

Soroll

Llenguatge Multimèdia
UAB

Grup 1
Ivette Aldana
Blanca Benito
Pol Bellavista
Marta Escudero
Berta Rabascall

Índex

1. Introducció (QUÈ?)
 - 1.1. Context
 - 1.2. Justificació del títol
 - 1.3. Idea-Storyline
 - 1.4. Tractament
 - 1.5. Objectius
 - 1.6. Metodologia
 - 1.7. Equip
2. Marc teòric (COM?)
 - 2.1. Conceptes clau a definir
 - 2.2. Referents (benchmarking)
 - 2.3. Desenvolupament marc teòric
3. Guió audiovisual (COM?)
 - 3.1. Sinopsi
 - 3.2. Escaleta
 - 3.3. Guió (tècnic, literari, total)
 - 3.4. Storyboard
4. Arquitectura de la informació (COM?)
 - 4.1. Llista i descripció de plataformes
 - 4.2. Arbre de navegació (mapa de continguts)
 - 4.3. Diagrama de flux (sistema d'interacció)
 - 4.4. Altres documents entregables
5. Disseny d'interfície (COM?)
 - 5.1. Identitat corporativa
 - 5.2. Logotip
 - 5.3. Metàfora gràfica
 - 5.4. Colors corporatius
 - 5.5. Tipografia
 - 5.6. Esbossos (Wireframes)
 - 5.7. Disseny de la interfície: pàgina inicial i de segon nivell
 - 5.8. Descomposició esquemàtica dels diferents nivells i subnivells
6. Conclusions
7. Referències
8. Anexos

Índex de taules

- Figura 1 - Benchmarking funcional. Elaboració pròpia.
- Figura 2 - Benchmarking estètic. Elaboració pròpia.
- Figura 3 - Fragment de la pàgina web MITECO.
- Figura 4 - Fragment de la pàgina web IBERDROLA.
- Figura 5 - Fragment de la pàgina web OCE.
- Figura 6 - Fragment de la pàgina web del projecte TÀNIA.
- Figura 7 - Fragment de la pàgina web ECODES.
- Figura 8 - Escaleta. Elaboració pròpia.
- Figura 9a i 9b - Storyboard. Elaboració pròpia.
- Figura 10 - Arbre de navegació. Elaboració pròpia.
- Figura 11 - Logotips. Elaboració pròpia.
- Figura 12 - Paleta de colors. Elaboració pròpia.
- Figura 13 - Tipografia. Elaboració pròpia.
- Figura 14 - Wireframes. Elaboració pròpia.

Introducció (QUÈ?)

1.1 Context

La contaminació acústica és una de les formes de contaminació més invisibles però alhora més perjudicials per a la salut de les persones. A diferència d'altres problemàtiques ambientals, el soroll sovint es percep com una molèstia quotidiana inevitable, i això fa que no se li presti prou atenció. Malgrat això, estudis científics han demostrat que l'exposició continuada a nivells alts de soroll pot provocar problemes de salut com estrès, ansietat, trastorns del son, dificultats de concentració i fins i tot malalties cardiovasculars.

Aquest fenomen és especialment preocupant en ciutats grans i dinàmiques com Barcelona, on el trànsit, les obres, la música alta en locals comercials i altres fonts de soroll generen un ambient constantment saturat de sons. La manca de regulació i espais de silenci dificulta que els ciutadans puguin trobar moments de tranquil·litat en la seva rutina diària.

El nostre projecte audiovisual, titulat *Ecos d'una Ciutat Sorollosa*, neix amb l'objectiu de posar en relleu aquesta problemàtica a través d'una narrativa cinematogràfica immersiva. El curtmetratge busca generar una reflexió en l'audiència i contribuir a la presa de consciència sobre la importància de crear espais urbans més equilibrats en termes acústics.

1.2 Justificació del títol

El títol *Ecos d'una Ciutat Sorollosa* està pensat per transmetre la sensació de permanència del soroll en el nostre dia a dia. La paraula "ecos" simbolitza la manera en què els sons es repeteixen, es reforçen i es propaguen dins l'entorn urbà, mentre que "Ciutat Sorollosa" evidencia el problema central del curtmetratge: la impossibilitat d'escapar del soroll en un espai urbà contemporani.

Aquest títol reflecteix la temàtica de la peça audiovisual i alhora juga amb una metàfora sobre la petjada acústica que deixen les ciutats modernes en la vida de les persones. A més, evoca una sensació de repetició i permanència, fent que l'espectador pugui connectar ràpidament amb el concepte que volem transmetre.

1.3 Idea - Storyline

El curtmetratge explica la història d'un home que intenta trobar tranquil·litat a Barcelona, però es veu constantment envoltat de soroll. A mesura que recorre diferents indrets de la ciutat, des de carrers transitats fins a parcs i zones residencials, descobreix que el soroll és omnipresent i que no hi ha cap espai de veritable silenci.

El moment clau de la història arriba quan entra al metro i, per un instant, experimenta un silenci absolut i surrealista. Aquest breu descans auditiu contrasta radicalment amb el caos sonor que ha viscut fins aquell moment. Tanmateix, el retorn abrupte del soroll immediatament després simbolitza la impossibilitat d'escapar-ne.

Finalment, el protagonista es gira cap a la càmera i llança un missatge directe a l'audiència, fent una crida a la reflexió sobre la contaminació acústica i la seva presència ineludible en la societat actual.

1.4 Tractament

El tractament visual i sonor del curtmetratge ha estat dissenyat per aconseguir una experiència immersiva i impactant. Es fa ús de diversos recursos cinematogràfics per reforçar la temàtica de la història:

- **Contrast entre caos i silenci:** Lús del so serà fonamental per representar la contaminació acústica. Moments de soroll intens es combinaran amb pauses sobtades de silenci absolut per destacar la sensació d'opressió i alleujament.
- **Moviments de càmera dinàmics:** La càmera seguirà el protagonista de manera propera, fent ús de plans subjectius per col·locar l'audiència en el seu punt de vista i potenciar la sensació d'immersió.
- **Colors i il·luminació:** El curtmetratge utilitzarà una paleta de colors freds i tons grisos per transmetre una sensació de sobrecàrrega i estrès. A mesura que el protagonista avança en la seva cerca de silenci, els colors es tornaran més càlids, simbolitzant la seva esperança de trobar pau.

A través d'aquests elements, volem aconseguir que l'espectador no només comprengui el problema de la contaminació acústica, sinó que també el senti de manera directa.

1.5 Objectius

L'objectiu principal d'aquest projecte és generar consciència sobre la problemàtica de la contaminació acústica i els seus efectes negatius en la salut i el benestar de les persones. Mitjançant una narrativa audiovisual immersiva, pretenem:

1. **Sensibilitzar el públic** sobre la importància del silenci i la necessitat de preservar espais lliures de soroll.
2. **Fomentar l'empatia** en l'audiència, fent que es posi en la pell del protagonista i experimenti la seva frustració davant el soroll constant.
3. **Proporcionar una experiència audiovisual impactant** que vagi més enllà de la informació teòrica i que realment faci reflexionar els espectadors sobre el seu entorn sonor.
4. **Promoure el debat públic** sobre la regulació del soroll en espais urbans i el dret al silenci com una necessitat bàsica per al benestar de les persones.

1.6 Metodologia

El desenvolupament del projecte s'ha estructurat en diverses fases:

- **Investigació prèvia:** Recopilació d'informació sobre la contaminació acústica i el seu impacte, així com l'anàlisi d'altres produccions audiovisuals que han tractat temes similars.
- **Producció audiovisual:** Gravació del curtmetratge en diferents localitzacions de Barcelona, amb un enfocament especial en la captació i manipulació dels sons ambientals.
- **Postproducció sonora:** Edició i tractament del so per aconseguir un efecte immersiu. S'inclouran contrastos entre moments de silenci absolut i explosions de soroll per potenciar el missatge del curtmetratge.
- **Test d'impacte:** Visualització del curt per part d'un grup reduït d'espectadors per avaluar la seva eficàcia i realitzar ajustos en la narrativa o el so si és necessari.

1.7 Equip

El projecte ha estat desenvolupat per un equip multidisciplinari amb diferents àrees d'especialització:

- **Marta Escudero:** Disseny gràfic i presentació visual del curtmetratge.
- **Ivette Aldana:** Guionista i responsable de la narrativa audiovisual.

- **Berta Rabascall:** Redacció de continguts i missatges de conscienciació.
- **Pol Bellavista:** Direcció, gravació i supervisió d'efectes visuals.
- **Blanca Benito:** Enginyeria de so i muntatge final del curtmetratge.

Marc teòric (COM?)

2.1 Conceptes clau a definir

La primera categoria que considerarem és la temàtica, centrada en projectes que exploren la contaminació acústica o l'impacte del soroll en la vida urbana. Seleccionarem obres audiovisuals, documentals, llibres o projectes interactius que tinguin un enfocament similar al nostre, facilitant l'aprenentatge a partir d'experiències que tracten aquesta problemàtica. Per exemple, projectes com *In Pursuit of Silence* i *The Quiet Racket* exploren les conseqüències del soroll des d'un punt de vista narratiu i ofereixen idees sobre com estructurar una narrativa al voltant del tema.

Un altre aspecte que considerarem és la manera en què el soroll és presentat: com afecta la vida quotidiana, les relacions humanes i el benestar general. Aquests projectes també poden oferir perspectives sobre com construir una narrativa que no només sigui informativa, sinó que també provoqui una reflexió més profunda en l'audiència. La incorporació de referències de projectes amb objectius narratius similars ens pot ajudar a enfortir el missatge del nostre curtmetratge, i garantir que sigui atractiu i impactant.

A la categoria estètica, ens centrem en la qualitat visual i en les innovacions audiovisuals dels projectes seleccionats. És important trobar obres que, mitjançant l'ús creatiu del so, les imatges o la interactivitat, puguin aportar idees noves per enriquir l'aspecte visual del nostre curtmetratge. Obres com *Sound of Metal* i *The Sound of Silence* han utilitzat tècniques de so immersives per reflectir la perspectiva dels seus protagonistes en relació amb el soroll, una estratègia que pot inspirar l'estètica del nostre treball.

També considerarem projectes que utilitzin paletes de colors, efectes visuals o dissenys gràfics que es distingeixin per la seva singularitat i per la seva capacitat per captivar l'audiència. Projectes com *Koyaanisqatsi*, amb la seva combinació de paisatges industrials i naturals, ens poden aportar idees sobre com visualitzar el contrast entre silenci i soroll en entorns urbans.

A més, la cerca s'estendrà a plataformes com ara llibres, còmics, documentals i pàgines web interactives. Aquesta diversitat de formats ens permetrà comprendre millor com es poden aplicar diferents tècniques creatives en el nostre curtmetratge, i explorar la possibilitat d'inserir elements de disseny digital, animacions o eines interactives que augmentin la participació del públic.

2.2 Referents (benchmarking)

El benchmarking permet localitzar les àrees que necessiten millors, proporcionar dades objectives per il·lustrar la necessitat de canvi en aquestes àrees i conduir a la formulació de plans i iniciatives per dur a terme les millors necessàries, fent-les més efectives (Meade, 1994). Consisteix a establir "comparadors" o benchmarks d'aquells productes, serveis i processos de treball que pertanyen a organitzacions que evidencien les millors pràctiques sobre l'àrea d'interès definida, amb el propòsit de transferir el coneixement de les millors pràctiques i la seva aplicació. El benchmarking és una tècnica per buscar les millors pràctiques que es poden trobar fora o de vegades dins de l'empresa, en relació amb els mètodes, processos de qualsevol tipus, productes o serveis, sempre encaminada a la millora continua i orientada fonamentalment als clients.

El benchmarking implica aprendre del que està fent l'altre i aleshores adaptar les seves pròpies pràctiques segons allò après, fent els canvis necessaris. Cada cop que abordem un nou projecte digital, aquest procés resultarà clau. Una de les primeres etapes és endinsar-nos a estudiar la competència directa o indirecta i adquirir una noció general del que s'està fent a nivell mundial al camp que hem triat. Dins aquesta fase es realitzen els benchmarks, un procés d'anàlisi comparativa de llocs web (i en general tota mena de projectes i obres) en què destaquem els avantatges i els desavantatges d'elements segons criteris de disseny i continguts. L'objectiu principal d'un benchmark consisteix a traduir els resultats de la recerca en bones pràctiques que guiaran les propostes de disseny i el desenvolupament posterior del lloc.

