



CAPTURA

PICHTBOOK

Hecho por:
Sebastián Darío Marín Escalante
Juan Jose Henao Fernández
Camilo Ruiz Botero

CONTENIDO DEL DOCUMENTO

- INTRODUCCIÓN
- JUSTIFICACIÓN
- PROBLEMÁTICA
- DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO
- OBJETIVO DEL PROYECTO
- REFERENTES
- DATOS
- ARQUETIPO
- MAPA DE EMPATÍA
- DESCRIPCIÓN DEL JUEGO
- IDENTIDAD VISUAL DEL PROYECTO

INTRODUCCIÓN

La foto multas o foto comparendo son un artefacto tecnológico el cual permite identificar las infracciones cometidas en las vías públicas, esto por lo general las personas muchas veces no respetan estas señales de tránsito ignorando y excediendo la velocidad, antes de tener el pase de conducción se les enseña todas las señales de tránsito, pero tal vez estos cursos los hacen de una manera poco didáctica. El proyecto busca revolucionar estos límites analizando el hecho de que se aprende más estando en un entorno más cómodo y sin ningún tipo de presión, el proyecto es un videojuego web donde a los usuarios se les enseñara de una forma más creativa y didáctica el correcto funcionamiento de la foto multa para que así puedan ser más cuidadosos y tener conocimiento del peligro que podrían correr en un descontrol en la vía.

JUSTIFICACIÓN

Luego de indagar y consultar, se logró determinar que en tan solo entre 2021-2022, hubo 7.270 víctimas mortales en accidentes de tránsito en Colombia, de las cuales 599 eran motociclistas que perdieron la vida por exceso de velocidad, una de las 3 principales causas de siniestros viales en Colombia, de por sí sola la cifra es preocupante, ya que denota que existen motociclistas que no muestran respeto por la vida propia y de quienes los rodean, puesto que este tipo de accidentes mayormente suelen acarrear daños colaterales, la utilidad del proyecto radica en dar a conocer los riesgos que se corren en un exceso de velocidad en la vía pública, los peligros que esto conlleva, las infracciones que se han de pagar al cometer la infracción y lo caro que puede llegar a costar un accidente.

PROBLEMÁTICA

La problemática reside en la irresponsabilidad y falta de ética que tienen algunos motociclistas en el momento de estar transitando por las calles, carreteras o autopistas de la ciudad o sus afueras,no piensan en el principal valor que se debe tener allí,el respeto hacia las peatones y conductores,ya que en un exceso de velocidad arriesgan por completo su vida y bienestar incluso el de aquellos que los rodean puesto que accidentes como estos suelen acarrear efectos secundarios o daños colaterales,se busca mejorar el respeto y hacer ver a estas personas que lo primordial a la hora de transitar es el respeto y la seguridad.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto tiene por nombre CAPTURA, es un proyecto encaminado a la concientización y mejoramiento actitudinal por la seguridad pública y vial, es un videojuego web donde se busca enseñar sobre los riesgos de los excesos de velocidad a los motociclistas debido a que las cifras apuntan a que este tipo de conductores son los más siniestrados en accidentes en la vía y el tipo de infracción que se reitera mucho con ellos es el exceso de velocidad. Los respectivos elementos que lo componen sería el juego web, su respectivo análisis, su explicación visual y su página configurada en código.

OBJETIVO DEL PROYECTO

Enseñar los peligros de los excesos de velocidad a través de un juego web que dará conocimiento a los conductores sobre el exceso de velocidad y la infracción que más se le adjunta a este cometido, con el fin de disminuir la cifra de accidentes por ello.

