

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Tipografía Digital

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Tipografía Digital

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de Especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Tipografía
Periodo de impartición	4º semestre
Número de créditos	2 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad gráfico
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Lara Pareja, Diego	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Lara Pareja, Diego		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
CT11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.

Competencias generales

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG6 Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

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

Competencias específicas

CEG1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CEG2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CEG3 Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CEG4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEG7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de aplicar los conocimientos necesarios para trabajar correctamente con la tipografía en el medio digital.
- Saber elegir y distinguir el uso específico de tipografías, técnicas y metodologías para los medios digitales.
- Saber discriminar la selección de una tipografía para pantalla en proyectos multiplataforma.
- Poder evaluar todos los aspectos de un proyecto digital que afectan a la tipografía.
- Saber utilizar la tipografía como módulo de construcción del interfaz digital.
- Saber buscar, o construir, las herramientas necesarias para evaluar la tipografía para la pantalla.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
0. Introducción	1. Presentación y objetivos.
	2. Metodología y herramientas.
I. Microtipografía digital	3. Anatomía y arquitectura tipográfica digital
	4. Hinting
	5. Rasterizados
	6. Contrastes
II. Procesos de selección de tipografías para contextos digitales e híbridos	7. Branding
	8. Contenido Anatomía Superfamilias Formatos de escritura. Hipertextos
	9. Usuario Metodología Mobile First Formatos de escritura. Hipertextos Licencias

III. Tipografía adaptativa	10. Distancia de lectura
	11. Unidades
	12. Medias Queries

IV. Diseños de escalas	13. Ritmo vertical
	14. Ratios
	15. Construcción

V. Opentype	16. CSS
	17. Javascript

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	8,5 horas
Actividades prácticas	9 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, etc.)	16 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	10 horas
Preparación prácticas	14 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	60 horas

8. METODOLOGÍA

<p>Actividades teóricas</p>	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustren la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantearán por tanto preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p> <p>Análisis de casos según bloque temático.</p>
<p>Actividades prácticas</p>	<p>Planteamiento de casos prácticos de corta duración en clase, combinados con el desarrollo de trabajos para cada bloque temático que se trabajarán en el aula y en las horas de trabajo del estudiante.</p> <p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura.</p> <p>Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada trabajo.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de aplicar los conocimientos necesarios para trabajar correctamente con la tipografía en el medio digital.
- La capacidad de elegir y distinguir el uso específico de tipografías, técnicas y metodologías para los medios digitales.
- La capacidad de discriminar la selección de una tipografía para pantalla en proyectos multiplataforma.
- La capacidad de evaluar todos los aspectos de un proyecto digital que afectan a la tipografía.
- La capacidad de utilizar la tipografía como módulo de construcción del interfaz digital.
- La capacidad de buscar, o construir, las herramientas necesarias para evaluar la tipografía para pantalla.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continúa, personalizada e integradora:

- Continúa en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Participación Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars
Actividades prácticas	Ejercicios, tareas y actividades dentro o fuera del aula. Proyecto final
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Mediante la participación se constata la disposición activa del alumno en el aula y el seguimiento progresivo que va realizando de los contenidos impartidos. Mediante la documentación generada de la asistencia a seminarios, exposiciones, conferencias y webinars se evalúa la capacidad del alumno para defender, discutir, exponer y argumentar los contenidos asimilados y los resultados de su aprendizaje.
----------------------	--

Actividades prácticas	Mediante los ejercicios, tareas y actividades se verifica la correcta asimilación de contenidos de cada tema y/o bloque específico de la materia. Con el desarrollo de un proyecto completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Ejercicios, tareas y actividades	40%
Proyecto final	40%
Dossier Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars	20%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	50%
Entrega y defensa de trabajo final	50%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	50%
Entrega y defensa de trabajo final	50%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semana 1	Bloque 0. Introducción			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	1,5 horas	2 horas
		1. Presentación y objetivos.		
		2. Metodología y herramientas.		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.		
Actividades prácticas	Participación activa y coherente en los debates y clipboard.	1 hora		
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	2,5 horas		

Semana 2	Bloque I. Microtipografía digital			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	1,5 horas	
		3. Anatomía y forma tipográfica digital.		
		4. Hinting.		

