

<b>CURSO</b>	:	<b>Affinity Design System</b>
<b>DURACIÓN</b>	:	<b>32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)</b>
<b>PRE – REQUISITO</b>	:	<b>Manejo básico de computadora, nociones generales de diseño visual, no se requiere experiencia previa en Affinity.</b>

## SUMILLA

El curso de Fundamentos de Affinity está orientado al aprendizaje práctico de las herramientas esenciales del ecosistema Affinity, con énfasis en composición visual, edición gráfica, diseño vectorial y producción de piezas funcionales para medios digitales e impresos. El estudiante aprenderá a desenvolverse dentro del entorno del programa, comprenderá la lógica de construcción visual y desarrollará propuestas gráficas claras, ordenadas y técnicamente correctas.

A lo largo del curso se trabajará desde los fundamentos del diseño hasta la construcción de piezas aplicadas, fortaleciendo el uso de tipografía, color, retícula, vectorización, imagen y exportación final. El objetivo es que el estudiante logre resolver necesidades visuales reales con criterio técnico y gráfico.

## REQUISITOS

### MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno o libreta de apuntes
- Lapicero o portaminas
- Carpeta digital para guardar avances del curso
- Memoria USB o acceso a nube para respaldo de archivos

### MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono
- Audífonos con micrófono
- Buena conexión a internet
- Espacio libre de distracciones y ruidos
- Affinity instalado previamente
- Mouse, de preferencia
- Cuaderno o libreta de anotaciones
- Cuenta de almacenamiento en nube o carpeta organizada para respaldos
- Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>

SES	CONTENIDO
1	<b>INTRODUCCIÓN A AFFINITY · EL ENTORNO DE TRABAJO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción al ecosistema Affinity</li> <li>• Reconocimiento del entorno de trabajo</li> <li>• Paneles, herramientas y configuración inicial</li> <li>• Lógica general de archivo y espacio de trabajo</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Reconocer las áreas de trabajo del programa y configurar un archivo básico de práctica.
	<b>TAREA:</b> Explorar la interfaz y registrar capturas o notas de las herramientas principales.
2	<b>MESAS DE TRABAJO, DOCUMENTOS Y ORGANIZACIÓN VISUAL</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación y configuración de documentos</li> <li>• Tamaños, resolución y unidades</li> <li>• Mesas de trabajo y estructura de archivo</li> <li>• Organización por capas y grupos</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Construir un documento con distintas mesas de trabajo y organización básica por capas
	<b>TAREA:</b> Preparar un archivo ordenado con formatos para redes y pieza impresa simple

3	<p><b>FORMAS, TRAZADOS Y NODOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas de forma</li> <li>• Trazados básicos</li> <li>• Edición de nodos y curvas</li> <li>• Operaciones booleanas y construcción vectorial simple</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Crear una composición gráfica usando formas y operaciones básicas.</p>
TRABAJO	<p>PRÁCTICA 1: Desarrollar una composición gráfica simple aplicando: herramientas básicas, color, orden visual, estructura técnica.</p>
4	<p><b>COLOR, RELLENOS, CONTORNOS Y CONTRASTE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rellenos y contornos</li> <li>• Paletas de color</li> <li>• Contraste y jerarquía visual</li> <li>• Uso funcional del color</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Aplicar color y contraste a una composición promocional.</p>
	<p><b>TAREA:</b> Probar dos propuestas cromáticas sobre una misma pieza.</p>
5	<p><b>TIPOGRAFÍA Y COMPOSICIÓN VISUAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de fuente</li> <li>• Jerarquía tipográfica</li> <li>• Legibilidad</li> <li>• Relación entre texto y composición</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Diseñar una pieza tipográfica con jerarquía clara.</p>
	<p><b>TAREA:</b> Construir una composición usando titular, subtítulo y texto complementario.</p>
6	<p><b>IMAGEN, RECORTE Y MÁSCARAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Importación de imágenes</li> <li>• Recorte básico</li> <li>• Máscaras</li> <li>• Integración de imagen y recursos gráficos</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Trabajar una pieza visual combinando fotografía y tipografía.</p>
TRABAJO	<p>PRÁCTICA 2: Presentar una pieza gráfica simple integrando: tipografía, imagen, color, composición, limpieza visual.</p>
7	<p><b>RETÍCULA, ALINEACIÓN Y ORDEN VISUAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retículas básicas</li> <li>• Alineación y distribución</li> <li>• Estructura visual</li> <li>• Coherencia compositiva</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Corregir una pieza desordenada aplicando retícula y alineación.</p>
	<p><b>TAREA:</b> Diseñar una pieza con estructura basada en columnas o módulos.</p>
8	<p><b>ILUSTRACIÓN VECTORIAL BÁSICA E ÍCONOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simplificación visual</li> <li>• Construcción básica de íconos</li> <li>• Recursos vectoriales aplicados</li> <li>• Consistencia formal</li> </ul>

