

PAI II

Facundo Molina
Sebastian Meneses

Tematica : **Marginalidad**

La tematica fue definida a partir de una inquietud, que surge de una investigacion sobre unos de los mayores problemas que enfrenta la sociedad: la marginalidad.

En primera instancia la investigacion parte de datos estadisticos sobre asentamientos en uruguay, los cuales comprendemos como producto de la exclusion social. Luego de varias instancias de pienso, se logró asimilar lo delicado que es tratar con una tematica asi mediante una dinamica que a la vez, deje un mensaje claro. Por otro lado, a traves de investigacion se detectaron varias causas de exclusion social, por ejemplo ; ideologia, fisico, origen, religion, economia, genero, politica, etc. Debido a esta gran variedad , se dificultó el hecho de tener que optar por una de estas y tratarla de una forma que no altere la sensibilidad del usuario. Finalmente se abordó la marginalidad en su concepto generalizado por medio de una dinamica similar al “memory” donde el usuario debe hacer coincidir la carta de la figura incompleta, con su respectiva parte faltante.

La dificultad a la cual se enfrenta el usuario es la cantidad de tiempo disponible para jugar (15 seg.) ya que sin anticipacion, el juego se corta y una vez reiniciada la partida, el orden de las cartas se modifica. Las piezas que coincidan quedan dadas vuelta mientras que las que no coinciden se vuelven a voltear.

Motivo del planteo

La dificultad que se adapta a la consigna del juego al intentar unir las piezas, es solo una minima representacion de la dificultad y frustracion de un individuo el cual pretende sin exito integrarse a diferentes grupos sociales.

