



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Licenciatura en Diseño de Comunicación Visual
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad de la Repùblica



CARPETA DE PROCESO

¿Podés completar
la foto?

Carolina Camejo
Isabella Vidal
Andrés Zunini

Producción Audiovisual Interactiva II
Montevideo
Noviembre 2019

Temática abordada

Enfermedad de Alzheimer

La Enfermedad de Alzheimer es el tipo de demencia más común, las cuales son enfermedades progresivas del cerebro que provocan un deterioro de la memoria, el pensamiento y la conducta de la persona.

La CEAFA (2016) la define como una enfermedad degenerativa cerebral, progresiva e irreversible, en la que se pierden neuronas. Se produce un deterioro gradual de la memoria, de la capacidad de aprender, de razonar, formar juicios, comunicarse y llevar a cabo las actividades de la vida diaria de la persona.

Según datos de Alzheimer's Disease International (ADI) y BUPA (2013), se estima que en Uruguay son 54.000 (año 2013) los afectados, proyectándose 77.000 en 2030 y 112.000 en 2050.

La Enfermedad de Alzheimer está cargada de estigmatizaciones, mitos y desinformación.

A nivel estatal, no se reconocen políticas públicas concretas que amparen a estas personas y sus familias, ni se identifican campañas informativas que ayuden a visibilizar y concientizar sobre esta problemática.

Objetivo

Concientizar al usuario sobre la Enfermedad de Alzheimer, a través de una experiencia interactiva que lo haga vivenciar de manera figurativa las consecuencias que trae la enfermedad en quienes la padecen.

Público objetivo

Apuntamos a un público desde 13 años en adelante sin tope de edad, ya que consideramos que los jóvenes pueden padecerlo de forma directa o indirecta con el caso de un familiar o conocido, siendo esta la edad justa para comprender el grado de dicha situación.

Propuesta 01

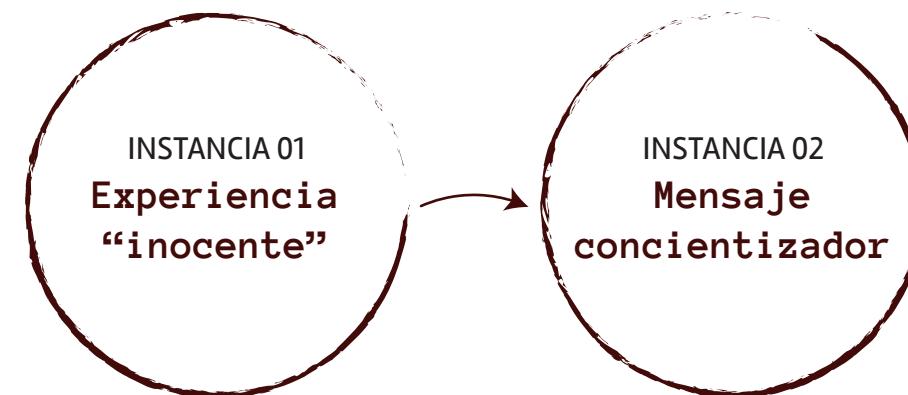
Instancia 01

La primera instancia se trata de una experiencia “inocente”, donde el usuario realiza una actividad con un objetivo claro, pero desconoce el mensaje concientizador que subyace; no se le comunica directamente que la temática tratada es la Enfermedad de Alzheimer.

Para la actividad, se propone una dinámica de “matcheo” de un árbol genealógico con vínculos típicos de una familia: hijos, nietos, parejas, etc. Al hacer match, surgen distintos “problemas”: las caras se borronean (blurean), aparecen mensajes-preguntas (“¿no te acordás quién es tu hija?”) que generan dificultades y confusión. El árbol genealógico NO se puede armar y frustra al usuario.

Instancia 02

Luego, la segunda instancia consiste en un mensaje concientizador: “Esto es lo que vive una persona con Enfermedad de Alzheimer”, seguido de información y links de interés sobre la temática.