TEMÀTICA			
NOM	PRODUCTOR	URL	BREU DESCRIPCIÓ
Don't Worry Darling	Olivia Wilde 2022	Enllaç	"Don't Worry Darling" ens presenta Alice i Jack en una ciutat aparentment perfecta, Victory. Quan Alice descobreix secrets foscos darrere del seu món idílic, es pregunta fins a quin punt està disposada a sacrificiar-ho tot per trobar la veritat. El film combina suspens psicològic amb misteri.
Eisbär	Grauzone 2018	Enllaç	"Eisbär" de Grauzone és una cançó que combina melodies tranquil·les amb saturació sonora. A través d'un estil minimalist, s'explora la temàtica de l'aïllament i la desconexió emocional. El contrast entre sons lleugers i durs reforça el missatge central, creant una experiència auditiva intensa.
In Pursuit of Silence	Patrick Shen 2019	Enllaç	"In Pursuit of Silence" és un documental que explora el desig humà de trobar silenci en un món saturat de soroll. Patrick Shen investiga com el soroll afecta la nostra salut mental i física, i com el silenci ens pot reconnectar amb nosaltres mateixos i el nostre entorn.
The Quiet Racket	Gerald Potterton 1966	Enllaç	"The Quiet Racket" és una comèdia curta en què un home intenta escapar del soroll incessant de la ciutat per trobar tranquil·litat a la natura. Tot i això, descobreix que fins i tot a la muntanya, el soroll persisteix, oferint un comentari irònic sobre la impossibilitat d'evitar el caos acústic modern.
A History of Silence	The Quietus 2020	Enllaç	"A History of Silence" és un assaig audiovisual que explora l'ús del silenci en la història del cinema, des de directors com Tarkovsky fins a les tècniques modernes. Examina com el silenci pot augmentar la tensió narrativa i crear moments d'introspecció profunda.

Figura 1: Benchmarking funcional. Elaboració pròpia.

ESTÈTICA			
NOM	PRODUCTOR	URL	BREU DESCRIPCIÓ
Sound of Metal	Darius Marder 2019	Enllaç	"Sound of Metal" narra la història de Ruben, un bateria de punk-metal que, en perdre l'oïda, es veu forçat a adaptar-se a un nou estil de vida. La pel·lícula utilitza efectes sonors immersius per reflectir la seva experiència, oferint una poderosa reflexió sobre la pèrdua i la superació personal.
The Sound of Silence	Michael Tyburski 2019	Enllaç	"The Sound of Silence" segueix un home que creu entendre les subtilitats acústiques del món, ajustant el so ambiental per millorar la vida de les persones. Quan troba una dona amb un problema irremediable, la seva perspectiva es veu alterada.
Just Add Water	Katie Ledecky 2024	Enllaç	"Just Add Water" és una biografia inspiradora de la nedadora olímpica Katie Ledecky. El llibre descriu el seu entrenament, la seva mentalitat competitiva i els reptes personals que ha superat en el camí cap a l'èxit. És un relat de treball dur, determinació i la passió per l'esport.
Koyaanisqatsi	Godfrey Reggio 1982	Enllaç	"Koyaanisqatsi" és un documental que explora la relació entre tecnologia i naturalesa, amb l'ús minimalistà del so per destacar la dissonància entre l'acceleració moderna i el ritme natural del món. La seva estètica visual única i la banda sonora de Philip Glass són fonamentals en la seva narrativa.
Noise makes you sick	DW Documentary 2024	Enllaç	"Noise makes you sick" és un documental que explora els efectes de la contaminació acústica en la salut humana i l'ambient. Analitza les fonts de soroll, les seves conseqüències i les possibles solucions per minimitzar l'impacte del soroll en les nostres vides.

Figura 2: Benchmarking estètic. Elaboració pròpia.

ANÀLISI EN PROFUNDITAT DE 5 PROJECTES SELECCIONATS

A. MITECO

L'anàlisi de la pàgina web del MITECO sobre contaminació acústica revela un disseny funcional, amb una combinació de colors que transmet serietat i formalitat. Entre els quals trobem el groc, el gris i el vermell. Tot i que els colors i la forma són adequats per a l'objectiu de comunicació institucional, el disseny és estàndard i manca d'elements visuals atractius o interactius que podrien captar més l'atenció de l'usuari. Pel que fa a l'estrucció, la pàgina està ben organitzada i ofereix una navegació intuïtiva, permetent accedir fàcilment a la informació, amb seccions clarament definides. La navegació i la càrrega de la pàgina són fluides, i els

enllaços funcionen correctament, cosa que garanteix una experiència d'usuari eficient.

Quant al contingut, és pertinent i útil, dirigit tant a ciutadans com a professionals del sector ambiental. La pàgina aborda de manera clara i concisa els conceptes bàsics de la contaminació acústica, les seves fonts, els seus efectes sobre la salut i les mesures legals i polítiques per mitigar-ne l'impacte. Tot i la seva adequació, manca d'elements multimèdia o visuals que puguin fer la informació més accessible i atractiva per a un públic divers. Incorporar vídeos o infografies interactives enriquiria l'experiència de l'usuari i facilitaria una millor comprensió del problema.

Pel que fa a la qualitat tècnica, la pàgina està ben mantinguda, amb continguts actualitzats i documents normatius enllaçats que aporten un valor afegit significatiu, especialment per a aquells que busquen informació oficial. Tot i això, la manca de dinamisme en la presentació fa que l'usuari pugui trobar la pàgina més aviat estàtica i poc immersiva.

The screenshot shows a section of the MITECO website titled 'Contaminación acústica'. On the left, there's a sidebar with a red header 'Contaminación acústica' containing links for 'Ruido' and 'JORNADA DE RUIDO AMBIENTAL 14 DE MAYO DE 2024'. The main content area has a title 'Contaminación acústica' and a sub-section 'CONCEPTOS BÁSICOS DEL RUIDO AMBIENTAL.' Below this, there are several expandable sections: 'NOVEDADES', 'Día internacional de concienciación contra el ruido (24 de abril de 2024)', 'Jornada de ruido ambiental (14 de mayo de 2024)', 'LEGISLACIÓN', and 'OBLIGACIONES DERIVADAS DE LA END Y ACCESO A SICA'. Under the 'CONCEPTOS BÁSICOS DEL RUIDO AMBIENTAL.' section, there is a detailed paragraph about noise pollution, followed by two smaller paragraphs and a note about evaluation indicators.

CONCEPTOS BÁSICOS DEL RUIDO AMBIENTAL.

Se considera contaminación acústica a la presencia en el ambiente de ruidos o vibraciones, cualquiera que sea el emisor acústico que los origine, que impliquen molestia, riesgo o daño para las personas, para el desarrollo de sus actividades o para los bienes de cualquier naturaleza, o que causen efectos significativos sobre el medio ambiente.

El ruido es la transmisión de una energía vibratoria transmitida a través de un fluido (aire en el ruido aéreo y agua en el marino) que llega a nosotros provocando una serie de sensaciones; pero que al contrario que otros sonidos, que pueden transmitirnos información o sensaciones agradables, nos provocan daño o molestia.

Niveles muy elevados pueden provocar sordera o daño temporal o permanente en nuestro oído, pero niveles inferiores a estos suponen interferencia en la comunicación humana o en la percepción de nuestro ambiente. Cada vez existe mayor evidencia científica de que la exposición al ruido provoca una respuesta en el organismo que aumenta el riesgo de padecer graves problemas de salud. Los efectos sobre la naturaleza también son relevantes.

Para la evaluación del ruido ambiental, los indicadores de uso más extendido son los niveles sonoros continuos equivalentes Laeq(T), que representan el nivel de presión sonora producido por un ruido

Figura 3: Fragment de la pàgina web MITECO.

B. IBERDROLA

La pàgina mostra un disseny molt més visual i atractiu en comparació amb altres fonts institucionals. Aquesta pàgina utilitza imatges d'alta qualitat i elements gràfics destacats que ajuden a captar l'atenció de l'usuari des del primer moment. La combinació de colors vius i un estil modern fan que el contingut es presenti de manera més accessible i atractiva, sense perdre la professionalitat. Aquests colors són el verd, blau i blanc, que també es relacionen facilment amb la sostenibilitat. La navegació és clara i intuïtiva, amb una estructura de seccions ben diferenciada, el que facilita trobar informació de manera ràpida i efectiva.

El contingut està orientat a oferir una visió completa i educativa sobre la contaminació acústica, les seves causes, els efectes sobre la salut i el medi ambient, així com les possibles solucions. Es presenta de manera clara i concisa, amb un llenguatge senzill que el fa accessible a un ampli públic, des de persones que tenen un interès general fins a aquells que busquen solucions concretes. Iberdrola aconsegueix transmetre el missatge de forma eficaç, posant èmfasi en les iniciatives de sostenibilitat i les accions que es poden dur a terme per reduir els efectes del soroll.

Pel que fa a la qualitat tècnica, la pàgina es carrega ràpidament i tots els enllaços funcionen correctament. A més, la pàgina és responsiva, la qual cosa garanteix una bona experiència tant

en dispositius mòbils com en ordinadors de sobretaule. L'actualització del contingut sembla ser regular, ja que es fa referència a iniciatives recents i a solucions tecnològiques modernes per combatre la contaminació acústica.

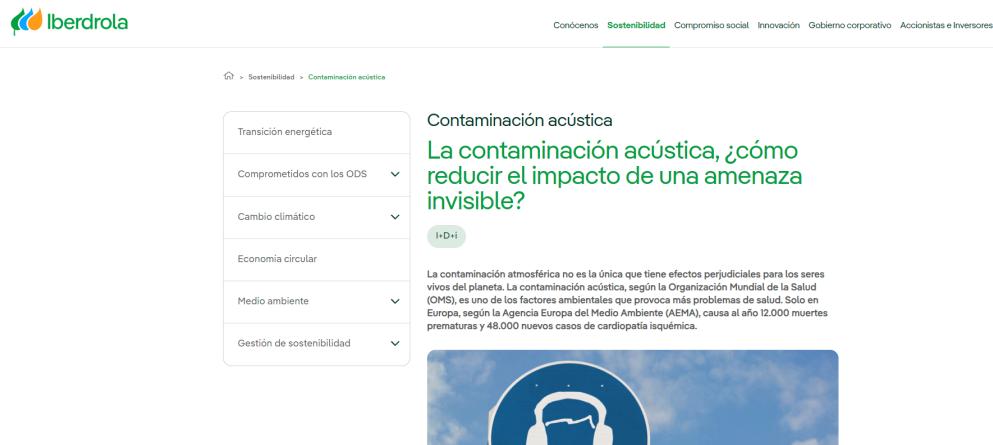


Figura 4: Fragment de la pàgina web IBERDROLA.

C. OCE

L'anàlisi de la pàgina web interactiva de l'Organització per a l'Educació Ambiental (OCE) per calcular la petjada de carboni ofereix una experiència única gràcies a l'ús d'un formulari dinàmic i interactiu. Aquest disseny no només és innovador, sinó que convida l'usuari a participar activament en el procés de recollida d'informació, diferenciant-se així de les pàgines més estàtiques que es limiten a proporcionar continguts informatius. Aquesta interactivitat crea una experiència més personalitzada i directa, fet que fomenta la consciència ambiental de manera molt eficaç.

A més, la presència d'un indicador visual al costat del qüestionari proporciona feedback en temps real sobre l'impacte de les respostes. A mesura que l'usuari completa el formulari amb respostes que impliquen un impacte ambiental negatiu, aquest indicador pot mostrar el grau de sostenibilitat de les seves accions. Així, l'usuari és capaç de veure com les seves respostes afecten la seva petjada de carboni, cosa que fa que l'experiència sigui especialment impactant i educativa.

Pel que fa al disseny, és senzill però funcional, amb un ús de colors (blanc, gris i blau) que facilita la navegació i fa que el formulari sigui visualment agradable. Elements visuals com icones i animacions ajuden a guiar l'usuari durant el procés, assegurant que l'experiència sigui fluida i atractiva. Tot i que aquesta pàgina no tracta directament la contaminació acústica, aquesta estructura interactiva es podria adaptar fàcilment al nostre projecte, oferint una eina on l'usuari pugui entendre de manera més tangible l'impacte de la contaminació sonora.

El formulari és accessible a tot tipus d'usuaris gràcies a un llenguatge clar i senzill, juntament amb una navegació intuïtiva. A mesura que l'usuari introduceix dades, obté resultats immediats, cosa que li dona un feedback instantani i fa que l'experiència sigui gratificant i entenedora. Aquesta aproximació implicativa fa que l'usuari se senti més involucrat i pugui percebre els efectes de les seves accions d'una manera visual.

Quant a la qualitat tècnica, el formulari opera amb gran eficiència, amb una bona velocitat de càrrega i una navegació sense interrupcions. Les animacions i les transicions del formulari són fluides, cosa que assegura una experiència d'usuari de qualitat. Finalment, el disseny és completament adaptable a dispositius mòbils, fet que permet una accessibilitat òptima independentment del dispositiu utilitzat.

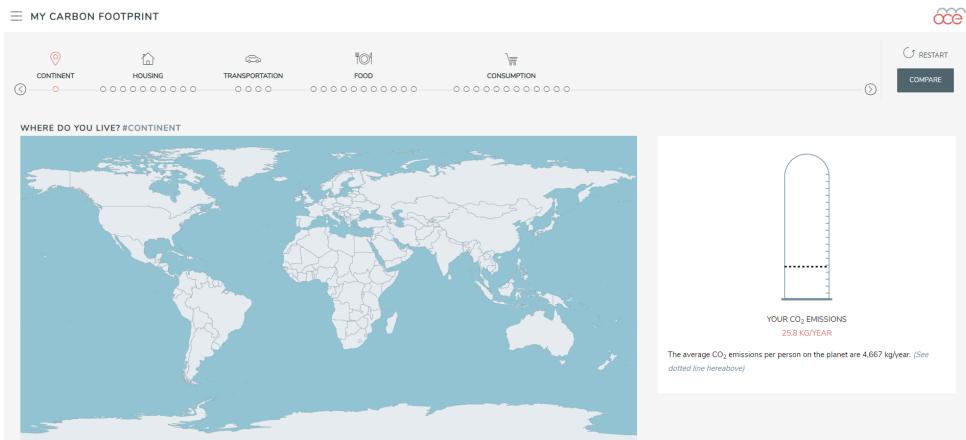


Figura 5: Fragment de la pàgina web OCE.

