



PLÁSTICO EN EL MAR



Bruno Echar
Isabella Garcia
Eugenia Rodriguez

RESUMEN TEMÁTICO

El plástico es omnipresente. Podemos encontrarlo en los envases de los productos, incluso como ingrediente en los cosméticos, en el textil de la ropa, en materiales de construcción, juguetes y en multitud de utensilios y objetos y cada vez es mayor la cantidad de producción.

Cuando nos deshacemos de todos estos productos pueden acabar en un vertedero, ser incinerados o reciclados. Sin embargo, debido a la acción del viento y la lluvia, estos residuos también pueden llegar al mar incluso cuando los tiramos a la basura. Pueden acabar abandonados debido a la acción de las tormentas, el viento o la lluvia, o simplemente porque no se han desechado correctamente. Así pueden llegar a ríos u otras vías fluviales y hasta en el sistema de alcantarillado de zonas urbanas. Una vez ahí, a no ser que se extraigan con anterioridad, su destino final será el mar por muy lejos que nos encontremos de la costa.

Debido a que el plástico es muy persistente y se dispersa fácilmente, podemos encontrar plásticos en todos los rincones del planeta, desde el Ártico hasta la Antártida. Una vez los objetos de plástico llegan al mar pueden ser ingeridos por la fauna marina y acumularse en su interior, pueden quedarse en suspensión o flotando en la superficie, pueden finalmente hundirse y permanecer en el fondo marino, o incluso pueden quedar atrapados en el hielo del Ártico. Ya se han encontrado plásticos hasta en las zonas más profundas, a más de 10.000 metros de profundidad.

Una vez los objetos de plástico llegan al medio marino tardan entre décadas y cientos de años en degradarse. El tiempo de degradación depende del tipo de plástico y de las condiciones ambientales a las que se expone (luz solar, oxígeno, agentes mecánicos).

En el grupo nos pareció que la contaminación del mar debido a los plásticos es un tema que debemos de pensar y tratar de hacer visible constantemente, por lo consiguiente nos resultó adecuado crear un espacio en el cual mostrar la horrible realidad que están sufriendo los océanos y sus especies.

Creamos un sitio interactivo, pero que de igual manera pueda brindar información a los usuarios.

El elemento principal del sitio es un juego en donde la protagonista es una tortuga, la cual la seleccionamos, ya que es uno de los animales marítimos que más sufre daño debido a los plásticos. La tortuga aparece únicamente cuando se posiciona el cursor dentro del espacio de juego.

El objetivo de éste consiste en esquivar todos los objetos hechos con plástico que caen desde la parte superior de la pantalla. Cuando el cursor toca uno de estos objetos la pantalla mostrará una imagen del cadáver de una tortuga que indique que perdió.

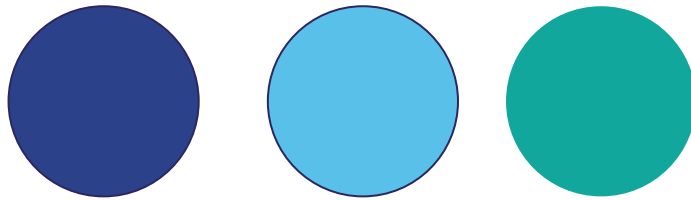
En la parte superior al juego el usuario va a encontrar un banner informativo, con datos relevantes sobre desperdicios y las consecuencias que estos conllevan . Elegimos crear este juego porque nos parecía una manera lúdica y simple de poder mostrar esta realidad.

Lo interactivo y dinámico del sitio nos permite indemnizar la mayor parte de nuestro público objetivo, el cual la edad la definimos de 5 años que sería la edad promedio cuando un niño comienza a usar ordenadores y decimos no poner un límite de edad ya que el tema elegido debería de inquietarnos } a todos.

En resumen el objetivo del sitio es concientizar de una manera lúdica sobre el uso excesivo de plástico que realizamos día a día y el fuerte impacto que tiene en las especies independientes de los seres humanos.

