

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Instituto Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Tipografía
- 5. Clave:** 40091
- 6. HC:** 02 **HT:** 00 **HL:** 02 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Cynthia Raquel Mendoza Casanova
Carolina Medina Zavala
Monserrat Tamayo Parra

Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata
Paloma Rodríguez Valenzuela

Fecha: 10 de febrero de 2021

II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Estructurar de manera formal los signos tipográficos para su aplicación precisa y eficiente en los problemas de comunicación gráfica, fundamentando su uso en el valor comunicativo de cada familia tipográfica. La unidad de aprendizaje se ubica en la etapa disciplinaria, con carácter obligatorio, corresponde al área de comunicación visual y brindará las bases necesarias para el resto de los talleres de diseño, en donde la tipografía juega un papel fundamental para lograr una correcta codificación de los mensajes visuales y escritos.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseñar la estructura formal de los signos tipográficos, a partir del conocimiento de las formas tipográficas, la historia, su evolución, sus usos y sus aplicaciones, para crear nuevas tipografías a partir del conocimiento adquirido con un propósito definido y funcionalidad de tal forma que se puedan aplicar a diferentes formatos; de una manera responsable y creativa.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

Productos tipográficos simulados de manera digital e impresa, aplicado a proyectos publicitarios con diferentes formatos y sustratos.

- Entrega de fuente digital, lista para instalarse.
- Uso de la fuente en un proyecto gráfico.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Historia de la tipografía

Competencia:

Analizar la importancia que ha tenido el diseño tipográfico en el desarrollo de la historia así como el impacto directo que genera en el diseño de la comunicación gráfica aplicada a diferentes sectores para la divulgación de la información; a través de la investigación de tipógrafos y revistas especializadas con la finalidad de reflexionar sobre el diseño de tipografía en la actualidad; con actitud responsable, crítica y reflexiva.

Contenido:

Duración: 8 horas

1.1. Personajes que influyeron en la historia de la tipografía.

- 1.1.1. Johannes Gutenberg creador de blackletter
- 1.1.2. Claude Garamond
- 1.1.3. William Caslon
- 1.1.4. John Baskerville
- 1.1.5. Firmin Didot
- 1.1.6. Giambattista Bodoni
- 1.1.7. William Morris
- 1.1.8. Jan Van Krimpen
- 1.1.9. Paul Renner creador de futura
- 1.1.10. VictorCaruso creador de bauhaus
- 1.1.11. Max Miedinger –Eduard Hoffmann, entre otros historiadores.

1.2. Familias tipográficas.

1.3 Aplicaciones del diseño tipográfico.

1.4 Usos actuales de la tipografía.

UNIDAD II. Diseño de fuentes tipográficas

Competencia:

Diseñar familia tipográfica, por medio de la utilización de diferentes métodos de diseño tipográfico que cumplan un propósito específico, para su empleo en un proyecto de comunicación; con una actitud creativa y de interés.

Contenido:

Duración: 16 horas

- 2.1 Anatomía de la tipografía
- 2.2 Métodos para la realización de diseño tipográfico
 - 2.2.1 Diseño reticular (grilla)
 - 2.2.1.1 Explicación del uso del diseño reticular
 - 2.2.2 Diseño por formas geométricas
 - 2.2.2.1 Explicación del uso del diseño por formas geométricas
 - 2.2.3 Diseño por partes de la letra
 - 2.2.3.1 Explicación del diseño por partes de la letra
 - 2.2.4 Diseño híbrido
 - 2.2.4.1 Explicación del uso del diseño híbrido en fuentes tipográficas
- 2.3 Diseño de familia tipográfica:
 - 2.3.1 Bocetos iniciales de familia tipográfica.
 - 2.3.2 Trazos reticulados digitales de mayúsculas.
 - 2.3.3 Trazos reticulados digitales de minúsculas.
 - 2.3.4 Trazo digital de acentos, números y signos.
- 2.4 Desarrollo de familia tipográfica:
 - 2.4.1 Importar familia tipográfica a un programa de fuentes.
- 2.5 Generar familia tipográfica
 - 2.5.1 Conversión a formato True Type Font (.ttf)
 - 2.5.2 Instalación y comprobación de fuente.

