

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

**2º - Diseño de identidad
visual**

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Diseño de identidad visual
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	2º - Diseño de identidad visual
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Segundo Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	6
Prelación o requisitos previos	
Calendario	
Horario de impartición	
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	David Emilio Díaz-Cantelar García-Junco
Correo electrónico	davidemiliodg@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La asignatura "Diseño de Identidad Visual" tiene como objetivo introducir al estudiante en el proceso de creación, desarrollo y gestión de sistemas de identidad visual coherentes y estratégicos para marcas, instituciones, productos o servicios. A través del análisis teórico y la aplicación práctica, el curso aborda los fundamentos del branding, la construcción de signos visuales (logotipos, isotipos, imagotipos, etc.), propuesta de valor, la tipografía institucional, el uso del color, y la creación de manuales de identidad visual.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura de Diseño de Identidad Visual forma parte de la materia Proyectos de Diseño. Se inscribe dentro de las asignaturas de Obligatoria de Especialidad (OE) del segundo curso de las EASD, siendo la misma de carácter semestral. Esta asignatura aporta al estudiante 6 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Tema 1. La identidad. Reflexiones.

- 1.1. La imagen de nuestro tiempo.
- 1.2. Definición del concepto de identidad.
- 1.3. El concepto del término "Imagen".
- 1.4. Funciones de la imagen de marca.
- 1.5. La imagen de marca.
- 1.6. Identidad e imagen corporativa.
- 1.7. ¿Qué es la identidad corporativa?

Tema 2. Los signos de identidad.

- 2.1. La marca.
- 2.2. Los signos que integran el sistema de Identidad Corporativa.
- 2.3. Identificadores primarios y secundarios.
- 2.4. Naming. La marca verbal.
- 2.5. Construcción del signo.

Tema 3. El programa de la identidad visual corporativa.

- 3.1. ¿Qué es un proyecto global?
- 3.2. Identidad Visual Corporativa.
- 3.3. La imagen global.
- 3.5. El manual de identidad visual corporativo.
- 3.6. Principios de la identidad visual.
- 3.7. Las etapas del plan estratégico de imagen corporativa.

Tema 4. La aplicación de los signos de identidad.

El manual de identidad visual corporativo.

- 4.1 Sectores de aplicación: comunicativo, señalético y promocional
- 4.2 Definición del objetivo de la IVC.
- 4.3. Contenidos de un Manual de identidad visual corporativo: de introducción, de justificación, de descripción.
- 4.4. Pautas de los identificadores: elementos de primer orden y de segundo orden.
- 4.5. Aplicaciones a soportes: papelería, pautas para la publicidad, señalética, transportes, vestuario, publicidad directa, editorial, audiovisuales, packaging, material promocional, actos oficiales, interactivos, relaciones públicas, identidad ambiental.

3.2 Programa

El programa es un esquema orgánico y vivo que se adaptará siempre a las circunstancias del grupo y al contexto. Por tanto, es susceptible de cambios y adaptaciones pudiendo variar a lo largo de curso. El orden de los temas también podrá alterarse por motivos varios, siempre velando porque la consecución de contenidos sea la más adecuada para aprender.

FEBRERO

Tema 1 – La identidad. Reflexiones

Tema 2 – Los signos de identidad

MARZO

Prácticas de realización de una serie de marcas

Tema 3 – El programa de la identidad visual corporativa

Prácticas de realización de una serie de marcas

ABRIL

Tema 3 – El programa de la identidad visual corporativa

Prácticas del concepto de identidad en la aplicación de la marca

MAYO

Tema 4 – El manual de identidad visual corporativo

Prácticas en el desarrollo de un manual de identidad

JUNIO

Prácticas en el desarrollo de un manual de identidad

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- CT16 - Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG06 - Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
- CG11 - Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
- CG16 - Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
- CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar

los objetivos previstos

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

CG21 - Dominar la metodología de investigación

CG22 - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información

CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CE07 - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	40	26,67%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	40	26,67%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	10	6,67%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	6,67%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	2,67%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		104	69,33%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	25	16,67%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	15	10,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	18	12,00%
	Total horas de trabajo autónomo	58	38,67%
	Total volumen de trabajo	162	6 ETCS

5.2 Recursos

Pizarra, ordenadores, cañón para proyectar, equipamiento informático (1 equipo por alumno) , acceso a internet, red y software registrado o libre para la realización de actividades. Folios, cartulinas, rotuladores, lápices,...

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

BAINES, Phil y Andrew Haslam. Tipografía. Función, forma y diseño

CARRERE, Alberto. Retórica tipográfica

ESPEJO CALA, Carmen. Tipografía publicitaria: la escritura plena

FRUTIGER, Adrian. Signos. Símbolos. Marcas. Señales

CONTRERAS, Fernando / SAN NICOLÁS, César. Diseño Gráfico. Creatividad y Comunicación. Ed. Blur.

