





Mutante. Anomalías
tipográficas

Autores

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

2017







Universidad Técnica del Norte
FECYT 2017
Carrera de Diseño y Publicidad

Autores

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

Dirección del Proyecto

Lic. Gandhi Godoy

Dirección de Arte

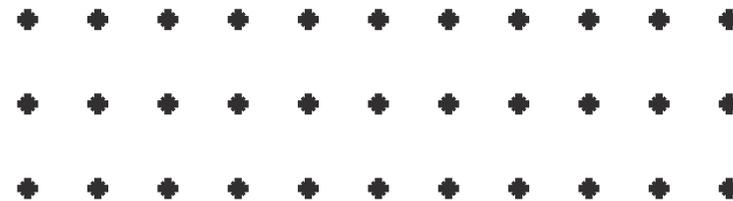
Lic. Iván Guamán

Equipo Creativo:

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

**Colaboración (Contenido
fotográfico)**

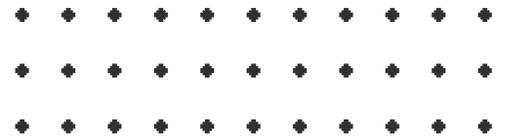
Phd. Albert Arnavat



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

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

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



Prólogo

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

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

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

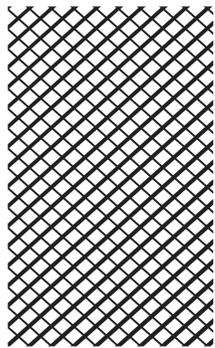
La Facultad de Educación Ciencia y Tecnología es una unidad académica alineada a la formación de profesionales humanistas, con carreras que responden a las necesidades sociales como son Educación, Artes y humanidades, Ciencias sociales y servicios en sus grandes campos.

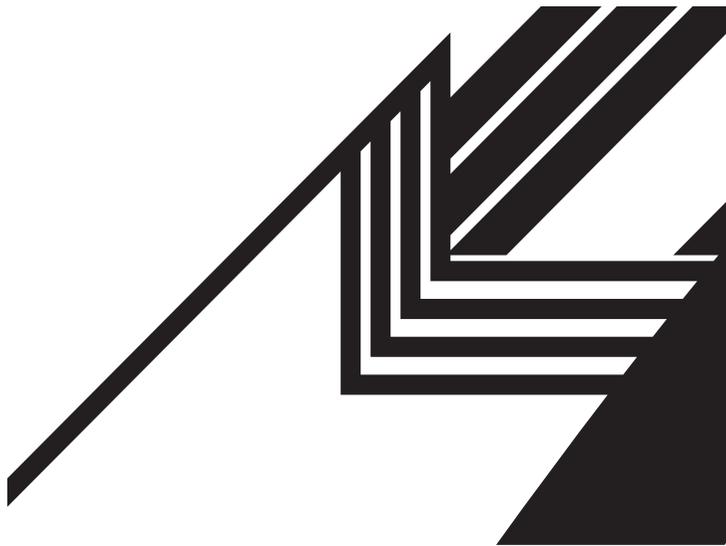
El Diseño y la publicidad es una carrera muy importante y de gran aceptación por los jóvenes, ya que en ella ponen en juego una serie de habilidades hasta convertirse en competencias tanto de orden analógica como digitales, pero que siempre está en juego creatividad y por tanto el desarrollo intelectual.

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

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

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





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

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

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

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

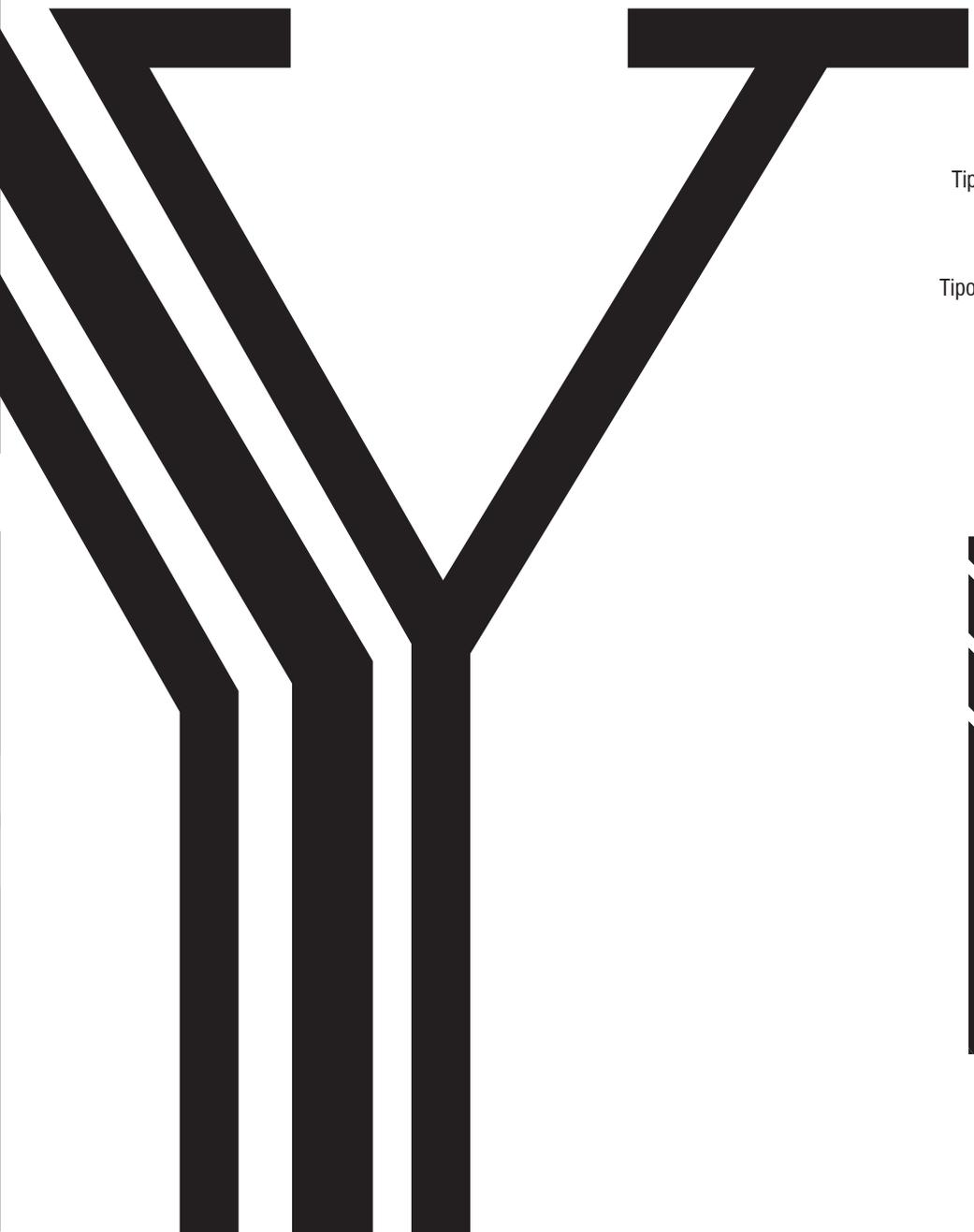
Durante la estancia de los estudiantes realizan aprendizajes significativos, basados en sus conocimientos previos, para lo cual cuentan con un material pedagógicamente elaborado y los medios didácticos como equipo y maquinaria necesarios.

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

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

Mgs. Raymundo López





Índice ◆◆◆

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



Mutante

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

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

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

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

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

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

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

Ibarra, 2017



I N T R O D U C C I Ó N

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

existen 1000

miles de fuentes,
pero cada letra, palabra y párrafo

tiene una

h i s t o r i a q u e

CONTAR

TIMES NEW ROMAN

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



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

HELVÉTICA

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

Forma parte de las familias tipográficas sin serifas denominadas internacionales.

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



escritura cuneiforme

primer sistema de lenguaje
estándar
se desarrolló en lo que ahora se conoce como Siria
antigua MESOPOTAMIA
entre
4000a.C
a
100a.C

Jeroglíficos

Sistema de escritura

utilizado por
muchas culturas
incluido
incas y egipcios

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

PALATINO

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

ALFABETO

moderno esta compuesto por MAYÚSCULAS y minúsculas 52 letras y 10 números

varios signos de puntuación y acentos

ALFA bet(b) los términos alfa y beta union de caracteres

los FENICIOS establecen base del alfabeto griego y latino 22 signos

Griegos aprox. 600 a.C en base al alfabeto fenicio desarrollan

esta característica permitió pasar del PUNTO A DERECHA a un sistema de escritura de izquierda a derecha

BODONI

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



T I P O S M Ó V I L E S

Johannes

Gutenberg
es el **INVENTOR** de la

Primera

IMPRESIÓN de tipos

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

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

Baskerville

Tipografía diseñada por John Baskerville en 1757, sus creaciones sirvieron de inspiración a otros tipógrafos de la época como Didot y Bodoni. Los tipos creados fueron reconocidos después de 150 años por Bruce Willis quien las editó para Monotype y Linotype.



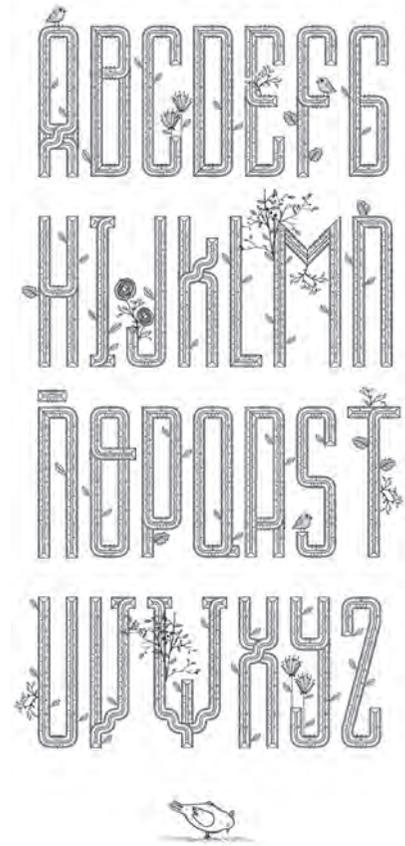
TIPOS

a parte de comunicar Ideas

nacionales
hecho en Ecuador

la tipografía debe contemplar formas efectivas en su morfología.

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



Vannesa Zuñiga (Diseñadora ecuatoriana)
www.behance.net/amuki
www.amuki.com.ec
www.rukuyaya.com.ec



TIPOGRAFÍA CON
SERIFAS Y SIN SERIFAS



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

S I G N I F I C A D O

TIPOGRFÍA

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

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



A N O M A L Í A S

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

Llama la atención

Marca la diferencia y rompe la monotonía visual.

Destaca

genera mayor impacto

si esto sucede
cognitivamente
el observador

reacciona

información
en la mente

aprensión



Cambio que
aparece en
un sitio de
interés.

c e n t r 

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

vibración 

Un
elemento
externo
afecta la
regularidad

RAYO

RAYO 

Integrar
con módulos

m ó

d u

l o

Cambian
de tamaño
o posición

MÁS

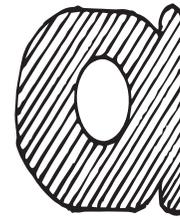
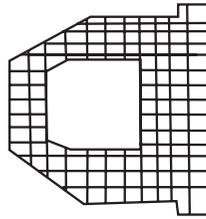
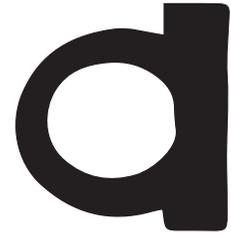
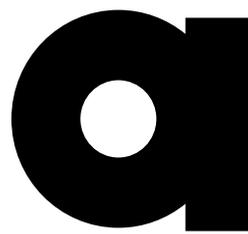
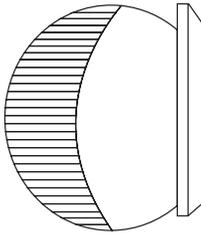
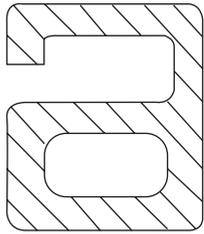
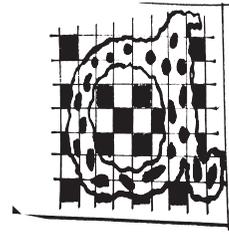
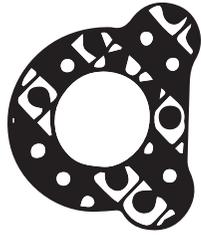
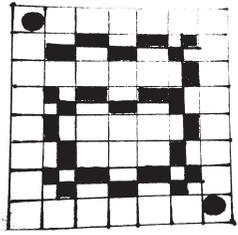
o
m e n o s

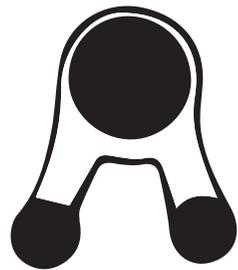
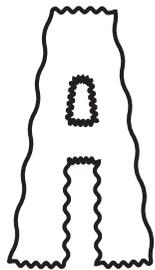
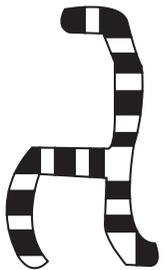
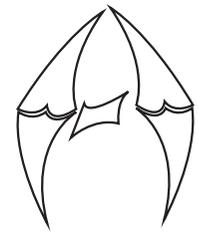
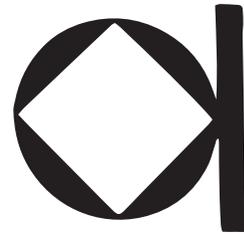
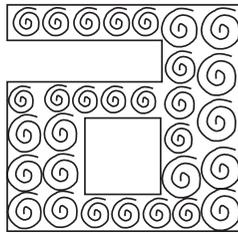
Irrumpir
regularidad
por zonas

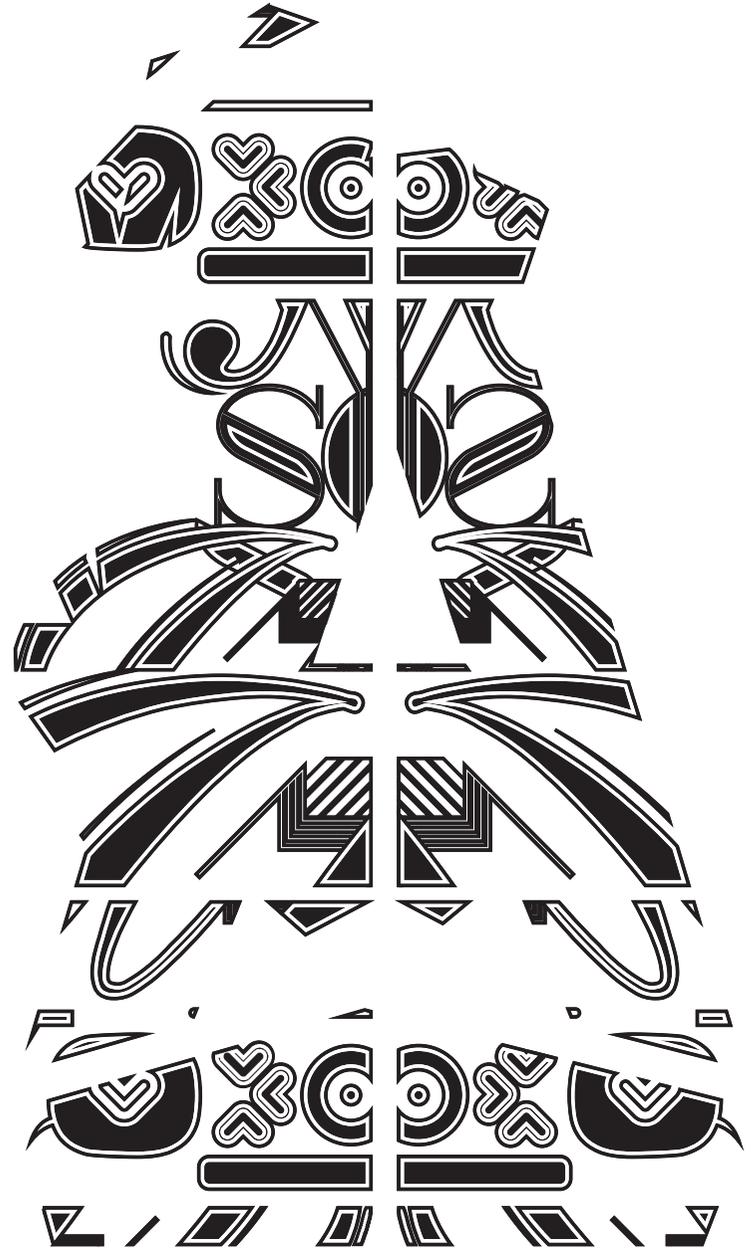
quebrada 



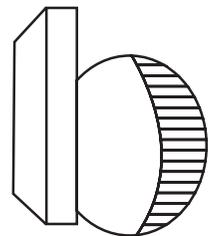
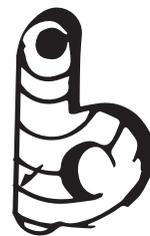
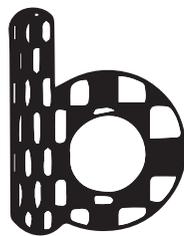
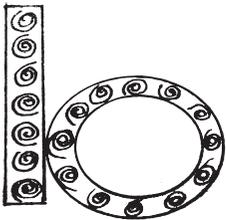
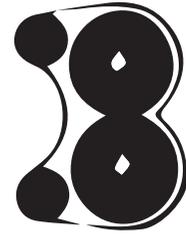
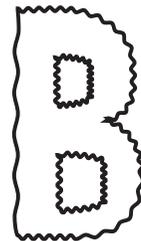
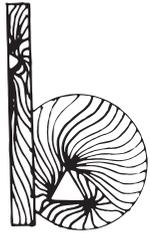
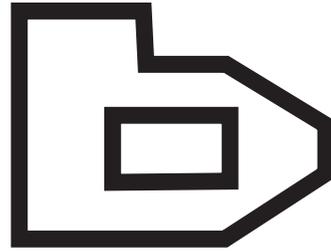
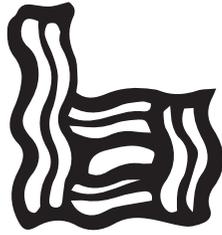


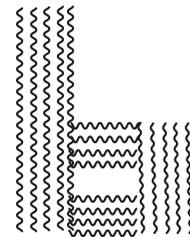
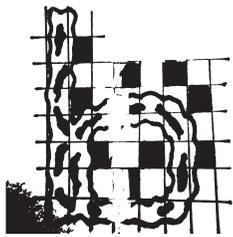
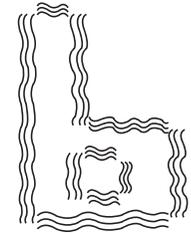
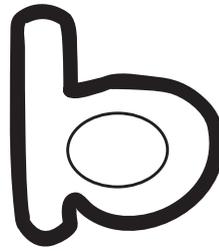
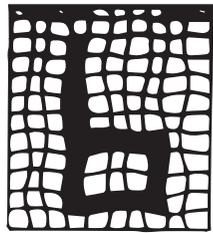


