

Anónimas

SEGUNDO PARTIDO

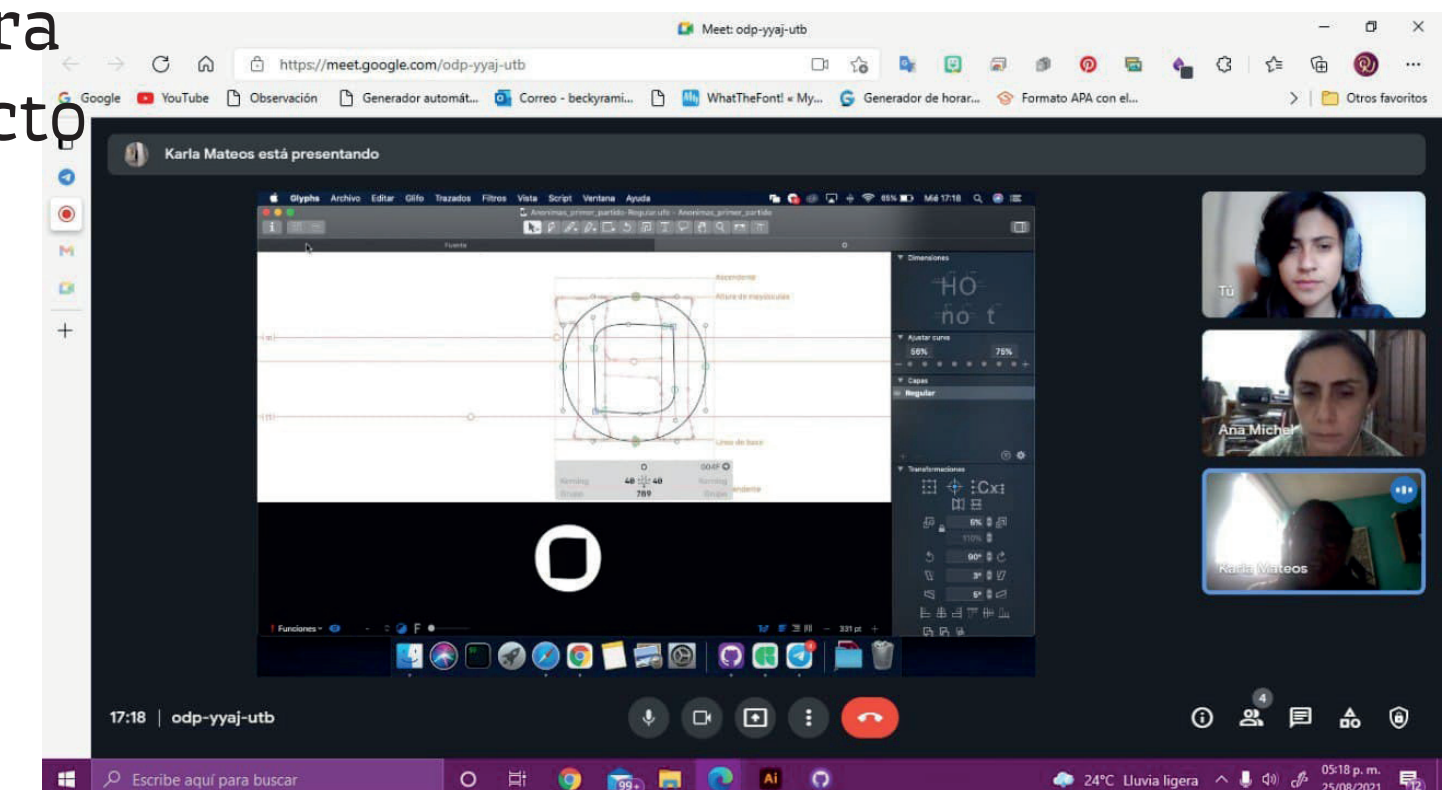
OBJETIVO DEL PARTIDO

- Tomar decisiones y avanzar.
- Decisiones formales como el peso, los detalles, las ideas presentes en el diseño tipográfico o las finalizaciones y remates.
- Decisiones conceptuales para acotar un poco más el marco del proyecto para poder saber que decisiones formales era conveniente tomar.

