

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Publicidad y Relaciones Públicas (PGR-PUBLICI)

ASIGNATURA : Copy y Arte (3266)

TIPO DE ASIGNATURA : Teórico-práctica

MODALIDAD : Presencial

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

GRUPO: 2627-M1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)

ECTS: 6,0

CURSO: 3º

TEMPORALIDAD: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: MÓNICA MATELLANES LAZO

EMAIL: mmatellanes@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Lunes a las 12:00 horas

INFORMACIÓN SOBRE TITULACIONES :

- Licenciado Publicidad y RR.PP. (Universidad Complutense de Madrid (UCM))
- Master universitario: Máster en Marketing y Dirección comercial GESCO 75 por ESIC
- Doctorado: Comunicación del enoturismo en la D.O. Ribera del Duero (Departamento de Ingeniería Forestal UVA) (2009)
- Y acreditado en la figura de Profesor/a titular por ANECA (2024)

EXPERIENCIA DOCENTE :

- Cuenta con experiencia de Más de 10 años en docencia universitaria en el nivel del Máster (Modalidad presencial y semipresencial)

EXPERIENCIA PROFESIONAL :

- Tiene experiencia en el ámbito profesional de 7 años en el sector Privado (Bodegas de vino en la D.O Ribera del Duero (Viña Pedrosa y Grupo Matarromera))

EXPERIENCIA INVESTIGADORA :

- 10 años (Comunicación social, Creatividad y enoturismo. Marketing y Publicidad Social.)

OTROS DATOS CV :

Profesora universitaria especializada en Comunicación, Publicidad, Creatividad y Comunicación Social. Desarrolla su actividad docente e investigadora en la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC), donde impulsa proyectos de innovación educativa y transferencia del conocimiento orientados al desarrollo territorial, la comunicación estratégica y la puesta en valor del patrimonio rural.

Su actividad investigadora se centra en la comunicación para la transformación social, la lucha contra la despoblación, la preservación de la memoria colectiva, el fortalecimiento de la identidad de los territorios rurales y la mitigación de la soledad no deseada. Coordina y participa en iniciativas que fomentan la colaboración entre universidad, administraciones, entidades sociales y ciudadanía a través de metodologías participativas y proyectos de impacto social.

Asimismo, promueve la implicación activa del alumnado en la búsqueda de soluciones innovadoras a problemáticas sociales contemporáneas, integrando la investigación aplicada y el aprendizaje experiencial en el aula. Entre sus líneas de trabajo destaca también la sensibilización y visibilización de enfermedades poco conocidas por la sociedad, contribuyendo desde la comunicación a una mayor concienciación social y a la mejora de la calidad de vida de las personas afectadas.

Cuenta con experiencia en la dirección y coordinación de proyectos de investigación e innovación, la organización de actividades académicas y de divulgación científica, así como en la formación de estudiantes en creatividad publicitaria, comunicación estratégica, storytelling y producción de contenidos.

Áreas de interés: comunicación social, publicidad, creatividad, innovación educativa, desarrollo rural, patrimonio cultural, comunicación para la salud, transformación digital y comunicación para el cambio social.

Perfil investigador y publicaciones: Google Scholar, ResearchGate, Academia.edu, Theconversation.com y LinkedIn.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

GRANDES COMPETENCIAS :

- GC2 - Competencia para la elaboración de géneros publicitarios y de las relaciones públicas y el desempeño de distintos perfiles profesionales. Conocer la evolución de la Publicidad y las Relaciones Públicas, los diferentes mecanismos de actuación , su implicación y proyección social , y las diversas técnicas y estéticas desarrolladas a lo largo de la historia y en la actualidad, adaptándose a los nuevos perfiles profesionales provenientes de la comunicación digital.
- GC3 - Competencia para la competencia digital . Conocer, analizar, criticar y aplicar el potencial digital y sus posibilidades creativas en la difusión y elaboración de contenidos de calidad, la búsqueda de información y las estrategias de colaboración y comunicación.
- GC6 - Competencia para el emprendimiento y la innovación. Analizar y valorar el entorno empresarial, institucional y de las organizaciones, identificando necesidades de adaptación del mercado comunicativo y oportunidades de innovación; elaborar y liderar estrategias de cambio o emprendimiento, valorando adecuadamente riesgos y fortalezas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE :

El alumno será capaz de:

- CO2.1 - Comprender en profundidad todas las técnicas propias de la profesión para un buen desarrollo profesional.
- CO2.2 - Conocer e interpretar los diferentes géneros existentes en publicidad y relaciones públicas para el desempeño de los diferentes perfiles profesionales.
- CT2.1 - Desarrollar una alta capacidad de liderazgo y resolución de problemas, con capacidad para ofrecer soluciones creativas en situaciones complejas.
- HD2.1 - Analizar y elaborar géneros y mecanismos propios de la profesión de las relaciones públicas.
- HD2.2 - Elaborar e interpretar propuestas de forma adecuada utilizando las diferentes metodologías propias de la profesión.
- SC2.1 - Interpretar la evolución de la profesión de las relaciones públicas y la publicidad así como sus géneros y metodologías de aplicación.
- SC2.2 - Elaborar y definir diferentes técnicas propias de la profesión acorde a las necesidades del entorno para cubrir las necesidades del mercado.
- CO3.1 - Conocer los elementos, técnicas y estrategias de la comunicación digital.
- CO3.2 - Comprender el potencial y el contexto de la comunicación digital para el desempeño de la publicidad y las relaciones públicas
- CT3.1 - Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones en el entorno digital desde una actitud responsable.
- HD3.1 - Aplicar las tecnologías digitales al ámbito de la comunicación digital.

- HD3.2 - Analizar y desarrollar productos audiovisuales digitales.
- SC3.1 - Interpretar y valorar los avances tecnológicos digitales para su uso en la comunicación.
- SC3.2 - Desempeñar la comunicación digital atendiendo a su potencial creativo y de calidad.
- CO6.1 - Conocer el entorno mediático, científico-tecnológico, económico, político y social para el emprendimiento.
- CO6.2 - Comprender el mercado comunicativo y sus oportunidades para la innovación.
- CT6.1 - Desarrollar la capacidad de liderazgo y toma de decisiones de emprendimiento e innovación, desde una actitud ética.
- HD6.1 - Analizar las necesidades de innovación del mercado comunicativo.
- HD6.2 - Desarrollar las estrategias adecuadas para el emprendimiento y la innovación en publicidad y las relaciones públicas.
- SC6.1 - Identificar e interpretar las oportunidades de emprendimiento en el ámbito de publicidad y las relaciones públicas.
- SC6.2 - Desempeñar el rol de emprendedor innovador.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA :

La asignatura Copy y Arte permite conocer las funciones del equipo creativo en el área de la publicidad, así como el trabajo de la dupla y su papel en la estrategia creativa con el objeto de que el alumnado pueda ejercerlo profesionalmente y con calidad.

CONTENIDOS MÍNIMOS :

Componentes y funciones del equipo creativo.

La pareja creativa en publicidad (funciones del Copy y del Director de Arte).

Integración de la función de comunicación organizacional con la dirección estratégica y la función directiva.

Análisis del entorno organizacional y adaptación al cambio desde las relaciones públicas.

RECURSOS DE APRENDIZAJE :

- **Recursos didácticos:** Casos, Recursos multimedia
- **Recursos tecnológicos :** Software especializado, Herramientas de presentación, Herramientas de comunicación
- **Recursos interactivos :** Simulaciones y modelos, Juegos educativos
- **Recursos audiovisuales:** Vídeos y podcast

OBSERVACIONES DEL CONTENIDO DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Copy y Arte profundiza en el trabajo conjunto entre el *Copywriter* y el *Director de Arte* como núcleo creativo de las agencias de publicidad. Una vez definidos el *briefing* y la estrategia de comunicación, el alumnado aprenderá a transformar esos planteamientos en mensajes y propuestas visuales capaces de conectar con el público objetivo.