REFERENTES

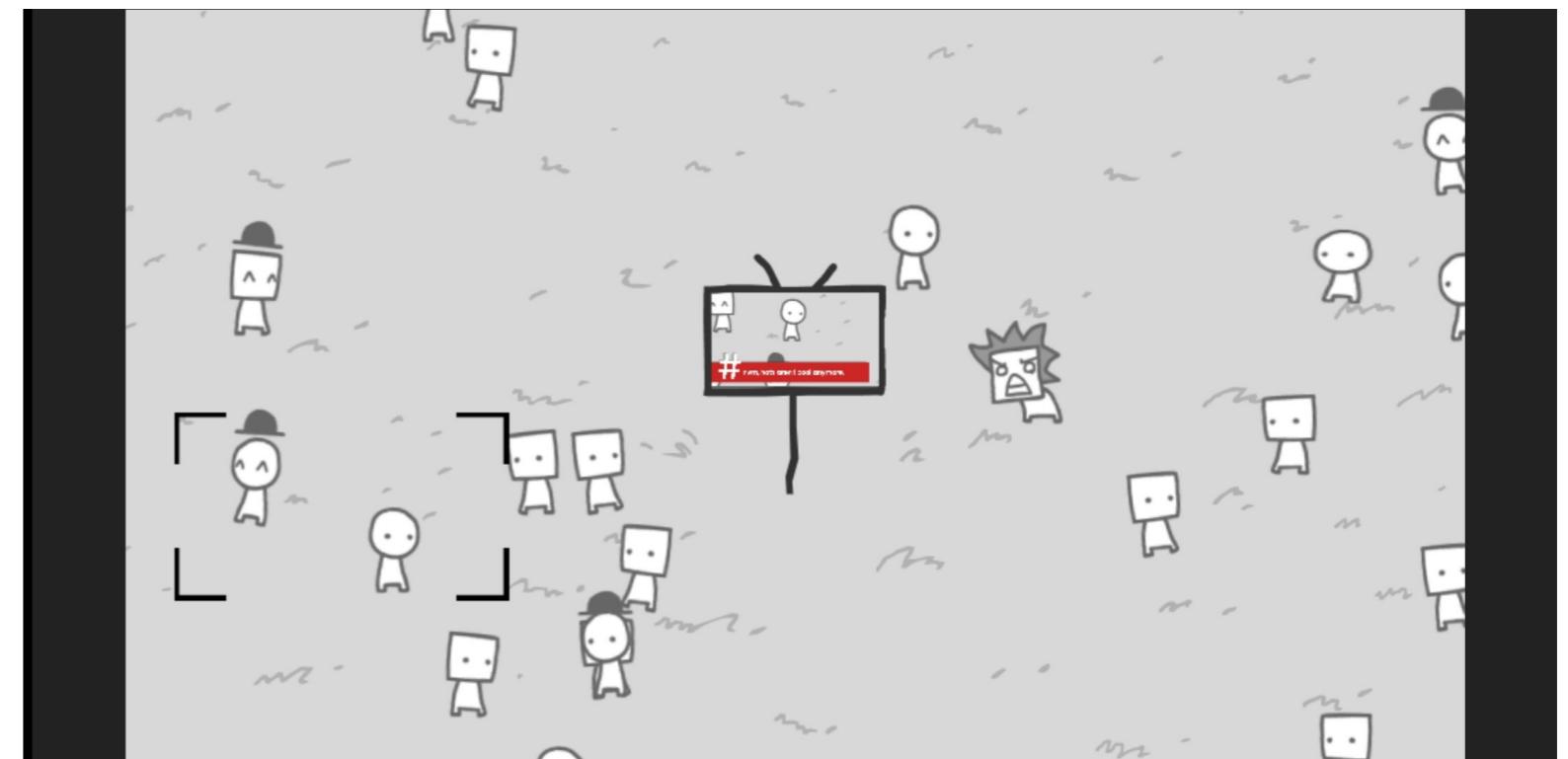
Moto X3M

Es un juego web el cual se halla en la página web [POKI](#) su objetivo es superar los niveles, esquivando trampas y obstáculos y realizando saltos mortales, lo escogimos por su estética y diseño en 2d pero principalmente por sus puntos de control, puesto que se asemejaran a los puntos límites de velocidad del juego que diseñaremos



We become that we behold

Es un juego web que se halla en la página de juegos [POKI](#) cuyo objetivo es captar las novedades que suceden en el escenario por medio de un sistema de cámara, lo escogimos por la forma tan versátil que tiene la cámara de capturar los momentos en el entorno, nos basaremos en esta para las mecánicas de las foto multas en RUNCAP.



