

EDUCANDO POR **IGUAL**

DANIELA **FAGUNDEZ** - LAUTARO **MILANO** - FLORENCIA **MOREIRA**

_ TEMÁTICA ABORDADA

La cultura y la sociedad a en la cual vivimos ha normalizado ciertas conductas, que generalmente suelen pasar desapercibidas, que ponen en posición de privilegio y muchas veces dominante al género masculino. A este tipo de comportamientos hoy los denominamos micromachismos.

En el tema de igualdad de género y las diferencias entre hombres y mujeres aún queda un largo camino que recorrer, y varios aspectos a mejorar, si bien la sociedad hoy en día ha cambiado y la problemática se ha visibilizado más, es importante concientizar sobre el tema e inculcar buenas conductas desde la infancia, ya que muchas de las discriminaciones o (encasillamientos) vienen de las enseñanzas que aprendimos en nuestra familia.

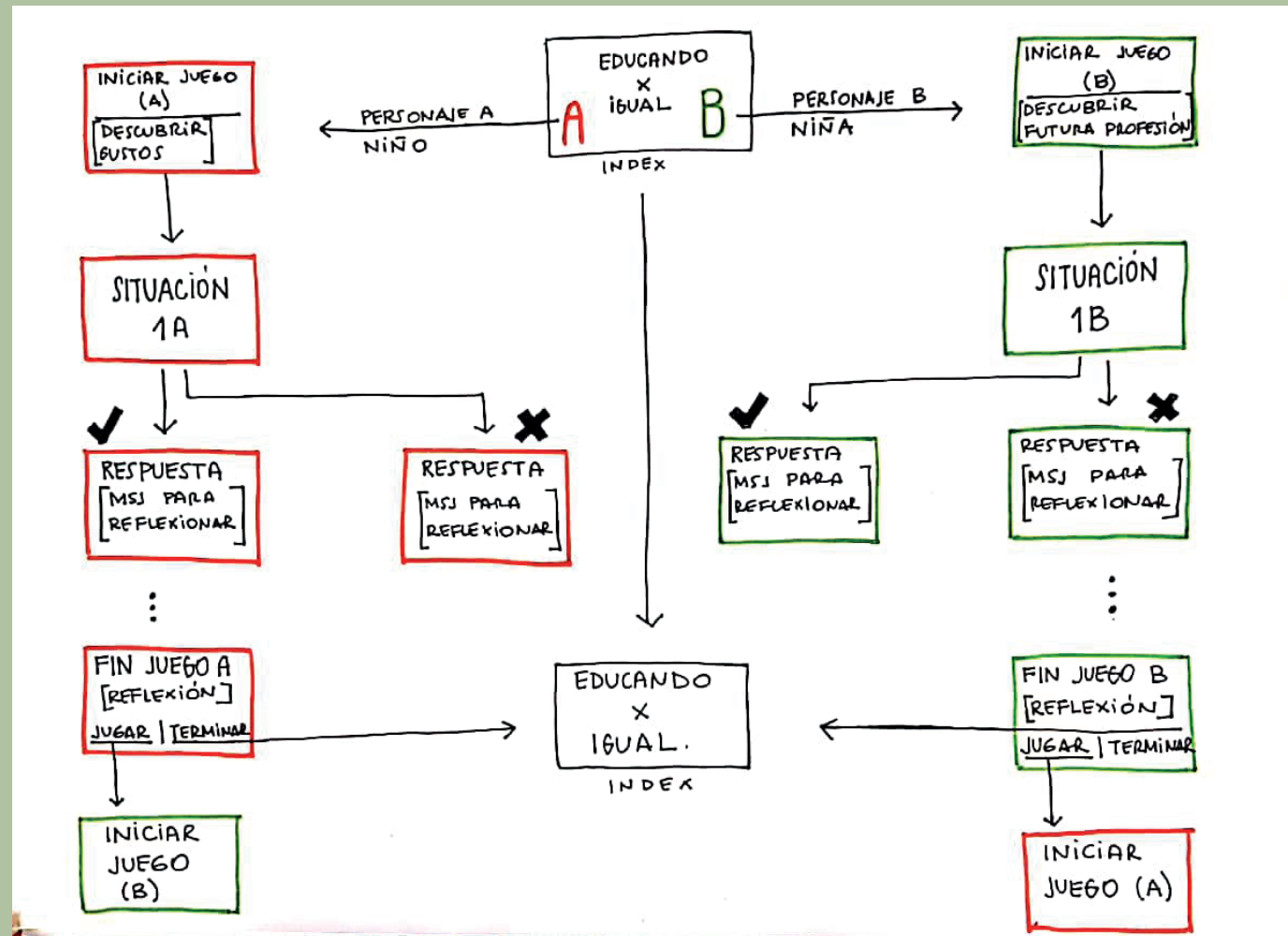
¿Por qué un niño no podría jugar con muñecas o a hacer comidas? si cuando sea adulto seguro tendra familia y tendrá que realizar tareas en la casa o cuidar a un hijo, o al revés ¿por qué una niña no podría jugar a los autitos o al futbol?, quizás el día de mañana eso pueda ser su profesión porque es algo que le apasiona.

