

Producción Audiovisual Interactiva II FADU UDELAR

Entrega final de un **producto interactivo**.

Tema abordado: **El cuidado del medio ambiente.**



Ernestina Amaral
Sabrina Bourdiel
María Paz Cioli

El cuidado del medio ambiente

_Tema: El medio ambiente representa para los seres vivos el espacio para su existencia , proviendolos de las condiciones necesarias para el desarrollo de su vida, en constante interrelación con el mismo. El crecimiento exponencial de la población humana y más importante la evolución de nuestros procesos de producción han degradado y continúan degradando drásticamente nuestro ecosistema. Las modificaciones en las “necesidades” productivas de la población y los estilos de vida que estas promueven tienen graves consecuencias a nivel ambiental las cuales como especie ya las padecemos y las seguiremos padeciendo a futuro, así como también todas las especies que nos rodean.

Es de suma importancia la concientización de nuestras acciones y su correspondiente impacto ambiental, así como también la toma activa de acción en pos de revertir los procesos destructivos que hemos adoptado en el último siglo.

_Público objetivo: Niños de 6-10 años

_Finalidad: El objetivo central del producto presentado es la concientización del impacto ambiental de nuestras acciones cotidianas, dirigido a un público que consideramos que tendrá un papel crucial en el manejo de nuestro ecosistema en los años que están por venir, tomando en cuenta que la adopción de prácticas amigables con nuestro ambiente es vital que sea inculcada desde edades tempranas..

Diseño semántico/Arquitectura de la información

SHAKE VERTICAL



APARECE EL TÍTULO

Aparece un animal que mediante un cartel con transición, invita al usuario a ayudarlo a cuidar su medio ambiente.



Tirlarla en el tacho que crea correcto

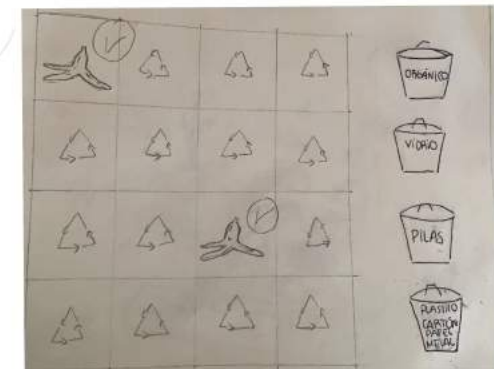
Si lo tira en el correcto:



Si selecciona el incorrecto:



El sapo quiere llegar hasta el otro lado, debe saltar por las piedras. En el caso de que se diriga a la basura, el sapo se hunde.

