

Carpeta de Proceso:

CIANOBACTERIAS

Producción Audiovisual Interactiva II - 2019

Allison Viera

Franco Berguer

Sofía Silvera



La inspiración tomada para el desarrollo del inicio de la experiencia se basa en la película “La Purga”, y otros similares, que se basan en avisos televisivos de emergencia que generan caos en la población ante un suceso inmanejable, acompañado por el discurso de manera audiovisual, que apunta al tema.

Durante el desarrollo de la experiencia de usuario, y al tener dificultades con respecto a la autoreproducción de audio en Google Chrome y Safari, lo cual consideramos sumamente necesario para el entendimiento del partido y mensaje a transmitir, generamos 2 propuestas:

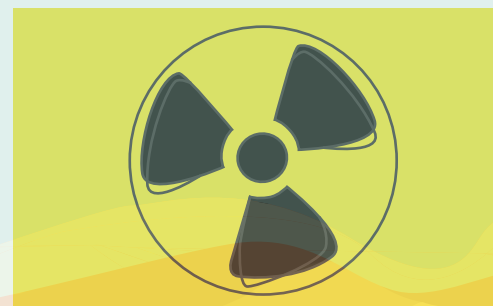
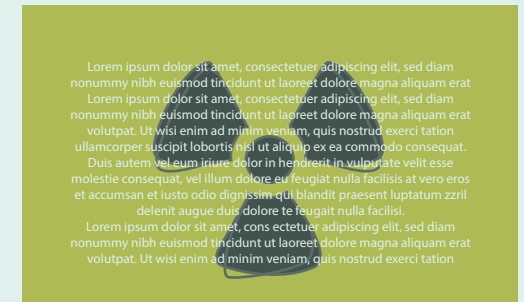
Ajustada al resto de los buscadores, donde la etiqueta audio y el tributo “autoplay” funciona sin dificultad.

Un video a reproducirse.

¿Porque un video? Porque los controles generaron un desfasado entre el texto en scroll y audio.

Consideramos también la posibilidad de hacer la alerta únicamente con el sonido de la alarma, pero pierde la percepción de suspenso y paródia, introducción que da sentido a la narración.

Entre los diferentes recursos implementados frente a esta dificultad se intentó: realizar un gif con sonido, ubicar la etiqueta audio en diversas zonas, aplicar una dirección url con audio que termine en mp3 y se reproduzca automáticamente (lo cual funciono pero se dificulto demasiado publicar el audio que deseábamos sin siquiera estar seguros de que funcionaba completamente, y considerando los plazos de entrega).



La inspiración tomada para el desarrollo del inicio de la experiencia se basa en la película "La Purga", y otros similares, que se basan en avisos televisivos de emergencia que generan caos en la población ante un suceso inmanejable, acompañado por el discurso de manera audiovisual, que apunta al tema.

Durante el desarrollo de la experiencia de usuario, y al tener dificultades con respecto a la autoreproducción de audio en Google Chrome y Safari, lo cual consideramos sumamente necesario para el entendimiento del partido y mensaje a transmitir, generamos 2 propuestas:

Ajustada al resto de los buscadores, donde la etiqueta audio y el tributo "autoplay" funciona sin dificultad.