UNIDAD III. La tipografía en entornos impresos y digitales

Competencia:

Desarrollar proyectos tipográficos mediante su aplicación, diseño en entornos impresos y digitales; para experimentar, así como dar solución a las posibles implicaciones que conlleva el proyecto; con una actitud profesional, propositiva y creativa.

Contenido:

Duración: 8 horas

- 3.3 Tipografía y apps
 - 3.3.1 Análisis y aplicación del uso de fuentes en apps
- 3.4 Tipografía cinética (en movimiento)
 - 3.4.1 Análisis y aplicación del uso de la tipografía cinética en publicidad.
- 3.5 Tipografía para dispositivos móviles
 - 3.5.1 Análisis y aplicación de los requerimientos de la tipografía para uso en diferentes ambientes de dispositivos móviles.
- 3.6 Tipografía en medios impresos
 - 3.6.1 Observación y aplicación del uso de la tipografía en diferentes medios impresos

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE LABORATORIO

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Memoria visual de tipógrafos reconocidos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza personajes reconocidos en la historia del diseño tipográfico. 2. Interpreta y sintetiza gráficamente la información sobre los tipógrafos más destacados y sus aportaciones en la historia del diseño tipográfico. 3. Elabora la memoria visual-digital. 4. Entrega al docente para retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de consulta - Software de diseño - Dispositivos apoyados en aplicaciones de gráficos 	8 horas
UNIDAD II				
2	Diseño de una fuente regular tipográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende a la asignación del proyecto por el docente. 2. Realiza 2 bocetos de fuente regular por medio del método reticular. 3. Diseña la fuente con el método seleccionado. 4. Convierte fuente a formato a True Type Font (ttf). 5. Presenta el proceso de desarrollo de la fuente en formato digital. 6. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de consulta - Software de edición de vectores - Software o aplicación para convertir fuentes - Dispositivos electrónicos 	6 horas.
3	Diseño de familia de fuente light tipográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza 2 bocetos de fuente light (como familia tipográfica) por medio del método de formas 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de consulta - Software de edición de vectores - Software o aplicación para 	4 horas.

		<p>geométricas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Diseña la fuente con el método seleccionado. 3. Convierte fuente a formato a True Type Font (ttf). 4. Presenta el proceso de desarrollo de la fuente en formato digital. 5. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> - convertir fuentes - Dispositivos electrónicos 	
4	Diseño de familia de fuente bold tipográfica	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza 2 bocetos de fuente bold (como familia tipográfica) por medio del método de partes de la letra. 2. Diseña la fuente con el método seleccionado. 3. Convierte fuente a formato a True Type Font (ttf). 4. Presenta el proceso de desarrollo de la fuente en formato digital. 5. Entrega al docente para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de consulta - Software de edición de vectores - Software o aplicación para convertir fuentes - Software para presentaciones - Dispositivos electrónicos 	4 horas.
UNIDAD III				
5	Tipografía, apps y dispositivos móviles.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza proyectos tipográficos aplicados por tres tipógrafos actuales. 2. Aplica una fuente de la familia tipográfica que diseñaste a un dispositivo móvil y aplícala en la app de tu preferencia. 3. Presenta la familia tipográfica aplicada, en un dispositivo móvil. 4. Entrega al docente para su 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de consulta - Software de edición de vectores - Software para presentaciones - Dispositivos electrónicos 	2 horas

		revisión y retroalimentación.		
6	Tipografía cinética	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza proyectos de tipografía cinética en cine y televisión. 2. Realiza un vídeo publicitario con tipografía cinética. 3. Presenta el vídeo al docente para su revisión y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de consulta - Software de edición de vectores - Software básico de edición de vídeo. - Software para presentaciones - Dispositivos electrónicos 	2 horas
7	Tipografía en medios impresos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analiza un proyecto impreso designado por el docente. 2. Diseña el proyecto impreso designado por el docente. 3. Prepara el proyecto según las necesidades del sistema de reproducción y dar salida al proyecto (pre-prensa). 4. Presenta el proyecto en versión digital para su revisión y retroalimentación por el docente, así como los compañeros de clase. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de consulta - Software de diseño editorial - Software de vectores - Software para presentaciones - Dispositivos electrónicos 	2 horas
8	Proyecto final	<ol style="list-style-type: none"> 1. Unifica todos los proyectos de esta unidad y presenta al docente para su evaluación y retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proyecto aplicado a app, mostrado a través de un dispositivo. - Proyecto de tipografía cinética. - Proyecto para impresión en pre-prensa. 	4 horas