DATOS

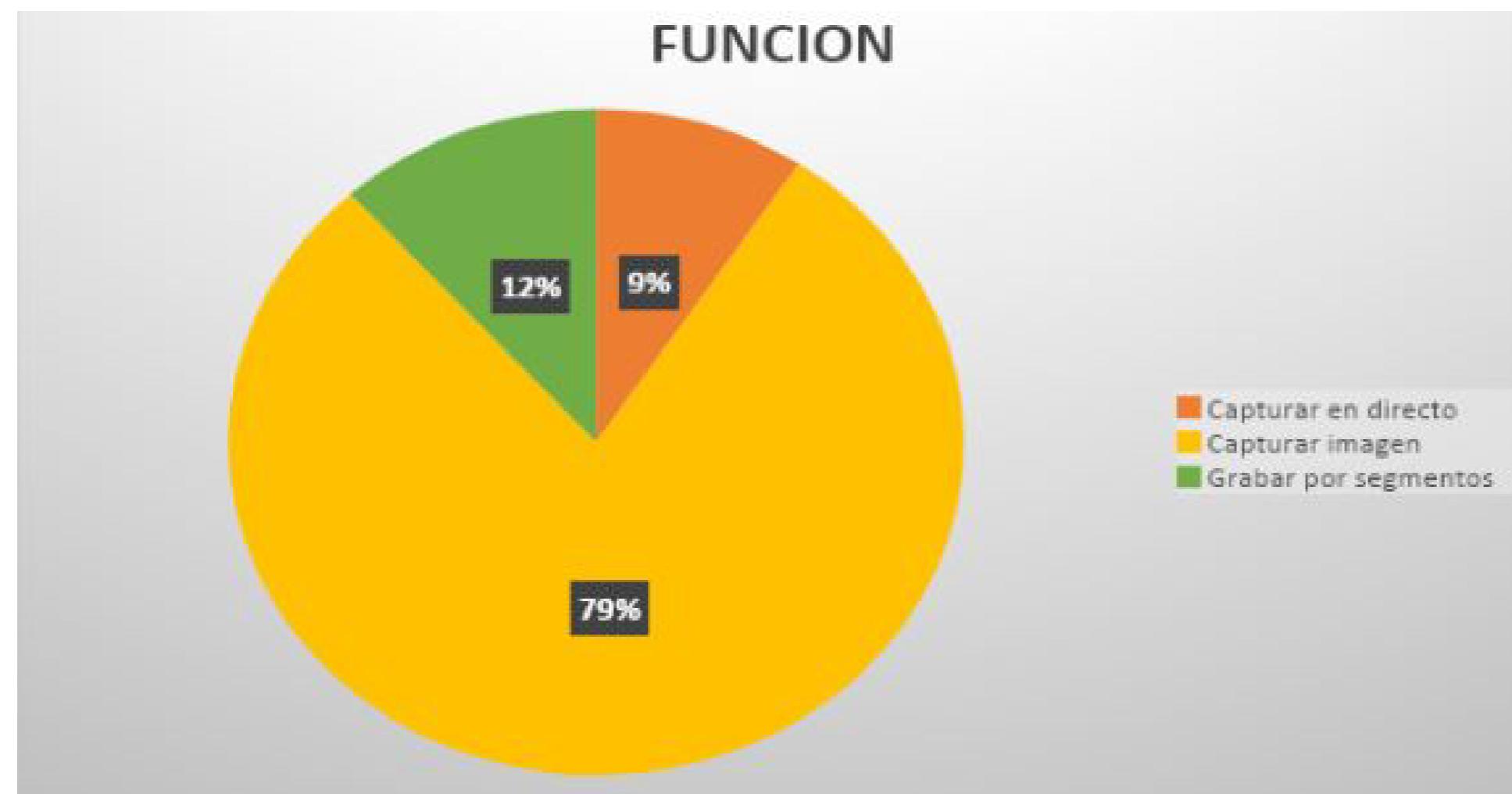
Al realizar una encuesta cuestionando sobre las infracciones por exceso de velocidad se rescataron determinados datos.

En su saber, mencione la función de la cámara de auto detección (foto multa)

