Considerações sobre experiência com ensino de design de tipos utilizando ferramentas gratuitas

Considerations about experience with teaching type design using free tools.

GUIMARÃES, Vinicius F. da S.; Me; Esdi/UERJ

viniguimaraes@terra.com.br

Resumo

O artigo apresenta a metodologia utilizada para o ensino de design de tipos na disciplina “Tipografia Digital” no curso de graduação tecnológica em design gráfico da Faculdade Senac RJ, bem como considerações sobre sua aplicação no total de 13 turmas. O programa apresentado é resultado de constantes atualizações feitas a cada semestre, e o uso de ferramentas gratuitas faz com que seja viável em diferentes contextos e formatos.

Palavras Chave: design de tipos; ensino; metodologia.

Abstract

This paper presents the methodology used to teach type design in the course “Digital Typography”, in the program of graphic design at Faculdade Senac RJ, as well as considerations about its application in the total of 13 classes. The presented structure is the result of constant updates, and the use of free tools allows its application in diverse contexts and formats.

Keywords: type design; teaching; methodology.

1 Introdução

Sobre a tipografia no Brasil, é possível observar um grande avanço tanto na teoria quanto na prática nas últimas décadas. De país com pouca tradição na área, houve o surgimento de uma comunidade bastante atuante, com profissionais referência no mercado, desenvolvimento de pesquisas acadêmicas sobre o tema, organização de eventos locais, nacionais e internacionais, lançamento e tradução de publicações, entre outros reflexos.

Podemos dividir o que usualmente é tratado como tipografia em duas vertentes: a do design com tipos e a design de tipos. A primeira é inerente à atividade do design gráfico, pois lida com questões ligadas à escolha e ao uso das fontes tipográficas, definidas como macro-tipografia. Já a segunda está ligada à criação das fontes em si, envolvendo um conhecimento definido como micro-tipografia, configurando a especialidade do *type design* ou design de tipos. No caso desse campo específico no Brasil, Esteves afirma que

A partir de meados da década de 80 e, especialmente 1990, designers e estudantes em diferentes partes do país começaram a explorar essa área, inicialmente, de modo experimental. Com o passar dos anos, o design brasileiro de tipos digitais começa a ganhar contornos profissionais, se articulando com diferentes agentes nacionais e internacionais do mercado tipográfico. (ESTEVES, 2010, p.13)

Quase uma década após a pesquisa de onde a citação foi retirada, constata-se uma evolução contínua a partir do quadro descrito. No ensino do design de tipos não foi diferente, se não pela introdução de disciplinas específicas em grades curriculares de bacharelados e graduações tecnológicas em design gráfico (embora uma observação informal indique que sim, a questão merece uma investigação estruturada ainda não realizada), ao menos no aumento do número de profissionais especialistas, capazes de lecionar sobre o tema. A maior presença de professores com esse perfil, tendo realizado pós-graduações no Brasil e no exterior, aliada a tradução de livros referência no campo, permitiu às instituições de ensino superior a formação de designers mais capacitados nesse quesito. Os avanços ocorreram nos demais níveis de ensino, com o surgimento do primeiro curso de pós-graduação voltado para o design de tipos, no Centro Universitário Senac São Paulo, assim como a oferta constante de cursos livres e workshops sobre o tema em diferentes estados.

Ainda sobre ensino, o do design com tipos não requer ferramentas além das de praxe em cursos de design gráfico para ser posto em prática (aplicativos de edição gráfica de naturezas diversas). Já o design de tipos, para ser plenamente praticada no contexto atual (ou seja, visando a produção de fontes tipográficas digitais) requer ferramentas específicas, cuja adoção pode ser inviabilizada pelos custos (apesar de opções gratuitas, os aplicativos mais utilizados no mercado – como FontLab e Glyphs – são pagos) ou pela consequente necessidade por profissionais que dominem tais ferramentas. O presente artigo se concentra no ensino do design de tipos, e apresenta uma estrutura de curso que não depende de aplicativos pagos ou estrutura e ferramentas que não possam ser classificadas como básicas, da mesma maneira que pode ser ministrada por alguém que não seja expert no design de tipos.

