



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**INTERPRETACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE DEPORTES PRACTICADOS
EN LA CIUDAD DE RIOBAMBA A TRAVÉS DE FUENTES TIPOGRÁFICAS.**

**“TESIS DE GRADO, PREVIA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO”**

PRESENTADO POR:

Marco Vinicio Yacchirema Taraguay

RIOBAMBA 2011

A mis padres y hermanos

Por brindarme su apoyo incondicional

A los profesores que brindaron su ayuda

en el desarrollo de esta tesis.

A mis padres Marcelo y Lupe.

A mis hermanos Iván, Xavier y Myrian.

NOMBRE

FIRMA

FECHA

Ing. Iván Menes

.....

.....

**DECANO DE LA FACULTAD DE
INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

Ing. Milton Espinoza

.....

.....

**DIRECTOR DE LA ESCUELA DE
DISEÑO GRÁFICO**

Dis. Mónica Sandoval MsC.

.....

.....

DIRECTOR DE TESIS

Lcda. Marlene España

.....

.....

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Lcdo. Carlos Rodríguez Carpio

.....

.....

**DIRECTOR DPTO
DOCUMENTACIÓN**

NOTA DE LA TESIS

.....

“Yo Marco Yacchirema Taraguay, soy el responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta: Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.”

Marco Yacchirema Taraguay

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1 Antecedentes	20
1.2 Justificación	21
1.3 Objetivos	22
1.4 Hipótesis	23

CAPÍTULO II

EL DEPORTE Y LA FEDERACIÓN DEPORTIVA DE CHIMBORAZO

2.1 Historia del Deporte	24
2.2 Concepto de Deporte	25
2.3 La Federación Deportiva de Chimborazo	27
2.4 Tipos de deportes inscritos en la Federación Deportiva de Chimborazo	28
2.4.1 Deportes de Combate	28
2.4.2 Tiempo y Marca	33
2.4.3 Deportes con Pelota	37
2.4.4 Deportes de Apreciación	42

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

DISEÑO Y TIPOGRAFÍA

3.1. Diseño Gráfico	48
3.1.1. Concepto	48
3.1.2. Categorías de Diseño	49
3.1.3. El Color	54
3.1.4. La Forma	55
3.2. La Tipografía	56
3.2.1. Conceptos básicos de tipografía	57
3.2.2. Anatomía de la letra	59
3.2.3. Clasificación de los tipos	64
3.2.4. Tipometría: Medidas tipográficas	68
3.2.5. El color en la tipografía y en la elección del tipo	69
3.2.6. Tracking y Kerning	69
3.2.7. Tipografía y Diseño	70
3.2.8. Tipografía digital	72
3.3. Estudio del Proceso de Creación de Tipografías	75
3.3.1. Creación de tipografías	75
3.3.2. Crear una tipografía desde cero	83

3.3.3. Los Remates	86
3.3.4. Genealogía de Caracteres	87

CAPÍTULO IV

INVESTIGACIÓN DE MERCADO Y CARACTERIZACIÓN DE LOS DEPORTES

4.1. Investigación de la necesidad de Tipografías relacionadas con los diferentes Deportes	89
4.1.1. Segmentación de mercado	89
4.1.2. Definición del segmento	91
4.1.3. Investigación de Mercado	91
Etapa 1 Definición del Problema	91
Etapa 2 Diseño estadístico de la investigación	92
Etapa 3 Trabajo de campo	92
4.2. Caracterización Gráfica de los Deportes inscritos en la FDCH	96
4.2.1. Clasificación de la búsqueda deportiva	96
4.2.2. Identificación formas y características principales	96
4.2.2.1. Deportes de combate	96
4.2.2.2. Tiempo y Marca	100
4.2.2.3. Deportes con Pelota	104
4.2.2.4. Deportes de Apreciación	109
4.3. Listing de Características a utilizar en las fuentes tipográficas	113

CAPITULO V

CREACIÓN DE TIPOGRAFÍAS

5.1. Estudio del Proceso de Creación de Tipografías	117
5.1.2. ¿Qué es una fuente digital?	117
5.1.3. Materiales necesarios	118
5.1.4. Proceso de trabajo #1	118
5.1.5. Proceso de trabajo #2	119
5.2. Propuesta de una Metodología para Crear Tipografías	120
5.2.1 Propuesta Metodológica para la creación de tipografías	120
5.3. Fuente Tipográfica 1 Y 2	125
5.3.1. Deportes de Combate	125
5.4. Fuente Tipográfica 3	146
5.4.1. Tiempo y Marca	146
5.5. Fuente Tipográfica 4	155
5.5.1. Deportes con Pelota	155
5.6. Fuente Tipográfica 5	168
5.6.1. Deportes de Apreciación	168
5.7. Validación de Tipografías Diseñadas	180
5.7.1. Resultados de la Aplicación de las Encuestas	181

CAPITULO VI:

VALIDACIÓN DEL PROYECTO

6.1. Comprobación de la Hipótesis 195

6.1.1. Herramientas de Validación 195

6.1.2. Verificación de la Hipótesis 216

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

RESUMEN

SUMMARY

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

INDICE DE FIGURAS

Imagen II 1 Escudo de la FDCH	28
Imagen II 2 Técnica de golpe con los pies.	29
Imagen II 3 Técnica de lanzamiento de Judo.	30
Imagen II 4 Golpe con el Pie, "Entrenamiento".	31
Imagen II 5 Enfrentamiento de oponentes.	31
Imagen II 6 Técnica utilizada para derivar al oponente.	32
Imagen II 7 Técnicas Taolu.	33
Imagen II 8 Categoría Carrera 500mts.	34
Imagen II 9 Estilo Braza.	34
Imagen II 10 Ciclismo de Ruta.	35
Imagen II 11 Modalidad dos tiempos.	36
Imagen II 12 Modalidad Arrancada.	36
Imagen II 13 Escalada Libre.	37
Imagen II 14 Equipos del futbol profesional.	38
Imagen II 15 Tenis mesa Ecuador.	38
Imagen II 16 Desplazamiento y golpe.	39
Imagen II 17 Bloqueo de bola.	40
Imagen II 18 Golpeo de pelota.	40
Imagen II 19 Recepción de pelota "Viento".	41

Imagen II 20 Bloqueo de anotación.	42
Imagen II 21 Análisis de una jugada.	43
Imagen II 22 Poses de Musculación.	44
Imagen II 23 Práctica en blancos fijos.	44
Imagen II 24 Competencia al aire libre.	45
Imagen II 25 Salto.	46
Imagen II 26 Movimientos de ballet.	47
Imagen III 27 Dirección.	49
Imagen III 28 Equilibrio.	49
Imagen III 29 Simetría.	51
Imagen III 30 Ritmo.	51
Imagen III 31 Textura.	52
Imagen III 32 Tamaño.	52
Imagen III 33 proporción Aurea.	53
Imagen III 34 Ejemplo Humanístico.	65
Imagen III 35 Ejemplo Romanos.	65
Imagen III 36 Ejemplo De Transición.	66
Imagen III 37 Ejemplo Modernas.	66
Imagen III 38 Ejemplo Egipcias	66
Imagen III 39 Ejemplo Sans Serif.	67

Imagen III 40 Ejemplo de la Forma.	67
Imagen III 41 Tipografía y Diseño.	71
Imagen III 42 Asociación Tipografía/Época.	72
Imagen III 43 Tipo Digital.	72
Imagen III 44 Dibujo PostScript.	76
Imagen III 45 Puntos Críticos.	77
Imagen III 46 Puntos de Diferentes Tipos.	77
Imagen III 47 Tamaño Formas Básicas.	77
Imagen III 48 Líneas Guía.	78
Imagen III 49 División Horizontal.	78
Imagen III 50 Tamaño de Contraformas.	78
Imagen III 51 Número 8.	79
Imagen III 52 Grosor de Líneas.	79
Imagen III 53 Grosor Óptico en Letras.	79
Imagen III 54 Letra D.	80
Imagen III 55 Letra O.	80
Imagen III 56 Nudos.	80
Imagen III 57 Letra r.	81
Imagen III 58 Letra V.	81
Imagen III 59 Dimensión Vertical.	82

Imagen III 60 Luminosidad.	82
Imagen III 61 Unión de Líneas	82
Imagen III 62 Estilos de Letra.	84
Imagen III 63 Altura x.	86
Imagen III 64 Enlazado de Remates.	87
Imagen V 65 Escaneado y Vectorizado	118
Imagen V 66 Proceso de Creación Tipográfica 1	119
Imagen V 67 Proceso de Creación Tipográfica 2	120
Imagen V 68 Tema de Inspiración	121
Imagen V 69 Bocetos	122
Imagen V 70 Escaneado de bocetos	122
Imagen V 71 Vectorización de Bocetos	123
Imagen V 72 Programa de tipografías FontCreator	124
Imagen V 73 Evolución de Bocetos	127
Imagen V 74 Evolución de Bocetos	136
Imagen V 75 Evolución de Bocetos	148
Imagen V 76 Evolución de Bocetos	157
Imagen V 77 Evolución de Bocetos	189
Imagen VI 78 Diseño A Original Judo	197
Imagen VI 79 Diseño B Judo	198

Imagen VI 80 Diseño A Original Boxeo	201
Imagen VI 81 Diseño B Boxeo	202
Imagen VI 82 Diseño A Original Atletismo	205
Imagen VI 83 Diseño B Atletismo	205
Imagen VI 84 Diseño A Original Básquet	208
Imagen VI 85 Diseño B Básquet	209
Imagen VI 86 Diseño A Original Ajedrez	212
Imagen VI 87 Diseño B Ajedrez	213

INDICE DE TABLAS

Tabla IV I Focus Group 1.	90
Tabla IV II Focus Group 2.	90
Tabla IVIII Focus Group 3.	91
Tabla IVIV Características Deportivas 1	97
Tabla IV V Características Deportivas 2	98
Tabla IV VI Características Deportivas 3	100
Tabla IV VII Características Deportivas 4	101
Tabla IV VIII Características Deportivas 5	104
Tabla IV IX Características Deportivas 6	105
Tabla IV X Características Deportivas 7	109
Tabla IV XI Características Deportivas 8	111
Tabla IV XII Lisitng de Características 1	113
Tabla IV XIII Lisitng de Características 2	114
Tabla IV XIV Lisitng de Características 3	115
Tabla IV XV Lisitng de Características 4	116
Tabla V XVI Características Principales	121
Tabla V XVII Características Combate 1	126
Tabla V XVIII Características Combate 2	136
Tabla V XIX Características Tiempo y Marca	147

Tabla V XX Características Deportes con Pelota	156
Tabla V XXI Características Deportes de Apreciación	169
Tabla V XXII Legibilidad	181
Tabla V XXIII Pertinencia Tipografía/Deporte	181
Tabla V XXIV Características	182
Tabla V XXV Rediseño de Carácter	182
Tabla V XXVI Legibilidad	184
Tabla V XXVII Pertinencia Tipografía/Deporte	184
Tabla V XXVIII Características	185
Tabla V XXIX Rediseño de Carácter	185
Tabla V XXX Legibilidad	186
Tabla V XXXI Pertinencia Tipografía/Deporte	187
Tabla V XXXII Características	187
Tabla V XXXIII Rediseño de Carácter	188
Tabla V XXXIV Legibilidad	189
Tabla V XXXV Pertinencia Tipografía/Deporte	189
Tabla V XXXVI Características	190
Tabla V XXXVII Rediseño de Carácter	191
Tabla V XXXVIII Legibilidad	192
Tabla V XXXIX Pertinencia Tipografía/Deporte	192

Tabla V XL Características	193
Tabla V XLI Rediseño de Carácter	194
Tabla VI XLII Rango de Validación	196
Tabla VI XLIII Validación Pertinencia T1	198
Tabla VI XLIV Validación Características T1	199
Tabla VI XLV Validación Mejora de Diseño T1	200
Tabla VI XLVI Validación Pertinencia T2	202
Tabla VI XLVII Validación Características T2	203
Tabla VI XLVIII Validación Mejora de Diseño T2	204
Tabla VI XLIX Validación Pertinencia T3	206
Tabla VI L Validación Características T3	206
Tabla VI LI Validación Mejora de Diseño T3	207
Tabla VI LII Validación Pertinencia T4	209
Tabla VI LIII Validación Características T4	210
Tabla VI LIV Validación Mejora de Diseño T4	211
Tabla VI LV Validación Pertinencia T5	214
Tabla VI LVI Validación Características T5	214
Tabla VI LVII Validación Mejora de Diseño T5	215
Tabla VI LVIII Promedio de Validación Mejora de Diseño	216

INTRODUCCIÓN

Históricamente la humanidad ha buscado la forma de transmitir mensajes entre sí desde la utilización de pictogramas en la antigüedad, pasando por los ideogramas hasta la utilización del alfabeto avanzado en la actualidad, todo esto con un solo propósito que los mensajes sean claros y concisos.

En todo este avance por lograr una escritura de fácil entendimiento ya se utilizaban formas que eran característicos de su vida para que el mensaje sea entendido de una mejor manera.

Esto nos ayuda a entender que en la actualidad la utilización de la tipografía en un diseño no es simple estética para el observador, la fuerza misma de su trazos ayudan a entender o no el mensaje que se quiere transmitir armonizando con los demás elementos de diseño aplicados en soportes gráficos.

En la actualidad existe un sinnúmero de tipógrafos que crean tipografías que cada día van en aumento, pero pocas centradas en el deporte como grupo objetivo que además de conceptualizar en su indumentaria también ayuden a transmitir un mensaje claro y directo al utilizarlas en diversos soportes gráficos.

Esta tesis busca la esencia y características primordiales de los deportes practicados en la Federación Deportiva de Chimborazo para aplicarlas en el diseño nuevas fuentes tipográficas, logrando una pertinencia tipografía con el deporte y así ayudar a mejorar la conceptualización de los soportes gráficos para eventos deportivos.

CAPITULO I

MARCO REFERENCIAL

1.1 ANTECEDENTES

Los pueblos más antiguos han dejado vestigios de la práctica de actividades deportivas, estas actividades han evolucionado conjuntamente con el desarrollo de la humanidad, se las ha perfeccionado dentro de diversas actividades deportivas cada una con su respectivo reglamento y características únicas que hacen de estos un factor importante para el desarrollo de la sociedad.

La Federación Deportiva de Chimborazo nace con la inquietud de conformar una institución que oriente y dirija el deporte de la provincia, es una de las instituciones que forma deportistas de alto nivel competitivo en el país. Los deportes practicados en la FDCH son: Deportes de Combate (Taekwondo, Judo, Kárate, Boxeo, Lucha, Wushu), Tiempo y Marca (Atletismo, Natación, Ciclismo, Pesas, Escalda Deportiva), Deportes con Pelota (Fútbol, Baloncesto, Tenis de Campo, Tenis de Mesa, Voleibol, Swash, Pelota Nacional), Deportes de Apreciación (Ajedrez, Físico Culturismo, Tiro Olímpico, Tiro con Arco, Gimnasia Artística, Gimnasia Rítmica).

Debido a su creciente importancia, el deporte ha sido a menudo utilizado con fines propagandísticos, es por ello que no se puede dejar de lado su representación gráfica,

es aquí donde cada elemento compositivo aporta sus características para transmitir el mensaje correcto, pero en el medio se ha restado importancia a la tipografía que es un elemento que ayuda con gran fuerza a entender dicho mensaje, utilizando correctamente el elemento antes mencionado nos permite comunicar características y sentimientos únicos por medio de su formas, no obstante solo se ha buscado que la tipografía sea bonita y este a la moda así el mensaje que transmita esta sea erróneo, restándole importancia a este elemento de gran valía en una composición gráfica.

La historia de la tipografía es gran parte de la historia de la humanidad y uno de los orígenes del diseño gráfico. La primera escritura de la que se tienen registros surgió en la Mesopotamia. Posteriormente aparece la escritura sobre renglones y se produce la evolución de Pictogramas a Ideogramas. Los asiáticos incorporan el papel, el Imperio Romano el alfabeto avanzado que evoluciono en occidente y, en el siglo X en Suiza, se desarrolló un tipo de letra comprimida y angulosa, la letra gótica, más rápida de escribir y que aprovechaba mejor el papel. En 1450 se inventa la imprenta, el trabajo de impresión posibilitó el uso de nuevos tipos de letra.

Desde entonces multitud de tipógrafos aportaron su granito de arena a la creación de nuevas fuentes, que pueden ser utilizadas en cualquier disciplina, siendo una de ellas el Deporte.

1.2 JUSTIFICACIÓN

El propósito de interpretar los deportes mediante fuentes tipográficas surge de la inquietud de proponer algo diferente, en este caso de cosas comunes como el deporte extraer características únicas de cada disciplina deportiva practicada en la ciudad de Riobamba y aplicarlas al diseño gráfico.

Con el propósito de generar una cultura gráfica en la ciudad y además de mejorar la conceptualización en los medios impresos, el presente proyecto también pretende impulsar hacia la creación de piezas gráficas que sean únicas y representativas de los deportes.

Esta investigación nos hace reflexionar del valor de la observación hacia nuestro entorno y la manera en cómo cada cosa rutinaria, urbana, natural o vivencias, influyen en nuestro proceso de diseño gráfico, educando así de una manera diferente sobre el beneficio que se obtiene al utilizar la tipografía adecuada en cosas cotidianas como el deporte, más que nada en un medio en el cual la tipografía es un elemento al cual se le ha restado importancia y ha pasado desapercibido por el diseñador y el público.

Para esta investigación se va a armar un banco de datos sobre los deportes practicados en la ciudad de Riobamba de donde se va a recopilar, asimilar, analizar y finalmente abstraer los rasgos característicos de los deportes; la base en este desarrollo es el análisis descriptivo, sus variantes y rasgos preponderantes.

Esta investigación está enfocada hacia el beneficio de los diseñadores gráficos, instituciones deportivas, personas con conocimientos afines al área de la comunicación visual y el público en general, porque podrán tener una mayor facilidad de interpretación de los deportes por medio de fuentes tipográficas, que cumpla los requerimientos característicos de cada disciplina deportiva.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo General

Interpretar las características de deportes practicados en la ciudad de Riobamba a través de Fuentes Tipográficas.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Investigar las características connotativas y denotativas de cada deporte practicado en la ciudad de Riobamba, inscrito en la Federación Deportiva de Chimborazo.
- Estudiar procesos de creación de familias tipográficas importantes, y establecer una metodología sincrética a ser utilizada en las propuestas.
- Diseñar fuentes tipográficas para los deportes que serán objeto de estudio.

1.4 HIPÓTESIS

La interpretación de las características de deportes practicados en la ciudad de Riobamba permitirá crear fuentes tipográficas que serán una herramienta que mejore la composición de los diseños de soportes gráficos relacionados al deporte.

CAPÍTULO II

EL DEPORTE Y LA FEDERACIÓN DEPORTIVA DEL CHIMBORAZO

2.1 HISTORIA DEL DEPORTE

La historia del deporte se remonta a miles de años atrás, ya en el año 4000 a.C. se piensa que podían ser practicados por la Sociedad China, ya que han sido encontrados diversos utensilios que llevan a pensar que realizaban diferentes tipos de deportes. También los hombres primitivos practicaban el deporte, no con herramientas, pero sí en sus tareas diarias; corrían para escapar de los animales superiores, luchaban contra sus enemigos y nadaban para desplazarse de un lugar a otro a través de los ríos.

También en el Antiguo Egipto se practicaban deportes como la natación y la pesca, para conseguir sobrevivir sin necesidad de muchas de las comodidades que posteriormente fueron surgiendo.

Los primeros Juegos Olímpicos tuvieron lugar en el año 776 a.C. duraban únicamente seis días y constaban de pocas pruebas deportivas: combates, carreras hípicas y carreras atléticas entre los participantes. A lo largo del siglo XX se fueron consolidando los deportes ya existentes hasta el momento y se fue ampliando el rango de deportes conocidos, como el fútbol, el waterpolo o el tenis de mesa.

Los primeros Juegos Olímpicos, tal y como los conocemos en la actualidad tuvieron lugar en Grecia en el año 1892, en la pequeña ciudad de Olimpia. Se organizaban como ahora cada cuatro años y en ellos se desarrollaban todas las prácticas deportivas conocidas hasta ese momento. Permitía enfrentar a gran diversidad de deportistas, que cada vez fueron creciendo y empezó a surgir el deporte profesional a medida que se extendían las disciplinas y el deporte iba tomando popularidad en la sociedad.

Los deportes han visto aumentada su capacidad de organización y regulación desde los tiempos de la Antigua Grecia hasta la actualidad. La industrialización ha incrementado el tiempo de ocio de los ciudadanos en los países desarrollados, conduciendo a una mayor dedicación del tiempo a ver competiciones deportivas, una mayor participación en actividades deportivas y una mayor accesibilidad en general. Estas pautas continúan con la llegada de los medios de comunicación masivos.

2.2 CONCEPTO DE DEPORTE

Deporte es toda aquella actividad que involucra movimiento físico, a menudo asociada a la competitividad deportiva. Por lo general debe estar institucionalizado (federaciones, clubes), requiere competición con uno mismo o con los demás y tener un conjunto de reglas perfectamente definidas. Como término solitario, el deporte se refiere normalmente a actividades en las cuales la capacidad física pulmonar del competidor son la forma primordial para determinar el resultado (ganar o perder); sin embargo también se usa para incluir actividades donde otras capacidades externas o no directamente ligadas al físico del deportista son factores decisivos, como la agudeza mental o el equipamiento. Tal es el caso de por ejemplo, los deportes mentales o los deportes de motor. Los deportes son un entretenimiento tanto para quien lo realiza como para quien observa su práctica.

Aunque frecuentemente se confunden los términos deporte y actividad física/Fitness, en realidad no significan exactamente lo mismo. La diferencia radica en el carácter competitivo del primero, en contra del mero hecho de la práctica del segundo.

2.2.1 Personalidad

El aspecto de entretenimiento del deporte junto al crecimiento de los medios de comunicación y el incremento del tiempo de ocio, ha provocado que se profesionalice el mundo del deporte. Esto ha conducido a cierta polémica, ya que para el deportista profesional puede llegar a ser más importante el dinero o la fama que el propio acto deportivo en sí. Al mismo tiempo, algunos deportes han evolucionado para conseguir mayores beneficios o ser más populares, en ocasiones perdiéndose algunas valiosas tradiciones.

2.2.2 Arte Físico

Los deportes comparten un alto grado de afinidad con el Arte. Disciplinas como el patinaje sobre hielo así como el hockey sobre patines o el taichí, son deportes muy cercanos a espectáculos artísticos en sí mismos. Actividades tradicionales como la gimnasia y el yoga, o más recientes como el culturismo, el tricking y el parkour también comparten elementos propios del deporte con elementos artísticos.

El hecho de que el arte sea tan cercano al deporte en algunas situaciones está probablemente relacionado con la naturaleza de los deportes. La definición de deporte establece la idea de ejecutar una actividad no solo para el propósito habitual; por ejemplo, no correr solo para llegar a alguna parte, sino correr por propia voluntad, con el fin de mantener el estado físico.

Esto es similar a una visión común de la estética, que contempla los objetos más allá de su utilidad. Por ejemplo, valorar un coche no por llevarnos de un sitio a otro, sino por su forma, figura, etc. Del mismo modo, una actividad deportiva como el salto no se valora solo como un modo efectivo de evitar obstáculos; también cuentan la habilidad, la destreza y el estilo.

2.3 LA FEDERACIÓN DEPORTIVA DE CHIMBORAZO

La historia de la Institución Deportiva de la provincia se remonta al año de 1916, época en la que el fútbol se jugaba en las Plazas. En 1917, al fútbol se lo conocía como el "Sport de la patada", previniendo al público a construir buenos estadios y reglamentarlo, sujetando a los jugadores a la dirección técnica para evitar desgracias. En 1918, la Junta Administrativa del Colegio "Pedro Vicente Maldonado" organiza un campeonato con un premio para el sport que se ubique en primer lugar. Los clubes Guayas, Chimborazo, Independencia, Riobamba, Libertad, Patria y Maldonado, participaron en el torneo. El campeonato termina en un empate entre los clubes Riobamba y Chimborazo, logrando el triunfo el club Riobamba en un sorteo. En 1922, nace la inquietud de conformar una institución que oriente y dirija el deporte de la provincia, idea que transcurría hasta el año de 1923 y obligada a albergar a equipos como: Wrestler, Gladiador, Probable, Posible, Riobamba, Montufar, Maldonado, American Sporting, Prado, Diez de Agosto, Chile y Abdón Calderón de Chambo. Las propuestas de 1922 y 1923 se hicieron públicas por iniciativa del señor Nicolás Fernando de la Rada. Además los dirigentes tuvieron la gran responsabilidad de elaborar el Primer Estatuto de Federación Deportiva de Chimborazo, documento que fuera aprobado y reconocido por el Ministerio de Educación el 11 de noviembre de 1924 coincidiendo con la emancipación política de la ciudad Sultana de los Andes.

Federación Deportiva de Chimborazo, en la actualidad controla y dirige 26 disciplinas deportivas, las mismas que se encuentran conformadas en 9 asociaciones y 17 comités.

2.3.1 Identidad Visual de la FDCH

Su representación gráfica es sencilla e histórica que genera aceptación y un reconocimiento inmediato por el público.

La FDCH transmite historia, fuerza, liderazgo, espíritu, vitalidad, en su escudo, con una cromática extraída de la bandera de la provincia el rojo y azul conjuntamente con el

color amarillo que transmiten la fuerza de la juventud por representar de la mejor manera a su provincia, en las diferentes disciplinas deportivas.



Imagen II 1 Escudo de la FDCH.

2.4 TIPOS DE DEPORTES INSCRITOS EN LA FEDERACIÓN DEPORTIVA DE CHIMBORAZO

2.4.1 Deportes de Combate

Un deporte de combate es un deporte competitivo de contacto donde dos combatientes luchan él uno contra el otro usando ciertas reglas de contacto, con el objetivo de simular partes del combate cuerpo a cuerpo verdadero.

Las técnicas usadas pueden ser clasificadas en tres dominios: golpear, agarre, y uso de arma.

2.4.1.1 Clasificación de Deportes de Combate

2.4.1.1.1 Taekwondo

El taekwondo es un arte marcial, transformado en deporte de combate. Se destaca por la variedad y espectacularidad de sus técnicas de patada, se basa fundamentalmente en artes marciales como el wushu chino, el taekkyon coreano o karate-do okinawense y japonés.

El Taekwondo podría traducirse como “El camino de combatir con los pies y las manos” nombre que hace referencia a que es un estilo de combate que utiliza únicamente los pies, las manos y otras partes del cuerpo, prescindiendo por completo del uso de armas.

El taekwondo destaca fundamentalmente por su aspecto de competición deportiva. Se cree que este arte marcial se basa únicamente en las técnicas de patada, pero el taekwondo no deportivo también incluye una gran variedad de técnicas de golpeo en las que se utilizan los puños, codos, manos, pies y rodillas. Además de técnicas de rompimientos, barridos a los pies, atrapes con los pies al cuerpo del adversario, patadas aéreas simultaneas a dos o más oponentes, patadas con apoyo sobre el contrario, golpeo a puntos vulnerables y vitales; incluso algunas luxaciones articulares o proyecciones. Sin embargo lo más destacado del arte son las técnicas y combinaciones de patadas.



Imagen II 2 Técnica de golpe con los pies.

2.4.1.1.2 Judo

El judo o yudo es un arte marcial de origen japonés. El Judo es mundialmente conocido como el "camino de la suavidad" o "camino de lo gentil", de lo flexible, de lo amable. El Judo recopila la esencia técnica de 2 de las antiguas escuelas de jujitsu, estas son el Tenjin Shin'yō-ryū, y la Kitō-ryū que se basaban en la lucha cuerpo a cuerpo.

Como las artes marciales tradicionales que se han convertido en deportes de combate, el Judo se ha ido especializando en los lanzamientos, dejando a un lado los golpes, los desarmes, varias luxaciones articulares y los métodos de reanimación, para hacerse más deportivo.

La vestimenta usada en el judo recibe el nombre de judogi, y con el cinturón (obi) forman el equipo personal y necesario para poder practicarlo. Los colores pueden variar, podría ser un "judogi" azul o uno blanco.



Imagen II 3 Técnica de lanzamiento de Judo.

2.4.1.1.3 Karate

El Karate es un arte marcial que difiere generalmente de las artes marciales chinas de las cuales deriva al hacer un mayor uso del principio físico del "torque" en la penetración y angulación de los golpes directos y defensas angulares, buscando la potencia; logrando un tipo de esgrima corporal, con gran uso del ki o intención emocional, además de una alineación corporal precisa. Los Katas y las formas de defensa son esquemas rítmicos y rígidos.

Las técnicas utilizan diferentes partes del cuerpo para golpear como las manos, los pies, los codos, los antebrazos, las rodillas o la cabeza, donde se entrena a contacto pleno buscando la pérdida de conciencia del oponente o el knock-out, K.O.

El uniforme de práctica empleado en el kárate es el keikogi o karategi, compuesto por una chaqueta, pantalones y un cinturón.



Imagen II 4 Golpe con el Pie, "Entrenamiento".

2.4.1.1.4 Boxeo

El boxeo o box es un deporte de contacto en el que dos contrincantes luchan utilizando únicamente sus puños con guantes, golpeando a su adversario de la cintura hacia arriba dentro de un cuadrilátero especialmente diseñado a tal fin, en breves secuencias de lucha denominadas asaltos o rounds y de acuerdo a un preciso reglamento.

Los tipos de boxeo existentes son; El boxeo femenino y el boxeo masculino, en el que dos contrincantes luchan utilizando únicamente sus puños con guantes, el boxeo aficionado en el cual se utiliza protectores de cabeza y guantes con una franja blanca en los nudillos, el boxeo profesional en el que se realizan combates en el rango de diez a doce asaltos. La indumentaria utilizada para la práctica de este deporte se basa en; guantes, protector bucal, pantalones y calzado.



Imagen II 5 Enfrentamiento de oponentes.

2.4.1.1.5 Lucha

La Lucha Libre Olímpica es un deporte en el cual cada participante intenta derrotar a su rival sin el uso de golpes. El objetivo consiste en ganar el combate haciendo caer al adversario al suelo y manteniendo ambos hombros del rival fijos sobre el tapiz el tiempo suficiente para que el árbitro se cerciore de esto, o ganando por puntuación mediante la valoración de las técnicas y acciones conseguidas sobre el adversario.

Los combates de lucha olímpica tienen un asalto único de cinco minutos que finaliza cuando un luchador consigue un derribo, o si al final del tiempo reglamentario del combate un luchador ha conseguido más puntos que su oponente.



Imagen II 6 Técnica utilizada para derivar al oponente.

2.4.1.1.5 Wushu

El Wushu es a la vez un deporte de exhibición y de contacto, derivado de las artes marciales de China. El wushu se compone de dos disciplinas: Taolu (rutinas) y Sanda (combate).

Las rutinas de Taolu son patrones de ejercicios y maniobras de carácter gimnástico, basados en las Artes marciales de China, en base a los cuales se juzga a los competidores y se les asigna una puntuación según unas reglas específicas. Las rutinas comprenden movimientos básicos (posiciones, patadas, puñetazos, equilibrios, saltos y giros) relacionados con algún estilo tradicional de arte marcial chino y pueden ser modificados en orden a demostrar una mayor habilidad de tipo gimnástico (Nandu). Las rutinas abarcan varias disciplinas, ya sean con armas como: palo (gunshu), sable

(daoshu), lanza (qiangshu), espada (jianshu), etc., o sin armas o rutinas de exhibición de mano vacía, individuales y en grupo (changquan, nanquan, duilian, etc.).



Imagen II 7 Técnicas Taolu.

2.4.2 Tiempo y Marca

Tiempo y Marca son dos conceptos vinculados entre sí, esenciales para el deporte. Marca en sentido estricto es un logro deportivo cuantificable característico de algunas disciplinas dentro de una competencia que señala el punto alcanzado por cada competidor y Tiempo o Récord es la mejor marca lograda.

2.4.2.1 Clasificación Tiempo y Marca

2.4.2.1.1 Atletismo

El Atletismo es un deporte de competición (entre individuos o equipos) que abarca un gran número de pruebas que pueden tener lugar en pista cubierta o al aire libre. Es el arte de superar el rendimiento de los adversarios en velocidad o en resistencia, en distancia o en altura.

Las principales disciplinas del atletismo pueden encuadrarse en las siguientes categorías: carreras, marcha, lanzamientos y saltos. Las carreras, que constituyen la mayor parte de las pruebas atléticas, varían desde los 50 m lisos (que tiene lugar en pista cubierta) hasta la carrera de maratón, que cubre 42,195 kilómetros.

La vestimenta típica de un atleta se compone de un maillot, un short y zapatillas de carreras.



Imagen II 8 Categoría Carrera 500mts.

2.4.2.1.2. Natación

La natación es un deporte consistente en el desplazamiento de una persona en el agua, sin que esta toque el suelo.

Los nadadores desarrollan una serie de brazadas y movimientos corporales que le impulsan en el agua con potencia y velocidad. En estos movimientos y estilos se basa la evolución de la natación competitiva como deporte.

Son 4 los estilos de natación que se utilizan en competiciones:

Estilo libre, Estilo espalda, Estilo braza o pecho, Estilo mariposa.



Imagen II 9 Estilo Braza.

2.4.2.1.3 Ciclismo

El ciclismo es un deporte que engloba diferentes especialidades que tienen en común el uso de la bicicleta. Los ciclistas están considerados como deportistas especialmente esforzados, capaces de soportar un alto grado de sufrimiento, tenaces, valerosos y están necesitados de las mejores virtudes derivadas del compañerismo para poder alcanzar sus fines personales o colectivos.

El ciclismo se clasifica en: Ciclismo en ruta, Ciclismo en pista, Ciclismo de montaña, Trial, Ciclismo en sala y el Freestyle.



Imagen II 10 Ciclismo de Ruta.

2.4.2.1.4 Pesas o Halterofilia

Halterofilia o levantamiento olímpico de pesas es un deporte consistente en el levantamiento de la mayor cantidad de peso posible en una barra en cuyos extremos se fijan varios discos.

Existen dos modalidades de competición:

Arrancada; Se debe elevar sin interrupción la barra desde el suelo hasta la total extensión de los brazos sobre la cabeza.

Dos tiempos o envián; se ha de conseguir lo mismo, pero se permite una interrupción del movimiento cuando la barra se halla a la altura de los hombros.

La halterofilia requiere de unas cantidades de implementos como son: barras, discos de peso, parales para barras, tacos de altura, bancos, plataformas y otros.



Imagen II 12 Modalidad Arrancada.



Imagen II 11 Modalidad dos tiempos.

2.4.2.1.5 Escalada Deportiva

La escalada es un deporte relativamente moderno, proviene del montañismo y el afán de conquistar la barrera de la altura, la dificultad y la aventura. El objetivo de la escalada deportiva no es llegar a la cumbre sino cómo hacerlo, es decir buscando vertientes cada vez más complicadas y exigentes.

Podemos clasificar la escalada en:

Escalada artificial; Consiste en ascender por una pared de roca colgándose de pequeños agarres, fisuras o resaltes por medios artificiales, es decir con aparatos técnicos como son plomos, ganchos, fisureros o friends.

Escalada libre; consiste en escalar una pared con la única ayuda de manos y pies, el equipo que está en contacto con la pared se utiliza para evitar daños físicos o la muerte en caso de caída.



Imagen II 13 Escalada Libre.

2.4.3 Deportes con pelota

Un juego de pelota es un juego en el cual su elemento esencial es una pelota. Estos juegos se pueden agrupar por el objetivo general del juego a veces indicando un origen común, ya sea de un juego en sí o de su idea básica.

2.4.3.1 Clasificación de Deportes con Pelota

2.4.3.1.1 Fútbol

El fútbol es un deporte de equipo jugado entre dos conjuntos de 11 jugadores cada uno y un árbitro que se ocupa de que las normas se cumplan correctamente. Se juega en un campo rectangular de césped, con una meta o portería a cada lado del campo.

El objetivo del juego es desplazar una pelota a través del campo para intentar ubicarla dentro de la meta contraria, acción que se denomina gol.

La regla principal es que los jugadores, excepto los guardametas, no pueden tocar intencionalmente la pelota con sus brazos o manos durante el juego. Cada jugador deberá tener una indumentaria básica, la cual consta de una camiseta, unos pantalones cortos, medias, canilleras y un calzado adecuado.



Imagen II 14 Equipos del futbol profesional.

2.4.3.1.2 Tenis de mesa

El tenis de mesa o ping-pong es un deporte de raqueta, que se disputa entre dos jugadores o dos parejas (dobles). El juego requiere la realización con gran destreza y calidad en su ejecución.

En los partidos de dobles los jugadores de la pareja tendrán que golpear alternativamente a la bola. En dobles el saque se realizará cruzado siempre desde el lado derecho.

La vestimenta normal de juego consiste en un polo de manga corta, un pantalón lo más corto posible o una falda, calcetines y zapatillas de deporte.



Imagen II 15 Tenis mesa Ecuador.

2.4.3.1.3 Tenis de campo

El tenis es un deporte que se practica en un terreno llano, rectangular, dividido por una red intermedia, jugado con raquetas que se disputa entre dos jugadores (individuales) o entre dos parejas (dobles) y el cual consiste en golpear la pelota con la raqueta para que vaya de un lado al otro del campo pasando por encima de la red.

El tenis es un deporte que requiere que los jugadores dominen técnicas como son: golpes, empuñaduras, efectos, posiciones corporales y desplazamientos además de tener resistencia para aguantar peloteos largos.



Imagen II 16 Desplazamiento y golpe.

2.4.3.1.4 Voleibol

El voleibol es un deporte donde dos equipos se enfrentan sobre un terreno de juego liso separados por una red central, tratando de pasar el balón por encima de la red hacia el suelo del campo contrario. El balón puede ser tocado o impulsado con golpes limpios, pero no puede ser parado, sujetado, retenido o acompañado. Cada equipo dispone de un número limitado de toques para devolver el balón hacia el campo contrario.

Cada equipo juega con seis jugadores que pueden ser sustituidos con condiciones. Igual que en el tenis, los jugadores de voleibol visten durante el partido camiseta, pantalón corto, calcetines, calzado deportivo y rodilleras.



Imagen II 17 Bloqueo de bola.

2.4.3.1.5 Squash

El squash es un deporte de raqueta, se practica en interiores con 2 jugadores y una pelota de goma que puede tener distintos grados de velocidad o rebote. Los jugadores golpean la pelota con sus raquetas haciéndola rebotar en la pared frontal de la cancha.

El terreno de juego es un pequeño frontón cerrado, la pelota puede rebotar en todas las paredes cuantas veces sea necesario y en cualquier orden, siempre que golpee en la pared frontal o frontis, pero sólo puede rebotar en el suelo una vez antes de que se considere un punto para el contrincante.



Imagen II 18 Golpeo de pelota.

2.4.3.1.6 Pelota nacional

La pelota nacional se juega entre dos equipos de cinco jugadores cada uno, el objetivo de cada equipo es el de golpear la pelota con la tabla, dentro de la cancha procurando

conseguir el llamado QUINCE. La cancha debe ser una superficie plana y libre de obstáculos con una extensión no menor de 100 metros de distancia.

Dentro de los tipos de pelota nacional los artículos a utilizarse son distintos como; Para la CERDA, se necesita una tabla de madera forrada de cuero, de forma rectangular u ovoidal con un brazo en la parte superior o mango, que permite asegurar en la muñeca de la mano con una manilla. La pelota puede ser de cerda, correa o manila con un peso de 2 libras o un kilo.

Para la pelota de VIENTO se necesita una tabla de madera en forma ovoidal o rectangular, con un brazo o mango, con pupos de caucho con una altura determinada. La pelota es de caucho y en su interior con aire, su peso oficial es de 800 gr.



Imagen II 19 Recepción de pelota "Viento".

2.4.3.1.7 Baloncesto

El baloncesto es un deporte de equipo que se puede desarrollar tanto en pista cubierta como en descubierta, en el que dos conjuntos de cinco jugadores cada uno intentan anotar puntos, también llamados canastas o dobles introduciendo un balón en un aro colocado a 3,05 metros que cuelga una red, con aspecto de cesta o canasta. Se intenta llegar a ella corriendo y empujando con una mano la pelota al piso.

La pelota de baloncesto debe ser evidentemente esférica, de cuero o piel rugosa, o material sintético que facilite el agarre de los jugadores aun con las manos sudadas. La

cancha de baloncesto es un área rectangular con medidas que oscilan entre los 29 por 15 m hasta 22 por 13 m y en cada extremo hay un tablero vertical.



Imagen II 20 Bloqueo de anotación.

2.4.4 Deportes de Apreciación

Los deportes de apreciación pretenden demostrar cómo se perciben las cualidades únicas de los deportistas, es decir valoran las características de técnica, concepto, y forma del deportista.

2.4.4.1 Clasificación de Deportes de Apreciación

2.4.4.1.1 Ajedrez

El ajedrez es un deporte de meza para dos jugadores. Se juega sobre un tablero cuadrulado de 8x8 casillas, alternadas en colores blanco y negro. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones.

El juego se trata de alcanzar la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda zafarse del ataque, una jugada llamada jaque mate.

La característica del ajedrez es que se trata de un juego, en el cual el intelecto, el ordenamiento y ejecución de las mejores estrategias serán los que determinarán la victoria o pérdida en el mismo. No obstante es evidente que este es un deporte

destacadamente intelectual, debido a que requiere concentración, cálculo, capacidad de análisis.



Imagen II 21 Análisis de una jugada.

2.4.4.1.2 Físico Culturismo

El fisicoculturismo es un tipo de deporte basado generalmente en ejercicio físico intenso, generalmente anaeróbico, consistente la mayoría de veces en el entrenamiento, actividad que se suele realizar en gimnasios, y cuyo fin suele ser la obtención de una musculatura fuerte y definida, sin olvidar mantener la mayor definición y simetría posible al músculo.

El culturismo es el proceso de aumento de tamaño de fibras musculares mediante la combinación de entrenamiento con cargas (levantamiento de pesos), aumento de la ingestión calórica y descanso.

Los culturistas ejecutan poses frente a un jurado, en la primera parte se realizan 4 poses de simetría y 7 poses obligatorias de musculación para determinar el grado de desarrollo, definición, tamaño, simetría, proporciones, además de la estética para dirimir las puntuaciones. La segunda parte se les otorga un minuto de música para realizar una coreografía de poses libres.



Imagen II 22 Poses de Musculación.

2.4.4.1.3 Tiro Olímpico

El tiro es un deporte que implica poner a prueba la precisión y velocidad en el manejo de un arma de fuego o de aire comprimido sobre blancos fijos o móviles. La práctica de este deporte requiere formación y disciplina.

Dentro de este deporte se encuentran las Modalidades; Tiro a bala, Tiro al plato.

El equipamiento necesario para la práctica de este deporte se encuentra establecido por; el arma, las gafas, cascos para oídos, guantes, botas adherentes y el traje debe ser adecuado para la prueba que se vaya a realizar.

El tiro olímpico es un deporte muy competitivo donde la rivalidad es muy latente.



Imagen II 23 Práctica en blancos fijos.

2.4.4.1.4 Tiro con arco

El tiro con arco es actualmente una práctica deportiva en la que se utiliza un arco para disparar flechas. Los instrumentos para la práctica de este deporte son: el arco, las flechas y plumas.

El Tiro con arco de alta competición consiste en disparar flechas a objetivos colocados a una o varias distancias. El tiro con arco de competición es un deporte de precisión que alberga tanto la mente como el cuerpo.

