

## Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades, accede a la **sección Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

Qué vamos a aprender a hacer	Temas	Resolución de problemas en las clases en directo	Actividades (15.0 puntos)	Experiencias en mi Portfolio
<b>Semana 1</b>	<b>Tema 1.</b> Introducción al diseño gráfico	<b>Presentación de la asignatura</b> (45 min.)  <b>Clase 1. Problema:</b> Dibujar con curva Bezier. (45 min.)	<i>Asistencia a clases en directo a lo largo de la asignatura.</i> <i>(0.3 puntos cada una)</i>  Huella UNIR: Trabajo en equipo - ¡Todos a una! (0.0 puntos)  Test Tema 1. Introducción al diseño gráfico (0.1 puntos)	

Qué vamos a aprender a hacer

Temas

Resolución de problemas en las clases en directo

Actividades (15.0 puntos)

Experiencias en mi Portfolio

**BLOQUE 1. Introducción al diseño**

- Analizar el contexto actual del diseño gráfico y comprender qué tipo de trabajo es un cartel publicitario.
- Detectar el modo en el que los diseñadores gráficos expresan sus mensajes apoyados en los elementos básicos del lenguaje visual.
- Analizar el concepto de *briefing* y su importancia en el arranque de todo proyecto de diseño.
- Indagar los componentes que forman el computador y cómo ayudan en el diseño.

**Semana 2**

**Tema 2.**  
Elementos del lenguaje visual

**Presentación de Actividad 1**  
Haz un cartel.  
**Clase 2. Problema:**  
¿Qué es la semiótica?  
(45 min.)

Actividad 1: Diseño de un cartel con Adobe Illustrator (5.0 puntos)  
  
Test Tema 2. Elementos del lenguaje visual (0.1 puntos)

**Semana 3**

**Tema 3.**  
Proceso de elaboración de un diseño

**Clase 3. Problema:**  
(45 min.)  
¿Qué es un *briefing*?

Test Tema 3. Proceso de elaboración de un diseño publicitario. Referencias, briefing (0.1 puntos)

Ya tienes tu primer trabajo listo para presentar en el portfolio.

Qué vamos a aprender a hacer

Temas

Resolución de problemas en las clases en directo

Actividades (15.0 puntos)

Experiencias en mi Portfolio

Semana 4

**Tema 4.**  
El ordenador

**Clase 4. Problema:**  
¿Sabes cuántos programas de diseño 2D hay?  
¿Por qué Adobe?  
  
(45 min.)

Test Tema 4. El ordenador en el diseño  
(0.1 puntos)

Semana 5

**Tema 5.**  
Introducción a Illustrator:  
imagen vectorial

**Clase 5. Problema:**  
¿Cómo manejar Illustrator para diseñar un cartel?  
(45 min.)

Semana 6

**Resolución de Actividad 1**  
(45 min.)

**Clase 5. Problema:**  
¿Cuáles son los recursos más interesantes de Illustrator?  
(45 min.)

Test Tema 5. Introducción a Illustrator. Imagen vectorial  
(0.1 puntos)

Qué vamos a aprender a hacer

Temas

Resolución de problemas en las clases en directo

Actividades (15.0 puntos)

Experiencias en mi Portfolio

**BLOQUE 2. El ordenador y el software de diseño**

- Reconocer cómo desenvolverte en el interfaz de Illustrator.
- Conocer cuáles son las herramientas más empleadas de Illustrator y cómo emplearlas en el diseño de cartel.
- Trabajar con las herramientas más empleadas de Photoshop y cómo aplicarlas en el diseño de tu díptico.
- Manejar las herramientas más habituales que un diseñador aplica sobre imagen *bitmap* en su día a día.
- Jugar con las opciones de párrafo y carácter de Indesign (y otras más) en la búsqueda de distintas composiciones y modos de trabajo.
- Crear la estructura básica de las páginas maestras

**Tema 6.**  
Introducción a Photoshop

**Presentación Actividad 2**

**Clase 6. Problema:**  
¿Cómo usa un diseñador Photoshop?  
(45 min.)

Actividad 2: Realización de un díptico. Diseño de la portada, contra e interior con Adobe Illustrator  
(5.0 puntos)

Test Tema 6. Introducción a Photoshop  
(0.1 puntos)

Semana 7

Qué vamos a aprender a hacer

Temas

Resolución de problemas en las clases en directo

Actividades (15.0 puntos)

Experiencias en mi Portfolio

para que todo el contenido esté correctamente maquetado.

