

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diseño
-------------	--------

Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades
-----------------------	---------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Tipografía
-------------	------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	2
--------	---

Código:	1529
---------	------

Periodo docente:	Cuarto semestre
------------------	-----------------

Materia:	Herramientas Complementarias
----------	------------------------------

Módulo:	Herramientas del Diseño
---------	-------------------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eloy Segura Rosas	eloy.segura@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Tipografía es una asignatura obligatoria de 6 créditos que se centra en el análisis y aplicación de las formas tipográficas. Esta asignatura tiene como objetivo proporcionar al alumnado un bagaje teórico y práctico sobre la tradición tipográfica y las nuevas tecnologías con el fin de que adquiera una serie de competencias que puedan ser aplicadas a la maquetación y al diseño y creación tanto de nuevos alfabetos como de diferentes ejemplos de identidad corporativa.

La tipografía, en un sentido más amplio, además incluye el estudio, análisis, creación y uso de los recursos tipográficos aplicados al diseño gráfico, en todas las especialidades. Esta es una asignatura estructural dentro de la titulación ya que las competencias adquiridas tienen una gran

incidencia sobre el resto de disciplinas por su posible aplicación tanto directa como indirecta sobre diferentes aspectos relacionados con el diseño gráfico.
El proyecto estará vinculado con los conocimientos que el alumno adquiera en transversalidad con la asignatura de "Diseño Gráfico"

OBJETIVO

Objetivos de la asignatura:

- Conocer, aprender e interiorizar las bases de la tipografía para poder desarrollar una actividad profesional como diseñador gráfico.
- Aprender a seleccionar y hacer uso de un grupo de fuentes en un proyecto de diseño.
- Conocer los recursos y el software necesario
- Conocer los principios básicos para el diseño de fuentes para ser capaz de diseñar una fuente en una versión básica
- Conocer los principios para hacer un correcto uso de la tipografía en la maquetación de contenidos aplicados para un proyecto.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Fundamentos del diseño
- Historia del diseño gráfico
- Manejo de herramientas informáticas: software Adobe CC: Illustrator, Indesign
- Dibujo

CONTENIDOS

Módulo I. Las Bases

- 1.¿Qué es la tipografía?
- 2.Historia de la tipografía
- 3.Forma y anatomía
- 4.Clasificación
- 5.Función: Analógica/Digital, Editorial, Publicitaria, Lettering, Identidad
- 6.Visibilidad y Legibilidad:

Módulo II. Diseño de fuentes

- 1.Construcción de fuentes
- 2.Organización de proyecto
- 3.Creación
- 4.Software
- 5.Entregables

Módulo III El trabajo como tipógrafo

- 1.Software
- 2.Mercado de tipografías
- 3.Buenas prácticas
- 4.Fuentes de recursos y conocimientos

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Clases magistrales
- Vídeos docentes
- Lectura de libros y artículos
- Exposiciones
- Discusiones en foros de debate
- Trabajo y presentaciones en grupo
- Trabajo práctico
- Observación reflexiva
- Conceptualización abstracta
- Aprendizaje basado en problemas

- Aprendizaje por proyectos
- Flipped Classroom
- Estudio de casos
- Tutorías

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

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

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

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

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

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Inculcar en el alumno la necesidad y responsabilidad de aplicar los métodos de usabilidad, las normativas legales y medioambientales durante el proceso de diseño y fabricación de los productos o mensajes.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno

profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Competencias específicas

Adquirir conocimientos y dominar la tipografía.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo creativo.

Conoce y es capaz de utilizar un sistema de clasificación tipográfico profesional.

Comprende la anatomía de la letra y su comportamiento como texto e imagen para aplicarlas a diferentes estructuras de una composición.

Es capaz de identificar 14 fuentes claves en la historia de la tipografía con uso contemporáneo.

El alumno da solución gráfica a conceptos específicos de selección, jerarquía tipográfica y creación de identidad.

Conoce los principios básicos para crear una tipografía.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Es capaz de dar los pasos necesarios para la creación modular de una fuente

Conoce los criterios para la clasificación de las tipografías

Es capaz de diseñar una tipografía a nivel básico e instalarla en el ordenador

Diseña y presenta una identidad visual basada en tipografía

Realiza un ejercicio de Lettering donde relaciona el contenido con la forma de las letras y el arte de la puesta en escena

Realiza y presenta un trabajo de investigación formal y referencias para cada uno de los 2 grandes proyectos de la asignatura.

Conoce las variables necesarias para maquetar un texto y es capaz de organizar la información en un documento utilizando los principios tipográficos.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Requisitos mínimos para mantener una evaluación continua:

- Matriculación en aula virtual de la asignatura (es imprescindible actualizar la fotografía del alumno).
- Realizar todas las fases del proceso creativo para la elaboración de un prototipo real.
- Asistir al 80% de las clases.
- Entregar los trabajos en las fechas que establezcan los profesores.

La nota final de la asignatura se compondrá de:

- 10% Asistencia y participación en clase.
- 30% Proyecto A: Identidad visual: Diseño de un logotipo.
- 10% Ejercicios tipográficos
- 30% Proyecto B: Diseño de una fuente
- 20% Prueba objetiva de contenidos teóricos

Convocatoria Ordinaria

Para aprobar la asignatura se deberá obtener una calificación media de 5.0 o superior en cada uno de los apartados que componen la nota final. Es imprescindible realizar todas las entregas y asistir a más del 80% de las clases. El alumno que tenga una asistencia de menos del 80% deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

Convocatoria Extraordinaria

La nota se compondrá de

30% Proyecto A: Identidad visual: Diseño de un logotipo.

