

U2. TAREA DE EVALUACIÓN. TIPOGRAFÍA

Este documento recoge las características del texto para las diferentes interfaces del videojuego, teniendo en cuenta que sea adaptable a cualquier tipo de dispositivo, así como de favorecer la accesibilidad a cualquier usuario. Como todavía no tengo claro cómo va a ser el videojuego, voy a proponer 2 modelos, manteniendo eso sí, que la protagonista será una chica llamada MAYIDA y que recorrerá diversas partes del mundo. En el primer modelo que propongo se trata de un videojuego moderno, en cambio en el segundo caso, sería un videojuego retro.

PROPUESTA 1

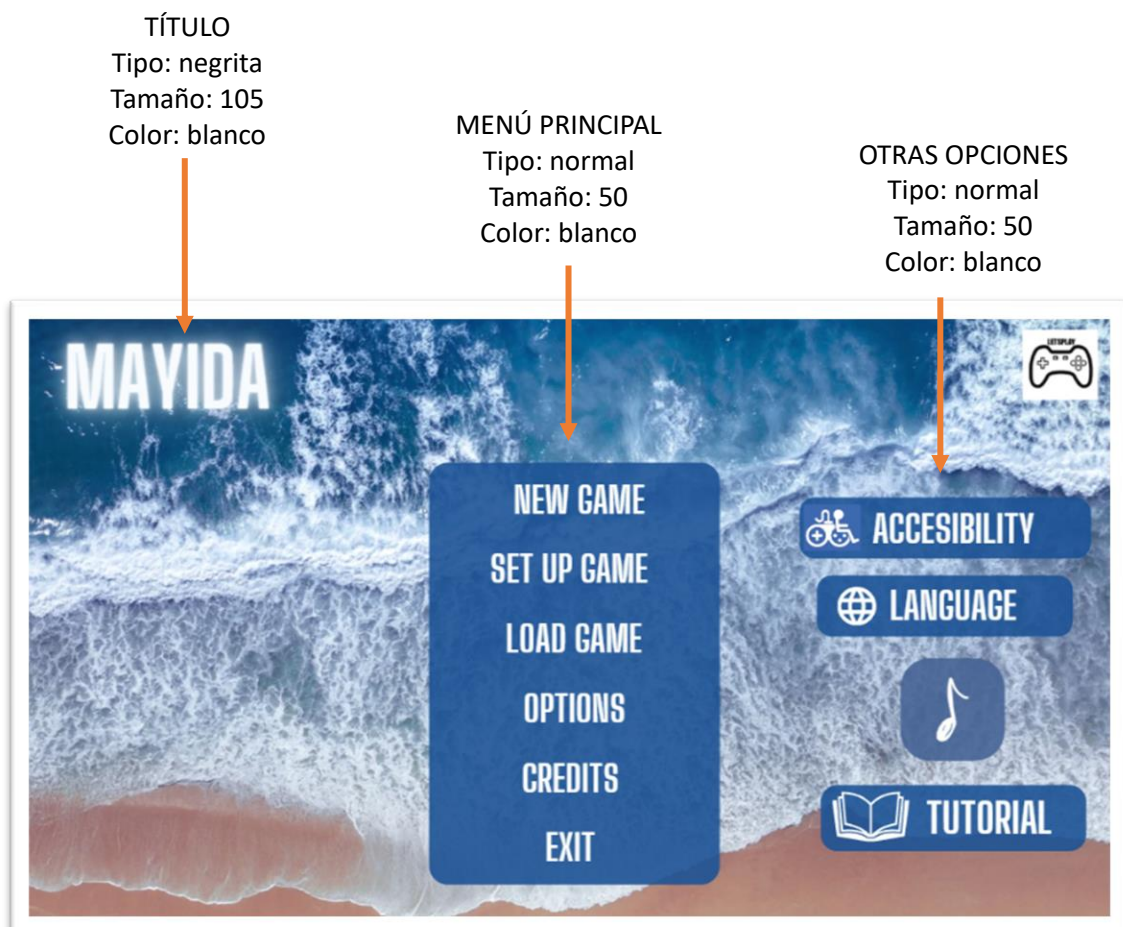
FUENTE UTILIZADA

La fuente por defecto será “Big Shoulders display”, sin serif, ya que se quiere transmitir modernidad.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

