

Anónimas
SEGUNDO PARTIDO

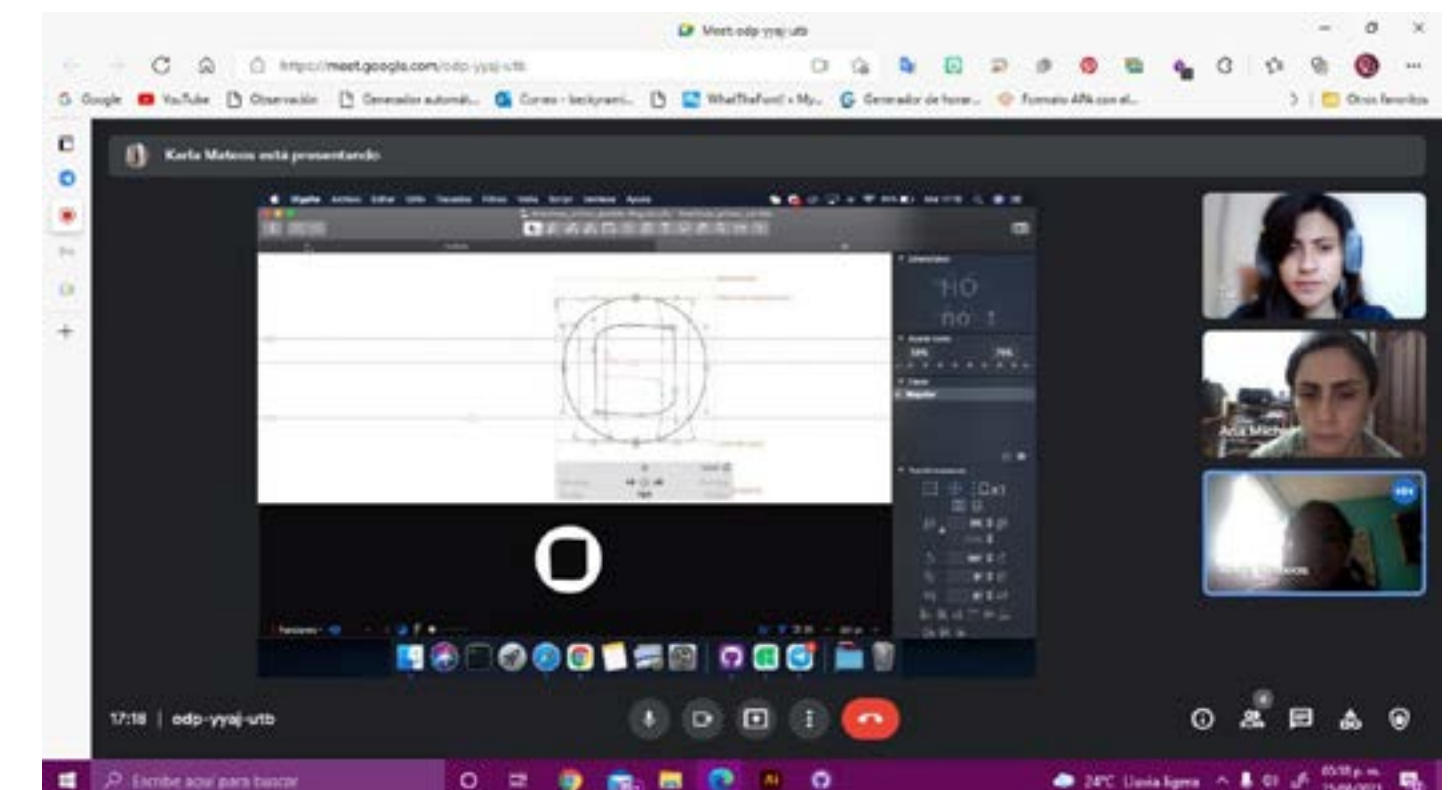
OBJETIVO DEL PARTIDO

- Definir el concepto para acotar un poco más el marco del proyecto y así poder saber que características dejar en la fuente
- Decisiones formales como el peso, características de los stems, proporciones y remates.

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.



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?

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.

¿QUIÉN LO VA A LEER?

Adolescentes, niños y adultos jóvenes que conviven en estos espacios.

REFINAMIENTO DEL CONCEPTO

¿CUÁL ES SU MEDIO DE REPRODUCCIÓN?

A través de corte de Vinil o Stencil

¿PARA QUÉ TIPO DE TEXTO SERÁ?

