

Desigualdad de género en la política

Catalina Alba

Clara Cazéres

Malka Fernández

Objetivos y modalidad

A lo largo de la historia en el Uruguay la participación de la mujer en los cargos políticos es significativamente menor que la del hombre. En un sistema político diseñado por y para hombres, la mujer es obstaculizada constantemente a la hora de obtener determinados cargos, especialmente los de alto rango.

Público objetivo del sitio: 16-22 años.

El objetivo del juego consiste en lograr que el hombre y la mujer, lleguen a la linea de meta. Al hacer click en el hombre, este avanza con una gran velocidad, mientras que la mujer lo hace muy despacio. Hay un temporizador que marca el tiempo que tiene el usuario para jugar y que al finalizar aparecen dos opciones:

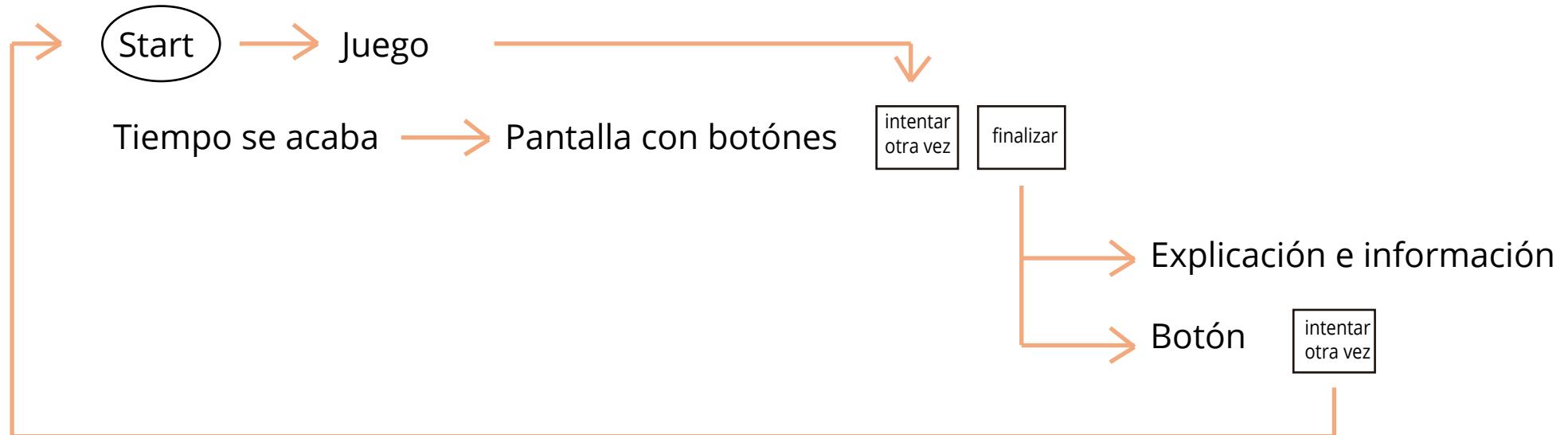
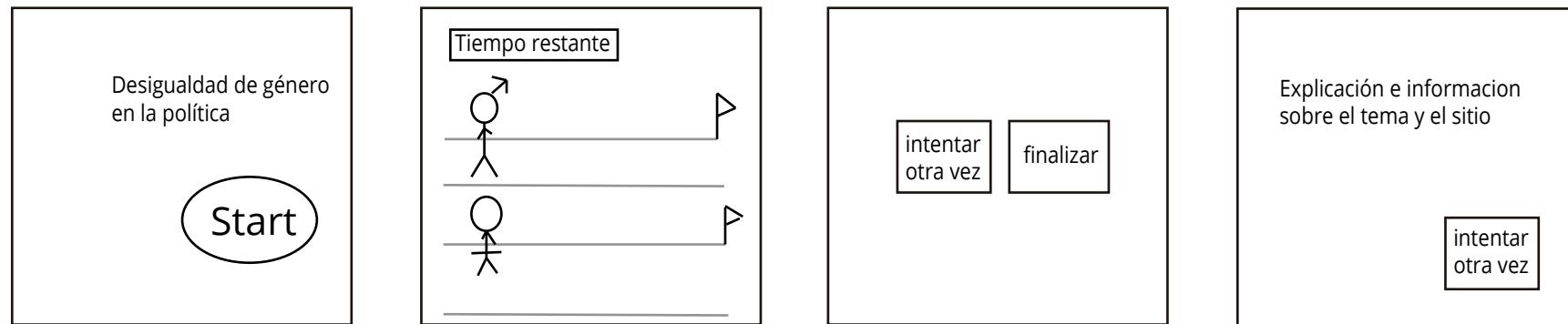
- 1) Intentar otra vez
- 2) Finalizar

Al hacer click en la opción 1, el juego comienza otra vez, mientras que al hacer click en la opción 2, se despliega un cuadro con informacion, dando a entender al usuario que es imposible ganar, debido a que la mujer no va a lograr llegar a la meta.

A partir de esta modalidad, se busca mostrar un paralelismo entre el juego, en el cual es casi imposible que la mujer llegue a la meta antes del tiempo determinado, con el sistema político Uruguayo.