	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Diseñar una serie breve de íconos o elementos gráficos.</p>
	<p><b>TAREA:</b> Refinar la serie gráfica trabajada en clase.</p>
<b>9</b>	<p><b>PIEZAS PARA REDES SOCIALES Y ADAPTACIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatos para redes</li> <li>• Pieza matriz y adaptaciones</li> <li>• Coherencia visual entre formatos</li> <li>• Preparación de piezas para publicación</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Desarrollar una pieza matriz y dos adaptaciones</p>
<b>TRABAJO</b>	<p>PRÁCTICA 3: Entregar una mini línea gráfica digital que incluya: una pieza principal, dos adaptaciones, unidad visual, jerarquía correcta.</p>
<b>10</b>	<p><b>DISEÑO DE AFICHE O FLYER PROMOCIONAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructura de una pieza promocional</li> <li>• Jerarquía de información</li> <li>• Claridad visual</li> <li>• Llamado principal</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Diseñar un afiche o flyer con una estructura clara</p>
<b>11</b>	<p><b>INTRODUCCIÓN A BRANDING APLICADO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qué es identidad visual</li> <li>• Elementos básicos de marca</li> <li>• Coherencia gráfica</li> <li>• Aplicación básica de sistema visual</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Construir un concepto visual simple para una marca ficticia.</p>
	<p><b>TAREA:</b> Desarrollar propuestas iniciales de logotipo o recursos de marca.</p>
<b>12</b>	<p><b>EXPORTACIÓN Y PREPARACIÓN DE ARCHIVOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formatos de exportación</li> <li>• JPG, PNG y PDF</li> <li>• Resolución para digital e impresión básica</li> <li>• Organización del archivo final</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Exportar correctamente piezas realizadas en clase.</p>
<b>TRABAJO</b>	<p>PRÁCTICA 4: Entregar una propuesta gráfica aplicada a una marca, producto o evento simple, incluyendo: pieza promocional, uso coherente de color y tipografía, archivo organizado, exportaciones correctas.</p>
<b>13</b>	<p><b>DESARROLLO DEL PROYECTO FINAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición del proyecto final</li> <li>• Organización del proceso</li> <li>• Revisión del concepto visual</li> <li>• Planificación de piezas</li> </ul>
	<p><b>ACTIVIDAD:</b> Avanzar el proyecto final con acompañamiento docente.</p>
<b>14</b>	<p><b>AJUSTES VISUALES Y CONSISTENCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Corrección compositiva</li> <li>• Coherencia de color y tipografía</li> <li>• Limpieza técnica del archivo</li> <li>• Orden del entregable</li> </ul>

	<b>ACTIVIDAD:</b> Ajustar el proyecto según observaciones.
	<b>TAREA:</b> Preparar una versión casi final del proyecto.
<b>15</b>	<p><b>PRESENTACIÓN Y SUSTENTO VISUAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cómo presentar una propuesta gráfica</li> <li>• Explicación del concepto</li> <li>• Decisiones visuales</li> <li>• Presentación clara del archivo</li> </ul>
	<b>ACTIVIDAD:</b> Sustentar el proyecto en formato breve.
<b>TRABAJO</b>	PRÁCTICA 5: Preparar versión final del proyecto para evaluación previo a examen final.
<b>16</b>	<p><b>EXAMEN FINAL:</b></p> <p>Desarrollar y sustentar una propuesta gráfica integral para una marca, producto o evento real o ficticio, aplicando los conocimientos de todas las sesiones del curso.</p>

## Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

[ipad.pe](http://ipad.pe)

AE/04.26