

PROGRAMAS DE ASIGNATURA

Tipografía

A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGT212					
4. Ubicación en la malla	3º semestre, 2º año					
5. Créditos	6					
6. Tipo de asignatura	X	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	X	Semestral		Anual
8. Módulos semanales	1	Teóricos	1	Prácticos	0	Ayudantía
9. Total de horas académicas	68	Hrs. de Clase			0	Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	No tiene					

Competencias de la Asignatura

	COMPETENCIAS GENÉRICAS		COMPETENCIAS DE INNOVACIÓN		COMPETENCIAS DE INVESTIGACIÓN		COMPETENCIAS TECNOLÓGICAS
	Ética		Creatividad		Observación y conceptualización	X	Representación y visualización
	Emprendimiento y liderazgo		Empatía		Dominio de herramientas metodológicas		Dominio de herramientas tecnológicas y procesos de producción
	Responsabilidad pública		Trabajo en equipo		Jerarquización de la información		Dominio y uso de materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio crítico		
	Eficiencia		Pensamiento estratégico				
X	Visión global						
	Visión analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este curso se presenta como la primera aproximación del alumno al mundo de la tipografía. A través del estudio de su historia y evolución en el tiempo, el estudiante reconoce el valor que esta representa para el diseño gráfico y la comunicación visual. Asimismo, reconoce la anatomía y estructura de la letra y las diversas familias tipográficas. Domina el léxico técnico y aplica criterios de selección de tipografías en función de sus cualidades formales, las características del soporte, la naturaleza del mensaje y los requerimientos de los usuarios.

Se dicta en el ciclo de **Bachillerato**, pertenece a la línea '**Conocimientos Específicos**' y aporta en el desarrollo de las competencias: **Visión global y Representación y visualización.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje generales que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Visión global	- Relaciona las características tipográficas, con los contextos históricos y tecnológicos de origen en los trabajos que desarrolla. - Analiza la importancia de la tipografía como recurso de diseño, y se sensibiliza con sus funciones técnicas, a través del estudio de la historia y evolución tipográfica. - Selecciona tipografías aplicando criterios técnicos y considerando tipos formato, soporte, objetivo comunicacional y requerimientos de los usuarios.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS O DISCIPLINARES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
Representación y visualización	- Identifica el potencial expresivo y comunicacional de las tipografías que analiza en los trabajos que desarrolla. - Domina los recursos tipográficos resolviendo ejercicios prácticos. - Maneja con oficio y prolijidad la elaboración de los encargos para una representación óptima. - Considera la factibilidad y el tiempo en el desarrollo de proyectos prácticos de aplicación tipográfica.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

UNIDADES DE CONTENIDOS	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
UNIDAD 1: Antecedentes Históricos de la Tipografía 1.1. El alfabeto y sus antecedentes 1.1.1. Origen de los caracteres 1.1.2. Primeras manifestaciones escritas 1.1.3. Historia y evolución de las letras 1.2. Hechos históricos y personajes relevantes para el desarrollo tipográfico y sus soportes 1.3. Procesos tecnológicos que han permitido la creación tipográfica 1.3.1. La imprenta 1.3.2. Procesos de mecanización 1.3.3. Fuentes digitales 1.4. Panorama actual 1.4.1. Vanguardia y tipografía 1.4.2. Adaptación de la tipografía a las nuevas tecnologías	- Visión global - Representación y visualización	- Distingue aspectos teóricos y prácticos en relación a la historia y contexto de la tipografía. - Explica por medio del estudio de la historia y evolución de la tipografía, su importancia como recurso de diseño e implicancia con otras disciplinas.

UNIDAD 2: Uso de la Tipografía 2.1. Anatomía de los caracteres 2.2. Nomenclatura, características formales y estilísticas 2.3. Clasificación tipográfica 2.3.1. Familias 2.3.2. Pesos 2.3.3. Variantes 2.3.4. Tipografía Serif 2.3.5. Tipografía Sans Serif 2.3.6. Tipografía Display 2.3.7. Tipografía para pantalla 2.4. Tendencias y referentes tipográficos	• Representación y visualización	• Discrimina los diferentes aspectos de la tipografía para su posterior aplicación en encargos prácticos. • Aplica criterios de selección tipográfica para ser aplicados en diferentes soportes. • Selecciona los recursos tipográficos apropiados para dar solución según un problema de comunicación visual específico.
UNIDAD 3: Criterios de uso y aplicación 3.1. Legibilidad y lecturabilidad 3.1.1. Uso de la tipografía para la composición de texto 3.2. Criterios de selección tipográfica 3.2.1. Según soporte 3.2.2. Según formato 3.2.3. Según usuario 3.2.4. Según objetivo comunicacional	• Representación y visualización	• Utiliza la tipografía para reforzar la intención comunicativa de encargos prácticos. • Compone propuestas con tipografía logrando equilibrio visual y jerarquías de información. • Resuelve con recursos tipográficos las necesidades funcionales y expresivas de un proyecto de diseño. • Reconoce las diferencias de comunicación según la selección tipográfica.
UNIDAD 4: Desarrollo Tipográfico: 4.1. Herramientas de construcción tipográfica 4.1.1. Escritura, caligrafía, lettering y tipografía: relaciones y divergencias 4.2. Metodologías para la creación tipográfica 4.2.1. Conceptualización y documentación 4.2.2. Exploración formal 4.3. Soportes para el desarrollo tipográfico 4.3.1. Soportes análogos 4.3.2. Soportes digitales	• Visión global • Representación y visualización	• Selecciona las herramientas técnicas disponibles para el desarrollo de tipografías. • Resuelve con creatividad los encargos planteados en la asignatura. • Transfiere los conocimientos históricos y formales de la tipografía para la resolución de un proyecto de desarrollo de caracteres tipográficos. • Elige estrategias propias de la disciplina para construir un proyecto tipográfico. • Mejora su proyecto tipográfico, de manera perseverante, a partir de las correcciones y observaciones.

E. Estrategias de Enseñanza

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación para la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo.

Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación y resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de estrategias de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Uso de imágenes y análisis formal
- Estudio de casos
- Ejercicio práctico
- Aprendizaje basado en problemas / proyectos / desafíos

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre o bimestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los alumnos (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los alumnos a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los alumnos, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al alumno junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrá al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- Baines, P. y Haslam, A. (2002). Tipografía: función, forma y diseño. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bringhurst, R. (2012) *The Elements of typographic style*. Vancouver, Hartley & Marks publishers.
- Frascara, J. (1996) Pensamiento tipográfico: Cátedra Fontana, Buenos Aires, EDICIAL.
- Gálvez, F. (2004). Educación tipográfica: una introducción a la tipografía. Santiago: Universidad Diego Portales.
- Kane J. (2005) Manual de Tipografía. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Lupton E., (2004) *Thinking with type: a critical guide for designers, writers, editors, and students*. New York, Princeton Architectural Press.

Bibliografía Complementaria:

- Frutiger, Adrián (2002) En torno a la tipografía, Barcelona, Gustavo Gili.
- Martín Montesinos, J. (2005), Manual de tipografía: del plomo a la era digital (5a ed.), Valencia, Campgrafic.
- Tschichold, J. (2003) La nueva tipografía: manual para diseñadores modernos .Valencia: Campgrafic.