



CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD: 4º ESO

Nivel:

4º de ESO

Diseña tu propia tipografía

Materia:

Nombre de la materia EPVA

Descriptores de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Producción	Creación	1.1. Emplear herramientas avanzadas en los distintos programas de edición.
Producción	Creación	1.2. Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo.
Producción	Evaluación y mejora	1.3 Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación. 1.4-Colaborar en el proceso de evaluación

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Título de la Actividad: Diseña tu propia tipografía

Objetivos:

1.- Objetivo 1 Análisis del significado común de las diferentes familias tipográficas

archivos y herramientas de retoque de imágenes.

2.- Objetivo 2 Realización del diseño de una tipografía propia utilizando las distintas herramientas informáticas

Descripción de la Actividad:

1-Conocimiento de las fuentes tipográficas que manejan los distintos programas (procesadores de texto, presentaciones, programas de retoque) y su significado y aplicaciones desde el punto de vista del diseño.

2-Realización del diseño de una tipografía propia usando un recurso Online.

3-Empleo de la tipografía diseñada para la realización de un logotipo

Temporalización:

Se necesitarán 3 sesiones

1 para cada tarea:

1ª tarea- Investigación sobre las distintas fuentes tipográficas.

2ª tarea- Utilización del programa Bitfrontmaker2

3ª tarea- Realización del logotipo con Gimp - Muestra y comentario de distintos ejemplos en un archivo de procesador de texto.

Metodología:

Investigación individual en los programas mas utilizados en el aula, de las diferentes familias tipográficas y su significación y aplicación al Diseño.

Realización tipografía propia, y utilización de la tipografía realizada para un diseño de un logotipo. Se emplearán diferentes programas, tratamiento de texto, programas de diseño de tipografías online y programas para el tratamiento de fotografías.

Se plantea la tarea tipo taller donde el profesorado apoya el trabajo del alumnado y resuelve dudas.

Materiales y recursos requeridos:

Programa Gimp (software libre y tutoriales docs.gimp.org/2.8/es/)

Hoja guía de Actividad que se adjunta

Fuentes:

Guía básica de Gimp

Programas de procesador de texto

Programa Bitfontmaker2 <http://www.pentacom.jp/pentacom/bitfontmaker2/>

Evidencias de Aprendizaje:

Realización de la imagen con los elementos visuales similares a los que se muestra en la hoja de actividades

Evaluación. Rúbrica:

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
1.1. Emplear herramientas avanzadas en los distintos programas de edición.	No es capaz de guardar la imagen realizada ni siquiera en otro formato y subirla al aula virtual	Es capaz de guardar los archivos realizados y subirlos al aula virtual en el formato adecuado	Es capaz de realizar las 3 tareas mostrando referencias abundantes, y varios ejemplos de las tareas.
1.2. Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo.	Para la realización de la imagen solo ha empleado una o dos herramientas	Muestra dificultades para exportar e instalar tipografías que no es capaz de superar sin ayuda.	Instala la tipografía y es capaz de utilizarla en diferentes ejemplos de diseño, originales y variados
1.3 Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación.	No ha podido resolver sus dificultades ni preguntando a las personas de su entorno, profesorado o mediante las herramientas informáticas	Ha podido resolver parcialmente sus dificultades ni preguntando a las personas de su entorno, profesorado o mediante las herramientas informáticas	Ha resolver podido resolver sus dificultades con autonomía y ayudar a quien se lo ha demandado
1.4-Colaborar en el proceso de evaluación	No hace aportaciones en la puesta en común de los resultados	Muestra varios ejemplos , pero no los comenta profundamente	Realiza el comentario de su propio proceso siendo capaz de analizar las posibilidades de las diferentes tipografías usadas



1-Encuentra ejemplos de estas tipografía en word , Open Office u otro editor

2-Escribe el nombre de la tipografía con su propia fuente



NOMBRE CATEGORIA	EJEMPLOS EN WORD, Open office,
3-Escribe las aplicaciones en el diseño	
1 SERIF	TIMES
2 SAN SERIF o Palo seco Las letras de palo seco se usan normalmente para titulares pero no para cuerpos o bloques de texto grandes;	ARIAL
3 MANUSCRITAS	<i>Lúcida handwriting</i>
4 Fantasía	JAZZ LET
5-SIMBOLOS	εúə-ā āēyᾱλλύῶé

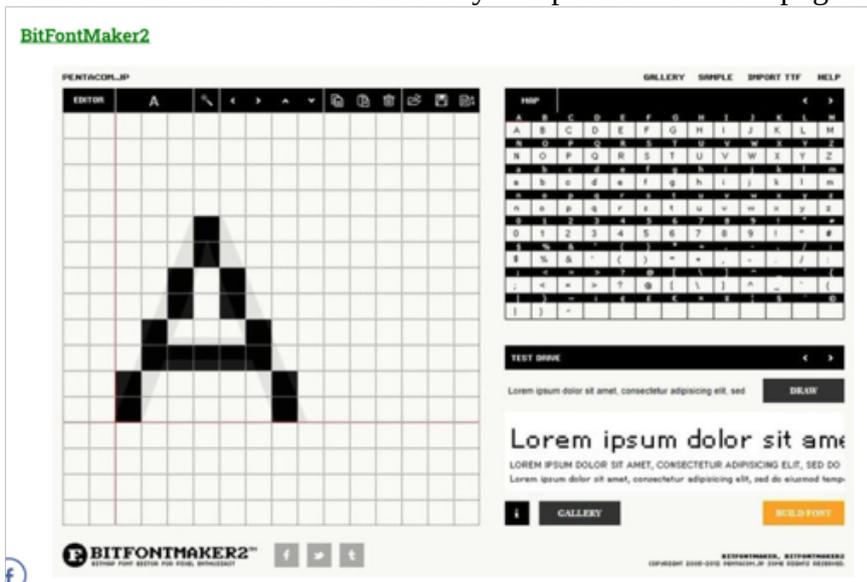
3- Sube el documento de texto con tu investigación sobre las fuentes al aula virtual