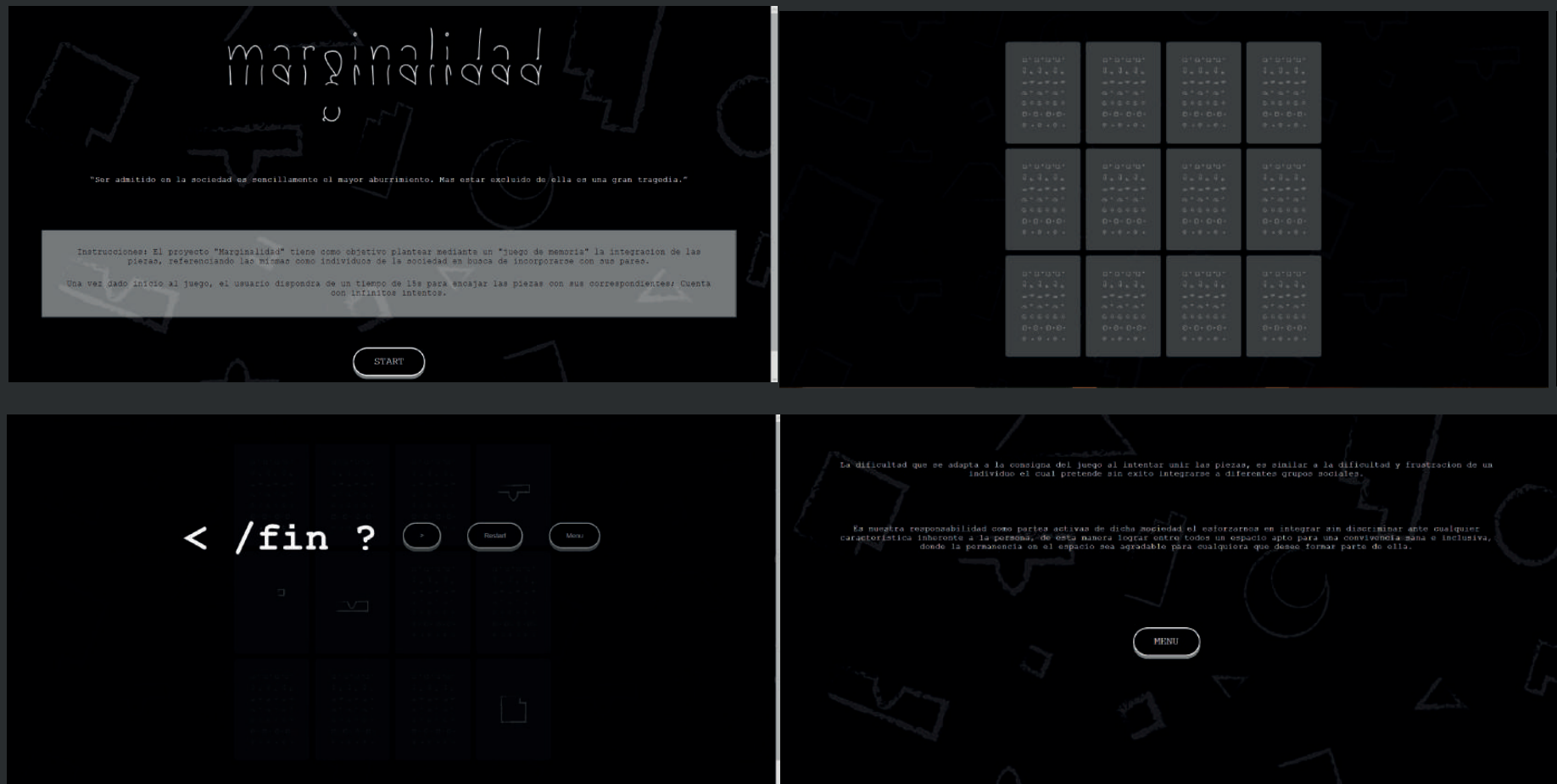
Mensaje final

Publico objetivo :

aproximadamente entre 12 y 22 años.

En esta etapa de la socializacion, el indiviudo se deja influir principalmente por sus pares e instituciones a las que pertenece, por lo tanto es pertinente ayudar a reflexionar a quienes estan formando su ideologia.

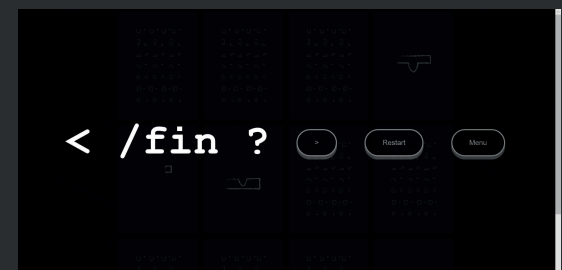
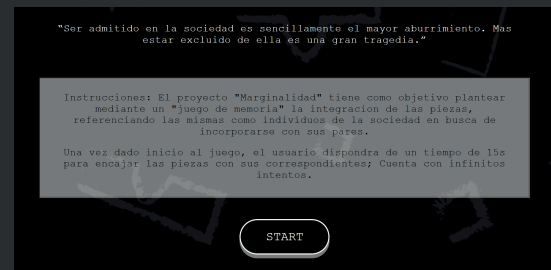
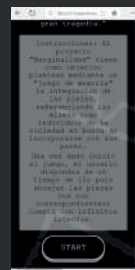
Wireframes : paginas principales



Wireframes : **dinamica en accion**



Responsividad



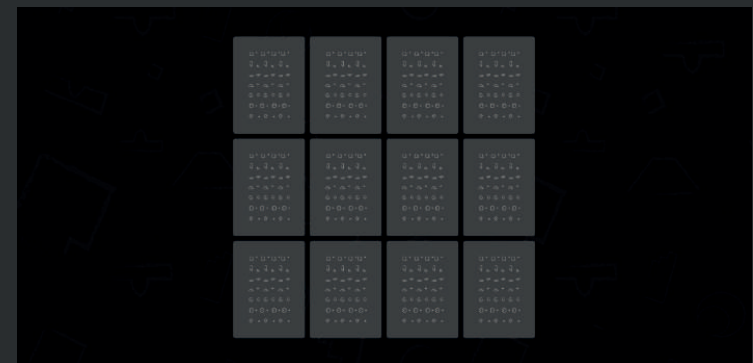
Diseño semántico : **desarrollo**



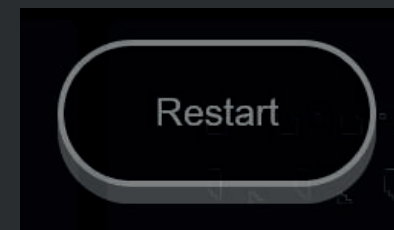
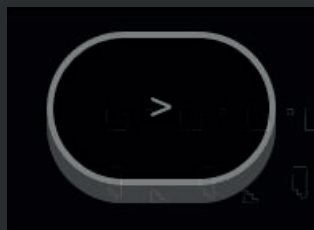
dinamica de juego



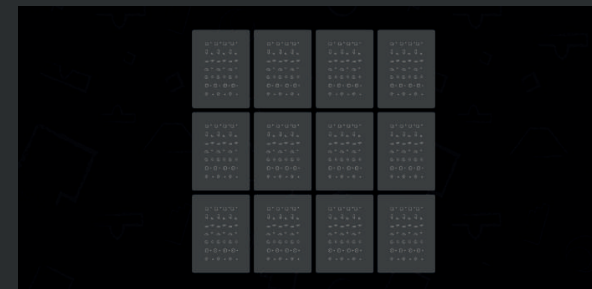
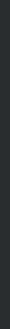
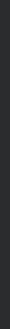
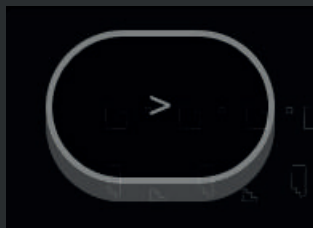
lleva a