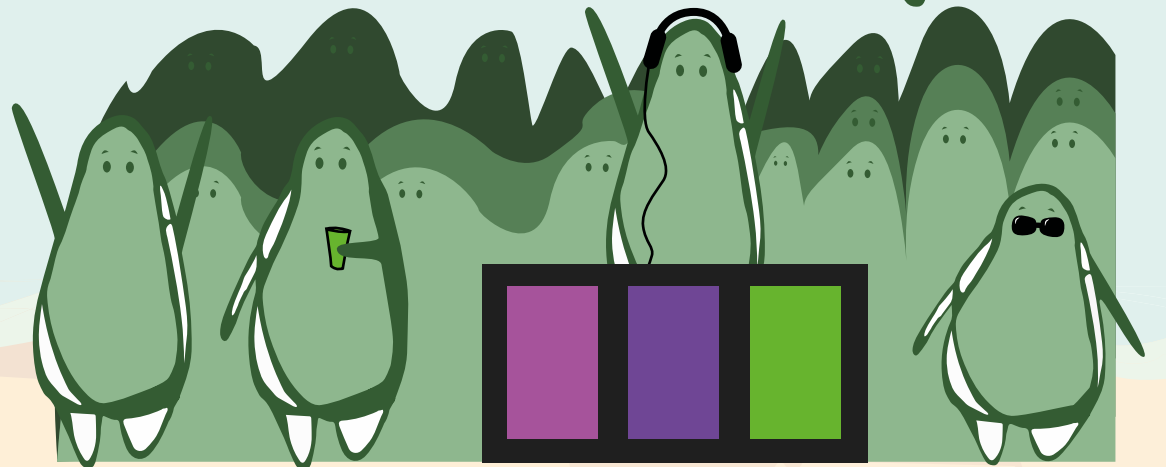
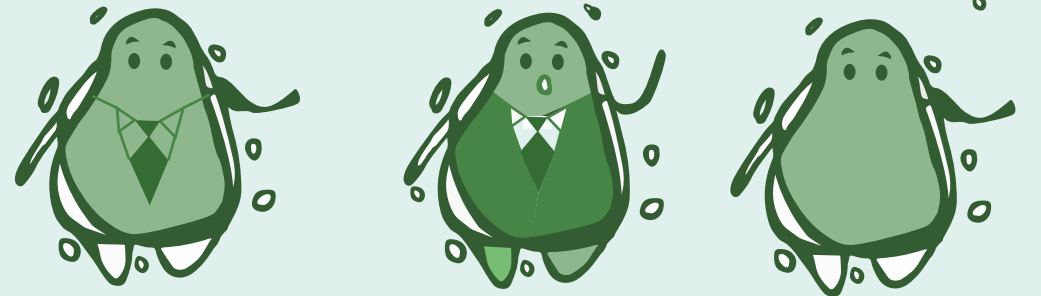
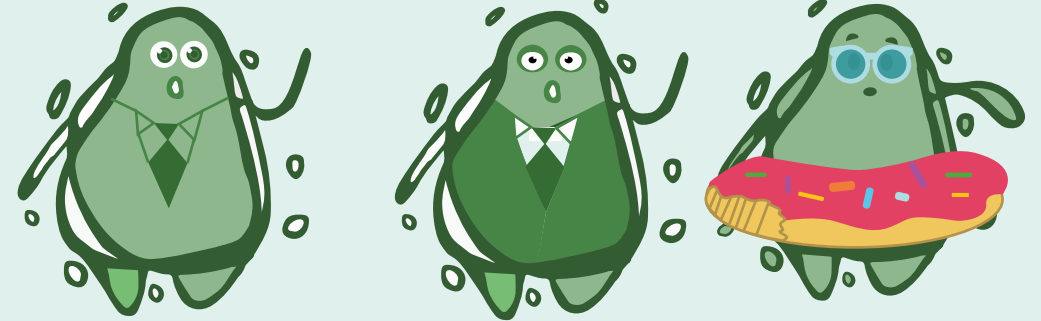
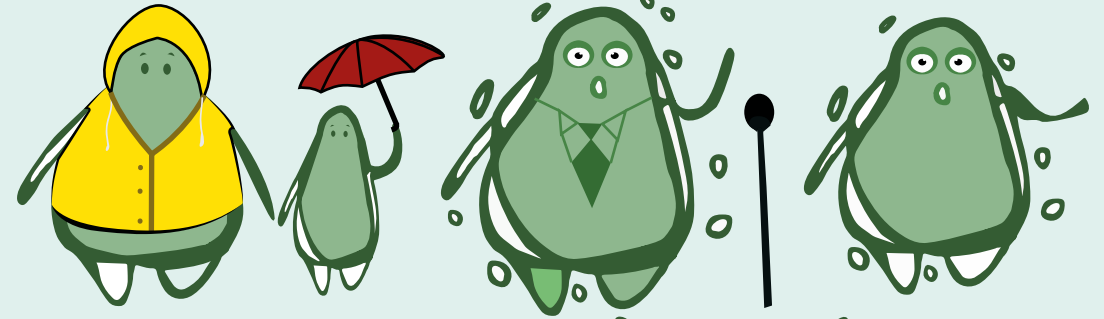
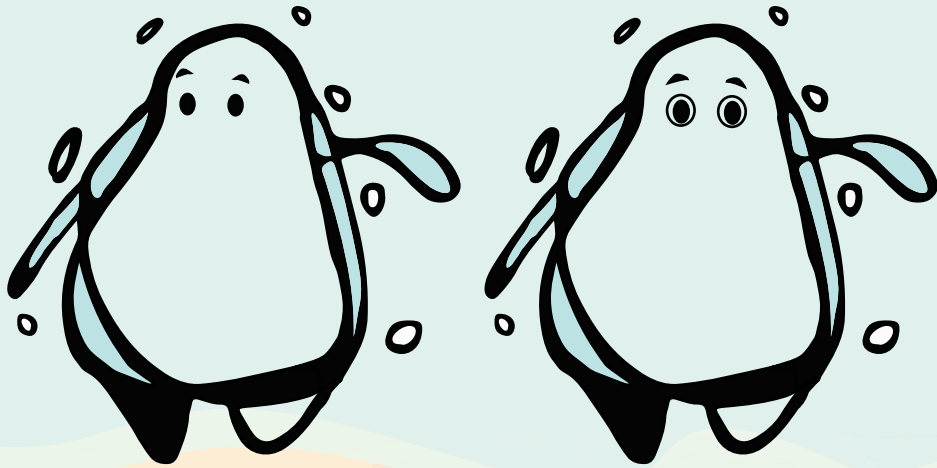
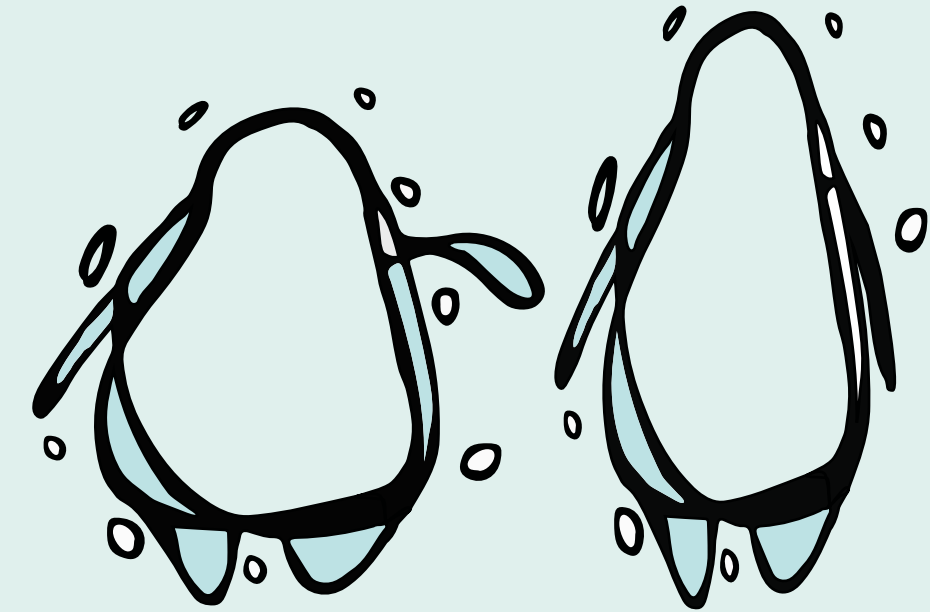
Un video a reproducirse.

