

UD2: Creación y adaptación de módulos de información multimedia

Tarea evaluativa: Tipografía

Maitane Junguitu Dronda

A continuación explicamos las elecciones que se han realizado en lo referente al texto de los menús del proyecto de videojuego *Sagu McGreedy*.



Imagen 1: Menú principal



Imagen 2: Menú créditos

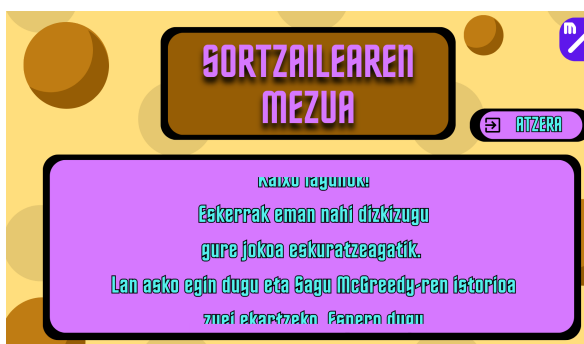


Imagen 3: Mensaje de la creadora

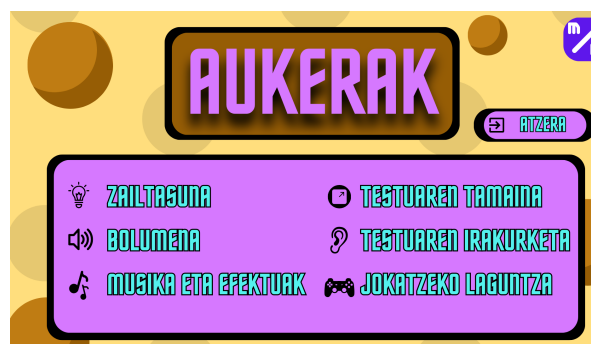


Imagen 4: Menú opciones

Introducción

La tipografía elegida para el videojuego es aquella de nombre **Horta**. Todo el texto del videojuego tiene esta tipografía, lo que supone una unificación de estilo. Dependiendo del apartado de texto, cambia el tamaño, el interlineado y el interletrado para adaptar el texto a los espacios definidos. Ocasionalmente también se aplica el estilo negrita. El texto siempre utiliza la alineación centrada.

La excepción a esta regla es la tipografía utilizada para la segunda parte del título (*McGreedy*), ya que se ha utilizado aquella de nombre **Sarina**. En el apartado correspondiente concretaremos sobre el título del videojuego.

Las dos tipografías son *san serif*, por lo tanto, más fáciles y rápidas de leer para la persona usuaria del juego. Además, las tipografías *san serif* son las habituales en aplicaciones multimedia, ya que son más fáciles de visibilizar por los dispositivos.

El formato del texto elegido es *OpenType*. *OpenType* es un formato vectorial, lo que significa que el texto no va a perder calidad a la hora de visualizarlo en diferentes pantallas, ya que automáticamente realizará un escalado para adaptarse.

El videojuego se ofrecerá en castellano y euskera, por lo tanto es necesario que se incluyan más caracteres (no solo los correspondientes a la lengua inglesa). Por lo tanto, necesitamos una codificación que posibilite utilizar tildes y Ñ-s. Consecuentemente, optamos por la codificación UTF-8.

Título principal

El título del videojuegos (imagen 1) es *Sagu McGreedy* y cada una de las palabras tiene unas características diferentes. El tamaño del texto es mayor comparado con el resto de textos presentes en las pantallas, ya que siendo el título principal debe destacar sobre el resto.

El título del videojuego está dividido en dos palabras: “Sagu” con tipografía y **Horta** y “McGreedy” con tipografía **Sarina**. Mediante la segunda palabra se ha buscado diferenciar el título con una tipografía que evoca a una firma hecha a mano. Consecuentemente el texto es más complicado de leer y en comparación con la primera palabra se ha reducido el interletrado para que las letras estén muy juntas. En este caso se ha sacrificado la legibilidad para favorecer un contraste visual con el otro elemento del título y completar artísticamente el diseño.

