

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

Realizar una propuesta de incorporación en el curriculum de diseño grafico la materia de tipografía.

1.1. ANTECEDENTES

La necesidad para comunicarse representa en la humanidad su identidad personal, pero más allá sería incapaz de seguir su vida cotidiana en la sociedad moderna sin el trasfondo de una buena información, en este sentido su identidad humana, ha sido desde varios años atrás la cual permitió al hombre a contribuir con métodos de escritura tales como la jeroglífica, ideográfica formas signos para su libre, comunicación y poder darse a entender como ser humano.

Una de las formas de comunicación más habituales aparte del habla es sin lugar a duda la escritura, esta forma de comunicarnos con los demás a tenido diferentes etapas y a evolucionado día tras día, desde los más antiguos grabados hasta los más modernos métodos audiovisuales, pasando desde impresión digital hasta el campo computacional.

Pero más allá de tomar a la escritura como una simple herramienta comunicacional, las civilizaciones antiguas tales como Grecia y Roma tomaron su uso para reflejar así su cultura y forma de vida. De este modo nace una nueva corriente para describir la escritura como un arte, que toma el nombre de tipografía.

Con la revolución industrial, el estudio de la tipografía se convirtió en un eje fundamental para el progreso de muchas sociedades, ya que con una buena comunicación escrita y legibilidad en trabajos publicitarios las

diversas empresas daban a conocer de sus servicios sin tantas complicaciones.

Hoy en día la tipografía es usada en empresas de gran éxito a nivel nacional y mundial, y las personas que mayormente usan este método de comunicación visual son los Diseñadores Gráficos, quienes con gran creatividad logran crear estilos caligráficos (también llamados TIPOS), de gran calidad.

Es así que años atrás en la **UNIVERSIADA TÉCNICA DEL NORTE** caracterizada por ser una de las mejores universidades a nivel nacional, crea e implementa una Imprenta, para permitir una fuente publicitaria a la comunidad universitaria.

Nace la especialidad de Licenciatura en Diseño Gráfico con el fin de satisfacer la necesidad de comunicación ya sea social o publicitaria, que genera a diario nuestra sociedad en progreso, dando acogida a muchos estudiantes que ven en la esta carrera su futuro. Con ello los estudiantes de diseño grafico lograran una de las necesidades como aporte en la materia el cual servirá como fuente de trabajo a futuro o una alternativas para crear su empresa.

Sin embargo la carrera por sí sola no se tiene la capacidad suficiente de dar a conocer los diversos campos que la mima abarca dejando ciertas falencias en su educación, y tal es el caso de la enseñanza teórica-practica de la tipografía.

Podríamos decir por eso que el estudiante de diseño está expuesto a lo largo de toda su carrera a situaciones que obstruyen su entendimiento en situaciones propias de su entorno laboral, dejando como resultado un

trabajo deficiente que deja mucho que decir de él, además de experiencias desactualización en el campo del diseño.

Los estudiantes en la actualidad, no poseen conocimiento en tipografía, y más que un obstáculo se lo debe mirar como una oportunidad de mejorar su nivel académico, lo que permitirá tratar de producir un aporte a nuestra comunidad estudiantil los diseñadores necesitan estar en actualidad en todo lo que sea correspondiente a la especialidad e allí la necesidad de poder aportar con el estudio de la tipografía.

Los mensajes que generan los estudiantes de tipografía con la comunicación están relacionado con otros mensajes y discursos que los delimitan y les dan sentido, he aquí la importancia del conocimiento en los estudiantes en la materia de la tipografía como el medio visual o el transporte para la comunicación hacia los la sociedad.

No podríamos entender lo que pasa si no contáramos con un equipaje cultural, ubicado en un momento histórico que hiciera comprensible una situación dada para los sujetos participantes en la comunicación. Y de la especialidad de diseño grafico y la importancia que tiene relación la tipografía en los diseños en las publicidades el mal uso de la tipografía y la mal captación del emisor.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La especialidad de licenciatura en Diseño Grafico, es una carrera que está en una situación, ya que el uso del diseño grafico en los campos de la publicidad es cada vez más frecuente, tal es caso que hoy en día es, casi imposible de pensar en el progreso de una empresa sin el uso de la publicidad.

Para generar dicho progreso los diseñadores gráficos, que son los encargados de dar vida a los proyectos de publicidad, generan un sinfín de ideas que forman en la sociedad un interés por la empresa. Este interés se logra a través de diversas herramientas audiovisuales, entre las cuales se encuentra la tipografía.

En la Universidad Técnica del Norte la carrera de diseño grafico genera profesionales en todos sus aspectos, sin embargo se ha detectado una grave falencia en su pensum de estudio que se refiere al tema de la tipografía y su estudio. El uso inadecuado de la tipografía en los campos del Diseño Gráfico y sus derivados da como resultado profesionales con bajo nivel laboral y trabajos mal elaborados.

Saber usar la tipografía como una herramienta útil debería ser una condición constante en la carrera de diseño grafico, pero lastimosamente se la ha dejado de lado, sentando por hecho que todos han nacido con la capacidad innata de usarla en forma eficaz. La tipografía se la debe tomar con criterio ya que cuando se usa este elemento se está jugando con la legibilidad de la composición creativa.

Además la gran tendencia al facilismo cuando se elabora un trabajo de tipo creativo; que se debe principalmente al uso de internet como sitio de descarga de elementos del Diseño Gráfico, facilitan el uso de la tipografía pero disminuye el razonamiento personal creativo casi extinto en la actualidad.

Un diseñador debe tener presente que los trabajos que se realizan deben ser de calidad utilizando las herramientas de trabajo adecuadamente y mostrar un trabajo coherente, lleno de carácter y acorde con lo que se quiere decir.

1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cómo mejorar el estudio de la tipografía, para mejorar la creatividad en diseño grafico?

1.4. DELIMITACIÓN

1.4.1. Delimitación Espacial.

La presente investigación será realizada en la universidad Técnica del Norte ubicada en la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra Panamericana Norte KM 150, y será dirigido a los estudiantes de tercer año de la carrera de Diseño Grafico de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología (FECYT).

1.4.2. Delimitación Temporal.

La presente investigación se llevara a cavo desde los meses enero hasta junio del año lectivo 2009 -2010.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Implementar una unidad de estudio de tipografía que fomente su uso correcto, en la asignatura de diseño grafico, dirigido a los estudiantes del tercer año de la carrera de Diseño Grafico.

1.5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar un tipo de material didáctico adecuado para generar el conocimiento necesario sobre el significado de la tipografía.
- Elaborar un manual interactivo como material fundamental en la enseñanza de la tipografía en la asignatura de Diseño Publicitario.
- Difundir el material didáctico y fomentar el aspecto creativo entre los estudiantes de diseño grafico de la universidad técnica del norte

1.6. JUSTIFICACIÓN

Por ello la gran necesidad como diseñador nos llevo a plantear el tema. En los estudiantes que no tiene noción en el tema de la tipografía lo cual pretendemos a ayudar a los estudiantes que también optan por diseño grafico. Los estudiantes son desmotivados por su trabajo o por no tener la ayuda adecuada en la carrera o hacer por hacer sus diseños sin tener un poco de conocimiento. o manejo de lo que es tipografía, estética , forma, contraste, equilibrio ,textos ,imágenes , color, o el punto de atracción para el cliente.

El no saber de cómo hacer su trabajo para no tener problemas a futuro, La idea de planear y actuar, con las características presentes en la labor del diseñador, se necesita el sólido fundamento de la memoria sedimentaria, nos habla de que no podemos tomar ninguna decisión si no existe un recolección consistente y constante a experiencias pasadas.

La creación de un manual para la carrera de diseño grafico de conocimiento de tipografía en el tercer año de diseño grafico en la UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE de la FACULTAD CIENCIA Y TECNOLOGIA ' esperando satisfacer y diversificar los bienes y el servicio al estudiante aportando con el manual que será de gran utilidad para su formación como licenciados , la facultad y especialmente la carrera de diseño grafico no cuenta con una materia que sea referente a tipografía o que este parte del diseño grafico, lo que conlleva hacer un análisis.

En la facultad contando con una imprenta un plotter será de mayor utilidad para el estudiante esperando contar con la ayuda de las autoridades y docentes de la carrera de diseño grafico y especialmente de los estudiantes como beneficiarios de nuestra propuesta.

De manera indirecta se beneficiará a la sociedad a través del cumplimiento de los conocimientos y estudio, de la tipografía con la

disponibilidad para la creación de un manual del uso correcto de la tipografía altamente garantizada y de buena calidad,

El recurso humano estará abalizado por el aporte intelectual por los autores de la propuesta a dar y la colaboración de los estudiantes para que sea de impecable calidad. Lo que se pretende implementar es una forma de ayuda a los estudiantes para que sea de refuerzo en su especialidad y con ello ganaran u obtendrá conocimientos acerca de cómo utilizar de manera adecuada la tipografía en medios de publicidad o medio de comunicación para la sociedad, con una correcta y eficiente estudio en tipografía, cuya finalidad primordial es responder a las necesidades de los estudiantes , y a la falta de fuentes de conocimientos de tipografía en la carrera de diseño grafico

La asignatura, estimulen en el estudiante las capacidades creativas en el orden individual, al mismo tiempo que se desarrolle el trabajo colectivo, aplicando los métodos de enseñanza participativa, o sea la investigación y el cuestionamiento, la profundización y la reflexión en la concepción y materialización de los ejercicios de clases. El estudiante desarrollará los análisis críticos y sobre la base de estas perspectivas realizará los ejercicios tipográficos. Demostrará una valoración crítica del desarrollo de la tipografía. Que determinará la importancia, y el desarrollo en comunidad estudiantil.

1.7. FACTIBILIDAD

El presente proyecto tiene el apoyo de las autoridades para cumplir con la necesidad del estudiante estudiantes de la carrera de diseño grafico, además se cuenta con las herramientas necesarias para dar o conocer la importancia que tiene el estudio de la tipografía tanto en la parte teórica como en la parte practica.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1.1. FUNDAMENTO FILOSÓFICO

Según página de internet www.senda.edu.mx “una base humanista para la educación actual y futura: la labor educativa, es de una trascendencia muy grande: formación de personas. Una persona es un ser viviente integrado por cuerpo y espíritu, con necesidades físicas, espirituales, intelectuales y afectivas. Vive situado en un entorno social e histórico y por lo tanto está en relación y comunicación con los demás y con la naturaleza. Tiene capacidades de reflexión y conciencia, libertad de elección y acción. Es un ser en un proceso permanente de perfección y desarrollo y por ello, existe una constante búsqueda de trascendencia y autor relación.

El modelo educativo, está centrado en el ser humano, un moderno humanismo integral, que por medio de la educación pretende conformar el mundo del presente y del futuro, con hombres y mujeres que sean antes que nada personas.

PRINCIPIOS FILOSÓFICOS Y PSICOPEDAGÓGICOS:

- Respeto a la persona.
- Formación para la libertad.
- Conciencia de lo social.
- Desarrollo del potencial humano

1.1.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Es precisamente sobre esta base que fue enmarcada la enseñanza a través de problemas, con sus sistemas de categorías y métodos que la distinguen como una enseñanza que permite el desarrollo integral de los estudiantes, la cual es sometida por los pedagogos a un perfeccionamiento constante, teniendo en cuenta que el proceso de enseñanza- aprendizaje no consiste solamente en la asimilación por los estudiantes de conocimientos, sino también la asimilación de los procesos de las actividades que encierran los conocimientos y la formación de convicciones y sentimientos en correspondencia con nuestra sociedad.

1.1.2.1. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

La teoría explica la realidad con términos generales. La teoría incluye modelos. Teoría en perpetua revisión y reconstrucción y entre muchas definiciones que se pueden encontrar; la posición de Piaget y de la mayoría de los científicos que aplican su teoría de la educación a la educación que el desarrollo no debe acelerarse. Para Wadsworth resume desde su punto de vista tradicional “La función del maestro no es de asegurar que el desarrollo dentro de cada etapa sea bien integrada y concreta”.

1.1.2.2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Se ha construido un marco teórico que pretende dar cuenta de los mecanismos por los que se lleva a cabo la adquisición y la retención de grandes cuerpos de significado que se manejan. Es una teoría psicológica por que se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, si no que pone en énfasis en lo que ocurre en el aula

cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que esta se produzca; en sus resultados y consecuentemente en su evaluación.

Es una teoría de aprendizaje porque esa es su finalidad. La teoría del Aprendizaje Significativo aborda todos y cada uno de los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, asimilación y la retención del contenido que se ofrece al estudiante, de modo que adquiriera significado para el mismo.

Para Pozo (1989).

“La Teoría del Aprendizaje Significativo como una teoría cognitiva de reestructuración; se trata de una teoría psicológica que se construye desde un enfoque organizacional del individuo y que se centra en el aprendizaje generado en un contexto escolar. Se trata de una teoría constructiva, ya que es el propio individuo el que genera y construye su aprendizaje”.

Para AUSUBEL (1973, 1976, 2002). (P. 31).

“El objeto de la misma es destacar los principios que gobiernan la naturaleza y las condiciones del aprendizaje” DAVID PAUL AUSUBEL (MICROSOFT ENCARTA)

“Aprendizaje significativo, concepto acuñado por con la intención de superar tanto los límites de la enseñanza tradicional (memorística y acumulativa), como el exceso de actividad que se derivaba de las corrientes a favor del aprendizaje por descubrimiento, el cual impedía en ocasiones la asimilación de nuevos contenidos”.

Desde este enfoque, la investigación es compleja. Se trata de una indagación que corresponde con la psicología educativa como ciencia aplicada. Lo que requiere de procedimientos de investigación y protocolos que atiendan los tipos de aprendizaje que se producen en el aula, como a cada una de las características y rasgos psicológicos que el estudiante da a conocer cuando aprende. Es relevante para la investigación el estudio de la materia que es objeto de enseñanza, así como la organización de su contenido que es indispensable para el proceso del aprendizaje.

A lo largo del tiempo se han desarrollado diferentes teorías de aprendizaje. Estas se orientan a describir como se aprenden nuevas ideas y conceptos. Las teorías del aprendizaje que predomina hoy en día son: conductismo, cognitvismo y constructivismo, cuyas características generales se describen a continuación:

1.1.2.3. TEORÍA CONDUCTISTA

Considera que el aprendizaje da por resultado cambios observables en la conducta del sujeto. Se enfoca la repetición de patrones de conducta, hasta que estos se realicen de manera automática. WATSON, SKINNER, THORNDIKE Y GAGNE. (www.ucab.edu.ve/aulavirtual)

“Sostiene que la conducta humana sostiene en gran conjunto de reflejos innatos y adquiridos. Algunos autores relevantes en el desarrollo de esta teoría han sido.”

1.1.2.4. TOERÍA COGNITIVA

Considera que el aprendizaje ocurre cuando los aprendices son capaces de incorporar nuevos conceptos e ideas a su estructura cognitiva, al reconocer una relación entre algo que ya conocen y aquellos

que están aprendiendo. Los cambios en la conducta les sirven como indicadores para entender lo que está pasando en la mente del aprendiz.

El modelo cognitivo explica el aprendizaje en funciones de las experiencias, informaciones, actitudes e ideas de una persona y de la forma que ésta la integra, organiza y reorganiza. En esta teoría cognitiva es que consideran al estudiante como agente activo de su propio aprendizaje, en donde el estudiante es quien constituye nuevos aprendizajes, no es el profesor quien proporciona el aprendizaje, más bien facilita a los estudiantes a construir aprendizajes de cómo modificar diversificar y coordinar esquemas de conocimientos de mundo físico y social para potenciar el crecimiento social.

El proceso enseñanza-aprendizaje está centrado en el aprendizaje de los estudiantes en el que diferentes factores juegan el papel esencial los conocimientos previos que trae el estudiante, la actividad mental y actitudinal del aprendizaje, a la aplicación de los objetivos alcanzados.

“Para Piaget la idea de asimilación es clave, ya que la información que llega a una persona es “asimilada” en función en lo que previamente hubiera adquirido. Muchas veces se necesita la acomodación de lo aprendido, por lo que debe haber una transformación de los esquemas del pensamiento en función de nuevas circunstancias”.

“Según Ausubel, “pone énfasis en los organizadores previos y en otras condiciones para un aprendizaje significativo al estudiante aprende cuando es capaz de contribuir en el significado del contenido de lo que van estudiando; es decir, cuando es capaz de formular un esquema de conocimientos relativos a este contenido”.

1.1.2.5. TEORÍA CONSTRUCTIVISTA

Se sustenta en la premisa de que cada persona construye su propia perspectiva del mundo que lo rodea a través de sus propias experiencias y esquemas mentales desarrollados. Se enfoca hacia la preparación del aprendiz para resolver problemas en condiciones ambiguas. Tanto el conductismo como el cognitismo, se basa en datos objetivos acerca de los cambios en la conducta del aprendiz. Una diferencia entre ambas es que para los conductistas la mente humana es una “caja negra”, mientras que los cognitivistas intentan verla más como una “caja transparente”.

Esta teoría hace referencia a los intentos de integración de serios enfoques que tiene en común la importancia de alcanzar a la actividad constructiva del estudiante.

La concepción constructivista se organiza en las siguientes ideas:

- ✓ El estudiante es el responsable único de su propio proceso de aprendizaje.
- ✓ El estudiante construye el conocimiento por si mismo y nadie puede sustituirse a esta tarea.
- ✓ El estudiante relaciona la información nueva con los conocimientos previos, para construcción del conocimiento.
- ✓ Los conocimientos adquiridos en un área se ven potenciados cuando se establece relaciones con otras áreas.
- ✓ El estudiante da resultados de las acciones que reciben.
- ✓ La actividad constructivista del estudiante se aplica al contenido que ya está elaborado previamente; es decir, el contenido es el resultado de un proceso de construcción de nivel social.
- ✓ Se necesita un apoyo (profesor, compañeros, padres, etc.) para establecer el andamiaje que ayude a construir conocimientos.

- ✓ El profesor debe ser un orientador que guíe el aprendizaje del estudiante, intentando al mismo tiempo que la construcción del estudiante se aproxime a lo que se considera conocimientos verdaderos. (p 279, enciclopedia Océano)

El constructivismo dentro de la educación viene generando bases de varios tipos y conceptos entre los cuales podemos citar:

“El constructivismo humano” que surge de las aportaciones de Ausbel sobre el aprendizaje significativo a los que se añaden las posteriores contribuciones neurobiológicas del Novak.

“El constructivismo social” por su parte se fundamenta en al importancia de las ideas alternativas y del cambio conceptual (Nelly); además de las teorías el pensamiento de la información.

“El constructivismo en al educación inicial” no escolarizada se identifica esencialmente como carácter integrador, siendo subjetivo generar la posibilidad de crear su propio conocimiento bajo aspectos inherentes a su propio interés, motivación y tiempo con el servicio educativo.

1.1.3. MODELOS DE ENSEÑANZA

Es necesario de partir de un concepto claro sobre que es un modelo para poder de definir los modelos de enseñanza que existen para el desarrollo del sistema interactivo educativo.

Modelo se puede definir como la representación de un sistema o realidad compleja que se elabora para facilitar su comprensión y estudio. Para diseñar un sistema interactivo educativo, es importante basarse en un modelo que describa el proceso de enseñanza. A continuación se

describen los dos modelos más reconocidos y aceptados en el diseño del sistema interactivo educativo.

Modelo basado en nueve etapas de instrucción.

GENGE

“Este modelo fue propuesto por. Constituye un modelo general de enseñanza, el cual es aplicable en el diseño instruccional de cualquier actividad formativa, cuyas etapas son:”

Atraer la atención.- La atención del estudiante puede ser captada a través de estímulos logrados con la ayuda de diversos medios; por ejemplo: Videos, audio, animación, gráficos, el uso de diferentes combinaciones de colores, al variar el tamaño y tipo de la fuente del texto; se debe descartar los aspectos relevantes.

Recordar el aprendiz sobre el objetivo.- El aprendizaje es más eficiente cuando el programa estimula a recordar información y destrezas relevantes antes de presentar nuevos contenidos.

Presentar información estimulante.- Implica la utilización de estrategias, técnicas y materiales que faciliten el dominio de los objetivos. Comenzar prestando algunos conceptos simples proceder luego hacia otros más elementos.

Provocar la actuación practica.- Lograr la retención y el dominio de la información.

Evaluar el desempeño.- Permite activar la recuperación de información y refuerza la memoria.

Informar acerca del desempeño.- La retroalimentación es proveer información a los estudiantes acerca de la corrección de su desempeño. El hecho de que el estudiante acerca de la corrección del desempeño de sus respuestas.

Consolidar la retención y transparencia.- En lo que respecta a la retención adecuada de los conceptos.

1.1.4. MODELO DE ETAPAS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA.

Un modelo para lograr una instrucción exitosa que toma en cuenta los resultados de numerosos estudiantes y experiencias psicopedagógicas.

El hecho de desarrollar en el proceso pedagógico las capacidades de los estudiantes, su independencia y pensamiento creador para la solución de problemas, que deberá enfrentar en su vida laboral y social permite también el desarrollo de otras cualidades como valores, sentimientos y convicciones, siempre a través de medios que coadyuven a ello. Los principales medios y sus funciones en el proceso pedagógico son:

Función Didáctica.- El análisis del medio como categoría del proceso pedagógico posibilita determinar sus funciones didácticas que con carácter integrador aporta las condiciones necesarias para el inicio, en un plano externo, las acciones cognitivas. La función didáctica de un medio es facilitar la acción que expresa el objetivo. La relación sujeto objeto no ha de utilizarse solo para describir la acción, sino para que esta se ejecute por el estudiante. El diseño del medio también adquiere importancia cuando el objeto original no es la fuente de la actividad de estudio.

