

¡Hola!
Soy Siro

VALENTINA CALACHE - AGUSTÍN ISASA - VERÓNICA BASSIGNANA

PRIMER TEMA ELEGIDO

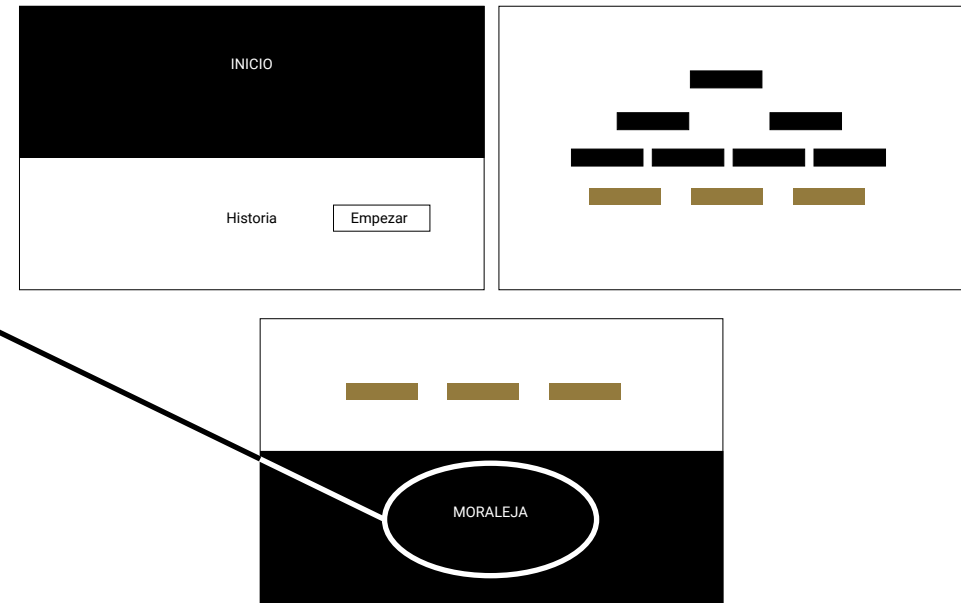
En principio, como tema seleccionado elegimos la CONVIVENCIA enfocado en el trabajo en equipo.

Bajo la premisa de poner como juego de interacción una situación extrema entre personas y que el personaje principal fuera la persona que interactúa nos dimos cuenta que juzgábamos los valores de la personas.

Al ser un tema muy amplio y subjetivo consideramos abordar otro tema.

Moraleja:

Como no podemos dejar de ser seres humanos viviendo entre nosotros, nos exigen aprender a convivir



CAMBIO DE DIRECCIÓN

Para decidir el nuevo tema, quisimos centrarnos en un problema común del equipo. En nuestro caso, todos coincidíamos en el uso excesivo de las pantallas electrónicas (computadoras, celulares, tablets, televisión, etc.) ya sea por trabajo, estudio u ocio. Además, trabajamos en la prevención de los daños que esto puede causar, como por ejemplo la mala postura, mala respiración, no humedecer los ojos por parpadeo y daño ocular, entre otros.

Antes de comenzar con el proyecto, le preguntamos a quién sería nuestro **público objetivo, personas de la clase**, si ellos coincidían con la falta de conciencia sobre este tema y obtuvimos afirmaciones como respuesta.

El objetivo del producto interactivo es concientizar a las personas del uso excesivo de pantallas.

El proyecto en principio adentra al usuario a la experiencia de asistencia virtual similar a "Siri", y es el medio por el cuál se impone la trama del juego sobre esta toma de conciencia y donde prosigue la interacción con el usuario que, por una secuencia de experiencias podrá concluir que debe educarse en el cuidado de su salud.

DISEÑO SEMÁNTICO

Lorem ipsum dolor sit
amet...