SOBRE LA PRIMERA DEVOLUCIÓN

Después de los comentarios de los jueces, que muchos de ellos ya los habíamos anticipado, nos pusimos a trabajar. Comenzando por una sesión dónde repasamos los comentarios, vimos cuáles serían los siguientes pasos e hicimos una sesión de digitalización y limpieza de vectores. También hubo una introducción a Multiple master y Variable Fonts, con el fin de hacer pruebas antes de tomar acción.

Dado que el área elegida resultaba amplia, se hizo otra votación para pensar en el target y enfocar el proyecto hacia algo más específico. Las posibilidades fueron: niños, adolescentes, jóvenes, adultos o tercera edad. La mayoría votó por hacer algo para la niñez.



DECISIONES

Como ya anticipamos, decidimos eliminar los bordes redondeados de los terminales para centrarnos en el dibujo recto, ya que nos estaba complicando mucho las cosas a nivel visual. Por ahora esta finalización queda aparcada a un lado y según se desarrolle el proyecto se retomará o no. Esta decisión nos hizo plantearnos simplificar los parámetros ¿cuáles aportan cosas y cuáles no?

Teníamos la sensación de que había demasiadas cosas pasando al mismo tiempo. Decidimos dejar de lado las curvaturas en los stems y centrarnos en trabajar las proporciones, el peso, los enlaces, la dispersión del peso y las contraformas con todos los juegos ópticos que implican.

U
HlodeCHU neónOo

MÁS DECISIONES...

Decidimos que los serifs que ocasionalmente aparecen eran una herramienta para definir la caja baja pero que no eran necesarios en la caja alta. Más adelante del proyecto evaluaremos si se generan alternativas estilísticas para ellas. También decidimos incrementar la altura de mayúsculas.

Para evaluar si nuestro peso actual era demasiado pesado para nuestro concepto decidimos realizar una prueba rápida con una variable font y explorar las posibilidades del peso. Y realizamos una segunda prueba sin que las letras fueran incisas ya que este elemento nos estaba llevando a tener un contraste casi invertido. Abrimos el debate del peso para ver cuál era el que cada una veía apropiado para este proyecto y este uso.

400 novon
450 novon
500 novon
550 novon
600 novon

400 novon
450 novon
500 novon
550 novon
600 novon

ORGANIZACIÓN

Se repartió el trabajo estableciendo que cada una modificaría y limpiaría sus letras teniendo en cuenta los nuevos parámetros de peso, vertical metrics, detalles y estructura que habíamos definido para después seguir adelante desarrollando el character set.

Cómo a partir de ahora trabajaríamos en Github, la prioridad que se estableció para repartir los caracteres fueron establecer ciertos retos para cada jugadora. Se distribuyeron de manera que todas tuviéramos algún reto formal, para poder trabajar formas redondas, cuadradas, algunas con diagonales. Unas más sencillas, otras más complejas, en ambas caja alta y caja baja. Así las jugadoras tenían que mirar todas las letras que sus compañeras han diseñado y no solo centrarse en las suyas. Si pensaban que había algo bien hecho, lo mantendrían. Si pensaban que había algo mal hecho, lo cambiarían en su letra a como creyeran que debería de ser y generarían una alternativa planteando cosas a las demás y a ellas mismas.