Los arqueros que tengan como ojo dominante el derecho sostienen el arco con su mano izquierda, encarándola hacia el objetivo, viendo el blanco con el ojo derecho y cogiendo la flecha y la cuerda con la mano derecha. Los arqueros tienen un tiempo limitado para disparar sus flechas.

Dentro de las Disciplinas del tiro con arco se encuentran; Tiro con Arco sobre Diana al Aire Libre, Tiro con Arco sobre Diana en Sala, Tiro de Campo (experimental), El Sky-Arc (experimental).



Imagen II 24 Competencia al aire libre.

2.4.4.1.5 Gimnasia Artística

La gimnasia artística es una disciplina deportiva que consiste en la realización de una composición coreográfica, combinando de forma simultánea y a una alta velocidad, movimientos corporales. Las características de este deporte exigen del gimnasta unas condiciones físicas excepcionales.

Dentro de esta disciplina deportiva existe la categoría masculina y femenina, que realizan rutinas distintas la una de la otra.

En la categoría masculina los aparatos utilizados son; barra fija, barras paralelas, potro (ejercicio de salto), caballo con arcos, anillas y ejercicios en el suelo, mientras que en la categoría femenina; ejercicios en el suelo, potro (salto), barra de equilibrio y barras asimétricas.

Además de las actividades que se realizan en estos aparatos, dentro de la gimnasia rítmica se realizan ejercicios como; la voltereta, la vertical, la lateral, el puente y mortales, flikflaks, palomas, rondadas, y muchas actividades más.



Imagen II 25 Salto.

2.4.4.1.6 Gimnasia Rítmica

La gimnasia rítmica es un deporte que combina elementos de ballet, gimnasia, danza y el uso de diversos aparatos como la cuerda, el aro, la pelota, las mazas y la cinta. En este deporte se realizan tanto competiciones como exhibiciones en las que la gimnasia se acompaña de música para mantener un ritmo en sus movimientos.

Este deporte puede ser practicado individualmente, o hasta conjuntos de 5 gimnastas.

La gimnasia de forma individual a través de una composición gimnástica, muestra su talento natural, su flexibilidad, fortaleza y resistencia física, su estilo y carisma, unido al manejo de diferentes aparatos, al compás de la música.

Las gimnastas en conjunto muestran las habilidades y capacidades anteriores más el trabajo sincronizado y en equipo a través de una composición gimnastica con uno o dos instrumentos, realizando intercambios de estos, combinando majestuosamente el deporte y el arte.



Imagen II 26 Movimientos de ballet.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

DISEÑO Y TIPOGRAFÍA

3.1. DISEÑO GRÁFICO

El Diseño Gráfico es una disciplina que ofrece soluciones visuales a problemas específicos en diversos campos como el editorial, los periódicos, la fotografía, la ilustración, el diseño corporativo, la tipografía, la publicidad y el diseño visual digital, la comunicación y la estética en los mensajes visuales.

Sin embargo cabe destacar que el Diseño Gráfico es una disciplina artística que utiliza la técnica como herramientas de proyección para satisfacer necesidades.

3.1.1. Concepto

Es la adecuación de distintos elementos gráficos previamente seleccionados dentro de un espacio visual, combinándolos de tal forma que todos ellos puedan aportar un significado a la misma, consiguiendo el conjunto transmitir un mensaje claro al espectador.

3.1.2. Categorías de Diseño

3.1.2.1 Dirección

La dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco (campo) que la contiene o con otras formas cercanas.

Las 4 direcciones: arriba, abajo, izquierda y derecha. Dentro del plano básico la dirección más pregnante es la vertical frente a la horizontal.



Imagen III 27 Dirección.

3.1.2.2 Equilibrio

Cada forma o figura representada sobre un papel se comporta como un peso visual, porque ejerce una fuerza óptica.

Este criterio se aplica principalmente, a la disposición de los elementos sobre la superficie de trabajo, definiendo al equilibrio como una apreciación subjetiva, en la cual los elementos de una composición no se van a desprender.

Una composición se encuentra en equilibrio si los pesos de los distintos elementos que la forman se compensan entre sí; aunque en algunas ocasiones se provoque un desequilibrio intencionado para conseguir unos resultados específicos en un diseño.



Imagen III 28 Equilibrio.

Equilibrio Simétrico

El equilibrio simétrico se produce cuando al dividir una composición en dos partes iguales, existe igualdad de peso en ambos lados. No se encuentran elementos que sobresalgan más que el resto en importancia y peso.

La creación de un diseño simétrico nos transmite una sensación de orden.

Equilibrio Asimétrico

Un equilibrio es asimétrico cuando al dividir una composición en dos partes iguales, no existen las mismas dimensiones en tamaño, color, peso etc., pero existe un equilibrio entre dos elementos.

En el equilibrio asimétrico, al ser desiguales los pesos a un lado y otro del eje, el efecto es variado.

La asimetría nos transmite agitación, tensión, dinamismo, alegría y vitalidad.

3.1.2.3 Simetría

Es la disposición de las distintas partes de un todo de forma ordenada y con mutua correspondencia, que genera una forma proporcionada y equilibrada. Una forma o imagen es simétrica cuando un eje central la puede dividir en dos partes iguales y opuestas entre sí.

La simetría sugiere la sensación de orden y alivia la tensión; la asimetría hace lo contrario, crea agitación y tensión, pero puede conseguir que una imagen no sea monótona.

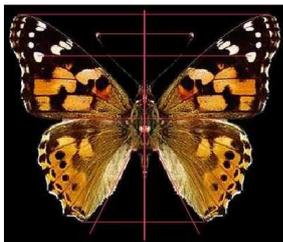


Imagen III 29 Simetría.

3.1.2.4 Ritmo

Ritmo se refiere a la repetición de uno o más elementos en la composición de un diseño, esto con el fin de obtener cierta secuencia que puede llegar a ser predicha, una cualidad del ritmo es que permite espacios entre cada elemento que esta conformándolo llamados Intervalos.

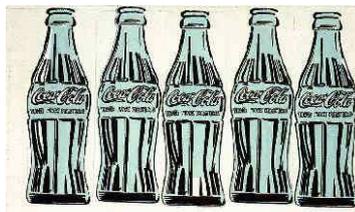


Imagen III 30 Ritmo.

3.1.2.5 Textura

La textura se refiere a las características de superficie de una figura. Toda figura tiene superficie y toda superficie debe tener ciertas características, que pueden ser descritas como suave o rugosa, lisa o decorada, opaca o brillante, blanda o dura. La textura puede ser clasificada en dos importantes categorías: textura visual y textura táctil.



Imagen III 31 Textura.

Textura Visual

Es estrictamente bidimensional, es decir visible por el ojo aunque puede evocar sensaciones táctiles.

Textura Táctil

Visible al ojo y sentida por la mano, se acerca al relieve tridimensional.

3.1.2.6 Tamaño

Es la magnitud de la forma, puede ser real o aparente, la mayor o menor dimensión de una cosa. Podría decirse que el último atributo de un objeto es su tamaño, la dimensión es más o menos normatividad modulada en función del propio tamaño del ser humano.

Todas las formas tienen un tamaño, el tamaño es relativo si lo describimos en términos de magnitud y de pequeñeces, pero asimismo es físicamente mensurable.



Imagen III 32 Tamaño.

3.1.2.7 Proporción

Proporción puede reconocerse de varias maneras; es el uso del tamaño de los elementos de diseño y escala, distribuir uniformemente la atención del espectador y el uso del número áureo (proporción divina, sección de oro).

La proporción es usada para armonizar, crear dirección, crear un punto focal, un balance, y una relación entre dos partes de un todo. Se debe tener presente que el diseño debe ser un todo en el que no falle ningún elemento.

Proporción Aurea

La proporción áurea también llamada “línea áurea”, “sección áurea” es la base para determinar los tamaños de papel, y sus principios se utilizan para obtener diseños equilibrados. Muchas culturas antiguas, desde la egipcia hasta la romana, pasando por la griega, la consideran como la proporción perfecta de belleza.

Es la división armónica de una recta en media y extrema razón. Esto hace referencia, a que el segmento menor, es al segmento mayor, como éste es a la totalidad de la recta, o cortar una línea en dos partes desiguales de manera que el segmento mayor sea a toda la línea, como el menor es al mayor.

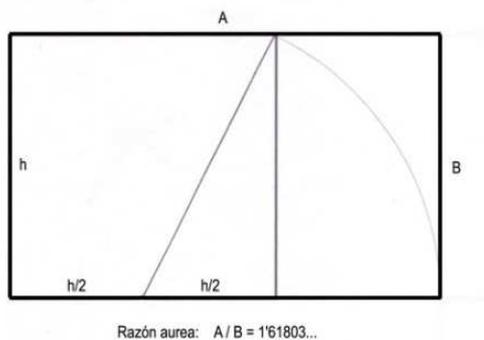


Imagen III 33 proporción Aurea.

3.1.3. El Color

El color no es una característica de una imagen u objeto, sino que es más bien una apreciación subjetiva nuestra. Se puede definir como una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos, por la energía luminosa de ciertas longitudes de onda.

3.1.3.1 Propiedades del Color

Matiz o Tono: define los colores en su grado máximo de pureza, está relacionado con la longitud de onda de su radiación. Según su tonalidad se puede decir que un color es rojo, amarillo, verde, etc.

Intensidad: la pureza y fuerza de un color, es decir el brillo. Constituye la pureza del color respecto al gris y depende de la cantidad de blanco presente. Cuanto más saturado está un color, más puro es y menos mezcla de gris posee.

Valor: cuan claro u oscuro es un color. Alude a la claridad u oscuridad de un tono. El valor puede variar añadiendo negro o blanco a un tono.

3.1.3.2 Psicología del color

Los colores despiertan repuestas emocionales específicas en las personas.

El factor psicológico está formado por las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que puede ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia, etc.

Colores cálidos

El ardiente remite al rojo de máxima saturación. Estos colores se proyectan hacia fuera y atraen la atención, son fuertes y agresivos. Afecta a la gente de muchas maneras, tales como el aumento de la presión sanguínea y la estimulación del sistema nervioso.

Colores Fríos

El frío remite al azul en su máxima saturación, los colores fríos nos recuerdan el hielo y la nieve, producen sensaciones de calma y aminora el metabolismo.

Colores Claros

Son los pasteles más pálidos, su claridad es ausencia de color visible, son casi transparentes. Los colores claros descubren los alrededores y sugieren liviandad, descanso, suavidad y fluidez.

Colores Oscuros

Los colores oscuros son tonos que contienen negro en su composición. Encierran el espacio y lo hacen parecer más pequeño. Son concentrados y serios en su efecto, sugieren el otoño y el invierno.

Colores brillantes

La claridad de los colores brillantes se logra por la omisión del gris o negro. Los azules, rojos, amarillos, naranjas son colores de brillo pleno. Los colores brillantes son vividos y atraen la atención, son estimulantes y alegres.

3.1.4. La Forma

Se define forma como un conjunto de elementos organizados y reconocibles que componen una estructura, floreciendo como orden tridimensional, configuración y representación de un concepto.

La forma es cualquier elemento que se utilice para dar o determinar el contorno de todo lo que se encuentra en la naturaleza, ayuda también a observar la textura, rigidez y movimiento de los objetos.

3.1.4.1. Clasificación de las Formas

Geométricas o Básicas: construidas matemáticamente, cada una tiene sus propias características.

Orgánicas o Naturales: Rodeadas por curvas libres, que sugieren fluidez y desarrollo.

Rectilíneas: Limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.

Irregulares: Limitadas por líneas rectas y curvas que no están relacionadas matemáticamente.

Manuscritas: caligráficas o creadas a mano alzada.

Accidentales: Determinadas por el efecto de procesos o materiales especiales u obtenidas accidentalmente.

3.2. LA TIPOGRAFÍA

La tipografía (del griego τύπος *típos*, golpe o huella, y γράφω *gráfo*, escribir) es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo para crear trabajos de impresión. El tipógrafo Stanley Morison lo definió como: Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto.

La tipografía es la manifestación visual del lenguaje. Su papel es decisivo a la hora de convertir los caracteres individuales en palabras y las palabras en mensajes. En el terreno de la música, la calidad de un solo cantante puede hacer que una composición suene de manera completamente distinta. En el campo de la comunicación, la tipografía es el equivalente visual de una voz: el enlace tangible entre escritor y el lector.

Por supuesto, la tipografía no solamente hace que los mensajes sean legibles, la forma misma de los tipos matiza, incluso altera, el propósito inicial de un mensaje, además la tipografía puede expresar emoción y personalidad. El diseñador gráfico en su tarea cotidiana debe conocer las familias tipográficas para poder expresar correctamente la idea que requiere conceptuar.

Así, la tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de las mismas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre.

3.2.1. Conceptos Básicos de Tipografía

Tipo

Tipo es el objeto físico, un bloque paralelepípedo de metal (aleación tipográfica) que tiene en su cara superior, en relieve e invertida la imagen de una letra o signo para la impresión por sistema tipográfico.

Tipografía

En nuestra tarea cotidiana, Tipografía admite cuatro definiciones:

- 1) La primera de ellas, referida al origen de la palabra tipografía se emplea para designar a la técnica de impresión con tipos móviles que procedente de Asia, llegó a Europa a mediados del siglo XV.
- 2) La segunda, impuesta por los avances tecnológicos, extiende los alcances de la primera definición y denomina tipografía a todas las modalidades de reproducción de palabras y textos de la actualidad.
- 3) La tercera, aplicada en ámbitos académicos, denomina Tipografía a la materia en que se desarrollan los contenidos históricos, teóricos y prácticos referidos al elemento con que se representan visualmente las palabras y los textos.

4) La cuarta acepción es la más abarcativa, se emplea recientemente en el ámbito profesional del Diseño Gráfico y es la que más nos interesa: denomina Tipografía a la disciplina que dentro del Diseño Gráfico estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales. La Tipografía tiene una dimensión técnica y funcional basada en el oficio de tipógrafos e impresores. Cuenta con sistemas de medición y cálculo que ayudan a organizar y racionalizar la comunicación visual. Pero tiene además una dimensión humanística que se basa en la escritura, representación abstracta de objetos e ideas que hizo posible el registro de la cultura, la organización del pensamiento y el desarrollo intelectual del hombre. Entendida como disciplina, la Tipografía profundiza y enriquece en direcciones múltiples los alcances del Diseño Gráfico.

Fuente tipográfica

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

Familia tipográfica

En tipografía, significa un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

Microtipografía o Tipografía del Detalle

El término Mikrotypografie (microtipografía) se aplicó por primera vez en un discurso dado en la Sociedad Tipográfica de Múnich. Se ha generalizado desde entonces en la literatura especializada. No obstante, se puede substituir asimismo por una palabra inglesa, Detailtypografie (tipografía del detalle). Comprende los siguientes rubros: la letra, el espacio entre letras, la palabra, el espacio entre las palabras, el interlineado y

la columna. Tiene tres importantes funciones: el peso visual, el interletrado y el interlineado.

Macrotipografía

La macrotipografía se centra en el tipo de letra, el estilo de la letra y en el cuerpo de la letra.

Tipografía de edición

Reúne las cuestiones tipográficas relacionadas con las familias, el tamaño de las letras, los espacios entre las letras y las palabras; intertipo e interlínea y la medida de línea y columna o caja, es decir aquellas unidades que conceden un carácter normativo.

Tipografía creativa

Esta contempla la comunicación como una metáfora visual, donde el texto no sólo tiene una funcionalidad lingüística, y donde a veces, se representa de forma gráfica, como si se tratara de una imagen.

3.2.2. Anatomía de la letra

No existe una nomenclatura estandarizada para los rasgos estructurales propios del tipo. Sin embargo, los diseñadores de tipos suelen utilizar los términos especializados que se muestran, constituyendo un buen bagaje para comprender y conocer las distintas partes de una letra.

Ápice: Unión de dos astas en la parte superior de la letra.



Apófige: Pequeño trazo curvo que enlaza el asta vertical con los terminales o remates.



Asta: Rasgo principal de la letra que define su forma esencial. Sin ella la letra no existe.



Asta Ascendente: Asta de la letra que sobresale por encima de la altura de la x (ojo medio).



Asta Descendente: Asta de la letra que queda por debajo de la línea de base.



Asta Ondulada o Espina: Rasgo Principal de la S o la s.



Perfil, Filete o Barra: Línea horizontal entre verticales, diagonales o curvas.

A e H

The image shows the letters 'A', 'e', and 'H' in a serif font. Red circles are drawn around the horizontal bars of each letter: the top bar of 'A', the middle bar of 'e', and the top bar of 'H'.

Brazo: Trazo Horizontal o diagonal que surge de un asta vertical.

E T Y

The image shows the letters 'E', 'T', and 'Y' in a serif font. Red circles are drawn around the horizontal arms of each letter: the top and bottom arms of 'E', the top arm of 'T', and the top arm of 'Y'.

Bucle o Panza: Trazo curvo que encierra una contraforma.

d p q

The image shows the letters 'd', 'p', and 'q' in a serif font. Red circles are drawn around the curved loops of each letter: the bowl of 'd', the bowl of 'p', and the bowl of 'q'.

Cola: Prolongación inferior de algunos rasgos.

Q j

The image shows the letters 'Q' and 'j' in a serif font. Red circles are drawn around the tails of each letter: the tail of 'Q' and the tail of 'j'.

Contraforma o contrapunzón: Espacio parcial o totalmente cerrado de una letra.

b d m

The image shows the letters 'b', 'd', and 'm' in a serif font. Red circles are drawn around the counterforms of each letter: the bowl of 'b', the bowl of 'd', and the bowl of 'm'.

Cruz o Travesaño: Trazo horizontal que cruza por algún punto del asta principal.



Cuello: Trazo que une la cabeza con la cola de la g.



Espolón: Extensión que articula la unión de un trazo curvo con otro recto.



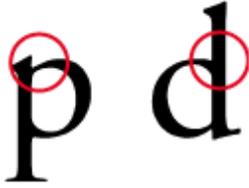
Gota, Lágrima o Botón: Final de un trazo que no termina en una gracia o remate, sino con una forma redondeada.



Hombro o Arco: Trazo curvo que sale del asta principal de algunas letras sin acabar cerrándose.



Lazo: Trazo que une la curva con el asta principal



Ojal: Bucle creado en el descendente de la g de caja baja



Oreja: Pequeño trazo situado en la cabeza de g de caja baja.



Pata: Trazo diagonal que sirve de apoyo a algunas letras. También se puede llamar cola.



Serif, Remate o Gracia: Trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un resalte ornamental que no es indispensable para la definición de carácter, habiendo alfabetos que carecen de ellos (sans-serif).



Uña o Gancho: Final de un trazo que no termina en remate, sino con una pequeña proyección de un trazo.



Vértice: Punto exterior de encuentro entre dos trazos en la parte inferior de la letra.



3.2.3. Clasificación de los tipos

Existen numerosos sistemas para clasificar los tipos, pero la mayoría de ellos se basan, al menos en parte en la obra que realizó a mediados del siglo XX el tipógrafo francés Maximilien Vox, estas categorías vienen definidas tanto por sus características visuales (contraste de trazo, forma del remate, modulación) como por su época de origen o su desarrollo histórico.

3.2.3.1 Clasificación Histórica

Humanístico o Veneciano

Son los primeros tipos, creados en la época de la imprenta. Imitaban la caligrafía italiana de la época. De la misma manera se llaman humanísticas a las tipografías que, sin ser de esta época están inspiradas en ellas.



Imagen III 34 Ejemplo Humanístico.

Antiguos o Romanos

Históricamente se denominan tipos antiguos a los que empleó Aldo Manucio en su imprenta veneciana a partir de 1495 y todos aquellos que se han confeccionado después pero tienen influencia de estos o son adaptaciones posteriores. Al igual que las tipografías humanísticas, tienen una gran influencia caligráfica pero son más refinados, debido a que los talladores de matrices habían adquirido más destreza en la confección de las piezas tipográficas.



Imagen III 35 Ejemplo Romanos.

De Transición o Reales

Se llaman así porque no se ajustan con exactitud a los tipos antiguos ni a los que posteriormente se realizarían a partir del último cuarto del siglo XVIII, llamados Modernos. Fueron creados en Francia y en Inglaterra.



Imagen III 36 Ejemplo De Transición.

Modernas

En 1784 Didot creó el primer tipo moderno. Poseía caracteres formales como una profunda modulación y contraste entre las astas y remates nítidos. Este estilo fue mejorado con la creación del italiano Bodoni y fue empleado como texto corrido hasta principios del siglo XIX.



Imagen III 37 Ejemplo Modernas.

Egipcias

Son aquellos de grandes remates. Exageran los remates de las modernas, llegando a tener el mismo ancho que las astas que la conforman, produciendo un impactante aspecto. Estos tipos se caracterizan por su estructura monolineal y rasgos achatados. Se crearon a principios del siglo XIX.



Imagen III 38 Ejemplo Egipcias

Palo seco o Sans-Serif

Aquellos que no disponen de remates (serifas). No se podría establecer una fecha en la que aparezcan los primeros tipos sans-serif, puesto que en algunos catálogos del siglo XIX ya aparecían letras de caja alta sin remates.



Imagen III 39 Ejemplo Sans Serif.

3.2.3.2 Clasificación por la forma (serif/sans-serif)

Una forma de clasificar las letras es según tengan o no serifas o remates. La utilidad de las serifas es facilitar la lectura, ya que estas crean en el ojo la ilusión de una línea horizontal por la que se desplaza la vista al leer.

Las letras sin serifas o de palo seco, son aquellas que no llevan ningún tipo de terminación; por lo general son consideradas inadecuadas para un texto largo ya que la lectura resulta incómoda pues existe una tendencia visual a identificar este tipo de letras como una sucesión de palos verticales consecutivos.



Imagen III 40 Ejemplo de la Forma.

3.2.4. Tipometría: Medidas tipográficas

Se llama Tipometría al conjunto de técnicas que se usan para medir los caracteres de imprenta y muchos aspectos de los procesos de la impresión de textos.

3.2.4.1. Unidades fundamentales

Actualmente se usan dos sistemas de medidas tipográficas para trabajo en imprenta clásica, además del sistema métrico decimal, que poco a poco se va introduciendo:

El europeo, basado en el punto de Didot (0,376 mm) y el Cíbero, formado por 12 puntos de Didot (4,512 mm.).

El anglosajón, que tiene como unidades el punto de Pica (0,351 mm.) y la Pica, formada por 12 puntos de Pica (4,217 mm.).

La conversión de unas unidades a otras es incómoda, y lo normal es que nadie las realice en los talleres. Normalmente, los cíberos y las picas vienen en unas regletas, llamadas Tipómetros, que en ocasiones pueden simultanear ambos sistemas, el anglosajón y el europeo.

Por otra parte, en trabajos digitales se utilizan otros dos sistemas:

Adobe PostScript; cuya unidad es el punto de pulgada (unos 0,352 mm). Una pulgada tiene 72 puntos (2,54 centímetros).

Píxeles; unidades dependientes de la resolución de pantalla usada.

Por otra parte, el propio avance de los medios digitales está estableciendo por sí solo una estandarización basada en el sistema PostScript de Adobe, altamente difundido y aceptado en la actualidad, así como la utilización de los píxeles como unidad de medida, no sólo en el diseño gráfico digital y el diseño web, sino también en sistemas fotográficos digitales y en televisiones de alta gama.

3.2.5. El Color en la Tipografía y en la elección del Tipo

Conocer y comprender los colores y lo que nos transmiten, es importante y básico para trabajar con los tipos y en el mundo del diseño gráfico. Normalmente, cuando nos encontramos diseñando una presentación y partimos de poco espacio, utilizamos el color para enfatizar las letras.

Para conseguir una buena legibilidad cuando se diseña con tipos y color deberemos equilibrar cuidadosamente las tres propiedades del color (tono, valor e intensidad) y determinar el contraste adecuado entre las letras y su fondo. Cuando se combinan tipos y color, el equilibrio entre estas características es importante.

El color tipográfico es una ilusión óptica, creada por las propias proporciones y formas de los diseños tipográficos. Aunque las palabras estén impresas en el mismo color, cada una de ellas puede poseer un tono diferente, debido a las características propias de sus diseños tipográficos.

3.2.6. Tracking y Kerning

Dos conceptos a tener en cuenta antes de modificar el espacio entre letras, son el track y el kern.

Los tipógrafos han usado el track o tracking para alterar la densidad visual del texto o el espacio global entre un grupo seleccionado de caracteres. Esta alteración afecta a todos los caracteres, como regla general, cuanto más grande es el cuerpo más apretado debe ser el track. El track ajusta el espacio que existe entre los caracteres, abriendo los cuerpos más pequeños y cerrando los más grandes.

El Kern o kerning es el espacio existente entre dos caracteres individuales, para cuando dos de estos caracteres se encuentran demasiado juntos o separados. El kern es proporcional, ya que es del mismo tamaño en puntos que el cuerpo de los caracteres. Si un texto es de 10 puntos, el kern mide 10 puntos.

3.2.7. Tipografía y Diseño

En una composición gráfica, los contenidos textuales son los principales responsables de la transmisión del mensaje al espectador final. Los caracteres matizan las palabras y le aportan o refuerzan el sentido. La mala selección de esas formas puede interferir negativamente en la comunicación.

Junto con el color, la tipografía puede alterar por completo el significado que asociamos a un diseño. El texto puede decir una cosa; las letras otra muy diferente.

Para conseguir una tipografía adecuada es necesario considerar diferentes aspectos de la misma, entre los que destacan los siguientes:

3.2.7.1 Elección de la Tipografía

Todo diseñador debe tener la habilidad de analizar, explorar y reconocer las características conceptuales, formales, históricas y técnicas de los diferentes tipos de letras. Cada familia tipográfica tiene sus propias características y su propia personalidad, que permiten expresar diferentes notas visuales, unas más fuertes y otras más sutiles, unas más refinadas y otras más toscas, unas más geométricas y otras más orgánicas, por lo que la selección de las familias tipográficas a usar en una composición debe hacerse con un amplio sentido de la responsabilidad.

La elección del tipo más adecuado depende en gran medida del tipo de mensaje al que va enfocada la composición. En algunos casos necesitaremos un tipo de letra refinada, elegante o delicada, mientras que en otros necesitaremos letras sobrias, macizas y sin ningún tipo de remates.

Tipografía y diseño



Imagen III 41 Tipografía y Diseño.

El factor más determinante sobre la elección de una fuente debe ser su legibilidad, propiedad derivada del diseño mismo de los tipos de letra. Para bloques de texto más cortos tenemos mayor libertad de elección, y para los títulos podemos emplear la fuente que queramos, en función del espíritu del documento y la sensación que nos interese crear.

Una vez elegida la tipografía con la que trabajaremos para hacer legible el trabajo, tendremos que tener en cuenta otros aspectos como el cuerpo con el que trabajaremos, la longitud de la línea o el interlineado. Cuando conseguimos que éstos tres elementos armonicen (tipografía y su tamaño, longitud e interlineado) se producirá una mayor facilidad de lectura, será más natural nuestro recorrido visual sobre el texto. Cuando variamos uno de estos aspectos en la tipografía, deberemos ajustar los otros para que la armonía se siga produciendo.

Otro factor a tener en cuenta es la asociación temporal o geográfica de una fuente dada. Hay fuentes asociadas a épocas concretas, otras a lugares determinados, por lo que la elección de una fuente acorde con el mensaje a transmitir es esencial para conseguir el ambiente comunicativo adecuado. Las etiquetas y carteles de cervezas, por ejemplo, suelen utilizar tipos de letras de inspiración gótica, al estar este producto asociado a las abadías de monjes que lo producían es esa época.

Asociación fuente-época



Imagen III 42 Asociación Tipografía/Época.

Conviene evitar lo que ya está muy visto. Una fuente que todo el mundo usa hace que nuestros Diseños sean indistinguibles, un producto clónico de los demás. Existen fuentes que siendo básicamente del mismo tipo, sacarán del anonimato y aburrimiento una composición gráfica.

3.2.8. Tipografía Digital

La informática ha revolucionado la tipografía, modificándola según las necesidades de cada ilustración y uso. Por un lado, la multitud de aplicaciones informáticas relacionadas con el diseño gráfico y la editorial han hecho posible el diseño y la creación de nuevas fuentes tipográficas, de forma cómoda y fácil.

Por otra parte, ha sido necesario rediseñar muchas de las fuentes ya existentes para su correcta aplicación en el proceso digital, para mejorar la visualización y lectura en pantalla, y hacer que se ajusten a la rejilla de píxeles de la pantalla del monitor.



Imagen III 43 Tipo Digital.

3.2.8.1. Formatos de Tipografía Digital

Type1

PostScript de Tipo 1: Adobe desarrolló originalmente las fuentes de Type 1 para usarlas en las antiguas impresoras y RIP. Cada fuente compendia un par de archivos de datos: uno con las formas que se enviaban a la impresora (fuentes de impresión), y otro para representarlas en pantalla (fuentes de pantalla).

Adobe desarrolló asimismo la utilidad ATM que recoge información de las fuentes de impresión para gestionar su equivalente en pantalla. Esta utilidad no es necesaria en Windows 2000, XP y Mac OSX, ni Classic con los programas de Adobe.

Si alguno de los archivos de fuente no se coloca en el lugar adecuado, las fuentes resultarán inutilizables.

True Type

Las fuentes True Type fueron producidas por Apple y Microsoft en colaboración. Vienen con un único archivo que contiene información tanto para impresión como pantalla.

Muchos sistemas de reproducción los rechazan como causantes de problemas potenciales, y el formato PDF/X usado para presentar documentos para impresión no los admite.

Opentype

Adobe y Microsoft desarrollaron OpenType como formato de fuentes de última generación.

Pueden estar basadas en TrueType o PostScript de forma interna, y son totalmente multiplataforma. Ocupan archivos de datos únicos, ofrecen glifos 100% PostScript.

Está basado en el sistema de valores Unicode, en lugar del juego de caracteres del latín antiguo, de forma que cada fuente contiene varios miles de glifos en lugar de 256 (ideal para japonés, etc.)

3.2.8.2. Fuentes para PC y Macintosh

Las fuentes estándar para PC tienen su equivalente para Macintosh, diseñadas para cumplir los mismos requisitos. Estas fuentes estándar y sus equivalentes presentan los mismos anchos de composición, por ejemplo la Century Gothic de PC y su equivalente en Macintosh AvantGarde.

3.2.8.3. Elegir una Fuente Digital para un Documento

Esta es una de las partes más crítica del proceso de diseño. Todo el aspecto y significado aparente de una composición o trabajo, cambia con un tipo de letra u otro. Al primer golpe de vista, la tipografía y el color dicen más que el mismo texto. Según John Mc Wade, la tipografía es el punto flaco más habitual de la mayoría de los diseñadores.

En cuanto al color, el lector identifica los colores con mucha más rapidez que cualquier otro atributo, acepta o rechaza determinados colores muy fácilmente. Aplicar el color con cierta discreción en algunas partes del texto, puede mejorar mucho su captación y aportar distinción. Incluso puede crear la impresión de mayor variedad de fuentes. Pero el color, usado inadecuadamente, puede tener un impacto negativo, actuar como distracción y dar un aspecto vulgar.

En cuanto al tipo de letra, el criterio que podemos seguir es sobre todo nuestro propio gusto. Conviene que tengamos en cuenta algunos principios, en especial la legibilidad. Este criterio es especialmente importante para textos largos. Para bloques de texto más cortos tenemos más libertad de elección, y para los títulos podemos emplear la fuente que queramos, en función de la impresión que nos interese crear o trasladar.

3.3. ESTUDIO DEL PROCESO DE CREACIÓN DE TIPOGRAFÍAS

No existe un proceso de diseño único o correcto para crear una tipografía. Las metodologías de los diferentes diseñadores son tan personales y tan variables como los diseñadores mismos. En ciertos aspectos, la parte más difícil del proceso de diseño radica en encontrar la inspiración de la que surja una fuente.

Por supuesto, no sólo el marketing, la tecnología o las preocupaciones funcionales impulsan los nuevos diseños tipográficos.

El afán de crear puede ser una iniciativa esencialmente personal, o constituir una extensión de una investigación histórica, intelectual o cultural. KentaLew, el diseñador de la tipografía Whitman, señala: “para mi, las ideas suelen proceder de contextos imaginados del tipo ‘¿Qué pasaría si...?’ ¿Qué pasaría si la Joanna hubiera sido diseñada por W.A. Dwiggins y no por Eric Gill? ¿Qué pasaría si Mozart hubiera sido un grabador de punzones y no un compositor?”.

La tipografía adecuada, en combinación con al maquetación y el tratamiento tipográfico, da lugar a documentos perfectamente diseñados, tanto en sus aspectos estéticos como en los conceptuales, a fin de alcanzar un objetivo común.

3.3.1. Creación de Tipografías

El diseño de tipos es una actividad de matices. Es difícil alterar sustancialmente la forma de una letra sin disminuir su legibilidad. Sin embargo, dentro de las formas establecidas existen aún muchas posibilidades de variación estructural.

Los programas más utilizados para la creación de tipografías digitales son Fontographer y FontLab, que utilizan las curvas Bézier, en las que se basa el lenguaje PostScript.

Asimismo los caracteres se pueden realizar en cualquier programa de dibujo vectorial, para después pasarlos a Fontographer o FontLab y acabar de realizar la fuente con dicho programa.

3.3.1.1. Dibujando en PostScript

El procedimiento para dibujar en PostScript, es localizar los puntos críticos de la forma en cuestión para situar sobre los mismos puntos de dibujo y a continuación unirlos hasta formar la figura en cuestión.

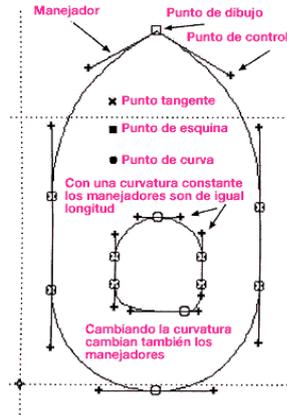


Imagen III 44 Dibujo PostScript.

Cada punto de dibujo tiene dos manejadores compuesto por una línea recta cada uno y acabadas ambas por una pequeña cruz que se denomina punto de control (en inglés Bézier Control Point BCP). Usando estos puntos de control es posible ajustar las curvas de la figura que estamos dibujando.

3.3.1.2. Los Puntos Críticos

Los puntos críticos de una figura dada, son aquellos sobre los que vamos a situar los puntos de dibujo. Cuando creamos un trazado vamos definiendo puntos y si es necesario, añadimos las tangentes características de las curvas Bézier. Con los segmentos rectos no suele haber duda, se reconocen fácilmente dónde deben colocarse los puntos inicial y final de cada tramo.

La mayoría de las ocasiones podremos resolver los trazados en curva, situando los puntos críticos en aquellas zonas donde la tangente de los manejadores pida estar en la horizontal (eje y) o la vertical (eje x).

Estos se encuentran en los lugares en los cuales la curva a dibujar cambia de dirección (punto de inflexión). Este cambio de dirección puede ser brusco o sutil (por ejemplo, donde la curva se junta con un trazado recto).

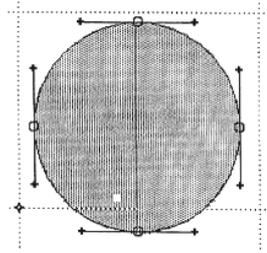


Imagen III 45 Puntos Críticos.

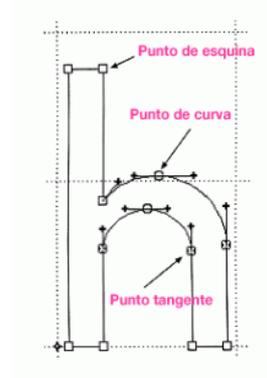


Imagen III 46 Puntos de Diferentes Tipos.

3.3.1.3. El Tamaño de las Formas Básicas

Teniendo el mismo tamaño, los círculos y los triángulos parecen más pequeños que el rectángulo. Para que parezcan iguales, hay que trazar los vértices y las curvas un poco por encima y por debajo respectivamente de las alineaciones superiores e inferiores. Esto afecta a las letras que presentan vértices o curvas en sus trazos superiores o inferiores. Con este fin es preciso añadir un juego de líneas guía en la plantilla donde las dibujamos.



Imagen III 47 Tamaño Formas Básicas.

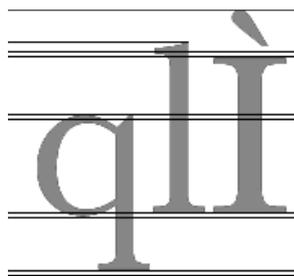


Imagen III 48 Líneas Guía.

3.3.1.4. La Proporción de las Contraformas

La exacta división geométrica horizontal de una superficie da como resultado una mitad superior que parece ópticamente, más grande que la inferior. Resultarán dos partes iguales, si se realiza la división horizontal por encima del centro geométrico, o sea en el así llamado centro óptico.

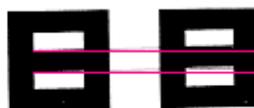


Imagen III 49 División Horizontal.

Este principio lo podemos aplicar a los blanco internos de las letras (contraformas) que posean en su estructura una división horizontal de espacios similares (B, E, S, X). En estos casos la contraforma superior deberá ser un poco más pequeña que la inferior.



Imagen III 50 Tamaño de Contraformas.

Otro ejemplo el número 8 de la izquierda tiene una contraforma superior más grande que la inferior. La proporción de las mismas varía paso a paso hasta que se invierte en el número 8 de la derecha.



Imagen III 51 Número 8.

El número señalado tiene ambas contraformas del mismo tamaño por lo que no presenta un buen aspecto. Este aspecto mejora notablemente en la cuarta y la quinta figura en las que la contraforma inferior es ligeramente más grande.

3.3.1.5. El Grosor de las Líneas

Siendo las líneas de un mismo grosor, las horizontales parecen más anchas que las verticales.



Imagen III 52 Grosor de Líneas.

Para conseguir astas principales y brazos horizontales que parezcan, ópticamente, de la misma anchura, la línea horizontal tiene que ser un poco más fina. Este caso aplicado a la tipografía se nos presenta en todas las letras compuestas con trazos verticales y horizontales (E, F, L, T, H,) en las cuales hay que estrechar un poco los trazos horizontales.

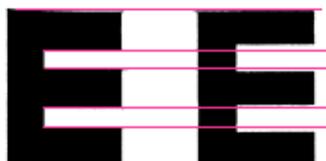


Imagen III 53 Grosor Óptico en Letras.

Este principio no solo afecta a las formas rectas sino también a las curvas que tienen que ser en su punto horizontal más ancho, de un grosor mayor al de las correspondientes verticales (B, C, D, G, P, R, S).



Imagen III 54 Letra D.

Asimismo en las letras de formas circulares (O, Q) y al objeto de evitar que las mismas parezcan más anchas que altas, debemos evitar configurarlas como un círculo perfecto.



Imagen III 55 Letra O.

3.3.1.6. Cuidado con los Nudos

En el ejemplo se aprecia como en una serie de cuadrados negros aparecen zonas o manchas grises entre los ángulos de cada cuadrado. Este efecto es debido a que el valor luminoso que desprende el cuadrado tiende a prolongarse virtualmente.

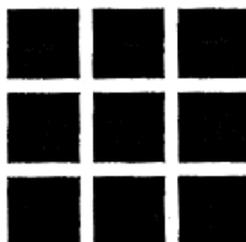


Imagen III 56 Nudos.

Al coincidir líneas curvas con rectas o con otras curvas, así como dos líneas oblicuas, se producen nudos, es decir, una forma no homogénea en cuanto a su regularidad en el color, a no ser que sea corregido.

Para solucionar esto es necesario estrechar los trazos en los puntos de conjunción, e incluso disminuir el grosor del asta. Como vemos las distintas letras r presentan un grosor de trazos diferentes en el punto de unión de sus astas. La que aparece marcada es la solución adoptada por Adrian Frutiger para su Univers Negra.



Imagen III 57 Letra r.

En la figura se muestra como los trazos oblicuos que forman la letra V deben de ser tratados en su unión para evitar este efecto.



Imagen III 58 Letra V.

3.3.1.7. La Dimensión Vertical

Nuestra vista tiende a observar las imágenes de arriba hacia abajo. Es por esto que notamos que las partes superiores de las letras nos parecen ópticamente más acentuadas que las inferiores. Con el fin de equilibrar ópticamente los trazos de los signos en los cuales es necesario se deben disminuir en estos los trazos superiores. Este problema afecta a las letras: B, C, E, S, X, Z.



Imagen III 59 Dimensión Vertical.

3.3.1.8. Las Letras y su Luminosidad

La luminosidad del fondo de las letras fluye desde arriba y desde abajo en los espacios interiores abiertos de las mismas. Diversos estudios sobre legibilidad han demostrado que la luz que entre desde la parte superior es más fuerte o activa que la que se introduce desde la parte inferior. Es por esto que el espacio interno de la n deberá ser más ancho que el de la u.



Imagen III 60 Luminosidad.

3.3.1.9. Unión de Líneas Curvas con Líneas Rectas

La unión de líneas curvas con líneas rectas no debe hacerse de manera geométrica ya que produciría el efecto óptico por el cual se aprecia que las astas verticales oprimen en el centro el espacio blanco interno. Esto se produce por la tendencia de los semicírculos a cerrarse, por lo que las rectas parecerán torcidas hacia adentro. Por medio de una curvatura hacia el exterior de estos trazos verticales, se eliminará este efecto.



Imagen III 61 Unión de Líneas

3.3.2. Crear una Tipografía Desde Cero

Una idea básica que se debe tener siempre presente es que la creación de una tipografía es un trabajo en cual los detalles y las sutilezas ocupan un lugar muy importante en su desarrollo.

Crear una tipografía partiendo desde cero, nos obliga a definir nosotros mismos las características principales de la forma de las letras, de los elementos que las constituyen y su relación entre ellos. Así podemos empezar por enumerar cuales son estas variables y ver las distintas posibilidades que presentan cada una de ellas:

3.3.2.1. El Tamaño de la Ventana de Edición (cuadrado-m)

Como norma general para un tipo PostScript la medida es de 1000 unidades y si vamos a generar una fuente true-type las unidades estándar serán 2.048 o sus sucesivos valores dobles: 4096, etc. Recuerda que este espacio también incluye los ascendentes y los descendentes.

3.3.2.2. Altura de la Caja Alta

Para un tamaño de 1000 unidades, un buen punto de partida para la altura de la caja alta es de, aproximadamente, 600 a 650 unidades. Esta medida te dará la suficiente flexibilidad en el caso de que decidas hacer los ascendentes de la caja baja más altos que los caracteres de caja alta, algo que suele ser frecuente.

3.3.2.3. Contraste entre los Trazos Gruesos y los Finos

Es una de las decisiones de diseño más importantes que deberemos tomar ya que de ella dependen las proporciones de otros elementos del carácter así como el color que nos proporcionará la tipografía.

Hay que tener en cuenta que un contraste pequeño puede dar lugar a una tipografía algo monótona así como un contraste extremo puede dificultar la legibilidad de los

caracteres. En ambos casos tienden a cansar la vista cuando son usados en cuerpos de texto.

3.3.2.4. Modulaci3n

La modulaci3n en un car3cter hace referencia al eje imaginario sugerido por la posici3n de los trazos finos y los gruesos. Este eje puede ser totalmente vertical o presentar diferentes grados de inclinaci3n; esta diferencia de inclinaci3n tiene una gran importancia en la determinaci3n del estilo de los caracteres, ya que una modulaci3n aplicada con un grado de inclinaci3n responde a un tipo m3s cercano a la escritura manual, as3 como un ritmo marcado por el eje axial se corresponde con un tipo m3s moderno y racionalizado.

