UNIVERSIDAD DE DISEÑO, INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA

Grado Universitario Oficial

BRANDING Y PUBLICIDAD

Documento detallado con las asignaturas de cada curso.

La primera Universidad española especializada en Diseño, Innovación y Tecnología.

udit.es

✦ Índice interactivo de contenidos

Asignaturas del primer curso

Asignaturas del segundo curso

Asignaturas del tercer curso

Asignaturas del cuarto curso

✦ Asignaturas del primer curso

Introducción a la publicidad

En esta asignatura podrás adquirir los conocimientos básicos sobre la evolución de la publicidad en las últimas décadas. Sabrás analizar los contextos culturales y las campañas de publicidad, así como las marcas y su comunicación en la sociedad actual. Aprenderás a analizar a publicidad y las acciones de marca en los diferentes medios, entendiendo los factores que influyen en la elección y programación de medios publicitarios.

Comunicación audiovisual

En esta asignatura estudiarás los procesos de creación, análisis y difusión de mensajes a través de medios como el cine, la televisión, la radio y plataformas digitales. Aprenderás el lenguaje audiovisual, la narrativa, la estética y la técnica de producción, enteniendo el impacto social y cultural de los medios. Es una disciplina clave para entender y participar activamente en la sociedad mediática actual.

Fundamentos del diseño gráfico

Serás capaz de realizar carteles gráficos a partir de un briefing ofrecido por un cliente, teniendo en cuenta el uso de los diferentes recursos gráficos, formas, líneas, ilustraciones, fotografías, tipografías. Aprenderás a realizar una campaña publicitaria gráfica a partir de un briefing, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos, así como el análisis del mercado y el público al que va a ir dirigida.

Diseño digital I

En esta asignatura, conocerás las características específicas de los medios y materiales del dibujo artístico y digital aplicados a las creaciones publicitarias y de marca. Aprenderás a manejar con soltura las herramientas informáticas y las tecnologías de la información en el campo de la publicidad y la creación de marcas. Sabrás elegir las estrategias y las herramientas que considere más efectivos en cada actividad en relación con la publicidad y la creación de marca.

Fundamentos de la creatividad y las marcas

En esta asignatura comprenderás las características del lenguaje publicitario y del branding utilizado en el desarrollo de diferentes proyectos. Aprenderás a generar ideas en los diferentes ámbitos de la publicidad y el branding mediante técnicas y metodologías específicas. Podrás expresar las ideas creativas, tanto publicitarias como de marca, usando técnicas, bocetos y bosquejos de forma efectiva.

Fundamentos del branding

En esta asignatura aprenderás lo que es el branding en el contexto económico y cultural actual. Estudiarás la marca como eje vertebrador de la comunicación comercial, los tipos de marca en función de sus objetivos como por ejemplo del personal branding a las corporaciones globales. Verás la introducción a los aspectos legales del branding. Registro, propiedad intelectual y propiedad industrial.

Historia de las marcas

En esta asignatura aprenderás cuales fueron los orígenes de las marcas, la imprenta como impulsor del branding en los siglos XV a XIX. Estudiarás la Revolución Industrial y su influencia decisiva en la economía, la publicidad y las marcas. El siglo XIX en Europa y Estados Unidos con las primeras marcas y el packaging como soporte de marca. La televisión como cambio de paradigma en la comunicación de marca.

Ideación publicitaria

Comprenderás las características del lenguaje publicitario y del branding utilizado en el desarrollo de diferentes proyectos. Sabrás generar ideas en los diferentes ámbitos de la publicidad y el branding mediante técnicas y metodologías específicas. Aprenderás a interpretar los briefs publicitarios y de marca, profundizando en los objetivos de comunicación del cliente con puntos de vista imaginativos y disruptivos a la hora de abordar un encargo de naturaleza compleja.

Semiótica y Psicología de la percepción

Comprenderás el uso de la voz y la música como parte del lenguaje publicitario y de marca. Aprenderás el funcionamiento de la mente desde el punto de vista de la producción de piezas de publicidad eficaces. Sabrás informar, tanto oralmente como por escrito, sobre aspectos de la publicidad o creación de marcas. En esta asignatura conocerás los fundamentos de la semiótica, el estudio de los signos como símbolos, iconos e índices. Estudiarás la denotación y la connotación como punto de partida en la creación publicitaria y el diseño de marcas.