Propuesta 02

Instancia 01

Se plantea una FOTO INICIAL con huecos a completar mediante click&drag con los siguientes elementos: CARA 1 / CARA 2 / CARA 3. Cada cara supone un efecto sobre la FOTO (esfumado, parche, rasgado) que busca simbolizar una consecuencia de la enfermedad.

CARA 1: esfumado → olvido

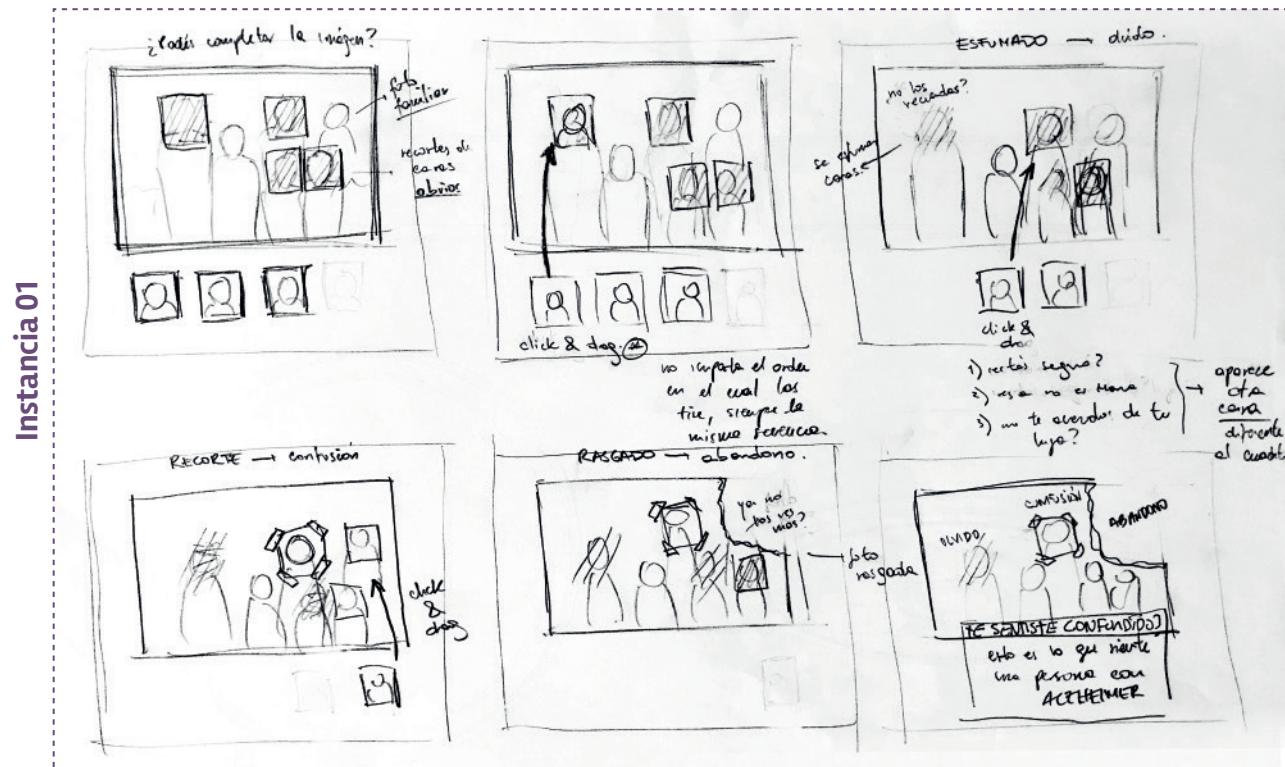
CARA 2: parche → confusión

CARA 3: rasgado → abandono

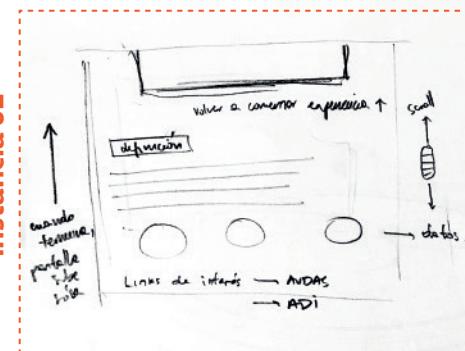
Instancia 02

Al igual que en la Propuesta 01, una vez terminada la experiencia, se accede a una pantalla con información y datos de la Enfermedad de Alzheimer, links de interés y la posibilidad de volver a comenzar la propuesta (bucle).