En la siguiente figura podemos apreciar las dos formas caracter3sticas de estos estilos de letra y su correcta configuraci3n.

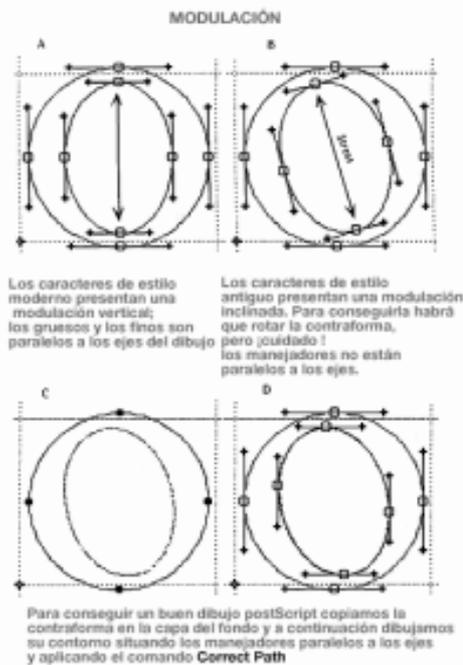


Imagen III 62 Estilos de Letra.

3.3.2.5. Dimensiones de los Ascendentes y los Descendentes

Para un cuadrado-m de 1000 unidades, indica 800 para los ascendentes y 200 para los descendentes; esto parece implicar que los trazos ascendentes deben de tener una altura de 800 unidades, pero esto usualmente no es así. Debes tener en cuenta dejar aproximadamente 150 o 200 unidades disponibles en su parte superior para los acentos necesarios. Al contrario, los trazos descendentes si llegan hasta el límite inferior del cuadrado.

3.3.2.6. Ojo Medio

Esta importante dimensión ejerce una influencia crucial sobre el “color” del tipo. Un ojo medio relativamente grande ayuda a la legibilidad de los textos compuestos con ese tipo por lo que los diseños que buscan una alta legibilidad, poseen invariablemente un ojo medio grande. Un ejemplo lo podemos encontrar en los tipos para periódicos Ionic, Imperial o Corona; en el proceso de lectura el ojo busca formas conocidas en la parte superior de las líneas que posteriormente reconoce como palabras. Un generoso ojo medio permite a las letras sin ascendentes participar más activamente en este proceso. Pero este tamaño no debe de ser excesivo ya que acabaría distrayendo al lector que encontraría dificultades en identificar los caracteres. La medida más importante no es la proporción del ojo medio con respecto al cuadrado-m sino con respecto a la altura de la caja alta (típicamente entre un 50% y un 80%).

3.3.2.7. Altura-x

La altura x es la distancia que existe entre la línea base y la línea media de un tipo de letra. Generalmente es la altura de la letra x minúscula de la fuente y también de la u, v, w y z. Las letras redondeadas como la a, c, e, m, n, o, r y s tienden a sobrepasar ligeramente la altura de la x. Aunque en la tipografía moderna es un parámetro característico de la fuente y la x tiene exactamente esa altura, en estilos de caligrafía manual o decorativa no siempre es el caso.



Imagen III 63 Altura x.

3.3.3. Los Remates

3.3.3.1. Tamaño y Forma de los Remates

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

Pueden tener diferentes formas: Clásico, Filiforme, Cuadrangular, Lobulado, Rectilíneo e Insinuado. Lógicamente su altura estará comprendida entre la anchura de los trazos gruesos y de los finos; para este fin se muestra a continuación una tabla que contiene las proporciones básicas de los trazos utilizados en la construcción de un alfabeto romano, expresadas como un porcentaje de la altura de los caracteres de caja alta:

Trazo grueso de la caja alta 13-15%

Trazo fino de la caja alta 6-8%

Trazo grueso de la caja alta 6-8%

Ojo medio 40-70%

Anchura del remate de la caja alta 40%

Anchura del remate de la caja baja 35-37%

Altura del remate 2-4%

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

3.3.3.2. Enlazando los Remates con el Asta

Básicamente existen tres posibilidades que se muestran en el gráfico inferior; en la primera no existe ningún enlace entre el asta y el remate; en la segunda el asta y el remate se ajustan suavemente en una curva y en la tercera el enlace se realiza con un trazo más anguloso que en la anterior lo que proporciona al carácter un aspecto más caligráfico.

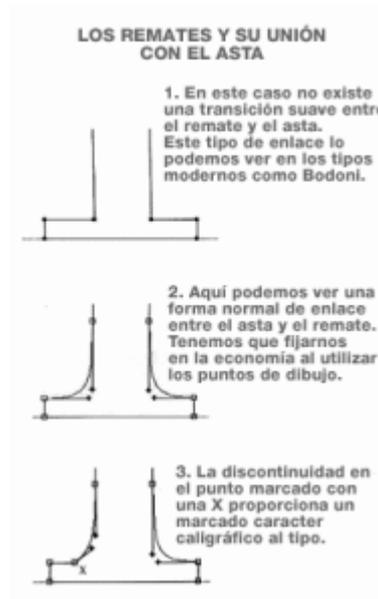


Imagen III 64 Enlazado de Remates.

3.3.4. Genealogía de Caracteres

3.3.4.1. Las Mayúsculas

Para facilitar el diseño, las mayúsculas también llamadas capitales o de caja alta deberían organizarse, según sus formas: circulares, triangulares o cuadradas. Por su

puesto, algunas de las letras mayúsculas exigen la definición de grupos con combinaciones más complejas.

O Q C G S	Formas Redondas
B P R D J U	Formas cuadradas-redondas
E F L H I T	Formas cuadradas
V A W X	Formas diagonales
M N K Z Y	Formas cuadradas-diagonales

3.3.4.2. Las Minúsculas

Al igual que ocurre con la mayúsculas, las minúsculas también llamadas de caja baja pueden organizarse en grupos que comparten atributos formales parecidos.

o c e	Formas redondas
b d p q g	Formas redondas-cuadradas
a s	Formas redondas-diagonales
i l	Formas verticales
f t j	Formas verticales con gancho
n h m u r	Formas verticales compuestas
v w y x	Formas diagonales
k z	Formas diagonales-cuadradas

CAPÍTULO IV

INVESTIGACIÓN DE MERCADO Y CARACTERIZACIÓN DE LOS DEPORTES

4.1. Investigación de la necesidad de Tipografías relacionadas con los diferentes Deportes.

4.1.1. Segmentación de Mercado

El segmento de mercado en el cual se centró la investigación son comunicadores visuales de la ciudad de Riobamba, que utilizan en su vida cotidiana la tipografía y sus diversas aplicaciones en distintos soportes gráficos de una manera profesional o empírica.

Los segmentos establecidos y con mayor demanda dentro de la ciudad de Riobamba son:

4.1.1.1. Usuarios en Centros de Impresión

Considerados como la ayuda primordial a satisfacer las necesidades gráficas pero sin un estudio previo del público a dirigirse, todo ello de una manera inmediata y ágil, trabajando bajo la premisa “gusto del cliente”. Se trabajó con un Focus Group de los mismos, considerando los siguientes:

Tabla IV I Focus Group 1.

Centro de Impresión	Encuestado	Edad
Big Print	Roberto Cando	27
Fresbal	Juan Muñoz	40
	Paul Bautín	26
Imagen	Raúl Silva	23
	Juan López	25
	Ángel Hernández	28
Word Center	Marlon	27
Kidam	Magui Alulema	33

4.1.1.2. Usuarios de Estudios Gráficos

El objetivo primordial de un estudio gráfico es satisfacer necesidades de comunicación visual, a través de una investigación y utilización de estrategias que conllevan un tiempo considerable, previo a la presentación del proyecto al cliente.

Tabla IV II Focus Group 2.

Estudio Gráfico	Encuestado	Edad
Oxigeno	Marco Sánchez	28
Mimo	Alejandro Pérez	27
Imago	Daniel Carrasco	27
Luciernaga	José Bautista	23
J&G	Jorge Guamantanqui	28

4.1.1.3. Usuarios Freelance

Estos comunicadores gráficos realizan proyectos de manera autónoma, sin necesidad de regirse bajo órdenes de un director o empresa que controle su trabajo.

Tabla IV III Focus Group 3.

Encuestado	Edad
Leonardo Hierro	25
Ricardo Sánchez	26
Jorge López	30
Virginia Orosco	25
Marcelo Gortaire	28
Cristian Espinoza	27
Leonardo Ortiz	27

4.1.2. Definición del Segmento

El segmento al cual se orientó la investigación es Comunicadores Visuales que brindan soluciones gráficas en periodos cortos y largos de tiempo.

4.1.3. Investigación de Mercado

Debido a que la segmentación agrupa a empresas y personas con posturas diferentes, y la investigación buscó los distintos puntos de vista, y analizar sus opiniones, se tomó para dicho estudio la aplicación de un Focus Group que se estableció en la segmentación de mercados.

Etapas 1 Definición del Problema

Problema de decisión gerencial

Investigar si la tipografía es parte primordial en la creación de piezas gráficas y cuáles son las características que esta debe tener para ser útil en el proceso gráfico.

Problema de Investigación de mercados

Realizar un estudio sobre las necesidades tipográficas que tiene el diseñador gráfico al conceptualizar sus diseños.

Componentes Específicos

- Identificar el nivel de conocimientos de los comunicadores visuales sobre tipografía.
- Conocer la utilización más habitual de la tipografía en el medio gráfico.
- Establecer los estilos más recurrentes para una tipografía.
- Conocer los componentes más importantes al utilizar una tipografía.
- Conocer el porcentaje que destinan los comunicadores visuales a la utilización de la tipografía en sus diseños.
- Establecer el tipo de formato de la fuente tipográfica que se utiliza.

Etapa 2 Diseño Estadístico de la Investigación

Definición del público objetivo

El público objetivo al cual se orientó la investigación es Comunicadores Visuales que brindan soluciones gráficas en periodos cortos y largos de tiempo.

Como la investigación buscó obtener una información cualitativa de forma rápida, sobre opiniones, actitudes y experiencias en la utilización de la Tipografía en medios gráficos, se realizó el estudio a un Focus Group de 20 personas.

Etapa 3 Trabajo de Campo

De la investigación realizada se obtuvieron los siguientes datos:

Pregunta #1

En cuál de las siguientes alternativas utiliza con mayor frecuencia una fuente tipográfica.

Titulares	54%
Subtítulos	17%

Texto General 29%

Conclusión

Por sus labores diarias y opiniones de los clientes, la mayoría de comunicadores visuales ya tiene establecido la utilización la tipografía en titulares y texto general, aunque los subtítulos no son tan llamativos a su utilización cuando el caso lo amerita su uso si se estable dentro de sus labores diarias.

Pregunta #2

Qué considera usted importante al momento de utilizar una tipografía para sus diseños.

Forma 16%

Tamaño 3%

Legibilidad 55%

Contraste de trazos 3%

Simbolismo 23%

Ninguno

Conclusión

La legibilidad y el simbolismo son factores que los diseñadores priorizan al momento de elegir una fuente tipográfica para aplicarla en sus trabajos, con ello los comunicadores visuales buscan la correcta utilización de tipos para que el mensaje sea mejor conceptualizado para el publico objetivo.

Pregunta #3

Cuál de los siguientes estilos cree usted necesarios en una fuente tipográfica.

Moderno 54%

Antiguo 17%

Decorativo 17%

Rotulado

Otros 12%

Conclusión

El estilo Moderno es el que llama más la atención a utilizar por los diseñadores, aunque a través de la investigación también se observó que buscan optar por otros estilos, no se pudieron establecer cuáles por no encontrarse descrita en la información obtenida.

Pregunta #4

Cuál es el porcentaje que destina a la utilización de la tipografía en sus diseños.

100% 100%

75%

50%

25%

Conclusión

De la investigación realizada se pudo concluir que la tipografía se utiliza en un 100% en los diseños.

Pregunta #5

Cuál es tipo de formato de fuente tipográfica que utiliza.

Formato .ttf.

Conclusión

El 95% de los encuestados conocía que el formato para utilizar una tipografía es True Typo con su extensión.ttf.

Pregunta #6

Cómo calificaría sus conocimientos sobre tipografía y sus aplicaciones en medios gráficos.

Bueno	50%
Regular	40%
Malo	10%

Conclusión

Con esta pregunta se buscó establecer que tanto se conocía sobre el tema pero a través de la sinceridad del investigado, obteniendo favorables resultados hacia el conocimiento del tema por parte de los comunicadores visuales, pero a través de la información recabada en las preguntas anteriores se llegó a la conclusión de que sus conocimientos sobre tipografía se pueden establecer dentro de un rango Intermedio, pero los conocimientos adquiridos en un grado intermedio son de sus vivencias en el medio gráfico.

Conclusión General

De las conclusiones particulares de cada una de las preguntas se concluyó de manera general en los siguientes aspectos que se considerarán para posteriores propuestas:

- Se utilizará el estilo moderno.
- Se diseñarán tipografías para Titulares y Texto General.
- Tendrán que ser legibles y tener poder simbólico a representar los deportes, pero sin ser su única aplicación.
- Se entregara la fuente tipográfica en formato TTF.

4.2. CARACTERIZACIÓN GRÁFICA DE LOS DEPORTES INSCRITOS EN LA FDCH

4.2.1. Clasificación de la Búsqueda Deportiva

La clasificación de búsqueda deportiva está basada en las categorías de deportes que están inscritos en la Federación Deportiva de Chimborazo, ya que con esta clasificación la búsqueda de las características será con claridad y veracidad.

Aunque en la ciudad exciten muchas personas que practican el deporte de manera profesional, también existe otro grupo que lo practica de una manera amateur basándose en esto y tomando en cuenta que el beneficiario con las fuente tipográficas es el diseñador gráfico se buscó también acudir a lugares donde se realicen actividades deportivas de manera amateur para obtener con una mejor perspectiva las características deportivas.

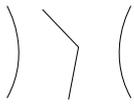
4.2.2. Identificación de Formas y Características principales

4.2.2.1. Deportes de Combate

A nivel general se podría decir que estos deportes son la expresión mediata a la fuerza y violencia física expresada por dos personas usando las técnicas de golpear, agarre y uso de arma.

Investigación Grafica

Tabla IV IV Características Deportivas 1

Deportes	Imágenes	Formas/ Abstracciones	Conceptos de Diseño	Cromática
Taekwondo			Movimiento Ritmo Proporción Simetría	Azul Rojo Blanco
Judo			Movimiento Equilibrio Ritmo Simetría	Azul Blanco
Karate			Movimiento Equilibrio Ritmo Simetría	Blanco Azul Rojo
Boxeo			Armonía Simetría Movimiento Secuencia	Azul Rojo Blanco
Lucha			Armonía Movimiento Equilibrio Simetría Equilibrio	Rojo Azul Negro
Wushu			Armonía Simetría Movimiento Secuencia Equilibrio	Blanco Negro Amarillo

Investigación Textual

Tabla IV V Características Deportivas 2

Deporte	Características	Formas	Conceptos de Diseño
Taekwondo	<p>Utiliza técnicas de patada y mano abierta, giros, saltos.</p> <p>Utiliza una chaqueta abierta en forma de V, un pantalón y un cinturón.</p> <p>El combate consta de 3 rondas, en un cuadrilátero de 12 x 12 sin cuerdas.</p> <p>Se utiliza casco y peto protector para el torso.</p> <p>Están prohibidos los ataques de puño por encima de cuello y patadas bajas.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p> <p>Rectángulo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Proporción</p> <p>Simetría</p> <p>Secuencia</p>
Judo	<p>Utiliza un kimono y cinturón.</p> <p>Se practica en colchonetas de 14 x 14m y 5cm de grosor.</p> <p>Su objetivo es derribar al oponente.</p> <p>Utiliza técnicas de proyecciones, luxaciones, estrangulaciones, inmovilizaciones.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Proporción</p> <p>Simetría</p>
Karate	<p>Utiliza una chaqueta, un pantalón y un cinturón.</p> <p>Utiliza ataques y golpes directos.</p> <p>Utiliza golpes de puño, de pie, lanzamientos y barridos.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p> <p>Rectángulo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Simetría</p> <p>Armonía</p>

	Se practica en un Tatami o colchoneta.		
Boxeo	<p>Se utiliza los puños, con golpes de la cintura hacia arriba.</p> <p>Se practica dentro de un cuadrilátero delimitado por cuerdas.</p> <p>Utiliza guantes con una franja en los nudillos, protectores de cabeza, pantaloncillos, protector bucal, botines deportivos.</p> <p>Utiliza técnicas de golpes (directos, cruzados, circulares, ganchos), técnicas de defensa.</p> <p>Consta de 4 asaltos con una duración de 3mm.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p>	<p>Armonía</p> <p>Proporción</p> <p>Simetría</p> <p>Movimiento</p> <p>Secuencia</p>
Lucha	<p>No se utiliza golpes.</p> <p>El objetivo es hacer caer al oponente al suelo y mantener sus hombros fijados sobre el tapiz.</p> <p>Utiliza un tapiz de 12 x 12 metros dividido en 2 zonas (de combate y pasividad).</p> <p>Se utiliza una malla de una sola pieza, zapatillas.</p> <p>Consta de 3 periodos independientes de 2 mm.</p> <p>Utiliza técnicas de derribo.</p>	<p>Circulo</p> <p>Cuadrado</p>	<p>Armonía</p> <p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Simetría</p> <p>Equilibrio</p>
Wushu	<p>Deporte de exhibición y contacto, practicado en un tapiz.</p> <p>Utiliza rutinas (patrones de</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p>	<p>Armonía</p> <p>Simetría</p> <p>Movimiento</p>

	<p>ejercicios y maniobras gimnásticas) como posiciones, patadas, puñetazos, equilibrios, saltos y giros, con o sin la utilización de armas.</p> <p>Tiene una duración de 1m 20 segundos para estilos duros y 5 m para estilos suaves.</p>		<p>Secuencia</p> <p>Equilibrio</p>
--	---	--	------------------------------------

4.2.2.2. Tiempo y Marca

Los deportes de tiempo y marca buscan de una u otra manera romper los límites del esfuerzo físico de los deportistas, teniendo presente que en su actividad es primordial el recorrido de grandes distancias y el posicionar su tiempo y marca dentro de la competición.

Investigación Grafica

Tabla IV VI Características Deportivas 3

Deportes	Imágenes	Formas/ Abstracciones	Conceptos de Diseño	Cromática
Atletismo			<p>Ritmo</p> <p>Movimiento</p> <p>Armonía</p> <p>Secuencia</p>	<p>Blanco</p> <p>Azul</p> <p>Rojo</p>
Natación			<p>Ritmo</p> <p>Armonía</p> <p>Secuencia</p> <p>Movimiento</p> <p>Simetría</p>	<p>Negro</p> <p>Azul</p> <p>Blanco</p>

Ciclismo			Ritmo Movimiento Armonía Secuencia	Negro Rojo
Pasas o Halterofilia			Ritmo Movimiento Armonía Secuencia Proporción	Azul Amarillo Rojo
Escalada Deportiva			Ritmo Armonía Movimiento Secuencia	Verde Blanco Azul

Investigación Textual

Tabla IV VII Características Deportivas 4

Deporte	Características	Formas	Conceptos de Diseño
Atletismo	<p>Se maneja técnicas de velocidad, lanzamientos, saltos, resistencia, exige esfuerzo físico.</p> <p>Se practica en una pista (estadio).</p> <p>Su vestimenta típica es un maillot, un short y zapatillas de carreras.</p> <p>El objetivo es realizar el recorrido en el menor tiempo posible, y así poder establecer</p>	<p>Circulo</p> <p>Ovalo</p> <p>Cuadrado</p>	<p>Ritmo</p> <p>Movimiento</p> <p>Armonía</p> <p>Secuencia</p>

	<p>un tiempo y marca.</p> <p>Dependiendo de la actividad el equipamiento varia (tacos de salida, colchonetas, poste con soportes correspondientes, pesos, discos, jabalina, testigo, vallas o obstáculos).</p>		
Natación	<p>Se lo practica dentro de una piscina, utilizando un traje de baño, gafas de nadar y gorro.</p> <p>Los estilos practicados son libre, de espalda, brazada o pecho, y mariposa.</p> <p>Utiliza técnicas de respiración, movimientos, brazos, pies, además de resistencia física.</p> <p>El objetivo es atravesar la piscina en el menor tiempo posible utilizando un estilo.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p>	<p>Ritmo</p> <p>Armonía</p> <p>Secuencia</p> <p>Movimiento</p> <p>Simetría</p>
Ciclismo	<p>Se utiliza técnicas postura, pedaleo, brazos, de observación, además de resistencia física.</p> <p>Implica dominio de la bicicleta.</p> <p>Para su práctica se utiliza una bicicleta, casco, guantes, gafas, jersey, lámpara para bicicleta, zapatillas.</p>	<p>Circulo</p> <p>Triangulo</p>	<p>Ritmo</p> <p>Movimiento</p> <p>Armonía</p> <p>Secuencia</p>
Pesas o Halterofilia	<p>Es un deporte de fuerza.</p> <p>Utiliza cualidades físicas de velocidad, coordinación y flexibilidad.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p>	<p>Ritmo</p> <p>Movimiento</p> <p>Armonía</p> <p>Secuencia</p>

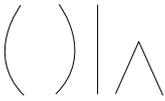
	<p>En la modalidad arranque se lenta el peso en un solo movimiento hasta la total extensión de los brazos.</p> <p>En la modalidad envión se levanta más peso, y consta de dos partes la cargada y el empuje.</p> <p>Siempre se toma la barra con los brazos separados.</p> <p>Para su práctica se utiliza barras, discos, tacos de altura, plataformas, paralelas para barras.</p> <p>Utiliza zapatos con tacón, un maillot, rodilleras, un cinturón y muñequeras.</p>		Proporción
Escalada Deportiva	<p>Se utiliza pies de gato, arnés, bolsa con magnesio y casco, una cuerda, dispositivo bloqueador de cuerda, mosquetón de seguridad y cinta express.</p> <p>El objetivo es llegar a la cumbre buscando dificultad por sí mismo y la belleza de movimientos.</p> <p>Utiliza paredes con líneas ya equipadas.</p> <p>Reduce el riesgo del escalador.</p> <p>Utiliza técnicas y resistencia de brazos.</p>	Cuadrado Triangulo Circulo	Ritmo Armonía Movimiento Secuencia

4.2.2.3. Deportes con Pelota

Estos deportes tienen la característica primordial e indispensable para su práctica la utilización de una pelota, representan un esfuerzo en equipo, además que en su mayoría son los deportes que tienen gran acogida para su práctica por parte del público.

Investigación Grafica

Tabla IV VIII Características Deportivas 5

Deportes	Imágenes	Formas/ Abstracciones	Conceptos de Diseño	Cromática
Fútbol			Movimiento Equilibrio Ritmo Proporción Simetría	Rojo Blanco Verde Negro
Tenis de Mesa			Armonía Movimiento Equilibrio Ritmo Proporción Simetría	Azul Rojo Verde Blanco
Tenis de Campo			Movimiento Equilibrio Armonía Proporción Ritmo Simetría	Blanco Azul Verde
Voleibol			Movimiento Equilibrio Proporción	Azul Blanco Rojo

				Negro
Squash			Movimiento Equilibrio Ritmo	Azul Blanco Negro
Pelota Nacional			Movimiento Equilibrio Ritmo Armonía	Blanco Verde Negro
Baloncesto			Movimiento Equilibrio Ritmo Proporción Simetría	Azul Amarrillo Rojo Blanco

Investigación Textual

Tabla IV IX Características Deportivas 6

Deporte	Características	Formas	Conceptos de Diseño
Futbol	<p>Es un deporte de equipo con una duración de 90mm.</p> <p>Se juega en un campo rectangular de césped con una portería a cada lado.</p> <p>El objetivo es desplazar una pelota a través del campo y ubicarla en la portería contraria.</p> <p>No se puede tocar la pelota con brazos o manos a excepción del arquero.</p> <p>Es juego que fluye libremente.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p> <p>Rectángulo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Proporción</p> <p>Simetría</p>

	<p>En su práctica intervine el guardameta, defensas, centrocampista y delantero.</p> <p>Utiliza técnicas de desplazamiento, movimientos, incluye una gran actividad física, control de balón.</p> <p>Su vestimenta es una camiseta, pantaloneta medias, espinilleras y calzado con pupos.</p>		
Tenis de Mesa	<p>Para su práctica se utiliza una mesa con red reglamentaria, una pelota de 40 mm., una paleta de madera.</p> <p>Utiliza un polo de manga corta, pantalones cortos, medias y zapatillas.</p> <p>Utiliza técnicas de movimientos, técnicas de brazos de izquierda a derecha, incluye resistencia física.</p> <p>El objetivo es pasar la pelota por medio de un golpe con la paleta de un lado de la red a otro de la mesa.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p> <p>Rectángulo</p>	<p>Armonía</p> <p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Proporción</p> <p>Simetría</p>
Tenis de Campo	<p>Se juega en una pista rectangular, con una red en el medio.</p> <p>Utiliza técnicas de golpes, empuñaduras, efectos, posiciones corporales, y desplazamientos, además</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p> <p>Rectángulo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Armonía</p> <p>Proporción</p> <p>Ritmo</p> <p>Simetría</p>

	<p>resistencia física.</p> <p>Para su práctica se utiliza una camiseta, pantalones cortos, medias y calzado deportivo, una raqueta y una pelota.</p> <p>Su objetivo es atravesar la pelota por encima de la red, por medio de un golpe con la raqueta.</p>		
Voleibol	<p>Se lo practica en una superficie lisa separa por una red central, se utiliza un balón, una camiseta, pantalón corto, medias, calzado deportivo y rodilleras.</p> <p>El balón debe ser golpeado y no sujetado por las manos.</p> <p>Los jugadores deben evitar que el balón caiga al suelo.</p> <p>El objetivo es pasar el balón por encima de la red por medios de golpes con las manos.</p> <p>Utiliza técnicas de golpes, rotaciones, bloqueo y resistencia física.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p> <p>Rectángulo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Proporción</p>
Squash	<p>Se lo practica en interiores con 2 jugadores, una pelota de goma, una raqueta.</p> <p>El objetivo es golpear la pelota con la raqueta haciendo rebotar en la pared frontal.</p> <p>La pelota puede rebotar en todas la paredes cuantas veces</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p>

	<p>sea necesario, siempre que rebote en la pared frontal, pero solo puede rebotar una sola vez en el suelo.</p> <p>Utiliza técnicas de golpes, desplazamientos, empuñaduras, y resistencia física.</p> <p>Para su práctica se utiliza camiseta, pantalones cortos, medias y calzado deportivo.</p>		
Pelota Nacional	<p>Se juega entre 2 equipos de 5 jugadores.</p> <p>El objetivo es golpear la pelota con la tabla dentro de la cancha.</p> <p>Se lo practica en una cancha de 100m.</p> <p>Para su práctica se utiliza una tabla de madera de forma ovoidal o rectangular forrada de cuero, una pelota.</p> <p>Para su práctica se necesita resistencia física, técnicas de movimiento, fuerza en brazos.</p> <p>Se utiliza una camiseta, pantalones cortos, calzado deportivo, medias.</p> <p>Este deporte es autóctono de nuestro país.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p> <p>Rectángulo</p> <p>Ovalo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Armonía</p>
Baloncesto	<p>El objetivo es introducir el balón en un aro ubicado a 3 m de altura.</p> <p>Las posiciones de los jugadores</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p> <p>Rectángulo</p>	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Proporción</p>

	<p>son base, escolta, alero, ala-pívot, pívot.</p> <p>Se lo practica en una cancha 15 x 28 m., con una pelota de piel rugosa, y una canasta ubicada a cada extremo de la cancha.</p> <p>Se utiliza una camiseta sin mangas, un pantalón corto, calzado deportivo y medias.</p> <p>Utiliza técnicas de defensa, pases, tiro a canasta, movimientos, desplazamientos, de boteo, a demás de resistencia física.</p>		<p>Simetría</p>
--	--	--	-----------------

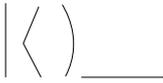
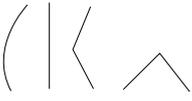
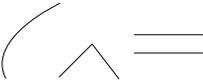
4.2.2.4. Deportes de Apreciación

Estas actividades deportivas tienen la finalidad de expresar las cualidades únicas y expresando con mayor objetividad la disciplina que tiene cada deportista.

Investigación Grafica

Tabla IV X Características Deportivas 7

Deportes	Imágenes	Formas/ Abstracciones	Conceptos de Diseño	Cromática
Ajedrez			<p>Ritmo</p> <p>Armonia</p> <p>Secuencia</p> <p>Movimiento</p> <p>Proporción</p>	<p>Caje</p> <p>Negro</p> <p>Blanco</p> <p>Azul</p> <p>Gris</p>

<p>Físico Culturismo</p>			<p>Ritmo Armonia Secuencia Movimiento Simetría Proporción</p>	<p>Café Rojo</p>
<p>Tiro Olímpico</p>			<p>Ritmo Armonia Secuencia Movimiento Proporción</p>	<p>Azul Negro Rojo Verde</p>
<p>Tiro con Arco</p>			<p>Ritmo Armonia Secuencia Movimiento Proporción</p>	<p>Azul Cian Rojo Verde Negro</p>
<p>Gimnasia Rítmica</p>			<p>Ritmo Armonia Secuencia Movimiento Proporción Equilibrio</p>	<p>Cian Violeta Negro</p>
<p>Gimnasia Artística</p>			<p>Ritmo Armonia Secuencia Movimiento Proporción Equilibrio</p>	<p>Azul Rojo Blanco</p>

Investigación Textual

Tabla IV XI Características Deportivas 8

Deporte	Características	Formas	Conceptos de Diseño
Ajedrez	<p>Se considera un arte, una ciencia y un deporte mental, es un juego racional.</p> <p>Se lo practica en tablero de 8 x 8 casillas, con 32 piezas, un reloj de ajedrez.</p> <p>Los jugadores mueven por turnos una sola pieza.</p> <p>Los movimientos pueden ser: vertical, horizontal, diagonal o en L.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p>	<p>Ritmo</p> <p>Armonia</p> <p>Secuencia</p> <p>Movimiento</p> <p>Proporción</p>
Físico Culturismo	<p>Basado en el ejercicio físico intenso, para obtener una musculatura definida, voluminosa y proporcionada.</p> <p>Su práctica se realiza en gimnasios, interviene el entrenamiento con cargas, aumento de ingestión calórica y descanso.</p> <p>En la competición se realizan dos etapas; eta uno (poses de simetría, de musculación) y etapa dos (coreografía de poses libre).</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p>	<p>Ritmo</p> <p>Armonia</p> <p>Secuencia</p> <p>Movimiento</p> <p>Simetría</p> <p>Proporción</p>
Tiro Olímpico	<p>Es un deporte de precisión y velocidad en el manejo de un</p>	<p>Triangulo</p> <p>Cuadrado</p>	<p>Ritmo</p> <p>Armonia</p>

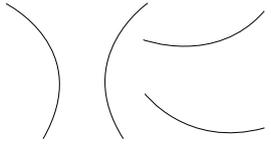
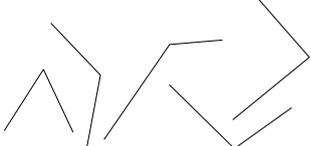
	<p>arma.</p> <p>Utiliza gafas protectoras, protector auditivo y un arma.</p> <p>Utiliza posiciones de; decúbito, pie y rodillas.</p>	Circulo	<p>Secuencia</p> <p>Movimiento</p> <p>Proporción</p>
Tiro con Arco	<p>Utiliza un arco, flechas, protección para el brazo, dactilera, objetivos.</p> <p>El arco se sostiene con la mano opuesta al ojo dominante del arquero.</p> <p>El cuerpo debe estar perpendicular al objetivo y la línea de tiro, la postura ideal es erguida formando una T.</p> <p>Utiliza la mente y el cuerpo.</p> <p>Para cargar la flecha el arco se inclina hacia abajo.</p> <p>Las distancias son 18 m interiores, 70 y 90 exteriores.</p>	<p>Triangulo</p> <p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p>	<p>Ritmo</p> <p>Armonia</p> <p>Secuencia</p> <p>Movimiento</p> <p>Proporción</p>
Gimnasia Rítmica	<p>Combina elementos de ballet, gimnasia y danza.</p> <p>Utiliza aparatos (cuerda, aro, pelota, mazas y cinta).</p> <p>Utiliza el dinamismo entre los movimientos y la música.</p> <p>Los ejercicios se realizan sobre un tapiz.</p> <p>El deportista posee flexibilidad.</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p>	<p>Ritmo</p> <p>Armonia</p> <p>Secuencia</p> <p>Movimiento</p> <p>Proporción</p> <p>Equilibrio</p>
Gimnasia Artística	<p>Utiliza instrumentos como anillas, paralelas barra fija, caballete con y sin arcos,</p>	<p>Cuadrado</p> <p>Circulo</p> <p>Triangulo</p>	<p>Ritmo</p> <p>Armonia</p> <p>Secuencia</p>

	<p>paralelas asimétricas, barras de equilibrio</p> <p>Incluye saltos transversales de caballo, ejercicios en paralelas asimétricas, barras de equilibrio, ejercicios en anillas, caballos con arcos, paralelas, saltos en caballo y ejercicios de manos libres.</p> <p>Utiliza técnicas de balanceo, giros, saltos, equilibrio.</p> <p>El deportista posee flexibilidad.</p>		<p>Movimiento</p> <p>Proporción</p> <p>Equilibrio</p>
--	--	--	---

4.3. Listing de Características a utilizar en las Fuentes Tipográficas

Deportes de Combate

Tabla IV XIIIListing de Características 1

Formas/ Abstracciones	Conceptos de Diseño	Cromática
	<p>Movimiento</p> <p>Equilibrio</p> <p>Ritmo</p> <p>Proporción</p> <p>Simetría</p>	<p>Azul</p> <p>Rojo</p> <p>Blanco</p>
	<p>Armonía</p> <p>Simetría</p> <p>Movimiento</p> <p>Secuencia</p>	

	Movimiento Ritmo Armonía Simetría Proporción Unidad	
---	--	--

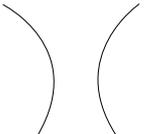
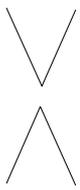
Tiempo y marca

Tabla IV XIII Lisitng de Características 2

Formas/ Abstracciones	Conceptos de Diseño	Cromática
	Ritmo Movimiento Armonía Secuencia	Azul Negro Rojo Verde
	Ritmo Armonía Secuencia Movimiento Simetría	
	Movimiento Equilibrio Ritmo Proporción Simetría	
	Ritmo Armonía Movimiento Proporción	

Deportes con Pelota

Tabla IV XIV Lisitng de Características 3

Formas/ Abstracciones	Conceptos de Diseño	Cromática
	Movimiento Equilibrio Ritmo Proporción Simetría	Azul Rojo Verde Blanco Negro
	Ritmo Movimiento Armonía Secuencia	
	Ritmo Armonía Movimiento Proporción	
	Armonía Simetría Movimiento Secuencia	

Deportes de Apreciación

Tabla IV XV Lisitng de Características 4

Formas/ Abstracciones	Conceptos de Diseño	Cromática
	Ritmo Armonía Secuencia Movimiento Simetría	Azul Blanco Rojo Verde Negro
	Ritmo Armonía Movimiento Proporción	
	Movimiento Equilibrio Ritmo Proporción Simetría	

CAPITULO V

CREACIÓN DE TIPOGRAFÍAS

5.1. ESTUDIO DEL PROCESO DE CREACIÓN DE TIPOGRAFÍAS

Existen diferentes procesos para crear tipografías esto se debe a que cada diseñador busca la mejor forma de acoplarse a un proceso o unir procesos para crear sus fuentes tipográficas, por lo cual se dice que no existe un proceso preestablecido para la creación de tipografías.

A continuación hablaremos de dos procesos que nos servirán de partida para la creación de nuestros tipos: el dibujo manual y el vectorial.

5.1.2. ¿Qué es una Fuente Digital?

Una fuente truetype o type1 es simplemente un conjunto de dibujos vectoriales, guardados dentro de un fichero, con el formato [nombre_fuentet.ttf (truetype) o nombre_fuente.pfb y .pfm (type1)].

Este fichero de la fuente contiene, además la información necesaria para hacer corresponder cada imagen al carácter correspondiente y también para el espaciado de los caracteres.

5.1.3. Materiales necesarios

Aparte de los requisitos habituales para el diseño digital (naturalmente, el ordenador, los programas corrientes), necesitamos:

- Escáner: puede servir un viejo escáner en blanco y negro. Las fuentes no se crean en color: son simples imágenes vectoriales en blanco y negro.
- Programas de edición de imagen: Photoshop, PaintShopPro, PhotoPaint, PhotoImpact o similares.
- Programas de dibujo vectorial: Para esto podemos utilizar dos tipos de programas: Vectorización de Mapa de Bits y Dibujo Vectorial.

En la primera categoría tenemos a Adobe Streamline o CorelTrace.

Como programas de ilustración vectorial, los más conocidos son Adobe Illustrator, Corel Draw, Macromedia Freehand o Corel Xara.

- Programa de creación de Fuentes: Un programa para elaborar y guardar el fichero que constituye la fuente, Type 1, Truetype. Existen diversos programas capaces de ello, y de diferentes maneras. (FontLab, Scanfont, Fontographer, FontCreator).

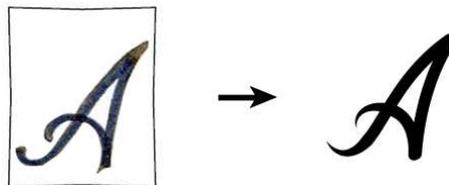


Imagen V 65 Escaneado y Vectorizado

5.1.4. Proceso de trabajo #1

El proceso es un poco largo, pero es el más utilizado de los tipógrafos que prefieren el diseño manual.

Los pasos para este esquema son:

1. Dibujar el tipo.- El diseño debe ser a mano, blanco y negro y trabajar sobre una retícula con sus respectivas lineaturas.

2. Escanear.- El tipo será escaneado, la resolución debe estar entre 100 y 300dpi.

3. Retoque digital.- Mediante un programa de edición de mapa de bits, se calibrará brillos, contraste, se quitarán imperfectos y se pulirán acabados. Este documento se guardará para ir a la siguiente fase.

4. Vectorización.- En esta etapa, colocamos el documento (mapa de bits) en el programa de conversión vectorial (Adobe Streamline) o dibujo vectorial.

En el caso de Adobe Illustrator, se tiene una herramienta que facilita la vectorización de un mapa de bits; con Calco Interactivo, este proceso se facilita considerablemente. Aunque también queda la opción de redibujar el tipo, que es muy efectiva gracias a que utilizaremos menos vectores.

5. Exportación.- A un programa de creación de fuentes digitales. Como ya tenemos el vector del tipo, simplemente copiamos y pegamos en la respectiva caja de composición activa digital.

Solo tendremos que acomodar ciertos detalles y luego se guardará el fichero en el tipo deseado y se podrá instalar como cualquier fuente normal.

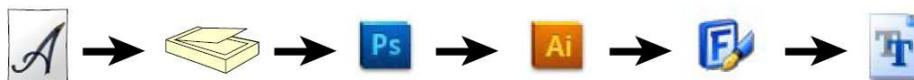


Imagen V 66 Proceso de Creación Tipográfica 1

5.1.5. Proceso de trabajo #2

En este Proceso, los pasos se reducen a:

1. Dibujar el tipo.- Desde un programa de dibujo vectorial directamente. Nos valemos de las herramientas del programa para obtener acabados profesionales.

2. Exportación.- A un programa de creación de fuentes digitales.

Este proceso ofrece precisión en el dibujo de trazos, astas, remates, etc. El acabado es mucho mejor que el dibujado, pero para trabajar con este esquema se deberá aplicar métodos de dibujo de tipografía tanto para el proceso manual como digital.



Imagen V 67 Proceso de Creación Tipográfica 2

5.2. PROPUESTA DE UNA METODOLOGÍA PARA CREAR TIPOGRAFÍAS

Mediante la investigación realizada se pudo obtener información específica de cómo crear fuentes tipográficas, llegando a la conclusión de que cada diseñador tiene procesos distintos para diseñar tipografías pero obteniendo los mismos resultados en todos los procesos desarrollados por ellos.

Con ello no es que se ha creado una metodología exacta a la cual regirse, pero sí una en la cual poder guiarse al momento de desarrollar nuevas tipografías.

5.2.1 Propuesta Metodológica para la creación de tipografías

Los pasos para la creación de una tipografía son:

1. Inspiración.- Todo empieza con un tema de inspiración, que es la parte en la cual existen bloqueos en los diseñadores, porque se dice que resulta difícil encontrar una fuente de inspiración para que surja una tipografía y a la vez también de la misma inspiración otorgarle un nombre que se encuentre acorde a la nueva tipografía.

En este caso utilizamos los Deportes de Combate.



Imagen V 68 Tema de Inspiración

2. Características.- A partir del tema de inspiración se busca información existente sobre el tema de ser necesaria, para obtener las características o rasgos principales que formaran parte de la nueva tipografía.

Tabla V XVI Características Principales

3. Bocetos.- Como ya se obtuvo las características principales sobre el tema que nos inspiró a crear una fuente tipográfica procedemos a realizar bocetos, para que estos sean nuestro punto de partida en la creación de la tipografía. Como una recomendación es realizar los bocetos iniciales de la letra que más se nos dificulte crear.



Imagen V 69 Bocetos

4. Escaneado.- Se procede a escanear la fuente a 72 dpi, para evitar rasgos innecesarios y obtener un boceto lo más limpio posible.



Imagen V 70 Escaneado de bocetos

5. Vectorización.- Procedemos a colocar el boceto escaneado en un programa de creación de dibujo vectorial (Adobe Ilustrador, Macromedia Freehand, Corel Draw), realizamos el redibujado y arreglos de nuestro boceto utilizando en lo posible solo los puntos necesarios de vectorización, para que nuestro tipo no se vuelva pesado al momento de exportarlo en el programa de fuentes.