El hecho de que el título esté formado solamente con palabras da opción a que podamos convertirlo en un imagen vectorial u optar por presentarlo como texto.



	SAGU	MCGREEDY
Tipografía	Horta	Sarina
Tamaño	222	113
Interletrado	0	-20
Interlineado	1	1
Serif	No	No
Estilo	Negrita	Negrita
Alineación	Centrada	Centrada

Botones

Se pueden visualizar ejemplos de botones en la imagen 1 (4 botones) y en las imágenes 2, 3 y 4 (un botón en cada una).

Dependiendo de la pantalla del videojuego, el tamaño de los botones será diferente. Por ejemplo, en la pantalla principal el botón para comenzar se posiciona en el centro y es de tamaño más grande (80), mientras que el resto de los botones tienen tamaño 50 en todas las pantallas. Mediante el tamaño damos más o menos importancia a las acciones que podemos realizar.



	BOTONES
Tipografía	Horta
Tamaño	50 / 80
Interletrado	0
Interlineado	1
Serif	No
Estilo	Normal
Alineación	Centrada

Títulos de sección

Los títulos de sección son idénticos al estilo de la palabra *Sagu* del título principal. El objetivo es mantener un estilo unificado de un menú a otro. Los títulos de sección se pueden observar en las imágenes 2, 3 y 4.

De una pantalla a otra cambia el tamaño del texto ya que se busca que el texto encaje siempre en el mismo espacio. En el ejemplo de la imagen 4, el texto tiene 18 palabras divididas en dos palabras y consecuentemente, se han separado en dos líneas y reducido su tamaño para que el texto quepa en el cuadro correspondiente.



	TÍTULOS DE SECCIÓN
Tipografía	Horta
Tamaño	110 / 187 / 222
Interletrado	0
Interlineado	1
Serif	No
Estilo	Negrita
Alineación	Centrada

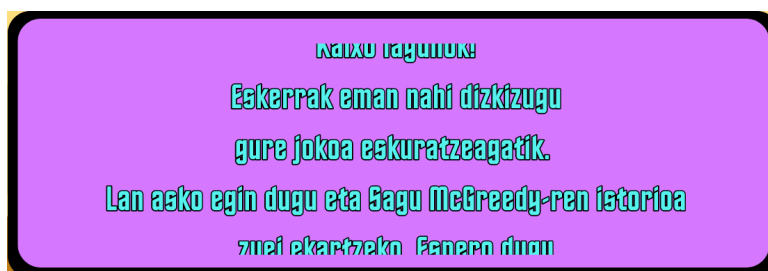
Texto

Los textos son los siguientes:

- **Créditos:** enlace al audio y dirección de email (imagen 2)
- **Mensaje de la creadora:** roll de texto (imagen 3)
- **Opciones:** enlaces a diferentes configuraciones (imagen 4)

En este apartado encontramos un único ejemplo de interlineado diferente, concretamente en el mensaje de la creadora. El resto del texto son botones independientes (que pueden aparecer de manera suelta o en un conjunto, como en la imagen 4). El mensaje de la creadora es el único texto que aparece como párrafo, por lo tanto se ha ampliado el interlineado para que quede más espacio entre líneas y así facilitar la lectura, especialmente teniendo en cuenta que será un texto con movimiento. El resto de texto son elementos independientes y en este caso el interlineado no es relevante (no forman parte de un párrafo), por eso se mantiene a 1 .

El tamaño del texto es diferente dependiendo de la pantalla. Las variables son el espacio disponible y la cantidad de texto a encajar. El tamaño del texto se ha adaptado para conseguir la mayor legibilidad.



	CRÉDITOS	MENSAJE DE LA CREADORA	OPCIONES
Tipografía	Horta	Horta	Horta
Tamaño	57	56	70
Interletrado	15	15	0
Interlineado	1	1.5	1
Serif	No	No	No
Estilo	Normal	Normal	Normal
Alineación	Centrada	Centrada	Centrada