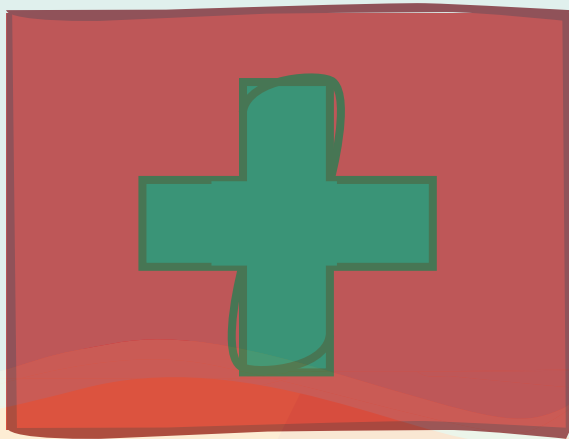
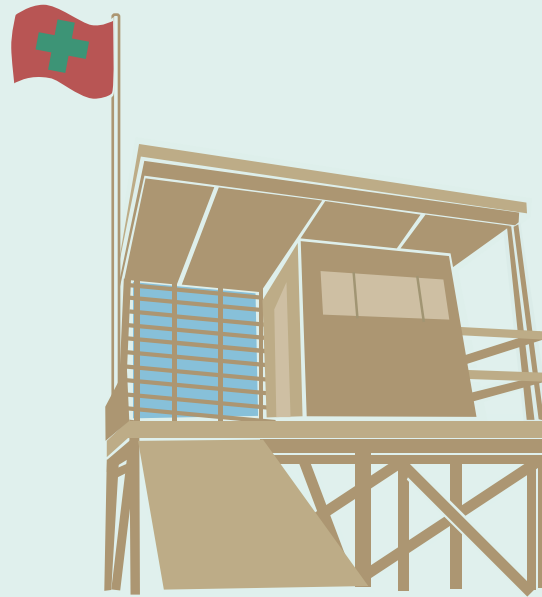
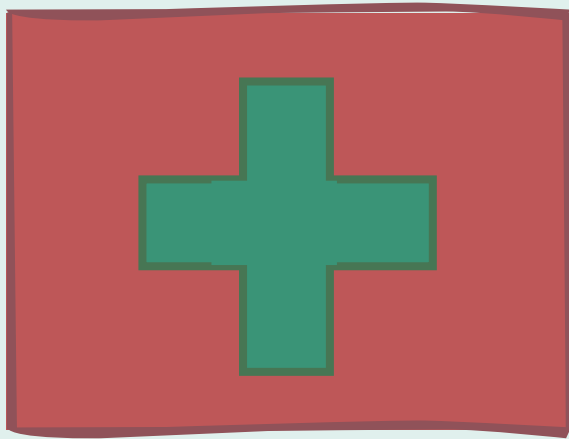
¿Porque un video? Porque los controles generaron un desfase entre el texto en scroll y audio.

Consideramos también la posibilidad de hacer la alerta únicamente con el sonido de la alarma, pero pierde la percepción de suspenso y parodia, introducción que da sentido a la narración.

Entre los diferentes recursos implementados frente a esta dificultad se intentó: realizar un gif con sonido, ubicar la etiqueta audio en diversas zonas, aplicar una dirección url con audio que termine en mp3 y se reproduzca automáticamente (lo cual funciono pero se dificulto demasiado publicar el audio que deseábamos sin siquiera estar seguros de que funcionaba completamente, y considerando los plazos de entrega).



