

# PROYECTO FINAL

## Producción Audiovisual Interactiva II

Garro Milagros , Ventimiglia Lis , Viera Lucía

.ldcv {2024}

## Tema

Contaminación lumínica

## Experiencia inicial

*Apagar las luces para ver las estrellas.*

Imagina una experiencia web donde debes apagar todas las luces de los apartamentos antes de que el tiempo se agote. Si logras hacerlo a tiempo, las estrellas comienzan a brillar en el cielo nocturno. Sin embargo, no será fácil: un gato podría aparecer inesperadamente y una rata correrá velozmente escapando de él, distrayéndote de tu objetivo. ¡Solo los más atentos conseguirán ver el cielo estrellado!

## Experiencia del producto final

*Apagar las luces para ver las estrellas.*

*Imagina una experiencia web donde apagas todas las luces de la ciudad para descubrir un cielo lleno de estrellas. Un gato te acompaña en el recorrido, guiándote mientras apagas cada luz. Si decides interactuar con el gato, todo se reinicia, devolviéndote a la realidad.*

## ¿Quién va a utilizarlo?

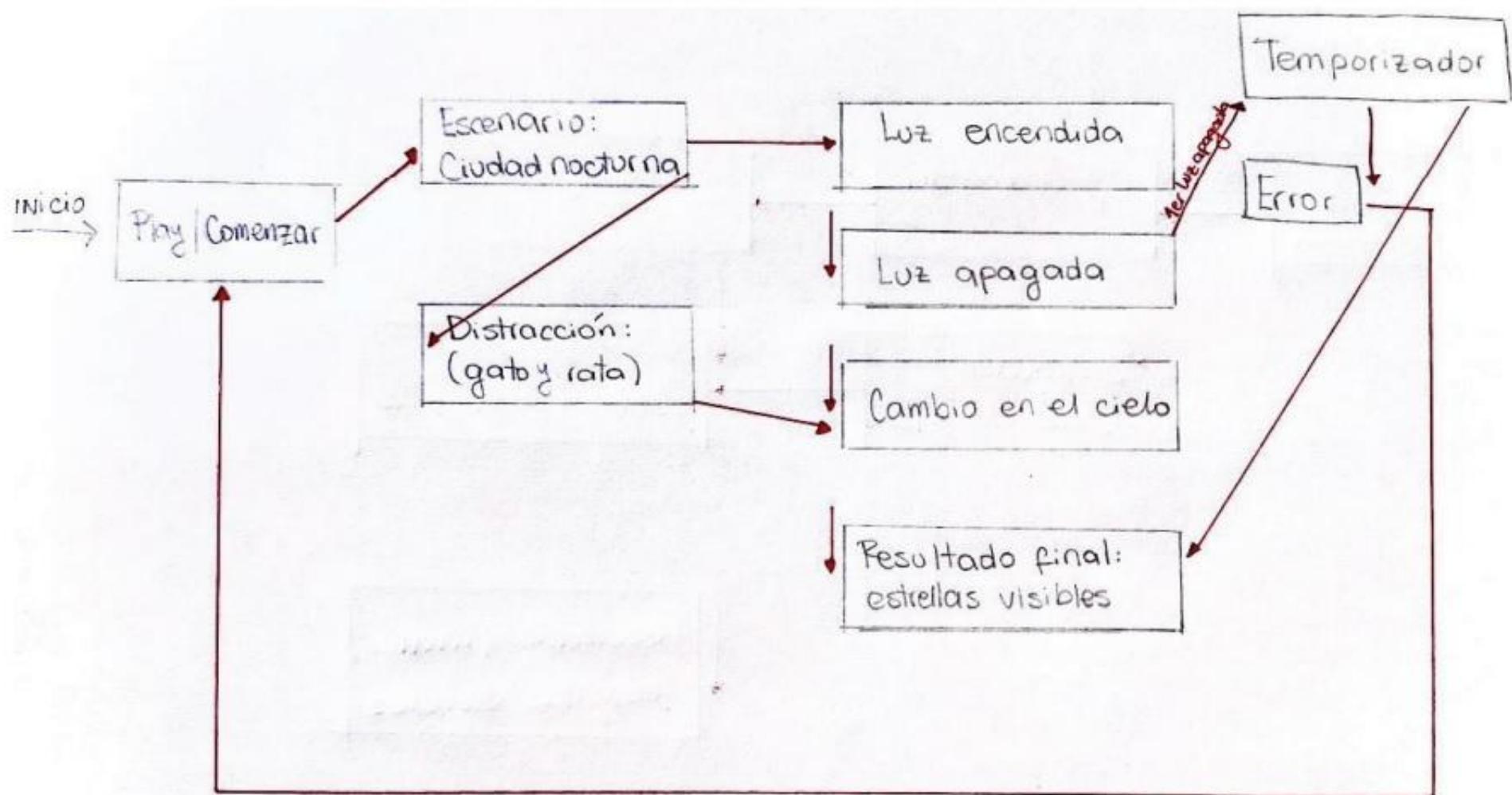
- Edad: 12-26 años
- Sexo: Indiferente
- Idioma: Español
- Localización geográfica: Países hispanohablantes
- Ocupación: Estudiantes, técnicos y profesionales, empleados, desempleados
- NSE (Nivel socioeconómico) : Clase media
- Gustos e intereses: Personas que les gusten las experiencias lúdicas innovadoras, los gatos, los cielos estrellados; aquellos interesados por la contaminación lumínica

## ¿Qué hará ese usuario?

- Objetivo: Concientizar a los jugadores sobre la contaminación lumínica
- Requisitos del sistema: Ciudad con luces encendidas que permitan la interacción para apagarlas, temporizador\*, cielo nocturno con estrellas apenas visibles, elementos de distracción\*.

