



**////// ejer-  
cicio\_03:  
juego de  
mesa so-  
bre tipo-  
grafía ////**

/ Estudios superiores de diseño gráfi-  
co / primer curso / tipografía\_II /

SEPTIEMBRE

/ 001  
/ 002  
**/ 003**  
/ 004  
/ 005  
/ 006  
/ 007  
/ 008  
/ 009  
/ 010  
/ 011  
/ 012  
/ 013  
/ 014  
/ 015  
/ 016  
/ 017  
/ 018  
/ 019  
/ 020

## Juego de mesa sobre tipografía.

Esta práctica consiste en la creación de **parte de la identidad y elementos del juego de mesa sobre tipografía** que se realizó en clase de forma colectiva.

### Objetivo:

El objetivo es aprender los contenidos teóricos desde el ejercicio práctico pero, en esta ocasión, además de experimentar y/o componer con la tipografía. El fin es que ese trabajo conduzca a aprehender los contenidos y a hacerlos propios.

Además, se pretende que el proyecto sea estimulante y motivador; condiciones que van a mejorar sin duda el proceso de aprendizaje.

### Qué se debe desarrollar del juego.

Partiendo de la mecánica del juego que se trabajó en clase o bien ideando otra metodología (instrucciones), se debe desarrollar:

- **Naming** del juego
- **Logotipo** (marca gráfica solo con texto)
- Desarrollo de, al menos, **20 preguntas** con sus correspondientes respuestas (que no sean Sí/No, Verdadero/Falso o similar)
- Maquetación del **folleto de instrucciones**.
- **Memoria**.

### Propuesta metodológica a seguir.

- 1. Elección del juego si se opta por otro diferente al trabajado en clase.** En ese caso hay que procurar que se adecue al objetivo didáctico que persigue la práctica, esto es, que el juego permita abrazar un alto porcentaje teórico de la asignatura (de Tipo I solo un 20%).
- 2. Identidad visual del Juego.** Como se va a versionar un juego de mesa, debemos eliminar su identidad y cambiarla por aquella que sea objeto de nuestro proyecto. Para ello habrá que realizar los siguientes pasos:
  - Determinar un **concepto** de diseño o eje comunicacional.
  - Idear el **naming** del juego
  - Diseñar un **logotipo** para el juegoHay que presentar la experimentación y los bocetos de esta fase del trabajo.
- 3. Diseño del folleto de instrucciones**, aplicando la identidad previamente establecida, es decir, su código gráfico o lenguaje.
- 4. Desarrollo de las 20 preguntas;** maquetadas en formato A4.

# 03 juego de mesa sobre tipografía ///

estudios superiores de  
diseño gráfico / curso  
primero / tipografía II.

/ 001

/ 002

**/003**

/ 004

/ 005

/ 006

/ 007

/ 008

/ 009

/ 010

/ 011

/ 012

/ 013

/ 014

/ 015

/ 016

/ 017

/ 018

/ 019

/ 020

## ENTREGA

- **Artes finales** en pdf de alta calidad y archivos nativos. Ambos deben nombrarse «**nombre del alumno/a\_03**».
- **Memoria final.** La memoria debe nombrarse «**memoria nombre del alumno/a\_03**» Debe describir el proceso de trabajo completo pero de forma precisa y concreta.

**Vía Moodle o web (exegetas.com)**