La materia se centra en el desarrollo del lenguaje verbal y visual de la publicidad, la elaboración de piezas para diferentes medios, la dirección de arte aplicada a campañas integradas y la presentación profesional de proyectos creativos.

Se pretende que el estudiante adquiera una metodología de trabajo similar a la utilizada en las agencias de publicidad, potenciando la creatividad aplicada, la capacidad de síntesis, el pensamiento visual y la comunicación persuasiva.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Alet, J. (2015): Marketing directo e interactivo. ESIC Editorial. ISBN: 978-84-7356-522-6
- bassat, L. (2017): El libro rojo de la publicidad . Debolsillo. ISBN: 978-84-9759-309-0
- López Vázquez, B. (2007): Publicidad emocional: Estrategias creativas. ESIC Editorial. ISBN: 978-84-7356-488-5
- Marçal Moliné (2000): La fuerza de la publicidad: Saber hacer buena publicidad. . McGraw-Hill. . ISBN: 84-481-2821-4
- Ricarte, J. M (1999): Creatividad y comunicación persuasiva. Universitat Autònoma de Barcelona. . ISBN: 84-490-1222-8
- Sánchez Guzmán, J. R. (1993): Teoría de la publicidad. . Tecnos. ISBN: 84-309-2382-9

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA

- D&AD. (2020). *The copy book: How some of the best advertising writers in the world write their advertising* (2.^a ed.). Taschen. 978-3836528320 <https://www.amazon.es/D-AD-Copy-Book-Varia/dp/3836528320>
- Ogilvy, D. (2013). *Ogilvy on advertising*. Penguin Random House USA. (Obra original publicada en 1983). 978-1802794960 <https://www.amazon.es/Ogilvy-Advertising-David/dp/1802794964>
- Pricken, M. (2019). *Creative advertising: Ideas and techniques from the world's best campaigns* (3.^a ed.). Thames & Hudson. <https://www.amazon.es/Creative-Advertising-Techniques-Worlds-Campaigns/dp/0500287333>

ARTÍCULOS DE REVISTA

- Fernández Cavia, J., & Sánchez Blanco, C. (2012): Retos de la profesión publicitaria: aportaciones desde la planificación estratégica. Zer-Revista de Estudios de Comunicación 17(32). - DOI:10.1387/zer.6554 <https://ojs.ehu.es/index.php/zer/article/view/6554>
- Patricia Núñez Gómez, M^a Luisa García Guardia y Carmen Llorente (2011): Importancia de la figura del Planner: sus competencias reales. Aportación y evolución como representante del consumidor en las empresas publicitarias. adResearch ESIC International Journal of Communication Research. ISBN: 34 DOI: 10.7263/adresic-003-06. <https://revistasinvestigacion.esic.edu/adresearch/index.php/adresearch/article/view/>

WEBS DE REFERENCIA:

- IPMark .Información de valor sobre marketing, publicidad, comunicación y tendencias digitales. IPMARK | Información De Valor Sobre Marketing, Publicidad, Comunicación y Tendencias Digitales <https://ipmark.com/>
- PuroMarketing PuroMarketing | Noticias de marketing, publicidad y marcas. (n.d.). PuroMarketing. <https://www.puromarketing.com/>
- El Publicista.es. Revista sobre el mundo de la publicidad, el marketing, la comunicación y las tendencias elpublicista.es. <https://www.elpublicista.es/>
- Marketing Directo.com Últimas noticias en español de Marketing, Publicidad, Tendencias, Social Media, Eventos...Medio Digital para profesionales a nivel Nacional e Internacional. <https://www.marketingdirecto.com/>
- CTRL Control de la Publicidad. (Revista) Publicación especializada en estrategias de marketing, publicidad y medios de. <https://controlpublicidad.com/>

