

<b>GUÍA DOCENTE</b> ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO			ASIGNATURA		
			<b>Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía</b>		
CURSO			2º EASD // Diseño Gráfico		
DPTO.	Comunicación gráfica y audiovisual				
TIPO	Obligatoria de la esp.	CARÁCTER		Teórico-Práctico	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	5	CRÉDITOS ECTS	8
HORAS TOTALES	180	HORAS PRESENCIALES	160	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	20

### DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

*Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía* proporciona al alumnado los instrumentos, conceptos y metodologías para alcanzar el conocimiento y las destrezas que le permitan ejecutar de forma coherente diferentes interpretaciones del ámbito del alfabeto y la letra en el contexto actual.

*Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía* complementa y pone en práctica el aprendizaje obtenido en *Tipografía I y II*, de primer curso. Esta relación facilita al alumnado un dominio y comprensión del carácter y del texto que se sustenta con la aplicación práctica continua durante el curso.

La aplicación de una metodología teórico-proyectual en la materia, posibilita emprender un proyecto tipográfico en el que intervienen las fases de investigación, bocetado, vectorización, programación y distribución de una fuente digital funcional.

### OBJETIVOS

- OB01 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes en el diseño de tipografía.
- OB02. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual en el diseño de tipografía.
- OB03. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico en el diseño de tipografía.
- OB04. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos en el diseño de tipografía.
- OB05. Establecer estructuras organizativas de la información mediante el diseño tipográfico.
- OB06. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico en el diseño tipográfico.
- OB07. Determinar y crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- OB08. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- OB09. Adquirir la capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- OB10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- OB11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- OB12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento, creación y gestión de imágenes, textos y sonidos.

- OB13. Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- OB14. Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- OB15. Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- RA01 Genera, desarrolla y materializa ideas, conceptos e imágenes en el diseño de tipografía.
- RA02. Domina los recursos formales de la expresión y la comunicación visual en el diseño de tipografía.
- RA03. Comprende y utiliza la capacidad de significación del lenguaje gráfico en el diseño de tipografía.
- RA04. Domina los procedimientos de creación de códigos comunicativos en el diseño de tipografía.
- RA05. Establece estructuras organizativas de la información mediante el diseño tipográfico.
- RA06. Interrelaciona los lenguajes formal y simbólico en el diseño tipográfico.
- RA07. Determinar y crea soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
- RA08. Conoce los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y los utiliza conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
- RA09. Adquiere la capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
- RA10. Aplica métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
- RA11. Domina los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- RA12. Domina la tecnología digital para el tratamiento, creación y gestión de imágenes, textos y sonidos.
- RA13. Conoce el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
- RA14. Comprende el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
- RA15. Reflexiona sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## COMPETENCIAS

### Competencias transversales

- CT01 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT02 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT03 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT04 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT06 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT07 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT08 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT09 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT15 Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

CT16 Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

CT17 Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

### **Competencias generales**

CG01 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG02 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG03 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG05 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG07 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG08 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

CG21 Dominar la metodología de investigación.

### **Competencias específicas**

CE01 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE02 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE03 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE04 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE05 Establecer estructuras organizativas de la información.

CE07 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

CE10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CE15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

La forma tipográfica. Proceso del diseño de tipos. Inspiración y fuentes creativas. Bocetos manuales y digitales. Diseño de formas tipográficas. Digitalización de caracteres. Diseño de letras y otros caracteres. Creación de politipos: Anchors y classes. Espaciado. Funcionalidades tipográficas digitales. Programación tipográfica. Creación del hinting. Gestión de fuentes digitales. Aspectos legales: Propiedad intelectual en tipografía. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### Cronograma