SEGUIR

Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit, sed
diam nonummy nibh

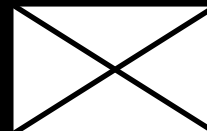
SEGUIR

Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur

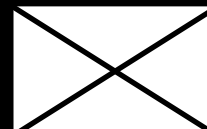
SEGUIR

Lorem ipsum dolor sit
amet, consectetur
adipiscing elit, sed diam
nonummy nibh euismod
cidunt ut laoreet
magna aliquam erat
volutpat. Ut wisi enim
ad minim veniam, quis

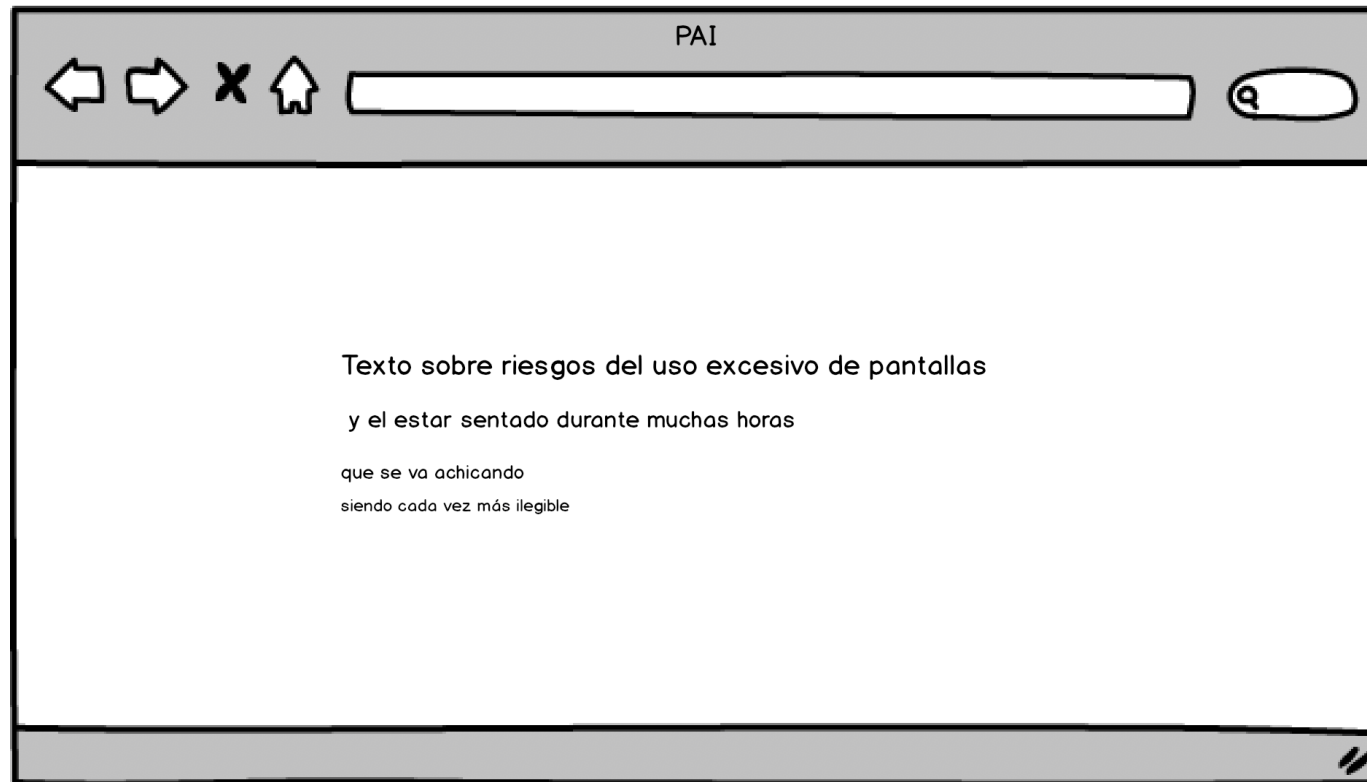
Lorem ipsum dolor sit amet