Capturar en directo accidentes automovilísticos=4

capturar imagen de una infracción vial=34

grabar por segmentos de tiempo la vía automovilística=5

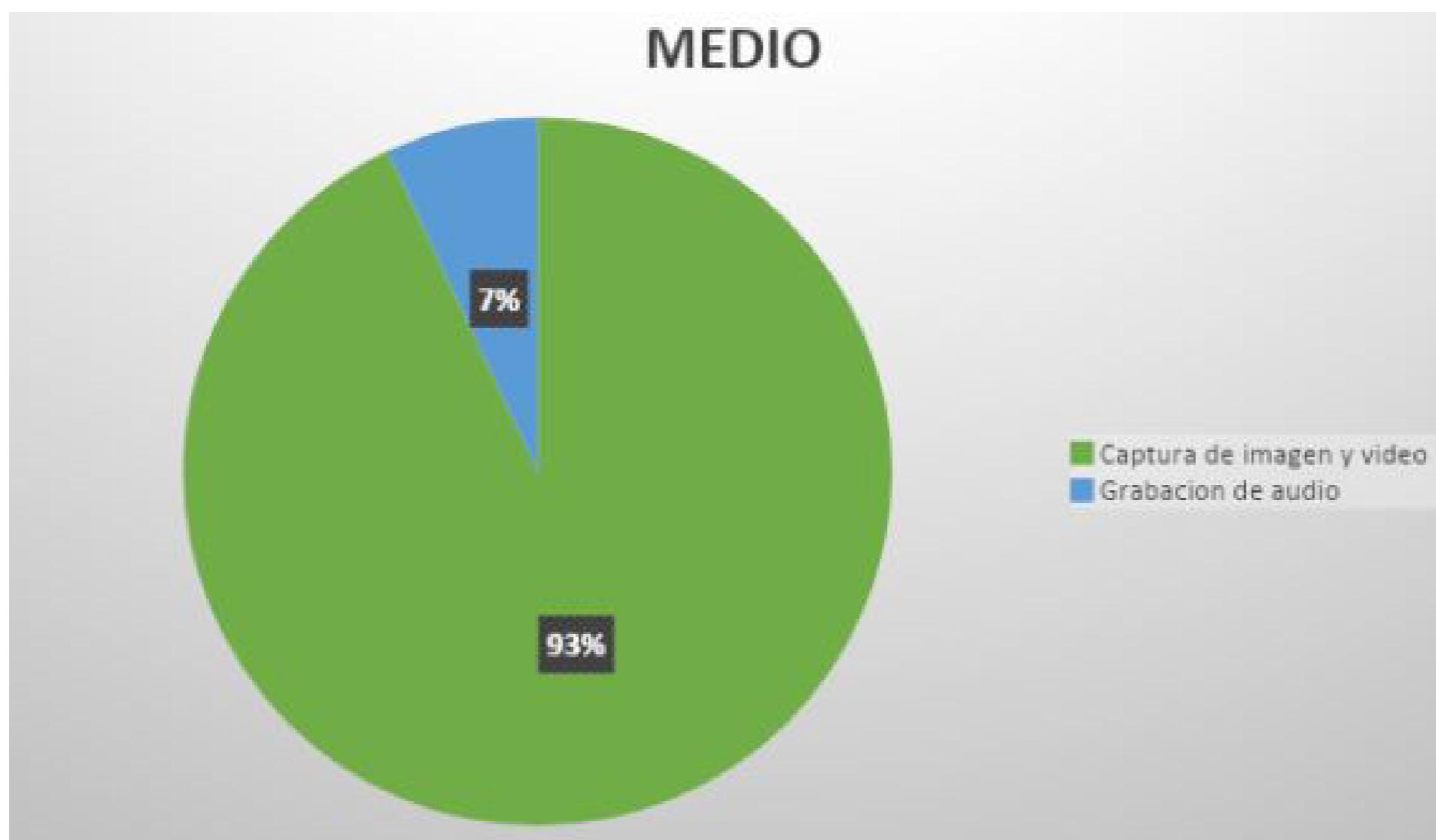


De los encuestados, el 79% respondió que la función principal era capturar imagen de una infracción vial, el 9% capturar en directo accidentes automovilísticos y el 12% grabar por segmentos.

A su saber, ¿qué medio usan las cámaras de foto detección para detectar la infracción?