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

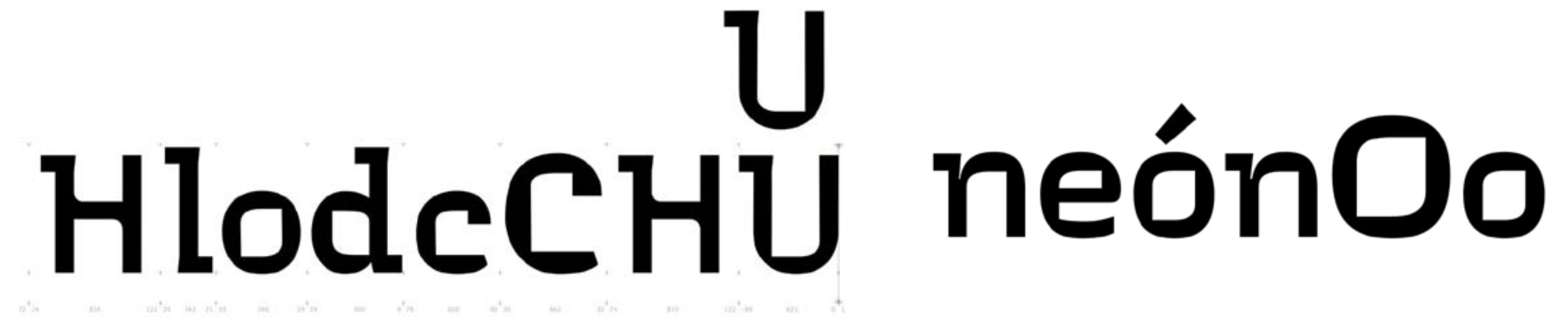
¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO CÓMO EQUIPO?

Proponer una fuente tipográfica que sea visualmente interesante para poder captar la atención de los posibles usuarios y cumpla con una buena legibilidad.

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.



HlodeCHU neónOo

MÁS DECISIONES...

400 novon
450 novon
500 novon
550 novon
600 novon
400 novon
450 novon
500 novon
550 novon
600 novon

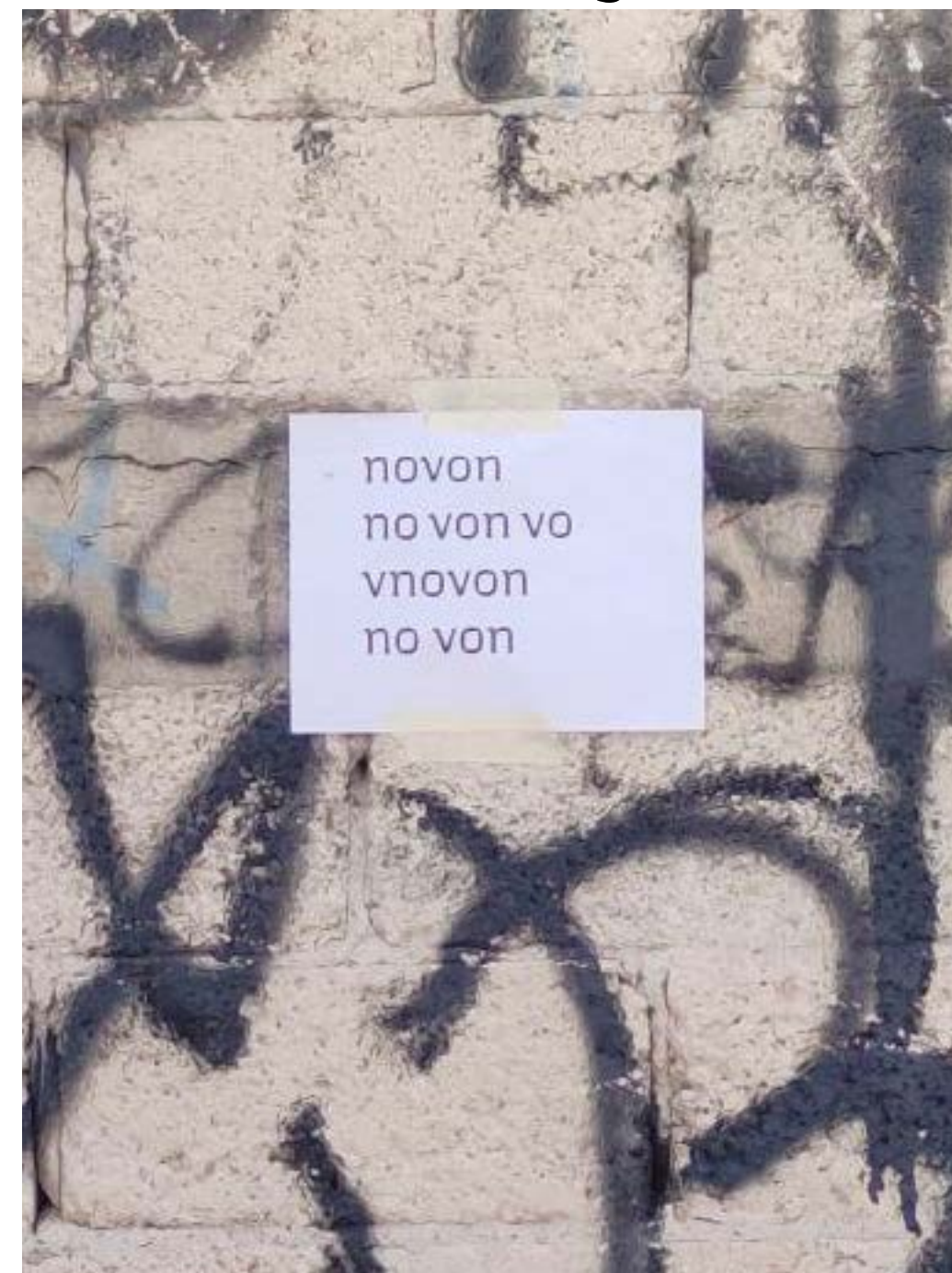
Decidimos que los serifs que ocasionalmente aparecen eran una herramienta para definir la caja baja pero que no eran necesarios en la caja alta. Más adelante del proyecto evaluaremos si se generan alternativas estilísticas para ellas. También decidimos incrementar la altura de mayúsculas.

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.

MÁS DECISIONES...

Para poder saber cual opción elegir decidimos hacer unas pruebas de impresión y pegarlas en exteriores o lugares que pudieran parecerse a nuestro objetivo y observamos la forma y peso más conveniente para nuestro proyecto.

Después de hacer las pruebas tomamos la decisión de trabajar en una versión sans, y con los parámetros que nos diera la instancia elegida (550)



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

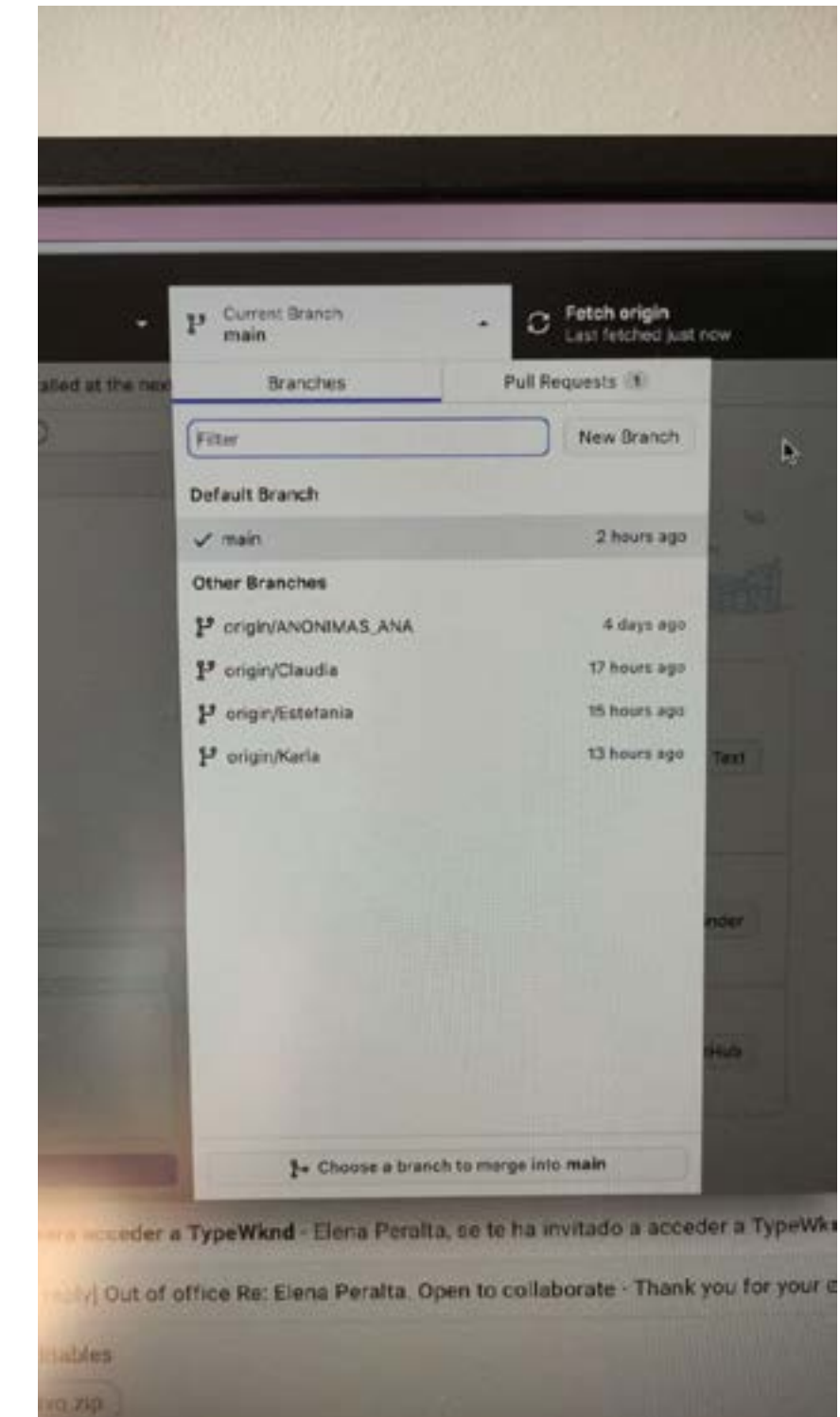
gaNB

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.

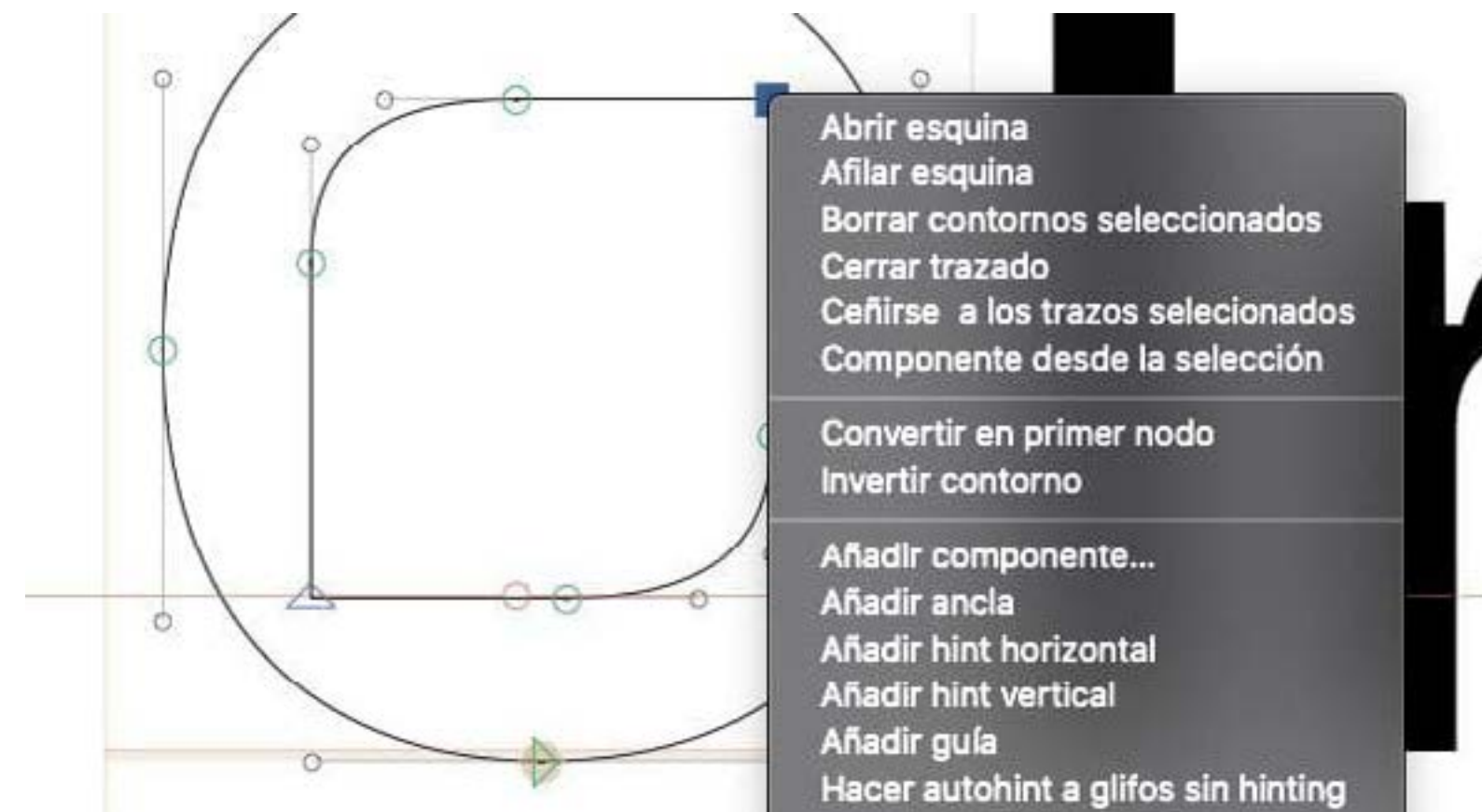
Poboqonov

nave veena begiggle vain
goal vegan viol noonning
boeing in inviolable



DIGITALIZACIÓN

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



OPCIONES DE NOMBRES

- Tans sans, Tans es el nombre de las piezas del Tangram. Un juego para todos donde se hacen combinaciones para sacar figuras de una manera creativa.
- Socorro, demostrando la función básica de la fuente (de ayudar).
- Amparo
- Mutua, obtenido de la palabra mutualismo el cual es una interacción, entre individuos de diferentes especies, en donde ambos se benefician y mejoran.
- Presente, tiene que ver con hacerse visible y la participación en comunidad, estar presentes.

SET DE CARACTERES 220 PT

B C D E F G

H I L N Ñ O

P Q T U V

a b c d e f g

h i l m n ñ o

ó p q r v w

local charla
marcia alemania
global miel lor
na Cera ópera

MUESTRAS DE PALABRAS 72 PT

Local charla marcia alemania glo
bal miel lorna Cera ópera decano
llamarlo llego amarla valer Barbie
mago fecha lincoln callahan ian
andan ave animal mónica campo
echarme echado carnada nombro
