





Mutante. Anomalías  
tipográficas

**Autores**

Mgs. Raymundo López  
MsC. David Ortiz  
Lic. Gandhi Godoy  
Lic. Iván Guamán  
Lic. Carla Baldeón  
MsC. Carolina Guzmán

2017









**Universidad Técnica del Norte**  
FECYT 2017  
Carrera de Diseño y Publicidad

**Autores**

Mgs. Raymundo López  
MsC. David Ortiz  
Lic. Gandhi Godoy  
Lic. Iván Guamán  
Lic. Carla Baldeón  
MsC. Carolina Guzmán

**Dirección del Proyecto**

Lic. Gandhi Godoy

**Dirección de Arte**

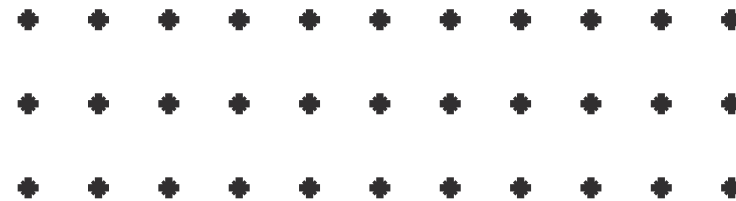
Lic. Iván Guamán

**Equipo Creativo:**

Iván Guamán, (4to Diseño Gráfico)  
Gabriela Guamán, Jimena Revelo,  
Ximena Quilumbango, Emerson  
Imbaquingo, Franklin Chávez, Alex  
García, Joselyn Falcón.

**Colaboración (Contenido  
fotográfico)**

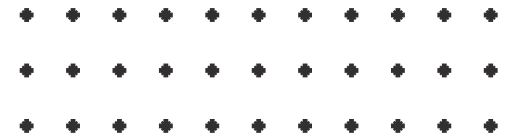
Phd. Albert Arnavat



Participación y colaboración de los alumnos de 3ro y 6to nivel de las carreras de Diseño Gráfico y Diseño y Publicidad de la Universidad Técnica del Norte, en el periodo Septiembre-Febrero de 2016.

(3ro Diseño Gráfico/ Anomalías)  
Martín Andrade, William CarlosamaSteven Castillo, Franklin Chávez, Luis Checa, Johana Chusing, Juan Cueva, Lenin Enriquez, Joselyn Falcón, Israel Flores, Alex García, Alexis González, Anderson Guadalupe, Verónica Guadir, Gabriela Guamán, Franklin Hernández, Jessica Hurtado, Emerson Imbaquingo, Herbert León, Verónica Luna, Ximena Quilumbango, Jimena Revelo, Rodrigo Rosero, Cristian Tabango

(6to Diseño Gráfico / Fotografía)  
Carla Simbaña, Diego Carvajal, Elvis Chiza, Jazmin Pinchao, Jorge Benalcazar, Oscar Yazán, Pedro Rosero. Cristian Palacios, Cristian Chancusig, Anita Bautista, Carla Diaz, Cristian Barreno.



## Prólogo

Cuando pensamos en las diferentes profesiones creemos que entramos en un proceso de reflexión muy importante, puesto que se trata de descifrar la evolución que cada una de ellas, tendrá en su futuro y tratamos de encontrar las ventajas y desventajas, la empatía y satisfacción que tendríamos al ejercerla, las habilidades y competencias que deberíamos desarrollar, e incluso en los réditos económicos que se llegaría a tener.

Todas las profesiones son de gran importancia dentro de nuestra sociedad, la diferencia la hacemos cada uno, cuando decidimos dar un plus más que los demás; Al decir esto me refiero a la importancia que cada uno los estudiantes y profesionales entregan a sus actividades académicas y profesionales, sintiéndose inconformes con los conocimientos y se dedica a una búsqueda permanente e incansable de satisfacer

sus necesidades en el ámbito de la ciencia sin perder de vista que ante todo que es un ser humano.

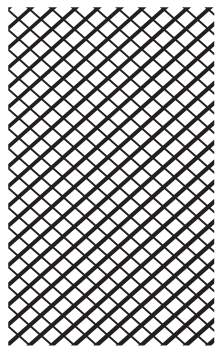
La Facultad de Educación Ciencia y Tecnología es una unidad académica alineada a la formación de profesionales humanistas, con carreras que responden a las necesidades sociales como son Educación, Artes y humanidades, Ciencias sociales y servicios en sus grandes campos.

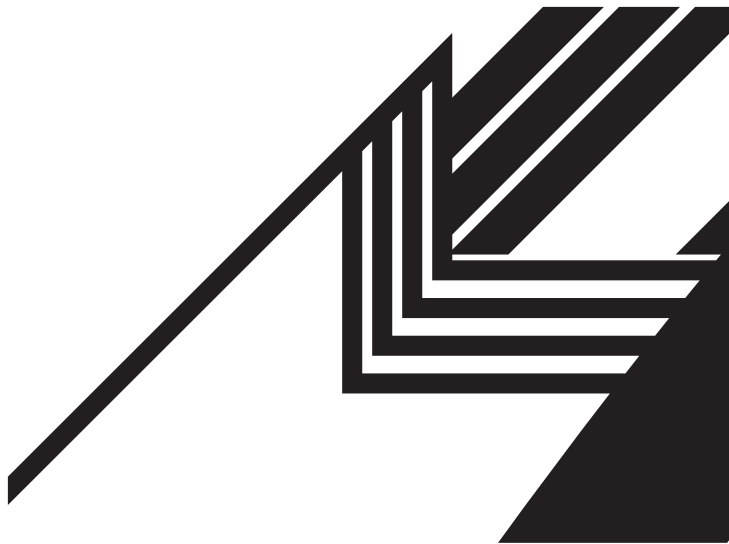
El Diseño y la publicidad es una carrera muy importante y de gran aceptación por los jóvenes, ya que en ella ponen en juego una serie de habilidades hasta convertirse en competencias tanto de orden analógica como digitales, pero que siempre está en juego creatividad y por tanto el desarrollo intelectual.

Actualmente se visualiza al publicista como un comunicador que investiga, codifica, tabula e interpreta la información que le proporciona el cliente y que utiliza los resultados de un estudio relacionado con el producto, el mercado, el consumidor y la competencia.

Dentro de sus habilidades, ese comunicador persuasivo llamado publicista, también debe de conocer y poner en práctica diferentes metodologías para organizar grupos creativos, generar ideas y sobre todo, llegar en un concepto creativo como punto de partida para una primera propuesta gráfica visual o audiovisual de campaña.

Por esto es necesario determinar que el diseño y la publicidad son disciplinas que se encuentran implícitas en diferentes campos de la producción y también de la comunicación visual y como





tal se encuentra cumpliendo un rol fundamental dentro de la sociedad.

Es por esta razón que el profesional de Diseño y Publicidad está capacitado para diseñar, asesorar, dirigir y administrar proyectos de: comunicación visual, identidad corporativa e imagen global, diseño editorial, ilustración de libros, revistas; medios impresos, estrategias creativas, campañas publicitarias, multimedia, web y audiovisuales.

Y por otra parte también está capacitado en todo lo relacionado con la comercialización del diseño y es más se proyecta críticamente al fortalecimiento de valores acordes a la identidad nacional y las exigencias de su profesión con un profunda conciencia crítica, ética y humanista.

Estas son razones más que suficientes para que el estudiante sea protagonista de su propio aprendizaje, puesto que la ciencia y tecnología exige un pleno dominio de las habilidades psicomotrices, procedimientos exactos y la aplicación procesos de leyes y principios científicos y técnicos.

Durante la estancia de los estudiantes realizan aprendizajes significativos, basados en sus conocimientos previos, para lo cual cuentan con un material pedagógicamente elaborado y los medios didácticos como equipo y maquinaria necesarios.

También remarca que un buen proceso de enseñanza – aprendizaje es aquel que se anticipa y guía el desarrollo y sobretodo modifica enriqueciendo los esquemas del conocimiento, todo basado en la actividad del estudiante.

La obra que a continuación se desarrolla es el producto de una acción conjunta del docente con sus estudiantes en el aula donde se ponen de manifiesto una serie de estrategias pedagógicas que sirven como catalizadores para el desarrollo de la creatividad y que a continuación se plantean.

**Mgs. Raymundo López**





## Índice ◆◆◆

Créditos	4	A	24
Prólogo	6	B	28
Mutante	10	C	32
Introducción	12	D	36
Visión Mutante	13	E	40
Historia Mutante	14	F	44
Tipografías que mutaron el mundo	15	G	48
Alfabeto	16	H	52
Tipos Móviles	17	I	56
Tipografía Mutante	18	J	60
Tipografías con Serifas y sin serifas	19	K	64
Significado	20	L	68
Anomalías	21	M	72
Anomalías Mutantes	22	N	76
Anomalías Tipográficas	23	O	80
		P	84
		Q	88
		R	92
		S	96
		T	100
		U	104
		V	108
		W	112
		X	116
		Y	120
		Z	124
		1	128
		2	130
		3	132
		4	134
		5	136
		6	138
		7	140
		8	142
		9	144
		0	146
		Bibliografía	148
		Glosario	149
		Diseño y Publicidad	150





## Mutante

Durante el análisis del concepto editorial fue importante definir los horizontes y el aporte que las páginas interiores presentan, y es que no se habla de Tipografía en la ciudad de Ibarra y existen casos esporádicos en el resto del país; posiblemente la llegada del ordenador y salida de las artes y oficios en los procesos de impresión, quebraron muchos negocios y a las habilidosas manos que caligrafiaban papeles, libros, documentos en serie y de las que componían con tipos móviles.

Pero, necesariamente ¿el ordenador permite editar las características tipográficas de un diseño?, esta y otras interrogantes se fueron contestando en el progreso de creación de Mutantes, para que regresar la mirada al pasado constituya a la tipografía como una parte importantísima del Diseño a través de los procesos experimentales.

Términos como: legibilidad, composición, visualización, ergonomía visual o incluso la propia arquitectura tipográfica con el paso de los años, han pasado a ser temas irrelevantes en el estudio de los procesos gráficos, pero sigue siendo parte importante en el diseño de imágenes, editorial, publicitario, de envases, multimedia, web e incluso del arte asiz como de otros campos relativos.

La experimentación tipográfica como el propio concepto de Mutar es la de cambiar los objetos en su propia esencia para mirar desde otra perspectiva e irrumpir con esos nuevos ojos a la lógica de pensamiento acostumbrada, y suponer que la construcción de mensajes puede verse impactada desde un sentido de nueva apreciación con la lectura; transgredir el orden de lo tecnológico - digital y rescatar nuevamente en parte ese momento de la experiencia entre el material y el diseño, para que el espectador pueda encontrar cierta

- ◆ ◆ ◆ atracción sobre estos elementos.
- ◆ ◆ ◆ Estos contextos singulares marcan un nuevo inicio, porque las expectativas de búsqueda sobre nuevos elementos gráficos son latentes y sin lugar a duda, la tipografía creativa se convierte en un contexto para que diseñadores puedan ampliar las opciones de desarrollo conceptual.

- ◆ ◆ ◆ Algunos elementos del diseño básico también son expuestos en Mutante: el blanco y negro se convierten en un alto contraste enriquecedor para que la mirada esté desnuda, despojada de cualquier distracción cromática; cada apartado de letras y conjuntos de caracteres tienen diseño a manera de aplicaciones y explicaciones muy gráficas. Para complementar los caracteres bellamente contruidos a partir de elementos rutinarios en las fotografías dan el realce perfecto como aperitivo ideal para los ojos.

Mutante, es el resultado del trabajo estudiantil y docente, desarrollado en las aulas de la carrera de Diseño Gráfico y Publicidad de la Universidad Técnica del Norte.

**Ibarra, 2017**



I N T R O D U C C I Ó N

En la  
a c t u a l i d a d

existen 1000

miles de fuentes,  
pero cada letra, palabra y párrafo

tiene una

h i s t o r i a q u e

CONTAR

TIMES NEW ROMAN

Diseñada en 1931 encargada por el periódico TIMES de Londres,  
Es la tipografía digital con serifas más utilizada por las infinitas posibilidades  
de adaptabilidad en el diseño editorial.



Los sistemas  
tipográficos  
INNOVAN  
en función  
de la procesos de impresión  
FAMILIAS TIPOGRÁFICAS  
FUENTES  
tipos  
O C R  
móviles  
Altamira  
Cuevas de  
Jero  
glifos  
DISEÑO DIGITAL  
egipcios  
t o d o s  
son parte de una línea  
de acuerdo  
a la  
EVOLUCIÓN  
del LENGUAJE  
constante

HELVÉTICA

Creada por Max Miedinger y Edouard Hoffmann en el año de 1957 para Fundidora de tipos móviles "Haas".

Forma parte de las familias tipográficas sin serifas denominadas internacionales.

Apple en 1986 incluiría en su catálogo tipográfico de mil tipografías digitales la Helvética Neue.



# escritura cuneiforme

primer sistema de lenguaje

estándar

se desarrolló en lo que ahora se conoce como Siria  
antigua MESOPOTAMIA

entre  
4000a.C

a  
100a.C

# Jeroglíficos

Sistema de escritura

utilizado por  
muchas culturas  
incluido

incas y egipcios

Factor trascendental de la desaparición  
fue el advenimiento de las lenguas Griegas y latinas

## PALATINO

Desarrollada por el diseñador Hermann Zapf en 1948, llamada en honor a Giambattista Palatino.  
Tipografía con serifas basada en tipos humanistas del renacimiento.  
Es la imitación clásica de una pluma y tintero

TIPOGRAFÍAS QUE MUTARON  
EL MUNDO

En el siglo XVIII se definen el uso de las mayúsculas y minúsculas; el lector establece en el subconsciente matrices para poder codificar de forma automática, por ejemplo: la letra "a" de la "A" y estos a su vez diferenciar de la b a la z. Es un proceso de construcción y determinación del lenguaje durante siglos.



**ALFABETO** moderno esta compuesto por **52** letras y **10** números **MAYÚSCULAS** y **minúsculas** **10** números **varios** signos de puntuación y acentos

**ALFA** **bet(b)** **álef(a)** los términos alfa y beta unión de caracteres **los FENICIOS** establecen **base del** **alfabeto griego y latino** **22** **signos** **aprox. 1600 a.C**

**Griegos** **aprox. 600 a.C** **en base al** **alfabeto fenicio** **desarrollan** **esta característica** **permitió pasar del** **POSU N T U A D E I O N** **bustrofedón** **a un sistema de escritura** **de izquierda a derecha**

**BODONI**

Giambattista Bodoni, año 1800; denominado Tipógrafo Real por la calidad de acabados en los impresos y las ilustraciones utilizadas. Creó varios tipos de fuentes como un habitual fundidor de tipos metálicos, en las que predominaban líneas delgadas con unos remates finos y en contraste con astas gruesas.





T I P O S M Ó V I L E S

Johannes

Gutenberg

es el INVENTOR de la

Primera

IMPRESA de tipos

m ó v i l e s los chinos también se atribuyen el invento

pero sin duda más allá de la innovación de los procesos de impresión, permitió que las artes gráficas evolucionaran; además el fenómeno de la masificación de la información, distribución de libros y el acceso universal al conocimiento son parte del efecto Gutemberg. Hay incluso entusiastas que lo relacionan con los procesos social media actualmente.

Baskerville

Tipografía diseñada por John Baskerville en 1757, sus creaciones sirvieron de inspiración a otros tipógrafos de la época como Didot y Bodoni.

Los tipos creados fueron reconocidos después de 150 años por Bruce Willis quien las editó para Monotype y Linotype.



# TIPOS

a parte de comunicar Ideas

nacionales  
hecho en Ecuador

la tipografía debe contemplar formas efectivas en su morfología.

Rebasando la era digital, los procesos que se apegan a un concepto creativo y de identidad local siempre generan un resultado de comunicación y de experiencia única con el usuario-lector.



Vannesa Zuñiga (Diseñadora ecuatoriana)  
[www.behance.net/amuki](http://www.behance.net/amuki)  
[www.amuki.com.ec](http://www.amuki.com.ec)  
[www.rukuyaya.com.ec](http://www.rukuyaya.com.ec)



TIPOGRAFÍA CON  
SERIFAS Y SIN SERIFAS



Hay algunos términos que resultan imposibles diferenciarlos en la jerga común e incluso entre diseñadores. Tipografía, fuente, tipo, letra están entre las confusiones más habituales. Lo más importante es entender que el diseño tipográfico se encarga de establecer los parámetros de: legibilidad, visualización, reconocimiento, disposición, composición del texto o párrafos en una imagen o documento.

S I G N I F I C A D O

# TIPOGRAFÍA

es el arte de seleccionar  
Tipos móviles  
para manejar y crear  
productos editoriales

INVOLUCRA el mensaje en relación al espacio utilizado  
DISEÑO TIPOGRÁFICO  
el tipo de letra tamaño cromática  
funcionalidad lingüística



A N O M A L Í A S

Método en el diseño  
un elemento o varios  
utiliza los principios de contraste.

Llama la atención

Marca la diferencia y rompe la monotonía visual.

Destaca

genera mayor impacto

si esto sucede  
cognitivamente  
el observador

reacciona

información  
en la mente

aprensión



Cambio que  
aparece en  
un sitio de  
interés.

centr 

Si es  
repetitiva, la  
anomalía vuelve  
más dinámico  
al diseño.

vibración 

Un  
elemento  
externo  
afecta la  
regularidad

RAYO

RAYO 

Integrar  
con módulos

m ó

d u

l o

Cambian  
de tamaño  
o posición

MÁS

o  
m e n o s

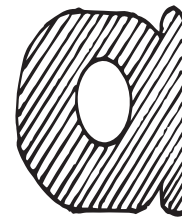
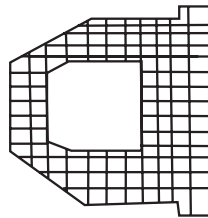
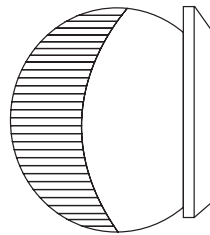
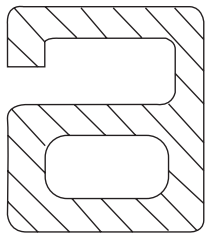
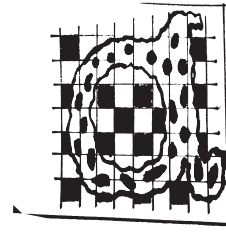
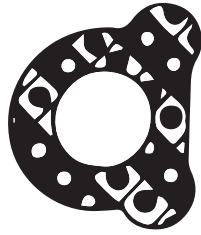
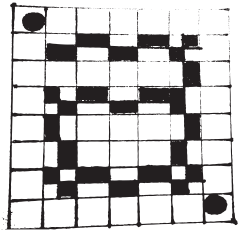
Irrumpir  
regularidad  
por zonas

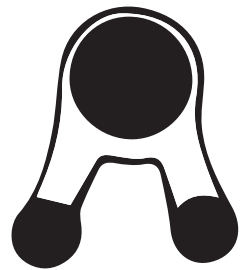
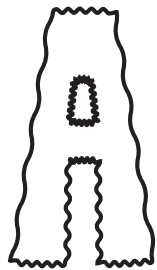
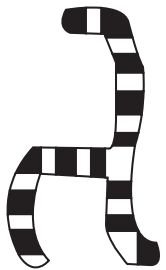
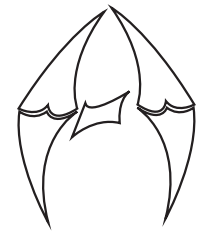
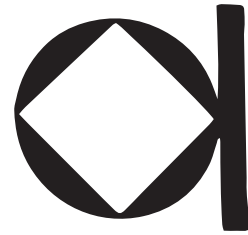
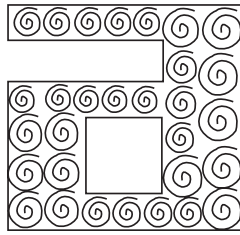
quebrada 