Buscamos visibilizar esta problemática, incentivar a las mujeres a dar el primer paso para generar el cambio y generar conciencia en el hombre, para lograr la igualdad de género en el ámbito político.

Wireframes y arquitectura de la información



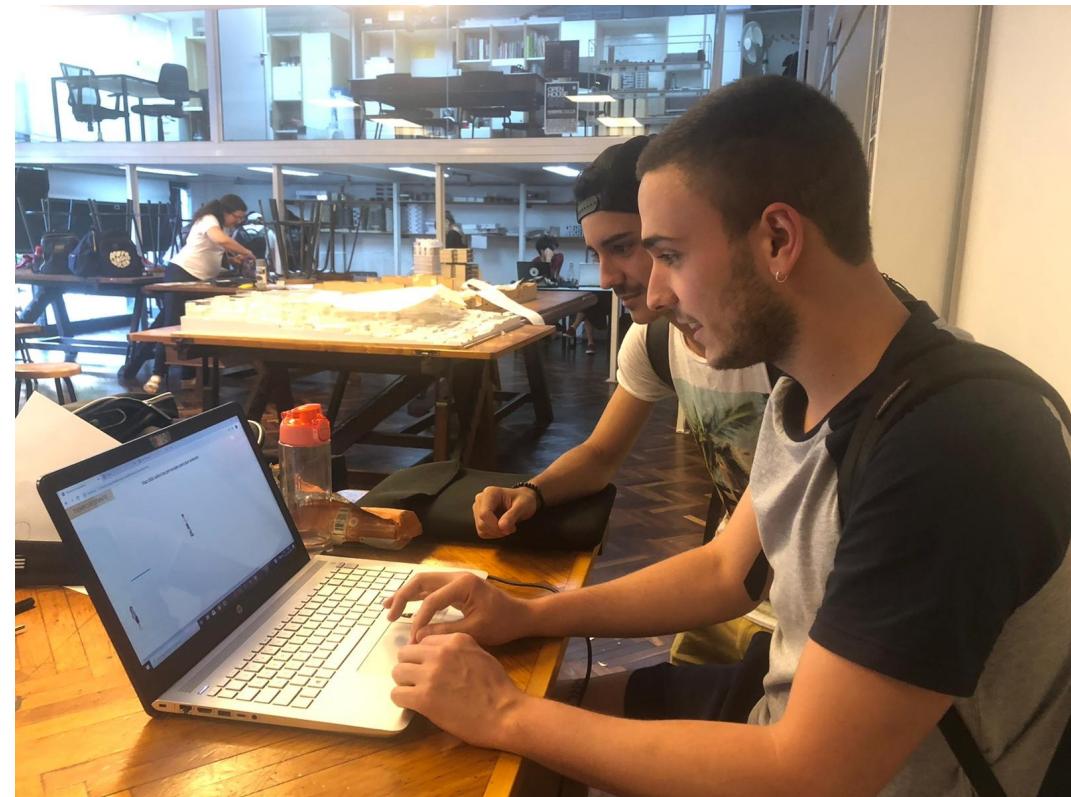
Testeo

Respuesta del testeo favorable.

No generó ningun inconveniente al usuario a la hora de interactuar.

Se presentó entusiasmo y diversión en el usuario.

Facil de comprender la consigna y manipular el sitio.



Partido gráfico

Tipografías:

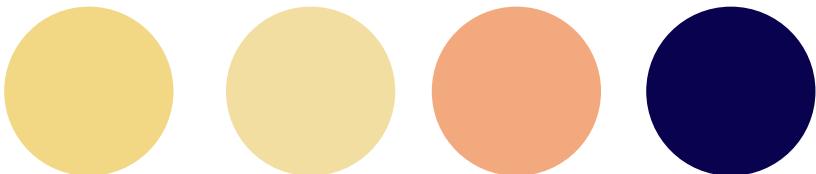
Para títulos y botones: Roboto Regular.

Para cuadros de texto: Open Sans.

Buscamos que el partido gráfico esté relacionado y complemento el juego interactivo.

Por esto elegimos un maridaje tipográfico en el que ambas tipografías son de palo seco.

Paleta de colores:



Dentro de la paleta de colores, elegimos los naranjas claros, tomados de la imagen diseñada para el fondo de las páginas. Y para contrastar un azul oscuro.

Siempre intentando que todo el partido gráfico sea acorde a la temática.

“Todo”

Nuestra idea desde un comienzo fue demostrar lúdicamente la problemática elegida. Para esto, decidimos realizar un juego en el cual dos personajes, un hombre y una mujer, tuvieran que hacer un recorrido y que el personaje de la mujer tuviera cierta dificultad.

Teníamos la intención de que al hacer click sobre la imagen del hombre, este se desplazara cierta distancia y velocidad, mientras que al hacer click sobre la mujer, esta avanzara una menor distancia y a menor velocidad. Por lo tanto, para que la mujer llegara a la meta, sería necesario clickear más veces sobre ella que sobre el hombre.

Conceptual y visualmente, logramos algo muy similar, aunque en lo que respecta al código no es exactamente lo que nos habíamos imaginado en un principio.

El navegador que manejamos para el sitio es Google Chrome.