Diseño digital II

Conocerás las características específicas de los medios y materiales del dibujo artístico y digital aplicados a las creaciones publicitarias y de marca. Estudiarás herramientas como Photoshop para el tratamiento de digital de imágenes en mapa de bits. Herramientas de dibujo, las capas y trabajo con máscaras. Aprenderás a crear y aplicar pinceles y texturas.

✦ Asignaturas del segundo curso

Storyboard y guión aplicado

Conocerás las características específicas de los medios y materiales del dibujo artístico y digital aplicados a las creaciones publicitarias y de marca. Aprenderás a transmitir información, ideas, problemas y soluciones publicitarias y de marca a un público tanto especializado como no especializado. Podrás aplicar los conocimientos a su trabajo de una forma profesional por medio de la elaboración de argumentos y la resolución de problemas el campo de la publicidad y del branding.

Marketing I

Podrás conocer los conceptos básicos del marketing y su papel en el entorno empresarial. Estudiarás temas como el análisis del mercado, el comportamiento del consumidor y la segmentación. Aprenderás las estrategias de producto, precio, distribución y comunicación teniendo un enfoque tanto teórico como práctico, con casos reales y ejercicios aplicados. Comprenderás cómo las empresas crean valor y se posicionan en el mercado.

Taller de creación de marca I

Esta asignatura introduce a los estudiantes en los fundamentos del branding y la identidad visual. Se enfoca en el desarrollo conceptual y estratégico de una marca desde cero. A través de ejercicios prácticos, se exploran elementos como el nombre, logotipo, valores y tono comunicativo. Se fomenta la creatividad y el pensamiento crítico para construir marcas coherentes y memorables. Es una materia clave para quienes desean trabajar en diseño, publicidad o comunicación estratégica.

Taller de proyectos I

En esta asignatura el estudiante será capaz de elaborar de forma autónoma proyectos completos ajustados a la realidad. Podrá adquirir experiencia en proyectos en conjunto con empresas reales. Aprenderá a desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando el producto gráfico necesaria.

Redacción publicitaria

Comprenderás las características del lenguaje publicitario y del branding utilizado en el desarrollo de diferentes proyectos. Serás capaz de generar ideas en los diferentes ámbitos de la publicidad y el branding mediante técnicas y metodologías específicas. Aprenderás a analizar los contextos culturales y las campañas de publicidad, así como las marcas y su comunicación en la sociedad actual.

Marketing II

Esta asignatura profundiza en estrategias avanzadas de marketing y su aplicación práctica en entornos competitivos. Se estudian temas como posicionamiento, fidelización de clientes, marketing relacional y digital. También se analizan campañas integradas y herramientas de medición de resultados. El enfoque es estratégico, con énfasis en la toma de decisiones basada en datos.

Publicidad y piezas de comunicación

Al finalizar la asignatura, podrás conocer la anatomía animal y analizar las características de diferentes personajes cinematográficos. Serás capaz de realizar un personaje para su adaptación en 3D, teniendo en cuenta la anatomía humana, la creación de vestuario, y la búsqueda de referencias de morfologías y vestuarios para el diseño.

Edición de video publicitario

Conocerás las herramientas para acometer un proyecto audiovisual de nivel técnico no avanzado, mediante el trabajo en entornos digitales. Estudiarás técnicas de generación y diseño, el diseño y Motion Graphics, recursos de imagen, animación como método de comunicación, tipos de animación, formatos, flujo de trabajo, edición y montaje de video con transiciones.

Oratoria y presentación

Conocerás cómo transmitir información, ideas, problemas y soluciones publicitarias y de marca a un público tanto especializado como no especializado. Aprenderás a presentar conceptos e ideas propias mediante técnicas eficaces convincentes, en trabajos publicitarios y de marca que demuestren originalidad e innovación. Tendrás que informar tanto oralmente como por escrito, sobre aspectos de la publicidad o creación de marca.

Postproducción digital I

Esta asignatura introduce los fundamentos del tratamiento digital de imágenes y sonido en proyectos audiovisuales. Se enseña el uso básico de herramientas de edición no lineal, efectos visuales y corrección de color. El enfoque está en la organización del flujo de trabajo y la integración de distintos elementos multimedia. Se promueve la comprensión técnica y narrativa del proceso de postproducción. Es una base esencial para trabajos más complejos en etapas avanzadas del desarrollo audiovisual.

