

# Producción Audiovisual interactiva II

Valeria Hernández - Aldana Blanco - Mariana Aguirrezábal



Facultad de Arquitectura,  
Diseño y Urbanismo  
UDELAR



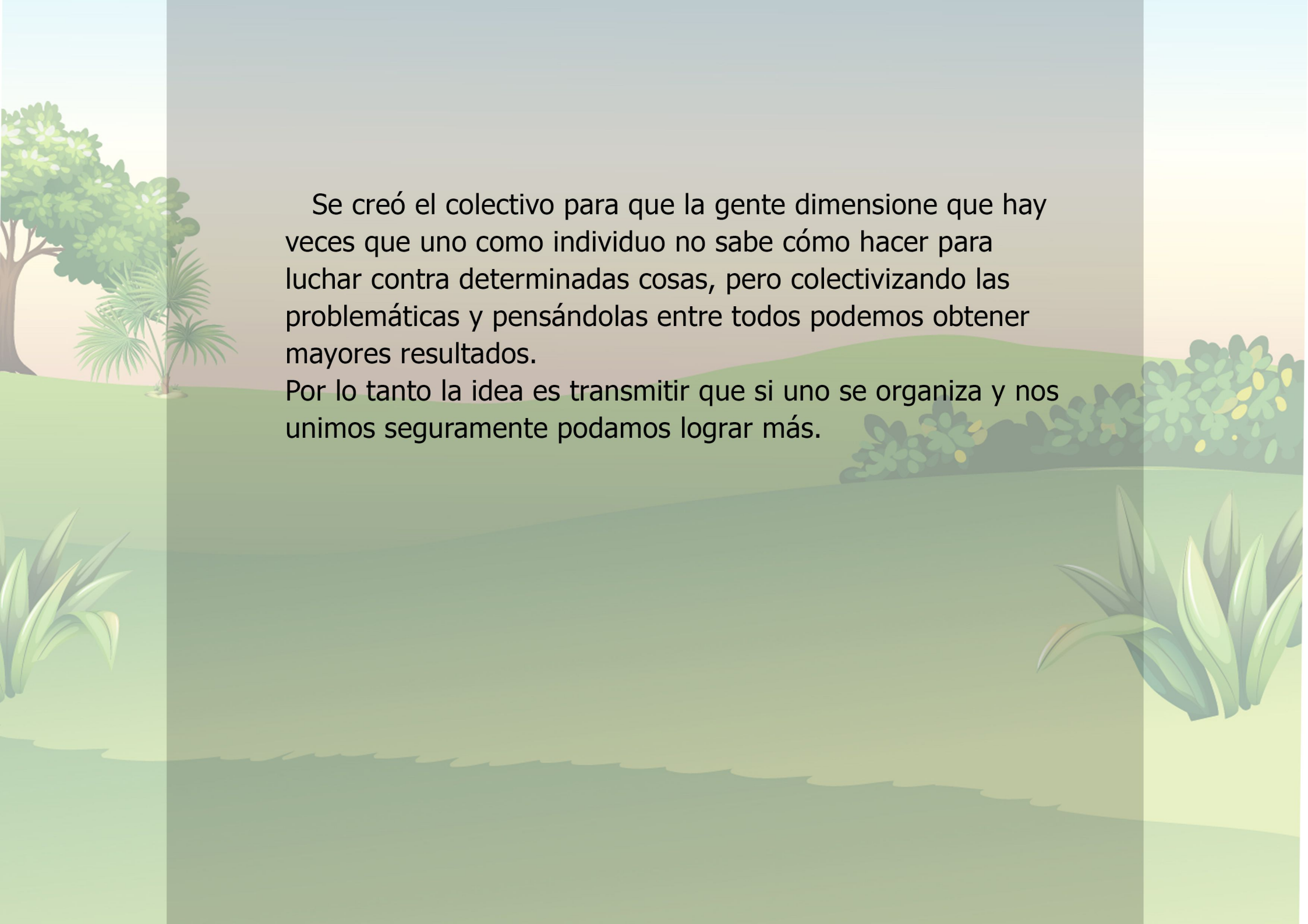
UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY

# Temática abordada\_

Decidimos abordar el tema de los usos, desperdicios y contaminación del agua ya que es un tema que nos concierne a todos. Nos encontramos con el desafío que parece ser un recurso abundante y eso no nos hace dimensionar el cuidado que debe hacerse de él y que a su vez se debe de generar conciencia que “sin agua, no hay vida”.