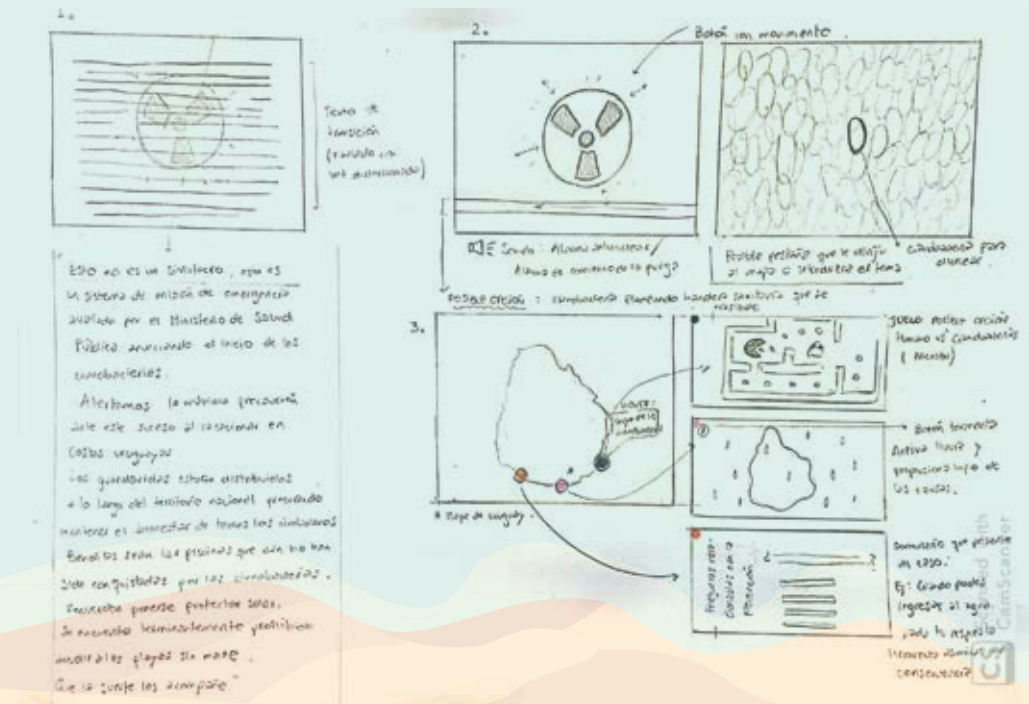
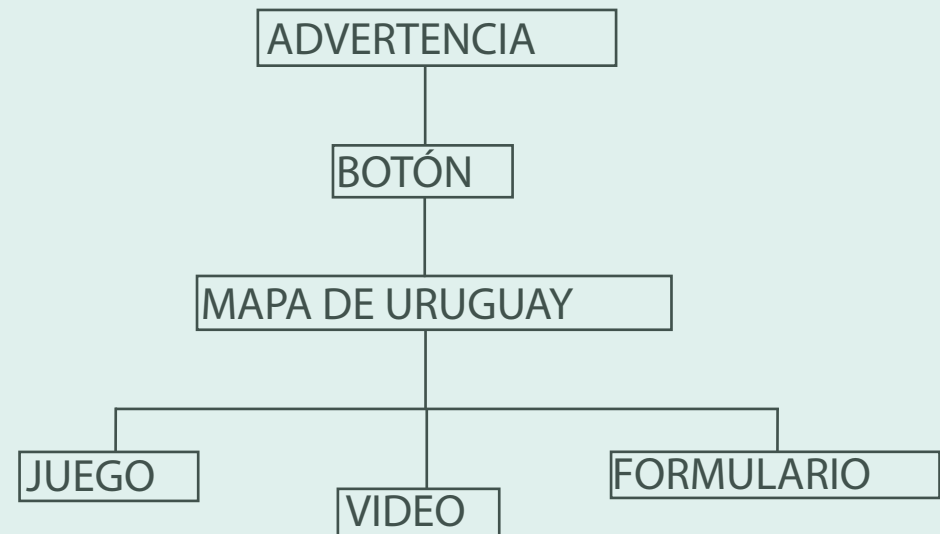




En primera instancia consideramos pertinente involucrar un mapa de Uruguay, con el fin de mostrar explícitamente el territorio nacional e involucrar las zonas afectadas para enfocarnos en ello.

Pero observamos que es un tema global, y resulta innecesario limitar el público objetivo.

Además resultó difícil, técnicamente hablando, involucrar una estructura interactiva para el desarrollo de juegos o aprendizajes, que en definitiva no aportarían a la transmisión de nuestro mensaje, sin dar lugar a la curiosidad del usuario, delimitando una narrativa muy lineal y carente de conclusión.



La primera página que se va a ver es el mismo botón de la idea anterior, pero para la siguiente pantalla llegamos a la idea de hacer un scroll y mostrar diferentes fases de las cianobacterias.