VII. MÉTODO DE TRABAJO

Encuadre: El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

Estrategia de enseñanza (docente):

- Técnica expositiva
- Análisis de la información
- Análisis de casos
- Instrucción guiada
- Fomenta el trabajo en equipo

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Bocetaje
- Construcción de una memoria visual
- Trabajo en equipo
- Investigación bibliográfica
- Investigación de diseñadores gráficos y tipógrafos
- Diseño de proyectos tipográficos

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

Criterios de acreditación

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

Criterios de evaluación

- Prácticas de laboratorio..... 20%
- Examen teórico/práctico..... 20%
- Proyecto final integrador..... 45%
- Exposiciones 15%
- Total.....100%**

IX. REFERENCIAS

Básicas

- Cheng, K. (2006). *Diseñar tipografía*. Gustavo Gili. [clásica]
- Corberto, A. et al. (2015). *Historia de la tipografía: la evolución de la letra desde Gutenberg hasta las fundiciones digitales*. Milenio. [clásica]
- Griehaber, J.; Riggs, T. (2011) *Tipos: tipografías clásicas para el diseño gráfico contemporáneo*. Parramón Ediciones. [clásica]
- Kane, J. (2012). *Manual de Tipografía*. Gustavo Gili. [clásica]
- Lupton, E. (2014). *Tipografía en pantalla: una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes*. Editorial GG. [clásica]
- Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos*. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Editorial GG. [clásica]
- Marin, R. (2013). *Ortotipografía para diseñadores*. GG. [clásica]
- OERT. (2012-2016). *Open Educational Resources for Typography*. <http://www.oert.org/siglos-xvii-xviii-y-xix/>
- Rodríguez-Valero, D. (2016). *Manual de Tipografía Digital*. Campgráfico
- Tipos con Carácter. (2019). *Tipógrafos*. <https://tiposconcaracter.es/tipografos/>
- Tschichold, J. (1998) *The New Typography*. A Handbook for Modern Designers. University of California Press.

Complementarias

- Bibliotecas UDLAP. (2008-2017). Creación de un sistema interactivo: Elementos fundamentales de la tipografía. Colección de Tesis Digitales. Universidad de las Américas Puebla.
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/fuentes_fm/
- Flor, M. (2017). *Los grandes secretos del lettering: dibujar letras; desde el boceto al arte final*. Gustavo Gili. [clásica]
- Garretón, A.; Del Solar, J. (2007). Cuadernos de tipografía. Estructura de las letras. http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-3000/UCI3210_01.pdf
- Kitching Alan. (2015) *A-Z of letterpress*. Laurence King Publishing.
- Kudrnovska, L.; Chanaud, M. (2017). *52typo : 52 stories on type, typography and graphic design*. Salenstein, Suiza. Niggli.
- McKeehan, V. et al. (2014). *Creative lettering and beyond*. Quarto Publishing Group.
- Medin, C. (Octubre, 2019). Fuentes libres. Free Fonts. *Bold, 6, 1-12*.
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/94296/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mise Brandon. (2014) *Adventures in letterpress*. Laurence King.
- Pepe, G. (Octubre, 2015). Diseño tipográfico e identidad. *Bold*, (2), 55-66.
<http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/53704/Do>

Berkeley [clásica]

[cumento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Scott, W.; Kubel, H. (2015). *New perspectives in typography*. Laurence King.

Williams, G. (2000-2015). *FontForge*. [Software].
<https://fontforge.org/en-US/>

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente deberá contar con un título de licenciatura en Diseño Gráfico o Artes Plásticas, preferentemente con estudios de posgrado; tener conocimientos para crear, diseñar y generar tipografía en programas de diseño vectorial y de fuentes para su aplicación en diferentes proyectos tipográficos. Ser creativo, proactivo y que transmita la pasión por esta área del diseño.