

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

2º - Tipografía III. Diseño
y gestión de tipografía

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	2º - Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	2º - Tipografía III. Diseño y gestión de tipografía
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	8
Horas lectivas semanales	5
Prelación o requisitos previos	Tipografía I y II
Calendario	22 de septiembre 2025 / 30 de junio 2026
Horario de impartición	Martes 12.00-15.00 horas (Seminario 1.4 / Aula 3.5) Miércoles 13.00-15.00 horas (Seminario 1.4)
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Alberto Rey Rubio
Correo electrónico	albertorr@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

La tipografía es una de las áreas de conocimiento considerada como fundamental en el campo del diseño gráfico. La asignatura de Tipografía III (Diseño y gestión de tipografía) sigue el recorrido que el alumnado ya inició en primer curso con Tipografía I y II, aportando nuevos contenidos –tanto teóricos como prácticos, en relación a la composición, diseño y gestión de la tipografía–, y buscando el aprendizaje enfocado en la generación, desarrollo y materialización de ideas, conceptos o imágenes, el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual, así como de los procedimientos de creación de códigos comunicativos, la capacidad de determinar y saber crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos de los proyectos que se propongan, y sin olvidar aprender a dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual y la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos. Con todo esto, se busca que el alumnado sea capaz de pensar sobre el papel que juega el diseñador gráfico en la sociedad actual, y la influencia positiva que tiene la disciplina en la misma, afianzando el dominio de la terminología tipográfica, incentivando y promoviendo la capacidad de trabajar con las fuentes tipográficas y la detección de errores y búsqueda de soluciones a los mismos.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura de Tipografía III (Diseño y gestión de tipografía) forma parte de la materia Tipografía junto con Tipografía I (Composición) y Tipografía II (De la caligrafía al graffiti), que se imparte en 1.º y que se inscriben dentro de las llamadas asignaturas designadas como Obligatorias de Especialidad (OE), al igual que Tipografía III. Esta asignatura es de carácter anual, y consta de 8 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 polítipos: 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

BLOQUE 2: ANIMACIÓN, PROGRAMACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN
TIPOGRÁFICA

Tema 02. Tipografía en movimiento

Tema 03. Programación y tipografía

BLOQUE 3: TIPOGRAFÍA DIGITAL

Tema 04. Tipografía digital

BLOQUE 4: PROCESO DE IDEACIÓN Y DISEÑO DE FUENTES
TIPOGRÁFICAS

Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales

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.	60	30,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	110	55,00%
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.	0	0,00%
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.	12	6,00%
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.	0	0,00%

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.	3	1,50%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		185	92,5%
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.	5	2,50%
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 preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	0	0,00%

	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.	10	5,00%
	Total horas de trabajo autónomo	15	7,5%
	Total volumen de trabajo	200	8 ETCS

5.2 Recursos

Para el desarrollo de la asignatura, se utilizarán los siguientes recursos e infraestructuras:

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, Gavin; Paul HARRIS, 2007. Fundamentos de la tipografía. Barcelona: Parramón Ediciones.
- CADWELL, Cath; Yolanda ZAPPATERRA, 2014. Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- CHENG, Karen, 2018. Diseñar tipografía. Málaga: Editorial Jardín de monos.
- HENESTROSA, Cristóbal, Laura MESEGUER; SCAGLIONE, José, 2012. Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla. Madrid: Tipo e Editorial.
- LEWIS, Angharad, 2016 ¿Quieres publicar una revista? : autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes. Barcelona: Gustavo Gili.
- LUIDL, Philipp, 2004. Tipografía básica. Valencia: Campgràfic Editors.
- LUPTON, Ellen, 2014. Tipografía en pantalla. Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, bloggers y estudiantes. Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- KANE, John, 2012. Manual de tipografía. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- MARTÍNEZ-VAL, Juan, 2002. Tipografía práctica. Madrid: Ediciones del Laberinto.