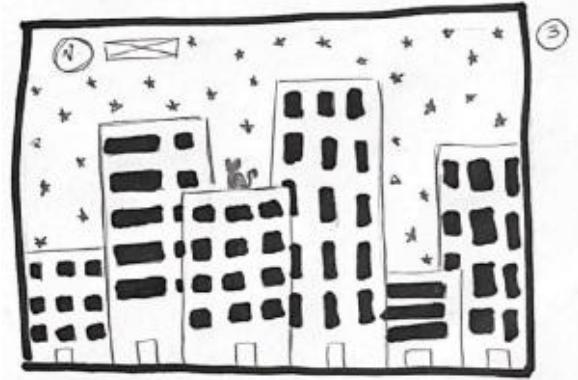
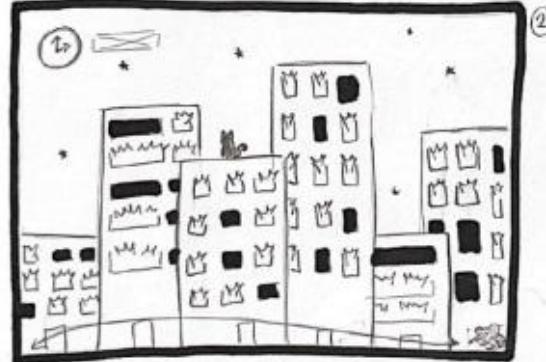
\*elementos que posteriormente debido a devoluciones fueron descartados

## Diseño semántico

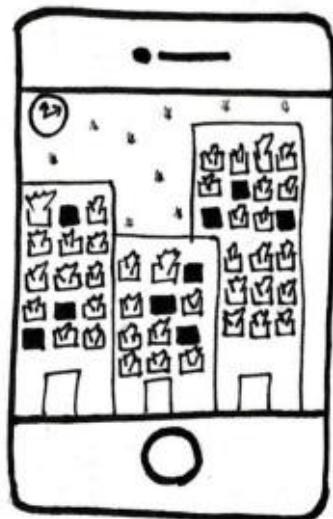
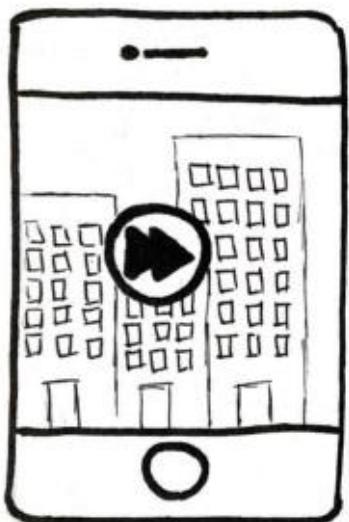


