

Anónimas  
**SEGUNDO PARTIDO**

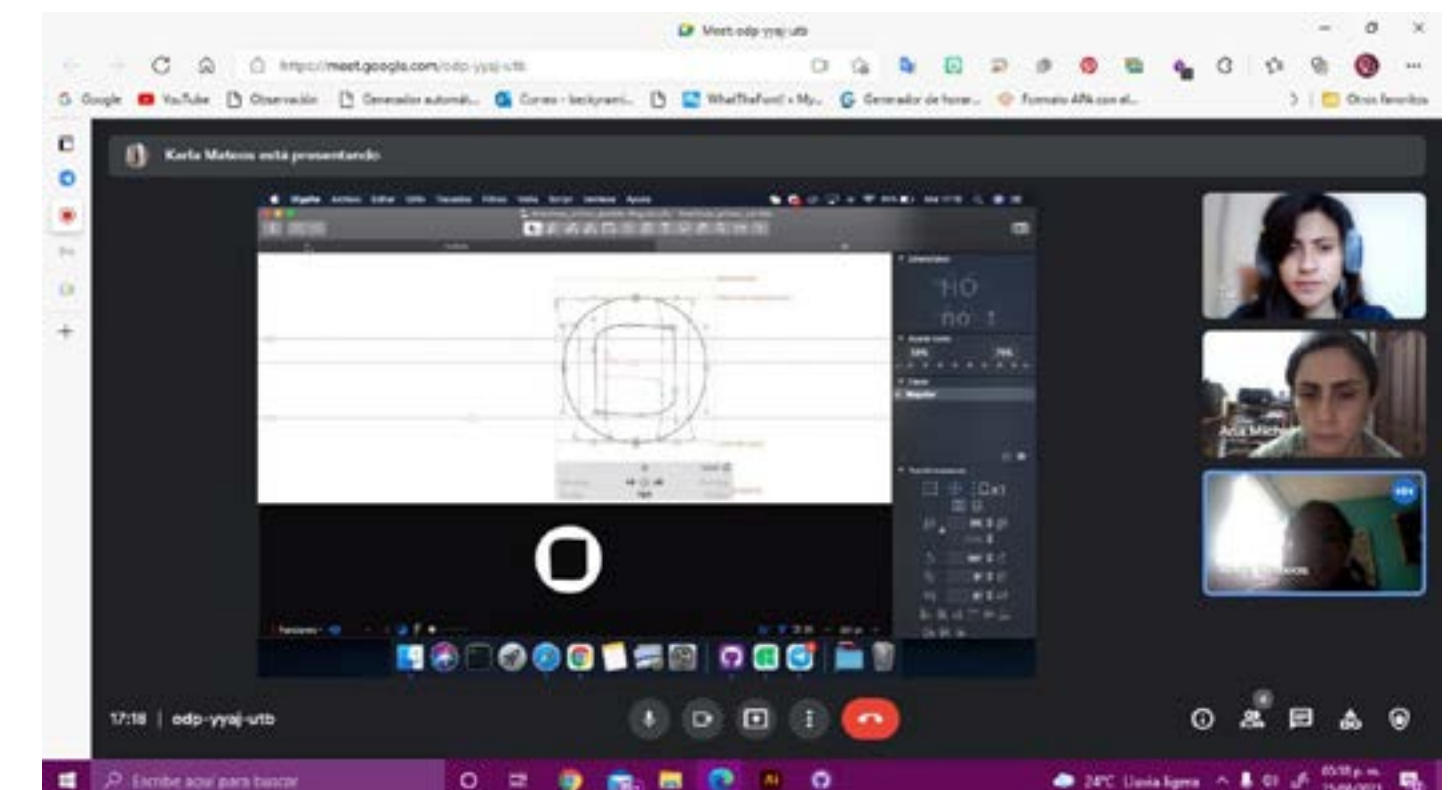
## OBJETIVO DEL PARTIDO

- 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.

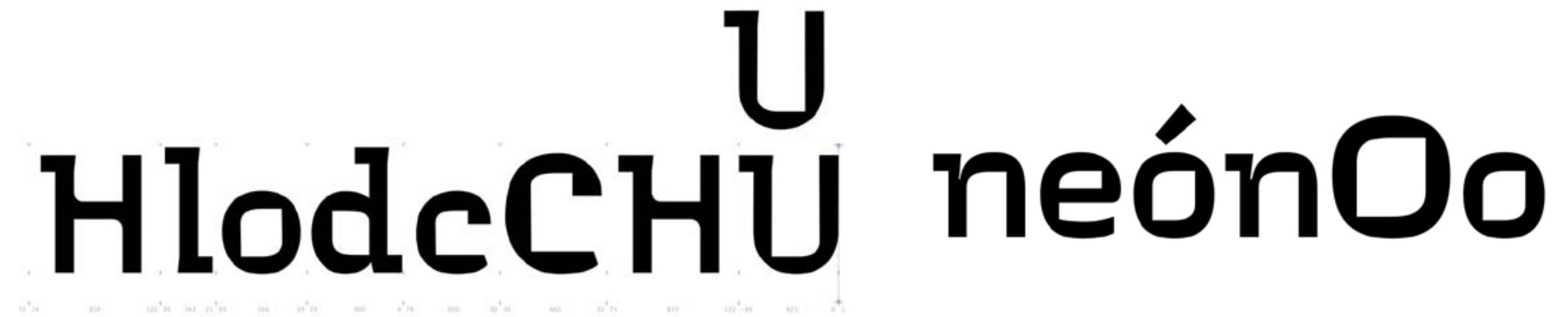
### **¿CUÁL ES NUESTRO OBJETIVO CÓMO EQUIPO?**

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.

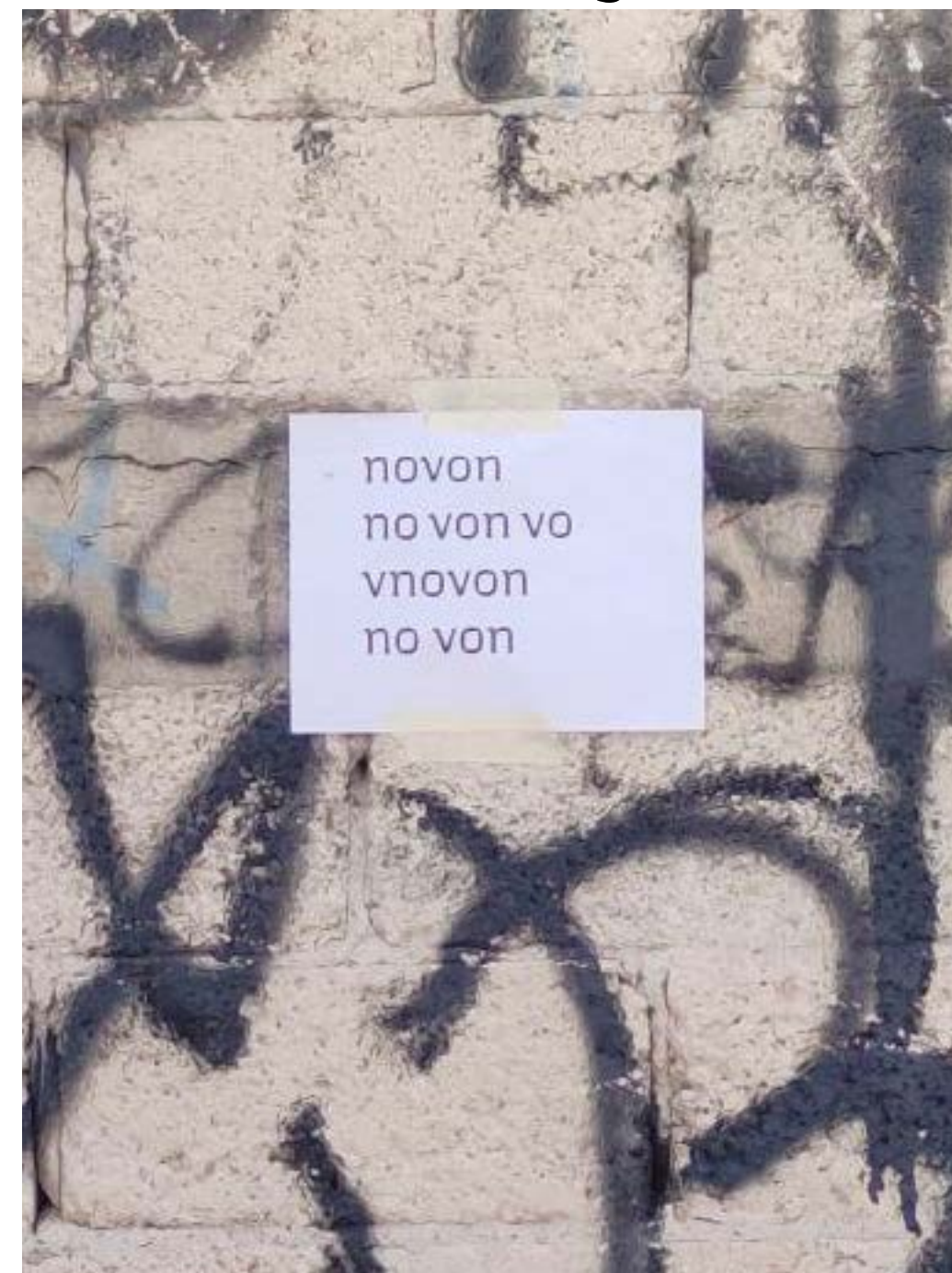
Para evaluar si nuestro peso actual era demasiado pesado para nuestro concepto decidimos realizar una prueba rápida con una variable font y explorar las posibilidades del peso. Y realizamos una segunda prueba sin que las letras fueran incisas ya que este elemento nos estaba llevando a tener un contraste 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

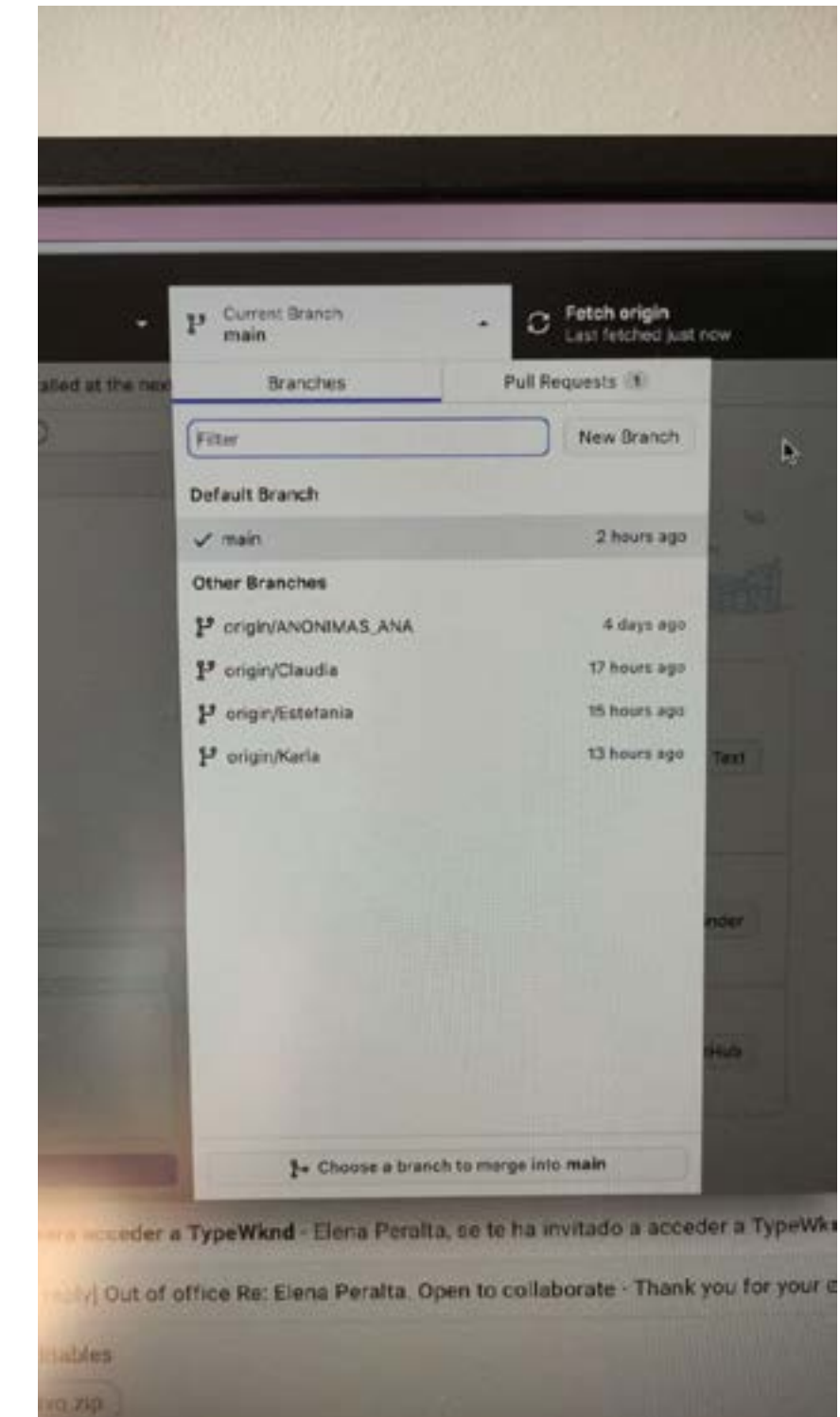
gaNB

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.

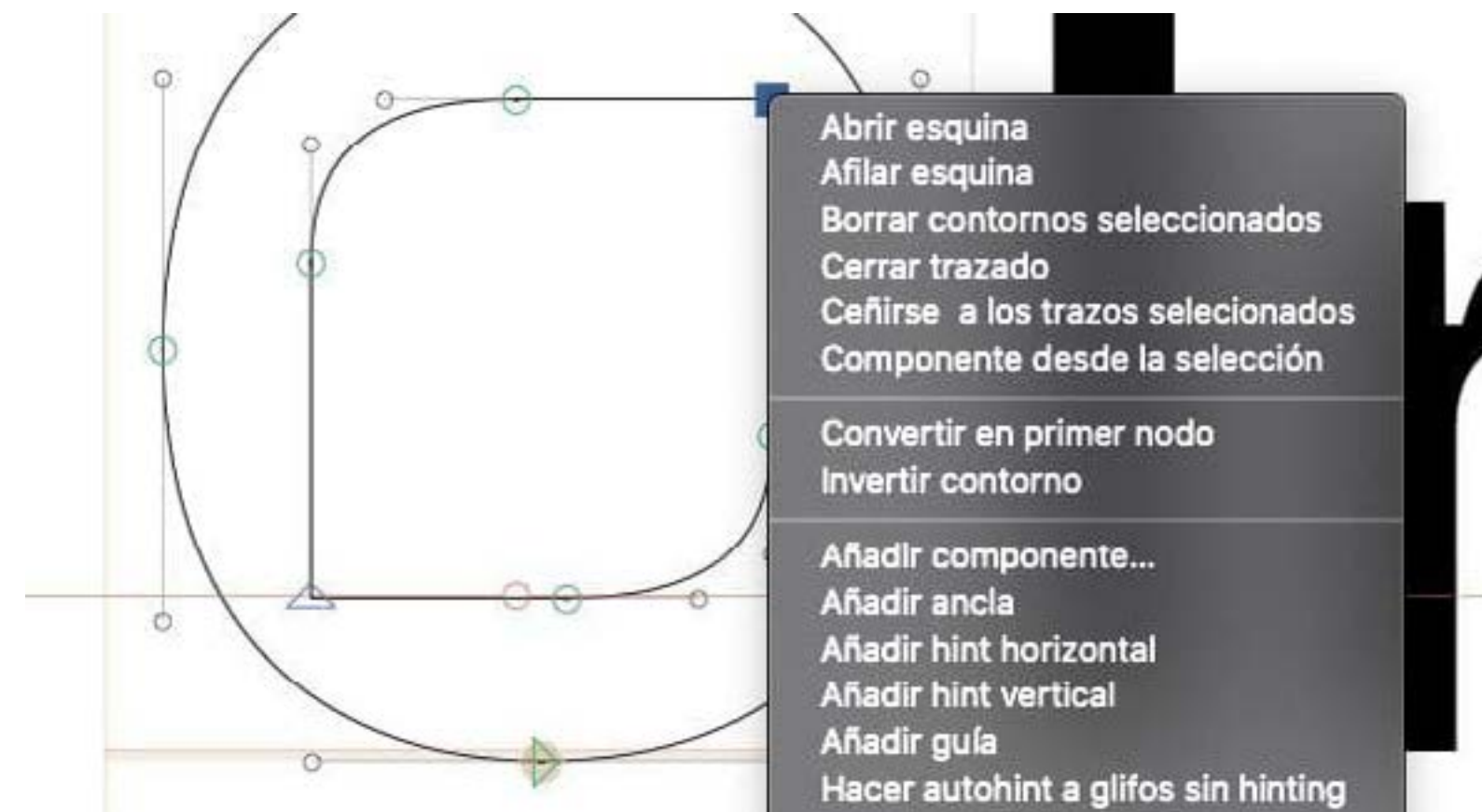
Poboqonov

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.