		Semana
<b>PROYECTO 1: TIPOGRAFÍA DISPLAY</b>		
UD 01. Tipografía Display.	- Presentación e introducción. <i>Sesiones teórico-prácticas.</i> <i>Proyecto Safari tipográfico.</i>	1-7
<b>PROYECTO 2: TIPOGRAFÍA DE TEXTO</b>		
UD 02. El proyecto tipográfico.	- Metodología del proyecto. <i>Sesiones teórico-prácticas.</i> <i>Proyecto Tipografía de texto.</i>	8
UD 03. Análisis tipométrico.	- Contenido mínimo del análisis tipométrico. <i>Sesiones teórico-prácticas.</i> <i>Proyecto Tipografía de texto.</i>	9-10
UD 04. El trazo y la forma tipográfica. Bocetos y dibujos de letras.	- El trazo y los tipos de escritura. - Elementos caligráficos en tipografía. - De la caligrafía al tipo. - Modos de bocetado. Las primeras letras. <i>Sesiones teórico-prácticas.</i> <i>Proyecto Tipografía de texto.</i>	11-15
UD 05. Digitalización de caracteres.	- El trazado de caracteres caja baja y alta. Versalitas. <i>Sesiones teórico-prácticas.</i> <i>Proyecto Tipografía de texto.</i>	16-27
UD 06. Creación de politipos con anchors y classes. Opentype. Espaciado.	- Signos diacríticos y politipos. <i>Sesiones teórico-prácticas.</i> <i>Proyecto Tipografía de texto.</i>	28-30
UD 07. Hinting.	- Traducción de vectores a píxeles. <i>Sesiones teórico-prácticas.</i> <i>Proyecto Tipografía de texto.</i>	31-32
UD 08. Vender mi tipo.	- Creación de especímenes. <i>Sesiones teórico-prácticas.</i> <i>Proyecto Tipografía de texto.</i>	33-36

## METODOLOGÍA

*Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía* integra la teoría y la práctica a través del desarrollo activo de proyectos de creación y gestión tipográfica, fomentando la madurez y la autonomía para construir el conocimiento que propone la asignatura. La consecución de los objetivos específicos se logrará a través de la superación de las actividades prácticas asignadas a cada unidad didáctica. Se proporcionará al alumnado contacto con la realidad profesional, seguimiento, coordinación de sus actividades y una retroalimentación constante de su nivel de aprendizaje en cuanto a las actitudes, procedimientos y contenidos conceptuales alcanzados.

**Proyectos individuales:** El alumnado realizará pruebas escritas objetivas, actividades de investigación, análisis y experimentación con el fin de aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones públicas y debates acerca de los procesos y metodologías.

### Actividades presenciales:

- Exposiciones del docente: 3,2 ETCS
- Coordinación, motivación y documentación: 0,4 ETCS
- Proyectos y pruebas individuales: 2 ETCS
- Exposiciones: 0,4 ETCS
- Seminarios y charlas: 0,4 ETCS

**Total: 6,4 ETCS**

### Actividades no presenciales:

- Preparación de proyectos individuales: 0,8 ETCS
- Actividades individuales: 0,8 ETCS

**Total: 1,6 ETCS**

## EVALUACIÓN

### CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

#### Criterios de evaluación

Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumnado; continua, para actualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, si fuese necesario; y formativa, para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos.

En la evaluación se incluyen la asistencia obligatoria a los seminarios y clases teóricas, o en su defecto la realización de pruebas teóricas escritas y pruebas prácticas para determinar la adquisición del contenido teórico.

En función de la tipología de los proyectos y actividades prácticas, éstas se realizarán individualmente o en grupo.

### **Procedimientos e instrumentos de evaluación**

#### (I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos

- A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación.
- B. Participación en seminarios y actividades complementarias.

#### (II) Conocimientos teóricos

- C. Pruebas escritas objetivas.

#### (III) Habilidades y conocimientos prácticos

- D. Actividades.
- E. Proyectos individuales y/o en grupo.

#### **FÓRMULA DE EVALUACIÓN NUMÉRICA:**

- Alumnado que asiste a un porcentaje de clases superior al 60% se le calificará según:

(I) 20% + (III) 80%.