Tarea 2

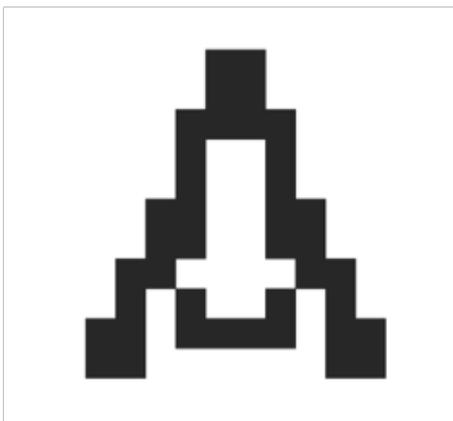
1-Crea tu propia fuente

Inicia : <http://www.pentacom.jp/pentacom/bitfontmaker2/>

Dibuja sobre la plantilla descarga la fuente y súbela al aula virtual en un archivo de Word ,
utilízala como inicial de una marca y compárala con otras tipografías

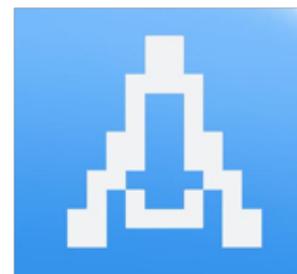


5-Diseña tu propia letra sobre la plantilla y descárgala

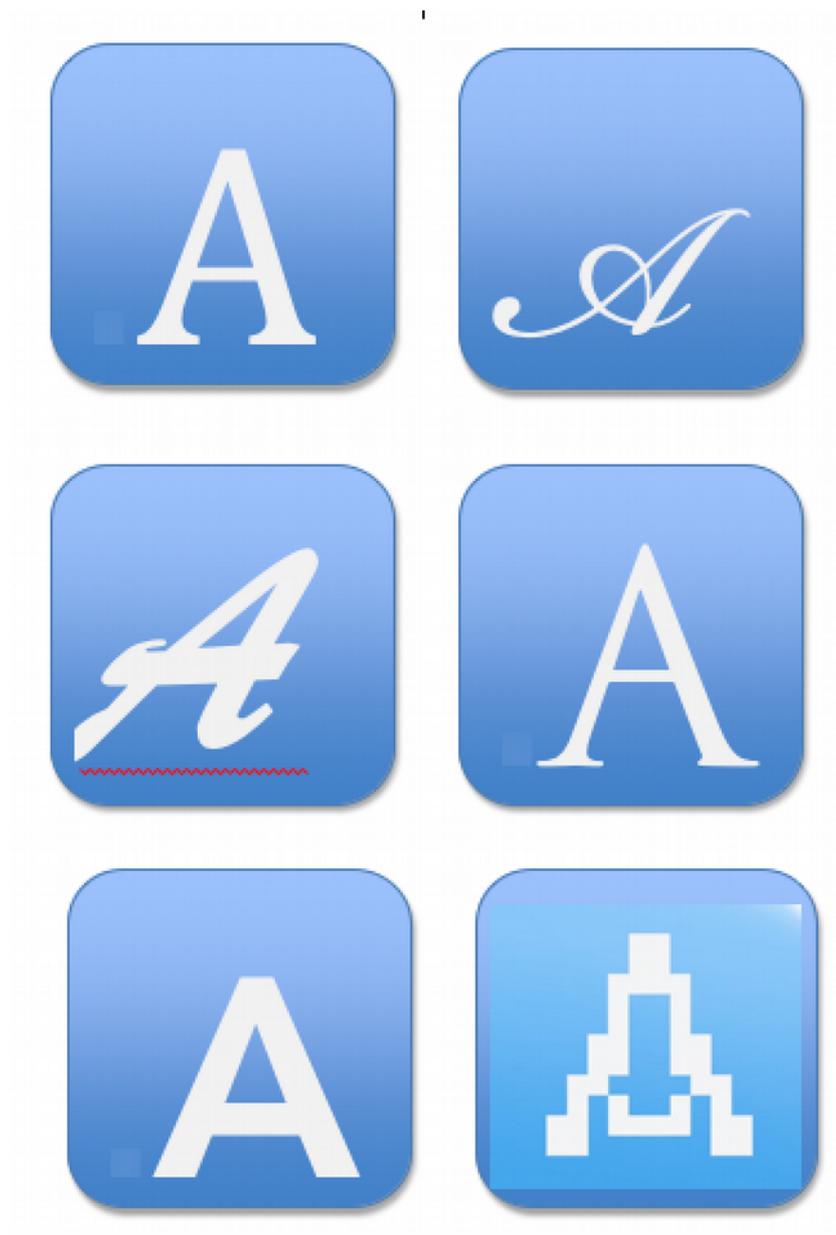


6- Realiza un logo con ella utilizando Gimp

7-Realiza un logotipo con varias tipografías y comenta sus
diferencias en cuanto significación



Ejemplo



LICENCIA:

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Autoría: Nombre autor

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*