Captura de imagen y video=40

Grabación de audio=3



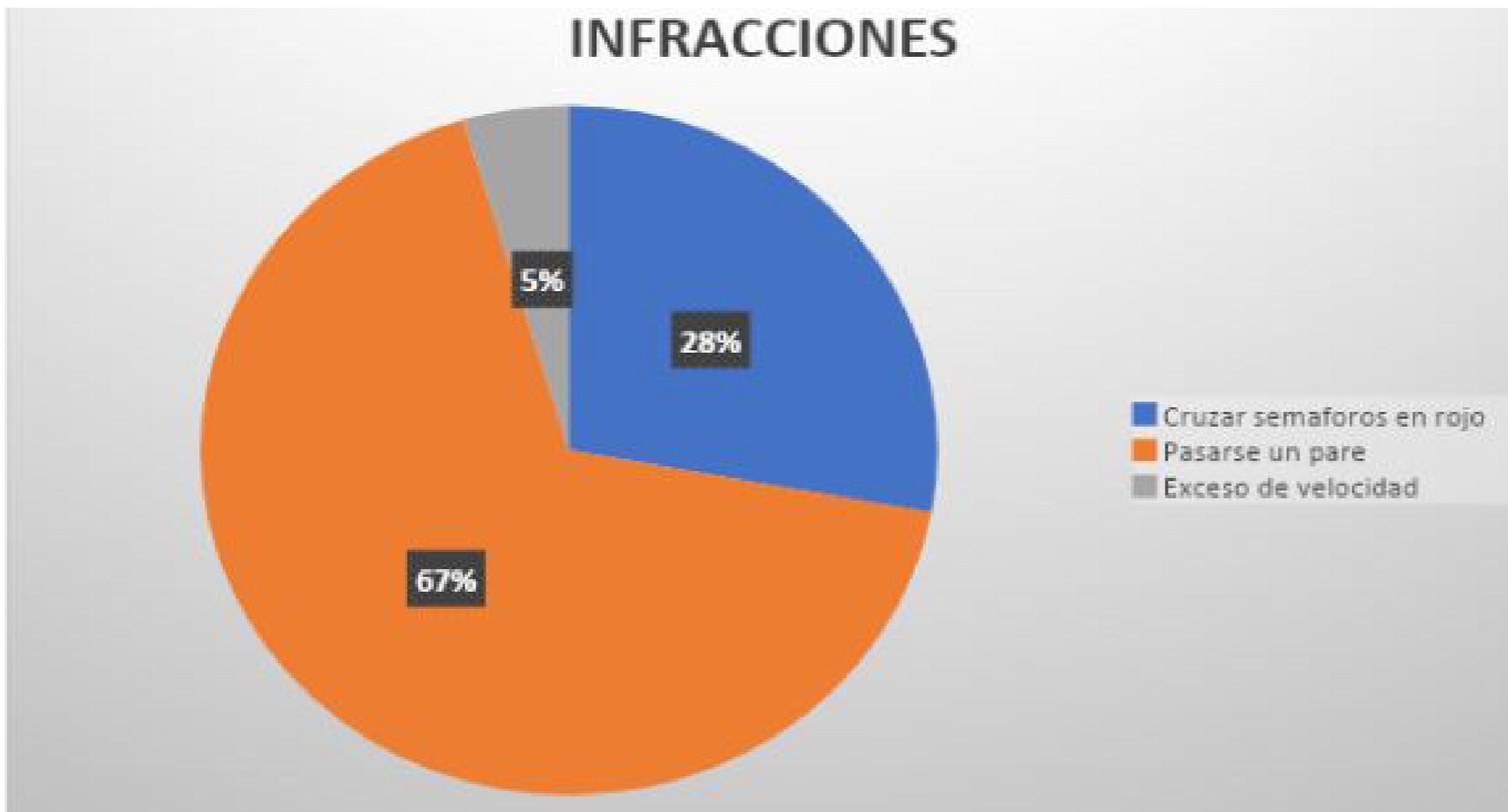
El 93% de los encuestados contestó que el medio que usan es una captura de imagen y video y el 7% respondió que una grabación de audio.

¿Cuáles son las infracciones que se sancionan con la foto
detección?

Cruzar semáforos en rojo=12

Pasarse un par=29

Exceso de velocidad=2



El 67% de los encuestados contestaron que la infracción de menor introducción es pasarse un pare, el 5% respondió que el exceso de velocidad y el 28% respondió que cruzar semáforos en rojo

ARQUETIPO

Richy-Sistemático, es un joven que siempre le gusta compartir su sabiduría o ideas creativas, él no se conforma hasta que encuentra nuevos proyectos interesantes, es inteligente, artístico, le gusta compartir conocimientos y valora cualquier idea sin juzgarla, le gusta la tecnología y los videojuegos.

Biografía: Es una persona independiente que le gusta realizar de una forma metódica sus actividades, las cuales las realiza de una manera muy creativa y siempre va en busca de inspiración en cada cosa que hace con el objetivo de cumplir sus deseos y necesidades. Le gusta mucho la tecnología y siempre va en busca de un lugar mejor

MOTIVACIONES

Los comentarios de su alrededor lo motivan, además tiene el pensamiento de un mundo mejor

FRUSTRACIONES

Que las personas juzguen las ideas
Cuando las personas desorganizan sus trabajos

Necesidades: Actividades donde exista el orden
Tiene que generar independencia a la hora de realizar alguna actividad