Nuestro público objetivo son las personas adultas, interesadas y no interesadas en la temática. En los no interesados antes de interactuar con nuestro producto, nos proponemos generar un mínimo de interés sobre el tema a partir de haber interactuado con mismo.

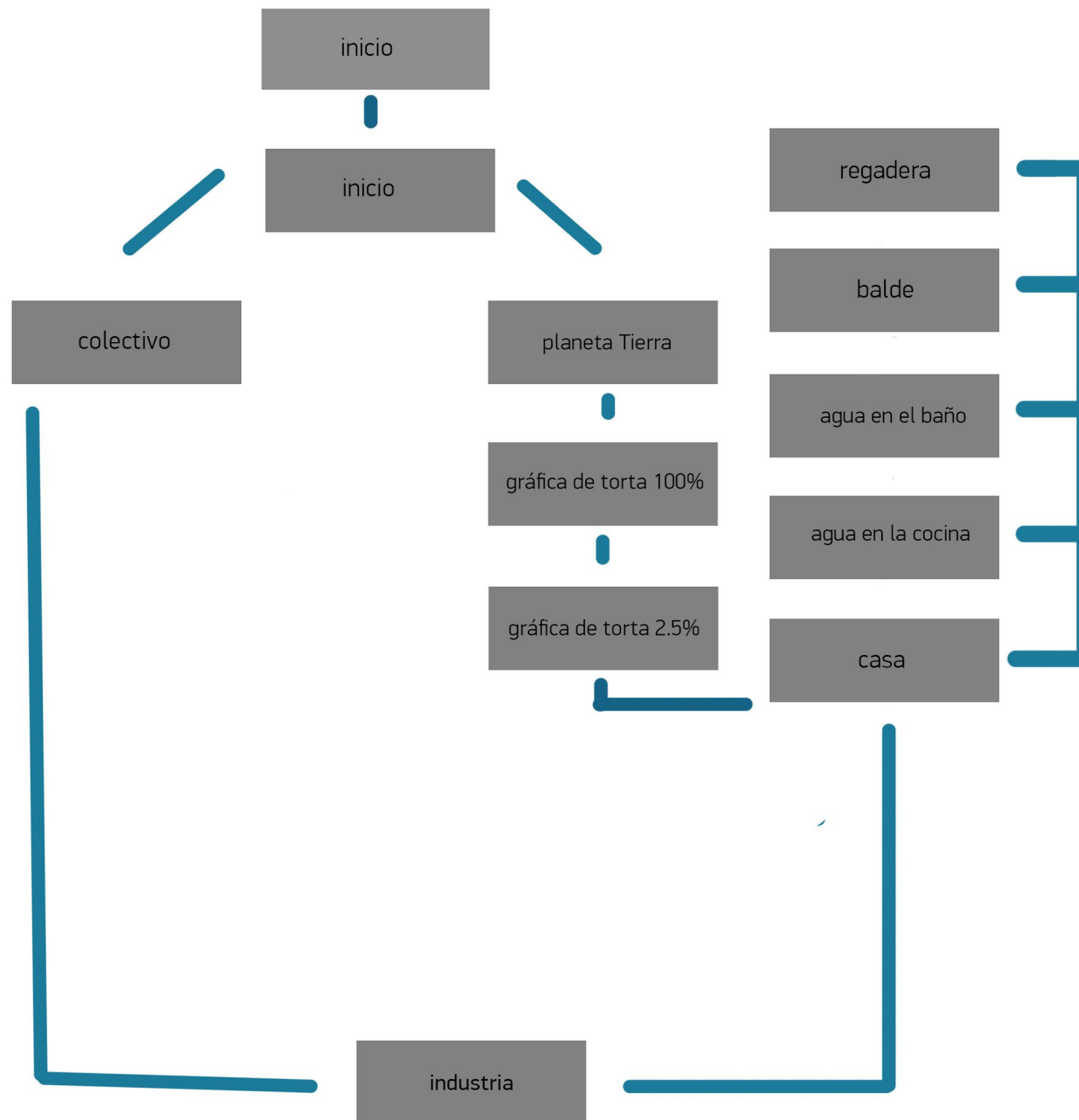
Nos pareció interesante presentarlo de una manera donde en un principio se genera expectativa, no se sabe de qué trata hasta hacer un click. Mediante la interacción vamos dando información de lo que podemos aportar y lo que está pasando hoy en día con el agua.