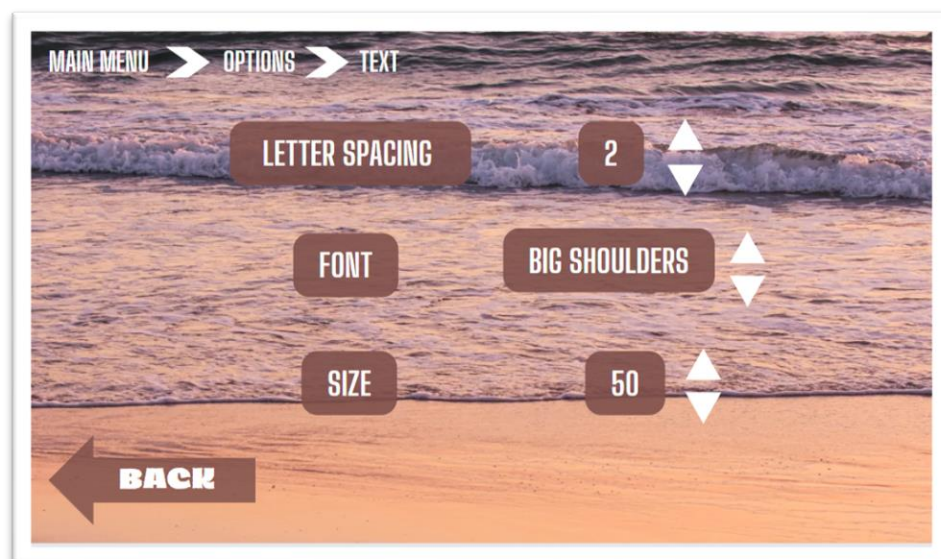
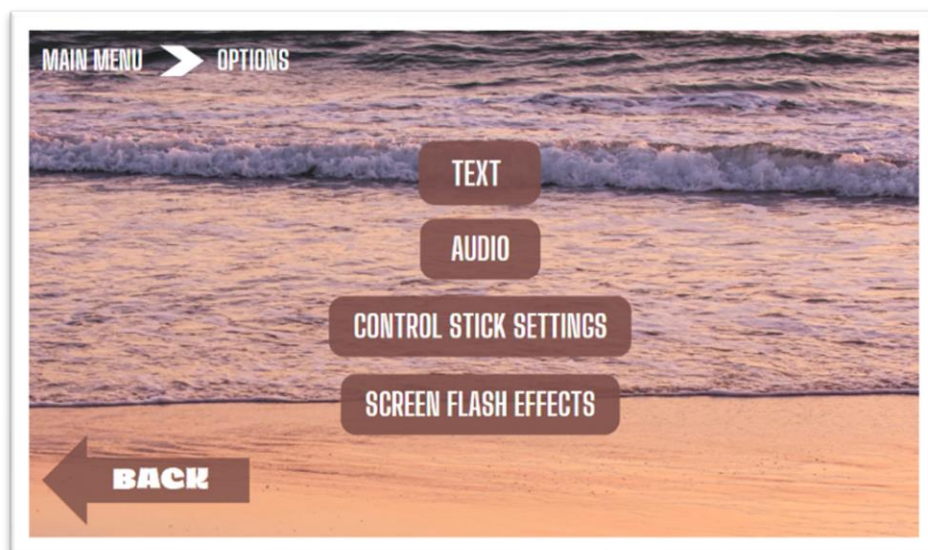
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

ç Ç 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . : , ; ’ ” (¡ ! ¿ ?) + - * / =



PARRAFOS Y SUBTÍTULOS

En cuanto al texto de los párrafos que vayan apareciendo, serían con la misma tipografía y tamaño, con una alineación justificada, es decir, que se alinea tanto a derecha como a izquierda e interlineado de 1,5. En principio no se aplicará kerning ya que es una tipografía bastante accesible para cualquier usuario, aun así, cualquiera que lo deseara podría aplicarlo a través de “OPTIONS” → “TEXT” → “LETTER SPACING”. De este modo, con el interlineado de 1,5 y la posible aplicación de kerning, el usuario tendrá la opción de visualizar las letras con la suficiente separación para poder leer el texto sin dificultades. En este apartado también existirá la opción de cambiar la fuente y su tamaño¹:



¹ Estas mismas opciones dentro de “TEXT” se ofrecerían de igual forma en la propuesta 2.

En cuanto a la tipografía se ofrecerán las siguientes alternativas²:

Futura

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

çÇ 123456789.:;,'"(i!¿?)+-*/=

y Gotham

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

çÇ 123456789.:;,'"(i!¿?)+-*/=

Los subtítulos se pondrán directamente sin usar ninguna tecnología relacionada con ellos. Pero en el caso de necesitar usarla, la más adecuada sería WebVTT; ya que con SRT no se les puede dar formato y EBU-TT-D es demasiado compleja para usarla en Unity.