2 Contextualização do curso no qual a disciplina se insere

A disciplina aqui tratada denomina-se Tipografia Digital, e fazia parte da grade curricular do curso de graduação tecnológica em design gráfico da Faculdade Senac RJ. A estrutura do curso possui quatro módulos semestrais, cada um deles voltado para um perfil (programador visual

gráfico, designer de interfaces, designer multimídia e designer promocional). Cada módulo possui um projeto integrador e todas as disciplinas contribuem de alguma maneira para esse projeto.

A disciplina era obrigatória para todos os alunos com uma carga horária total de 80 horas, divididas em 20 encontros de 4 horas cada. A experiência relatada diz respeito ao período que foi ministrada pelo autor, entre os semestres de 2013.2 e 2017.1 (no total de 13 turmas, já que em alguns semestres foi lecionada por outros professores em um dos turnos). Anteriormente, o responsável pela disciplina era o professor Alexandre Salomon, cuja metodologia serviu de referência para o formato inicial adotado.

No segundo semestre de 2017 houve mudanças de diretrizes no curso, o que demandou muitas alterações no programa das aulas (razão pela qual não foi aqui considerado), e a partir de 2018 a atualização da grade curricular descontinuou a disciplina, sendo seu conteúdo dividido por dois semestres, cada qual com metade da carga horária anterior.

Além de contribuir diretamente com o projeto integrador do curso, as disciplinas deveriam prever no mínimo duas avaliações, sendo a primeira no máximo até a 10ª aula e a segunda até a 19ª, com uma terceira avaliação de recuperação caso necessário. As avaliações eram feitas através dos conceitos I (Insatisfatório, com o qual os alunos eram reprovados), S (Satisfatório), B (Bom) e O (Ótimo).

3 Diretrizes da disciplina

Apesar de cada professor ser responsável pelo programa de sua respectiva disciplina, este deveria ser formatado a partir de diretrizes documentadas no Projeto Pedagógico do Curso. A metodologia utilizada parte do princípio da constituição de competências, e cada disciplina possui uma ou mais competências a serem desenvolvidas. No caso de Tipografia Digital, eram as seguintes:

Competências

Criar uma fonte tipográfica digital modular utilizando software específico com a finalidade de aplicação em projetos gráficos

Desenvolver critérios para implementação de tipografia em projetos de interface digital

Em relação ao conteúdo a ser ministrado (tratado como “bases tecnológicas”), deveria conter os seguintes tópicos:

Bases tecnológicas

História da escrita

Classificação tipográfica

Anatomia da tipografia

Leiturabilidade e legibilidade

Software para construção de fonte tipográfica digital

A estrutura do curso requer um alinhamento em relação à ordem dos conteúdos e do cronograma com os professores dos Projetos Integradores. As atividades deveriam ser planejadas para serem realizadas em sala, durante o tempo de aula.

4 Programa da disciplina

As aulas eram divididas em dois tempos de 2 horas, com intervalo de 15 minutos. O plano

de aulas incluía exposições dialogadas, atividades práticas e desenvolvimento de projetos. As exposições dialogadas foram divididas em dois grupos: a parte histórica e a parte teórica. As atividades práticas foram planejadas para serem realizadas após exposições dialogadas que tratassem do tema aos quais se relacionassem. Da mesma maneira, algumas exposições dialogadas ocorriam de acordo com o a etapa em que os projetos se encontravam.

O conteúdo da disciplina incluía tanto o design de tipos quanto o design com tipos. No entanto, serão descritos e comentados aqui apenas os projetos e atividades que fazem parte do primeiro grupo. O que não for ligado ao tema será apenas citado para compor um panorama da disciplina.

Eram dois os projetos desenvolvidos ligados ao design de tipos: a fonte digital (principal trabalho da disciplina) e um projeto de *lettering* digital. Havia também outro projeto, cujos trabalhos eram objeto da primeira avaliação do semestre, ligado ao design com tipos aplicado a páginas da web. O planejamento das aulas foi feito de maneira que a maior parte do conteúdo teórico se concentrasse na primeira metade do semestre, ficando o restante das aulas voltado para a orientação dos projetos e outras atividades que variavam a cada semestre, como exibição de filmes, palestras de profissionais do mercado ou visitas externas.