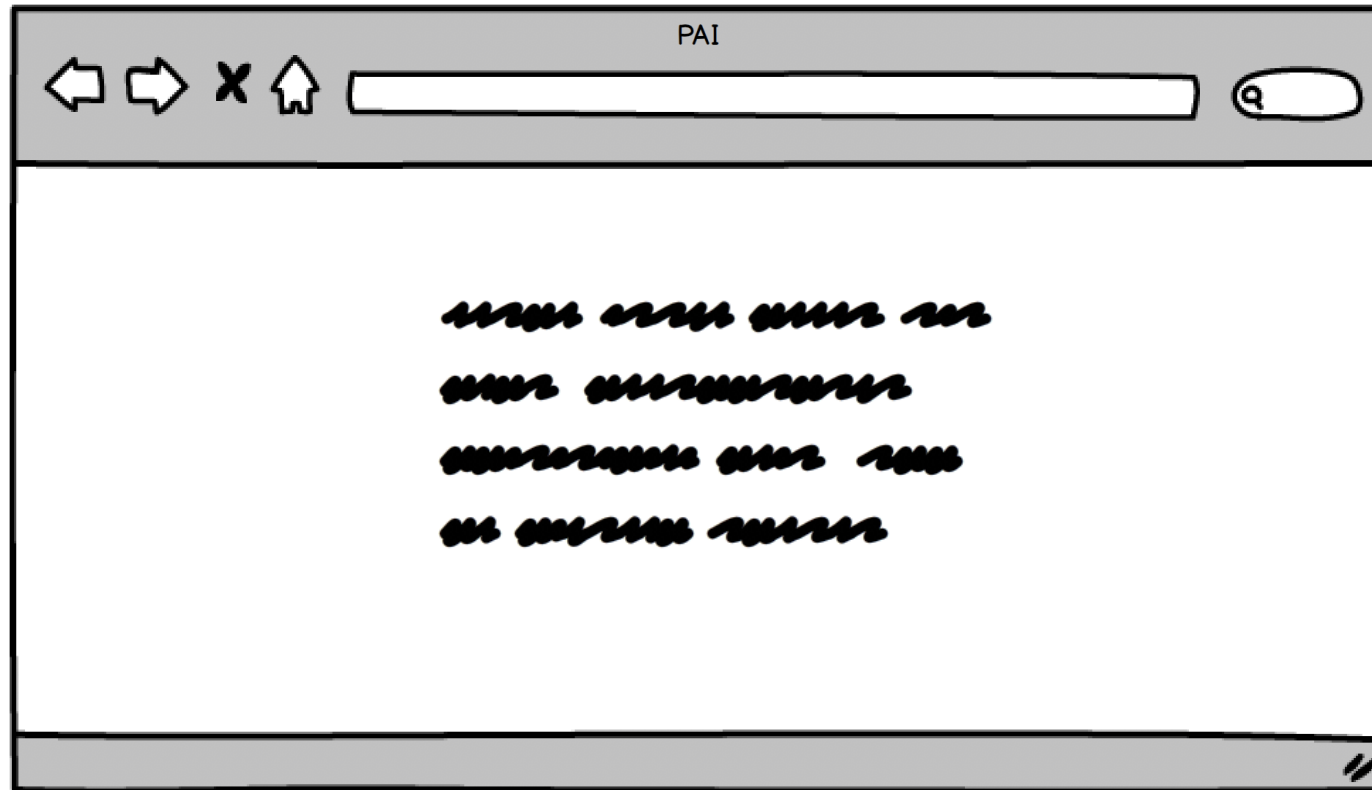




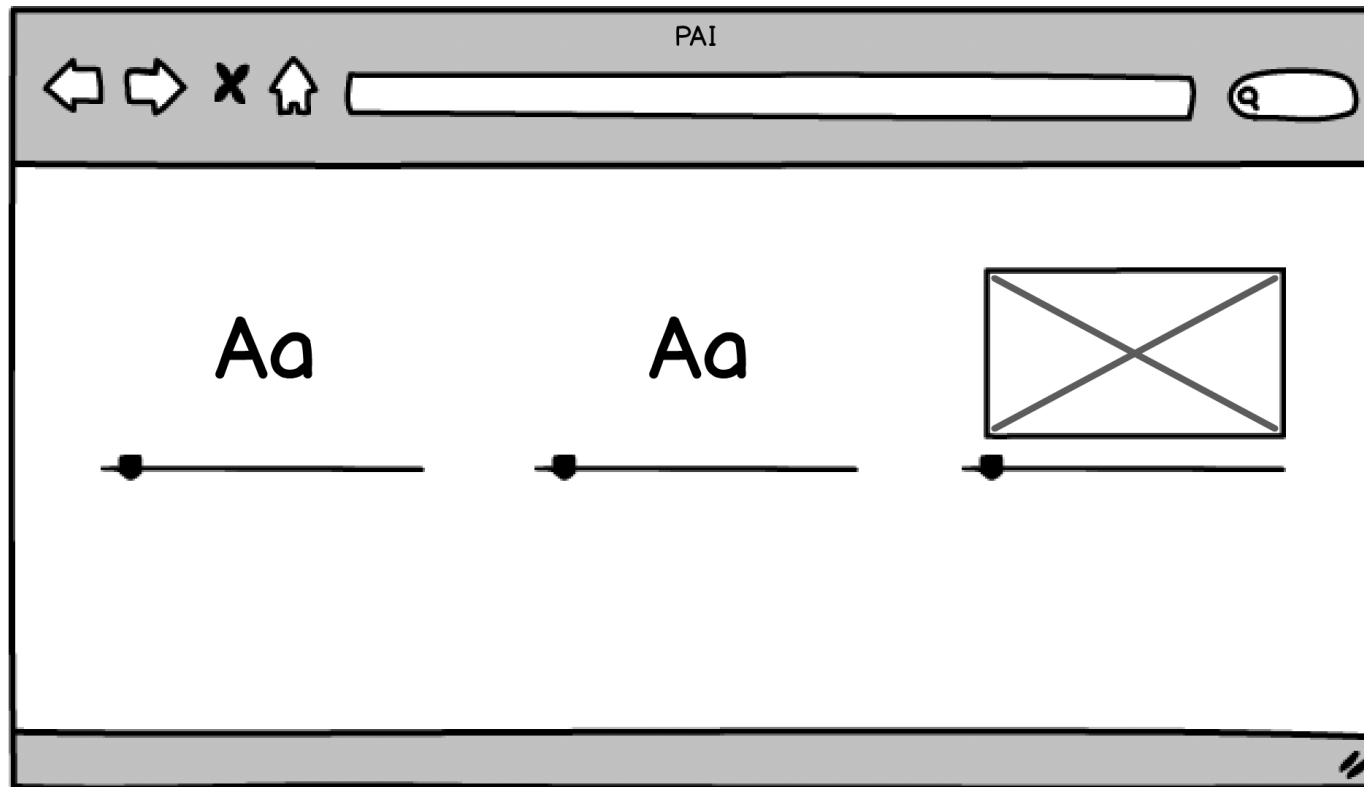
WIREFRAME



Texto con alta legibilidad que se va achicando hasta quedar casi ilegible, obligando al usuario a acercarse a la pantalla, forzando la vista y descuidando la postura.



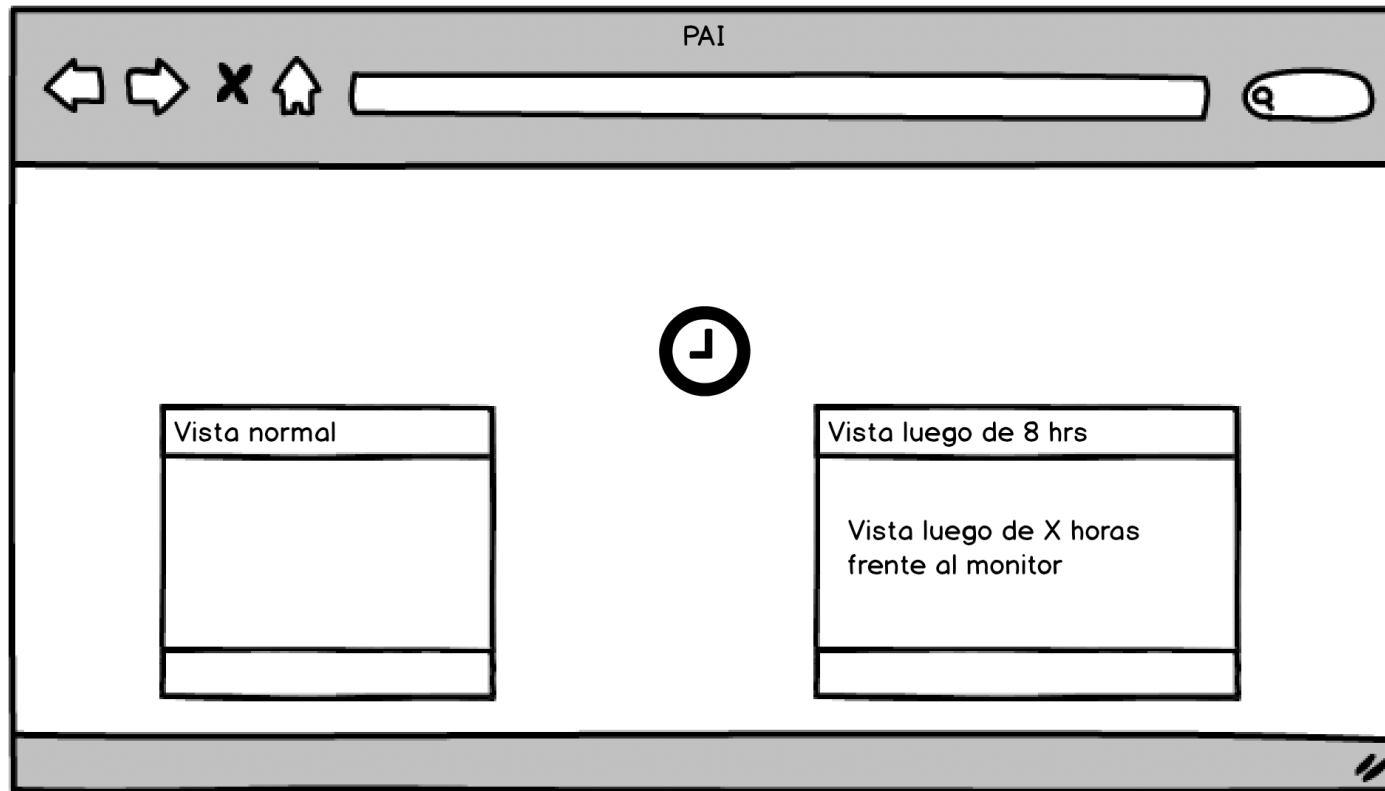
Texto con alta legibilidad que se va volviendo borroso hasta quedar casi ilegible, obligando al usuario a forzar la vista y a su vez descubrir como la visión puede estropearse.