✦ Asignaturas del tercer curso

Fundamentos de UX/UI

En esta asignatura aprenderás a realizar análisis de las necesidades de los usuarios respecto al diseño de una aplicación digital interactiva a partir del punto de vista de la UX. Aprenderás a enfrentarte a los requisitos de proyectos de aplicaciones digitales interactivas conformes a lo que se encontrará en el mundo profesional. Sabrás generar diseños de interacción que se adapten a las necesidades reales de los usuarios finales y de interfaz gráfica de usuario utilizando herramientas de diseño gráfico y retoque digital.

Postproducción digital II

Esta asignatura profundiza en técnicas avanzadas de edición y composición audiovisual. Se enfoca en el uso profesional de software como After Effects, DaVinci Resolve o similares para integrar efectos visuales, corrección de color y motion graphics. Los estudiantes desarrollan proyectos que combinan narrativa visual con recursos digitales complejos. Se analizan flujos de trabajo, integración de elementos 3D y sonido. El objetivo es dominar herramientas y procesos para crear piezas audiovisuales impactantes y técnicamente sólidas.

Análisis de tendencias

En esta asignatura conocerás las tendencias de consumo en las sociedades actuales, como motor de la economía de mercado, las tendencias y estilos como lenguajes generacionales e identificadores socioeconómicos. Aprenderás quienes son y cómo realizan su trabajo los creadores de tendencias. Verás las redes sociales como herramienta de detección y creación de tendencias.

Legislación aplicada y Emprendimiento

En esta asignatura dominarás los conocimientos necesarios para desarrollar la actividad profesional de diseñador, dentro del marco legal vigente, tanto como profesional autónomo, como al frente de su propia empresa. Estudiarás el ordenamiento jurídico español, la propiedad industrial, publicidad y competencia, contratos, empresa y medio ambiente y la protección de datos en Internet. Aprenderás los modelos organizativos de pequeñas y medianas empresas. Podrás emprender en el sector de la publicidad y el branding. Estudiarás la búsqueda de partners en función de perfiles, la gestión de proveedores y colaboradores externos.

Gestión de la experiencia de clientes

Esta asignatura se enfoca en diseñar y optimizar cada punto de contacto entre la marca y el cliente. Se estudian herramientas para medir la satisfacción, la lealtad y las emociones del consumidor. Los estudiantes aprenden a crear estrategias centradas en el cliente para mejorar su percepción y fidelización. También se analizan casos reales y se aplican metodologías como el customer journey map.

Diseño en punto de venta: packaging y visual merchandising

En esta asignatura se abordan estrategias visuales para potenciar la experiencia del consumidor en espacios comerciales. Se estudia el diseño de envases como herramienta de comunicación y diferenciación de marca. Los estudiantes aprenden a crear presentaciones atractivas en el punto de venta, combinando estética, funcionalidad y marketing. Se analizan tendencias, materiales y técnicas de exhibición. Es fundamental para conectar el producto con el público de forma visualmente efectiva.

Taller de creación de marca II

En esta asignatura profundizarás en el desarrollo estratégico y visual de marcas, consolidando lo aprendido en el nivel anterior. Se trabaja en la implementación coherente de la identidad de marca en distintos soportes y contextos. Los estudiantes desarrollan proyectos integrales que incluyen storytelling, tono de voz, y experiencia de marca. Se fomenta la innovación y la coherencia en la comunicación visual y conceptual. Es clave para dominar el proceso completo de construcción y gestión de marcas sólidas.

Taller de audio

En esta asignatura estudiarás el audio y su importancia en la publicidad y las marcas. Podrás aprender las herramientas y equipos de audio que hay en un estudio de grabación. Aprenderás la edición de audio con software especializado, lo que es la narrativa sonora, el doblaje y la locución y tendrás la oportunidad de crear un podcast.

Prácticas Académicas Externas

Al finalizar esta asignatura, serás capaz de realizar tu curriculum y realizar tu portofolio. Realizarás una búsqueda activa de ofertas y prepararas entrevistas. Realizarás un mantenimiento de los perfiles profesionales en redes sociales. Completarás la realización de prácticas útiles para el futuro profesional y redactarás la memoria de prácticas.

✦ Asignaturas del cuarto curso

Productos, mercados y medios publicitarios

Conocerás los conceptos de productos, mercados, medios de publicidad y la interrelación que existe entre ellos en su actividad social. Estudiarás los procesos de desarrollo de nuevos productos, la segmentación de mercado, la demanda, el mensaje publicitario y la estrategia publicitaria.

