



GUIA DOCENTE

Proyectos de identidad global 2026-27

Especialidad: **Diseño Gráfico**

Curso **2026/2027**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Coordinación → 11. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de identidad global		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	4
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

La asignatura aborda la identidad corporativa como un sistema integral de comunicación que forma parte de la estrategia global de las organizaciones y empresas y se materializa de manera coherente en todas sus manifestaciones, productos, servicios, espacios y acciones.

Desde esta perspectiva, se estudiará la evolución de la marca desde una función esencialmente identificativa hacia un activo estratégico y relacional, en el que la dimensión emocional, la experiencia del usuario y la construcción de significado adquieren un papel central. En este contexto, se estudiarán los modelos contemporáneos de construcción y gestión de la identidad de marca en entornos digitales y transmedia, con especial atención al concepto de **marca líquida** (*liquid branding*), entendida como un sistema visual y comunicativo flexible capaz de adaptarse a diferentes soportes, plataformas y contextos sin perder la coherencia de sus valores, personalidad y posicionamiento. La asignatura profundiza en los principios de flexibilidad visual, consistencia estratégica, adaptación narrativa y diseño centrado en el usuario, considerando la identidad como un ecosistema dinámico que evoluciona en respuesta a los cambios tecnológicos, culturales y sociales.

Se pretende que el alumnado aprenda a comprender, observar, sintetizar, prototipar, corregir, implementar soluciones para realizar una estrategia de marca aplicada a las diversas herramientas de la marca global (arquitectura, interiorismo, señalética, diseño de marca, packaging, sistema de marcas, publicidad, edición), incidiendo en el proceso de creación de una marca donde se destacan valores concretos relacionados con un modo de vida concreto, una forma de sentir, vivir y pensar; donde la marca debe de establecer una conexión emocional con el consumidor.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

- Construcción del signo. (resultados de aprendizaje de la asignatura de 2º Proyectos de Identidad Visual Corporativa).
- Conocimientos semánticos y retóricos del signo. (resultados de aprendizaje de la asignatura de 2º Proyectos de Identidad Visual Corporativa).
- Utilizar los recursos digitales específicos. Conocimientos de *software* específico de diseño gráfico (resultados de aprendizaje de la asignatura de 2º Proyectos de Identidad Visual Corporativa 2º, Proyectos de Publicidad 2º,).
- Metodología Projectual (resultados de aprendizaje de la asignatura de 2º Proyectos De Identidad Visual Corporativa).

No se recomienda cursar esta asignatura a los alumnos o alumnas que no hayan cursado las asignaturas de 2º nombradas.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos de identidad global**.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES



CT6	Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT14	Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

COMPETENCIAS GENERALES

CG7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
CG21	Dominar la metodología de investigación.
CG14	Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE4	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1 - Realiza, desarrolla y planifica proyectos de identidad complejos de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CT14 CE1 / CE4
R2 - Genera conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	CE1 / CE4 / CE8
R3 - Realiza autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CT6
R4 - Desarrolla una metodología de investigación y la aplica en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CT14 CG21
R5 - Comunica ideas y proyectos a los clientes, argumentando razonablemente, evalúa las propuestas y canaliza el diálogo.	CG11
R6 - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: utiliza un lenguaje inclusivo, no utiliza imágenes sexistas, considera la diversidad, etc.	CG14

→ 6. Contenidos



Unidad 1. Introducción a los PROYECTOS DE IDENTIDAD GLOBAL.

Identidades globales

Realización de estrategias de identidad complejas enfocadas a la realización de una comunicación más amplia, dónde se incorpore una visión global, y se incida en la comunicación de los valores, emociones, deseos! Valores que “consiguen” formar parte de la vida del consumidor.

- Identidad para un mundo en cambio: de lo global a lo individual.
- Estrategias de identidad. Análisis de casos.
- El *branding*: el poder de la marca. Herramientas: La Arquitectura, Interiorismo, Señalética, Diseño de marcas, *Packaging*, Sistemas de marca, Publicidad, Diseño Editorial, RR.PP y Medios.
- El proceso de diseño: Definir el *briefing*. Guías para evaluar.
- Planificación de los procesos proyectuales. Metodologías. *Design Thinking*.
- Auditoria de imagen de una empresa.
- Métodos de investigación para la creación de valor en diseño.
- La experiencia de marca (económica, emocional, de identificación status, significativa).

Unidad 2. Proyecto de identidad visual corporativa global.

Realización de un proyecto que abarque la Marca global. Trabajar sobre el concepto de *Branding*, sobre una estrategia de marca aplicada a las diversas herramientas de la marca global (arquitectura, interiorismo, señalética, diseño de marca, packaging, sistema de marcas, publicidad, edición),

- Planificación del proceso de proyectación.
- El proceso de diseño: Definir el briefing: ESTRATEGIA (Análisis interno, Análisis competidores, Auditoria de Marca, Estrategia Branding). CREACIÓN (*Naming*, Identidad Visual, *Packaging*, Diseño de cadenas, Diseño interactivo). IMPLEMENTACIÓN (Comunicación, Sistematización, Gestión de producción).
- Desarrollo de la identidad visual corporativa global.
- Construcción formal de la marca.
- Construcción del entorno de la marca y elementos de identidad.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	RA1 / RA4	15 horas



<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	RA1 / RA2 / RA3 / RA4	25 horas
<i>Exposición trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	RA5	5 horas
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	RA1 / RA2 / RA3 / RA4	15 horas
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	RA1 / RA2 / RA3 / RA4	5 horas
SUBTOTAL			60