Función Gnoseológica.- No debe el medio constituirse en una sucesiva expresión de abstracciones verbales pues más que contenidos deberá modelar estructuras cognitivas. El medio inmerso en la lógica del conocimiento también contribuye a la adquisición por parte de los estudiantes de las vías inductivas de creación de modelos y representaciones.

Función Psicológica.- En el que hacer pedagógico el método empleado por los profesores es a menudo inflexible, restringido y a veces impositivo. La relación estudiante medio debe superar el lastre de la escuela autocrática y satisfacer los intereses de aquellos para los que se les concibe y que necesariamente se deben tomar en cuenta.

Función de Dirección.- Esta función de medio es la de contener un valor generativo que asegure no solo la comprensión y retención del contenido sino además la posibilidad de utilizar los materiales recién aprendidos, actualizarlos y transferirlos.

1.1.5. DOMINIO DEL APRENDIZAJE.

***“De acuerdo a el aprendizaje es un cambio relativamente permanente del comportamiento producido por la experiencia más que por herencia. Otra definición dada por Alonso, dice que “ el aprendizaje es el proceso de adquisición de una disposición, relativamente duradera, para cambiar la percepción o la conducta como resultado de una experiencia”.*”** SHAFFER (INTERNET)

El uso de la computadora para intensificar el aprendizaje soportado en tecnología que respondan a las características del que aprende y lo que intenta aprender. El aprendizaje implica cambios en habilidades, actitudes, conductas marco de referencias conceptuales, conocimientos, modelos mentales y/o destrezas, estos cambios tienden a persistir a lo largo del tiempo, aunque algunas veces lo aprendido se desvanece o se sustituye por conocimientos nuevos.

Las investigaciones de Bloom y de Gané señalan cinco dominios en los que se manifiestan el aprendizaje, estos son:

- ✓ Cognitivos
- ✓ Afectivos
- ✓ Motor
- ✓ Psicomotor y
- ✓ Metacognitivo.

La tabla 1.1 muestra la descripción de los aspectos vinculados a cada uno de ellos.

DOMINIOS DEL APRENDIZAJE	Aspectos con los que se relaciona
Cognitivo	Proceso de pensamiento, de apropiación del conocimiento
Afectivo (Actitudinal)	Desarrollo de sentimientos, actitudes y valores
Motor	Aprendizaje de movimientos físicos.
Psicomotor	Proceso mentales implicados en movimientos físicos.
Metacognitivo	Estrategias para realizar tareas de aprendizaje que se usan sin necesidad de pensar acerca de ellas

Tabla 1.1 Dominios del aprendizaje

El diseño de cualquier acción orientada a promover el aprendizaje se debe centrar en la producción de uno o más de estos dominios. En el caso de uso de tecnología basada en computadoras, se debe preocupar que el aprendiz tenga una apreciación positiva a estas tecnologías, lo cual se logra mediante un interfaz de usuarios agradables e intuitivos.

1.1.6. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

La socialización dentro del sector educativo es un aspecto de mucha importancia que influye significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Lo cual permitió la generación de conocimientos en el estudiante. Desde el punto de vista social durante la etapa de educación preescolar, es donde adquieren gradualmente en su conocimiento la distinción entre el, ella y los demás, es decir que reconoce su propia identidad y la de los demás.

Para Vigotzky: “El aprendizaje no se considera como actividad individual sino mas bien social; valora la importancia de la interacción social y permitir al estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo pronunciado trabajos grupales ya que se establece mejorar relaciones dentro del aula, que el permitirá aclarar sus dificultades, sentirse más motivado, incrementar su autoestima y a desarrollar sus propias capacidades intelectuales”. (Internet)

1.1.6.1. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La pedagogía es la ciencia que se encarga de la transformación del ser humano en el aspecto intelectual, formación de su pensamiento científico, motivaciones de su humanización y de los diferentes problemas que inciden en el desarrollo de la conceptualización de los temas, constituyéndose así la base primordial en el desarrollo del país de allí es la importancia de una enseñanza acorde a las exigencias actuales.

“Según PH. D Castro Orestes, MSc. López Carmen (2003) “La pedagogía tiene una metodología de investigación que permite enriquecer permanentemente el sistema de conocimientos, y que como en cualquier otra ciencia, está en permanente crecimiento, transformación perfeccionamiento. “

Entre las categorías fundamentales de la pedagogía, se encuentran:

- ✓ Educación
- ✓ Instrucción
- ✓ Enseñanza”. (P. 13)

Educación o enseñanza. Es la presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes, pedagógicamente, el aprendizaje es un proceso por el que el hombre va modificando estructuras operatorias y contenidos afectivo – actitudinales, intelectivos y

motores que originan competencias y comportamientos intra e interpersonales apropiados para su interés superior.

Didáctica. La palabra didáctica proviene del griego *Didaskein* que significa “enseñar”, es la ciencia y arte de la enseñanza, de los métodos de instrucción; es el conjunto de normas, técnicas deducidas de las ciencias puras que puestas en práctica facilitan el proceso de educación en tres áreas: Cognitiva, Afectiva, Psicomotriz.

Aplicando este método se entiende todos los medios y procedimientos, que en forma ordenada, sistematizada lógicamente utiliza el docente para orientar eficazmente el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante de una manera activa, en este se conjugan los recursos técnicos y los procedimientos en forma armoniosa, así presentando la materia al docente en la siguiente dirección: De lo fácil a lo difícil. De lo simple a lo complejo. De lo próximo a lo remoto.

2.1.1. LA TIPOGRAFÍA

Se puede definir a la tipografía como el arte de componer una obra impresa, sin embargo esta definición no se la debe tomar tan literalmente ya que la tipografía no sólo incluye el diseño de letras y la maquetación de libros, que son los temas que tratan casi exclusivamente los libros más recientes, sino el conjunto de normas que se aplican para usar de forma adecuada las letras y signos ortográficos cualquier alfabeto.

La tipografía es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso ya sea sobre un medio físico o electromagnético, tales como su diseño, su forma, su tamaño y las relaciones visuales que se establece.

En la actualidad la tipografía se la usa como una de las herramientas más importantes en el campo de la comunicación visual, ya que su buen uso hace que un mensaje escrito sea más o menos legible, lo que podría significar en el medio comercial la pérdida o ganancia en una empresa.

La tipografía supera a la palabra no escrita, ya que, sin ayuda de otro tipo, puede establecer las relaciones de forma clara y simultánea, algo que en la elocución oral se prolongaría en el tiempo. A ello colaboran los subrayados, los resaltes, los cambios de cuerpo y las diversas posibilidades que ofrece la buena disposición tipográfica de un texto determinado.

1.1.6.2. BASES PSICOPEDAGÓGICAS DEL DESARROLLO DEL MANUAL INTERACTIVO EDUCATIVO

MANUAL INTERACTIVO

Se denomina manual interactivo a aquel sistema que se interrelaciona y depende de las acciones de un usuario para realizar una tarea, es decir, todo sistema en el que interactúan persona y máquina.

LA TEGNOLOGÍA

Es la teoría y técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. Es decir son los términos técnicos, de un Lenguaje propio de una ciencia o de un arte. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto, por medio de los avances tecnológicos cada vez se va dando nuevos técnicas, modelos de aprendizaje Por lo cual la didáctica es una de las ramas de la pedagogía como ciencia de la educación, en su primera

etapa estuvo unido al desarrollo de la didáctica, considerada actualmente como una ciencia independiente.

El manual interactivo educativo se destina a apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de un determinado contenido por ello, es importante tener en cuenta los aspectos pedagógicos involucrados en su desarrollo. La pedagogía se contemplan como la ciencia que explica el hecho educativo y como la tecnología que apoyándose en principios, leyes, experiencias e investigaciones, se convierte en un saber fundamentando y generalizable que evita y se aleja del azar.

1.1.6.3. MANUAL INTERACTIVO

La importancia del manual interactivo educativo en la actualidad, sus características, la problemática vinculada a su desarrollo y los modelos psicopedagógicos que los sustentan, son algunos de los puntos tratados en este capítulo. Se denomina manual interactivo educativo a los “ programas creados con la finalidad específica de ser utilizados como medio didáctico, es decir, para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje”. Todo esto implica que de alguna manera, parte del contenido de aprendizaje que se pretende lograr estará sustentado, implícita o explícitamente en el manual interactivo.

Un manual interactivo educativo debe cumplir con una serie de características funcionales, técnicas y pedagógicas.

- ✓ Facilidad de uso e instalación.
- ✓ Versatilidad: adaptación a entornos, estrategias didácticas y usuarios.
- ✓ Calidad del entorno visual: diseño general claro, atractivo de las pantallas, calidad técnica.
- ✓ Calidad en los contenidos: la información que se presenta es correcta y actual.

- ✓ Navegación e interacción: buena estructuración del programa un entorno transparente que permita al usuario tener el control, gestión de preguntas, respuestas y acciones.
- ✓ Origina el uso de tecnología avanzada.
- ✓ Capacidad de motivación.
- ✓ Adecuación a los usuarios y a su ritmo de trabajo.
- ✓ Potencialidad de los recursos didácticos.
- ✓ Fomento a la iniciativa y el auto aprendizaje.

No todas las características anteriores deben cumplirse a la perfección, cada una se desarrolla con propósitos específicos. Su base tecnológica corresponde a lo que en ese momento existen en el mercado. Así, los programas computacionales son elaborados y diseñados con lógicas y objetivos propios.

Se concibe él como un sistema que promueve una acción formativa, con el apoyo de la tecnología computacional. Su objetivo es, por tanto, la realización de una serie de actividades y la integración de un conjunto de medios para alcanzar un determinado nivel de aprendizaje por parte de los estudiantes. El resultado puede incluir muchos elementos, además del sistema. Desarrollar un sistema de este tipo implica cambios en los métodos de enseñanza, además de desarrollar un manual interactivo educativo.

PLANTEAMIENTO DE UNA INGENIERÍA DEL MANUAL INTERACTIVO EDUCATIVO

Según Pressman el manual interactivo educativo, desde el principio, se propuso bajo una metodología de ingeniería de software que proporciona

al proceso de desarrollo una aproximación sistemática, basado en fundamentos y metodologías semejantes a las existentes.

Desarrollo sistemático de calidad, esto conlleva al desarrollo de modelos, procesos metodologías y herramientas específicas frente a otro tipo de software. Además se debe proporcionar procedimientos fiables para la estimación de recursos económicos, tecnológicos y humanos en el desarrollo del sistema interactivo educativo.

DISEÑO DEL MANUAL INTERACTIVO: UNA BASE PARA EL DESARROLLO

Se denomina manual interactivo a aquel sistema que se interrelaciona y depende de las acciones de un usuario para realizar una tarea, es decir, todo sistema en el que interactúan persona y máquina. Podríamos considerar interactivo desde un reproductor de Dvd hasta un juego de ordenador en el que nuestras acciones determinan el trascurso de la acción.

Surgen sobre el año 1962, como una mejora de los sistemas de tratamientos por lotes. Estos sistemas, llamados también conversacionales, se desarrollaron principalmente para que cada usuario operara con un terminal, para que una misma máquina, con la misma potencia que en sistemas no interactivos, pudiese atender a más de un usuario, debido a que no todos a la vez ocuparían mucho tiempo el procesador, con lo que, la CPU se mantendría menos tiempo ociosa, y su utilización sería más eficiente.

PROCESO DE DISEÑO DEL MANUAL INTERACTIVO

Cuando se trabaja en la construcción de un producto, un sistema o se presta un servicio, es importante llevar a cabo una serie de pasos para

lograr el objetivo planteado. Por tal motivo, es importante puntualizar que es el proceso del diseño del sistema interactivo. Este se define como un conjunto de etapas parcialmente ordenadas con la intención de lograr un objetivo, en este caso, la obtención de un producto de software de calidad.

El proceso de desarrollo del sistema interactivo requiere de un conjunto de conceptos, una metodología y un lenguaje propio. A este proceso también se le llama ciclo de vida del sistema. La construcción de un modelo de proceso ayuda a los desarrolladores a comprender la brecha que existe entre lo que debe ser y lo que es. La creación de un modelo de proceso ayuda al equipo de desarrollo o al desarrollador a encontrar las inconsistencias, las redundancias y las omisiones en el proceso. A medida que estos problemas se descubren y se corrigen, el proceso se vuelve más efectivo y concentrado en la construcción de producto final.

En este trabajo se utiliza el modelo de cascada con prototipado, la razón es que este modelo ayudo a conocer aspectos del sistema que no se puede especificar durante la toma de requisitos y durante el diseño de sistemas, dado que los juegos no se definen en una primera fase de análisis de requisitos, únicamente se prestaron bosquejos obtenidos de las necesidades de los usuarios.

2.1.2. TIPOGRAFÍA EN LA HISTORIA

En los primeros signos de escritura, cada signo expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramas, jeroglíficos e ideogramas.

Nuestro alfabeto tiene como primer antecedente al alfabeto fenicio. En éste, cada signo, contrariamente a los antes mencionados, expresa una sílaba, una unidad fonética y no cosas o ideas.

La reducción que se establece en el pasaje de un sistema a otro, es decir, de un signo que representa una idea o concepto a otro que representa un fonema, trae aparejado la reducción en la cantidad de signos que conforman el sistema. El alfabeto fenicio consta de 22 signos que, mediante su gran capacidad de combinatoria, fija visualmente el lenguaje hablado. Hay ciertos signos del alfabeto fenicio que tienen un origen formal en representaciones de objetos reales.

Las características de los rasgos y la estructura de los signos están determinadas por la técnica utilizada para la ejecución de las inscripciones y el material utilizado como soporte (arcilla, piedra, papiro, pergamino, etc.). También en la forma de escritura vemos reflejado el espíritu de cada civilización.

El primer antecedente de nuestras mayúsculas o capitales lo encontramos en el Imperio Romano. En la columna trajana del Foro Romano están contenidas las principales características que configuran los signos capitales. Su carácter solemne y monumental es acorde con la intención de la arquitectura imperial. La presencia de serif, característica del comienzo y finalización del trazo, es entre otras una consecuencia del trazado con pincel de punta cuadrada previo a la ejecución final con cincel. La diferencia con la lapidaria griega es que ésta no tiene generalmente serif. El serif no es sólo una necesidad estética sino que también contribuye a la estabilidad de la línea compuesta brindándoles excelente legibilidad.

En la época medieval surgen simultáneamente diversas modalidades de escritura manuscrita (uncial, semiuncial, inglés y merovingia entre otras). Es en este período donde se desarrollarán con la uncial a la vanguardia los caracteres de las minúsculas. La escritura manuscrita tuvo en los monjes a sus principales reproductores para la documentación de

estudios científicos y, sobre todo, para la composición y diseño de La Biblia. En el siglo VIII Carlomagno, por decisión política basada en la necesidad de uniformar las diferentes escrituras de su Imperio, ordena la normalización de un nuevo sistema de signos y da lugar al nacimiento de la hoy llamada minúscula carolingia, cuya estructura y proporciones han perdurado hasta nuestros días.

Es importante insistir aquí en el hecho de que así como las letras mayúsculas tienen origen en las capitales romanas del siglo II, las minúsculas son consecuencia de la escritura manuscrita y se cristalizan bajo el Imperio Carolingio. Pero como la historia no es lineal, tanto unas como otras fueron dejadas de lado durante el período Gótico.

La gótica de forma es una letra de poco ojo, angosta, lo que está motivado por la necesidad de ocupar el menor espacio posible y así poder economizar la vitela que utilizaban como soporte. La legibilidad no era requerimiento fundamental de los copistas medievales. Visualmente la gótica tiene su correlato en las estructuras de la arquitectura de Europa septentrional.

El primer libro impreso, la Biblia de 42 líneas de Gutenberg, está realizado sobre caracteres góticos. Estos pretendían simular la escritura manuscrita por lo cual, en sus principios, fue desechada por carecer del calor y gesto de la pluma. En el Renacimiento italiano se retoman las capitulares romanas y también las minúsculas carolingias, otorgando un nuevo impulso a lo que se llamó letra humanística. Durante este período se prefirió volver a las fuentes de la cultura clásica, redescubriendo las letras antiguas de forma monumental.

Se volvía así a la sencillez y la claridad que caracterizan a la tipografía actual. Los tipógrafos de occidente centrarán su trabajo en busca de la

“Divina Proporción”, es decir, esa relación matemática en que se sustenta la belleza, basándose en los trabajos de Leonardo Da Vinci sobre las proporciones del cuerpo humano.

La tecnología aplicada al grabado permitió el afinamiento extremo de los rasgos horizontales y los serif y se mejoraron las condiciones de legibilidad en cuerpos pequeños. La Revolución Industrial nuevamente influirá en el concepto de la tipografía. La máquina a vapor y su velocidad de impresión llevan a una verdadera democratización de la cultura. Durante este período se da origen a la tipografía egipcia y de rasgos pesados, simples de tallar en madera para impresiones de afiches callejeros y también nacerán a partir de la misma egipcia, las primeras experimentaciones con tipografía de palo seco o sin serif.

Con el descubrimiento de la litografía (Alois Senefelder) la tipografía se liberó de las estructuras rígidas del sistema tipográfico y se permitió jugar con formas más expresivas. Alphonse Mucha y Toulouse Lautrec fueron habilidosos a la hora de transferir sus diseños a la piedra litográfica.

El siglo XX encontrará en la tipografía de tipo sans serif a su principal referente: el dadaísmo, el constructivismo, Bauhaus y la Escuela Suiza basaron sus diseños según estructuras totalmente racionales donde la sans serif era el tipo por excelencia. Herbert Bayer y su alfabeto Universal, Miedinger con la Helvética, Renner con la Futura y Frutiger con su familia Univers sentaron las bases para el diseño de la primera mitad del siglo XX bajo la premisa de la geometría como lenguaje.

A mediados de 1950 la fotocomposición revolucionó el mercado editorial y sobre todo a los diseñadores quienes, mediante este sistema, podían obtener caracteres de hasta 72 puntos. Ahora se podía llevar un control exacto sobre la legibilidad de la tipografía contra los problemas que

presentaban los métodos tradicionales de fundición, ya que la fatiga de los metales iba en detrimento de la definición del carácter.

Diseñadores como Herbert Lubalin (Avant Garde, Serif Gothic, etc.) y Ed. Benquiat (Benquiat, Tiffany, etc.), entre otros tipógrafos, surtieron a los diseñadores durante toda la década del '70 de magníficos diseños originales. Podemos decir que llegó la verdadera democratización de la tipografía al diseño, pero aún falta una etapa más. En 1984 sale al mercado una pequeña computadora personal. Primitivamente concebida para el mercado educativo, Apple Macintosh tuvo en los diseñadores gráficos a sus mejores desarrolladores y clientes.

Esta pequeña máquina, más un revolucionario sistema de descripción tipográfica llamado PostScript, permitió la composición tipográfica In Situ (en el lugar). Ya no se depende de los proveedores habituales para la composición de textos, sino que cualquiera que tuviese una máquina más una impresora de buena definición podría calcular, seleccionar, ajustar y hasta incluso diseñar su propia tipografía.

Los límites de la fotocomposición, en lo que a cuerpo se refiere, son ampliamente superados por este sistema que permite la composición de caracteres de hasta cuerpo 3000 sin perder la más mínima definición. Las resoluciones son ahora de 2540 puntos por pulgada de definición contra los 100 de la fotocomposición.

Neville Brody fue uno de los primeros diseñadores que sumó al Mac a su trabajo de diseño en la revista The Face. Allí desarrolló sus particulares alfabetos que luego trascendieron las fronteras de Gran Bretaña. Hoy por hoy es indefinido el porvenir de la tipografía, la cual está presente no sólo en el mercado editorial, sino también en los medios audiovisuales e infográficos a una velocidad abrumadora e impredecible.

2.1.3. LAS FAMILIAS TIPOGRÁFICAS

Una familia tipográfica es un sistema de signos y otros símbolos que responden a un programa de diseño definido previamente. Una familia completa comprende el diseño de 27 letras en mayúscula y minúscula, versalitas, 10 números, símbolos especiales, signos de puntuación y matemáticos, ligaduras. Todos estos signos llegan a sumar, a veces, hasta 150. Las variables de tono también son consideradas parte de una familia. El valor del engrosamiento determina el tono de un estilo:

- Ligera o Light
- Romana, Book (tono para libros) o regular
- Negrita o Bold
- Seminegra o Heavy
- Negra o Black
- Ultra negra o Ultra Black

Las proporciones constituyen otro tipo de variable. Estas proporciones se refieren al eje horizontal de un tipo.

- Normal
- Condensada
- Ultra condensada
- Expandida
- Ultra expandida

2.1.3.1. VARIABLES DE INCLINACIÓN

Las variables de inclinación se refieren al desplazamiento horizontal del eje de un tipo. Tanto las itálicas como las bastardillas coinciden generalmente en esta inclinación: aproximadamente 12 grados.

Las bastardillas son una variable de las regulares pero desplazadas en su eje los ya dichos 12 grados, mientras que las itálicas son una variable diseñada aparte, también desplazadas 12 grados pero derivadas de la escritura chancelleresca. Todas estas variables no son condicionantes de una familia, que puede contener solamente a las principales (Romana, Negrita, itálica o bastardilla) y constituir la base del sistema.

2.1.3.2. LEGIBILIDAD

“Legibilidad” es un término empleado en el diseño tipográfico para definir una cualidad deseable de una familia tipográfica.

Algo legible es la facilidad o complejidad de la lectura de una letra. Para esto debemos considerar como condicionantes de legibilidad a muchos elementos:

- **Interletrado** o espacio entre letras,
- **Interpalabrado** o espacio entre palabras y
- **Interlineado** o espacio entre líneas de texto, entre otros.