FUENTES DE INSPIRACIÓN CREATIVA

- Cannes Lions Archive <https://www.canneslions.com/>
- D&AD Awards <https://www.dandad.org>
- The One Club for Creativity <https://www.oneclub.org/>
- Ads of the World <https://www.adsoftheworld.com/>
- Behance <https://www.behance.net/>

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

- **CCP Creativo Publicitario.** (2015, September 11). *Pensar Antes de Pensar - Concepto Creativo Publicitario (Documental)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/7FuAcOUAOTE>
- **TREND OR HYPE.** (2025, June 2). *Trend Or Hype: Único informe que separa las tendencias de las modas.* Trendr. <https://trendorhype.com/>
- **APG Spain - La casa del pensamiento estratégico en sentido amplio.** <https://apgspain.es/>

Directorios de Agencias de Pub

- Agencia McCann
- Publicis Groupe

RR.SS de Agencias:

- Tango,
- El Ruso de Rocky,
- Putos Modernos,
- Lola MullenLowe

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

TIPO DE ASIGNATURA :

Teórico-práctica

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

Habrán clases magistrales, de tal modo que al final de curso habrá una breve prueba de desarrollo para evaluar los conceptos más teóricos.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Este método es vital y se empleará durante la mayor parte de las clases para comprender si los conocimientos teóricos son comprendidos por el alumnado a lo largo de los contenidos de la asignatura.

MÉTODO HEURÍSTICO:

A través de los trabajos de grupo e individuales obligatorios de la asignatura, el alumno tendrá que tener iniciativa en la exposición de los mismos, así como saber gestionar y planificar los proyectos planteados para poder crear y resolver soluciones ante varios casos prácticos planteados.

ACTIVIDADES FORMATIVAS :

- Clases teóricas
- Clases prácticas
- Actividades académicas complementarias
- Tutoría
- Evaluación
- Trabajo autónomo

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

La planificación de la asignatura está organizada para 18 semanas: 15 semanas académicas de actividad ordinaria (clases presenciales + tutorías). Semana 16: 1 semana sin clase y sólo con horario de tutoría. Semanas 17 y 18: 2 semanas de evaluación.

No obstante, las actividades programadas en el ejercicio de la planificación pueden verse alteradas en el orden temporal por circunstancias externas al programa, número de alumnos matriculados, actividades puntuales en la UEMC, eventos, actos relacionados puntualmente con la asignatura en otras materias.

En la primera semana de clase se explicará bien la Guía Docente y se detallarán las actividades a entregar de la

asignatura. No obstante, a lo largo del curso se realizarán actividades prácticas que, aunque no sean obligatorias y evaluadas, se tendrán en cuenta para la valoración de la asistencia a clase. Para la difusión de los contenidos de la materia, habrá avisos en Moodle y se empleará el correo electrónico.

El enfoque de esta asignatura busca conectar el conocimiento teórico con la realidad profesional de la "dupla" (Copy y Arte) dentro de una agencia. Por ello, los contenidos combinan la comprensión conceptual desde el briefing. Especial relevancia adquiere el bloque práctico, que permite al alumnado transmitir sus discursos persuasivos. .

Cronograma

- **Semana 1:** Presentación de la asignatura. El departamento creativo y la dupla Copy-Art.
- **Semana 2:** Proceso creativo en una agencia. Del briefing al concepto creativo.
- **Semana 3:** Redacción publicitaria. Cómo escribir para vender.
- **Semana 4:** Titulares, slogans y claims.
- **Semana 5:** Storytelling aplicado a campañas.
- **Semana 6:** Dirección de arte. Lenguaje visual publicitario.
- **Semana 7:** Tipografía, composición y color.
- **Semana 8:** Imagen publicitaria. Fotografía e ilustración.
- **Semana 9:** Creatividad para medios impresos.
- **Semana 10:** Creatividad para medios digitales y redes sociales.
- **Semana 11:** Campañas integradas.
- **Semana 12:** IA Generativa aplicada al trabajo del Copy y Director de Arte.
- **Semana 13:** Preparación de campaña final.
- **Semana 14:** Tutorías de campaña.
- **Semana 15:** Presentación y defensa de campañas.