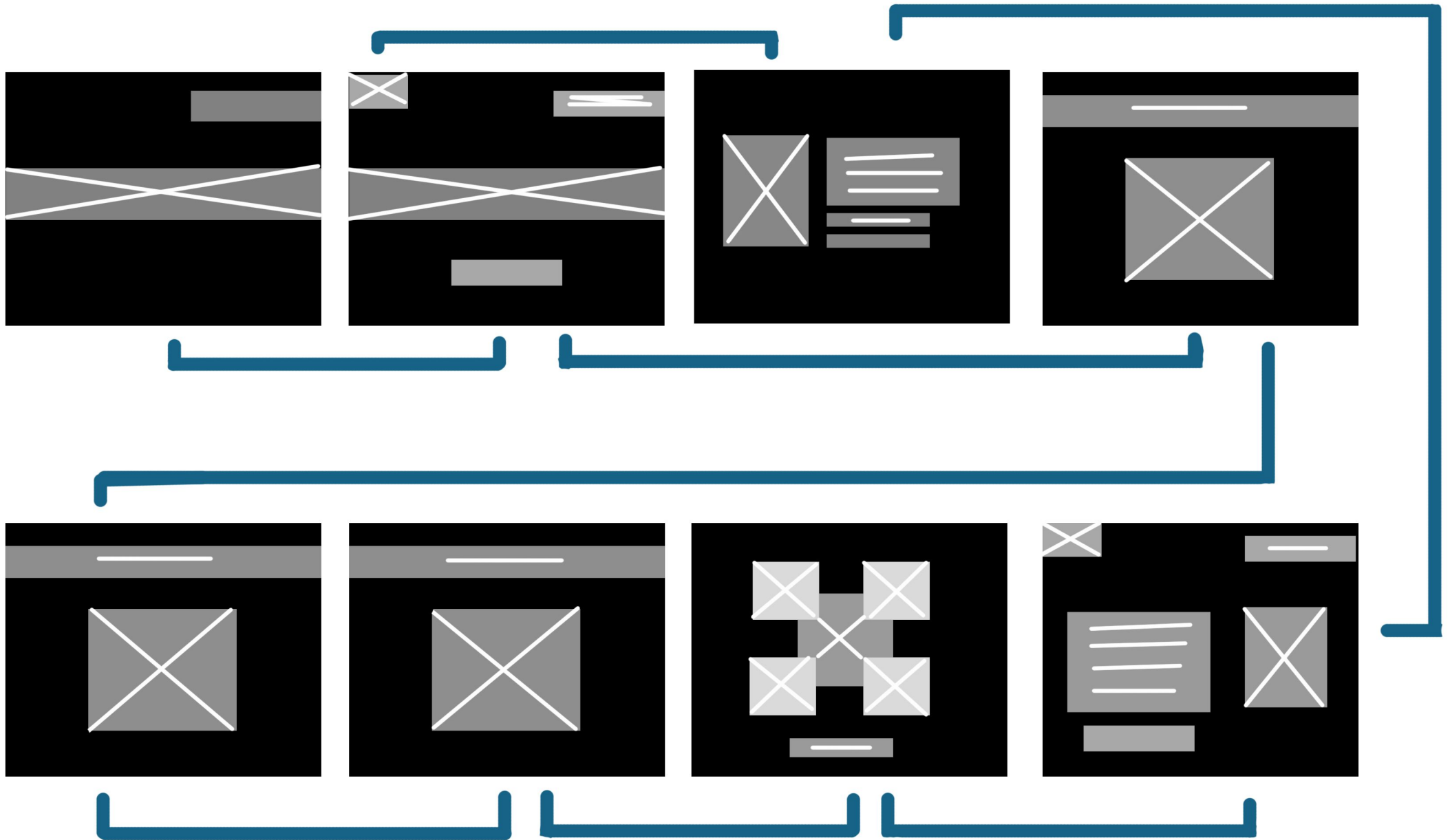
Se creó el colectivo para que la gente dimensionara que hay veces que uno como individuo no sabe cómo hacer para luchar contra determinadas cosas, pero colectivizando las problemáticas y pensándolas entre todos podemos obtener mayores resultados.

