

# PAI II /

## CARPETA DE PROCESO

---

LDCV | 2019 | ÁREA TECNOLÓGICA

Paula Bartel, Camila Vizcaíno

**Estudiantes**

01/12/2019

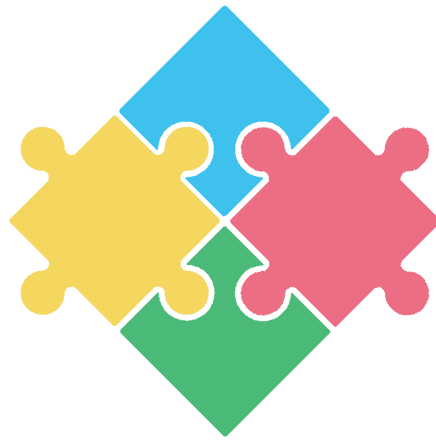
**Fecha**

Marcos Umpiérrez, Jessica Berón, Martín Tarallo

**Docente/s**

## ÍNDICE

Concepto .....	04
Público objetivo .....	05
Objetivo .....	06
Diseño semántico .....	07
Wireframe .....	08
Testeo .....	09
Partido Gráfico .....	10
TO DO .....	11



## CONCEPTO

En un principio nos enfocamos en la accesibilidad de diferentes discapacidades en la ciudad planteando tres enfoques: visual, funcional y trastornos neurológicos (TEA). Al ser temas amplios en la carga de información decidimos enfocarnos en este último, el cuál tiene mayor desinformación y estereotipo por parte de la sociedad.

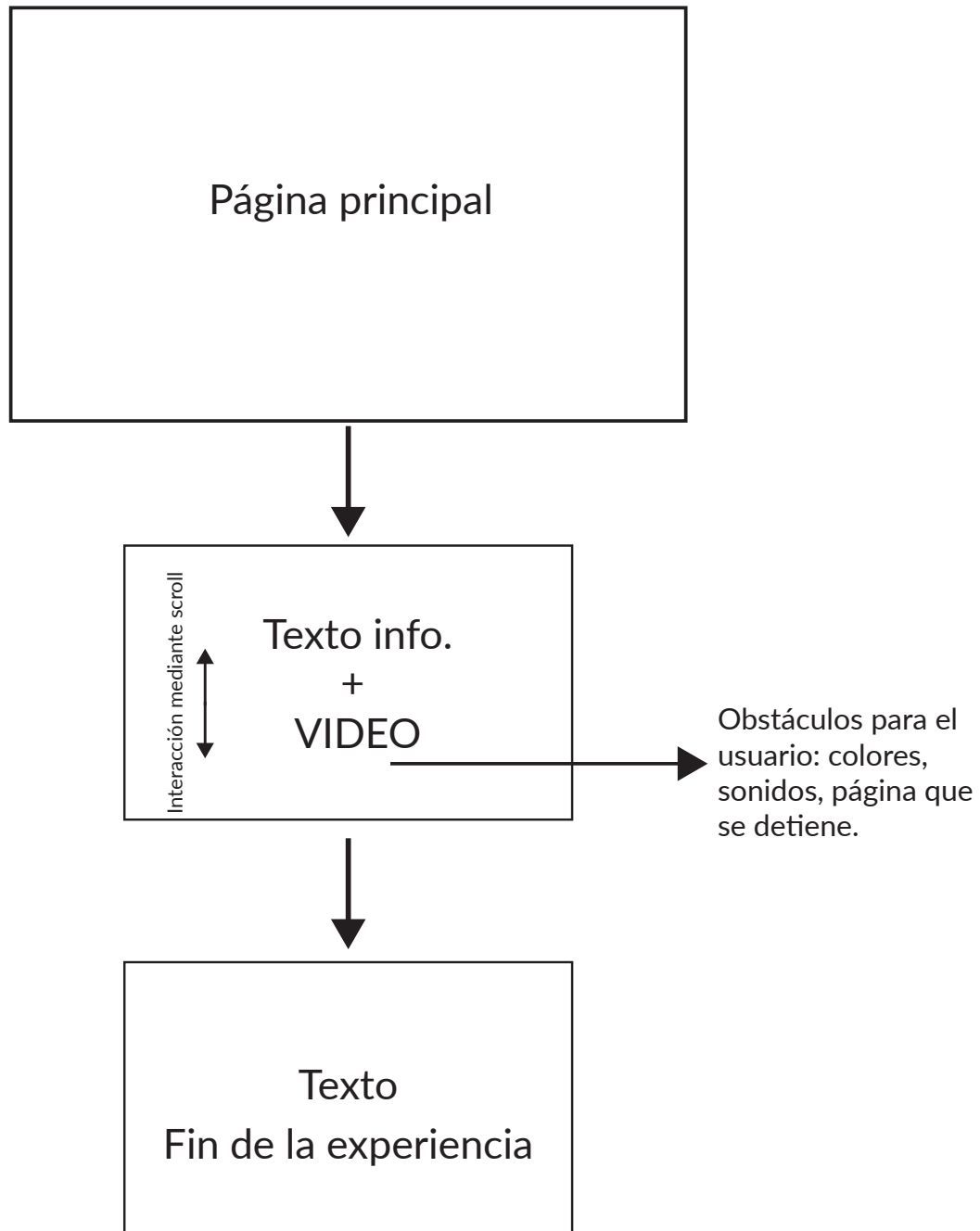
## PÚBLICO OBJETIVO

- Sin distinción de género, ocupación o situación económica.
- Edad 15-60 años.
- Sin conocimiento sobre el TEA.
- Conocimientos básicos de navegación.