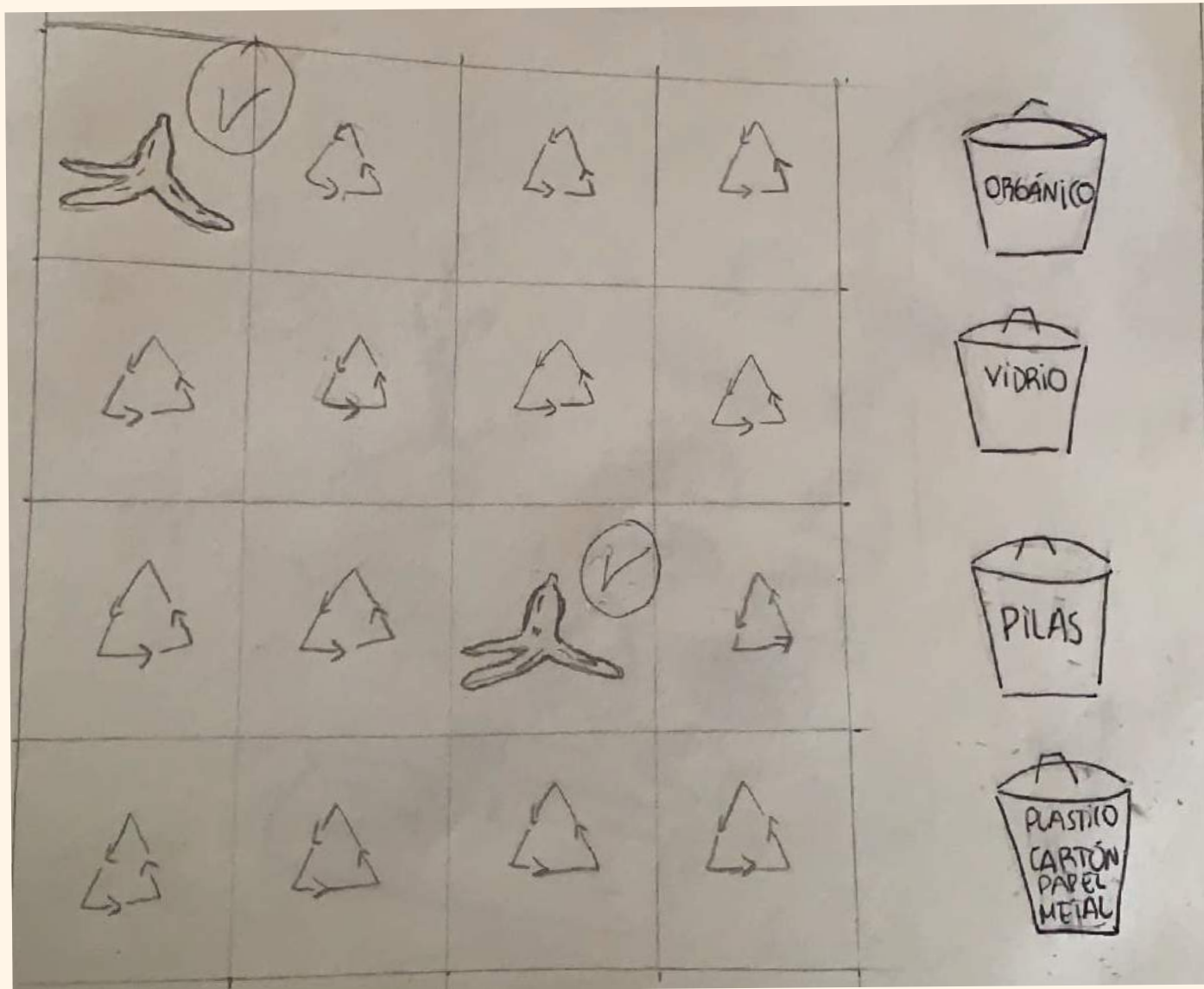


JUEGO MEMORY.

En el caso de juntar los correctos, se desliza al tarro correcto.

En caso de que sea incorrecto, va aparecer el tigre enojado, haciendo shake horizontal

Wireframe del prototipo



JUEGO MEMORY.

En el caso de juntar los correctos, se desliza al tarro correcto.

En caso de que sea incorrecto, va aparecer el tigre enojado, haciendo shake horizontal

