

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

Tipografía III. Diseño y
gestión de tipografía

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura

Denominación	Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	PRIMERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	8
Horas lectivas semanales	5
Prelación o requisitos previos	HABER SUPERADO TIPOGRAFÍA I Y TIPOGRAFÍA II
Calendario	20 SEPTIEMBRE- 24 JUNIO
Horario de impartición	MARTES: 13.00-15.00 MIÉRCOLES: 09.00-12.00

1.2 Datos del profesorado

Nombre	Alberto Rey Rubio
Correo electrónico	albertorr@euosuna.org

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura proporciona un conocimiento detallado sobre los orígenes y evolución del diseño tipográfico como disciplina, así como de los agentes y elementos que intervienen en esta materia.

El aprendizaje se enfoca a que el alumno pueda afianzar los conocimientos previos adquiridos en Tipografía I y II, y que pueda ahondar con mayor profundidad en aspectos más específicos como la gestión de fuentes, el diseño de tipografía o la tipografía experimental entre otros.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Tipografía, y se imparte en 2.º, dentro de las llamadas asignaturas Obligatorias de Especialidad (OE) de las EASD, siendo la misma de carácter anual.

Esta asignatura aporta al estudiante 5 de los 240 créditos ECTS (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

La forma tipográfica. Proceso del diseño de tipos. Inspiración y fuentes creativas. Bocetos manuales y digitales. Diseño de formas tipográficas. Digitalización de caracteres. Diseño de letras y otros caracteres. Creación de politipos: Anchors y classes. Espaciado. Funcionalidades tipográficas digitales. Programación tipográfica. Creación del hinting. Gestión de fuentes digitales. Aspectos legales: Propiedad intelectual en tipografía. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

BLOQUE 1: ASPECTOS BÁSICOS DE TIPOGRAFÍA

Tema 01. Anatomía del carácter

- 1.1 Elementos de una fuente tipográfica.
- 1.2. Pautas tipográficas.
- 1.3 Ojos del carácter.
- 1.4. Elementos estructurales.
- 1.5. Correcciones ópticas.
- 1.6. Errores en las fuentes.

BLOQUE 2: ANIMACIÓN, PROGRAMACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN TIPOGRÁFICA

Tema 02. Tipografía en movimiento

- 2.1. El storyboard y las técnicas narrativas.
- 2.2. Animaciones básicas.
- 2.3. Técnicas combinadas.
- 2.4. GIF animados.

Tema 03. Programación y tipografía

- 3.1. ¿Qué es la programación?
- 3.2. Textos y código.
- 3.3. Herramientas de programación para diseñadores: Processing

BLOQUE 3: TIPOGRAFÍA DIGITAL

Tema 04. Tipografía digital

- 4.1. Introducción.
- 4.2. Sistema de la fuente digital.
- 4.3 Codificaciones de la fuente digital.
- 4.4. Formatos de fuentes digitales.
- 4.5. Legibilidad en pantalla.
- 4.6. Tipometría en pantalla.
- 4.7. Prosa digital.
- 4.8. Fundiciones digitales.
- 4.9. Gestores de fuentes digitales.

BLOQUE 4: PROCESO DE IDEACIÓN Y DISEÑO DE FUENTES TIPOGRÁFICAS

Tema 05.

5.1. Fase de planteamiento intelectual previo: el proyecto creativo de diseño de una fuente tipográfica.

5.1.1. Poética del diseño y usos de la fuente.

5.1.2. Reproducción de la fuente (desktop/web).

5.1.3. Definición de los estilos tipográficos: pesos visuales, espesores, inclinaciones y otros.

5.1.4. Definición del mapa de caracteres.

5.1.5. Selección del tipo de codificación.

5.2. Fase de diseño.

5.2.1. Proceso de abocetado y elección de los glifos de origen y derivados.

5.2.2. Establecimiento de prosas y compensaciones ópticas.

5.2.3. Dibujos de precisión.

5.2.4. Escaneado.

5.2.5. Pruebas de impresión y en pantalla.

5.3. Fase de producción.

5.3.1. Ejecución vectorial.

5.3.2. Establecimiento de tracking y kerning.

5.4. Fase de postproducción: comprobación y ajustes.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional
- CT17 - Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

- CG12 - Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño
- CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
- CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación
- CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño
- CG21 - Dominar la metodología de investigación.

4.3 Competencias Específicas

- CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
- CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
- CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información
- CE07 - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
- CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
- CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
- CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos
- CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	30	15,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	30	15,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	90	45,00%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	10	5,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	4	2,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	0	0,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	4	2,00%
Total horas presenciales		168	84%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	15	7,50%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la	10	5,00%

	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	7	3,50%
	Total horas de trabajo autónomo	32	16%
	Total volumen de trabajo	200	8 ETCS

5.2 Recursos

AULA

El equipamiento propio de un aula teórico-práctica: equipo informático con acceso a internet y programas de maquetación y de diseño vectorial, cañón de proyección o televisión, pizarra, otros materiales fungibles. Acceso a material bibliográfico en la biblioteca.