4.1 Exposições dialogadas

Todas as exposições dialogadas eram ministradas com o apoio de apresentações projetadas, e os arquivos das apresentações eram disponibilizadas online para as turmas. As exposições dialogadas possuíam durações variadas, e em alguns casos eram realizadas uma de cada grupo (uma histórica e outra teórica) em uma única aula. A partir da experiência em sala, foi constatado ser mais adequado o tempo total das exposições (não importando se uma ou mais) não ultrapassar 1 hora no total por aula.

O conteúdo tratado como histórico era ministrada em quatro partes, que dada a inerente ordem cronológica podem ser encaradas como quatro capítulos, iniciando com a história da escrita e chegando até o atual contexto digital.

Os tópicos classificados como teoria formavam um total de sete exposições. Alguns temas foram desenvolvidos em mais de uma aula, sendo planejadas também mais de uma exposição.

Tabela 1 – Exposições dialogadas por assunto.

Tema	Número de exposições
Anatomia da tipografia	2
Forma e contra-forma	1
Classificações tipográfica	2
Kerning	1
Tipografia digital e webfonts	1
Total	6

Fonte: o autor

4.2 Atividades práticas

Eram previstas no total 6 atividades práticas, duas das quais sem relação com o design de tipos: uma voltada para classificação tipográfica e outra sobre escolha de fontes para um projeto. As demais atividades práticas contribuem em diferentes níveis para o projeto da fonte tipográfica.

4.2.1 Atividade sobre parâmetros tipográficos

O objetivo da atividade era fazer os alunos conhecerem alguns parâmetros formais relativos a análise e criação de fontes ou letras de um modo geral. Levando em conta ser um primeiro contato com o tema, são utilizados apenas três dos possíveis parâmetros (largura, peso e contraste). Pelo mesmo motivo, e seguindo método utilizado pelo designer Tony de Marco em seu workshop “Tipografia Modular”, as letras seguiam o estilo bitmap. Essa atividade era alinhada com a primeira exposição dialogada sobre anatomia tipográfica.

Além do material básico de desenho (lápis e borracha), é necessário o uso de papel quadriculado. Inicialmente os alunos são desafiados a desenhar uma letra “o” no papel quadriculado, ocupando no mínimo 7 quadrados de altura. Como regra, os quadrados poderiam ser apenas pintados totalmente ou deixados em branco, resultando na estética presente nas fontes classificadas como bitmap ou pixel. Tal restrição limita drasticamente o número de soluções possíveis, e consequentemente reduz o tempo necessário para realização das etapas da atividade.

O passo seguinte consiste no desenvolvimento de no mínimo duas versões alterando apenas um dos seguintes parâmetros por vez, a partir da letra “o” desenhada inicialmente. As versões podem ter o mesmo sentido na alteração dos parâmetros, como por exemplo uma versão mais condensada seguida de outra ainda mais condensada; ou sentidos diferentes na alteração dos parâmetros, como a criação de uma versão mais leve e outra mais pesada que a letra inicial.

Figura 1 – Resultado da atividade sobre parâmetros tipográficos: letra inicial e variações de cada parâmetro.

Fonte: o autor

O mínimo de 7 quadrados na letra inicial assegura que o parâmetro peso possa ser alterado duas vezes, partindo do princípio de que o aumento da espessura dos traços se dá na direção do espaço interno das letras. Os alunos viam a prática de outros conceitos além dos parâmetros, como a repetição de determinadas características em diferentes versões de fontes que compõem uma mesma família tipográfica.

4.2.2 Atividade de introdução à caligrafia

Para o entendimento da origem de aspectos das formas tipográficas os alunos realizavam uma atividade de introdução à caligrafia. A prática era realizada tendo como material de apoio impressões A4 com orientações básicas sobre caligrafia e do modelo de letra conhecido como *foundational hand*, desenvolvido por Edward Johnston no início do século XX para fins didáticos, a partir de modelos históricos (Figura 2). Essa atividade pode ser realizada tanto da maneira convencional (com penas caligráficas), quanto com o uso de material básico de desenho, com o recurso do lápis duplo. Em ambas as opções a atividade cumpre seu objetivo.

Figura 2 – Referência impressa da atividade de introdução à caligrafia.

