

Máster universitario

# Diseño, Identidad Visual y Construcción de Marca

¿Quieres más  
información?



Universitat  
Oberta  
de Catalunya

La formación de posgrado  
en línea para los profesionales

---

# Diseño, Identidad Visual y Construcción de Marca

Las marcas están por todas partes. En la actualidad, cada manifestación de una marca forma parte de un universo visual y sensorial que se ha potenciado con el desarrollo de las tecnologías y los medios digitales.

En consecuencia, el **diseño de la marca** ha evolucionado más allá de los logotipos y colores de la empresa, de forma que el **branding** incorpora varias disciplinas, desde el **diseño visual** hasta el diseño de sonido, pasando por la narrativa, el **packaging**, además de otros métodos de investigación.

En este terreno de juego, el papel del diseñador es cada vez más relevante y supera su rol tradicional en el diseño de **logotipos** o **marcas gráficas**, para participar e involucrarse desde el principio en la estrategia y la conceptualización de la marca, es decir, en el **branding**.

Al ser este uno de los terrenos más habituales de los profesionales del diseño gráfico, la formación que proponemos permitirá ampliar las competencias propias del ámbito visual (**técnicas y creativas**) con competencias de tipo estratégico y metodológico.

Per a esto, el plan de estudios del máster universitario online de Diseño, Identidad Visual y Construcción de Marca se plantea de una manera eminentemente práctica, integrando la reflexión crítica en los trabajos propuestos y facilitando el uso de programas de diseño, tanto aquellos que forman el paquete Adobe (Illustrator, Photoshop, After Effects, Adobe Premiere Pro) como otros más especializados.

## Objetivos y competencias

Los objetivos fundamentales del máster universitario de Diseño, Identidad Visual y Construcción de Marca son:

- Formar especialistas en el proceso de creación de una marca, desde el concepto inicial pasando por el *namining*, su representación gráfica (logotipo) y las diferentes aplicaciones.
- Abordar con una visión global y estratégica un proyecto de *branding*: etapas, agentes y recursos implicados.
- Capacitar para la creación de mensajes y narrativas de marca aplicables a diferentes entornos y apoyos *online* y *offline*. Dominar la presentación de un proyecto de identidad gráfica de forma profesional.
- Profundizar en las diferentes herramientas y técnicas para formalizar las diferentes aplicaciones de la marca: pantalla, audiovisual, papel, espacio, volumen, etc.
- Proporcionar herramientas para la investigación académica y profesional en el ámbito del diseño y la comunicación de la marca a partir del conocimiento especializado de la evolución y las tendencias del sector.
- Dominar las metodologías para la creación de un proyecto de identidad visual basadas en el análisis y la creatividad.
- Entender el diseño gráfico como una herramienta para transmitir los valores estratégicos para las marcas y que tenga en cuenta las problemáticas sociales y las tendencias del mercado.

## A quién va dirigido

Formamos profesionales del diseño y el branding preparados para el desarrollo integral de proyectos de identidad corporativa.

El máster está dirigido a diseñadores, creadores o profesionales de la comunicación que deseen una especialización en el diseño de marcas.

## Salidas profesionales

- **Especialista en branding.** Profesional que analiza y plantea la estrategia de la marca más adecuada para las empresas. Realiza su trabajo en estudios o consultorías de *branding* y, aunque conoce los lenguajes, los soportes y las herramientas de diseño, su perfil es más conceptual o estratégico.
- **Responsable de la marca (*brand guard*).** En una empresa, es la persona que se ocupa de garantizar que todas las aplicaciones y acciones comunicativas de una marca tengan coherencia con la estrategia de *branding* una vez implementadas.
- **Director de arte y *storytelling*.** Se trata de un perfil eminentemente creativo, que conceptualiza las ideas y se responsabiliza de la coherencia estética y narrativa de una marca en el proceso de diseño. Coordina al equipo de profesionales que requiere cada proyecto (diseñadores gráficos, maquetistas, fotógrafos, ilustradores, realizadores, etc.).
- **Diseñador especialista en imagen corporativa.** Profesional especializado en diseño de logotipos y cualquier otro elemento de imagen corporativa empresarial o institucional. Es capaz de crear soluciones y aplicaciones en diferentes ámbitos de carácter visual o audiovisual, desarrollando

aquellos elementos necesarios para cada proyecto (tarjetas, folletos, grafismos animados, etc.) y también el manual de identidad corporativa o guía de estilo de la marca. En cuanto al entorno digital, es el responsable de crear las aplicaciones de la marca para la web, las aplicaciones para teléfonos inteligentes, tabletas o cualquier dispositivo móvil.