CODIFICACIÓN DEL TEXTO

El set utilizado sería UTF-8 ya que engloba millones de caracteres diferentes y permitiría tener acceso al videojuego a personas de múltiples lenguas.

² En la propuesta 2, se ofrecerían estas 2 alternativas, junto con la original "big shoulders".

PROPUESTA 2

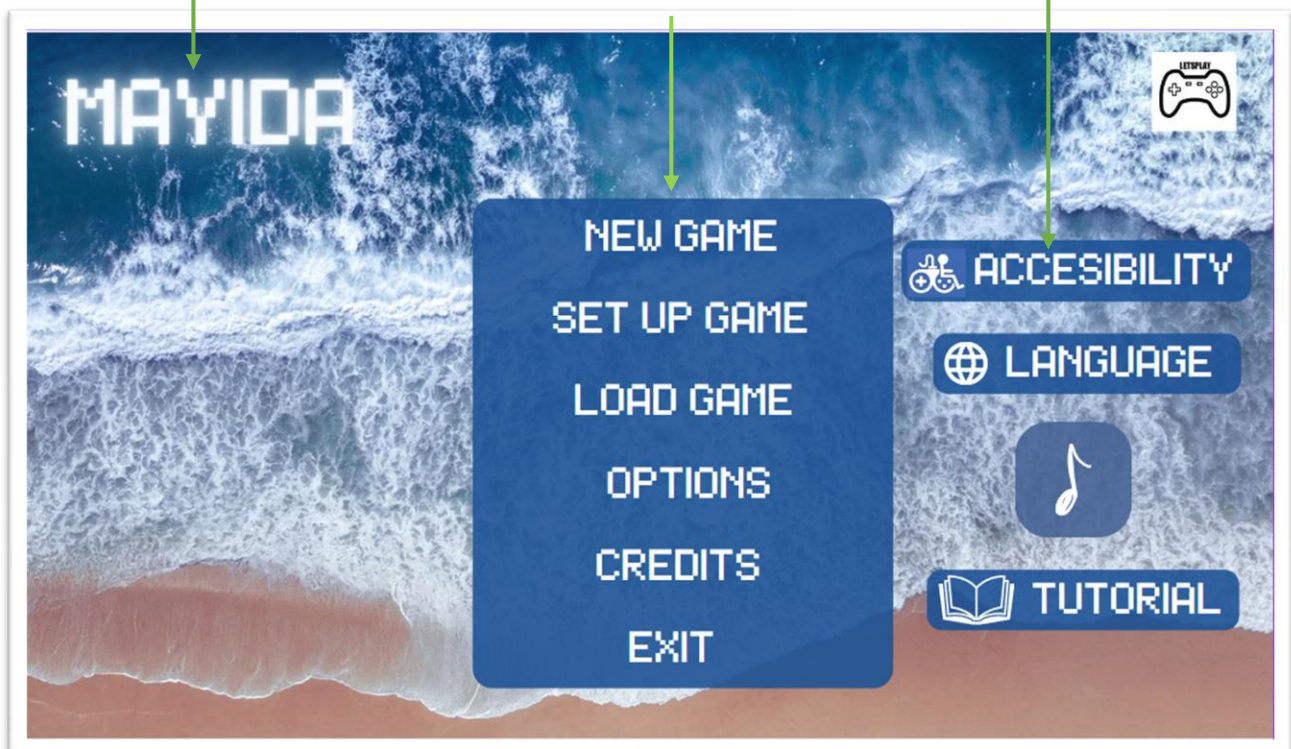
Después de investigar e informarme un poco de los videojuegos más en auge de los últimos años, he considerado la creación del video juego en un formato retro, ya que parece ser que están de moda y creo que sería interesante. En esta segunda propuesta la tipografía sería completamente distinta a la original, se trata de “Retropix”:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
çÇ 123456789.:;'"(!,¿?)+-*/=

TÍTULO
Tipo: negrita
Tamaño: 105
Color: blanco

MENÚ PRINCIPAL
Tipo: normal
Tamaño: 50
Color: blanco

OTRAS OPCIONES
Tipo: normal
Tamaño: 50
Color: blanco



En esta propuesta también se ofrecerían las mismas opciones de tipografía, tipo de letra, y tamaño. Si bien, es cierto, que, en el caso de cambiar a una de estas 3 fuentes, el juego perdería un poco su esencia, pero ganaría en accesibilidad.