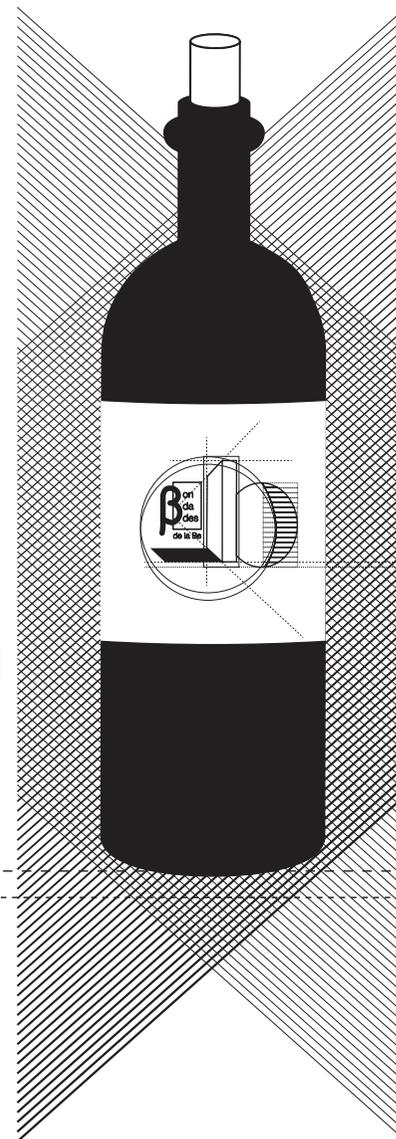
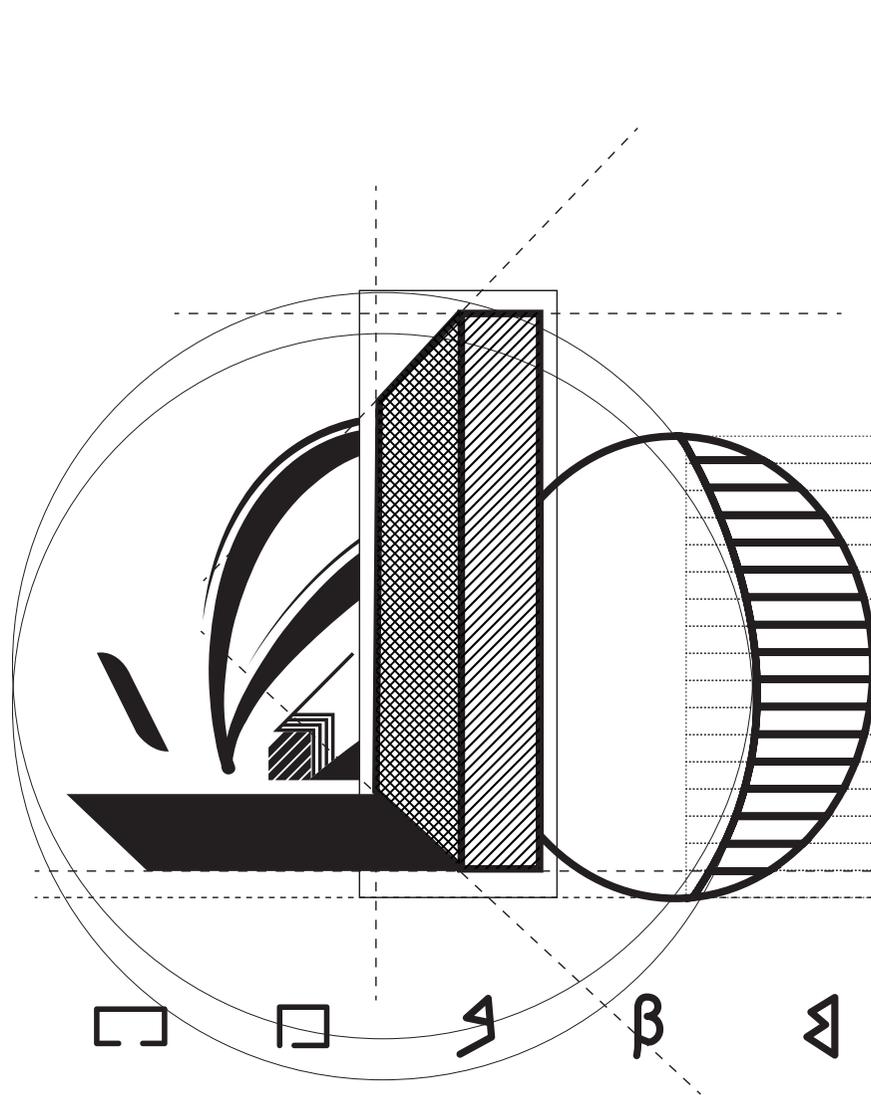








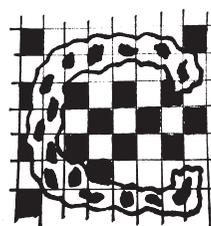
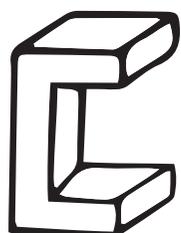
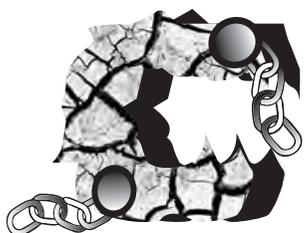
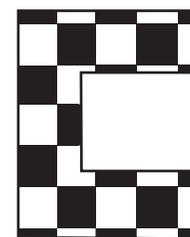
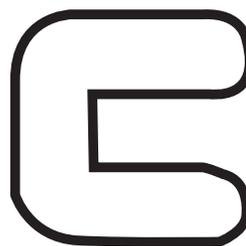
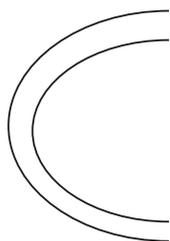
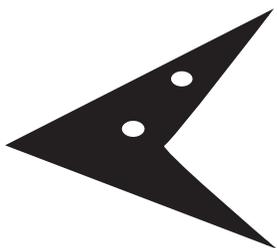
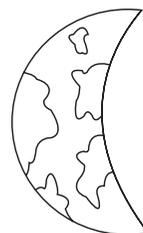
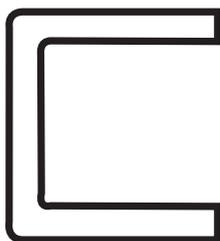


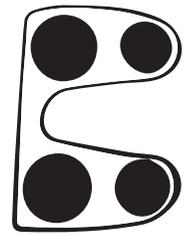
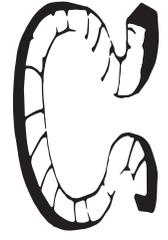
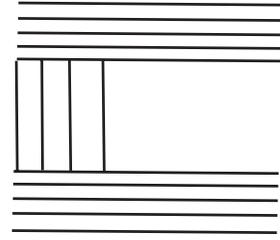
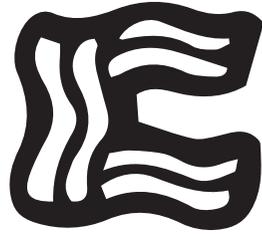
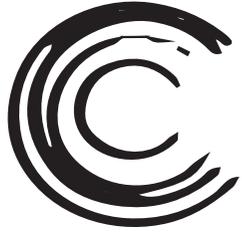
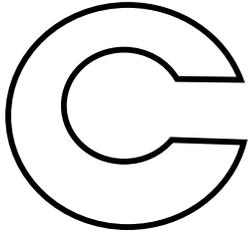


La letra B probablemente se tomó del pictograma de una casa en los jeroglíficos egipcios, que corresponde a su planta esquemática. En alfabeto proto-semítico y en hebreo era la primera letra de la palabra bayit, que significaba casa, de donde proviene la forma primitiva, que originó la del alfabeto griego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







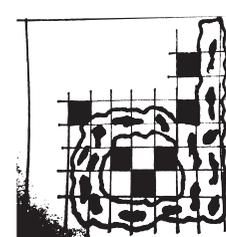
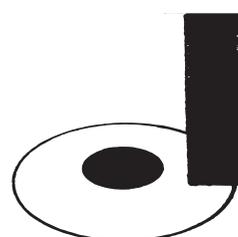
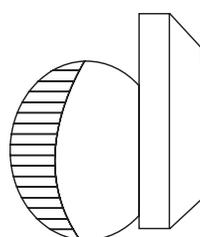
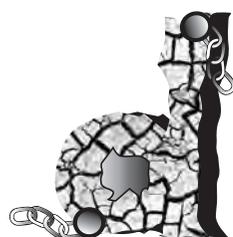
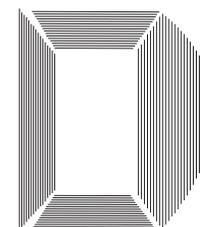
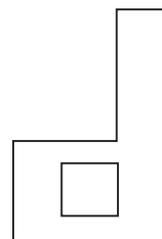
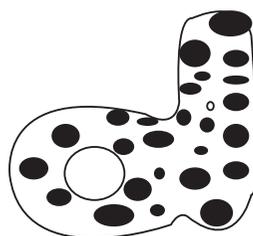
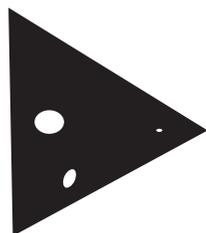
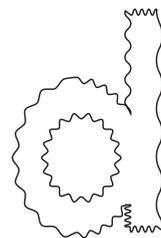
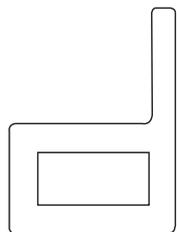


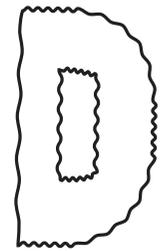
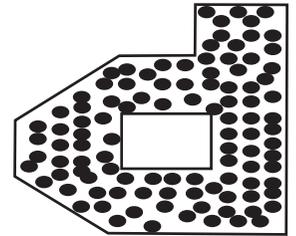
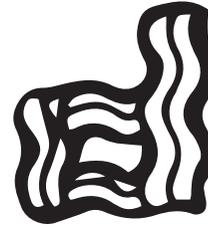
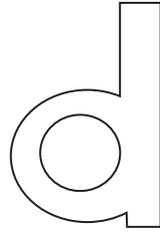
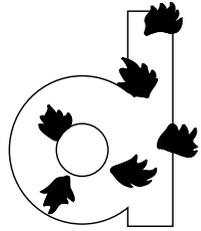
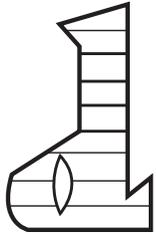


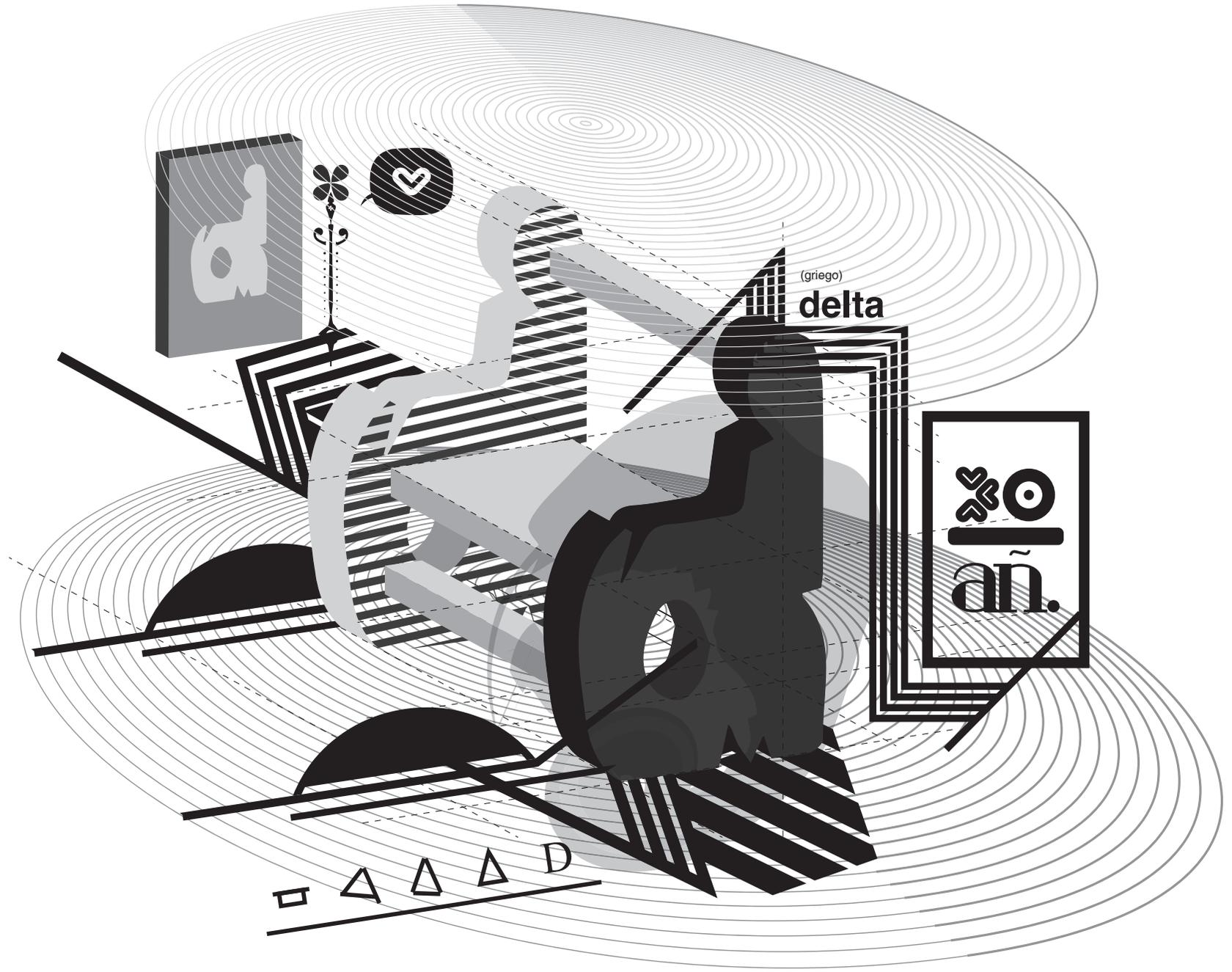
Nació de un jeroglífico egipcio con forma de bastón, que los fenicios adoptaron para su alfabeto con el nombre de gimel. Este signo fue copiado a su vez por los griegos, con el nombre degamma, que tenía varias formas, entre ellas la C. De ahí pasó al alfabeto latino, que en un principio empleaba la misma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

gimel







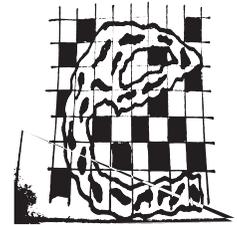
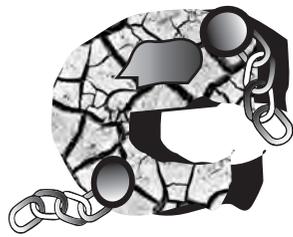
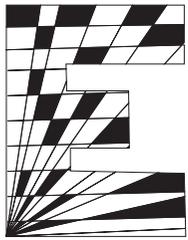
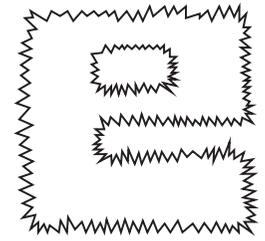
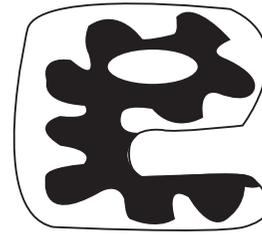
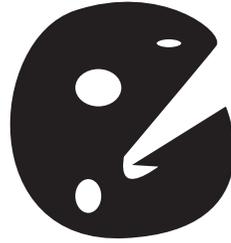
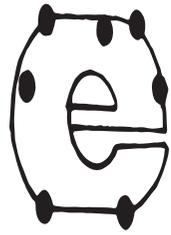
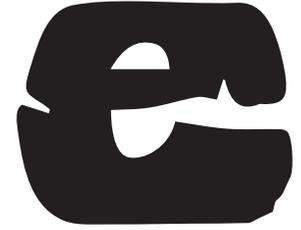
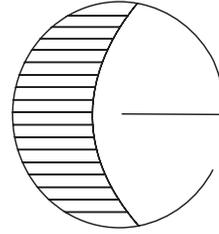
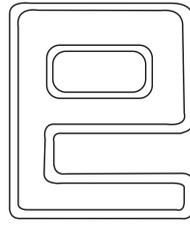


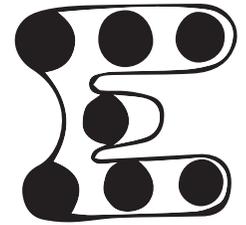
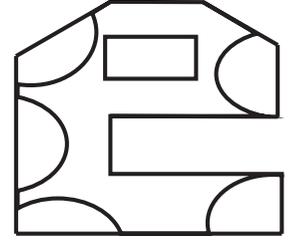
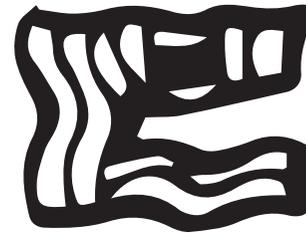
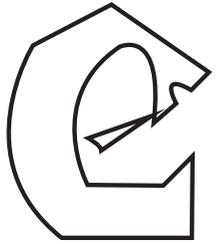
(griego)
delta

an.

□ Δ Δ Δ D









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

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



Jeroglífico egipcio
(veneración)



Proto-Semítico
H



Fenicio
H



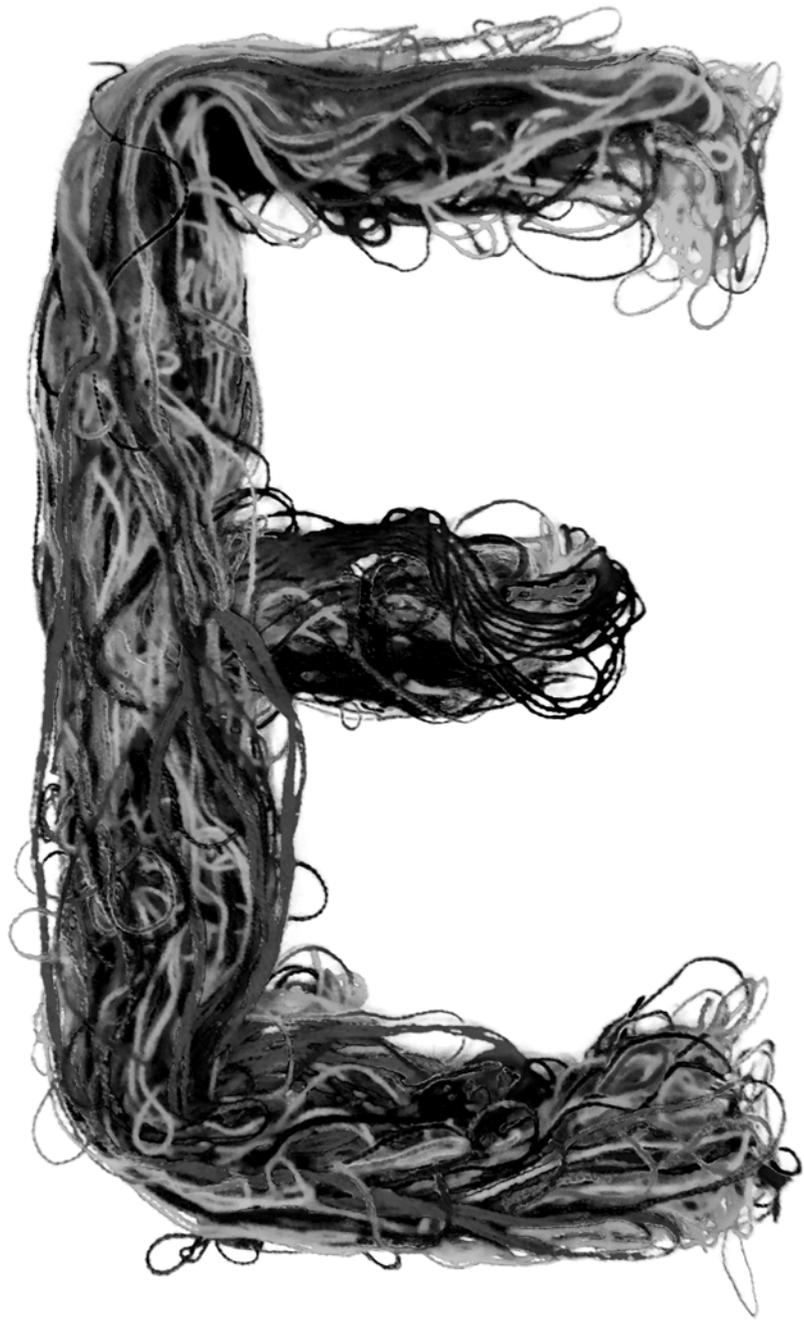
Griego
Epsilon

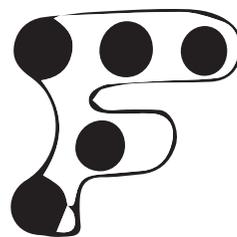
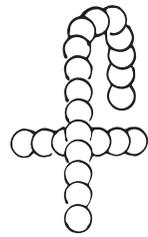
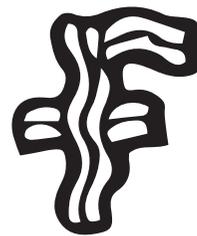
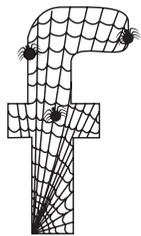
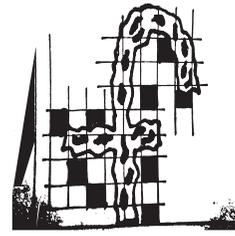
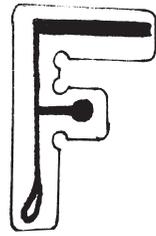
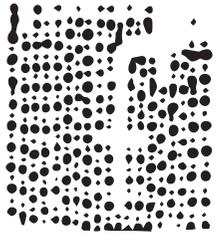