- MÜLLER-BROCKMANN, Josef, 2012. Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- NAVARRO MORAGAS, Francisco Javier. 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.
- NOORDZIJ, Gerrit, 2009. El trazo. Teoría de la escritura. Valencia: Campgràfic Editors.
- SATUÉ, Enric, 2006 (12.ª edición). El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza Editorial.
- UNGER, Gerard, 2009. ¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad. Valencia: Campgràfic Editors.
- UNGER, Gerard, 2021. Teoría del diseño de tipos. Valencia: Campgràfic Editors.
- WHITE, Jan V
2017. Diseño para la edición. Málaga: Editorial Jardín de monos.
- WILHIDE, Elizabeth, 2012. Cómo diseñar un tipo. Barcelona: Editorial 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	PROYECTO FINAL Se basa en la realización y entrega de un proyecto, 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. EXAMEN FINAL Se basa en la realización de una prueba específica de evaluación, de carácter escrito y/o práctico, donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias asignadas a la asignatura. Este examen final constará de dos partes: a) Apartado teórico con una serie de preguntas cortas sobre conceptos, términos estudiados o diagramas, que el alumnado deberá responder para comprobar el grado de comprensión y adquisición de conocimientos en la materia. También pueden incluirse comentarios de textos vistos en clase. b) Apartado de preguntas cortas y de desarrollo donde el alumnado tendrá que desarrollar de manera más extensa algunos de los contenidos del programa de la asignatura. La nota final de la asignatura vendrá en su mayor parte reflejada por distintas entregas a lo largo del curso, pero es requisito necesario para aprobar la misma la realización de un examen final, así como la entrega de todas y cada una de las actividades prácticas individuales (proyectos) y del proyecto final para que se haga media al final de la evaluación. Todas estas partes precisan de una nota numérica igual o superior a 5 para que se pueda hacer la media ponderada.	55 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico	No se contemplan	0%
Actividades Prácticas	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	40%

	en la propia aula, el profesor puede resolver pequeñas dudas del proceso de elaboración, tanto a nivel individual como grupal. 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. 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.	
Trabajos Individuales o en Grupos	En principio no se contemplan trabajos o actividades grupales. En caso de realizarse, el porcentaje asignado de los mismos será el mismo que el de las actividades prácticas (proyectos) (20%). Si se realizan, estos trabajos o actividades prácticas en grupo suponen la 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.	0%
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 acti	0%
Trabajos de investigación	En principio no se contemplan trabajos de investigación como tal, ya que esta labor se recoge en las distintas actividades prácticas, que se conforman como proyectos, y en el propio proyecto final. Si se realizan, estos proyectos consisten en la realización de trabajos y proyectos con finalidad descriptiva y expositiva a partir de una línea temática propuesta por el docente y en el que el estudiante debe realizar labores de búsqueda y gestión de información documental, fuentes bibliográficas, técnicas de exposición, etc. En caso de realizarse, el porcentaje asignado de los mismos será el mismo que el de las actividades prácticas (proyectos) (30%). Es decir, la nota numérica haría media con estos proyectos y se le aplicaría dicho porcentaje.	0%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	La evaluación incluye la asistencia y aprovechamiento de los estudiantes de los seminarios y conferencias organizados en torno a los contenidos integrados en la asignatura. En el caso de que no se programasen ninguna de estas actividades, este porcentaj	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:

La Asistencia a Seminarios y Talleres organizados por el centro, cuyo contenido tenga una relación transversal con la asignatura.

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:

- 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.
- Por otro, a través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se expliciten 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
1ª	(19/09/25)				PRESENTACIÓN GENERAL CURSO
2ª	(23/09/25)				PRESENTACIÓN ASIGNATURA CUESTIONARIO
	(24/09/25)	X	X		Tema 01. Anatomía del carácter Lectura en clase
3ª	(30/10/25)	X	X		Tema 01. Anatomía del carácter Lectura en clase
	(01/10/25)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales Lectura en clase
4ª	(07/10/25)	X	X		Tema 01. Anatomía del carácter Práctica-01 GLIFOS Lectura en clase
	(08/10/25)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales Lectura en clase
5ª	(14/10/25)	X	X		Tema 01. Anatomía del carácter Práctica-01 GLIFOS Lectura en clase
	(15/10/25)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales Lectura en clase
6ª	(21/10/25)	X	X		Tema 01. Anatomía del carácter PRESENTACIÓN Práctica-01 GLIFOS Lectura en clase
	(22/10/25)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales
7ª	(28/10/25)	X	X		SEMINARIO TRABAJAR CON CONCEPTOS Práctica-02 CONCEPTOS Lectura en clase
	(29/11/25)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales Lectura en clase
8ª	(04/11/25)	X	X		SEMINARIO TRABAJAR CON CONCEPTOS Práctica-02 CONCEPTOS Lectura en clase
	(05/11/25)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales Lectura en clase SEMINARIO TRABAJAR CON CONCEPTOS Práctica-02 CONCEPTOS Lectura en clase
9ª	(11/11/25)	X	X		SEMINARIO TRABAJAR CON CONCEPTOS PRESENTACIÓN Práctica-02 CONCEPTOS Lectura en clase
	(12/11/25)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales Lectura en clase

