

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** 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:** Caligrafía y Lettering
- 5. Clave:** 40129
- 6. HC:** 01 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 01 **CR:** 06
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Optativa
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Ninguno



Equipo de diseño de PUA

Cynthia Raquel Mendoza Casanova
Jemille Estefanía Ordorica Canales
Carolina Medina Zavala

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

Esta unidad de aprendizaje tiene como finalidad que el estudiante comprenda cómo ha trascendido el uso de la caligrafía y el *Lettering* para el diseño y la comunicación visual, aplicando funcionalmente estos conocimientos en la resolución de problemas de las áreas mencionadas, además de desarrollar habilidades para analizar y generar la estructura de la letra, la naturaleza de sus líneas, contornos, altura, grosores, anchura con un propósito definido, así cómo crear una ventaja competitiva en el diseño específico de letras y alfabetos, de manera limpia, ordenada y con creatividad. Se ubica en la etapa disciplinaria, es de carácter optativo, forma parte del área de conocimiento de diseño gráfico y comunicación visual y no es necesario haber aprobado una unidad de aprendizaje previa para cursarla.

III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Distinguir las aplicaciones de la caligrafía y el *lettering* (*handlettering*, *brushlettering*, *digital lettering*) mediante la práctica de diferentes proyectos de diseño y comunicación visual; además de desarrollar alfabetos de creación propia de manera que atiendan las características prácticas del diseño: representación, significado y función; para dar solución a problemas actuales, con actitud profesional, creativa y disciplinada.

IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE

- Evidencias de conocimiento por medio de un *artbook* que muestre la competencia adquirida en la historia de la caligrafía.
 - Realización *artbook* digital que muestre la evolución de la escritura donde se agreguen los alfabetos realizados manualmente y sus respectivas composiciones.
- Evidencia de producto utilizando *lettering* digital aplicado a un proyecto de simulación y/o proyecto real.
 - Desarrollo de *lettering* para la identidad gráfica de algún producto.

V. DESARROLLO POR UNIDADES
UNIDAD I. Orígenes de la escritura

Competencia:

Esbozar formas, líneas y usos de la caligrafía, interpretando las generalidades en el desarrollo de la escritura de las diferentes culturas, para adaptar su aplicación y función a la actualidad con actitud de respeto, responsabilidad y sentido analítico.

Contenido:

Duración: 4 horas

- 1.1 Símbolos rupestres, primeras tablas de arcilla.
 - 1.1.1 La escritura egipcia, la escritura china, la escritura árabe, la escritura hebrea.
 - 1.1.2 La escritura hindú y la escritura cirílica.
 - 1.1.3 La escritura en occidente.
- 1.2 Herramientas y utensilios para la caligrafía.
 - 1.2.1 Las plumas metálicas, la pluma estilográfica, pinceles y pinceles caligráficos.
 - 1.2.2 Los lápices, gises, plumones y estilógrafos, rotuladores.
 - 1.2.3 Herramientas experimentales.
- 1.3. El uso de la caligrafía y el *lettering* en la actualidad.
 - 1.3.1 Ejercicios prácticos.

UNIDAD II. Evolución de los alfabetos caligráficos básicos

Competencia:

Experimentar el uso de las herramientas caligráficas, a través de la repetición y realización de alfabetos que se presentaron a lo largo de la historia, por medio de esbozos en sus formas, trazos, uso, estructura, composición y el propósito de cada línea que integra su diseño, para crear un alfabeto caligráfico con funcionalidad, actitud de disciplina y compromiso.

Contenido:

Duración: 4 horas

2.1 Caligrafía en occidente

- 2.1.1 Alfabeto Romano mayúscula y minúscula.
- 2.1.2 Alfabeto Itálico mayúscula y minúscula.
- 2.1.3 Alfabeto Uncial.
- 2.1.4 Alfabeto gótico básico mayúscula y minúscula.

