



## CARTA DESCRIPTIVA

### I. DATOS DEL TALLER:

Nombre del taller: Logos e identidad de marcas.

Área de Atención: Educación para la Autonomía Económica

Eje Temático: Capacitación para la comercialización de bienes y/o servicios.

Total de horas: 120 horas.

Horas por semana: 6 horas.

### II. OBJETIVO:

Adquirir los conocimientos teórico-prácticos para poder definir un conjunto de rasgos que representen los valores e identidad de una marca, a partir de estrategias que ayuden a crear una personalidad única y atractiva que genere una impresión positiva en los clientes, con la idea de contribuir a la comercialización de su producto o servicio.

### III. POBLACIÓN A LA QUE VA DIRIGIDO:

Personas mayores de 15 años, principalmente mujeres.

### IV. CONTENIDOS POR MÓDULO:

Módulo	Contenidos	Horas	Materiales a utilizar
<b>1. Identidad de marca.</b>	<b>1.1.</b> Identidad de marca. 1.1.1 Conceptos básicos. 1.1.2 Importancia de tener tu propia marca.  <b>1.2.</b> Nombre de la marca. 1.2.1 Características ideales de un nombre. 1.2.2 Conceptualización del nombre. 1.2.3 Disponibilidad de marca.  <b>1.3.</b> Importancia de registrar una marca. 1.3.1 IMPI.	24	Papel Pluma Lápiz Equipo de computo



<b>2. Brief.</b>	<b>2.1</b> Concepto y desarrollo. 2.1.1 Descripción de la empresa. 2.1.2 Objetivos del negocio. 2.1.3 Público objetivo. 2.1.4 Competencia. 2.1.5 FODA.	24	Papel Lápiz Pluma Equipo de computo
<b>3. Fundamentos del diseño.</b>	<b>3.1</b> Tipos de marcas gráficas. 3.1.1 Identificadores nominales. 3.1.2 Identificadores simbólicos. <b>3.2</b> Elementos de diseño. 3.2.1 Estilo gráfico. 3.2.2 Tipografía. 3.2.3 Color. 3.2.4 Composición. 3.2.5 Retícula.	24	Papel Lápiz Colores Regla Tijeras Equipo de computo
<b>4. Boceto y herramientas de diseño.</b>	<b>4.1</b> Elaboración de bocetos. 4.1.1 Técnicas creativas. 4.1.2 Línea, forma y símbolo. 4.1.3 Boceto burdo. 4.1.4 Boceto fino. <b>4.2</b> Trazado digital. 4.2.1 Software libre y de licencia. 4.2.2 Vectorización. 4.2.3 Modos de color (digital e impresa).	24	Papel Lápiz Colores Goma Sacapuntas Equipo de computo Gimp (programa libre) Vecteezy (programa libre)
<b>5. Manual de uso y soporte.</b>	<b>5.1</b> Manual de uso. 5.1.1 Importancia del manual de uso. 5.1.2 Componentes de la marca. 5.1.3 Normas para el uso de la marca. 5.1.4 Aplicaciones de la marca. 5.1.5 Soportes. <b>5.2</b> Prototipo. 5.2.1 Dummy y mock up.	24	Papel Lápiz Tijeras Pluma Equipo de computo



## V. EVALUACIÓN:

La evaluación será eminentemente formativa por lo que será primordial la identificación de áreas de oportunidad para la mejora continua e intervención en los procesos educativos a fin de conseguir las metas y objetivos previstos. El instrumento que se sugiere utilizar es la rúbrica de evaluación que determina las competencias desarrolladas mediante indicadores de aspectos centrales de los contenidos implementados, así como niveles de logro. Se entregará una constancia de participación una vez acreditada dicha evaluación.

## VI. BIBLIOGRAFÍA

- Castro, Iván (2018). El ABC del Lettering. Editorial Campgràfic, España.
- Itten, Johannes (S/A). Arte del color, Editorial Bouret, París.
- Parramón, José M. (S/A) Teoría y práctica del color, Editorial Parramón Ediciones, s. a.
- 99 desings (2015) El logo perfecto en 4 pasos Qué hay que tener en cuenta para elegir un buen diseño de logo, [https://ipmark.com/wp-content/uploads/2015/02/ebook-4-steps\\_ES.pdf](https://ipmark.com/wp-content/uploads/2015/02/ebook-4-steps_ES.pdf)
- Doppler Email, Automation & Data Marketing, Branding El paso a paso para construir marcas inolvidables <https://www.fromdoppler.com/resources/ebooks/ebook-branding.pdf>
- Diehl, Gregory V (2017). Desarrollando la identidad de marca, editorial Identity publications, Estados Unidos.