10ª	(18/11/25)	X	X		Tema 02. Tipografía en movimiento Práctica-03 GIF Lectura en clase
	(19/11/25)	X	X		Tema 02. Tipografía en movimiento Práctica-03 GIF Lectura en clase
11ª	(25/11/25)	X	X		Tema 02. Tipografía en movimiento Práctica-03 GIF Lectura en clase
	(26/11/25)	X	X		Tema 02. Tipografía en movimiento PRESENTACIÓN Práctica-03 GIF Lectura en clase
12ª	(02/12/25)	X	X		Tema 03. Programación y tipografía Práctica-04 MONOESPACIADA Lectura en clase
	(03/12/25)	X	X		Tema 03. Programación y tipografía Práctica-04 MONOESPACIADA Lectura en clase
13ª	(09/12/25)	X	X		Tema 03. Programación y tipografía Práctica-04 MONOESPACIADA Lectura en clase
	(10/12/25)	X	X		Tema 03. Programación y tipografía Práctica-04 MONOESPACIADA Lectura en clase
14ª	(16/12/25)	X	X		Tema 03. Programación y tipografía Práctica-04 MONOESPACIADA Lectura en clase
	(17/12/25)	X	X		Tema 03. Programación y tipografía PRESENTACIÓN Práctica-04 MONOESPACIADA Lectura en clase
15ª	(23/12/25)				Vacaciones
	(24/12/25)				Vacaciones
16ª	(30/12/25)				Vacaciones
	(31/12/25)				Vacaciones
17ª	(06/01/26)				Vacaciones
	(07/01/26)	X	X		Fiesta Local (No Lectivo Provincial)
18ª	(13/01/26)	X	X		SEMINARIO TIPOGRAFÍA EXPERIMENTAL Lectura en clase
	(14/01/26)	X	X		SEMINARIO TIPOGRAFÍA EXPERIMENTAL Lectura en clase
19º	(20/01/26)				Exámenes
	(21/01/26)				Exámenes
20º	(27/01/26)				Exámenes
	(28/01/26)				Exámenes
21º	(03/02/26)	X	X		Tema 04. Tipografía digital Práctica-05 ESPECIMEN Lectura en clase

	(04/02/26)	X	X		Tema 04. Tipografía digital Práctica-05 ESPECIMEN Lectura en clase
22°	(10/02/26)	X	X		Tema 04. Tipografía digital Práctica-05 ESPECIMEN Lectura en clase
	(11/02/26)	X	X		Tema 04. Tipografía digital Práctica-05 ESPECIMEN Lectura en clase
23°	(17/02/26)	X	X		Tema 04. Tipografía digital Práctica-05 ESPECIMEN Lectura en clase
	(18/02/26)	X	X		Tema 04. Tipografía digital Práctica-05 ESPECIMEN Lectura en clase
24°	(24/02/26)	X	X		Tema 04. Tipografía digital Práctica-05 ESPECIMEN Lectura en clase
	(25/02/26)	X	X		Tema 04. Tipografía digital PRESENTACIÓN Práctica-05 ESPECIMEN Lectura en clase
25°	(03/03/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(04/03/25)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
26°	(10/03/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(11/03/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
27°	(17/03/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(18/03/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
28°	(24/03/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(25/03/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
29°	(31/03/26)	X	X		Vacaciones Semana Santa
	(01/04/26)	X	X		Vacaciones Semana Santa
30°	(07/04/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase

	(08/04/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
31°	(14/04/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(15/04/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
32°	(21/04/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(22/04/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
33°	(28/04/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(29/04/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
34°	(05/05/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(06/05/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
35°	(12/05/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(13/05/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
36°	(19/05/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(20/05/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
37°	(26/05/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(27/05/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
38°	(02/06/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(03/06/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase

39°	(09/06/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
	(10/06/26)	X	X		Tema 05. Diseño y creación de fuentes digitales PROYECTO FINAL FUENTE DIGITAL Lectura en clase
40°	(16/06/26)				Exámenes
	(17/06/26)				Exámenes
41°	(23/06/26)				Exámenes
	(24/06/26)				Exámenes