

## Tarea Evaluativa: Creación y adaptación de módulos de información multimedia

La tipografía que voy a utilizar en la interfaz del videojuego, es la siguiente;

En el título principal del videojuego, he utilizado la tipografía “Magz” y “Nickainley”. Utilizando una tipografía normal, sin ningún tipo de modificación y añadiéndole la negrita para hacer más gruesas las letras del título y hacer que resalten sobre el resto. El tamaño es de 144 la primera parte del título principal y la segunda parte tiene un tamaño de 43.

El estilo utilizado es Sin serif, son letras sin trazo horizontal en la base. Creo que, para la interfaz de un videojuego de este tipo, la tipografía es más adecuada mostrando modernidad.

La alineación del título principal es centrada, ya que queremos que el título sea lo primero que llame la atención de los usuarios, lo primero en lo que se fijen. El título principal no consta de interlineado. El kerning utilizado es el mismo para todas las letras mejorando así su lectura.

El formato de texto que he utilizado es OpenType (Microsoft).

Para los subtítulos del videojuego se pondrán directamente. Pero en caso de que fuese necesario hacer uso de algún formato, tanto de video como de audio utilizaremos archivos WebVTT.

En los subtítulos del videojuego, utilizaré una tipografía básica, como “Helvetica”, “Arial”, “Open Sans”. A la vez utilizaré una tipografía normal, sin ningún tipo de modificación. De esta manera la tipografía de los subtítulos será sencilla y será legible fácilmente para todos los usuarios. El tamaño será de 11.

El estilo utilizado es Sin serif, son letras sin trazo horizontal en la base. Creo que, para la interfaz de un videojuego de este tipo, la tipografía es más adecuada mostrando modernidad.

La alineación de los subtítulos será centrada. Las líneas de los subtítulos se situarán en la parte inferior central de la pantalla, para una fácil lectura. El interlineado será de 1,5, para que sea más fácil la lectura de los subtítulos. El kerning utilizado es el mismo para todas las letras mejorando así su lectura.

El formato de texto que se utilizará es OpenType (Microsoft).

Para los párrafos del videojuego, utilizaré una tipografía más formal, como “Times New Roman”, “Courier”. A la vez utilizaré una tipografía normal, pero añadiré la tipografía negrita o itálica, si necesito destacar alguna cosa del contenido de los párrafos. De esta

manera, será sencilla y será legible para todos los usuarios, destacando lo que sea importante. El tamaño será de 12 -14.

El estilo utilizado es Serif, son letras que tienen un trazo horizontal en la base. Creo que, para los párrafos del videojuego puede diferenciarles del resto de apartados.

La alineación de los subtítulos será a la derecha. El interlineado será de 1,15, suficiente para que los párrafos se lean con facilidad. El kerning utilizado es el mismo para todas las letras mejorando así su lectura.

El formato de texto que se utilizará es OpenType (Microsoft).

Para el texto dentro de los botones en el videojuego, utilizaré una tipografía más formal, como “Times New Roman”, “Courier”. A la vez utilizaré una tipografía normal, sin ningún tipo de modificación. De esta manera la tipografía de los botones será sencilla y será legible fácilmente para todos los usuarios. El tamaño será de 12 -14.

El estilo utilizado es Serif, son letras que tienen un trazo horizontal en la base. Creo que, para el texto de los botones es lo más indicado para que se puedan leer adecuadamente.

La alineación será centrada dentro de los botones. El interlineado será de 1,15 (en el caso de que sea necesario el interlineado), suficiente para que los párrafos se lean con facilidad. El kerning utilizado es el mismo para todas las letras mejorando así su lectura.

El formato de texto que se utilizará es OpenType (Microsoft).

Como la página se visualizará en diferentes idiomas, la codificación de texto que debemos usar es UTF-8, porque se trata de un set que comprende todos los caracteres ASCII y lo amplía enormemente. Contiene millones de caracteres diferentes lo que hace que se adapte a las miles de particularidades de cada lengua, pudiendo así transmitir la información en cualquier lengua.