



Guía Docente

Workshop Adobe Illustrator: del Vector al Manual de Marca

Datos del Workshop	TIPO	ECTS	SEMESTRE	PRESENCIAL	IDIOMA	CURSO
	OP	2	Consultar programación	100%	Catalán / Castellano	2023-24

Los *workshops* son actividades formativas que el estudiante puede escoger entre una amplia oferta presentada por la Escuela cada curso académico. Su metodología es eminentemente **práctica** y se organizan en **grupos reducidos**.

Esta guía docente es susceptible de ser modificada por causa de fuerza mayor o sobrevenida.

Descriptor
Adobe Illustrator es uno de los softwares más populares para el diseño gráfico dentro del sector profesional. Una de sus principales ventajas es poder trabajar con elementos vectorizados que permiten conservar la calidad sin importar las modificaciones aplicadas. Además, es ideal a la hora de elaborar el logotipo, la tipografía entre otros aspectos imprescindibles de un manual de marca. El/la estudiante aprenderá las funciones más importantes del programa que le permitan poder realizar los diferentes proyectos del *workshop*. Además, también se utilizará Photoshop en momentos puntuales para apoyar el trabajo del alumnado.

Contenido
Tema 1: Del vector al píxel.
En este primer tema, se estudiarán las características más relevantes del programa y cómo se trabaja con elementos vectorizados, así como sus ventajas y sus desventajas. Para comprender mejor la teoría, se acompañarán con ejemplos y ejercicios pensados para realizar en las sesiones presenciales.
Tema 2: Manual de Marca.
En el segundo tema se introducirá al alumno/a al concepto de Manual de Identidad Corporativa. Se definirán y se presentarán ejemplos que permitan entender mejor tanto los apartados más relevantes como el uso principal del manual de marca dentro del mundo empresarial. Además, se hablará sobre la elaboración del logo, las tipologías, la paleta de colores a partir de Adobe Illustrator para que el/la estudiante sepa aprovechar al máximo sus prestaciones.

Sistema de Evaluación

EVALUACIÓN

- La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante.
- La puntuación mínima para superar cualquier *workshop* es un 5,00. Solamente los *workshops* superados son susceptibles de reconocimiento.
- Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación.

Para el adecuado desarrollo de la evaluación, **el/la estudiante**

SE COMPROMETE:

- **A la lectura, comprensión y estudio de la totalidad del material facilitado.**



- **A la autoría de sus trabajos y ejercicios.**
*Se aplicarán programas de prevención de plagio. La detección de esta infracción en un 20% o más del material comportará una calificación final de **cero** y puede dar paso a actuaciones disciplinarias por parte de la Escuela.*
- **A la corrección ortográfica, sintáctica y léxica del material presentado.** Estos elementos forman parte intrínseca de la evaluación.
- **A elaborar los contenidos de acuerdo con los criterios establecidos por el centro y/o el profesorado para cada uno de los elementos de evaluación.**
- **A realizar toda entrega dentro del plazo establecido y exclusivamente a través de Moodle.**
- **A comunicarse con el/la docente exclusivamente:**
 - **Vía Moodle.**
 - **Personalmente en el aula.**

EVALUACIÓN CONTINUADA

Considerando la naturaleza eminentemente práctica y el aprendizaje gradual propio de las actividades realizadas en los *Workshops*, **no se contemplan ni la modalidad de evaluación única ni tampoco la reevaluación.**

ELEMENTOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN	VALOR PONDERADO
Clases magistrales (obligatorias)	Asistencia con participación pertinente y significativa como mínimo en el 80% de las sesiones. Para la calificación final, se realizará la media ponderada de los otros dos elementos EXCLUSIVAMENTE si se cumple este requisito.	Apto/ No apto
Actividad formativa individual (obligatoria)	Elaboración de un manual de identidad corporativa de una marca inventada por el/la alumno/a. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	70%
Actividad formativa colaborativa de un máximo de 5 estudiantes. (obligatoria)	A partir de una marca existente, el equipo deberá dar una nueva imagen a la empresa modificando los elementos corporativos como son el logo, la tipografía, la paleta de colores, etc. según el nuevo enfoque. Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	30%

Recursos Adicionales

Surface u ordenador portátil en el que el/la estudiante deberá instalar Adobe Illustrator.

Bibliografía

Chagas, Zuk (2016). Como crear un logotipo: una guía muy completa con consejos y pasos para diseñar. Rockcontent <https://rockcontent.com/es/blog/como-crear-un-logotipo/>.



Marco Creativo (2016). Consejos sobre tipografía ¿Cómo utilizar tipografía correctamente? [Vídeo]. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=z52S4uDV1bU&t=504s>.

Renderforest (2021). Psicología del color: cómo elegir los colores para los logos. Renderforest. <https://www.renderforest.com/es/blog/how-to-choose-your-logo-colors>.

Riggs, Tamyé (2010). Tipos: Tipografías clásicas para el diseño gráfico contemporáneo (#1). Parramón.

TedxTalks (2017). Visual Identities: More than just a logo by Sagi Haviv [Vídeo]. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=OcF1KBlvTc>.