MUNARI, Bruno. ¿Cómo nacen los objetos?. Apuntes para una metodología proyectual. Ed. Gusta-vo Gili. Barcelona, 2013.

WONG, Wuicius. Fundamento del diseño bi- y tridimensional. Ed. Gustavo Gili.

WHEELER, Alina. Diseño de marcas. Editorial Anaya Multimedia

KLEIN, Naomi. No logo. Editorial Paidós Ibérica

COSTA, Joan. Identidad Corporativa. Editorial Trillas, México 1993 (4ª edición 2002).

COSTA, Joan. La imagen de marca, Un fenómeno social. Paidós ibérica, 2004.

COSTA, J. (2001). Imagen Corporativa en el siglo XXI. ED. La Crujía, Buenos Aires.

COSTA, Joan. La Identidad Visual. Ediciones Master

GONZÁLEZ SOLAS, Javier. Identidad visual corporativa. La imagen de nuestro tiempo. Ed. Síntesis.

CHAVES, Norberto. La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2005.

CHAVEZ, Norberto. Marca. los significados de un signo identificador. Anotaciones sobre la

función semántica de símbolos y logotipos. Ediciones Infinito (Buenos Aires, 2010).

AAKER, D. (1994). Gestión del Valor de la Marca. Ed. Díaz de Santos, Madrid.

AAKER, D. (1996). Construir marcas poderosas. Ed. Gestión 2000, Barcelona.

OLLINS, W. (1991). Identidad corporativa. Ed. Celeste, Madrid.

CAPRIOTTI, Paul. Planificación estratégica de la Imagen Corporativa

PARRAMÓN, J. Letra, Rótulos y Logotipos. Ed. Parragón.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

CET16 - Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativo.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
CEG06 - Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño
CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CEG11 - Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo
CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
CEG13 - Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño
CEG14 - Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales
CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad
CEG16 - Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles
CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación
CEG22 - Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos
CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas

de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

CEE14 - Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE13 - Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico

CEE14 - Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico		%
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	Después de la sesiones teóricas de cada tema se realizarán ejercicios con la intención de poner en practica los conceptos y cuestiones que se han abordado en las sesiones teóricas. Cada bloque temático constará de una o varias actividades para que el futuro diseñador gráfico vaya adquiriendo destrezas y competencias para la realización de mensajes visuales. Las actividades serán progresivas, esto quiere decir que en cada actividad iremos sumando todo lo aprendido anteriormente. Cada actividad tendrá un valor determinado en relación al valor total asignado a los ejercicios prácticos. Esto se determinará atendiendo a la complejidad de los mismos y a su relevancia en relación a los contenidos dados en la asignatura. Pero para que el tanto por ciento asignado a los trabajos sea computable deberán estar aprobados, al menos con la calificación de un 5, la mitad de los mismos. Es decir: no se hará media si, al menos, la mitad de los trabajos no está aprobada. La entrega del proyecto y las especificaciones de la misma (piezas, formatos, fechas, material adicional y otras cuestiones de interés para el alumno) vienen reflejadas en el guión del proyecto, así como los criterios de calificación con los que será evaluado este trabajo. Si hubiera alguna modificación del mismo se aclarará en clase y/o con un nuevo documento a través de la plataforma que se estipule para compartir archivos y documentos. Los trabajos deberán entregarse atendiendo a dichas especificaciones. La presentación de los documentos y trabajos en otros formatos de los referidos y/o la falta de partes del material solicitado supondrá una menor calificación total del ejercicio.	80%
Trabajos Individuales o en Grupos	Todos los trabajos individuales o en grupos de esta asignatura tendrán un carácter práctico por	%

