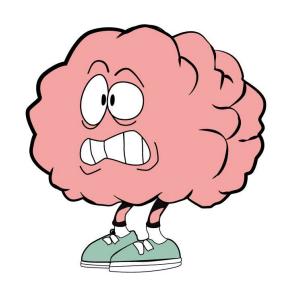
# PLAGA

Anthony Acevedo Rodrigo Pozzo Sabrina Rodriguez



### TEMÁTICA ABORDADA

El tema elegido para realizar el trabajo son los MICROMACHISMOS EN EL TRASPORTE PÚBLICO.

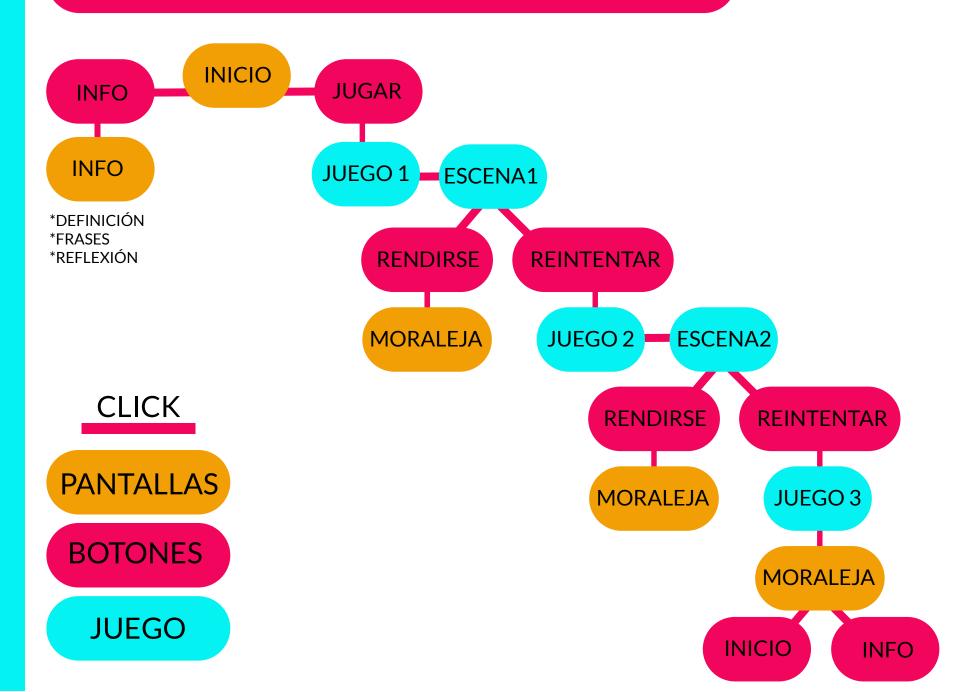
#### **PÚBLICO OBJETIVO**

El público objetivo son todos quienes viajan en el transporte público, pero mas especificamente un rango de edad entre 20 - 35.

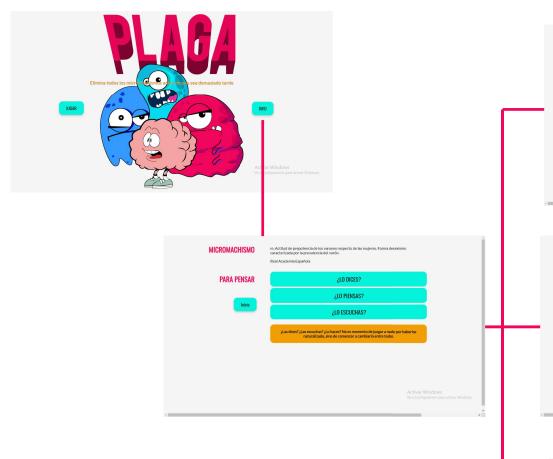
#### **OBJETIVO DEL PRODUCTO**

El objetivo es concientizar sobre los problemas del micromachismo a través de un juego simple que dejara en evidencia las acciones cotidianas que son normalizadas e imperceptibles y que atentan contra la autonomía de las mujeres.

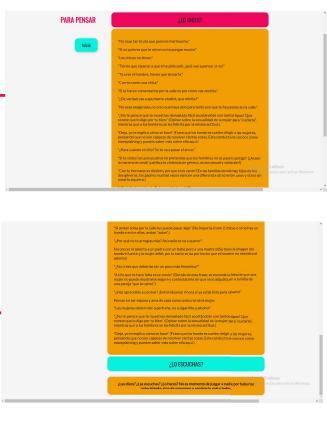
## DISEÑO SEMÁNTICO



#### WIREFRAME DEL PROTOTIPO



**WIREFRAME - INFO** 



\*\*Chara mojer there que ser discreta.\*\*

"Lavar la repar no du diserro pero mi trabajo st."