Fonte: o autor

a) pena caligráfica

No caso do uso de penas caligráficas, para não impor gastos em materiais específicos, eram produzidas penas em sala, com material simples de ser encontrado pelos alunos: palitos de churrasco, embalagens Tetra Pak e elásticos. As embalagens Tetra Pak são cortadas em tiras de 3cm x 0,5cm, dobradas ao meio e coladas. A pena é então colocada entre os palitos unidos pelo elástico, conforme mostrado na Figura 3. Por ser uma ferramenta fácil de ser feita, existe a possibilidade de criar versões variando a largura da pena, observando os diferentes resultados.

Figura 3 – Pena caligráfica utilizada.

Fonte: o autor

Além da pena, são necessários copinhos de plástico (um por aluno), nanquim, lápis e régua. Não há restrições quanto ao tipo e tamanho do papel a ser utilizado, mas no caso de nanquim de baixa qualidade é mais adequada gramatura média (a partir de 100g/m²).

b) lápis duplo

O uso do lápis duplo é comum como ferramenta para o design de tipos, sendo apresentado por Laura Meseguer como opção para esboço em papel no livro “Como criar tipos: do esboço à tela” (2014). Através dessa técnica é possível compreender também os princípios caligráficos. Nesse caso são necessários apenas os elásticos além do material básico de desenho (Figura 4).

Figura 4 – Uso do lápis duplo.

Fonte: <https://www.pinterest.co.uk/lovenamayekar/hand-lettering/>

Independente da ferramenta utilizada, a atividade seguia o método convencional de aprendizado da caligrafia, com os alunos inicialmente reproduzindo formas caligráficas básicas, onde são orientados a observar questões como ângulo da pena e relação disso com os traços mais leves ou pesados. Em uma segunda etapa, praticam os desenhos das letras em si, agrupadas pela semelhança formal na prancha impressa. A meta da atividade é a composição de uma palavra ao

final da aula.

A prática caligráfica permite a compreensão da origem de determinados aspectos das letras, como contraste, eixo e a presença de incisões. Para esse propósito o uso da *foundational hand* é mais adequado do que outros modelos caligráficos que se afastem das características de fontes de texto, como modelos classificados como góticos, por exemplo. A demarcação de linhas guias a lápis auxilia na compreensão de termos relativos às proporções das letras: linha de base, altura-x, ascendentes, etc. Caso seja possível desenvolver a atividade até a etapa de composição de palavras, a questão do espaçamento entre as letras também pode ser apresentada.

4.2.3 Atividade de forma e contra-forma

O objetivo principal dessa atividade era despertar o olhar dos alunos para a importância da contra-forma no design de tipos. Sua realização estava atrelada à exposição dialogada sobre o tema, que se aplica a outras áreas do design gráfico. O objetivo secundário era reforçar alguns dos parâmetros tipográficos apresentados da atividade 1.

A atividade de forma e contra-forma teve como referência a proposta de Silveira, Barreto e Aragão (2012). O trabalho é realizado a partir de duas folhas de papel em formato de quadrado, uma da cor preta e outra branca. Os alunos eram desafiados a produzir letras a partir do recorte da folha preta, criando ao final da aula um alfabeto coletivo que era fixado na parede (Figura 5). Na segunda etapa da atividade, a turma era desafiada a arranjar espacialmente as letras a partir dos eixos largura x peso (Figura 6).

Figura 5 – Resultados da etapa 1 da atividade forma e contra-forma.

Fonte: o autor

Figura 6 – Resultado da etapa 1 da atividade forma e contra-forma.

Fonte: o autor

4.2.4 Atividade de introdução ao aplicativo Fontstruct

A proposta da atividade é apresentar as ferramentas do aplicativo online Fontstruct, utilizado no projeto de criação das fontes tipográficas, sendo dividida em duas partes. Na primeira eram ensinados conceitos e ferramentas básicos, como estrutura das fontes modulares, set de caracteres, e uso de linhas-guia. As letras criadas na atividade sobre parâmetros tipográficos eram usadas nessa etapa: uma das letras era escolhida pelos alunos e a partir dela outras eram desenvolvidas, tendo como referência o gráfico de derivação apresentado (sobre o qual falaremos a seguir). A atividade, portanto, era também uma primeira oportunidade de se fazer uso do gráfico de derivação como ferramenta.