D. TÀNIA

El projecte TÀNIA, accessible a través de la pàgina web de BIT Habitat, es presenta com una iniciativa que busca combatre la contaminació acústica en zones de Barcelona afectades pel soroll nocturn, especialment vinculat a les terrasses de restauració. El disseny del lloc web reflecteix una apostia clara per la simplicitat i l'eficiència. Amb una estructura neta i funcional, els usuaris poden accedir fàcilment a la informació, ja que la navegació és intuitiva i ben organitzada. La paleta de colors, basada en tons blancs i blaus, aporta una sensació de seriositat i professionalitat, alineant-se amb l'objectiu científic i innovador del projecte.

Pel que fa a la usabilitat, el lloc web ofereix una experiència fluida gràcies a una càrrega ràpida i una navegació clara. A més, està optimitzat per a diferents dispositius, garantint una bona visualització tant en ordinadors com en mòbils. Un aspecte clau que podria ser millorat és la incorporació de més continguts audiovisuals, com infografies o vídeos explicatius, que farien el projecte més accessible per a un públic més ampli. Això també podria augmentar la seva capacitat d'atracció i interacció, especialment si s'inclouessin eines que facilitessin la participació ciutadana, com un sistema per reportar soroll en temps real.

Els continguts textuais de la pàgina són adequats i compleixen amb l'objectiu de comunicar de manera clara les accions del projecte. A través de la ciència ciutadana i l'ús de sensors de soroll portàtils, el projecte proposa un enfocament innovador que busca sensibilitzar la població sobre els efectes del soroll en la salut. La informació es presenta de manera concisa i estructurada, facilitant-ne la comprensió, però es troba a faltar una major interactivitat en la presentació.

En termes de qualitat tècnica, la pàgina no presenta problemes evidents, i els enllaços funcionen correctament. La modularitat de la informació facilita les actualitzacions, un factor important per mantenir el projecte rellevant i actualitzat al llarg del temps. No obstant, la inclusió de més testimonis o dades en temps real podria aportar un valor afegit significatiu.

TÀNIA

Propuesta ganadora de la convocatoria de ayudas para proyectos de innovación urbana "la ciudad proactiva" 2023.

Tània es una iniciativa de ISGlobal, Lichen Innovación Social y Keacoustics.

Aborda la contaminación acústica en espacios tensionados por el ocio nocturno generado por terrazas de restauración.

Con un enfoque integral y multidisciplinar, el proyecto realizará acciones de sensibilización sobre los efectos del ruido en la salud, a través de la ciencia ciudadana y las ciencias del comportamiento y utilizando dinámicas participativas y sensores de ruido portátiles. El proceso de innovación social generará un espacio para el diseño de acciones, el prototipaje colaborativo y la implementación de soluciones ad hoc para los pilotos a partir de tecnología innovadora que incidirá directamente sobre la fuente de ruido de las terrazas.

[Más información](#)



Figura 6: Fragment de la pàgina web del projecte TÀNIA.

E. ECODES

L'anàlisi del projecte "Ruido y Salud en Barcelona" d'ECODES presenta una plataforma enfocada a visibilitzar els efectes de la contaminació acústica sobre la salut dels ciutadans, especialment a les grans ciutats com Barcelona. Aquest informe destaca que la principal font de contaminació acústica és el trànsit, tot i que les queixes més freqüents provenen de la concentració de persones a l'espai públic durant la nit. Els continguts del lloc són molt pertinents per al públic objectiu, amb un enfocament clar en sensibilitzar i promoure la consciència sobre l'impacte del soroll en la salut física i mental.

Pel que fa al disseny, aquest és simple i funcional, adequat per a un projecte informatiu, utilitzant colors neutres i imatges discretes que no distreuen de l'objectiu principal. L'estrucció facilita una navegació intuitiva, amb seccions clarament definides que permeten accedir fàcilment a la informació més rellevant. A nivell tècnic, els enllaços i documents funcionen correctament, i el lloc ofereix informació clara i actualitzada, amb referències a estudis científics recents sobre els efectes del soroll en la salut, com el vincle amb malalties cardiovasculars o trastorns del son.

Tot i ser molt útil com a referència, un punt a millorar seria la incorporació d'elements audiovisuals o interactius que potencien la usabilitat del lloc i facilitin la comprensió per a audiències més àmplies. La plataforma podria, per exemple, utilitzar mapes interactius o gràfics més visualment atractius per comunicar l'evolució de la contaminació acústica en diverses zones de la ciutat. Amb això, ECODES podria ampliar la seva eficàcia i abastar un públic encara més gran.



Figura 7: Fragment de la página web ECODES.

2.3 Desenvolupament marc teòric

En l'anàlisi comparativa dels cinc projectes seleccionats, s'observen diverses diferències i semblances, tant en termes de disseny com de continguts, usabilitat i qualitat tècnica, que ofereixen un panorama ric per guiar el nostre projecte. Els projectes revisats inclouen enfocaments diversos sobre la contaminació acústica, tant des d'un punt de vista informatiu com interactiu. Això ens proporciona referències clares tant per incorporar elements atractius com per evitar els errors observats.

Pel que fa al disseny gràfic, els projectes es poden dividir entre aquells que adopten un enfocament més institucional i estàndard, com el del MITECO, i altres que aposten per una estètica més moderna i atractiva, com el d'Iberdrola. Els primers utilitzen dissenys senzills, amb paletes de colors sobris que transmeten formalitat, però poden resultar poc dinàmics i avorrits per als usuaris. En canvi, Iberdrola destaca per una combinació de colors vius (verd, blau i blanc) i un ús molt més atractiu dels elements visuals, el que fa que sigui més accessible i captivador per a una audiència àmplia. Els projectes interactius com el d'OCE presenten un nivell d'interactivitat que potencia l'experiència de l'usuari, fent-lo més participatiu, cosa que no passa en projectes més tradicionals com el de TÀNIA o ECODES.

A nivell de continguts, tots els projectes proporcionen informació útil i rellevant, però es distingeixen per la manera com la presenten. Per exemple, el projecte de MITECO és exhaustiu en l'explicació de la problemàtica de la contaminació acústica, però ho fa d'una manera molt textual i amb pocs elements visuals. Això es contrasta amb Iberdrola i OCE, que aconsegueixen transmetre el missatge mitjançant gràfics, imatges i eines interactives que fan la informació més digerible. Els projectes com TÀNIA i ECODES presenten informació d'una manera més científica i estructurada, orientada a la sensibilització ciutadana, però sense explotar al màxim els elements visuals que podrien facilitar la comprensió i implicació.

Les diferències responen, en part, al públic objectiu i als objectius de cada projecte. Per exemple, les pàgines de MITECO i ECODES estan destinades a un públic professional o institucional, cosa que explica el seu disseny més sobri i menys interactiu. Iberdrola, en canvi, adopta un enfocament més comercial i orientat al gran públic, la qual cosa justifica l'ús d'una estètica més dinàmica i accessible. Els projectes interactius, com el d'OCE, responen a la necessitat de captar l'atenció de l'usuari a través de la participació activa, fet que enriqueix l'experiència i promou la conscienciació. Aquesta interactivitat no es troba en els projectes més tradicionals, on la informació es presenta de manera més estàtica i formal.

Per al nostre projecte, caldria adoptar una combinació d'elements visuals i interactius per fer l'experiència més atractiva i dinàmica. L'ús de gràfics i vídeos, com es veu en Iberdrola i l'interactivitat d'OCE, són exemples a seguir. La possibilitat de crear eines interactives per involucrar l'usuari, com un mapa de contaminació acústica o eines per mesurar el soroll, són elements que podríem incorporar per augmentar la participació i la comprensió del públic.

D'altra banda, és important evitar l'ús excessiu de textos llargs i poc visuals, com passa amb MITECO i ECODES, ja que això pot dissuadir els usuaris d'aprofundir en la informació. També s'hauria de prescindir d'una presentació massa estàtica, com en el cas de TÀNIA, i buscar maneres més creatives de presentar les dades i les accions que proposem.

En resum, caldrà trobar un equilibri entre una presentació atractiva, dinàmica i accessible, però sense perdre el rigor informatiu, i optimitzar l'experiència d'usuari a través d'una navegació intuïtiva i continguts visuals rics.

3. Guió audiovisual (COM?)

3.1 Sinopsi

Un matí assolellat, el protagonista es desperta amb una sensació de felicitat i llibertat. Avui és el seu dia lliure, i està decidit a gaudir-lo al màxim, aprofitant el temps per relaxar-se i redescobrir la ciutat. Amb energia renovada, surt de casa i respira profundament, preparat per explorar la ciutat amb una nova perspectiva.

Tanmateix, tot canvia quan, després de caminar uns carrers, comença a percebre una sèrie de sorolls molestos. Els sons d'obres, cotxes, crits i sirenes van creixent en intensitat i s'encreuen en una cacofonia insuportable que ofega qualsevol indici de tranquil·litat. La tensió en el seu rostre és cada cop més evident mentre es submergeix en un mar de soroll que li envaeix la ment i li impossibilita trobar la pau que havia esperat.

Desesperat, el protagonista intenta fugir del caos; recorre diversos carrers, canvia de direcció constantment, fins i tot busca refugi dins d'edificis, però el soroll sembla seguir-lo sense aturador. La ciutat es converteix en una gàbia de decibels, i la seva desesperació augmenta a mesura que cada intent de trobar silenci resulta en fracàs. Quan sembla que el soroll no pot ser més intens, experimenta un gir mental: es veu atrapat en una lluita sense sortida contra una força invisible però aclaparadora.

Finalment, arriba al metro i, en un moment quasi surrealista, l'envolta un silenci que sembla impossible. El breu descans de soroll li proporciona una serenor temporal i impactant, com si hagués trobat un oasi enmig del desert acústic. No obstant això, el silenci es trenca bruscament quan el metro s'omple de nou amb els sons estridents de la multitud. Amb una mirada d'angoixa i resignació, el protagonista es gira cap a la càmera, i amb els ulls encesos de determinació, fa una crida potent i directa a prendre consciència sobre la contaminació acústica que ens envolta, deixant en suspens la necessitat de canvi.

3.2 Escaleta

ESCENA	INT/EXT	LOCALITZACIÓ	DIA/NIT	PLA / SEGONS TOTALS	DESCRIPCIÓ	OBJECTIU
1	INTERIOR	PIS	DÍA	PG- Habitació 4s PP- Protagonista obrint els ulls 4s PM- Prota s'aixeca del llit 3s P DETALL-i es posa les sabates 3s	Es comença a despertar el protagonista en un apartament a les 9am	Plans llargs (4-6s) i oberts, que transmeten tranquilitat. So relaxant, silenci
2	INTERIOR	PIS	DÍA	PM- Se'l veu caminar cap a la cuina 3s PM- Encen el llum i agafa els cereals i la llet 4s PM llarg- es prepara el bol i comença a menjar.	El prota esmorça uns cereals en silenci	Plans llargs(4-6s) i oberts, que transmeten tranquilitat So relaxant, silenci
3	INTERIOR	PIS	DÍA	PM llarg- Va cap a l'habitació 3s P DETALL: Agafa les sabates 2s P DETALL. Agafa el rellotge2s P DETALL Agafa la camisa2s P DETALL: Agafa els pantalons2s P Secuencia: Prota ja vestit de cap a peus, agafa les claus i surt 4s PM- Porta tancant-se desde dins 2s	Es prepara per sortir i abandona el pis content.	Plans llargs-mitjans (2-4s) i oberts, que transmeten tranquilitat So relaxant, silenci
4	EXTERIOR	CARRER	DÍA	PM: Prota caminant cap a la càmera tranquil 3s	Surt al carrer on poc a poc s'hi va	..
				PG: carrer mogut amb gent 4s PM: Prota mirant cap als cantons 3s	afegint més soroll.	
5	EXTERIOR	CARRER	DÍA	GPG. Obra carrer i su caminant 3s PG: obra carrer 2s PD: taladradora 1s PD: maons amb cement 1s PM: Cara concentrat 2s PD: jefe cridant 1s PD: runa caient 1s PM: Cara concentrat 2s	Primer es troba el d'una obra.	Plans comencen a ser més curts (2-3s). Varios pla detall de l'obra obrer • taladrador a • maons amb cement • el cap cridant i en resposta un PM del prota (per cada dos pla detalls)
6	EXTERIOR	CARRER	DÍA	PG: Carrer de cotxes 3s PM: Prota caminant 3s PD: Cotxe 2s PD: Claxon 2s PM: Prota amoinat 2s PD: motor 2s PD: obra 2s PM: prota amoinat 2s	.	Moltes avingudes, cotxes. claxons, motor
7	EXTERIOR	CARRER	DÍA	PM: Prota caminant cap a la càmera 2s PD / PM: Conversa dos dones 2s PD: boca nen cridant PD: cotxe derrapant PP: prota amoinat PD: sirena PD: gos bordar PP: prota amoinat PD: obra PD: música a tope d'uns <u>auriculars</u> d'una noia PPP: prota amoinat	Arriba a una zona de bars, gos bordar, discussió veïns, telèfon i noi amb bici. Molt soroll.	i en resposta PP prota (per cada pla detall) Varios pla detall • nen cridant • sirena / ambulància • tornem a veure taladrador a cotxes
8	EXTERIOR	CARRER	DÍA		Pantalla negre i apareix imatge conciliadora	