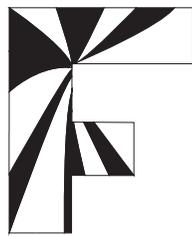
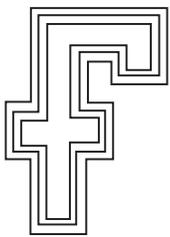
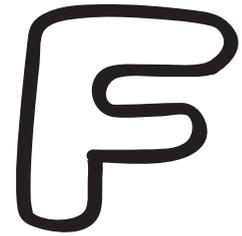
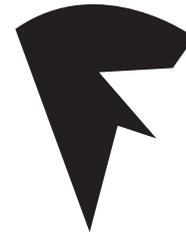
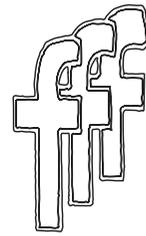
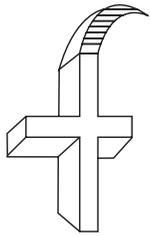
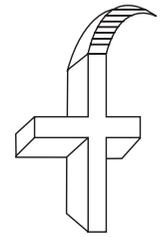
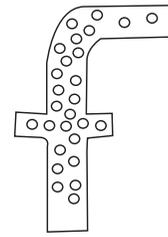
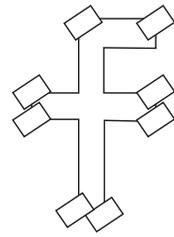
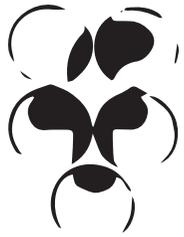
Etrusco
E

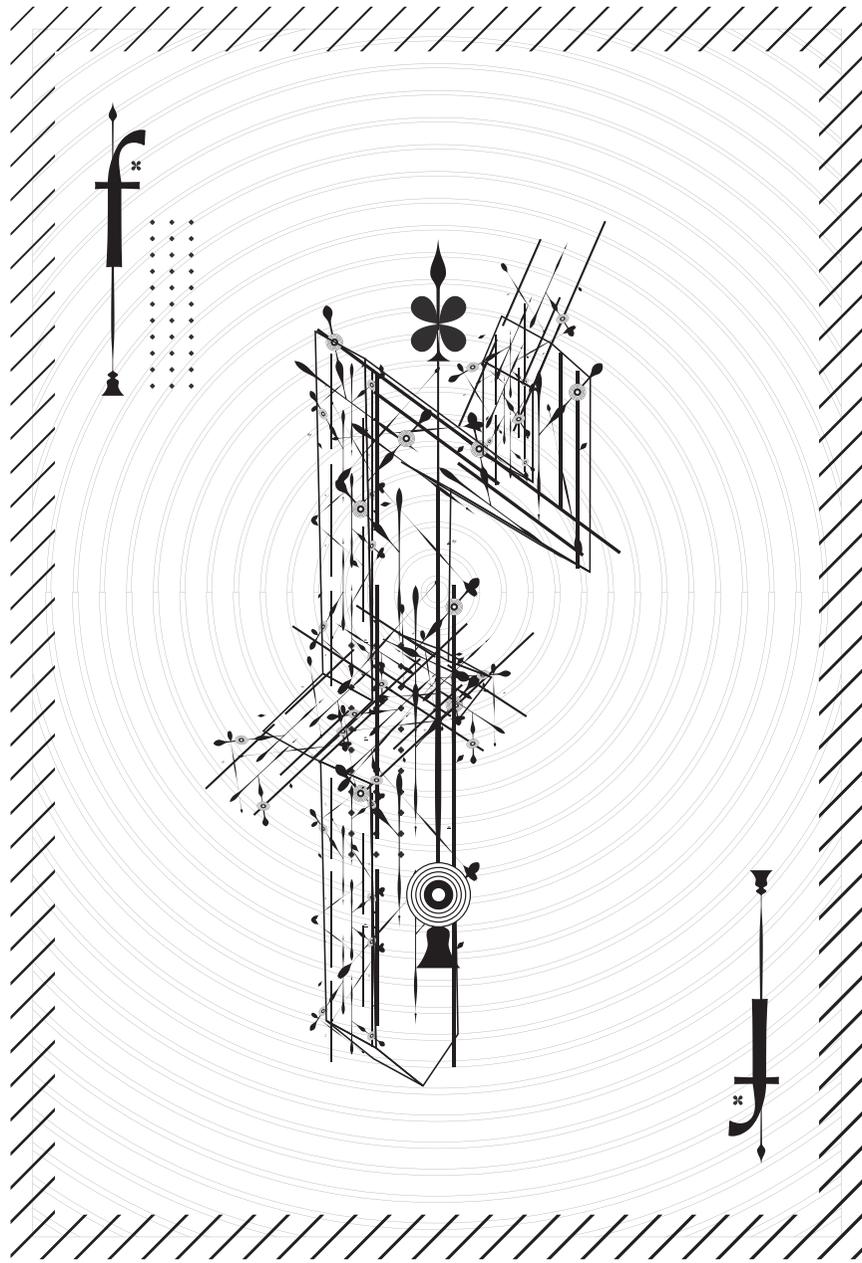


Romano
E

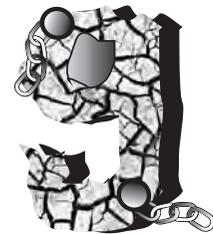
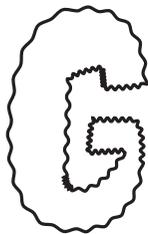
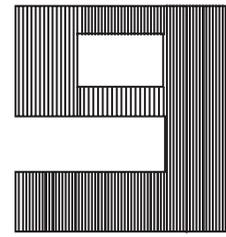
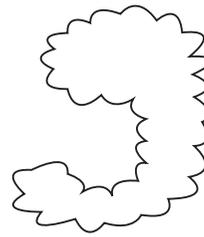
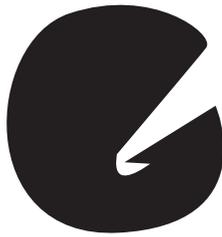
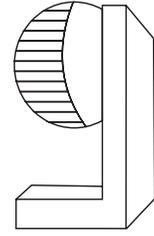
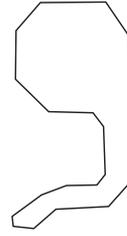
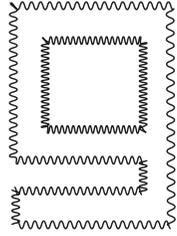


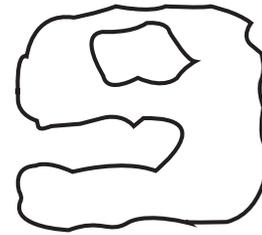
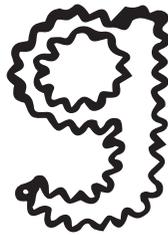
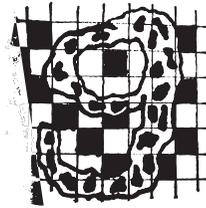


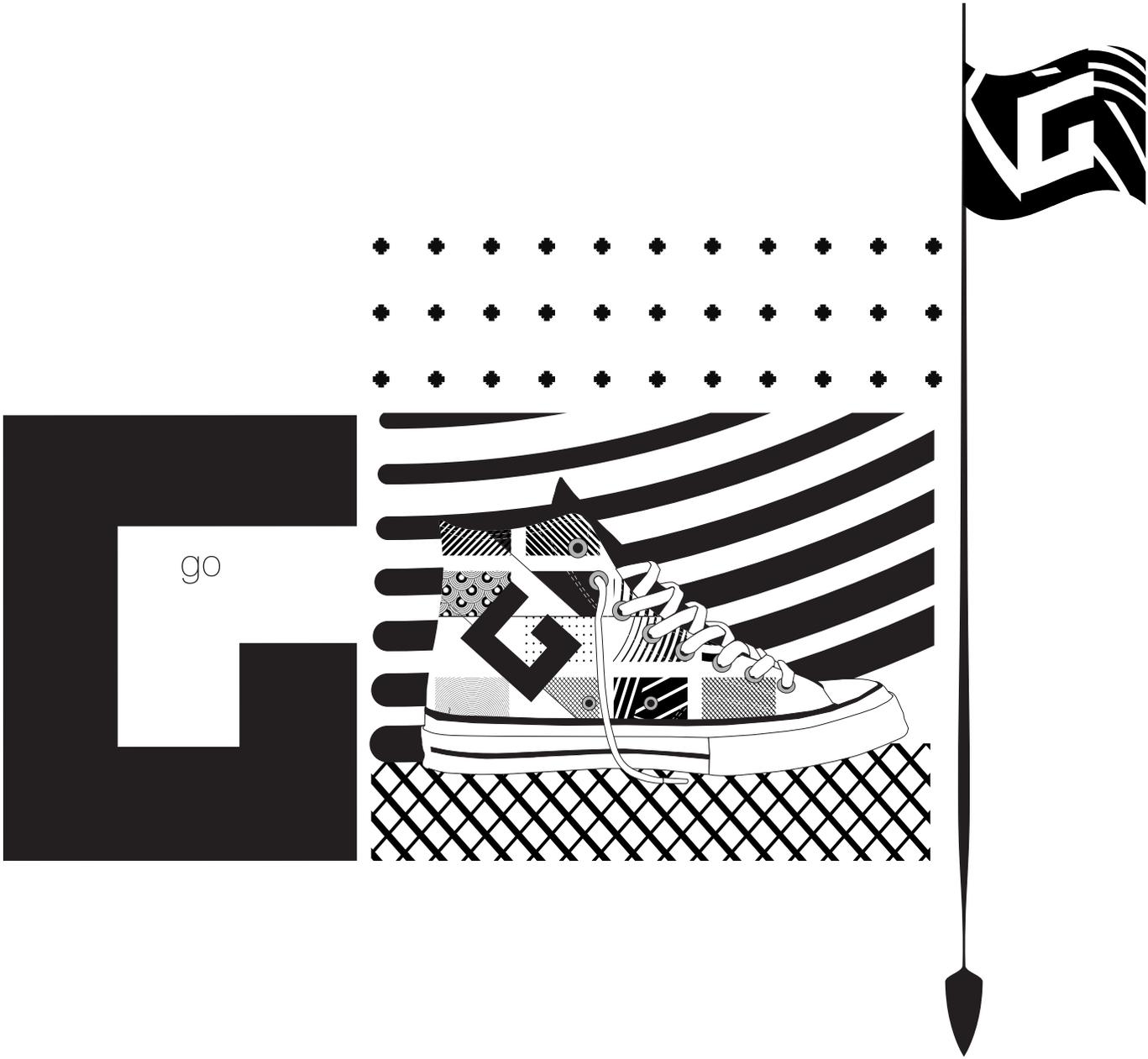




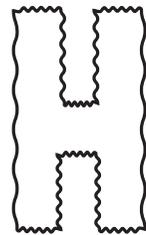
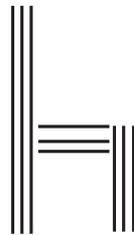
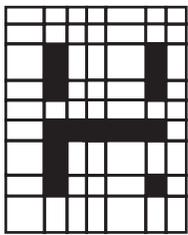
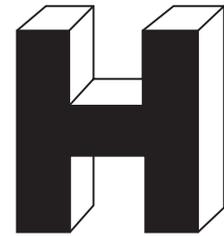
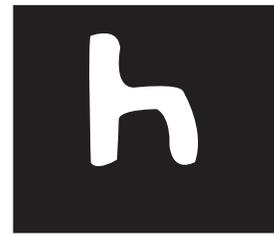
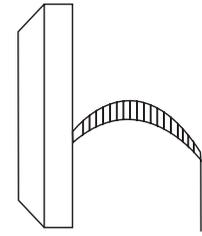
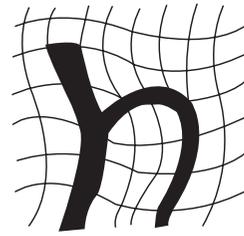
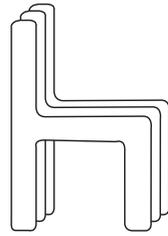
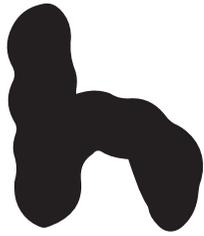


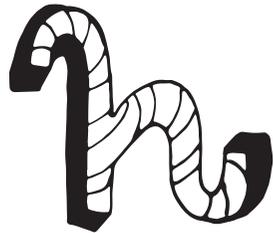
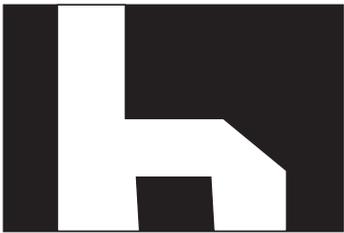
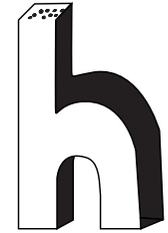
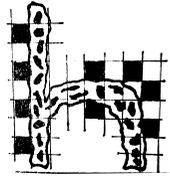
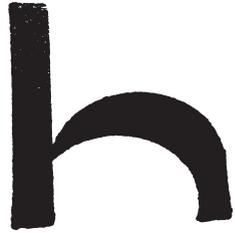
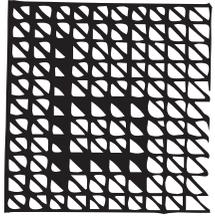


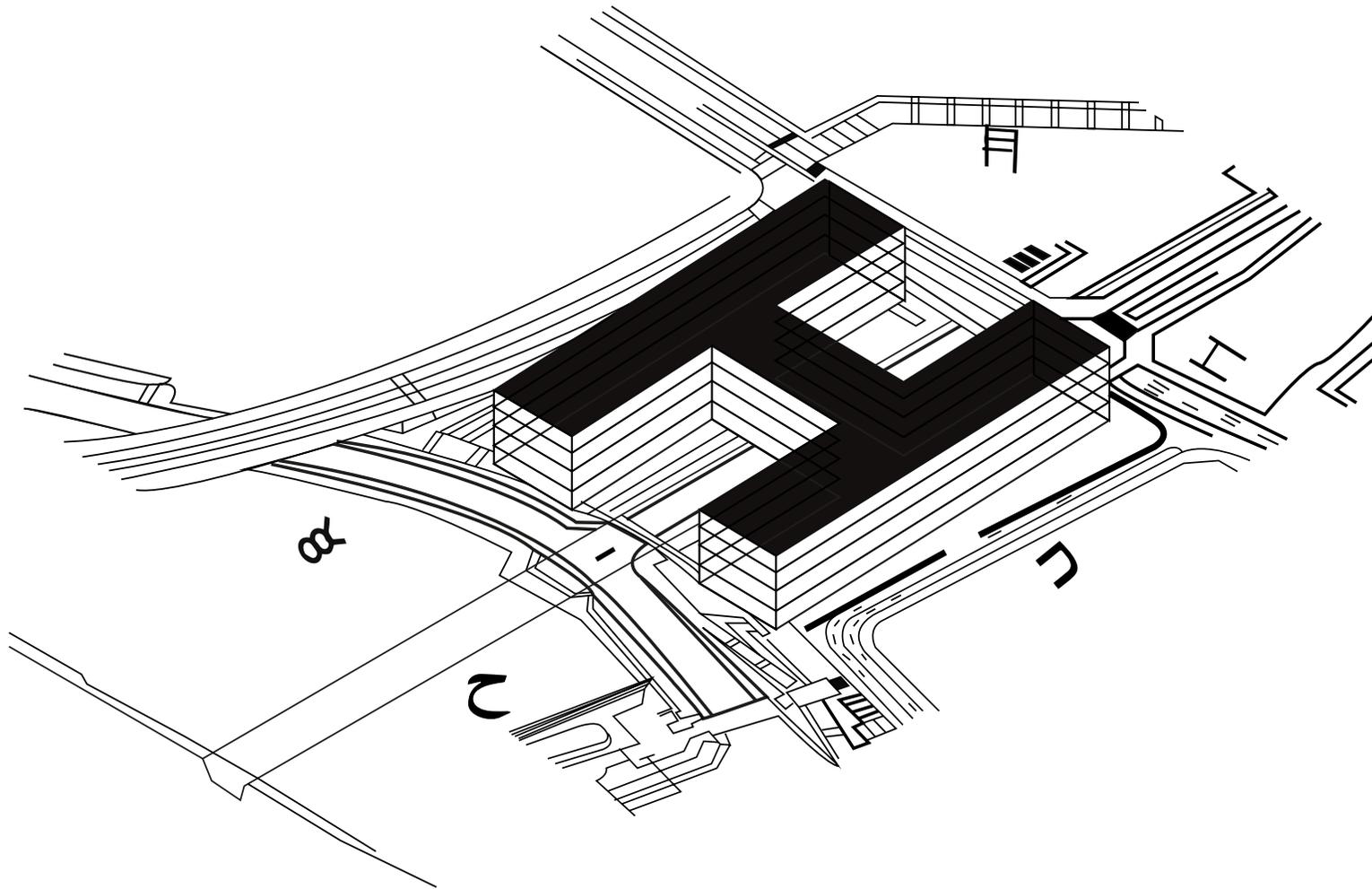






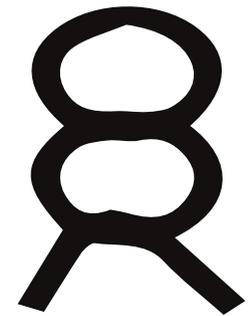




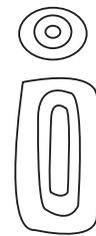
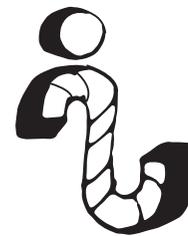
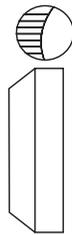
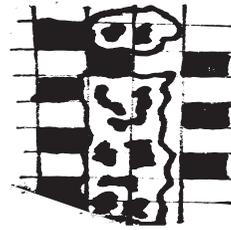


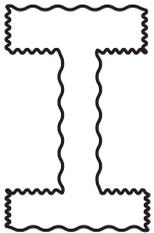
La letra H deriva del hebreo heth, que en las lenguas semíticas significa "cerrado" por eso tiene la barra de en medio. Proviene del latín. Hasta el siglo XVI, en algunos casos, en la lengua castellana se pronunciaba la f inicial latina, con un sonido semejante a la h aspirada inglesa.

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







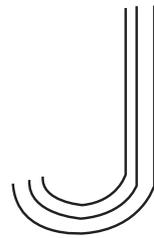
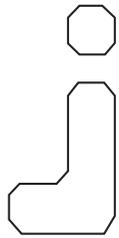
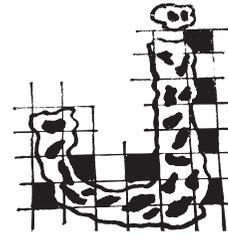
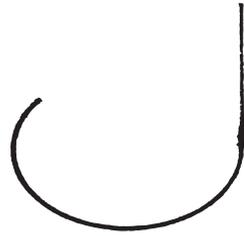
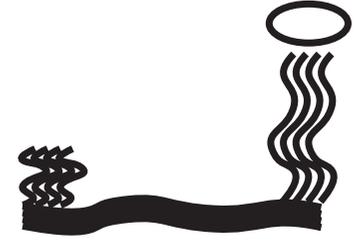
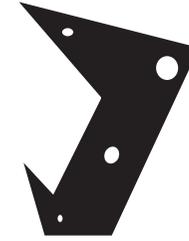
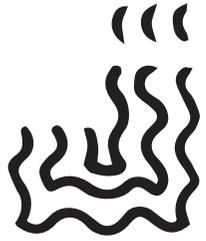


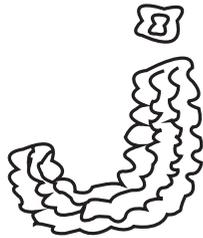
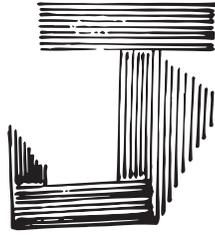
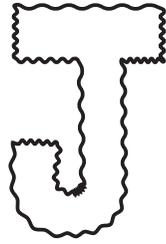
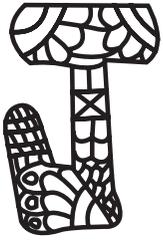


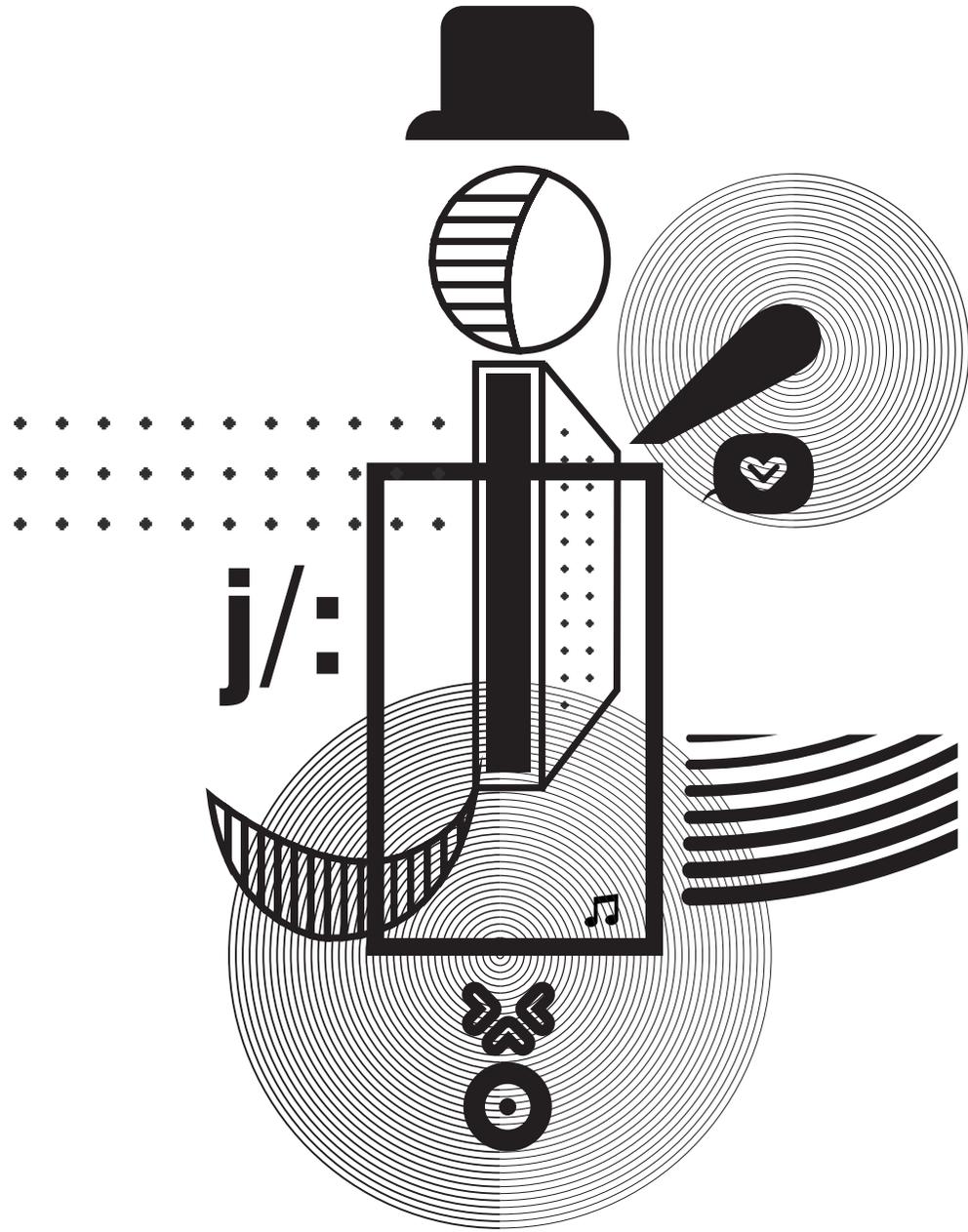
Conocida en el alfabeto griego como iota, es la novena letra y se entendía con la mano cerrada el pulgar estirado. En el sistema de numeración griego tiene un valor de 10.