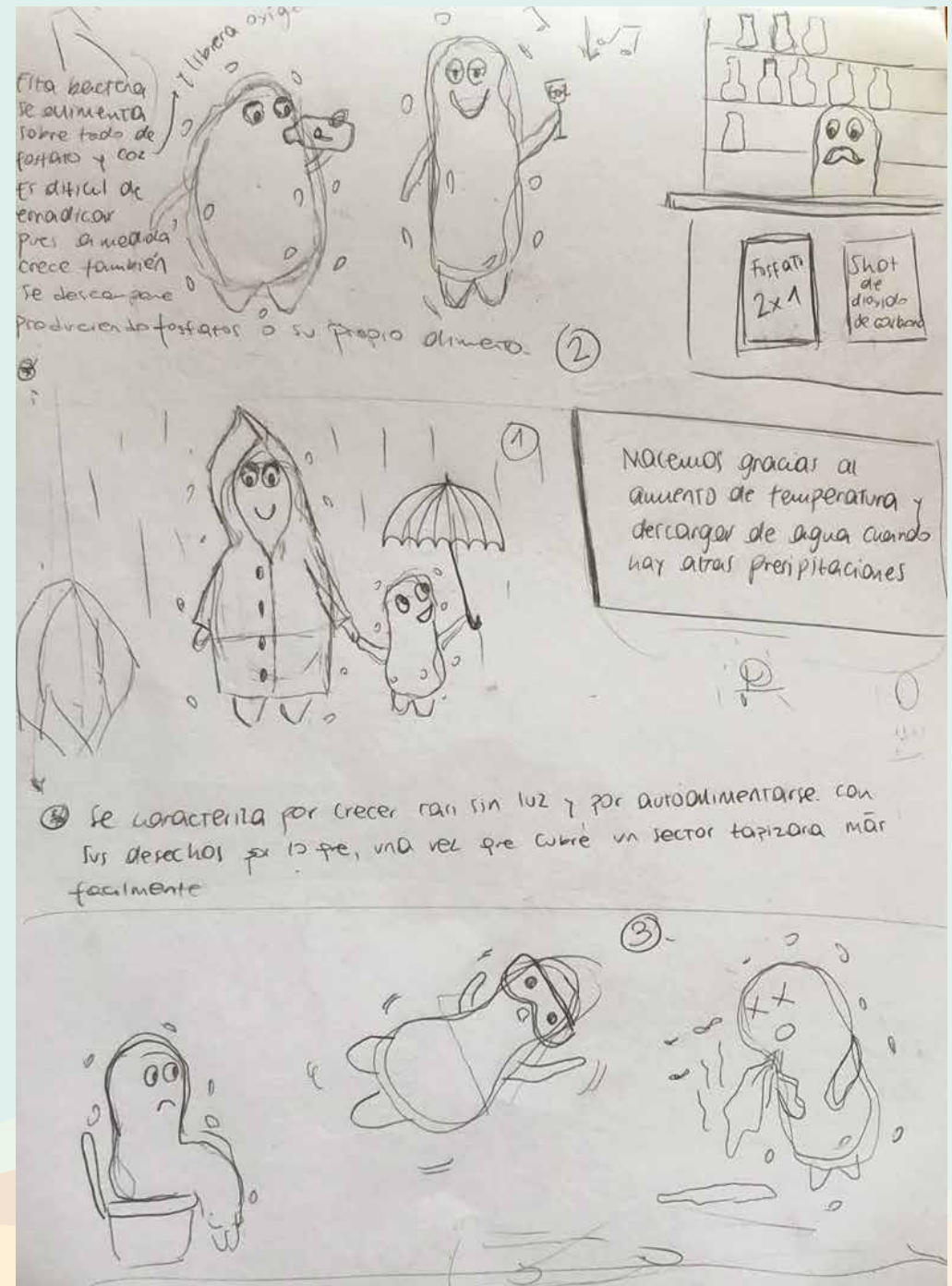
Al principio se aprecia una cianobacteria en la costa de una playa como modo de "presentación" y nos muestra el primer diálogo como método de interacción con la persona.

Después seguimos bajando y nos encontramos con tres cianobacterias bajo lluvia, con esto representamos como se reproducen y como aparecen en las playas.