_ OBJETIVO DEL PRODUCTO INTERACTIVO

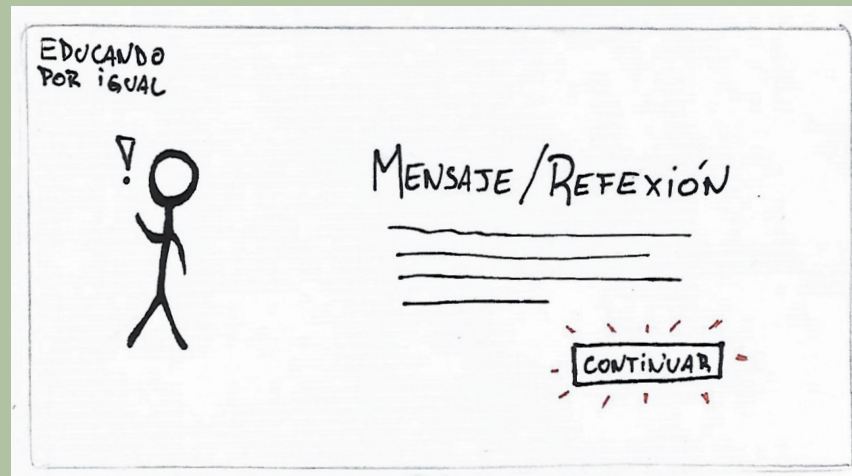
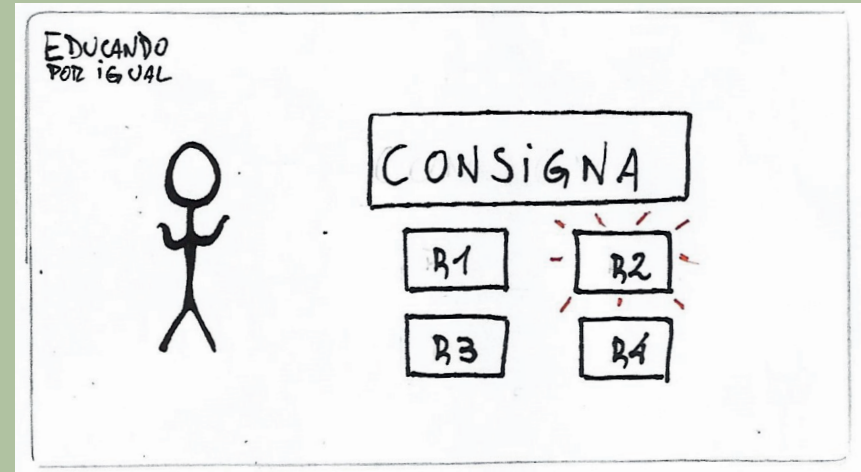
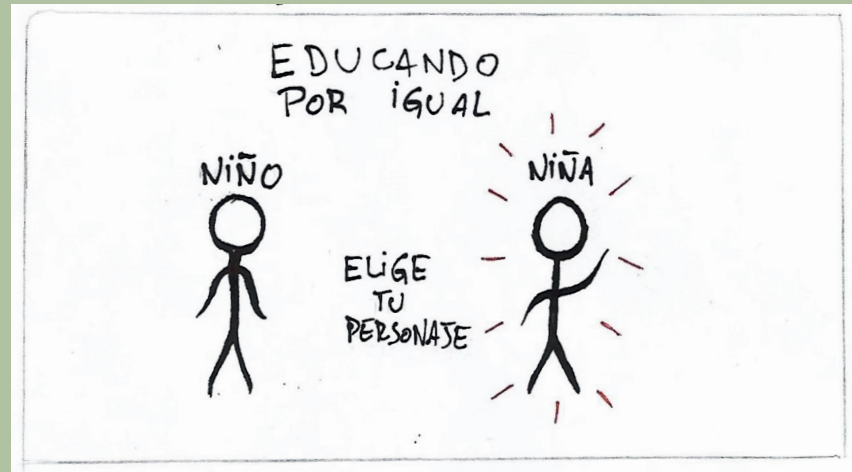
A través de preguntas retóricas e ilustraciones, invitamos a reflexionar al usuario sobre la temática abordada. Presentando un marco conceptual, al final de la página donde buscamos comunicar que: no debemos encasillar a nadie por su género ni tampoco debemos obsesionarnos con esto, es importante dejar que los niños sean libres y decidan qué es lo que los hace felices.

_ PÚBLICO OBJETIVO

Nuestro público objetivo son personas involucradas en la crianza de niños y/o niñas.

_DISEÑO SEMÁNTICO PRIMERA PROPUESTA

_WIREFRAME PRIMERA PROPUESTA



_ PROCESO DE TRABAJO

Como presentamos anteriormente, nuestro proyecto interactivo, estaba pensado como un juego didáctico para niños y adultos. Este contaba con dos personajes principales, que íbamos conociendo a lo largo de todas las interacciones. Durante este proceso, invitábamos a reflexionar mediante actividades cotidianas sobre los micromachismos implícitos en las mismas.