2.2 La composición en un trabajo caligráfico

- 2.2.1 Formato del soporte y proporción de la página.
- 2.2.2 Tipos de composición.
- 2.2.3 Retícula.

UNIDAD III. *Lettering*

Competencia:

Explorar *lettering* (*handlettering*, *brushlettering* y *digital lettering*) en la realización de formas, líneas, trazos y composiciones, por medio de ejercicios análogos y/o digitales, para identificar las ventajas de cada herramienta, con una actitud de responsabilidad social, ética y profesionalismo.

Contenido:

Duración: 4 horas

3.1 *Brush lettering*, *Hand lettering* y *Digital lettering*

3.1.1 Materiales y herramientas específicas para el *handlettering*, el *brushlettering* y el *digital lettering*.

3.2 Herramientas experimentales

3.2.1 Palillos, paleta de madera, paleta de esponja, pinceles.

3.2.2 Bolígrafos, plumones, estilógrafos, gises.

3.2.3 Herramientas digitales para creación de *lettering*.

3.3 Letra *Script*

3.3.1 Los trazos básicos.

3.3.2 *Copperplate* mayúscula y minúscula.

3.3.3 *Copperplate* con florituras, alfabeto mayúscula.

3.3.4 *Copperplate* italiana.

3.3.5 *French Script*, *British Script*.

3.4 Digital *Lettering*

3.4.1 Retículas para diseño de logos caligráficos.

3.4.2 Monogramas.

3.4.3 Efectos digitales.

UNIDAD IV. Diseño y aplicación de caligrafía y *lettering*

Competencia:

Producir caligrafía y *lettering*, a través de la aplicación de sus formas, líneas, soltura, composición, para la solución de problemas de diseño y comunicación visual, utilizando herramientas análogas y/o digitales, con una actitud de responsabilidad social, ética y profesionalismo.

Contenido:

- 4.1 Diseño de interiores y/o exteriores con caligrafía y *lettering*
- 4.2 Diseño de patrones con caligrafía y *lettering*.

Duración: 4 horas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
UNIDAD I				
1	Trazos básicos para la caligrafía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Indaga utilizando los trazos básicos para la caligrafía. 2. Experimenta con el uso de las herramientas caligráficas a través del uso de diferentes tintas. 3. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno para prácticas caligráficas. • Regla, lapicera con mina azul y borrador. • Parallel Pen, plumillas caligráficas, canutero, pinceles. • Godete • Tinta de colores. • Toallitas húmedas para limpieza. 	2 horas
2	Alfabetos caligráficos y artbook digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce la estructura de las letras. 2. Domina los trazos básicos de la caligrafía. 3. Práctica los alfabetos caligráficos básicos y realiza composiciones con ellos. 4. Crea un cuadernillo de evidencias a manera de artbook digital. 5. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas canson para la realización de presentaciones finales. • Regla, lapicera con mina azul y borrador. • Parallel Pen, plumillas caligráficas, canutero, pinceles. • Godete • Tinta de colores. • Toallitas húmedas para limpieza. • Registro digital de los alfabetos y composiciones realizadas. • Equipo de cómputo. • Software para gráficos. 	3 horas

3	Integración de investigaciones a artbook digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga la evolución y aplicación de las letras en las diferentes culturas. 2. Investiga y conoce las formas de aplicación de la caligrafía y el lettering actuales. 3. Integra un resumen gráfico de las investigaciones al artbook digital. 4. Acreditar información e imágenes en formato APA. 5. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Archivo de artbook realizado. • Equipo de cómputo. • Software para gráficos. • Fuentes de información. 	2 horas
4	Integración de investigaciones a artbook digital.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga la evolución y aplicación de las letras en las diferentes culturas. 2. Investiga y conoce las formas de aplicación de la caligrafía y el lettering actuales. 3. Integra un resumen gráfico de las investigaciones al artbook digital. 4. Acreditar información e imágenes en formato APA. 5. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Archivo de artbook realizado. • Equipo de cómputo. • Software para gráficos. • Fuentes de información. 	2 horas
UNIDAD II				
5	Trazos básicos y alfabetos para la práctica del <i>brushlettering</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Experimenta con pincel 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de prácticas, • Pincel caligráfico. 	4 horas