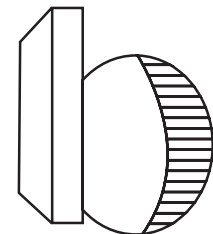
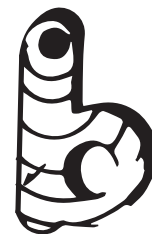
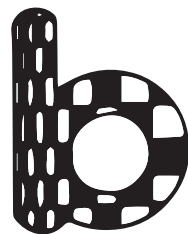
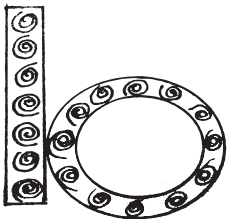
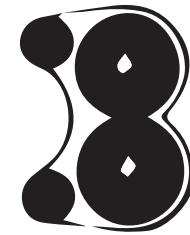
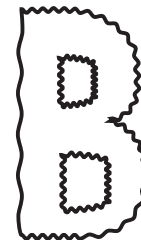
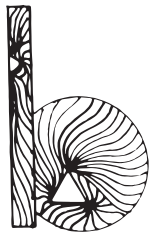
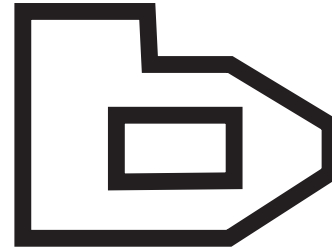
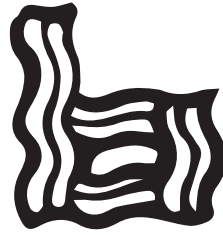


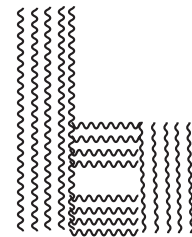
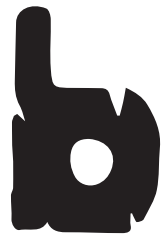
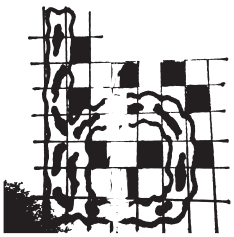
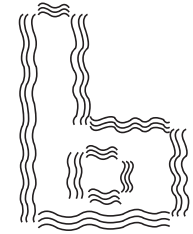
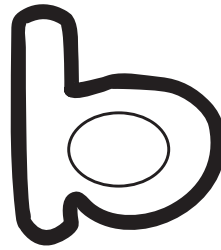
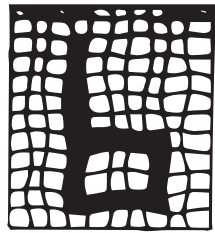


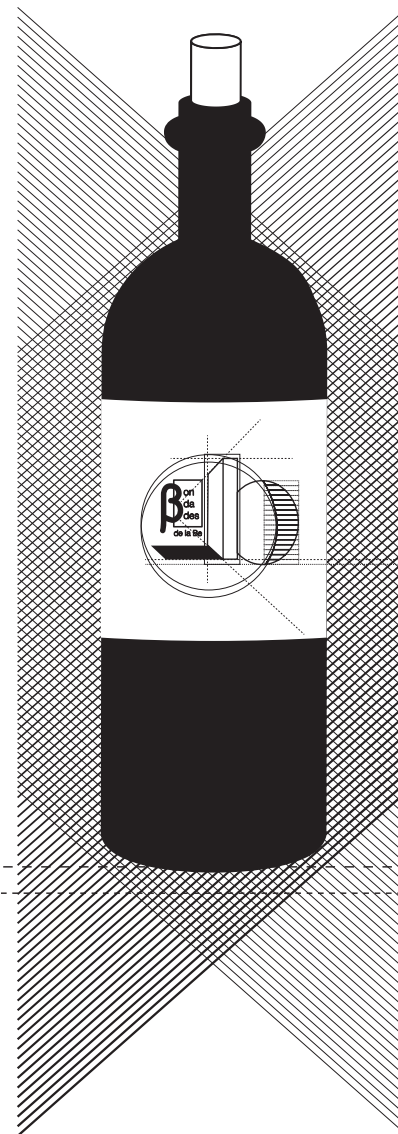
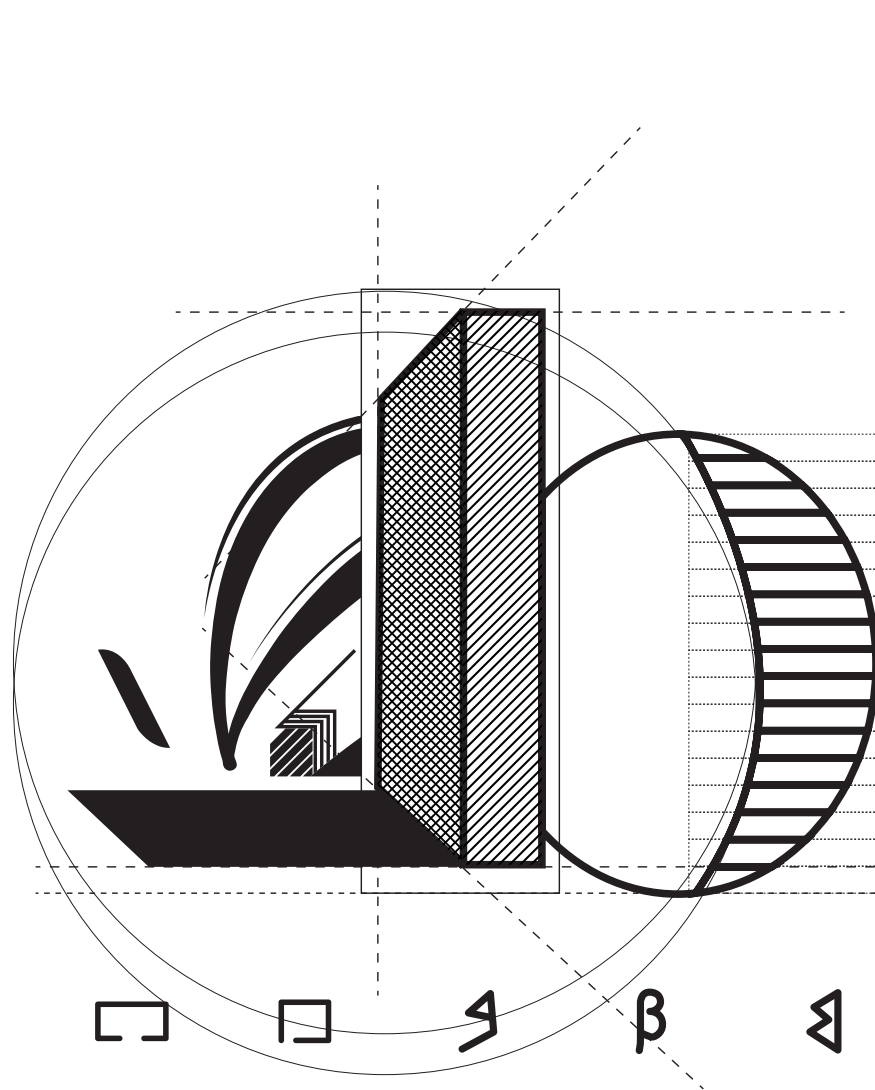










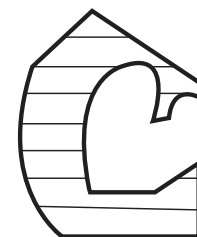
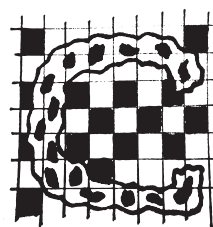
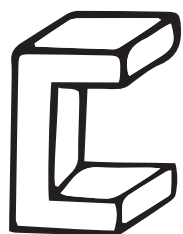
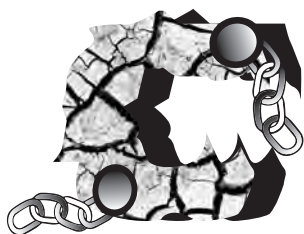
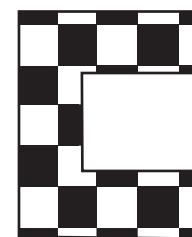
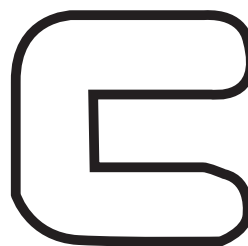
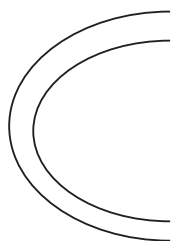
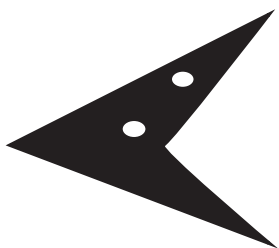
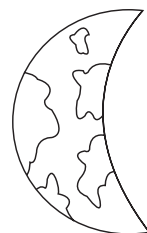
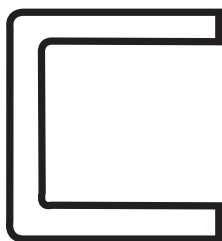
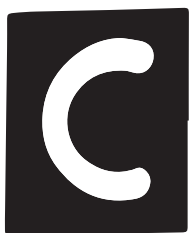


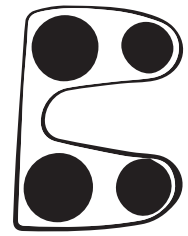
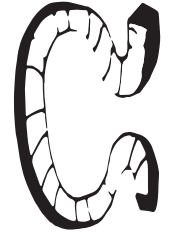
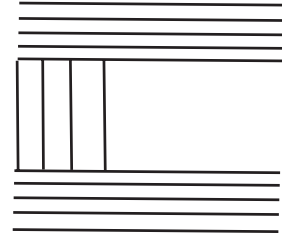
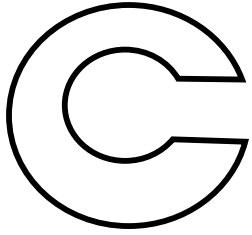
La letra B probablemente se tomó del pictograma de una casa en los jeroglíficos egipcios, que corresponde a su planta esquemática. En alfabeto proto-semítico y en hebreo era la primera letra de la palabra bayit, que significaba casa, de donde proviene la forma primitiva, que originó la del alfabeto griego y la B del alfabeto latino o romano.











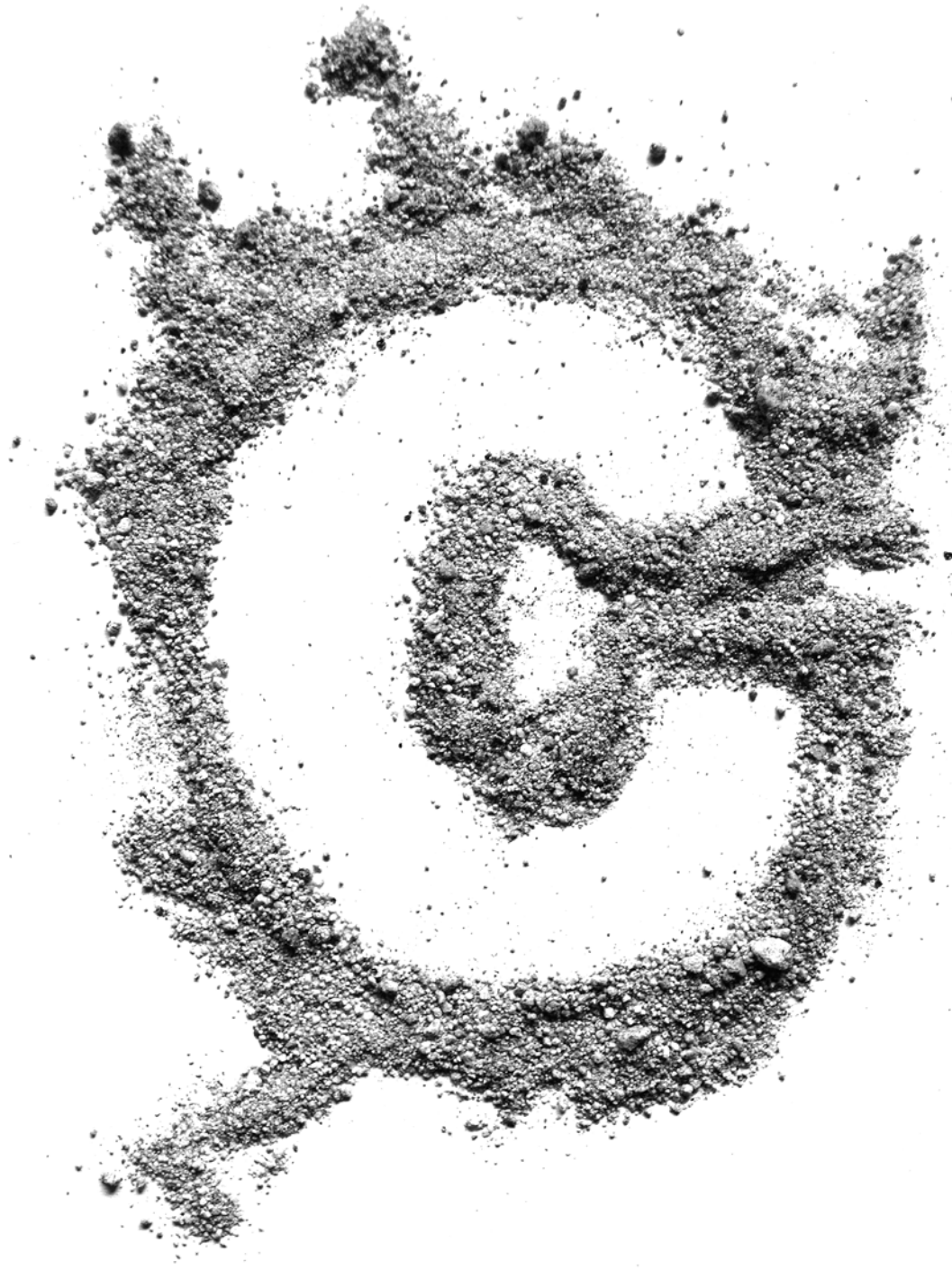


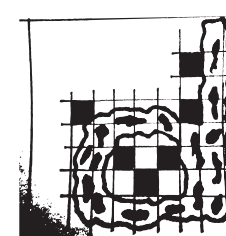
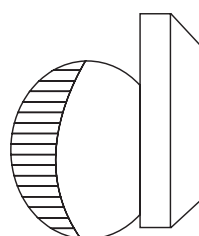
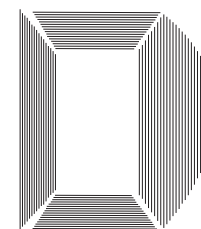
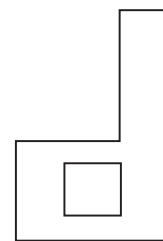
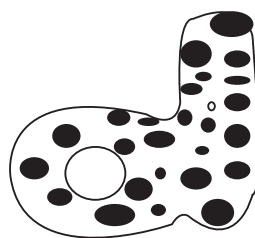
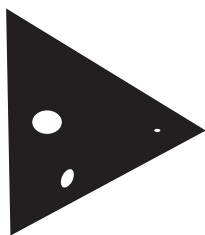
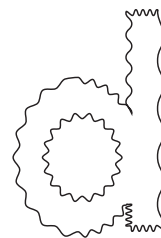
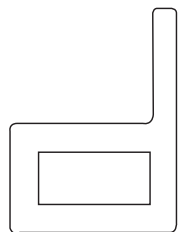
Nació de un jeroglífico egipcio con forma de bastón, que los fenicios adoptaron para su alfabeto con el nombre de gimel. Este signo fue copiado a su vez por los griegos, con el nombre degamma, que tenía varias formas, entre ellas la C. De ahí pasó al alfabeto latino, que en un principio empleaba la misma letra tanto para el sonido C como el sonido G, hasta que Espurio Camilio inventó esta última letra. Y así, ya diferenciadas, llegaron ambas, C y G, al español.

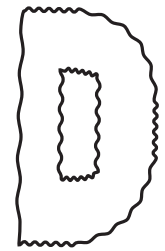
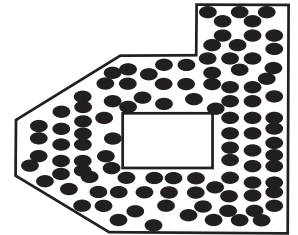
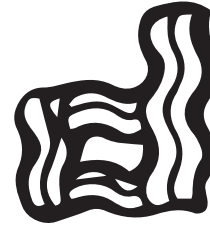
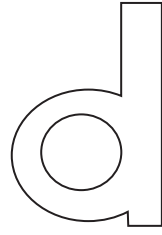
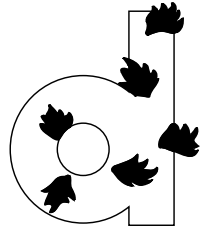
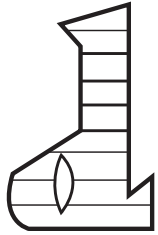


gimel











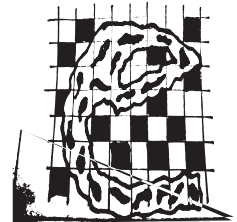
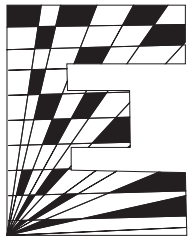
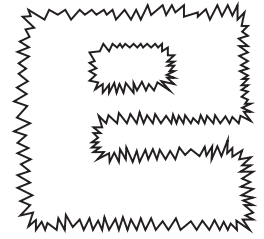
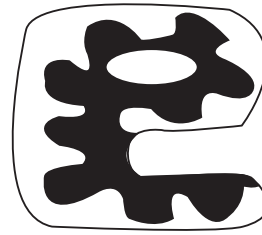
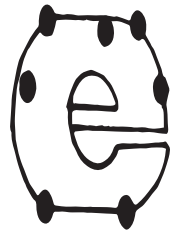
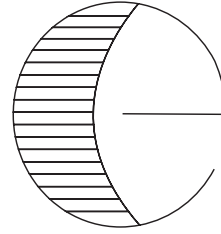
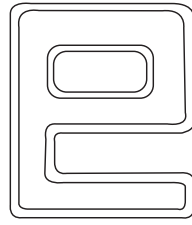


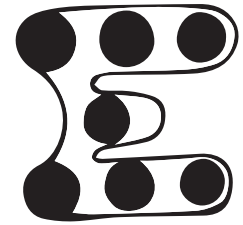
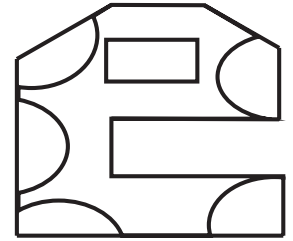
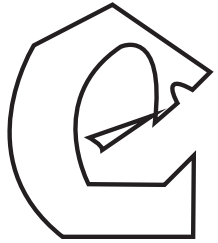
(griego)  
delta













La E es la quinta letra del alfabeto español y del alfabeto latino básico y su segunda vocal. Su nombre es femenino: la e, con dos formas para el plural: es o ees, siendo más recomendada la primera.

La hê semítica probablemente representó inicialmente una oración o figura humana que se llamaba, y probablemente estaba basada en un jeroglífico egipcio similar que era pronunciado y utilizado en forma distinta. En semítico, la letra representaba, en griego hê se convirtió en **Εψιλον** con el valor /e/. Los etruscos y romanos la empleaban de la misma forma. El uso en inglés puede ser distinto como consecuencia del Great Vowel Shift, mientras que en otras palabras, como por ejemplo "bed", la pronunciación es similar al latín y otras lenguas en uso.