## OBJETIVO

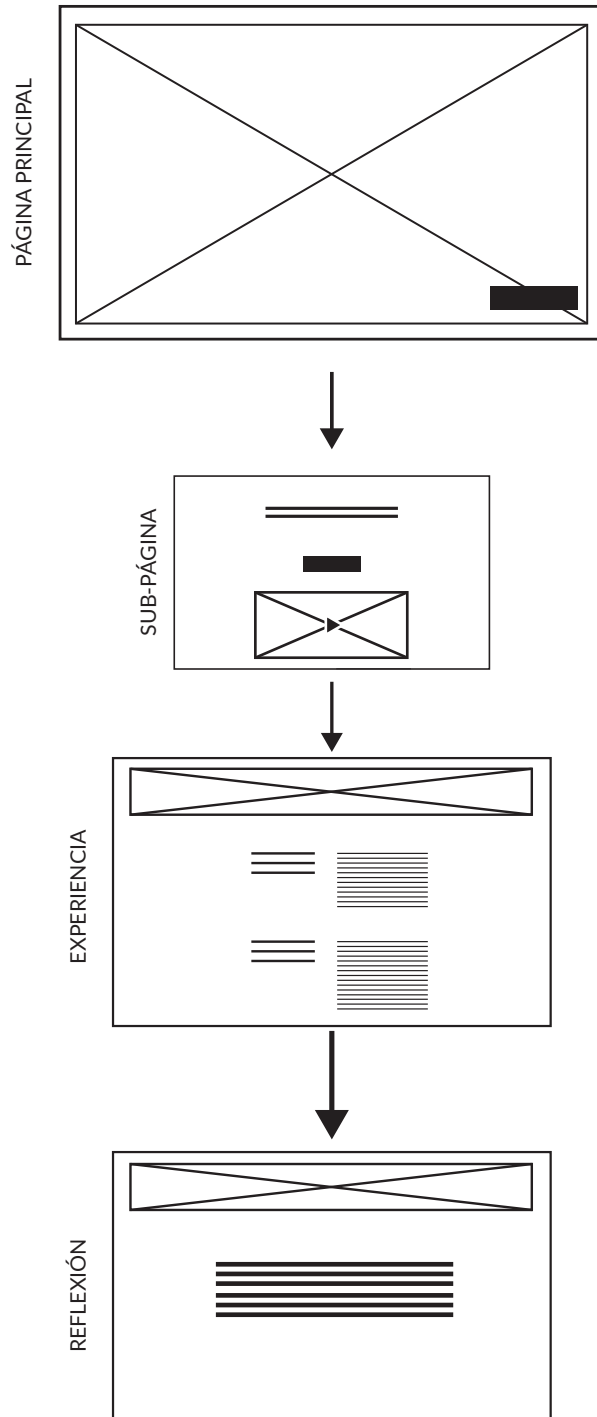
Consientizar a las personas que desconocen el síndrome, de forma que se pueda generar una empatía por parte del usuario y un interés sobre el tema tratado, representando problemas de la vida cotidiana mientras scrollea la página de una persona con TEA.

Esto se genera a partir del uso de ruidos molestos, cambios de color, etc. que son inesperados.



## DISEÑO SEMÁNTICO

Se construyó una navegación por la página lineal. **PÁGINA PRINCIPAL • EXPERIENCIA INTERACTIVA + INFORMACIÓN • REFLEXIÓN**



## WIREFRAME

Se creó una “sub-página” en la secuencia de páginas debido al código de sonido, ya que Google Chrome o Mozilla por políticas de protección del usuario no permite que se reproduzca contenido molesto sin antes el usuario haber interactuado con la página (click).

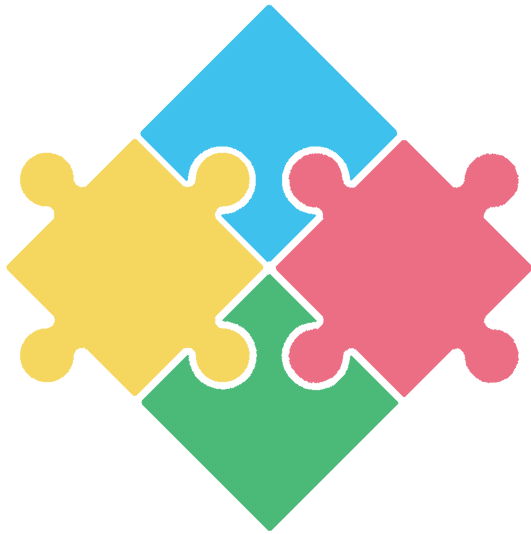
Esto a su vez, permitió segmentar la información colocando primero el video que es un contenido más amigable y entretenido para luego presentar la información escrita en conjunto con la experiencia.



## TESTEO

Se sugiere:

- Probar en Google Chrome
- Uso de auriculares o volumen al máximo.



**TOURNEDOS REGULAR**

TOURNEDOS LITE

PT SANS NARROW

## PARTIDO GRÁFICO

Se utilizó como logo el puzzle que es utilizado como el símbolo del autismo. A su vez, se optó por un uso de una paleta y una tipografía lúdica para generar una relación con la infancia.

## TO DO

- Generar más distracciones en los textos con información. Ej.: Cambios de color en los textos, cambios de tamaño, transiciones de movimiento en los párrafos o renglones.
- Ampliar la experiencia a otros trastornos neurológicos que se relacionan con el TEA, generando otras experiencias que provoquen empatía e interés en el usuario. Por ejemplo, Síndrome de Asperger, Trastorno por déficit de atención con hiperactividad, Trastorno bipolar, TOC, etc.
- Botones: Llegar a un diseño más parecido entre ellos.
- Reducir separación en el saludo final ("Gracias" y "por participar de esta experiencia")