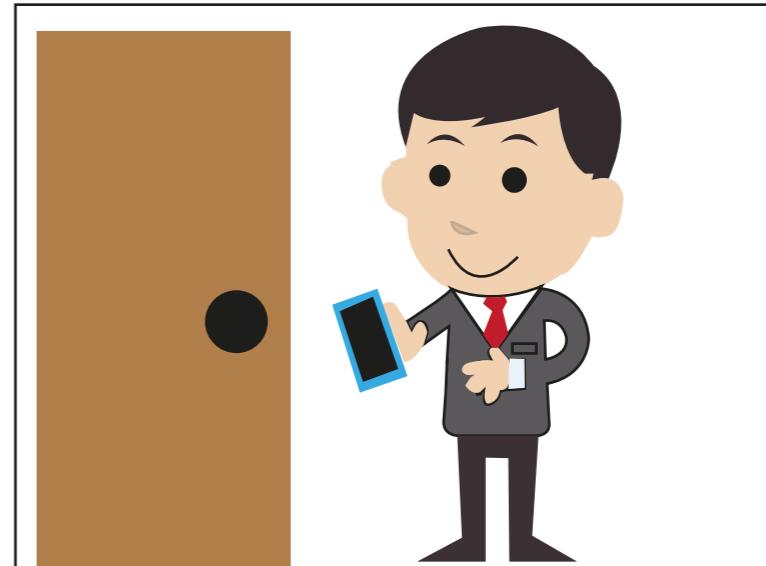
Actividades que exploten la imaginación

Miedos: La ignorancia

El desorden,

La quietud

Richy Sistematico



Edad: 18 años

Estudios: diseño gráfico

Situación familiar: Soltero, vive con sus padres y un hermano

Residencia: Medellín

Personalidad: Creativo

Inteligente

Ordenado

Independiente

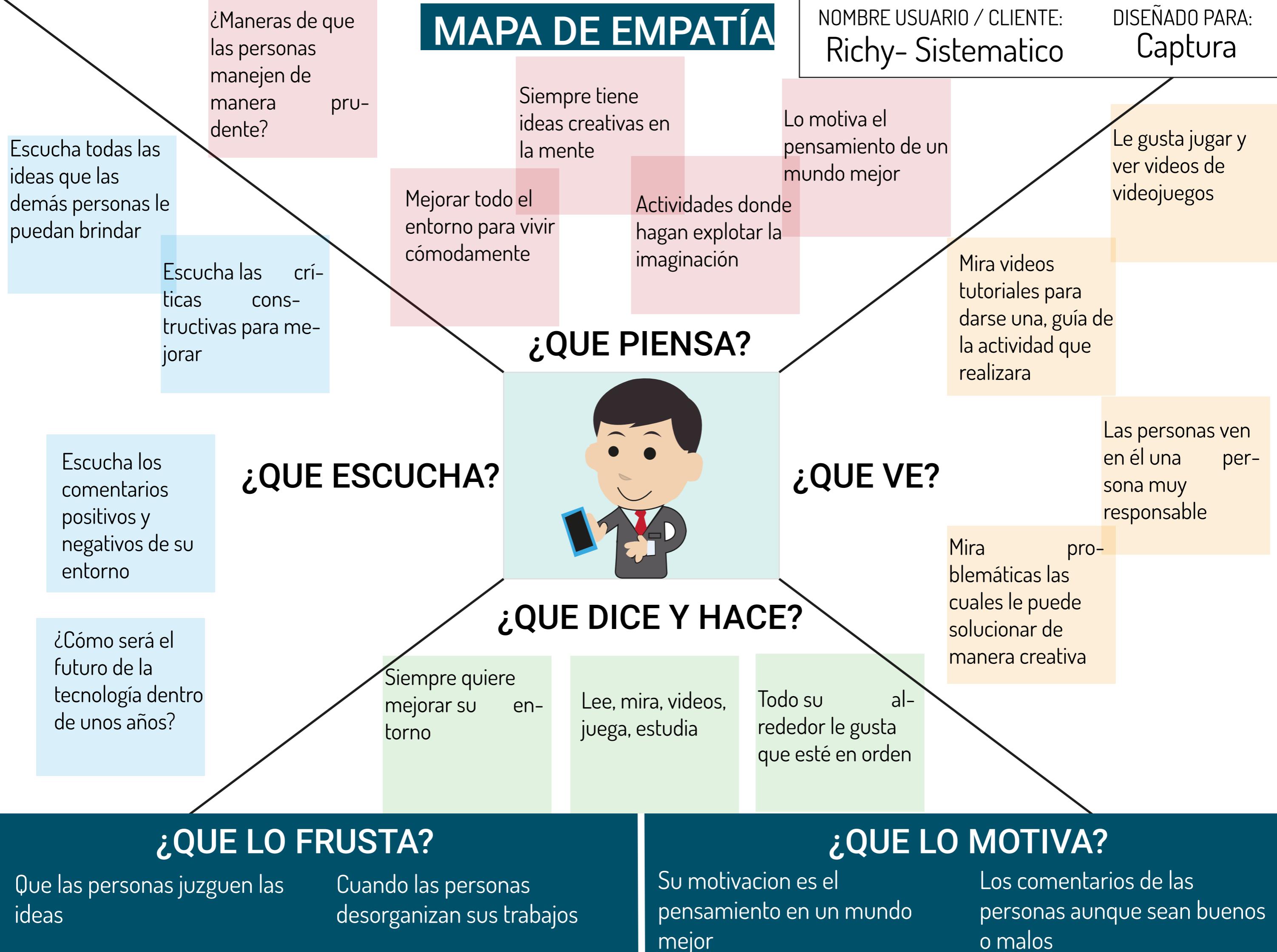
Colaborativo

Amable

MAPA DE EMPATÍA

NOMBRE USUARIO / CLIENTE:
Ricky- Sistematico

DISEÑADO PARA:
Captura



DESCRIPCION DEL JUEGO

Nombre del juego: Runcap

Misión: Manten el límite de velocidad establecido

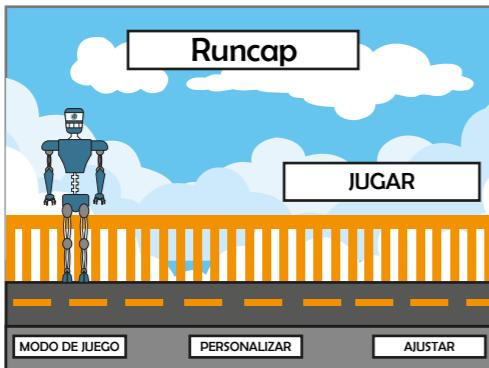
El juego es un runner 2D en el cual estamos siendo acompañados del robot CAPTURA en nuestro viaje por carretera mientras cumplimos con los respectivos límites de velocidad de cada zona.



Como se juega: El juego será un runner en 2D en el cual el personaje (John Blade) tendrá que mantener un límite de velocidad establecido en la vía mientras lo acompaña el robot CAPTURA, asegurándose de que cumpla con los límites.

