GUÍA DOCENTE

TIPOGRAFÍA Y CALIGRAFÍA

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

MODALIDAD: PRESENCIAL

CURSO ACADÉMICO: 2026-2027

Denominación de la asignatura:	Tipografía y Caligrafía
Titulación:	Grado en Diseño Digital
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Fundamentos de Diseño
Curso:	1
Cuatrimestre:	2
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - 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 DE LA MATERIA

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 psicologicas 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

Introducción a la tipografía

Definición: escritura, caligrafía, rotulación y tipografía

Tipografía y lenguaje: anatomía tipográfica

Aproximación práctica a la tipografía

Tema 2. Caligrafía, principios y herramientas

Definición de los fundamentos caligráficos

El estudio del modelo caligráfico

Modelo de escritura Carolina

Los procesos de derivación de la letra

Tema 3: Historia y clasificación

Historia y evolución

Clasificación tipográfica

La familia tipográfica y funciones

Criterios de selección tipográfica

Documentación e investigación: Visión histórica y metalingüistica

Tema 4. Dibujo y construcción

Forma , diseño y estructura

El espacio tipográfico (ámbitos)

Uso de retículas. Jerarquía y orden

Desarrollo de un proyecto tipográfico

Diseños editoriales, la letra como imagen y tipografía en pantalla

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DOCENTES

Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
Clases teóricas / Expositivas	20	20
Clases Prácticas	35	35
Tutorías	5	3
Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	32	0

Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	55	0
Actividades de Evaluación	3	3

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

Tema 1: 3 semanas

Tema 2: 4 semanas

Tema 3: 3 semanas

Tema 4: 4 semanas

SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	20

Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	40	80
Prueba Objetiva	10	50

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10	10
Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	70	70
Prueba Objetiva	20	20

Consideraciones generales acerca de la evaluación

CONVOCATORIA ORDINARIA

- Actividades (70%): La media de las actividades deberá ser igual o superior a 5.
- Examen final (20%): La prueba objetiva será de carácter teórico-práctico y se deberán aplicar conceptos, criterios y procesos de trabajo vistos en la asignatura.
- Ambas partes (trabajos y examen) han de tener una calificación superior al 5 para aprobar la asignatura.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA

- En caso de requerir convocatoria extraordinaria, el alumno deberá presentar las actividades suspensas y superar el examen, 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.

REPETICIÓN DE TRABAJOS Y ENTREGAS TARDÍAS

1. Podrán repetirse un máximo de dos actividades con la intención de mejorar el resultado final de una actividad que fue entregada en fecha. Repetir implica volver a hacer una entrega nueva, no modificar o mejorar lo que ya se presentó. Se deberá realizar de forma autónoma. Se entregará en las mismas condiciones que la entrega original (rúbrica, solicitud de archivos, entregas físicas, etc.). La nota podrá ser superior o no a la primera entrega.

2. Se pueden repetir solo las actividades que fueron entregadas en fecha y ya corregidas. Es decir, si es la primera vez que se entrega, no se considerará una repetición sino una entrega tardía y la nota no podrá ser superior a 5.

3. Habrá un periodo de tiempo concreto que indique la profesora para la repetición de trabajos. El alumno deberá informar por escrito a la profesora a través de correo electrónico para activar una nueva entrega en la plataforma y si fuera necesario, darle indicaciones para desarrollar el nuevo proyecto.

4. No se recogerán actividades en el e-mail, solo a través de Blackboard. Tampoco se dará feedback de bocetos u opiniones y/o sugerencias. El trabajo repetido o tardío ha de hacerse de forma autónoma.

ANTE LA COPIA O FRAUDE

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial ha de ser explícitamente autorizado por la profesora, de lo contrario se considerará copia.

Si un alumno copia o ayuda a copiar en una actividad o en un examen, o hace uso indebido de la IA o de cualquier otro medio fraudulento, se le califica la actividad o examen con cero, pudiendo terminar en el suspenso de la convocatoria. Además el docente deberá informar al coordinador para proceder a activar el proceso disciplinario del título V y VI de la normativa del centro universitario

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

Tipología del aula

Aula de ordenadores

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal

2 paquetes de papel cuadriculado (5x5mm) para hacer las letras modulares

2 Rotuladores edding 1255 caligrafía

1 rollo de papel cebolla para arte final unidad 1

Cortadora de papel de rollo

Papel de colores para fanzine

Software:

Equipo de proyección con Powerpoint, Acrobat Reader

Paquete Adobe.

Fontstruct.

Navegador de internet con plugins actualizados. Preferiblemente Chrome