Jeroglífico egipcio  
(veneración)



Proto-Semítico  
H



Fenicio  
H



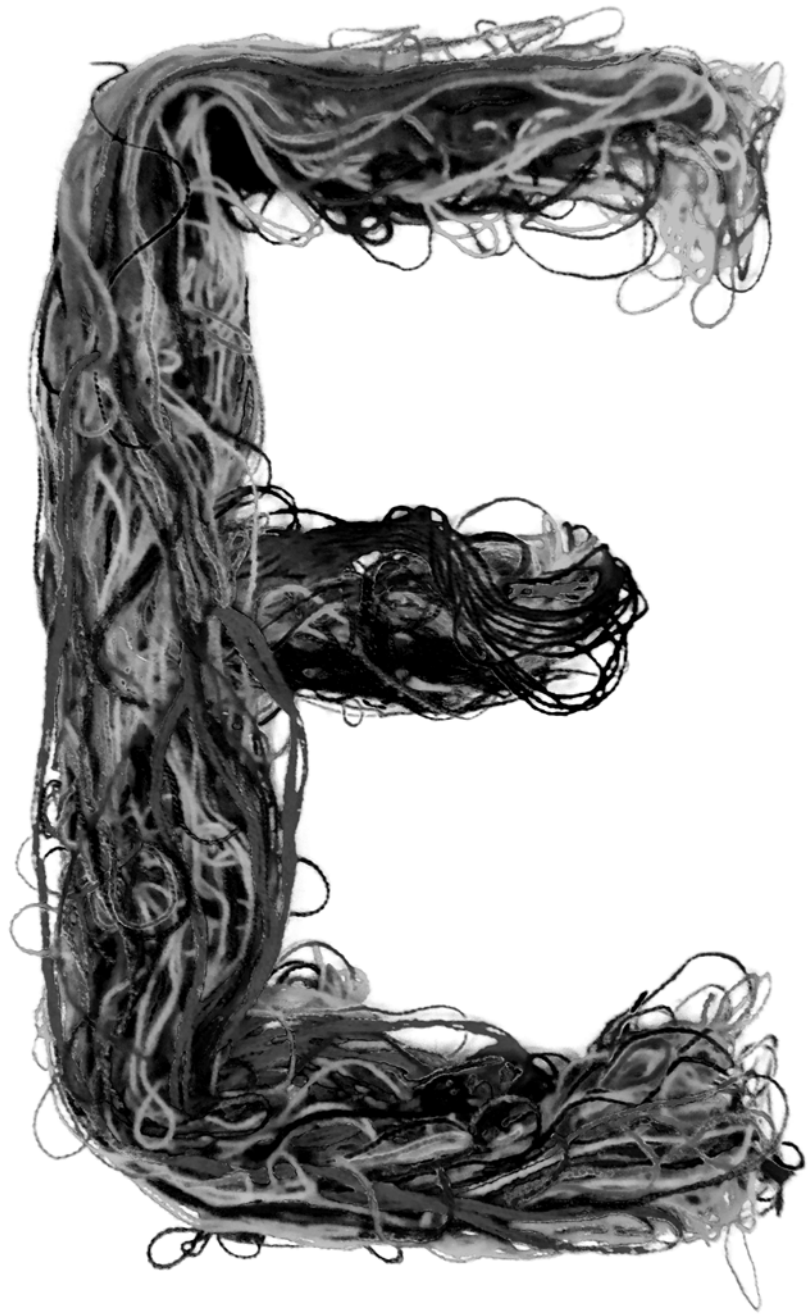
Griego  
Epsilon

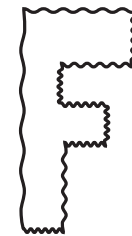
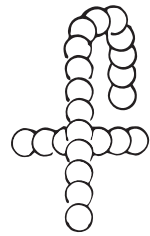
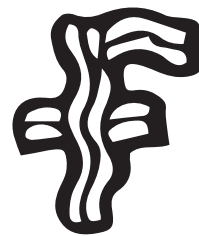
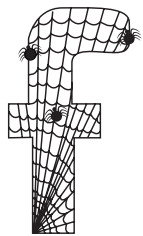
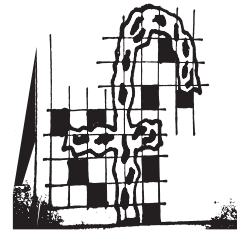
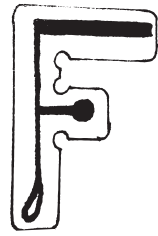
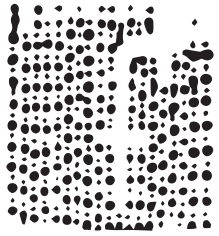


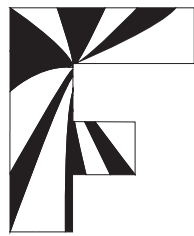
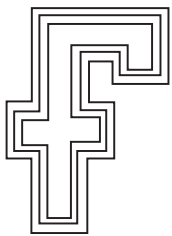
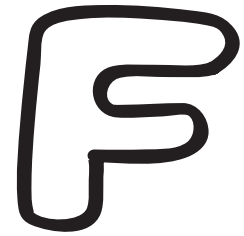
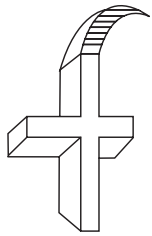
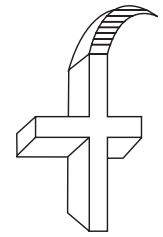
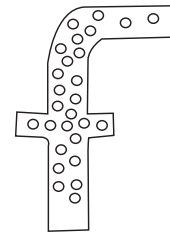
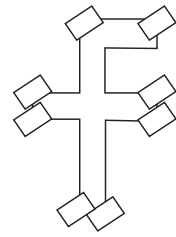
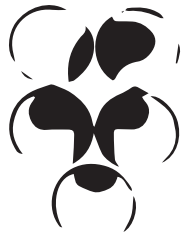
Etrusco  
E

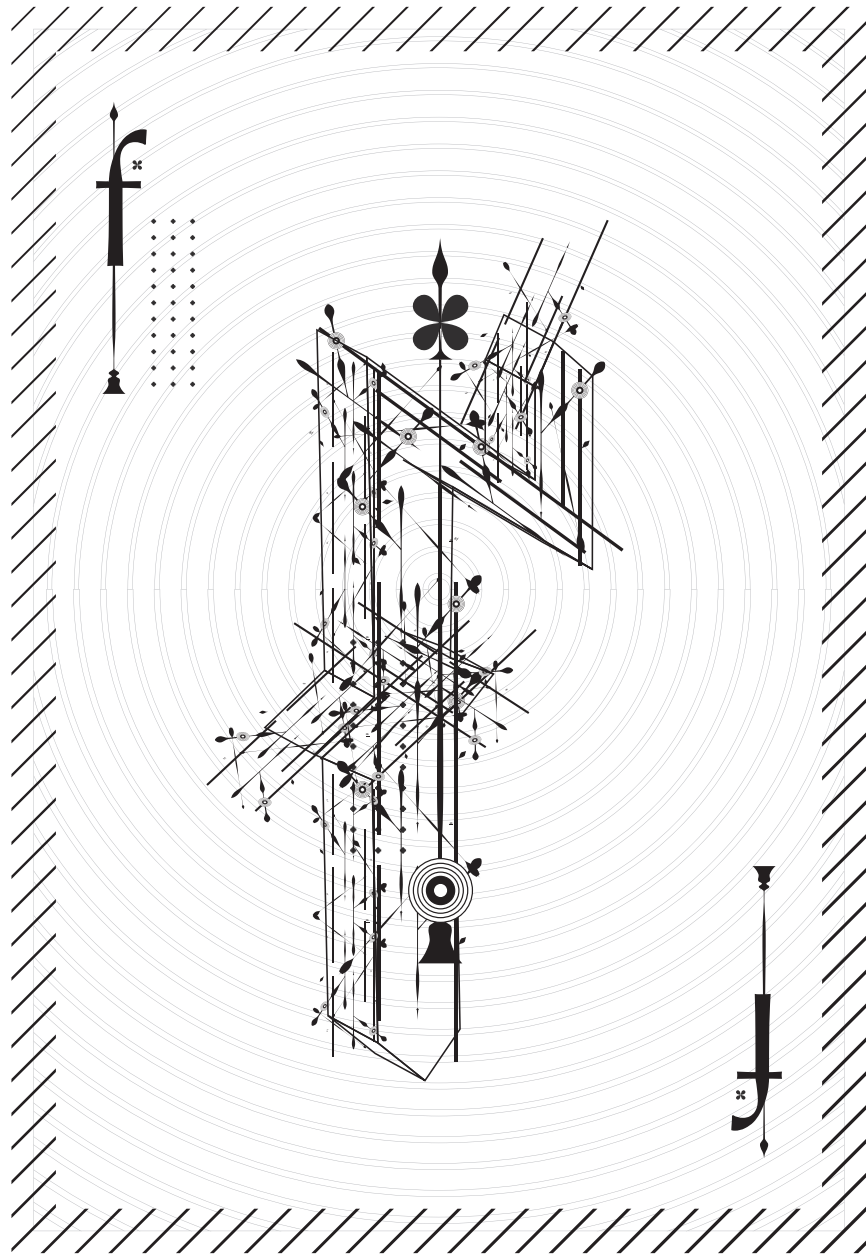


Romano  
E



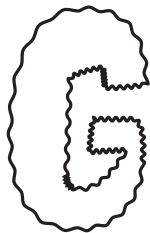
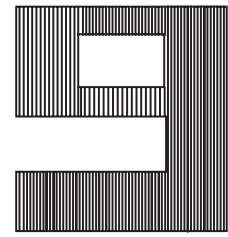
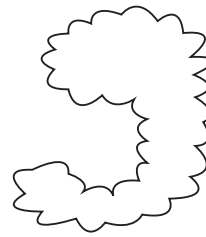
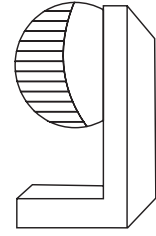
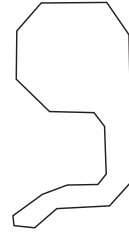
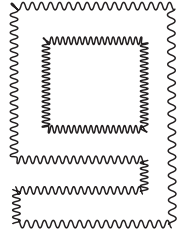


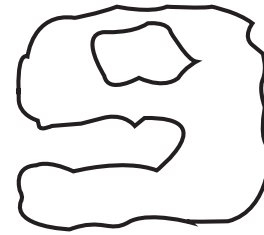
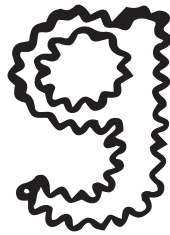
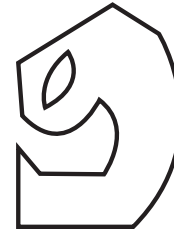
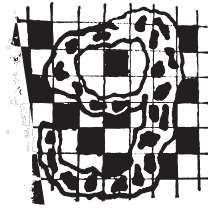


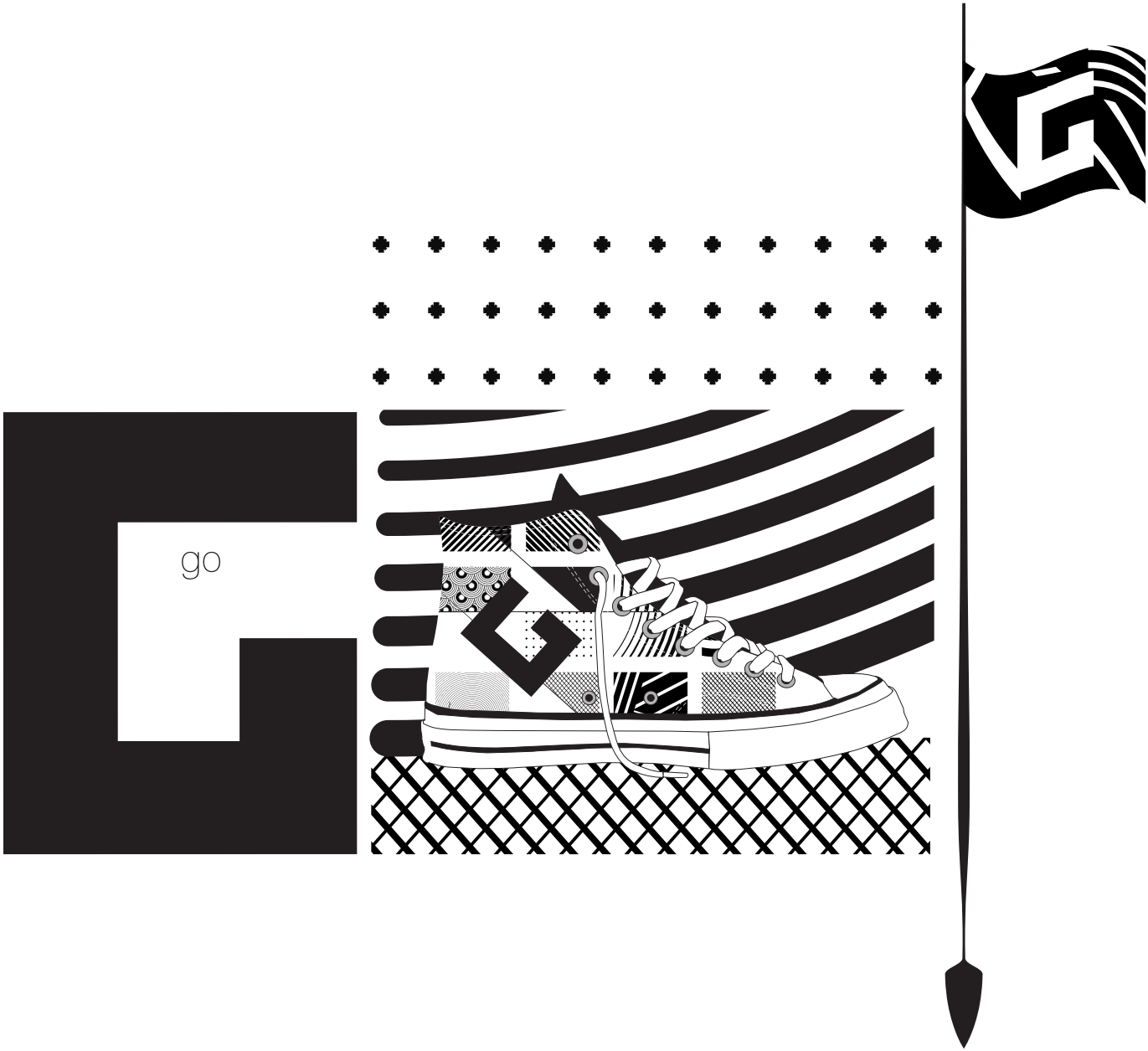




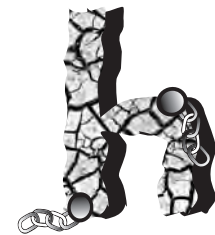
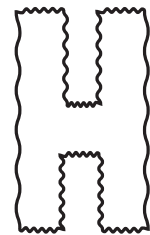
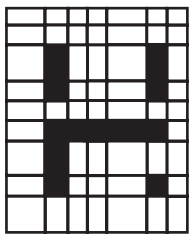
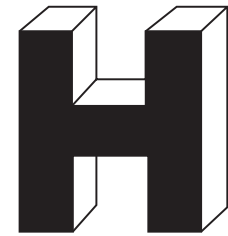
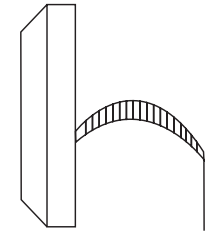
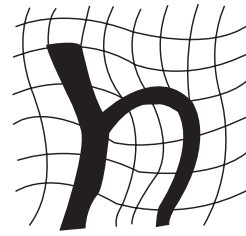
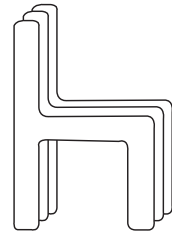
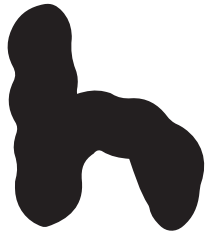


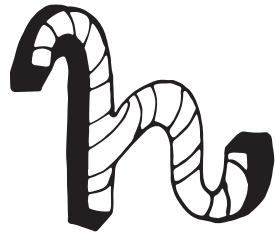
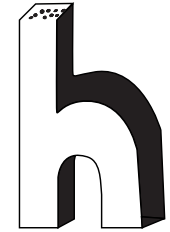
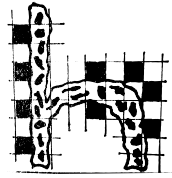
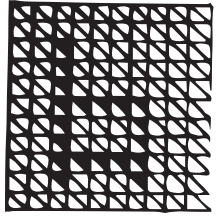


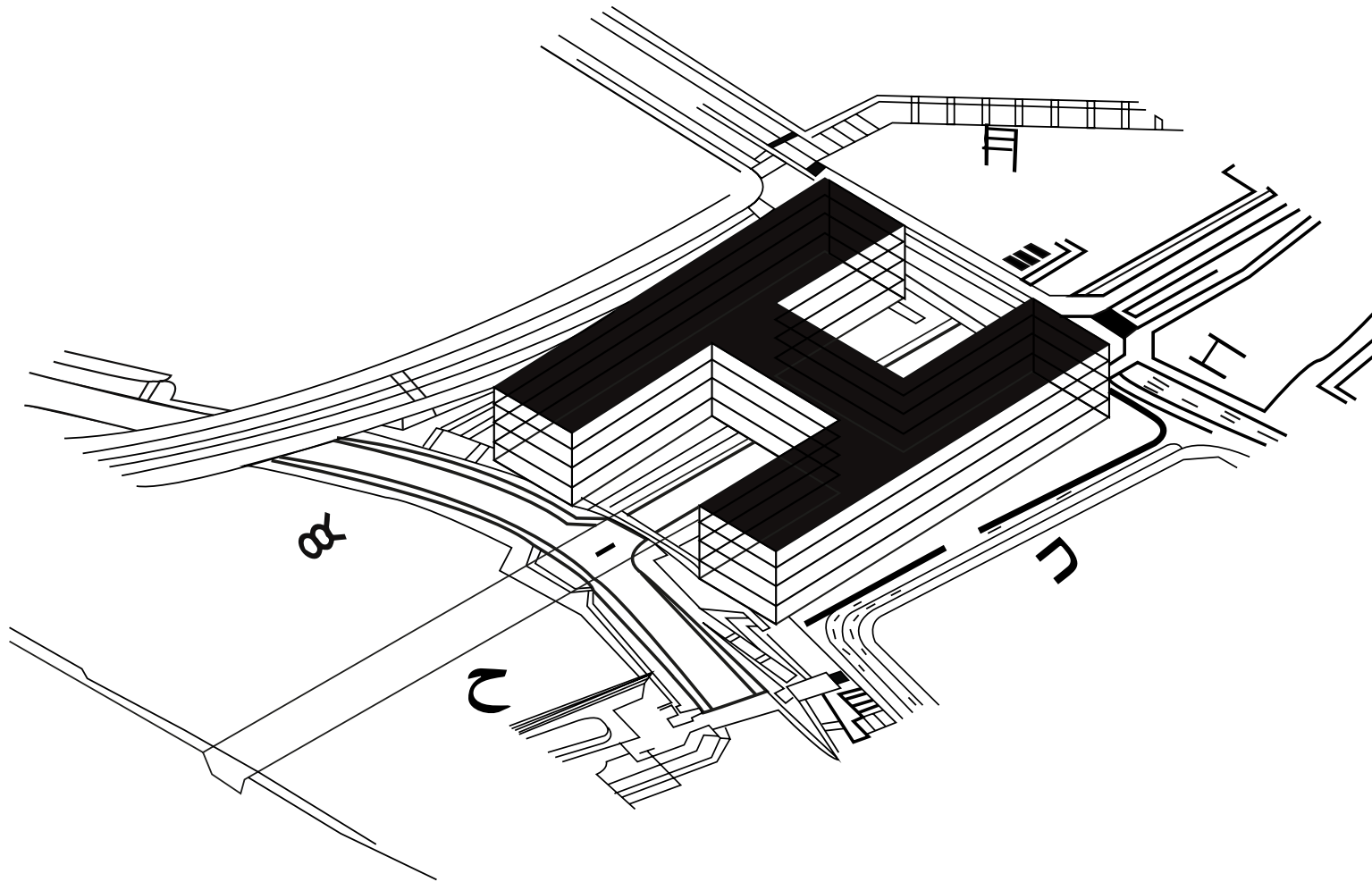






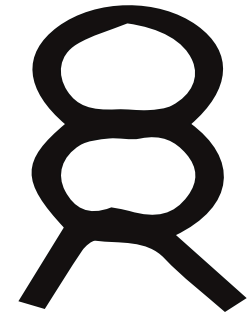






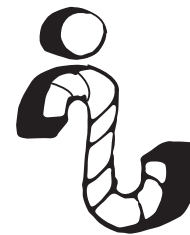
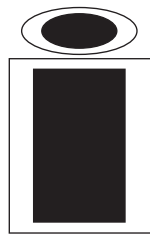
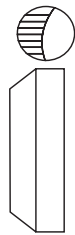
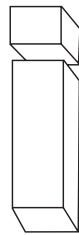
La letra H deriva del hebreo heth, que en las lenguas semíticas significa "cerrado" por eso tiene la barra de en medio. Proviene del latín. Hasta el siglo XVI, en algunos casos, en la lengua castellana se pronunciaba la f inicial latina, con un sonido semejante a la h aspirada inglesa.

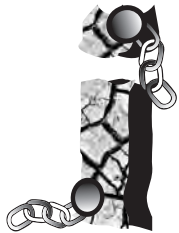
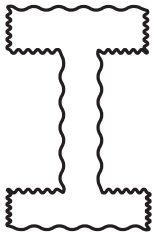
Esta aspiración de la f pasó a representarse por la h, para más tarde transformarse en "letra muda". La letra f se mantiene en familias de palabras originadas de vocablos latinos: hierro, procede de ferrum y pertenecen a su familia palabras como herrera, herrero.









