



GUÍA DOCENTE

TIPOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: A DISTANCIA

CURSO ACADÉMICO: 2023-2024

Denominación de la asignatura:	Tipografía y Caligrafía
Titulación:	Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos de Diseño
Curso:	Primero
Cuatrimestre:	Segundo
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Nora García / nora.garcía@u-tad.com
Página Web:	http://www.u-tad.com/

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.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias (genéricas, específicas y transversales)

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - 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.

CG2 - Conocer e interpretar los procesos simbólicos y de significación propios del lenguaje visual.

CG4 - 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.

CG5 - 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.

CG7 - Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

CG10 - Utilizar las técnicas y las herramientas artísticas asociadas a la generación de contenidos digitales.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

TRANSVERSALES

CT6 - Demostrar versatilidad, flexibilidad y creatividad en el desarrollo de proyectos, actividades y trabajos.

ESPECÍFICAS

CE1 - Ejecutar el dibujo con técnicas tradicionales y digitales de creación artística tanto para la ideación como para la

representación de imágenes.

CE5 - Conocer y aplicar las clasificaciones tipográficas, la anatomía y las características de los tipos, así como su utilidad en

cualquier medio audiovisual.

CE7 - Definir e implementar el estilo visual adecuado para un proyecto.

CE8 - Valorar e implementar los aspectos formales, semánticos, funcionales y ergonómicos del diseño.

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.

Aplicar correctamente los elementos básicos de la imagen y los recursos estéticos para transmitir ideas y conceptos a través del diseño.

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.

Resolver problemas del entorno del diseño digital de manera versátil.

Aplicar la experimentación en la creación artística.

Emplear distintas técnicas de dibujo tanto tradicionales como digitales.

Representar figuras naturales y el entorno físico a través del dibujo.

Adquirir las habilidades básicas de observación, interpretación y representación del entorno físico.

Entender las leyes por las que se rigen los distintos sistemas de representación para su aplicación en la creación de imágenes.

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.

CONTENIDO

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

TEMARIO

Tema 1. Definición y anatomía tipográfica

1. Introducción a la tipografía
2. Definición: escritura, caligrafía, rotulación y tipografía
3. Tipografía y lenguaje: anatomía tipográfica
4. Aproximación práctica a la tipografía

Tema 2. Caligrafía, principios y herramientas

1. Definición de los fundamentos caligráficos
2. Modelo de escritura Carolina
3. Acercamiento a otros modelos: Capitular romana, itálica y gótica
4. Caligrafía a pincel

Tema 3: Historia y clasificación

1. Historia y evolución
2. Clasificación tipográfica
3. Documentación e investigación: Visión histórica y metalingüística

Tema 4. Dibujo y construcción

1. Forma, diseño y estructura
2. Desarrollo de una familia y funciones
3. Criterios de selección tipográfica
4. Desarrollo de un proyecto tipográfico

Tema 5. Espacio tipográfico

1. El espacio tipográfico (ámbitos)
2. Uso de retículas. Jerarquía y orden
3. Diseños editoriales

Tema 6. Lettering y la tipografía como imagen

1. Rotulación y letra ilustrada
2. La letra en movimiento
3. Tipografía en pantalla

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	1,67	1,67
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	15,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,33	3,33
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	25,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	8,33	0,00
<i>Tutorías</i>	1,67	1,67
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	31,67	0,00

<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	53,33	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	3,33	3,33
<i>Test de autoevaluación</i>	6,67	0,00
TOTAL	150	10

Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time Teaching (JITT) o aula a tiempo

DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

Consideraciones específicas acerca de la evaluación

El alumno deberá entregar y aprobar al menos el 80% de los trabajos del curso

- Las calificaciones de los trabajos realizados durante el curso supondrán el 60% de la nota final
- El examen final supondrá un 30% de la nota final
- Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura

- Todas las actividades son factibles de entregarse pasada la fecha de entrega marcada para cada una que será indicada con anterioridad suficiente por el profesor. Sin embargo, cualquiera de ellas que se presente por primera vez fuera de la misma, no podrá optar a una calificación superior al aprobado (5) en ningún caso.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- En caso de requerir convocatoria extraordinaria, el alumno deberá presentar las actividades suspensas y superar el examen teórico, siendo la valoración con respecto a la calificación final de cada actividad la misma que para la convocatoria ordinaria.

- Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

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.

MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

Materiales:

Ordenador personal

Webcam y micrófono

Tableta gráfica

Materiales de caligrafía

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe.

Fontlab. Navegador de internet con plugins actualizados. Preferiblemente Chrome