Ι
o
t
a

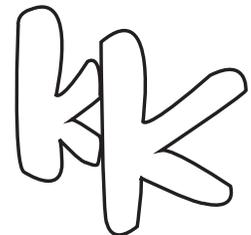
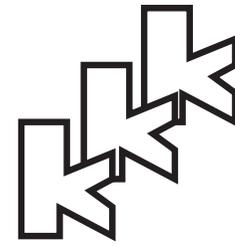
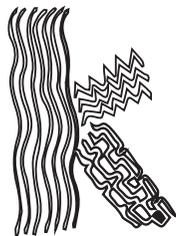
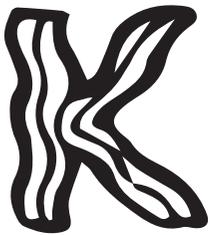
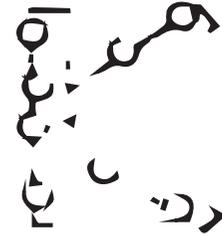
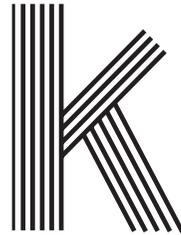
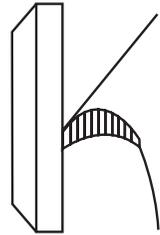
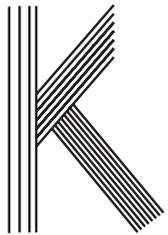
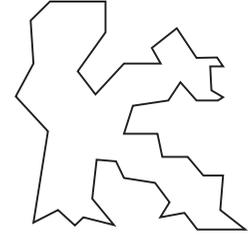
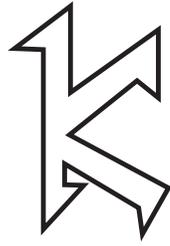
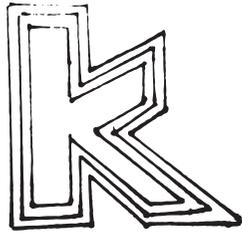


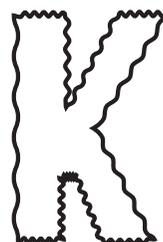
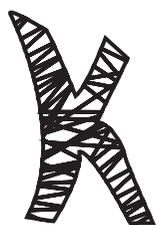
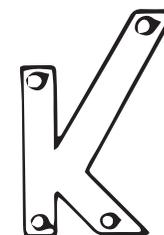
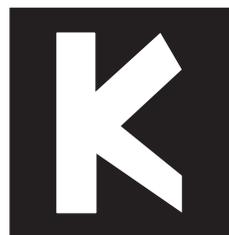
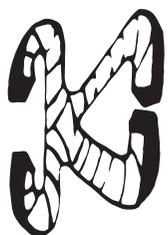


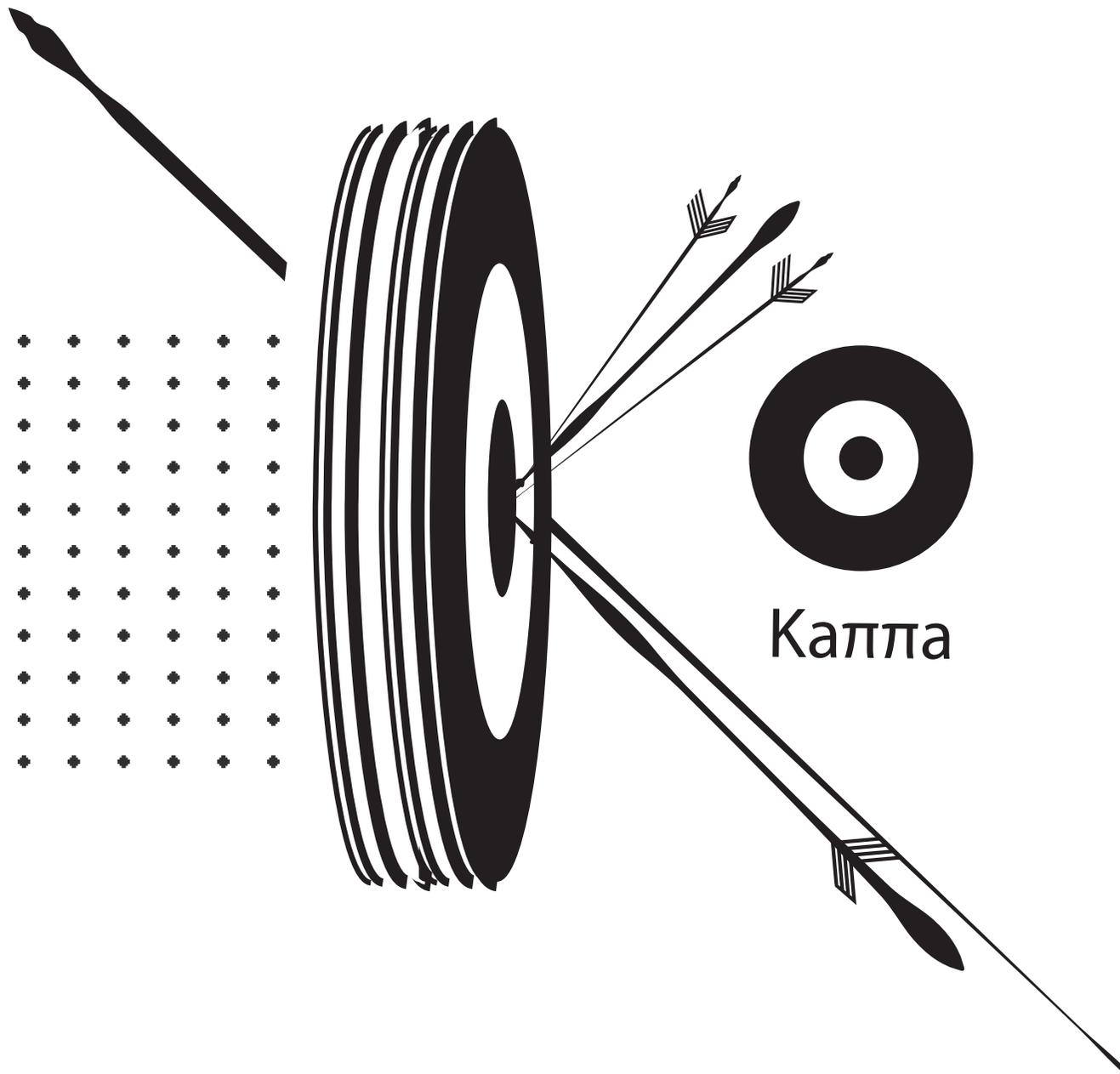






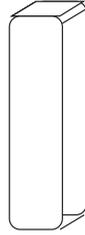
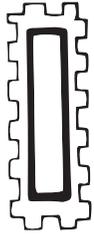
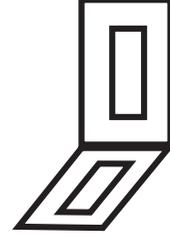


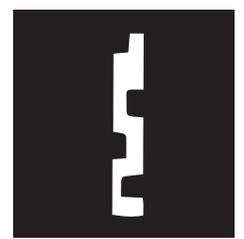
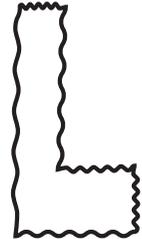
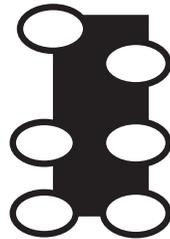
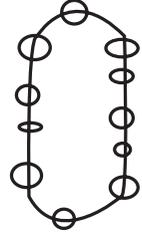
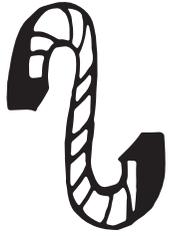


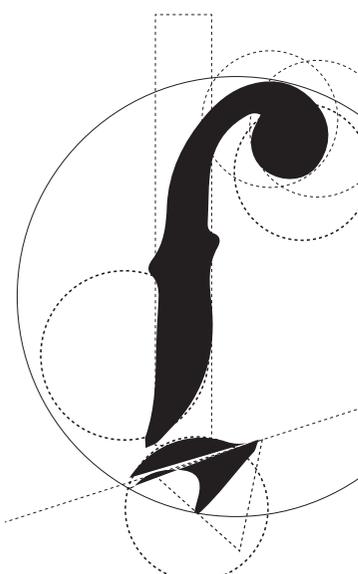


Калла







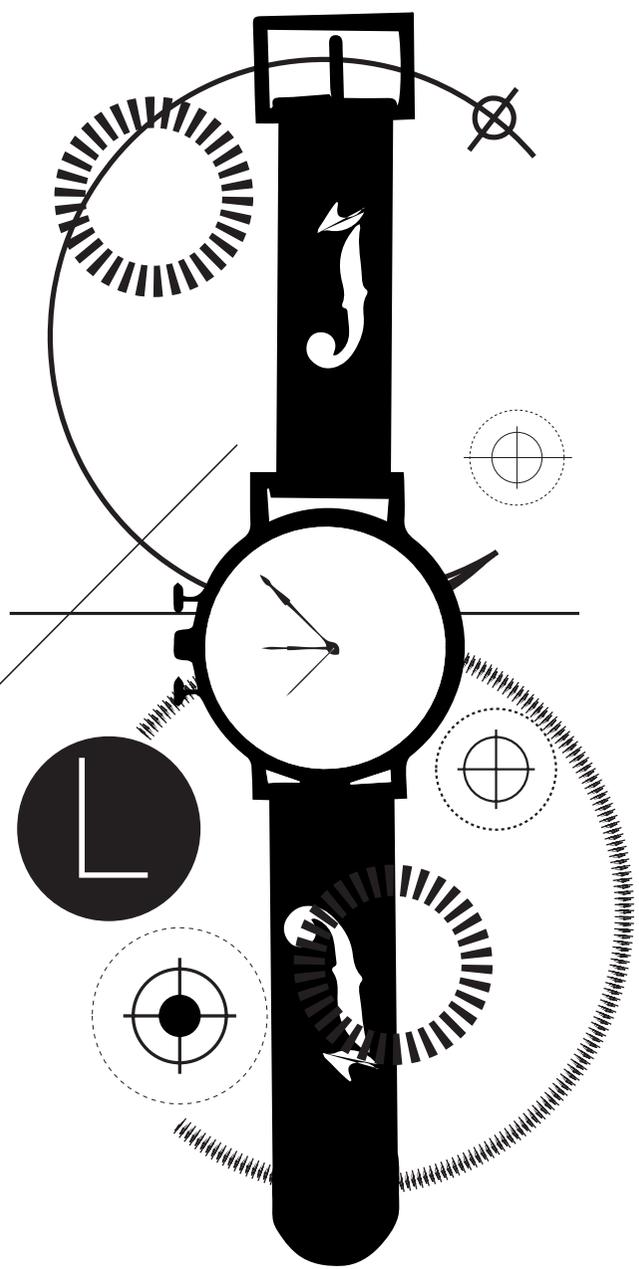
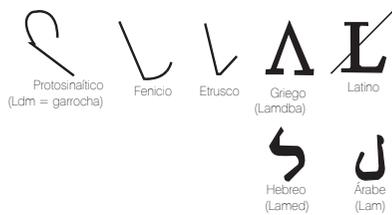


La letra L deriva de la duodécima letra del alfabeto proto asináltico lamed que se refiere a un aguijón para buey, es decir una forma de espoleta que se usaba para hacer mover a este animal. Corresponde a la letra L del alfabeto latino o romano, y gráficamente a la letra lambda griega arcaica que proviene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

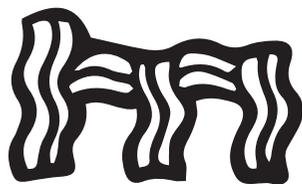
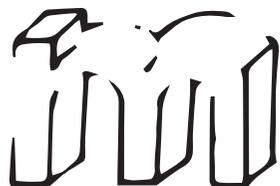
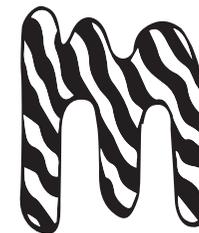
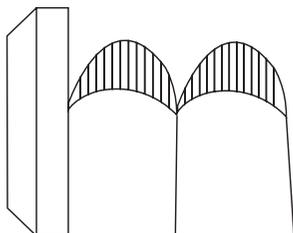
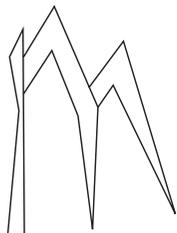
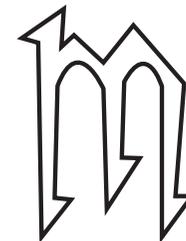
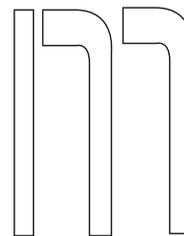
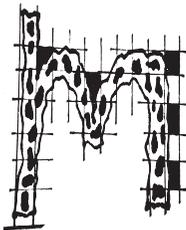
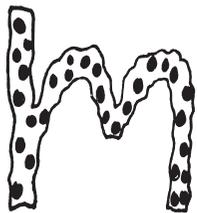
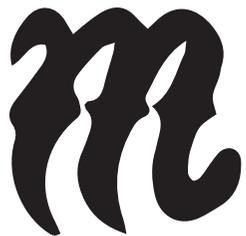
La letra (Lamed) se utiliza en hebreo para todo lo que tenga que ver con estudiar o enseñar.

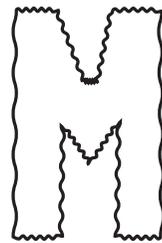
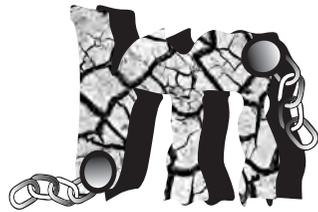
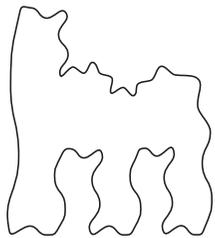
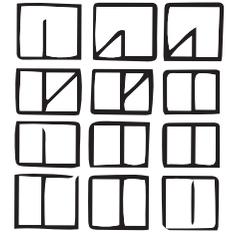
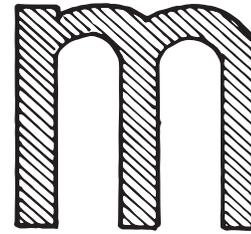
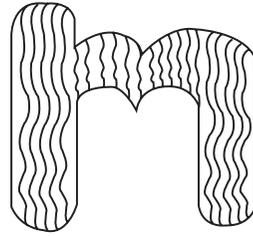
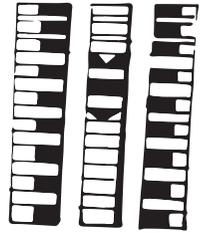
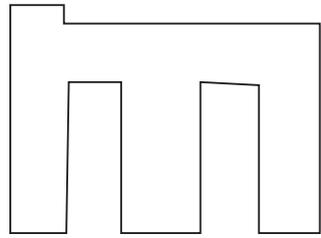
Es por esta causa que, lelamed es (enseñar) y lilmud (estudiar).

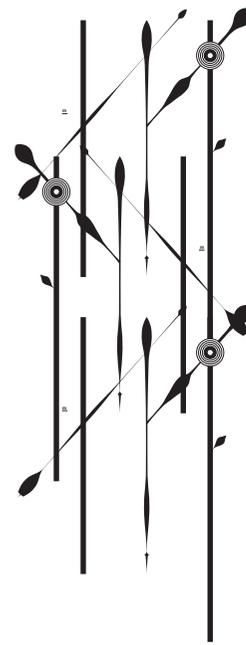
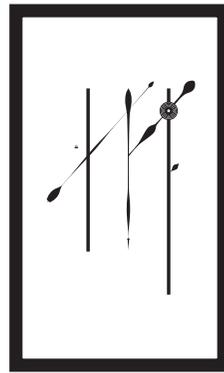
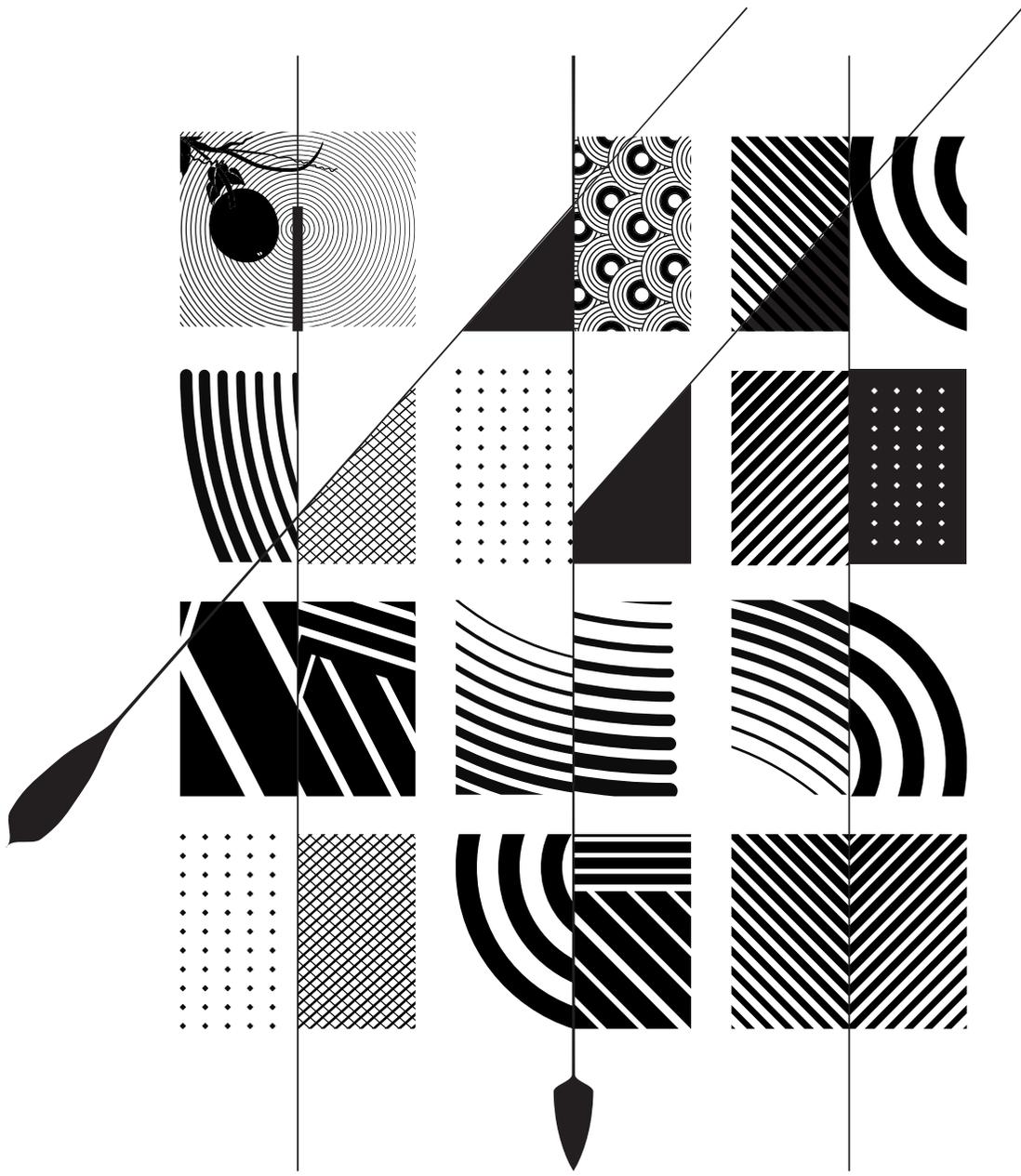
Un ejemplo de ello es el apellido Melamed que significa (el que enseña). Como dato, si alguno visita Israel, verá que hay una importante cantidad de autos comunes con la letra Lamed; en su techo. Son los autos de los que enseñan a manejar.