## Bocetos wireframes del producto

VERSIÓN PC



VERSIÓN MÓVIL

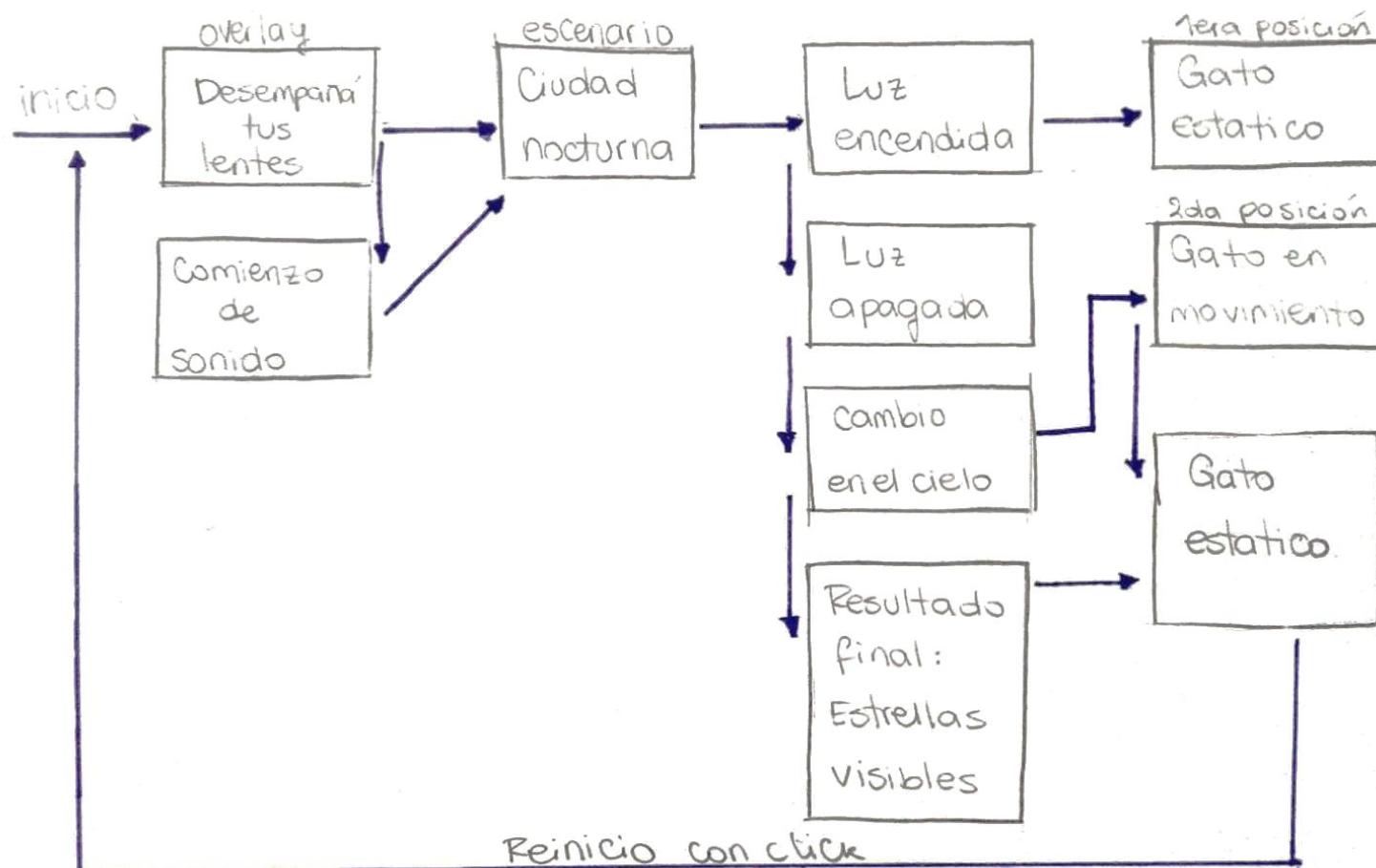


## Devolución docente

*“Instancia correctamente presentada, aunque recuerden que no es un “juego” sino una experiencia lúdica. Valoramos el escenario lumínico. Sugerimos simplificarla, para que puedan realizarla sin inconvenientes de acuerdo a lo dado en clase. Wireframes y diseño semántico acorde. Sigan avanzando.”*

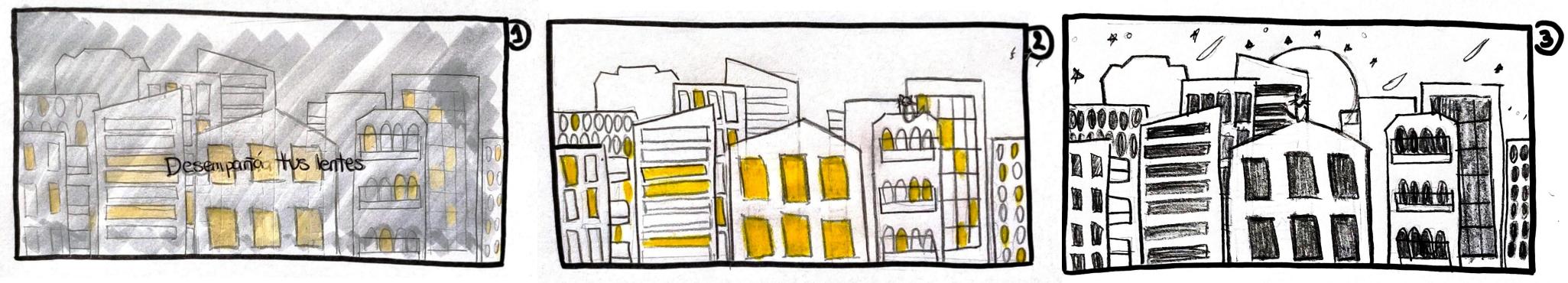
Tras ésta devolución decidimos realizar algunas modificaciones con el fin de mejorar nuestro proyecto, algunas de ellas fue quitar el temporizador y eliminar el botón de inicio.

## Nuevo diseño semántico

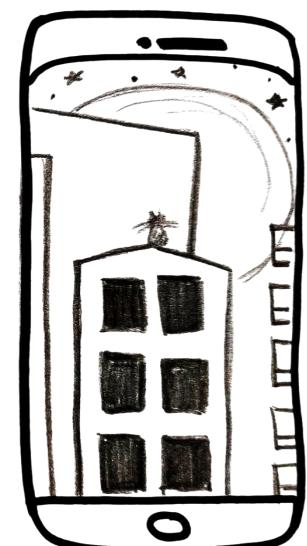
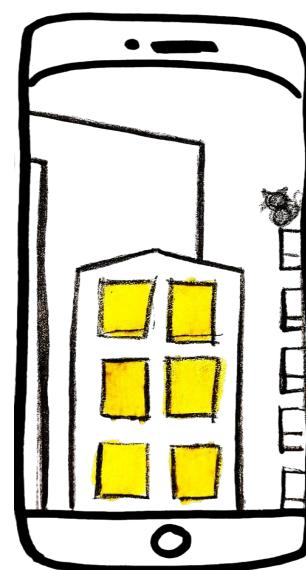