La prueba de desarrollo final, tendrá lugar en la fecha indicada por el Vicerrectorado de Ordenación Académica y Decanato de Ciencias Sociales. (esta fecha es fija e inamovable, salvo causas justificadas y aprobadas por dirección).

Las clases teóricas se desarrollarán generalmente en el aula, aunque se utilicen las aulas de innovación y nuevo espacio del edificio 03 de la UEMC.

Las actividades son susceptibles de utilizar herramientas de inteligencia artificial de manera ética y responsable, lo que supone que su uso está destinado para conseguir más información, contrastar y ayudar de manera efectiva a fomentar la creatividad y enriquecer el aprendizaje activo. Así se entiende que la aplicación inapropiada como el traslado de la reproducción de las herramientas sin aportación y trabajo propio, representa un comportamiento inadecuado, que no cumple con los objetivos de la(s) actividad(es) y así se verá reflejado en su calificación.

Práctica 1 (individual): **Portfolio de Copy**

- Descripción: El estudiante desarrollará una colección de piezas breves: (Titulares, Claims, Naming, Cuñas, Posts, Banners).
- Valoración: (15% pruebas prácticas) = Total 15%

Práctica 2 (individual): **Dirección de Arte**

- Descripción: Diseño visual de una campaña gráfica. Incluye (Moodboard, Selección, tipográfica, Paleta cromática, Propuesta gráfica).
- Valoración: (15% pruebas prácticas) = Total 15%

Práctica 3 (en grupo): **Campaña Publicitaria Integrada**

- Descripción: Desarrollo completo de una campaña para una marca real. Se entregará: (Concepto creativo, Piezas gráficas, Adaptaciones digitales, Storyboard, Manual creativo, Defensa oral delante de un tribunal

simulado).

- Valoración: (Sistema de evaluación: 25% pruebas prácticas 5% técnicas de observación y 10% oral) = Total 40%

Examen final (individual)

- Descripción: Prueba teórica escrita sobre: Copywriting, Dirección de arte, Producción gráfica, Lenguaje publicitario, Casos prácticos..
- Valoración: (Sistema de evaluación: Prueba escrita) = Total 30%

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES :

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EF	¿Se evalúa en CO?	Sistema evaluación	¿Se mantiene en CE?	Convocatoria extraordinaria
Práctica 1 (individual): Portfolio de Copy El estudiante desarrollará una colección de piezas breves: (Titulares, Claims, Naming, Cuñas, Posts, Banners). Valoración: (15% pruebas prácticas) = Total 15%			X														X	Ejecución de prácticas:15%	X	
Práctica 2 (individual): Dirección de Arte Diseño visual de una campaña gráfica. Incluye (Moodboard, Selección, tipográfica, Paleta cromática, Propuesta gráfica). Valoración: (15% pruebas prácticas) = Total 15%						X											X	Ejecución de prácticas:15%	X	
Práctica 3 (en grupo): Campaña Publicitaria Integrada Desarrollo completo de una campaña para una marca real. Se entregará: (Concepto creativo, Piezas gráficas, Adaptaciones digitales, Storyboard, Manual creativo, Defensa oral delante de un tribunal simulado). Valoración: (Sistema de evaluación: 25% pruebas prácticas 5% técnicas de observación y 10% oral) = Total 40%															X		X	Pruebas orales:10% Ejecución de prácticas:25% Técnicas de observación:5%	X	
Prueba final de la asignatura (individual) prueba escrita. Prueba teórica escrita sobre: Copywriting, Dirección de arte, Producción gráfica, Lenguaje publicitario, Casos prácticos.. • Valoración: (Sistema de evaluación: Prueba escrita) = Total 30%																X	X	Pruebas escritas:30%	X	