Figura 8: Escaleta. Elaboració pròpia. 14

3.3 Guió (tècnic, literari, total)

Guió literari						
ESCE NA	ÍNDEX TÈCNIC	ÀNGLE	MOVI MENT DE CÀME RA	IMATGE	DIÀL EG	MÚSICA INCIDE NTAL AMBIEN TAL
1	PG	Neutre Frontal	Fixe	Habitació	-	-
	PP	Neutre Frontal	Fixe	Protagonista obrint els ulls	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	Prota s'aixeca del llit	-	-
	P DETALL	Neutre Frontal	Fixe	i es posa les sabates	-	-
2	PM	Neutre Frontal	Fixe	Se'l veu caminar cap a la cuina	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	Encén el llum i agafa els cereals i la llet	-	-
	PM llarg	Neutre Frontal	Fixe	Es prepara el bol i comença a menjar. 4s	-	-
3	PM llarg	Neutre Frontal	Fixe	Va cap a l'habitació	-	-
	P DETALL	Neutre Frontal	Fixe	Agafa les sabates	-	-
	P DETALL	Neutre Frontal	Fixe	Agafa el rellotge	-	-
	P DETALL	Neutre Frontal	Fixe	Agafa la camisa	-	-
	P DETALL	Neutre Frontal	Fixe	Agafa els pantalons	-	-
	P Secuencia	Neutre Frontal		Prota ja vestit de cap a peus, agafa les claus i surt	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	Porta tancant-se desde dins	-	-

4	PM	Neutre Frontal	Fixe	Prota caminant cap a la càmera tranquil	-	-
	PG	Neutre Frontal	Fixe	carrer mogut amb gent	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	Prota mirant cap als cantons	-	-
5	GPG	Neutre Frontal	Fixe	Obra carrer i ell caminant	-	-
	PG	Neutre Frontal	Fixe	obra carrer	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	taladradora	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	maons amb cement	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	Cara concentrat	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	jefe cridant	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	runa caient	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	Cara concentrat	-	-
6	PG	Neutre Frontal	Fixe	Carrer de cotxes	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	Prota caminant	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	Cotxe	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	Claxon	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	Prota amoinat	-	-

	PD	Neutre Frontal	Fixe	motor	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	obra	-	-
	PM	Neutre Frontal	Fixe	prota amoinat	-	-
7	PM	Neutre Frontal	Fixe	Prota caminant cap a la càmera	-	-
	PD / PM	Neutre Frontal	Fixe	Conversa dos dones	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	boca nen cridant	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	cotxe derrapant	-	-
	PP	Neutre Frontal	Fixe	prota amoinat	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	sirena	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	gos bordar	-	-
	PP	Neutre Frontal	Fixe	prota amoinat	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	obra	-	-
	PD	Neutre Frontal	Fixe	música a tope d'uns auriculars d'una noia	-	-
	PPP	Neutre Frontal	Fixe	prota amoinat	-	-
8		Neutre Frontal	Fixe	Pantalla negre i apareix imatge concienciadora	-	-

Guió literari

X: (Protagonista)

ESC1 - INTERIOR - PIS - DIA

Un apartament tranquil i assolellat. El protagonista, d'uns 30 anys, es desarma. Suspira i, somrient, s'estira. Al fons, un rellotge marca les 09:00.

ESC2 - INTERIOR - PIS - DIA

Lucas s'aixeca, se'n va a la cuina, prepara uns cereals i els gaudaix sota un silenci sepulcral. L'únic so que se sent és el de la cullereta colpejant la tassa.

ESC3 - INTERIOR - PIS - DIA

Va cap a l'habitació, agafa les sabates, el rellotge, la camisa i els pantalons, i es vesteix. Aleshores, es dirigeix cap a la porta i surt amb un somriure d'orella a orella.

ESC4 - EXTERIOR - CARRER - DIA

El protagonista surt del pis i comença a caminar. Els sorolls són suaus al principi (passos, murmuris, so ambiental fluix...).

El protagonista camina amb una expressió calmada.

ESC5 - EXTERIOR - CARRER - DIA

Creua una cantonada i es troba en una travessera. A mesura que el protagonista avança, l'entorn es torna més sorollós. Una obra en construcció comença a sonar: martells i perforadores retrunyen.

ESC6 - EXTERIOR - CARRER - DIA

Segueix avançant i es troba en una cruïlla d'avingudes. Els cotxes passen ràpidament, clàxons constants, motors rugint... L'obra passa a un segon pla, però se segueix sentint.

ESC7 - EXTERIOR - CARRER - DIA

El protagonista augmenta la velocitat i arriba a una zona de bars. La gent manté un volum elevat a les converses, que s'afegeix a tots els sons previs. Se sent un gos bordar i una discussió entre veïns. A més, soa un telèfon i passa un noi amb bicicleta i la música a tot volum. Veiem el rostre d'incomoditat del protagonista.

Veiem el protagonista avançar ràpidament, envoltat d'un caos sonor total. El soroll segueix augmentant gradualment: crits de nens petits, un nadó plorant, sirenes, motors, taladradores, botzines. Tot s'intensifica; cada soroll es superposa, creant una cacofonia. El protagonista es tapa les orelles, incapàc de suportar-ho més. Les imatges i els sorolls augmenten en freqüència i volum fins al clímax, on el protagonista crida en silenci, sense so.

ESC8 - EXTERIOR - CARRER - DIA

Pantalla en negre i apareix una frase de conscienciació.

Guió total

ESC1 - INTERIOR - PIS - DIA

PG

Un apartament tranquil i assolellat.

PP I PM

El protagonista, d'uns 30 anys, es desverga. Suspira i, somrient, s'estira.
Al fons, un rellotge marca les 09:00.

ESC2 - INTERIOR - PIS - DIA

PM

Lucas s'aixeca, se'n va a la cuina,

PM llarg

prepara uns cereals i els gaudeix sota un silenci sepulcral.

P DETALL

L'únic so que se sent és el de la cullereta colpejant la tassa.

ESC3 - INTERIOR - PIS - DIA

PM llarg

Va cap a l'habitació,

P DETALL

agafa les sabates

P DETALL

el rellotge,

P DETALL

la camisa

P DETALL

i els pantalons,

P Secuencia

i es vesteix.

PM

Aleshores, es dirigeix cap a la porta i surt amb un somriure d'orella a orella.

ESC4 - EXTERIOR - CARRER - DIA

PM

El protagonista surt del pis i comença a caminar.

GPG

Els sorolls són suaus al principi (passos, murmuris, so ambiental fluix...).

PM

El protagonista camina amb una expressió calmada.

ESC5 - EXTERIOR - CARRER - DIA

GPG

Creua una cantonada i es troba en una travessera. A mesura que el protagonista avança, l'entorn es torna més sorollós.

PD

Una obra en construcció comença a sonar:

PD

martells

PD

i perforadores retrunyen.

ESC6 - EXTERIOR - CARRER - DIA

PG

Segueix avançant i es troba en una cruïlla d'avingudes.

PD

Els cotxes passen ràpidament,

PD

clàxons constants,

PD

motors rugint...

PD

L'obra passa a un segon pla, però se segueix sentint.

ESC7 - EXTERIOR - CARRER - DIA

PM

El protagonista augmenta la velocitat i arriba a una zona de bars.

PD

La gent manté un volum elevat a les converses,

PD

que s'afegeix a tots els sons previs.

PD

Se sent un gos bordar i una discussió entre veïns.

PD

A més, sona un telèfon

PD i passa un noi amb bicicleta

PD

i la música a tot volum. Veiem el rostre d'incomoditat del protagonista.

PP

Veiem el protagonista avançar ràpidament, envoltat d'un caos sonor total.

PD

El soroll segueix augmentant gradualment: crits de nens petits,

PD

un nadó plorant,

PD
sirenes, motors,

PD
taladradores,

PD
botzines.

PD

Tot s'intensifica; cada soroll es superposa, creant una cacofonia.

El protagonista es tapa les orelles, incapàc de suportar-ho més. Les imatges i els sorolls augmenten en freqüència i volum fins al clímax, on el protagonista crida en silenci, sense so.

ESC8 - EXTERIOR - CARRER - DIA

Pantalla en negre i apareix una frase de conscienciació.

3.4 Storyboard



1 / 2

Figura 9a: Storyboard. Elaboració pròpia.



2 / 2

Figura 9b: Storyboard. Elaboració pròpia.

4. Arquitectura de la informació (COM?)

4.1 Llista i descripció de plataformes

La **plataforma principal** d'interacció és una pàgina web que ofereix un contingut multimèdia interactiu accessible des de dispositius mòbils i ordinadors portàtils. Està optimitzada per navegadors moderns que suporten àudio, animacions i gràfics dinàmics. La pàgina web permet una experiència fluida i immersiva, adaptant-se al context urbà dels usuaris i proporcionant una plataforma educativa i interactiva per fomentar la consciència sobre la contaminació acústica.

Els usuaris accedeixen al projecte principalment a través de:

- Dispositius mòbils:** per la seva immediatesa i conveniència durant desplaçaments i moments de descans.
- Ordinadors portàtils:** especialment per estudiants i professionals que aprofiten els seus temps lliures per explorar continguts educatius.
- Plataformes socials:** el projecte es promociona també a través de xarxes socials per generar interès i motivar la participació.

4.2 Arbre de navegació (mapa de continguts)

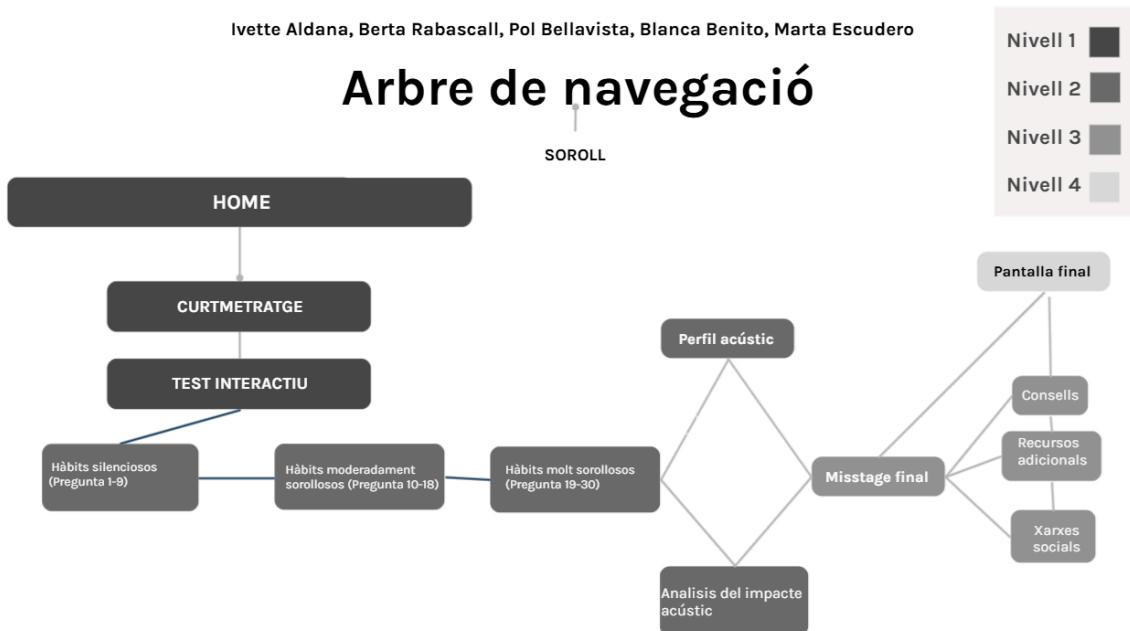


Figura 10: Arbre de navegació. Elaboració pròpia.

Adjuntem un PNG de l'arbre de navegació. Per tal de visualitzar-lo correctament, és necessari descarregar-lo.

- [Arbre de navegació](#)

4.3 Diagrama de flux (sistema d'interacció)

Adjuntem un PDF del diagrama de flux. Per visualitzar-lo correctament, cal descarregar-lo. Això permetrà apreciar millor l'estructura i la jerarquia dels elements.

- [Diagrama de flux](#)

4.4 Altres documents entregables

- [Pràctica 1](#)
- [Pràctica 2](#)
- [Pràctica 3](#)
- [Pràctica 4](#)
- [Pràctica 5](#)

5. Disseny d'interfície (COM?)

5.1 Identitat corporativa

La nostra identitat corporativa reflecteix l'essència d'un projecte que busca generar consciència sobre el seu impacte en la vida quotidiana. Es fonamenta en un disseny minimalist, abstracte i carregat de simbolisme que representa el soroll com un fenomen constant, invasiu i molest.