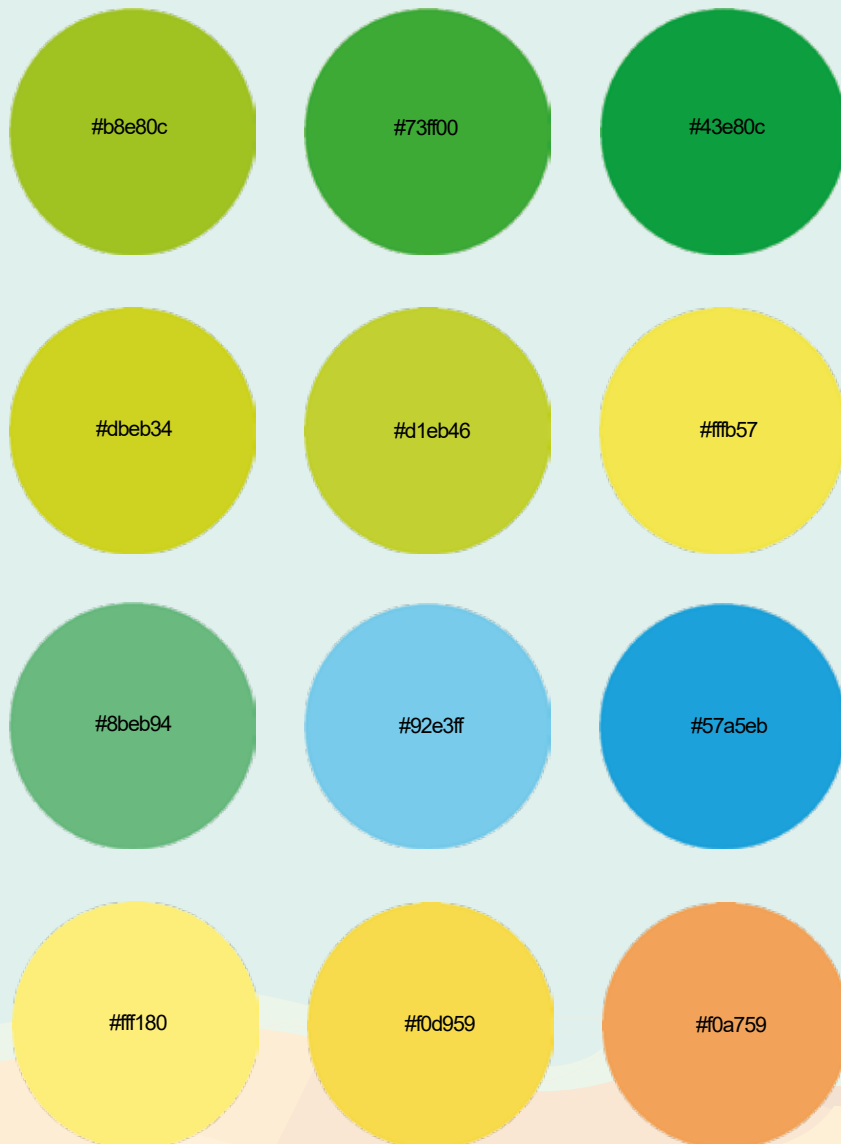
Otra fase del scroll representa su alimentación con ilustraciones que aluden a una fiesta, puesto que, se alimentan de fosfato y nitrógeno, lo cual las hace imposible de combatir.

Por último, cuales son las consecuencias de tener contacto con estas bacterias.

Y para finalizar hay un botón que enviará a los usuarios a unas preguntas finales.



PALETA INICIAL



PALETA FINAL



OBJETIVO DE LA EXPERIENCIA

Expresar de manera metafórica y graciosa una temática actual que nos compete y afecta en una gran medida.

Aprovechando la estación del año en el cual nos encontramos, en la cual ya se presentan noticias de este índole que nos permiten percibir la problemática a corto plazo con respecto a este fenómeno, que nos limita en nuestros hábitos y placeres cotidianos.

Más allá de la parodia que la experiencia incluye, la misma concluirá con un mensaje sobre lo inevitable de su existencia y reproducción en el mundo, considerando los hábitos humanos y el daño irreparable al medio ambiente que hemos causado.

TO DO

Lo que tenemos pensado para la siguiente actualización es mejorar la puerta del baño, agregar nubes que se muevan de izquierda a derecha al inicio de la página, tratar que los comandos del audio se adapte a la estética de la página, las nubes de diálogo que aparecen al final de la segunda página sean más interactivos y que no sean fijos, darle más movilidad a los gif que tenemos y por último, mejorar algunos dibujos.

ABORDAJES

- ¿Que es una cianobacteria?
- ¿Como se reproduce?
- ¿Que efectos adversos genera en las personas?
- ¿Porque tienden a reproducirse de forma continua?

PÚBLICO OBJETIVO

Nacionalidad: Uruguay.

