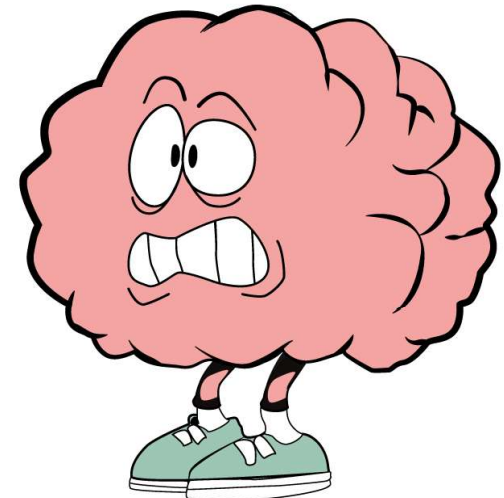


# PLAGA

Anthony Acevedo  
Rodrigo Pozzo  
Sabrina Rodriguez



# TEMÁTICA ABORDADA

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

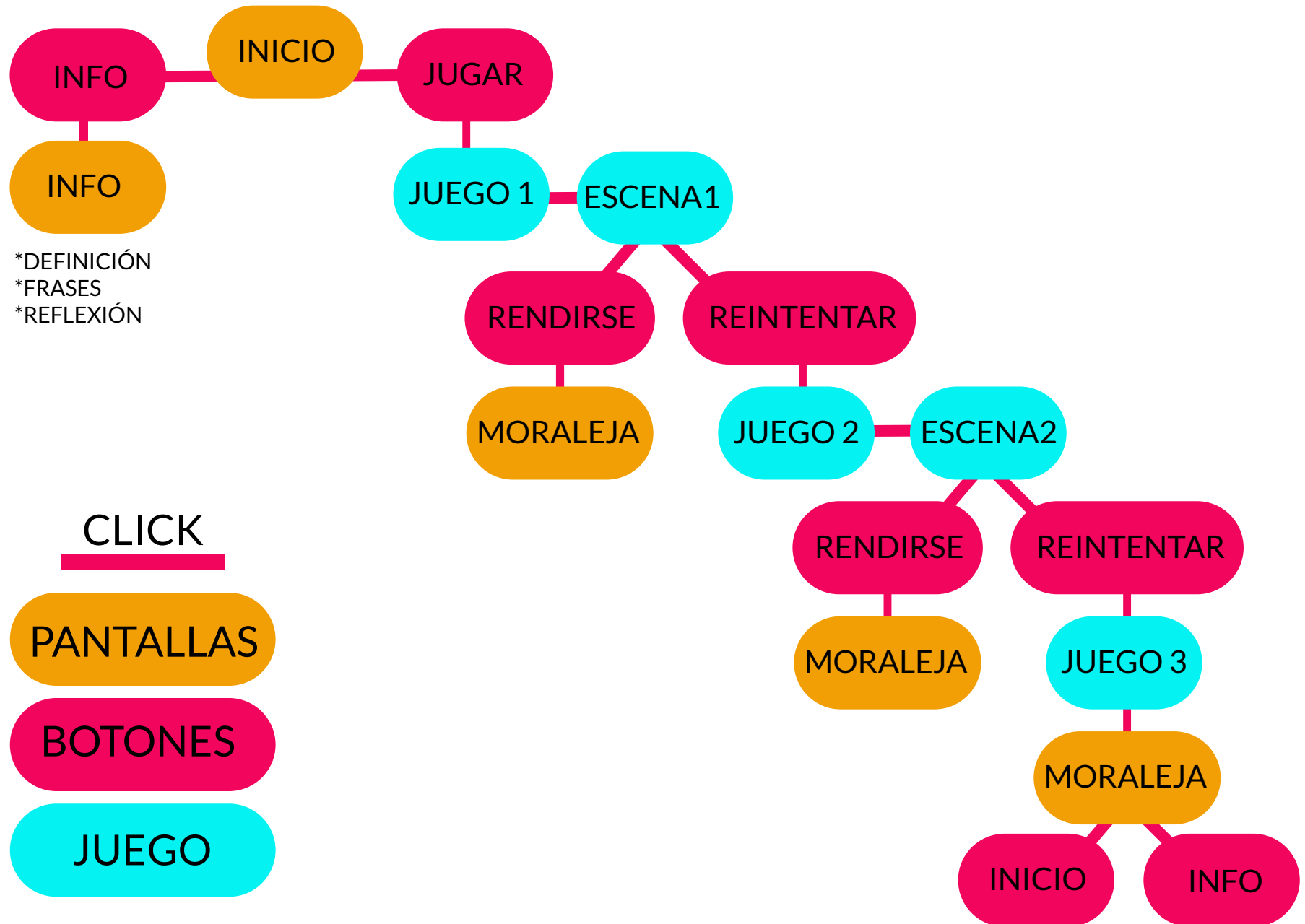
# PÚBLICO OBJETIVO

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

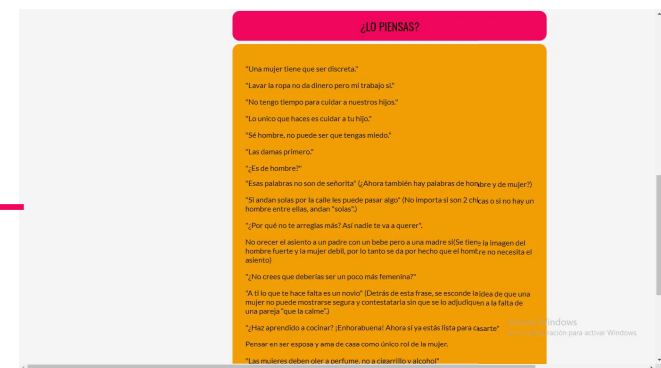
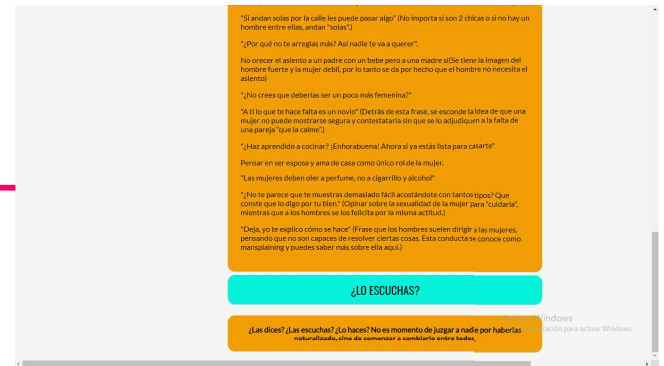
# OBJETIVO DEL PRODUCTO