Wireframe



Instancia 02

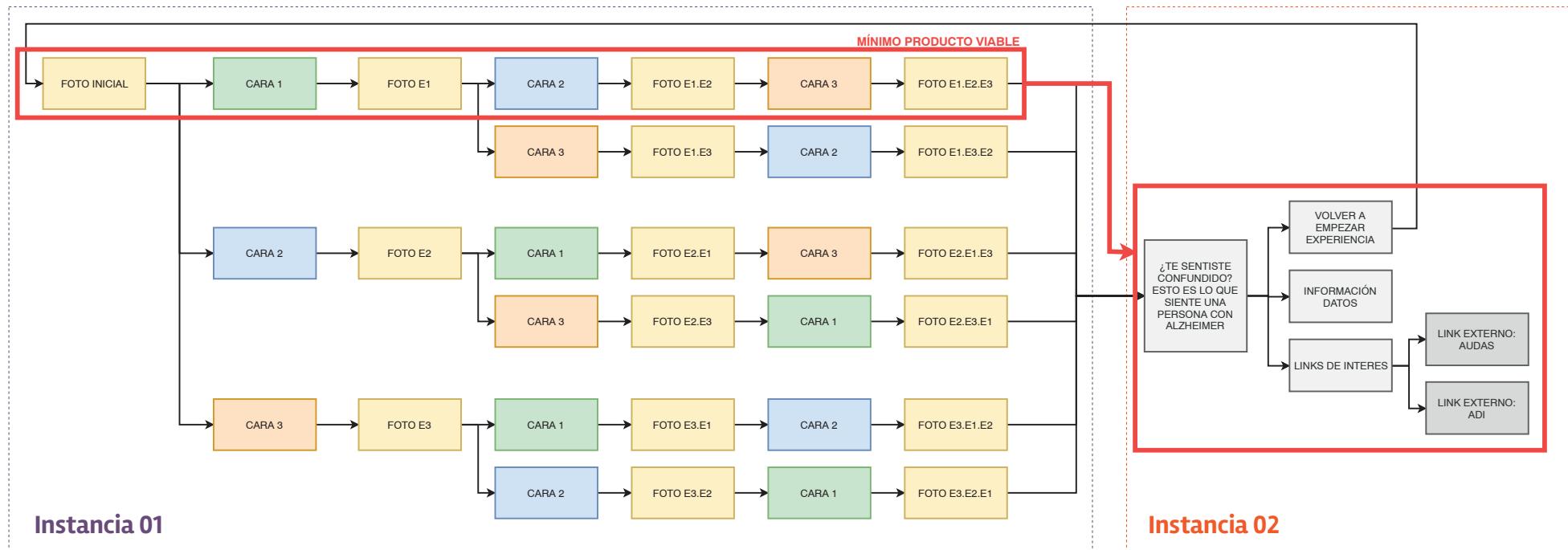


Propuesta 02

Arq. de la Información

El esquema total plantea el caso de que el usuario pueda elegir libremente qué CARA seleccionar en el orden que desee. Los efectos de cada CARA no serían secuenciales pero sí acumulativos, por lo que se plantean los 6 posibles caminos a seguir: **FOTO E1.E2.E3, FOTO E1.E3.E2, FOTO E2.E1.E3, FOTO E2.E3.E1, FOTO E3.E1.E2 y FOTO E3.E2.E1.**

Con el objetivo de simplificar la propuesta y adaptarla a los tiempos de la premisa y nuestras capacidades, se decide desarrollar un **MÍNIMO PRODUCTO VIABLE** (marcado en rojo), que consta de un sólo camino secuencial. En este caso los efectos se darán de manera secuencial y el usuario no podrá elegir en qué orden mover las caras (las CARAS aparecen de a una, a medida que se completa la anterior).



Prueba 01: Click&Drag

Se realizan las primeras pruebas del Click&Drag con Javascript, siguiendo diversos recursos web. Se genera la primera estructura básica mediante divs: divs amarillos draggeables son las caras y divs rojos los huecos de la foto donde colocarlas.