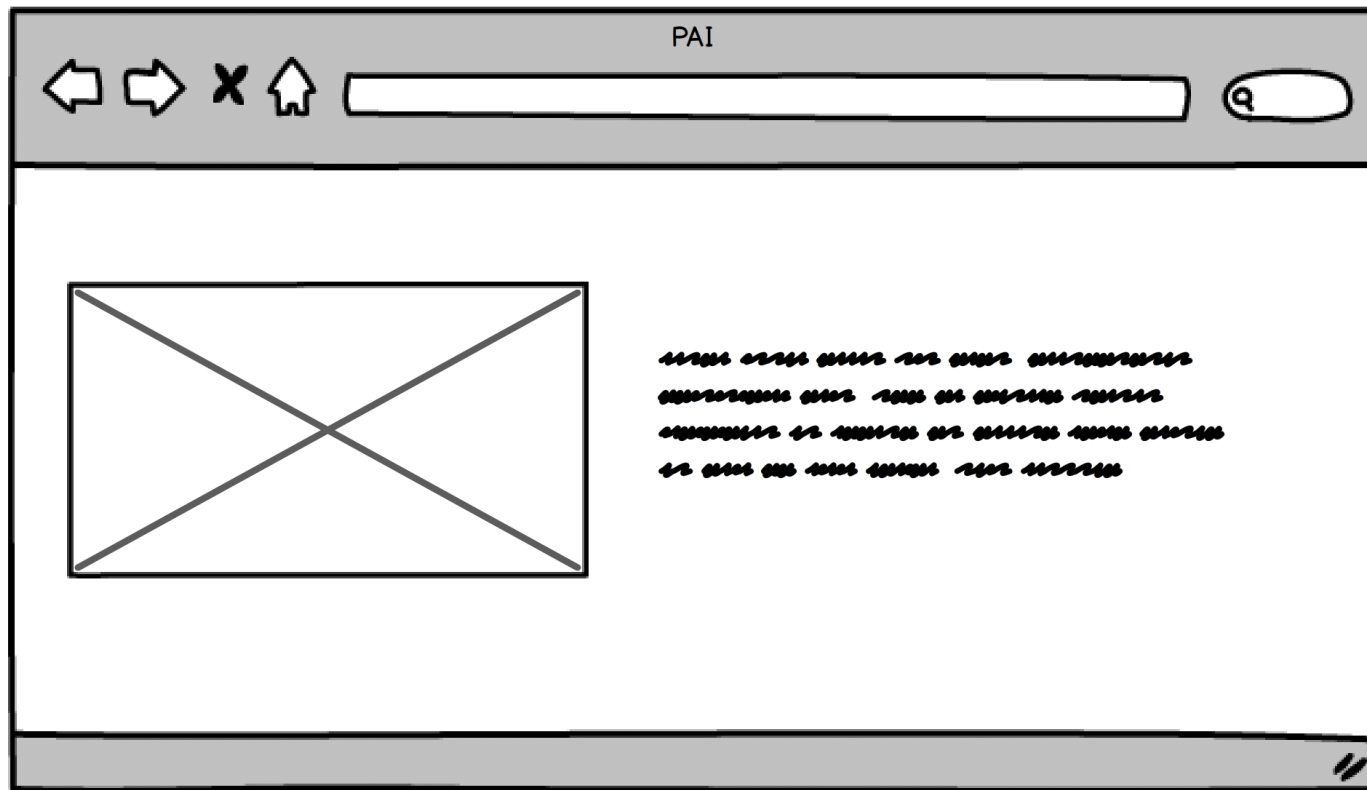
3 sliders que permiten modificar:

- a) tamaño de la letra
- b) brillo
- c) temperatura de color

De esta forma se muestran variaciones de ajustes que pueden realizarse con el fin de adecuarlos a la necesidad del usuario



Pantalla que va mostrando mediante una animación, como puede dañarse nuestra vista con el paso del tiempo.



Pantalla que se queda negra, mostrando como si no hacemos algo al respecto estamos poniendo en riesgo nuestra visión.