# Nuevos bocetos Wireframes

VERSIÓN PC

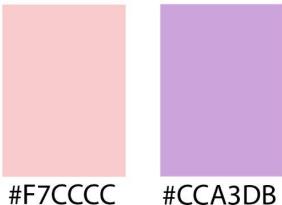


VERSIÓN MÓVIL

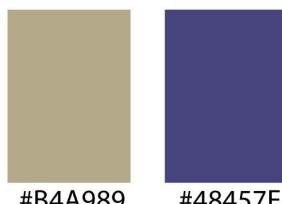
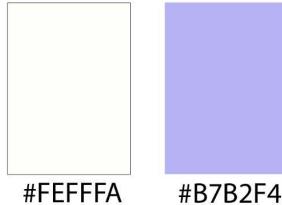


## Paleta de colores

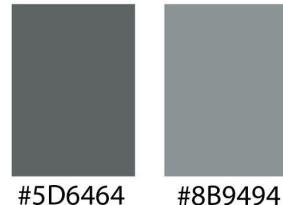
EDIFICIOS



LUCES



GATO



## Tipografía

Doto

Font Family: Doto  
Font Style: Regular

Bold 700

a b c d e f g h i j k l

m n ñ o p q r s t u v

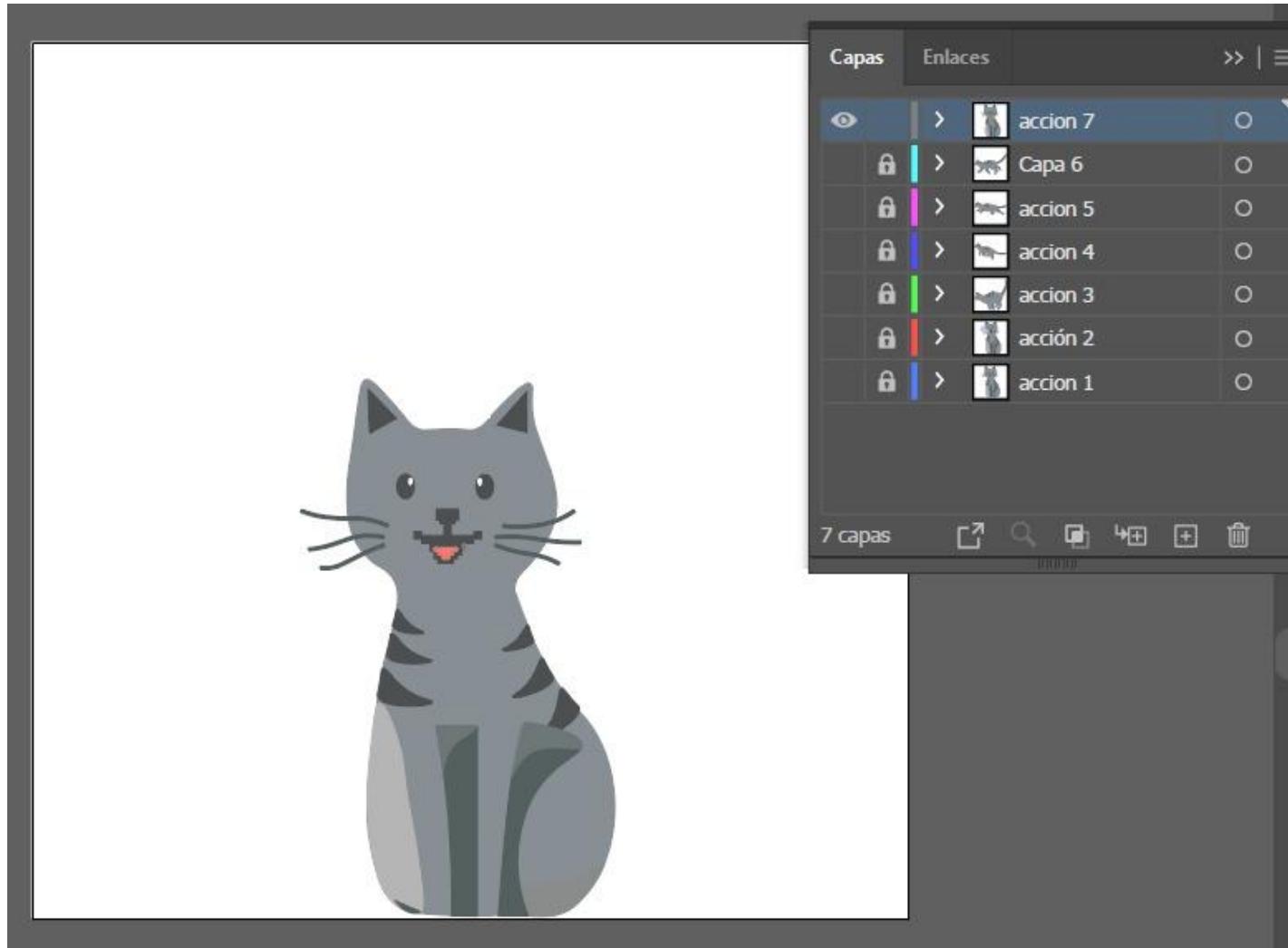
w x y z

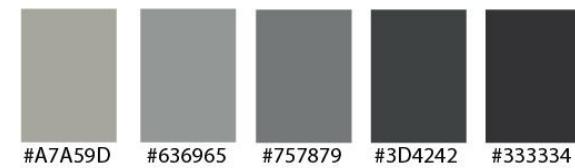
## Elección tipográfica y paleta cromática

La tipografía se llama Doto Bold y elegimos utilizarla debido a que sigue la estética visual de la ilustración que diseñamos para la ciudad. Esto alude a los edificios y a las ventanas interactivas con esas formas geométricas planas. Además creemos que acompaña perfectamente a la frase escrita “*Desempaña tus lentes*”.

