

2016

Tipografía 2.
Carrera de
Diseño Gráfico.
Universidad
de Buenos Aires.

tipografía **Venancio**

+ 25 años de
compromiso
con la educación
pública

website
facebook
twitter
vimeo
youtube
flickr

Trabajo Práctico

04

Cronograma de trabajo:

- 29|JUN Teórica. Lanzamiento del ejercicio.
- 06|JUL Presentación de la propuesta.
- 13|JUL Propuesta completa.
- 10|AGO Pre-entrega. Propuesta completa.
- 17|AGO Entrega (de 19.00 a 19.30).

Bibliografía

Ed. Ford, Rob y Wiedemann, Julius. *Apps para dispositivos móviles: casos de estudio.* Taschen, Madrid, 2011.
Bringhurst, Robert. *Los Elementos del Estilo Tipográfico.* Fondo de Cultura Económica, México, 2008.
Kristof, Ray; Satran, Amy. *Interactivity By Design.* Adobe Press, USA, 2001.
Garret, Jesse James. *The Elements of User Experience.* New Riders, Berkeley, 2002.
Aicher, Ott. *Analógico y digital.* Gustavo Gili, Serie: Hipotesis, España, 2000.
Krug, Steve. *Don't Make Me Think.* New Riders, Berkeley, 2000.
Bonsiepe, Gui. *Del Objeto a la Interfase.* Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina, 1999.
Nielsen, Jakob. *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity.* New Riders Publishing, 1999.
Maldonado, Tomás. *Crítica de la razón informática.* Paidós, Barcelona, España, 1998.
Rosenfeld, Louis y Morville, Peter. *Information Architecture for the World Wide Web.* O'Reilly Media, California, 1998.
Gotz, Veruschka. *Color & Typo for the screen.* Rotovision SA., Berlín, 1998.
Müller Brockmann, Josef. *Sistemas de retículas.* Gustavo Gili, México, 1992.
Laurel, Brenda. *Art of Human-Computer Interface Design.* Addison-Wesley Pub Co. 1990.
Norman, Donald. *The Design of Everyday Things.* Basic Books, New York, 1988.
Gerstner, Karl. *Diseñar programas.* Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Objetivos generales

Desarrollar una estrategia para trabajar en el diseño de una herramienta para un soporte digital.
Familiarizarse con los alcances y las limitaciones de diseño para un medio específico.
Construir y manejar la estructura tipográfica para un medio digital.
Desarrollar un proyecto de manera conceptual, desde la elaboración de un contenido tipográfico asignado.
Vincular la tecnología con ideas proyectuales y de comunicación.

Objetivos específicos

Categorizar, exhibir y administrar contenidos tipográficos.
Vincular los problemas de legibilidad generales con el problema concreto de la lectura en pantalla.
Manejar distintos niveles de comunicación a partir de énfasis y jerarquías tipográficas.
Familiarizarse con los conceptos de contenido e interfaz de usuario.
Diseñar y controlar el vínculo ineludible entre un contenido específico y la forma al que se accede a éste.

Tipografía digital

Consigna

Diseñar una aplicación para teléfonos inteligentes que permita exhibir, probar, comparar, comprar y descargar tipografías desde una cuenta de email.

Desarrollo

En una primera etapa, los estudiantes deberán analizar tres aplicaciones, dos incluidas en el listado provisto por la cátedra y otra de su elección. Es importante que este análisis permita detectar criterios de navegación, cantidad de pantallas, scrolls, organización y estructura, diseño y organización de los elementos tipográficos. Asimismo, de la plataforma de Google fonts, tendrán que seleccionarse las tipografías con las que se diseñará la aplicación y proponer recursos tipográficos para generar 6 niveles de lectura para organizar.

Luego, se deberá definir qué operaciones permitirá hacer la aplicación para facilitar el planteo del diagrama de flujo de la navegación en base a la arquitectura de la información; es decir, editar y organizar el contenido que tendrá la aplicación de cada estudiante.

El próximo paso, consistirá en la propuesta del conjunto de tareas que la herramienta ofrece a sus usuarios, junto con el diseño de la interfaz que permite presentar e interactuar con el contenido.

Una vez resueltas estas instancias deberán diseñarse todas las pantallas que permitan mostrar el proyecto con claridad, así como los criterios de navegación de la herramienta.

Se podrán utilizar todas las familias tipográficas que se consideren necesarias.

Las pantallas serán desarrolladas en formato vertical, en un ancho de 720 px, con un módulo mínimo de alto de 1280 px. Las mismas deberán alojarse clase a clase en una plataforma común entregada por la cátedra. Deberán estar disponibles los miércoles hasta antes de las 19.00 hs.

La entrega consiste en alojar en el espacio virtual los archivos correspondientes a las pantallas diseñadas. Cada archivo deberá nombrarse señalando el orden en que deben verse:

00_tp4_2016_apellido.jpg. También podrá adjuntarse un archivo pdf o similar que de cuenta de las transiciones o especificaciones de navegación si resultaran necesarios.

La entrega será hasta el miércoles 17 de agosto antes de las 19:30.