

Màster universitari

Disseny, Identitat Visual i Construcció de Marca

Vols més
informació?



Universitat
Oberta
de Catalunya

La formació de postgrau
en línia per als professionals

Disseny, Identitat Visual i Construcció de Marca

Les marques estan per tot arreu. En l'actualitat, cada manifestació d'una marca forma part d'un univers visual i sensorial que s'ha potenciat amb el desenvolupament de les tecnologies i els mitjans digitals.

En conseqüència, el **disseny de la marca** ha evolucionat més enllà dels logotips i colors de l'empresa, de manera que el **branding** incorpora diverses disciplines, des del **disseny visual** fins al disseny de so, passant per la narrativa, el **packaging**, a més d'altres mètodes d'investigació.

En aquest terreny de joc, el paper del dissenyador és cada vegada més rellevant i supera el seu rol tradicional en el disseny de **logotips** o **marques gràfiques**, per participar i involucrar-se des del principi en l'estratègia i la conceptualització de la marca, és a dir, en el **branding**.

En ésser un dels terrenys més habituals dels professionals del disseny gràfic, la formació que proposem permetrà ampliar les competències pròpies de l'àmbit visual (**tècniques i creatives**) amb competències de tipus estratègic i metodològic.

Per això, el pla d'estudis del màster universitari en línia de Disseny, Identitat Visual i Construcció de Marca es planteja d'una manera eminentment pràctica, integrant la reflexió crítica en els treballs proposats i facilitant l'ús de programes de disseny, tant aquells que formen el paquet Adobe (Illustrator, Photoshop, After Effects, Adobe Premiere Pro) com altres més especialitzats.

Objectius i competències

Els objectius fonamentals del màster universitari de Disseny, Identitat Visual i Construcció de Marca són:

- Formar especialistes en el procés de creació d'una marca, des del concepte inicial passant pel *naming*, la seva representació gràfica (logotip) i les diferents aplicacions.
- Abordar amb una visió global i estratègica un projecte de *branding*: etapes, agents i recursos implicats.
- Capacitar per a la creació de missatges i narratives de marca aplicables a diferents entorns i suports *online* i *offline*. Dominar la presentació d'un projecte d'identitat gràfica de manera professional.
- Aprofundir en les diferents eines i tècniques per formalitzar les diferents aplicacions de la marca: pantalla, audiovisual, paper, espai, volum, etc.
- Proporcionar eines per a la recerca acadèmica i professional en l'àmbit del disseny i la comunicació de la marca a partir del coneixement especialitzat de l'evolució i les tendències del sector.
- Dominar les metodologies per a la creació d'un projecte d'identitat visual basades en l'anàlisi i la creativitat.
- Entendre el disseny gràfic com una eina per transmetre els valors estratègics per a les marques i que tinguin en compte les problemàtiques socials i les tendències de mercat.

A qui va dirigit

Formem professionals del disseny i el branding preparats per al desenvolupament integral de projectes d'identitat corporativa.

El màster està dirigit a dissenyadors, creadors o professionals de la comunicació que desitgin una especialització en el disseny de marques.

Sortides professionals

- **Especialista en branding.** Professional que analitza i planteja l'estratègia de la marca més adequada per a les empreses. Fa la seva feina en estudis o consultories de *branding* i, tot i que coneix els llenguatges, els suports i les eines de disseny, el seu perfil és més conceptual o estratègic.
- **Responsable de la marca (brand guard).** En una empresa, és la persona que s'ocupa de garantir que totes les aplicacions i accions comunicatives d'una marca tinguin coherència amb l'estratègia de *branding* un cop implementades.
- **Director d'art i storytelling.** Es tracta d'un perfil eminentment creatiu, que conceptualitza les idees i es responsabilitza de la coherència estètica i narrativa d'una marca en el procés de disseny. Coordina l'equip de professionals que requereix cada projecte (dissenyadors gràfics, maquetistes, fotògrafs, il·lustradors, realitzadors, etc.).
- **Dissenyador especialista en imatge corporativa.** Professional especialitzat en disseny de logotips i qualsevol altre element d'imatge corporativa empresarial o institucional. És capaç de crear solucions i aplicacions en diferents àmbits de caràcter visual o audiovisual,

desenvolupant aquells elements necessaris per a cada projecte (targetes, fullets, grafismes animats, etc.) i també el manual d'identitat corporativa o guia d'estil de la marca. Pel que fa a l'entorn digital, és el responsable de crear les aplicacions de la marca per al web, les aplicacions per a telèfons intel·ligents, tauletes o qualsevol dispositiu mòbil.