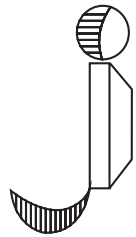
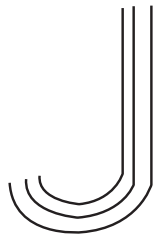
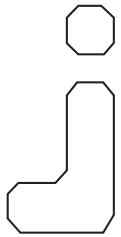
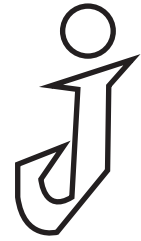
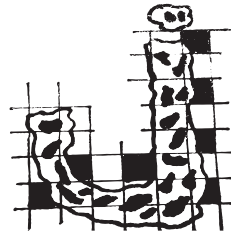
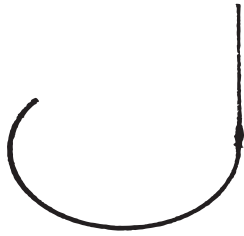
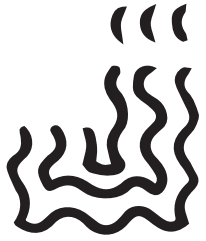


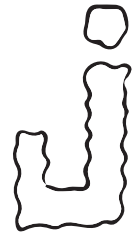
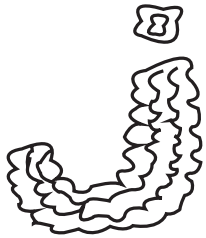
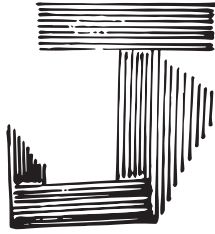
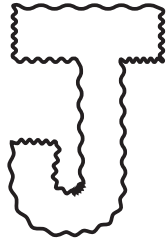
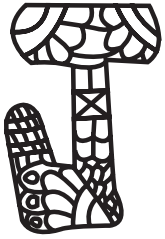


Conocida en el alfabeto griego como iota, es la novena letra y se entendía con la mano cerrada el pulgar estirado. En el sistema de numeración griego tiene un valor de 10.

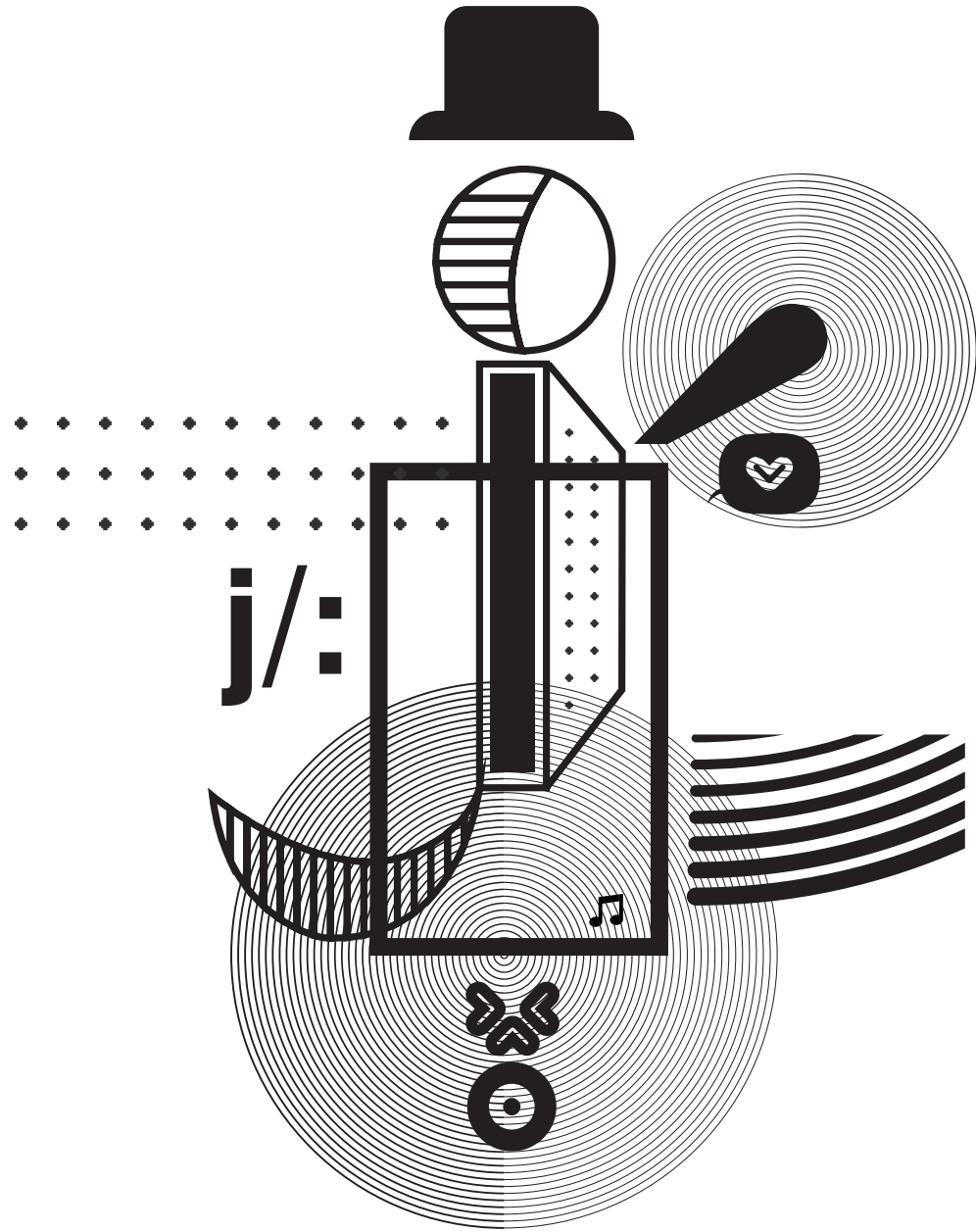
Ι  
o  
t  
a





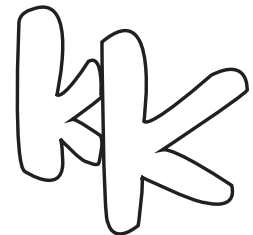
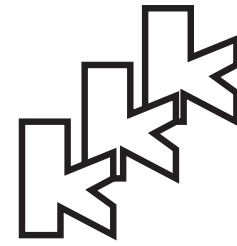
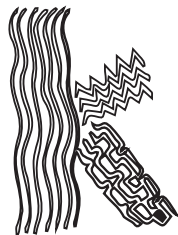
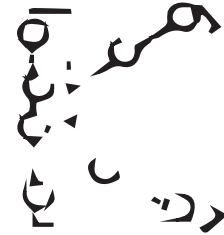
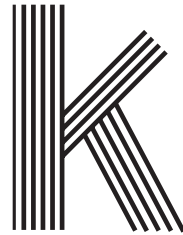
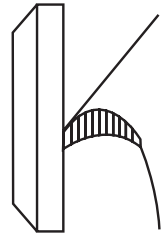
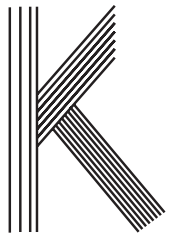
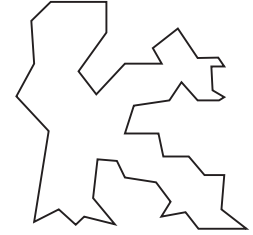
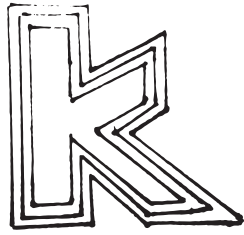


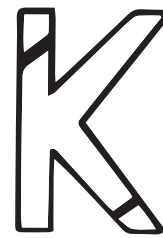
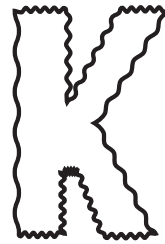
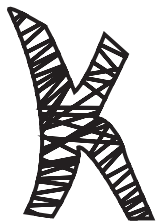
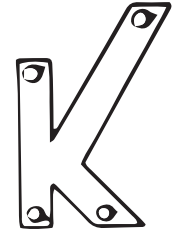


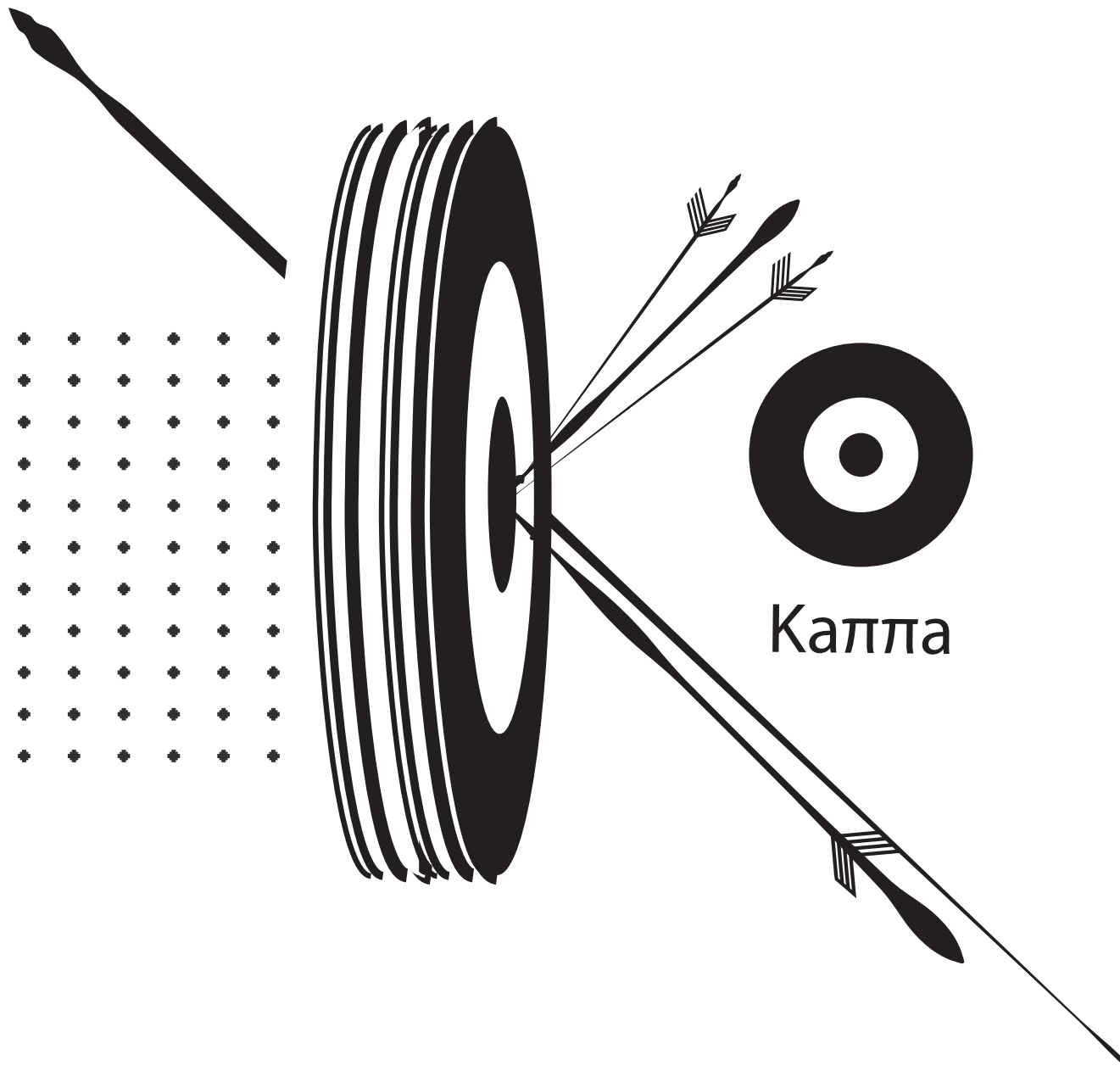






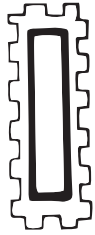
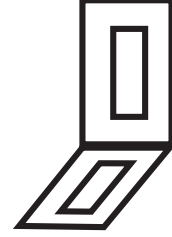


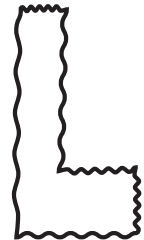
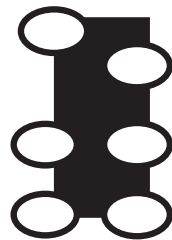
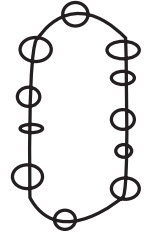
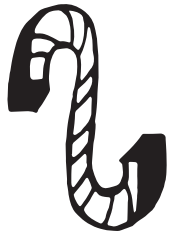




Калла







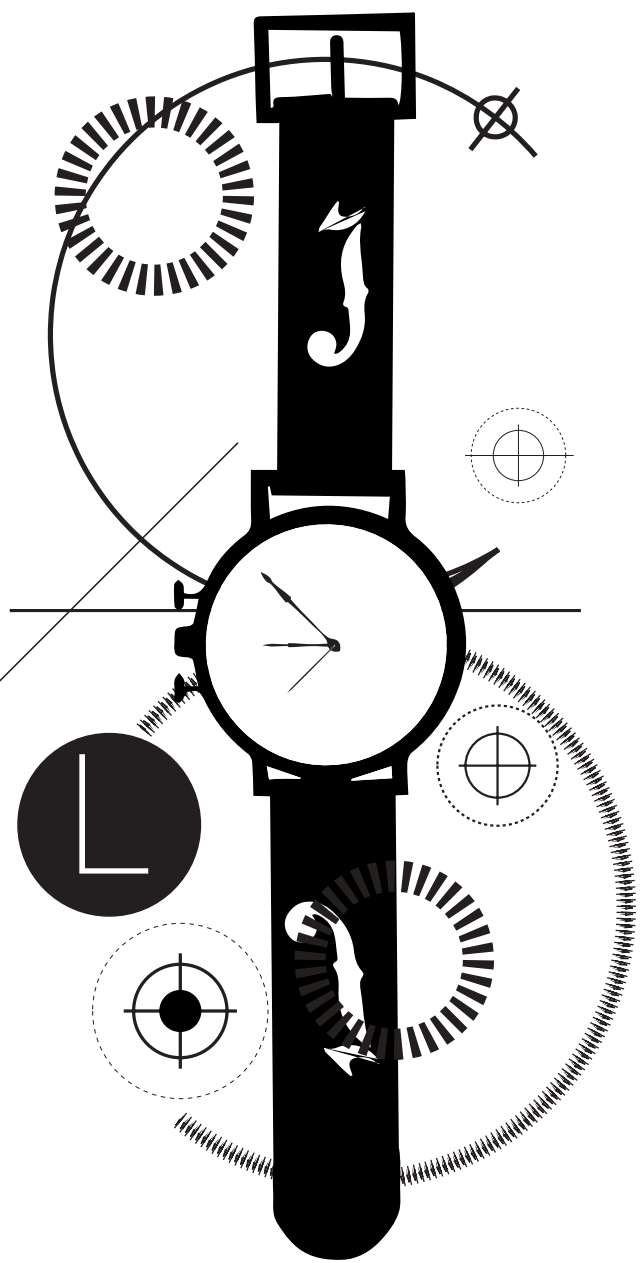
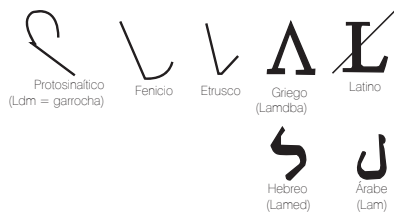


La letra L deriva de la duodécima letra del alfabeto proto asináltico lamed que se refiere a un aguijón para buey, es decir una forma de espoleta que se usaba para hacer mover a este animal. Corresponde a la letra L del alfabeto latino o romano, y gráficamente a la letra lambda griega arcaica que proviene de la letra lámmed fenicia. Su origen es un signo de la escritura jeroglífica egipcia representado por un tigre: 'labo', transformándose cuando pasó a la escritura hierática y demótica.

La letra (Lamed) se utiliza en hebreo para todo lo que tenga que ver con estudiar o enseñar.

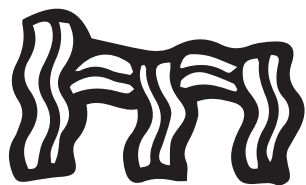
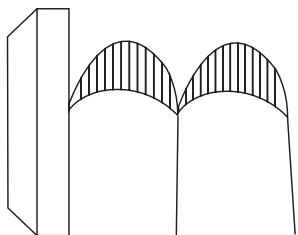
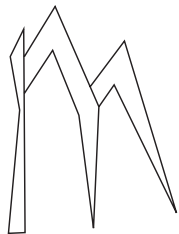
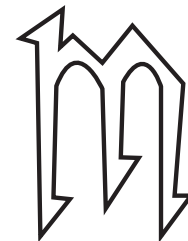
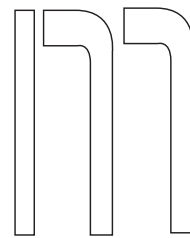
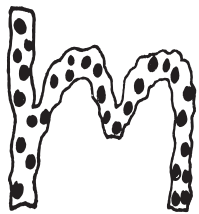
Es por esta causa que, lelamed es (enseñar) y lilmod (estudiar).

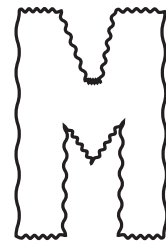
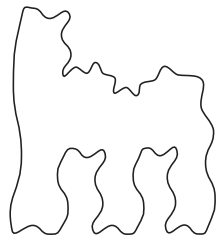
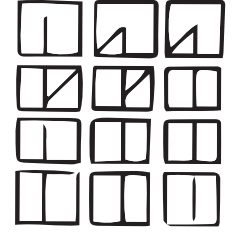
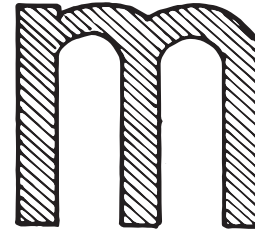
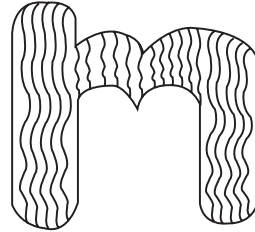
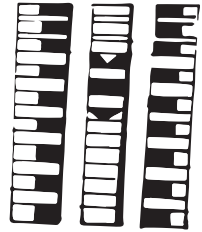
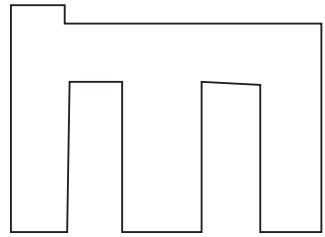
Un ejemplo de ello es el apellido Melamed que significa (el que enseña). Como dato, si alguno visita Israel, verá que hay una importante cantidad de autos comunes con la letra Lamed; en su techo. Son los autos de los que enseñan a manejar.