		5. Rasterizados		
		6. Contrastes		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias.		
		Análisis de casos.		
	Actividades prácticas	El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse. Fontlab para la creación de tipografía digital aplicando los contenidos teóricos. Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura Trabajo bloque 1.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	1 hora	

Semana 3	Bloque II. Procesos de selección de tipografías para contextos digitales e híbridos			
	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos específicos de la sección:	1 hora	
		7. Branding		
		8. Contenido		
		Anatomía Superfamilias Formatos		
		El docente utilizará documentos e imágenes y los analizará utilizando las TICs necesarias.		
		Análisis de casos.		
Actividades prácticas	El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse. Fontlab para la creación de tipografía digital aplicando los contenidos teóricos. Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura. Trabajo bloque 2.	1 hora	2 horas	
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	2,5 horas		

Bloque II. Procesos de selección de tipografías para contextos digitales e híbridos				
Semana 4	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos específicos de la sección:	1 hora	
		9. Usuario Metodología Mobile First Formatos Licencias		
		El docente utilizará documentos e imágenes y los analizará utilizando las TICs necesarias Análisis de casos.		
	Actividades prácticas	El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse. Fontlab para la creación de tipografía digital aplicando los contenidos teóricos. Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura. Trabajo bloque 2.	1 hora	2 horas
Otras actividades formativas	Asistencia a los talleres de Gráfico. Visita a exposición-seminario. Participación clipboard.	2,5 horas		
Evaluación	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.			

Bloque III. Tipografía adaptativa				
Semana 5	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollarán los contenidos específicos de la sección:	1 hora	
		10. Distancia de lectura		
		11. Unidades		
		12. Medias Queries		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs necesarias.		
		Análisis de casos.		
Actividades prácticas	El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse. Fontlab para la creación de tipografía digital aplicando los contenidos teóricos. Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura Trabajo bloque 3.	1,5 hora	2 horas	

	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	5 horas	
--	------------------------------	---	---------	--

	IV. Diseños de escalas			
	V. Opentype			
Semana 6	Actividades teóricas	Clase magistral en la que se desarrollaran los contenidos concretos de la sección:	2,5 horas	
		13. Ritmo vertical y módulos		
		14. Ratios		
		15. Construcción		
		16. CSS3		
		17. Javascript		
		18. Diseño tipográfico experimental con processing.		
		El docente utilizará documentos e imágenes que analizará utilizando las TICs que sean necesarias. Análisis de casos.		
	Actividades prácticas	El docente resolverá las dudas de los alumnos, posteriormente las expondrá en clase para poder adelantarse a problemas futuros que pueden plantearse. Fontlab para la creación de tipografía digital aplicando los contenidos teóricos. Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura Trabajo bloque 4 y 5.	1 hora	2 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	1 hora	

	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
Semana 7	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados. Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

	Comentarios de los resultados finales			
Sesión 8	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Se creará una cuenta de tumblr (www.tumblr.com) en la que los alumnos elaborarán su clipboard

Wacom Cintiq 27QHD

Ordenador HP

11.1. Bibliografía general

Título	Tipografía: macro y microestética
Autor	Kunz, Willi
Editorial	Gustavo Gili Diseño (2003)

Título	Diseñar con y sin retícula
Autor	Samara, Timothy
Editorial	Gustavo Gili Diseño (2004)

Título	Fluid Web Typography
Autor	Jason, Cranford Teague
Editorial	New Riders Publishing (2009)

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Designing Mobile Interfaces, Patterns for interaction Design
Autor	Berkman, Eric y Hooper, Steven
Editorial	O'Reilly Media (2011)

Título	Mobile First
Autor	Wroblewski, Luke
Editorial	A Book Apart (2011)

11.3. Direcciones web de interés

www.hipertipo.org

www.unostiposduros.com

www.comandocran.com