Los signos constitutivos de una familia tipográfica deben mostrar una serie de características formales comunes en función de mantener la semejanza necesaria para facilitar la fluidez de la lectura. Estas semejanzas deben estar compensadas por la pregnancia de cada signo y por su capacidad de ser reconocibles en el contexto tipográfico.

El error de ciertos “formalismos” en el diseño tipográfico reside en la pérdida de diferenciación entre los signos con la consecuente pérdida de legibilidad, producida por una idea estética de unidad que afecta la eficiencia funcional de la escritura.

La presencia de serifs, la constancia de grosores de trazo, la ausencia de aquéllos o la variabilidad de éstos son caracteres ineludibles de semejanza que deben respetar en la composición de una palabra. Con respecto a las familias de trazo variable se debe recordar que los trazos hechos con movimientos ascendentes deben ser finos mientras que los descendentes deben ser gruesos. Para esto debemos tener en cuenta que el dibujo de una letra se comienza por la izquierda. Los trazos horizontales siempre serán finos.

En las familias de tipo uniforme existe, de todas maneras, una variabilidad sutil fundamentalmente entre verticales y horizontales si tienen el mismo espesor.

2.1.4. CLASIFICACIÓN ESTILÍSTICA DE LA TIPOGRAFÍA

Son muchos los intentos de clasificar los alfabetos o tipos. Algunos de los que elaboraron sistemas para clasificar los estilos son,

- Francis Thibaudeau,
- Maximilien Vox,
- Aldo Novarese,
- Heinrich Siegert,
- Giuseppe Pellitiei,
- Javet Matthey,
- Jan Alessandrini,
- Hermann Zapf,
- Robert Bringhurst,

A esta propuesta abra que sumarles la:

- DIN (Normas Industriales Alemanas) y la
- ATYPI (Asociación Tipográfica internacional).

De todos los sistemas mencionados, seguramente el más utilizado, por su sencillez y antigüedad es el realizado por Thibaudeau.

2.1.4.1. CLASIFICACIÓN DE FRANCIS THIBAUDEAU

Thibaudeau se basó en el contraste de las astas y, especialmente, en la forma de los terminales, para ordenar los estilos en cuatro grupos básicos.

- Góticas
- Romanas
- Cursivas o de escrituras
- De fantasía

Dentro de las romanas encontró otras cuatro subdivisiones.

- Antiguas
- Egipcias
- Elzevirianas
- De Didot

Tomando los mismos fundamentos Javet Matthey publicó la siguiente lista, que es la que actualmente se conoce como la clasificación de Thibaudeau.

- Romanas antiguas
- Romanas de transición
- Romanas modernas
- Antiguas o grotescas o palo seco
- Egipcias
- De escritura
- Adornadas y de fantasía

2.1.4.2. CLASIFICACIÓN DE MAXIMILIEN VOX

Esta clasificación realizada, por el francés, Maximilien Vox, fue realizada en 1954, es la más difundida y aceptada:

- Humanistas
- Antiguos
- De transición
- Modernos
- Egipcios
- De palo seco
- Geométricos
- De rotulación

2.1.4.3. CLASIFICACIÓN DE ROBERT BRINGHURT

Es una clasificación más reciente, Bringhurt ha publicado una nueva forma de ordenamiento, basándose en los estilos artísticos.

- Renacentistas
- Barrocas
- Neoclásicas
- Románticas
- Realistas
- Modernistas geométricas
- Modernistas líricas
- Postmodernistas

2.1.4.4. CLASIFICACIÓN DE JORGE DE BUEN UNNA

En 1957, en el seno de la Unesco, nace la ATYPI, organización que se dedica al trabajo editorial.

En 1962, se publica una adaptación de la lista de Maximilien Vox, con algunos cambios, que se denominó DIN 6518 – ATYPI, está enfocada a ser más precisa.

Siguiendo con los textos de Jorge De Buen Unna, en su libro «Manual de diseño editorial», lo encontramos de la siguiente manera:

Humanísticas._ Aquí entran las familias tipográficas del siglo XV. Sus principales características son;

- Los remates gruesos, inclinados y cortos,
- Ligero contraste de astas,
- Modulación oblicua,
- Las mayúsculas presentan la misma altura que los trazos ascendentes,
- La «e» minúscula tiene la barra inclinada
- Abundantes espacios entre los caracteres

Ejemplos: Centaur, Schneidler y Augustea.



Garaldas._ Grupo denominado por la unión de los nombres Claude Garamond y Aldo Manuzio, tipógrafos del siglo XVI, cuyo trabajo con las tipografías marcaron cambios en la legibilidad. Las características principales de estos caracteres son:

- Los remates cóncavos y puntiagudos,
- Bastante pronunciados,
- Un contraste más marcado en sus trazos,
- Modulación ligeramente oblicua,
- Las mayúsculas más pequeñas que los trazos ascendentes,
- La «e» tiene la barra recta y elevada,
- La altura de la equis es menor a la de las humanas.

Ejemplos: Garamond, Bembo y Times.



Reales._ Surgen de los caracteres encargados por Luis XIV en la Imprimerie Royale (Imprenta Real), en 1692, estos alfabetos se alejan de los trazos caligráficos de la pluma.

Sus principales características son:

- Los remates cóncavos y no tan puntiagudos,
- Un contraste bastante marcado en sus trazos,
- Sin modulación oblicua,
- El eje es casi recto,
- En las mayúsculas es menor a los trazos ascendentes,
- La «e» tiene la barra recta y elevada,
- Espacios estrecho entre los caracteres,
- Los rasgos de las descendentes son más cortos, que los de las familias de las Garaldas.

Ejemplos: Baskerville, Caslon y Bell.



Didonas._ Formato denominado por la unión de los nombres Firmin Didot y Giambattista Bodoni, tipógrafos del siglo XVIII. También su forma se aleja de los trazos caligráficos y sus principales características son:

- Remates filiformes, rectos y delgados,

- No existe transición entre los trazos y tiene un contraste exagerado,
la modulación y los ejes son verticales,
- Las mayúsculas son ligeramente más bajas que los trazos ascendentes,
- La «e» minúscula tiene la barra recta y fina,
- El espacio entre los caracteres en estrecho.

Ejemplos: Bodoni Didot, Basilia y Walbaum



Mecánicas o egipcias. También conocidas con el término Slab Serif, nacen con la influencia de la Revolución Industrial. Las principales características son:

- Los remates pueden ser rectangulares, con espesor cercano al de los trazos,
- Con un contraste nulo,
- La modulación y los ejes son verticales;
- Las mayúsculas tienen la misma altura que las ascendentes,
- La «e» minúscula tiene la barra recta y centrada,
- El espacio es ancho entre los caracteres.

Ejemplos: Serifa, Clarendon (tipografía utilizada para los títulos de esta edición), Memphis y Rockwell.



Lineales o palo seco

Sus principales características son:

- La ausencia de remates y ornamentos,
- No existe contraste entre sus trazos,
- Apenas se estrechan en la uniones,
- La modulación es vertical,
- Ejes rectos y verticales,
- Las mayúsculas son ligeramente más pequeña que los trazos ascendentes,
- La «e» minúscula tiene barra recta y centrada,
- La altura de la equis es elevada.

Ejemplos: Helvética, Unicia, Univers y Futura.



Incisas._ Amplia gama de estilos que abarca desde los caracteres basados en la escritura manual, hasta experimentos tipográficos, letras adornadas, sombreadas, deformadas, fileteadas, livianas o muy pesadas, donde la legibilidad puede quedar comprendida por el estilo gráfico. Al tener un amplio espectro no se pueden establecer sus principales características.

Ejemplos: Trajan, Graphia, Saphir y Fournier.

DPOE

Caligráficas._ Aquí incluimos los caracteres que parten de la escritura formal o inglesa. Sus características son

- Una inclinación muy marcada,
- Los rasgos descendentes son pesados y los ascendentes finos,
- La altura de la equis es muy reducida,
- Las mayúsculas adornadas.

Ejemplos: English 157, Zapf Chancery y Coronet.

dpoe

Manuales (Le manuaries)

Este nombre, en francés proviene del latín manus. Se refiere a la imitación que ciertas letras tipográficas hacen de la escritura anterior a la imprenta.

Ejemplos: Benquiat, Frisky, Script y Contact.

dpoe

Fracturas. Familias que presenta algún parentesco con las góticas, también conocidas como Fraktur, Blackletters o Textura Quadrata, son muy bellas, pero ilegibles. Fueron las primeras letras que se utilizaron para imprimir en tipos móviles. Sus características son:

- Letras muy condensadas,
- La altura de la equis es muy grande,
- Los ascendentes y descendentes muy reducidos,
- Los trazos son relativamente constantes.

Ejemplos: Bitstream Fraktur, Fette Fraktur y English old style.

Dpoe

Extranjeras._ Un gran número de personas en el mundo usan letras distintas a las latinas, como el caso de la escritura árabe, del lejano oriente, los caracteres del sánscrito o los símbolos chinos, por citar algunos ejemplos.

2.1.5. PARTES QUE COMPONEN UN TIPO



- 1. Altura de las mayúsculas:** Es la altura de las letras de caja alta.
- 2. Altura X:** Altura de las letras de caja baja, las letras minúsculas, excluyendo los ascendentes y los descendentes.
- 3. Anillo:** Es el asta curva cerrada que forman las letras "b, p y o".

- 4. Ascendente:** Asta que contiene la letra de caja baja y que sobresale por encima de la altura x, tales como las letras "b, d y k".
- 5. Asta:** Rasgo principal de la letra que la define como su forma o parte más esencial.
- 6. Aostas montantes:** Son las aostas principales o oblicuas de una letra, tales como la "L, B, V o A".
- 7. Asta ondulada o espina:** Es el rasgo principal de la letra "S" en mayúscula o "s" en minúscula.
- 8. Asta transversal:** Rasgo horizontal de las letras "A, H, f o t".
- 9. Brazo:** Parte terminal que se proyecta horizontalmente o hacia arriba y que no se encuentra incluida dentro del carácter, tal como se pronuncia en la letra "E, K y L".
- 10. Cola:** Asta oblicua colgante que forman algunas letras, tales como la " R o K".
- 11. Descendente:** Asta de la letra de caja baja que se encuentra por debajo de la línea de base, como ocurre con la letra "p y g".
- 12. Inclinación:** Ángulo de inclinación de un tipo.
- 13. Línea base:** La línea sobre la que se apoya la altura.
- 14. Oreja:** Es la terminación o terminal que se le añade a algunas letras tales como "g, o y r".
- 15. Rebaba:** Es el espacio que existe entre el carácter y el borde del mismo.
- 16. Serif, remate o gracia:** Es el trazo o termina de un asta, brazo o cola.

2.POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Una vez analizado todos los métodos de enseñanza y aclarados los objetivos que se desea lograr con este estudio, que será considerada como una herramienta de trabajo tanto para el docente como para los estudiantes, se decide guiarse por la fundamentación psicológica ya que se centraliza en los dominios del aprendizaje: Cognitivo: Proceso de

pensamiento, de apropiación del conocimiento, Afectivo (Actitudinal): Desarrollo de sentimientos, actitudes y valores, Motor: Aprendizaje de movimientos físicos., Psicomotor: Procesos mentales implicados en movimientos físicos., Metacognitivo: Estrategias para realizar tareas de aprendizaje que se usan sin necesidad de pensar acerca de ellas, el mismo que afirma que el estudiante es un ente activo y participativo, donde actúa físicamente como mentalmente, para luego conseguir un aprendizaje auténtico, en las teorías cognoscitiva y constructivista, es considerado como un proceso dinámico llegando a considerar al individuo, como un ser edificador de su propio conocimiento y al mismo tiempo desarrollando sus destrezas y habilidades cognitivas para permitirle alcanzar un nuevo conocimiento o ampliar el mismo para permitirle al estudiante interactuar a través de un medio de enseñanza.

El uso de la tecnología es un factor importante porque estamos en un siglo en el que la tecnología se está innovando a pasos agigantados es por esta razón que los docentes deben actualizarse constantemente en el manejo de equipos tecnológicos y paquetes informáticos para la enseñanza de tipografía. Los estudiantes en la actualidad desean saber cómo funcionan y como trabajan los equipos tecnológicos (computador), es por eso que se realizará el estudio de la tipografía es decir que debe ser un aprendizaje en el que se observe las actitudes y aptitudes de los estudiantes

Con el análisis teórico que se realizará sobre la importancia de realizar el estudio, se presentará una propuesta para los estudiantes porque son participantes activos en el proceso de investigación sobre la metodología del estudio de tipografía que se emplea en el aula de clases para buscar nuevas alternativas que se pueden aplicar y con las que el estudiante pueda trabajar.

2.1. GLOSARIO DE TÉRMINOS

DISEÑADOR GRÁFICO._ Diseñador gráfico es un comunicador: toma una idea y le da forma visual para que otros la entiendan, la expresa y organiza en un mensaje unificado sirviéndose de imágenes, símbolos, colores y materiales tangibles, como una página impresa, e intangibles, como los pixeles de un ordenador o la luz en un video.

- Los diseñadores gráficos realizan esta labor para una empresa u otra organización con el fin de ayudarlas a llevar su mensaje al público y con ello provocar en este una respuesta determinada.
- Diseñador organiza una forma resultante y la convierte en una experiencia tangible y comunicable, La calidad de esa experiencia depende de la pericia y habilidad del diseñador para crear a seleccionar formas con las que manifestar conceptos a mensajes **Fuente** Tere Montes de la página de internet <http://montesdesignpr.blogspot.com/2009/02/definicion-acertada-de-diseno-grafico.html>

DISEÑO._ Una disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social.” **Fuente:** <http://isopixel.net/archivo/2004/09/definicion-de-diseno-grafico/>

DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL._ Diseño y la Comunicación Visual se refiere a la solución de problemas de interacción humana que implican la transferencia de información, la vinculación directa a los procesos de intercambio de conocimiento mediante: estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos propios de los códigos del lenguaje visual. Así mismo el lenguaje visual se relaciona con los demás sentidos, en especial con el oído, por lo cual incluye también a los medios audiovisuales. **Fuente:** <http://isopixel.net/archivo/2004/09/definicion-de-diseno-grafico/>

ESTUDIANTE._ Estudiante es la palabra que permite referirse a quienes se dedican a la aprehensión, puesta en práctica y lectura de conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. Es usual que un estudiante se encuentre matriculado en un programa formal de estudios, aunque también puede dedicarse a la búsqueda de conocimientos de manera autónoma o informal. **Fuente:** <http://definicion.de/estudiante/>

IMAGEN._ Publicidad : La publicidad ha creado un campo propio fundamental para establecer relaciones entre la comunicación de un mensaje y la aplicación de esquemas básicos el afiche sus alcances organizar la llamada imagen corporativa de una empresa el estilo y la conducta la empresa; el sentido de las decisiones que toma y realiza; su modo propio de concebir productos y/o servicios y de innovar; su personalidad exclusiva y su manera distintiva de comunicar, de conectar con los públicos y de relacionarse con ellos. **Fuente:** <http://www.slideshare.net/mamevarela/fundamentos-del-diseo-grafico>

SIGNO._ Los componentes sígnicos de un texto o una imagen conformados por dos concepciones: simetría y asimetría para asignarles el grado de representación: signo, símbolo o alegoría, y dentro de esta estructura, se estudiarán las marcas comerciales. **Fuente:** <http://www.slideshare.net/mamevarela/fundamentos-del-diseo-grafico>

TIPOGRAFÍA._ Es el medio por el que se da forma visual a una idea escrita. La selección visual puede afectar de forma drástica a la legibilidad de la idea escrita y a la sensación que despierte en el lector, debido a los cientos, por no decir miles de familias tipográficas disponibles. La tipografía puede producir un efecto neutro o despertar pasiones, simbolizar movimientos artísticos, políticos o filosóficos, o expresar la personalidad de una persona o una organización. **Fuente:** Fundamentos del diseño creativo. Página 57

2.2. MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIONES	INDICADORES
<p>La tipografía</p> <p>La tipografía es el oficio que trata el tema de las letras, números y símbolos de un texto impreso ya sea sobre un medio físico o electromagnético</p> <p>Manual</p> <p>Es donde se Diseña y elabora el plan de esquema de estudio para la comprensión del tema a trabajar utilizando gráficos para la presentación del manual.</p>	<p>Aprendizaje y la enseñanza del conocimiento de tipografía</p> <p>Métodos Audiovisuales</p>	<p>UNIVERSIDAD</p> <p>ESTUDIANTES</p> <p>DISEÑO GRAFICO</p> <p>SOSTENIBILIDAD</p>	<p>Instalaciones de la facultad</p> <p>Métodos de tecnología</p> <p>Teoría</p> <p>Color</p> <p>Textos</p> <p>Estructura tipografía</p> <p>computadores</p> <p>Políticas administrativas</p> <p>Financieras</p>

CAPÍTULO III

3.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Investigación Bibliográfica

Para Jarrín Pedro P. (2004). “Investigación Bibliográfico-Documental: Consiste en investigar toda clase de: libros, textos, revistas de carácter científico, artículos de prensa, folletos, documentos, enciclopedias, trípticos, hojas volantes y cualquier clase de material escrito que se refiera al tema del proyecto de investigación”. (Pág. 96).

Esta investigación se realizará mediante la utilización de libros, revistas, folletos, manuales, tutoriales, foros e internet.

3.1.2. Investigación de campo

Para Jarrín Pedro P. (2004). “Es cuando el investigador realiza la investigación fuera del centro de estudios o de su hogar en sitios pre-establecidos y seleccionados de acuerdo a la muestra. Para este tipo de trabajo investigativo se utilizan los instrumentos que pueden ser: fichas de observación, encuestas, cuestionarios, entrevistas”. (Pág. 96).

La investigación de campo permitirá lograr un diagnóstico y cualificar la enseñanza de la materia como es la tipografía con la participación activa de los estudiantes de la carrera de diseño gráfico en la UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE ‘FECYT’ Por tal razón el estudio será importante en esta investigación la cual se conocerá la situación actual de la facultad ‘FECYT’.

3.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

Tomaremos en cuenta los siguientes métodos de investigación.

3.2.1. Método Científico

Para Jarrín Pedro P. (2004): “La investigación científica tuvo origen en la necesidad del ser humano por encontrar la solución a sus urgentes problemas de alimenticio, comunicación, vivienda, vestido y transporte, el método científico es la ciencia que observa, investiga, descubre, inventa, crea y aplica mediante un proceso reflexivo, sistemático, controlado, crítico para poner sus resultados al servicio del hombre”. (Pág. 4:6)

Este método de investigación se empleara al inicio del análisis de los temas relacionados con el estudio siendo para ello indispensable contar con una bibliografía especializada y solucionar la problemática planteada.

3.2.2. Método Inductivo Deductivo

Según www.Métodosdeinvestigación.monografias.com: “La inducción consiste en ir de los casos particulares a la generalización. La deducción, en ir de lo general a lo particular.

El método deductivo será utilizado durante el cumplimiento de los objetivos planteados en el proyecto de investigación, iniciando con el estudio de temas generales.

Se utilizará este método para llevar el conocimiento de lo particular a lo general. Se realizará un estudio del problema y las respectivas variables para determinar las causas y consecuencias.

3.2.3. Método Analítico Sintético

Permitirá en el marco teórico analizar la información científica y técnica de tal manera que en el informe final se realice un análisis en forma de

redacción, en diagrama, gráfico y cuadros que permitan analizar detalladamente la información captada en la investigación de campo.

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

En la presente investigación se utilizará como base el estudio cuantitativo a través de encuestas además apoyara en la técnica de investigación cualitativa como entrevistas.

La observación será parte fundamental de nuestra investigación, para ver las reacciones de cada uno de los estudiantes del colegio sobre la enseñanza de contabilidad para poder construir una idea bien fundada par establecer la solución que ayuda al mejoramiento de las mismas.

3.3.1. Encuestas

Esta técnica de investigación de campo, permitió obtener la información acerca de la importancia Conocimiento de la Tipografía en la Facultad Ciencia y Tecnología 'FECYT'. Serán diseñadas las encuestas de tal manera que permitan obtener un diagnostico de las dificultades de enseñanza aprendizaje para mejorar la calidad de la Educación universitaria ya que de aquí depende la formación integral.

3.3.2. Cuestionarios

Realizaremos un cuestionario que se formulara una serie de preguntas que permiten, medir una o más variables la estructura y el carácter de observación del estudiante y la importancia que el estudiante demuestre en nuestra investigación.

Se realizara cuestionarios dirigidos al personal docente del Instituto con la finalidad de conocer sobre el impacto y la aceptación que puede ocasionar u obtener nuestro interés acerca del conocimiento de la tipografía en los estudiantes del tercer año de la carrera de diseño grafico de la Facultad De Educación Ciencia Y Tecnología durante el año lectivo

2009-2010. Manual Interactivo para enseñar la dependencia a los estudiantes de la tipografía en el diseño grafico como materia o parte fundamental de ella.

3.3.3. Entrevistas

La entrevista es una técnica de recopilación de información mediante una conversación profesional, con la que además de adquirirse información acerca de lo que se investiga, tiene importancia desde el punto de vista educativo; los resultados a lograr en la misión dependen en gran medida del nivel de comunicación.

Según el fin que se persigue con la entrevista, ésta puede estar o no estructurada mediante un cuestionario previamente elaborado. Cuando la entrevista es aplicada en las etapas previas de la investigación donde se quiere conocer el objeto de investigación desde un punto de vista externo, sin que se requiera aún la profundización en la esencia del fenómeno, las preguntas a formular por el entrevistador.

La entrevista es una técnica que puede ser aplicada a todo tipo de persona, aún cuando tenga algún tipo de limitación como es el caso de analfabetos, limitación física y orgánica, niños que posean alguna dificultad que le imposibilite dar respuesta escrita. Se realizaron entrevistas a los docentes y estudiantes para conseguir su opinión del tema en el que estamos trabajando con ello logra sus necesidades o beneficios

3.4. POBLACIÓN

Esta investigación se efectuará y en la universidad técnica del norte se toma como población o universo a las estudiantes de la carrera de diseño grafico

3.4.1. Marco muestral

No se utilizara ningún método estadístico para obtener la muestra, porque la población es menor de 100 y se recurrirá a trabajar con la carrera de diseño grafico. Debido que el segmento de la población de la carrera se procedió a coger un marco muestra en función al número de estudiantes de diseño grafico no es menor por lo que es un solo paralelo y los estudiantes no son más de 40 alumnos lo que nos lleva a trabajar en cada una de los paralelos para poder obtener la muestra por lo ello el marco maestral es el siguiente:

Universidad	Estudiantes	Posibles %
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGIA 'FECYT'	Estudiantes de la carrera de diseño grafico de tercer año PARALELOS DE 1 AÑO 2 AÑO 3 'A'AÑO 3 'B'AÑO 4 AÑO	 40 38 42 36 39
TOTAL	ESTUDIANTES	195

CAPITULO IV

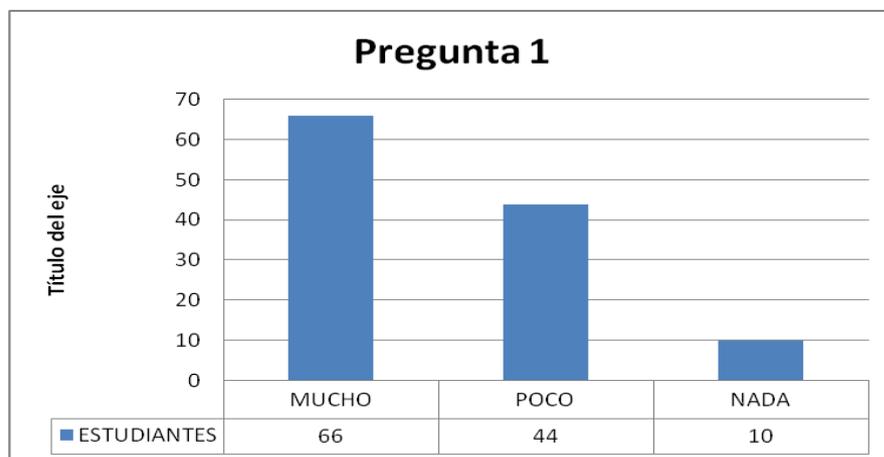
4. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1. ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO GRAFICO DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE FECYT.

RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

1 ¿En su vida como estudiante ¿A escuchado el término, tipografía?

- Mucho
- Poco
- Nada

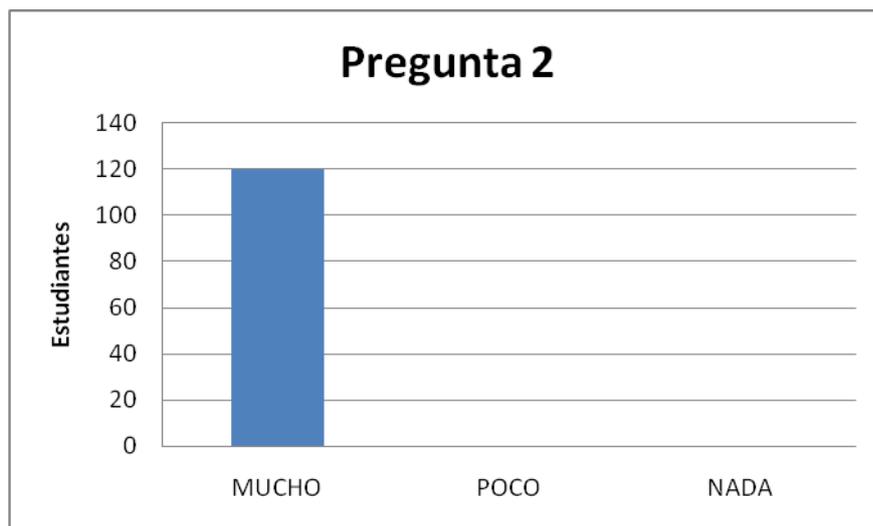


Análisis

En la primera pregunta la mayor parte de estudiantes dicen conocer el término tipografía, lo que se supone una creación de propuesta con un nivel más elevada para la elaboración de nuestra investigación.

2¿Asocia el estudio de la tipografía con la carrera de Diseño Gráfico?

- Mucho
- Poco
- Nada

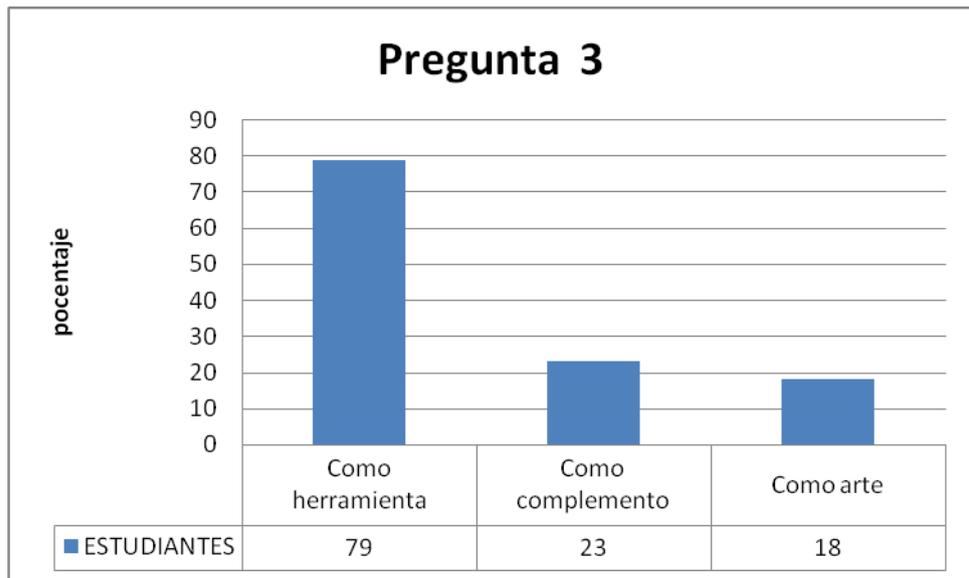


Análisis

La totalidad de estudiantes dicen que la tipografía es una materia que se asocia con la carrera del diseño gráfico, es una gran manera ya se tiene la veracidad de la presente investigación y representar como parte fundamental la tipografía en diseño.

3 ¿Cómo usa la tipografía, en los trabajos de diseño gráfico?

- Como herramienta
- Como complemento
- Como arte

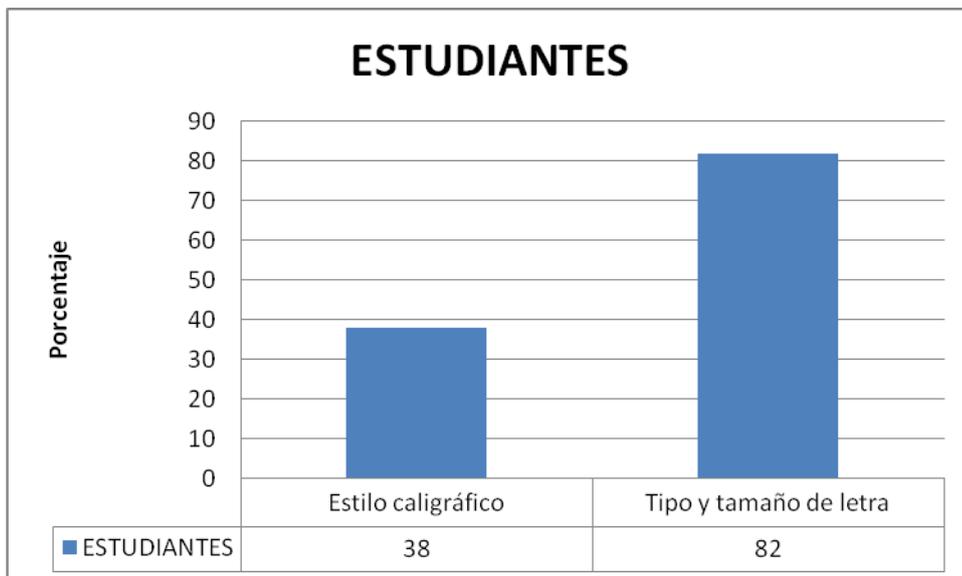


Análisis

Las respuestas de los estudiantes reflejan el uso de la tipografía como herramienta, de esta forma se basara una manera de incentivar el uso de la tipografía en los trabajos de diseño como medio de arte.

4 ¿Cómo entiende a la palabra Fuente, en los medios digitales?

- **Estilo caligráfico**
- **Tipo y tamaño de letra**



Análisis

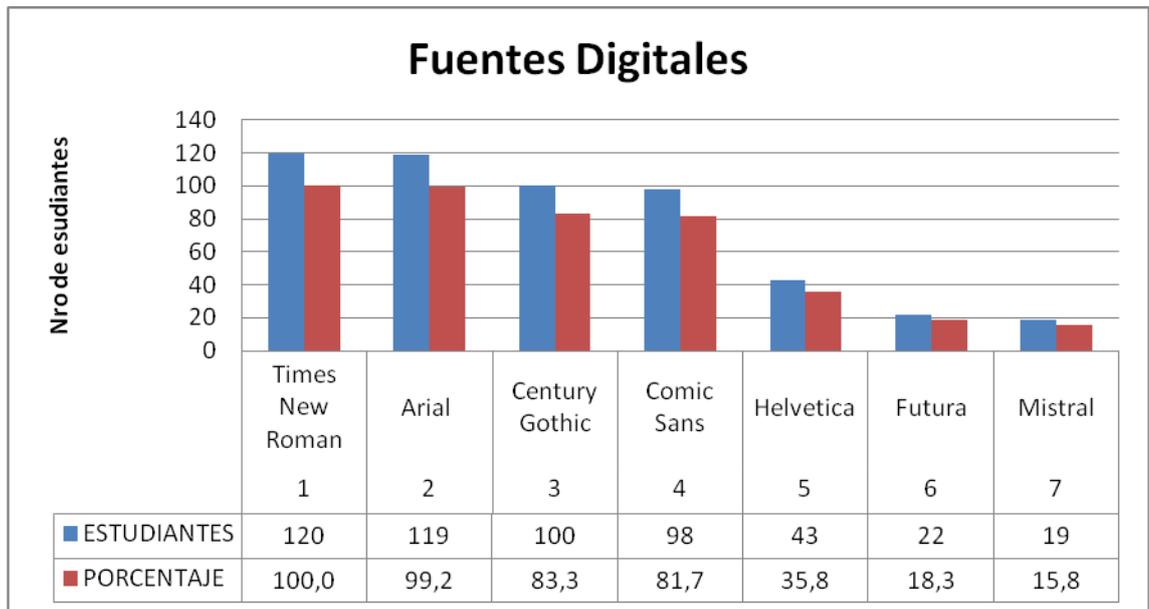
La palabra fuente en los medios digitales se entiende como tipo y tamaño de letra, según los resultados de la presente encuesta, lo que basará la investigación a mejorar el uso de estos dos recursos.

5 ¿Identifica algún de estas fuentes digitales?

- 1. **Arial**
- 2. **Times New Roman**
- 3. **Helvética**
- 4. **Comic Sans**
- 5. **Century Gothic**
- 6. **Futura**
- 7. **Mistral**

La respuesta de opción múltiple nos revela una serie respuestas distintas y los resultados de reflejan en el siguiente cuadro.

RANKIN G	FUENTE	ESTUDIANTE S	PORCENTAJ E
1	Times New Roman	120	100,0
2	Arial	119	99,2
3	Century Gothic	100	83,3
4	Comic Sans	98	81,7
5	Helvética	43	35,8
6	Futura	22	18,3
7	Mistral	19	15,8



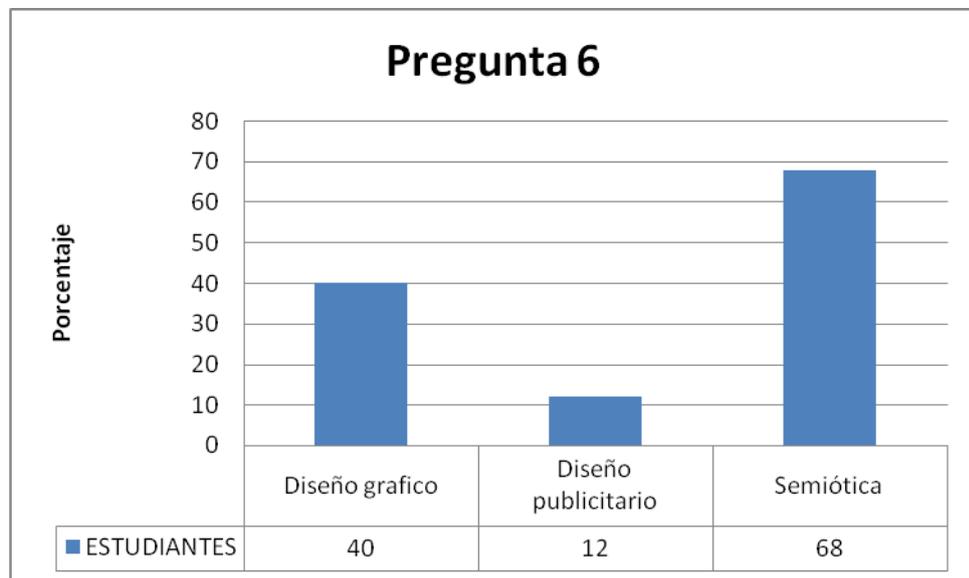
Análisis

El cuadro anteriormente mostrados ha sido ordenado de tal manera que detalle que fuente digital es la más conocida. Entonces se observa que los tres primeros lugares los ocupan fuentes que son de lo más comunes como son Times New Roman, Arial, Century Gothic y a partir del cuarto lugar se percibe un desconocimiento en un grado alto de las fuentes más famosas y utilizadas en las aéreas del diseño gráfico como son Helvética, Futura, Mistral.

Es así que se llevará a cabo una investigación más amplia en el tema de la historia de las fuentes digitales.

6 ¿Con que materia asocia el estudio de estilos de fuente?

- **Diseño grafico**
- **Diseño publicitario**
- **Semiótica**

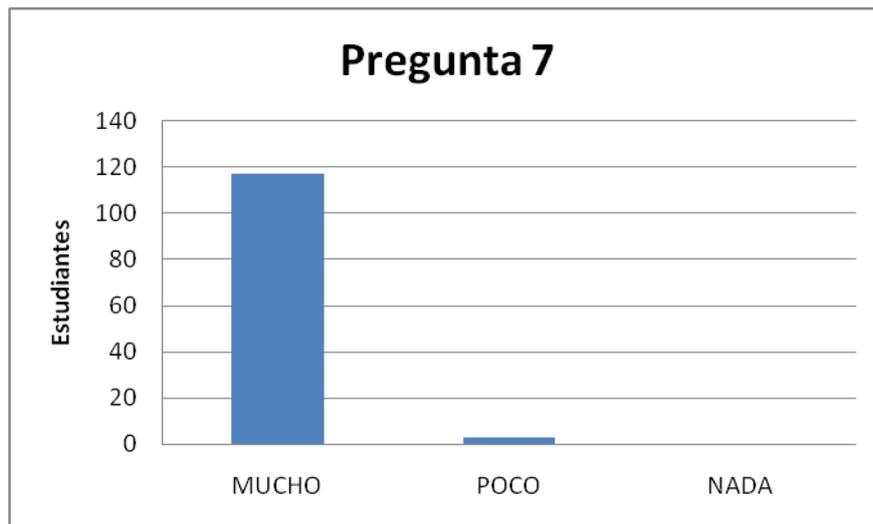


Análisis

La respuesta a esta pregunta por parte de más de la mitad de los estudiantes, se orienta a la semiótica. Pero a pesar que la materia de semiótica tiene claros fundamentos en sistemas de líneas y formas que podrían suponer el estudio de las letras, el estudio de las fuentes en medios digitales se relaciona directamente con el Diseño Gráfico ya que se requiere un gran conocimiento de fundamentos teóricos que lleven buen entendimiento del valor de la fuente digital.

7 ¿Le gustaría diseñar su propio estilo de fuente digital?

- Mucho
- Poco
- Nada

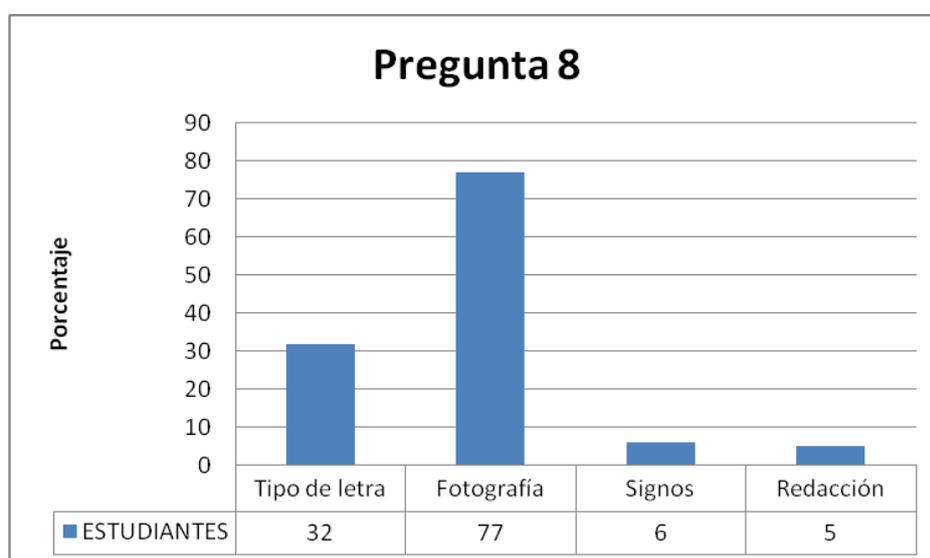


Análisis

La importancia aprender a diseñar una fuente digital se evidencia en esta pregunta que el noventa y siete por ciento de encuestados respondió afirmativamente, lo que hace suponer que se sienten atraídos por este tema relacionado directamente con la tipografía.

8 ¿Cuándo mira un medio impreso ¿Qué elemento sobresale más?

- Tipo de letra
- Fotografía
- Signos
- Redacción



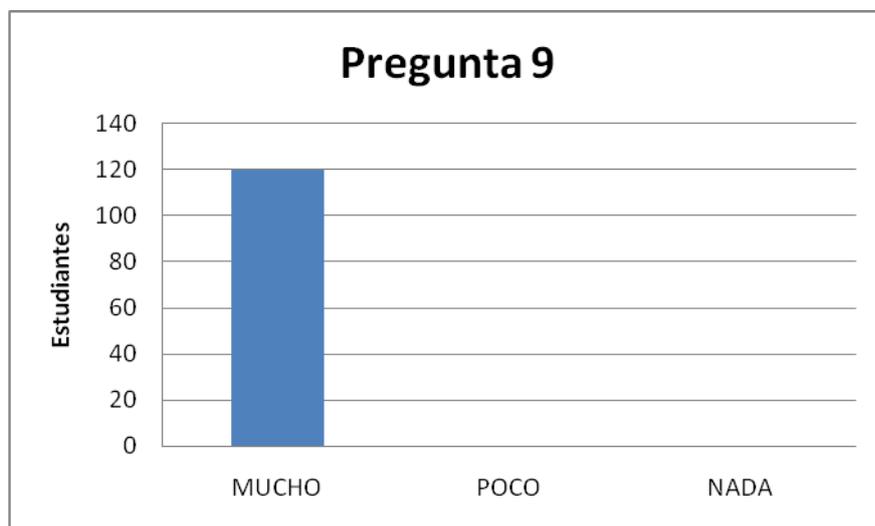
Análisis

Como el gráfico lo explica, la fotografía es la parte más sobresaliente de una composición gráfica, y se debe principalmente a la impresión del diseño.

El concepto claro de la fotografía en una obra gráfica, no se debe dejar de lado la tipografía con la que se puede llegar a informar de una forma clara y precisa a un cliente ya sea este interno o externo lo que se desea. Después de todo uno tiene que leer lo que se quiere saber.

9 ¿Cree que la legibilidad de un anuncio es fundamental para su éxito?

- Mucho
- Poco
- Nada



Análisis

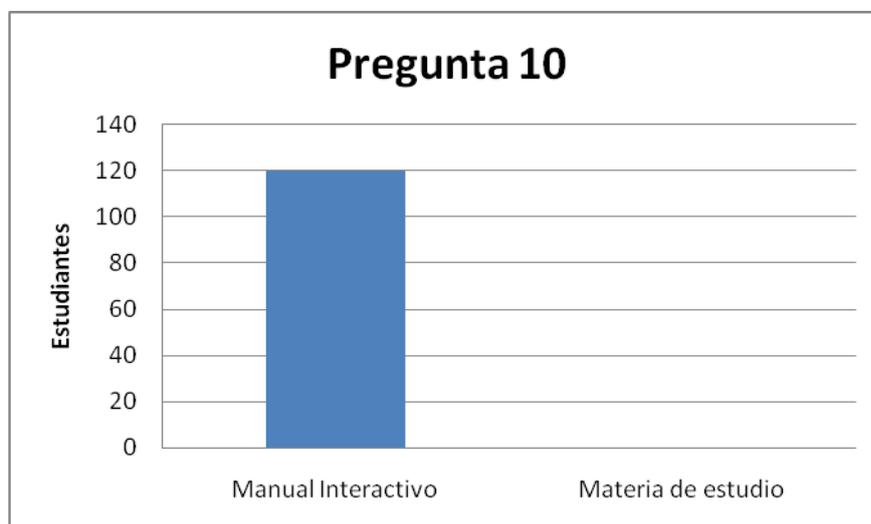
Inevitablemente las personas a la hora de ver cualquier tipo de información, se busca entender el mensaje de la forma más clara posible y este es el trabajo de un diseñador, es decir hacer que una información sea legible.

Así lo demuestra el resultado a la pregunta número nueve dirigida a los estudiantes de diseño gráfico.

10 ¿Cuál sería el mejor medio para el aprendizaje de la tipografía?

• Manual interactivo

• Materia de estudio



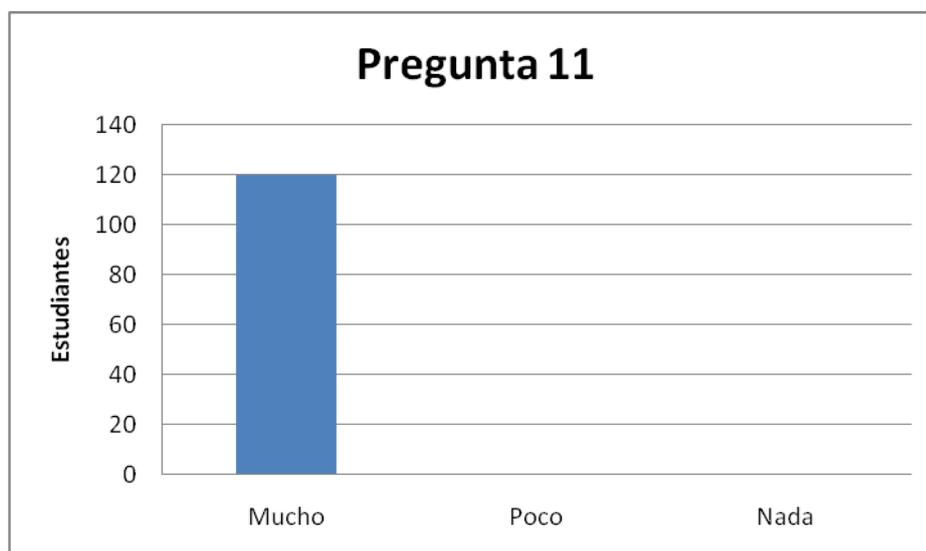
Análisis

La falta de la tipografía como materia en el pensum de estudio da como resultado una clara falencia de estudio en los estudiantes de diseño gráfico.

Una de las formas para llenar este vacío es a través de la autoeducación y un método muy fácil sería un manual interactivo y así lo demuestra la presente encuesta.

11 ¿Le gustaría saber sobre la tipografía?

- Mucho
- Poco
- Nada



Análisis

La totalidad de estudiantes responden afirmativamente a la pregunta.

Siendo importante la tipografía como materia de enlace directo con diseño gráfico es muy necesario de estudiarla más a fondo, tal y como se pretende en la presente investigación.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- a) Existe motivación por parte de los estudiantes para alcanzar las metas establecidas como la realización del manual interactivo del estudio de la tipografía.

- b) Existe contradicción por parte del estudiante ya que las tabulaciones de las encuestas reflejan una gran contradicción con respecto al estudio de la tipografía, por una parte dicen saber mucho de tipografía pero a la vez desconocen las tipografías más famosas y premiada de la historia (la helvética y la futura).

- c) Existe falta de motivación y autoestima con respecto a la enseñanza de tipografía por que las clases son repetitivas y no son de interés de los estudiantes.

- d) Se establece que los estudiantes están interesados en la materia de tipografía enfocado con la utilización de las herramientas tecnológicas (computador)

5.2 Recomendaciones

- e) Se enfocara el trabajo de una propuesta alternativa en un manual interactivo de tipografía, en respuesta a la encuesta realizad a los estudiantes , de este modo se lograría atender al problema de la falta de una materia relacionada con la tipografía.

- f) Crear un manual interactivo enfocado a la fortificación de la tipografía como uso importante en el diseño grafico.

- g) Incorporar al manual una sección donde enseñe a diseñar una propia fuente digital que la encuesta reflejo. Enseñar a utilizar una tipografía clara y legible e los diferentes campos del diseño grafico.

- h) Mejorar el nivel académico de los estudiantes de la carrera de diseño grafico en general, sin embargo la educación de este tema no solo se debe quedar en palabras sino que se deberá profundizar los diversos temas que la materia representa.

- i) Incentivar a la comunidad estudiantil el la materia de diseño grafico es crear una conciencia de auto educación ya que es la única manera de aplicar en la vida real lo aprendido a lo largo de todo el proceso estudiantil.

CAPITULO VI

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA CON FUNDAMENTOS

ELABORACION DE UN MANUAL INTERACTIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA TIPOGRAFÍA PARA EL TERCER AÑO DE DISEÑO GRAFICO DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE FECYT.

6.2 Justificación e importancia.

La propuesta de diseñar y elaborar un manual interactivo de tipografía es muy importante porque tiene como propósito satisfacer las necesidades de los estudiantes de esta carrera, para solucionar los problemas de los estudiantes de manera individual o grupal, a través de la investigación, el diseño y la ejecución del mismo.

Para la realización y diseñado del manual interactivo de tipografía se ha propuesto para superar los aspectos negativos de las principales dificultades que enfrentan los estudiantes y docentes en el proceso de enseñanza de la tipografía, este será de gran ayuda para la superación personal y profesional en la carrera de diseño grafico.

Las sugerencias se han escogido de acuerdo a las necesidades del estudio para la elaboración de los contenidos teórico -práctico y tecnológico que guiaran e implementaran conocimientos tipográficos a los señores estudiantes para mejorar sus diseños publicitarios, sea visual, multimedia o digital.

Se beneficiará la comunidad educativa a través de los conocimientos, tipográficos. El estudiante desarrollará las capacidades creativas sea individual, o colectivo para determinar la importancia que desarrollan las fuentes (letras o tipos) más conocido en la materia como TIPOGRAFIA y la utilización de madera adecuada en medios de publicidad de comunicación social.

6.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

6.3.1. FUNDAMENTACION FILOSÓFICA

Para promulgar y entender los principios filosóficos del Manual Interactivo de Tipografía, no necesariamente se trata de saber filosofía sino más bien de filosofar o saber interrogarse en este mundo cambiante.

Estamos seguros de que la educación es el camino fundamental para guiar y transformar al ser humano y a las nuevas generaciones con su propio punto de vista acerca del mundo, de la especialidad y otras de interés personal.

6.3.2. FUNDAMENTACION TECNOLÓGICA.

La revolución que ha dado en la última década la tecnología es cada vez mas avanzada y podemos recorrer el mundo y conocerlo a través del internet, en vista de este aspecto se diseño el Manual Interactivo de Tipografía y lo ponemos al alcance de todas las personas que deseen utilizarlo ya que esto representa auto preparación y auto aprendizaje por que se lo podrá encontrar en las instalaciones del laboratorio de la universidad.

Dentro de este marco del desarrollo es preciso considerar a la tecnología muy importante en este mundo globalizado cobrando una enorme importancia en la vida cotidiana de las estudiantes, entendiendo a la tecnología como la aplicación de conocimientos, procedimientos,

habilidades y actitudes. Las personas se han acostumbrado a usar o consumir la tecnología, sin consideración de los aspectos económicos, sociales, es necesario formar a las personas en el conocimiento de los objetos tecnológicos como la comprensión de su funcionamiento y de su correcto uso.

6.3.3. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA.

El Manual Interactivo de Tipografía servirá como un aporte que facilita un mayor desarrollo en el proceso educativo ya que la estudiante aprende de su propia actividad mental, procedimental y actitudinal, esto permitirá que sea una persona cambiante y constructora de su propio aprendizaje.

Los estudios demuestran que el entrenamiento en habilidades sociales mejora el rendimiento y aumenta la frecuencia de determinadas conductas verbales que se en la interacción que se observa en la interacción grupal. Estas conductas verbales no implican que el equipo de trabajo rinda más y que las estudiantes obtengan mejores resultados, sin embargo garantizan la eficacia del proceso de aprendizaje, la posibilidad de que a mayor eficacia mayor rendimiento.

Para la elaboración de la guía se ha fundamentado en base a métodos y técnicas tomando en cuenta aspectos pedagógicos, psicológicos en lo relacionado en la teoría constructivista ya que este modelo pedagógico permite que cada individuo elabore progresivamente y secuencialmente por descubrimiento y significación los aprendizajes acompañados del desarrollo de la inteligencia y sin olvidar que la tecnología cada vez evoluciona. Según la teoría del aprendizaje significativo este ocurre cuando el individuo relaciona la nueva información de manera sustancial con los conocimientos que posee en su estructura cognoscitiva.

Para lograr un aprendizaje significativo es necesario:

- Que los señores estudiantes tengan disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva.
- Que lo que va aprender tenga sentido.
- El maestro debe Propiciar todas las condiciones posibles para que logre aprendizaje significativo.

6.3.4. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La pedagogía es la ciencia que se encarga de la transformación del ser humano en el aspecto intelectual, formación de su pensamiento científico, motivaciones de su humanización y de los diferentes problemas que inciden en el desarrollo de la conceptualización de los temas, constituyéndose así la base primordial en el desarrollo del país de allí es la importancia de una enseñanza acorde a las exigencias actuales.

Entre las categorías fundamentales de la pedagogía, se encuentran:

- ✓ Educación
- ✓ Instrucción
- ✓ Enseñanza”.

6.3.5. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

La socialización dentro del sector educativo es un aspecto de mucha importancia que influye significativamente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Desde el punto de vista social durante la etapa de educación preescolar, es donde adquieren gradualmente en su conocimiento la distinción entre el, ella y los demás, es decir que reconoce su propia identidad y la de los demás.

“El aprendizaje no se considera como actividad individual sino mas bien social; valora la importancia de la interacción social y permitir al estudiante trabajar con independencia y a su propio ritmo pronunciado trabajos grupales ya que se establece mejorar relaciones dentro del aula.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

Elaborar un manual interactivo para la enseñanza de la tipografía para el tercer año de diseño grafico de la Universidad Técnica del Norte FECYT.

6.4.2 OBJETIVO ESPECÍFICOS:

- Diseñar un manual Interactivo de tipografía utilizando los recursos tecnológicos.
- Mostrar el contenido científico implementando estrategias para el estudio y los componentes tecnológicos (ilustraciones multimedia.
- Difundir el manual interactivo de tipografía a los estudiantes y su correcta utilización.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

6.5.1 Datos Informativos

NOMBRE DEL CENTRO EDUCATIVO:

Universidad Técnica del Norte.

TIPO DE ESTABLECIMIENTO:

Fiscal

CARRERA:

Diseño grafico.

AUTORIDADES DEL PLANTEL

RECTOR : Dr. Antonio Posso .

VICERRECTOR : Dr. Miguel Naranjo.

DECANO DE LA FACULTAD : Dr. Marco Cerda

DIRECTOR DE ESCUELA : Msg. Raimundo López

DOMICILIO:

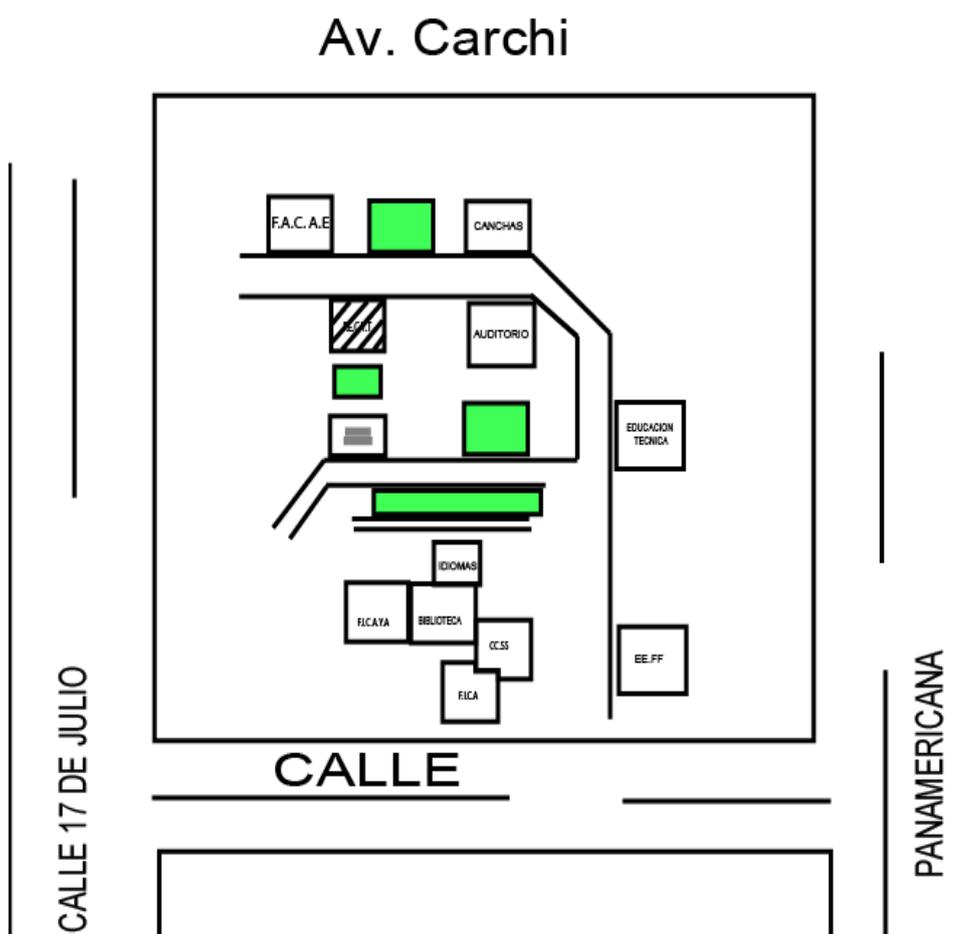
PROVINCIA : Imbabura

CANTÓN : Ibarra

CIUDAD : Ibarra

DIRECCIÓN : Av. 17 de Julio

CROQUIS DE LA INSTITUCIÓN



6.6 RESEÑA HISTÓRICA

La UNIVERSIADA TÉCNICA DEL NORTE FUE FUNDADA en el año de 1920 se encuentra en la provincia de Imbabura en el cantón Ibarra hoy en día se caracteriza por ser una de las mejores universidades a nivel nacional, nace la especialidad de Licenciatura en Diseño Gráfico con el fin, de satisfacer la necesidad de comunicación y las diferentes fuentes de trabajo que existe en diseño grafico.

El estudio de la tipografía se convirtió en un eje fundamental y a evolucionado día tras día, desde los más antiguos grabados hasta los más modernos métodos audiovisuales, pasando desde impresión digital hasta el campo computacional. Para el progreso en la sociedad, con una buena comunicación escrita y legibilidad.

Con ello los estudiantes de diseño grafico logran una de las necesidades como aporte en la materia el cual servirá como fuente de trabajo a futuro o una alternativas para crear su empresa

Los estudiantes en la actualidad. No poseen conocimiento teóricos en tipografía, hoy es una oportunidad de mejorar un nivel académico. Que genere conocimientos a los señores estudiantes con la sociedad, la satisfacción que tendrán .los diseñadores al realizar sus trabajos con éxito y ser reconocidos como grandes diseñadores.

Hoy en día la tipografía es usada en empresas de gran éxito a nivel nacional y mundial, y personas que mayormente usan este método de comunicación visual son los Diseñadores Gráficos, quienes que con gran creatividad logran crear estilos caligráficos (también llamados TIPOS o fuentes), de gran calidad. Y obtener su propio estilo de fuente, que lo represente en el mercado.



UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACION CIENCIA Y TEGNOLOGIA

F.E.C.Y.T.

ELABORACION DEL MANUAL INTERACTIVO "CON LETRA GRANDE " PARA LA ENSEÑANZA DE LA TIPOGRAFÍA PARA EL TERCER AÑO DE DISEÑO GRAFICO DE LA UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE FECYT.

AUTORES:

TORRES MALES MYRIAN DE LOURDES
REYES BASTIDAS ANDRSON REYES

Tutor: Arq. Armando Bastidas

Letra
GRANDE

6.7 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para que la educación en el país esté directamente involucrada con la utilización de la tecnología es necesaria la implementación de nuevas estrategias para la enseñanza de del estudio de la tipografía. Es por esta razón que se decide elaborar y diseñar un manual interactivo de tipografía para obtener estudiantes de calidad y puedan desenvolverse en el ámbito laboral sin ningún problema.

La propuesta se orienta a proponer una herramienta clara y de fácil comprensión, para incentivar el aprendizaje de la tipografía en los estudiantes del tercer año de diseño grafico de la Universidad Técnica del Norte.

El diseño del manual es el siguiente:

Unidades de trabajo del estudio de la tipografía tiene una gran variedad de elementos y partes que serán expuestos en la siguiente propuesta de trabajo, los cuales se distribuyeron tal como se muestra en el siguiente temario

UNIDAD I

1. Historia de de tipografía

En los primeros signos de escritura, cada signo expresa una idea, un concepto o una cosa; estos signos se combinan entre sí para comunicar ideas más complejas. Estos sistemas de escritura son los pictogramas, jeroglíficos e ideo gramáticos.

Nuestro alfabeto tiene como primer antecedente al alfabeto fenicio. En éste, cada signo, contrariamente a los antes mencionados, expresa una sílaba, una unidad fonética y no cosas o ideas.

1.1. Presencia de serif

La presencia de serif, caracteriza el comienzo y el final del trazo, entre otras, consecuencia del trazado con pincel de punta cuadrada previo a la ejecución final con cincel. La diferencia con la lapidaria griega en que este no tiene generalmente serif. El serif no es sólo una necesidad estética sino que también contribuye a la estabilidad de la línea compuesta brindándoles excelente legibilidad.

La gótica de forma es una letra de poco ojo, angosta, lo que está motivado por la necesidad de ocupar el menor espacio posible y así poder economizar la vitela que utilizaban como soporte.

El siglo XX encontrará en la tipografía de tipo sans serif a su principal referente: el dadaísmo, el constructivismo, Bauhaus y la Escuela Suiza basaron sus diseños según estructuras totalmente racionales donde la sans serif era el tipo por excelencia.

- Herbert Bayer y su alfabeto Universal,
- Miedinger con la Helvética,
- Renner con la Futura
- Frutiger con su familia Univers

Sentaron las bases para el diseño de la primera mitad del siglo XX bajo la premisa de la geometría como lenguaje.

1.2. Como surge el alfabeto

Los numerosos dibujos dejados en las cavernas (lugares de refugio) por el hombre prehistórico, los petroglifos, indican que desde los tiempos más remotos, los seres humanos sintieron la necesidad de expresarse por escrito, aunque en sus principios haya sido gráficamente, Así nacieron los primeros jeroglíficos. También en estos rastros se muestra como imagen de dioses.

- En un segundo pasa, comienza a combinar dibujos para expresar ideas, incluso abstracciones: los ideogramas.
- La escritura pictográfica de los sumerios, hecha sobre placas de barro y con estilete, presentaba rasgos en forma de curvas, por lo que se denomina cuneiforme.

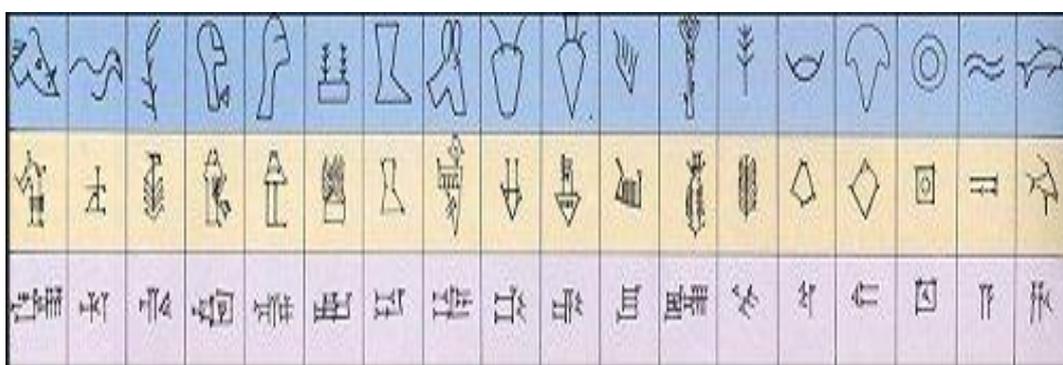
El pueblo fenicio el primero en modificar la escritura jeroglífica, comenzaron a introducir caracteres independientes, y formaron un alfabeto de 22 signos, que no posea vocales, era netamente consonántico y se escriba a de derecha a izquierda. No se conoce bien su origen, pero existía en el milenio anterior al nacimiento de Jesucristo e influye en todas las lenguas riberas del Mar Mediterráneo.

	Beth	Casa		Nun	<u>Pez</u>
	<u>Gimel</u>	<u>Camello</u>		<u>Ayin</u>	<u>Ojo</u>
	<u>Daleth</u>	<u>Puerta</u>		<u>Peh</u>	<u>Hora</u>
	He	<u>Postigo</u>		<u>Qaph</u>	<u>Cabeza</u>
	<u>Waw</u>	<u>uva</u>		<u>Resh</u>	<u>Perfil</u>
	<u>Chelh</u>	<u>Cerco</u>		Shin	Diente
	<u>Yodh</u>	<u>Mano</u>		<u>Tav</u>	<u>Señal</u>
	<u>Koph</u>	Palma		<u>Sameci</u>	<u>Tronco</u>
	Lamed	<u>Latigo</u>		<u>Zavín</u>	<u>Puñal</u>

1,3 ¿Qué es la escritura cuneiforme?

					SAG Cabeza
					NINDA Pan
					GU ₂ Comer
					AB ₂ Vaca
					APIN Arado
					SUHUR Carpa
En torno al 3100 a.C. (Uruk IV)	En torno al 3000 a.C. (Uruk III)	En torno al 2500 a.C. (Fara)	En torno al 2100 a.C. (Ur III)	En torno al 700 a.C. (Época neosiria)	Lectura sumeria + significado

La escritura cuneiforme es la forma más temprana conocida de expresión escrita de la que se han encontrado restos arqueológicos. Creada por los sumerios a finales del cuarto milenio AC, la escritura cuneiforme surgió como un sistema de pictogramas. Con el tiempo, las representaciones pictóricas se simplificaron y se hicieron más abstractas, dando lugar a lo que se conoce como escritura cuneiforme.



1.3. Ideogramas

En la prehistoria, el medio más accesible que tuvieron los hombres para comunicarse las noticias, o dejar rastros de hechos, fue el dibujo.

Por ejemplo, en Cóguil, Lirada, España, fue hallada una pintura sobre la roca representando un ciervo y un hombre, con el significado de dejar aviso que salea de acerca.

1.4. Alfabetos Artificiales

Se denominaron así, ciertos alfabetos que en lugar de basarse y evolucionar de otros más antiguos, fueron inventados para pueblos que no poseían lengua escrita.

Así se dan ejemplos como el armenio, alfabeto inventado por San Mesrob en el año 405, todavía este vigente. Otro ejemplo es el silabario del cherokee inventado en 1820 por el jefe indio Secuoya.

1.5. Alfabeto Etrusco

Hay quienes dan al alfabeto etrusco como derivado del alfabeto fenicio, mientras que otros consideran que proviene del griego antiguo, junto con las escrituras oscas, umbral y romana.

Todavía es un enigma sin aclarar totalmente, pues existen inscripciones antiguas sin descifrar aun hoy.

1.6. Los jeroglíficos

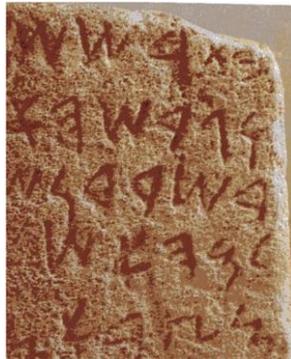
Fue la más antigua de las escrituras egipcias, usándose desde el año 3100 a. C., grabándose sobre piedra y utilizándose para textos oficiales o sagrados. Contaba con más de 250 signos complejos, que recién pudieron descifrarse en 1799, con el descubrimiento de la piedra Rosetta, hallada en el delta del río Nilo, por las tropas que acompañaban a Napoleón en la conquista de Egipto.



1.8 Ideogramas

El paso de los ideogramas al alfabeto, fue lento. Los primeros signos de alfabetización que se despojaron de su ideología, fueron los seiritas, utilizados después por los fenicios. Sus caracteres representan sonidos,

de los que deriva la escritura moderna. El cipo reproducido a continuación data del siglo IX antes de Cristo, fue hallado en Nora y su inscripción, en honor al templo de Pumair, contiene la primera mención del nombre de Cerdeña (Italia).



1.9 Escritura Demótica

Así se llama a último estadio de la escritura jeroglífica de los egipcios, y se uso para escribir textos literarios y administrativos. Se uso entre los Siglos VII y V antes de Cristo, Alrededor del 300 antes de Cristo, el griego reemplaza a esta escritura demótica.

1.10 Alfabeto Cirílico

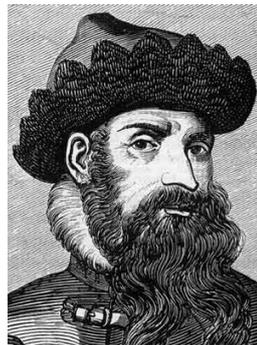
Se denomina así, pues un grupo de religiosos griegos que Vivian en Constantinopla evangelizaban a los eslavos, entre ellos San Cirilo, apóstol de los eslavos (siglo IX - 860 después de Cristo) creó un sistema de escritura, basándose en el griego y creando los caracteres que representaban los sonidos que no existían en griego. El ruso, el ucraniano, el serbio y el búlgaro utilizan el alfabeto cirílico.

1.11 Alfabeto latino

El latín se expandió en Europa con la expansión del Imperio Romano. Con la evolución de este latín, asentado sobre las lenguas existentes en

cada región, en provincias del imperio que fueron perdiendo su contacto con el centro político, dio lugar a otras lenguas, modernas, las lenguas romances, como son el francés, el castellano, el provenzal, el catalán, el sardo, el portugués, el italiano, el rumano.

1.12 Johannes Gutenberg y la primera imprenta.



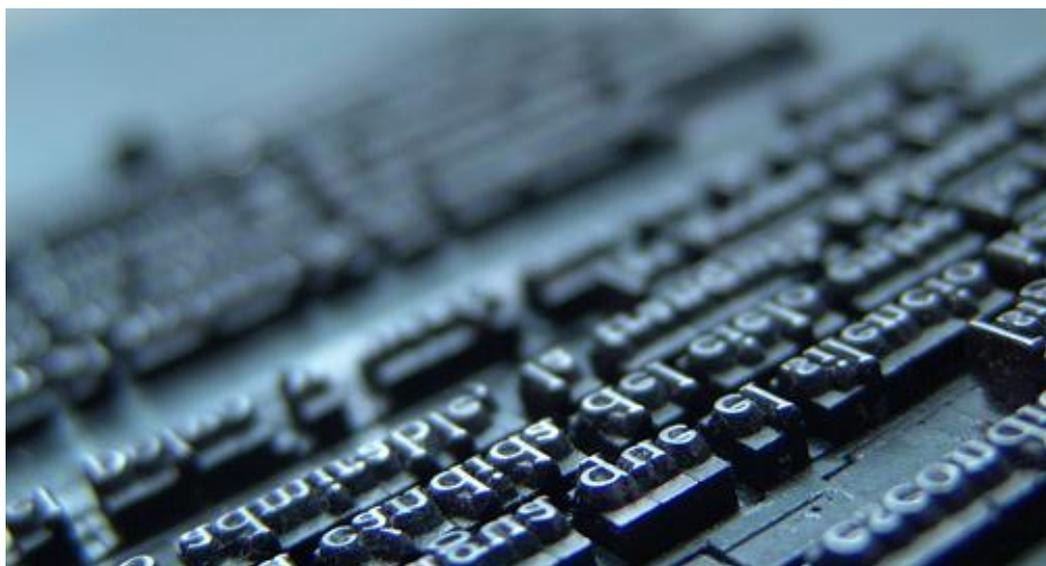
Johannes Gutenberg, de nombre verdadero Johannes Gensfleisch zur Laden, era hijo de un patricio de Maguncia, orfebre de profesión y director de la Casa de la Moneda de esta ciudad, que se casó, en segundas nupcias, con Else Wilse, de extracción burguesa, cuya familia aportó como dote una mansión llamada Zum Gutenberg, en la cual nació el célebre impresor, entre 1394 y 1399.

En el hogar familiar, el joven Johannes fue iniciado en el arte de la orfebrería y en las técnicas de acuñación de monedas. Además de su padre, muchos de sus parientes trabajaban en estos oficios, y es posible que allí se le presentara la oportunidad de grabar punzones y de asistir a la fabricación de los moldes de arena que empleaban los fundidores.

La imprenta en Europa se desarrolló en el auge del Renacimiento; sin embargo, los primeros impresos de Johannes Gutenberg como la Biblia de 42 líneas utilizaron un estilo de letra del período gótico. Los primeros impresos entre los años de 1448 y 1450

La invención de la Imprenta, tipos móviles

Hacia el año 1500, el invento de Gutenberg había tenido tan amplia difusión, que en Europa ya existían aproximadamente 1.100 imprentas funcionando. Los primeros tipos móviles, inventados por Johann Gutenberg (1397 – 1468), y el tipo de letra redonda o romana que le siguió en Italia, imitaban el estilo manuscrito de esos países en boga en aquellos momentos. hoy se sabe que los chinos habían experimentado con tipos móviles de cerámica en el siglo XI, Gutenberg es reconocido como el padre del tipo móvil, Ya se habían hecho impresiones a partir de bloques de madera tallados a mano muchos años antes.



1.13 Modernismo

Desde finales del XIX el modernismo toma forma debido a la industrialización y la urbanización de la sociedad occidental. El diseño refleja los pensamientos e ideas dominantes. Durante el último siglo las escuelas de pensamiento dominantes han sido el modernismo y postmodernismo.

El rechazo o el derrocamiento de los valores de los estilos tradicionales como la funcionalidad y el progreso se convirtió en grandes preocupaciones que formaban partes de un intento de ir más allá de la representación física externa de la realidad, tal como demostraron el cubismo Bauhaus. Se abrió en 1919 bajo la dirección del famoso arquitecto Walter Gropius tras la primera guerra mundial.

La Bauhaus se abrió en 1919 bajo la dirección del famoso arquitecto Walter Gropius. Y tenía el objetivo de buscar un nuevo enfoque del diseño tras la primera guerra mundial.

De stijl movimiento artístico y de diseño centrado en la revista del mismo nombre fundado por Theo van Doesburg. El de stijl usaba formas rectangulares potentes, empleaba colores primarios y valoraba especialmente las composiciones asimétricas.

Constructivismo

El constructivismo ruso tuvo una gran influencia en el modernismo con el uso de tipografía negra y roja de palo seco. Dispuesta en bloques asimétricos.

En 1923 Kandinsky propuso que exista una relación universal entre las tres formas básicas primarias. Con el triángulo amarillo como forma más activa y dinámica y el círculo azul como forma pasiva y fría.

1.14 Constructivismo

El constructivismo ruso tuvo una gran influencia en el modernismo con el uso de tipografía negra y roja de palo seco. Dispuesta en bloques asimétricos. En 1923 los propuso, tienen una relación entre formas más activas y dinámica.

1.15 Postmodernismo

El posmodernismo se desarrollo en la segunda guerra mundial y se cuestiona la idea de si hay una realidad fiable d y el orden de cosas establecidos mediante la idea de la fragmentación. Incoherente y el mismo ridículo.

El postmodernismo recupero ideas decorativas antiguas, dando a la intuición personal en formula y la escritura.

UNIDAD II

2.1 Que Son Tipo O Fuentes

Tipo es igual al modelo o diseño de una letra determinada.

Tipografía es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas.

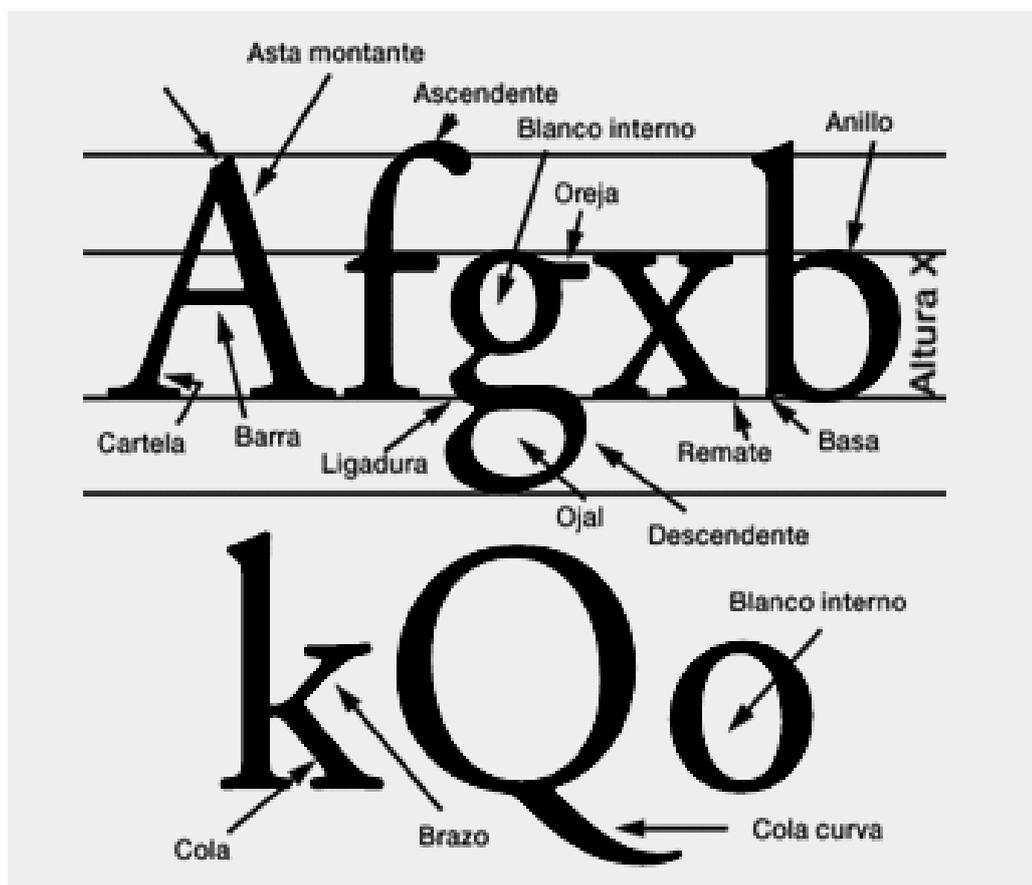
Fuente tipográfica es la que se define como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes.

Familia tipográfica, en tipografía, significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los

miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

2.2 Partes de un tipo y anatomía

Por todo lo comentado anteriormente, resulta de especial interés conocer bien las familias tipográficas y dentro de estas, los distintos elementos o partes de un tipo, para poder saber a fondo las partes de un tipo.



- **Altura de las mayúsculas:** altura de las letras de caja alta de una fuente, tomada desde la línea de base hasta la parte superior del carácter.

- **Altura de la x o altura X:** altura de las letras de caja baja excluyendo los ascendentes y los descendentes.
- **Anillo u hombro:** asta curva cerrada que encierra el blanco interno en letras tales como en la “b”, la “p” o la “o”.
- **Asta:** rasgo principal de la letra que define su forma esencial. Sin ella, la letra no existiría.
- **Asta ascendente:** asta de la letra que sobresale por encima de la altura “x”, como en la “b”, la “d” o la “k”.
- **Asta descendente:** asta de la letra que queda por debajo de la línea de base, como en la “p” o en la “g”.
- **Astas montantes:** astas principales verticales u oblicuas de una letra, como la L, B, V o A.
- **Asta ondulada o espina:** rasgo principal de la S o de la s.
- **Asta transversal o barra:** rasgo horizontal en letras como la A, la H, f o la t.
- **Basa:** proyección que a veces se ve en la parte inferior de la b o en la G.
- **Blanco interno:** espacio en blanco contenido dentro de un anillo u ojal.

- **Brazo:** parte terminal que se proyecta horizontalmente o hacia arriba y que no está incluida dentro del carácter, como ocurre en la E, la K, la T o la L.
- **Bucle u ojal:** porción cerrada de la letra g que queda por debajo de la línea de base. Si ese rasgo es abierto se llama simplemente cola.
- **Cartela:** trazo curvo o poligonal de conjunción entre el asta y el remate.
- **Cola:** asta oblicua colgante de algunas letras, como en la R o la K.
- **Cola curva:** asta curva que se apoya sobre la línea de base en la R y la K, o debajo de ella, en la Q. En la R y en la K se puede llamar sencillamente cola.
- **Cuerpo:** altura de la letra, correspondiente en imprenta a la del paralelepípedo metálico en que está montado el carácter.
- **Inclinación:** ángulo del eje imaginario sugerido por la modulación de espesores de los rasgos de una letra. El eje puede ser vertical o con diversos grados de inclinación. Tiene una gran importancia en la determinación del estilo de los caracteres.
- **Línea de base:** línea sobre la que se apoya la altura de la x.

- **Oreja o lbulo:** pequeño rasgo terminal que a veces se añade al anillo de algunas letras, como la g o la o, o al asta de otras como la r.

- **Serif, remate o gracia:** trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un resalte ornamental que no es indispensable para la definición del carácter, habiendo alfabetos que carecen de ellos (sans serif).

- **Vértice:** punto exterior de encuentro entre dos trazos, como en la parte superior de una A, o M o al pie.

2.3 Cuerpo de un tipo

El cuerpo de letra es el tamaño vertical del cuerpo de un carácter. Incluido el espacio que queda por encima y por debajo de sus astas. Se suele considerar como cuerpo de letra el tamaño del tipo, sólido que serviría de soporte a la cara de impresión de un carácter en tipos de la imprenta de tipos.

Por lo tanto, un carácter siempre sería ligeramente menor que la medida de su cuerpo. Entre 8 y 14 puntos, para la lectura son y el uso de diferentes cuerpos de letra en el mismo texto indica una jerarquía de importancia, el tamaño de la letra influye en lo que se lee antes.

6 7 8 9 10 11 12 14 16 18 21 24 36 48 60 72

A B C D E F G H I J K L L M N O P Q R S T W Z

UNIDAD III

3.1 Anatomía de un tipo

Los tipos y las familias tipográficas se puede clasificar según sus características inherentes para comprender, el sistema de clasificación y los medios por los que se clasifica un tipo hay que estar familiarizado con las terminologías usadas para describir los elementos que forman una meta.

Las identificamos así:

Redonda

La letra básica .su origen se encuentra en las inscripciones halladas en los monumentos romanos. Algunos tipos también tienen una versión algo más fina llamada " texto" (book ingles).

Fina

Una versión más fina de la letra redonda la cual es un tipo palo seco.

Negrita

Tiene un trazo más grueso que la redonda.la negrita también llamada negra, seminegra, súper negra.

Cursiva

La cursiva es una versión de la redonda hacia la derecha.la mayoría de tipografías tiene una presentación cursiva.

Estrecha extendida

La letra extendida es una versión más ancha que la redonda.



3.2 Tamaño y forma de los remates

Los remates son los elementos que contribuyen de manera más decisiva al estilo de un tipo, obviamente un tipo con remates; deben de tener una proporción adecuada, ni grandes ni pequeños, ya que su función básica es la de guiar a la lectura a lo largo de la línea horizontal por lo que no deben sobresalir en exceso del conjunto.

3.3 Caracteres de caja alta:

- Trazo grueso de la caja alta 13-15%
- Trazo fino de la caja alta 6-8%
- Trazo grueso de la caja baja 6-8%
- Ojo medio 40-70%
- Anchura del remate de la caja alta 40%
- Anchura del remate de la caja baja 35-37%
- Altura del remate 2-4%

Respecto a la altura del remate está se encontrará entre la anchura de los trazos gruesos y finos principales por lo que será variable dependiendo del tipo de que se trate. Enlazando los remates con el asta



3.4 Partes de un cuerpo y puntos pica, didot

Sistemas de puntos, en el ámbito británico y americano, para especificar las dimensiones tipográficas de una página se ha utilizado tradicionalmente el sistema de puntos, cuya unidades es de medida son los puntos y las picas. El cuerpo del texto se especifica en los puntos que equivalen. a 1/72 de pulgada.

12 puntos= 1 pica

1 punto= 0,35mm

1pica = 4,22mm

Una pica tiene 12 puntos y una pulgada tiene aproximadamente 6 picas. La pica se utiliza para las medidas tipográficas lineales, por lo que la longitud de una línea de texto se especifica en picas.

El sistema europeo Didot es diferente pero con valores parecidos.

12 Didot = 1 Cícero

1 Didot = 0,38mm

1 Cícero = 4,56mm

3.5 EME

Eme es el reino unido de la eme es la unidad básica de medida de un tipo, y deriva de su anchura de su "m" en caja baja. Así pues, una eme es igual el tamaño en puntos de un tipo. Originalmente la letra "m" tenía la anchura exacta de tipo móvil. En realidad, la eme es un cuadrado de lados iguales al tamaño de tipo y se usa como referencia constante para otras medidas tipográficas.

3.6 Personalidad de los tipos

La variedad de de diseños de tipografía crean diferentes efectos en nuestras mente, automáticamente establecemos asociaciones de personalidad para cada tipografía.

Poco o de forman irregular el lector responde con más lentitud al texto y puede que no acepte el mensaje. ¿Qué reacción le producen las palabras

de abajo? Un exceso de personalidad puede resultar nocivo y reducir la legibilidad.

¿ ALEGRIA?

fuente: Jokerman
regular
serifa caja baja

¿ TRADICIONAL?

fuente : LilyUPC
regular
sin serifa

CONTEMPORANEA

fuente: harrington
regular
serifa caja baja

UNIDAD IV

4.1 Legibilidad

La legibilidad permite que las fuentes adopten cualquier cuerpo de letra en un bloque de texto. las tipografías legibles pueden reducir la cantidad de texto incluido en una página de textos, mientras que las técnicas utilizadas para economizar el espacio disponible acaban afectando a la legibilidad.

La legibilidad hace transmitir los diferentes sentidos de comunicación y recibir los mensajes de comunicación mientras no sea el texto muy espesado y sin espacios no le permite leer y la legibilidad no la puede leer.

4.2 ¿Qué hace a un tipo legible?

Un tipo legible trabaja conjuntamente con la comunicación a través de la página impresa requiere que el lector convierta símbolos (los caracteres tipográficos) en pensamiento. La legibilidad hace referencia a la mayor o menor facilidad para la realización de este proceso crítico.