ALUMNADO

Material para tomar apuntes, ordenador personal (opcional), impresora (opcional), cuaderno de bocetos, papel vegetal, cartulinas, reglas, lápices y rotuladores calibrados, tijeras, pegamento.

Como material de apoyo el alumno/a tendrá que manejar textos e imágenes de diversa procedencia que se irán especificando por el docente.

PROFESORADO

Apuntes propios y otros de índole bibliográfica. Presentaciones de los contenidos teóricos.

5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

– AMBROSE, G

HARRIS, P. (2007). Fundamentos de la tipografía. Barcelona: Parramón Ediciones.

– CADWELL, C

ZAPPATERRA, Y. (2014). Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

— CHENG, K. (2018). Diseñar tipografía. Málaga: Ediciones Jardín de Monos.

– FONTANA, R. (2020). La palabra, la letras y la página. Valencia: Campgràfic Editors.

– HENESTROSA, C.; MESEGUER, L.; SCAGLIONE, J. (2012) Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla. Madrid: Tipo e Editorial.

– LUIDL, P.. (2004). Tipografía básica. Valencia: Campgràfic Editors.

– LUPTON, E. (2014). Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores,

tipógrafos, blogueros y estudiantes. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

- KANE, J. (2012). Manual de tipografía. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- MARTÍNEZ-VAL, Juan (2002). Tipografía práctica. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- MÜLLER-BROCKMANN, J. (2012). Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- NAVARRO MORAGAS, F.J. Aproximación a una semiótica tipográfica. Claves de relación entre el mensaje y la forma en la micro y macrotipografía. Tomo 1. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- SATUÉ, E. (1988). El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza Editorial.
- UNGER, G. (2009). ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic Editors.
- UNGER, G. (2021). Teoría del diseño de tipos. Valencia: Campgràfic Editors.
- WILHIDE, E. (2012). Cómo diseñar un tipo. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- LEWIS, A. (2016). ¿Quieres publicar una revista? : autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes Barcelona: Gustavo Gili.

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional

CET15 - Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG12 - Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES		
Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	<p>La nota final de la asignatura vendrá en su mayor parte reflejada por distintas entregas a lo largo del curso, por lo que no se plantea un examen final como tal. En principio se realizará al menos un proyecto por cada tema descrito en el apartado 3 sobre los Contenidos del módulo.</p> <p>Cada proyecto se basará en la realización y entrega de determinados proyectos, de carácter teórico-práctico, donde el alumno demuestre la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos y prácticos de la asignatura.</p>	55 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	<p>La nota final de la asignatura vendrá en su mayor parte reflejada por distintas entregas a lo largo del curso, por lo que no se plantea un examen final como tal. En principio se realizará al menos un proyecto por cada tema descrito en el apartado 3 sobre los Contenidos del módulo.</p> <p>Cada proyecto se basará en la realización y entrega de determinados proyectos, de carácter teórico-práctico, donde el alumno demuestre la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos y prácticos de la asignatura.</p>	0%
Actividades Prácticas	<p>Son ejercicios prácticos realizados en la propia aula, tutorizados por el profesor, y que suponen una aplicación práctica, a modo de ejemplificación, de los contenidos descritos en la propia clase. Se busca la conformidad de la adquisición de las competencias por parte del estudiante, así como la detección de dificultades en la asimilación de los contenidos. Al realizarse en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal.</p> <p>La participación activa del alumno en el aula, su grado de implicación, sus muestras de iniciativa y en general la calidad de su actitud serán objeto de apreciación en la nota final de la asignatura.</p> <p>La organización del trabajo digital o analógico será tomada en cuenta. Los archivos digitales presentados habrán de presentar la nomenclatura, las extensiones y la estructura de directorio que se especifique en los</p>	20%

	correspondientes guiones de trabajo.	
Trabajos Individuales o en Grupos	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. Se aplicarán criterios correctores para garantizar la evaluación del trabajo de todos los miembros del grupo, independientemente del resultado final del proyecto. Los trabajos en grupo tendrán un máximo de 3 componentes. La organización del trabajo digital o analógico será tomada en cuenta. Los archivos digitales presentados habrán de presentar la nomenclatura, las extensiones y la estructura de directorio que se especifique en los correspondientes guiones de trabajo.	10%
Actividades Virtuales	No se contemplan este tipo de actividades en principio, salvo que las circunstancias académicas así lo especifiquen. En caso de que se precisen actividades virtuales, la ponderación en porcentaje de la nota será el mismo que si las actividades fuesen prá	0%
Trabajos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. Según el tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva, y en un principio se realizarán al menos dos trabajos de investigación, uno por semestre.	10%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	5%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Durante el desarrollo del curso se plantearán un catálogo de actividades complementarias a los contenidos impartidos. Estas actividades se centrarán en dos acciones formativas fundamentalmente:

- (1) Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.
- (2) Visita a Exposiciones. En este caso, no hay una planificación previa pues depende de la programación de las instituciones culturales.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una doble vía:

(1) Por un lado, la indicación de los errores cometidos y la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas escritas una vez realizadas.