# NUEVOS CARACTERES 220 PT

a B C c D d F



aún hay  
demasiado  
ornamento,  
formas que

no  
acaban  
de  
cajar

G e h L m N p Q

r U V w Ñ ñ

letras  
muy exitosas,  
formas  
convincientes,  
sintetizadas



## SET DE CARACTERES 220 PT

Proporciones  
horizontales  
muy  
dispares

B C D E F G  
H I L N Ñ O  
P Q T U V

# SET DE CARACTERES 220 PT

esto es curvo

esto es muy recto

a b c d e f g

h i l m n ñ o

Soluciones muy distintas

mucho contraste que no sucede en todos lados

contraformas abiertas

contraformas muy apretadas

ó p q r v w

esto tan detallado es necesario?

local charla  
marcia alemania  
global miel lor  
na Cera ópera

## MUESTRAS DE PALABRAS 72 PT

mucho espacio

un poco inconsistente  
que g ahorra mucho  
espacio, mientras que  
P, d... tienen ascendentes/  
descendentes muy largos

He Lodgepole Cincholoipon Decei  
ved Noel Chelodine Phonophone  
Lingence Coldblooded Gloppen Oh  
Belied Leo Gobioïd Convenienced  
En Colic Loco Oof Dindon Lope Pi  
peline Edifice Fled Bod Deciden  
di Noninvincible On Leone Hoopoo  
If Dodo Endocoele Bob Felinophile  
Pope Info Pelf Leo Flip Died Bon

Sus proporciones  
horizontales,

cómo se van  
a comportar  
en palabras

largas en  
uso?

Quizás funcionan,  
pero quizás convendría

apachurrar un poco y ganar  
espacio.

→ Hagan pruebas!!!  
😊

## PRUEBAS DE ESPACIADO 40 PT

HBHCHDHEHFHGHHHIHLHNHOHPPHQHTHUHVH  
OBOCODOEFOGOHOIOLONOOOPOQOTOUOVO

HHHHBHHHOOOB0000  
HHHHCHHHOOOC0000  
HHHHDHHHOOOD0000  
HHHH<sup><</sup>EHHHOOOE0000  
HHHHFHHHOOOF0000  
HHHH<sup>></sup>GHHHOOOG0000  
HHHH<sup>></sup>IHHHOOOI0000  
HHHHLHHHOOOL0000  
HHHHNHHHOOON0000  
HHHHOHHHOOOO0000  
HHHHPHHHOOOP0000  
HHHHQHHHOOOQ0000  
HHHHTHHHOOOT0000

las 0 jalan  
para acá ↗

las cuadradas son mucho + estables  
y verticales



## PRUEBAS DE ESPACIADO 40PT

HHHHTHHHOOOTOOOO  
HHHHUHHHOOOUOOOO  
HHHHVHHHOOOVOOOO

<>

nanbncndnenfnɳnhninlnmnnnononpnqnrnvnwn  
oaobocodoeofogohoiolomonooooopoqorovowo

nnnnannnoooaoooo  
nnnnbnnnoooboooo  
nnnncnnnooocoooo  
nnnndnnnooodoooo  
nnnnennnooeoooo  
nnnnfnnnnooofoooo  
nnnnɳnnnooogoooo  
nnnnhnnnoohoooo  
nnnninnnooioooo  
nnnnlnnnnoooloooo

## PRUEBAS DE ESPACIADO 40PT

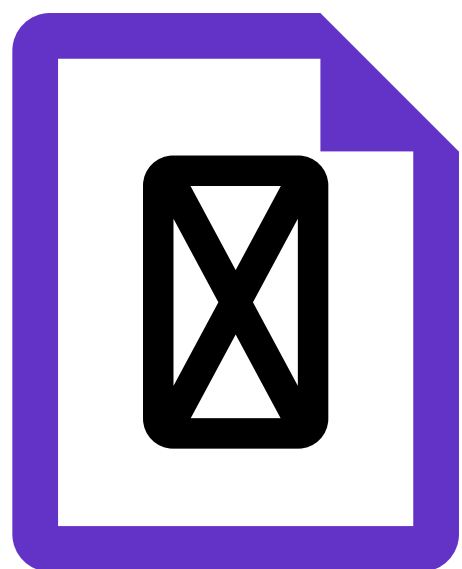
nnnnmnnnnnooomoooo  
nnnnnnnnnnnooonoooo  
nnnnnonnnnoooooooo  
nnnnnonnnnoooooooo  
nnnnpnnnnnooopoooo  
nnnnqnnnnnoooqoooo  
nnnnrnnnnnoooroooo  
nnnnvnnnnnoovoooo  
nnnnwnnnnoowoooo



# 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**