

Melanie Sanchez
Monica Mock Chang
Mariana López

Entrega Parcial: Prendas de mi hogar

En México en la industria textil existen problemas sociales como la apropiación cultural de manera indebida, como muchas empresas extranjeras o grandes casas de moda que hacen colecciones apropiándose de los textiles y trajes típicos que conocemos.

Según Oxford la apropiación cultural es “la adopción inapropiada o no reconocida de costumbres, prácticas o ideas de un grupo de la sociedad, generalmente minoría, por miembros de otro y típicamente por personas de un grupo dominante”. Es un problema que existen entre grandes marcas o diseñadores ya nombrados que utilizan típicos textiles donde grupos de mujeres indígenas artesanas trabajan esto de manera artesanal, se aprovechan de los textiles que han trabajado desde sus comunidades, donde enfrentan ellas problemas donde siempre les regatean, queriendo abaratar sus conocimientos y mano de obra, mientras estas marcas inflarán los precios por su nombre y nadie cuestionara los precios, lo ideal en estas situaciones es contactar a las artesanas y artesanos que hacen los textiles que les interesan, preguntarles si pueden hacer sus diseños a través de una colaboración remunerada, educándose sobre los términos y darles reconocimiento a ellas, sus raíces, su trabajo y su cultura.

Casos de apropiación cultural

Carolina Herrera, Colección *Resort 2020*.



Isabel Maranat, 2018



Experiencia de dos usuarios con el juego

Tareas realizadas en el juego.

- Presionar el botón de empezar.
- Presionar el botón de salida, en las dos escenas.
- Jugar un poco con los botones de las opciones.
- Tratar de poner dos prendas a la vez (prenda, zapato, accesorio).

Usuarios cercanos

Usuario1: Maria Gimena Hernandez

Es fácil de entender. Es informativo y bonito. Le gustó el diseño de los atuendos. Se ve que disfrutó la experiencia y que cumplió con el objetivo de la misma. Aunque consideró el producto como algo simple, disfrutó bastante de la información brindada de las mismas. Consideró importante dar más contexto en aspectos de cómo funciona la apropiación y que el fenómeno, se explica en el juego.

Usuario 2: Daniela Ramos C.

Comentó que disfrutó mucho la experiencia y que definitivamente la volvería a jugar, solo nos mencionó que el texto de la información colinda, si pones dos prendas al mismo tiempo. También nos recomendó poner más variedad de prendas, para poder hacer más combinaciones.

Usuarios potenciales

Usuario1: Mercedes García

Considero que el producto era bueno e informativo, ya que cumplía con el propósito de señalar información base sobre los orígenes de las prendas y accesorios. Sin embargo, ella también recalcó que se puede llevar un poco más a fondo y hacer una narrativa con el producto para que sea más entretenido y darle más complejidad.

Comentó que también sería bueno explicar aspectos legales sobre la apropiación.

Usuario 2: Diana Samayoa

La resolución se ve rara, debes buscar adaptar la imagen a toda la pantalla. Los botones funcionan bien. Recomendó trabajar en free aspect. Es demasiado simple, debemos agregarle algo más.

También disfrutó la experiencia, pero le hubiera gustado que hubiera más contenido narrativo. Recalcó que era importante brindar contexto del juego, para que el jugador se pueda interesar mejor.

En conclusión:

El juego como tal cumple con su función de desplegar objetos al presionar un botón. Sin embargo, hubo un problema de distribución de la UI, al buildear el archivo. El juego es demasiado simple ya que hace falta involucrar la narrativa del mismo, sin embargo, es un buen elemento para que este se convierta en un recurso informativo de las prendas que se van a involucrar en el producto. No obstante, el juego será más interesante, si involucramos una construcción narrativa.