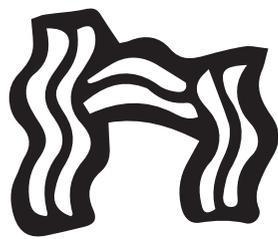
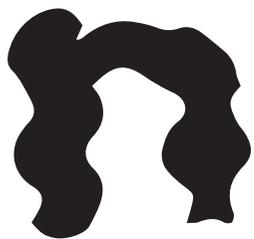
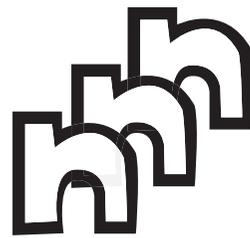
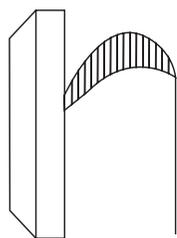
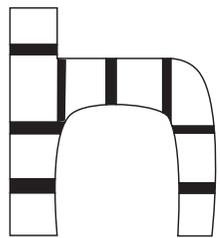
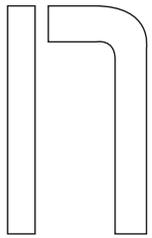
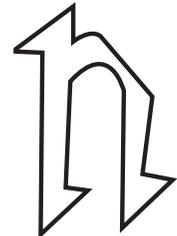
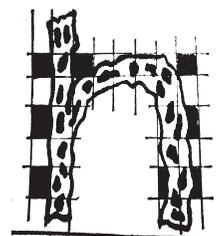
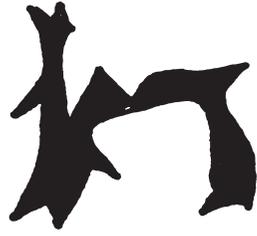
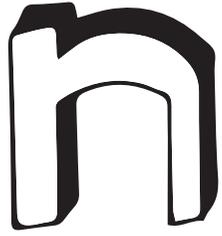


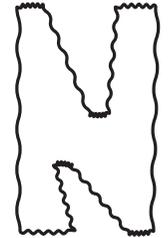
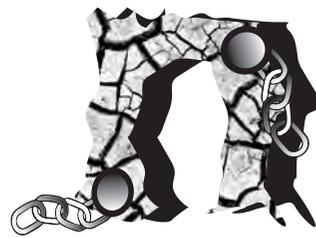
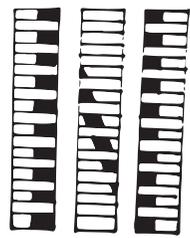
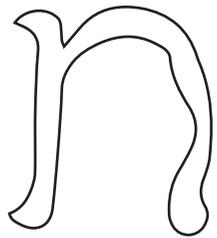
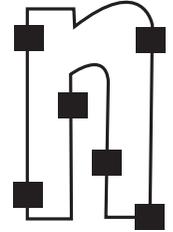
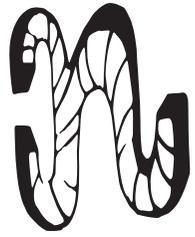








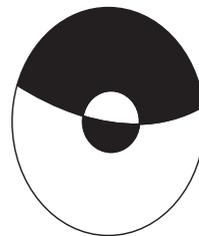
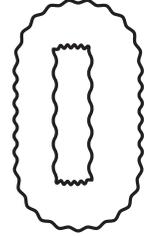
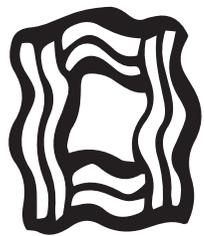
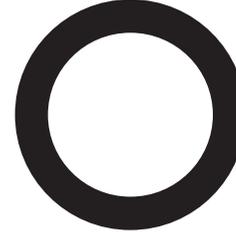
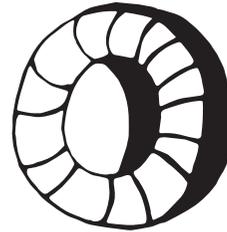
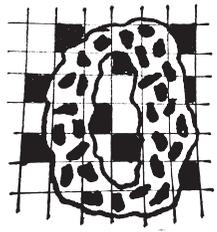
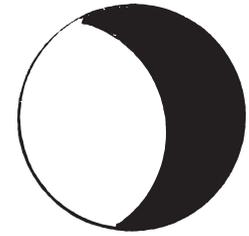
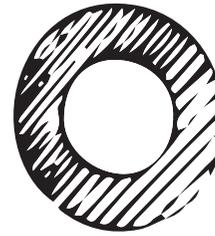
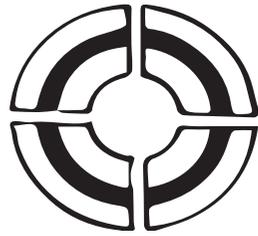
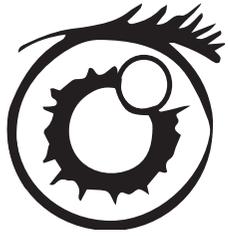


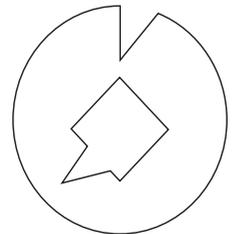
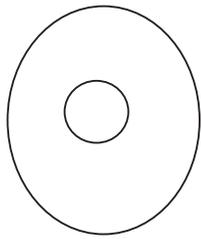
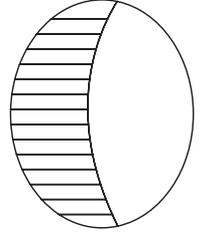
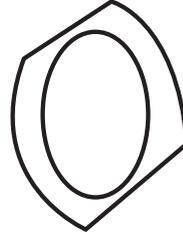
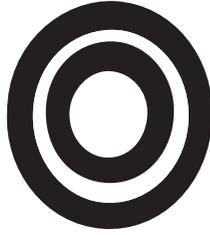
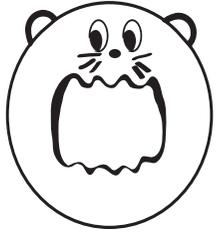




7 n n









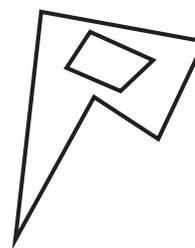
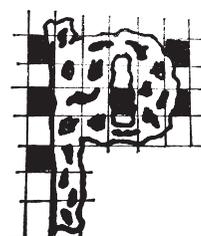
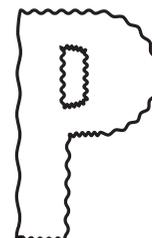
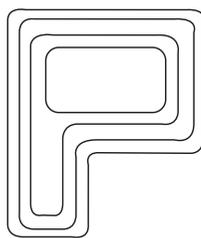
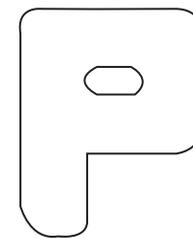
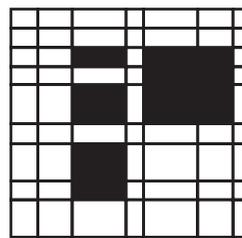
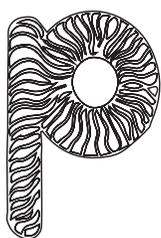
La letra 'o' aparece en la escritura jeroglífica egipcia con la forma de un ojo humano que miraba de frente. Los fenicios esquematizaron el símbolo dándole una sencilla forma circular y recordando su origen llamando la letra ayin 'ojo'. Reducida la adoptaron los griegos, después los romanos y, por fin,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

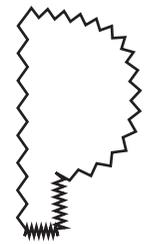
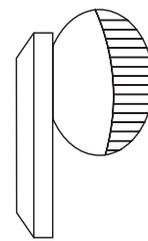
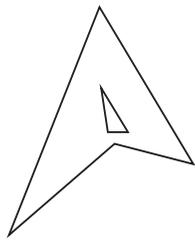
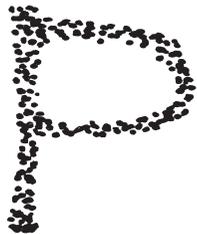
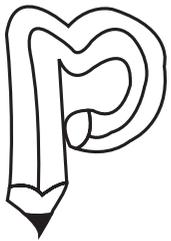
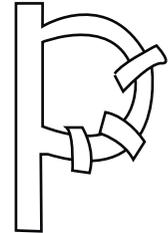
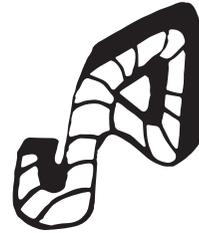
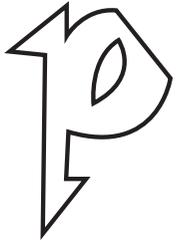
Considerada históricamente, la o en las lenguas románicas procede de su antecedente latina; si bien hay palabras cuya evolución demuestra que hubo oes latinas que fueron transformadas en el diptongo ue al pasar al español.

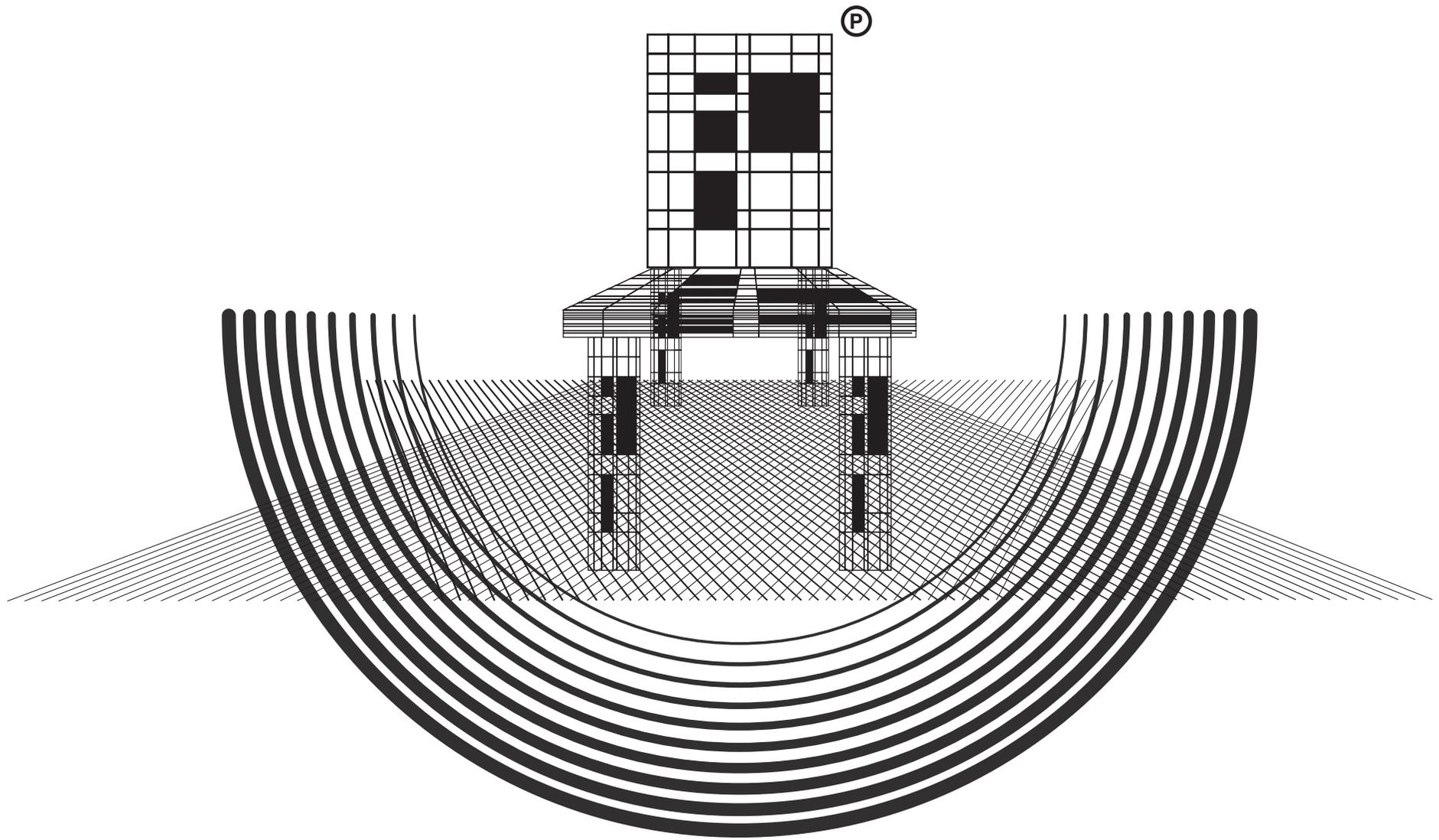
MOSTACHO



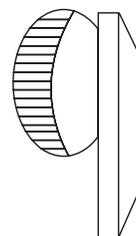
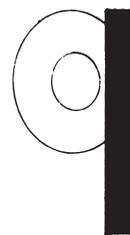
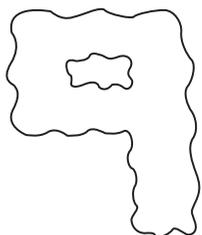
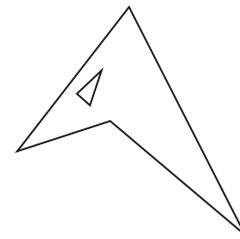
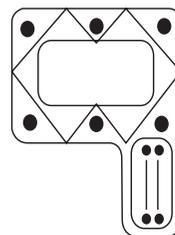
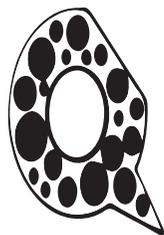
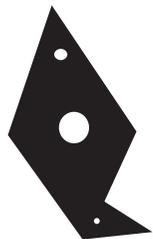
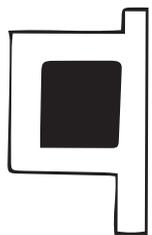


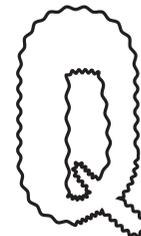
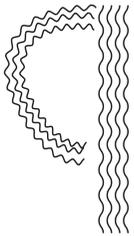
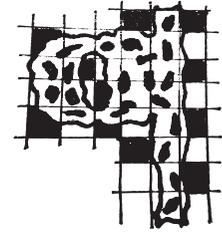
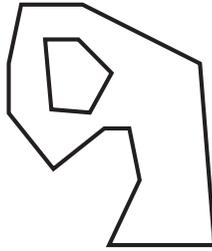






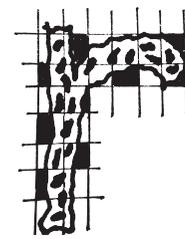
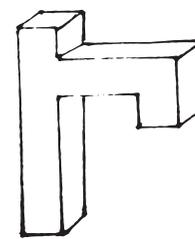
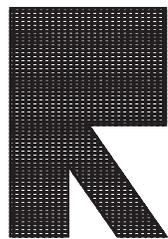
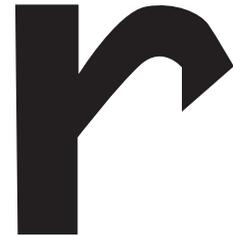
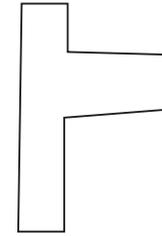
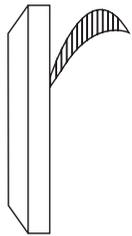
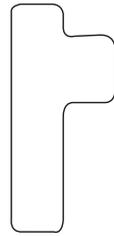
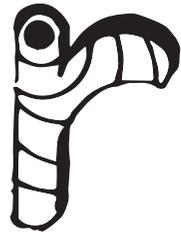


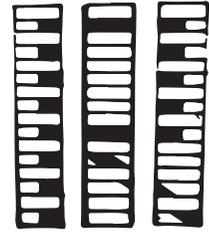
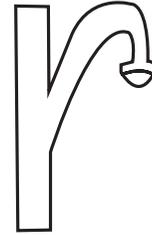
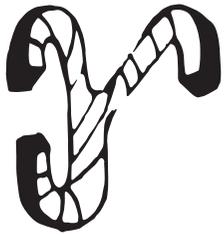
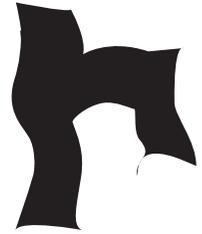














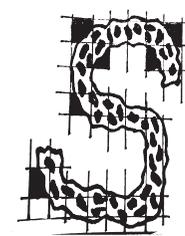
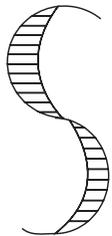
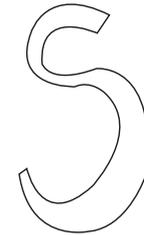
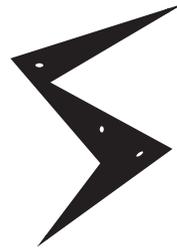
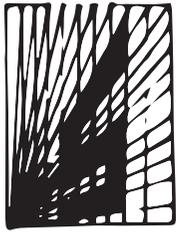
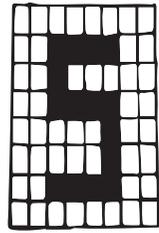
La letra R nació de un jeroglífico egipcio que simbolizaba la cabeza humana vista de perfil. Los fenicios llamaron a la letra res que quería decir cabeza, la redujeron y le dieron una forma parecida a la letra actual P, aunque escrita al revés, es decir orientada hacia la izquierda. Este signo fue adaptado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

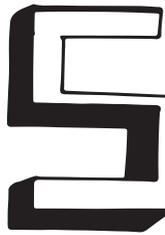
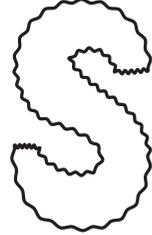
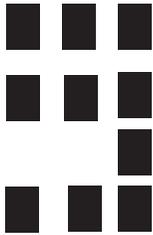
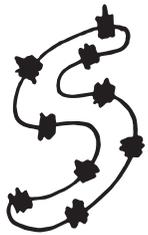
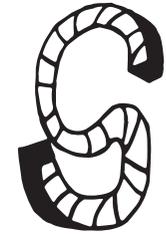
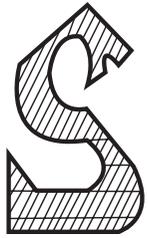


RHO



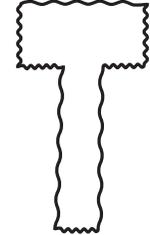
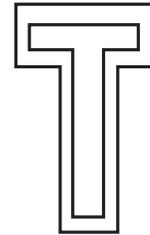
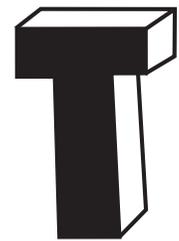
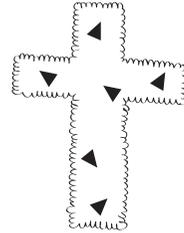
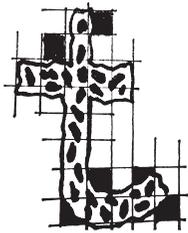
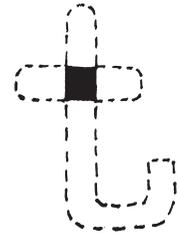
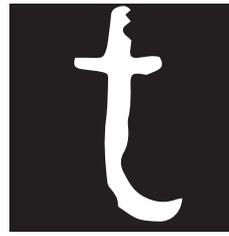
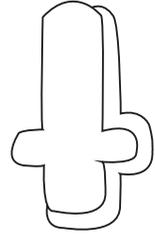
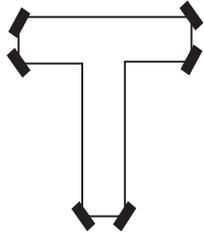