- Alumnado que asiste a un porcentaje de clases menor del 60% se le calificará según:

(I) 10% + (II) 30% + (III) 60%

### **Criterios de calificación**

Seguimiento: 30%

- Evolución y desarrollo diario.
- Asistencia activa y participación en clase

Presentación oral: 10%

- Puntualidad.
- Claridad expositiva.
- Estructuración de ideas.
- Capacidad crítica y autocrítica.

Entrega: 60%

- Aspectos gráficos/estéticos.
- Aspectos comunicativos.
- Aspectos técnicos. Verificación del producto acabado –exportación correcta a OTF–, ajustes y correcciones ópticas, conocimiento de los principios de las funcionalidades OpenType, uso correcto de la terminología y nomenclatura, formalización de los glifos, coherencia gráfica y formal entre los diferentes glifos, correcto dibujo de los glifos, espaciado y kerning, ejecución técnica y formal del proyecto, creatividad y experimentación y cumplimiento de los requerimientos de entrega –pesos, versiones e interpolaciones–.
- Presentación adecuada, orden, limpieza, ortografía, etc.
- Cumplimiento de los plazos de entrega.

#### **Criterios de recuperación (convocatoria Extraordinaria)**

El alumnado que acuda a la convocatoria extraordinaria de septiembre será evaluado conforme a los siguientes criterios:

(I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos: 10%

A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación

B. Participación en seminarios y actividades complementarias.

(II) Conocimientos teóricos: 30%

C. Pruebas escritas objetivas.

(III) Habilidades y conocimientos prácticos: 60%

D. Actividades (deberán entregar todas las actividades propuestas durante el curso).

E. Proyectos individuales (deberán entregar todos los proyectos propuestos durante el curso).

#### **MODIFICACIONES A LA PROGRAMACIÓN COVID 19**

Formación semi-presencial:

No se contemplan adaptaciones mas allá de la utilización de los recursos telemáticos disponibles en el centro para el desarrollo normal de las sesiones.

Formación telemática:

No se contemplan adaptaciones mas allá de la utilización de los recursos telemáticos disponibles en el centro para el desarrollo normal de las sesiones.

#### **ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES**

Material para tomar apuntes, ordenador, internet, software de creación tipográfica (Glyphs), impresora, fundas plásticas, material gráfico (revistas, periódicos...), cartulina negra, reglas, material para realizar bocetos, tijeras, pegamento, lápices, papel traslúcido, etc.

## ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Una vez conocidas las características de nuestros alumnos podremos tomar las medidas pertinentes que pueden resumirse en:

**Conocimientos previos.** En aquellas unidades donde se estime oportuno se propondrán actividades de refuerzo encaminadas a que el alumnado que lo precise adquiera los conocimientos previos necesarios para abordar la unidad presente.

**Diferentes aptitudes y ritmos de aprendizaje.** Nos adecuaremos a éstos a través de la organización de actividades bien graduadas en dificultad, de la propuesta de actividades de refuerzo y ampliación, de una buena definición de procesos interdisciplinarios, así como de una variedad de técnicas, recursos e instrumentos de evaluación.

**Intereses y motivaciones.** Haciendo uso de los diferentes materiales y recursos de los que disponemos se propondrán actividades que conecten con los centros de interés del alumnado.

Esta atención la iniciaremos desde el mismo momento en que dicha necesidad sea identificada y se adoptarán las medidas oportunas.

Atenderemos a la diversidad a lo largo de todo el proceso de E/A para que el alumnado pueda alcanzar todo el desarrollo posible de sus capacidades personales y los objetivos establecidos con carácter general. Así mismo, atenderemos la diversidad de intereses, capacidades y ritmos de aprendizajes, teniendo en cuenta la individualidad del alumnado.

