

## 1. DATOS BÁSICOS

<b>Asignatura</b>	Branding
<b>Titulación</b>	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
<b>Escuela/ Facultad</b>	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
<b>Curso</b>	4º
<b>ECTS</b>	6
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Idioma/s</b>	Castellano
<b>Modalidad</b>	Virtual
<b>Semestre</b>	S2
<b>Curso académico</b>	2023-2024
<b>Docente coordinador</b>	Juan Manuel Sánchez Vicente

## 2. PRESENTACIÓN

En esta materia aprenderemos a entender lo que hace única a una marca y hacerla consistente. Entenderemos el conjunto de acciones que están relacionadas con el posicionamiento, los valores y el propósito de una marca para crear conexiones únicas con los usuarios.

Empezaremos conociendo las bases del branding que permiten generar un valor de marca y conectar con el mundo que vivimos a través de un concepto. A continuación, descubriremos diferentes tipos de brief, planteamos estrategias de marca en función de los proyectos para determinar una propuesta de valor y analizaremos los caminos para alcanzar una marca única.

Sentaremos las bases para desarrollar conceptos de idea y manifiesto de marca como activadores para un storytelling auténtico. También, nos centraremos en cómo definir, a través de diferentes técnicas, un naming diferencial.

Por último, conoceremos herramientas necesarias para que la marca cobre vida y se haga tangible a través de diferentes canales de comunicación.

## 3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### CONOCIMIENTOS

CON03: Identificar los procesos creativos adecuados para la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia, online y offline.

- Identificar los conceptos de mercadotecnia que hacen referencia al proceso de hacer y construir una marca (brand equity), mediante la administración estratégica del conjunto

total de activos vinculados en forma directa o indirecta al nombre y/o símbolo (logotipo) que identifican a la marca.

#### HABILIDADES

HAB03: Diseñar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los conocimientos adquiridos, justificando su viabilidad técnica, económica y temporal.

- HAB05: Aplicar los principios de accesibilidad universal al diseño gráfico y multimedia, online y offline. Desarrollar el branding de una marca: desarrollar un plan de marketing donde se especifiquen las acciones a realizar para dar a conocer una marca. Para ello no solo se tendrá en cuenta la identificación visual de la marca (el diseño de esta), sino también se reflexionará sobre la forma de comunicar la marca según el canal de comunicación.

#### COMPETENCIAS

COMP10: Capacidad para aplicar los conceptos del branding desde la disciplina del diseño gráfico y multimedia.

COMP11: Capacidad para diseñar proyectos de imagen corporativa utilizando el diseño gráfico y multimedia.

.

## 4. CONTENIDOS

5. Introducción al diseño de identidades visuales en particular y de diseño global o branding en general. Preparación a la integración de diseñadores gráficos en entornos profesionales de branding. El acercamiento es práctico y la teoría se integrará a medida que se aborden los proyectos.

## 6. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral / web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Entornos de simulación

## 7. ACTIVIDADES FORMATIVAS

horas del estudiante a cada una de ellas:

#### Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido	18h
Seminario virtual (actividad síncrona)	6h

Debates y coloquios a través de seminario virtual	12h
Proyectos	25h
Laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas	25h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference	11h
Trabajo autónomo	25h
Tutoría virtual	25h
Pruebas presenciales de conocimiento	3h
<b>TOTAL</b>	<b>150h</b>

#### Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	25
Clases virtuales síncronas	5
Debates y coloquios a través de seminario virtual (modalidad virtual)	12
Análisis de casos (modalidad virtual)	12
Exposiciones orales síncronas (modalidad virtual)	6
Elaboración de informes y escritos (modalidad virtual)	14,5
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference (modalidad virtual)	12,5
Trabajo autónomo (modalidad virtual)	40
Tutoría virtual (modalidad virtual)	20
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad virtual)	3
<b>TOTAL</b>	<b>150</b>

## 8. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

#### Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%

Exposiciones orales	5-10%
Proyectos	25-40%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

### 7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

### 7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

## 9. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	1-3
Actividad 2	Semana 4-7
Actividad 3	Semana 8-9
Actividad 4	Semana 10-12

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

Hay una bibliografía muy extensa, que aparecerá en todos los apuntes.

## 11. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

[orientacioneducativa@universidadeuropea.es](mailto:orientacioneducativa@universidadeuropea.es)

## 12. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.