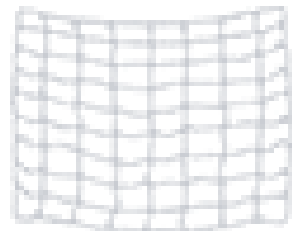
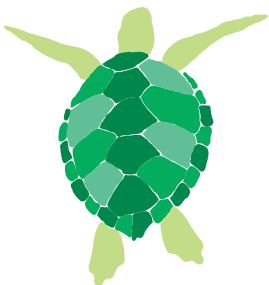
PARTIDO GRÁFICO

En lo que responde al partido gráfico comenzamos por definir una paleta de colores que estaría marcada en todo el sitio, nos pareció pertinente usar colores que aludiera al mar, por este motivo los colores que elegimos se basan en azules y verdes. Permitimos cierta apertura en las variaciones de tonos para contemplar las imágenes de los banners.

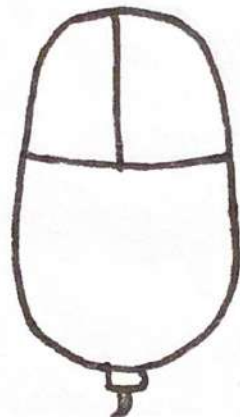
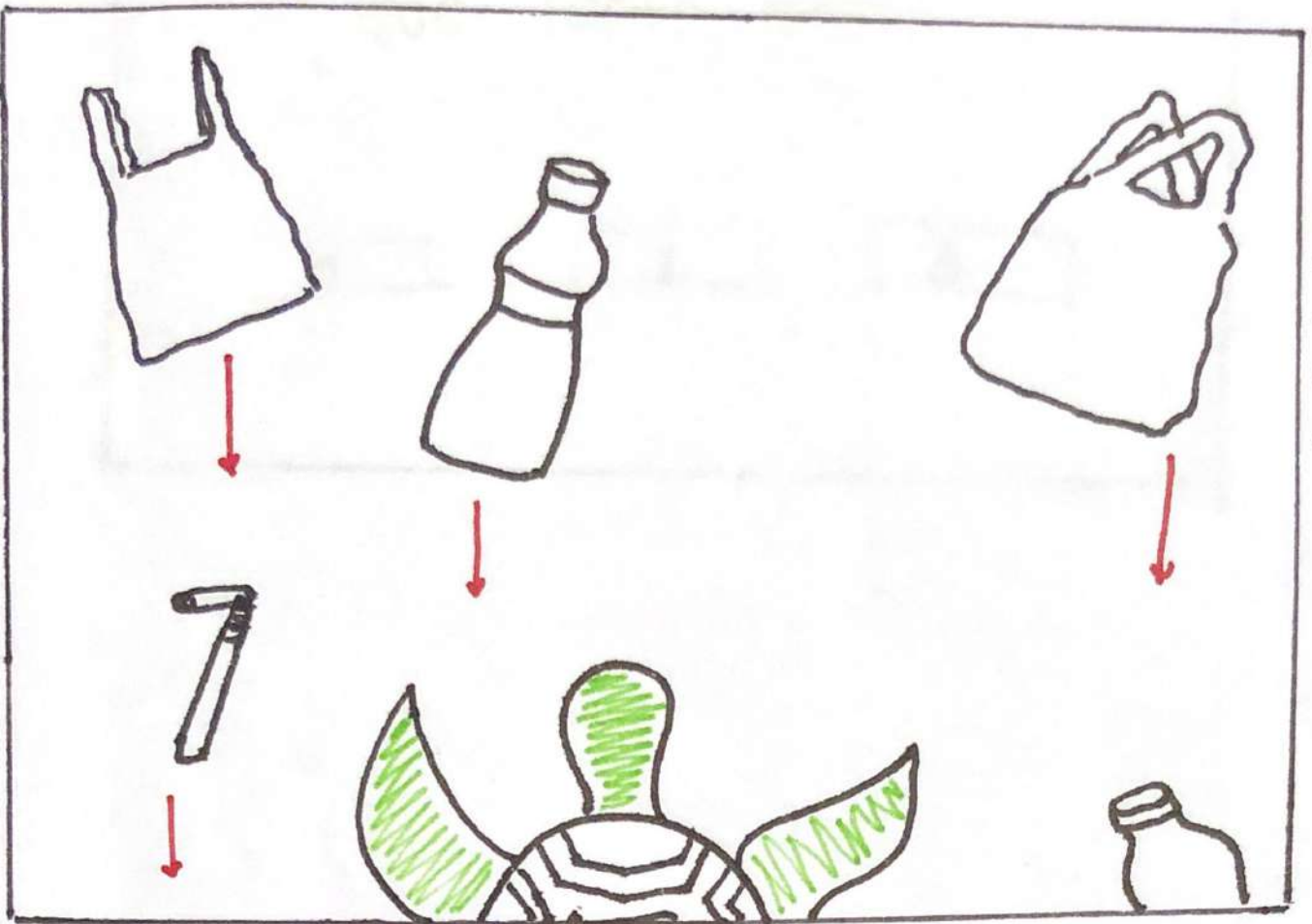


La tipografía fue otro punto que marcamos del partido gráfico; utilizamos un maridaje de dos tipografías que son la Bebas Neue y Roboto. Nos pareció que son tipografías que debido a su morfología muestran cierto sentimiento de alarma, lo cual es totalmente oportuno para nuestro sitio.