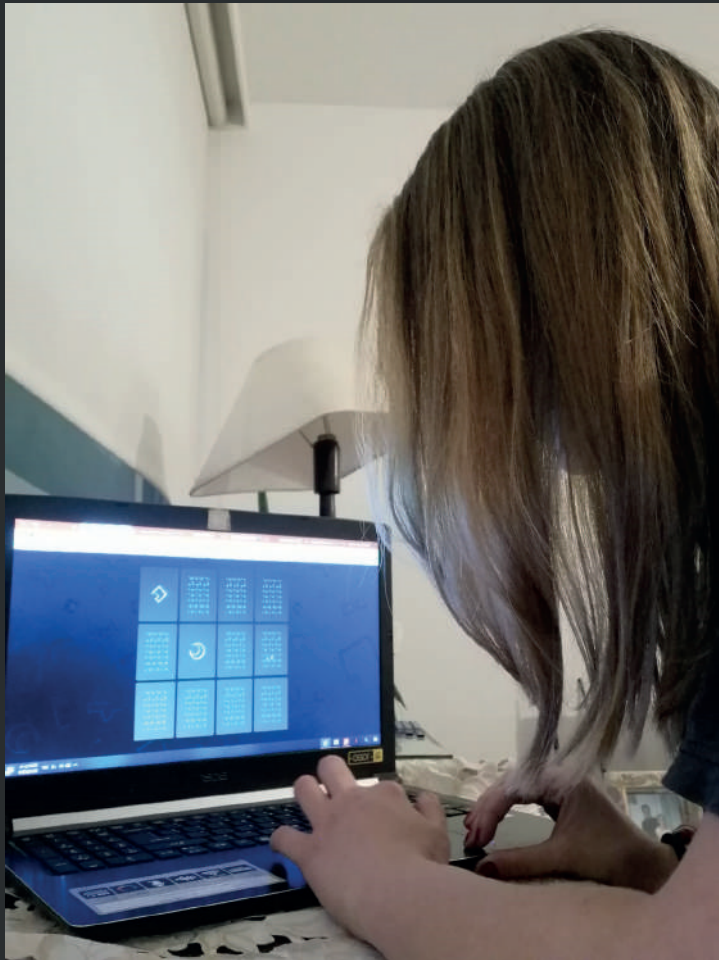
Post 15 seg. de juego



3 opciones de atajo

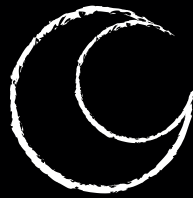


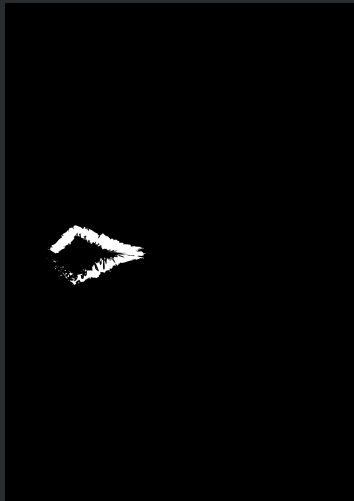
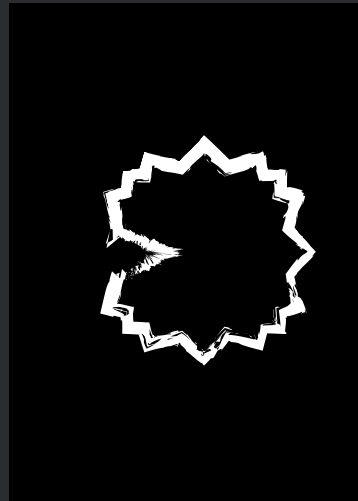
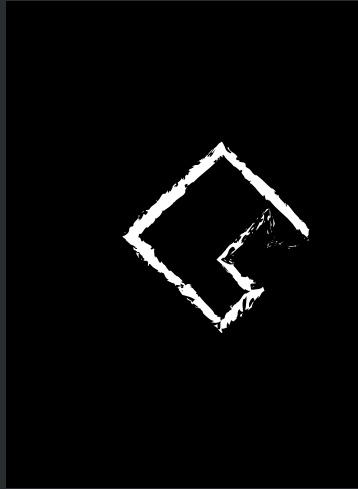
Testeo de maqueta



En ambos casos el usuario reconoció el propósito y dinámica de la maqueta siguiendo de forma fluida y clara los pasos para tener una buena experiencia. El usuario entiende el desafío y se empeña en lograr el objetivo y se “desespera” cuando no. Luego asocia ese sentimiento con el mensaje y cierra una experiencia exitosa.

Diseño





marginalidad
u