Ana: Hnl dcCfU

Estefanía: eoÓ aBgN

Claudia: bPq mVGpÑ

Karly: TE FrwL

Ela: liv ñQDh

CORRECCIONES

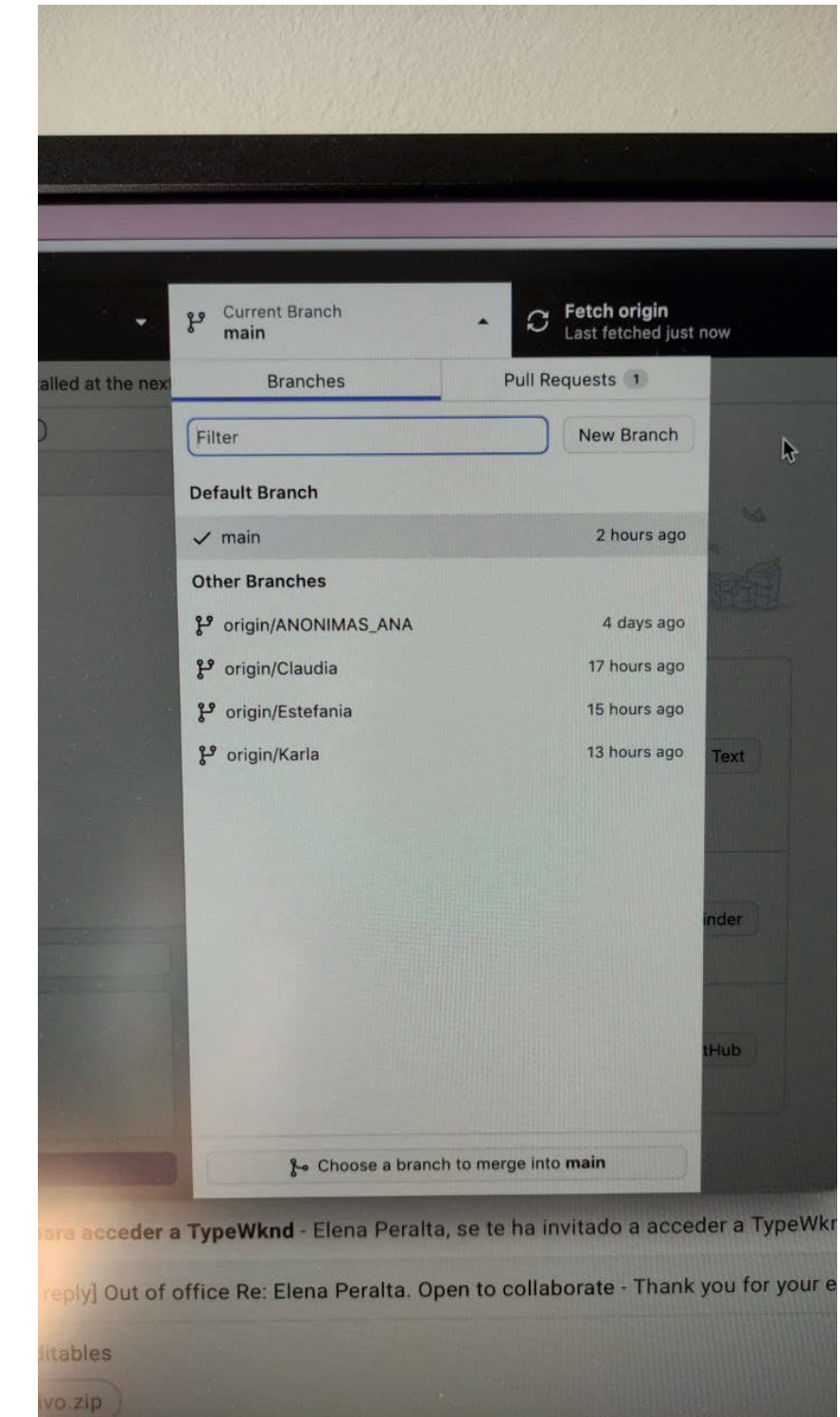
El proceso de corrección de los caracteres anteriores se hizo de una manera organizada, ya que teníamos claros los nuevos parámetros, pero al mismo tiempo nos dimos la oportunidad de proponer soluciones a los retos que presentaban las diferentes formas, que nos ayudarían a establecer reglas para el siguiente set de letras.