Con el fin de promover los principios de igualdad de oportunidades, la no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, se ha de tener en cuenta que se deberán realizar adaptaciones metodológicas, las cuales en ningún caso supondrán la supresión de los objetivos generales y didácticos que afecten a la adquisición de la competencia general del título.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Para el presente curso 2021-2022 se tendrán en cuenta las siguientes actividades complementarias y extraescolares:

Por un lado, durante los meses de septiembre, octubre y noviembre se celebra en la ciudad de Málaga el *Festival de Cultura Independiente Moments 2021*. Desde la asignatura se prestará especial atención a aquellas sesiones, jornadas, talleres y conferencias en las que se traten aspectos de la disciplina tipográfica en particular, y de la comunicación gráfica en general.

Por otro lado, durante el mes de febrero se celebrará la décima edición del *Festival de Diseño Gráfico Telmódice*: con talleres, conferencias y masterclasses con algunos de los mejores diseñadores gráficos del panorama actual.

Además, desde la asignatura se tendrá en cuenta la oferta cultural y de ocio de Málaga y alrededores, en relación con la comunicación gráfica y audiovisual.



## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía básica para el alumnado:

- Ambrose, G. y Harris, P. (2009). *Fundamentos de la tipografía*. Barcelona: Ed. Parramón.
- Cheng, K. (2019). *Diseñar tipografía*. Málaga: Ed. Jardín de Monos.
- Frutiger, A. (2007). *El libro de la tipografía*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- Haley, A. et al. (2012). *Typography Referenced. A Comprehensive Visual Guide to the Language, History and Practice of Typography*. Beverly: Ed. Rockport
- Henestrosa, C.; Meseguer, L. y Scaglione, J. (2019). *Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla*. Barcelona: Ed. Tipo e.
- Tschichold, J. (2002). *El abecé de la buena tipografía*. Valencia: Ed. Campgràfic.

### Sitios web:

Donserifa.com  
Fontsinuse.com  
Fontsmith.com/blog  
Graffica.info  
Glyphsapp.com  
Myfonts.com  
Typerepublic.com  
Typographica.org  
Unostiposduros.com  
Youworkforthem.com

## MEDIDAS ADOPTADAS POR MOTIVO COVID

Tal y como recoge el documento *Actuaciones y medidas para la organización de la práctica docente en la Escuela de Arte San Telmo durante el curso 2021-22 motivadas por la crisis sanitaria del Covid-19*, ante la posibilidad de una nueva suspensión de la actividad docente presencial durante el curso 21-22 por un confinamiento general de la población, se establecen las siguientes medidas:

- Uso de la Plataforma Google Suite (Classroom y Meet).
- Uso del correo corporativo para las comunicaciones entre profesor y alumnado.
- Se establece una pauta de aproximadamente un mínimo del 25% de conexión real a través de vídeo Meet, y un 75% de atención telemática al alumnado a través de Classroom.
- Comunicación fluida con los medios antes descritos dentro de las horas lectivas establecidas en el horario escolar.
- En el caso de la docencia telemática desde los domicilios, en los casos del alumnado que no tengan problemas de conexión a Internet, las faltas de asistencia tendrán la misma importancia que cuando estamos presencialmente en el aula, pudiendo perder el alumnado el derecho a la evaluación continua si falta a más del 15% o 20% de las clases. En las conexiones vía Meet programadas con el alumnado se pasará lista al inicio de la clase y se podrán marcar en Séneca las ausencias injustificadas (siempre y cuando las autoridades educativas no lo impidan o dicten instrucciones contrarias), o la asistencia con retraso en los casos en que se conecte tarde. Siempre es necesario atender a la justificación del alumnado si la hubiere. Estos datos de asistencia podrán ser tenido en cuenta en la evaluación del alumnado siempre que se contemple en la programación o guía docente.

- Se hace obligatorio el uso de la cámara de vídeo y el micrófono, tanto para el alumnado como para el profesorado, debiendo tener la cámara abierta en todo momento, y el micrófono se abrirá dependiendo de las necesidades.