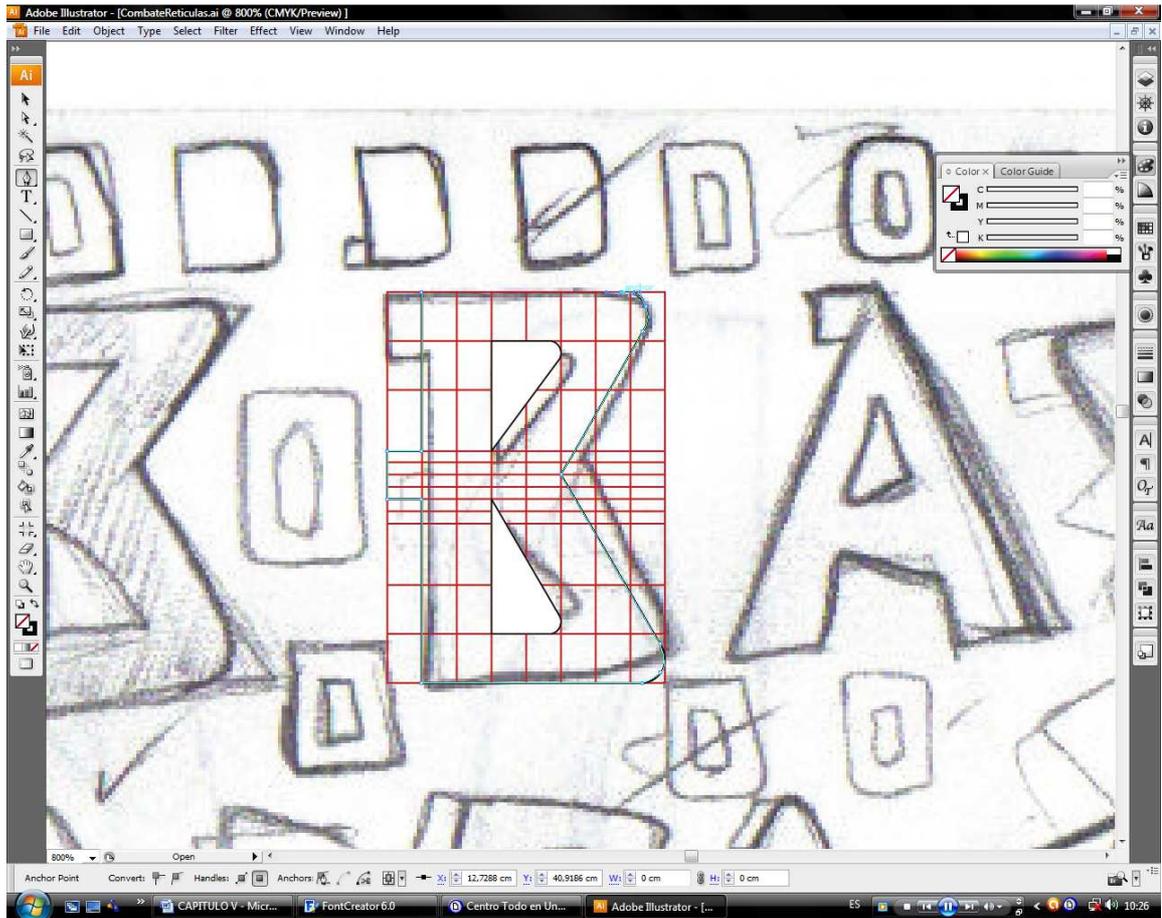


Imagen V 71 Vectorización de Bocetos

6. Exportación.- Por último se realiza la exportación al programa de creación de fuentes digitales (FontCreator, FontLab, Fontographer, por ejemplo), en donde se corregirán detalles como el espaciado, el kerning, a demás de detalles de las letras.

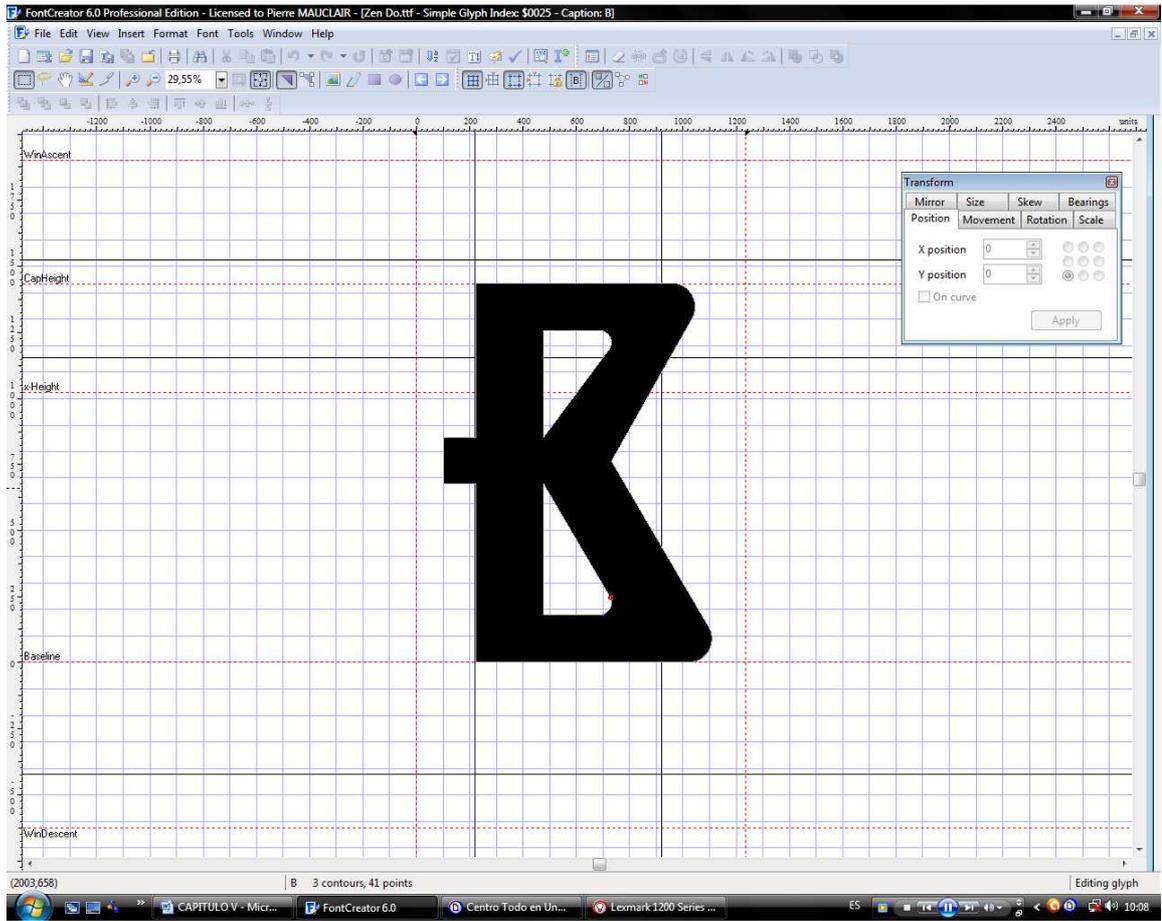


Imagen V 72 Programa de tipografías FontCreator

Zen Do

A B C D E F G H I J K L M N

a b c d e f g h i j k l m n

Cualquiera de los procesos empleados por los diseñadores se volvería inútil si antes no se conoce métodos de Dibujo de tipografía, que son la esencia para desarrollar nuestras fuentes.

5.3. FUENTE TIPOGRÁFICA 1 Y 2

5.3.1. Deportes de Combate

En el transcurso de la investigación de las principales características de estos deportes se pudo apreciar que a pesar de tener características y rasgo similares entre las disciplinas su representación hacia una sola fuente traería contradicciones de significado al momento de representar estos deportes, por lo cual se desarrollo dos fuentes con las mismas características que nos ayuden a evitar esta desconcepción, pero sin separarlos del grupo deportivo.

Nombre: Zen Do

Tipo: Título

Categoría: Experimental

Zen Do

A B C D E F G H I J K L M N

Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n

ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
i " \$ % - + / * () = . ; :

NO EXISTE LO LINDO Y LO FEO

El trabajo de un diseñador estratégico no consiste en generar siempre cosas bellas, impactantes o grandilocuentes sino que debe centrarse SIEMPRE en el cumplimiento de los objetivos comerciales del cliente.

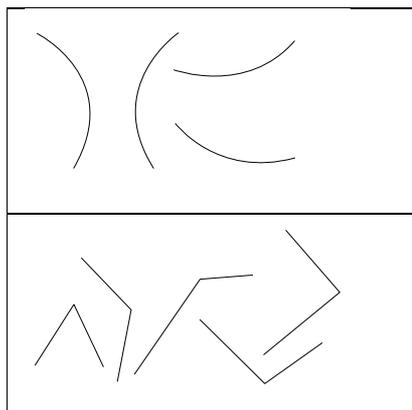
NO EXISTE LO LINDO Y LO FEO

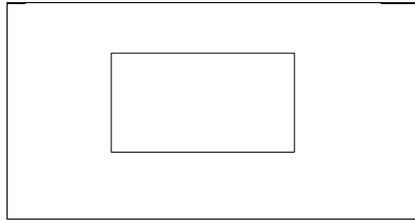
El trabajo de un diseñador estratégico no consiste en generar siempre cosas bellas, impactantes o grandilocuentes sino que

Los puntos de arriba hacia abajo; 40pts. - 12pts. - 16pts.

Rasgos utilizados

Tabla V XVII Características Combate 1





Evolución de bocetos

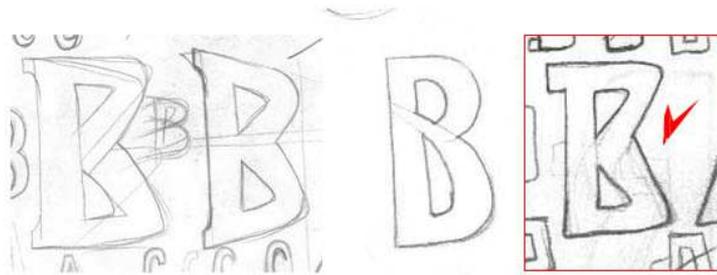


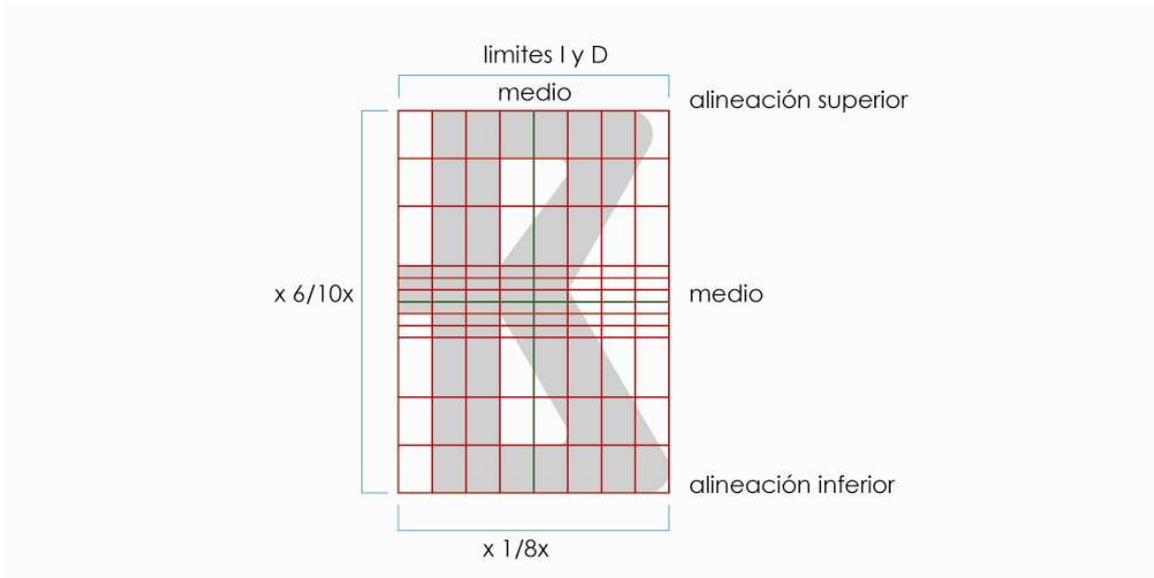
Imagen V 73 Evolución de Bocetos

Caja tipográfica

La caja tipográfica está basada en la forma del Tatami donde se practica esta disciplina, en el cual se aprecia divisiones que son formadas por la unión de colchonetas pequeñas.

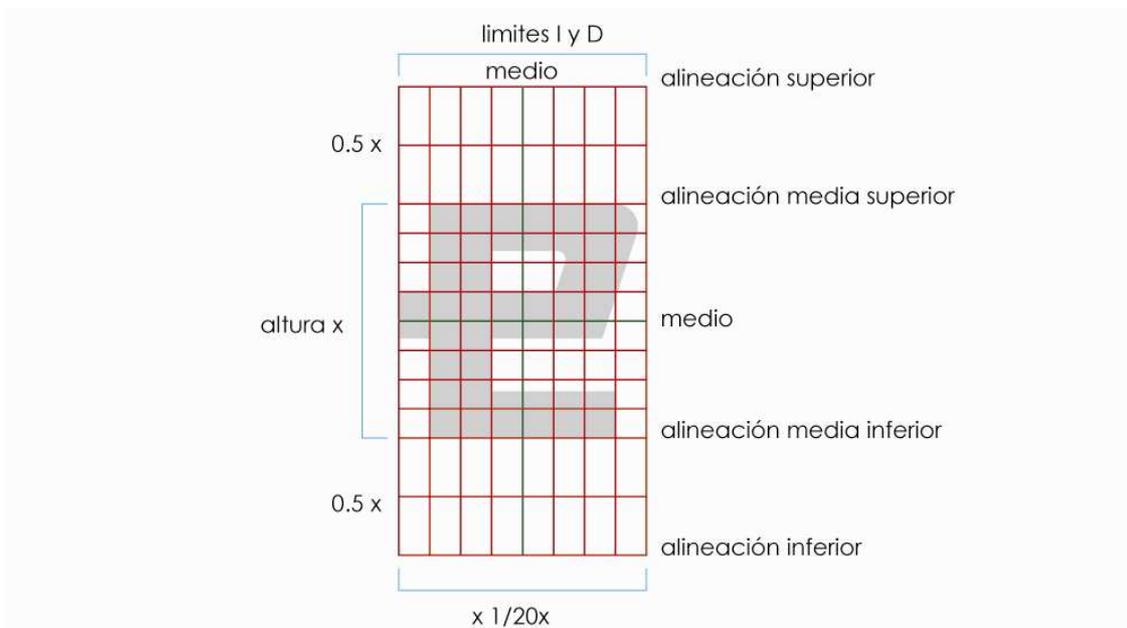
Caja Alta

Utilizada para las mayúsculas, los números y signos.



Caja Baja

Desarrollada por las minúsculas.



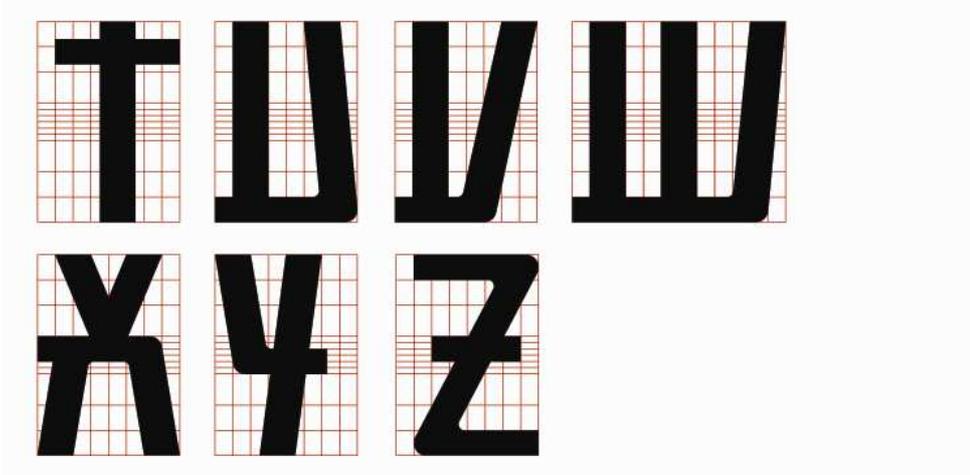
Usos:

Estos usos no son primordiales para implementar la tipografía en el diseño, puesto que el que decide de cómo utilizarla es el diseñador gráfico.

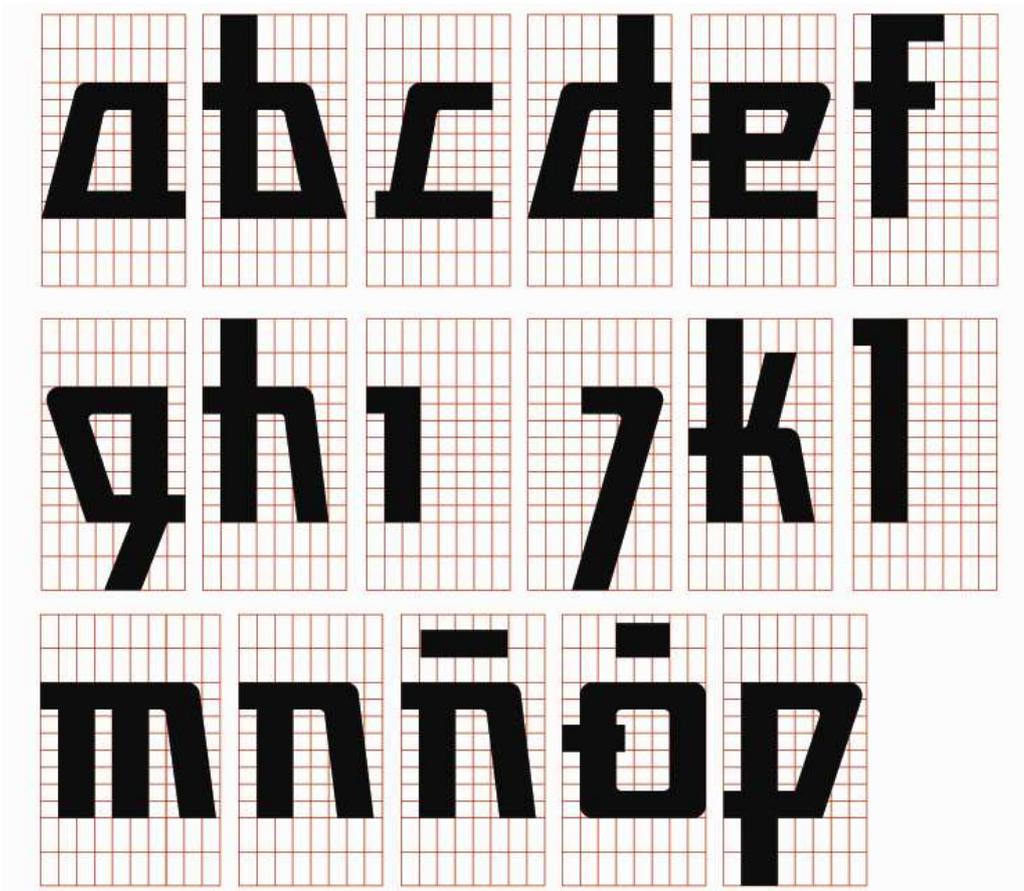
- Los puntos mínimo de impresión es de 12 puntos para apreciar los rasgo preponderantes de la tipografía.
- Se puede utilizar en títulos, subtítulos, con gran libertad, además de poder utilizarla también en párrafos de 8 líneas en columnas

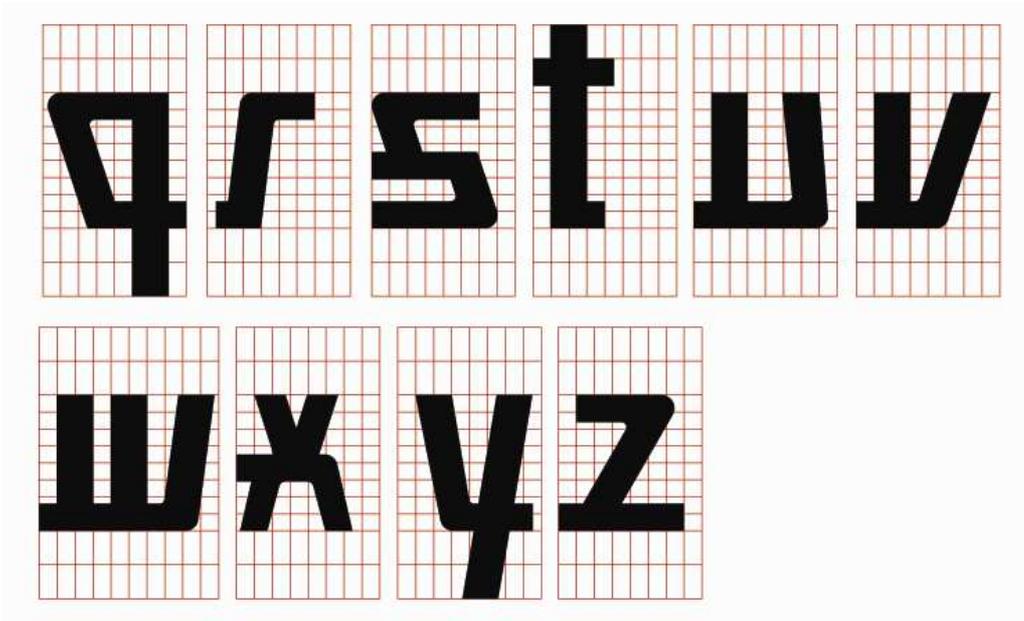
Mayúsculas



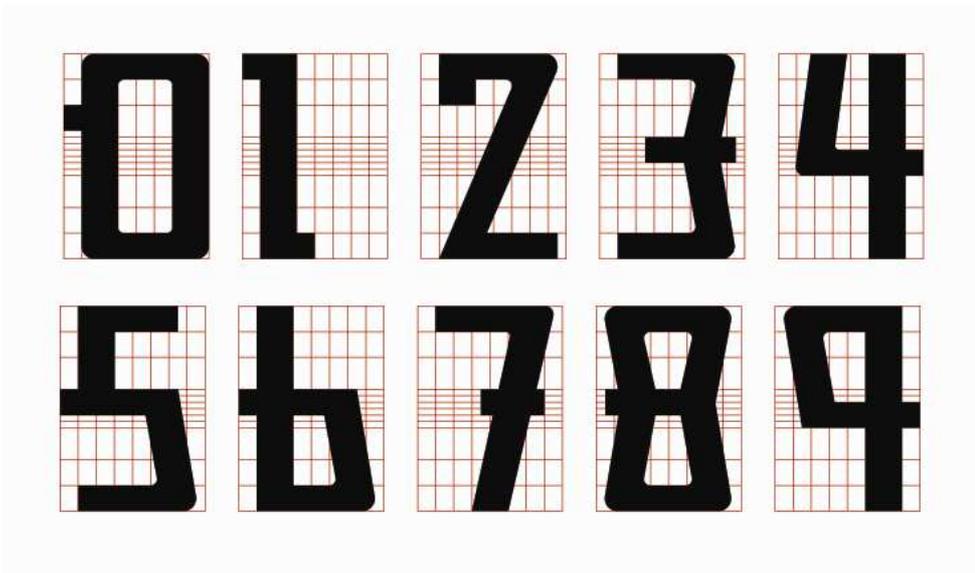


Minúsculas

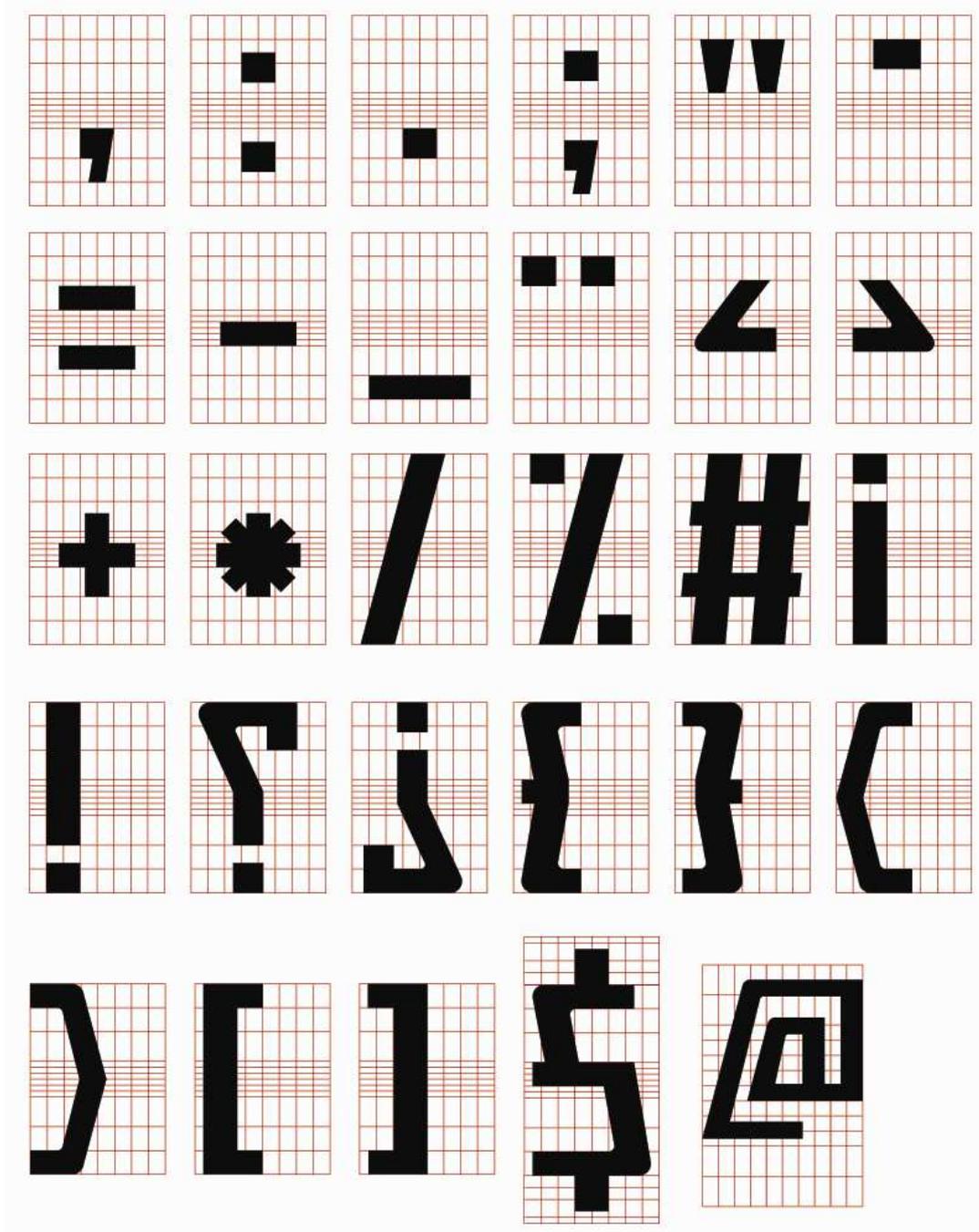




Números



Signos



Tipografías similares

Como se ha hablado que la parte primordial para la creación de tipografías originales es la inspiración de cada diseñador, y para no caer en la copia de tipos se ha buscado fuentes tipográficas visualmente parecidas pero con procesos y estructuras diferentes comprobando así la originalidad de la tipografía.

A continuación las fuentes y sus rasgos diferenciadores.

Zen Do

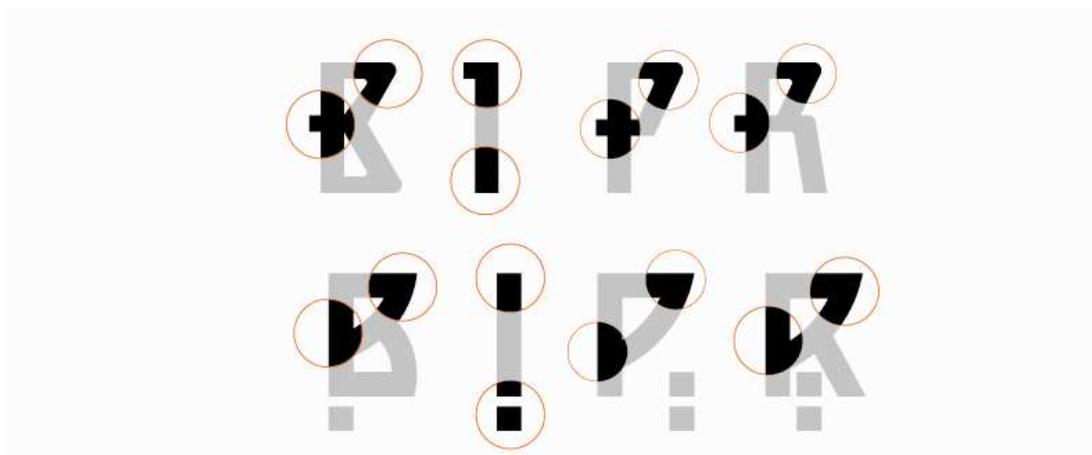
B I P R M N O T V W

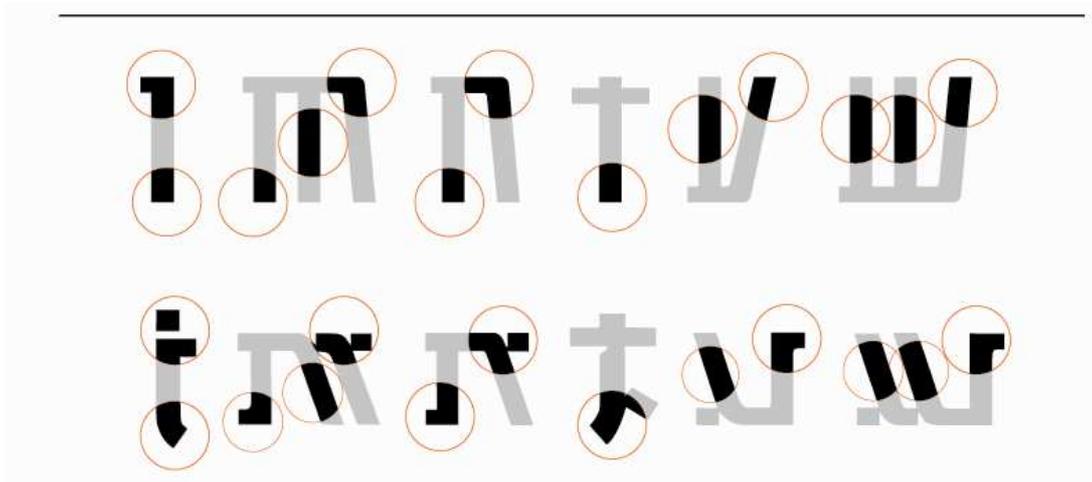
Cortin

i M N O T V W

BalaCynwyd

B I P R





No existen fuentes similares en su totalidad, pero se encontraron rasgos en letras de fuentes con un nivel de igualdad en un 40%.

Los rasgos marcados en la tipografía creada son las características que los diferencian y los hacen únicos.

Nombre: Pugnus

Tipo: Titulo

Categoría: Titulo

Pugnus

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! " \$ % & ' () = . : ;

NO EXISTE LO LINDO Y LO FEO

El trabajo de un diseñador estratégico no consiste en generar siempre cosas bellas, impactantes o grandilocuentes sino que debe centrarse SIEMPRE en el cumplimiento de los objetivos comerciales del cliente.

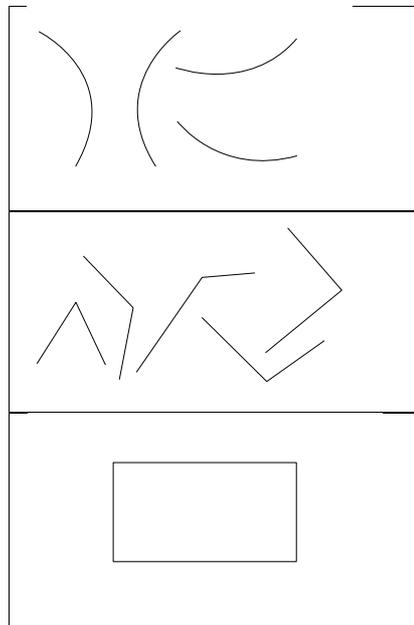
NO EXISTE LO LINDO Y LO FEO

El trabajo de un diseñador estratégico no consiste en generar

Los puntos de arriba hacia abajo; 40pts. - 14pts. - 25pts.

Rasgos utilizados

Tabla V XVIII Características Combate 2



Evolución de bocetos

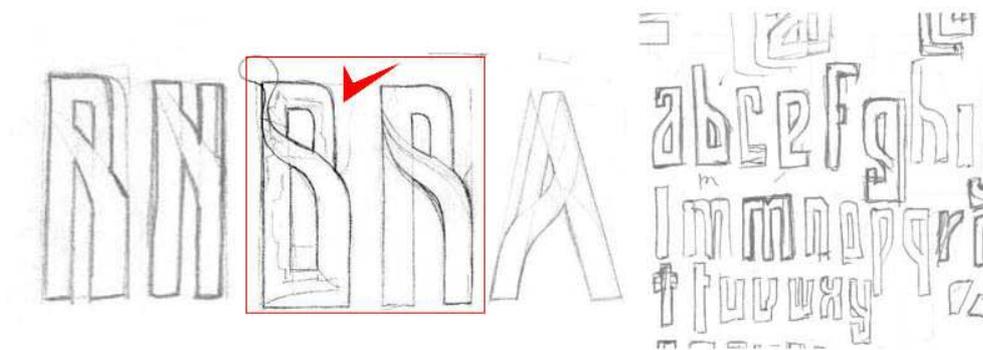


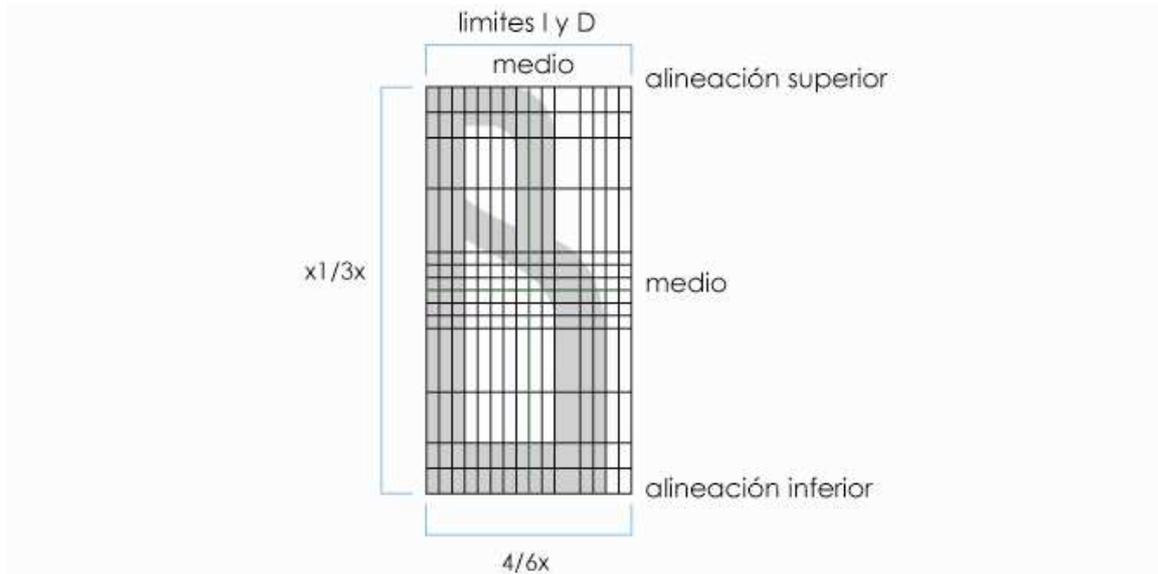
Imagen V 74 Evolución de Bocetos

Caja tipográfica

La caja tipográfica está basada en la forma del área donde se realiza la práctica del deporte.

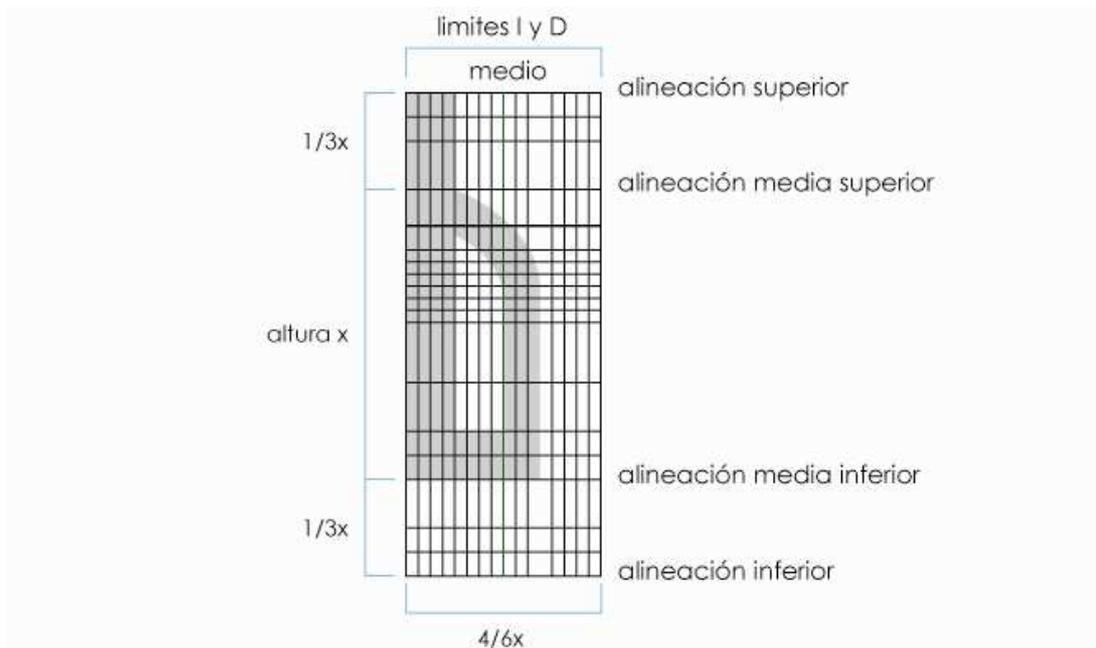
Caja Alta

Utilizada para las mayúsculas, los números y signos.



Caja Baja

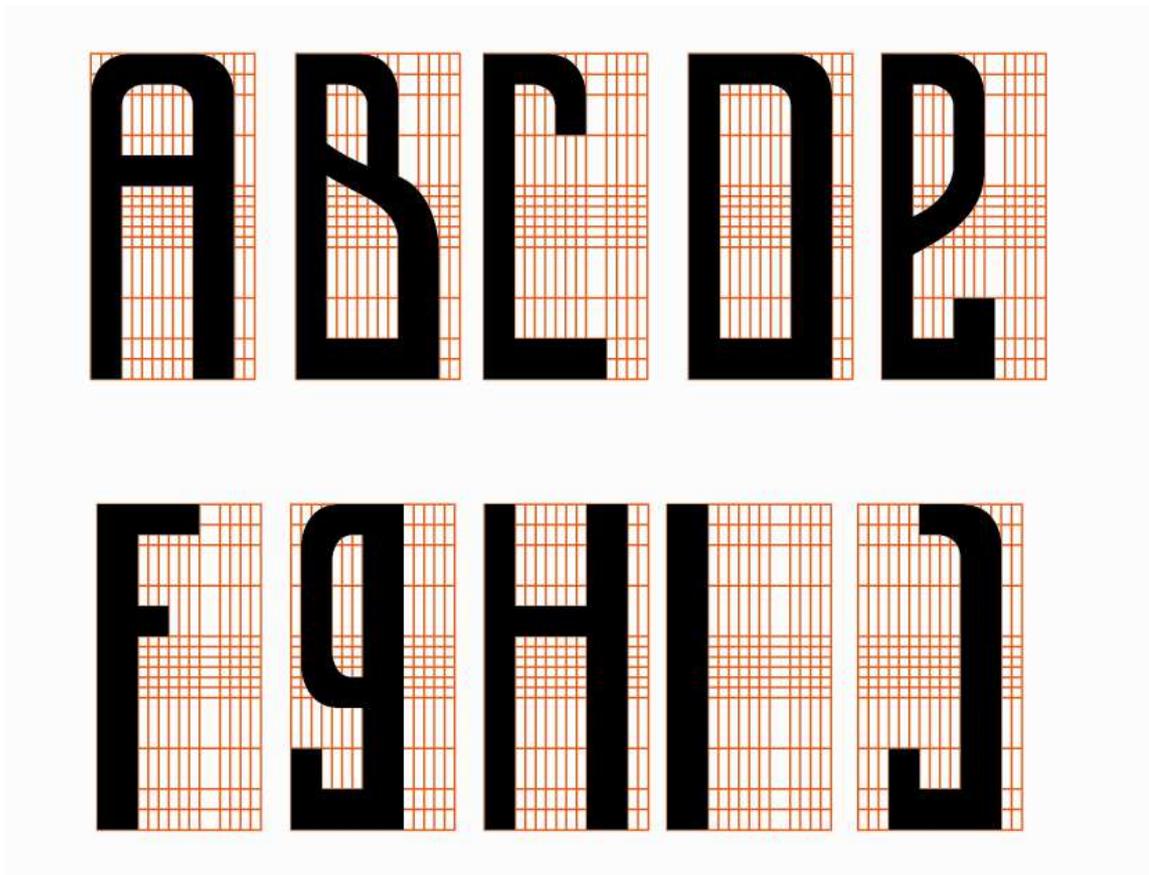
Desarrollada par las minúsculas.

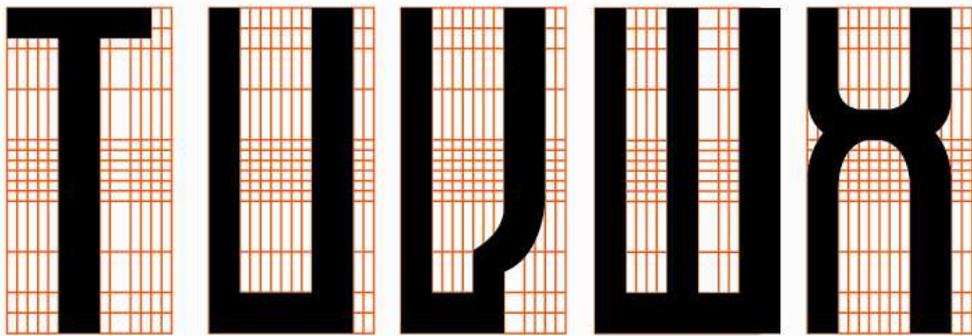
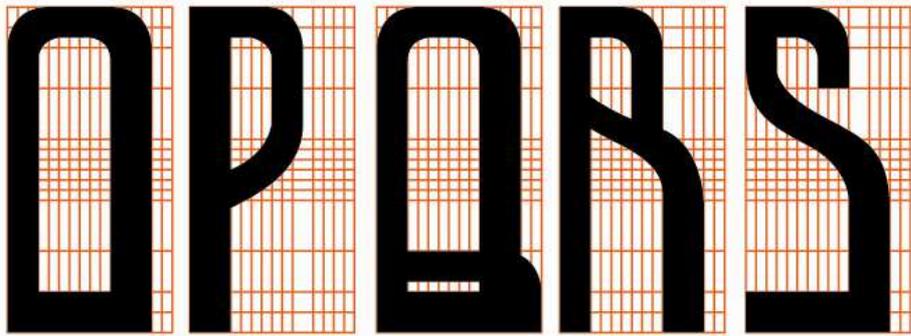
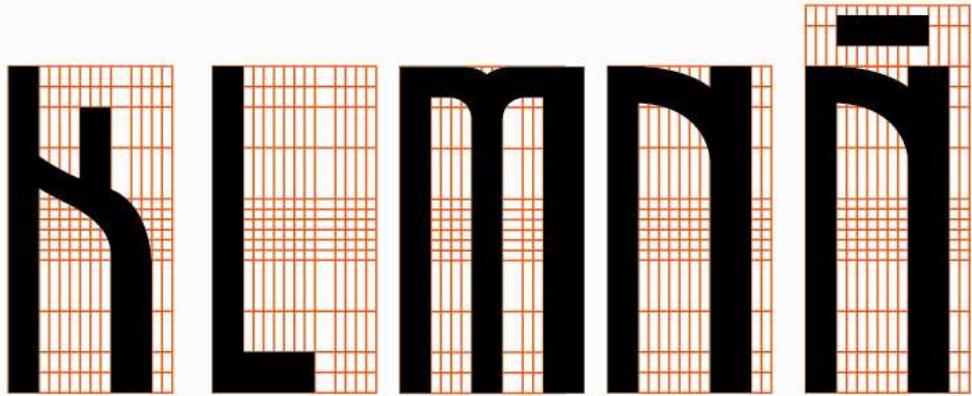


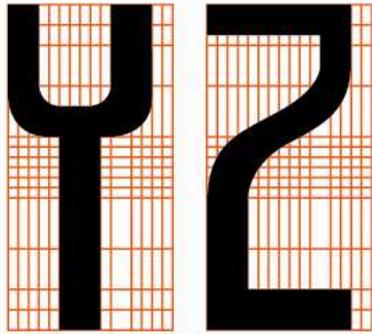
Usos:

- Los puntos mínimo de impresión es de 14 puntos para evitar que se aprecia una sola mancha de texto.
- Se puede utilizar en títulos, subtítulos, con gran libertad, además de poder utilizarla también en columnas de texto de párrafos cortos.