Sin embargo, al hacer click&drag, sólo se puede lograr un efecto sobre el div rojo específico afectado, y no sobre el conjunto.

En consulta docente, se nos sugiere tomar un producto ya desarrollado como insumo y adaptarlo a nuestra propuesta. Entonces se toma el siguiente recurso, que explica el uso de jquerys en un producto con características similares al que queremos desarrollar.

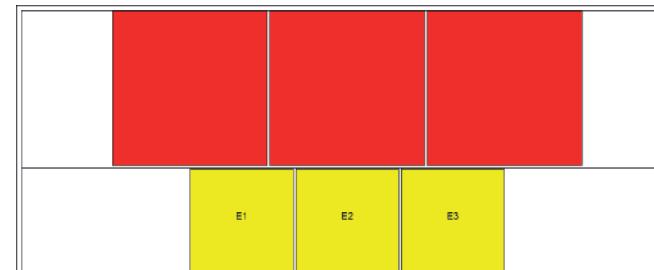
Drag-and-Drop with jQuery: Your Essential Guide

Matt Doyle, Elated Communications

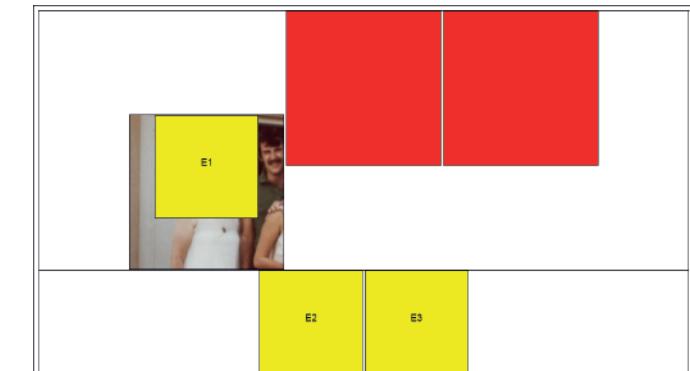
<https://www.elated.com/drag-and-drop-with-jquery-your-essential-guide/>

Pantallas

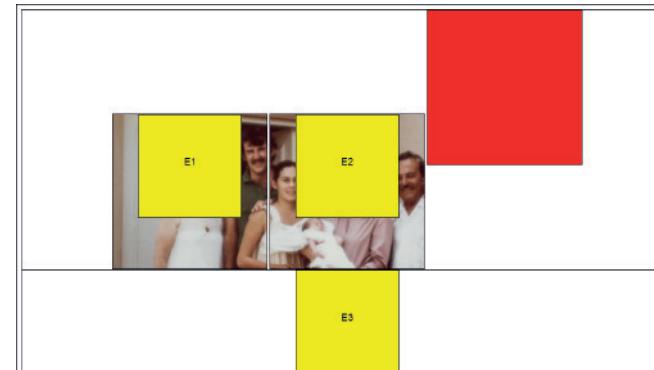
01



02



03



04



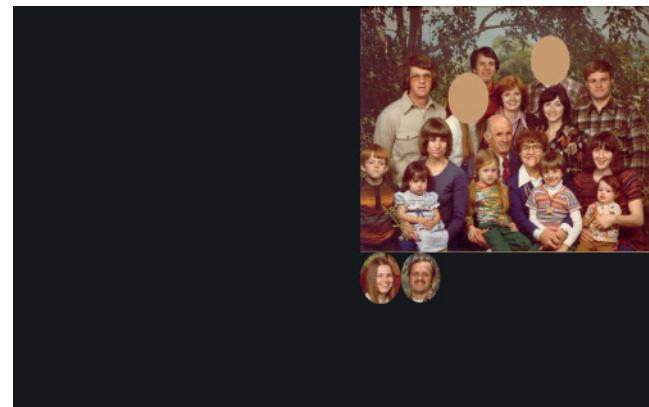
Prueba 02: Click&Drag

Utilizando el recurso antes mencionado, se logra generar un primer prototipo, en donde al hacer click&drag, las caras se ven blureadas.