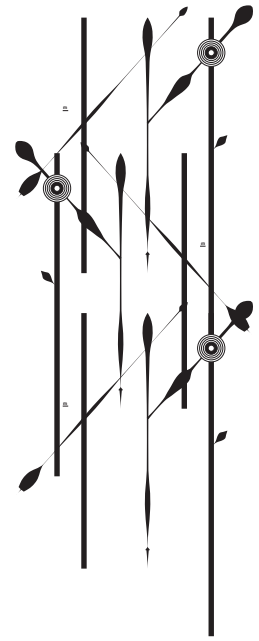
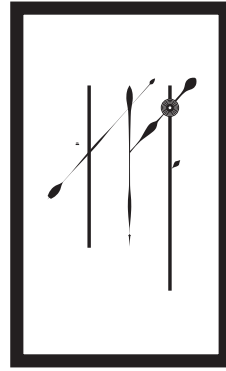
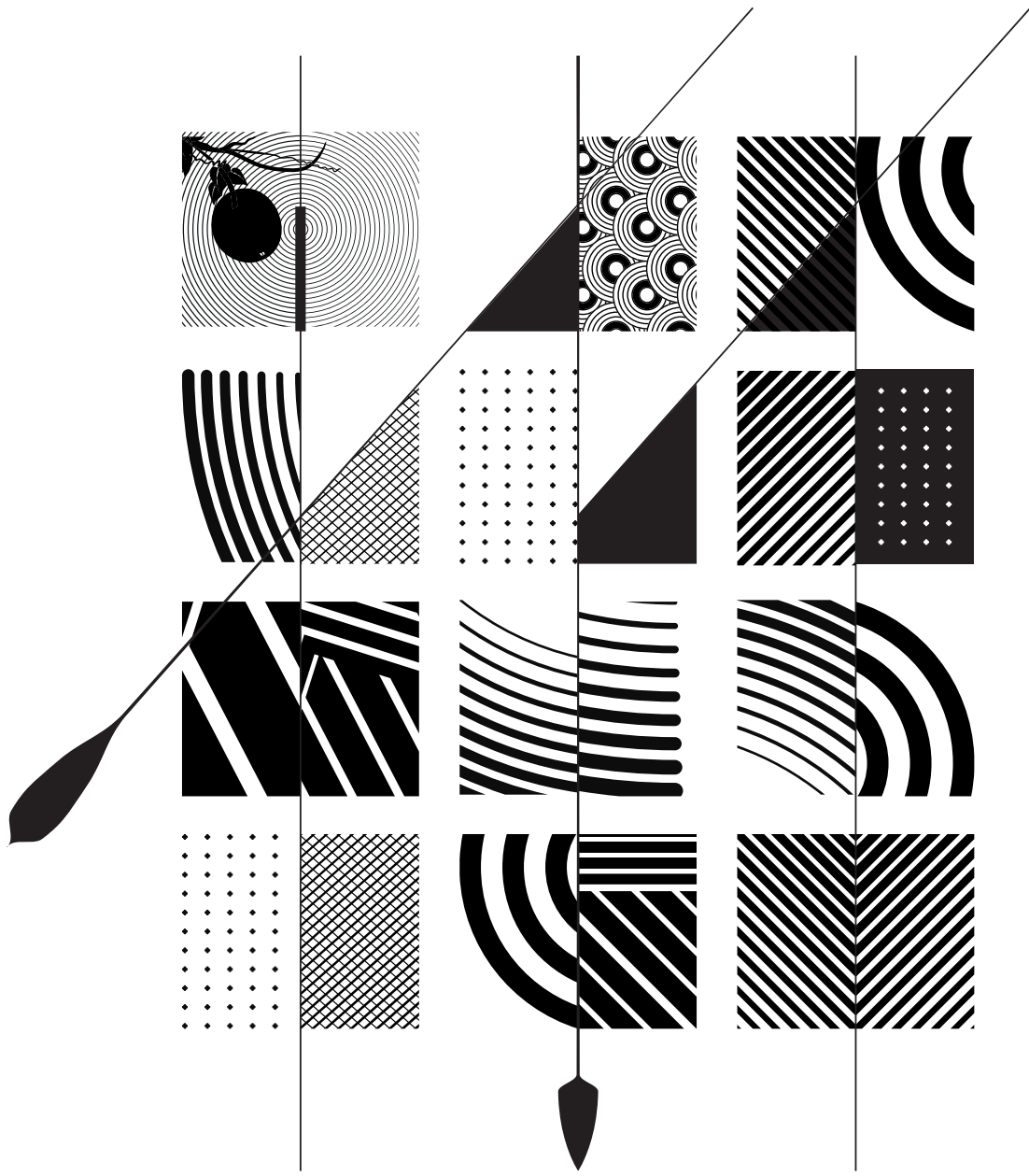






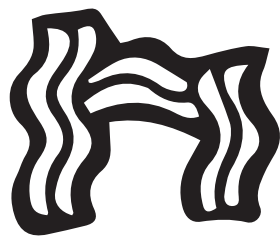
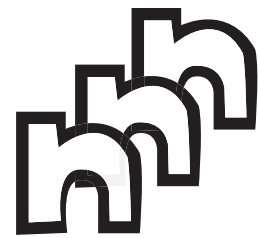
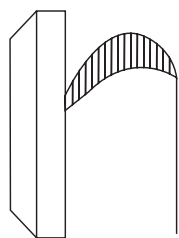
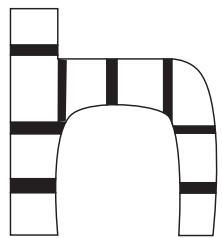
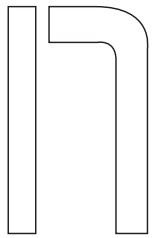
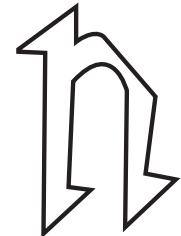
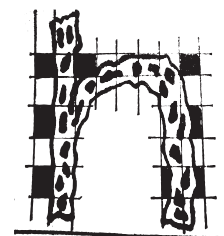
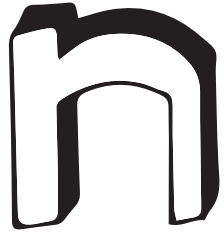


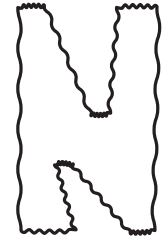
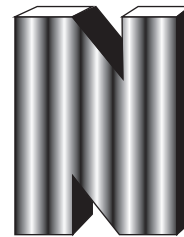
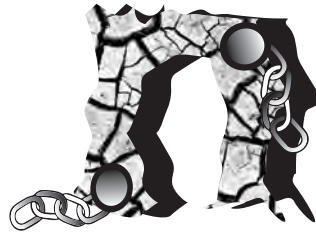
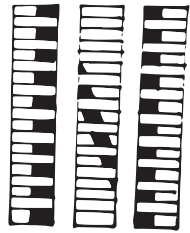
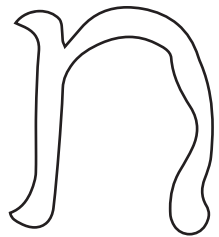
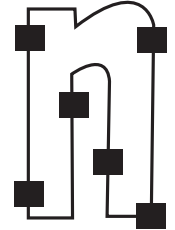










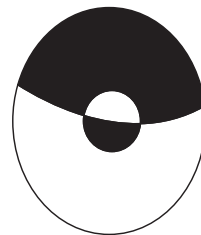
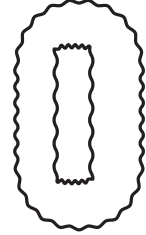
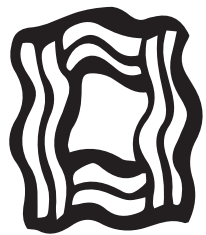
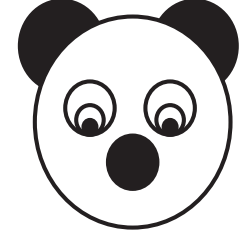
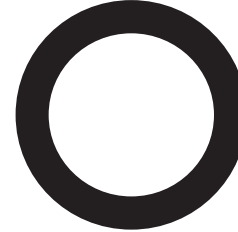
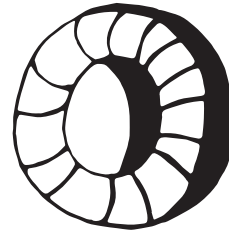
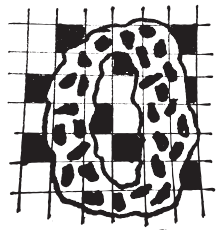
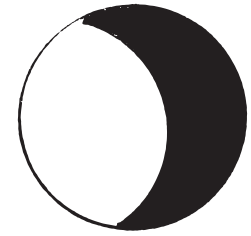
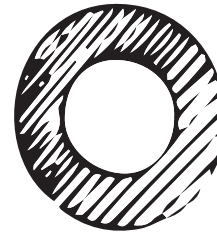
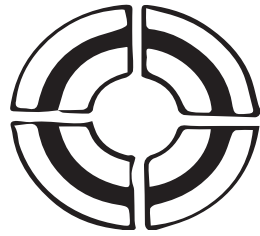


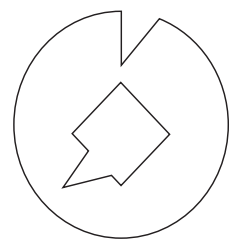
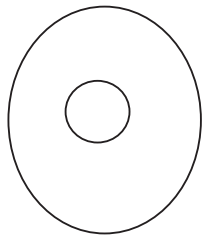
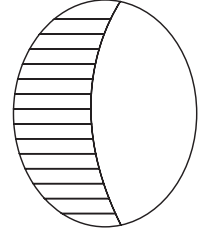
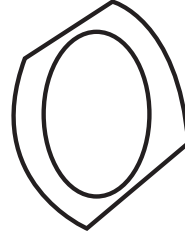
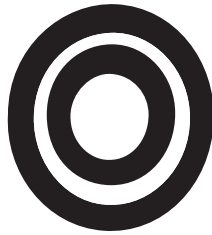


7 n n











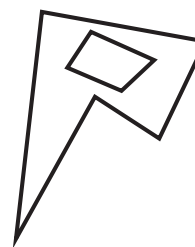
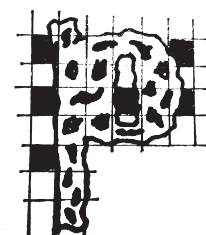
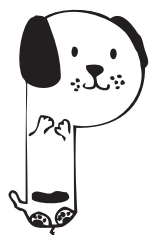
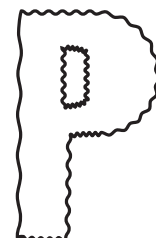
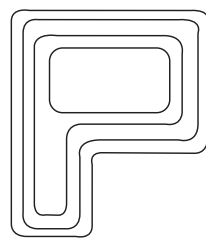
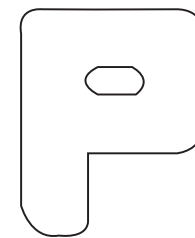
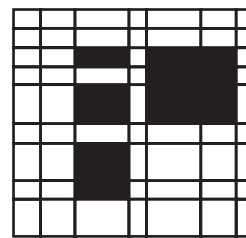
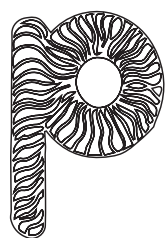
La letra 'o' aparece en la escritura jeroglífica egipcia con la forma de un ojo humano que miraba de frente. Los fenicios esquematizaron el símbolo dándole una sencilla forma circular y recordando su origen llamando la letra ayin 'ojo'. Reducida la adoptaron los griegos, después los romanos y, por fin, nosotros.

Considerada históricamente, la o en las lenguas románicas procede de su antecedente latina; si bien hay palabras cuya evolución demuestra que hubo oes latinas que fueron transformadas en el diptongo ue al pasar al español.

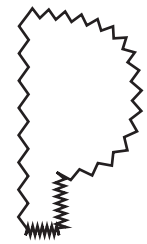
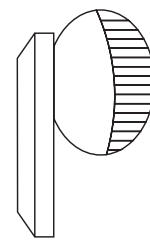
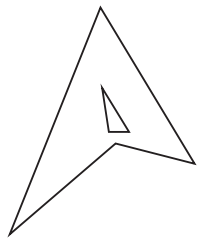
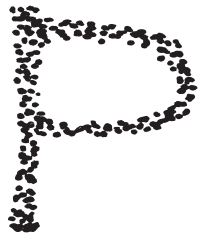
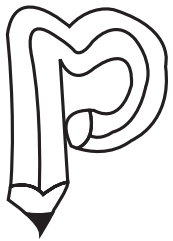
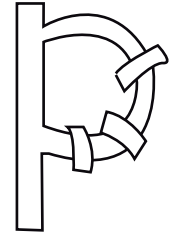
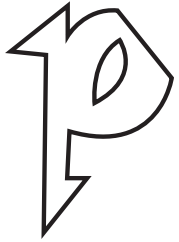
MOSTACHO

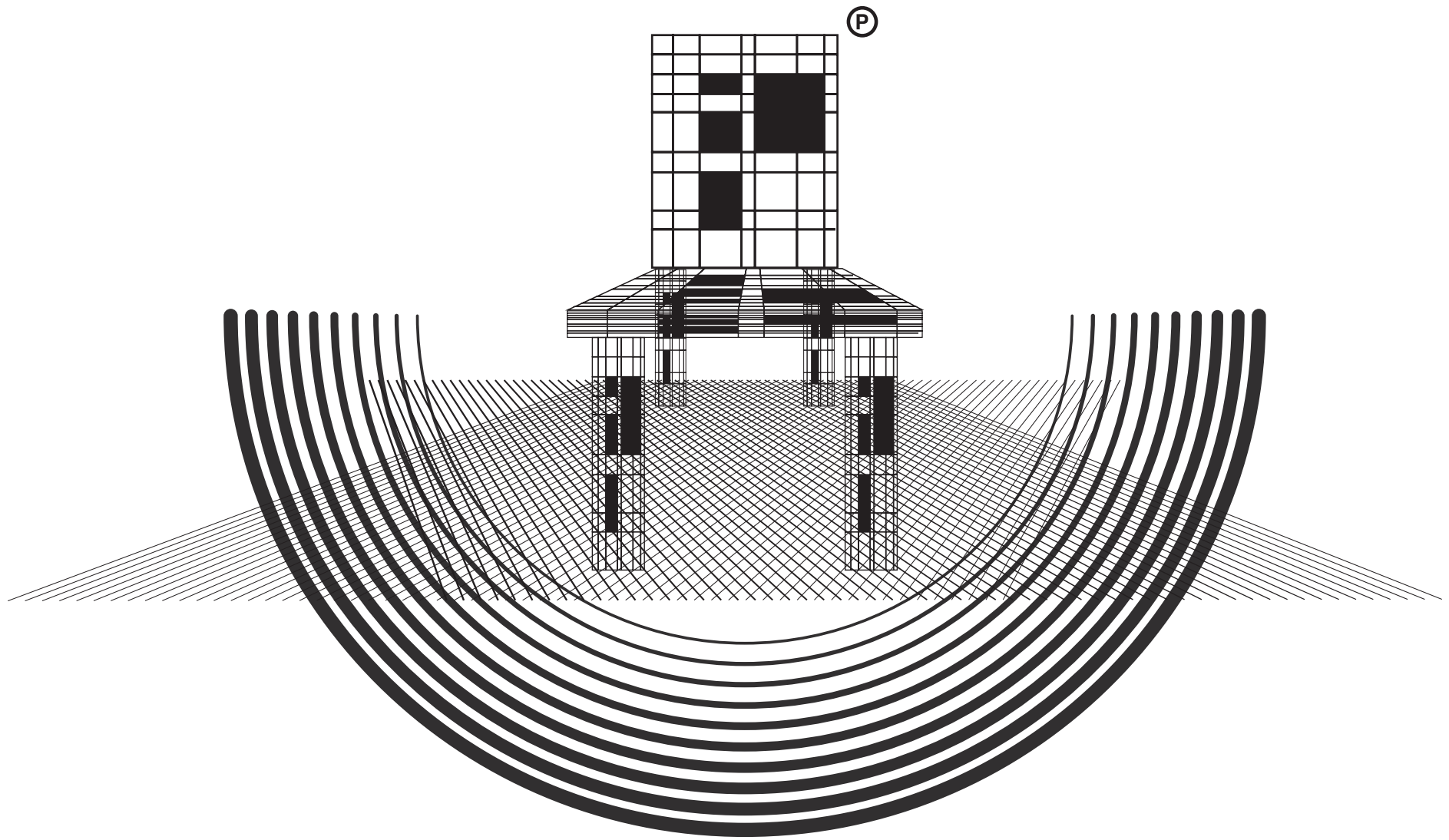






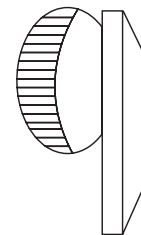
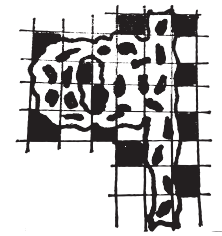
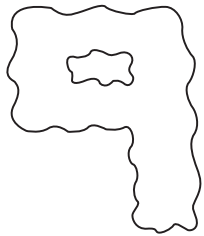
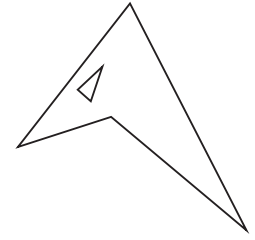
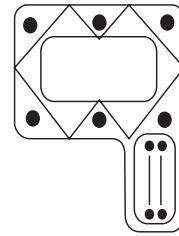
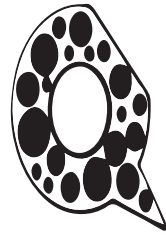
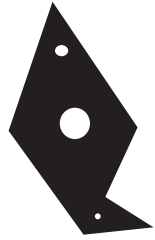
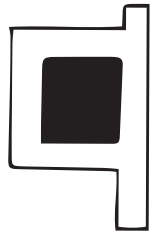


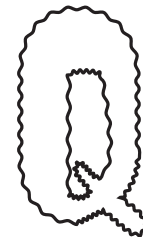
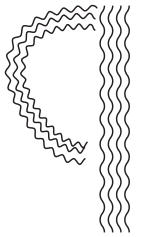
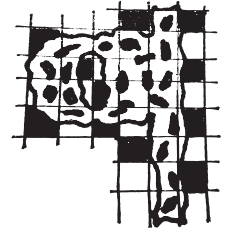
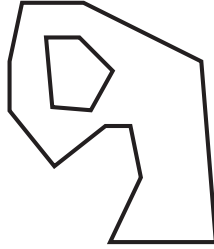
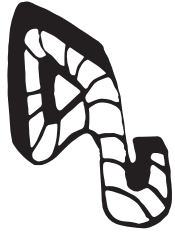








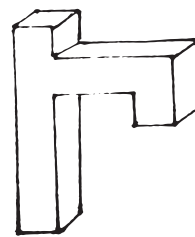
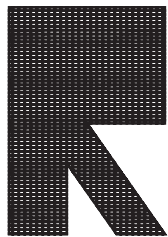
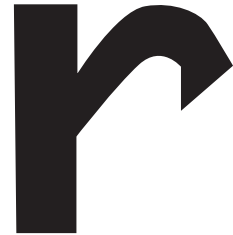
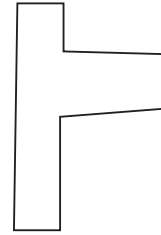
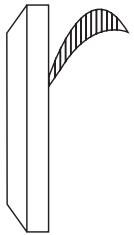
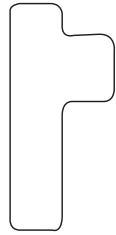


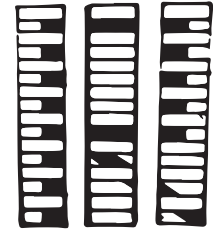
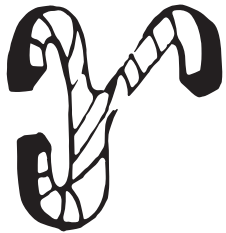
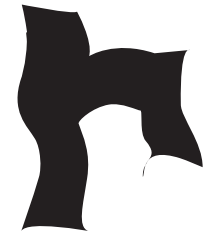














La letra R nació de un jeroglífico egipcio que simbolizaba la cabeza humana vista de perfil. Los fenicios llamaron a la letra res que quería decir cabeza, la redujeron y le dieron una forma parecida a la letra actual P, aunque escrita al revés, es decir orientada hacia la izquierda. Este signo fue adaptado consiguientemente por los griegos con el nombre rho y del mismo modo que hicieron con las demás letras, fueron giradas hacia la izquierda, fue así como finalmente fue adaptada por los latinos al alfabeto actual.

