



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	2026-27

Los *workshops* son actividades formativas que el/la 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	<p>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 y la tipografía, entre otros aspectos imprescindibles de un manual de marca.</p> <p>El alumnado aprenderá las funciones más importantes del programa que le permitan poder realizar los diferentes proyectos del <i>workshop</i>. Además, también se utilizará Photoshop en momentos puntuales para apoyar el trabajo del alumnado.</p>
Contenido	<p>Tema 1: Del vector al píxel. Las características más relevantes del programa y cómo se trabaja con elementos vectorizados, así como sus ventajas y sus desventajas.</p> <p>Tema 2: Manual de Marca. Introducción al concepto de Manual de Identidad Corporativa y su uso principal en el mundo empresarial. Además, se hablará sobre la elaboración del logo, las tipologías y la paleta de colores a partir de Adobe Illustrator para que el/la estudiante sepa aprovechar al máximo sus prestaciones.</p>
Recursos Adicionales	<p>Es necesario que el/la estudiante acuda con un ordenador portátil o Surface para la ejecución gráfica e instale Adobe Illustrator y Adobe Photoshop. Es recomendable el uso de ratón y de disco duro externo para una mejor eficiencia del programa.</p>
Sistema de Evaluación	<p style="text-align: center;">EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • La evaluación es el proceso mediante el cual se calibra el resultado del aprendizaje del/de la estudiante. • La puntuación mínima para superar cualquier <i>workshop</i> es un 5,00. Solamente los <i>workshops</i> superados son susceptibles de reconocimiento. • Cualquier tipo de trabajo alternativo no tendrá efecto sobre la evaluación. <p>Para el adecuado desarrollo de la evaluación, el/la estudiante</p>



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.
El/la docente tiene potestad para requerir al alumnado la defensa oral de cualquier elemento de evaluación para superarlo (por ejemplo, en caso de sospecha de uso indebido de la IA).*
- **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)	Es condición imprescindible para el correcto desarrollo de la actividad la asistencia a la totalidad de las sesiones y realizar aportaciones pertinentes y significativas. En caso de incumplimiento, solo se contemplará la excepcionalidad de la norma para ausencias inferiores al 20% de las sesiones programadas. Las faltas de asistencia no son susceptibles de ser justificadas.	Apto/ No apto* *No apto implica la calificación 0,00 para este <i>workshop</i> .
Actividad formativa individual	Elaboración de un manual de identidad corporativa de una marca inventada por el/la estudiante. A lo largo del curso se realizarán varias entregas como seguimiento del proyecto individual como, por ejemplo: el <i>moodboard</i> , la construcción del logo y el aspecto visual del manual.	70%



		Esta actividad es susceptible de ser presentada en clase.	
	Actividad formativa colaborativa de un máximo de 5 estudiantes.	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%
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 . Parramón. TedxTalks (2017). Visual Identities: More than just a logo by Sagi Haviv [Vídeo]. Youtube https://www.youtube.com/watch?v=Ocf1KBnlvTc . 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).		