

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



**PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA**

**GUÍA DOCENTE**

**TIPOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño Digital
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Fundamentos de Diseño
Denominación de la asignatura:	Tipografía y caligrafía
Curso:	Primero
Semestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Sergio Jiménez
E-mail:	Sergio.jimenez@u-tad.com
Teléfono:	916402811

# 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

## Descripción de la materia

La materia Fundamentos del Diseño se centra en el estudio y práctica del conjunto de fundamentos visuales y técnicas compositivas para el desarrollo de proyectos de diseño visual. En ella el alumno adquirirá los principios de composición visual que le permitirán comprender y manipular la imagen, conocer las herramientas, observar la forma, emplear la tipografía y conocer los principios de la ilustración.

Se trata de una materia que no solo impregna aquellas asignaturas propias sino a todas las demás que formen parte de una propuesta educativa de grado que pretenda enseñar y explicar cómo funciona el proceso comunicativo ya que de lo que se trata al fin es de la organización de los elementos que lo componen que es común a cualquier disciplina que tenga que ver con las artes visuales y la comunicación.

## Descripción de la asignatura

Tipografía y caligrafía es por definición una asignatura transversal en el sentido de que la letra está presente en la mayoría de las comunicaciones visuales que recibimos a diario. De forma más específica, por lo que se refiere al Grado, la asignatura está planificada para hacer entender al alumno que la letra es un elemento diseñado, comunicativo y expresivo que a su vez adquiere otras dimensiones como elemento que completa y complementa al resto de los que participan en la comunicación visual.

El objetivo principal de la asignatura es el de sensibilizar al alumno sobre el hecho tipográfico, la importancia de la letra en la comunicación visual y la función que tienen las distintas formas y modelos tipográficos. Su aportación reside por tanto en la perspectiva que ofrece hacia un elemento cotidiano de importancia capital en la sociedad visual actual.

La tipografía debe de aportar coherencia dentro del mensaje visual, desde en la elaboración de un cartel, como en unos títulos de crédito o un menú de opciones en todo tipo de aplicaciones interactivas. El futuro profesional debe por esta razón entender y ser capaz de manejar el potencial comunicativo de la letra, desde la letra funcional en su uso adecuado al contexto, como la capacidad expresiva del componente estético de la misma y su capacidad de sugestión.

## 3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

G1 Comprender de forma crítica las interrelaciones existentes entre las diferentes artes y sus corrientes de pensamiento a lo largo de la historia, y la evolución de los valores estéticos, históricos y culturales.

G2 Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

G4 Expresar ideas y conceptos mediante la aplicación de los fundamentos estéticos y de percepción de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio para la creación de contenidos digitales.

G5 Analizar de forma general un contexto, y en base a los datos recogidos, tomar decisiones sobre el proyecto digital asociado, de acuerdo con el público objetivo del mismo y el modelo de negocio establecido.

G7 Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

G10 Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

E5 Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y características de los tipos, así como su utilidad en cualquier medio audiovisual.

E7 Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

E8 Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

## 3.2 Resultados de aprendizaje

Analizar obras artísticas desde un punto de vista estético y cultural.

Interpretar obras artísticas relacionándolas con sus corrientes de pensamiento y su contexto histórico.

Comprender la gramática y los significados del lenguaje visual.

Reconocer el lenguaje visual y compositivo de una obra artística.

Emplear el color con intención, fundamento y conocimiento de sus principios físicos y de transformación y creación de la imagen.

Adaptar la idea y el estilo de un proyecto al briefing del cliente.

Adecuar el planteamiento de un proyecto al estudio de mercado y público objetivo al que va dirigido.

Identificar los cambios producidos en la sociedad debido a la inclusión de los nuevos medios digitales.

Implementar recursos, ideas y métodos novedosos sirviéndose de la creatividad y la innovación.

Experimentar técnicas diversas de creatividad para la producción de obras artísticas.

Manejar herramientas digitales para la creación de imágenes, vídeos, webs/apps y obras artísticas interactivas.

Emplear diversas técnicas de expresión artística para la generación de contenidos digitales.

Comprender la forma, diseño y estructura que caracteriza una tipografía y sus connotaciones psicológicas para su aplicación en una obra artística.

Elegir la tipografía adecuada al proyecto y sus contextos comercial y artístico.

Conocer el proceso de creación de una nueva tipografía.

Desarrollar una biblia visual o guía de estilo del proyecto de diseño.

Conocer las nuevas tendencias creativas y estilos visuales demandados por la industria digital actual.

Crear diseños que reflejen los fundamentos y las características esenciales del mismo dependiendo del público al que vaya dirigido.

## 4. CONTENIDOS

- Historia y evolución
- Arte e impresión digital
- Visión histórica y metalingüística
- Tipografía y lenguaje
- Forma, diseño y estructura
- Uso de retículas
- Diseños editoriales
- Tipografía en pantalla

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### 5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

## 5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	17	100%
AF2 Clases Prácticas	37	100%
AF3 Tutorías	5	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	27	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	61	0%
AF6: Actividades de Evaluación	3	100%

## 6. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	20%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40%	80%
SE3 Prueba Objetiva	10%	50%

## 7. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía básica

Luidl, Philipp; Tipografía básica, Campgràfic, Valencia, 2004.

Lupton, Ellen; Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores, Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

Lupton, Ellen, Tipografía en pantalla, Barcelona, GG, 2014

### Bibliografía recomendada

Aicher, Otl; Tipografía, Campgràfic, Valencia, 2004.

Blackwell, Lewis; La tipografía del siglo XX. Remix, Gustavo Gili, Barcelona, 1998.

Cabarga, Leslie, Learn Fontlab Fast, LA, Iconoclassics, 2010

Castro, Iván, El ABC del Lettering, Barcelona, Campgrafic, 2017

Elam, Kymberly, Grid systems principles of organizing type, New York, Princeton Architectural press, 2004.

Flor, Martina, Los grandes secretos del lettering, Dibujar letras: desde el boceto al arte final, Barcelona, GG, 2017

Frutiger, Adrian; Signos, símbolos, marcas, señales, Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

Gerstner, Karl; Compendio para alfabetos. Sistemática de la escritura, Gustavo Gili, Barcelona, 2003.

Haslam, Andrew; Lettering. Manual de producción y diseño, Gustavo Gili, Barcelona, 2011.

Heller, Steven, Escrito a mano, GG, 2007.

Henestrosa, Cristóbal (et al.): Cómo crear tipografías, del boceto a la pantalla, Tipo e Editorial, Madrid, 2012.

Hofmann, Armin, Graphic Design Manual, Principles and practice, Zürich, Niggli AG, 2004

Jardí, Enric, 22 Consejos sobre tipografía, Barcelona, Editorial Actar, 2008.

Kane, John, Manual de tipografía, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2004

Hochuli, Jost; El detalle en la tipografía, Campgràfic, Valencia, 2007.

Mediavilla, Claude; Caligrafía: del signo caligráfico a la pintura abstracta, Campgràfic, Valencia, 2005.

Müller - Brockmann, Josef, Grid systems in graphic design, Sulgen/Zürich, Niggli ed., 1981

Noordzij, Gerrit; El trazo. Teoría de la escritura, Campgràfic, Valencia, 2009.

Unger, Gerard; ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad, Campgràfic, Valencia, 2009.