(2) Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explicita los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio.

Dicho informe incluirá adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1 ^a	1ª Sesión				Presentación asignatura Cuestionario
	2ª Sesión	+			Tema 01. Anatomía del carácter
2 ^a	3ª Sesión	+			Tema 01. Anatomía del carácter
	4ª Sesión	+		Audiovisual	Tema 01. Anatomía del carácter
3 ^a	5ª Sesión		+	Prueba	Tema 01. Anatomía del carácter
	6ª Sesión		+	Proyecto T01	Tema 01. Anatomía del carácter
4 ^a	7ª Sesión		+	Proyecto T01	Tema 01. Anatomía del carácter
	8ª Sesión			Exposición	Tema 01. Anatomía del carácter
5 ^a	9ª Sesión	+			Tema 02. Tipografía en movimiento
	10ª Sesión		+	Prueba	Tema 02. Tipografía en movimiento
6 ^a	11ª Sesión	+		Audiovisual	Tema 02. Tipografía en movimiento
	12ª Sesión	+	+		Tema 02. Tipografía en movimiento
7 ^a	13ª Sesión	+	+		Tema 02. Tipografía en movimiento
	14ª Sesión		+	Prueba	Tema 02. Tipografía en movimiento
8 ^a	15ª Sesión	+		Audiovisual	Tema 02. Tipografía en movimiento
	16ª Sesión	+			Tema 02. Tipografía en movimiento
9 ^a	17ª Sesión		+	Trabajo grupo	Tema 02. Tipografía en movimiento
	18ª Sesión		+	Proyecto T02	Tema 02. Tipografía en movimiento
10 ^a	19ª Sesión		+	Proyecto T02	Tema 02. Tipografía en movimiento
	20ª Sesión			Exposición	Tema 02. Tipografía en movimiento
11 ^a	21ª Sesión	+			Tema 03. Programación y tipografía
	22ª Sesión	+			Tema 03. Programación y tipografía
12 ^a	23ª Sesión	+		Audiovisual	Tema 03. Programación y tipografía
	24ª Sesión	+	+		Tema 03. Programación y tipografía
13 ^a	25ª Sesión	+	+	Prueba	Tema 03. Programación y tipografía
	26ª Sesión	+	+	Prueba	Tema 03. Programación y tipografía
14 ^a	27ª Sesión		+	Proyecto T03	Tema 03. Programación y tipografía
	28ª Sesión			Exposición	Tema 03. Programación y tipografía
15 ^a	29ª Sesión	+			Tema 04. Tipografía digital
	30ª Sesión	+			Tema 04. Tipografía digital
16 ^a	29ª Sesión		+	Trabajo grupo	Tema 04. Tipografía digital
	30ª Sesión	+		Audiovisual	Tema 04. Tipografía digital
17 ^a	29ª Sesión	+	+	Prueba	Tema 04. Tipografía digital
	30ª Sesión	+			Tema 04. Tipografía digital
18 ^a	29ª Sesión	+			Tema 04. Tipografía digital
	30ª Sesión	+		Audiovisual	Tema 04. Tipografía digital
19 ^o	31ª Sesión		+	Proyecto T04	Tema 04. Tipografía digital

	32ª Sesión		+	Proyecto T04	Tema 04. Tipografía digital
20º	33ª Sesión		+	Proyecto T04	Tema 04. Tipografía digital
	34ª Sesión		+	Proyecto T04	Tema 04. Tipografía digital
21º	35ª Sesión		+	Proyecto T04	Tema 04. Tipografía digital
	36ª Sesión			Exposición	Tema 04. Tipografía digital
22º	37ª Sesión	+			Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	38ª Sesión	+			Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
23º	39ª Sesión	+			Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	40ª Sesión	+			Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
24º	41ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	42ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
25º	43ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	44ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
26º	45ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	46ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
27º	47ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	48ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
28º	49ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	50ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
29º	51ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	52ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
30º	53ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	54ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
31º	55ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	56ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
32º	57ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	58ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
33º	59ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	60ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
34º	61ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	62ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales

35°	63ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	64ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
36°	65ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	66ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
37°	67ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	68ª Sesión		+	Proyecto T05	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
38°	69ª Sesión		+	Exposición	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
	70ª Sesión		+	Exposición	Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales