#### CREACIÓN Y ADAPTACIÓN DE MÓDULOS DE INFORMACIÓN MULTIMEDIA.

#### 1. TIPOGRAFÍA

A la hora de elegir la tipografía del juego, debemos basarnos en algunas justificaciones que respaldan la decisión de escoger una específica sobre otra.

La adecuación al tema y estilo del juego, es de los razonamientos más importantes a la hora de elegir la tipografía. En nuestro caso es un juego interactivo para un público infantil-juvenil y con una estética amigable, simple, con tonos pastel ....

Aquí tenemos algunos ejemplos de las tipografías que hemos considerado posibles para el proyecto.

COMIC ZINE



COMICTASTIC



NORMAL COMIC

.maddi.

HENCH GIRL COMIC

## .maddi.

SF SLAPSTICK COMIC

### .MADDI.

HORSESHOES

### .MADDI.

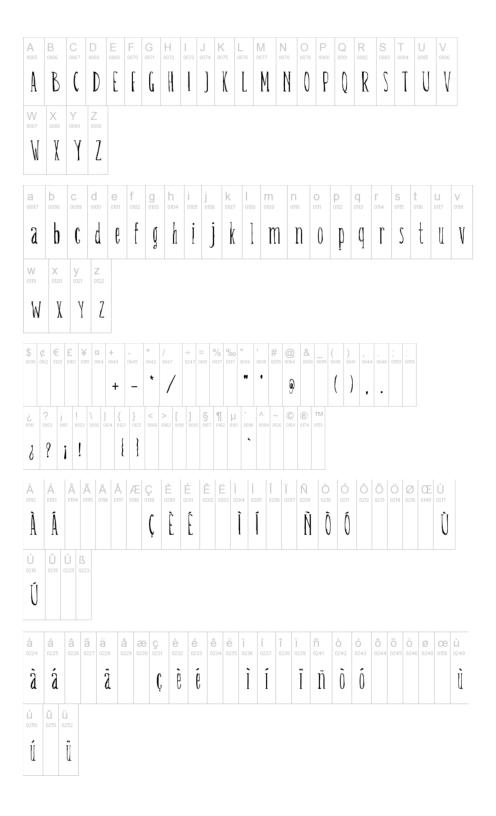
GRANDSTANDER CLEAN

.maddi.

THE DUKE OF PRUNES

.MADDI.

La tipografía escogida es Belisa plumilla Manual Font.



0	1 0049	2	3	4	5	6	7	8	9
0	1	2	3	4	5	6	7	å	9

# MADDI.

### JUGAR Jugar CREDITOS Créditos SALIR Salir



Tiene un estilo informal y relajado en comparación con una tipografía clásica o tradicional.

Es adecuada para entornos más lúdicos y desenfadados. Son letras alargadas y finas dándole un toque de individualidad, dinamismo y expresión.

La legibilidad es la característica más importante ya que fundamentalmente queremos que se comprenda a la perfección, buena legibilidad, la facilidad de lectura es clave.

Es tipo Serif, ya que posee una proyección en los extremos de las letras. Podríamos decir en este caso que son pequeños adornos. Teóricamente estas tipografías ayudan a guiar el ojo a lo largo de las líneas de texto y así proporcionar una transición más suave entre las letras. Es adecuada para entornos informales y lúdicos para niños o cuando se busca una estética juguetona. Belisa plumilla Manual Font es UTF-8 ya que comprende todos los caracteres ASCII.