- **Dissenyador de packaging i entorn de marca.**
Responsable del disseny d'embalatges i imatge gràfica d'un producte: etiquetes, paquets, embolcalls, etc. També és el responsable de les aplicacions de marca en estands i punts de venda, locals o instal·lacions efímeres.

Requisits acadèmics d'accés

Per accedir a estudis oficials de màster, cal estar en disposició d'un títol universitari oficial.

No hi ha criteris específics d'admissió per als estudiants titulats procedents d'estudis de Llicenciatura o grau de Disseny, Belles Arts, Multimèdia, Comunicació, Comunicació Audiovisual, Periodisme, Publicitat i Relacions Públiques, Disseny Industrial i Arquitectura, o titulacions equivalents o afins.

Direcció acadèmica

Dra. Gemma San Cornelio Esquerdo

Llicenciada en Belles Arts i Doctora en Comunicació per la Universitat Politècnica de València. Professora de Comunicació i Disseny a la UOC i investigadora en cultura digital i pràctiques creatives, cultura visual i xarxes socials en el grup de recerca Mediaccions.

Professorat

Dra. Amalia Creus

Doctora en Educació i Arts Visuals per la Universitat de Barcelona i màster de Comunicació i Cultura per la Universitat Federal de Rio de Janeiro. És membre del grup de recerca KIMO a la UOC.

Dr. Efraín Foglia

Dissenyador d'interaccions digitals, investigador i docent. És doctor en Belles Arts per la Universitat de Barcelona. S'ha centrat en la intersecció entre el disseny, l'activisme ciutadà i les tecnologies a la xarxa.

Dr. Pablo Lara-Navarra

Llicenciat en Documentació per la Universitat de Granada i doctor en Comunicació Social per la Universitat Pompeu Fabra. És professor a la UOC, on ha estat director d'Innovació, adjunt al vicerectorat d'Innovació i Recerca.

Dra. Lluç Massaguer

Doctora en Educació per la UAB. Docent en l'àmbit del disseny, la creació i la producció gràfica. Investigadora en l'àmbit dels

perfils acadèmics i professionals del dissenyador, així com en aspectes relacionats amb el disseny i l'accessibilitat en recursos d'aprenentatge.

Dr. Jordi Sánchez-Navarro

Doctor en Comunicació Audiovisual (URL) i professor agregat de la UOC. Director dels Estudis de Ciències de la Informació i de la Comunicació. Coordinador del Grup de Recerca en Aprenentatges, Mitjans i Entreteniment (GAME). Coinvestigador principal del projecte Cultura lúdica, competència digital i aprenentatges (Ludoliteracy). Investiga sobre cultura visual, història cultural del cinema i la televisió i nous públics, consums i tendències de l'entreteniment. És el director de la col·lecció de llibres Filmografies essencials (Editorial UOC). Va ser subdirector del Sitges Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya (2001-2004), i des del 2005 col·labora al festival com a programador de la secció d'animació (Anima't). És autor de diverses publicacions sobre aquest mateix àmbit.

Programa acadèmic

60 ECTS

Semestre 1

Cultura del disseny i les marques	5
Identitat verbal i <i>storytelling</i>	5
Estratègia de <i>branding</i> i arquitectura de marca	5
Marca gràfica i identitat visual	5
Tipografia i <i>branding</i>	5
Taller d'eines de producció gràfica	5

Semestre 2

Tendències i enfocaments emergents del disseny	4
Entorn de marca i identitat sensorial	5
Medi digital i <i>motion brands</i>	5
<i>Packaging</i> i disseny sostenible	5
Treball final de màster	6



FORMAR TRANS- FORMAR

Més de 25 anys d'experiència en e-learning

La UOC va néixer el 1995 com **la primera universitat online del món**, amb la voluntat d'utilitzar la tecnologia per obrir l'accés a l'ensenyament universitari de qualitat a totes les persones. Més de 25 anys després, seguim compromesos amb la transformació digital de l'educació.

87.500 estudiants

95.000 graduats i graduades

544 professors propis i personal investigador

6.500 persones de l'equip docent col·laborador i de funció tutorial

141 països on viuen els estudiants

Al web hi trobaràs l'apartat Preus i descomptes, on es detallen els preus, descomptes i facilitats de pagament:

- Preus i facilitats econòmiques
- Beques i ajuts
- Pagament fraccionat
- Condicions especials per a empreses
- Suport a esportistes de competició
- Matrícula corporativa



Times Higher Education World University Rankings

Iberoamèrica. 1a. universitat en línia.

Global. Top 175 entre les universitats més joves del món.

Espanya. 1a. universitat en línia de menys de 50 anys.