El logotip és el nucli visual, creat amb la tipografia 29LT Makina, que evoca un caràcter industrial i mecànic, simbolitzant el caos del soroll urbà. Aquest disseny es complementa amb formes circulars texturades que representen la irregularitat i omnipresència del soroll, creant una sensació d'incomoditat. Pel que fa a la paleta de colors monocromàtica (blanc, negre i grisos), assegura una neutralitat visual, destacant el missatge crític del projecte sense

distraccions cromàtiques. Els contrastos entre tons foscós i clars reforçen la narrativa entre el caos (soroll) i la calma (silenci). Finalment, la tipografia s'utilitza de manera estratègica per destacar la tensió i fricció associades al soroll. La seva disposició compacta i l'ús de majúscules en elements clau asseguren un impacte visual fort i enfocant l'atenció.

En conjunt, la nostra identitat corporativa comunica de manera clara i contundent el problema de la contaminació acústica, utilitzant elements visuals, tonalitats monocromàtiques i narratius per provocar reflexió i consciència en l'espectador. És un disseny que no només informa, sinó que també connecta emocionalment amb l'audiència, destacant la gravetat del problema en un context urbà i social.

5.2 Logotip

El logo utilitza la tipografia 29LT Makina, ja establerta com a part essencial del projecte per la seva connexió amb el concepte de soroll, amb un estil net i mecànic que reforça la idea d'un soroll constant i ineludible. La paraula "soroll" subratlla l'impacte d'aquest fenomen en la vida quotidiana, utilitzant un contrast clar per atraure l'atenció immediata de l'espectador. L'ús del color negre sobre fons blanc crea una visibilitat directa i sense distorsions, alineada amb la necessitat de transmetre el missatge de manera clara i senzilla, evitant distraccions visuals.

Les tres versions del logo incorporen un contrast visual a través de l'ús de formes circulars. Les rodones no presenten un contorn net, sinó que tenen una textura bruta que recorda pintura desgastada o superfícies tacades, simbolitzant el soroll com una presència molesta i imperfecta, allunyada de la puresa i el silenci. Aquesta textura reforça la sensació d'irregularitat i incomoditat associada a la contaminació acústica.

En la primera versió, el cercle negre que envolta la paraula "soroll" crea un joc de colors en negatiu que complementa la tipografia i simbolitza l'omnipresència del soroll. El cercle negre, que tanca la paraula, evoca una sensació de claustrofòbia o d'un ambient saturat, com si el soroll envoltés l'individu sense possibilitat d'escapar.

La segona versió utilitza el cercle de manera més abstracta, suggerint subtilment ones sonores amb un marc menys definit que permet una interpretació més fluida del disseny. Aquesta representació simbolitza la propagació del soroll de manera més oberta i dinàmica.

Finalment, la tercera versió redistribueix els elements per garantir una major adaptabilitat als diferents espais i contextos d'ús. Aquesta versió manté els elements gràfics principals, però ajusta la seva disposició per assegurar que el disseny s'integri fàcilment en qualsevol entorn. Aquest enfocament adaptatiu permet que el logo conservi la seva força i presència visual, oferint flexibilitat sense perdre la seva essència i funcionalitat.

Les tres versions del logo segueixen una línia de disseny coherent amb l'enfocament minimalist i abstracte del projecte. Els cercles proporcionen una unitat visual que reforça el missatge central, creant una imatge potent i immediata. La combinació de la tipografia i la forma simple dels cercles manté una connexió clara amb la idea central del projecte: la contaminació acústica, assegurant la coherència visual amb la resta de l'estètica del projecte.

Logotip 1	Logotip 2	Logotip 3
		

Figura 11: Logotips. Elaboració pròpria.

5.3 Metàfora gràfica

La metàfora gràfica del projecte utilitza elements visuals per representar la contaminació acústica com un fenomen constant, invasiu i molest. Les formes circulars amb textures brutes simbolitzen el soroll irregular i omnipresent, mentre que la tipografia mecànica i industrial reforça la sensació de caos i tensió. La paleta monocromàtica de negres, blancs i grisos reflecteix l'abstracció del soroll i el silenci, amb contrastos que intensifiquen l'impacte emocional, evocant moments de calma i caos. Aquest disseny minimalist crea una imatge potent que comunica la gravetat del problema, atrapant l'atenció i provocant reflexió sobre l'impacte del soroll en l'entorn urbà.

5.4 Colors corporatius

L'elecció d'una paleta monocromàtica (blanc, negre i escala de grisos) respon a la necessitat de mantenir una neutralitat visual que eviti associacions no desitjades, garantint que el missatge sobre la contaminació acústica sigui clar i directe. Els colors seleccionats no evoquen emocions específiques ni simbolismes culturals, permetent que l'espectador es concentri plenament en el contingut narratiu i sonor.

A més, aquesta paleta reflecteix l'abstracció inherent al soroll i al silenci, conceptes que manquen de color i forma. Així, el focus es manté en l'experiència auditiva, que és l'eix central del projecte. Els contrastos entre els tons clars i foscós de blanc, negre i grisos intensifiquen l'impacte emocional, creant una connexió visual amb l'ambient sonor. Les transicions entre moments d'alta intensitat sonora, representades per negres profunds o grisos foscós, i moments de silenci, amb blancs o grisos clars, ajuden a reflectir la fluctuació constant entre el caos i la calma. Aquest contrast capta l'atenció de l'espectador, mantenint-lo immers en la narrativa.

Aquesta paleta també subratlla la serietat del tema, evitant la frivilitat que podrien provocar colors més vius o càlids. El blanc, el negre i els grisos no generen vinculacions emocionals immediates, permetent que l'enfocament principal sigui la reflexió sobre l'impacte del soroll en la vida quotidiana. La simplicitat d'aquesta elecció cromàtica evita distraccions visuals i fa que el projecte resulti visualment coherent, ajudant a transmetre el missatge de manera eficaç.

En resum, l'ús del blanc, negre i escala de grisos no només es manté fidel als conceptes de soroll i silenci, sinó que reforça la narrativa audiovisual, transmet una sensació de calma i caos a mesura que avança el projecte i assegura que l'espectador es concentri en el problema social que es vol denunciar, sense distraccions cromàtiques.



Figura 12: Paleta de colors. Elaboració pròpia.

5.5 Tipografia

La tipografia seleccionada per al projecte, 29LT Makina, s'escull per la seva connexió amb el concepte de soroll i l'ambient minimalist del projecte. Aquest tipus de lletra, aporta un contrast potent amb la netedat del fons i la paleta cromàtica de blanc, negre i grisos. La seva aparença bruta, industrial i mecànica simbolitza de manera subtil el concepte de soroll, emulant el to constant i caòtic de la contaminació acústica. La tipografia, tot i la seva simplicitat, aporta un toc de tensió visual que evoca la fricció i la pertorbació generada pel soroll en l'entorn urbà.

L'ús de majúscules en els títols ajuda a reforçar la presència de la tipografia, creant un contrast amb l'espai en blanc que l'envolta, i afegint un element de fermesa i autoritat visual. A més, l'ús de la negrita per a certs elements clau permet enfocar l'atenció en parts específiques del text, com les preguntes del test interactiu, millorant la llegibilitat i l'impacte visual del missatge. La tipografia, en aquest sentit, no només compleix una funció estètica, sinó també una funció narrativa, destacant moments clau de la història i afegint una càrrega emocional a les interaccions amb l'usuari.

Aquesta elecció tipogràfica, amb el seu caràcter més “brut” i mecànic, contrasta deliberadament amb la simplicitat visual del projecte, aportant un element de dinamisme i energia que, de manera subtil, simbolitza l'augment del soroll a mesura que avança el test interactiu. La combinació de netedat i bruta en la tipografia ajuda a visualitzar l'efecte del soroll en la vida quotidiana de manera coherent amb els elements visuals i sonors del projecte.

29LT MAKINA

Figura 13: Tipografia. Elaboració pròpia.

5.6 Esbossos (Wireframes)

La nostra proposta es basa en una estructura lineal on la narrativa avança de manera contínua, amb 2 finals possibles.

A la primera pàgina del wireframe, presentem el logotip principal. Aquesta elecció busca crear una experiència immersiva on l'usuari no sap de manera immediata què està vivint. El tema de l'experiència es revela de forma gradual, i fins a mitja experiència l'usuari no entén completament el missatge. La paraula “soroll” és l'única pista que es dona al principi.

La segona pàgina presenta una pregunta retòrica per iniciar la reflexió: “Quan va ser l'última vegada que vas notar el silenci?”. Aquesta pregunta busca provocar una primera connexió emocional amb l'usuari i motivar la comprensió del context de l'experiència.

A la tercera diapositiva, es proporcionen instruccions sobre com interactuar amb l'experiència: es detalla com navegar per la pàgina, com respondre les preguntes i la configuració sonora. Es recomana mantenir el volum al màxim durant tota l'experiència. La mecànica és simple: es fa

clic a la fletxa dreta per dir “sí” i a la fletxa esquerra per dir “no”.

La cuarta diapositiva presenta la primera pregunta de manera minimalist, amb un disseny molt net. La pregunta es mostra a l'esquerra de la pantalla, mentre que a la dreta apareixen dos botons: un verd per a la resposta afirmativa i un vermell per a la resposta negativa. Aquesta estructura visual facilita la comprensió de les opcions per part de l'usuari.

A la cinquena diapositiva, mostrem una visió general de les preguntes. Es preveu que n'hi hagi aproximadament deu, i l'experiència va intensificant-se a mesura que avança. Els sons es tornen cada vegada més forts i caòtics, creant un efecte d'increment. Els elements gràfics, les tipografies i els textos comencen a moure's i a parpellejar, representant el caos progressiu. Tot i aquest canvi, mantindrem la mateixa tipologia d'elements, sense afegir nous components gràfics. El moviment i el parpelleig seran suficients per comunicar aquest desordre.

A la sisena diapositiva, plantegem la pregunta: “El sistema ha col·lapsat, desitges reiniciar-lo?”. Si l'usuari respon negativament, la pàgina continuarà emetent sons i caos sense finalitzar l'experiència. Si la resposta és afirmativa, apareixerà una pàgina de càrrega seguida d'una explicació sobre els efectes nocius de la contaminació acústica, cetrant-se en Barcelona. El fons de la pàgina canvia de blanc a negre, amb el text en blanc, creant un contrast marcat amb les pàgines anteriors, i es fa un silenci absolut.

Finalment, l'última pàgina presenta un missatge conscienciador: “El silenci parla, escolta”, seguit del nostre logotip del soroll, tancant el cicle amb una narrativa circular. Aquest tancament reforça el concepte d'immersió i reflexió en l'experiència.

Aquest enfocament minimalist i simplista, amb pocs elements visuals, és efectiu perquè permet que l'atenció de l'usuari es centri principalment en l'experiència sonora. La subtilesa visual complementa aquesta experiència, facilitant la comprensió del missatge. A més, la fluïdesa de la narrativa lineal, curta i concisa, manté l'interès, seduint, mantenint i resolent la història de manera clara i educativa.



Wireframe 1



Quan va ser l'última vegada
que vas notar el silenci?

Wireframe 2



COM NAVEGAR

Avançar: Premeu la tecla espai
per passar a la següent pàgina.

COM RESPONDRE

SI Premeu la fletxa dreta.
NO Premeu la fletxa esquerra.

CONFIGURACIÓ SONORA

Ajusta el volum al màxim
durant tota l'experiència.

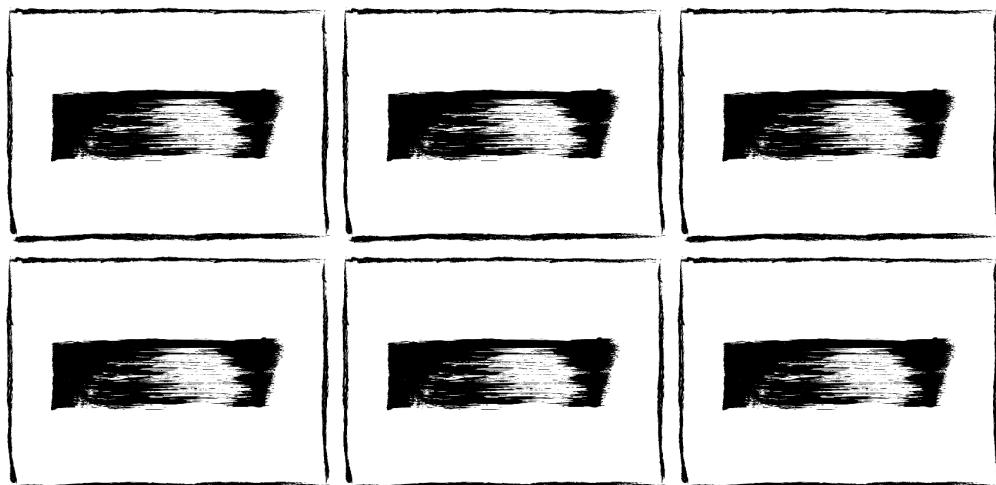
Wireframe 3



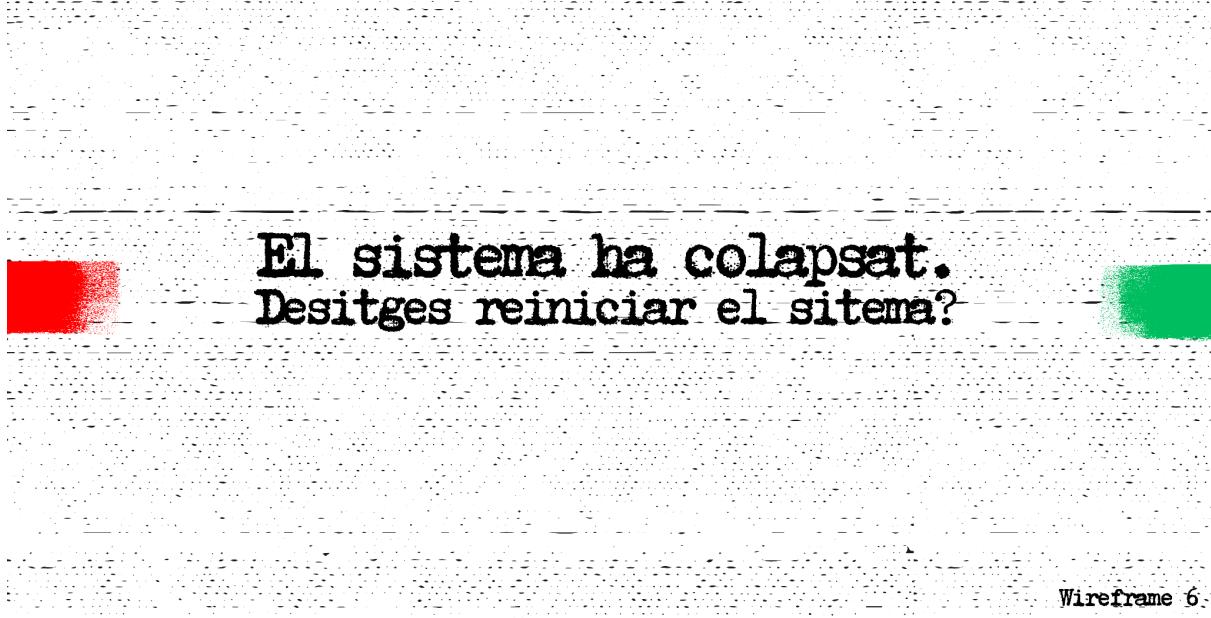
Gaudíxes d'espais
on es pot escoltar
el cant dels ocells?