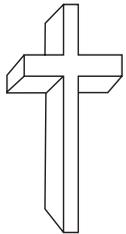
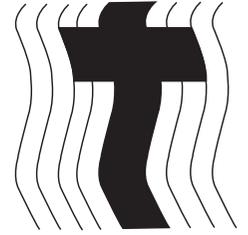
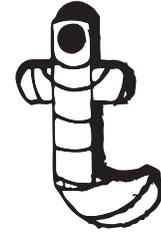
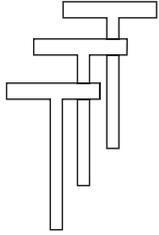
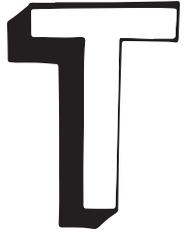






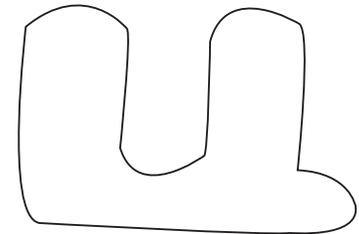
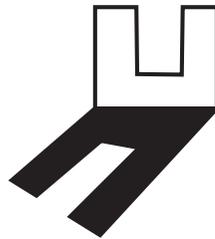
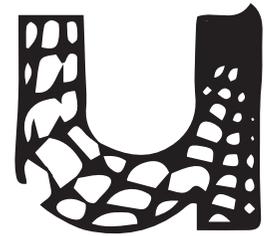
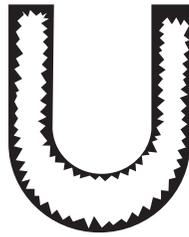
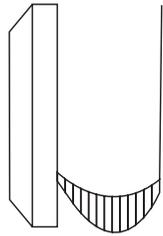
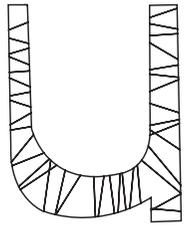
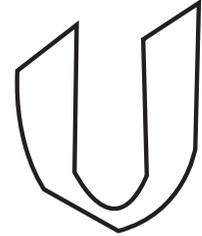
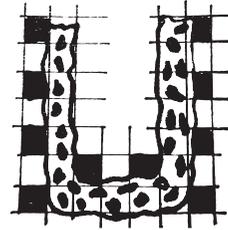
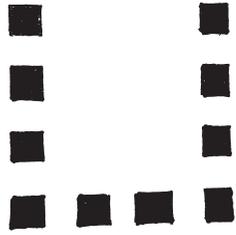
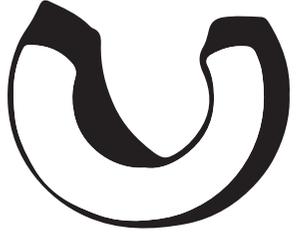


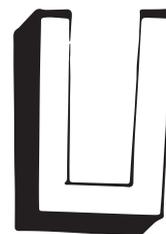
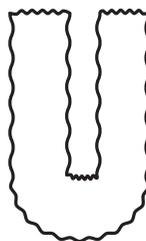
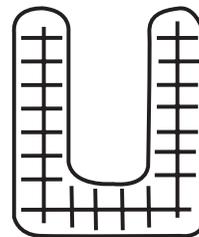
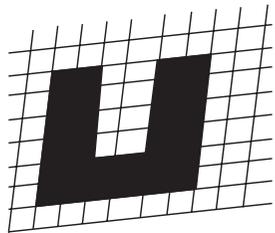


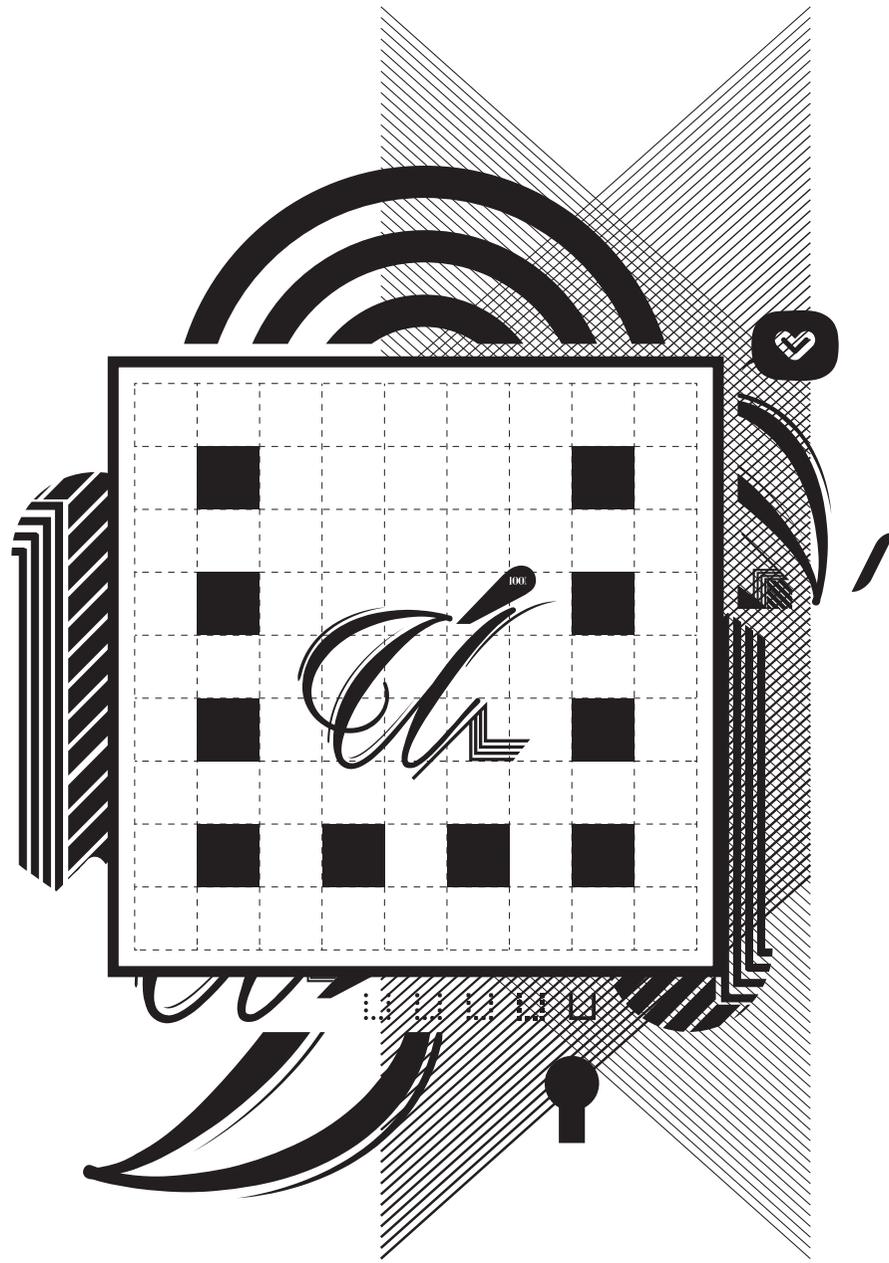


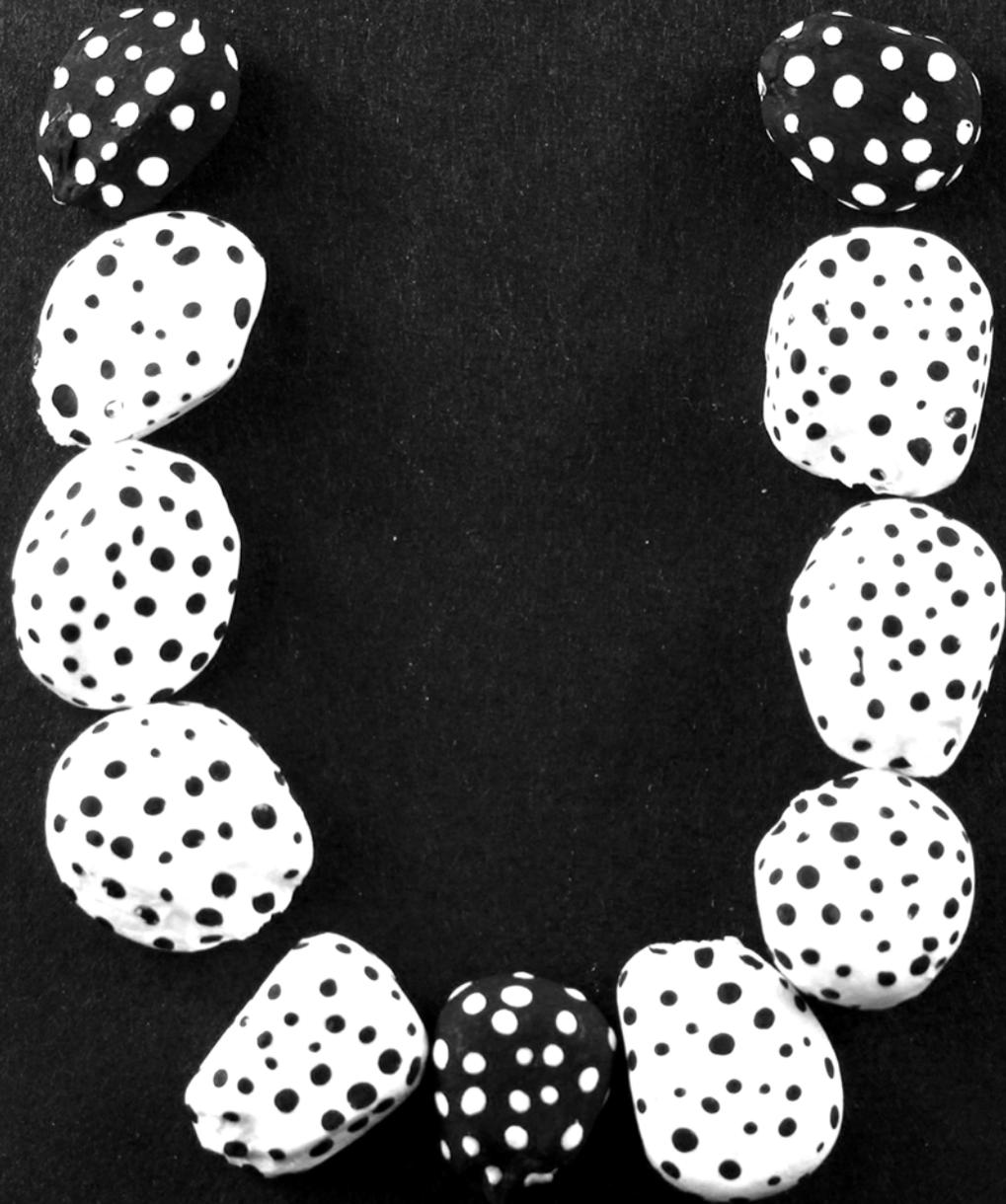


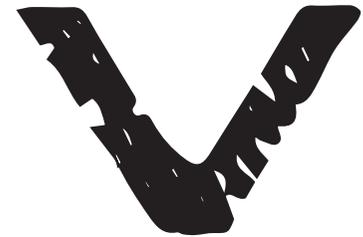
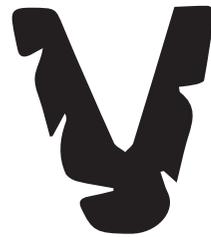
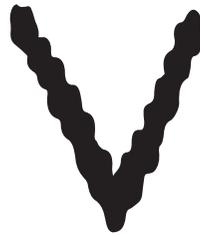
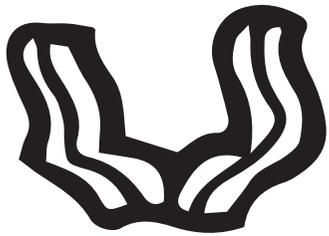
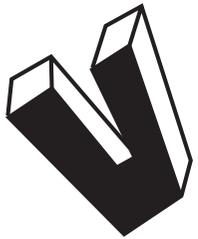
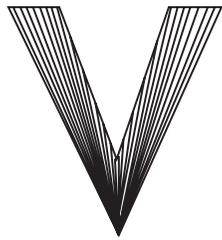
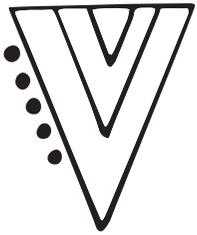
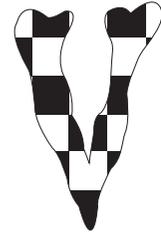
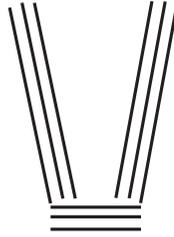


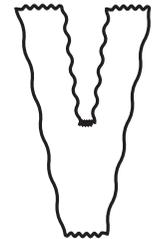
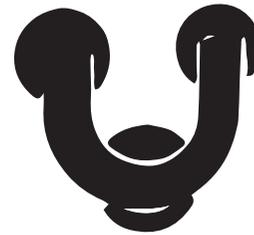
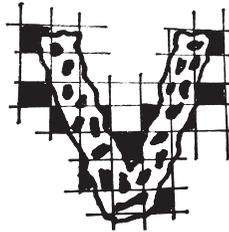
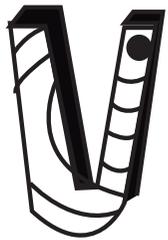
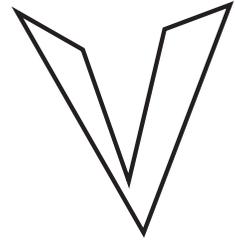
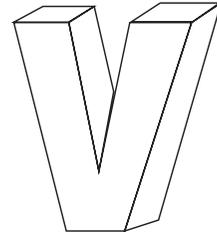
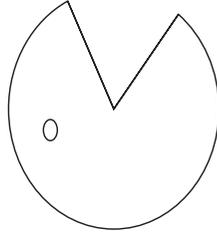
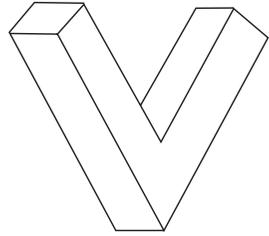
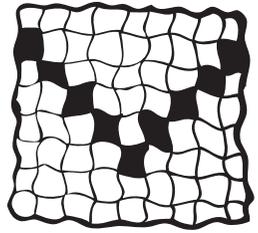


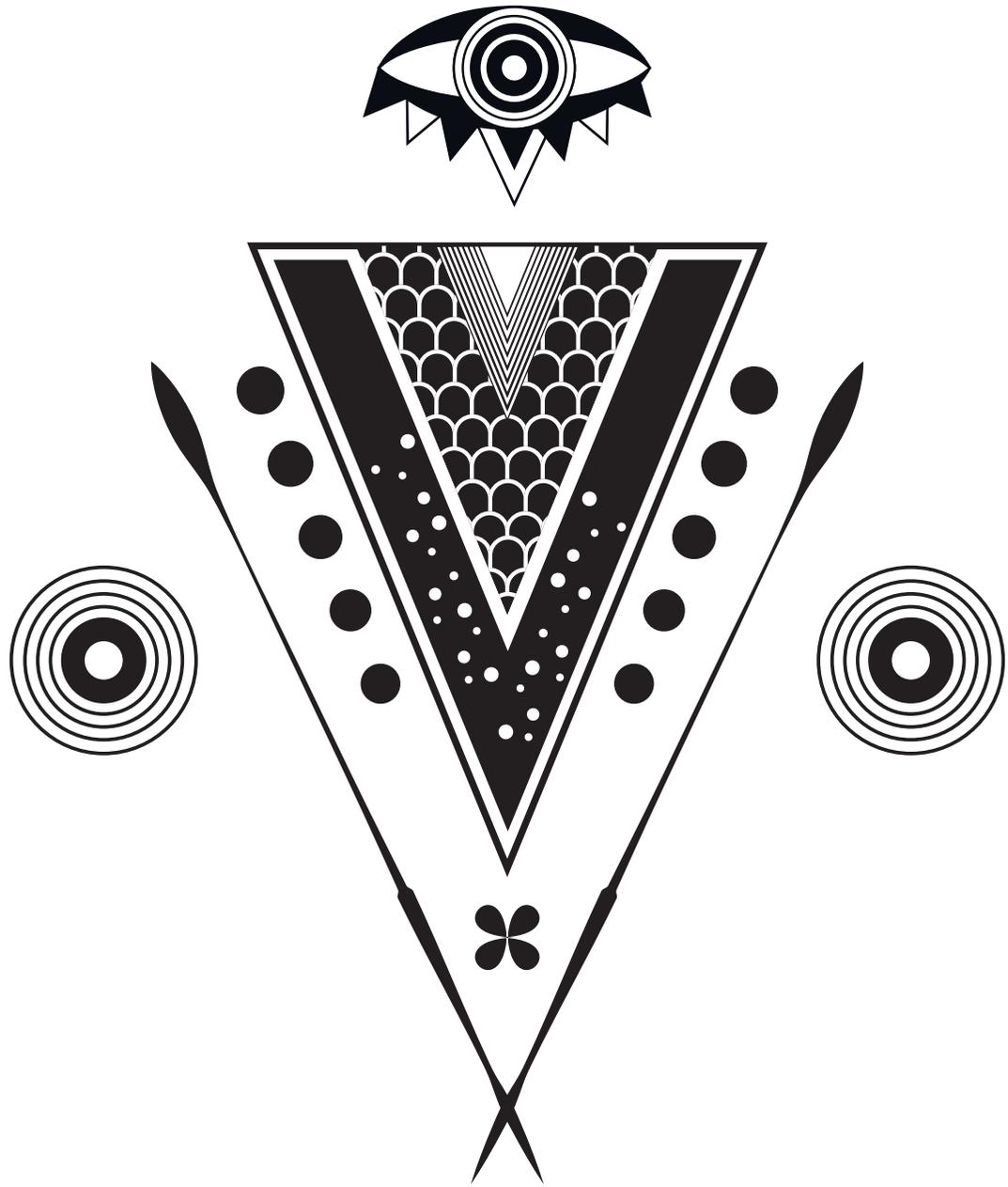




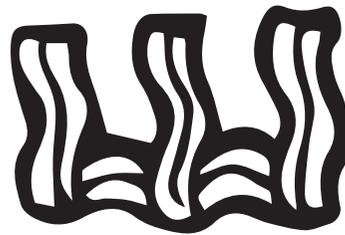
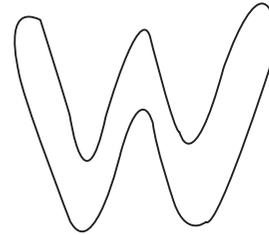
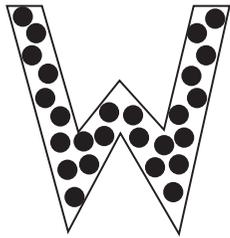
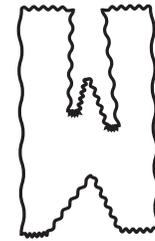
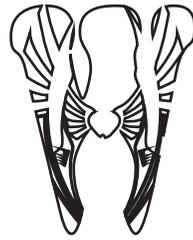


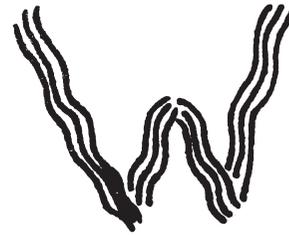
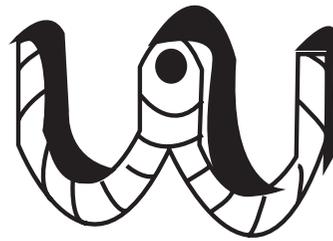
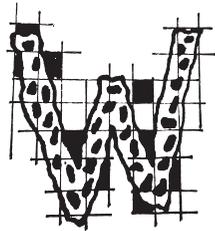
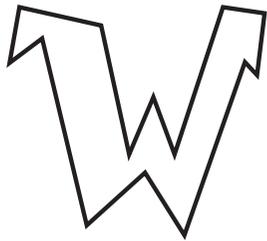
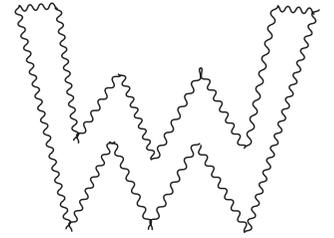
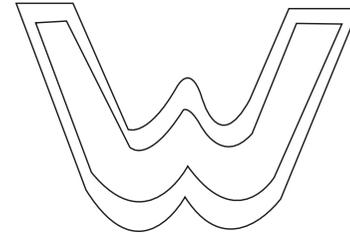
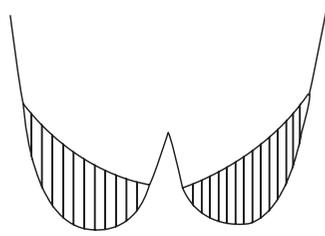
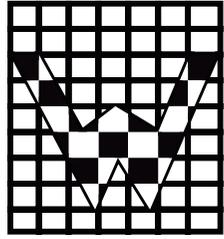