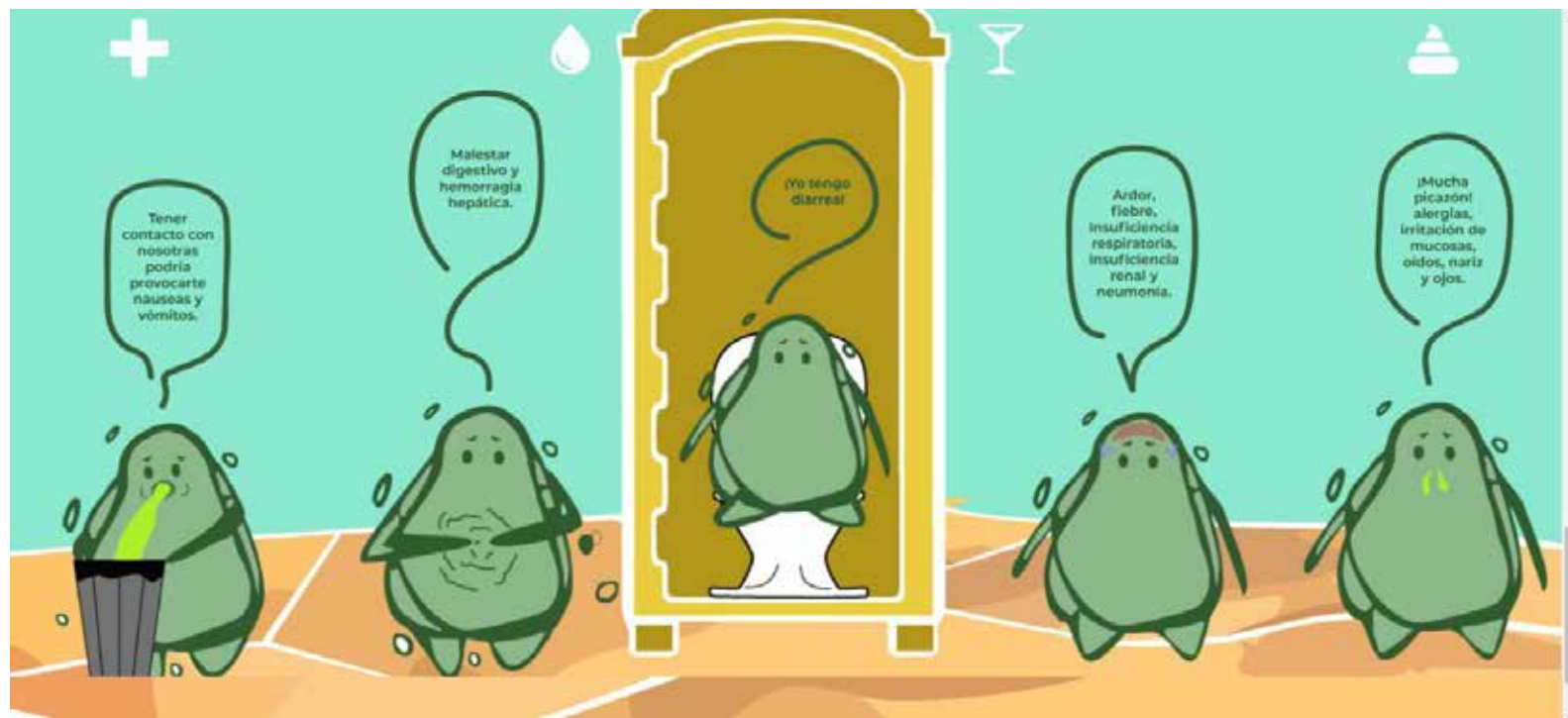
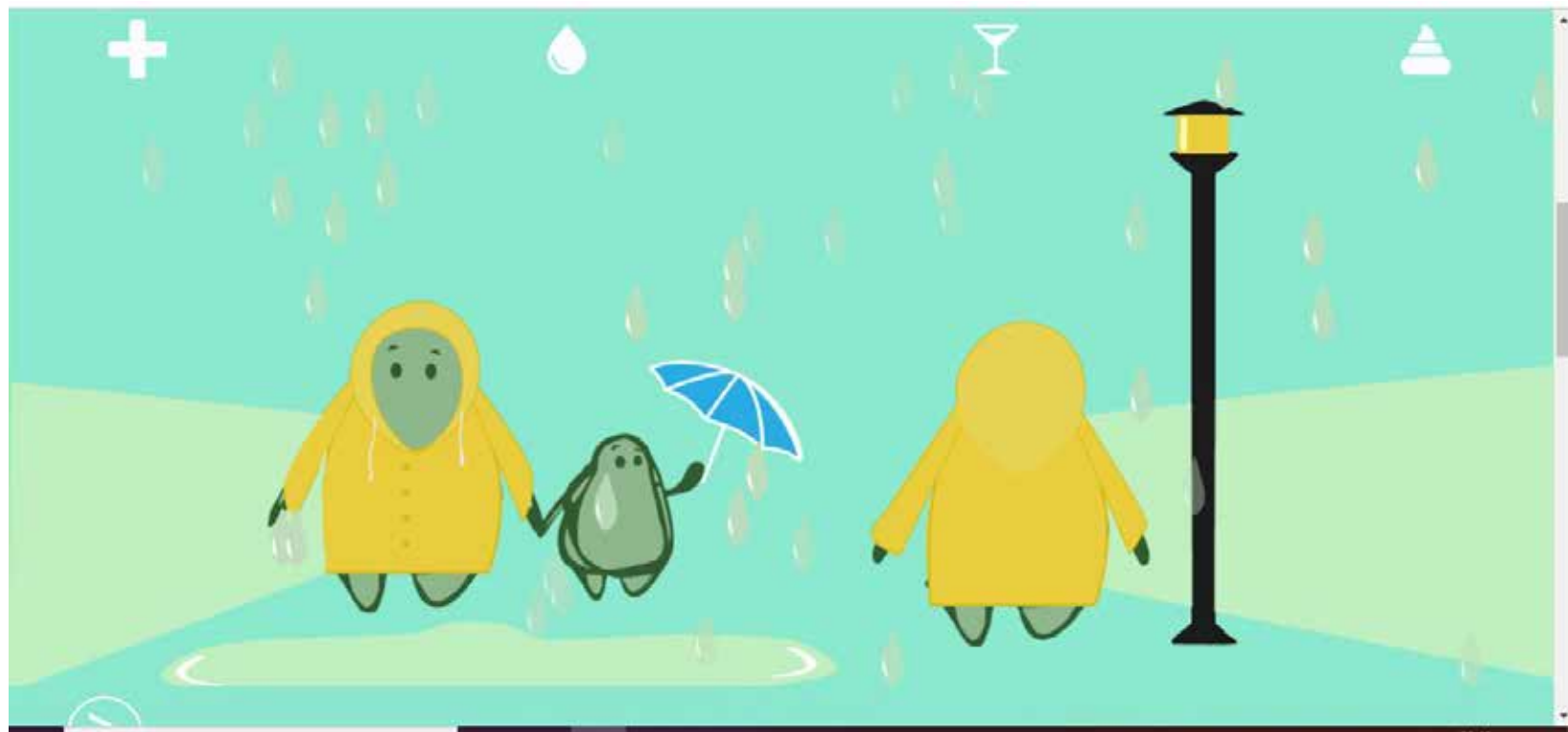
Sexo: Indiferente.

