



GUÍA DOCENTE
Creatividad y diseño corporativo
Master Universitario en Creación Digital
Universidad Católica de Valencia

Curso 2020/21



GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
ASIGNATURA: Creatividad y diseño corporativo		6
Materia: Creatividad y diseño corporativo		6
Módulo: Diseño Gráfico		18
Tipo de Formación¹: Obligatoria	CURSO: 1 Semestre: 1º	
Profesorado: José María Lajara Romance	Departamento: Multimedia	
	E-mail: jlajara@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

Diseño Gráfico		18
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:		
Materias y Asignaturas		
Materia	ECTS	Curso/ semestr e
Fotografía y Tratamiento digital de imágenes	6	1/1
Creatividad y Diseño Corporativo	6	1/1
Maquetación de Publicaciones	6	1/1

¹ Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.


GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA: Creatividad y Diseño Corporativo

Requisitos previos: No se requieren.

OBJETIVOS GENERALES

- Conocer las familias tipográficas y sus aplicaciones.
- Conceptualizar y crear logotipos y otros elementos de imagen corporativa.
- Dominar las técnicas de impresión y de su adecuación a salida impresa o electrónica.
- Dominar las aplicaciones informáticas enfocadas a la identidad corporativa y la ilustración vectorial.
- Seleccionar adecuadamente los materiales, y soportes de impresión.
- Proponer soluciones creativas a problemas de soporte, impresión, materiales y creación digital.
- Dominar las fases y componentes del proceso creativo y la metodología proyectual enfocada al ámbito del diseño gráfico y la identidad corporativa.

COMPETENCIAS BÁSICAS ²
Ponderación de la competencia

	1	2	3	4
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.				X
CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.			X	
CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.			X	
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones ¿y los conocimientos y razones últimas que las sustentan¿ a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.			X	
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje				X

² Enumerar correlativamente todas las competencias. Cada una de ellas debe ser ponderada de 1 a 4 utilizando como criterio el grado de contribución de la asignatura/materia a la adquisición y desarrollo de la competencia.



que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES ³				
	1	2	3	4
CG01 - Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar.		X		
CG02 - Trabajo en un contexto internacional.			X	
CG03 - Habilidades en las relaciones interpersonales			X	
CG04 - Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.				X
CG05 - Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.				X
CG06 - Iniciativa y espíritu emprendedor.				X
CG07 - Motivación por la calidad.				X
CG08 - Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo.			X	

COMPETENCIAS TRANSVERSALES ⁴				
	1	2	3	4
CT01 - Mantener un comportamiento ético en el ejercicio de sus responsabilidades ante la profesión y la sociedad.				X
CT02 - Conocer las disposiciones legales fundamentales (internacionales, nacionales y autonómicas) sobre igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.			X	
CT03 - Respetar los accesos a los edificios y aulas de los estudiantes con discapacidad para contribuir en la igualdad de oportunidades y en la plena integración en la comunidad universitaria.			X	

⁴ Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.



CT04 - Comprender las relaciones entre el género y la educación, la formación, la ciencia y la cultura, para diseñar procesos coeducativos e igualitarios propios de una cultura de paz y de valores democráticos.			X	
--	--	--	---	--

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ⁵				
	1	2	3	4
E01 - Fomentar la creatividad y la innovación en entornos multimedia.				X
E02 - Conocer los métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				X
E03 - Desarrollar las habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos y textos.				X
E04 - Organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo de los proyectos digitales, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como la capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.			X	
E05 - Generar nuevas ideas y soluciones estéticas para el desarrollo de nuevos diseños en entornos multimedia.				X
E06 - Analizar áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y aplicables.				
E07 - Planificar y dirigir proyectos y desarrollos tecnológicos.				
E08 - Sintetizar las ideas creativas de modo que sea posible transmitirlos en formato digital.				X
E09 - Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y			X	



comunicación.				
---------------	--	--	--	--

	1	2	3	4
E10 - Valorar el diseño y la composición en la creación de mensajes audiovisuales.				X
E11 - Comprender y transmitir el papel preponderante de la comunicación estratégica como factor de innovación.				
E12 - Analizar las características propias de la industria de la producción digital y de su funcionamiento, investigando y detectando necesidades.				X
E13 - Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas en los entornos del diseño gráfico, video digital y web-multimedia y la necesidad de ajustarse a ellas.				X
E14 - Desarrollar proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica según demanda.				X
E15 - Crear logotipos y definir la identidad corporativa de la empresa				X
E16 - Retocar, manipular y realizar montajes creativos con imágenes digitales para su posterior procesado fotográfico o inclusión en diferentes soportes.				
E17 - Dirigir y maquetar publicaciones para soportes impresos o digitales.				
E18 - Verificar todo el proceso de preimpresión e impresión del proyecto gráfico.				X
E19 - Generar de manera precisa documentos en formato pdf de los diferentes proyectos realizados para su adecuada conservación, intercambio o consulta.				X