		<p>caligráfico, por medio de trazos básicos del <i>brushlettering</i>.</p> <ol style="list-style-type: none"> Investiga formatos de composición del <i>brushlettering</i>. Hace prácticas de alfabetos, con sus respectivas composiciones. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Hojas canson para la realización de presentaciones finales. 	
6	Diseño de <i>brushlettering</i> sobre tela u objeto.	<ol style="list-style-type: none"> Esboza y boceta tres propuestas de diseño de <i>brushlettering</i> para ser aplicado sobre tela u objeto, aplicando los conocimientos adquiridos. Digitaliza el boceto elegido para perfeccionarlo. Realiza <i>brushlettering</i> sobre tela u objeto, basado en el boceto ya perfeccionado, a través de impresión manual para aplicar los conocimientos de proporción, interletrado, interlineado, escala, ancho de la letra, composición y limpieza. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Equipo de cómputo. Impresión de boceto elegido. Regla para medir y ubicar el espacio de trabajo. Superficie donde se imprimirá el <i>lettering</i>. Pintura para tela u objeto, Pinceles de diferentes medidas. Godete. Material para limpieza del espacio de trabajo. 	3 horas
UNIDAD III				
7	Diseño de <i>handlettering</i> sobre objeto reciclado.	<ol style="list-style-type: none"> Utiliza diversas herramientas de escritura, 	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas diversas con las que se pueda escribir. 	4 horas

		<p>formatos y sustratos en la realización de composiciones de <i>Hand Lettering</i> para observar los resultados y variaciones que se pueden lograr.</p> <ol style="list-style-type: none"> Utiliza y escoge un objeto reciclable para transformarlo. Realiza un diseño de <i>handlettering</i> sobre el objeto elegido. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Material para reciclar. Objetos para reciclar. Material para limpieza del espacio de trabajo. Regla, lápices, borradores para medir y ubicar el espacio de trabajo. 	
8	Proyecto de <i>digitallettering</i>	<ol style="list-style-type: none"> Realiza bocetos manuales para proyecto indicado por el docente (logotipo). Elige un boceto y trabaja en su digitalización, aplicando los conocimientos de proporción, interletrado, interlineado, escala, ancho de la letra, composición, ilustración, iluminación y limpieza. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas libres para la realización de bocetos. Equipo de cómputo Software de gráficos Salida a impresión 	4 horas
UNIDAD IV				
9	Textura para fondo.	<ol style="list-style-type: none"> Utiliza el proyecto de logotipo para crear una textura. Experimenta las diferentes opciones de creación de texturas y elige tres de ellas para su aplicación sobre 	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas libres para la realización de bocetos. Equipo de cómputo Software de gráficos Salida a impresión 	4 horas

		<p>tela, papel tapiz, y objeto.</p> <p>3. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación.</p>		
10	Aplicación de textura en auto	<p>1. Utiliza una variación de las texturas creadas para su aplicación en auto.</p> <p>2. Realiza propuestas de aplicación y decide por una.</p> <p>3. Entrega al docente el trabajo realizado para su retroalimentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas libres para la realización de bocetos. • Equipo de cómputo • Software de gráficos • Salida a impresión 	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
- Instrucción guiada
- Retroalimentación
- Análisis de casos
- Ejemplificación de uso de herramientas

Estrategia de aprendizaje (alumno):

- Realizar búsquedas e investigaciones sobre los temas de caligrafía y *lettering*.
- Exposición
- Simulación de proyectos
- Diseño de proyectos
- Trabajo colaborativo
- Portafolio de evidencias
- Aplicación de técnicas tradicionales y digitales
- Construcción de artbook