Las características de los tipos es por el color, peso, tamaño, y rasgos que pueden ser controladas por el diseñador de tipos por lo que prestándolas la debida atención haremos mucho más fácil la labor del tipógrafo a la hora de componer un texto legible.

Tipografía se la con el ojo medio grande pero moderado son generalmente más legibles en cuerpos pequeños y bajo determinados métodos de comunicación.



4.3 Los tipos se características por:

Espaciado

Mucho más importante que las formas de los caracteres, es el ritmo que muestran cuando se componen en palabras y en líneas. Una fuente con unos caracteres si están mal espaciados se hará difícil de leer; sin embargo una fuente con unas formas no tan bien diseñadas, si el espaciado es bueno su lectura será más cómoda.

Los espacios en blanco, situados dentro y alrededor de las letras, son los que definen el ritmo mucho más que las propias formas negras de los caracteres, es un balance entre la forma y la contra forma. Lo mismo ocurre con la forma interior de los caracteres a y e, por ejemplo. Si ofrecer ópticamente a todos los caracteres de un espacio interior similar en sus

contrapunzones (el contorno interior de un trazo cerrado), el ritmo tendrá mejor notabilidad.



Interletraje y ligaduras.

El interletraje es el espacio que separa las letras algunas palabras resultan difíciles de leer. Este exceso se reduce con la prosa (kerning , en el argot de diseño) ,la eliminación del interletraje no deseado algunas combinaciones de letras necesitan porosa de forma habitual, y se conoce como pares compensados. Sirve para conseguir un equilibrio en el aspecto de tipográfico.

Se define un espacio diferente entre ellos. El espacio puede variar de un espaciado normal, la diferencia puede ser positiva o negativa; si la combinación de letras y reducciones la adecuada de otras.

Interlineado

Si la composición de texto es solidad (sin espacio adicionales), queda una cierta cantidad de espacio en blanco por encima y por debajo del texto

porque cada tipografía lo incorpora para dejar lugar a las astas ascendentes y descendentes, y para evitar que las líneas se junten en el interlineado, se suele añadir cada línea de tipografía para ganar legibilidad y comunicación.

El interlineado del cuerpo se puede escribir en 10/12 garamond, que significara que la tipografía garamond usa es de cuerpo 10 y que la distancia de línea base entre las líneas bases es de 12 puntos, de modo que el interlineado se ha ampliado en dos puntos. De 10/10 significa que no se añade interlineado. Puede variar también dependiendo del cuerpo y la altura de la x.

Interlineado y ancho de columnas

El interlineado está relacionado con el ancho de columna. Es decir, dos textos de composición idéntica (mismo cuerpo) pueden tener un aspecto diferente con diferentes anchos de columna.

4.4 Caracteres por línea como

Como norma general, con un mayor número de carácter por línea el texto tiene un aspecto más pesado, por lo que necesita un mayor interlineado, obsérvese que la columna de abajo a la derecha tiene en aspecto más gris que la de la izquierda.

Tenemos un claro ejemplo

Columnas de 12 picas

Si la comprensión del texto es sólida (sin espacios adicionales) queda una cierta cantidad de espacios en blanco por encima y por debajo del texto porque cada tipografía lo incorpora para dejar lugar a las astas ascendentes y descendentes, y para evitar que las quedan demasiado juntas, el interlineado se suele alterar para añadir más espacios por debajo de cada línea de tipografía.

columnas de 24 picas

Si la comprensión del texto es sólida (sin espacios adicionales) queda una cierta cantidad de espacios en blanco por encima y por debajo del texto porque cada tipografía lo incorpora para dejar lugar a las astas ascendentes y descendentes, y para evitar que las quedan demasiado juntas, el interlineado se suele alterar para añadir más espacios por debajo de cada línea de tipografía, generalmente para ganar legibilidad.

4.5 El tipo como imagen

Básicamente la tipografía se relaciona con su función principal el uso de las letras para comunicar palabras, pero la tipografía también se usa como símbolos o iconos que, a través de su representación visual, comunica algo más que los significados de las letras que la componen, las letras o una imagen. Los logotipos son un ejemplo común de esto. ¿Es a través de la imagen visual o de las letras que lo componen?

Ejemplo:

La tipografía como imagen tiene mucha fuerza porque aprovecha la emotividad, la energía y el significado que asociamos con un estilo caligráfico determinado y sumado al elemento comunicativo de lo que dice o representa las letras.



UNIDAD V

5.1 Familias y Estilos tipográficos

Una familia tipográfica consiste en todas las variaciones de una tipografía o fuentes determinada, incluye todos los grosores, anchos y cursivas. Se pueden combinar de forma limpia y ordenada.

Para dar claridad y una sensación de igualdad a una obra, muchos diseñadores se limitan a usar únicamente dos familias tipográficas en un mismo proyecto, adaptando soluciones a partir de las variaciones tipográficas que ofrecen para establecer una categoría tipográfica.

Como en título el cuerpo de texto y pies de foto, como es Univers, Times Roman, Arial y Garamond. Muchas familias de tipos toman el nombre de su creador o la publicación en la que se usaron por primera vez.

Fuente: Eras Bold ITC

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Fuente: Montye Corsiva(regular)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Fuente: Kartika(regular)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

Fuente: Tempus Sans ITC(Regular)

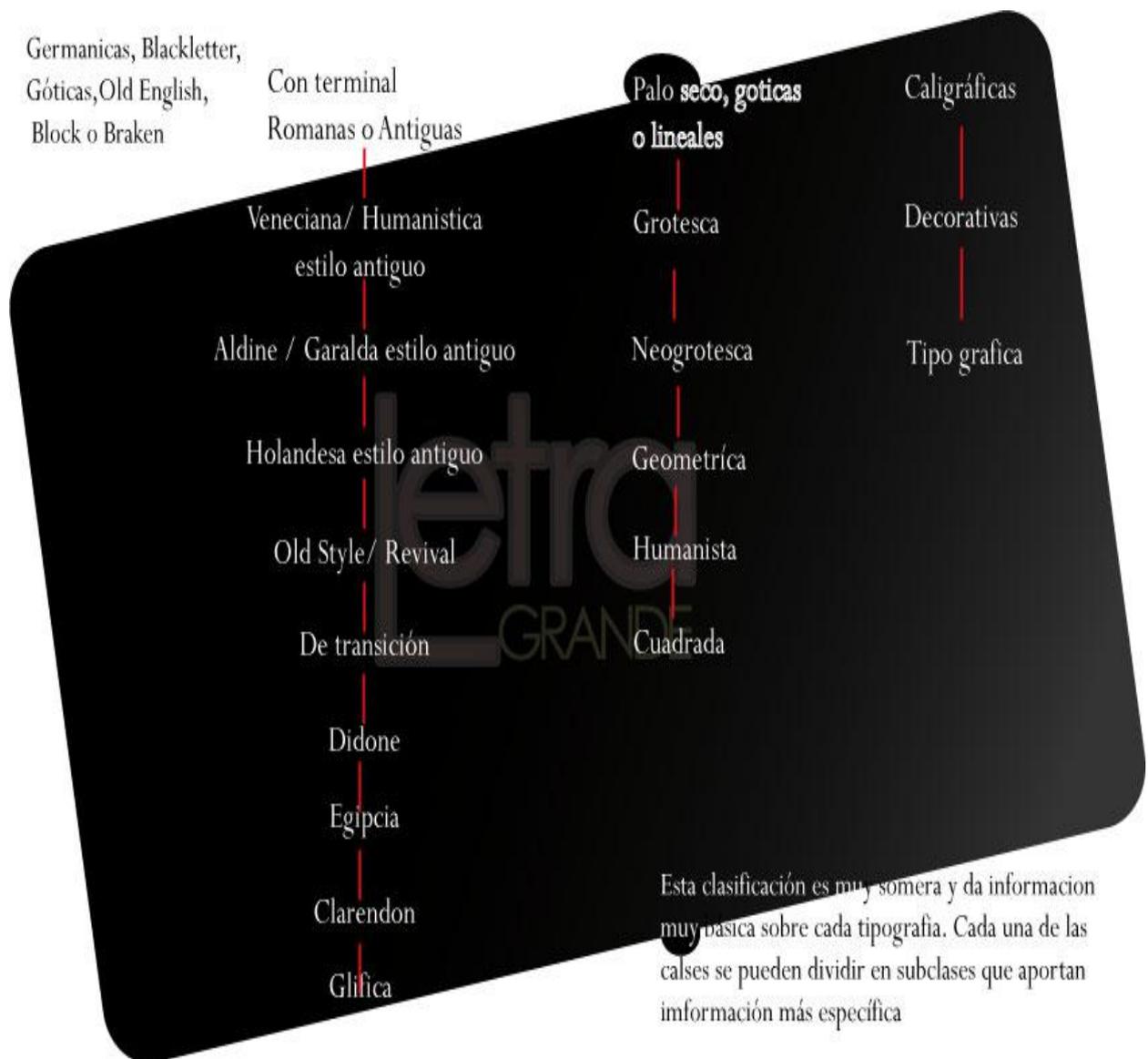
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

5.2 Sistema de clasificación

Es importante tener una idea de cómo se clasifican las tipografías y las diferencias que hay entre ellas para comprender cuantas, es mejor usar una u otra.

En sentido amplio, las fuentes se clasifican según sus características, hay cuatro categorías básicas de tipografía: germánicas, romanas, góticas y caligráficas, En términos generales, la categoría de las romanas encontramos todas las fuentes con terminales:

- Las fuentes góticas son las de palo seco.
- La categoría de las caligráficas incluyen las familias que imitan la escritura manual.
- Las germánicas son las basadas en la caligrafía antigua alemana.



5.3 Caracteres especiales puntuación

Un alfabeto por si solo puede no bastar estructurar información textual o comunicar énfasis fonéticos y infinito números de ideas y proposiciones que queremos expresar, por ello se hacen necesario diversos caracteres especiales. La puntuación nos permite calificar, cuantificar y organizar información; los acentos nos dan información sobre el énfasis o el sonido de una letra; los pictogramas nos dan información directa, como en el caso de las unidades de moneda.

El siguiente cuadro detallado de la puntuación:

Puntuación	
" Apóstrofo	% por ciento
() Paréntesis	‰ por mil
, coma	# redécimo
{ } Llaves	= igual a
[] Corchetes	° grado
- Guión	º ordinal
- Guión medio	ACENTOS
— Guión largo	´ agudo
_ Guión bajo/subrayado	(á,é,í,ó,ú)
: Dos puntos	(Á,É,Í,Ó,Ú)
; Punto y coma	GRAVE
/ Barra	` (à,è,ì,ò,ù)
\ Barra invertida	(À,È,Ì,Ò,Ù)
... Puntos suspensivos	˘ circunflejo
! ¡ Admiración	(äëïöü)
? ¿ Interrogantes	(ÄË,Ï,Ö,Ü)
< Mayor que antilambda	˘ virgulilla
> Menor que o antilambda	- (a,ñ,o)
“ ” Comillas francesas	(A,Ñ,O)
´ Apóstrofo matemático	breve
” Comillas matemáticas	˘ cedilia
“ ” Comillas dobles comillas simples	(c)
Puntos	* PICTOGRAMAS
· Punto volado	asterisco
· Punto medio	¶ calderon o antiguo
· Punto bajo	β et-tsett
· Topo	⌘ aesc
Características	¥ yen
+ Mas	libra esterlina
- Menos	\$ dólar
X Multiplicado por	€ euro
÷ Dividido por	@ arroba
	™ marca registrada
	© copyright
	& y
	† daga
	‡ daga doble
	§ sección
	Ω omega
	infinito
	indicación

5.4 Cuadrícula de Frutiger

Adrian Frutiger destaca en el panteón de los diseñadores tipográficos debido a las muchas tipografías que creó, pero en particular por la familia Univers, presentada en 1957 por Deberny y Peignot, existió fue el sistema de numeración que desarrolló para identificar el grosor y el peso de cada uno de las 21 series originales de la familia. Tras las revisiones y ampliaciones de esta familia, actualmente hay más de 50 series, de las que presentamos algunas.

La presentación de las tipografías Univers de Frutiger en forma de diagrama muestra un orden y una homogeneidad entre las relaciones de peso y grosor que existen entre cada serie. Esta cuadrícula se convirtió en una herramienta visual y modelo que otros tipógrafos han usado posteriormente para crear sus propias familias tipográficas. Tal como podemos ver este ejemplo de Helvética Neue.

Helvetica Neue 95

Helvetica Neue 85

Helvetica Neue 75

Helvetica Neue 65

Helvetica Neue 55

Helvetica Neue 45

Helvetica Neue 35

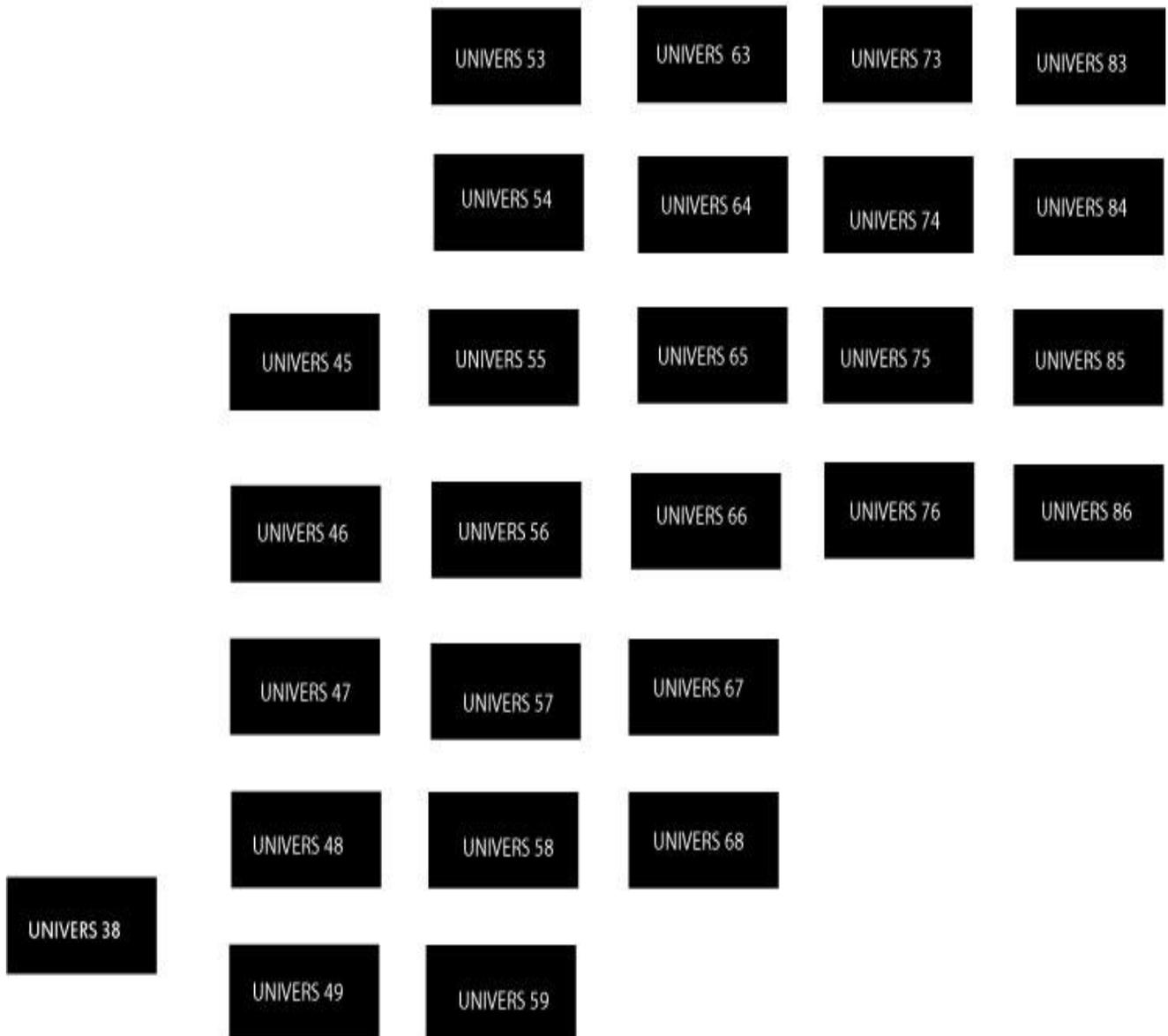
Helvetica Neue 25

Helvética

Diseñada por Max Miedinger en 1959 para la fundición en una de las tipografías dominante en la década de 1960. Este tipo anteriormente se llamo Neue Haas Grotesk.

Diseñada con un carácter " anónimo" en estilo modernista

CUADRICULA DE ADRIAN FRUTIGER



Adrian Frutiger es un tipógrafo de fama que, además de crear muchas tipografías, ha creado identidades de marca para diversas organizaciones internacionales y ha sido el creador, entre otras cosas, de todo el sistema de señalización del aeropuerto Charles de Gaulle de París.

Unidad VI

6.1 Detalle de los tipos

Las tipografías tienen. Algunas terminales y otras no. El espacio de las letras no es las características más evidente en una tipografía, una condición importante. Es el interlineado determina la cantidad de espacios que ocupa una letra; un tipo puede tener un espaciado fijo proporcional en carácter.

Espaciado fijo

Una tipografía de espaciado fijo, tiene un carácter que ocupa el mismo ancho dependiendo de su tamaño. Estas tipografías eran usadas en las máquinas de escribir, que permiten alinear al texto en columna vertical de facial producción, por ejemplo para generar facturas, la Courier es un tipografía típica de espacios fijos aun en la era de los ordenadores



Espacio proporcional

Las funciones monotype y linotype introdujeron un sistema de espaciado proporcional porque imitan el espaciado natural de las letras de escrituras manual histórica junto cada carácter ocupa un espacio proporcional a su tamaño.

Espaciado proporcional

ffffffffffffffffffffffffffff

.....
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,

Alineación de numerales

La mayoría de tipografías contiene una serie de numerales, caracteres que tiene la misma altura y al misma anchura fija en el espaciado fijo permite alinear los numerales verticalmente, mas algo importante de dar información en forma tabular, como las cuentas y que tiene la misma altura resulta fáciles de leer.

2.341.536.685,00
153.687.145,18
515.598,89

fuentes mongolian Baiti (regular)

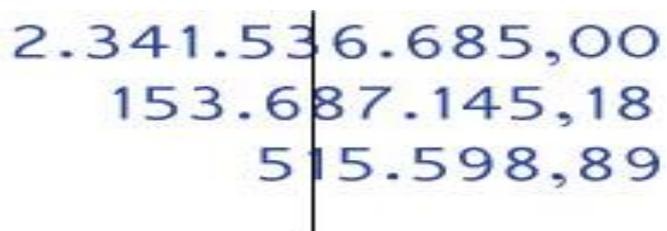
Numerales elzevirianos

Conocidos también como numerales de caja baja tiene diferente altura que puede dificultar su lectura.

2. 341. 536. 685,00
fuentes Nyala(regular)

Numerales de espaciado proporcional

Estos caracteres ocupan anchuras proporcionales a su tamaño, lo que los hace inadecuados para presentar información tabular.



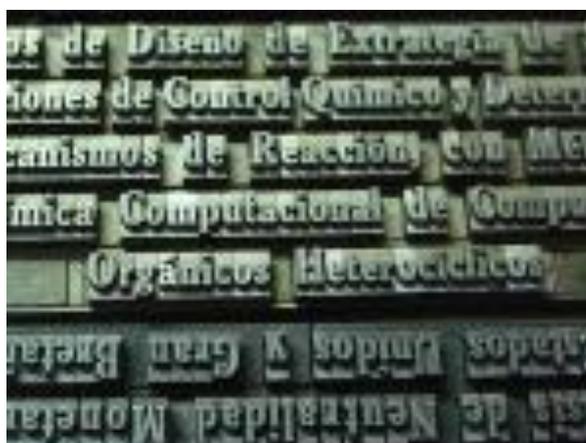
2.341.536.685,00
153.687.145,18
515.598,89

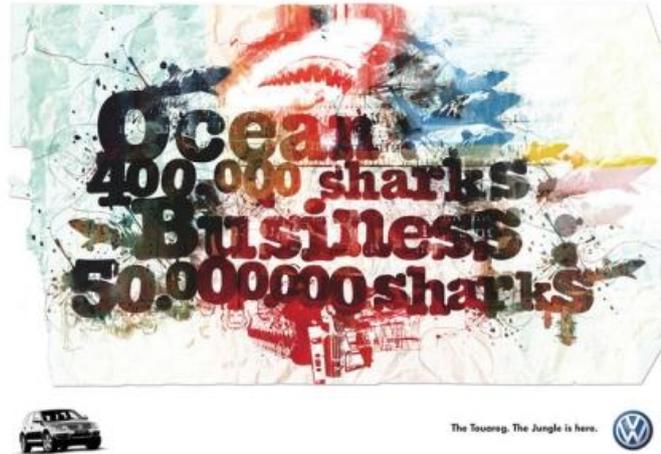
fuenet: Vrinda(regular)

6.2 Tipografías en el entorno

La tipografía se halla en todas partes y su aplicación no siempre es previa está presente en el entorno en modos y lugares muy distintos, desde los carteles hasta las, señales pasado por las instancias artistitas.

Por regla general, cuando aparece en el entorno, la tipografía se utiliza gran escala con el objeto de ser visible a grandes distancias y quizás sea esta misma escala que le confiere un carácter tan especial en el entorno.





MANUAL INTERCATIVO “LETRA GANDE”

Unidades de trabajo

La tipografía tiene una gran variedad de elementos y partes que serán expuestos en la siguiente propuesta de trabajo, los cuales se distribuyeron tal como se muestra en el siguiente temario.