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

El alumnado deberá superar de forma independiente las distintas actividades evaluables del curso. Para que se realice la media final, todas las partes deben estar aprobadas con una calificación mínima de 5 sobre 10. En caso de que alguna de las actividades, incluido el examen final escrito, no se supere, no se calculará la media y la calificación final será "3 - Suspenso". Si no se entrega alguno de los trabajos o no se presenta al examen final, la calificación final será "No presentado", lo que implicará la obligación de acudir a la convocatoria extraordinaria. Para poder presentarse a la prueba de desarrollo, es requisito haber aprobado previamente los trabajos evaluables.

- Práctica 1 (individual): **Portfolio de Copy:** (15% pruebas prácticas) = Total 15%
- Práctica 2 (individual): **Dirección de Arte:** (15% pruebas prácticas) = Total 15%
- Práctica 3 (en grupo): **Campaña Publicitaria Integrada:** (Sistema de evaluación: 25% pruebas prácticas 5% técnicas de observación y 10% oral) = Total 40%
- Prueba final de la asignatura (individual) **Prueba Escrita:** (Sistema de evaluación: Prueba escrita) = Total 30%

Las fechas de entrega de los trabajos no se moverán y se entregarán en la plataforma Moodle (no por otros canales). Excepcionalmente se podrá cambiar las fechas si lo considera oportuno el Vicerrectorado de

Ordenación Académica y Decanato.

Si el alumno copia en alguna prueba escrita o trabajo, suspenderá automáticamente la asignatura y acudirá a la evaluación de julio con toda la materia y repetición de todas las prácticas y el examen. El uso indebido de Internet (Redes Sociales), no prestar atención o ser irrespetuoso en el aula, también se penalizará con la expulsión del alumno de la clase. No se admiten dispositivos digitales en el aula si no lo estima oportuno el profesor para la realización de trabajos concretos.

El uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, tendrán una calificación de cero (0). Asimismo, si se comprueba que este comportamiento irresponsable es generalizado o habitual por parte del estudiante, además de reflejarlo en su evaluación continua y final, puede acarrear la apertura de un expediente disciplinario.

Por, tanto, los móviles se guardarán durante la clase del profesor. El plagio o autoría ajena de trabajos será motivo de suspenso de la asignatura.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Además de las pruebas establecidas por el profesor en la convocatoria ordinaria, los alumnos disponen de la convocatoria extraordinaria al final del cuatrimestre (julio), establecida por la Universidad.

En esta convocatoria el alumno hablará con el profesor para fijar una fecha en la que tendrá que entregar los trabajos (todos los trabajos como en la evaluación ordinaria) solicitados antes de presentarse a la prueba de desarrollo. **Deberá entregar todos los trabajos y realizar todas las pruebas que se pidieron en convocatoria ordinaria. Teniendo el mismo valor:** (55% pruebas prácticas 5% técnicas de observación, 10% oral y 30% de prueba escrita).

- Práctica 1 (individual): **Portfolio de Copy:** (15% pruebas prácticas) = Total 15%
- Práctica 2 (individual): **Dirección de Arte:** (15% pruebas prácticas) = Total 15%
- Práctica 3 (en grupo): **Campaña Publicitaria Integrada:** (Sistema de evaluación: 25% pruebas prácticas 5% técnicas de observación y 10% oral) = Total 40%
- Prueba final de la asignatura (individual) **Prueba Escrita:** (Sistema de evaluación: Prueba escrita) = Total 30%

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

Tipo de asignatura	Pruebas escritas	Pruebas orales	Ejecución práctica	Técnicas de observación
Teórico-práctica	30 %	10 %	55 %	5 %