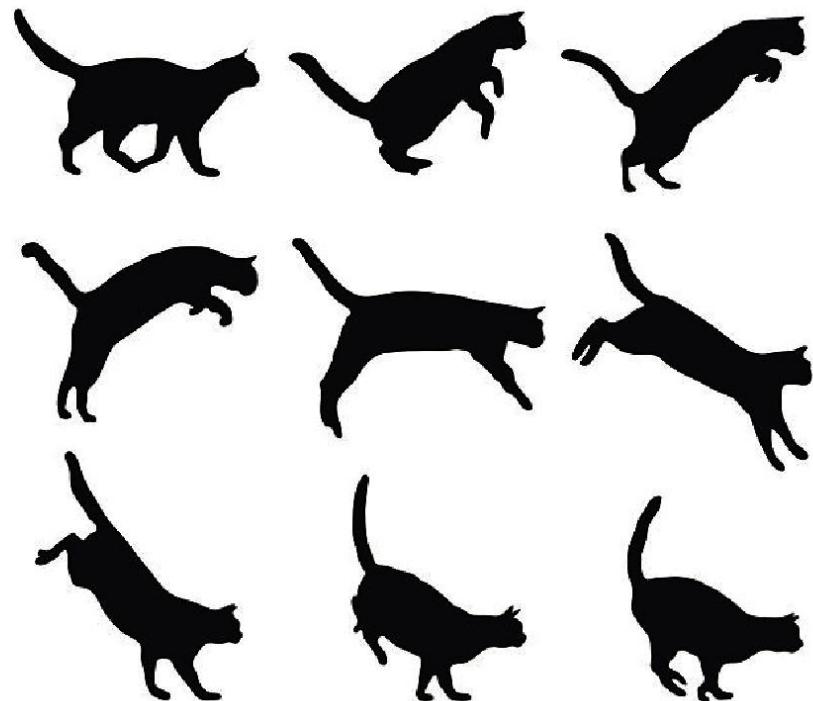
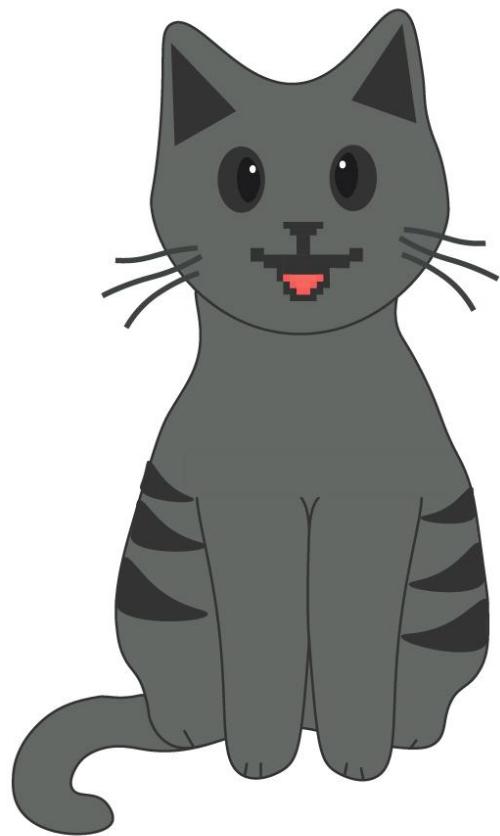
Como nuestra temática ocurre en la noche, decidimos utilizar una paleta cromática principalmente de azules y violetas; y para dar sensación de que hay luces prendidas, decidimos optar por unos tonos más amarillentos pero no tan llamativos como sí lo es el color principal de las ventanas interactivas.

## Creación del gato (proceso)

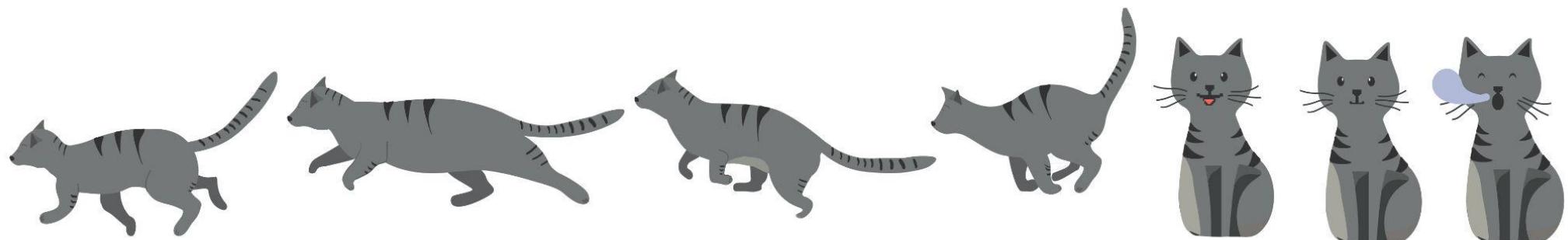
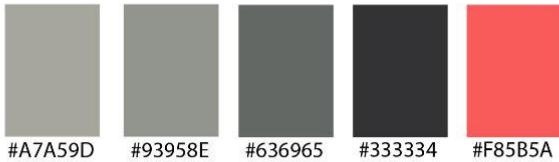