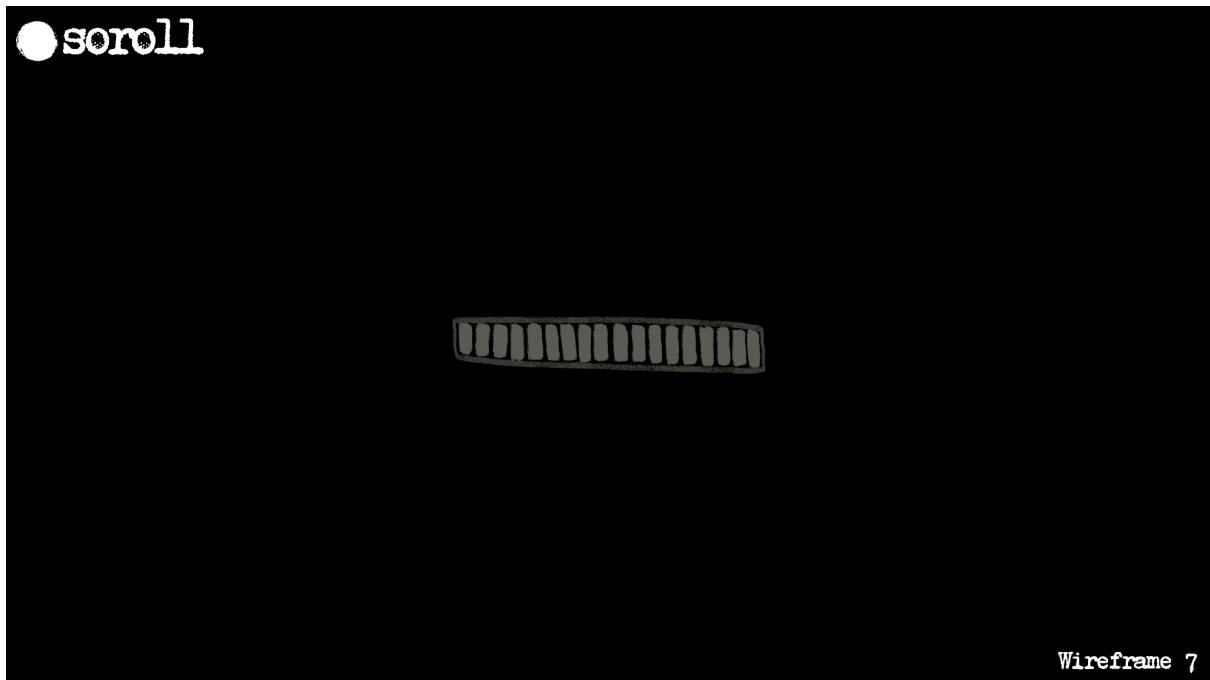
Wireframe 4



Wireframe 5



Wireframe 6



Wireframe 7



La contaminació acústica a Barcelona és un problema de salut pública. Segons l'Atles de Resiliència de l'Ajuntament de Barcelona, durant el dia els nivells de soroll oscil·len entre 55 i 70 decibels dB(A), i a la nit entre 50 i 65 dB(A). L'exposició pot provocar trastorns del son, estrès, hipertensió, malalties cardiovasculars, deteriorament cognitiu i pèrdua auditiva.

Wireframe 8



El silenci parla. Escolta.

Wireframe 9



Figura 14: Wireframes. Elaboració pròpria.

5.7 Disseny de la interfície: pàgina inicial i de segon nivell

La interfície del projecte es dissena de manera minimalist i subtil, consistent amb la identitat corporativa i la metàfora gràfica del soroll. A la pàgina inicial, es presenta el logotip del projecte de manera destacada, creant una experiència immersiva i generant una certa intriga sobre la temàtica. El disseny net i compacte de la pàgina inicial assegura que l'atenció de l'usuari es dirigeix directament al logotip i el seu missatge. A mesura que l'usuari avança a la següent pàgina, la tonalitat de fons canvia de manera gradual, transició que acompanya l'evolució del soroll i reforça el canvi progressiu de la narrativa. La pàgina de segon nivell inclou un conjunt de preguntes minimalistes que guien a l'usuari cap a la reflexió i la comprensió del problema de la contaminació acústica. Els botons de resposta (sí/no) són simples i contrastats per facilitar la interacció. Els sons i els canvis visuals (com el parpelleig dels textos o l'increment de la intensitat sonora) accompanyen aquesta interacció, creant un ambient immersiu. El disseny net i coherent en cada pàgina assegura que l'experiència visual no interfereixi amb el missatge central del projecte.

5.8 Descomposició esquemàtica dels diferents nivells i subnivells

L'esquemàtica de la interfície es divideix en diversos nivells, amb una estructura jeràrquica clara que facilita la navegació i l'interacció. El primer nivell és la pàgina d'inici, amb el logotip com a element central. Aquest primer nivell és simple i directe, amb una tipografia potent i un fons net. El segon nivell és la pàgina de pregunta inicial, on apareix una pregunta retòrica que motiva la reflexió de l'usuari. Els subnivells d'aquest segon nivell són les pàgines de preguntes interactives, que utilitzen una estructura senzilla amb botons de resposta (sí/no). El tercer nivell inclou la visualització de les preguntes a mesura que s'intensifica l'experiència, amb canvis en la tipografia, el moviment dels elements i l'increment del soroll. Els subnivells del tercer nivell inclouen la pregunta de collapse del sistema, oferint dues opcions: reiniciar o continuar. Finalment, el quart nivell inclou la pàgina final de conscienciació, amb un fons que transita de blanc a negre per crear un contrast visual potent, reforçant la narrativa de la contaminació.

acústica i el seu impacte. Aquest disseny jeràrquic permet a l'usuari endinsar-se progressivament en el contingut i reflexionar sobre la temàtica de manera fluida i immersiva.

6. Conclusions

El nostre treball ha abordat la problemàtica de la contaminació acústica des d'una perspectiva multimèdia, integrant elements visuals, sonors i interactius per sensibilitzar sobre aquest fenomen sovint invisible però amb greus conseqüències per a la salut i la qualitat de vida. A través del nostre projecte, hem explorat com el soroll constant afecta el benestar de les persones en entorns urbans i hem plantejat solucions per reduir-ne l'impacte.

L'anàlisi de referents i projectes similars ha estat fonamental per establir una base sòlida en el desenvolupament de la nostra proposta. Hem estudiat diverses iniciatives de conscienciació, tant a nivell audiovisual com interactiu, i hem identificat els elements que generen un major impacte en l'usuari. Això ens ha permès dissenyar una experiència immersiva que combina narrativa cinematogràfica i interactivitat per connectar emocionalment amb el públic i fer-lo partícip del problema.

Un dels aspectes clau del nostre treball ha estat l'ús de l'experiència multimèdia com a eina de sensibilització. Hem constatat que l'impacte d'un missatge augmenta quan aquest es presenta de manera interactiva i immersiva, ja que l'usuari no només rep informació, sinó que també l'experimenta en primera persona. Aquesta estratègia ha estat aplicada en el nostre curtmetratge i en el test interactiu, generant una reflexió profunda en l'audiència sobre els seus propis hàbits acústics i el seu paper en la contaminació sonora.

D'altra banda, la implementació del nostre projecte ha posat en evidència la necessitat d'adaptar els continguts a les noves tecnologies i formats digitals. La societat actual consumeix informació de manera ràpida i fragmentada, fet que ens ha portat a estructurar el nostre treball de manera dinàmica i atractiva, combinant diferents mitjans per mantenir l'atenció de l'usuari i garantir una experiència impactant.

En conclusió, el nostre treball demostra que la multimèdia és una eina poderosa per generar consciència i promoure canvis en la societat. La contaminació acústica és un problema real que requereix accions immediates, i mitjançant el nostre projecte hem aconseguit visibilitzar-lo d'una manera innovadora i efectiva. Aquest treball no només ens ha permès aprofundir en l'àmbit del llenguatge multimèdia, sinó que també ens ha ofert l'oportunitat d'aportar una solució creativa a una problemàtica urbana contemporània.

7. Referències

- BIT Habitat Barcelona. (s.f.). Proyecto TANIA. Recuperat de https://bithabitat.barcelona/es/proyectos/tania/oai_citation:0#Dossier_Final.pdf.
- Ecodes. (s.f.). *Ruido y salud en Barcelona*. Observatorio de Salud y Medioambiente. Recuperat de https://ecodes.org/hacemos/cultura-para-la-sostenibilidad/salud-y-medioambiente/observatorio-de-salud-y-medio-ambiente/ruido-y-salud-en-barcelona_oai_citation:1#Dossier_Final.pdf.
- Iberdrola. (s.f.). *¿Qué es la contaminación acústica? Causas, efectos y soluciones*. Recuperat de https://www.iberdrola.com/sostenibilidad/que-es-contaminacion-acustica-causas-efectos-solucionesoai_citation:2#Dossier_Final.pdf.
- Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico (MITECO). (s.f.). *Contaminación acústica*. Recuperat de <https://www.miteco.gob.es/es/calidad-y-evaluacion-ambiental/temas/atmosfera-y-calidad-del-ai>

[re/contaminacion-acustica.html](#) oai_citation:3#Dossier Final.pdf.

- OCE Global. (s.f.). *Carbon Footprint Animation*. Recuperat de <https://www.oce.global/animations/CarbonFootprint-final/footprint.html> oai_citation:4#Dossier Final.pdf.
- Ledecky, K. (2024). *Just Add Water*. Simon & Schuster. Recuperat de <https://www.simonandschuster.com/books/Just-Add-Water/Katie-Ledecky/9781668060209> oai_citation:5#Dossier Final.pdf.
- The Quietus. (s.f.). *In Pursuit of Silence*. Recuperat de <https://thequietus.com/culture/film/in-pursuit-of-silence-article/> oai_citation:6#Dossier Final.pdf.
- Warner Bros. Pictures. (2022). *Don't Worry Darling / Official Trailer*. YouTube. Disponible en <https://youtu.be/VForGkAvjAE> oai_citation:7#Dossier Final.pdf.
- Grauzone. (1981). *Eisbär*. YouTube. Disponible en https://youtu.be/U1fuTK_Fp10 oai_citation:8#Dossier Final.pdf.
- DW Documentary. (s.f.). *Noise makes you sick - How can we deal with noise pollution?*. YouTube. Disponible en <https://youtu.be/Fv7VXipiVL0> oai_citation:9#Dossier Final.pdf.
- IFC Films. (2019). *The Sound of Silence - Official Trailer*. YouTube. Disponible en <https://youtu.be/ejZ75QFesgE> oai_citation:10#Dossier Final.pdf.
- Prime Video. (2019). *Sound of Metal - Official Trailer*. YouTube. Disponible en <https://youtu.be/VForGkAvjAE> oai_citation:11#Dossier Final.pdf.
- Reggio, G. (1982). *Koyaanisqatsi*. Disponible en <https://youtu.be/v6-K-arVl-U> oai_citation:12#Dossier Final.pdf.
- Shen, P. (2019). *In Pursuit of Silence*. Documental. Disponible en https://youtu.be/FgmnKsED-iUoai_citation:13#Dossier Final.pdf.