"No trengo tempo para cultier a huestro to place."

"Lo serio que heces es cultier a traitog."

"Lo serio que heces es cultier a traitog."

"Se hombre, no puede ser que tempas mieda."

"Las damas princio."

"Las damas princio."

"Las demas princio."

"Las demas princio."

"Se andersolas par la cultier las puede pasar algor." (Anhora standérs hay palabras de honkez ey de mujer.)

"Bi unicio sobre per la cultier las puede pasar algor." (Anhora standérs hay palabras de honkez ey de mujer.)

"Bi unicio sobre per la cultier las puede pasar algor." (Anhora standérs hay palabras de honkez ey de mujer.)

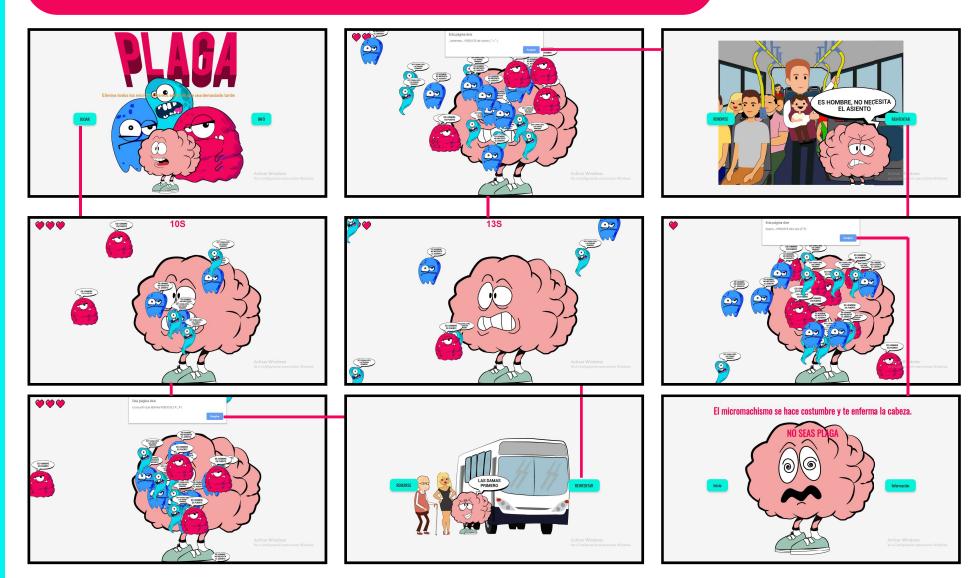
"Bi unicio sobre per la cultier las puede pasar algor." (Anhora standérs hay palabras de honkez ey de mujer.)

"No come de a serio pasa had standes les vas aqueren."

Als come de a serio que de la cultier la serio que pero.

"Anhora de la cultier la cultier la cultier la cultier la cultier de la cultier la cultier

#### WIREFRAME DEL PROTOTIPO



WIREFRAME - JUEGO

#### PARTIDO GRÁFICO

#### PALETA CROMÁTICA

#F5F5F5

#F2055C

#05DBF2

#05F2F2

#05F2DB

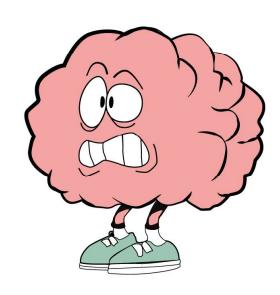
#F29F05

**BLACK** 

**TIPOGRAFÍAS** 

**OSWALD BOLD**OSWALD REGULAR
LATO REGULAR

#### **PERSONAJES**









# TO DO

- \* El juego iba a tener tres escenas finales.
- \* La idea es que cuando las "plagas" lleguen al cerebro no se puedan seguir eliminando.
- \* Se quería que al eliminar una "plaga" apareciera un globo de texto, se resolvió utilizando la iamgen de la "plaga" con el globo incluído.
- \* Junto con la moraleja final iría un video sobre el tema.
- \* A futuro se quiere que el juego sea responsivo y asi poder utilizarlo en todos los dispositivos.
- \*Actualmente el prototipo se puede utilizar en los navegadores Chorme y Firefox.
- \*Utilizar el juego en modo pantalla completa.