Dirección de arte

Al finalizar esta asignatura serás capaz de realizar la dirección de arte en un proyecto complejo de comunicación y /o publicidad que incluya ilustración, diseño gráfico, dirección de arte publicitaria y creaciones audiovisuales. Aprenderás a desarrollar los llamados 360 demostrando todos los conocimientos, habilidades y destrezas adquiridos en el grado. Sabrás dirigir un equipo de profesionales con un único objetivo común.

Taller de proyectos II

Esta asignatura se enfoca en el desarrollo y ejecución de proyectos creativos complejos, integrando conocimientos adquiridos en materias previas. Los estudiantes trabajan en propuestas conceptuales y visuales con un enfoque estratégico y profesional. Se promueve el trabajo colaborativo, la investigación aplicada y la resolución de problemas reales.

Investigación cualitativa

En esta asignatura estudiarás la investigación cuantitativa y cualitativa, cuales son sus diferencias y cuándo utilizarlas. Aprenderás las técnicas formales e informales de investigación cualitativa y la innovación sobre bases de investigación de lo existente. Sabrás como entrevistar y conversar para obtener información valiosa .

Introducción a la inteligencia artificial

Conocerás las bases teóricas de la Inteligencia Artificial y el desarrollo actual de la Inteligencia Artificial en los diferentes campos de actividad. Estudiarás las herramientas de software disponibles para el diseño que utilizan la inteligencia artificial y redes neuronales. Aprenderás las implicaciones en el presente y futuro profesional de el desafío de la Inteligencia Artificial en el diseño.

Estrategia publicitaria y de marca

Esta asignatura se centra en la planificación y desarrollo de campañas que posicionen marcas de forma efectiva en el mercado. Se estudian conceptos clave como posicionamiento, segmentación, propuesta de valor y tono de comunicación.

Espacios y experiencia de marca

En esta asignatura estudiarás las marcas como generadores de experiencias y las experiencias de marca en su relación con las ventas. Aprenderás la libertad o control de movimientos de los consumidores como parte esencial de los espacios experienciales. Conocerás como innovar en los espacios y experiencias de marca con las nuevas tendencias y posibilidades tecnológicas.

Diseño de infografías, visualización de datos y branding audiovisual (Optativa)

Esta asignatura enseña a transformar información compleja en representaciones visuales claras, atractivas y comprensibles. Se trabajan principios de diseño gráfico, jerarquía visual y narrativa de datos. Los estudiantes aprenden a utilizar herramientas digitales para crear infografías, dashboards y gráficos interactivos.

Ilustración Experiencial (Optativa)

Conocerás los fundamentos del personal branding, semejanzas y diferencias con el branding de compañías. Comprenderás cómo investigar a nuestro cliente teniendo marca propia y marca de encargo. Estudiarás las herramientas y técnicas para creación de marca personal y la marca personal como autopromoción.

Animación 3D (Optativa)

Explorarás técnicas avanzadas de ilustración orientadas a generar impacto sensorial y emocional en el espectador. A través del uso de herramientas digitales y enfoques narrativos, aprenderás a crear imágenes que integran atmósfera, storytelling y contexto interactivo.

Diseño de infografías, visualización de datos y branding audiovisual (Optativa)

Aprenderás a transformar datos complejos en narrativas visuales claras, atractivas y comprensibles. Utilizarás herramientas de diseño gráfico y animación para crear infografías interactivas y piezas de visualización que refuercen la identidad visual de marcas o proyectos. Esta asignatura proporciona al alumno una comprensión integral del diseño informativo aplicado al branding audiovisual y a la comunicación estratégica de contenidos.

Experiencias audiovisuales de publicidad y marca (Optativa)

Analizarás y desarrollarás piezas audiovisuales pensadas para fortalecer la identidad y el mensaje de una marca. Aprenderás a utilizar el lenguaje visual, el ritmo narrativo y los recursos multimedia para generar experiencias publicitarias impactantes y coherentes con los valores de marca.

Creación de marca personal (Optativa)

Desarrollarás tu identidad como profesional creativo mediante el análisis de tus fortalezas, valores y objetivos. Aprenderás a construir una marca personal coherente y diferenciada, aplicando estrategias de comunicación visual, narrativa y posicionamiento en entornos digitales.

Trabajo Fin de Grado

El Trabajo Fin de Grado (TFG) en el grado de Publicidad y Branding consiste en realizar un proyecto personal complejo, en el que el estudiante deberá aplicar la mayoría de las competencias, habilidades y conocimientos adquiridos durante su formación.