

## FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
<b>Nombre completo</b>	Identidad Visual y Diseño Gráfico
<b>Código</b>	E000004412
<b>Título</b>	<a href="#">Grado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Pontificia Comillas</a>
<b>Impartido en</b>	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]
<b>Nivel</b>	Reglada Grado Europeo
<b>Cuatrimestre</b>	Semestral
<b>Créditos</b>	6,0 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria (Grado)
<b>Departamento / Área</b>	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
<b>Responsable</b>	Jerónimo Salleras Campo
<b>Horario</b>	Consultar en <a href="http://cesag.org/horarios">cesag.org/horarios</a>
<b>Horario de tutorías</b>	Consultar en <a href="http://cesag.org/horarios">cesag.org/horarios</a>
<b>Descriptor</b>	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	
<b>Profesor</b>	
<b>Nombre</b>	Jerónimo Salleras Campo
<b>Departamento / Área</b>	Centro de Enseñanza Superior Alberta Giménez (CESAG)
<b>Correo electrónico</b>	<a href="mailto:jsalleras@cesag.comillas.edu">jsalleras@cesag.comillas.edu</a>

## DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura
<b>Aportación al perfil profesional de la titulación</b>
<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"> <li>• 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</li> <li>• 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</li> </ul>

gestión de empresas de comunicación audiovisual y multimedia

- 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

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

#### TRANSVERSALES

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

#### ESPECÍFICAS

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

### Resultados de Aprendizaje

<b>RA01</b>	Conocer los procesos de ideación y de la narrativa audiovisual, así como las herramientas específicas para la elaboración de guiones audiovisuales y multimedia
<b>RA02</b>	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

Estudio y trabajo individual:

- Estudio de Teoría

- Preparación de trabajos
- Preparación actividad de evaluación

Estudio y trabajo en grupo:

- Estudio de Teoría
- Preparación de trabajos
- Preparación actividad de evaluación

CG03, CG10, CT02, CT03,  
CT07, CE06

## 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	
<b>CRÉDITOS ECTS: 6,0 (150,00 horas)</b>	

## EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

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> <p>Para poder superar la asignatura se deberá obtener una puntuación en esta prueba igual o superior a 5 sobre 10.</p>	40
Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual  Práctica 1	<p>Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.</p> <p>Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.</p>	10
	Asimilación de los contenidos teóricos y	

Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual  Práctica 2	demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.  Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.	10
Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual  Práctica 3	Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.  Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.	20
Pruebas de actividades propuestas (presencial/no presencial) presentadas en el aula virtual  Práctica 4	Asimilación de los contenidos teóricos y demostración de habilidades de la materia. y eficiencia en las resoluciones.  Para superar la asignatura la media de las prácticas ha de superar el 5 sobre 10.	20

## 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
<b>Práctica 1</b>	Al finalizar el bloque temático	Al finalizar el plazo
<b>Práctica 2</b>	Al finalizar el bloque temático	Al finalizar el plazo
<b>Práctica 3</b>	Al finalizar el bloque temático	Al finalizar el plazo
<b>Práctica 4</b>	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)