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

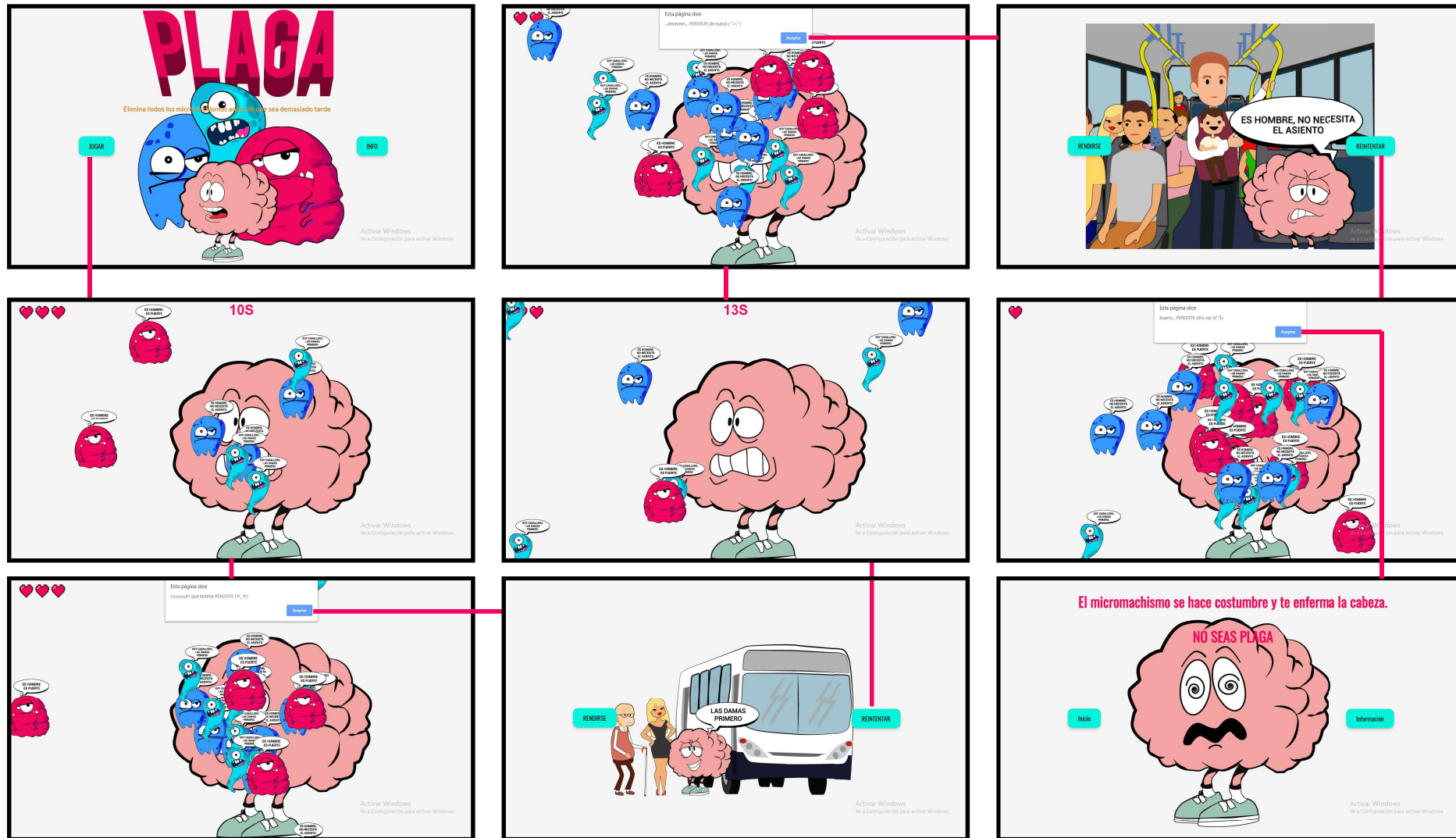


# WIREFRAME DEL PROTOTIPO



WIREFRAME - INFO

# WIREFRAME DEL PROTOTIPO



WIREFRAME - JUEGO

# PARTIDO GRÁFICO

## PALETA CROMÁTICA

#F5F5F5

#F2055C

#05DBF2

#05F2F2

#05F2DB

#F29F05

BLACK

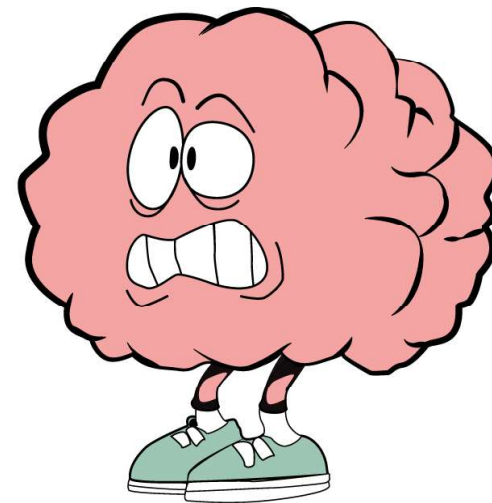
## TIPOGRAFÍAS

**OSWALD BOLD**

OSWALD REGULAR

LATO REGULAR

## PERSONAJES



ES HOMBRE,  
NO NECESITA  
EL ASIENTO



SOY CABALLERO,  
LAS DAMAS  
PRIMERO



ES HOMBRE  
ES FUERTE

# 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 imagen de la “plaga” con el globo incluido.
- \* Junto con la moraleja final iría un video sobre el tema.
- \* A futuro se quiere que el juego sea responsivo y así poder utilizarlo en todos los dispositivos.
- \* Actualmente el prototipo se puede utilizar en los navegadores Chrome y Firefox.
- \* Utilizar el juego en modo pantalla completa.