	1	2	3	4
E20 - Capturar, digitalizar y editar el material videográfico mediante sistemas no lineales, bajo criterios narrativos.				
E21 - Postproducir el material videográfico editado, añadiendo efectos, animación y titulación				
E22 - Reconvertir y adaptar los proyectos audiovisuales generados a diferentes soportes y formatos, tanto para su emisión como para su conservación.				
E23 - Dirigir y diseñar animaciones tridimensionales para el desarrollo de cabeceras industriales, presentación de programas, anuncios e ilustraciones explicativas				
E24 - Conceptualizar, planificar y diseñar páginas Web según los estándares informáticos del mercado.				
E25 - Programar proyectos Web utilizando los lenguajes informáticos adecuados y vigentes.				
E26 - Alojar, mantener y actualizar proyectos web en servidores de archivos.				

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R-1 Usa las familias tipográficas y las aplica adecuadamente.	CB6, CB7, CB10, CG02, CG04, CG06, CG07, E01, E03, E05, E08, E10
R-2 Conceptualiza y crea logotipos y demás elementos de la identidad corporativa.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT03, CT04, E01, E03, E04, E05, E08, E09, E10, E13, E14, E15
R-3 Domina las técnicas de impresión y difusión electrónica.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG03, CG05, CG07, CG08, CT01, E02, E04, E09, E12, E14, E18, E19
R-4 Domina las aplicaciones informáticas idóneas para el diseño vectorial.	CB6, CB7, CB8, B9, CB10, CG01, CG02, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, E01, E02, E03, E04, E05, E08, E09, E13, E14, E19
R-5 -Selecciona adecuadamente los materiales, posibilidades y soportes de impresión.	CB6, CB7, CB8, CB10, CG01, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CT01, E01, E02, E04, E09, E12, E14, E18, E19



ACTIVIDADES FORMATIVAS			
ACTIVIDAD	Nº Horas	Presenci alidad	Relación con los resultados de aprendizaje
Clase Teórica: actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimientos. hace referencia a la exposición oral realizada por el profesor, (con apoyo de pizarra, ordenador y cañón para la exposición de textos, gráficos, programas, etc.), ante un grupo de estudiantes. Son sesiones expositivas, explicativas o demostrativas de contenidos.	10	100%	R1,R3,R5
Práctica de Informática: actividad formativa orientada a la adquisición de competencias a través de su experimentación práctica. Se desarrolla en el Aula de Informática donde se desarrolla el aprendizaje utilizando como soporte el ordenador. Incluye el trabajo con software específico, consultas en la Web, manejo de periféricos, etc	50	100%	R1, R2, R4, R5
Sesiones externas: Sesiones teórico-prácticas en instalaciones de empresas específicas del sector multimedia, orientadas preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimiento en el contexto específico	10	100%	R3
Trabajo no presencial: Trabajo autónomo del alumno, actividad que representa el tiempo que el alumno debe dedicar para preparación de las materias.	45	0%	R1, R2, R3, R4, R5
Seminarios: Actividad formativa presencial orientada preferente-mente a la	10	100%	R1



<p>obtención de competencias de aplicación de los conocimientos y de investigación. Se construye conocimiento a través de la interacción y la actividad. Consistentes en sesiones monográficas supervisadas con participación compartida de profesores, expertos y estudiantes.</p>			
<p>Trabajos en grupo: estudio de casos de desarrollo corporativo, proyectos de Creatividad y planificación audiovisual</p>	10	100%	R2
<p>Tutoría individual: Atención personalizada o en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.</p>	10	100%	R1, R3, R4
<p>Evaluación: Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</p>	5	100%	R1, R2, R3, R4, R5

SISTEMA DE EVALUACIÓN		
Sistema de evaluación	Resultados de aprendizaje	Ponderación
Realización de pruebas prácticas con ordenador	R1, R3, R4, R5	10%
Exposición oral de trabajos grupales e individuales	R2, R4	10%
Realización de actividades entregables	R1, R2, R3, R4, R5	80%



CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS
-Fundamentos de la Creatividad.
-Campo de acción y aplicación.
-Ejercicios de desarrollo y estimulación de la creatividad, trabajando la composición, la tipografía, la ilustración, la fotografía y el color.
-Fundamentos de composición gráfica.
-Evolución de la ilustración vectorial por ordenador.
-El mundo vectorial versus el mundo bitmap.
-Ámbito de aplicación y posibilidades creativas.
-Definición de la mesa de trabajo: medidas, reglas, guías y zona de impresión.
-Creación, modificación y eliminación formas geométricas.
-Definición y organización de los colores: bibliotecas, tipos y combinaciones armónicas.
-Definición y creación de bloques de texto: parámetros tipográficos y estéticos.
-Introducción a las curvas de Bezier: historia, filosofía y aplicación.
-Importación de elementos externos.
-Preparación del documento para su salida impresa o visual: formato, resolución, parámetros y proporciones.
- Fundamentos de la identidad corporativa
· El naming (el arte de la creación del nombre de la empresa)
· El concepto creativo aplicado en la identidad de marca
· Proceso de ilustración y síntesis de la marca
· Geometrización y modulación de la marca
· Uso y aplicación del color en la identidad de marca
· Diseño creación y aplicación del manual de identidad corporativa
· Fundamentos de la señalización de espacios
· Fundamentos de la creación tipográfica
- Proyectos de identidad corporativa



ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	-Introducción a la ilustración vectorial por ordenador.	0,3
2	-El mundo vectorial versus el mundo bitmap.	0,3
3	-Ámbito de aplicación y posibilidades creativas.	0,4
4	-Introducción a Illustrator	0,5
5	-Definición de la mesa de trabajo: medidas, reglas, guías y zona de impresión. Preferencias y espacios de trabajo.	0,5
6	-Creación, modificación y eliminación formas geométricas.	1
7	Agrupación y ordenación de objetos, organización en capas	1
8	Tipos y características de los trazos	1
9	-Definición y organización de los colores: bibliotecas, tipos y combinaciones armónicas.	1
10	-Definición y creación de bloques de texto: parámetros tipográficos y estéticos.	1
11	-Introducción a las curvas de Bezier: historia, filosofía y aplicación.	2
12	Trazos compuestos y operaciones booleanas.	1
13	Pinceles, rellenos y estilos. Bibliotecas.	1
14	-Importación de elementos externos.	1
15	Relación Illustrator-Photoshop.	1
16	-Preparación del documento para su salida impresa o visual: formato, resolución, parámetros y proporciones.	1
17	-Definición y sentido de la Creatividad.	1



18	-Ejercicios de desarrollo y estimulación de la creatividad, trabajando la composición, la tipografía, la ilustración, la fotografía y el color.	4
19	-Fundamentos de composición gráfica.	3
20	-Desarrollo del manual de identidad corporativa	4

Las sesiones tienen 4 horas de duración.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica:

- Charlotte & Peter Fiell (2003): Graphic Design for the 21st Century, Taschen.
- Lisa Silver (2001): Diseño de logotipos GG
- Eugenni Rosell (2001) : Diseño de Logotipos 2, GG México
- Norberto Chaves (2013): La imagen corporativa Teoría y práctica de la identificación institucional, GG Diseño
- Adrian Frutiger (2015- 18ª ed.): Signos, símbolos, marcas, señales, GG Diseño
- Adrian Frutiger (2007): El libro de la tipografía, GG Diseño

Internet

http://gusgsm.com/tutoriales_illustrator
<http://www.gettyimages.com/creative/frontdoor/Photodisc>
<http://www.sxc.hu/>
<http://www.graphic-exchange.com/>
<http://graffica.info/>

INFORMACIÓN ADICIONAL:

IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Habrà un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo.



En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura.

Estas sesiones se incluyen en el cronograma adjunto en esta guía y se detallan en la descripción de las Unidades Didácticas de la asignatura.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de segunda o sucesivas matrículas):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES (deben sumar 6)
1	-Introducción a Illustrator	1
2	-Creación, modificación y eliminación formas geométricas.	1
3	-Definición y organización de los colores: bibliotecas, tipos y combinaciones armónicas.	1
4	-Definición y creación de bloques de texto: parámetros tipográficos y estéticos.	1
5	-Introducción a las curvas de Bezier: historia, filosofía y aplicación.	1
6	-Preparación del documento para su salida impresa o visual: formato, resolución, parámetros y proporciones.	1