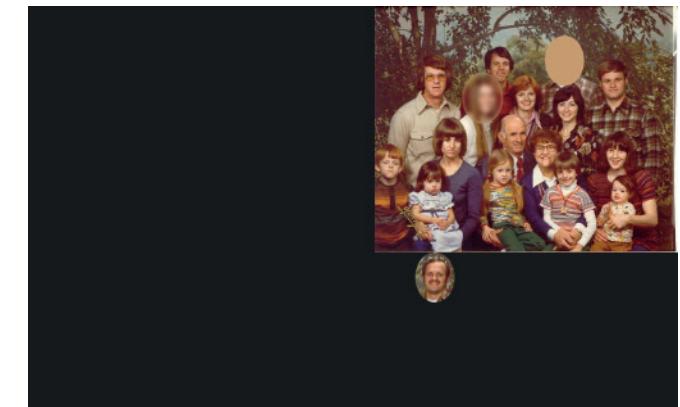
También se logra configurar un mensaje pop-up al finalizar la actividad.

Pantallas

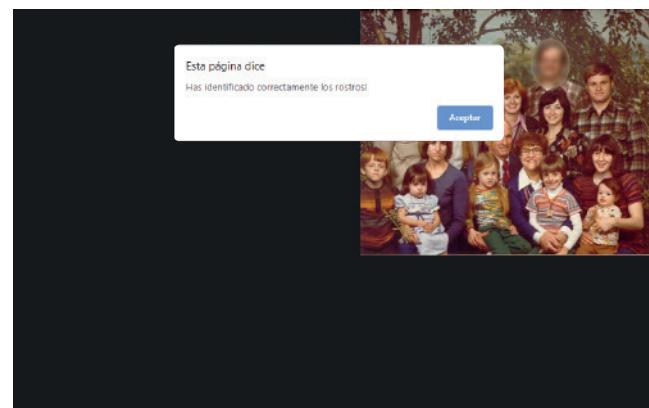
01



02



03



Propuesta 03

Reestructura

Con el objetivo de simplificar el mensaje a transmitir durante la instancia 01, se decide realizar cambios en la actividad planteada, teniendo la noción de que el mensaje transmitido con la actividad no era tan claro ni contundente. Por otro lado, entendiendo nuestras limitaciones en cuanto a las tecnologías aprendidas en el curso y recursos disponibles.

Se toma como concepto las tres fases de la Enfermedad de Alzheimer (leve, moderada y avanzada) y se decide trabajar cada una de ellas en una etapa de la actividad. En esta línea, la dificultad de la dinámica de matcheo incrementa gradualmente, al igual que incrementa la severidad de la enfermedad a medida que transcurre el tiempo.

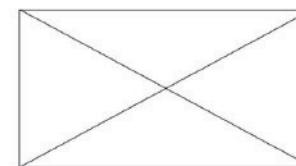
Creemos que este mensaje es más claro y contundente, logrando transmitir el carácter progresivo e irreversible de la enfermedad: al no entender a priori de qué se trata la actividad ni saber como sigue, al usuario se le genera una confusión tal que podría entenderse como similar a lo que les ocurre a los pacientes que padecen esta enfermedad.



Wireframe – Instancia 01

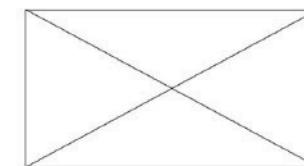
Index.html

¿Puedes completar la foto?



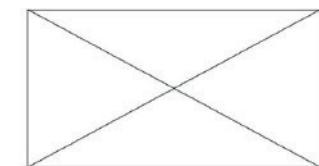
segunda-etapa.html

¿Puedes completar la foto?



tercera-etapa.html

¿Puedes completar la foto?



Producto final

01



02



03



04



Producto final

05



06



07



08



Producto final

09



11



10



12



Producto final

¿Confundido?
¿Frustrado?

Esto es lo que siente una persona que padece Enfermedad de Alzheimer.