8. Anexos

TEMÀTICA			
NOM	PRODUCTOR	URL	BREU DESCRIPCIÓ
Don't Worry Darling	Olivia Wilde 2022	Enllaç	"Don't Worry Darling" ens presenta Alice i Jack en una ciutat aparentment perfecta, Victory. Quan Alice descobreix secrets foscos darrere del seu món idílic, es pregunta fins a quin punt està disposada a sacrificar-ho tot per trobar la veritat. El film combina suspens psicològic amb misteri.
Eisbär	Grauzone 2018	Enllaç	"Eisbär" de Grauzone és una cançó que combina melodies tranquil·les amb saturació sonora. A través d'un estil minimalista, s'explora la temàtica de l'aïllament i la desconnexió emocional. El contrast entre sons lleugers i durs reforça el missatge central, creant una experiència auditiva intensa.
In Pursuit of Silence	Patrick Shen 2019	Enllaç	"In Pursuit of Silence" és un documental que explora el desig humà de trobar silenci en un món saturat de soroll. Patrick Shen investiga com el soroll afecta la nostra salut mental i física, i com el silenci ens pot reconnectar amb nosaltres mateixos i el nostre entorn.
The Quiet Racket	Gerald Potterton 1966	Enllaç	"The Quiet Racket" és una comèdia curta en què un home intenta escapar del soroll incessant de la ciutat per trobar tranquil·litat a la natura. Tot i això, descobreix que fins i tot a la muntanya, el soroll persisteix, oferint un comentari irònic sobre la impossibilitat d'evitar el caos acústic modern.
A History of Silence	The Quietus 2020	Enllaç	"A History of Silence" és un assaig audiovisual que explora l'ús del silenci en la història del cinema, des de directors com Tarkovsky fins a les tècniques modernes. Examina com el silenci pot augmentar la tensió narrativa i crear moments d'introspecció profunda.

Figura 1: Benchmarking funcional. Elaboració pròpia.

ESTÈTICA			
NOM	PRODUCTOR	URL	BREU DESCRIPCIÓ
Sound of Metal	Darius Marder 2019	Enllaç	"Sound of Metal" narra la història de Ruben, un bateria de punk-metal que, en perdre l'oïda, es veu forçat a adaptar-se a un nou estil de vida. La pel·lícula utilitza efectes sonors immersius per reflectir la seva experiència, oferint una poderosa reflexió sobre la pèrduda i la superació personal.
The Sound of	Michael Tyburski	Enllaç	"The Sound of Silence" segueix un home que creu

Silence	2019		entendre les subtilitats acústiques del món, ajustant el so ambiental per millorar la vida de les persones. Quan troba una dona amb un problema irremediable, la seva perspectiva es veu alterada.
Just Add Water	Katie Ledecky 2024	Enllaç	"Just Add Water" és una biografia inspiradora de la nedadora olímpica Katie Ledecky. El llibre descriu el seu entrenament, la seva mentalitat competitiva i els reptes personals que ha superat en el camí cap a l'exèxit. És un relat de treball dur, determinació i la passió per l'esport.
Koyaanisq atsi	Godfrey Reggio 1982	Enllaç	"Koyaanisqatsi" és un documental que explora la relació entre tecnologia i naturalesa, amb l'ús minimalistà del so per destacar la dissonància entre l'acceleració moderna i el ritme natural del món. La seva estètica visual única i la banda sonora de Philip Glass són fonamentals en la seva narrativa.
Noise makes you sick	DW Documentary 2024	Enllaç	"Noise makes you sick" és un documental que explora els efectes de la contaminació acústica en la salut humana i l'ambient. Analitza les fonts de soroll, les seves conseqüències i les possibles solucions per minimitzar l'impacte del soroll en les nostres vides.

Figura 2: Benchmarking estètic. Elaboració pròpia.

The screenshot shows a website with a dark header and a light-colored sidebar. The sidebar has a red header 'Contaminación acústica' and contains links for 'Ruido' and 'JORNADA DE RUIDO AMBIENTAL 14 DE MAYO DE 2024'. The main content area has a white header 'Contaminación acústica' and a red sub-header 'CONCEPTOS BÁSICOS DEL RUIDO AMBIENTAL'. Below this are several sections with downward arrows: 'NOVEDADES', 'Día internacional de concienciación contra el ruido (24 de abril de 2024)', 'jornada de ruido ambiental (14 de mayo de 2024)', 'LEGISLACIÓN', and 'OBLIGACIONES DERIVADAS DE LA END Y ACCESO A SICA'. At the bottom, there is a section titled 'CONCEPTOS BÁSICOS DEL RUIDO AMBIENTAL' with descriptive text about noise pollution and its effects on health and the environment.

Figura 3: Fragment de la pàgina web Web del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes

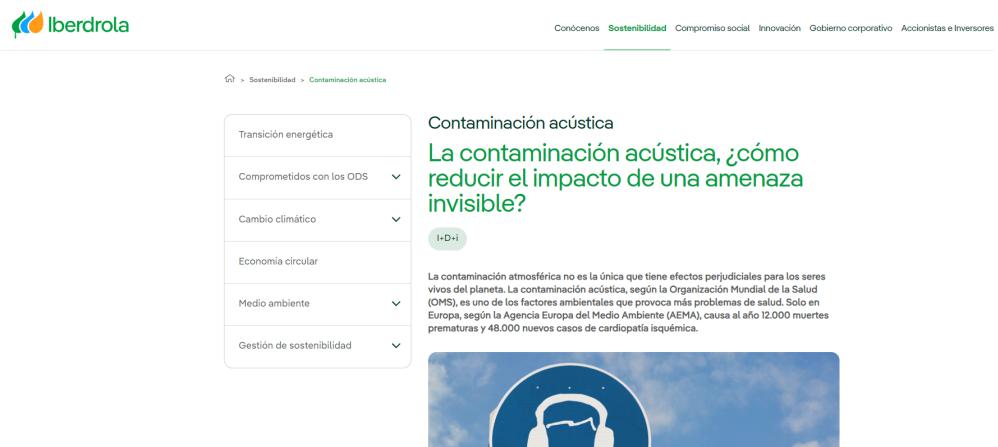
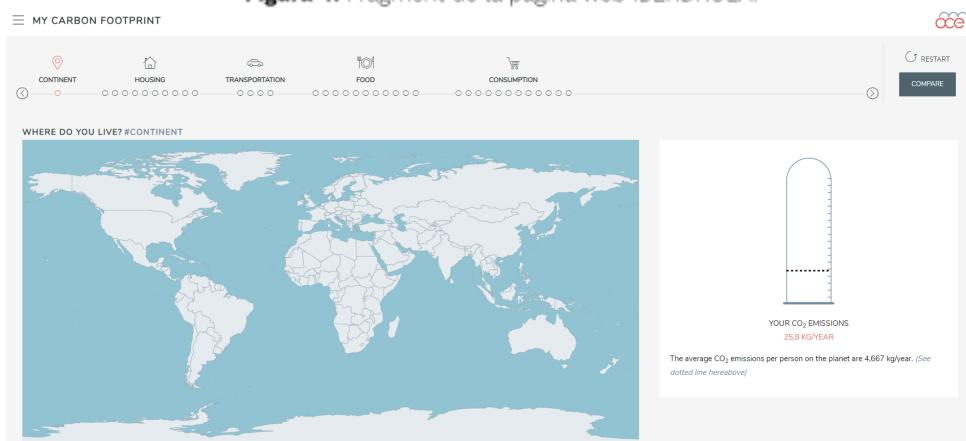


Figura 4: Fragment de la página web IBERDROLA.



TÀNIA

Propuesta ganadora de la convocatoria de ayudas para proyectos de innovación urbana "la ciudad proactiva" 2023.

Tània es una iniciativa de iSGlobal, Lichen, Innovación Social y Keacoustics.

Aborda la contaminación acústica en espacios tensionados por el ocio nocturno generado por terrazas de restauración.

Con un enfoque integral y multidisciplinar, el proyecto realizará acciones de sensibilización sobre los efectos del ruido en la salud, a través de la ciencia ciudadana y las ciencias del comportamiento y utilizando dinámicas participativas y sensores de ruido portátiles. El proceso de innovación social generará un espacio para el co diseño de acciones, el prototipaje colaborativo y la implementación de soluciones ad hoc para los pilotos a partir de tecnología innovadora que incidirá directamente sobre la fuente de ruido de las terrazas.

[Más información](#)



Figura 5: Fragment de la página web TÀNIA.



Figura 6: Fragment de la pàgina web ECOPDES.

ESCENA	INT/EXT	LOCALITZACIÓ	DIA/NIT	PLA / SEGONS TOTALS	DESCRIPCIÓ	OBJECTIU
1	INTERIOR	PIS	DÍA	PG- Habitació 4s PP- Protagonista obrint els ulls 4s PM- Prota s'axeca del llit 3s P DETALL- es posa les sabates 3s	Es comença a despertar el protagonista en un apartament a les 9am.	Plans llargs (4-6s) i oberts, que transmeten tranquilitat. So relaxant, silenci
2	INTERIOR	PIS	DÍA	PM- Se'l veu caminar cap a la cuina 3s PM- Encen el llim i agafa els cereals i la llet 4s PM llarg- es prepara el bol i comença a menjar. 4s	El prota esmorça uns cereals en silenci	Plans llargs (4-6s) i oberts, que transmeten tranquilitat So relaxant, silenci
3	INTERIOR	PIS	DÍA	PM llarg- Va cap a l'habitació 3s P DETALL: Agafa les sabates 2s P DETALL: Agafa el yellowote 2s P DETALL: Agafa la camisa 2s P DETALL: Agafa els pantalons 2s P. Secuencia: Prota ja vestit de cap a peus, agafa les claus i surt 4s PM- Porta tancant-se desde dins 2s	Es prepara per sortir i abandona el pis content.	Plans llargs-mitjans (2-4s) i oberts, que transmeten tranquilitat So relaxant, silenci
4	EXTERIOR	CARRER	DÍA	PM: Prota caminant cap a la càmera tranquil 3s	Sur al carrer on poc a poc s'hi va	
7	EXTERIOR	CARRER	DÍA	PM: Prota caminant cap a la càmera 2s PD / PM: Conversa dos dones 2s PD: boca nen cridant PD: cotxe derrapant PP: prota amoinat PD: sirena PD: gos bordar PP: prota amoinat PD: obra PD: música a tope d'uns auriculars d'una noia PPP: prota amoinat	Arriba a una zona de bars, gos bordar, discussió veïns, telèfon i noi amb bici. Molt soroll.	i en resposta PP prota (per cada pla detall) Varios pla detall <ul style="list-style-type: none">• nen cridant• sirena / ambulància• tornem a veure taladrador• cotxes
8	EXTERIOR	CARRER	DÍA		Pantalla negre i apareix imatge concienciadora	

				PG: carrer mogut amb gent 4s PM. Prota mirant cap als cantons 3s	afegint més soroll.	
5	EXTERIOR	CARRER	DÍA	PGP. Obra carrer i ell caminant 3s PG: obra carrer 2s PD: taladradora 1s PD: maons amb cement 1s PM. Cara concentrat 2s PD: jefe cridant 1s PD: runa caient 1s PM: Cara concentrat 2s	Primer es troba el d'una obra. Plans comencen a ser més curts (2-3s). Varios pla detall de l'obra obrer • taladrador a • maons amb cement • el cap cridant i en resposta un PM del prota (per cada dos pla detalls)	
6	EXTERIOR	CARRER	DÍA	PG: Carrer de cotxes 3s PM: Prota caminant 3s PD: Cotxe 2s PD: Claxon 2s PM: Prota amoinat 2s PD: motor 2s PD: obra 2s PM: prota amoinat 2s	.	Moltes avingudes, cotxes, claxons, motor

Figura 7: Escaleta. Elaboració pròpia.

Ivette Aldana, Berta Rabascall, Pol Bellavista, Blanca Benito, Marta Escudero

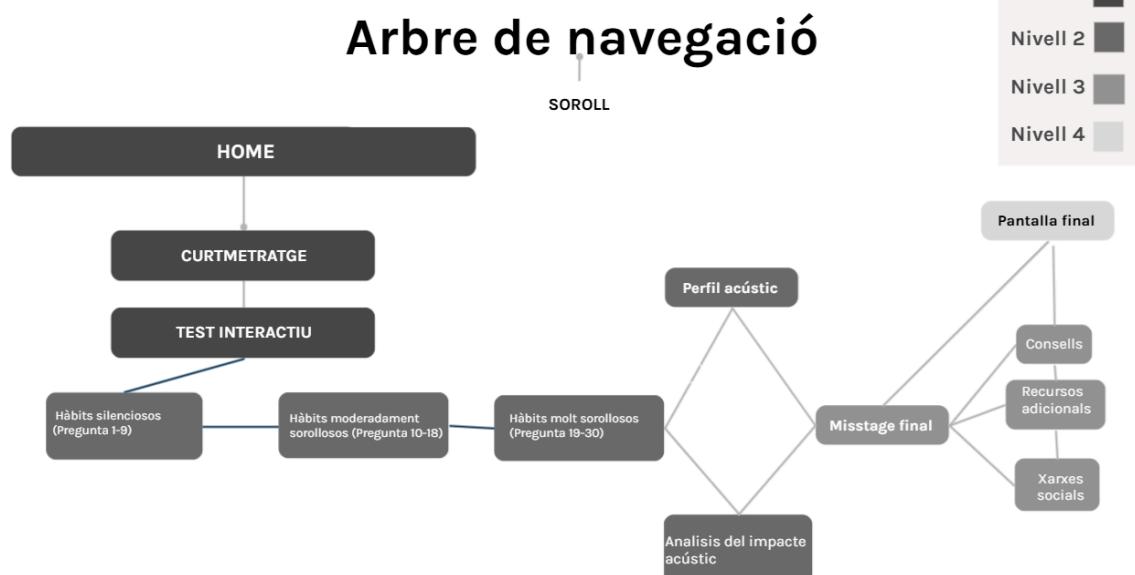


Figura 8: Arbre de navegació Elaboració pròpia.