Al avanzar en este proyecto descubrimos ciertas problemáticas que interrumpieron el proceso. Por un lado entendimos que nuestro público objetivo era demasiado amplio y necesitábamos comunicar a franjas etarias muy distantes. Por el otro lado, descubrimos que si mostrábamos diversidad de personajes lograríamos mejorar nuestro objetivo y podríamos plantear interrogantes más fuertes.

Fue entonces cuando decidimos jugar con las formas de los personajes y como esto repercute en nuestros prejuicios. De esta manera generaríamos un mayor impacto en el usuario, y una mayor interacción en todo el proceso que conllevaría la página.

Resolvimos, también, que como nuestras preguntas disparadoras invitaban a reflexiones profundas vinculadas con preconceptos sociales, debíamos dirigir nuestro proyecto a adultos, invitándolos a cuestionar nuestra realidad con respecto a los estándares de género y promoviendo una crianza equitativa en las generaciones que nos prosiguen.

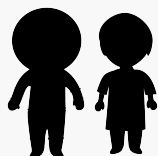
_DISEÑO SEMÁNTICO PROPUESTA FINAL

EDUCANDO
POR **IGUAL**

Interacción 1



Interacción 2



Interacción 3



Interacción 4

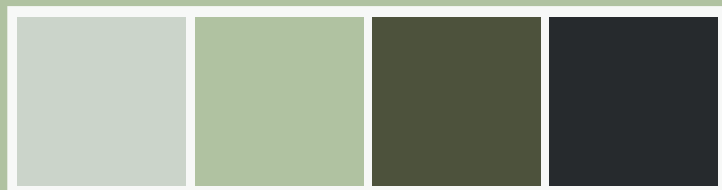


Reflexiones



_PARTIDO GRÁFICO

PALETA DE COLORES



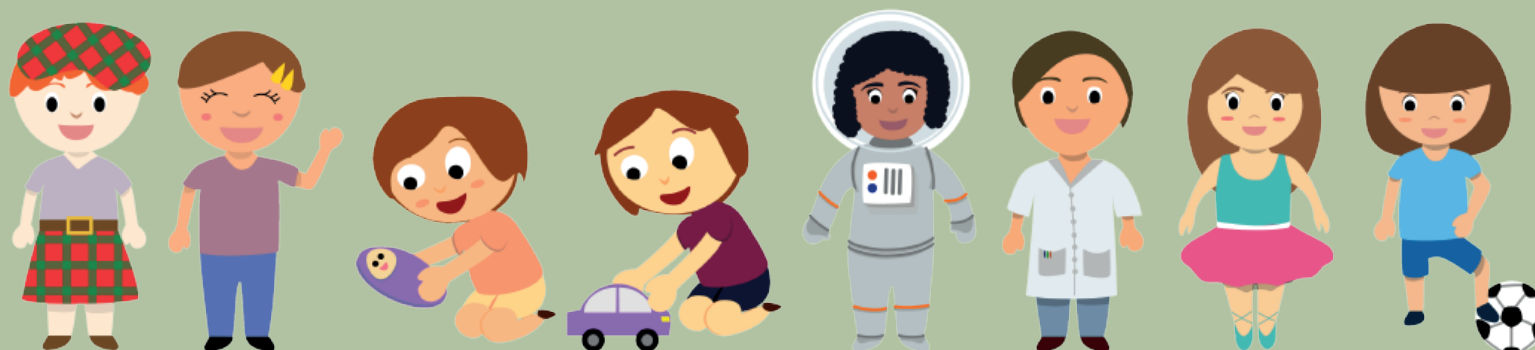
TIPOGRAFÍA

Montserrat Regular

Montserrat Black

Roboto Bold

ILUSTRACIONES



_ ACLARACIONES

Recomendamos visualizar la página en el navegador Safari y como segunda opción en Chrome.
En ordenadores MAC recomendamos clicar sobre el touchpad al descubrir los personajes, y no presionando suavemente sobre el mismo.

_ TODO

Debemos mencionar que el objetivo planteado por el equipo fue logrado con satisfacción.
De todos modos creemos que el producto tiene mucho para mejorar, a continuación detallaremos esto:

Lograr que la página sea un producto responsivo para todos los dispositivos, pero con el uso de la pantalla en horizontal.
De esta manera creemos que la disposición de los objetos no debería tener mayores afecciones y sería más práctica para el usuario.

Por otra parte creemos que potenciaría la interacción con el usuario obtener ilustraciones más pulidas y animadas.
Esto permitiría crear diferentes actitudes a los personajes en las diferentes escenas planteadas.

En cuanto al cambio de las diferentes páginas, nos hubiera gustado crear una mayor fluidez, donde al clicar sobre las flechas pudieramos seguir el movimiento que estas indicaban (por ej: en el index que la siguiente página apareciera desde abajo); o que las diferentes escenas cambiaran mediante una transición tipo galería de fotos.