Las personas que padecen la **Enfermedad de Alzheimer** durante su vida tuvieron muchas vivencias, muchas experiencias, expresaron sus sentimientos, manifestaron sus afectos de manera consciente. **Ahora, sus mentes se van quedado en blanco.** Pero esas personas que aún sonrien, lloran, se enfadan, a quienes manejamos como bebés para asearlos, para vestirlos, para darles de comer, etc., les queda en sus cerebros algunas neuronas para aquellas funciones automáticas, aunque hayan dejado de funcionar las que tenían la propiedad de recordar, han perdido la memoria.

Mediante este juego procuramos sumergirte en las experiencias de una persona con Alzheimer, intentando ponernos en sus zapatos y poder sentir en una escasa parte lo que vive día a día alguien que olvida caras, nombres, cosas básicas.

◀

¿Qué es la Enfermedad de Alzheimer?

La **Enfermedad de Alzheimer** es el tipo de demencia más común, es una enfermedad que genera un **deterioro cognitivo en forma progresiva**, el cual provoca un deterioro de la memoria, el pensamiento y la conducta de la persona. Se identifican **tres etapas: leve, moderada y avanzada**, en las cuales los síntomas se agravan gradualmente.

El paciente de Alzheimer **no reconoce a sus familiares e incluso puede no reconocer su propio rostro en el espejo**. La personalidad que siempre acompañó a la persona, cambia en gran medida. Se muestran profundamente apáticos, perdiendo las capacidades automáticas adquiridas como la de lavarse, vestirse, andar o comer, y presentan una cierta pérdida de respuesta al dolor.

Según datos de **Alzheimer's Disease International (ADI)** y **BUPA (2013)**, se estiman las siguientes cifras en Uruguay:

| | | |
|---------------|---------------|----------------|
| 2013 | 2030 | 2050 |
| 54.000 | 77.000 | 112.000 |

La Enfermedad de Alzheimer está cargada de estigmatizaciones, mitos y desinformación. A nivel estatal, no se reconocen políticas públicas concretas que amparen a estas personas y sus familias, ni se identifican campañas informativas que ayuden a visibilizar y concientizar sobre esta problemática.

Links de Interés




Partido gráfico

Concepto

Se decide trabajar con una estética **fotorealista y antigua**, tomando diferentes elementos que hacen alusión a los recuerdos, la memoria, la familia y el paso del tiempo: *fotografía familiar analógica, texturas de papel gastado, tipografía de máquina de escribir*. El aspecto antiguo a la vez se asocia a la edad de las personas que padecen la Enfermedad de Alzheimer (adultos mayores).

Se utiliza como recurso visual el **desenfoque**, para representar el olvido y pérdida de la memoria. A medida que transcurren las etapas de la Instancia 01, las caras se vuelven más desenfocadas, representando el efecto progresivo de la enfermedad.



Etapa 01
nítida



Etapa 02
blur: 2px



Etapa 03
blur: 7px

El color violeta es elegido ya que es usado como color identificatorio de la Enfermedad de Alzheimer, siendo utilizado en diversas campañas y comunicaciones.

Tipografías

Anonymous Pro

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

VERSIONES UTILIZADAS

Anonymous Pro Regular
Anonymous Pro Bold

Rambla

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

VERSIONES UTILIZADAS

Rambla Regular
Rambla Bold

Paleta cromática



#47180f



#6d4776



tipografía
máquina de escribir

fotografía
familiar analógica

Comentarios del código

Hojas de estilo separadas

Aprovechando la lectura en cascada del código, se generan dos hojas de estilo independientes para la **segunda y tercera etapa** de la INSTANCIA 01 (*segunda-etapa.html* y *tercera-etapa.html* respectivamente).

De esta manera, se realizan la menor cantidad de cambios posibles en el código, afectando sólo las características específicas que queremos modificar en los identificadores `#prima_jenny, #tio_john, #tia_karen, #primo_larry`, durante las tres etapas de la instancia 01.

segunda-etapa.html

```
<link rel="stylesheet" href="css/estilo.css">
<link rel="stylesheet" href="css/estilo-2.css">
```

hoja con el estilo madre
es leída en primer lugar

hoja con filter: blur();
es leída en segundo lugar

*ídem para *tercera-etapa.html* con *css/estilo-3.css*