Reporte e imágenes del testeo de la maqueta interactiva











Partido gráfico del diseño final entregado

Paleta Tipográfica

Patrick Hand

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

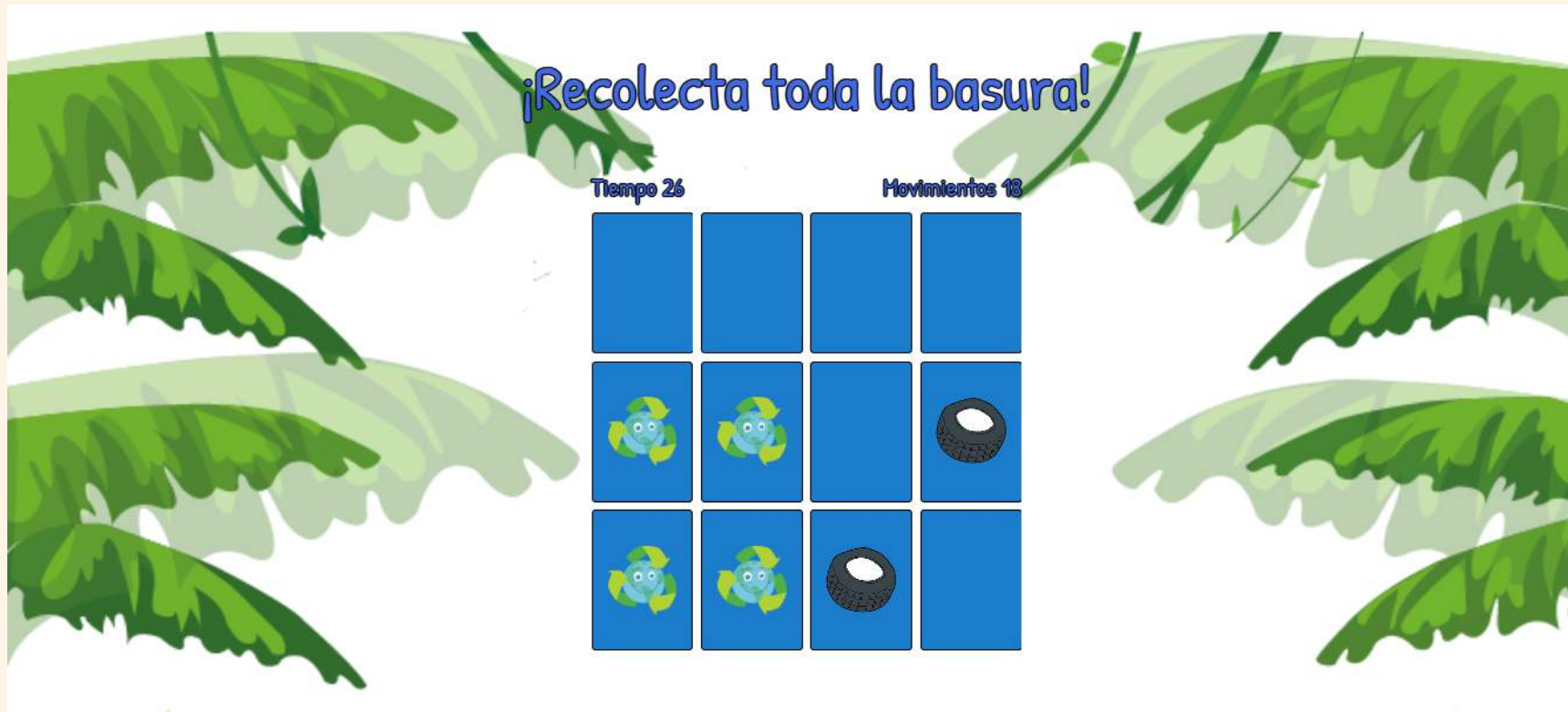
Paleta Cromática

	#3D7B2E R: 61% G: 123% B: 46%		#B1D7D7 R: 177% G: 215% B: 215%
	#F6C438 R: 245% G: 196% B: 56%		#FFFFFF R: 255% G: 255% B: 255%
	#BDBCBD R: 189% G: 188% B: 189%		#EE8717 R: 238% G: 135% B: 23%
	#B1D234 R: 177% G: 210% B: 52%		#0475C5 R: 4% G: 117% B: 197%

Imágenes Alusivas



NUEVO



Comenzamos el proyecto con la idea de abarcar tres juegos, pero temíamos no queden del todo completos, por lo que decidimos enfocarnos en un solo juego, para lograr llevarlo a cabo de manera correcta.

Seleccionamos el tradicional juego "memory", ya que nos parecía que apuntaba perfectamente a nuestro público objetivo, brindando diversión y educación al mismo tiempo.

Lo resolvimos de la manera en que, si la selección del participante entre dos cartas, era la correcta, se desaparecían (se reciclaban) mediante una animación, y los elementos no reciclables, se quedan fijos con una animación diferente.

Si la selección es incorrecta, el participante deberá seguir generando movimientos hasta lograr el objetivo de encontrar los pares de todas las cartas, en un tiempo limitado de sesenta segundos.

En la pestaña final, quisimos generar conciencia en los niños de manera indirecta, haciendo alusión a que al haber ayudado a los animales a limpiar su hogar, ahora serían capaces de continuar cuidando del mundo entero, nuestro hogar.

El navegador el cual funciona mejor es el explorer.