

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Identidad Visual y Diseño Gráfico
Código	E000004412
Título	Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas
Impartido en	Grado en Comunicación Audiovisual [Segundo Curso] Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual [Segundo Curso] Grado en Comunicación Audiovisual [Segundo Curso] Grado en Periodismo y Grado en Comunicación Audiovisual [Segundo Curso]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	6,0 ECTS
Carácter	Obligatoria (Grado)
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Responsable	Jerónimo Salleras Campo
Horario	Consultar en cesag.org/horarios
Horario de tutorías	Consultar en cesag.org/horarios
Descriptor	Estudio de aspectos relacionados con el diseño aplicados a medios (portadas, distribución de la información, maquetación, infografía, etc.) y a otras herramientas de comunicación (carteles, folletos, catálogos, etc.). El manual de identidad visual corporativa. El color, la tipografía. El análisis de la marca. Logotipos, isotipos, símbolos y logosímbolos. Motion graphics. Procesos y terminología de pre-impresión e impresión.

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Jerónimo Salleras Campo
Departamento / Área	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
Correo electrónico	jsalleras@cesag.comillas.edu

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
Aportación al perfil profesional de la titulación
<p>Partiendo de los perfiles profesionales que marca la ANECA determinamos el interés de la asignatura de Identidad Visual y Diseño Gráfico en el desarrollo profesional de esta titulación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Director, guionista y realizador audiovisual: elaboración de guiones y dirección-realización en los distintos medios audiovisuales; y puesta en escena de un proyecto, con un plan de trabajo y un presupuesto • Productor y gestor audiovisual: diseño, planificación y organización de los recursos humanos, medios técnicos y presupuestarios para la producción de obras audiovisuales; creación, compra de derechos, desarrollo y comercialización de proyectos; dirección y

- Diseñador de producción y postproducción visual y sonora: diseño de todos los aspectos vinculados al sonido, la imagen y el grafismo en las diversas fases de producción audiovisual ; y creación de producciones orientadas a internet, videojuegos y entornos digitales
- Investigador, docente y experto en estudios visuales: investigación y análisis de fenómenos y procesos de comunicación audiovisual, análisis de políticas y economías del sector audiovisual a escala nacional y global; y docente en enseñanzas superiores y medias de materias de comunicación y nuevas tecnologías del audiovisual

Prerrequisitos

Se recomienda tener conocimientos básicos del uso de programas específicos como Illustrator, InDesign o Photoshop

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES

CG03	Conocer y utilizar con eficacia comunicativa los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas
CG10	Gestionar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diversos productos escritos o audiovisuales

TRANSVERSALES

CT02	Ser capaz de analizar y construir mensajes utilizando medios de expresión iconográficos, informáticos y gráficos para llevar a cabo la función propia del comunicador
CT03	Usar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en su desarrollo profesional
CT07	Aplicar los conocimientos adquiridos a la práctica

ESPECÍFICAS

CE03	Aplicar las diferentes técnicas para la composición de textos, escaletas y guiones la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia
-------------	---

Resultados de Aprendizaje

RA01	Conocer los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual, así como las herramientas específicas para la elaboración de guiones audiovisuales y multimedia
RA02	Ejecutar los procesos expresivos y tecnológicos implicados en la dirección, producción y postproducción de los diferentes productos audiovisuales.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

1 Introducción al diseño gráfico

Elementos de diseño: tipografía, color, imagen

Composición

Diferentes medios: características medio impreso, medio digital.

Recursos

2 Teorización del diseño

Historia y movimientos.

Tendencias

3 Disciplinas de diseño gráfico

Publicitario, editorial, identidad corporativa, diseño web, packaging, tipográfico, motion graphics, diseño de información...

