



Fecha Aprobación:
01/04/2013

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO

ESCUELA DE DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRAFICO

Sílabo

1. Datos generales

Materia: TIPOGRAFÍA 2

Código: FDI0228

Créditos: 2

Nivel: 4

Paralelo: 4A-GRA

Eje de formación: PROFESIONAL

Periodo lectivo: PERIODO MAR/2013 - JUL/2013

Total de horas: 32

Profesor: LARRIVA CALLE DIEGO FELIPE

Correo electrónico: dlarriva@uazuay.edu.ec

Prerrequisitos:

FDI0227 TIPOGRAFÍA 1

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 es 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

1. Tipografismo (4 horas)
2. Niveles Semánticos (3 horas)
3. Familias tipográficas (4 horas)
4. Juegos tipográficos (2 horas)
5. Diseño de Tipografía (8 horas)
6. Creación de Tipografía Fonte Center (11 horas)

4. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

<i>Resultado de aprendizaje de la materia</i>	<i>Evidencias</i>
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	- Ejecución de procedimientos - Presentación de productos terminados - Rúbricas - Avances de proyectos
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	- Ejecución de procedimientos - Rúbricas - Diseño de productos
aq. Argumentar con elementos históricos y conceptuales las soluciones de los proyectos de diseño. - Experimentar y potenciar la capacidad iconográfica de la tipografía.	- Investigaciones - Software - Memorias

Desglose de Evaluación

Evidencia	Descripción Evidencia	Contenidos Sílabo Evaluar	Aporte	Calificación	Fch.Aproximada

Metodología

.

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, hábito de trabajo, creatividad, participación en clase, grado de integración con el grupo de trabajo, presentación y exposición de los trabajos.

5. Textos y otras referencias

Libros

BIBLIOGRAFÍA BASE

- Blackwell, Lewis.(2004). Tipografía del siglo XX. España: Gustavo Gili, S.A.e.
- Jose Luis Martín y Montse Ortuna.(2004). Manual de tipografía. España: Campgráfic.

Web

BIBLIOGRAFÍA BASE

- FontCreator. Obtenido de FontCreator: <http://www.high-logic.com/fontcreator/manual/>.

Software

BIBLIOGRAFÍA

Docente

Director Junta

Fecha Aprobación: **01/04/2013**

APROBADO