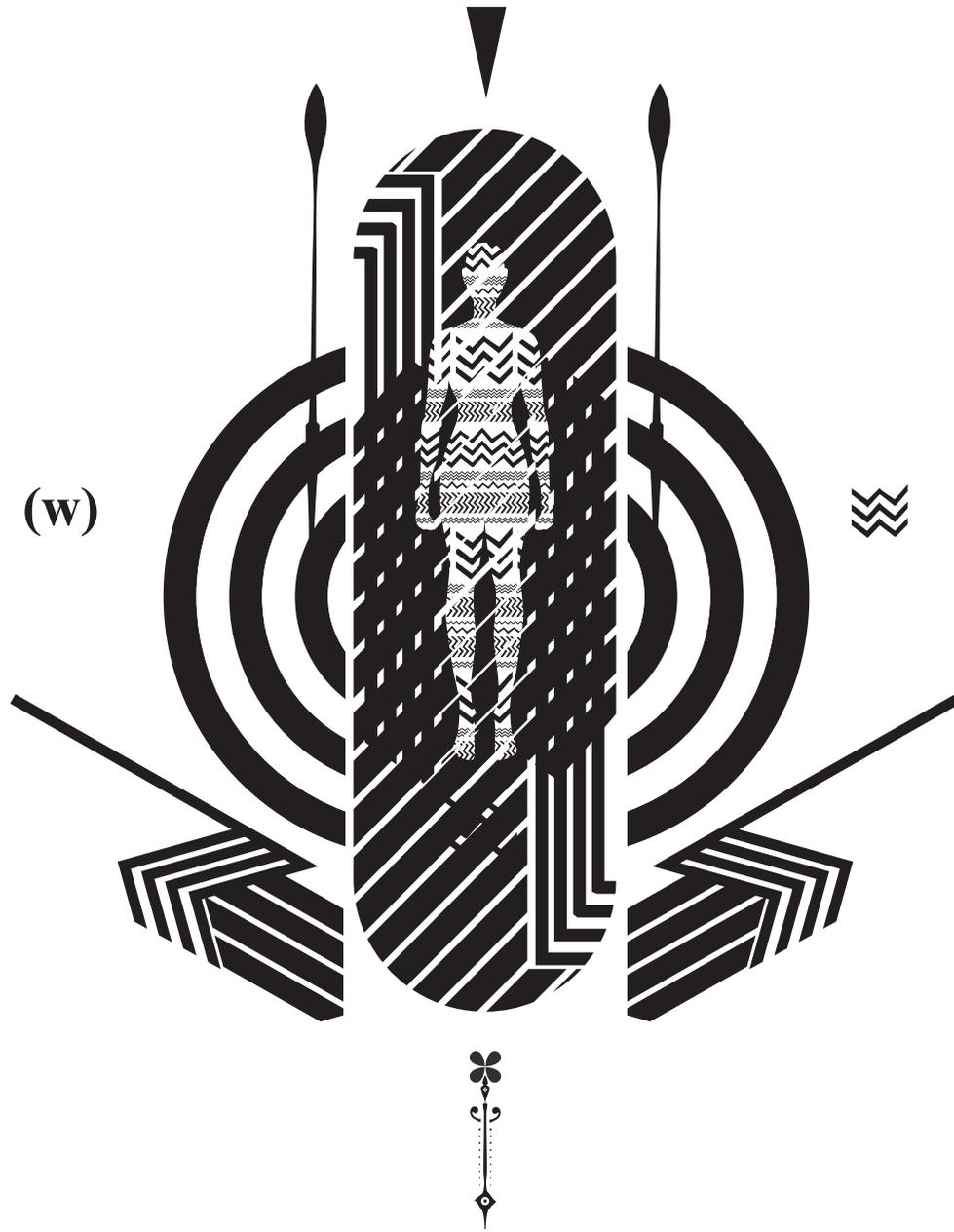




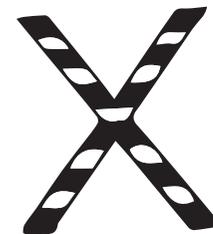
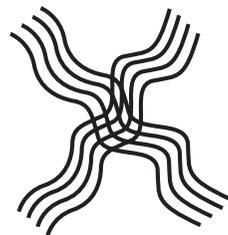
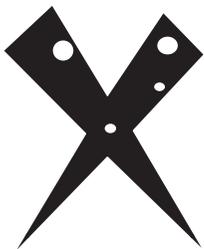
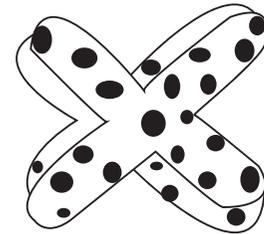
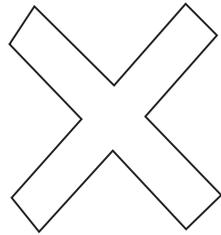
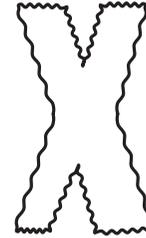


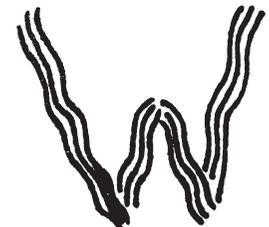
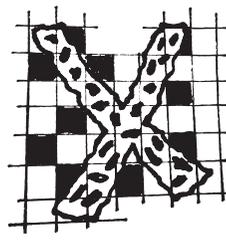
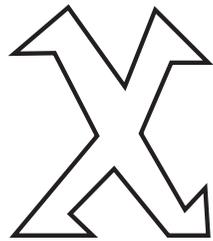
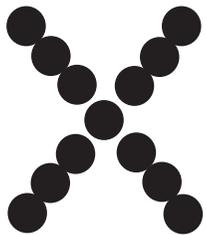
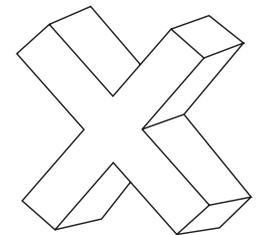
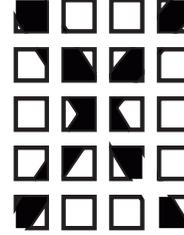
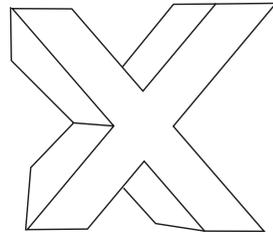
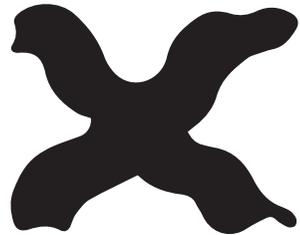


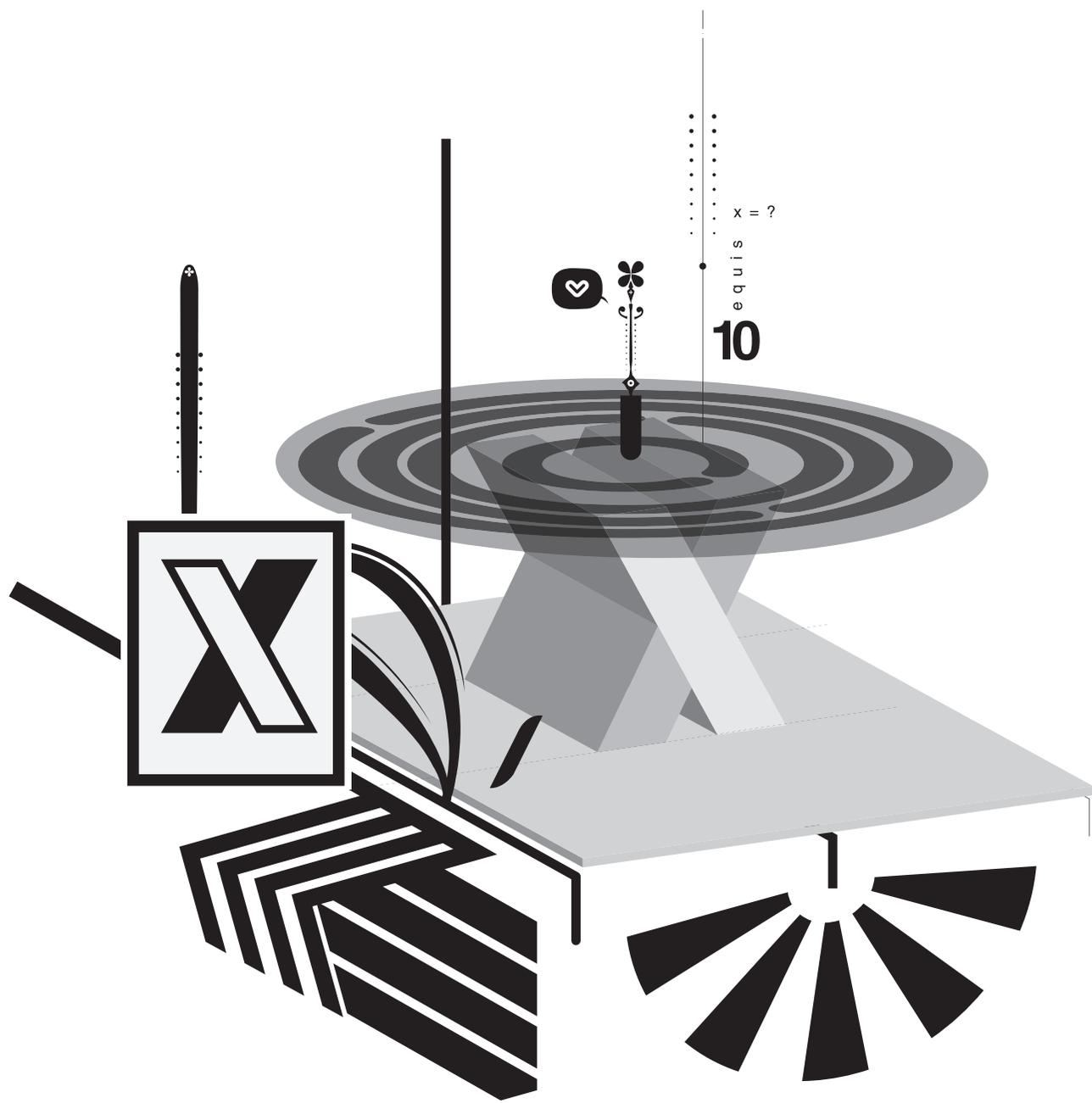




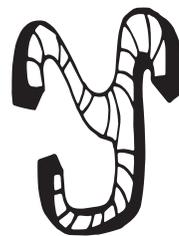
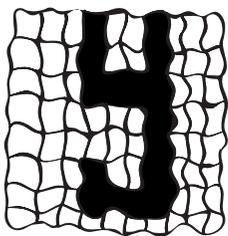
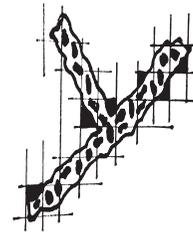
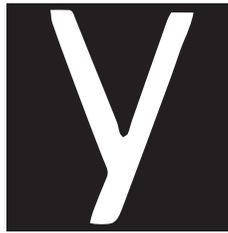
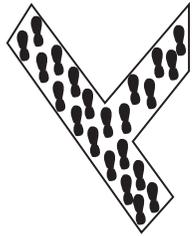
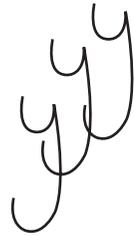
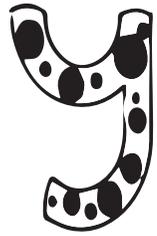


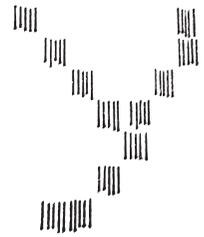
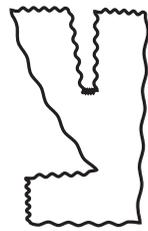
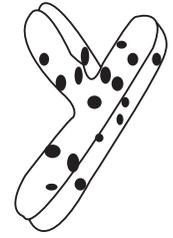
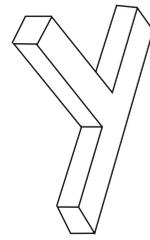
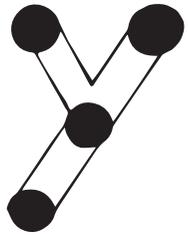


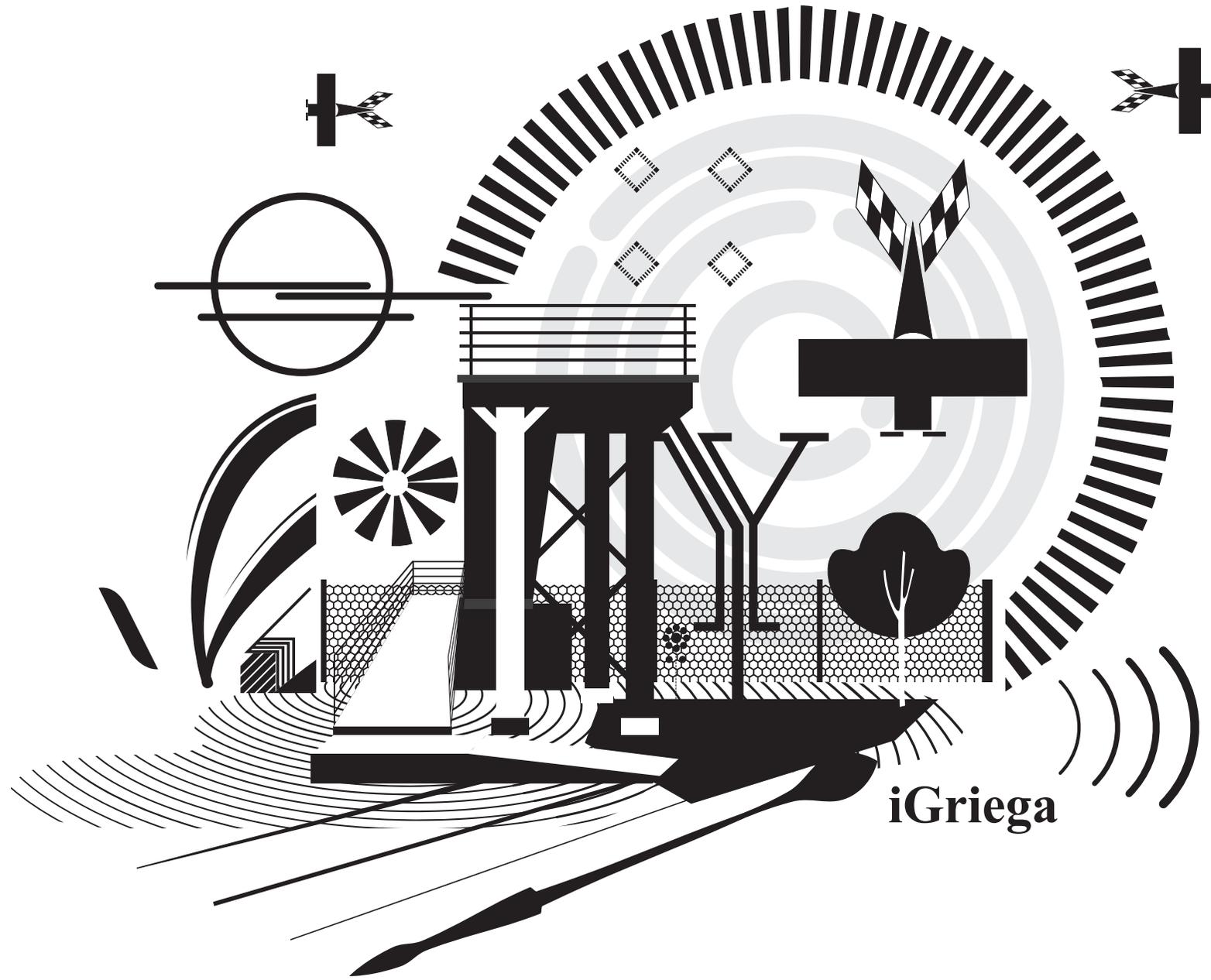






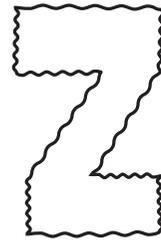
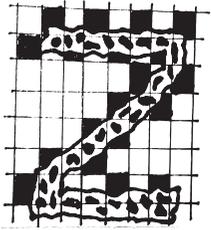
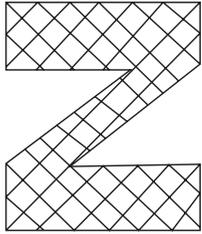


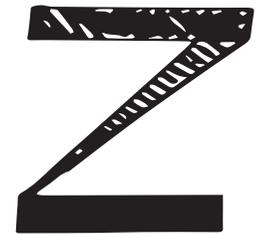
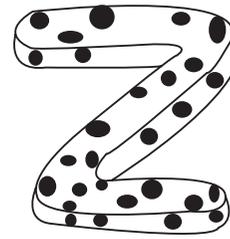
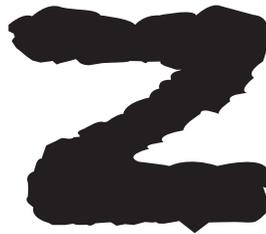
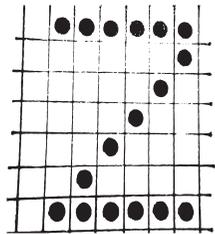
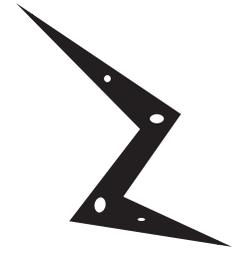


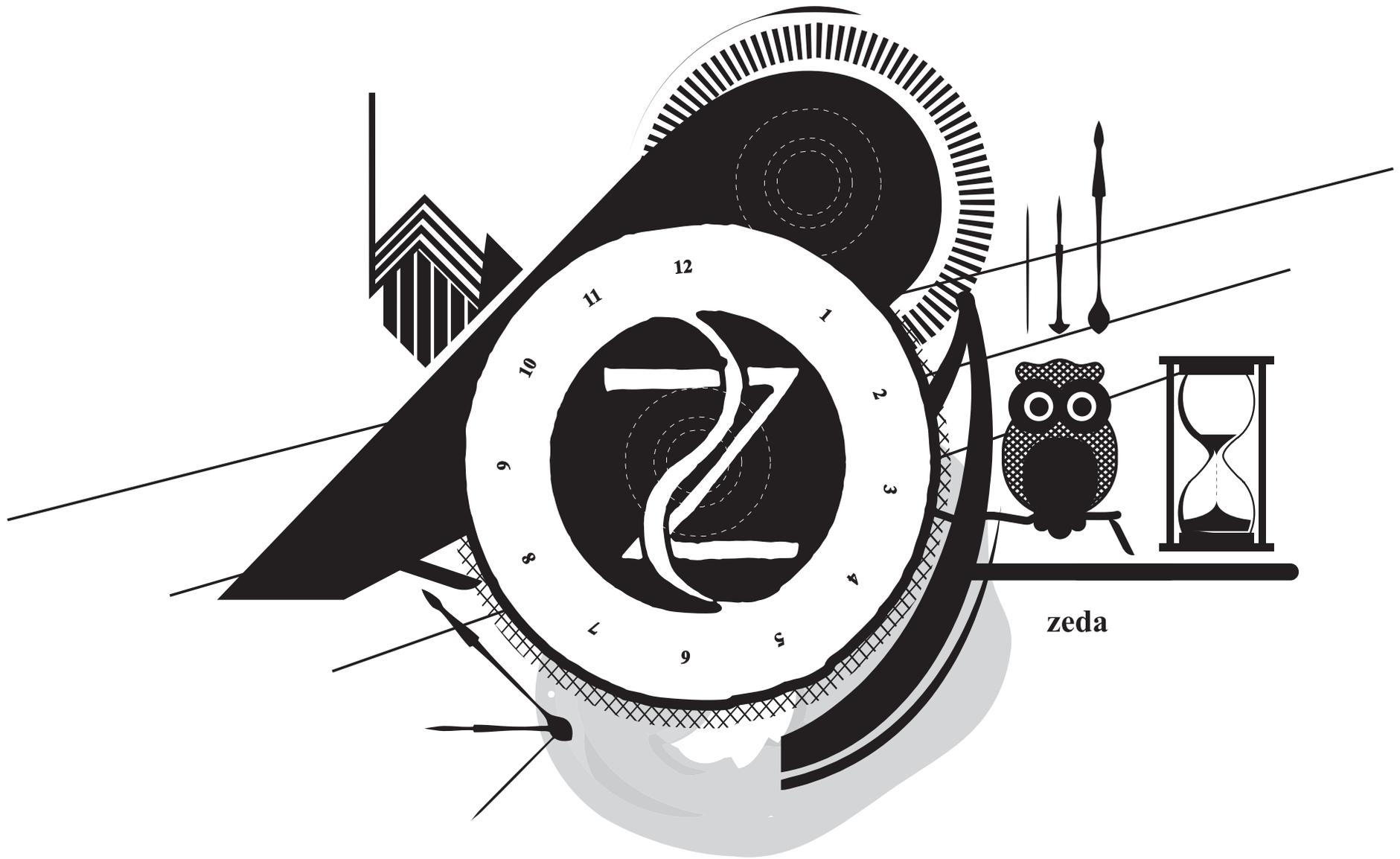


iGriega



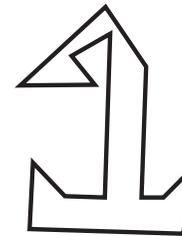
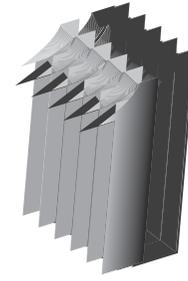
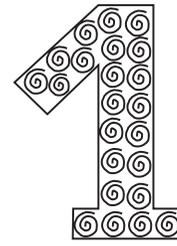
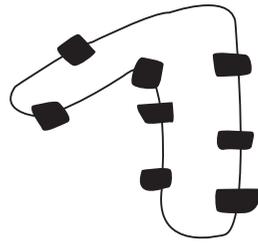
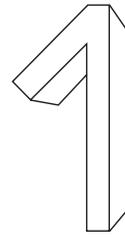
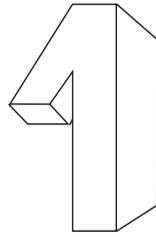
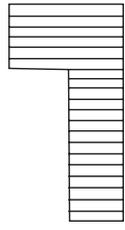


