

FACULTAD DE TECNOLOGÍA Y CIENCIA



GRADO EN ARTES DIGITALES

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA  
UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

TIPOGRAFÍA Y MAQUETACIÓN DE  
PUBLICACIONES

### 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en ARTES DIGITALES
Facultad:	Tecnología y ciencia
Departamento/Instituto:	Tecnología y ciencia
Módulo:	Audiovisual
Denominación de la asignatura:	Tipografía y Maquetación de Publicaciones
Código:	64019
Curso:	2º
Semestre:	2º
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Lengua vehicular:	Castellano
Profesor:	Aikaterini Evangelia Psegiannaki (aepsegiannaki@ucjc.edu)
Página web: www.ucjc.edu	

### 2. REQUISITOS PREVIOS.

Esenciales:
No se precisan
Aconsejables:
No se precisan

### 3. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS.

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.
Productos gráficos interactivos
Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.
La asignatura se vincula con las siguientes asignaturas de la misma área: Gráficos por computación en 2D, Gráficos por computación 3D, Diseño, maquetación y estructura web, Matte paintings, Programación web avanzada.
Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

El objetivo principal de la asignatura es aprender a crear cualquier tipo de escenario en ámbitos como el editorial o la publicitaria y aprender a maquetar y editar una publicación tipo prensa, revista o folleto publicitario.

#### 4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA.

Competencias Genéricas	Resultados de aprendizaje relacionados con las competencias genéricas
<p>CG1 - Capacidad de aplicar habilidades elementales y conocimientos básicos de uso de métodos y técnicas en el entorno de la producción de contenidos digitales interactivos.</p> <p>CG2 - Capacidad de utilizar correctamente el lenguaje oral y escrito en el uso multimedia tanto en la lengua nativa como en una segunda lengua.</p> <p>CG6 - Capacidad de realizar trabajos de diseño digital, conociendo los lenguajes de los medios, recursos audiovisuales y las herramientas técnicas necesarias.</p>	<p>El alumno ha de conocer las técnicas del entorno de la producción en medios impresos y digitales.</p> <p>El alumno ha de conocer el vocabulario y los conceptos relacionados con la tipografía y la maquetación.</p> <p>El alumno ha de ser capaz de manejar programas profesionales para la composición y maquetación de páginas de publicaciones impresas o digitales.</p>

Competencias Específicas	Resultados de aprendizaje relacionados con las competencias específicas
<p>CE1 - Ser capaz de crear páginas web con un diseño, estructura y usabilidad completamente operativa en entornos digitales</p> <p>CE2 - Ser capaz de conocer las técnicas y las herramientas de creación artística asociadas a la generación de productos digitales</p> <p>CE7 - Ser capaz de conocer y aplicar los principios tradicionales del diseño de imágenes, representación tridimensional, animación digital y otros elementos digitales</p>	<p>El alumno ha de conocer de manera genérica los fundamentos del diseño editorial, los principios básicos de la tipografía, la dirección de arte y la maquetación.</p> <p>El alumno ha de ser capaz de trasladar las necesidades del periodismo actual a la composición de la página impresa o digital.</p> <p>El alumno ha de poder integrar conocimientos de tipografía y creación de imágenes con los diversos canales que ofrecen tanto las técnicas de impresión modernas como las publicaciones digitales.</p>

CE10 - Ser capaz de expresar ideas y conceptos mediante el conocimiento y la aplicación de los fundamentos estéticos de la imagen en cuanto a estructura, forma, color y espacio en los entornos digitales	
CE14 - Ser capaz de conceptualizar y realizar una obra artística digital que precise para su ejecución el uso de tecnologías de computación	

## 5. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Tema 1. Tipografía
Tema 2. Herramientas digitales para el diseño y aplicación de tipografía
Tema 3. Diseño editorial

## 6. CRONOGRAMA

Unidades didácticas/Temas	Periodo temporal
TEMA 1	Febrero
TEMA 2	Marzo
TEMA 3	Abril-Mayo

## 7. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

Modalidad Organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas presenc.	Horas trabajo autónomo del alumno	Total de horas
Clases magistrales participativas	Exposición oral con apoyo informático (NNTT)	CE2; CE10; CG2	46	0	46
Trabajo autónomo	Actividades propuestas por el docente en relación al contenido de la asignatura	CE1; CE2, CE10; CG1, CG6	0	76	76
Taller práctico	ABP	CE1; CE2, CE10; CG1, CG6	8	8	16
Tutorías individuales y/o grupales	Enseñanza personalizada	CE1; CE2, CE10; CG1, CG6	6	6	12

TOTAL			60	90	150
-------	--	--	----	----	-----

## 8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Actividad de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final (%)
Examen (teórico y/o práctico)	Ajuste a los contenidos determinados por el programa	30%
Evaluación de trabajos y/o casos prácticos	Adecuación a los objetivos competenciales de la asignatura.	70%

## 9. CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

## 10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica
Grafield, Simon. Es mi tipo, Un libro sobre fuentes tipográficas. Ed: Taurus 2011.
Jardí, Enric. Veintidós consejos sobre tipografía. Ed: ACTAR, Barcelona, 2007.
Lupton, Ellen. Pensar con tipos. Ed: Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
Muller-Brockmann, Josef. Sistemas de Retículas, Un manual para diseñadores Gráficos. Ed. Gustavo Gili, Barcelona 2012.
Zappaterra Yolanda y Caldwell Cath. Diseño Editorial. Ed: Gustavo Gili, Barcelona, 2014.
Bibliografía complementaria
Donis A. Dondis. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual, Ed: Gustavo Gili, 2017
Marzo Magno Alessandro. Los Primeros Editores, Ed: Malpaso, 2017.

## 11.- OBSERVACIONES