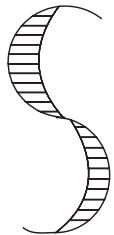
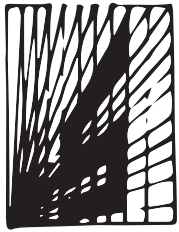
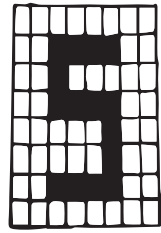


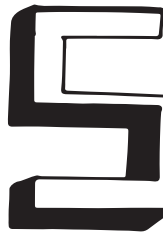
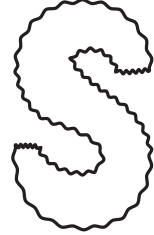
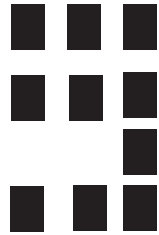
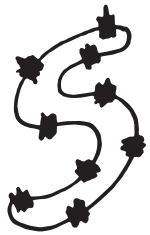
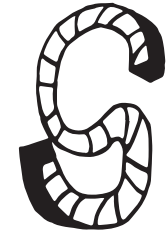
**RHO**





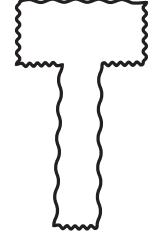
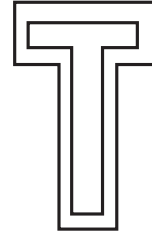
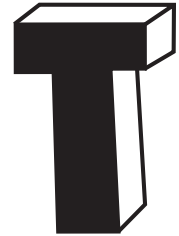
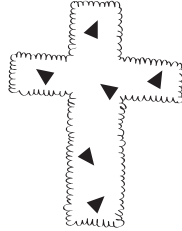
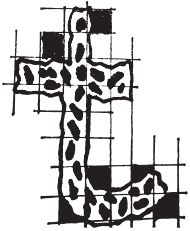
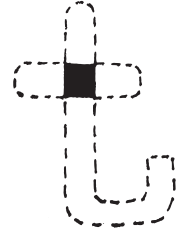
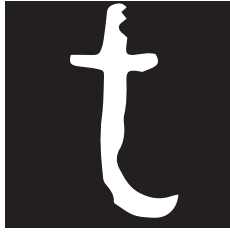
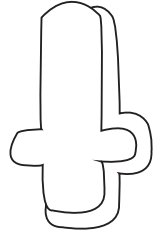
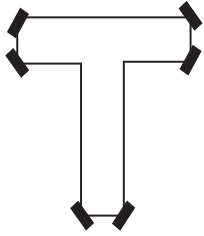


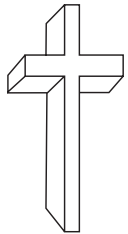
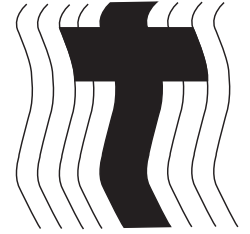
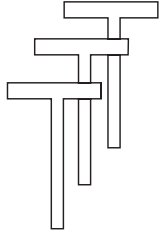
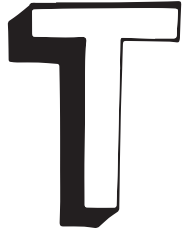








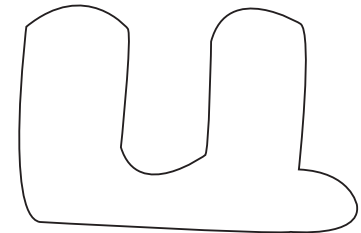
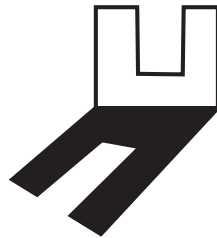
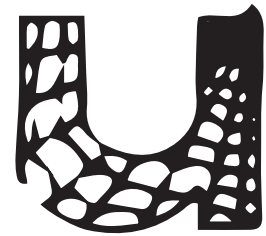
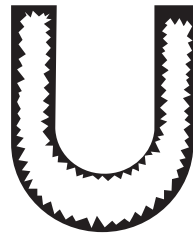
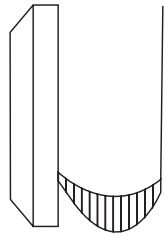
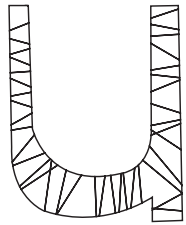
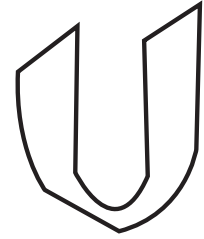
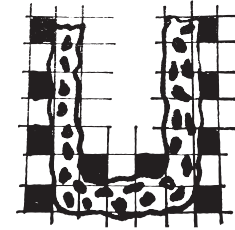
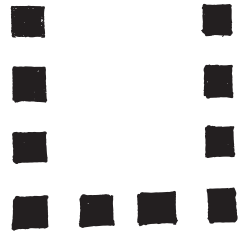


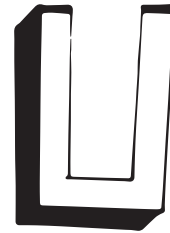
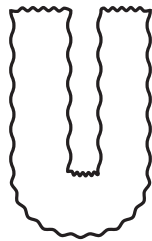
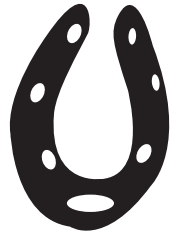
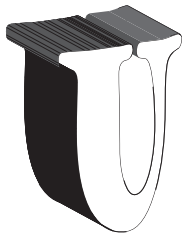
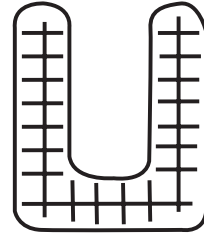
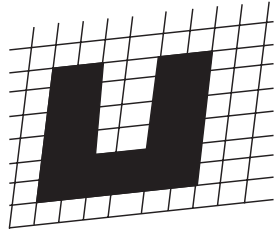




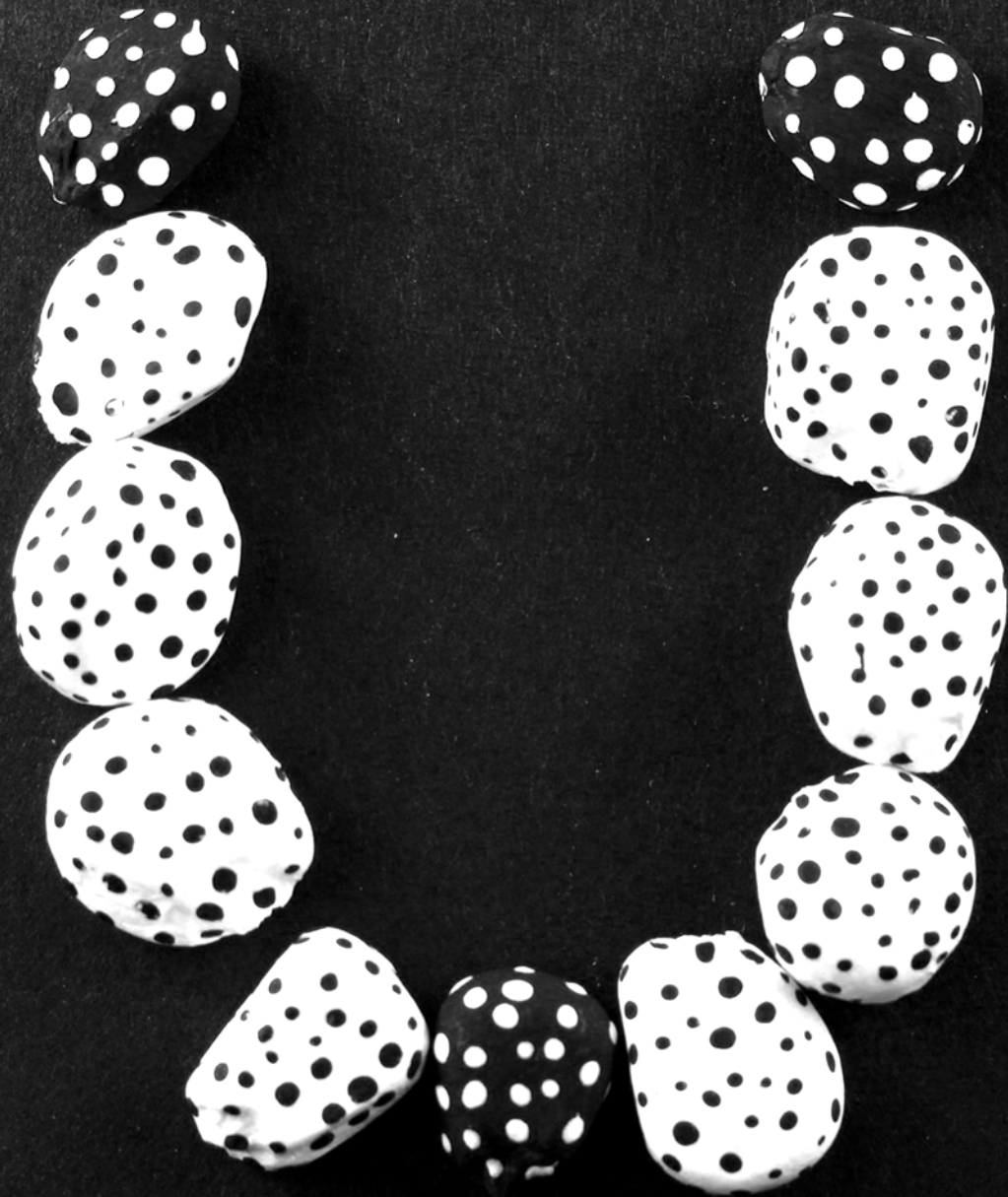


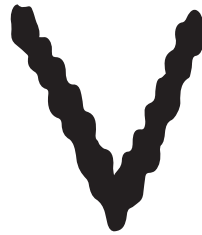
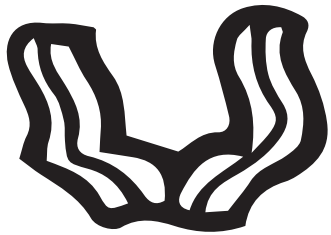
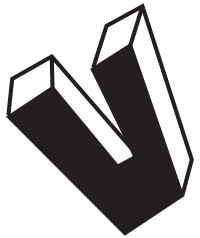
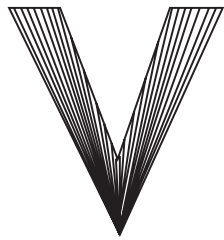
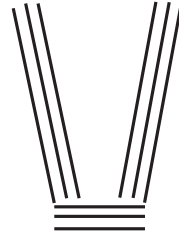


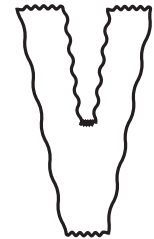
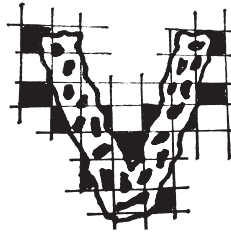
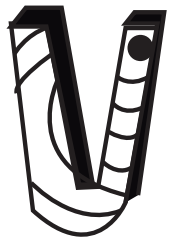
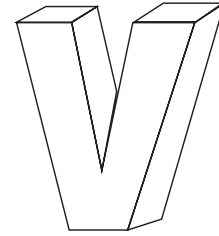
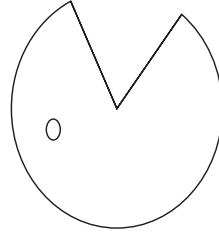
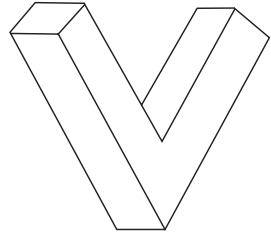
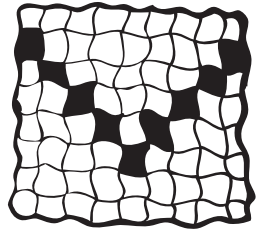




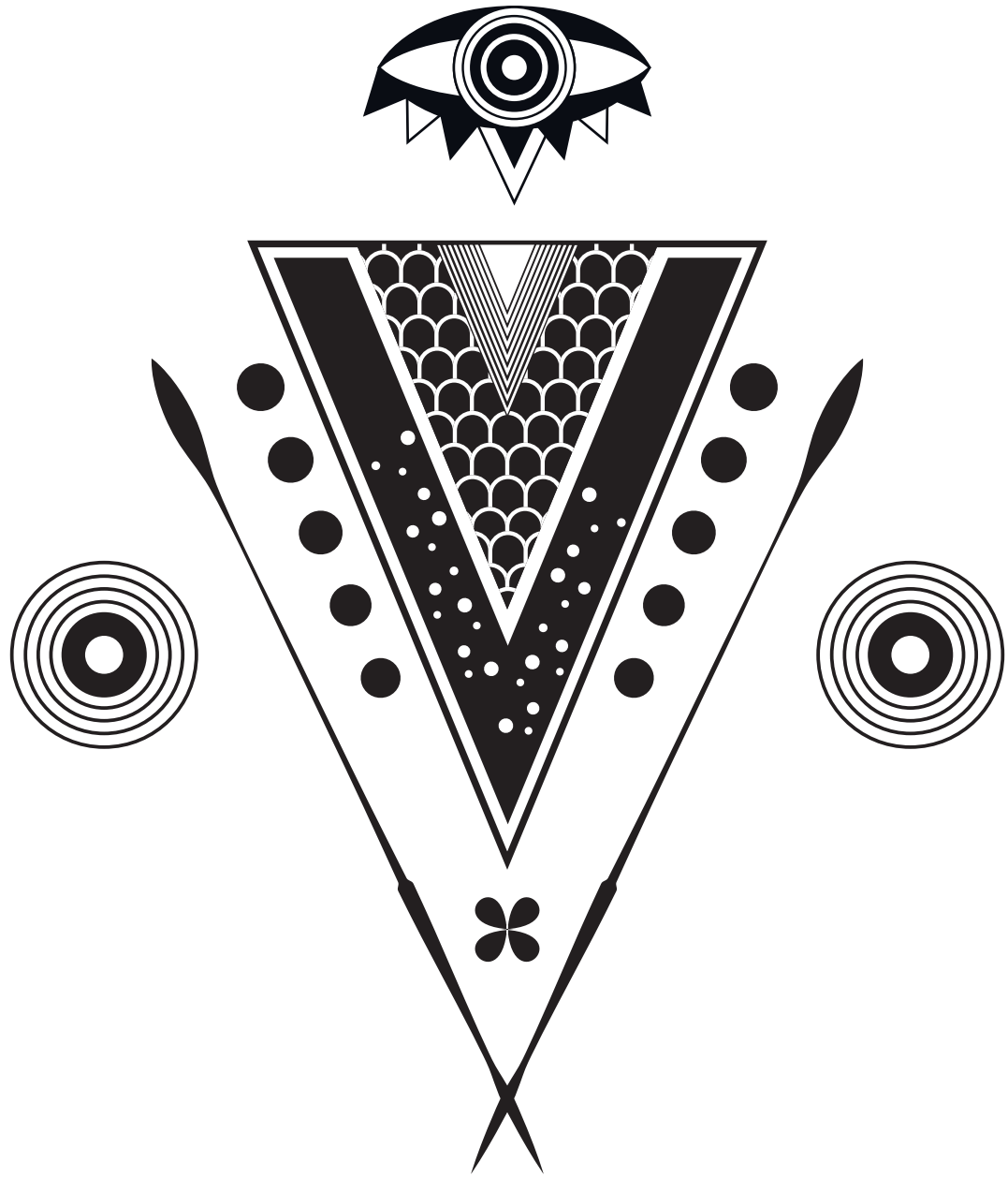




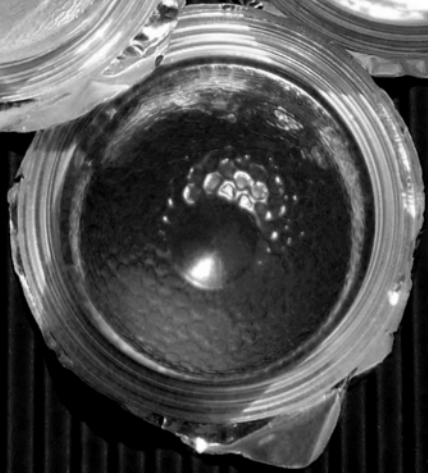


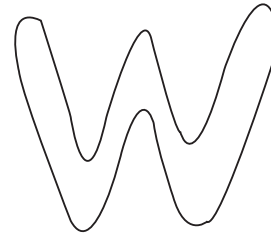
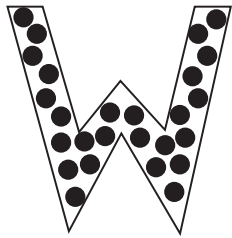
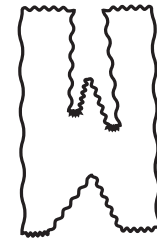


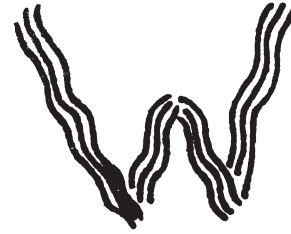
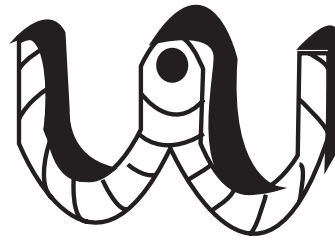
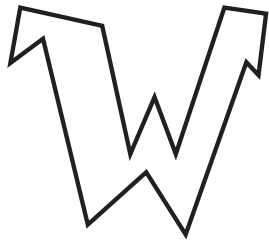
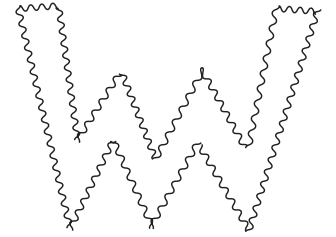
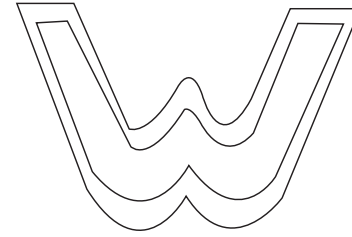
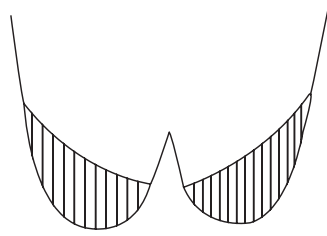
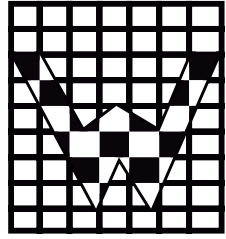


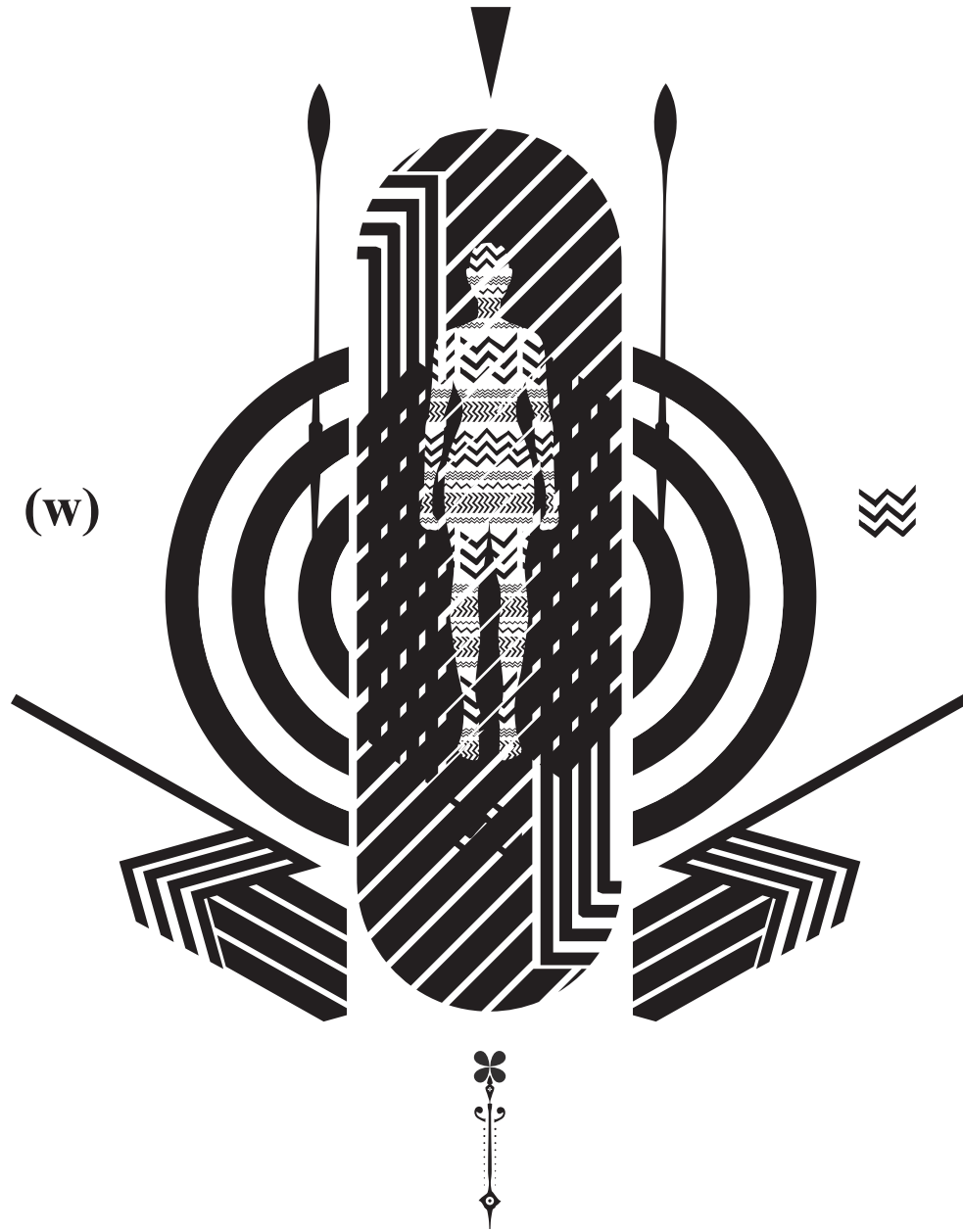




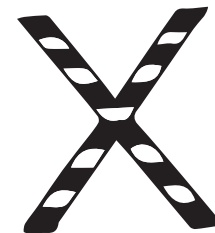
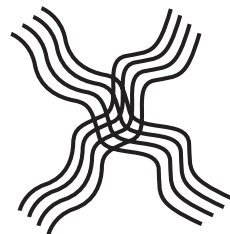
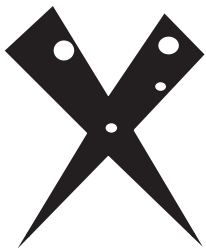
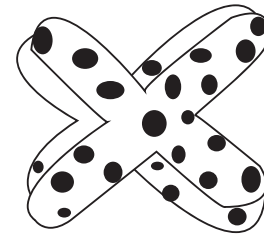
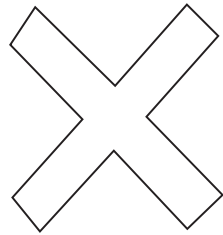
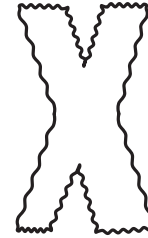


