

Texto I: Legibilidad y lecturabilidad

Puede parecer que estos conceptos son similares pero, en realidad, son diferentes y complementarios.

La legibilidad es la facilidad con la que se identifican los distintos caracteres que forman un alfabeto, y está basada en las características de su diseño: contraformas, ojo medio, remates, contraste de los trazos, etcétera.

La lecturabilidad hace referencia a la comodidad con la que se lee un texto compuesto. Entre sus características encontramos: tamaño del tipo, longitud de línea, interlineado y el espacio entre caracteres y palabras.

Por ejemplo, un texto cualquiera compuesto por la tipografía Garamond, en un cuerpo de 72 puntos, sería muy legible, pues se distinguiría fácilmente este tipo de otro, pero nada lecturable porque con ese tamaño la lectura sería dificultosa.

1. ¿Cuál es el tema tratado en el texto?

- a) Diferencias entre la lecturabilidad y la legibilidad.
- b) Características de las fuentes tipográficas.
- c) Principales caracteres del diseño gráfico.
- d) Problemas en la distinción de fuentes.
- e) Diseño de fuentes tipográficas.

2. ¿Qué cualidad se relaciona con el diseño de la fuente?

- a) La lectura
- b) El trazo
- c) La lecturabilidad
- d) La legibilidad
- e) La caligrafía

3. Si en un texto no se distingue entre la letra l y el número 1, según el texto, ¿de qué carece este?

- a) lecturabilidad
- b) legibilidad
- c) complejidad
- d) modernidad
- e) diseño

4. ¿Qué tipo de letra es la más lecturable?

- a) **Snap ITC**
- b) *Gothic Script*

- c) Bantag
- d) *Edvardian Script ITC*
- e) *Viner Hand ITC*

5. ¿En qué tipo de texto sería conveniente emplear la tipografía de 72 puntos?

- a) Una nota periodística
- b) Un cartel
- c) Una postal
- d) Una invitación
- e) Un recibo

6. ¿Cuántos puntos debe tener una fuente para que el libro sea leído con comodidad?

- a) Mayor de 70 puntos.
- b) Mayor de 20 puntos.
- c) Entre 10 y 15 puntos.
- d) Menor de 10 puntos.
- e) Menor de 5 puntos.

7. ¿A qué profesional le será de utilidad la información leída?

- a) A un politólogo
- b) A un administrador
- c) A un teólogo
- d) A un estomatólogo
- e) A un diseñador

Texto II: La obsolescencia programada

Es la estrategia de la industria que orienta el diseño y la producción de manufacturas, para que sean utilizadas por un periodo de tiempo específico. Los productos pueden ser diseñados por la obsolescencia, ya sea a través de la función, como un filtro de café hecho de papel o una máquina con piezas frágiles, o a través de la "conveniencia", como una prenda de ropa hecha para lucir de moda este año y luego ser reemplazada, por otra totalmente diferente, el próximo año. La obsolescencia planificada es también conocida como "diseño desechable".

En la actualidad, los dispositivos electrónicos son los más obsoletos, pues se fabrican con la finalidad primera de durar poco y convertirse en residuos lo más rápidamente posible, para dar inicio nuevamente a toda la cadena de producción y descarte. Por ejemplo, un celular tiene hoy una vida útil menor a los tres años, mientras que en el caso de una computadora, es menor a los cuatro.

8. ¿Cuáles son las modalidades de diseño por obsolescencia programada?

- a) Por la moda y la innovación.
- b) Por la planificación y la utilidad.
- c) Por la aplicación y los compradores.
- d) Por la función o la conveniencia.
- e) Por la fabricación y la cantidad de usuarios.

9. ¿A quién favorece que los productos caduquen pronto?

- a) Al consumidor
- b) A la industria
- c) A los usuarios
- d) A los niños
- e) A los jóvenes

10. ¿Qué aparato u objeto es más obsoleto?

- a) Un colchón
- b) Una billetera de cuero
- c) Una laptop
- d) Una sortija de oro
- e) Un sillón

11. ¿Cuál es una consecuencia directa de la obsolescencia programada?

- a) El descarte de aparatos eléctricos y electrónicos.
- b) La necesidad de los consumidores.
- c) La pobreza de los países en vías de desarrollo.

d) La contaminación acústica.

e) El consumo excesivo de electricidad.

12. ¿Qué motivo es válido para reemplazar un dispositivo electrónico?

- a) Ya ha pasado de moda.
- b) Un amigo cercano cambió de modelo.
- c) Se ha malogrado y no hay posibilidad de repararlo.
- d) Hay modelos más atractivos en el mercado.
- e) Ya tiene dos años de uso.

13. ¿Qué organismo o empresa consideras que está en contra de la obsolescencia programada?

- a) Google
- b) Microsoft
- c) Greenpeace
- d) Sony
- e) Lenovo

14. Un problema que se origina de la obsolescencia programada es...

- a) la producción de desechos electrónicos.
- b) las altas utilidades de las empresas tecnológicas.
- c) el aumento de empleo para países en vías de desarrollo.
- d) el crecimiento de multinacionales del sector tecnológico.
- e) el endeudamiento de los jóvenes.