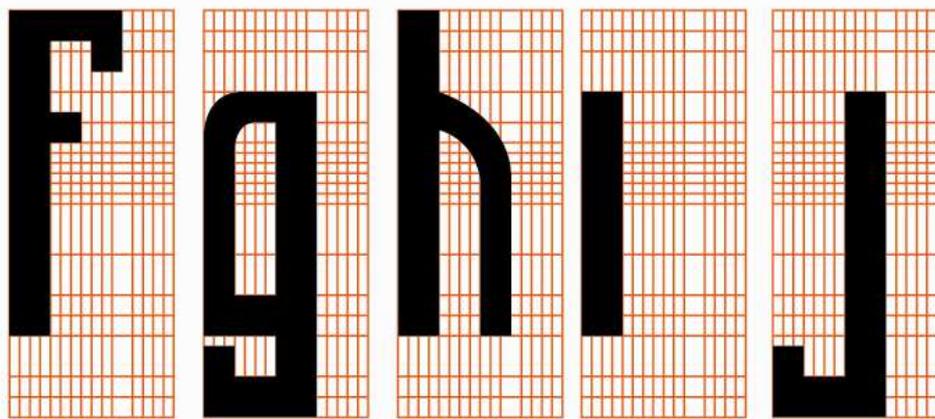
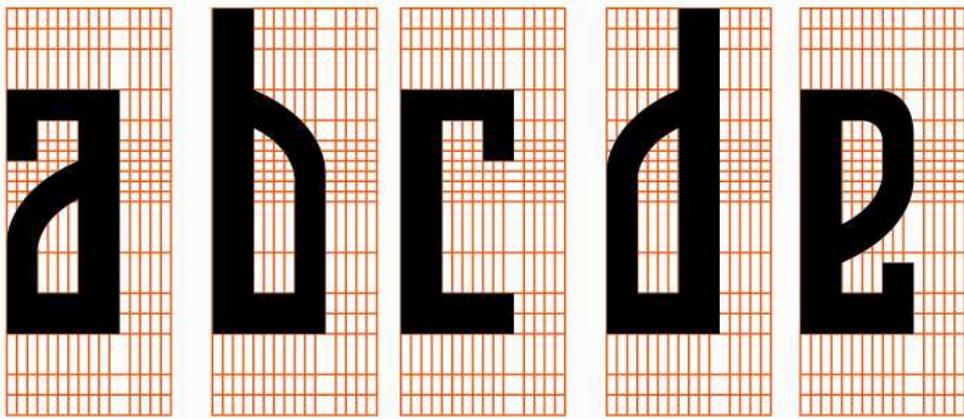
Mayúsculas

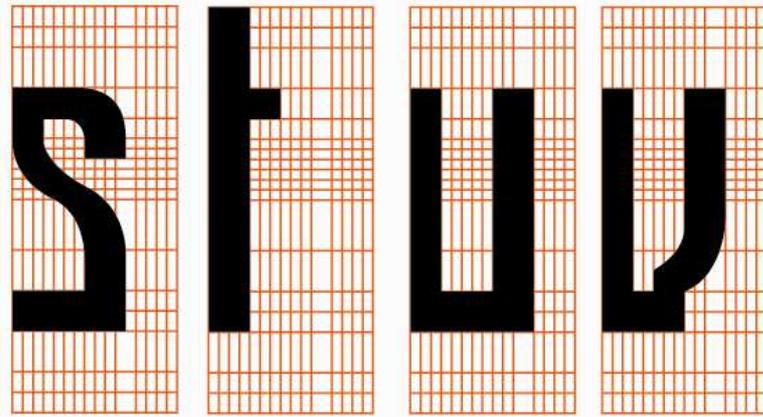
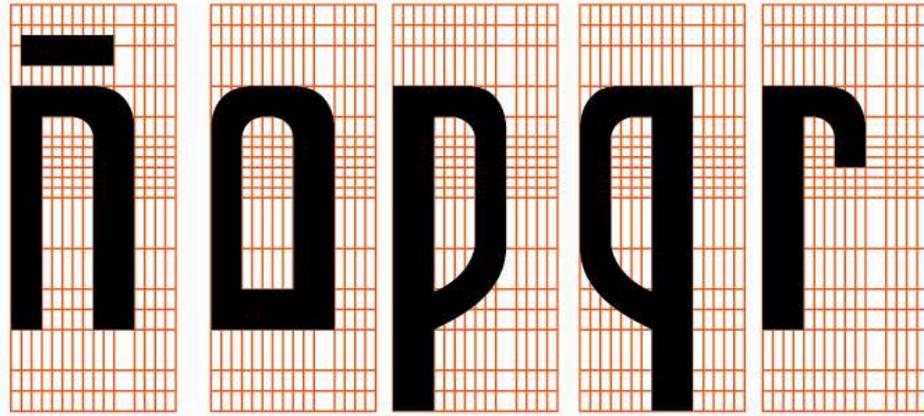
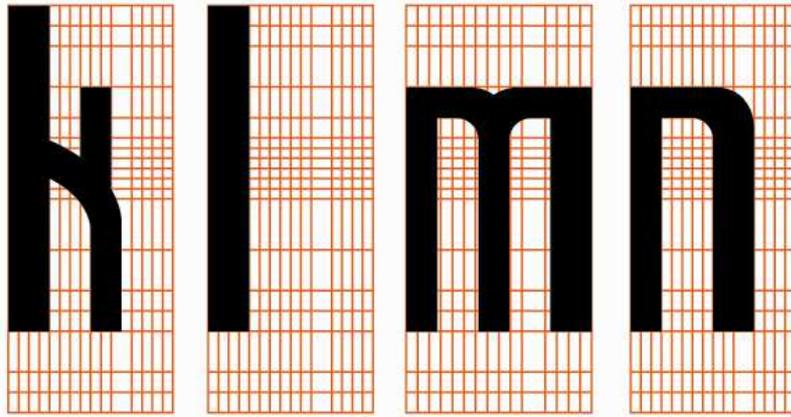


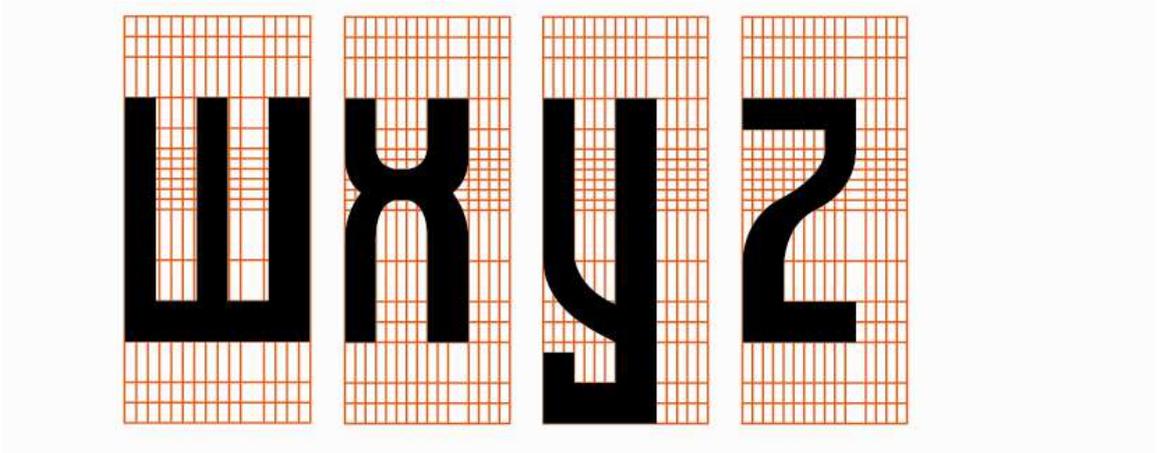




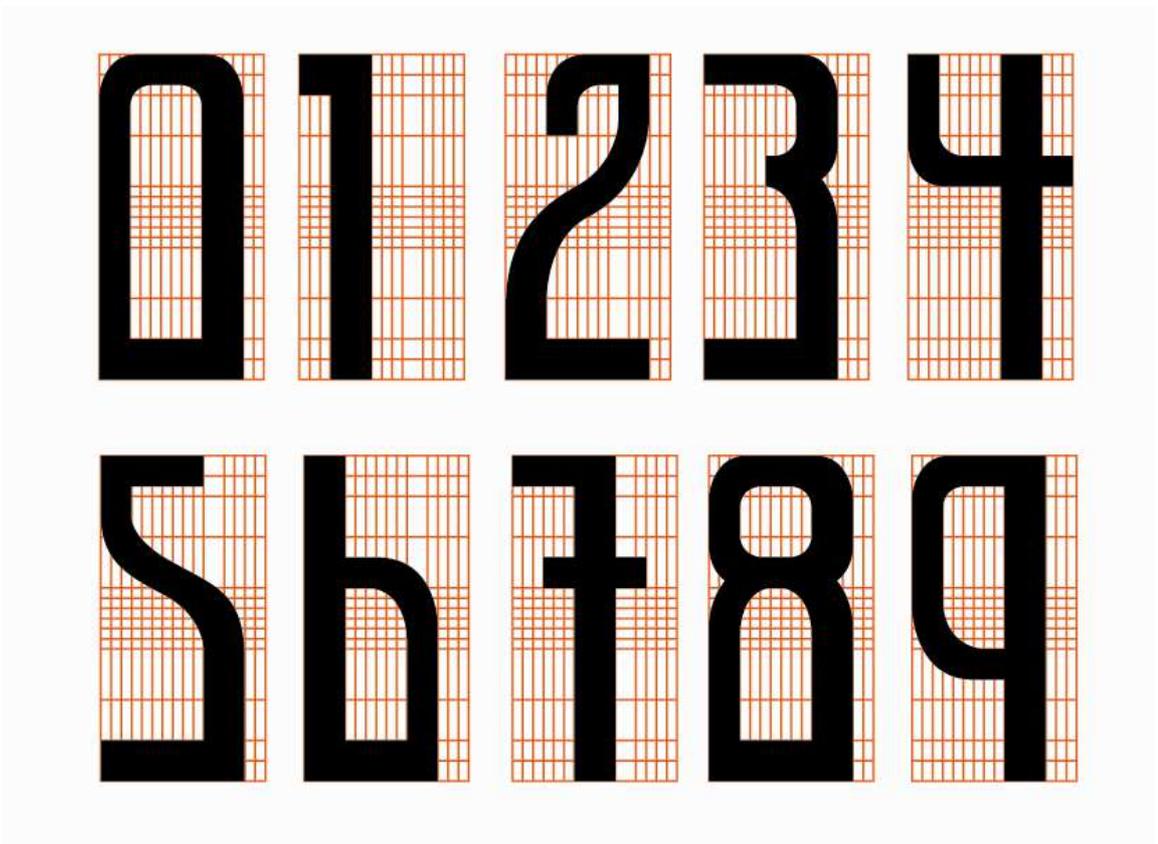
Minúsculas



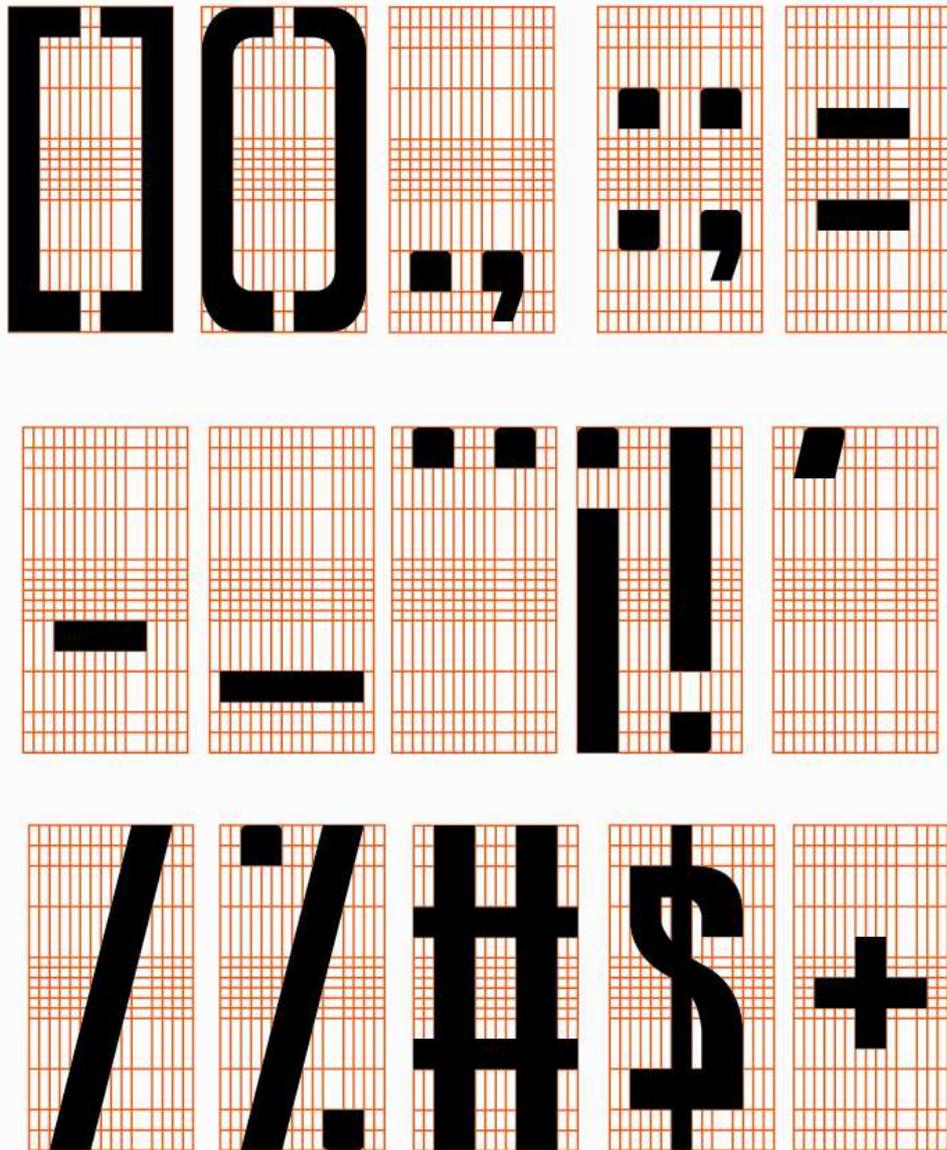


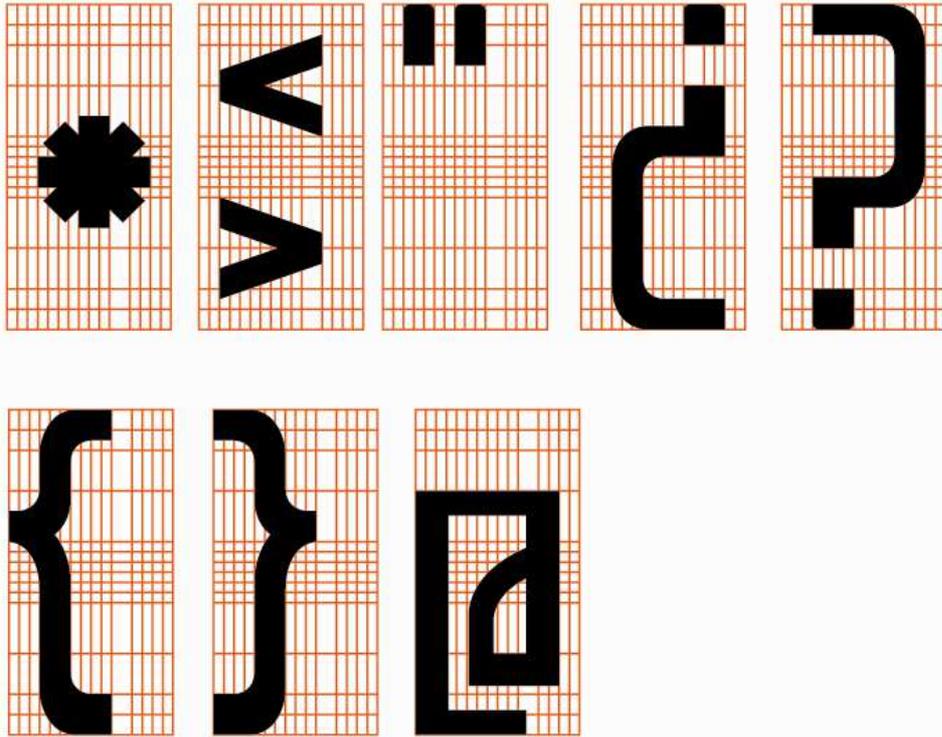


Números



Signos





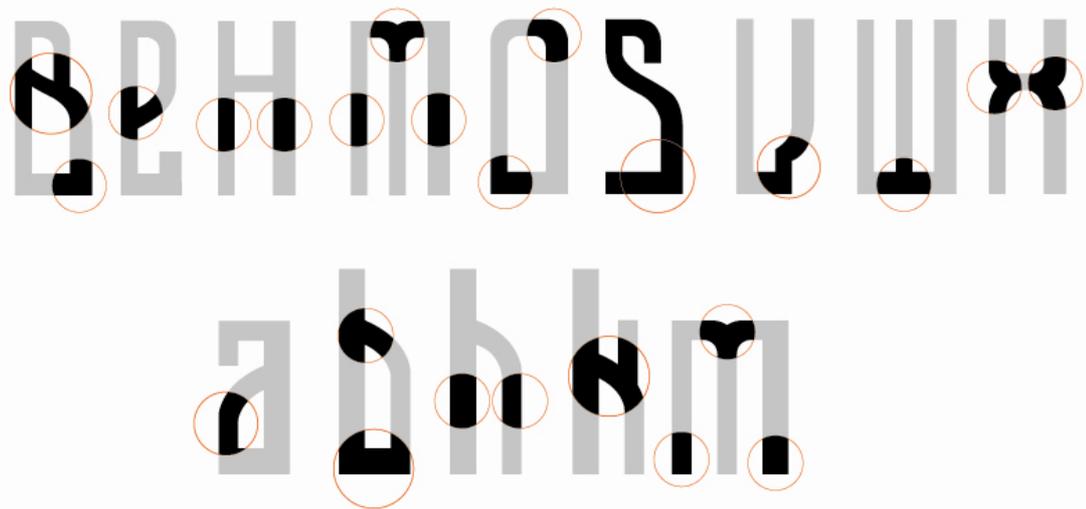
Tipografías similares

No se encontraron tipografías similares en su totalidad o parcialmente.

Pugnus

B E H M O S U W X

a b c g h k m y



5.4. FUENTE TIPOGRÁFICA 3

5.4.1. Tiempo y Marca

Nombre: Impetus

Tipo: Titulo

Categoría: Titulo

impetus

a b c d e f g h i j k l m n

ñ o p q r s t u v w x y z

a b c d e f g h i j k l m n

ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*! " \$ % & ' () * + , - . : ;*

no se pueden ignorar los objetivos buscados

*existe una equívoca tendencia hacia la valoración superficial de los proyectos de diseño,
y esa relatividad surge como consecuencia de ignorar la raíz*

*no se pueden ignorar los objetivos buscados
existe una equívoca tendencia hacia la valoración su-*

Los puntos de arriba hacia abajo; 40pts. - 16pts. - 26pts.

Rasgos utilizados

Tiempo y marca

Tabla V XIX Características Tiempo y Marca






Evolución de bocetos

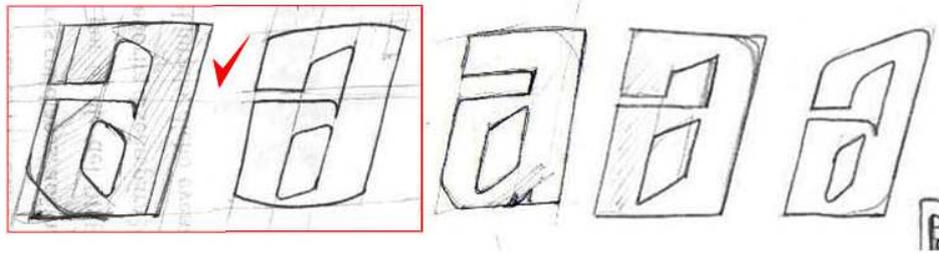


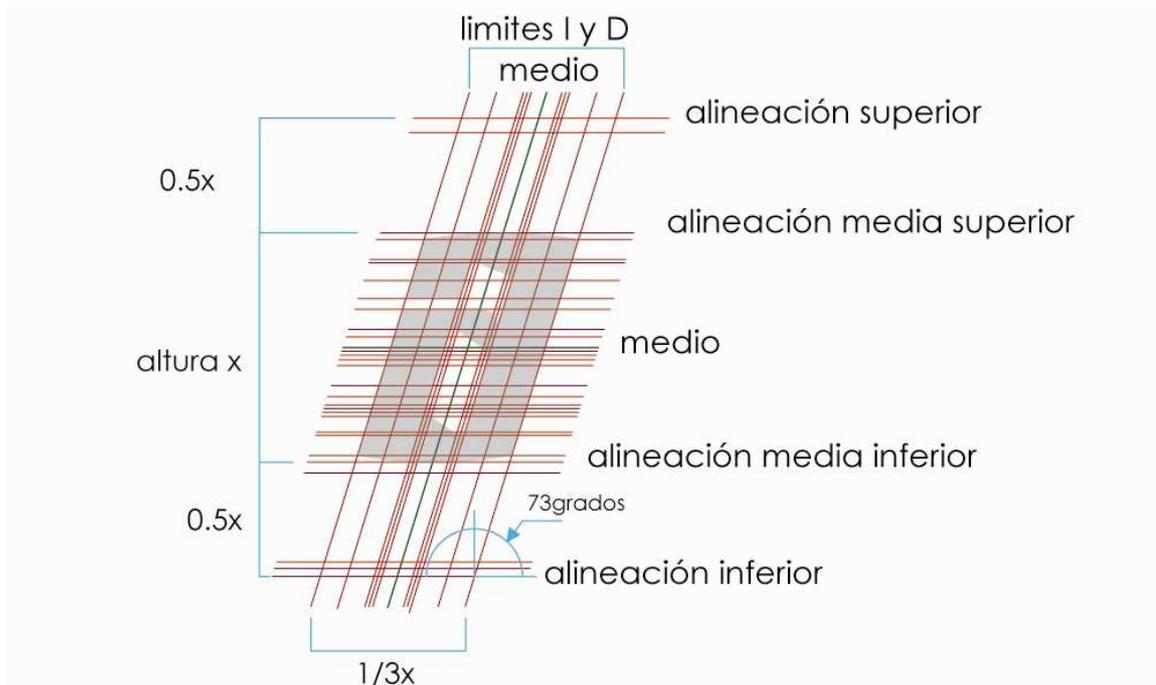
Imagen V 75Evolución de Bocetos

Caja tipográfica

La caja tipográfica está diseñada a partir de la velocidad y fuerza que se emplea al tratar de generar un record en el menor tiempo posible en este tipo de deportes, desarrollando una caja que nos proyecta movimiento a un solo tamaño.

Caja Baja

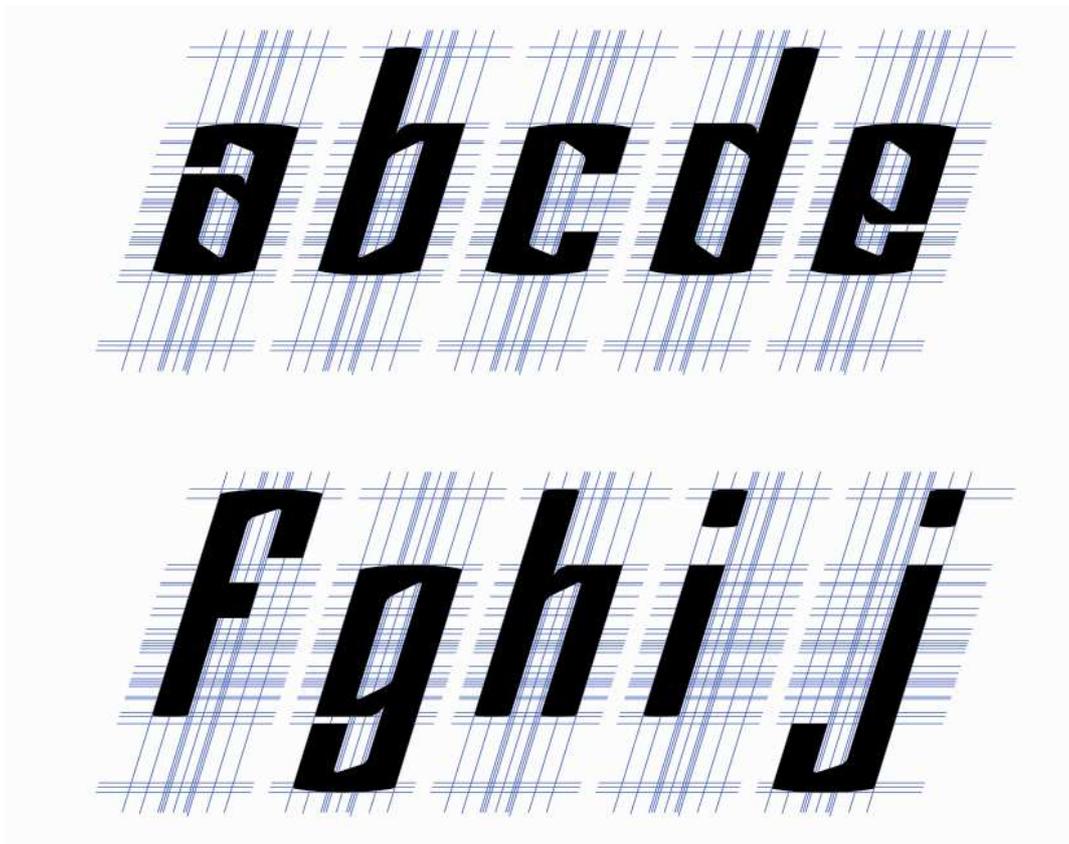
Utilizada para minúsculas, números y signos,



Usos

- La tipografía no puede ser impresa en menos de 16 puntos debido a que en algunas letras se generaría una mancha de color.
- Su utilización está destinada para generar títulos, subtítulos generando diferenciación del resto de bloques de texto.

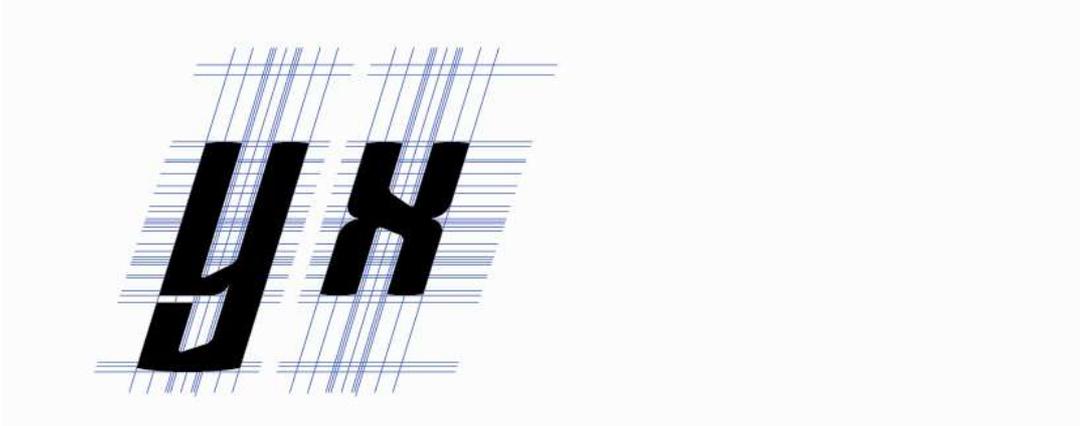
Minúsculas



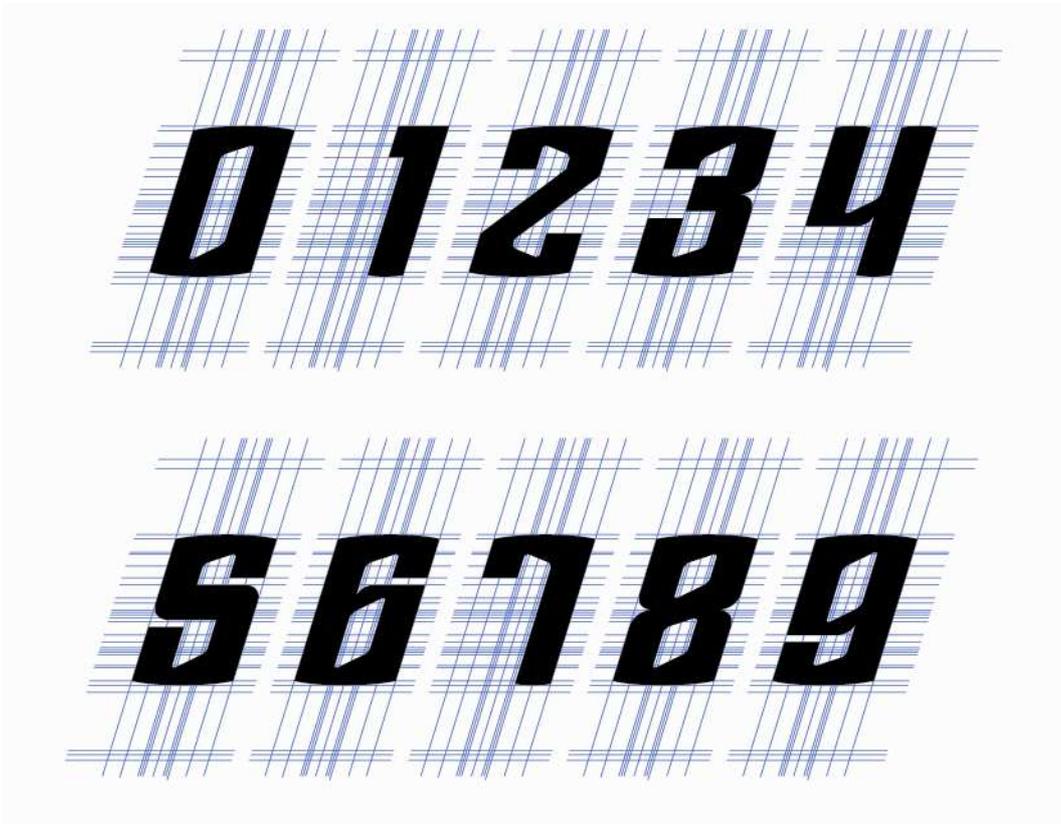
k l m n ñ

o p q r s

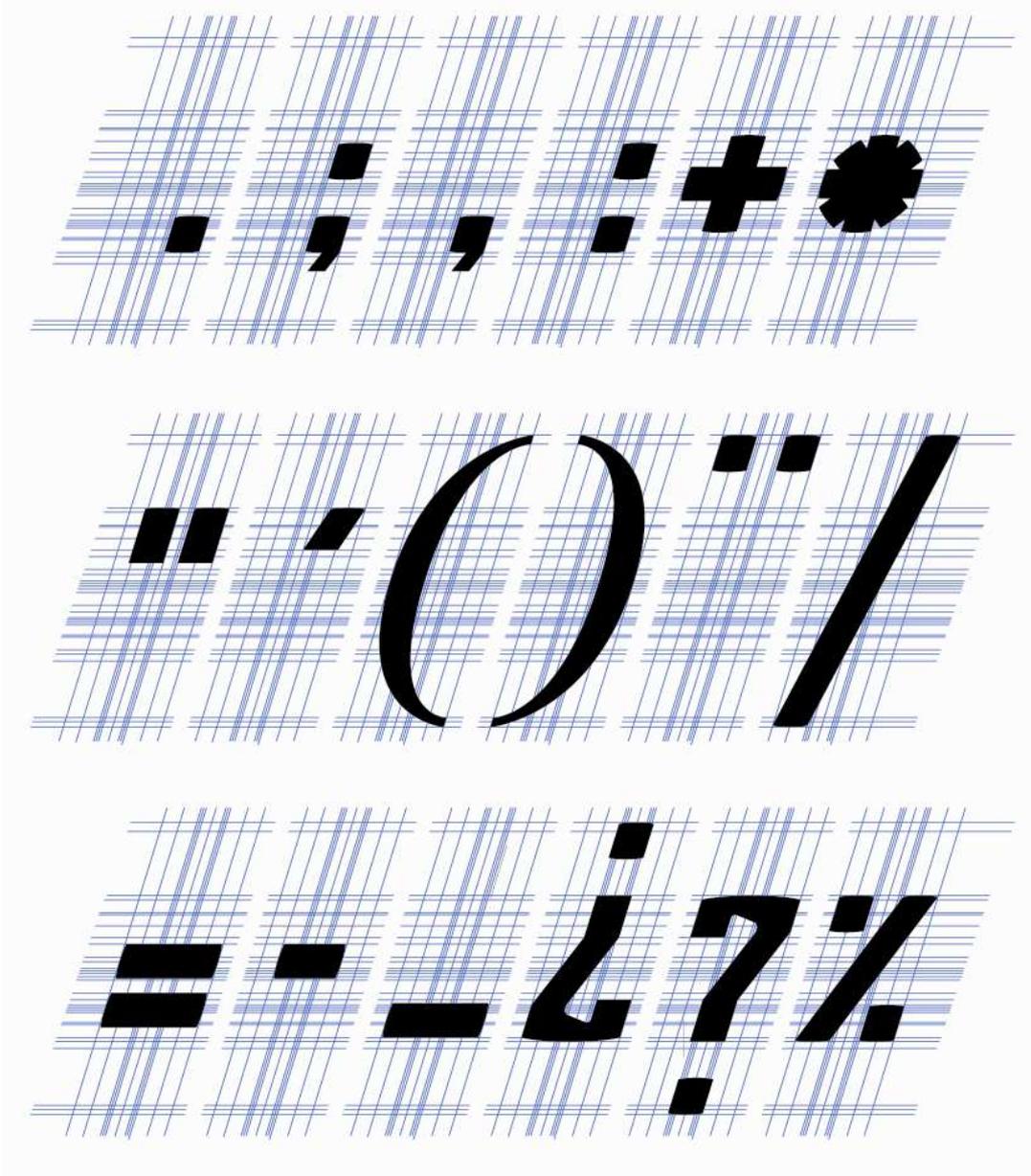
t u v w z

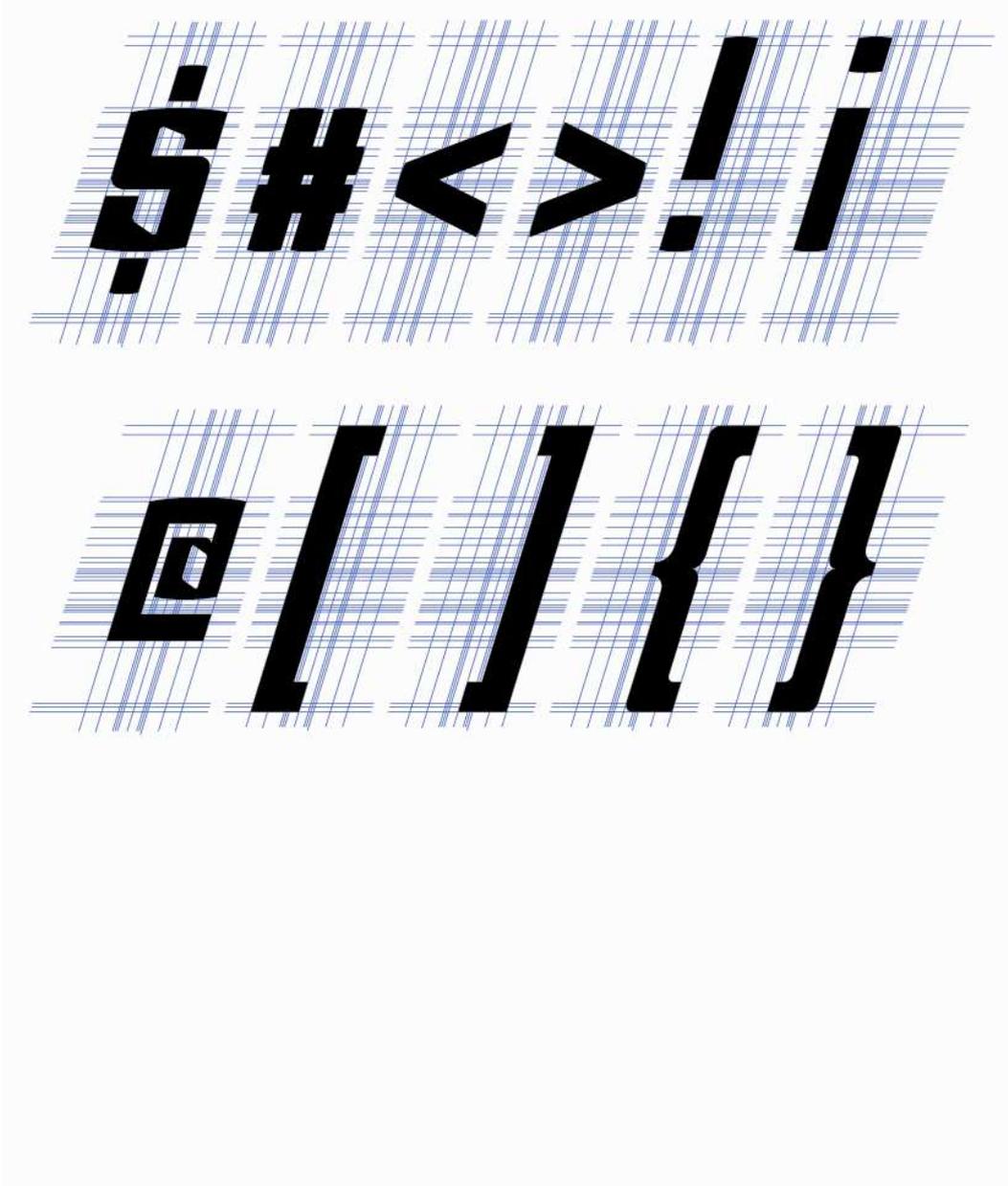


Números



Signos





Tipografías similares

Dentro de las tipografías visualmente similares tenemos:

Impetus

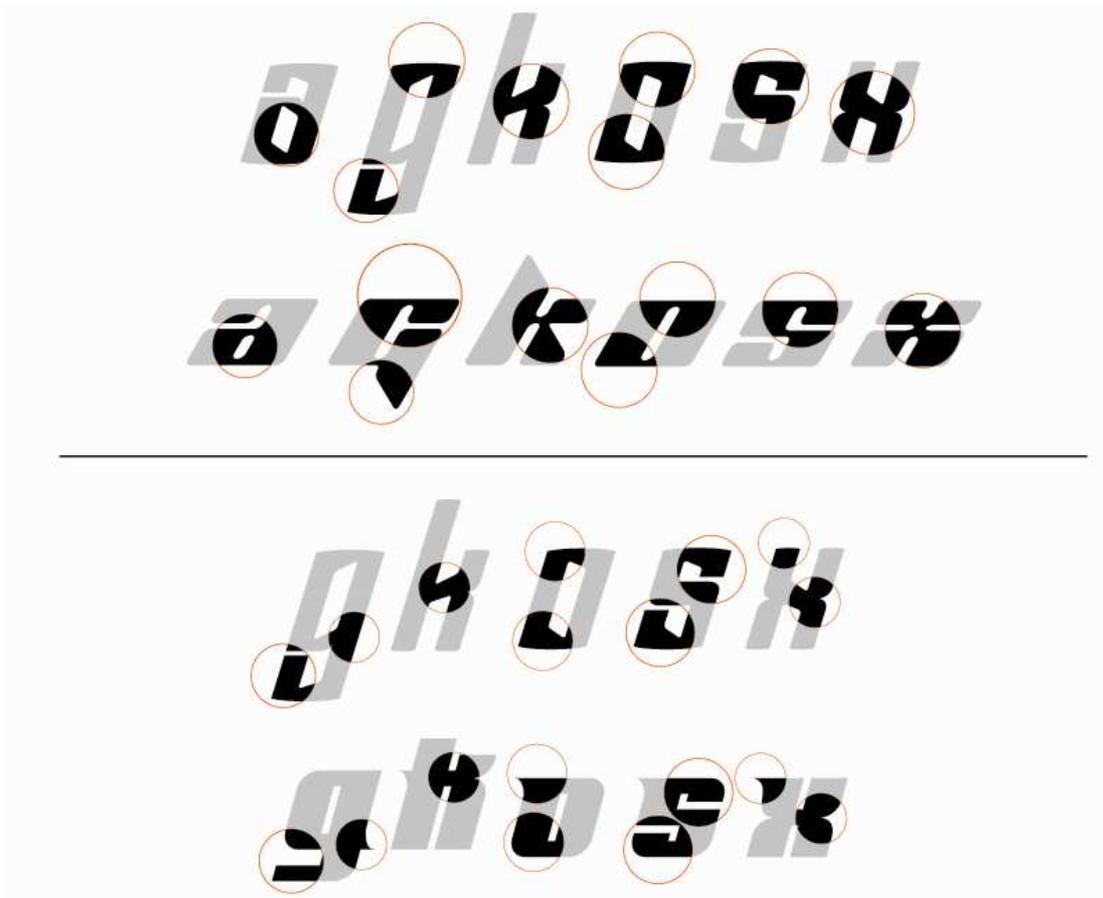
agkosx

Planet kosmos

agkosx

fontovision

gkosx



5.5. FUENTE TIPOGRÁFICA 4

5.5.1. Deportes con Pelota

Nombre: Venxer

Tipo: Titulo y texto

Categoría: Titulo

Venxer

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
¡ ” \$ % - + / * [] = . ; :

Siempre Considerar Las Costumbres Y Culturas En Las Que El Diseño Debe Inter-actuar

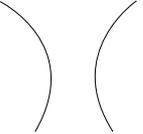
Ningún recurso estético debe aplicarse al azar, el sentido de los colores, de las formas, de las palabras varían de un continente a otro, de un país a otro, de una provincia a otra y hasta...de una familia a otra.

Siempre Considerar Las Costumbres Y Culturas En Las Que El Diseño Debe Interactuar

Los puntos de arriba hacia abajo; 40pts. - 18pts. - 30pts.