4 Identidad visual

Componentes visuales, Proyecto. Desarrollo de aplicaciones

IVC, Branding, MIC

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

Metodología Presencial: Actividades

Centradas en el profesor:

- Clases teóricas
- Clases prácticas

Centradas en el estudiante:

- Seminarios-Talleres
- Exposición de trabajos
- Actividad Evaluativa

CG03, CG10, CT02, CT03,
CT07, CE06

Metodología No presencial: Actividades

<p>Estudio y trabajo individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de Teoría • Preparación de trabajos • Preparación actividad de evaluación <p>Estudio y trabajo en grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estudio de Teoría • Preparación de trabajos • Preparación actividad de evaluación 	<p>CG03, CG10, CT02, CT03, CT07, CE06</p>
---	---

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES	
Clases teóricas y clases prácticas	Seminarios, talleres y exposición de trabajos
30.00	30.00
HORAS NO PRESENCIALES	
Estudio de teoría, preparación de trabajos, preparación de actividad de evaluación	
90.00	
CRÉDITOS ECTS: 6,0 (150,00 horas)	

EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Prueba escrita que evalúa el conocimiento teórico en la materia (presencial)	<p>Conocimiento de los contenidos teóricos, capacidad de reflexión, eficiencia comunicativa.</p> <p>La prueba se desarrolla durante el periodo de exámenes. En el caso de no superarla, la recuperación se realiza en la convocatoria extraordinaria.</p>	40 %

	<p>Para poder superar la asignatura se deberá obtener una puntuación en esta prueba igual o superior a 5 sobre 10.</p>	
<p>Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual</p> <p>Práctica 1</p>	<p>Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.</p> <p>El uso de inteligencia artificial estará permitido exclusivamente para la ejecución de elementos y recursos de diseño gráfico previamente presentados en boceto a mano alzada o cualquier otra técnica de diseño no digital. Se deberán especificar las indicaciones proporcionadas a la herramienta, así como la propia herramienta utilizada.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p>	10 %
<p>Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual</p> <p>Práctica 2</p>	<p>Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.</p> <p>El uso de inteligencia artificial estará permitido exclusivamente para la ejecución de elementos y recursos de diseño gráfico previamente presentados en boceto a mano alzada o cualquier otra técnica de diseño no digital. Se deberán especificar las indicaciones proporcionadas a la herramienta, así como la propia herramienta utilizada.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p>	10 %
<p>Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual</p> <p>Práctica 3</p>	<p>Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.</p> <p>El uso de inteligencia artificial estará permitido exclusivamente para la ejecución de elementos y recursos de diseño gráfico previamente presentados en boceto a mano alzada o cualquier otra técnica de diseño no digital. Se deberán especificar las indicaciones proporcionadas a la herramienta, así como la propia herramienta utilizada.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p>	20 %

<p>Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual</p> <p>Práctica 4</p>	<p>Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.</p> <p>El uso de inteligencia artificial estará permitido exclusivamente para la ejecución de elementos y recursos de diseño gráfico previamente presentados en boceto a mano alzada o cualquier otra técnica de diseño no digital. Se deberán especificar las indicaciones proporcionadas a la herramienta, así como la propia herramienta utilizada.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p>	<p>20 %</p>
--	---	-------------

Calificaciones

En el caso que el alumno sólo supere una de las 2 actividades de evaluación, en la convocatoria extraordinaria sólo tendrá que repetir la no superada.

PLAN DE TRABAJO Y CRONOGRAMA

Actividades	Fecha de realización	Fecha de entrega
Prueba escrita	En los siguientes días a la finalización del contenido teórico	Período de exámenes
Práctica 1	Al finalizar el bloque temático	Al finalizar el plazo
Práctica 2	Al finalizar el bloque temático	Al finalizar el plazo
Práctica 3	Al finalizar el bloque temático	Al finalizar el plazo
Práctica 4	Al finalizar el bloque temático	Al finalizar el plazo
Recuperación de las pruebas de actividades	El calendario detallado con el contenido de las diferentes sesiones se expondrá el día de presentación de la asignatura	Última semana de clase

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

- BHASKARAN L. (2008): ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona: Index Book
- COSTA, J. (2007): Diseñar para los ojos. Castellón: Autor editor
- MONO (2007): Identidad corporativa. Del brief a la solución final. Barcelona: Indexbook
- NEWARK Q. (2002): ¿Qué es el diseño? Manual de diseño. Barcelona: Gustavo Gili
- PUJAGUT, J. y GARCÍA, S. Coords. (2010): Desarrollo de un proyecto gráfico. Barcelona: Idexbook

- SAMARA T. (2004): Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili

Bibliografía Complementaria

Bibliografía complementaria y webgrafía se facilitará a través de Aula Virtual

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos que ha aceptado en su matrícula entrando en esta web y pulsando "descargar"

[https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792](https://servicios.upcomillas.es/sedeelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792)