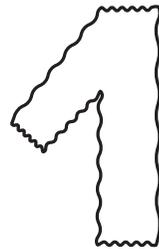
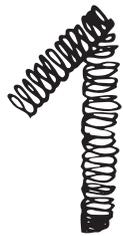
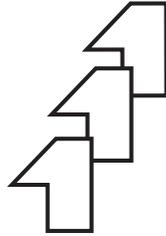
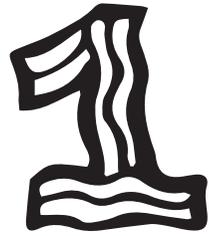


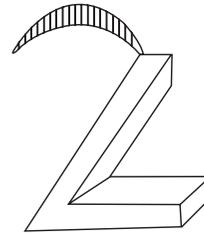
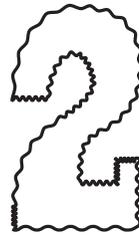
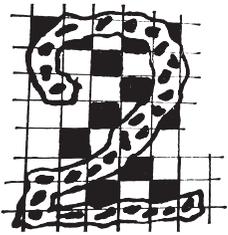
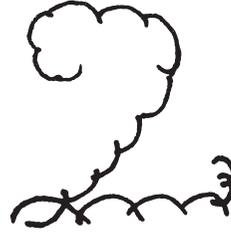
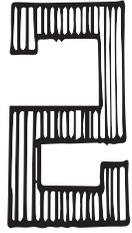


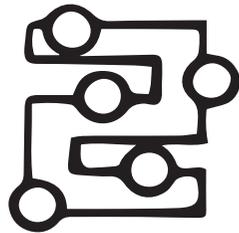
zeda

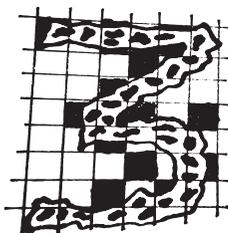
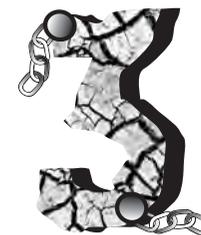
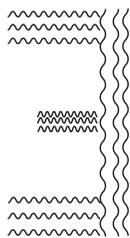


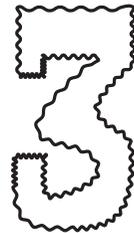
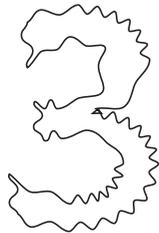
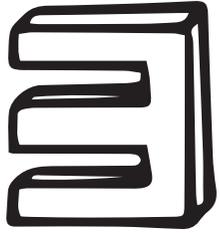


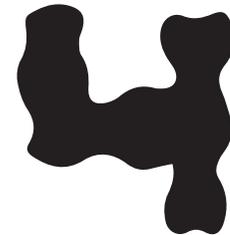
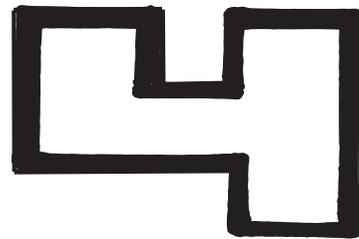
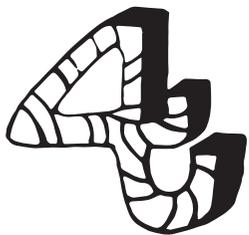
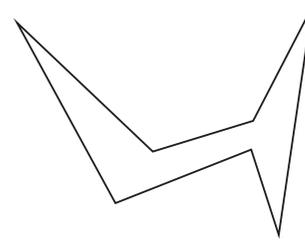
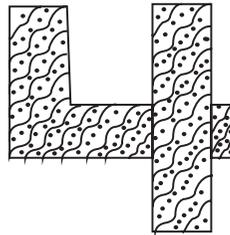
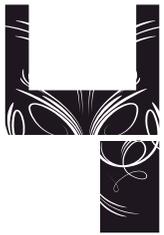
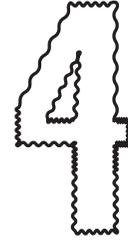


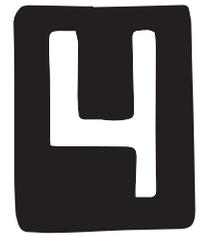
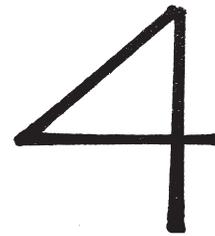
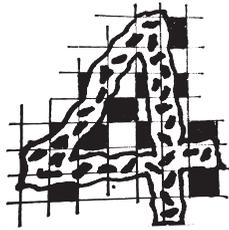
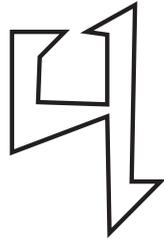
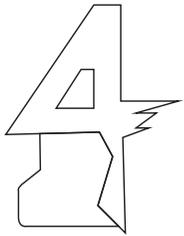
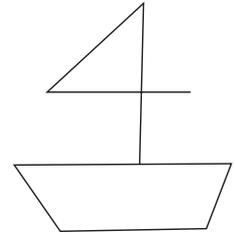
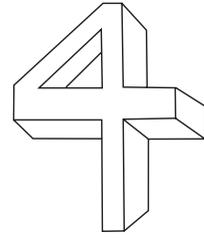


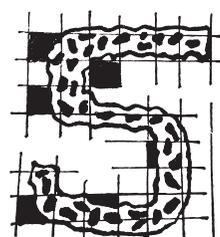
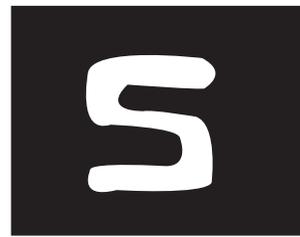
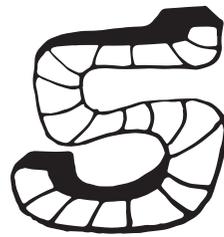
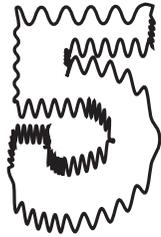
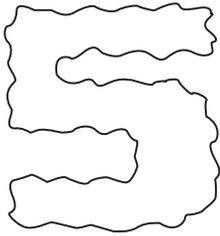
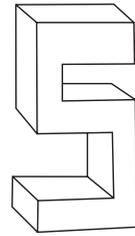
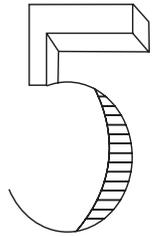
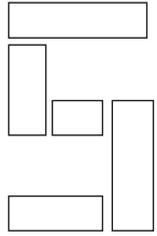


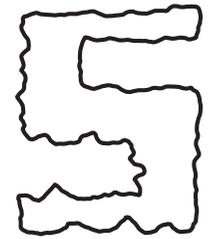
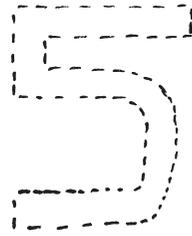
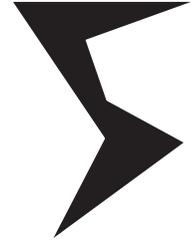


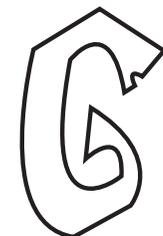
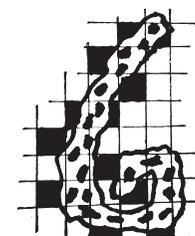
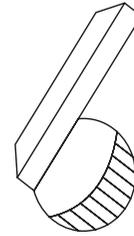
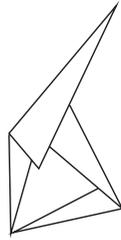
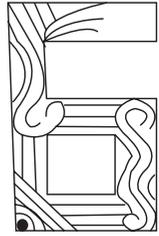


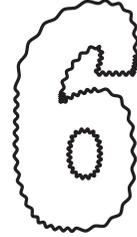
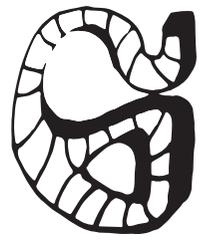
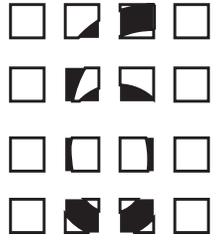


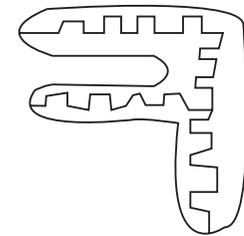
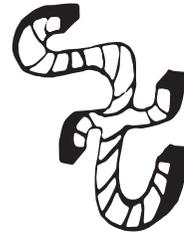
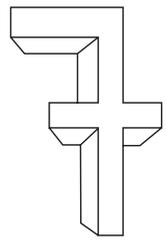
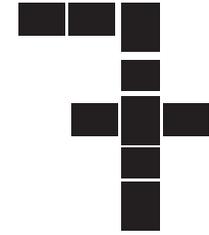
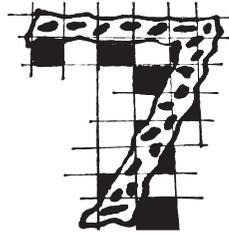
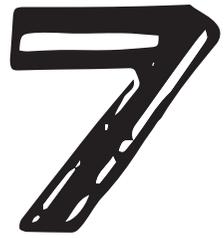


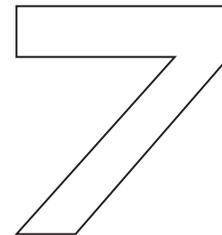


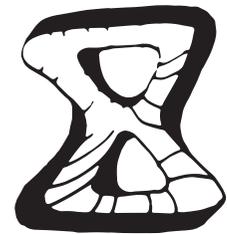
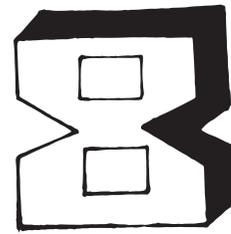
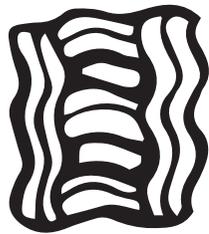
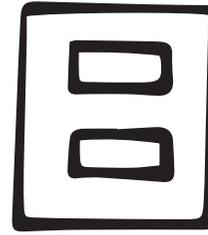
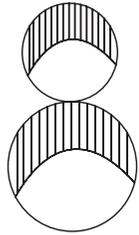
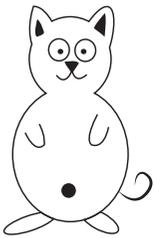
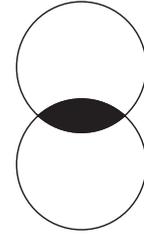
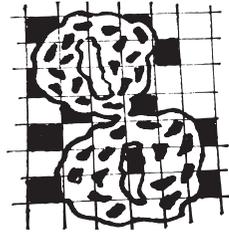
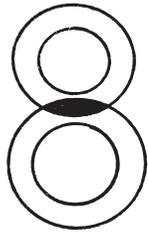
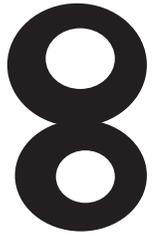


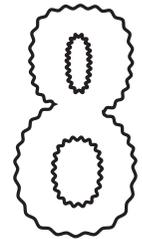
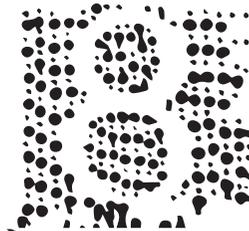
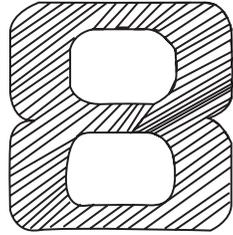


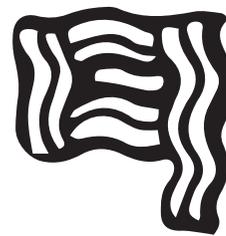
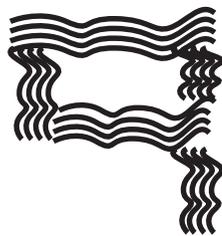
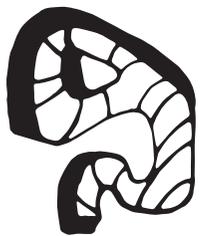
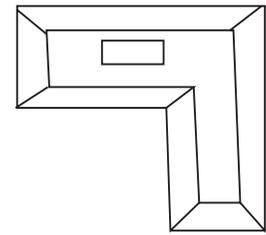
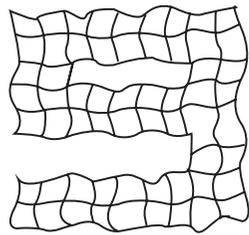
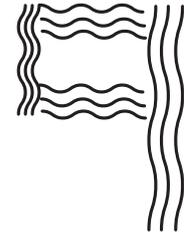
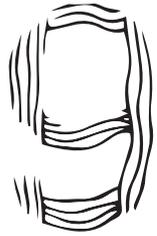


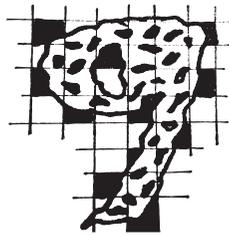
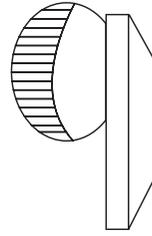


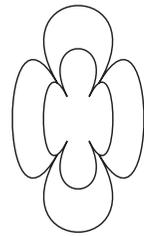
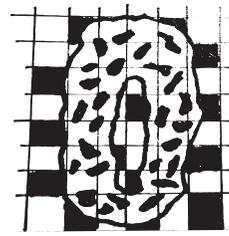
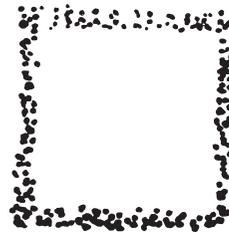
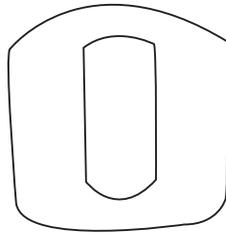
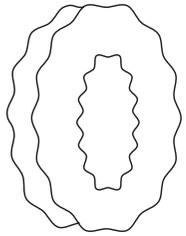


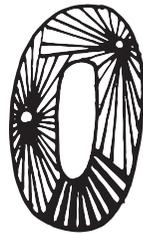
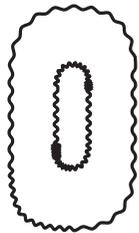
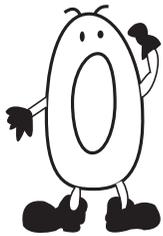
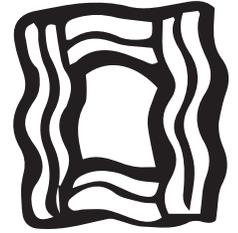
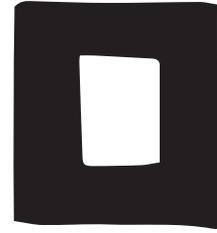












Bibliografía

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



GLOSA *Ar* i o

Diseño

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

Gráfico
publicitario
tipográfico
industrial
productos
editorial
multimedia
web

Tipografía

Antiguamente se designaba al arte de trabajar con tipos móviles.

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

mensajes óptimos
legibilidad
visualización
ergonomía visual

evolucionar
permutar
distorsionar
modificar
innovar

Cambiar el aspecto o la esencia de una cosa

Mutante





DISEÑO Y PUBLICIDAD

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

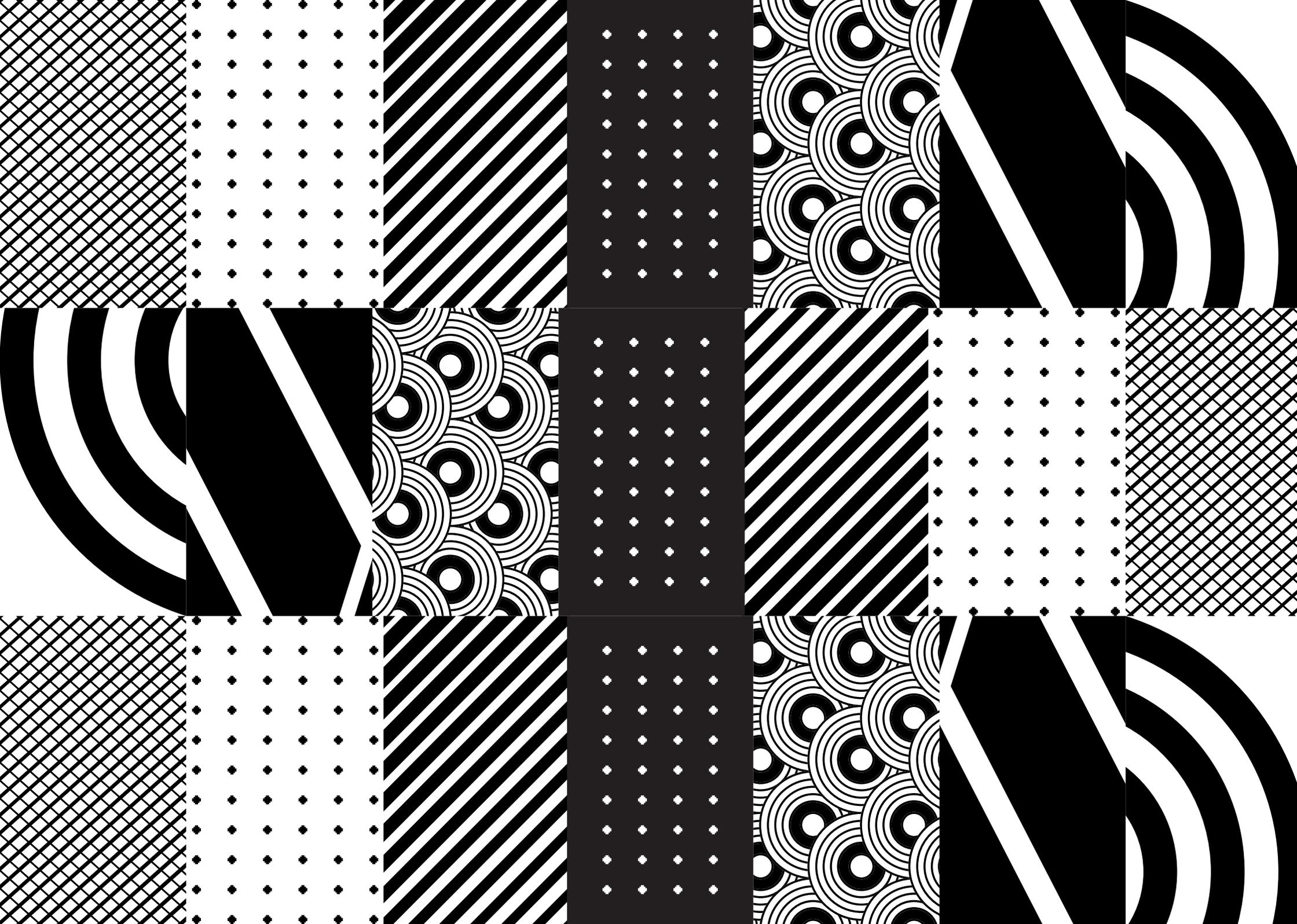
En este sentido el discurso publicitario involucra varios procesos en el diseño, planeación, ejecución y evaluación proyecto en el que dichos métodos presentan campos a nivel de estudio y profesional que involucran: dibujo, marketing, sistemas de comercialización, social media, estrategias, creatividad,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

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

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

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

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





ACREDITADA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

30 Años

ISBN: 978-9942-984-40-1