Rasgos utilizados

Tabla V XX Características Deportes con Pelota






Evolución de bocetos

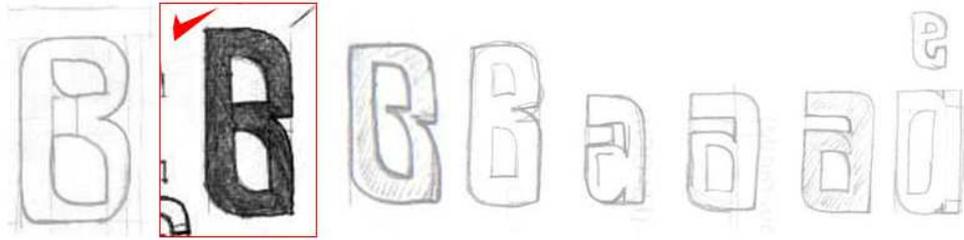


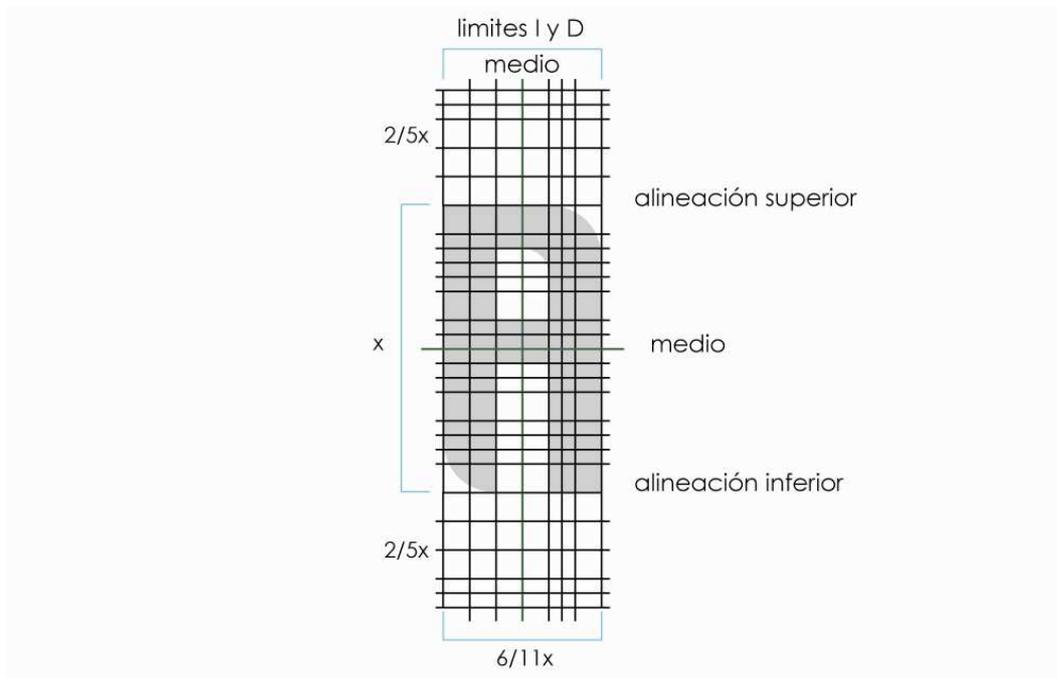
Imagen V 76 Evolución de Bocetos

Caja tipográfica

La caja tipográfica está basada en el área donde se practican estas disciplinas.

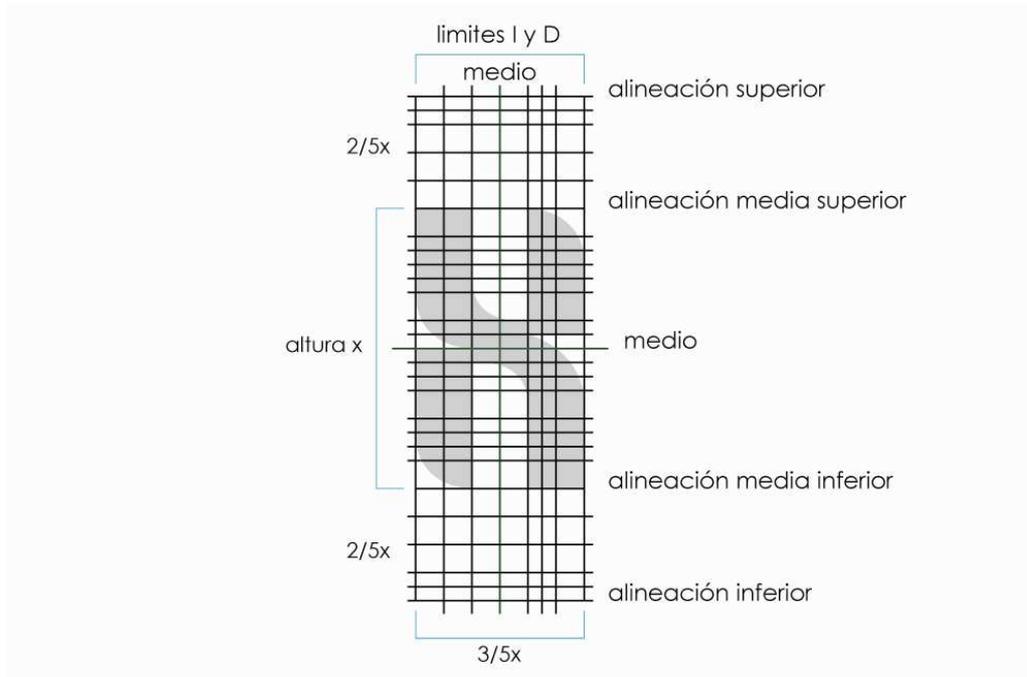
Caja Alta

Desarrollada para mayúsculas, números y signos.



Caja Baja

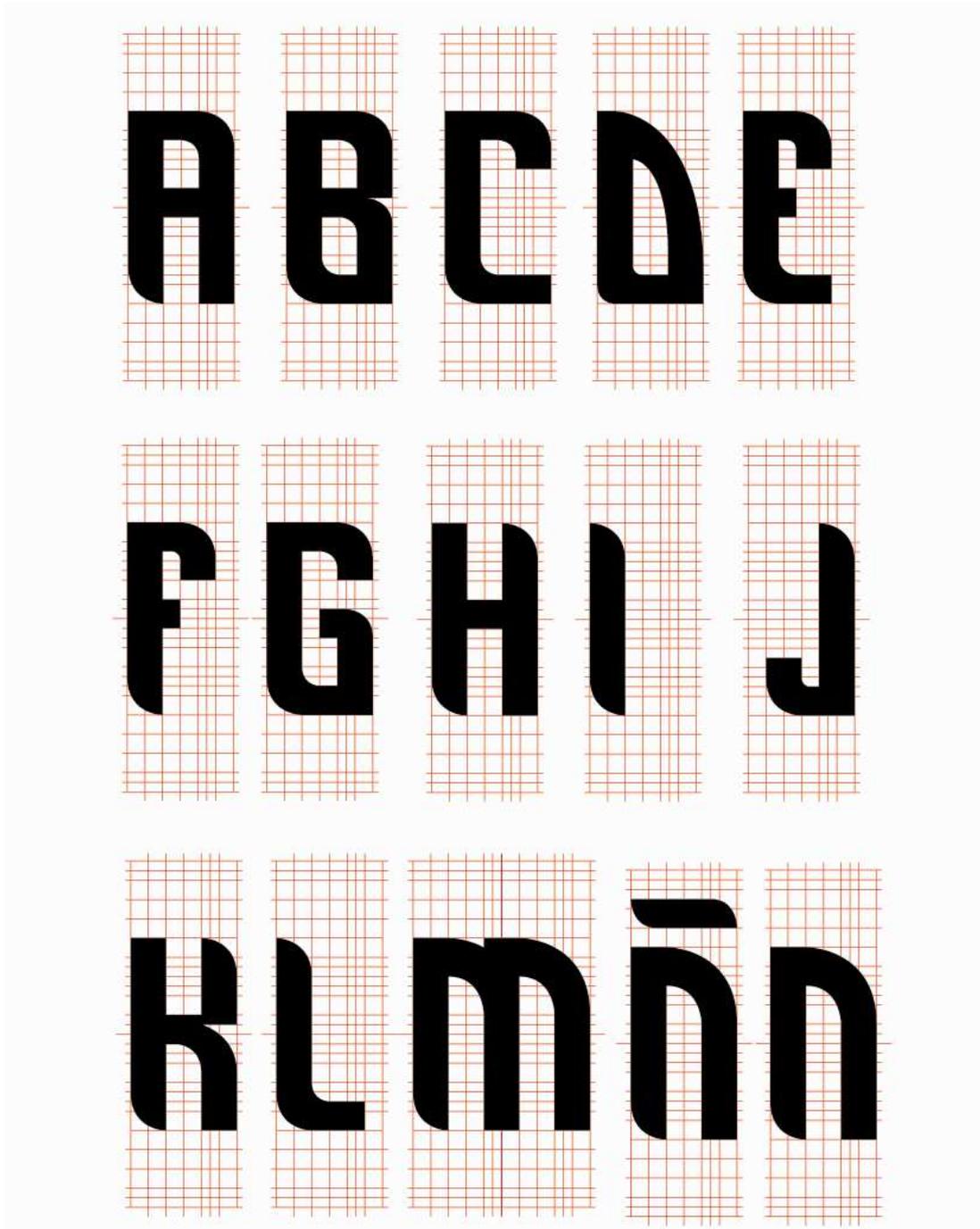
Creada para las minúsculas.



Usos

- La tipografía no puede ser impresa en menos de 16 puntos para evitar el desequilibrio del gris.
- Su principal aplicación está destinada para generar títulos, subtítulos, además de utilizarse en bloques de texto corto.

Mayúsculas

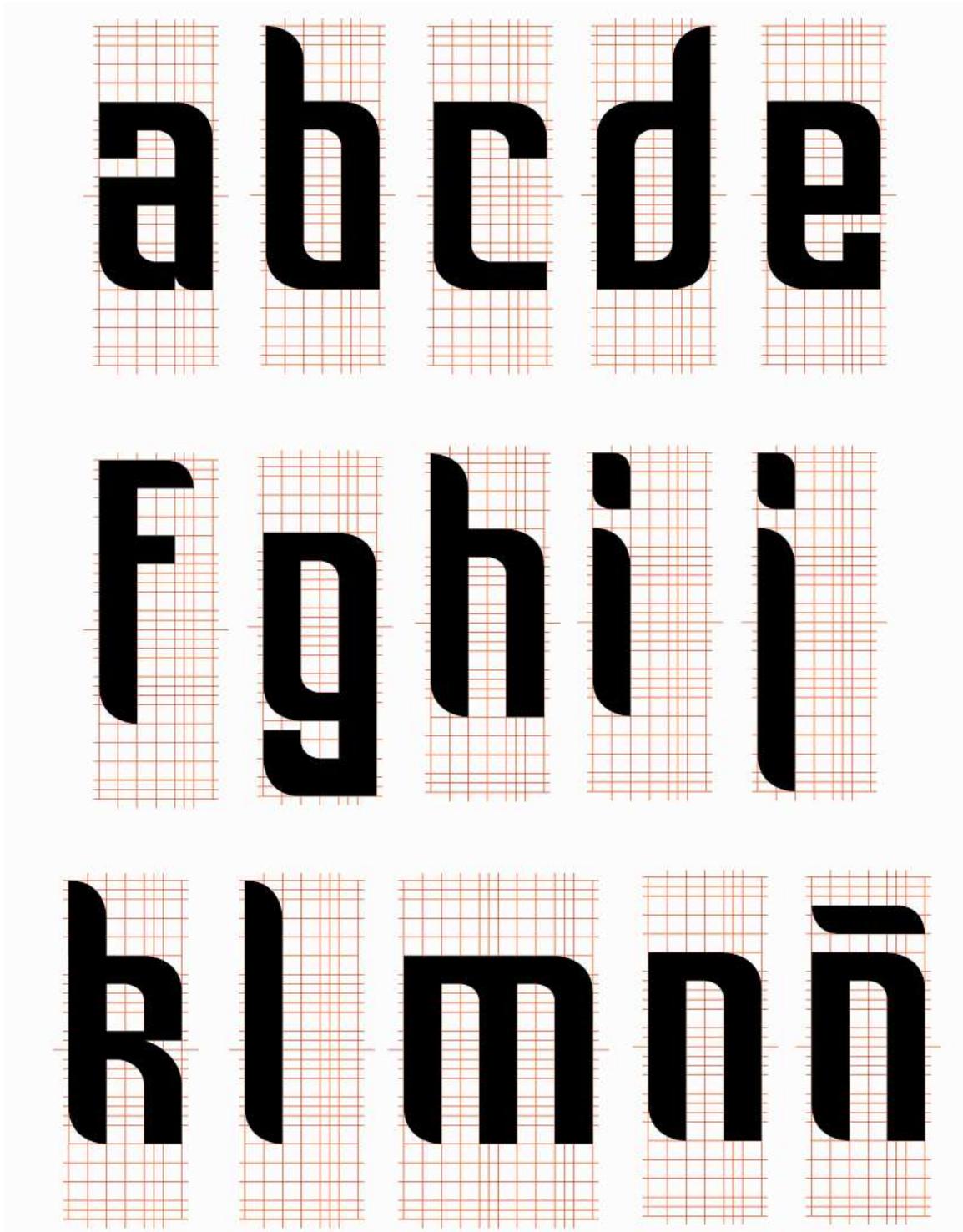


Q P Q R S

T U V W

X Y Z

Minúsculas

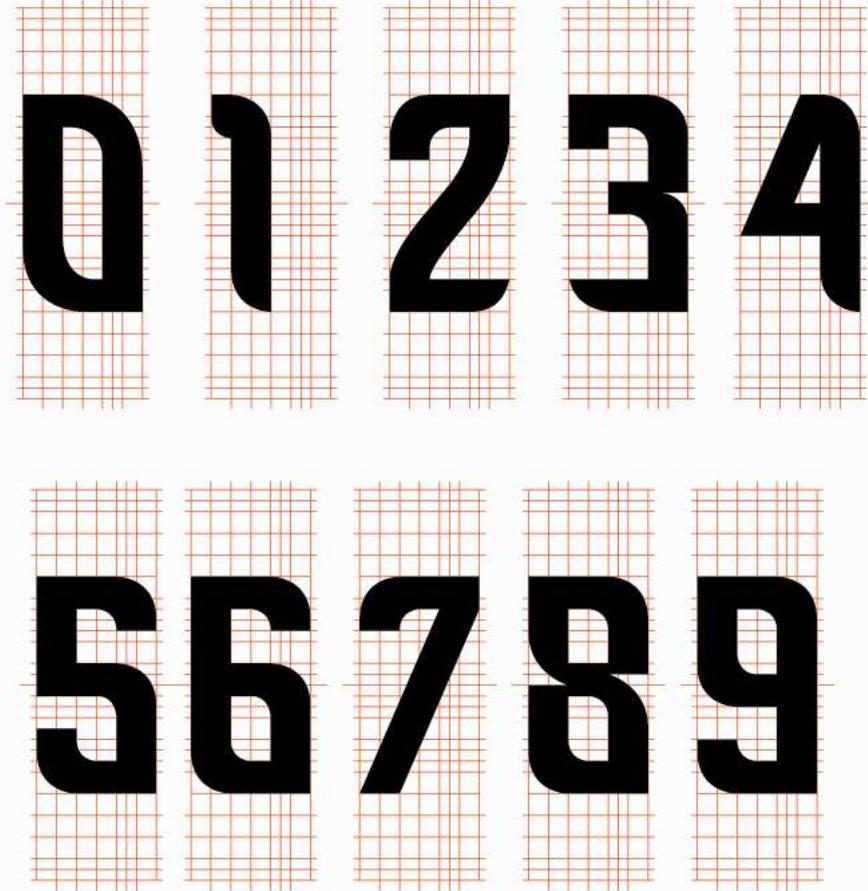


o p q r s

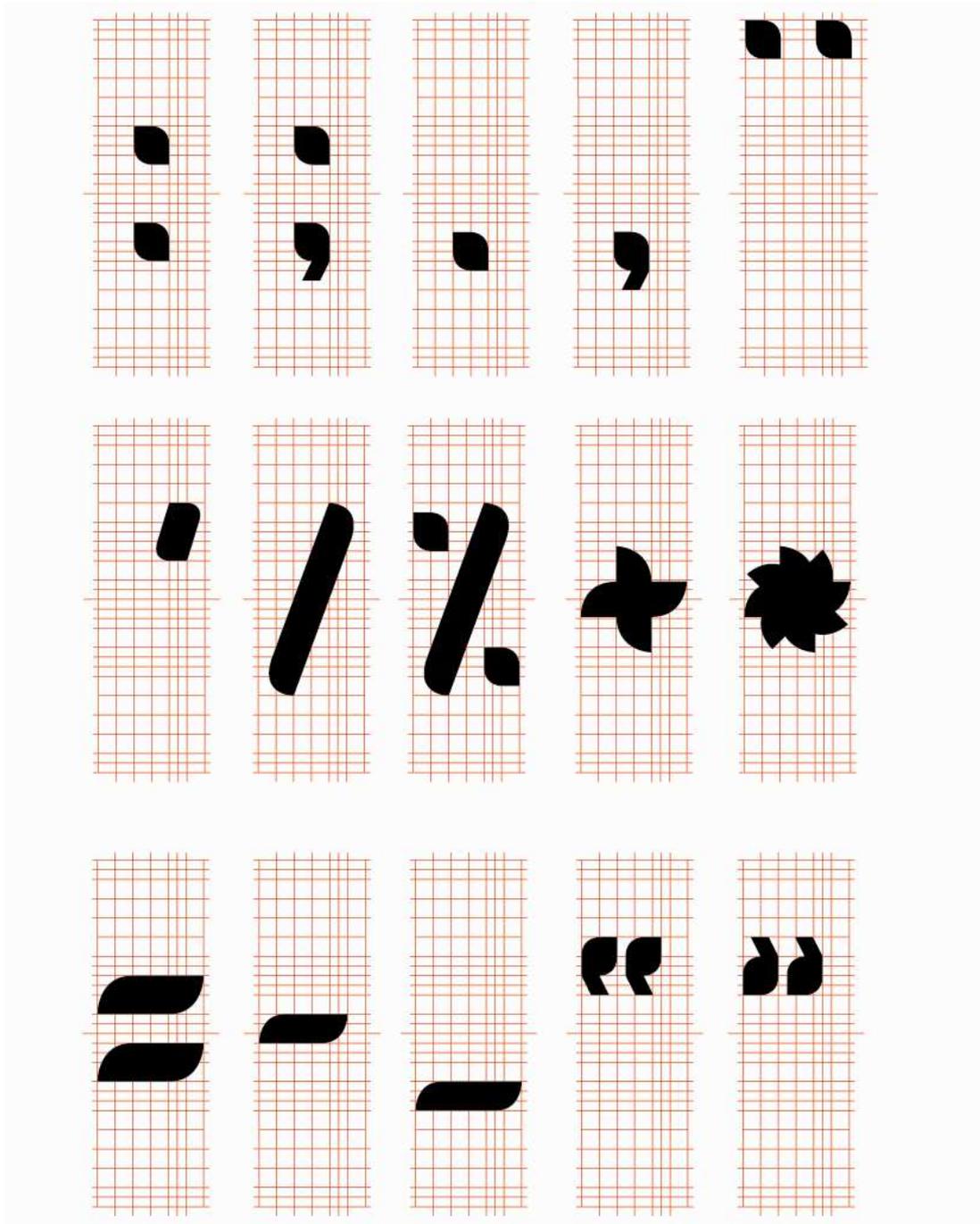
t u v w

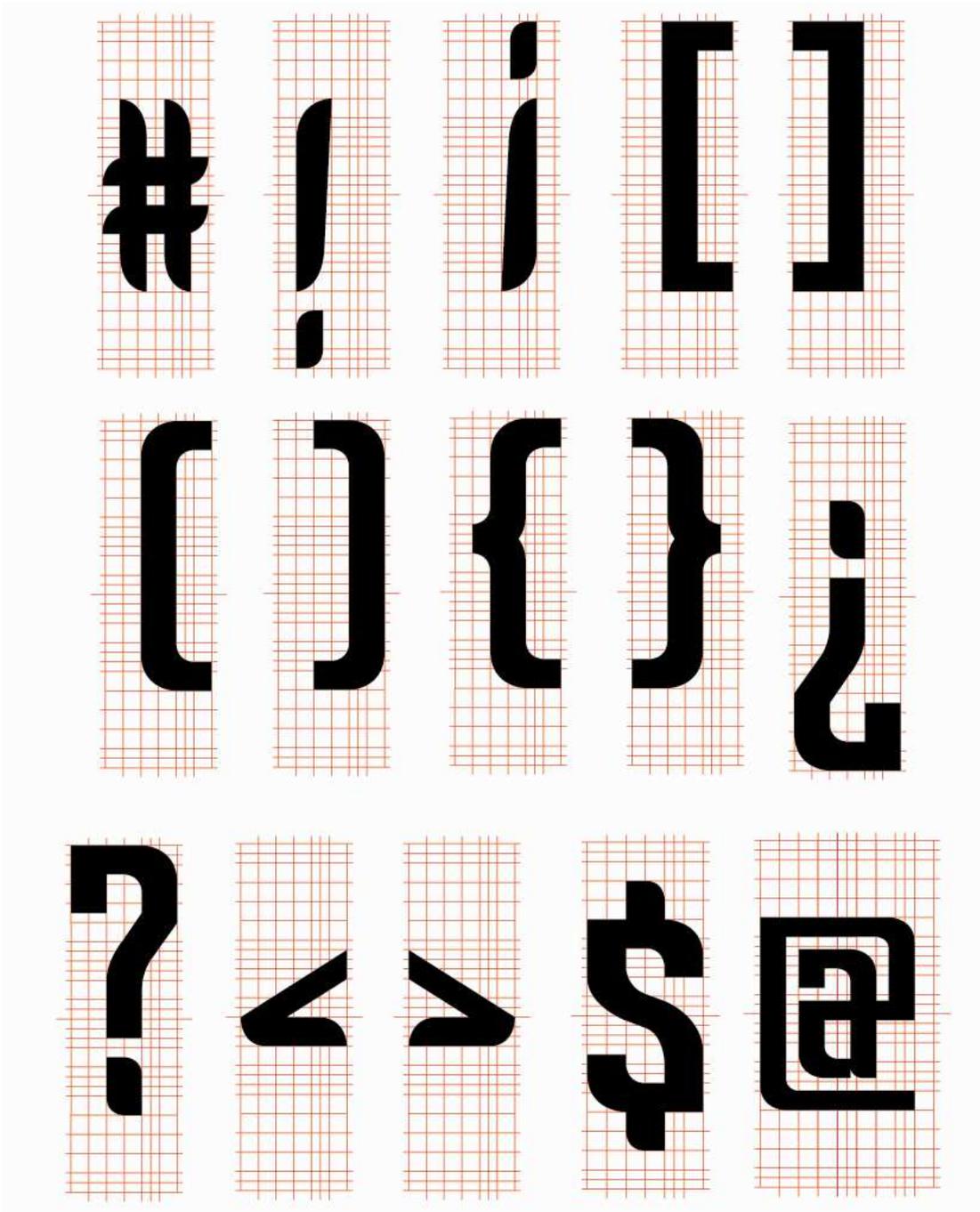
x y z

Números



Signos





Tipografías similares

Las siguientes fuentes tipográficas son relacionadas visualmente con la tipografía creada:

Venxer

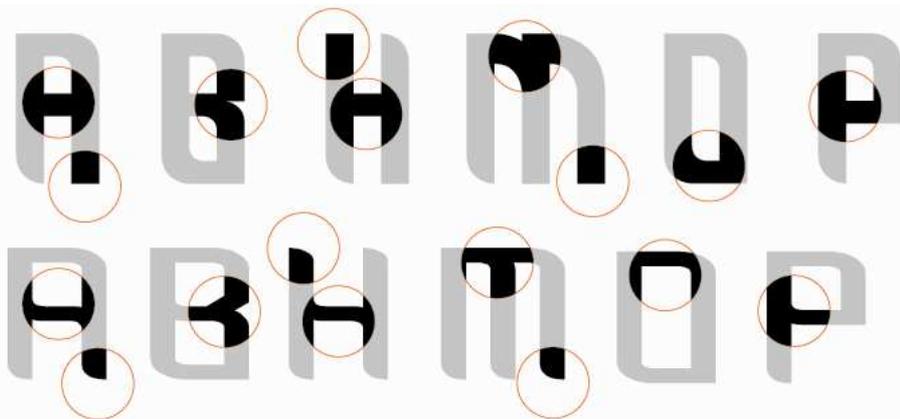
ABHMOPTUVX agmp

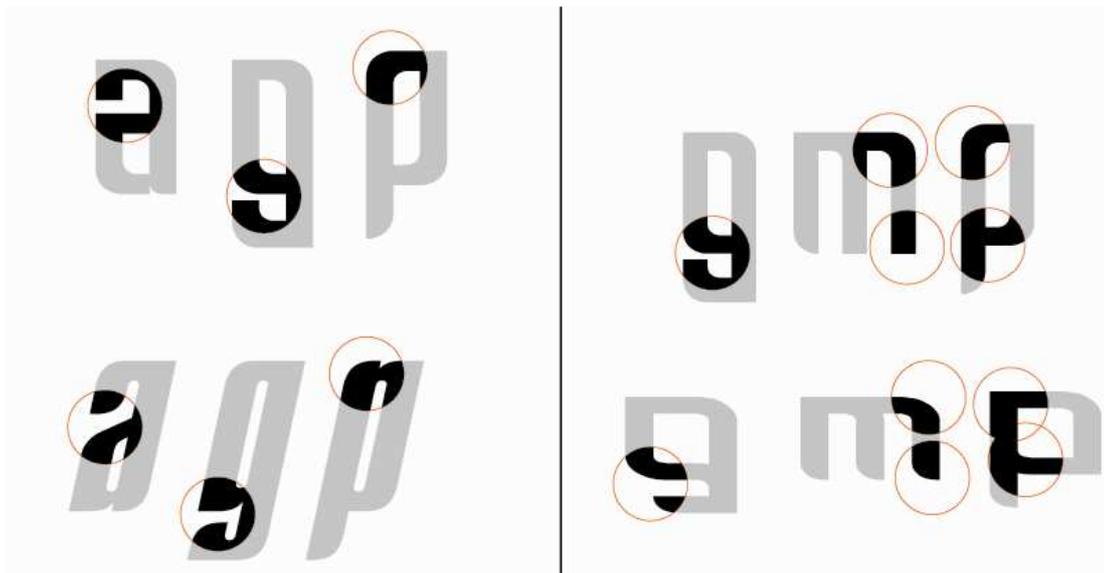
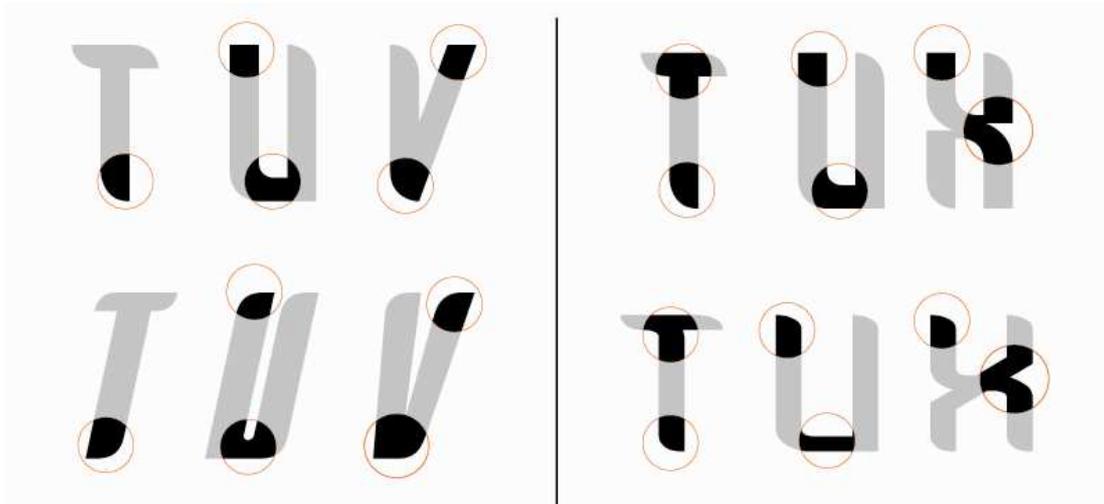
Dagger Regular

BHOPSTUV agp

Chemical Reaction B -BRK-

ABHMOPTUX gmp





5.6. FUENTE TIPOGRÁFICA 5

5.6.1. Deportes de Apreciación

Nombre: Lineus

Tipo: Título y texto

Categoría: Título

Lineus

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
i " \$ % - + / * () = . : :

EVALUAR EL DISEÑO DESDE LOS PROPIOS CÓDIGOS DE LA CATEGORÍA

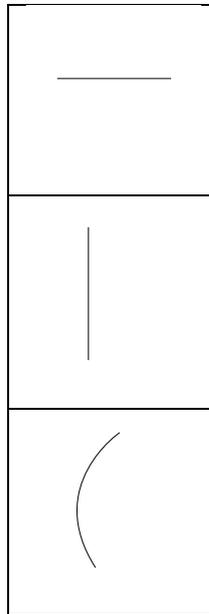
No se puede pretender que un café luzca como un perfume o que una caja de cereal se vea como un jabón en polvo. Cada rubro ha establecido, con el correr del tiempo, un lenguaje propio que los consumidores interpretan rápidamente.

EVALUAR EL DISEÑO DESDE LOS PROPIOS CÓDIGOS DE LA CATEGORÍA

Los puntos de arriba hacia abajo; 40pts. - 16pts. - 34pts.

Rasgos utilizados

Tabla V XXI Características Deportes de Apreciación



Evolución de bocetos



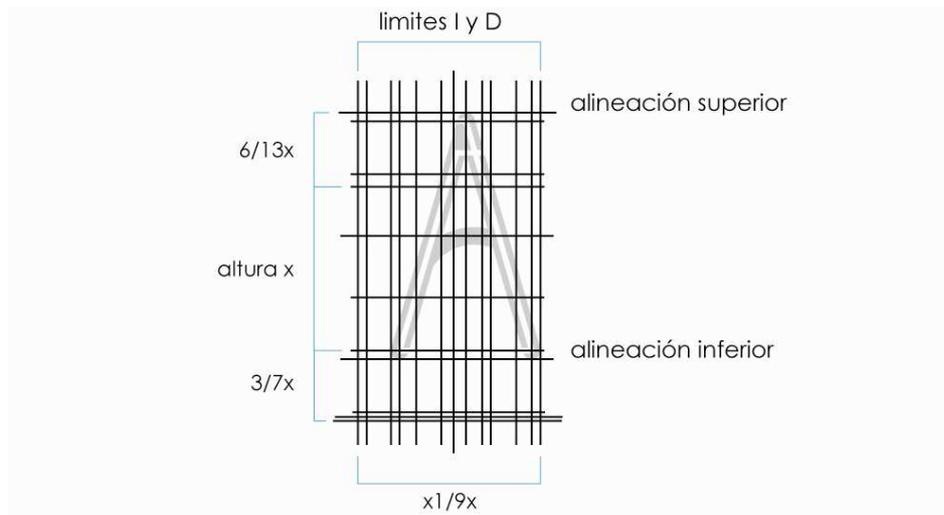
Imagen V 77 Evolución de Bocetos

Caja tipográfica

La caja tipográfica es creada a partir de los rasgos más preponderantes de los deportes.

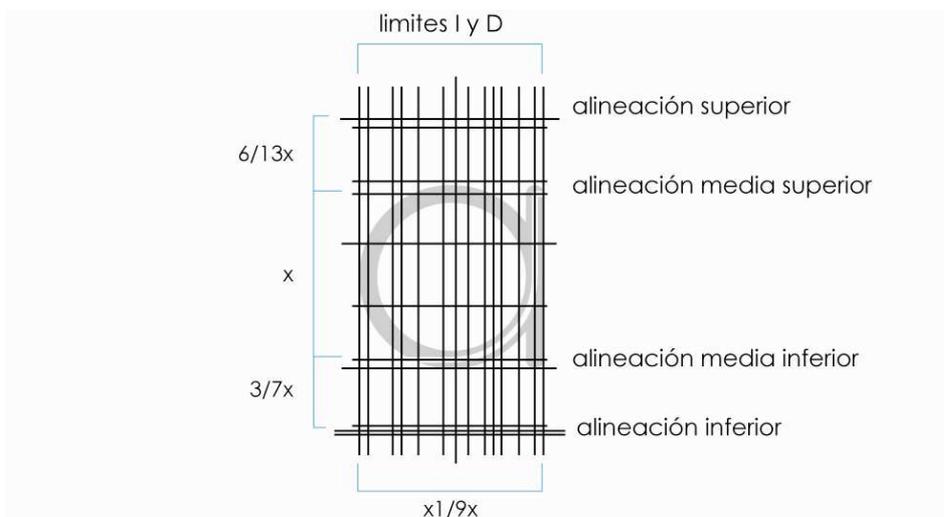
Caja Alta

Utilizada para mayúsculas, números y signos.



Caja Baja

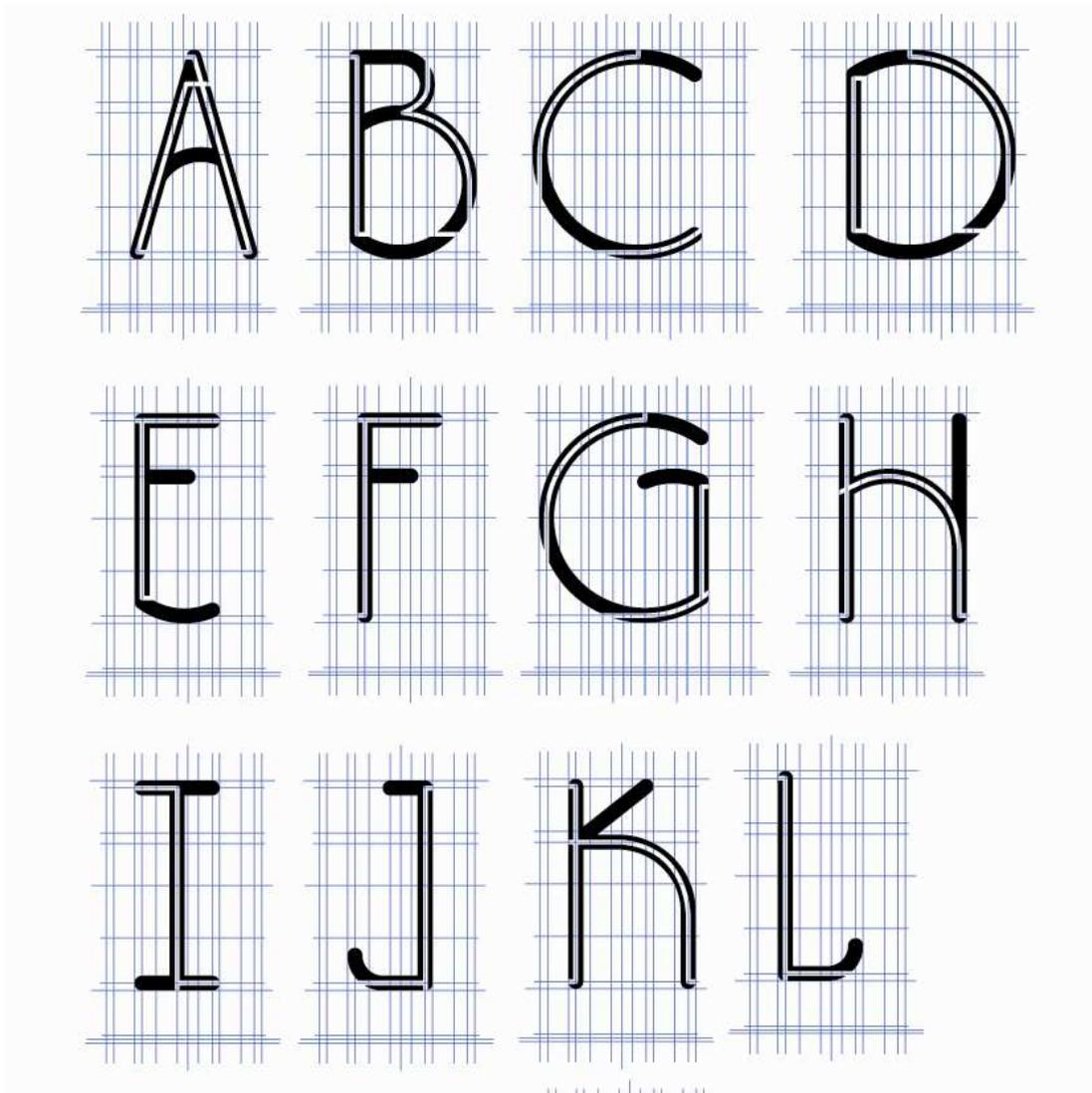
Creada para caracteres minúsculos.

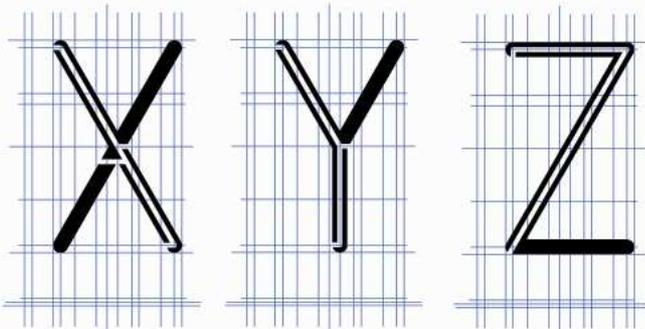
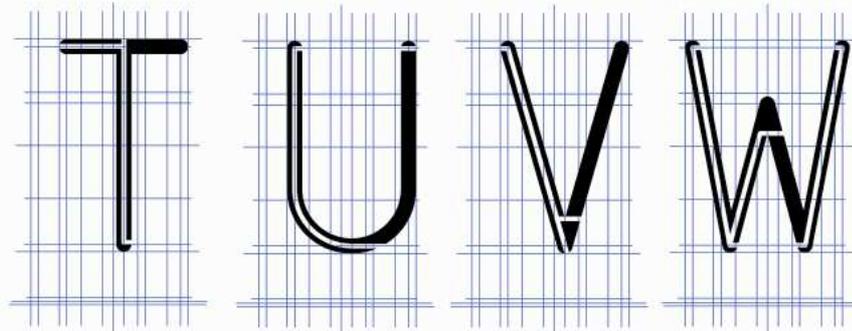
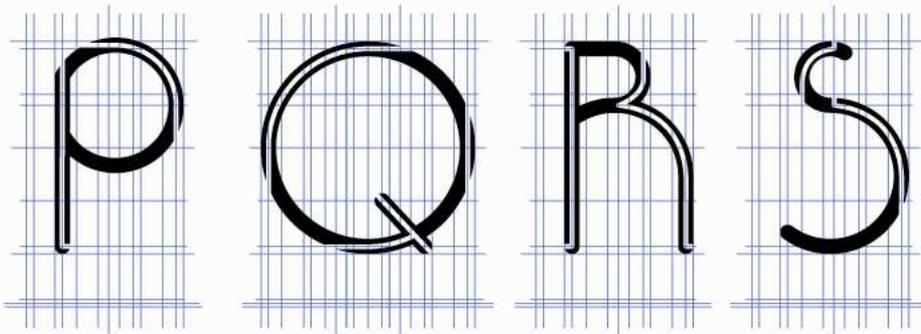
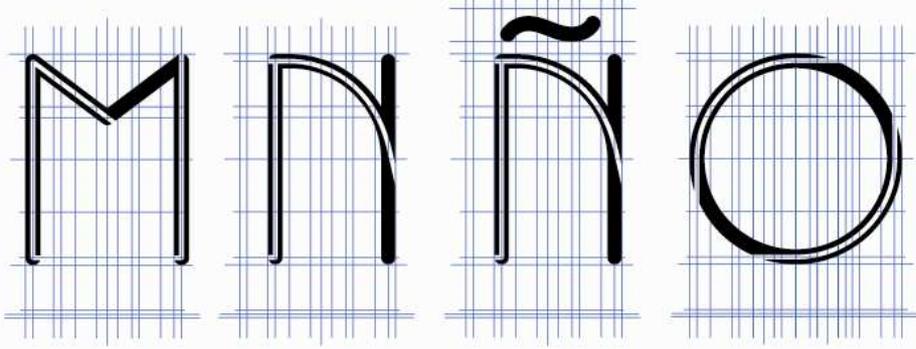


Usos

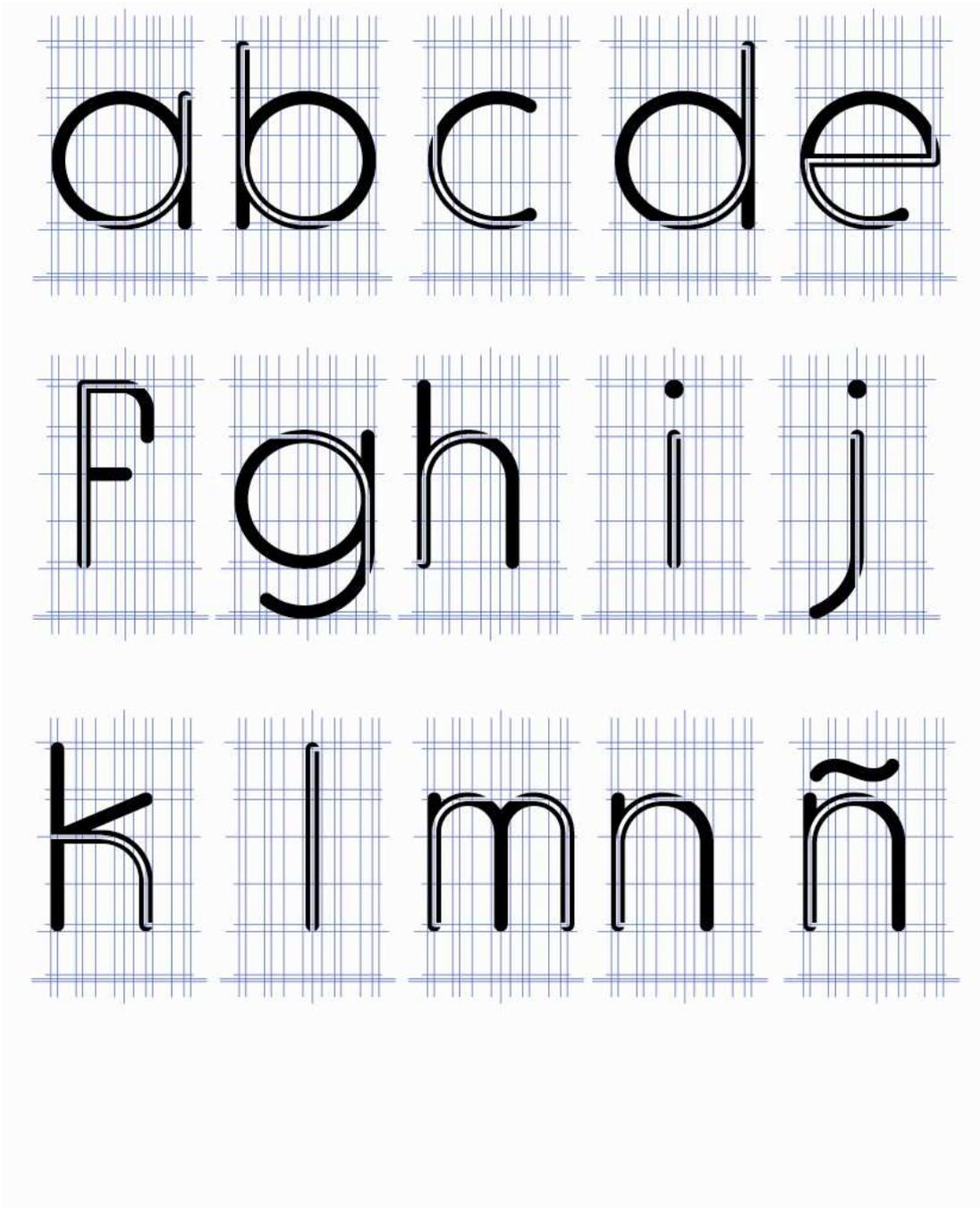
- Los puntos mínimo de impresión es 16 para apreciar el detalle de la tipografía.
- Se aplicar en títulos, subtítulos, así como también en bloques de texto cortos.