Na segunda atividade voltada para o Fontstruct, os alunos eram desafiados a reproduzirem no aplicativo uma forma projetada em sala, utilizando as ferramentas previamente apresentadas. O objetivo aqui, além de fixar o uso dos recursos, era exemplificar as possibilidades de criação dentro de uma estrutura modular.

4.3 Projetos e avaliações

O curso previa 3 avaliações. A primeira estava relacionada ao design com tipos e sua aplicação em websites, por isso não será aqui detalhada. A segunda estava voltada para o projeto de fontes e a terceira para um projeto de *lettering* digital.

O tempo para orientação dos projetos variava de acordo com o tamanho das turmas. Um recurso adotado nos casos com mais alunos era a orientação em dupla, com os trabalhos apresentados nas máquinas onde estavam sendo desenvolvidos. Após uma rodada de orientações, principais dúvidas ou erros identificados eram explicados e comentados para toda a turma.

4.3.1 Projeto de fonte tipográfica digital

Para a segunda avaliação era recomendado iniciar o processo em desenhos sobre papel quadriculado, que posteriormente seriam transferidos para o Fontstruct. A maioria dos alunos, porém, preferia trabalhar no aplicativo desde o começo. Durante a apresentação da proposta do projeto para a turma eram estabelecidas datas de entregas intermediárias e de etapas do projeto a serem cumpridas.

O método para criação das fontes seguia a linha do sistema denominado “abcdefg”, desenvolvido em 1979 por Debra Adams conforme indicado por Farias (2000). Sua aplicação se dá através do desenho de determinados caracteres-chave, a partir dos quais os demais são derivados. Assim como feito por Buggy (2007, p.138), foram criados gráficos de derivação que eram fornecidos aos alunos (Figura 7).

Figura 7 – Gráfico de derivação de caracteres proposto.

Fonte: o autor

Colocadas as ressalvas de que o gráfico não era uma fórmula absoluta, da mesma maneira que sua aplicação não se dá na mesma medida em fontes modulares e de texto (que necessitam de ajustes ópticos, por exemplo), sua utilização mostrou-se bastante eficiente. Primeiramente, por evitar o uso da ordem alfabética no desenho dos caracteres, algo bastante comum por se apresentarem dessa maneira na interface do aplicativo. Essa opção costuma gerar um primeiro resultado mais problemático, já que letras semelhantes morfologicamente não são criadas em conjunto, e sim em momentos diferentes — aumentando a chance de perda da consistência formal entre elas. Outro fator positivo é que a combinação de um projeto de fonte modular, portanto de baixa complexidade para o design de tipos, com a facilidade de replicação de formas oferecida pela ferramenta digital (o consagrado *copiar e colar*), permite a criação das letras derivadas de maneira rápida.

A primeira etapa do desenvolvimento da fonte consistia na criação de caracteres-chave. As letras não eram apresentadas isoladamente, e sim formando o que Meseguer chama de “palavra de amostragem”, justificando assim seu uso:

Para testar as fontes, é imprescindível fazê-lo através da composição de palavras e não com sequências alfabéticas como “a, b, c”, pois as letras adquirem o seu sentido somente através das palavras, que nos permitem ver e avaliar a relação entre caracteres. (MESEGUER, p.77)

Isso posto, era proposto aos alunos a criação das letras que compõem a palavra de amostragem “Avisando”. A escolha de tal palavra se deu pela presença dos caracteres-chave minúsculos do gráfico de derivação utilizado, além da presença de uma letra maiúscula indicando a proporção das demais letras. Eram destinadas 2 aulas para a finalização dessa etapa do projeto.

Tabela 2 – Número de aulas por etapa do projeto de fonte.

Etapas	Número de aulas
1 Palavra de amostragem	2
2 Letras derivadas minúsculas	2
3 Letras maiúsculas	2
4 Outros caracteres	2

Tabela 3 – Set de caracteres.

Papel no projeto	Caracteres
Caracteres obrigatórios	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z . , ; ! ? -
Caracteres opcionais	Á À Ã Ä Å É Ê Í Ó Õ Ö Ú á à ã ä é ê í ó õ ö ú Ç ç 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 @ # \$ % & * () _ " ' ' '

A entrega dos trabalhos era feita em duas pranchas, uma com a fonte aplicada em um modelo fornecido como arquivo aberto aos alunos (arquivo digital e impressão em A3) e outra de uma composição livre com uso da fonte (apenas em arquivo digital). Também era entregue o arquivo da fonte (formato .ttf), com apresentação oral e discussão sobre os trabalhos em sala. O momento da apresentação se mostrou importante por demandar a utilização dos conceitos e da terminologia transmitidas aos alunos durante o curso.

