



FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

1. Datos generales

Materia: TIPOGRAFÍA 2

Código: FDI0228

Paralelo:

Periodo : Marzo-2017 a Julio-2017

Profesor: LANDIVAR FEICAN ROBERTO FABIAN

Correo electrónico rlandivar@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

Código: FDI0227 Materia: TIPOGRAFÍA 1

Docencia	Práctico	Autónomo:		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
2				2

2. Descripción y objetivos de la materia

En este nivel la tipografía se experimenta y aplica en objetos comunicacionales de tipo corporativo y promocional. El Diseñador Gráfico aprende a estar involucrado con la tipografía, su valor formal y funcional transformándose en un elemento de expresión. La tipografía en uno de los elementos del Diseño Gráfico, que se utilizará en todas las áreas del mismo y la sensibilidad a la forma y al uso se deberá evaluar en los talleres de Diseño.

Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual. Mantener una comunicación efectiva en lo oral, escrito y digital.

Seleccionar adecuadamente la tipografía como elemento de diseño gráfico ha ser ejecutado en el ámbito corporativo y promocional. Descubrir la relación tipografía-mensaje dentro de las áreas del diseño gráfico poniendo énfasis en la expresión de la misma. Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos para el diseño de su propia fuente. Conocer el uso, articulación y requerimientos tipográficos del diseño. Experimentar y potenciar la capacidad iconográfica de la tipografía.

3. Contenidos

01.	Tipografismo
01.01.	¿Qué es el Tipografismo? (2 horas)
01.02.	Corrientes que influyen al Tipografismo (2 horas)
01.03.	La frase lingüística y su traducción visual (3 horas)
02.	Familias tipográficas
02.01.	Grupos y clasificaciones (2 horas)
02.02.	Variables de una familia (2 horas)
03.	Tipografía y aplicaciones
03.01.	Diseño para usos específicos (2 horas)
03.02.	Forma y uso (2 horas)
04.	FontLabCreator
04.01.	Entorno de trabajo y paneles (5 horas)
04.02.	Creación e importación en FontLabCreator (3 horas)
04.03.	Generar una fuente en FontLabCreator (9 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

aa. Manejar eficientemente los elementos básicos utilizados en el diseño básico.

-Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual

-Trabajos prácticos - productos

ai. Seleccionar con coherencia las herramientas de cada una de las áreas del diseño gráfico para solucionar problemáticas de comunicación visual.

-Utilizar las herramientas técnicas y los conocimientos para el diseño de su propia fuente

-Trabajos prácticos - productos

aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño.

- Experimentar y potenciar la capacidad iconográfica de la tipografía.

-Reactivos

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Reactivos	Tipografismo y Familias Tipográficas	Tipografismo	APOORTE 1	5	Semana: 4 (10/04/17 al 12/04/17)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo práctico familias Tipográficas	Familias tipográficas, Tipografismo	APOORTE 2	10	Semana: 9 (15/05/17 al 17/05/17)
Trabajos prácticos - productos	Tipografía aplicaciones y uso de software	Familias tipográficas, FontLabCreator, Tipografismo, Tipografía y aplicaciones	APOORTE 3	15	Semana: 15 (26/06/17 al 01/07/17)
Trabajos prácticos - productos	Crear una familia tipográfica	Familias tipográficas, FontLabCreator, Tipografismo, Tipografía y aplicaciones	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (09-07-2017 al 22-07-2017)
Trabajos prácticos - productos	Familias tipográficas, FontLabCreator, Tipografismo, Tipografía y aplicaciones	Familias tipográficas, FontLabCreator, Tipografismo, Tipografía y aplicaciones	SUPLETORIO	20	Semana: 19-20 (23-07-2017 al 29-07-2017)

Metodología

Como soporte para los estudiantes dentro y fuera del aula se utilizará los recursos multimedia como; videos, material digital, para que de esta manera se ponga al alcance de los estudiantes una guía de recursos online enriqueciendo los procesos de aprendizaje.

Se desarrollaran actividades colectivas donde el alumno pone en práctica los conocimientos adquiridos durante el curso y experimenta con nuevas herramientas.

Criterios de Evaluación

La evaluación se realizara en su mayoría tomando en cuenta el cumplimiento de objetivos planteados y los aspectos individuales que se aplicaron para el cumplimiento de estos objetivos, como: motivación, utilización de las fuentes de información, creatividad, participación en clase, grado de integración con el grupo de trabajo, presentación y exposición de los trabajos.

5. Referencias**Bibliografía base****Libros**

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Blackwell, Lewis	Gustavo Gili, S.A.e	Tipografía del siglo XX	2004	
Jose Luis Martín y Montse Ortuna	Campgráfico	Manual de tipografía	2004	

Web**Software****Bibliografía de apoyo****Libros****Web****Software**

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: **16/03/2017**

Estado: **Aprobado**