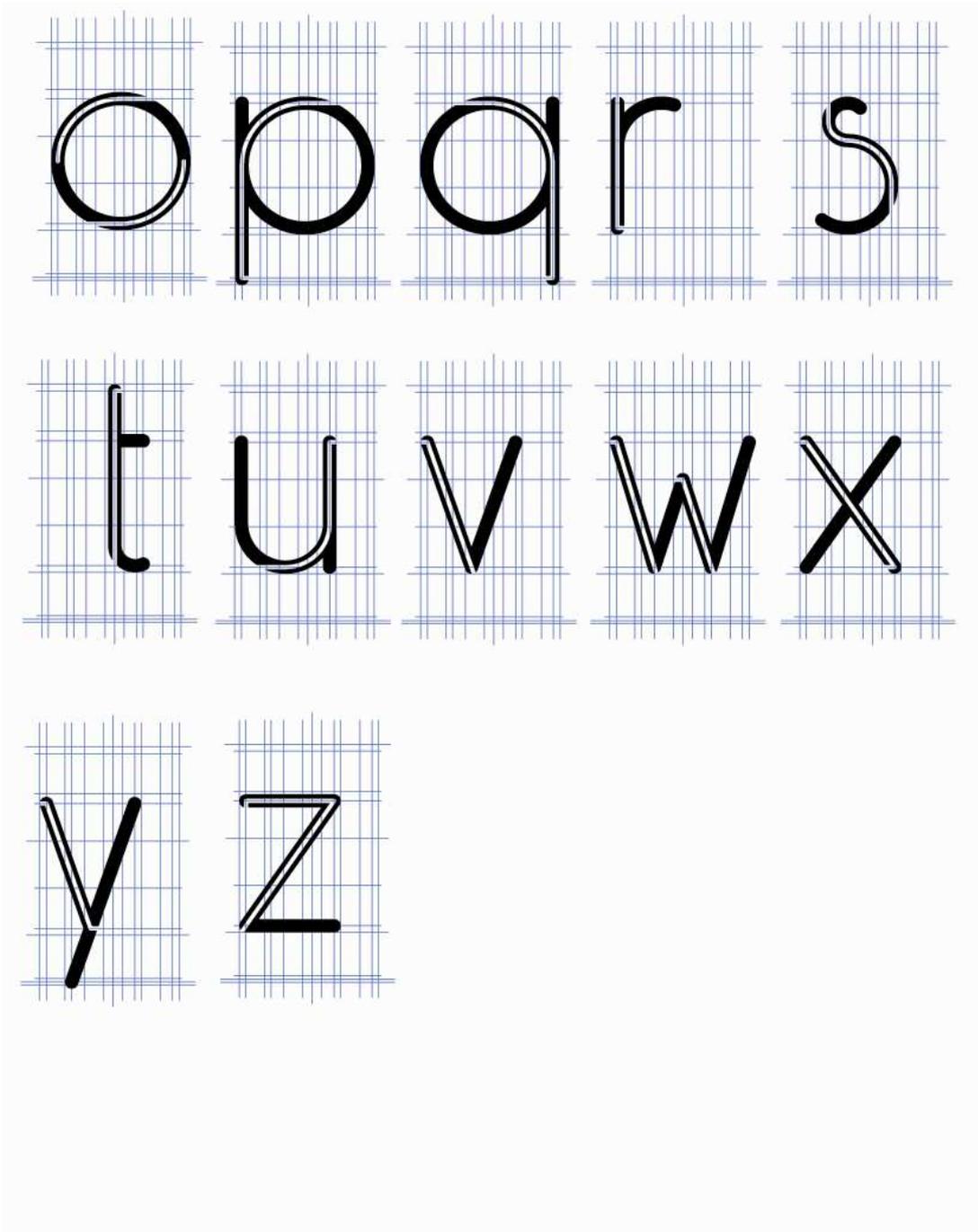
Mayúsculas



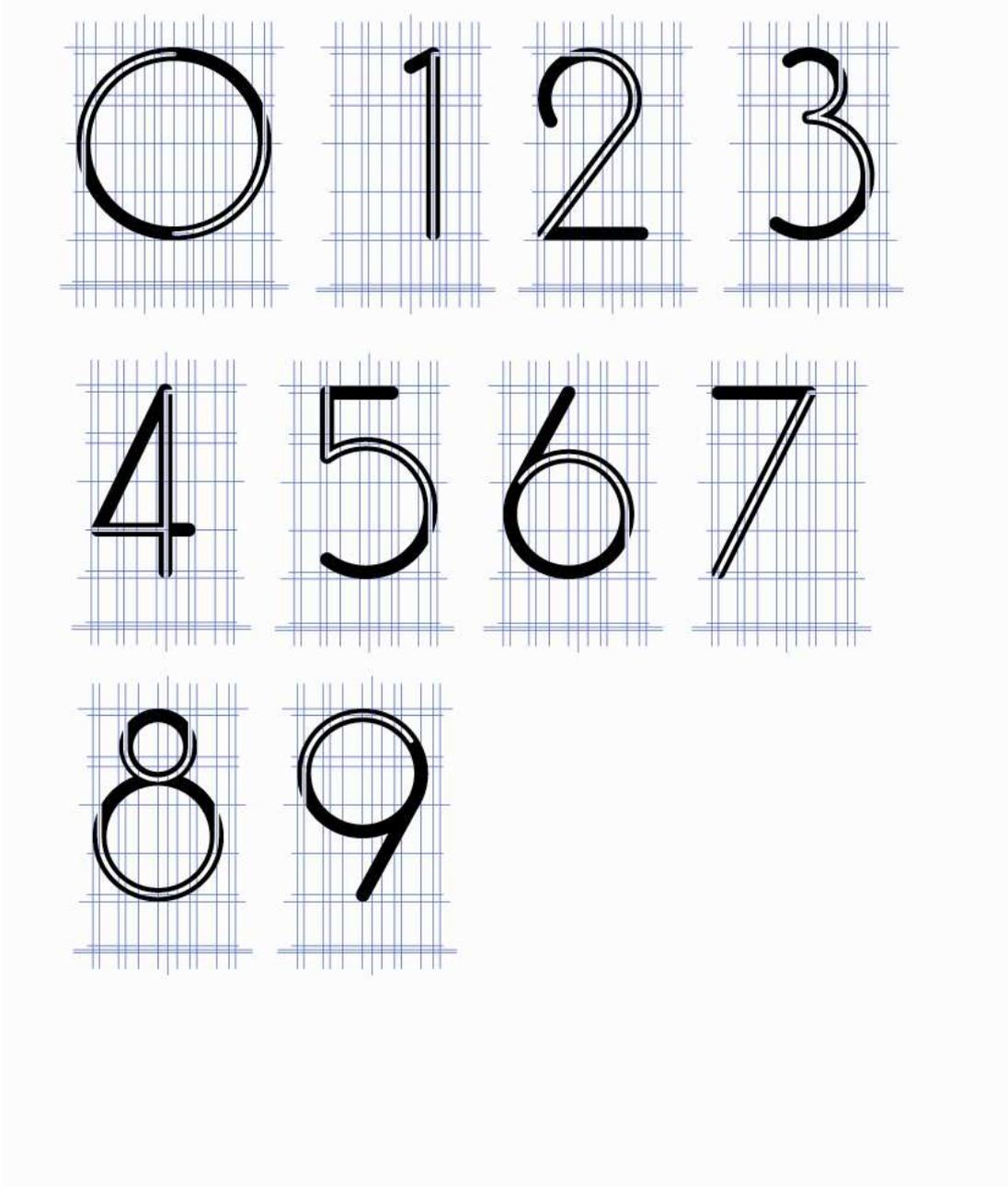


Minúsculas

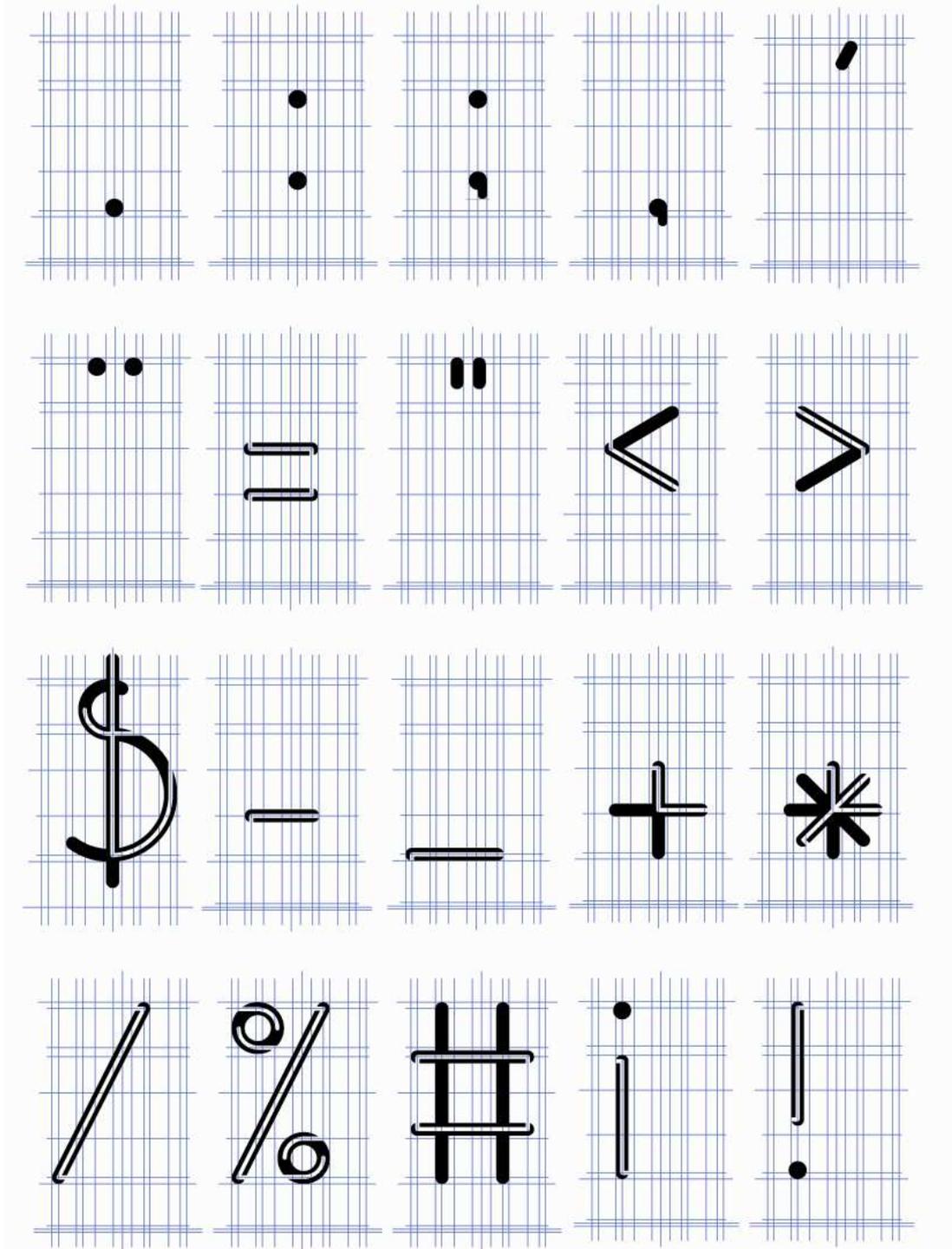


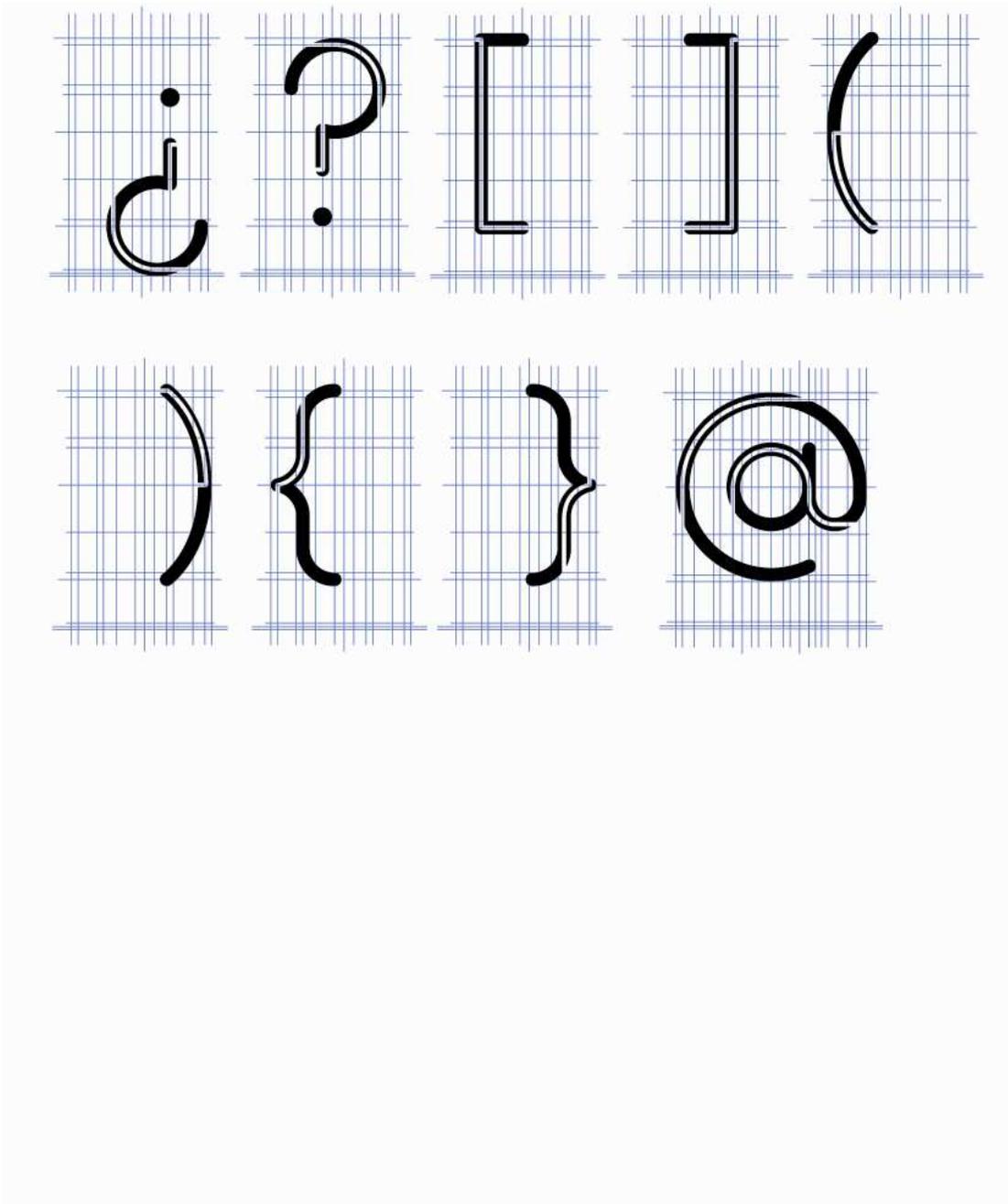


Números



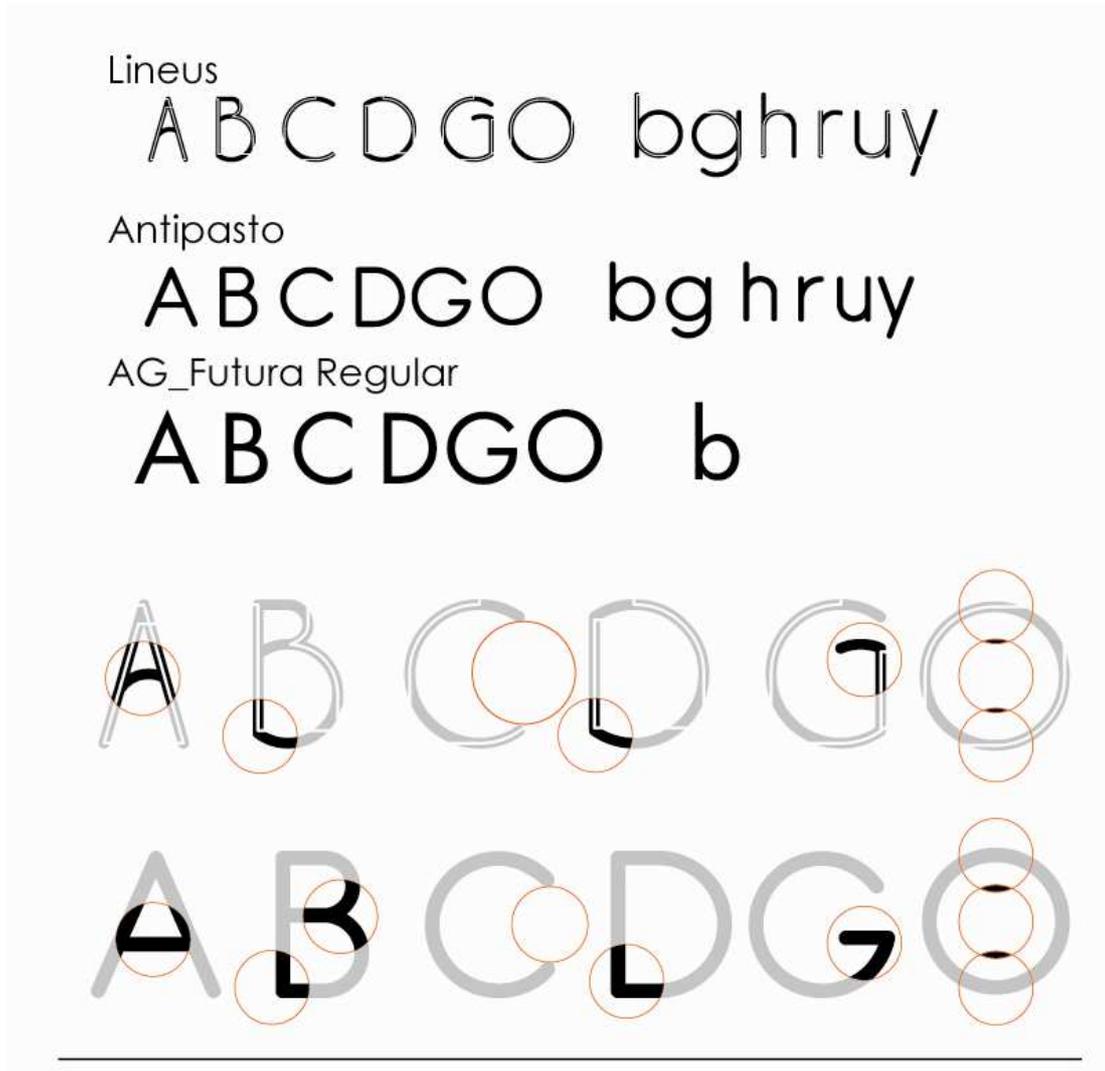
Signos

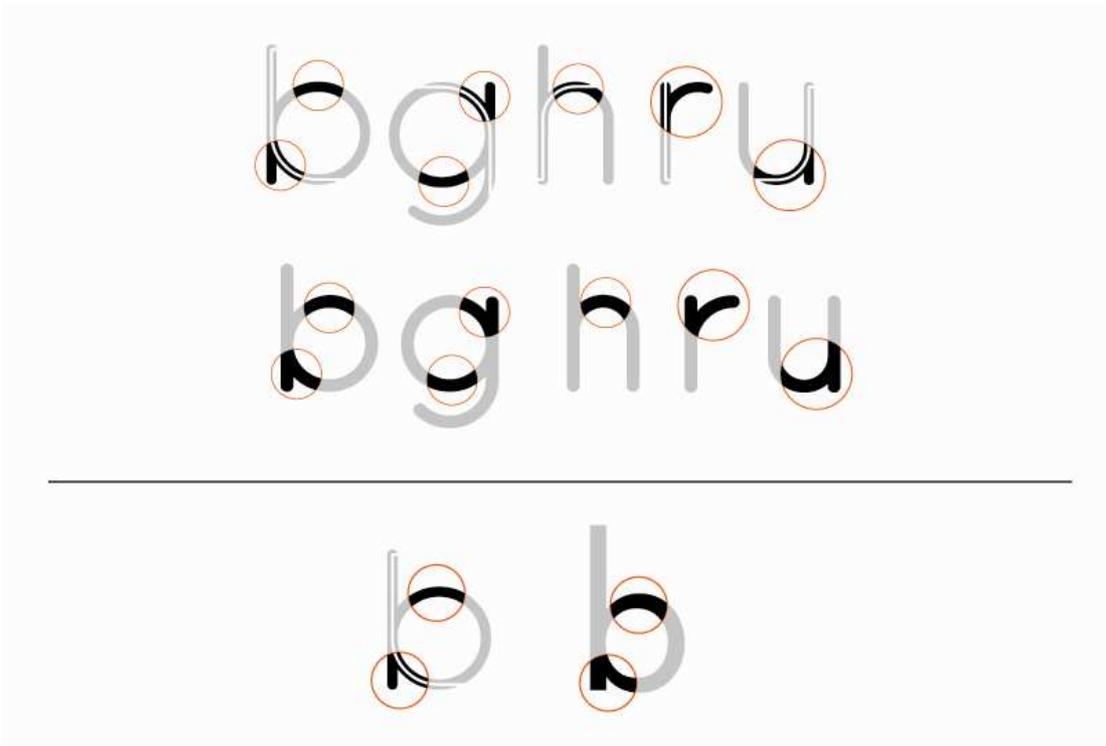
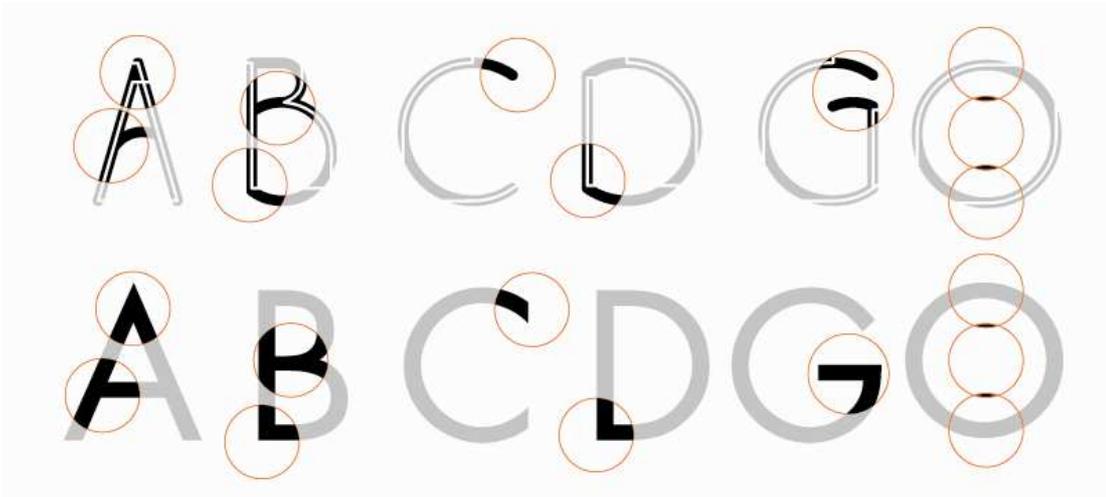




Tipografías similares

Para determinar que la fuente es original se busco detalles aparte de las segmentaciones, tales como uniones, espaciados, terminaciones. A continuación fuentes tipográficas que nos comprueban que la tipografía creada es original:





5.7. VALIDACIÓN DE TIPOGRAFÍAS DISEÑADAS

Posterior a la creación de las fuentes se procedió a realizar una validación, con respecto a su pertinencia en el medio gráfico, tomando un Focus Group de 6 Diseñadores Gráficos que a diario utilizan como herramienta esencial la tipografía.

Se les presento una hoja con párrafos aplicando las tipografías creadas en diferentes tamaños, conjuntamente con esta se realizo una encuesta.

Encuesta Aplicada

- 1.- ¿Qué porcentaje de legibilidad tiene la tipografía?
- 2.- ¿Hacia qué deportes tiene pertinencia la tipografía?
- 3.- ¿Qué características de la tipografía le llaman la atención?
- 4.- ¿Qué carácter cree usted que requiere ser rediseñado?

Esta encuesta nos permitió valorar legibilidad, pertinencia tipografía con el deporte, características y rediseño de caracteres, para lo cual se estableció el siguiente rango de aceptación para que las tipografías creadas sean aceptables:

En la primera pregunta se determinó que la legibilidad debe ser mayor al 50%, para ser aceptable caso contrario no será aceptable.

En la segunda pregunta el encuestado generó asociación tipografía con el deporte de acuerdo a su criterio, para valorar si la tipografía diseñada esta en concordancia con el deporte para el cual fue creada.

En la tercera pregunta se buscó conocer si las características extraídas de los deportes fueron incorporadas de manera positiva al momento de crear las fuentes, permitiendo que el encuestado nos genere las características que le llamarón la atención.

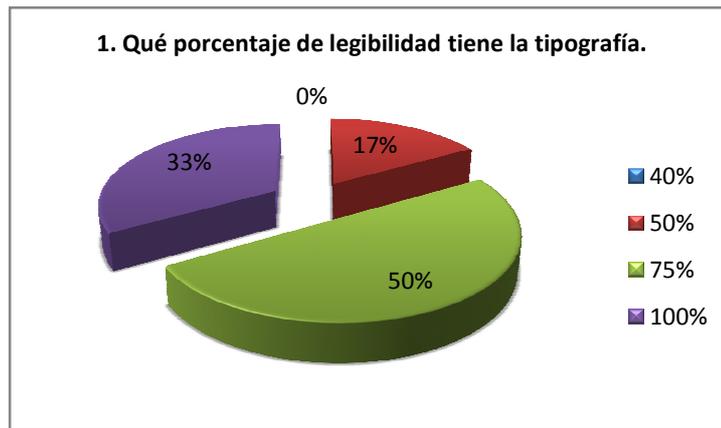
En la última pregunta el rango que determinó el rediseño de un carácter; es que 3 encuestados afirmarán que se necesita dicho rediseño.

5.7.1. RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS

Tipografía 1

Pregunta 1

Tabla V XXII Legibilidad



Conclusión

Del total de los encuestados el 50% dice que la tipografía tiene un 100% de legibilidad, siendo fácil lectura para el observador.

Pregunta 2

Tabla V XXIII Pertinencia Tipografía/Deporte

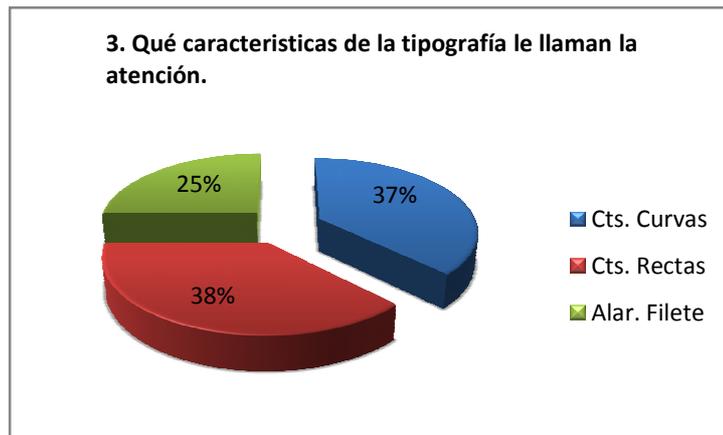


Conclusión

La fuente diseñada se asocia de manera positiva hacia los Deportes de Combate

Pregunta 3

Tabla V XXIV Características

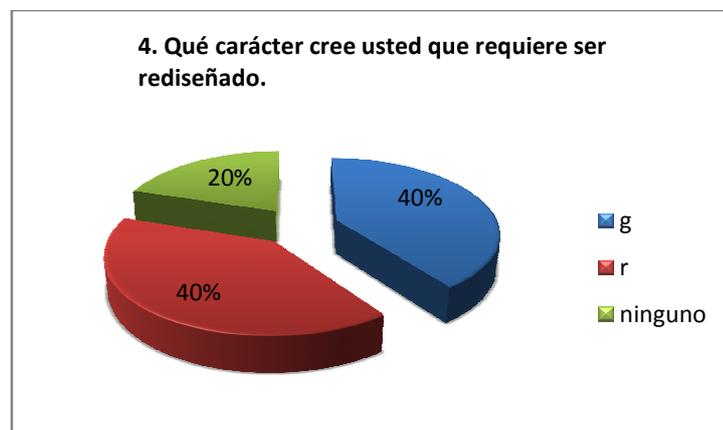


Conclusión

Las formas curvas, rectas y el alargamiento del filete, atraen la mirada del observador generando pertinencia de la tipografía en general, logrando así que se observen los rasgos de deportes de combate.

Pregunta 4

Tabla V XXV Rediseño de Carácter



Conclusión

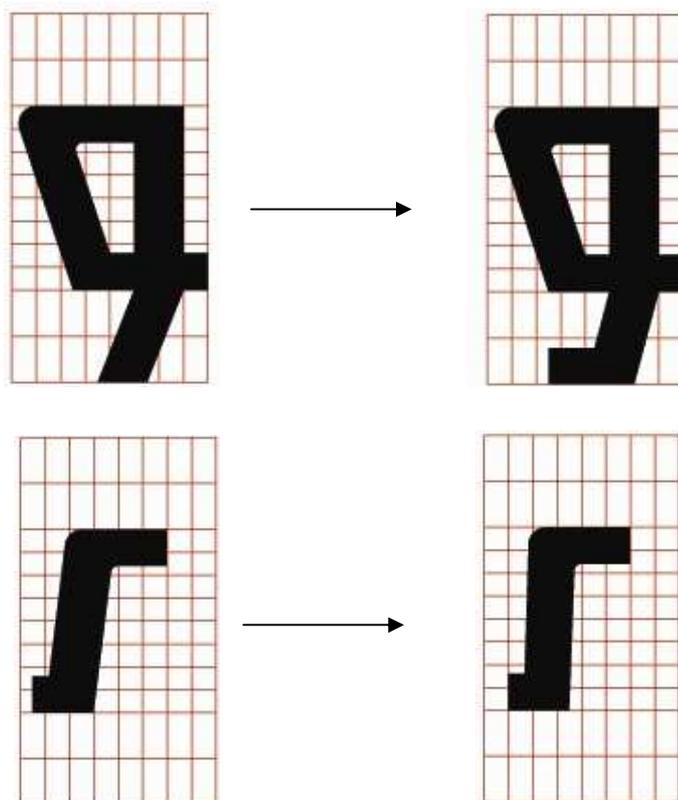
Se requiere un rediseño de las letras g y r, en lo más simple posible para que no pierda la esencia de la tipografía.

Conclusión General

La tipografía consta de buena aceptación por parte de diseñadores, se las puede aplicar en deportes de combate sin ningún problema, aunque se sugirió un rediseño fue para evitar equívocos de pronunciación, procediendo a un rediseño pero que recaiga en lo más simple procurando no distorsionar la fisonomía de la letra.

Rediseño de caracteres

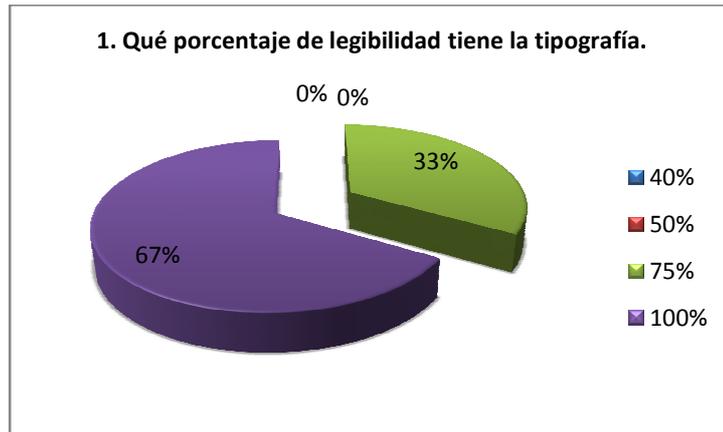
G y R minúsculas



Tipografía 2

Pregunta 1

Tabla V XXVI Legibilidad



Conclusión

El 67% de los encuestados otorgan un 100% de legibilidad a la tipografía, lo que demuestra que la lectura no se torno complicada.

Pregunta 2

Tabla V XXVII Pertinencia Tipografía/Deporte

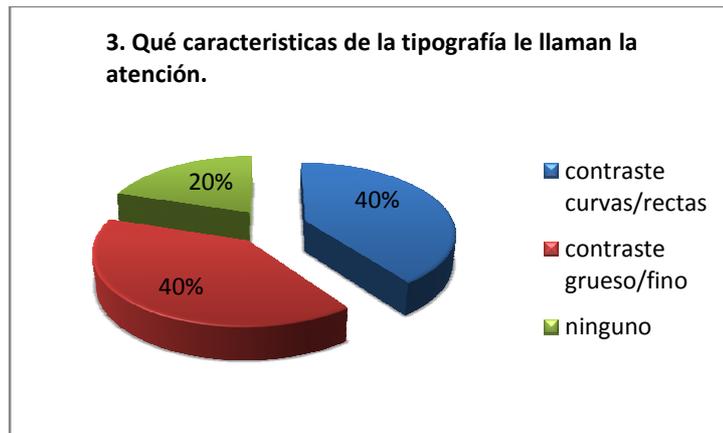


Conclusión

La fuente diseñada tiene pertinencia hacia los Deportes de Combate, pero centrándose hacia el box y por lo tanto también a la lucha.

Pregunta3

Tabla V XXVIII Características

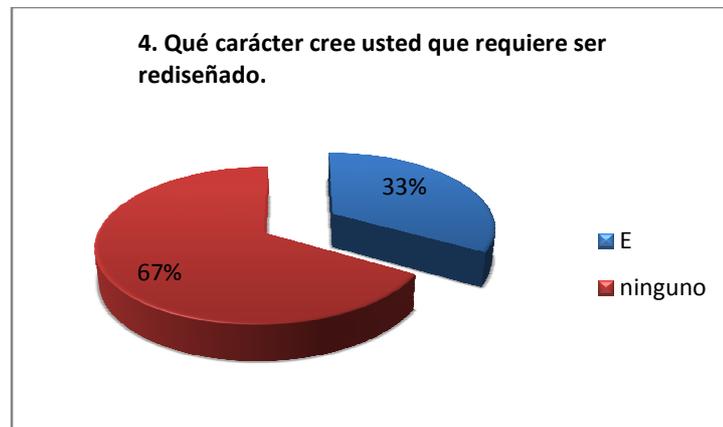


Conclusión

Los contrastes entre formas curvas y rectas, entre trazos gruesos y finos atraen la mirada a observar la fuente Tipográfica.

Pregunta4

Tabla V XXIX Rediseño de Carácter



Conclusión

No se requiere un rediseño de caracteres, por lo que estable que cada letra evoca su esencia de pronunciación.

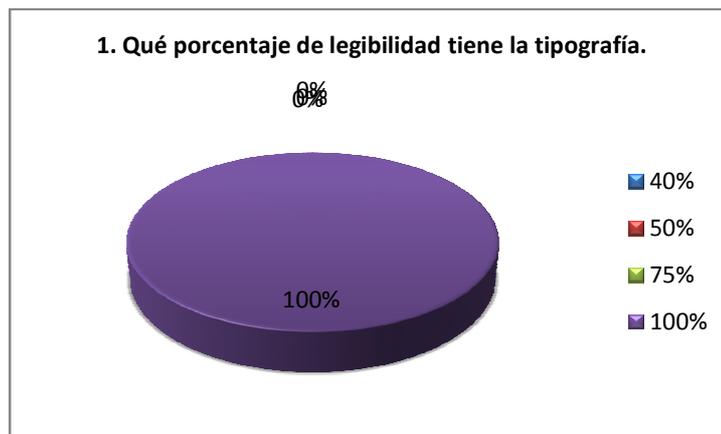
Conclusión General

La tipografía tiene buena aceptación, su contraste entre sus formas representativas genera gran impacto y pertinencia hacia el box y la lucha que constan de características similares en su totalidad, no requiere ser rediseñada.

Tipografía 3

Pregunta 1

Tabla V XXX Legibilidad

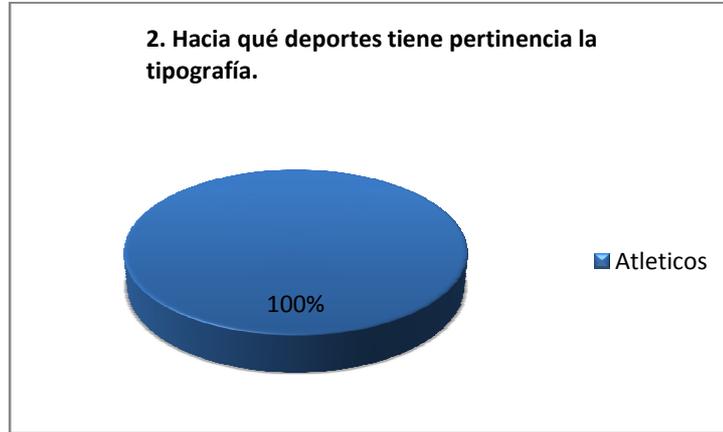


Conclusión

Por sus rasgos la tipografía consta de una legibilidad del 100% que se considera aceptable entre los diseñadores.

Pregunta 2

Tabla V XXXI Pertinencia Tipografía/Deporte

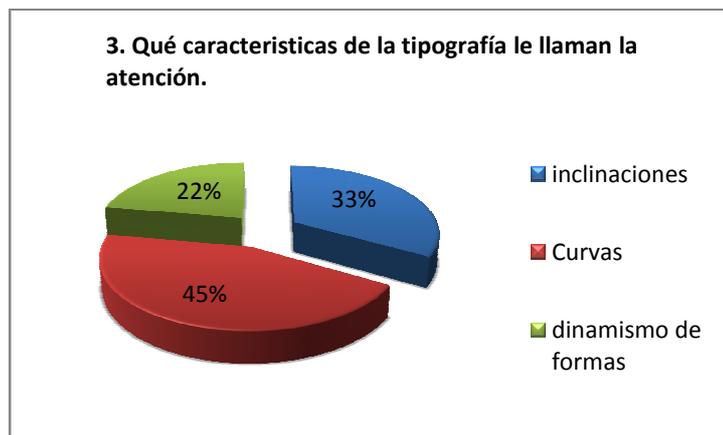


Conclusión

La fuente presentada se la asocia de manera positiva hacia los deportes atléticos lo cual nos da la pertinencia objetiva hacia los deportes de tiempo y marca.

Pregunta 3

Tabla V XXXII Características

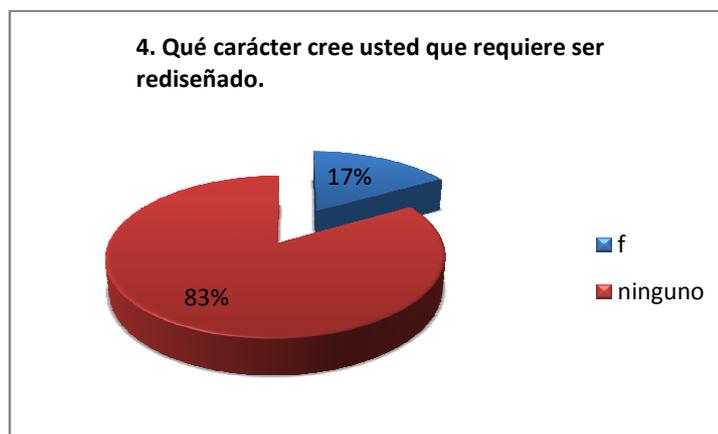


Conclusión

Las inclinaciones, el dinamismo de formas y la generación de curvas provocan una sensación de movimiento además de velocidad llegando a vincularlos con los deportes cuyo objetivo es competir contra el tiempo y generar una marca.

Pregunta 4

Tabla V XXXIII Rediseño de Carácter



Conclusión

El 17% sugirió la modificación de la letra f pero que sea muy simple para no salirse del contexto general, además de que la fuente no requiere ser rediseñada en ninguno de sus caracteres.

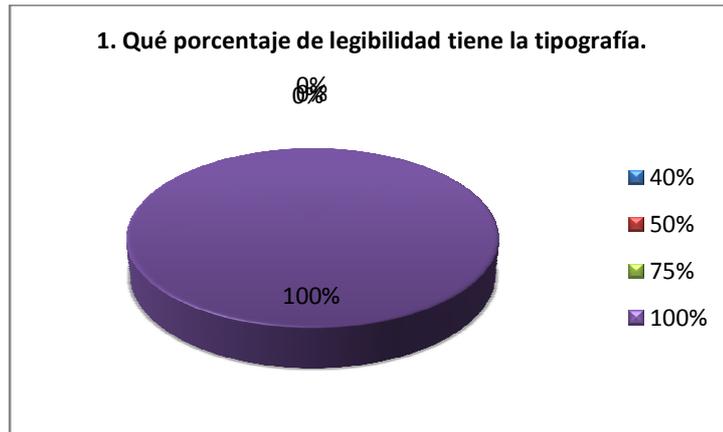
Conclusión General

El proceso de evaluación de la tipografía nos dejó como conclusión que es una fuente que se asocia en su gran totalidad a los deportes de tiempo y marca teniendo una gran legibilidad, además de que su dinamismo de formas nos dan sensaciones de cambios de movimientos que se generan en este tipo de deportes.

Tipografía 4

Pregunta 1

Tabla V XXXIV Legibilidad



Conclusión

Sus trazos gruesos y espaciado de caracteres generan legibilidad del 100%, además llaman la atención al observador.

Pregunta 2

Tabla V XXXV Pertinencia Tipografía/Deporte

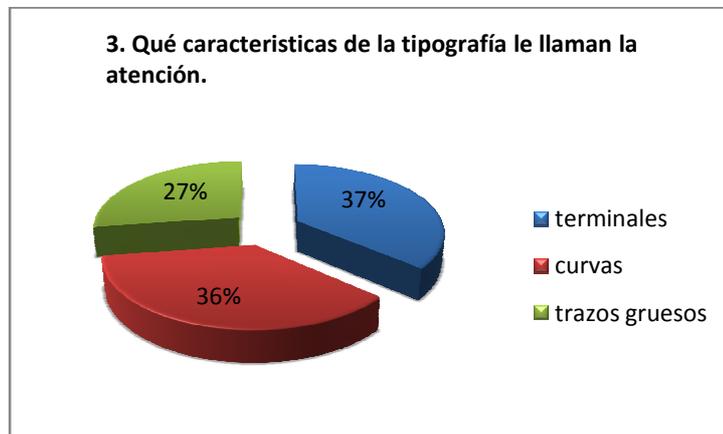


Conclusión

Durante la validación de la fuente se obtuvo diferentes asociaciones deportivas como el fútbol, básquet que son deportes practicados con pelota, además de que se señaló un elemento importante como es la cancha, por lo que al sumar sus porcentajes dio un 50% de pertinencia hacia este tipo de deportes.