Os critérios de avaliação, conforme apresentado no início do projeto, não levavam em conta o grau de originalidade das fontes, e sim a consistência entre os caracteres desenvolvidos. Tal colocação se faz importante pela preocupação relatada por muitos alunos sobre eventuais resultados demasiadamente parecidos com fontes já existentes. Os alunos eram orientados não apenas a deixar a preocupação de lado, como ainda era enfatizada a opção de criar releituras de fontes ou letras de qualquer natureza já existentes (desde que isso fosse explicitado), partindo do princípio de que a adequação à estrutura modular se afasta suficientemente de uma simples reprodução de modelos.

As pranchas digitais eram reunidas após as apresentações em um único arquivo, formando um catálogo com as fontes desenvolvidas pela turma. Os catálogos eram disponibilizados online através da plataforma Youblisher (www.youblisher.com), servindo de referência para as turmas seguintes (Figura 8).

Figura 8 – Páginas de catálogos com trabalhos dos alunos.

Fonte: o autor

4.3.2 Projeto de lettering digital

A terceira avaliação consistia em um projeto de *lettering* digital. O objetivo era fazer os alunos terem contato também com esse ramo de atividade, que segue igualmente princípios tipográficos. A metodologia adotada é uma adaptação do curso online “*Los secretos dorados del lettering*” da designer argentina Martina Flor. Os trabalhos eram desenvolvidos inicialmente em papel, e finalizados como arquivos vetoriais. O tema e a palavra a serem trabalhados eram livres, mas por questão de tempo era recomendado o desenvolvimento de uma única palavra.

Na etapa do desenho em papel, era indicado o uso de papel vegetal para facilitar a reprodução de versões com alterações e correções. A digitalização poderia ser feita em sala, via câmeras fotográficas de telefones celulares, com o cuidado de mantê-los paralelos ao papel, para evitar distorções da imagem original.

Na segunda etapa, eram apresentadas técnicas de vetorização, com tópicos específicos como posicionamento de pontos e tipos de alças nas formas vetoriais. Por se tratar de um tipo de trabalho que une conhecimento tipográfico e ilustração, eram também apresentadas opções de aplicação de cores e texturas. Deveriam ser entregues um registro do desenho em papel, o arquivo em vetor do *lettering* em preto e branco (no caso formato .ai), e uma versão em cores formato .jpg ou .pdf (Figura 9).

Figura 9 – Etapas do projeto de *lettering*.

Fonte: o autor

Os critérios de avaliação dos trabalhos de *lettering* estavam relacionados aos aspectos formais das letras (conforme realizado nos projetos das fontes), mas também à vetorização em si, a partir da observação dos arquivos originais. Elementos como escolha e aplicação de cores e efeitos, apesar de serem considerados nas orientações, não interferiam na avaliação.

O projeto de *lettering*, apesar do prazo mais curto, se apresentou como uma ótima opção para complementar o projeto da fonte modular. Uma das razões é a compreensão das diferenças entre projetos de design de tipos e de *lettering*, apesar de ambos compartilharem de um mesmo conhecimento teórico. A outra é a criação de letras a partir de desenhos vetoriais, o que tanto traz à tona técnicas utilizadas no desenvolvimento de fontes em aplicativos profissionais que não utilizam a estrutura modular do Fontstruct, quanto permite uma maior liberdade criativa por parte dos alunos. Sobre essa última questão, eram comuns comentários com queixas sobre os limites impostos pela modularidade da fonte. O trabalho com *lettering* servia portanto também para serem postas em prática abordagens diferentes no desenho das letras, cuja produção em uma estrutura modular seria inviável.

4.4 Cronograma

A experiência em sala levou a diversas modificações das atividades e projetos, em relação às propostas e ao tempo destinado ao seu desenvolvimento. Abaixo a última versão do plano de aula da disciplina Tipografia Digital.