Pruebas de color

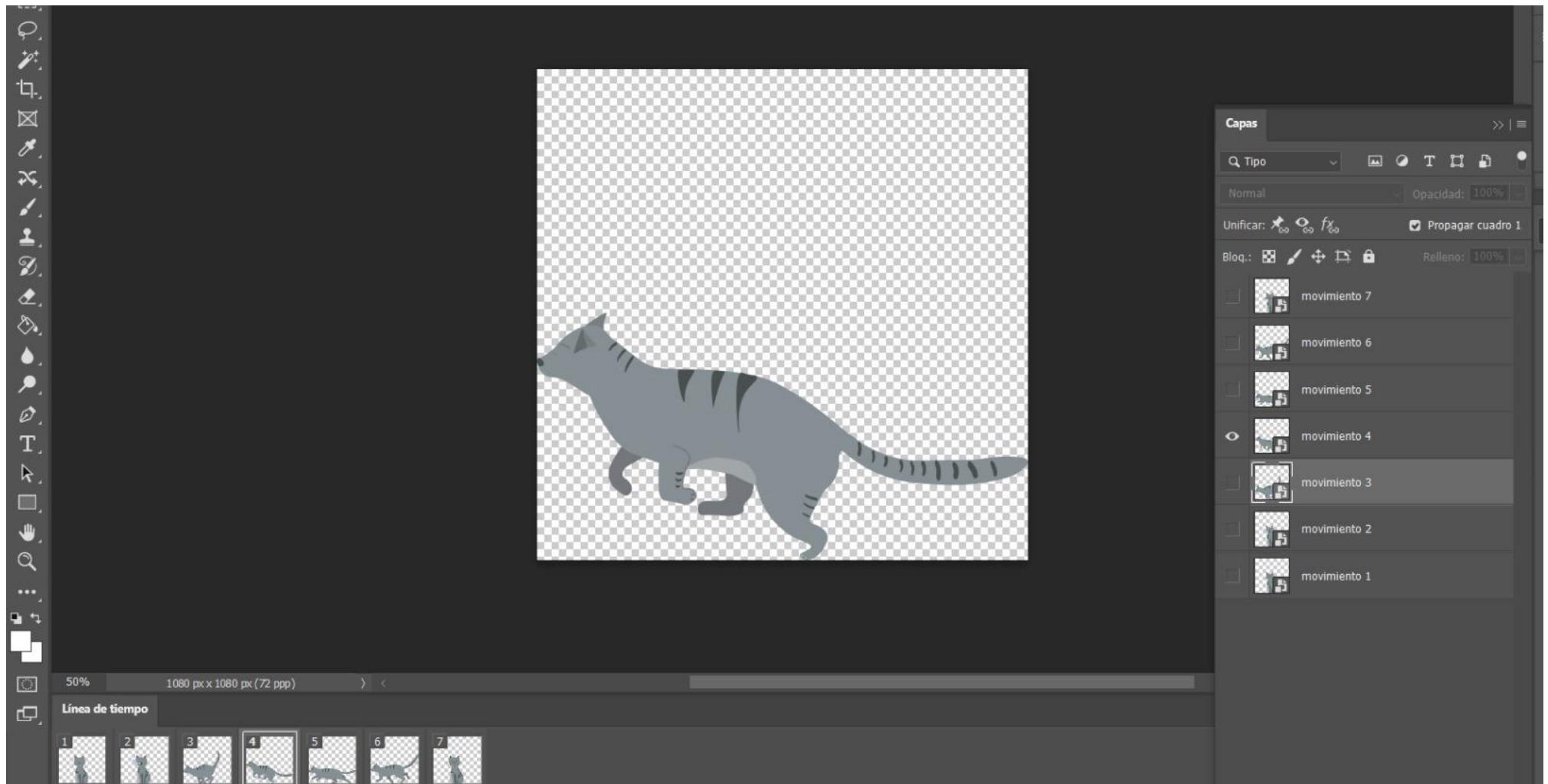


# Creación de ilustraciones para gif



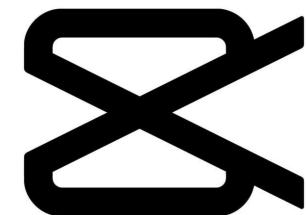
Ilustraciones en Ai

# Gif



Línea de tiempo en PS

## Sonidos



Descargas

Edición en Capcut

## Primeras ilustraciones para el fondo



Ilustraciones en Ai

