

+



Tipografía

Grado en Diseño  
Digital y multimedia  
2018-19



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Tipografía / Typography

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso Académico:** 2018-19

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** Dra. Dña. Mar Ramos Rodríguez

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

#### 1.1 Competencias

- 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.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

- Conocer la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos y su aplicación.
- Crear y desarrollar elementos gráficos, imágenes, audiovisuales y digitales.

## 1.2 Resultados de aprendizaje

Identificar las diferentes características y elementos de la tipografía, así como su evolución a lo largo de la historia, y su aplicación en el ámbito digital.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1 Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2 Breve descripción de los contenidos

Anatomía y arquitectura de la letra y sus múltiples manifestaciones. Evolución, clasificación y tecnología. Valores funcionales y expresivos. Tipografía digital.

*Anatomy and architecture of letter types and their multiple manifestations. Evolution, classification and technology. Functional and expressive values. Digital typography.*

### 2.3 Contenido detallado

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente. Metodología.

- 1. La letra, el tipo. Análisis.**  
Análisis de la letra  
Términos tipográficos más usuales
- 2. Historia de la Tipografía**  
La letra en sus inicios  
El nacimiento de la imprenta  
El S. XX y la tipografía digital  
Últimas tendencias
- 3. Clasificación de los tipos y sus familias**
- 4. Uso de la tipografía**
- 5. Recursos tipográficos**  
Legibilidad  
Alineación. Track y Kern. Escalas.  
Jerarquización. Titulares. Letras capitales.  
Tipografía e imagen integradas
- 6. Composición tipográfica**  
Principios de maquetación
- 7. Selección de tipografías**  
Consejos y tendencias  
Tipografía creativa
- 8. Caligrafía y Lettering**
- 9. Ortotipografía**
- 10. Creando nuestras tipografías**  
Iniciación a Glyphs

## 2.4 Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

1. Actividad Dirigida 1. Portfolio de prácticas de tipografía. (40%)
2. Actividad Dirigida 2. Tipos "callejeros". Grupal. (20%)
3. Actividad Dirigida 3. Proyecto tipográfico. (20%)
4. Actividad Dirigida 4. Proyecto tipográfico. (20%)

Trabajo final: Como proyecto final se realizará un trabajo práctico que aglutine los conocimientos, habilidades y competencias adquiridas con la asignatura de Tipografía. Este proyecto contará un 50% en la nota final.

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2 Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Prueba parcial (escrita/presentación trabajo)	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Examen final o trabajo final presencial	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Presentación de trabajos y proyectos (Prácticas individuales y trabajo en equipo)	30%
Examen final o trabajo final presencial	60%

### 3.3 Restricciones

#### Calificación mínima.

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. El alumno podrá presentar de nuevo los trabajos, una vez han sido evaluados por el profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria, si desea mejorar la calificación obtenida.

#### Asistencia.

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura.

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía básica

- Frutiger, A. (2007). *El libro de la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili
- Garfield, S. (2011). *Es mi tipo*. Madrid: Taurus
- Leonardi, A. (2016) *Sr. Tipo. Una novela tipográfica*. Barcelona: Gustavo Gili
- Lupton E. (2015) *Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, bloggers y estudiantes*. Barcelona: Gustavo Gili

Manuales oficiales de los programas que se ven en las sesiones prácticas: *Photoshop CC*, *Illustrator CC* e *Indesign CC*

#### Bibliografía recomendada

- Blackwell, L. (1993). *Tipografía del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili
- Brown, A. (1991). *Autoedición. Texto y tipografía en la era de la edición electrónica*. Madrid: ACK Publish
- Elam, K. (2005). *Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili
- Gordon, M. y Dodd, E. (1994). *Tipografía decorativa*. Barcelona: Gustavo Gili. 1994.
- Goudy, F. W. (1992). *El alfabeto y los principios de rotulación*. Madrid: ACK Publish
- Heller, S. y Ilic, M. (2004). *Escrito a mano. Diseño de las letras manuscritas en la era digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jute, A. (1997). *Retículas: la estructura del diseño gráfico*. Barcelona: Index books
- Leslie, J. (2000). *Nuevo diseño de revistas*. Barcelona: Gustavo Gili
- Leslie, J. (2003). *Nuevo diseño de revistas 2*. Barcelona: Gustavo Gili

- Lupton E. (2011) *Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Gustavo Gili
- March, M. (1989). *Tipografía creativa*. Barcelona: Gustavo Gili
- Marín, R. (2013) *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: GG
- Rodríguez-Valero, D. (2016) *Manual de tipografía digital*. Valencia: Campgrafic
- Roger, P. (2001) *www.tipografía*. Barcelona, 2001. Gustavo Gili
- Unger, G. (2009) *¿Qué ocurre mientras lees?. Tipografía y legibilidad*. Valencia: Campgràfic.
- VVAA (2017) *Anuario Lletraferits 2017: reflexiones en torno a la letra*. Valencia: Campgrafic