- Conceptos
- Los tipos
- Cuerpo de un tipo
- Partes
- Personalidad de los tipos
- Extras

1. Conceptos

- Personajes
- Historia
- Modernismo
- Postmodernismo

2. Los tipos

- Legibilidad
- El tipo como imagen
- Familias y Estilos tipográficos
- Sistema de clasificación

3. Cuerpo de un tipo

- Anatomía de un tipo
- Cuadrícula de Frutiger

4. Partes

- La tipografía y sus partes
- Los tipos con Serif y sin él.

5. Personalidad de los tipos

- Detalle de los tipos
- Contemporánea
- Seria
- Tradicional

6. Extras

- Creación de un tipo
- Páginas de descarga de tipos
- Páginas de información de tipos

Con el fin de realizar un trabajo práctico de tipografía se ha decidido encaminar parte de la investigación en formar un manual interactivo en el que se muestre todos los aspectos de la tipografía, que enseñe al que lo observe lo importante y fundamental de esta rama del saber, sobre todo

en una pagina elaborada con elementos totalmente originales, que reflejan el trabajo que deba mostrar un diseñador grafico en su saber.

EL TITULO DE LA PAGINA “LETRA GRANDE”

Cuando se elabora un documento, ya sea este análogo o interactivo, siempre es importante seleccionar un titulo que sea relacionado con lo que se requiera mostrar.

Un manual de diseño grafico con un tema tan atractivo como es la tipografía debe tener sin duda un titulo que sea enfocado a lo que se desea reflejar, es decir un trabajo con toques de diseño sobrio y muy natural a la vista.

De entre una serie de nombre alternativos se decidió escoger el titulo “Letra grande”, ya que en si el titulo demuestra claramente la visión total del proyecto; una cuando se escucha decir una letra grande se piensa directamente, que lo que se mostrara sin duda será claro y conciso, directo al punto sin explicaciones innecesarias que al final terminan incomodando a la persona que escucha.

COLORES Y AMBIENTE.

Para el presente trabajo se trabajará con ambientes mas bien contrastados, es decir con letras que se muestren claras en un ambiente.

El fondo variara entre negro con toques grises y blancos con degradados en diferentes gamas.

La tipografía a utilizar será alternada entre toda la familia de Century: con negrillas, cursivas además el uso de la Century Gothic todo esto con el

objeto de llegar enfocada a un claro entendimiento de quien lo mira y que sea fácil de leer.

Es decir buena legibilidad, igualmente que se conjugue perfectamente con el fondo y elementos que complementan la pagina.

INTERACTIVIDAD

El manual interactivo de tipografía “Letra grande” , será una herramienta que será llena de elementos interactivos de creación original, con el afán de generar la curiosidad de los estudiantes a quien va dirigido, de esta forma se tiene la certeza de que la manual en cuestión será visto en su totalidad.

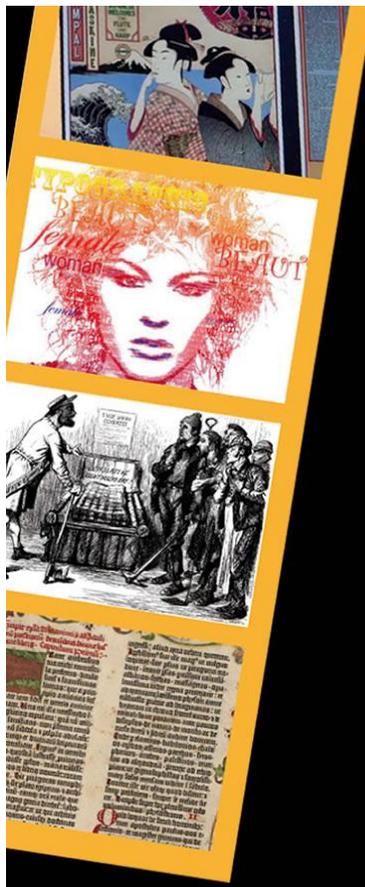
CAPTURA DE PANTALLAS



seleccione *una opción*

Conceptos Los tipos Cuerpo de un tipo Partes Personalidad de los tipos Extras

This block contains a large, semi-transparent 'seleccione' at the top. Below it, the phrase 'una opción' is written in a white, italicized font. Underneath is a line of text: 'Conceptos Los tipos Cuerpo de un tipo Partes Personalidad de los tipos Extras'. At the bottom center is a smaller version of the 'Letra GRANDE' logo, with three icons below it: a red 'x', a warning triangle, and a blue checkmark.



Letra
GRANDE

Conceptos

Historia

La escritura como herramienta de evolución

Personajes

Principales expositores

Modernismo

Simple y sobrio sin rodeos

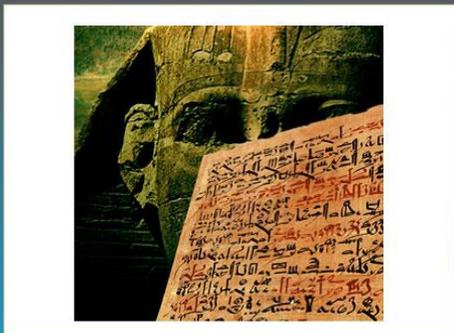
Postmodernismo

La sociedad sin ataduras

Se podría decir que la **tipografía** es una **herramienta** de la sociedad, que ha ido evolucionando desde la aparición **del hombre**, con el fin de plasmar alguna información en una forma exterior; de modo que cause sentimientos en otros o demuestren una **cultura propia**.

Historia

El lenguaje es el vestido del alma

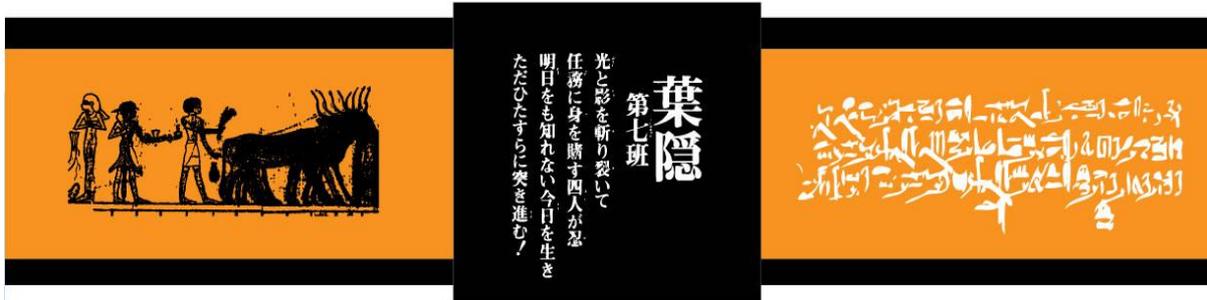


Para poder hacerse **entender** de una forma más clara, concisa y que perdure en el tiempo, el hombre se hizo de una técnica que le valió grandes logros. Estamos hablando de la tipografía que es la una forma de intercambio de ideas a **través** de la **escritura**.



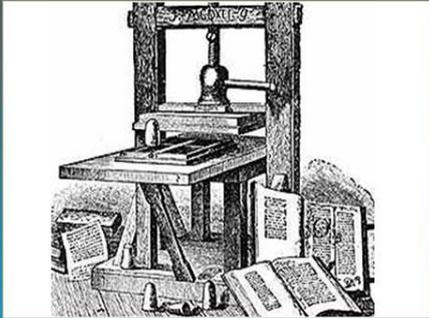
Letra
GRANDE

Mira estos sistemas de información:
 cada **uno** tiene la finalidad de hacer entender una **idea** transcrita en una forma impresa.
 siempre dependiendo de la cultura.



Historia

El lenguaje es el vestido del alma



Las primeras formas de comunicación del ser humano es la **escritura** ya que brinda la posibilidad de informar una idea de una forma **que perdura en el tiempo**. Es así que los antiguos hombre se basaban en los jero-glíficos, símbolos, iconos y otros medios para una comunicación más eficaz.









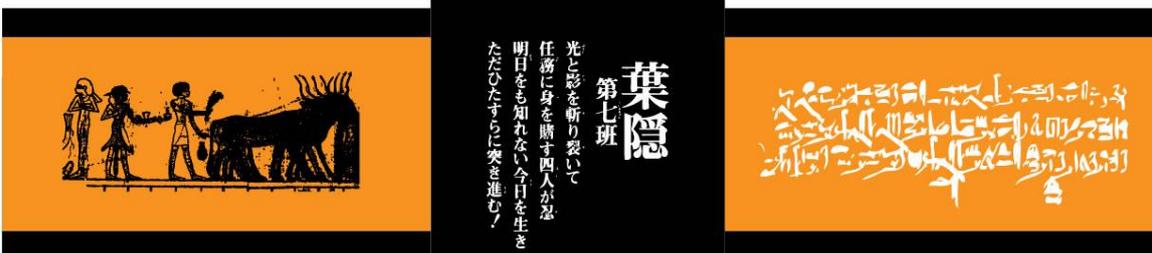



La aparición de la **primera imprenta móvil** da paso a la tipografía moderna, que ya hace uso de las diferentes técnicas mecánicas de **impresión**. Lo cual a su vez conlleva a la inevitable incursión en el campo **computacional**.



Letra
GRANDE

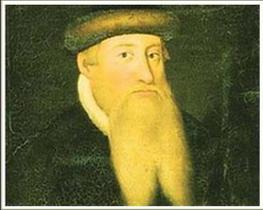
Mira estos sistemas de información:
cada **uno** tiene la finalidad de hacer entender una **idea** transcrita en una forma impresa.
siempre dependiendo de la cultura.



Letra
GRANDE

Personajes

Principales expositores

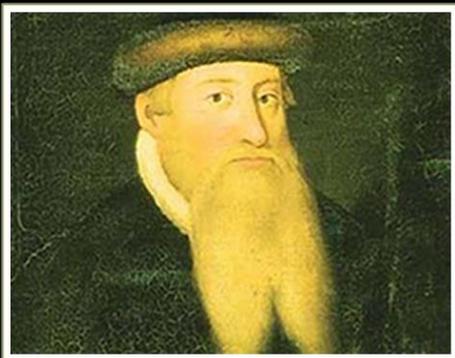


Letra
GRANDE



Personajes

Principales expositores



Johannes Gutenberg

Letra
GRANDE

Se le atribuye la invención de la imprenta de tipos móviles, una de las más importantes invenciones del siglo que ayudo a la sociedad en la reproducción de libros a gran escala.



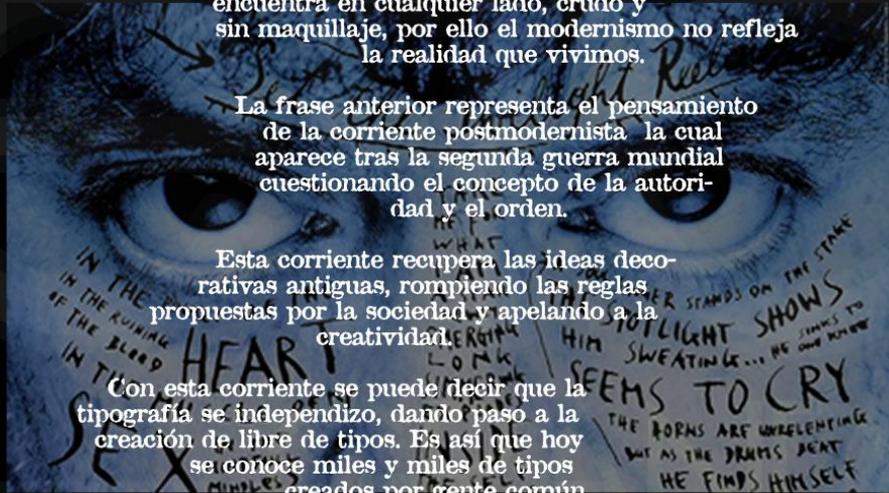


La verdadera cultura es la que se encuentra en cualquier lado, crudo y sin maquillaje, por ello el modernismo no refleja la realidad que vivimos.

La frase anterior representa el pensamiento de la corriente postmodernista la cual aparece tras la segunda guerra mundial cuestionando el concepto de la autoridad y el orden.

Esta corriente recupera las ideas decorativas antiguas, rompiendo las reglas propuestas por la sociedad y apelando a la creatividad.

Con esta corriente se puede decir que la tipografía se independizó, dando paso a la creación de libre de tipos. Es así que hoy se conoce miles y miles de tipos creados por gente común en cualquier parte del mundo.



A finales de la época de los 60, se forma el modernismo, una corriente de pensamientos e ideas que se basan en lo estético y en la desgastada forma de diseño de antaño.

El modernismo se encamina al desarrollo industrial, con diseños que reflejan un carácter de compromiso y de armonía de la sociedad, luego de una época de decaimiento a causa de la segunda guerra mundial.



Modernismo

La tipografía fue una de las segmentos que más cambios afrontó, es así que se empieza a eliminar los tipos con presencia de serif, para dar un toque más limpio a la lectura con trazos simples que sean fáciles de reconocer. Hoy en día todavía existen autores que basan su ideología en esta corriente.





Personajes

Principales expositores



Max Miedinger

Letra
GRANDE

Tipógrafo creador de Helvética, que fue una de las tipografías que dominaron en la época de 1960 gracias a su simplicidad de trazos y se mantiene hasta nuestros días.



Personajes

Principales expositores

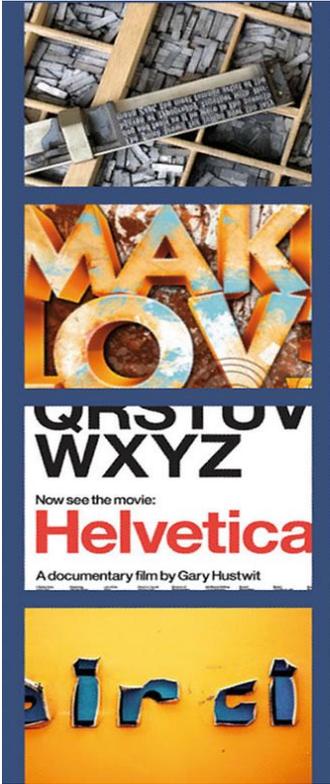


Stefan Sagmeister

Letra
GRANDE

Es uno de los principales expositores del postmodernismo quien crea diseños que se alejan de lo cotidiano para causar impacto en quien los observa.





Los tipos

Letra
GRANDE
Legibilidad
Transformar las letras en ideas



Quando observamos un texto siempre lo hacemos con el objetivo de obtener una información. Al leer se genera un proceso crítico mediante la vista, que transforma las letras en ideas. La facilidad de entender estas ideas se llama legibilidad.

En el diseño gráfico la **legibilidad** es una parte fundamental al momento de mostrar un mensaje, por ello los diferentes autores, diseñadores o tipógrafos dan pautas para hacer a unas tipografías más legibles, sin embargo debemos resaltar que lo fundamental para realizar una buena tipografía no es necesariamente la legibilidad lo que se busca.

Aquí tenemos algunas pautas para elegir una tipografía.

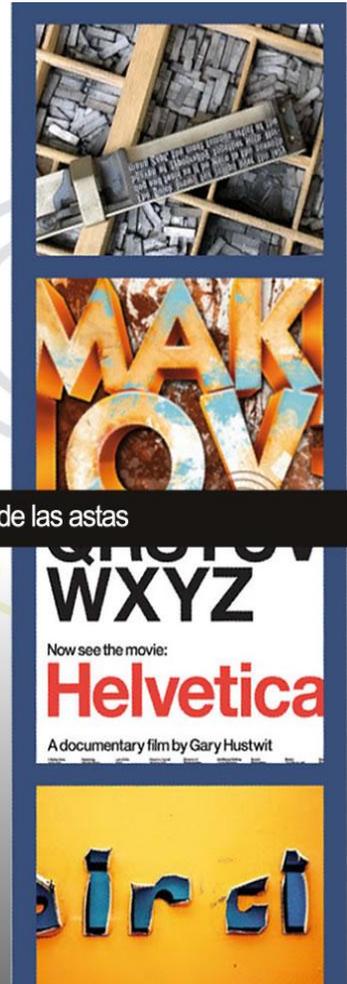
Legibilidad
Transformar las letras en ideas



Contraste el ancho de los ejes
deben ser contrastados

El contraste de los ejes se observa en el grosor de las astas

trazos
trazos



Diseño del remate

La presencia del serif ayuda a la legibilidad en cuerpos pequeños, mas no en cuerpos grandes.

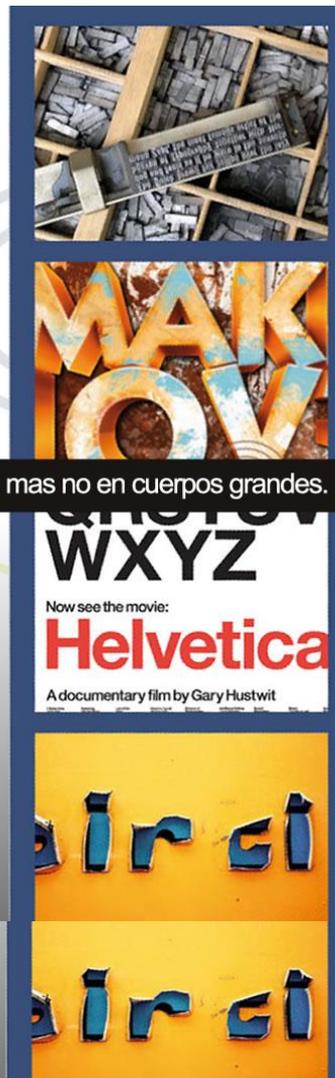
en letra grande

trazos **muy legible**
trazos **legible**
trazos **legible**
trazos **menos legible**
trazos **poco legible**

en letra chica

trazos **muy legible**
trazos **legible**
trazos **legible**
trazos **menos legible**
trazos **poco legible**

legible ojo medio



6.3 Reseña histórica de tipógrafos que sobresalieron

- Adolphe Mouron Cassandre
- Adrian Frutiger
- Aldus Manutius
- Bruce Rogers
- Claude Garamond
- Ed Benguiat
- Eric Gill
- Erik Spierkermann
- Firmín Didot

- Francesco Griffo
- François-Ambroise Didot
- Francisco Gálvez Pizarro
- Frederic William Goudy
- Giambattista Bodoni
- Hebert Bayer
- Herb Lubalin
- Hermann Zapf
- Jacques Sabon
- Jan Tschichold
- John Baskerville
- Johannes Gutenberg
- José Martínez de Sousa
- José Villanueva
- Luis Siquot
- Lucas de Groot
- Manuel Corradine
- Morris Fuller Benton
- Neville Brody
- Nicolas Jenson
- Paul Renner
- Rubén Fontana
- Pierre Simón Fournier
- Severino Di Giovanni
- Stanley Morison
- William Caslon
- William Addison Dwiggins
- Zuzana Licko

BIBLIOGRAFÍA

<http://www.slideshare.net/mamevarela/fundamentos-del-diseo-grafico>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Conocimiento>

Características del Conocimiento

Para Andreu y Sieber (2000), lo fundamental son básicamente tres.

http://www.gestiondelconocimiento.com/conceptos_conocimiento.htm

<http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa>

http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico

<http://www.slideshare.net/mamevarela/fundamentos-del-diseo-grafico>

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/1604.php>

<http://www.fotonostra.com/grafico/partescaracter.htm>

http://diseno.ciberaula.com/articulo/tipografia_diseno_grafico/

La historia en la enseñanza y aprendizaje de la tipografía

MDI Marina Garone

Abstrac

www.buenosaires.gov.ar/educacion/docentes/planteamiento/pdf/integrado

pdf

Libros de la biblioteca de la Universidad

Fundamentos del diseño grafico

Fundamentos de la tipografía edición número 1

Anexos

UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

FACULTAD CIENCIA Y TECNOLOGIA "FECYT"

La presente encuesta ayudará a diagnosticar que grado de conocimiento se tiene en tipografía. Dirigida a los estudiantes de la carrera de diseño grafico de la Universidad Técnica del Norte.

Dígnese en responder con la mayor sinceridad posible ya que con la presente encuesta se busca satisfacer una investigación de importancia en el campo del Diseño Gráfico.

Por favor utilice el signo equis "X" para marcar un casillero,

1. En su vida como estudiante ¿A escuchado el término, tipografía?

- Mucho
- Poco
- Nada

2. ¿Asocia el estudio de la tipografía con la carrera de Diseño Gráfico?

- Mucho
- Poco
- Nada

3. ¿Cómo usa la tipografía, en los trabajos de diseño gráfico?

- Como herramienta
- Como complemento
- Como arte

4. ¿Cómo entiende a la palabra Fuente, en los medios digitales?

- Estilo caligráfico
- Tipo y tamaño de letra

5. identifica algunas de estas fuentes digitales:

1. Arial
2. Times New Roman
3. Helvética
4. Comic Sans
5. Century Gotic
6. Futura
7. Mistral

6. ¿Con que materia asocia el estudio de estilos de fuente?

- Diseño grafico
- Diseño publicitario
- Semiótica

Otras.....

7. ¿Le gustaría diseñar su propio estilo de fuente digital?

- Mucho
- Poco
- Nada

Quando mira un medio impreso ¿Qué elemento es sobresale más?

- Tipo de letra
- Fotografía
- Signos
- Redacción

OTRAS.....

8. ¿Cree que la legibilidad de un anuncio es fundamental para su éxito?

- Mucho
- Poco
- Nada

¿Porque?.....
.....
.....

9. ¿Cuál sería el mejor medio para el aprendizaje de la tipografía?

- Manual interactivo
- En una materia de estudio

10. ¿Le gustaría aprender sobre la tipografía?

- Mucho
- Poco
- Nada

Porque.....
.....
.....

GRACIAS POR SU TIEMPO