Figura 10 – Cronograma do plano de aulas.

AULA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
HISTÓRIA		1	2		3	4														
TEORIA	1	2	3	2	4		5		4		7									
ATIVIDADES	1	2	3	4	5				6	6										
PROJETOS						1				2								3		

HISTÓRIA	TEORIA	ATIVIDADES	PROJETOS
1 Séc. XV	1 Categorias	1 Classificação	1 Webpage
2 Séc. XVI - XIX	2 Anatomia	2 Parâmetros tipográficos	2 Fonte tipográfica
3 Séc. XX /1	3 Forma e Contra-forma	3 Forma e Contra-forma	3 Lettering
4 Séc. XX/2	4 Classificação	4 Caligrafia	
	5 Tip. Digital e webfonts	5 Escolha de fontes	
	6 Kerning	6 Fontstruct	

Fonte: o autor

5 Considerações

O objetivo deste artigo, longe de exaltar qualidades de determinado plano de aulas, é tornar público um formato que resulta da experiência com um número considerável de alunos, trouxe resultados positivos e pode servir de referência para cursos e disciplinas sobre design de tipos, por mais diferentes que sejam as estruturas nas quais se inserem. Uma característica que facilita sua reprodução integral ou parcial é não demandar estrutura além da básica, com computadores ligados à internet e material simples de desenho.

Antevendo a aplicação do programa em outros contextos, fundamental é o conhecimento por parte do professor (partindo do princípio ser alguém que domine a teoria sobre tipografia) no uso dos aplicativos utilizados, assim como é possível prever algumas adaptações. O Fontstruct, conforme já foi dito, é gratuito e requer pouco tempo de prática para o domínio de todos os recursos. O projeto de *lettering* pode não incluir a etapa de vetorização, e mesmo que o faça aplicativos gratuitos de desenho vetorial como o Inkscape (inkscape.org) podem cumprir todas as necessidades.

A atividade caligráfica provavelmente é a que requer materiais e conhecimento por parte do professor mais específicos. No entanto, é possível uma série de adaptações de acordo com a habilidade do professor, indo da reprodução de uma única letra com o lápis duplo até práticas mais extensas com a pena caligráfica.

Apesar de não terem sido realizadas avaliações estruturadas da disciplina por parte de todas as turmas, a cada final de semestre eram recebidos feedbacks informais. De maneira geral as últimas versões do formato parecem ter atingido um ponto equilibrado entre teoria e prática em sala de aula, permitindo ao mesmo tempo que trabalhos atingissem resultados de qualidade e que não fosse necessário se aprofundar em questões demasiadamente técnicas do design de tipos, tendo em vista não ser uma disciplina eletiva, que por isso incluía alunos sem perfil voltado para esse campo específico. O item menos bem avaliado diz respeito à integração com o projeto de website desenvolvido no semestre onde a disciplina era ofertada, algo ligado a uma particularidade da estrutura da grade do curso e que foge do tema aqui tratado.

Mais do que propor uma opção de metodologia de ensino, esperamos com esse trabalho somar às referências disponíveis considerações relevantes por serem feitas a partir da aplicação em um universo numeroso de alunos. E que tal qual as contribuições utilizadas para sua elaboração, a estrutura do curso possa servir de base para outras iniciativas de ensino do design de tipos no Brasil.

6 Referências

Buggy. **O MECOTipo**: método de ensino e desenho coletivo de caracteres tipográficos. Olinda: Tipos do Acaso, 2007.

ESTEVES, Ricardo. **O design brasileiro de tipos digitais**: a configuração de um campo profissional. São Paulo: Blucher, 2010.

HERNESTROSA, Cristóbal; MESEGUER, Laura; SCAGLIONE, José. **Como criar tipos**: do esboço à tela. Brasília: Estereográfica, 2014.

Senac RJ. **Projeto Pedagógico de Curso**: Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico. Rio de Janeiro: Faculdade Senac RJ, 2012.

SILVEIRA, A.; BARRETO CAMPELLO, S.; ARAGÃO, I. R.. **Uma Discussão sobre Metodologia de Ensino para Design de Fontes Digitais**. In: 10 P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2012, São Luís. Anais do X Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design: 10 - 13 de Outubro de 2012. São Luís: EDUFMA, 2012.