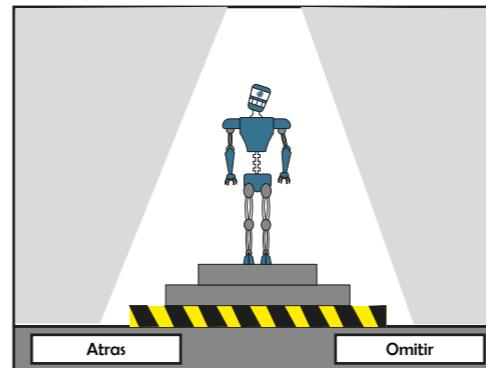
COMO JUGAR

1



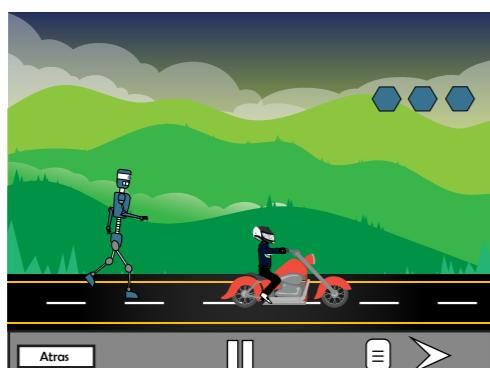
Aquí podrás ver el menú principal de Runcap el cual se encontrara varias opciones, las cuales puedes presionar para una mejor experiencia

2



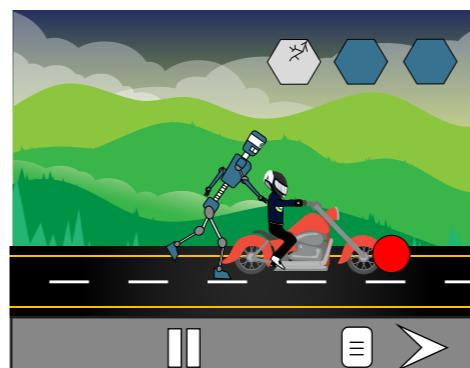
Aqui podras ver la animacion de inicio del juego en el que se explicara un poco sobre la historia de Captura y como afecta a Jhon Blade

3



En la jugabilidad ya empe-zamos a manejar a Jhon Blade que esta siendo perseguido por Captura

4

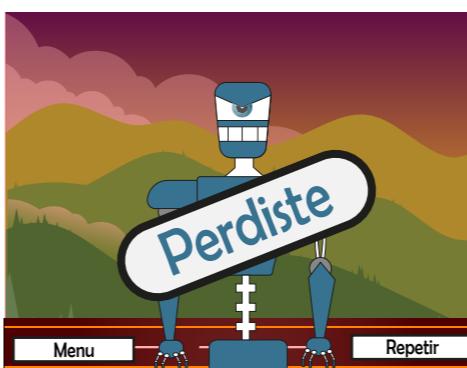


Aqui podemos ver los puntos limites de velocidad, si se pasa Captura se encar-gara de restarle un punto de vida

Aquí podrás ver la animacion de victoria de Jhon Blade



Aquí podrás ver la animacion de derrota de Jhon Blade



5

6

IDENTIDAD BASICA

Nuestra marca se define como un imagotipo debido a que es una fusión entre logotipo y simbolo.