colegio llaman niño herido biff are
planeado robin obvio cómico no
vedad nolan dale Vino eleanor leen

PRUEBAS DE ESPACIADO 40 PT

HBHCHDHEHFHGHHHIHLHNHOHHPHQHTHUHVH
OBOCODOEOFOGOHOIOLONOOOPOQOTOUOVO

HHHHBHHHOOOB0000
HHHHCHHHOOOC0000
HHHHDHHHOOOD0000
HHHHEHHHOOOE0000
HHHHFHHHOOOF0000
HHHHGHHHOOOG0000
HHHHHHHHHOOOH0000
HHHHIHHHOOOI0000
HHHHLHHHOOOL0000
HHHHNHHHOOON0000
HHHHOHHHOOOO0000
HHHHPHHHOOOP0000
HHHHQHHHOOOQ0000
HHHHTHHHOOOT0000

PRUEBAS DE ESPACIADO 40PT

HHHHTHHHOOOTOOOO
HHHHUHHHOOOUOOOO
HHHHVHHHOOOVOOOO

nanbncndnenfnɳnhninlnmnnnononpnqnrnvnwn
oaobocodoeofogohoiolomonooooopoqorovowo

nnnnannnoooaoooo
nnnnbnnnooboooo
nnnncnnnoocoooo
nnrndnnnooodoooo
nnnnennnooeoooo
nnnnfnnnnoofoooo
nnnnɳnnnooɳoooo
nnnnhnnnoohoooo
nnnninnnooioooo
nnnnlnnnnoooloooo

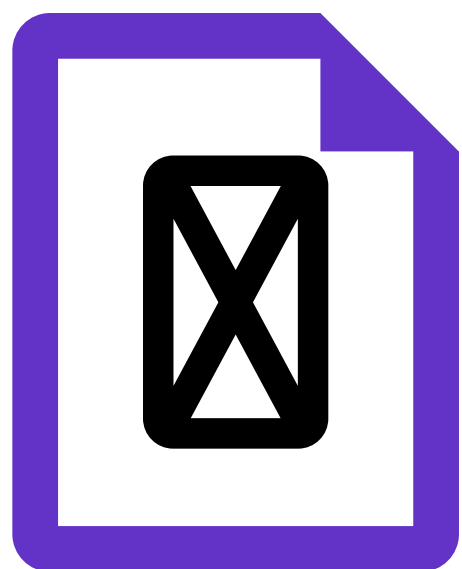
PRUEBAS DE ESPACIADO 40PT

nnnnmnnnnnooomoooo
nnnnnnnnnnnooonoooo
nnnnnonnnnoooooooo
nnnnnonnnnoooooooo
nnnnnpnnnnnooopoooo
nnnnnqnnnnnoooqoooo
nnnnnrnnnnnoooroooo
nnnnnvnnnnnooovoooo
nnnnwnnnnnnoowoooo

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