



COMPOST

BELÉN FERNÁNDEZ
MARIANELA PÉREZ
ANDREA DUBOIS

TEMÁTICA

El compost es un abono orgánico y natural que se produce gracias a la descomposición de materiales orgánicos: como por ejemplo las hojas secas, los restos de frutas y verduras, la cáscara de huevo, el papel o el estiércol, entre otros elementos que se pueden encontrar en la basura de tu propia casa.

Es posible llegar a él con el solo uso de procesos biológicos, y con ayuda de pequeños animales de la tierra como lombrices, un buen control del material utilizado y un seguimiento frecuente, conseguirás un compost perfecto.

Este tiene muchos beneficios que tienen que ver con el cuidado del medio ambiente, sin embargo es mayormente conocido por su capacidad -a grandes razgos- de reducir en gran porcentaje el uso de fertilizantes.

El compost es un producto que se realiza de forma industrial, pero como mencionamos puede ser realizado también en casa con materiales reciclados de tu bote de basura, por lo tanto ayuda también a reducir el peso de los residuos que luego son llevados al basurero sin saber donde terminarán.

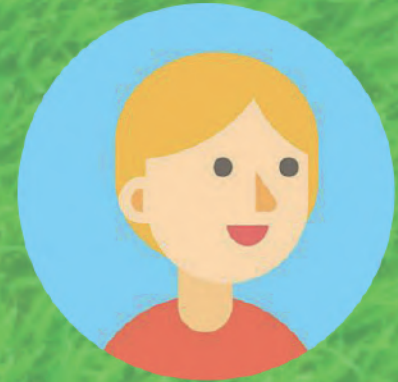
OBJETIVO

El objetivo general de nuestro producto está enfocado en dar a conocer más información sobre el compost que la que se tiene hoy en día de una manera dinámica y a través de un proceso que ayude a la pregnancia de la información.

PÚBLICO OBJETIVO

El público objetivo del mismo podría ser muy amplio, ya que adulto mayor, adulto joven, adolescente o niño cualquiera podría interesarse por nuestro medio ambiente.

Sin embargo, acotamos el mismo un poco a personas de 10 a 30 años aprox. El hecho de que sea un juego nos ayuda a descargar personas de mayor edad y poder leer y comprender (estando solo) a niños más pequeños.



JERARQUÍAS

DOS DECISIONES

Para favorecer a la experiencia del usuario a la hora de jugar, se decidió no dar ninguna información jerárquica en las páginas destinadas únicamente a imágenes (juego), y así poder dejar todo tipo de decisión en el jugador.

Es principalmente a la hora de encontrar los elementos donde se puede notar, ya que varían los tamaños tanto de ticks como de carteles, en base a la posición/distancia en la que estos se encuentran, así como en el uso del color.