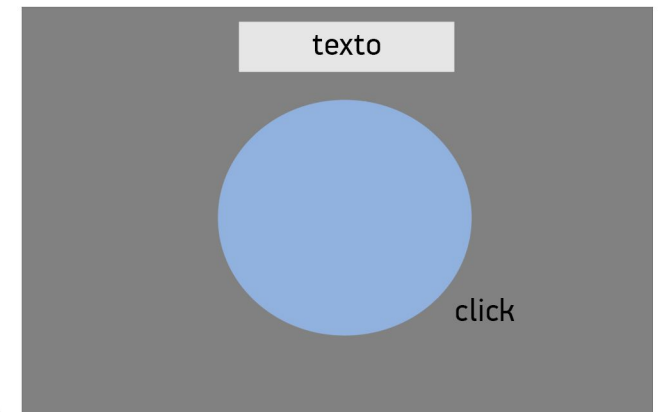
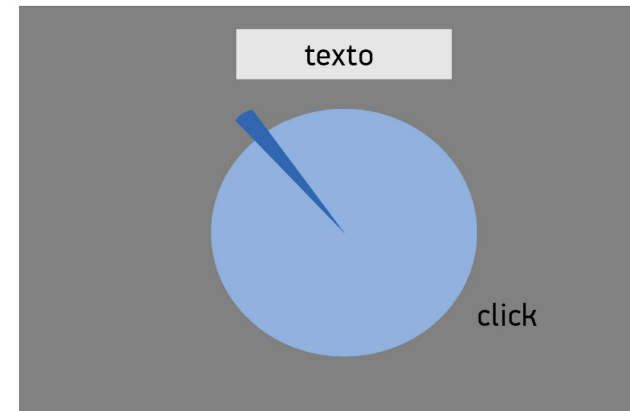
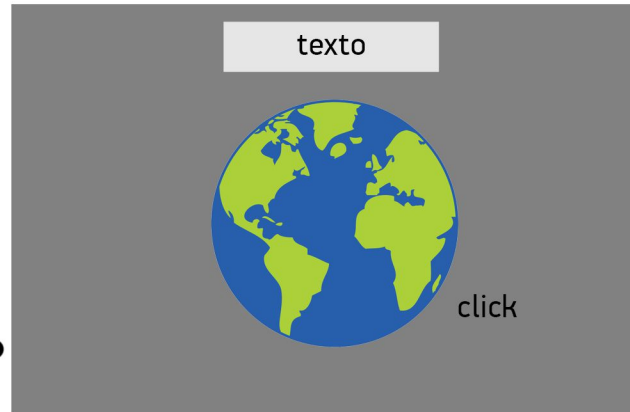
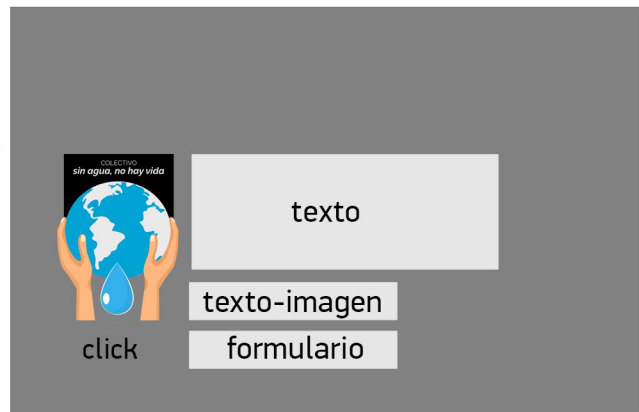
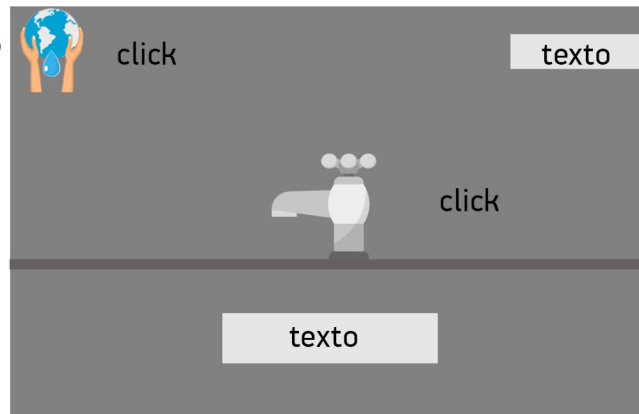
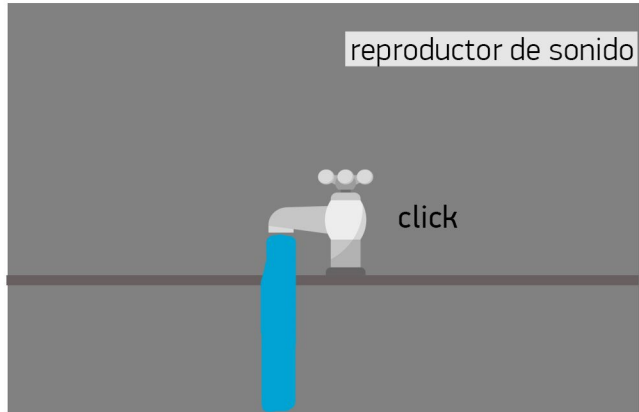
Por lo tanto la idea es transmitir que si uno se organiza y nos unimos seguramente podemos lograr más.