#### Otros recursos

- Abstract: el arte del diseño. Capítulo 6, temporada 1. Diseño gráfico: Paula Scher. 2017
- <http://es.letrag.com/clasificacion>
- <http://www.unostiposduros.com>
- <http://visualmente.blogspot.com>
- <http://cuatrotipos.wordpress.com>
- <http://www.blogdedisenadoresypublicitarios.com/>
- <http://www.quintatinta.com>
- <http://enduplicuant.blogspot.com/>
- <http://www.disenoaudiovisual.es/>
- <http://www.titulosdecredito.org/>
- <http://www.snd.org/>
- <http://www.encajabaja.com>

**Revistas:** Visual, Experimenta, Neo2, Étapes, Matador, Colors, Baseline, Eye (Londres-Gran Bretaña), Form (Alemania), Typo (República Checa), Revista TipoGráfica (Argentina) y Novum (Alemania), entre otras.

En el Campus Virtual se irán incorporando recursos y bibliografía que pueda ser de ayuda para determinados momentos y ejercicios de la asignatura.

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Mar Ramos Rodríguez
Departamento	Artes
Titulación académica	Doctora en Bellas Artes y licenciada en Ciencias de la Información
Área especialización	Diseño Gráfico
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	mramos@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa.
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora p or email.

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Licenciada en Ciencias de la Imagen y Sonido por la misma universidad. Su práctica profesional se ha desarrollado en el mundo de la fotografía, la producción audiovisual y el diseño gráfico y editorial. Destaca su experiencia laboral en el mundo de la publicidad cinematográfica, en estudios de diseño y en la productora cinematográfica CineCompany, así como en las empresas de comunicación editorial Grupo Zeta y Vocento como diseñadora de numerosas publicaciones. En la Universidad Nebrija imparte docencia desde 1998 en programas de grado y postgrado en las áreas de Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad al tiempo que lo compagina con proyectos gráficos y audiovisuales para empresas e instituciones.</p> <p>Investigación aplicada</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cachán, C. y Ramos, M. (2017) <i>Estrategias de éxito para comunicar salud</i>. Madrid: Dykinson.</li> <li>- Herrero, M., Ramos, M y Santos, J. (2016) <i>Evolución de los perfiles profesionales en los nuevos modelos de documentales</i>. Tendencias en el ecosistema mediático. Madrid: Dykinson.</li> <li>- Perlado, M. y Ramos, M. (2016) <i>Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Claves de un proyecto pre-profesional de innovación</i>. Tendencias en el ecosistema mediático. Madrid: Dykinson.</li> <li>- Ramos M. y Santos, J. (2016) <i>La evolución del cine documental: de producto audiovisual a interactivo</i> en Costa, A. y Capucho, R. (coord.) <i>Avanca Cinema International Conference 2016</i>. Avanca: Cine-Clube de Avanca Edicoes.</li> <li>- Ganovic, I., Grijalba, N. y Ramos, M. (2016) <i>La audiencia social en la ficción nacional: De los Tele Rodríguez a El Ministerio del tiempo</i>. Audiencia social. En <i>Estrategias de comunicación para medios y marcas</i>. Madrid: Síntesis.</li> <li>- Ramos, M. (2016) <i>Festival Jóvenes Tocados por la Publicidad. Análisis e investigación del proyecto pre-profesional para su inclusión en el currículo de los alumnos de publicidad en la Universidad Antonio de Nebrija</i>. [Tesis doctoral] Universidad Complutense de Madrid.</li> <li>- Ramos, M. (2014). <i>El método del proyecto en los estudios de grado en Comunicación Audiovisual. El Festival de Cortos AdN como ejemplo aglutinador de competencias</i>. <i>Historia y Comunicación Social</i>. Vol. 19. Número especial: La comunicación en la profesión en la universidad de hoy.</li> <li>- Perlado, M., Ramos, M. y Toledano, F. (2014) <i>Nuevas capacidades y perfiles profesionales en el sector audiovisual y publicitario: hacia la formación en competencias</i> en <i>Últimos estudios sobre Publicidad: de "Las Meninas" a los tuits</i>. Sheila Liberal y Piedad Fernández (Coord.). Madrid: Fragua.</li> <li>- Ramos, M. (2013) <i>Festival de Cortometrajes AdN: Una fórmula de éxito para la adquisición de competencias</i> en <i>Nuevas perspectivas modales para la enseñanza superior</i>. José Rodríguez Terceño (Coord.). Madrid: Visión Libros.</li> </ul>
---	---