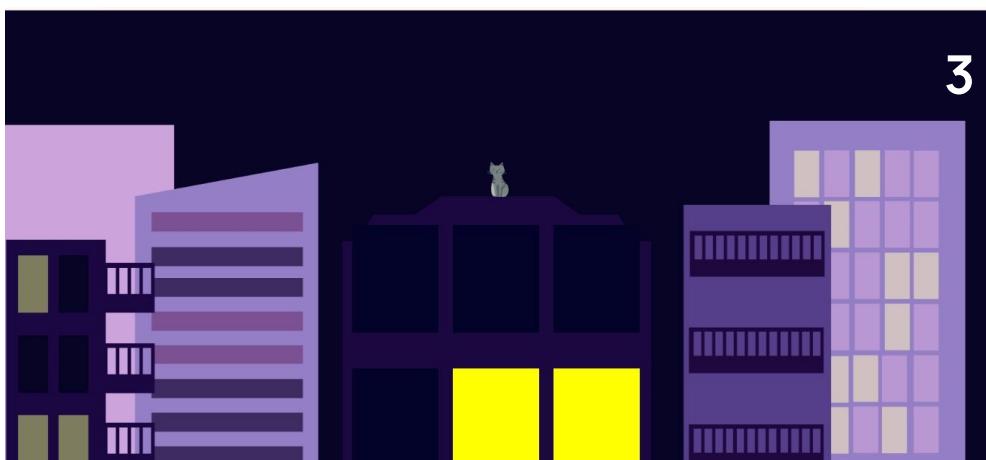
# Pre-entrega



1



2



3



4

## Testeo entre pares

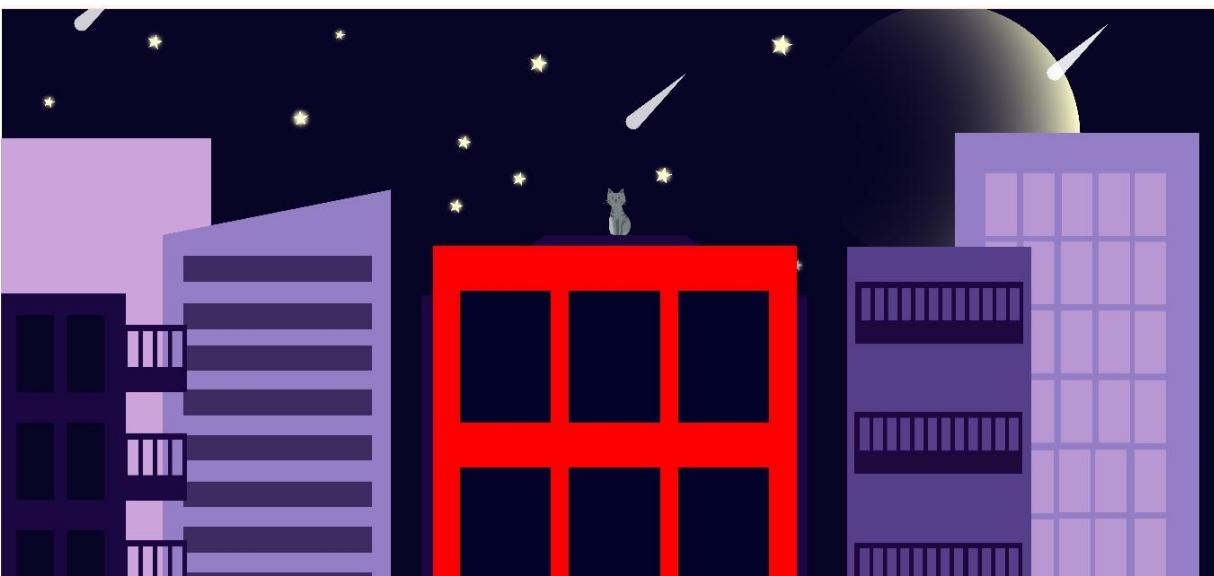
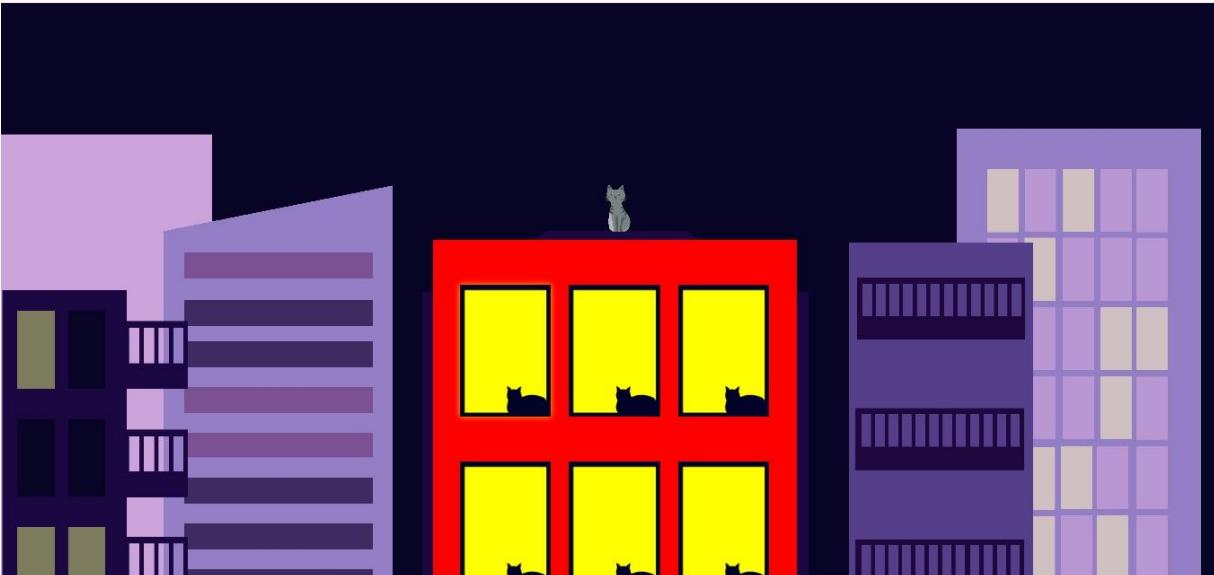
La instancia de testeo de nuestro prototipo fue grata, ya que los usuarios vivieron una experiencia satisfactoria e intuitiva.