# Diseño semántico\_



# Wireframe del prototipo\_









click

texto

texto

boton





click

texto

imagen-texto

fotmulario



inicio



# Partido gráfico\_

En cuanto al partido gráfico se tomaron decisiones que apoyan y reponderan a este.

Para las imágenes decidimos utilizar una serie de dibujos con una estética similar predominado las líneas rectas.

En cuanto a la paleta cromática se escogió variedad de azules ya que nos pareció adecuado para reforzar el tema abordado. También se usó: blanco, negro y gris.

En cuanto a la tipografía utilizamos la familia Raleway jugando con sus variaciones, tiene una estética curvilínea sin serif siendo más rápida y fácil su lectura.

Buscamos lograr un equilibrio entre imágenes y texto, considerando que la gente cada vez lee menos y muchas veces es más eficiente ilustrar lo que se quiere transmitir.





## TO DO\_

Si tuviéramos la oportunidad de cambiar o mejorar algo sería la de agregar un foro de intercambio para los usuarios e integrantes del colectivo.

También estaría bueno poner un juego con el fin de generar conciencia en los mas pequeños.

En cuanto a la estética y como lo abordamos estamos conformes, ya que propusimos variedad de interacciones para hacerlo más entretenido a la hora de navegar en nuestra página. El navegador en el que trabajamos y mejor se visualiza es Google Chrome y les recomendamos en el momento de comenzar a interactuar con la página web, activar el audio ubicado en la parte superior derecha de la pantalla.