10% Ejercicios tipográficos

30% Proyecto B: Diseño de una fuente

30% Prueba objetiva de contenidos teóricos y prácticos. Para aprobar la asignatura en convocatoria extraordinaria se deberá obtener mínimo un 5.0 en cada una de las partes del examen.

Para aprobar la asignatura se deberá obtener una calificación media de 5.0 o superior en cada uno de los apartados que componen la nota final.

Si los profesores tuvieran alguna duda sobre la autoría de cualquier parte de los trabajos, el alumno realizará una prueba de nivel específica tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

Importante: En caso de que cambie el escenario a una docencia 100% en remoto, la convocatoria ordinaria y extraordinarias regirán de la misma manera que en situación normal, dado que son compatibles, el examen (en convocatoria extraordinaria) se realizará de manera presencial.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

BAINES Phil y HASLAM Andrew. Tipografía, función, forma y diseño, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2002

BRINGHURST R., Los elementos del estilo tipográfico (versión 4.0) Ed. Fondo de Cultura Económica, México 2014

FRUTIGER, A. En torno a la tipografía Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2004

HENESTROSA Cristóbal, MESEGUER Laura, SCAGLIONE José, Cómo crear tipografías, del boceto a la pantalla, ED Typo-e, Madrid 2012

JARDÍ E., Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) / Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán) Ed. Actar Barcelona 2007

JURY D., Tipos de fuentes, Regreso a las normas tipográficas, Ed. Index Books Barcelona 2002

KANE, J. Manual de tipografía. Barcelona: Gustavo Gili 2004

LUPTON, E. Pensar con tipos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili 2011

MEGGS B. Philip y PURVIS Alston W. Historia del Diseño Gráfico, RM Verlag Barcelona 2009

MARTÍN MONTESINOS José Luis y MAS HURTUNA Montse. Manual de tipografía, del plomo a la era digital, Editorial Campgràphic, Valencia 2004

Spiekermann E. & Ginger E.M., Stop stealing sheep & find out how type works Adobe Press, California 1993

Sitio web oficial de Adobe Illustrator - <https://helpx.adobe.com/es/support/illustrator.html>

Sitio web oficial de Adobe Indesign - <https://helpx.adobe.com/es/support/indesign.html>

Complementaria

AAVV Ed. MÜLLER, Lars. Helvetica forever, Story of a typeface, Lars Müller Publishers, Germany 2009

AAVV Hundert T variationen Ed Hermann Schmidt Mainz 2000

AAVV Imprenta Real, Fuentes de la tipografía española Ed Ministerio de Asuntos Exteriores, 2009

AAVV, Tipo elige Tipo, Ed. Typo-e 2010

BLACKWELL, Lewis. Tipografía del Siglo XX, Editorial Gustavo Gili, Barcelona 2004

BONEU Antonio y SOLANA Gemma. Uncredited, Diseño Gráfico y Títulos de Crédito, INDEX Books (VIDEO)

DORMER, Peter. El diseño desde 1945, Ediciones Destino Thames and Hudson, Barcelona 1993

de BUEN Unna, Jorge Manual de Diseño editorial, Ed TREA 2014, México

FRUTIGER, A. En torno a la tipografía Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2004

de BUEN Unna, Jorge Manual de Diseño editorial, Ed TREA 2014, México

ETAPES 10 ANS, Editorial Pyramyd, Paris, 2004

FERRER, Isidro El juego en escena, carteles para una función Ed. Nórdica Teatro 2018

FERRER, Isidro Esto no es un cartel, Ed. Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2018

GESTNER, K., Compendio para alfabetos Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2003

HASLAM A. Creación, diseño y producción de libros, Ed. Blume 2007

HE, Jianping & MAJEWSKI Lech, Vision of Design, Lech Majewski, Editorial Index Books, Barcelona 2007

HUSTWIT, Gary, Helvética. Plexi Productions 2007 (VIDEO)

HYLAND Angus y KING Emily , C/ID Cultura e identidad, el arte de las marcas, Ed Blume 2006

JARDI, Enric, Así se hace un libro Ed. Arpa 2019

LAFONT, María. Soviet Posters, The Sergio Gregorian Collection, Editorial Prestel Verlag Munich 2007

LECLANCHE-BOULÉ, Claude. Constructivismo en la URSS, Tipografías y fotomontajes, Editorial Campgràphic, Valencia 2003

MCDERMOTT, Catherine. Diseño del Siglo XX, Editorial Lisma Ediciones, 2003

McQUISTON, Liz. Graphic Agitation, Social and Political Graphics since the sixties, Editorial Phaidon, London 1993

Müller-Brockmann, J. (1981) Sistema de retículas. Barcelona: GG.

NEWARK Q. ¿Qué es el diseño gráfico?, Ed GG Barcelona 2002

PRING, R., www.tipografía Ed GG Barcelona 2000

RENNER, P. El arte de la tipografía. Ed. Campgràfic Valencia 2000

RODRÍGUEZ VALERO, Daniel, Manual de tipografía digital Ed. Campgràfic 2016

SAMARA T. Diseñar con y sin retícula Ed. Gustavo Gili Barcelona 2004

SATUÉ, Enric. El diseño Gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Editorial, Madrid 2010

SESMA, M. Tipografismo Ed. Paidós Barcelona 2004

TSCHICHOLD J., The New Typography, University of California Press, California 1995

V&A Pattern, William Morris & Morris & Co., V&A Publishing 2009

WLAISSIKOFF Michel, Mai 68, L'affiche en heritage, Editions Alternatives, Paris 2008

SHAOQUANG W. Typography for Screen Ed Flamant 2019