Como ya se mencionó, para el dibujo de los siguientes caracteres tuvimos que revisar y basarnos en el trabajo que todas las integrantes del equipo habían realizado, hasta las últimas correcciones hechas por nuestra capitana, para no dejar rezagado algún cambio.

gaNB

Poboqonov

nave veena begiggle vain
goal vegan viol nooning
boeing in inviolable



REFINAMIENTO DEL CONCEPTO

OBJETIVO:

Diseñar una fuente tipográfica orientada al wayfinding* encaminada a atender la demanda de fuentes de código abierto para proyectos sociales y comunitarios sin fines de lucro.

¿EN DÓNDE SE VA A USAR?

Crear una fuente que se use en espacios abiertos comunitarios que se encuentran dentro de unidades habitacionales

¿PARA QUÉ SE VA A USAR?

Para que la población rotule los espacios donde necesite comunicar instrucciones específicas

¿CUÁL ES SU MEDIO DE REPRODUCCIÓN?

A través de corte de Vinil o Stencil

REFINAMIENTO DEL CONCEPTO

¿PARA QUÉ TIPO DE TEXTO SERÁ?

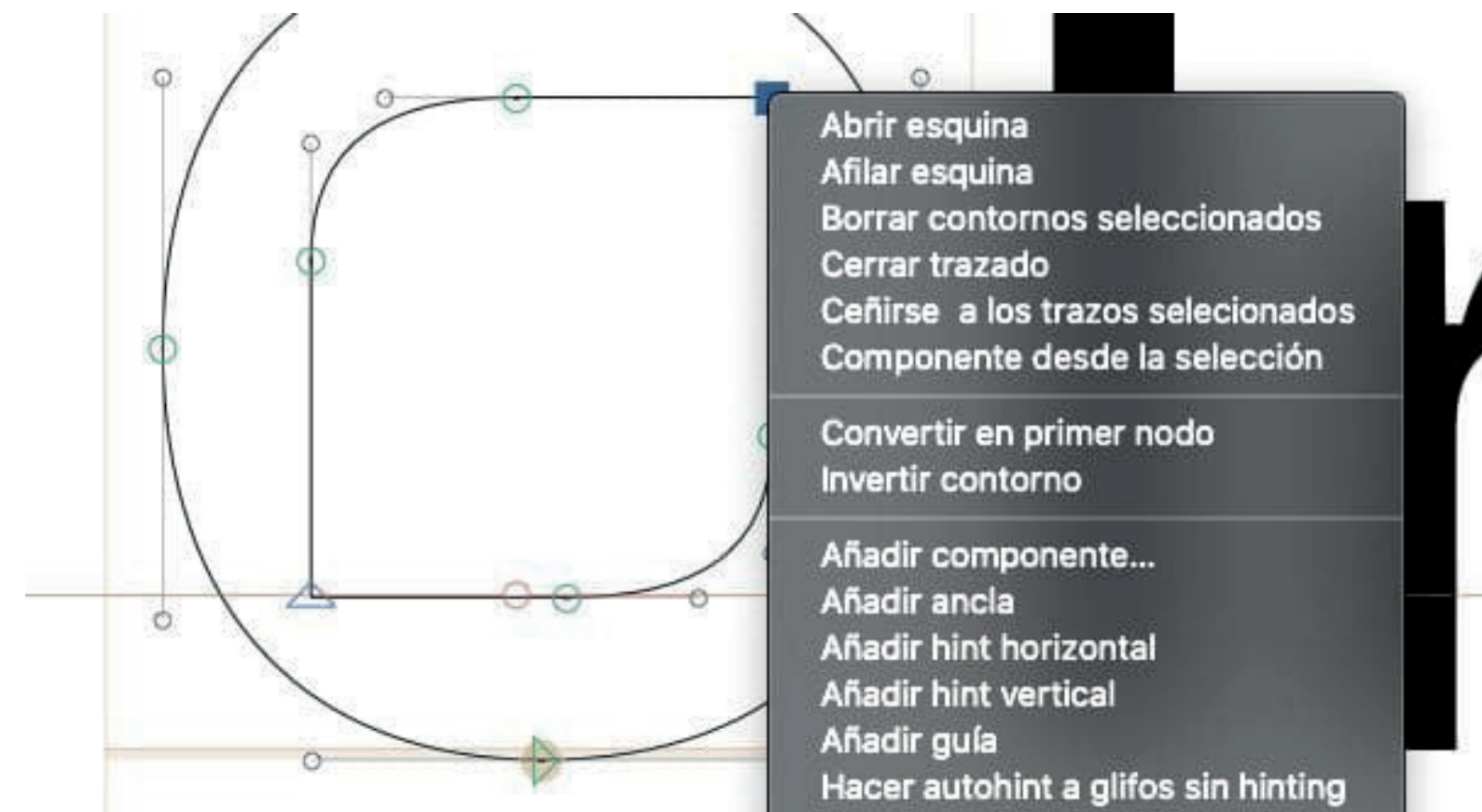
Para “titulares” o textos cortos que se deban de leer a una distancia de máximo 1.5 metros (?)

¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO CÓMO EQUIPO?

Proponer una fuente tipográfica que sea visualmente interesante y logre mantener la legibilidad necesaria para su uso para así poder captar la atención de los posibles usuarios

DIGITALIZACIÓN

Al momento de digitalizar vimos conveniente abrir las esquinas para poder tener mayor control al momento de editar pesos y* o formas



OPCIONES DE NOMBRES

PICTOGRAMAS

Pictogramas necesarios: flechas, símbolo de prohibido, iconos.

ESPACIADO

HEHHHIHOHPHTH
OEOHOIOOOPOTO

HHHHEHHHOOOEOOOO
HHHHHHHHOOOHOOOO
HHHHIHHHOOOIIOOOO
HHHHOHHHOOOOOOOOO
HHHHPHHHOOOPOOOO
HHHHTHHHOOOTOOOO

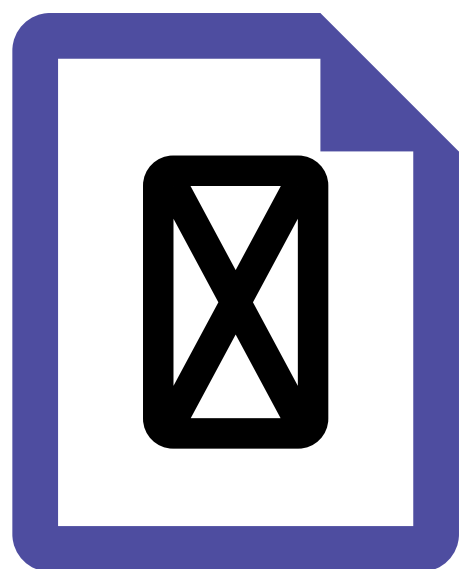
nbneninlnnnonónqnvn
oboioiolonoooóoqovo

nnnbnnnnooboooo
nnnnennnnnooeoooo
nnnninnnnooiioooo
nnnlnnnnoooloooo
nnnnnnnnnooonoooo
nnnnonnnnoooooooo
nnnnónnnnoooóoooo
nnnnqnnnnoooqoooo
nnnnvnnnnooovoooo

PRÓXIMOS PASOS

Los siguientes pasos del proyecto son:

- Volver a valorar la personalidad actual de la tipografía comparándola con su funcionalidad y ver si se están cumpliendo los objetivos.
- Llevar a cabo una sesión de digitalización y otra sobre diseño y programación de diacríticos.
- Trabajar el dibujo y el espaciado.
- Seguir desarrollando el character set.



Anónimas

PRIMER PARTIDO