Para el juego creamos algunas ilustraciones de los diferentes plásticos y de la tortuga

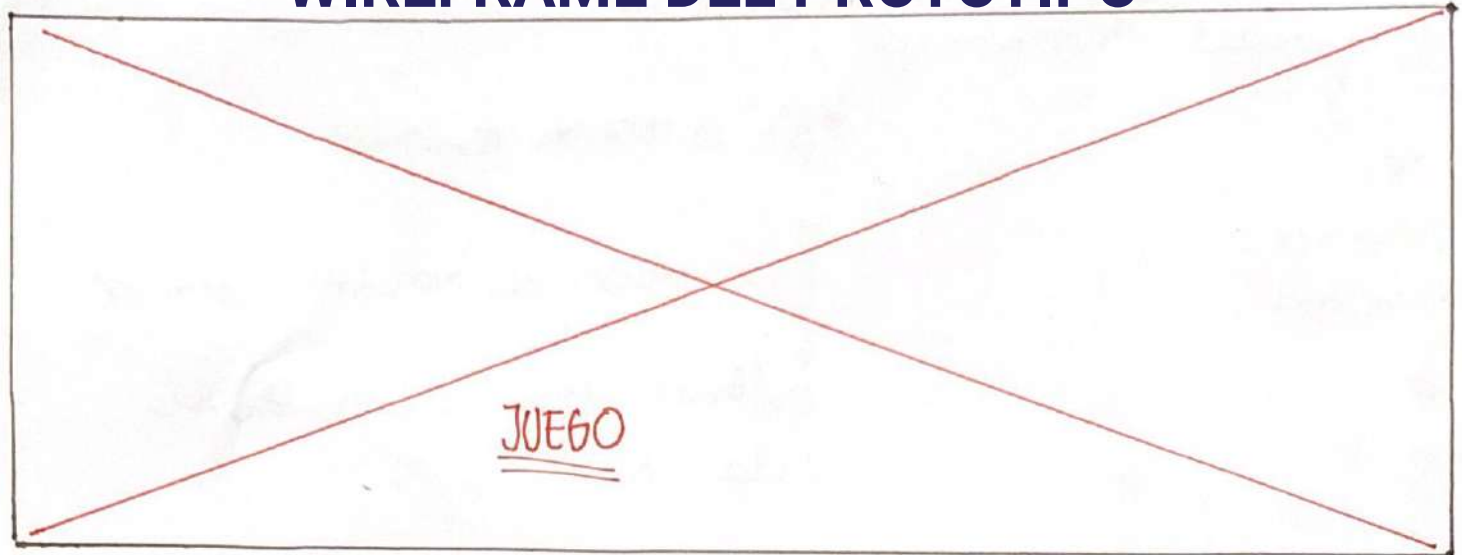


DISEÑO SEMANTICO Y ARQUITECTURA



con el movimiento
del mouse se mueve
la tortuga

WIREFRAME DEL PROTOTIPO



Cuando pierdes
y chocas con
un objeto

Botella



info fuerte sobre
el plástico

Sorbeto



info impactante

Bolsa



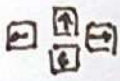

info

Red



info

Sobre el juego:

- Se mueve con las teclas 
- Sonidos  de burbujas cuando pierdes
- Se puede volver a jugar
- Cada vez se hace más difícil esquivar los plásticos.

REPORTE Y TESTEO

Testeamos el sitio con algunos de nuestros compañeros y la mayoría pudieron navegar perfectamente y les pareció dinámico el juego.



TO DO

- El espacio de juego sea mas amplio, que ocupe todo el ancho de la pantalla y que los obstaculos caigan de todo el espacio dispuesto.
- Musica en el juego.
- El banner en Internet explorer no funciona correctamente por el hecho que usamos javascript.-