PARTIDO GRÁFICO

PALETA CROMÁTICA



#FFFFFF



#000000



#937A3D

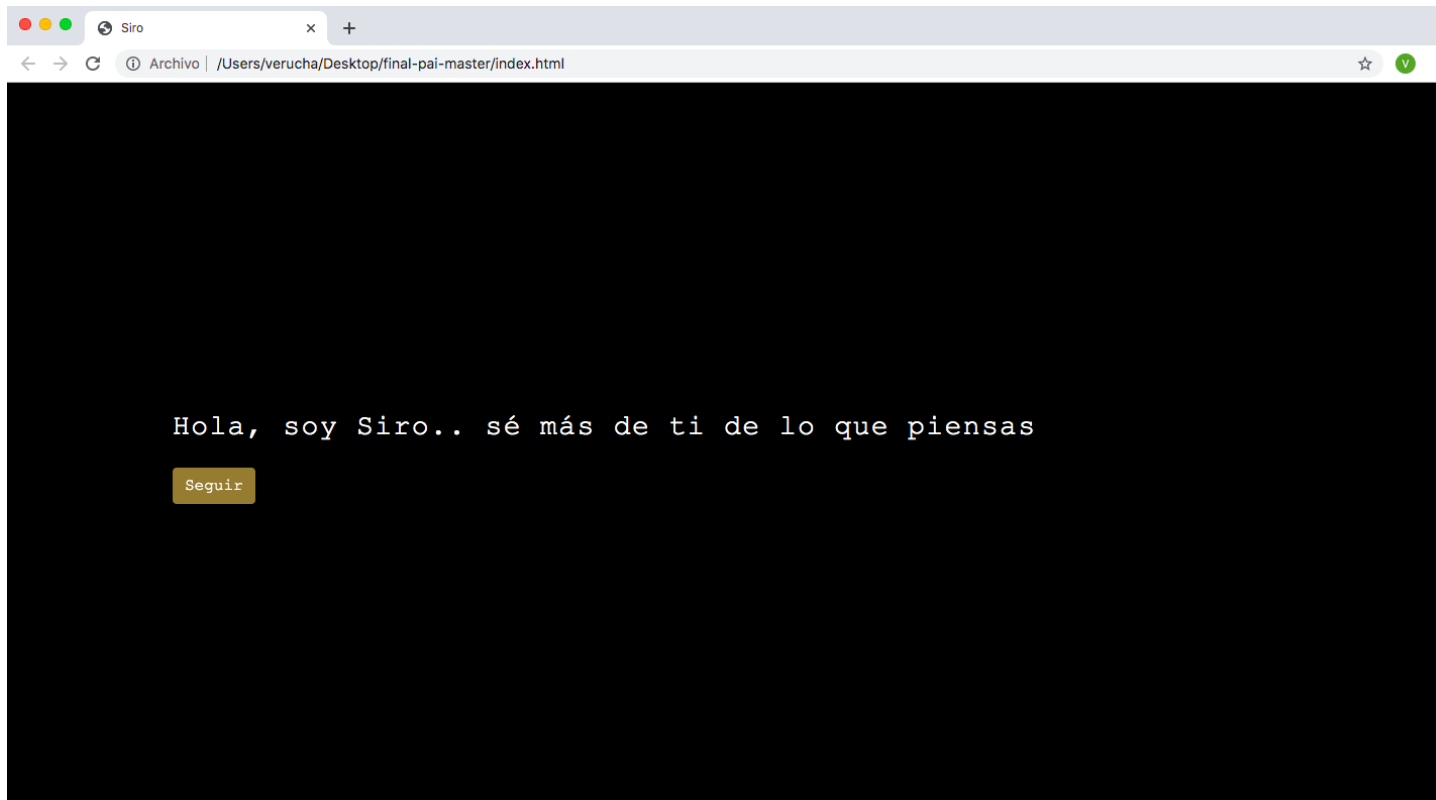
TIPOGRAFÍAS

Courier New, Courier

PLANIFICACIÓN DEL PARTIDO GRÁFICO

Como constante se utilizará un negro pleno para el fondo de todas las pantallas, blanco para títulos y texto, y dorado en los botones.

PARTIDO GRÁFICO



Muestra de pantalla de inicio

PARTIDO GRÁFICO Y JUSTIFICACIÓN

En principio el trabajo se plantea en un formato simple de fondo negro con texto blanco, haciendo referencia a un lenguaje informático ya que el modo de presentación de la trama se da a partir de un personaje llamado "Siro" que se convierte en una ayuda de asistente virtual que, en este caso, alerta e intenta concientizar al usuario de cuidar sus ojos de la exposición excesiva sobre pantallas tecnológicas.