Semana 8

**Tema 7.**  
Introducción a Photoshop II

**Clase 7. Problema:**  
¿Son inteligentes los objetos inteligentes?  
*Mock up.*  
(45 min.)

Test Tema 7. Introducción a Photoshop II  
(0.1 puntos)

Semana 9

**Tema 8.**  
Introducción al diseño editorial. Indesign

**Clase 8. Problema:**  
¿Cuál es la composición de texto ideal?  
(45 min.)

Test Tema 8. Introducción al diseño editorial  
(0.1 puntos)

Semana 10

**Tema 9.**  
Introducción al diseño editorial. Indesign II

**Resolución Actividad 2**  
(45 min.)  
**Clase 9. Problema:**  
Cómo hacer que la estructura de página se repita, páginas maestras  
(45 min.)

Test Tema 9. Introducción al diseño editorial. InDesign  
(0.1 puntos)

Semana 11

**Tema 10.**  
Imagen corporativa

**Presentación Actividad 3**  
(3 puntos)  
**Clase 10. Problema:**  
¿El logo es la marca?  
(45 min.)

Actividad 3: Realización de logotipo y manual de identidad corporativa  
(3.0 puntos)  
Test Tema 10. Imagen corporativa/ Branding  
(0.1 puntos)

Experiencia

**Semana 12**

Qué vamos a aprender a hacer

Temas

Resolución de problemas en las clases en directo

Actividades (15.0 puntos)

Experiencias en mi Portfolio

<p><b>Tema 11.</b> El logotipo</p> <p><b>Tema 12.</b> Isotipo y marca</p>	<p><b>Clase 11. Problema:</b> ¿Cuántos logotipos reconoces? (45 min.)</p> <p><b>Clase 12. Problema:</b> ¿Cómo genero una idea para crear un isotipo? (45 min.)</p>	<p>Test Tema 11. El logotipo (0.1 puntos)</p> <p>Test Tema 12. Isotipo y marca (0.1 puntos)</p>	
---	--	---	--

**Semana 13**

Qué vamos a aprender a hacer

Temas

Resolución de problemas en las clases en directo

Actividades (15.0 puntos)

Experiencias en mi Portfolio

**BLOQUE 3. La marca en el diseño**

- Reconocer la importancia de la identidad visual corporativa y su relación con el servicio o producto y con el usuario o consumidor.
- Valorar la impronta que dejan en la memoria los logotipos y los elementos que lo componen.
- Desglosar las partes que componen un manual de identidad corporativa analizando su función y aplicación.
- Realizar un simulacro de examen para ensayo y refuerzo de procedimientos.
- Revisar los mejores trabajos y decidiremos por votación cuál de ellos representará a la marca planteada en el

**Tema 13.**  
Manual de identidad corporativa

**Tema 14.**  
Cómo realizar un manual de imagen

**Clase 13. Problema:**  
(45 min.)  
Qué normas hay respecto a la aplicación del logo

**Clase 14. Problema:**  
(45 min.)  
¿Cómo ilustrar las normas?

Test Tema 13. Manual de identidad corporativa  
(0.1 puntos)

Test Tema 14. Cómo realizar un manual de imagen corporativa II  
(0.1 puntos)

	Qué vamos a aprender a hacer	Temas	Resolución de problemas en las clases en directo	Actividades (15.0 puntos)	Experiencias en mi Portfolio
Semana 14	briefing de la actividad 3		Sesión recomendación de examen (45 min.)		Experiencia
			Resolución de Actividad 3 (45 min.)		
Semana 15					
Semana 16	Semana de exámenes				