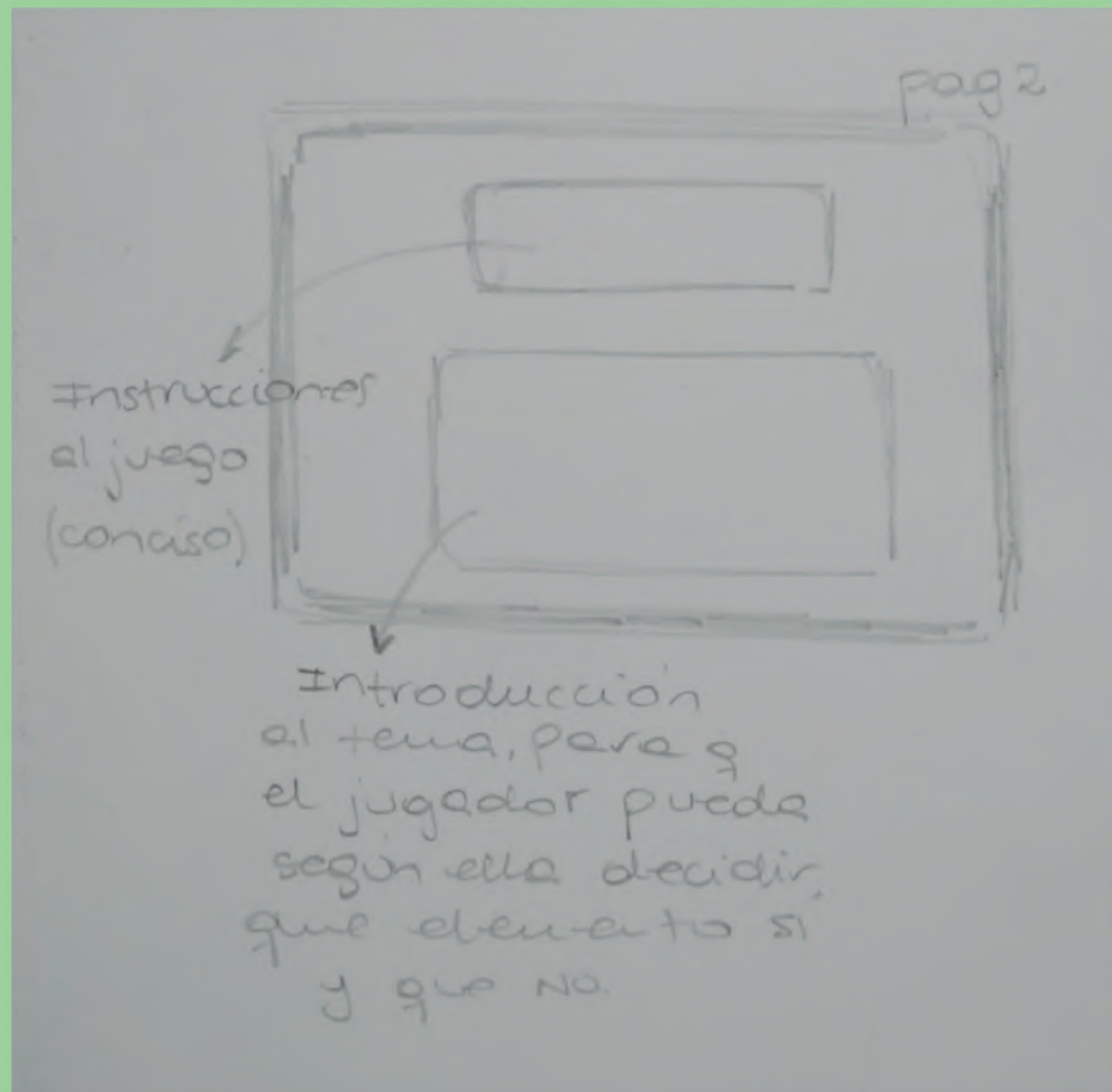
Las dos páginas que son de instrucciones e informativas, se caracterizando por su simplicidad y las jerarquías están dadas principalmente en aquellas palabras claves que deben ser recordadas en cada caso, o bien en la diferencia de tamaño en los carteles para dirigir la visión del usuario.

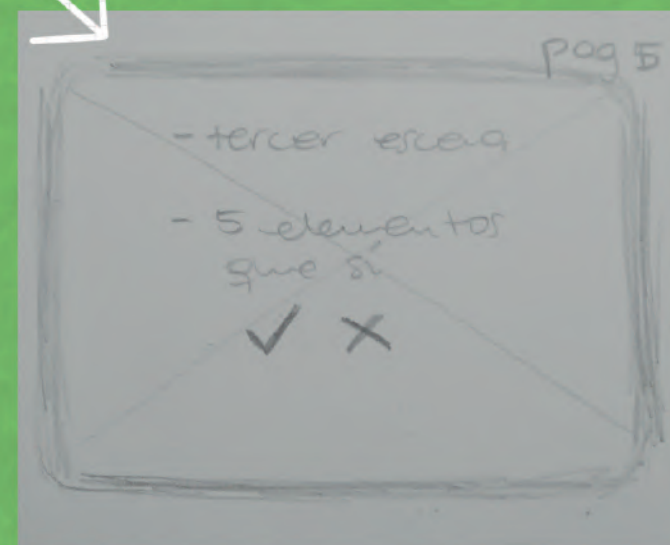
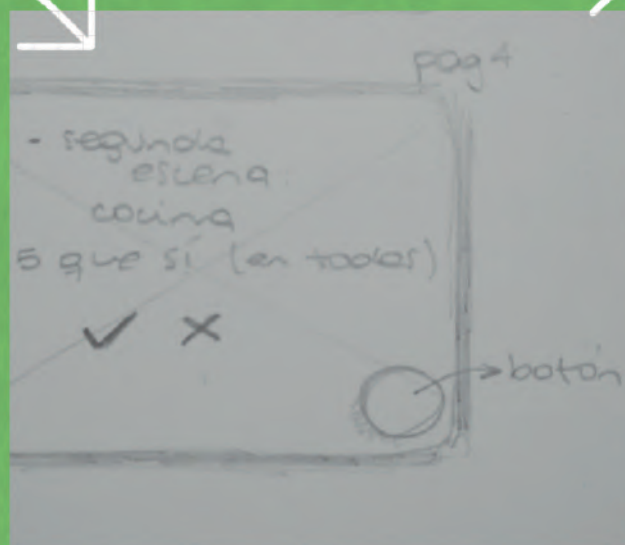
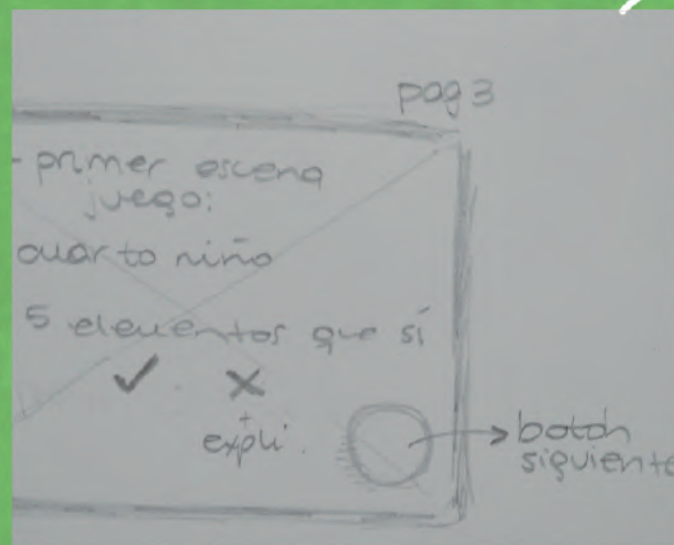
PRUEBA:

REALIZADAS ANTES DEL PRODUCTO FINAL



BOCETO DE IDEACIÓN





pag 6

- Elementos solo que sí en composición
- "producto" final
- animación

pag 7



- página más info.

contar el proceso de como se hace el compost

fuera lo que se ve pero contado, escrito

PARTIDO GRÁFICO

Gran parte de nuestra gráfica está basada en fotografías para la realización de las diferentes escenas del juego. Todas estas haciendo referencia a los diferentes sitios que se pueden encontrar en una casa, como sucede también con la selección de los elementos para realizar el compost.

Por otro lado, nos inclinamos más por la limpieza y simpleza de las páginas (principalmente las que contienen texto) por lo que nos enfocamos en no agregar demasiada información más allá de la necesaria para:

- -Entender el funcionamiento del juego.
- -Poder retener de qué va nuestro tema.

A demás, el uso de fotografías a pleno, por ejemplo en fondo y los colores planos, yendo por colores terrestres como los verdes y marrones.

POR HACER

- Llegar a que la página sea completamente responsiva y así poder ser utilizada en cualquier dispositivo.
- En la anteúltima pantalla planeamos que sea un poco más interactiva con el usuario, queriendo que los elementos sean movidos por una acción del mismo y no automáticamente.
- Hacer que el cursor no cambie dependiendo del lugar en la pantalla por el que pasa, sino que sea constante para que el usuario no note la diferencia.
- Crear un "contador" de objetos para que el usuario no sea el que tiene que contar cuando llega a los 5.