Es por esto también que se parte del objetivo de cuidar la vista, entrando en el contexto, optamos por el "modo oscuro" por ser el método donde no se desarrolla tan fácil la fatiga ocular y a su vez no influye la luz exterior en el momento de la interacción por lo tanto demanda menos esfuerzo, a diferencia de otras paletas más altas y con más contrastes que fuerce la vista.

JUSTIFICACIÓN

Siendo nuestro objetivo que el usuario se adentre en un problema y tome conciencia de ello, planteamos como primer conector la interacción entre *Siro* y el usuario.

A partir de ciertas preguntas donde el usuario responde con opciones de *Si* o *No*, a *Siro* se le asigna un papel en donde entiende al usuario, ya que se encuentra dentro de los dispositivos electrónicos y conoce al portador de los mismos, sabiendo entonces el tiempo porcentual que lo mantiene en uso como la frecuencia en que el usuario tiende revisar su móvil entre otras cosas y, mediante el diálogo se acerca y preocupa por él, en este caso más precisamente por sus horas desmedidas frente a una pantalla tecnológica y el daño que esto puede causarle.

Una vez terminado el diálogo, el usuario se encontrará con una pantalla de experiencias interactivas con contenido de texto informativo sobre la visión, para poner en contexto al usuario mientras a través de las interacciones puede ir experimentando situaciones de la vida cotidiana donde no prevenimos el cuidado de la salud.

En la primer interacción se somete al usuario a leer un texto con un tamaño óptimo de letra, el cual se va achicando provocando el esfuerzo del lector a inclinarse y descuidar su postura, tanto como el esfuerzo visual por forzar la lectura.

Luego prosigue con una interacción similar, pero el texto se vuelve borroso, haciendo tomar conciencia de lo que puede provocarse al no prevenir los daños de la visión.

Como tercer intercambio con el usuario, se le propone que pueda modificar 3 sliders donde puede ver las variaciones de tamaño de letra, brillo y temperatura de color, dándole a conocer algunas posibles variables a ajustar según el contexto en el que se encuentre con la pantalla tecnológica, para evitar futuros daños oculares.

A continuación de lo anterior, se propone un consejo de descanso visual como modo informativo sobre ver naturaleza verde durante 20 segundos con la opción de ver este "verde" virtual y prosigue con otro consejo sobre el ejercicio de pestaneo para humedecer los ojos necesariamente para evitar la fatiga ocular y su sequedad. Este consejo se plantea también como un juego en el que el usuario debe hacer click para que un ojo virtual parpadee.

Por último, se muestra un ejemplo con fotos con efecto de contraste entre la visión normal sobre éstas, con una placa en movimiento donde se ve la misma foto de forma borrosa, advirtiéndole al usuario cómo se le puede estropear la visión en un futuro.

La pantalla sigue negra haciendo incapié en el desgaste visual y como mensaje de despedida Siro le advierte al usuario que se cuide, apelando a la toma de conciencia sobre el objetivo de cuidar la salud.

CONCLUSIÓN FINAL

Teniendo en cuenta los objetivos principales, la proyección de la página interactiva, los wireframe y lo que se planteó hacer en principio y lo concluido, podemos definir al proyecto como exitoso ya que hemos abarcado los puntos que creímos necesarios tanto para el mensaje que planteaba transmitirse como la interacción del usuario con el producto.

Para abrir el proyecto debe hacerse, dentro de la carpeta raíz, desde index.html como página principal que luego conducirá a la segunda página (home.html) que contiene las diferentes experiencias interactivas.

El navegador recomendado es el chrome, ya que no hemos percibido falla alguna y el trabajo puede verse de forma correcta.

¡Gracias!

Fin.