

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño Gráfico
Asignatura	Tipografía 3
Materia	Tipografía

Departamento responsable de la docencia	Diseño Gráfico
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español
Carácter	Obligatorio
Curso	3º
Semestre	1º
Créditos ECTS	6
Horas presenciales	60
Horas de trabajo autónomo	90

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La enseñanza de Tipografía 3 tiene como principal objetivo ampliar los conocimientos del alumno en el que hay un taller práctico de experimentación alrededor de la tipografía creativa. Se amplían los recursos expresivos aplicados a las letras y que proporcionan diferenciación y originalidad en la representación visual de las palabras. el estudiante desarrolle su creatividad en el ámbito tipográfico, investigando y experimentando nuevas metodologías para la creación tipográfica en diversos soportes y dimensiones como en: tipografía creativa, tipografía tridimensional, tipografía para soportes digitales y la tipografía en movimiento.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT1 CT2 CT4 CT6 CT15
Competencias generales del título	CG1 CG3 CG18
Competencias específicas de la especialidad	CE1 CE3 CE5 CE7 CE10 CE12
Competencias de la asignatura	CA1 CA2
Resultados de aprendizaje	
• Aplicar el potencial expresivo que la tipografía pone a disposición del diseñador. • Analizar y formular opiniones y argumentos coherentes en torno a la composición de textos e imágenes de forma oral y escrita valorando en qué contribuye a transmitir el mensaje con mayor eficacia. • Utilizar adecuadamente las herramientas tipográficas, así como los programas de maquetación y gestión de fuentes. • Actualizar y perfeccionar habilidades y destrezas en el uso de recursos tipográficos. • Identificar y aplicar la función expresiva y comunicativa de la tipografía en cualquier proyecto.	

- Ampliar conocimientos en el ámbito de la tipografía aplicada a proyectos gráficos, poniendo especial énfasis en el uso de la tipografía para transmitir una idea a través de la experimentación creativa.
- Utilizar recursos creativos y aplicarlos a la tipografía sabiendo utilizarlos según su función comunicacional en proyectos gráficos.
- Explorar la combinación de técnicas analógicas y digitales para solucionar problemas concretos de tipografía aplicada a proyectos gráficos.
- Utilizar correctamente la tipografía en los nuevos medios en relación al movimiento y elabora estrategias de resolución de problemas tipográficos de manera eficaz.
- Desarrollar proyectos innovadores en el ámbito de la tipografía con creatividad y profesionalidad.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Tipografía creativa
 - Variables tipográficas
 - Manipulaciones no estructurales y estructurales
 - Recursos para la customización
- **Unidad didáctica 2** | Tipografía tridimensional
 - Color y volumen
 - Técnica del pop-up. Ingeniería del papel
- **Unidad didáctica 3** | Tipografía en movimiento
 - Tipografía para soportes digitales
 - Internet, cine y televisión

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Número de semanas
Actividad 1 Tipografía variable	4
Actividad 2 Composición editorial	2
Actividad 3 Tipografía en 3D	5
Actividad 4 Tipografía cinética	4

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	1		1
Clase expositiva/teórica	10	10	20
Realización de actividades	33	65	98

Corrección de actividades	14	15	29
Tutorías		2	2
Total	60	90	150

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- Se utilizará la clase magistral mediante la transmisión de información en un tiempo ocupado principalmente por la exposición oral y el apoyo de las TICs. Durante dicha exposición se podrán plantear preguntas o situaciones problemáticas sobre un tema, introducir pequeñas actividades prácticas, resolver las dudas que puedan plantearse y orientar la búsqueda de información. Se propiciará la participación del alumnado y el debate sobre los contenidos que se impartan.

Clases teórico-prácticas

- Se aplicará el estudio de casos, el aprendizaje basado en problemas y orientado a proyectos concretos. El alumnado pondrá en práctica de forma inmediata los conocimientos que gradualmente se vayan adquiriendo. Así mismo y siguiendo una metodología que impulsa el “aprender a aprender” se propondrán a los alumnos problemas que han de intentar resolver por sí mismos partiendo de las pautas proporcionadas previamente por la profesora. Dentro de esta metodología activa, se llevarán a cabo puestas en común que, al ser comentadas y visionadas por toda la clase, enriquecerán los conocimientos del grupo e invitarán al intercambio de ideas.
- El alumnado pondrá en práctica los conocimientos que gradualmente se vayan adquiriendo. En este sentido, se intentará que sea el alumno quien, siguiendo una pauta dada, intente resolver por sí mismo los problemas planteados en el aula impulsando la metodología de “aprender a aprender”. El alumnado hará uso de técnicas tanto manuales como digitales en la elaboración de los ejercicios propuestos. Asimismo, el alumno deberá recurrir a los conocimientos adquiridos a lo largo de los cursos anteriores referentes a la práctica proyectual.

Tutorías

- El seguimiento de las tutorías es una parte importante de la docencia, necesaria para reforzar conocimiento, resolver dudas y corregir trabajos de manera personalizada.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA			
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
Actividades / proyecto	- Adecuación a las pautas de entrega. - Capacidad de análisis. - Originalidad y creatividad. - Calidad de la presentación gráfica. - Planificación y organización del tiempo.	60%	

Defensas	- Claridad expositiva. - Estructuración de ideas. - Uso de lenguaje técnico. - Justificación objetiva de las decisiones tomadas. - Capacidad crítica y autocrítica.	20%	
Observación: registro diario	- Trabajo continuado y acorde a los plazos marcados. - Interés en mejorar. - Implicación en debates y críticas. - Actitud cooperativa en el grupo.	20%	
Prueba pérdida evaluación continua	- Actitud cooperativa en el grupo. - Entrega de todos los proyectos. - Deberán ser aprobados con una nota mínima de 5 cada uno de ellos. - Prueba teórico-práctica.		80%
			20%

*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA		
Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación
Actividades / Proyecto	- Entrega de todos los proyectos. Deberán ser aprobados con una nota mínima de 5 cada uno de ellos.	70%
Prueba teórico-práctica	- Superar la prueba con una nota mínima de 5. Versará sobre los contenidos tratados a lo largo del curso académico.	30%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Ordenador conectado a proyector para presentaciones digitales y visionado de videos, Internet, etc.
- Fotocopias y/o documentos digitales para lectura, comentario o ampliación de contenidos.
- Bibliografía especializada.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Ordenador portátil.
- Material de dibujo y boceto: Lápices, rotuladores, bloc.
- Material de manipulado: tijeras, cutter, plegadera.
- Cuaderno o folios para la toma de apuntes y anotaciones.
- Material específico para caligrafía.

Bibliografía

Cheung, V. (2007). *Locos por la tipo. Nuevas tendencias en tipografía de la A a la Z*. Index Book.

- Jardí, E. (2007). *Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía: Nueva edición revisada y ampliada de un referente indispensable sobre cómo utilizar las letras*. Gustavo Gili.
- Hochuli, J. (2008). *El detalle en la tipografía: letra, espacio entre letras, palabra, espacio entre palabras, línea, interlineado, caja*. Campgràfic.
- Martínez, C. (2014). *Manual de recursos tipográficos: una guía para experimentar con tipografía*. Campgràfic.
- Solana, G. y Boneu, A. (2007). *UNCREDITED. Diseño gráfico y títulos de crédito*. Index book.
- VV.AA. (2011). *Type Player 2*. Gingko Press Inc.
- VV.AA. (2008). *TDC Annual: Typography 29*. Harper Collins Books.
- Woolman, M. (2005). *Tipografía en movimiento*. Gustavo Gili.