Pregunta 3

Tabla V XXXVI Características

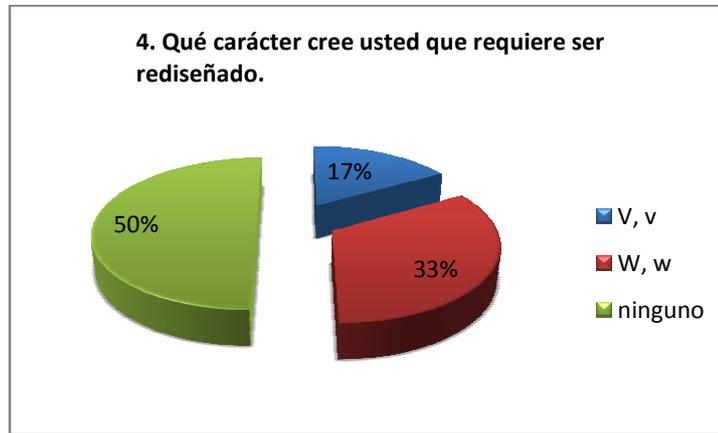


Conclusión

Sus trazos gruesos, sus formas curvas y la forma no común de sus terminales, generan en la tipografía cualidades que representan positivamente a los deportes practicados con una pelota y en una cancha.

Pregunta 4

Tabla V XXXVII Rediseño de Carácter



Conclusión

Durante el transcurso de la validación se observó una contradicción entre sugerir o no el rediseño de los caracteres *v* y *w* tanto mayúscula como minúscula, pero en general la fuente diseñada no requiere el rediseño de caracteres

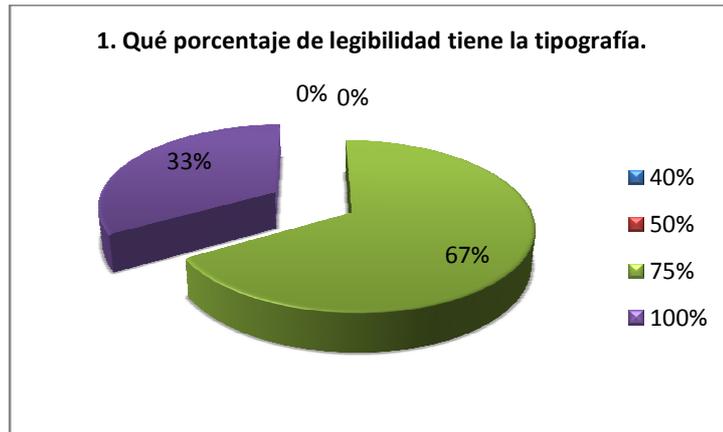
Conclusión General

La fuente diseñada consta de fuerza en sus trazos que ataren la mira al observador, además es fácil asociarla a deportes en los cuales se utiliza una pelota dentro de una cancha, consta de gran legibilidad, no requiere que alguno de sus caracteres sea rediseñado ya que sus características esenciales se encuentran en cada carácter.

Tipografía 5

Pregunta 1

Tabla V XXXVIII Legibilidad



Conclusión

La legibilidad de la fuente se centra en un 75%, debido a que puede perderse detalles en algunos caracteres, por lo cual los usos para su utilización serían aplicables para que esta goce de legibilidad de su totalidad.

Pregunta 2

Tabla V XXXIX Pertinencia Tipografía/Deporte

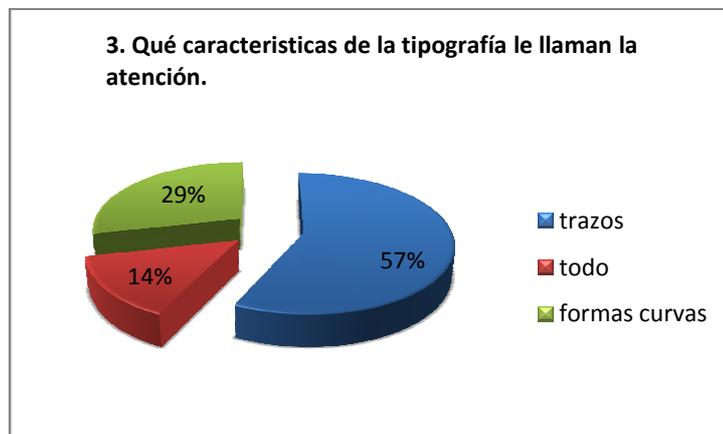


Conclusión

La fuentes es asociada al ajedrez el cual se ubica como deporte líder dentro de deportes de apreciación , además estos tienen como objetivo apreciar las cualidades de dichos deportes y es lo que se buscó con la tipografía.

Pregunta 3

Tabla V XL Características

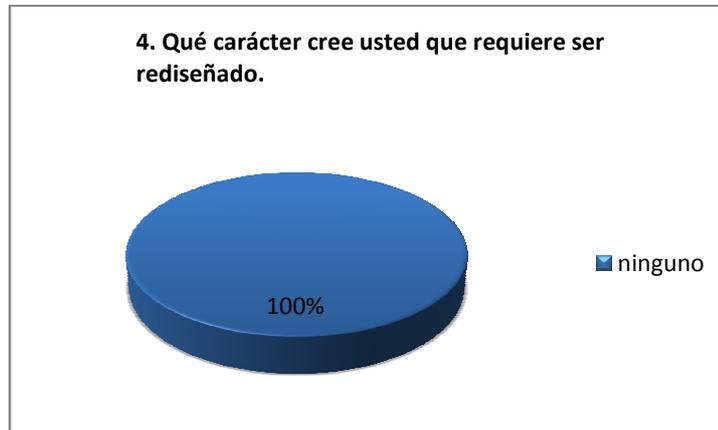


Conclusión

Dentro de la tipografía llama la atención sus formas curvas, pero llegando con gran pregnancia sus trazos que no son comunes por lo que la fuente propone algo diferente lo cual es apreciar sus formas.

Pregunta 4

Tabla V XLI Rediseño de Carácter



Conclusión

La tipografía es armónica entre sus caracteres por lo que no requiere ninguna clase de rediseño.

Conclusión General

En el transcurso de la validación de la tipografía se obtuvo como resultados que la fuente llama a apreciar sus formas y trazos, y siendo esta la esencia de los deportes de apreciación se determina una vinculación positiva entre estos deportes y la tipografía diseñada, su legibilidad depende de la aplicación que se dé a la tipografía, además de no requerir cambios en sus caracteres ya que representan la esencia de sus pronunciación.

CAPITULO VI

VALIDACIÓN DEL PROYECTO

6.1. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Para la comprobación de la hipótesis se trabajó con 5 diseñadores gráficos, 5 personas que practican disciplinas deportivas y 5 personas que asisten a eventos deportivos, generando un Focus Group de 15 personas.

A las cuales se les presentó por cada clasificación de los deportes piezas gráficas existentes y una nueva propuesta utilizando las tipografías que fueron desarrolladas en base a las características de los deportes.

6.1.1. Herramientas de Validación

Tal como se procedió a la validación de las fuentes, para comprobar la hipótesis se utilizó la encuesta como herramienta principal, incluyendo propuestas gráficas existentes con el rediseño centrándose en la tipografía, para conocer el nivel de aceptación y mejora que se les puede dar a las composiciones gráficas con la aplicación de las tipografías creadas.

El rango que determinó la calificación y posterior aceptación de la tipografía es:

Tabla VI XLII Rango de Validación

Malo	Regular	Excelente
0 - 35%	35-70%	70-100%

Encuesta Aplicada

1. Califica del 1 al 5 la pertinencia de la tipografía principal con el deporte al que representa

Diseño A 1___ 2___ 3___ 4___ 5___

Diseño B 1___ 2___ 3___ 4___ 5___

2. Califica del 1 al 5 si la tipografía utilizada tiene características de los deportes a los que representa.

Diseño A 1___ 2___ 3___ 4___ 5___

Diseño B 1___ 2___ 3___ 4___ 5___

3. ¿En qué diseño cree usted que la tipografía mejoro la conceptualización del mismo?

Diseño A_____

Diseño B_____

Deportes de Combate

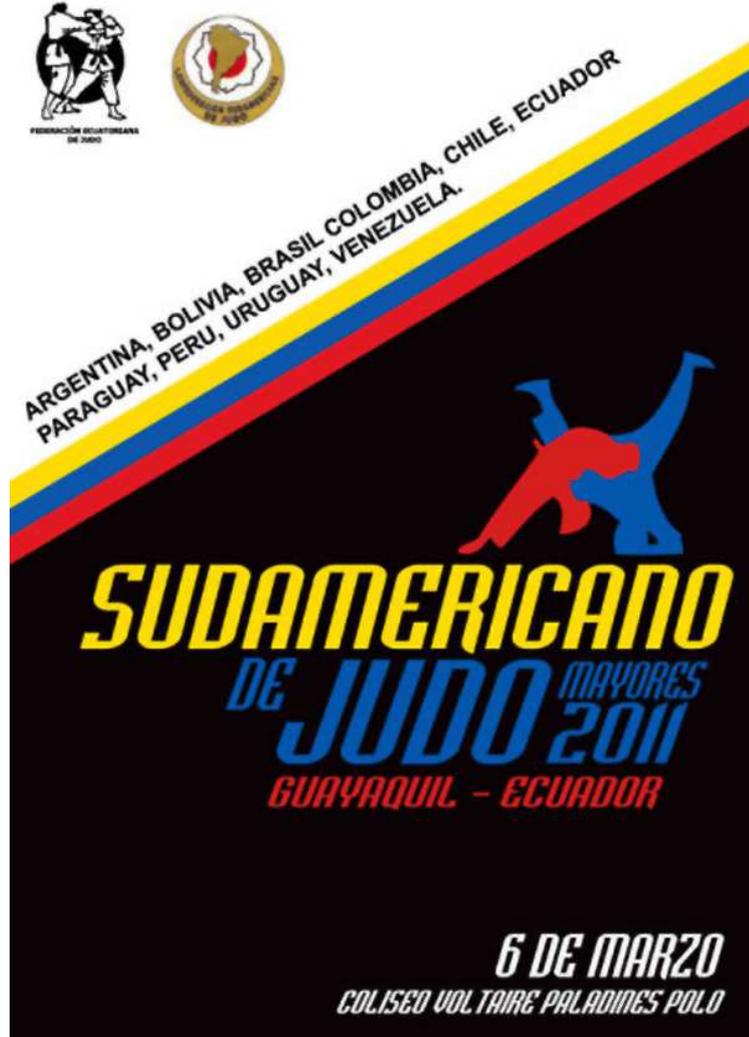


Imagen VI 78 Diseño A Original Judo

Fuente <http://judoargentina.org.ar/>

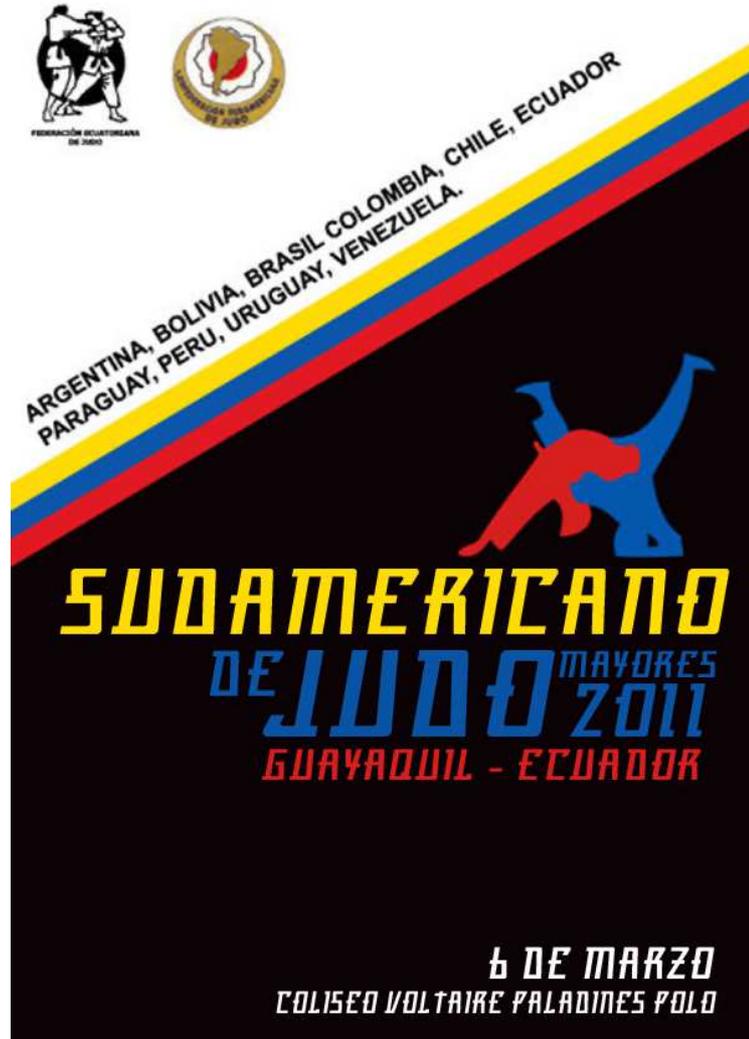


Imagen VI 79 Diseño B Judo

Tabulación de Resultados

Pregunta 1

Tabla VI XLIII Validación Pertinencia T1

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1			1	7%
2	4	26%		
3	4	27%		

4	3	20%	2	13%
5	4	27%	12	80%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

La validación dio como resultado que un 80% de los encuestados otorgó una calificación de 5 puntos, a la tipografía del Diseño B logrando que su pertinencia sea positiva y aceptable con respecto a estos Deportes "Judo".

Pregunta 2

Tabla VI XLIV Validación Características T1

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1				
2	1	7%		
3	2	13%		
4	5	33%	2	13%
5	7	47%	13	87%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

El 87% de los encuestados observaron características de Judo en la tipografía del Diseño B dando como resultado una vinculación positiva deporte con la tipografía.

Pregunta 3

Tabla VI XLV Validación Mejora de Diseño T1

	Mejora	Porcentaje
Diseño A	3	20%
Diseño B	12	80%
Total	15	100%

Análisis

Del total de los encuestados el 80% dijo que la propuesta gráfica se mejoró en el Diseño B, logrando captar el mensaje de forma precisa.

Conclusión

Se observa que la tipografía creada vincula positivamente los deportes de combate y mejora la conceptualización en soportes gráficos en un 78%, generando así una asimilación del mensaje por parte del público con rapidez y aceptación hacia la nueva tipografía.

Deportes de Combate 2

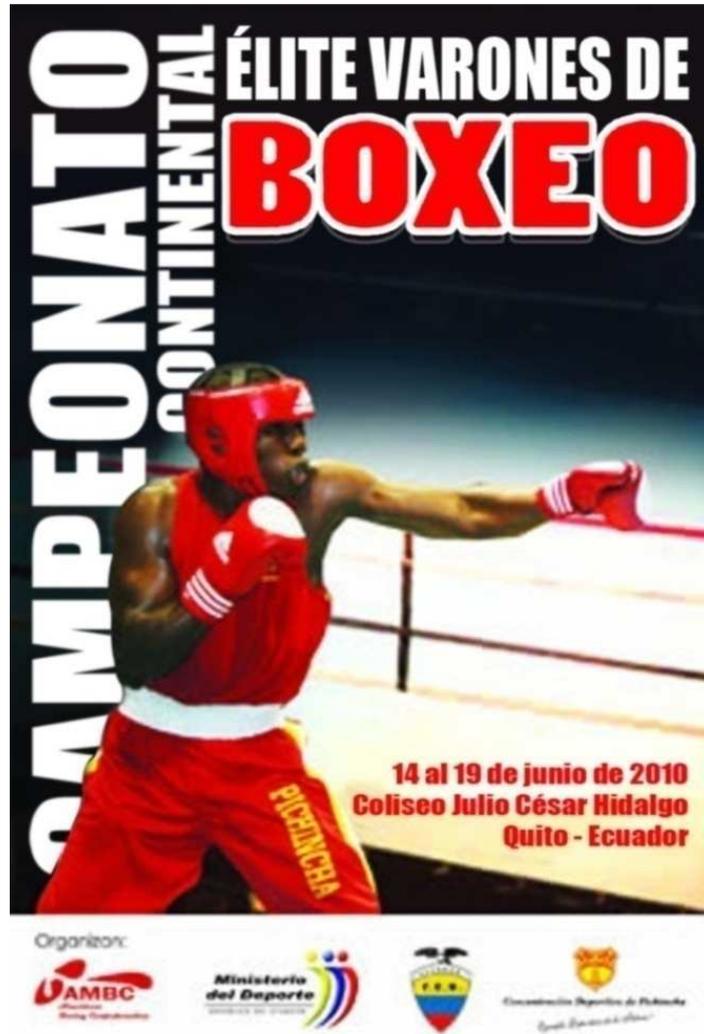


Imagen VI 80 Diseño A Original Boxeo

Fuente <http://my.opera.com/boxtoday/blog/show.dml/12401202>

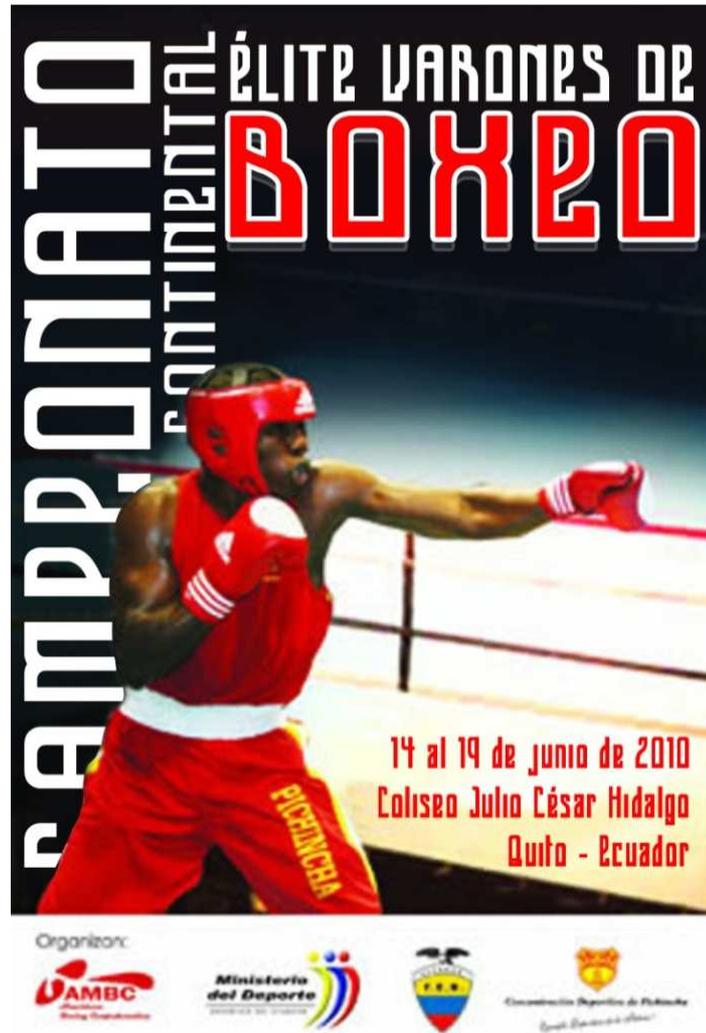


Imagen VI 81 Diseño B Boxeo

Tabulación de Resultados

Pregunta 1

Tabla VI XLVI Validación Pertinencia T2

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1				
2	2	13%		
3	5	34%		

4	3	20%	1	7%
5	5	33%	14	93%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

Los resultados indican que un 93% de los encuestados lograron observar una pertinencia de la tipografía hacia el deporte representado en el Diseño B, logrando llamar la atención hacia esté.

Pregunta 2

Tabla VI XLVII Validación Características T2

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1				
2				
3	1	7%		
4	9	33%	2	13%
5	5	60%	13	87%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

Del total de los encuestados el 87% observaron características del deporte representado en los trazos de la tipografía del Diseño B, logrando captar la atención del público.

Pregunta 3

Tabla VI XLVIII Validación Mejora de Diseño T2

	Mejora	Porcentaje
Diseño A	0	0
Diseño B	15	100%
Total	15	100%

Análisis

El 100% de los encuestados observó mejor conceptualizado el Diseño B, lo que dice que la tipografía si ayudó en el mensaje que quiere dar el diseño en este tipo de eventos.

Conclusión

La nueva propuesta tipográfica generó simbolismo y expresó características de los deportes de combate en un 93%, además que está mejoró la conceptualización del diseño, logrando que el mensaje sea transmitido positivamente.

Tiempo y Marca



Imagen VI 82 Diseño A Original Atletismo

Fuente <http://atletismoecuador.blogspot.com/2011/10/ultramaraton-100k-en-ecuador.html>



Imagen VI 83 Diseño B Atletismo

Tabulación de Resultados

Pregunta 1

Tabla VI XLIL Validación Pertinencia T3

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1				
2	4	27%		
3	11	73%		
4				
5			15	100%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

El 100% de los encuestados observaron fuerza simbólica entre la fuente y el Atletismo, logrando captar rápidamente el mensaje que se desea transmitir en el Diseño B.

Pregunta 2

Tabla VI L Validación Características T3

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1				
2				
3	7	47%		
4	6	40%	1	7%
5	2	13%	14	93%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

Se observa que los trazos de la tipografía principal del Diseño B expresan características de los deportes de Tiempo y Marca, lo que se ve representado con el 93% de los encuestados que otorgó 5 puntos de calificación.

Pregunta 3

Tabla VI LI Validación Mejora de Diseño T3

	Mejora	Porcentaje
Diseño A	1	7%
Diseño B	14	93%
Total	15	100%

Análisis

El 93% de los encuestados observó una mejora notable en la conceptualización en el Diseño B con lo cual el mensaje será captado con rapidez.

Conclusión

La tipografía desarrollada expresa simbolismo y características de Deportes de Tiempo y Marca, mejora su conceptualización al momento de desarrollar soporte gráficos para eventos de estos deportes en un 95%, por lo que se capta mejor el mensaje con su utilización.

Deportes con Pelota



Imagen VI 84 Diseño A Original Básquet

Fuente http://www.lagaceta.com.ec/site/html/pagina.php?sc_id=6&c_id=83&pg_id=72506



Imagen VI 85 Diseño B Básquet

Tabulación de Resultados

Pregunta 1

Tabla VI LII Validación Pertinencia T4

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1	3	20%		
2	6	40%		
3	6	40%		

4			3	20%
5			12	80%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

El 80% de los encuestados atribuyeron una pertinencia positiva de la tipografía al deporte representado en el Diseño B por lo cual se logró que el mensaje llegue de mejor manera al observador.

Pregunta 2

Tabla VI LIII Validación Características T4

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1	7	47%		
2	8	43%		
3				
4			2	13%
5			13	87%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

Los trazos de la tipografía del Diseño B expresaron características de Baloncesto para un 87% de los encuestados, lo que generó una asociación positiva por parte de la fuente hacia este deporte.

Pregunta 3

Tabla VI LIV Validación Mejora de Diseño T4

	Mejora	Porcentaje
Diseño A	1	7%
Diseño B	14	93%
Total	15	100%

Análisis

Para el 93% de los encuestados la tipografía del Diseño B ayudó a mejorar el mensaje que se quiere transmitir en los soporte gráficos.

Conclusión

La tipografía desarrollada expresa connotaciones y características de Deportes con Pelota, además que ayudan a mejorar la conceptualización del Diseño en un 87%, con lo cual el público capta de mejor manera lo que se quiere transmitir.

Deportes de Apreciación



 **IV** Torneo de
Ajedrez
"Espe 2011"

*Información e Inscripciones gratuitas al email:
calarcon66@hotmail.com*

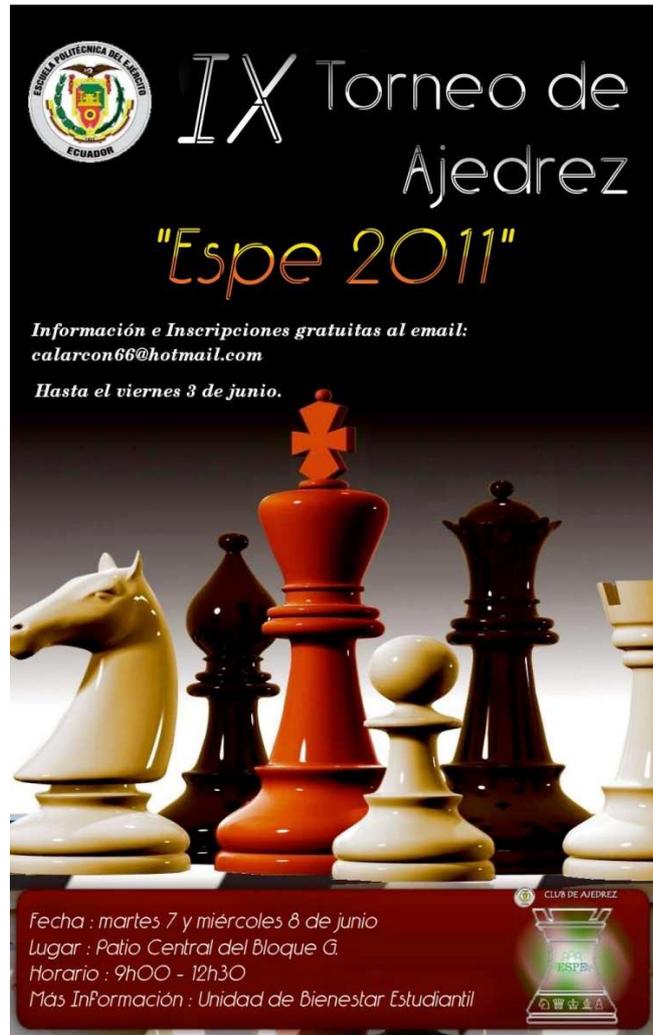
Hasta el viernes 3 de junio.

Fecha: martes 7 y miércoles 8 de junio
Lugar: Patio Central del Bloque G.
Horario : 9h00 - 12h30
Más Información: Unidad de Bienestar Estudiantil

 CLUB DE AJEDREZ

Imagen VI 86 Diseño A Original Ajedrez

Fuente <http://blogs.espe.edu.ec/blog/2011/06/02/iv-torneo-de-ajedrez-espe-2011/>



ESCOLA POLITÉCNICA DEL ESPEDIO
ECUADOR

IX Torneo de Ajedrez

"Espe 2011"

*Información e Inscripciones gratuitas al email:
calarcon66@hotmail.com*

Hasta el viernes 3 de junio.

Fecha : martes 7 y miércoles 8 de junio
Lugar : Patio Central del Bloque A
Horario : 9h00 - 12h30
Más Información : Unidad de Bienestar Estudiantil

CLUB DE AJEDREZ
ESPE

The poster features a central image of chess pieces: a white knight, a dark pawn, a red king, a white pawn, a dark queen, and a white rook. The background is dark with a subtle grid pattern. The text is arranged in a clean, modern layout with various colors and fonts.

Imagen VI 87 Diseño B Ajedrez

Tabulación de Resultados

Pregunta 1

Tabla VI LV Validación Pertinencia T5

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1				
2	12	80%		
3	3	20%		
4			2	13%
5			13	87%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

Del total de los encuestados el 87% asociaron la tipografía del Diseño B con el deporte representado de manera positiva, a través de la pertinencia que está provoca al observarla.

Pregunta 2

Tabla VI LVI Validación Características T5

Calificación	Diseño A	Porcentaje	Diseño B	Porcentaje
1				
2				
3	9	60%		
4	4	27%	1	7%
5	2	13%	14	93%
Total	15	100%	15	100%

Análisis

El 93% de los encuestados observaron características del deporte representado en el Diseño B en los trazos de la tipografía principal.

Pregunta 3

Tabla VI LVII Validación Mejora de Diseño T5

	Mejora	Porcentaje
Diseño A	3	20%
Diseño B	12	80%
Total	15	100%

Análisis

El 80% de los encuestados, expresó que la conceptualización del mensaje en el Diseño B se mejoró y se asimiló con rapidez.

Conclusión

La tipografía creada representa los Deportes de Apreciación en 87%, además que está ayuda a mejorar la conceptualización del mensaje para eventos deportivos que se quiere transmitir en los soportes gráficos.

Conclusión General

De los resultados obtenidos se puede establecer que las tipografías creadas generan un 88% de excelencia, en sus formas asociadas hacia las diferentes disciplinas deportivas, la pertinencia que estas provocan en el público y la mejora que se daría en la conceptualización del mensaje que se quiere transmitir en los soporte gráficos al utilizarlas.

6.1.2. Verificación de la Hipótesis

Para la verificación de la hipótesis se tomó el promedio de los resultados obtenidos en la Pregunta 3 de la encuesta que buscaba información precisa de como el mensaje que se quiere transmitir llegó al público.

Tabla VI LVIII Promedio de Validación Mejora de Diseño

Tipografía	Porcentaje
1	80%
2	100%
3	93%
4	93%
5	80%
Total	446% / 5
Promedio	89%

Hipótesis

“La interpretación de las características de deportes practicados en la ciudad de Riobamba permitirá crear fuentes tipográficas que serán una herramienta que mejore la composición de los diseños de soportes gráficos relacionados al deporte.”

Verificación

El 89%de los encuestados observó una mejora en la composición del diseño en los soporte gráficos, al utilizar las tipografías que fueron creadas en base a las características de los deportes.

Conclusiones

- La investigación sobre deportes permitió obtener las características más importantes para la creación de fuentes que se asocien de manera positiva a los deportes que se están inscritos en la Federación Deportiva de Chimborazo.
- La utilización de la tipografía adecuada no solo transmite de mejor forma la información al público sino que además genera una composición gráfica mejor conceptualizada.
- El estudio sobre tipografías permitió conocer la esencia y cualidades que tiene cada forma dentro de su estructura y porque su papel es decisivo a la hora de aplicarlas y formar mensajes dentro de una composición gráfica.
- No existe una metodología que nos rija en el proceso de crear tipografías, por tal razón el diseñador es el único que determina como y de qué forma crearlas. Pero siempre es bueno como metodología creativa partir del estudio de casos, que podría ser estudiar metodologías existentes ya propuestas, como en el caso de esta tesis, y posteriormente personalizarlas.
- Las tipografías que no son comunes generan mayor impacto visual hacia el público al cual está dirigido el mensaje gráfico, por esta razón tipografías que aunque aparentemente son iguales, en su fisonomía no lo son pueden generar composiciones que sobre salgan del resto.

Recomendaciones

- Darle el tiempo necesario a la Investigación es la esencia para crear tipografías que se vinculen de manera positiva a la fuente de inspiración.
- La tipografía es un elemento de gran importancia en los soportes gráficos, por tal razón su utilización no debe ser superficial, se debe tomar el tiempo para utilizar la fuente correcta en los diseños, para reforzar y no distorsionar el mensaje que se quiere transmitir.
- Estudiar sobre tipografías, que es un tema muy importante y enriquecedor en el diseño gráfico ya que sus formas expresan personalidad y emociones que deben ser propuestas por los diseñadores al momento de desarrollar una composición gráfica.
- La implementación de una metodología propia para crear tipografías es lo adecuado, buscando siempre una guía existente para nuestra propia implementación metodológica, ya que ningún diseñador es igual el uno al otro.
- Estimular a los diseñadores y al público a utilizar tipografías no comunes y acordes a su producto, ya que en el medio existen miles de tipos que pueden representar igual o de mejor manera el mensaje a transmitir; para generar una culturización de las emociones que transmiten las tipografías.

Resumen

La Interpretación de las características de deportes practicados en la ciudad de Riobamba a través de fuentes tipográficas, permitió el diseño tipográfico que por su significación y estética se aplican en soportes gráficos de calidad y pertinencia temática.

Se obtuvo las características de los deportes practicados en la ciudad de Riobamba por medio de la observación e investigación de las disciplinas inscritas en la Federación Deportiva de Chimborazo, extrayendo sus características principales tanto gráficamente como textualmente, para su aplicación en los nuevos tipos. Posteriormente se estableció una Investigación de mercado, en busca de las necesidades tipográficas de los Comunicadores Visuales en base a sus opiniones, actitudes y experiencias al utilizar este elemento de diseño.

El Diseño de las fuentes tipográficas se lo realizó mediante bocetos y finalizado de las tipografías con características de los deportes, utilizando recurso humano, escáner y software gráficos Adobe Ilustrador CS3 y Fontographer.

Las fuentes finalizadas fueron puestas a la validación presentando piezas gráficas existentes como Carteles y una nueva propuesta utilizando el elemento de diseño creado, logrando que el 89% de los encuestados observe una comunicación visual mejorada, en el rediseño de los carteles.

La utilización de la tipografía adecuada no solo transmite de mejor forma la información al público sino que además genera una composición gráfica mejor conceptualizada en los soportes visuales.

Se recomienda tomarse el tiempo que sea necesario para utilizar la fuente tipográfica correcta en los diseños de los soportes visuales, para reforzar y no distorsionar el mensaje que se quiere transmitir.

SUMMARY

The interpretation of the characteristics of the sports practiced in Riobamba city through typographic sources permitted the typographic design which because of its significance and aesthetics are applied in quality graphics supports and thematic pertinence

The practiced sport characteristics were obtained in Riobamba city through the observation and investigation of the inscribed disciplines at the Sporting Federation of Chimborazo, extracting their main characteristics both graphically and textually for their application in the new types. Lather a market investigation was established to look for the typographic needs of the Visual Communicators based on their opinions, attitudes and experiences upon using this design element.

The typographic source design was carried out through sketches and finished with the typographies of the sport characteristics, using human resources, scanner and the graphics software Adobe illustrator CS3 and Fontographer.

The Finished sources were validated presenting the existing graphic pieces such as charts and a new proposal using the created design element, resulting in that 89% of the interviewed people observe an improved visual communication in the chart redesign.

The use of the adequate typography not only transmits in a better way the information to the public but also it generates a better conceptualized graphic composition in the visual supports.

It is recommended to take the necessary time to use the correct typographic in the design of the visual supports to strengthen and not do distort the message to be transmitted.

GLOSARIO

Peso Visual.- Es la fuerza con que un elemento de una composición atrae la vista del espectador.

Tridimensional.- Que tiene alto, ancho y profundidad.

Escala.- Medida para dibujar proporcionadamente en un mapa o plano las distancias y dimensiones de una figura.

Saturación.- Intensidad de un color.

Comunicación visual.- Es un proceso de elaboración, difusión y recepción de mensajes visuales.

Bagaje.- Conocimientos de los que dispone alguna persona.

Segmentación de mercado.- Público Objetivo de una investigación.

Tipo.- Bloque paralelepípedo de metal que tiene en su cara superior, en relieve e invertida la imagen de una letra o signo para la impresión.

Tipografía.- Es el arte de comunicar un mensaje a través de letras, números, y símbolos dentro de una composición gráfica impresa o digital.

Fuente tipográfica.- Apariencia de un grupo completo de caracteres con características comunes.

Familia tipográfica.- Conjunto de tipos basado en una misma fuente, con variaciones, como el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes.

Paralelepípedo.- Es un poliedro de seis caras.

Tipógrafos.- Personas que tienen conocimientos en el desarrollo de tipografías.

Microtipografía.- Características que hacen que la tipografía sea visualmente agradable al observador.

Macrotipografía.- Se centra en la forma de la letra.

Tipografía de edición.- Tipografías que permiten realizar cambios en sus estructuras.

Intertipo.- Espacio entre letras.

Interlinea.- Espacio entre líneas de texto.

Tipografía creativa.- Tipografías desarrolladas para una sola aplicación gráfica.

Línea base.- Línea en la cual se coloca la tipografía.

Monolineal.- tipografía de anchura media y un ligero estrechamiento en su estructura.

Serif.- Remates o terminales de una tipografía.

Sans Serif.- Tipografías que no tienen terminales o remates.

Tipometría.- Medidas tipográficas utilizadas en la imprenta.

Tipómetro.- Regletas con medias para utilizar tipografías en la imprenta.

PostScript.- Formato de transporte de archivos gráficos en talleres de impresión profesional.

Pixel.- Punto mínimo de luz que entra a formar parte de una imagen.

Kerning.- Espacio existente entre dos caracteres individuales, para cuando dos de estos caracteres se encuentran demasiado juntos o separados.

Tracking.- Ajusta el espacio que existe entre los caracteres, abriendo los cuerpos más pequeños y cerrando los más grandes.

Type1.- Fuente que condensa un par de archivos: uno con las formas para impresión y otro para representarlas en pantalla.

TrueType.-Conjunto de dibujos vectoriales que se pueden escalar sin pérdida de calidad.

Opentype.-Formato de fuentes multiplataforma de última generación, y ofrecen glifos 100% PostScript.

Glifos.- Caracteres tipográficos.

Curvas Bézier. -Código el método de Bézier para la generación del código de las curvas y los trazados.

Dibujo Vectorial.- Es una imagen digital formada por objetos geométricos independientes.

Cuadro m.- Espacio de trabajo en el cual se desarrolla una tipografía.

Altura x.- Distancia de la línea base a la línea media de tipo (altura de la letra x).

Óbice.- Obstáculo o impedimento.

Caja alta.- Soporte en el cual se desarrollan las minúsculas.

Caja baja.- Soporte en el cual se desarrollan las minúsculas.

Focus Group.- Grupo de personas a las cuales realizar una investigación.

Listing.- Listado de características de un objeto.

Taichí.- Deporte de autodefensa.

Tricking.- Deporte callejero que combinando artes marciales, gimnasia artística, y otras actividades para crear estéticos giros, patadas y volteretas

Parkour.- Desplazamiento de un punto a otro, usando las habilidades del cuerpo humano.

Culturismo.- Práctica sistemática de ejercicios gimnásticos para el desarrollo de los músculos.

Luxación.- Dislocación del hueso.

Jujitsu.- Sistemas de combate basado en la defensa "sin armas".

Tenjin Shin'yō-ryū, y Kitō-ryū. - Lucha cuerpo a cuerpo.

Judogi.- Vestimenta de deportistas que practican judo.

Obi.- Cinturón que forma parte de la vestimenta del judoca.

Kimono.- Vestimenta de combate en el judo.

Tatami.- Colchoneta para la práctica de los deportes de combate.

Ki.- fuerza emocional de un individuo.

Katas.- Movimientos para desarrollar la fuerza y la concentración.

Keikogi.- Vestimenta del Karateca.

Tapiz.- Área de combate formado por colchonetas.

Taolu.- Serie de movimientos de carácter gimnástico denominados rutinas.

Sanda.- Combate entre dos personas.

Nandu.- Habilidades gimnásticas en el wushu.

Maillot.- Traje elástico de una pieza y ajustado al cuerpo.

Plomos, Fisureros.- Piezas de metal usado para escalar por fisuras, agujeros o zanjales de la roca a modo de anclaje.

Plumas.- Parte por la cual se sujeta la flecha con el arco.

Decúbito.- Persona acostada en el suelo.

BIBLIOGRAFÍA

- 1.- AMBROSE, G., HARRIS, P., Fundamentos del diseño gráfico., Madrid – España., Parramón., 2009., pp. 90 – 110.
- 2.- AMBROSE, G., HARRIS, P., Fundamentos de la Tipografía., Madrid – España., Parramón., 2007., pp. 70 -80.
- 3.- AMBROSE, G., HARRIS, P., Tipografía: Bases del diseño., Madrid – España., Parramón., 2006., pp. 7 – 20.
- 4.- CHENG, K., Diseñar Tipografía., Barcelona – España., Gustavo Gili., 2006., pp. 7 – 14, y 226.
- 5.- SANDOVAL, M., Diseño Gráfico I., Riobamba – Ecuador., 2007., pp. 1 - 46
- 6.- SIMÓN, G., La trama del Diseño: porque necesitamos métodos para diseñar., México –México., Designio.,2007., pp. 46 – 72.
- 7.- SWANN, A., Bases del diseño gráfico., Madrid – España., Gustavo Gili., 2001., pp. 25 - 30

BIBLIOGRAFÍA DE INTERNET

8.- TIPOGRAFÍA

<http://www.desarrolloweb.com/tipografia/1691.php.htm>

2010/04/28

<http://www.desarrolloweb.com/tipografia/1605.php.htm>

2010/04/28

<http://www.desarrolloweb.com/tipografia/1614.php.htm>

2010/04/28

9. TIPOGRAFÍA

<http://www.unostiposduros.com/>

2010/04/28

10.- TIPOGRAFÍA PARTES QUE COMPONEN UN CARÁCTER Y TIPO

[http://www.fotonostra.com/grafico/Tipografíapartes que componen un carácter y tipo.mht](http://www.fotonostra.com/grafico/Tipografíapartes%20que%20componen%20un%20carácter%20y%20tipo.mht)

2010/04/28

ANEXOS

Anexo 1

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Objetivo: Realizar un estudio sobre las necesidades tipográficas que tiene el diseñador gráfico al conceptualizar sus diseños.

Datos Informativos

Nombre:

Edad:

Ocupación:

Instructivo: Marque con una X la respuesta que considere conveniente

1. ¿En cuál de las siguientes alternativas utiliza con mayor frecuencia una fuente tipográfica?

Titulares

Subtítulos

Texto General

2. ¿Qué considera usted importante al momento de utilizar una tipografía para sus diseños?

Forma

Tamaño

Legibilidad

Contraste de trazos

Simbolismo

Ninguno

3. ¿Cuál de los siguientes estilos cree usted necesarios en una fuente tipográfica?

Moderno

Antiguo

Decorativo

Rotuladas

Otros.....

4. ¿Cuál es el porcentaje que destina a la utilización de la tipografía en sus diseños?

100%

75%

50%

25%

5. Escriba ¿Cuál es tipo de formato de fuente tipográfica que utiliza?

.....

6. ¿Cómo calificaría sus conocimientos sobre tipografía y sus aplicaciones en medios gráficos?

Bueno

Regular

Malo

Gracias por su Colaboración

Anexo 2

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Objetivo: Validar la Pertinencia de la muestra tipográfica en el medio Grafico.

Datos Informativos

Nombre: _____ Ocupación: _____

1. ¿Qué porcentaje de legibilidad tiene la tipografía?

40% _____

50% _____

75% _____

100% _____

2. ¿Hacia qué deportes tiene pertinencia la tipografía?

3. ¿Qué características de la tipografía le llaman la atención?

4. ¿Qué carácter cree usted que requiere ser rediseñado?

Porque _____

Gracias por su Colaboración

Anexo 4

Nombres otorgados a las Fuentes Tipográficas

Deportes de Combate (Karate, Taekwondo, Judo, Wushu.)

Tipografía 1

Nombre: Zen Do

Se otorgó un Nombre Zen Do establecido por la unión de Zen que dentro de estos deportes significa “Meditación o iluminación” y Do que significa “Camino o vía espiritual” que es lo que busca el deportista al practicar este tipo de deportes.

Deportes de Combate (Boxeo, Lucha)

Tipografía 2

Nombre: Pugnus

El Nombre de esta tipografía se extrajo del latín Pugnus que significa “Lucha o contienda”.

Tiempo y Marca

Tipografía 3

Nombre: Impetus

Se determino el Nombre Impetus que en latín significa “impulso con que se mueve una persona”.

Deportes con Pelota

Tipografía 4

Nombre: Venxer

El Nombre de esta tipografía está determinado por Vencer que es el objetivo de este tipo de deportes, realizando una variación de la letra “c” a “x” quedando establecido el Nombre por Venxer.

Deportes de Apreciación

Tipografía 5

Nombre: Lineus

Se estableció este Nombre de las Líneas imaginarias que genera el cuerpo al realizar movimientos, sustituyendo la letra “a” por la “u” otorgándole el nombre de Lineus.