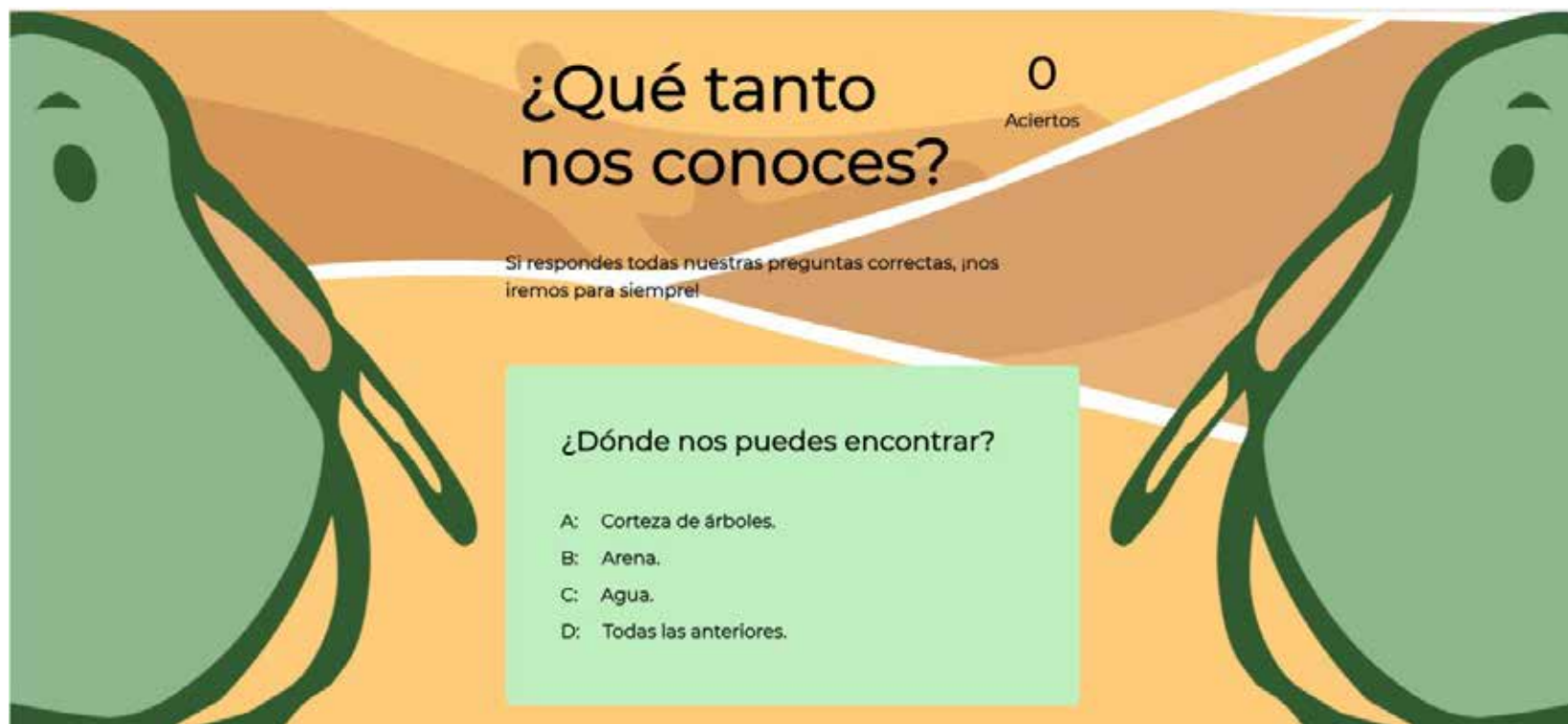
Edad: 15 años, en adelante.




Esto no es un simulacro, esto es un sistema de misión de
desarrollado por el Ministerio de Salud Pública y la









¿Qué tanto nos conoces?

1
Aciertos

¡Nos impresionaste!

Te hicimos 5 preguntas, y lograste responder 1 correctas, y solo 5 incorrectas. Igual nunca nos iremos, que tengas buen verano.

- A: Porque estamos en el agua.
- B: Porque somos visibles.
- C: No hay porque.
- D: Porque somos malas>).