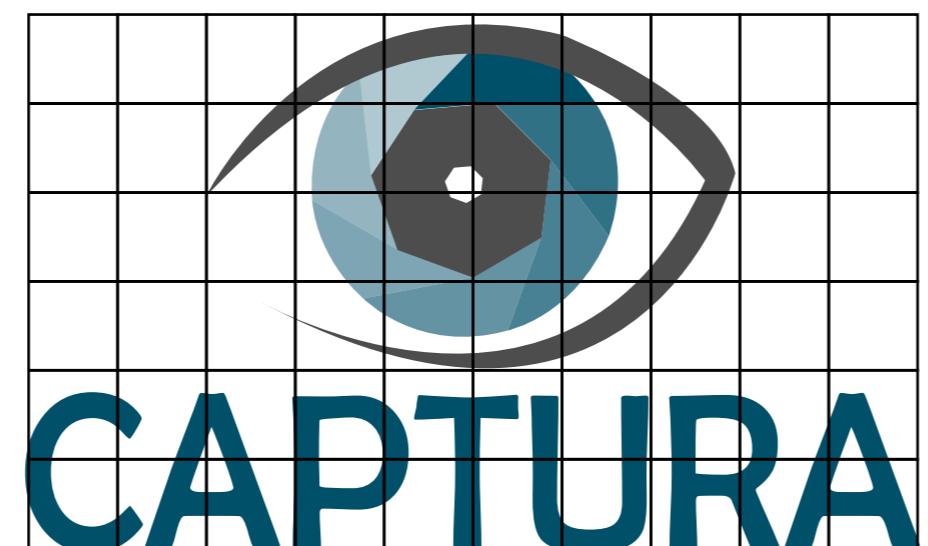
PLANIMETRIA



10x

$$6x \quad \square = x$$

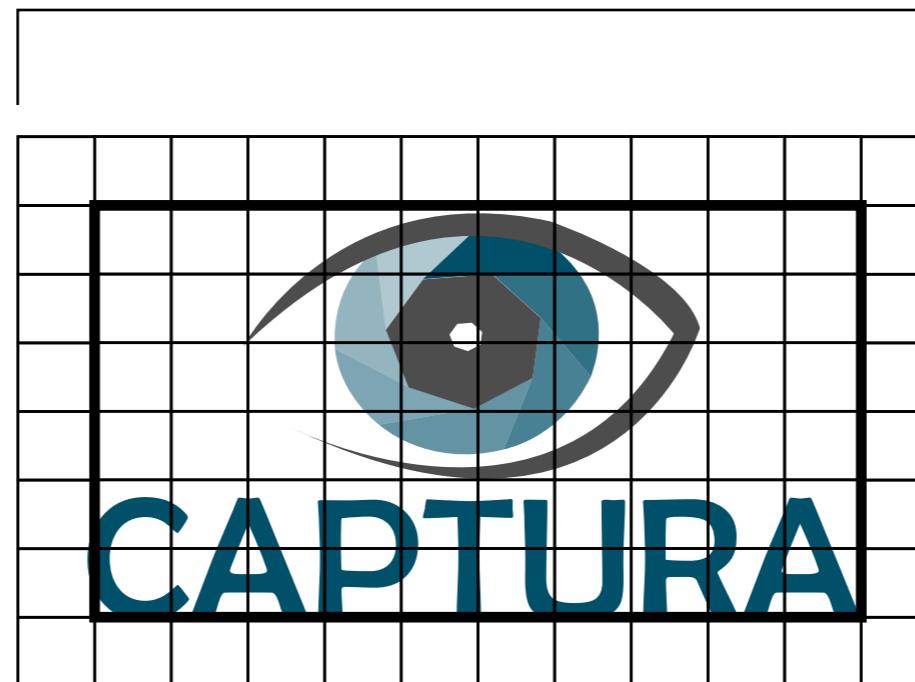
AREA DE SEGURIDAD



$$\begin{array}{l} 4x \quad \square = x \\ 2x \end{array}$$

TAMAÑO MAXIMO Y MINIMO PERMITIDO

12x



8x