	lo que se ponderarán dentro del porcentaje dado a las actividades prácticas. Las especificaciones en relación a los ejercicios propuestos, (piezas, formatos, fechas, material adicional y otras cuestiones de interés para el alumno) vendrán reflejadas en el guión que se le proporcionará al estudiante, así como los criterios de calificación con los que será evaluado este trabajo. Si hubiera alguna modificación del mismo se aclarará en clase y/o con un nuevo documento a través de la plataforma que se estipule para compartir archivos y documentos. Los trabajos deberán entregarse atendiendo a dichas especificaciones. Algunos trabajos se realizarán en grupo con idea de que los alumnos vayan adquiriendo competencias para trabajar en equipo. El hecho de desarrollar los trabajos por equipos no implica necesariamente que todos los miembros que lo componen obtengan la misma calificación. La presentación de los documentos y trabajos en otros formatos de los referidos y/o la falta de partes del material solicitado supondrá una menor calificación total del ejercicio que se especificará en cada guión de trabajo. Se calculará una media de todos los ejercicios realizados. Cada trabajo tendrá un valor determinado en relación al valor total asignado a los ejercicios prácticos. Esto se determinará atendiendo a la complejidad de los mismos y a su relevancia en relación a los contenidos dados en la asignatura. Pero para que el tanto por ciento asignado a los trabajos sea computable deberán estar aprobados, al menos con la calificación de un 5. Es decir: no se hará media si, alguno de los trabajos estuviese suspenso. Los trabajos no presentados computan como cero. La presentación impuntual de los trabajos sin la justificación oportuna o sin la autorización específica por alguna cuestión ajena al centro lo invalida. Por lo que este trabajo sólo podrá recuperarse en una fecha específica que el profesor determinará en cada semestre, no pudiendo sacar una calificación superior al 6. Los alumnos acogidos al proceso de evaluación continua podrán recuperar los trabajos prácticos. Para optar a esta recuperación, estos alumnos deben cumplir la condición de haber entregado, al menos, el 75% de los trabajos prácticos en su momento. Los alumnos que hayan perdido la evaluación continua también podrán recuperar los trabajos en junio y pero deberán hacer un examen teórico global (tendrá un valor del 40%) y entregar todas las prácticas (tendrá un valor del 60%), sin embargo, su calificación será valorada sobre 7 (máximo).	
Actividades Virtuales		%

Trabajos de investigación	de	Por otra parte, el alumnado tendrá la oportunidad de presentar un trabajo de investigación (se define en la metodología) para subir nota en la asignatura. Éste sólo se valorará en el caso de haber entregado todos los ejercicios y tener en ellos una valoración positiva. Podrá suponer un punto más, como máximo, en la nota final. Esto podrá suponer un plus en la nota final. Para que el caso pondere en la nota final deberá ser relevante, estar relacionado directamente con las indicaciones del profesor y suponer una investigación por parte del alumnado, así como la relación de contextos, conceptos y piezas. Presentar un caso no implica la obtención sistemática del punto en cuestión. Dependerá de cómo se desarrolle y se presente el mismo. La nota oscilará entre 0 y 1, así si un alumno obtiene un 5 se computará como 0,5 en la nota final.	%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	y en	La evaluación incluye la asistencia, actitud, participación, compañerismo y aprovechamiento de los estudiantes en las clases y todas las actividades en torno a los contenidos integrados de la asignatura.	20%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso, se plantearán actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos tipos acciones formativas fundamentalmente:

- Seminarios y talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- Visita a Exposiciones que conecten con los contenidos de la materia.
- Charlas y ponencias presenciales u online de profesionales que, por su trabajo, resulten especialmente interesantes y relevantes para el alumnado.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Tras la puesta en común de los trabajos realizados, dedicaremos un tiempo a la valoración y análisis, entre todos, de los mismos. El profesor indicará, de una forma constructiva, aquellas cuestiones que han supuesto un acierto y aquellas otras que se pueden mejorar. Los estudiantes tendrán la posibilidad de analizar sus errores y considerar la forma de poder subsanarlos.

Tras la evaluación de los ejercicios prácticos, el profesor realizará un informe y dedicará un tiempo a explicar a cada estudiante o grupo de trabajo la calificación, atendiendo a los criterios de evaluación utilizados.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1	1	1		Presentación de la asignatura / Tema 1
2ª					Tema 1. La identidad. Reflexiones
3ª					_ Tema 1. La identidad. Reflexiones
4ª					_ Proyecto 1: <i>Realidad, identidad e imagen</i>
5ª					_ Proyecto 1: <i>Realidad, identidad e imagen</i>
6ª					_ Tema 2 / Los signos de la identidad. La palabra imagen
7ª					Proyecto 2: <i>La palabra imagen</i>
8ª					Proyecto 2: <i>La palabra imagen</i>
9ª					Proyecto 2: <i>La palabra imagen</i>
10ª					_ Tema 3 / Los signos de la identidad. Naming
11ª					_ Tema 3 / Los signos de la identidad. Naming
12ª					_ Tema 4 / Valor y símbolo
13ª					_ Tema 4 / Valor y símbolo
14ª					_ Tema 4 / Valor y símbolo
15ª					_ Tema 5 / La aplicación de los signos de identidad. Proyecto final
16ª					_ Tema 5 / La aplicación de los signos de identidad. Proyecto final
17ª					_ Tema 5 / La aplicación de los signos de identidad. Proyecto final

18ª					Proyecto final. Entrega y presentación final
19º					
20º					
21º					
22º					
23º					
24º					
25º					
26º					
27º					
28º					
29º					
30º					
31º					
32º					
33º					
34º					
35º					
36º					