- **Diseñador de *packaging* y entorno de marca.** Responsable del diseño de embalajes e imagen gráfica de un producto: etiquetas, packs, envoltorios, etc. También es el responsable de las aplicaciones de marca en stands y puntos de venta, locales o instalaciones efímeras.

## Requisitos académicos de acceso

Para acceder a estudios oficiales de máster, hay que estar en disposición de un título universitario oficial.

No hay criterios específicos de admisión para los estudiantes titulados procedentes de estudios de licenciatura o grado de Diseño, Bellas Artes, Multimedia, Comunicación, Comunicación Audiovisual, Periodismo, Publicidad y Relaciones Públicas, Diseño Industrial y Arquitectura, o titulaciones equivalentes o afines.

## Dirección académica

### Dra. Gemma San Cornelio Esquerdo

Licenciada en Bellas Artes y Doctora en Comunicación por la Universidad Politécnica de Valencia. Profesora de Comunicación y Diseño en la UOC e investigadora en cultura digital y prácticas creativas, cultura visual y redes sociales en el grupo de investigación Mediaccions.

## Profesorado

### Dra. Amalia Creus

Doctora en Educación y Artes visuales por la Universidad de Barcelona y máster en Comunicación y Cultura por la Universidad Federal de Río de Janeiro. Es miembro del grupo de investigación KIMO en la UOC.

### Dr. Efraín Foglia

Diseñador de interacciones digitales, investigador y docente. Es doctor en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona. Su trabajo se centra en la intersección entre el diseño, el activismo ciudadano y las tecnologías en la red.

### Dr. Pablo Lara-Navarra

Licenciado en Documentación por la Universidad de Granada y doctor en Comunicación Social por la Universidad Pompeu Fabra. Es profesor en la UOC, donde ha sido director de Innovación, adjunto al vicerrectorado de Innovación e Investigación.

### Dra. Lluç Massaguer

Doctora en Educación por la UAB. Docente en el ámbito del diseño, la creación y la producción gráfica. Investigadora en el

ámbito de los perfiles académicos y profesionales del diseñador, así como en aspectos relacionados con el diseño y la accesibilidad en recursos de aprendizaje.

### Dr. Jordi Sánchez-Navarro

Doctor en Comunicación Audiovisual (URL) y profesor agregado de la UOC. Director de los Estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación. Coordinador del Grupo de Investigación en Aprendizajes, Medios y Entretenimiento (GAME). Coinvestigador principal del proyecto *Cultura lúdica, competencia digital y aprendizajes (Ludoliteracy)*. Investiga sobre cultura visual, historia cultural del cine y la televisión y nuevos públicos, consumos y tendencias del entretenimiento. Es el director de la colección de libros *Filmografías esenciales* (Editorial UOC). Fue subdirector del Sitges Festival Internacional de Cine Fantástico de Catalunya (2001-2004), y desde 2005 colabora en el festival como programador de la sección de animación (*Anima't*). Es autor de varias publicaciones sobre este mismo ámbito.

## Programa académico

60 ECTS

### Semestre 1

Cultura del diseño y las marcas	5
Identidad verbal y <i>storytelling</i>	5
Estrategia de <i>branding</i> y arquitectura de marca	5
Marca gráfica e identidad visual	5
Tipografía y <i>branding</i>	5
Taller de herramientas de producción gráfica	5

### Semestre 2

Tendencias y enfoques emergentes del diseño	4
Entorno de marca e identidad sensorial	5
Medio digital y <i>motion brands</i>	5
<i>Packaging</i> y diseño sostenible	5
Trabajo final de máster	6



# FORMAR TRANS- FORMAR

## Más de 25 años de experiencia en *e-learning*

La UOC nació en 1995 como la primera **universidad online del mundo**, con la voluntad de utilizar la tecnología para abrir el acceso a la enseñanza universitaria de calidad a todas las personas. Más de 25 años después, seguimos comprometidos con la transformación digital de la educación.

**87.500** estudiantes

**95.000** graduados y graduadas

**544** profesores propios y personal investigador

**6.500** personas del equipo docente colaborador y de función tutorial

**141** países donde viven los estudiantes

**En la web encontrarás el apartado Precios y descuentos, donde se detallan los precios, descuentos y facilidades de pago:**

- Precios y facilidades de pago
- Becas y ayudas
- Pago fraccionado
- Condiciones especiales para empresas
- Apoyo al deportista de competición
- Matrícula corporativa



**Times Higher Education World University Rankings**

**Iberoamérica.** 1a. universidad en línea.

**Global.** Top 175 entre las universidades más jóvenes del mundo.

**España.** 1a. universidad en línea de menos de 50 años.



Universitat Oberta  
de Catalunya

Consulta la oferta  
formativa de la UOC  
[estudios.uoc.edu](http://estudios.uoc.edu)