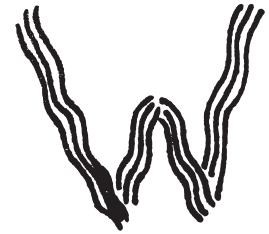
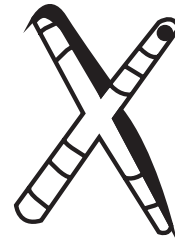
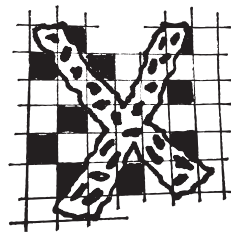
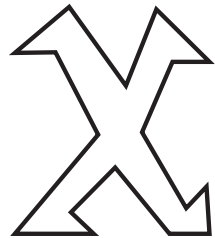
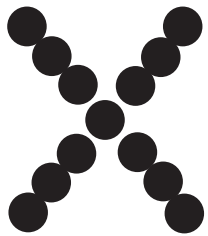
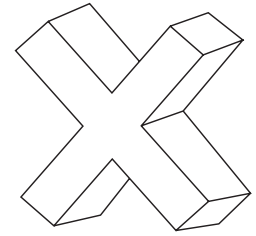
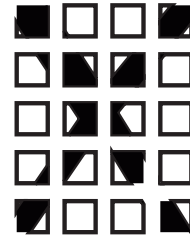
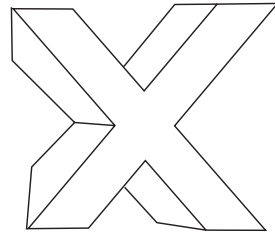
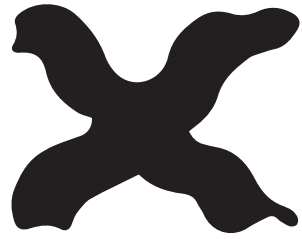


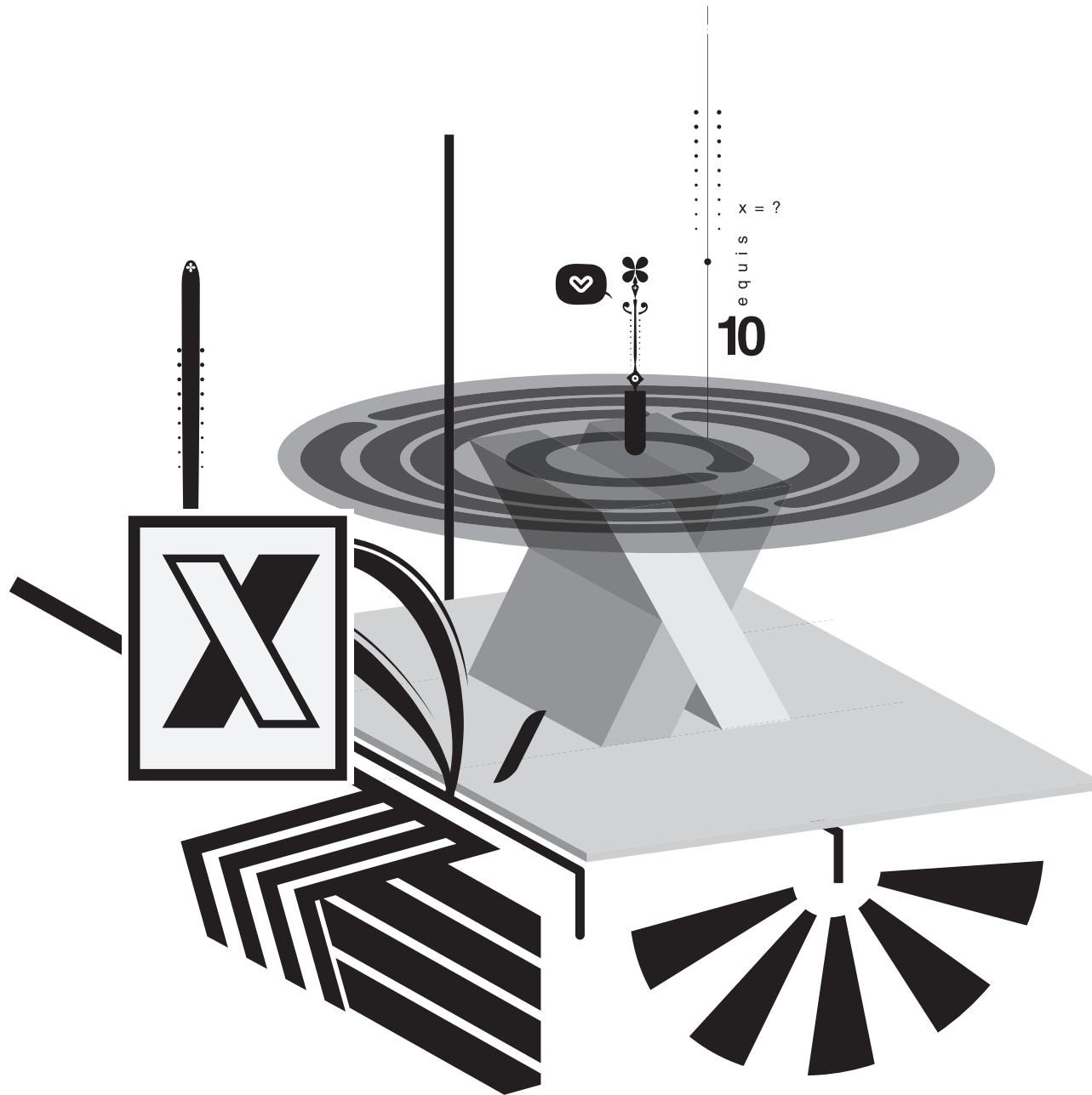






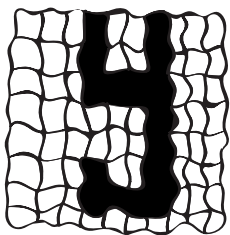
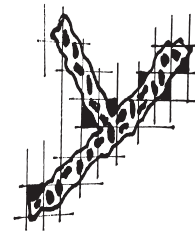
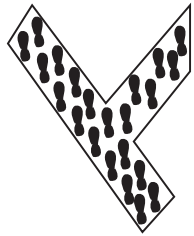
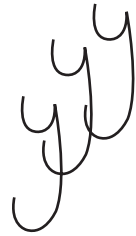
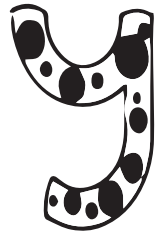


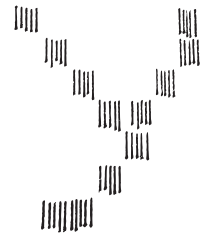
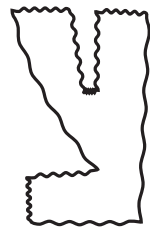
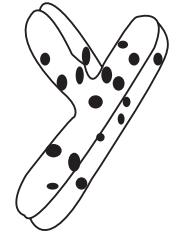
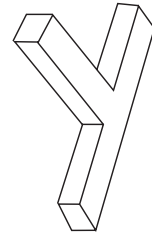
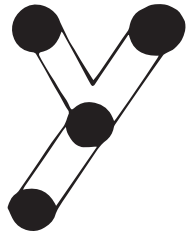






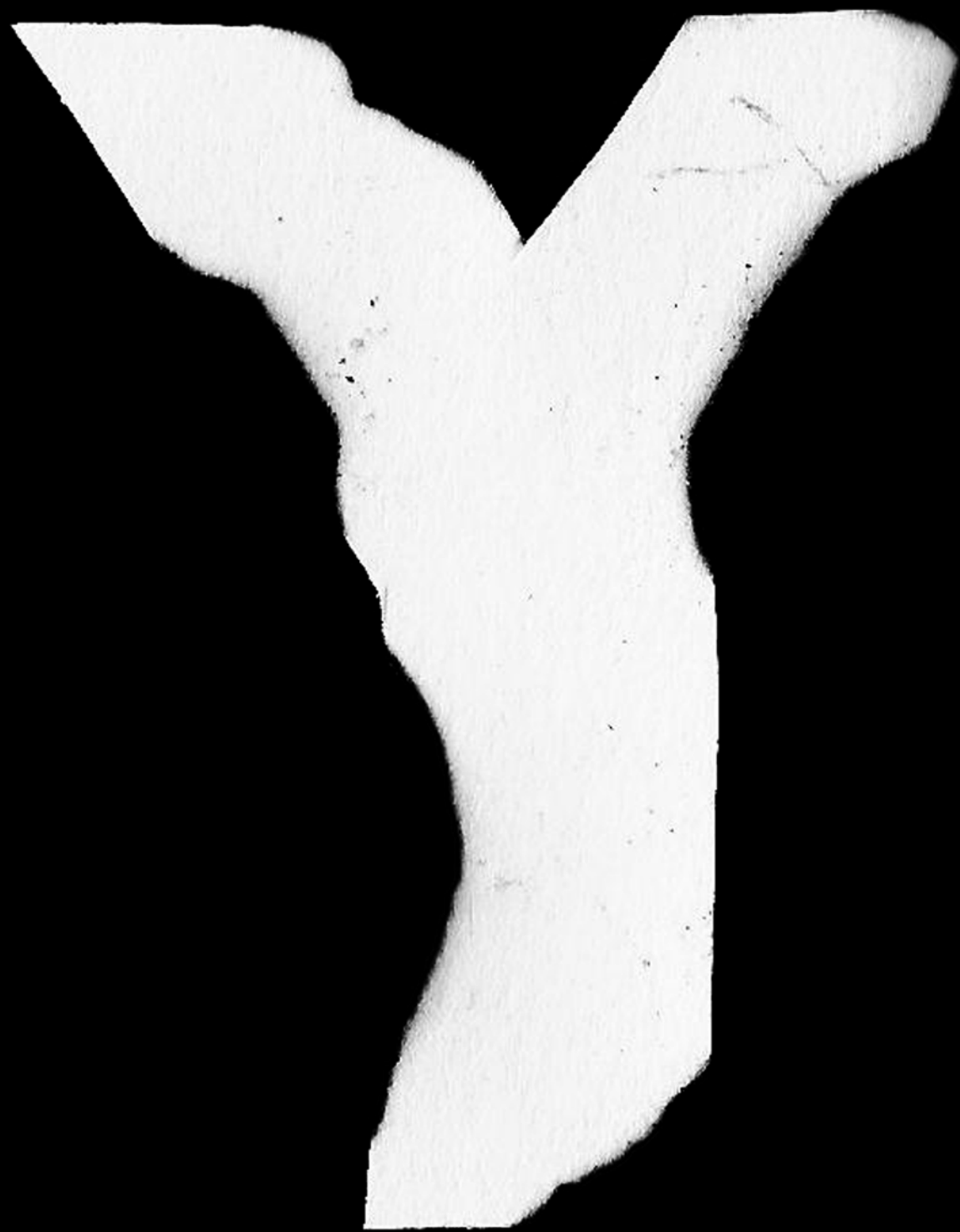


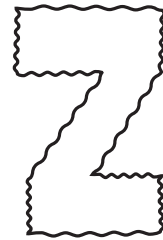
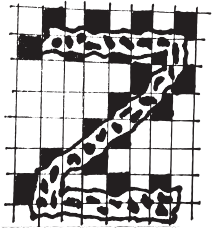
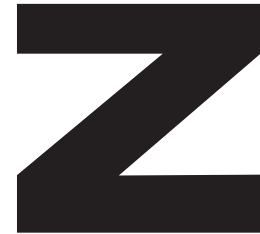
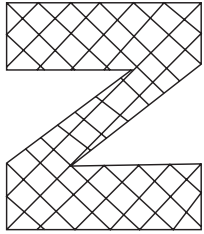


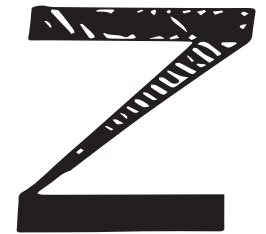
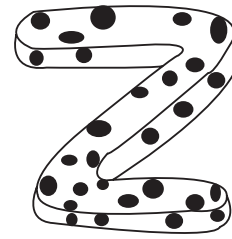
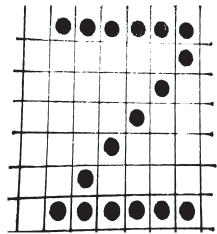
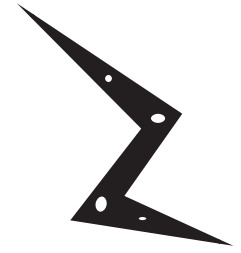


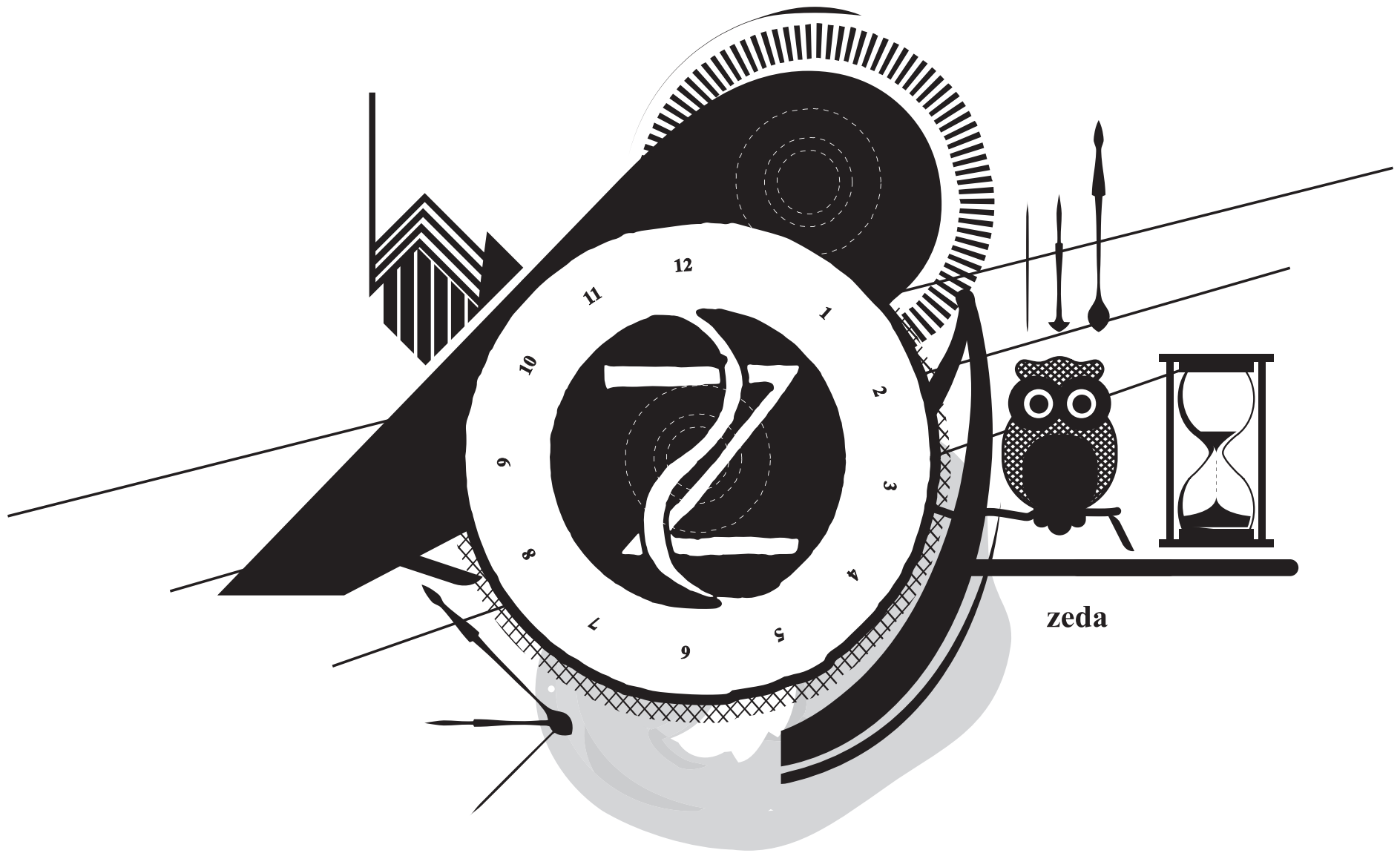


iGriega





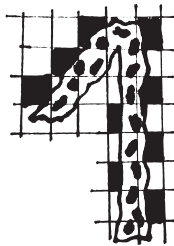
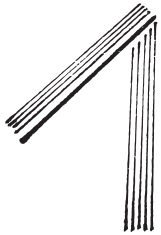
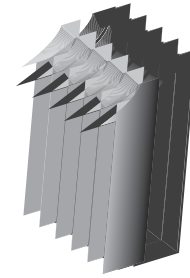
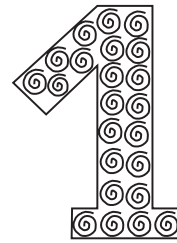
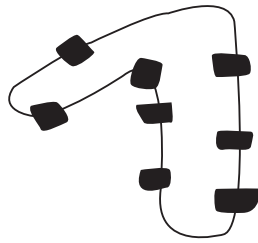
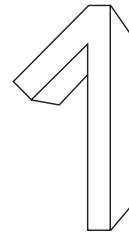
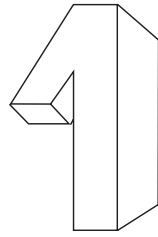
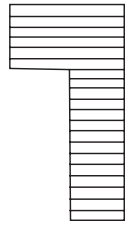


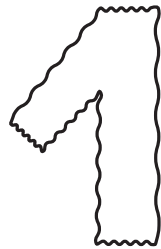
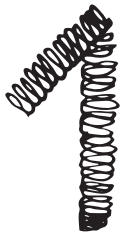
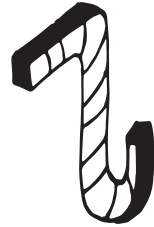
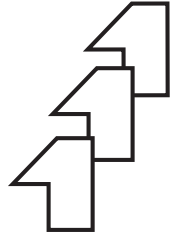
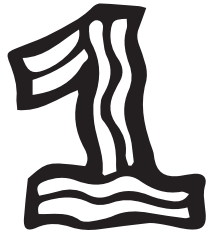


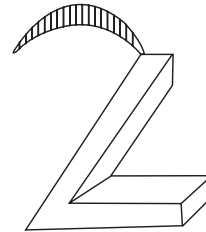
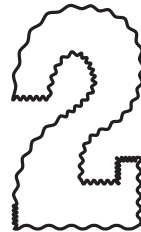
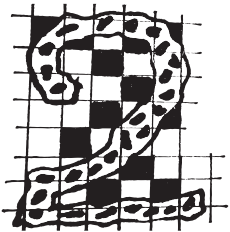
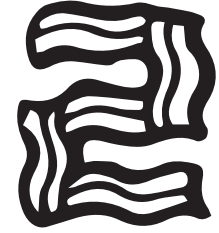
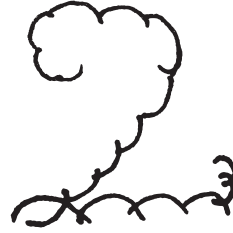
zeda