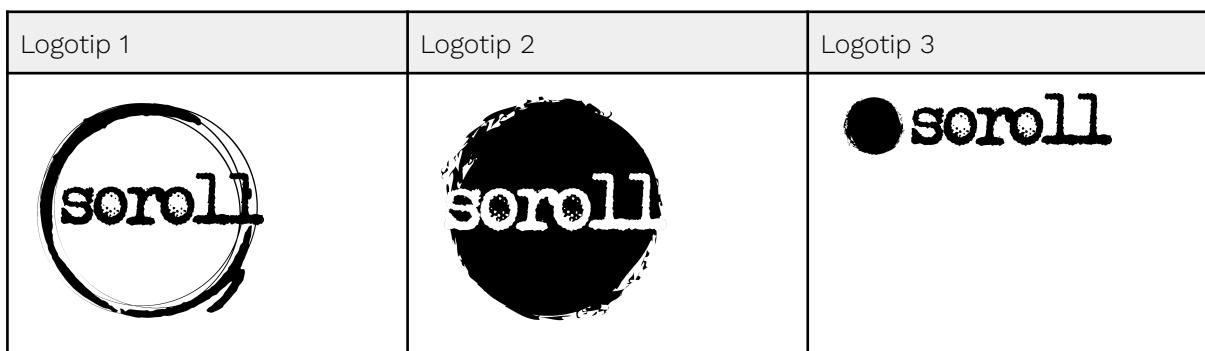


Figura 9: Logotips. Elaboració pròpia.



Figura 10: Paleta de colors. Elaboració pròpia.

29LT MAKINA

Figura 11: Tipografia. Elaboració pròpria.



Wireframe 1



Quan va ser l'última vegada
que vas notar el silenci?

Wireframe 2



COM NAVEGAR

Avançar: Premeu la tecla espai
per passar a la següent pàgina.

COM RESPONDRE

SI Premeu la fletxa dreta.
NO Premeu la fletxa esquerra.

CONFIGURACIÓ SONORA

Ajusta el volum al màxim
durant tota l'experiència.

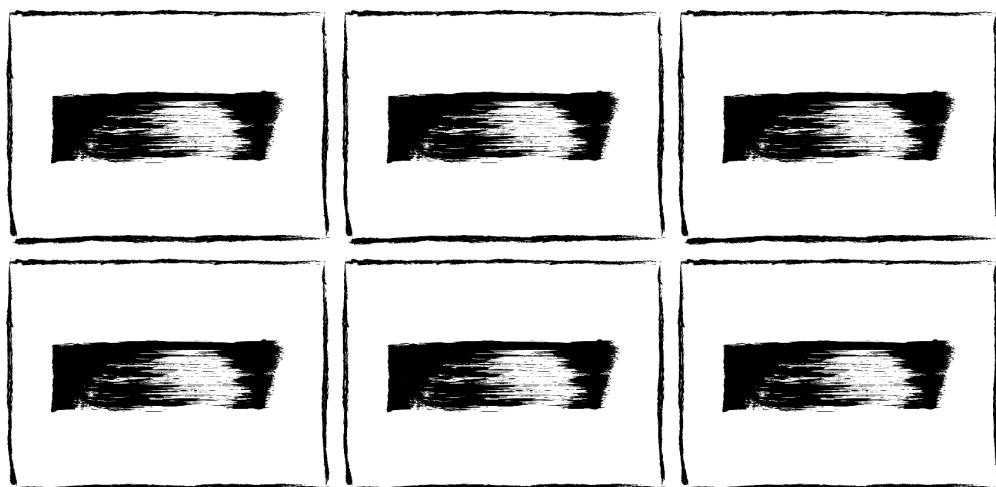
Wireframe 3



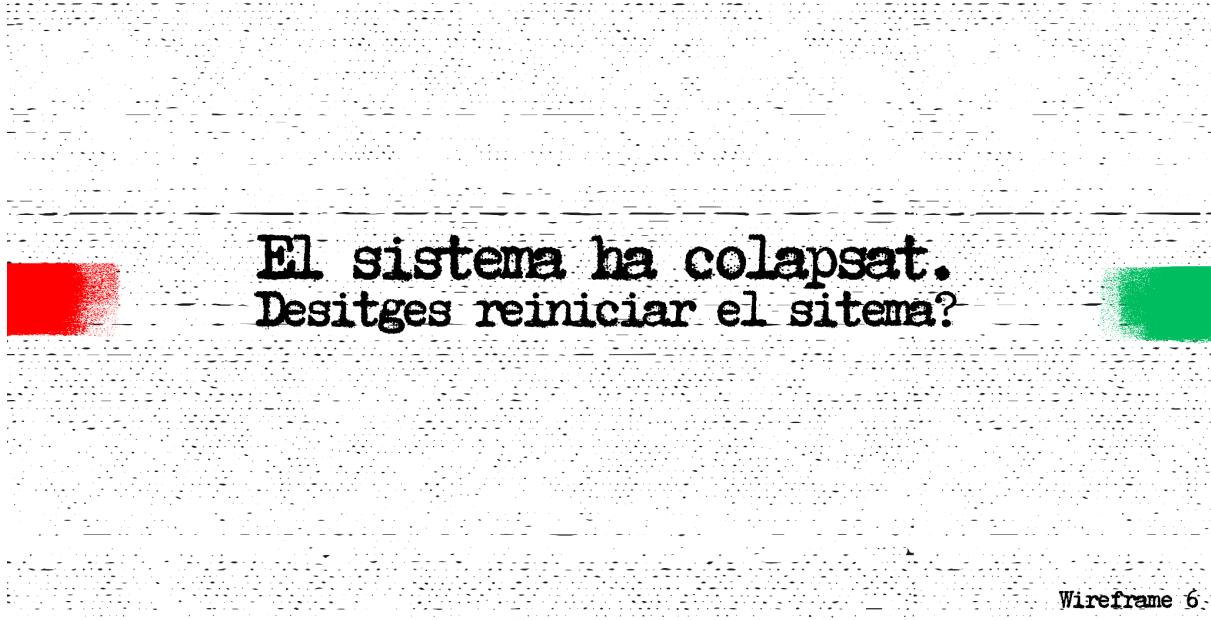
Gaudíxes d'espais
on es pot escoltar
el cant dels ocells?



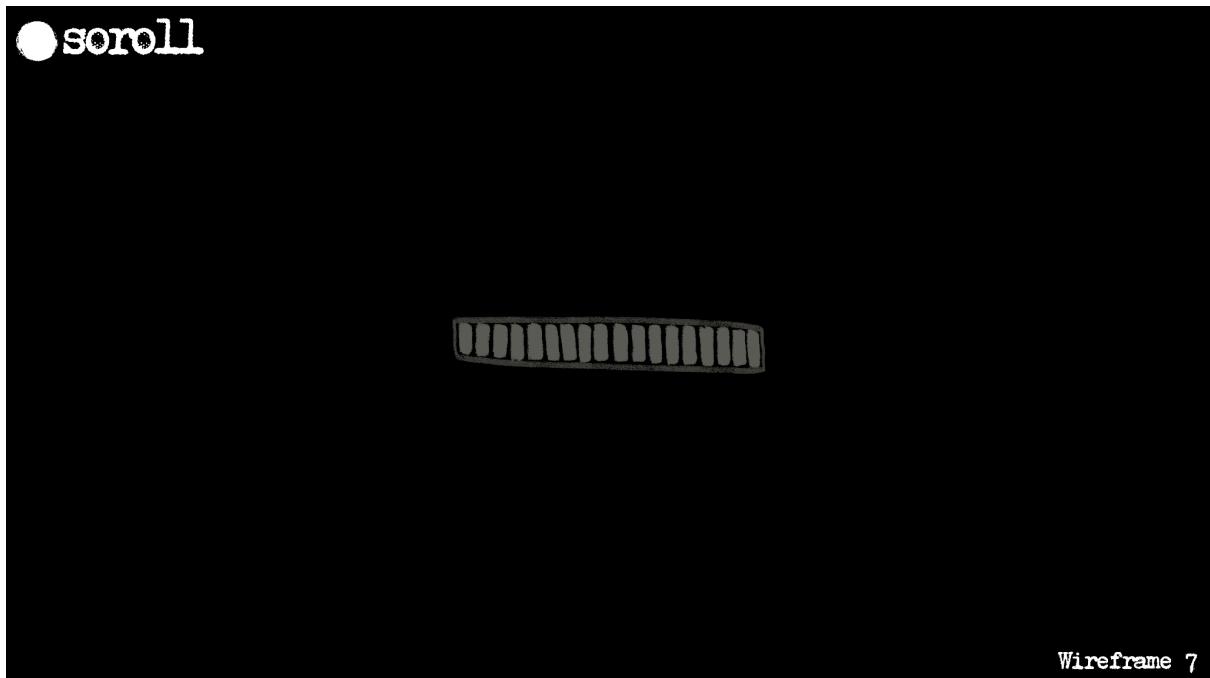
Wireframe 4



Wireframe 5



Wireframe 6



Wireframe 7



La contaminació acústica a Barcelona és un problema de salut pública. Segons l'Atles de Resiliència de l'Ajuntament de Barcelona, durant el dia els nivells de soroll oscil·len entre 55 i 70 decibels dB(A), i a la nit entre 50 i 65 dB(A). L'exposició pot provocar trastorns del son, estrès, hipertensió, malalties cardiovasculars, deteriorament cognitiu i pèrdua auditiva.

Wireframe 8



El silenci parla. Escolta.

Wireframe 9



Figura 12: Wireframes. Elaboració pròpia.

a) Preguntes del test

Hàbits silenciosos (nivell baix de contaminació acústica)

1. Gaudeixes d'espais on es pot escoltar el cant dels ocells?
2. T'agrada treballar o llegir en llocs molt silenciosos?
3. Ets capaç de mantenir una conversa en veu baixa sense esforç?
4. Quan arribes a casa, prefereixes deixar el mòbil en silenci o vibració?
5. Intentes evitar fer sorolls amb objectes com clauers o monedes mentre esperes?
6. Quan viatges, prefereixes allotjar-te en llocs tranquil·ls, lluny del centre de la ciutat?
7. Ets dels qui gaudeixen d'una caminada sense música o auriculars?
8. Intentes no aixecar la veu, encara que estiguis emocionat/da?
9. Quan comparteixes espai amb altres persones, prefereixes comunicar-te amb gestos subtils?

Hàbits moderadament sorollosos

10. Prefereixes veure pel·lícules a casa amb el volum al nivell que es pugui escoltar només a l'habitació?
11. Quan preparamos cafè o cuines, intentem que els electrodomèstics no facin soroll innecessari?
12. Quan tens una trucada telefònica, acostumes a buscar un lloc més apartat?
13. Quan estàs amb amics, et molesta si algú crida molt o fa soroll innecessari?
14. Evites parlar per telèfon en llocs com el tren o l'autobús?
15. Quan condueixes, acostumes a evitar utilitzar el clàxon?
16. Quan visites algú, intentem caminar amb cura per evitar sorolls amb les sabates?
17. Si tens nens al teu voltant, intentem que juguin sense cridar o fer sorolls intensos?
18. Ets conscient del soroll que fan les teves portes o cadires quan es mouen?

Hàbits molt sorollosos (nivell alt de contaminació acústica)

19. Escoltes música amb altaveus en llocs públics?
20. Quan tens una reunió virtual, deixes el micro obert encara que hi hagi sorolls?
21. Parles sovint per telèfon a un volum elevat en llocs compartits?

22. Quan fas una festa o reunió, prefereixes tenir música alta en lloc de converses més baixes?
23. Prefereixes els vehicles més potents encara que facin més soroll?
24. T'agrada posar la música o la televisió amb un volum que es pugui escoltar des de diverses habitacions?
25. Quan utilitzes la moto o el cotxe, has estat conscient d'haver fet un soroll notable amb el tub d'escapament?
26. Quan estàs en un parc o espai obert, t'agrada posar música o fer activitats amb altaveus?
27. Has utilitzat petards o focs artificials en alguna celebració?
28. Quan surts amb amics, t'agrada anar a llocs amb música molt alta?
29. Quan tens nens a prop, permets que cridin o facin soroll sense posar límits?
30. En algun moment, t'has trobat fent sorolls innecessaris sense adonar-te'n?

Mecanisme del resultat:

- Respostes "sí" a les primeres 9 preguntes: Indiquen un perfil amb molt poc impacte acústic.
- Respostes "sí" a les preguntes 10-18: Indiquen un perfil moderadament conscient però amb algunes accions que generen soroll.
- Respostes "sí" a les preguntes 19-30: Indiquen un perfil amb un alt nivell de contaminació acústica.

Figura 13: Qüestionari. Elaboració propria.