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA1 / RA2 / RA4 / RA5	75 horas
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	RA5	10 horas
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	RA3	5 horas
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Pizarra
Ordenadores
Cañón de proyección
Material audiovisual. Recursos multimedia
Centre de Documentació del Disseny (Impiva-UPV Valencia)
Biblioteca



→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante el semestre. Se valorará la exposición, defensa y justificación de los proyectos individuales y de grupo cuando corresponda. Se tendrán en cuenta los siguientes criterios: 1. Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 2. Adecuación de los mensajes a las premisas planteadas. 3. Relevancia de la información utilizada. 4. Capacidad de organización de la información. 5. Capacidad para extraer las ideas esenciales y sintetizarlas. 6. Capacidad para representar las ideas. 7. Coherencia entre los argumentos utilizados y la propuesta realizada gráficamente. 8. Cuidado y originalidad en la presentación del trabajo. 9. Ajuste a los plazos establecidos. 10. Ajuste a las normas establecidas para su realización. 11. Corrección ortográfica y sintáctica. Los trabajos suponen hasta un 90% de la calificación final de la asignatura. Para aplicar este porcentaje deberán estar todos ellos, entregados y aprobados. El 10% restante supondrá la motivación, la dedicación e implicación del alumnado. Dado que la asistencia a clase es obligatoria, las faltas deberán ser debidamente justificadas, el alumnado con el 20% de faltas asistencia dejará de ser evaluado en evaluación continua. Los trabajos para ser evaluados tienen que tener un seguimiento por parte la/el docente en las horas de la asignatura. La calificación del alumno o alumna no ha de ser inferior a 5 sobre un máximo de 10 para aprobar cada trabajo. Nota sobre el uso de la IA: Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoridad será penalizado según el reglamento del centro.	TODOS

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



El alumnado que haya superado el 20% en faltas de asistencia deberá entregar las mismas actividades planteadas en el semestre. Los trabajos para ser evaluados tienen que tener un seguimiento por parte la/el docente en las horas de la asignatura. Además la/el docente puede plantear a las pruebas de evaluación mencionadas, algún tipo de práctica adicional o examen práctico adicional para su evaluación.	TODOS
--	-------

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Prueba práctica. Se evaluará: 1. Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 2. Adecuación de los mensajes a las premisas planteadas. 3. Relevancia de la información utilizada. 4. Capacidad de organización de la información. 5. Capacidad para extraer las ideas esenciales y sintetizarlas. 6. Capacidad para representar las ideas. 7. Coherencia entre los argumentos utilizados y la propuesta realizada gráficamente. 8. Cuidado y originalidad en la presentación del trabajo. 9. Ajuste a los plazos establecidos. 10. Ajuste a las normas establecidas para su realización. 11. Corrección ortográfica y sintáctica. Entrega de todos los trabajos pendientes. Se evaluará: 1. Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 2. Adecuación de los mensajes a las premisas planteadas. 3. Relevancia de la información utilizada. 4. Capacidad de organización de la información. 5. Capacidad para extraer las ideas esenciales y sintetizarlas. 6. Capacidad para representar las ideas. 7. Coherencia entre los argumentos utilizados y la propuesta realizada gráficamente. 8. Cuidado y originalidad en la presentación del trabajo. 9. Ajuste a los plazos establecidos. 10. Ajuste a las normas establecidas para su realización. 11. Corrección ortográfica y sintáctica. Nota sobre el uso de la IA: Se permite el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos siempre que se indique claramente qué herramientas se han utilizado y con qué propósito (búsqueda, redacción, corrección, etc.). La evaluación priorizará la comprensión, el pensamiento crítico y la aportación personal del estudiante. El uso no declarado o que sustituya la autoridad será penalizado según el reglamento del centro.	TODOS

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



El alumnado que haya superado el 20% en faltas de asistencia deberá entregar las mismas actividades planteadas en el semestre.

Además la/el docente puede plantear a las pruebas de evaluación mencionadas, algún tipo de práctica adicional o examen práctico adicional para su evaluación.

TODOS

→ 10. Coordinación

Se recomienda la coordinación de esta asignatura con Gestión del Diseño de 3º.

→ 11. Bibliografía

Calver, Giles. (2004). *¿Qué es el packaging?*. Gustavo Gili.

Healey, Matthew. (2009). *¿Qué es el branding?*. Gustavo Gili.

Bassat, Luís. (2006). *El libro rojo de las marcas: Cómo construir marcas de éxito*. Debolsillo.

Costa, Joan. (2004). *La imagen de marca: Un fenómeno social*. Paidós.

Costa, Joan. (2008). *Señalética corporativa*. Paidós.

Pelta, Raquel. (2005). *Diseñar hoy*. Paidós Diseño.

Bibliografía complementaria:

Davis, Melissa. (2006). *Mucho más que un nombre: Una introducción a la gestión de marcas*. Parramón.

González Solas, Javier. (2002). *Identidad visual corporativa: La imagen de nuestro tiempo*. Síntesis.

Costa, Joan. (2008). *La forma de las ideas: Cómo piensa la mente. Estrategias de la imaginación creativa*. Costa Punto.

Costa, Joan. (2003). *Imagen corporativa en el siglo XXI*. La Crujía.

Wiedemann, Julius. (2010). *The package design book*. Taschen.

Carter, David E. (2005). *Global corporate identity 2,3*. Harper Design International.

Materiales adicionales

Apuntes elaborados por el profesor o profesora.

Revistas y artículos especializados.

Webs y blogs de referencia aportados por el profesorado.