Sus reacciones fueron positivas a lo largo de toda la experiencia, haciendo comentarios como: “wow”, “me encanta”, “les quedó buenísimo”, “que satisfactorio”, “sorpresa”. Además, dijeron que les hubiera gustado que aparezcan cosas en las ventanas, por ejemplo, “ojos”.

Concluimos de todo esto que los usuarios quedaban recargando la página una y otra vez ya que querían seguir clickeando más “ventanas”, por lo que nos hace pensar que deberíamos fortalecer este aspecto de nuestra experiencia.

La solución sería agregar más ventanas o hacer un recargo de página interactivo (“botón” que siga la estética y se unifique con el resto).

## Proceso / edificio central en css



# Ilustraciones para el fondo terminadas



Ilustraciones en Ai



Ilustraciones en Ai

# Producto final



1

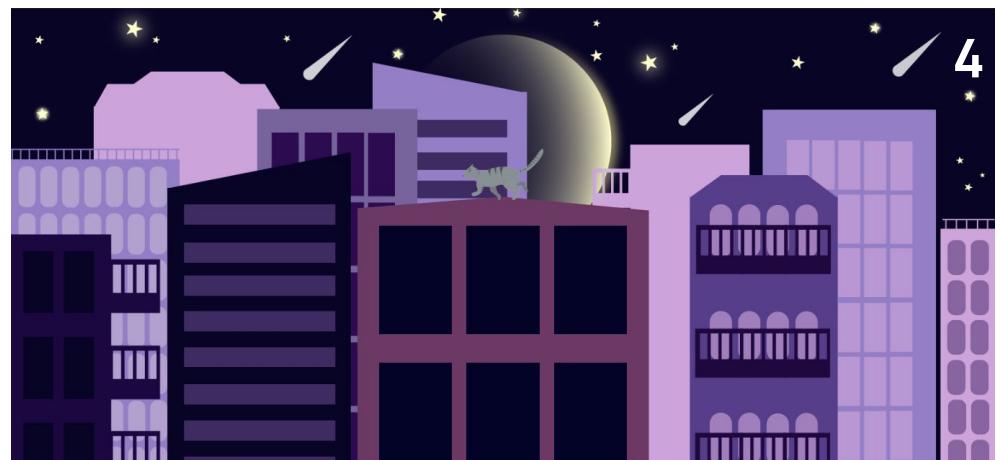
Desempaña tus lentes



2

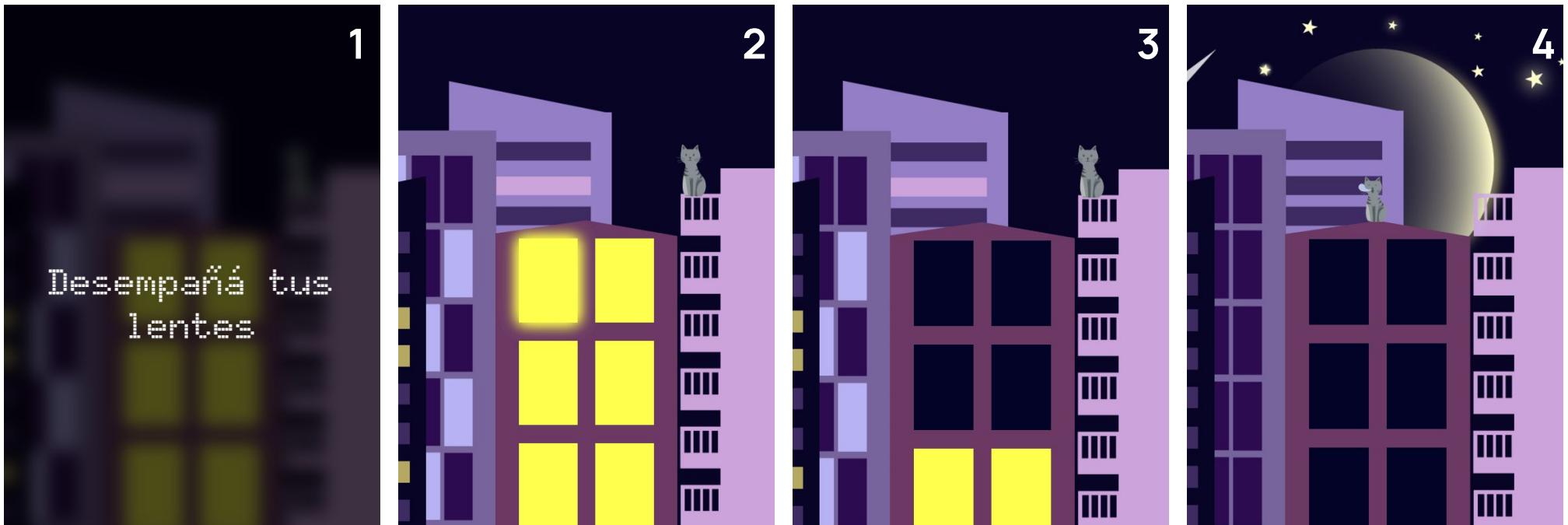


3



4

## Versión responsive



Responsivo desde Chrome  
Formatos: 768px 480px y 320px(imagen)

# ¡Gracias por ver!

Aguante <!PAI>