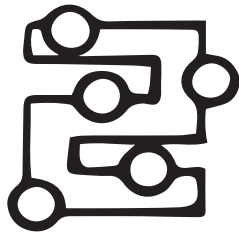


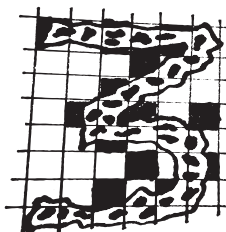
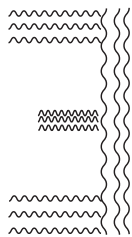
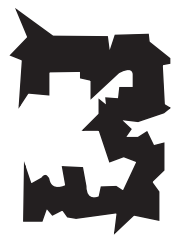


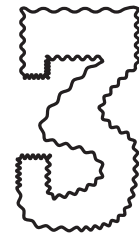
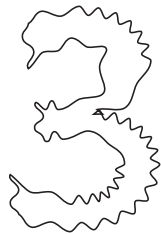


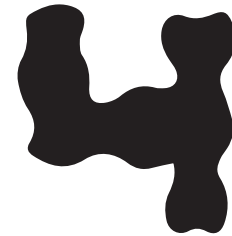
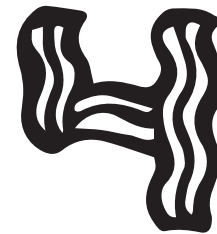
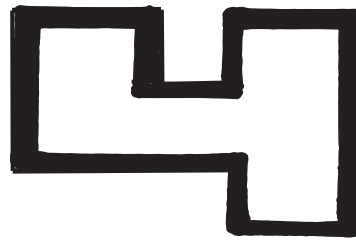
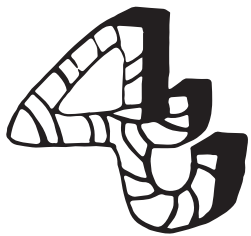
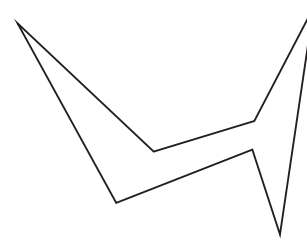
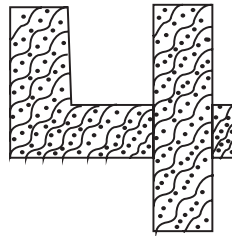
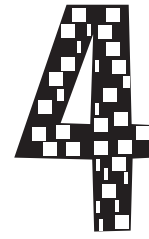
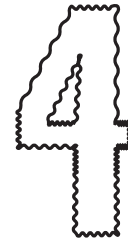




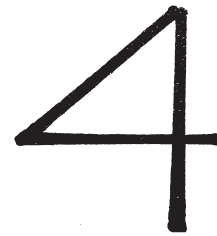
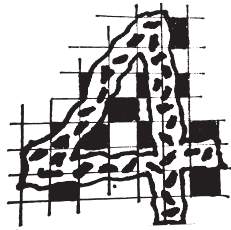
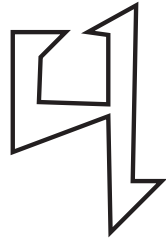
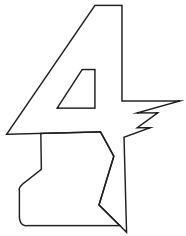
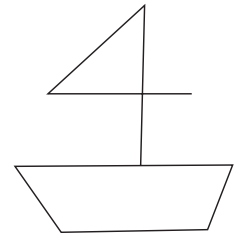
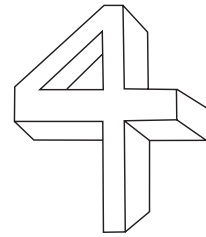
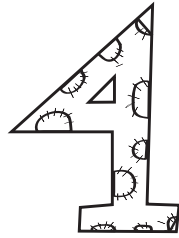


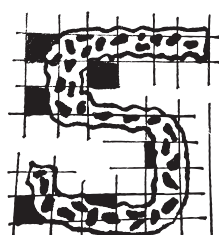
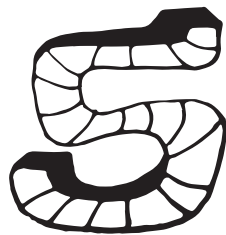
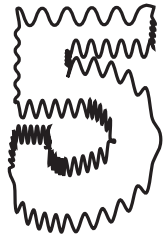
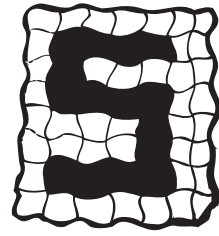
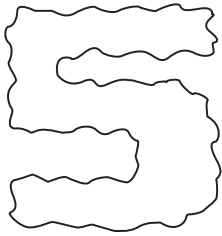
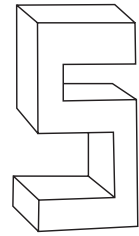
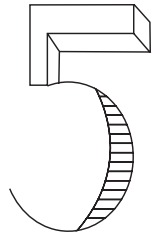
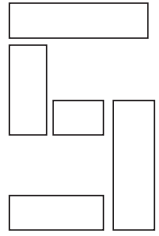


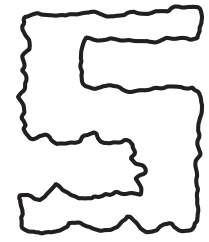
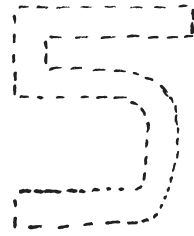
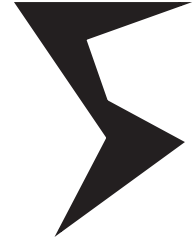


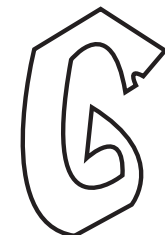
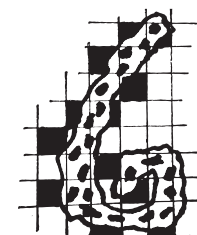
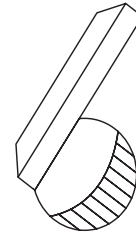
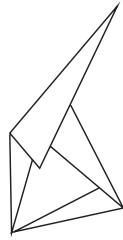
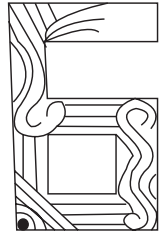


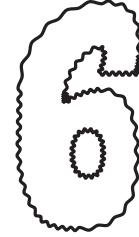
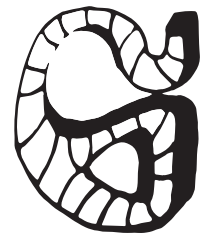
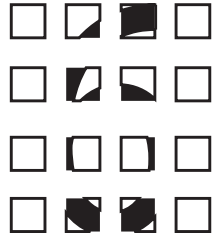


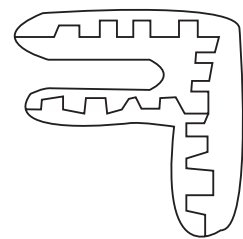
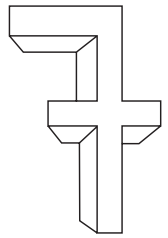
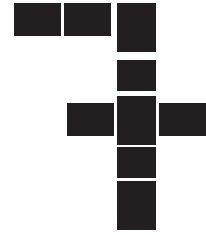
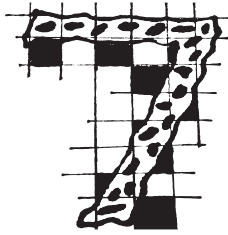
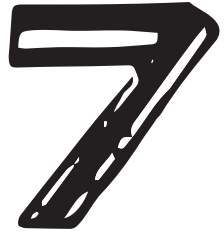


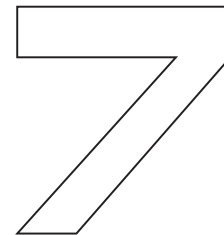
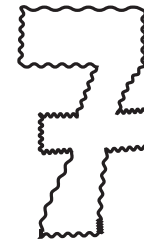
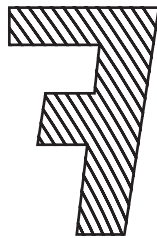


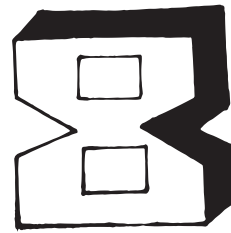
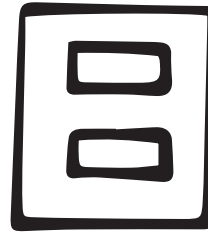
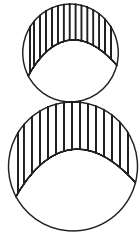
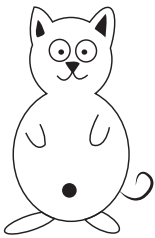
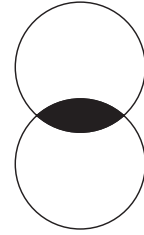
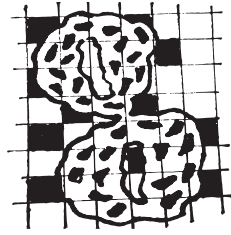
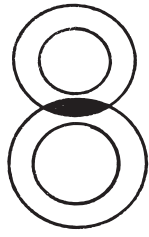




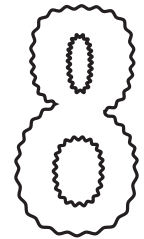
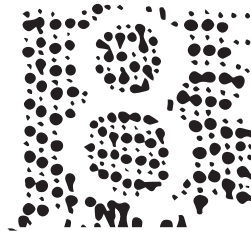
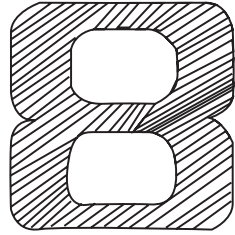
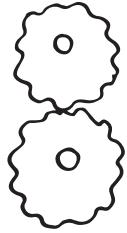


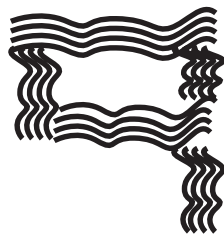
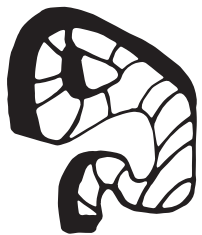
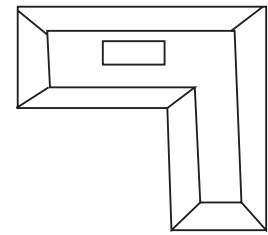
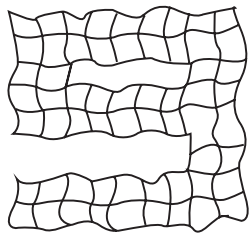
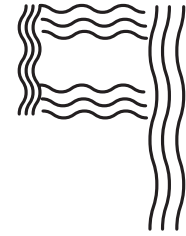
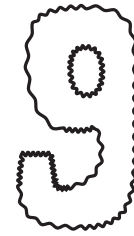
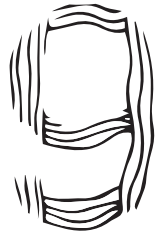


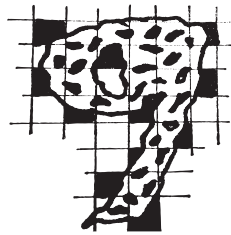
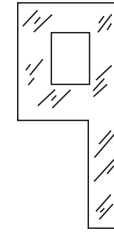
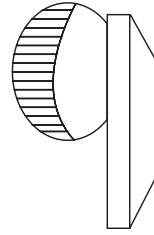


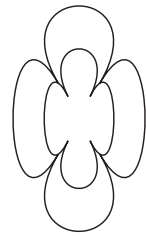
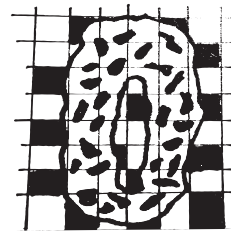
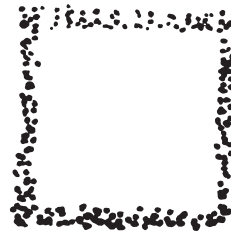
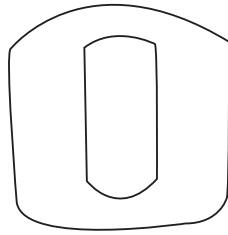
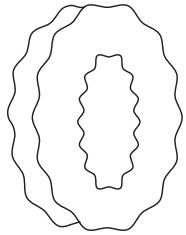


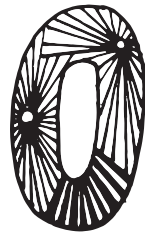
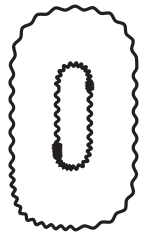
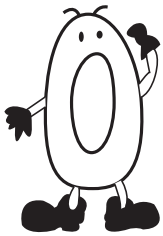
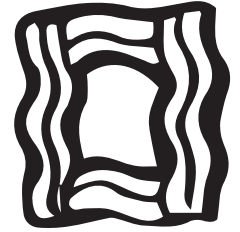












# Bibliografía

Dop, Rosa. Un sistema gráfico para la cubierta de libros: hacia un lenguaje de parámetros. Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili, 2014.

Amabile, Teresa M., Hadley, Constance N., and Kramer, Steven J.. Creatividad bajo presión. Madrid, ES: Ediciones Deusto - Planeta de Agostini Profesional y Formación S.L., 2004.

Julier, Guy. La cultura del diseño (2a. ed.). Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili, 2010.

Las muestras tipográficas y el estudio de la cultura impresa. México, D.F., MX: Ediciones del Ermitaño, 2012. ProQuest ebrary.

López López, Anna María. Curso diseño gráfico: fundamentos y técnicas. Madrid, ESPAÑA: Larousse - Ediciones Pirámide, 2014. ProQuest ebrary. Web. Juny 2016.

Lupton, Ellen, ed. Intuición, acción, creación. Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili, 2012. ProQuest ebrary. Web. 3 July 2016.

Lupton, Ellen. Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili, 2011.

Malo C., Arroyo O., Giordano D., Jaramillo D., Soto A. Diseño y Artesanía. CIDAP. Cuenca-Ecuador, 1990.

Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual (2a. ed.). Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili, 2016.

Solo, Dan X., Outline Alphabets : 100 Complete Fonts, Dover Publications, Nueva York, 2012.

Taylor, Fig. Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional: guía de orientación para creativos (2a. ed.). Barcelona, ES: Editorial Gustavo Gili, 2013. ProQuest ebrary.



# GLOSA *Ar* i o

## Diseño

Disciplina creativa, en la que metodológicamente se validan estructuras conceptuales y simbólicas con el fin supremo de solventar problemas de diversa índole.

Gráfico  
publicitario  
tipográfico  
industrial  
productos  
editorial  
multimedia  
web

## Tipografía

Antiguamente se designaba al arte de trabajar con tipos móviles.

En la actualidad es la disciplina parte del diseño para la composición de textos en un espacio.

mensajes óptimos  
legibilidad  
visualización  
ergonomía visual

evolucionar  
permutar  
distorsionar  
modificar  
innovar

Cambiar el aspecto o la esencia de una cosa

## Mutante





# DISEÑO Y PUBLICIDAD

La Publicidad es un campo profesional que promueve servicios y productos para que sean reconocidos en la sociedad. Así, la comunicación persuasiva se establece como eje transversal que puede impulsar y fortalecer con responsabilidad social, el aparato productivo para beneficio de nuestra economía interna.

En este sentido el discurso publicitario involucra varios procesos en el diseño, planeación, ejecución y evaluación proyecto en el que dichos métodos presentan campos a nivel de estudio y profesional que involucran: dibujo, marketing, sistemas de comercialización, social media, estrategias, creatividad, diseño, lenguaje audiovisual, medios de comunicación, investigación de mercados entre los más importantes.

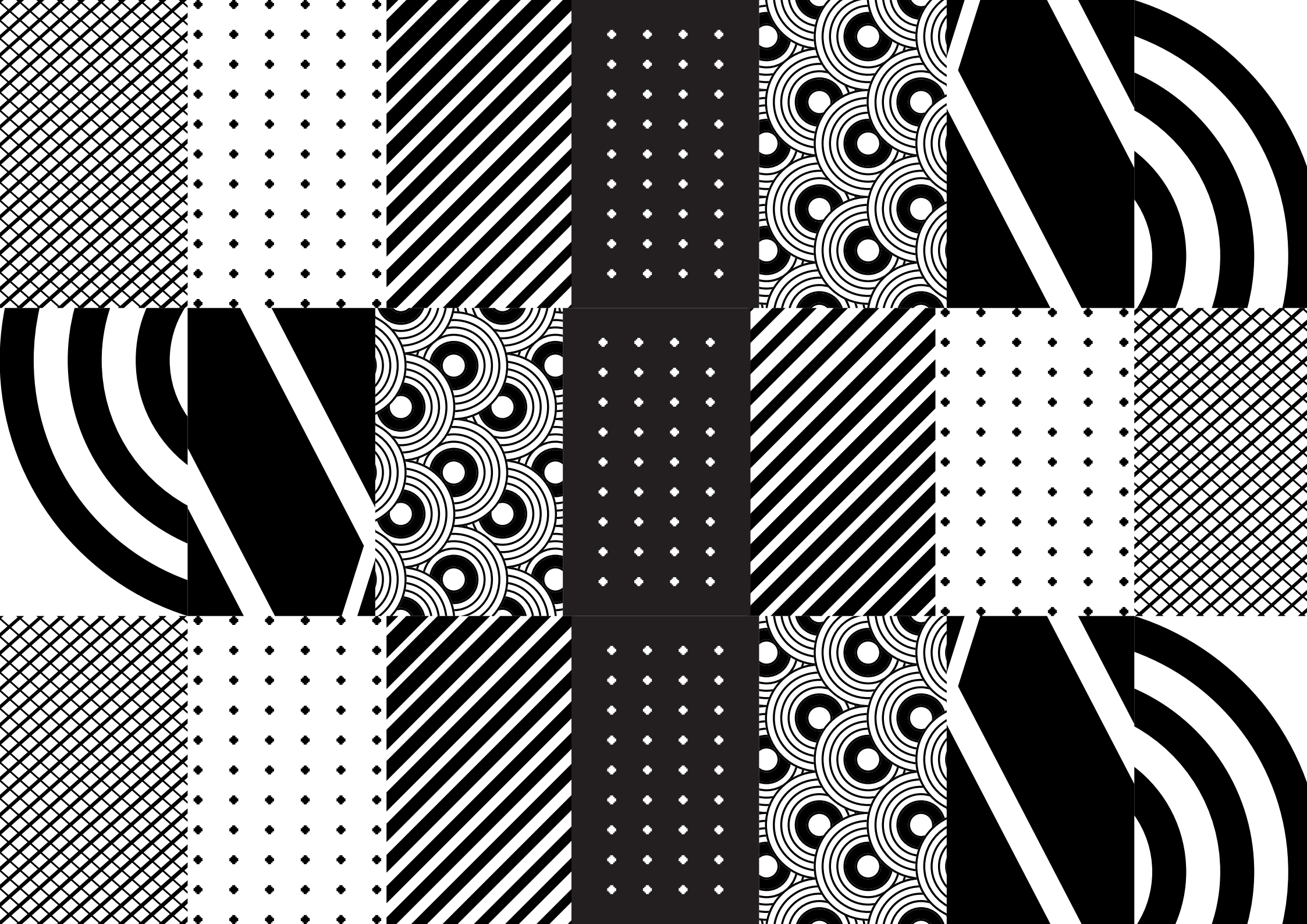
A lo largo de la carrera el estudiante se acerca a este tipo de conocimiento siempre relacionado a la práctica desde un enfoque humanista, cuyo eje central también está determinado por la investigación e innovación desde el aula.

El Diseño y Publicidad son dos campos que se complementan, para que el profesional puede adquirir un nivel de competencias idóneas y pueda enfrentar un mundo cada vez más exigente.

El diseñador y publicista de la UTN es un profesional con determinación y seguridad para adaptarse brevemente a este paso de innovación constante; propone y busca alternativas para resolver procesos creativos complejos relacionados a la propia competencia de las imagen y publicidad y más importante en el proceso de formación es la de adquirir compromisos con sentido humanista a través de la aprehensión de los valores más óptimos que le permitan entender la naturaleza de los negocios y la actividad publicitaria en la industria.

Las modalidades en presencial y semi-presencial en la Universidad Técnica del norte cumplen con el objetivo de profesionalizar a los estudiantes con el título de Tercer Nivel correspondiente a Licenciatura, al cabo de 8 semestres de estudio, incluido el proceso de graduación y titulación.







ACREDITADA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

*30 Años*

ISBN: 978-9942-984-40-1

