

¿Quién ^{es} **Alex**?

Claudia Gareppe
Gabriel Gutiérrez
Guillermo Urbín

ÍNDICE

- 1 Resumen
- 2 **AI**
- 3 Wireframe
- 4 Partido gráfico
- 5 TODO



El proyecto fue enfocado en las **personas no binarias**, específicamente en un resumen de las **dificultades** que atraviesan de forma cotidiana dentro del sistema binario en que vivimos. Todos los ámbitos se ven contaminados por esta taxonomía dogmática que sistematiza, reprime y discrimina a conveniencia retrógrada e internacional.

En cada una de las secciones de este sitio buscamos proyectar una **incomodidad** distinta para con el usuario. Decisiones corrientes que se convierten en incomodidades personales y reflejan el “chip” de la norma cultural.

Todo usuario autopercebido como “binario” a partir de los 15/16 años aproximadamente, es el usuario que se busca de alguna manera **educar** con el sitio, dado que lo consideramos lo suficientemente

maduro y por tanto capaz de entender la lógica del sitio. De todas maneras entendemos también que no es comparable influenciar a jóvenes con adultos mayores, y más en temáticas que no han estado completamente en la agenda de las problemáticas sociales de nuestra era, pero sin embargo queda a criterio subjetivo el qué hacer con este tipo de información.

La **conciencia colectiva** acerca de la temática es nuestro foco objetivo, así como también la capacidad del usuario de **poner en práctica lo incorporado** al finalizar la experiencia.

1 . INICIO

¿Quién
es
Alex?

Entrar

2 . INTRODUCCIÓN



3 . BAÑOS



4 . BAÑO INC.



5 . MENSAJE



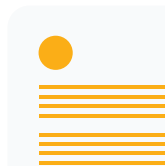
6 . PRENDAS



7 . MENSAJE



8 . PERFIL



9 . MENSAJE



10 . DATOS + LINKS



TIPOGRAFÍA

HelveticaNeue

COLOR

#005577

#F20F7B

#FFB000


#F7FBFF

MORFOLOGÍA +RECURSOS



SOFTWARE





La gran mayoría de las interacciones del sitio fueron inicialmente planteadas con efectos que dependían del lenguaje **Javascript**, que al experimentar varios inconvenientes con los mismos por desconocer este lenguaje, nos llevó a tener que reemplazarlo por técnicas accesibles trabajadas durante el curso.

Por un lado planteamos la técnica **Drag & Drop** para la sección de baños. El usuario arrastraría cada personaje a su puerta correspondiente por sentido común. Esto resultaría en que la persona no binaria quedara sin puerta correspondiente, por lo que el usuario debía buscar una solución. Fue aquí cuando planteamos la idea de fusionar ambas puertas a través de la misma técnica, obteniendo una puerta “inclusiva” por la que el personaje no binario finalmente pudiera ingresar y así poder continuar hacia la próxima interacción.

Luego, en la interacción de prendas se planteó exactamente la misma técnica, llegando siempre a la conclusión de que las prendas de vestir no tienen género, como tampoco sus colores.

Ambas ideas fueron reemplazadas por animaciones, transiciones y conexiones con nuevas páginas que sustituyen estas interacciones, pero que además, presentan conclusiones de cierre enfocadas en el personaje no binario.

En un momento llegó a plantearse además la idea de crear un posible menú animado de acceso casi oculto (con Javascript) que permita al usuario volver a interacciones anteriores, con el fin de poder completar el formulario final en caso de no poder.