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.....	50%
- Artbook	20%
- Exposiciones.....	10%
- Simulación/Proyecto final....	20%
Total.....	100%

IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
<p>Barber, K. (2020). <i>House Industries Lettering Manual</i>. House Industries.</p> <p>Castro, I. (2016). <i>The ABC of custom lettering: a practical guide to drawing letters</i>. Korero.</p> <p>Castro, I. (2017). <i>Ivan Castro</i>. Sitio Web: http://www.ivancastro.es/</p> <p>Flor, M. (2017). <i>Los grandes secretos del lettering: dibujar letras: desde el boceto al arte final</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Flor, M. (2020). <i>Diseñadora de lettering</i>. Sitio web: https://www.instagram.com/martinaflor/</p> <p>González, M. (2019). <i>El poder del handwriting para hacer tu marca única: Conoce las letras que seducen al cerebro</i>. Publicación Independiente.</p> <p>Harris, David. (2012). <i>Directorio de Caligrafía. 100 alfabetos completos y cómo caligrafiarlos</i>. Acanto. [Clásica]</p> <p>Hernández, Anna (2020). <i>Diseñadora de lettering</i>. Sitio web: https://www.instagram.com/anna_hera/</p> <p>Hische, J. (2018). <i>Inspiración & Lettering</i>. Editorial Anaya Multimedia.</p> <p>Kirkendall, G. (2018). <i>El placer del lettering: guía práctica para explorar el mundo de la rotulación contemporánea</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Kunz, Stefan. (2020). <i>Diseñador de lettering</i>. Sitio Web:</p>	<p>Agüero-Servin, M. (2017). <i>Manual de técnicas experimentales para la creación de telas de corto metraje</i>. Universidad Iberoamericana A.C.</p> <p>Evamy, M. (2016). <i>Logotype: (Corporate Identity book, branding reference for designers and design students)</i>. Laurence King.</p> <p>Lewis, A. (2016). <i>¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes</i>. Gustavo Gili.</p> <p>Locker, P. (2011). <i>Diseño de exposiciones</i>. Gustavo Gili. [Clásica]</p> <p>Shaoqiang, W. (2016). <i>Exhibition Art: Graphics and Space Design</i>. Promopress</p> <p>Wiedemann, J. (2015). <i>Logo Design</i>. Köln. Taschen.</p>

<https://www.instagram.com/stefankunz/>

Lampas, P. (2020). *Pokras Lampas/Modern Calligraphy Artist. Calligrafuturism*. Calligrafiti. <https://pokraslampas.com/>

Martinez-Meave, G. (2020). *Meave. Diseñador, ilustrador, calígrafo, tipógrafo*. www.meave.com.mx . Sitio en instagram:
<https://www.instagram.com/gmmeave/?hl=es-la>

Paterson, W.; Gimenez, D. (2018). *Caligrafía fácil: 45 tutoriales para conquistar el arte de la letra*. Gustavo Gili.

Ruiz, Ritchie. (2020). *Diseñador Gráfico y Artista de Lettering*.
Sitio Web: <http://www.ritchieruiz.mx/> -
<https://www.instagram.com/ritchieruiz/>

Serrano-Querault, A. (2014). *Todo sobre la caligrafía. Manual imprescindible para el artista*. Editorial Párramon.
[Clásica]

Witte, Emma. (2018). *Brush lettering from A to Z*. Peter Puper.

X. PERFIL DEL DOCENTE

El docente debe tener título de Licenciatura en Diseño Gráfico o afines; preferentemente con estudios de posgrado y formación profesional en el área del diseño gráfico, artes, tipografía, o áreas afines. Además tener experiencia laboral docente de 1 año, que domine el área de la caligrafía, lettering y handlettering, así como contar con habilidades para la realización de caligrafía y lettering, creatividad, proactividad, paciencia, que fomente el gusto por la caligrafía, lettering y sus aplicaciones prácticas a problemáticas del diseño de la comunicación actual.