

The background of the page is decorated with abstract, flowing, golden-brown lines that create a sense of movement and organic form. These lines are scattered across the page, with some forming loops and others extending across the top and bottom.

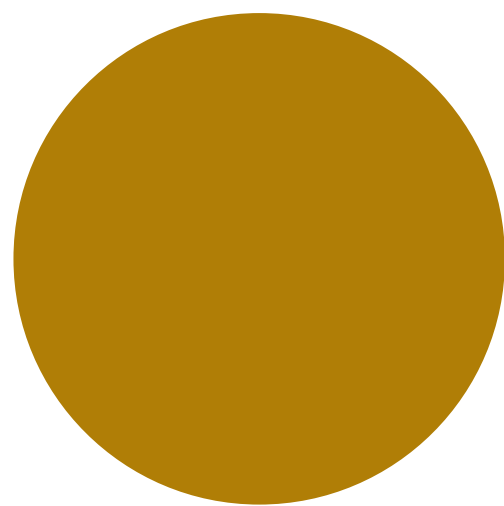
Senda Evolutiva

Fundamentos de Interactividad

Carolina Franco
Hugo Laviada
Cynthia Pichardo

Empatía

Extinción y Evolución



Objetivos

Que los niños aprendan sobre los animales extintos, su cronología y el proceso por el que pasan.



Carencias

Desorden en la exposición.
Niños dispersos.
Poca interactividad por parte del museo.

Empatía

Arquetipo 1

NAME

Maria Faustina Guerrero



AGE 32
OCCUPATION Maestra de Historia (primaria)
STATUS Casada
LOCATION Umán
TIER
ARCHETYPE Maestra en comunidad pobre

Cuidadosa

Dedicada

Observadora

IMAGE



QUOTE

Los niños tiene que aprender que hay que leer y no todo es que yo se los cuente, pero tambien es importante eso, que sepan que la historia es como un cuento que pueden disfrutar.

Metas

Experiencia

- Aprender y divertirse un poco junto con los niños
- Tener una clase más emocionante para los alumnos
- Salir de su rutina diaria de enseñar en un salón

Proposito

- Que los niños se acostumbren a leer lo más antes posible.
- Que todos los niños participen, valoren sus opiniones y las de otros.
- Relacionar lo que va a ver en el museo directamente con alguna de sus materias.

Vida

- Ser una mejor maestra
- Conseguir que eventualmente mejore su sueldo por impartir una buena educación
- Establecer una tradición de visitar el museo cada año.

FRUSTRATIONS (The pain points they'd like to avoid)

- Perder a los niños de vista.
- Que no puedan participar todos los niños por falta de tiempo.
- Que ella tenga que explicar todo, los niños deben investigar un poco de lo que ven a su alrededor, o lo que hacen.

BIO

Maestra muy optimista, trata de ser estricta con las reglas pero igual

de casi nunca estar molesta porque es una mala actitud que no le va a

inspirar nada a los niños.

Sabe que los niños van a seguir viendo Historia despues y por eso

quiere prepararlos lo mejor posible en cosas serias, sin olvidar que

todavía están muy chicos y se les debe enseñar las cosas de manera

llamativa y amigable.

PERSONALITY

Extrovert x Introvert

Sensing x Intuition

Thinking x Feeling

Judging x Perceiving

TECHNOLOGY

IT and Internet

x

Software

x

Mobile Apps

x

Social Networks

x

BRANDS Influencias

Otros Maestros

Los cuentos de la SEP, (porque tambien son historias, que a los niños les gustan.

Padres

Empatía

Arquetipo 2

NAME

Armando Miguel Tec



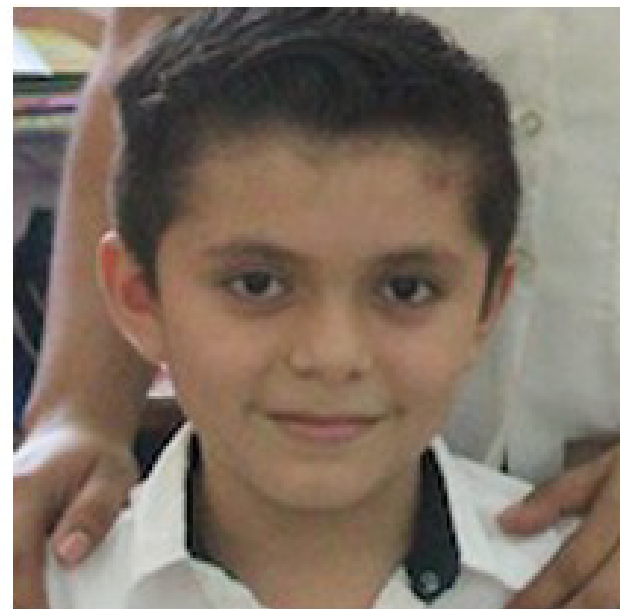
AGE 8
OCCUPATION Estudiante de primaria
STATUS Soltero
LOCATION Umán
TIER
ARCHETYPE Niño de clase baja

Simpático

Extrovertido

Inquieto

IMAGE



QUOTE

Me gusta gustar la tele y jugar pesca pesca con mis amigos, somos muy rápidos y se pone bien difícil pero está padre.

Metas

Experiencia

- Divertirse
- Descansar de las clases normales
- Visitar un lugar fuera de su pueblo

Proposito

- Ver a los dinosaurios
- Explorar los distintos "juegos" del museo
- Tener buenas calificaciones

Vida

- Saber más cosas
- Poder contarle las experiencias a sus conocidos
- Entender mejor los temas de la escuela.

FRUSTRATIONS (The pain points they'd like to avoid)

- Que las cosas le queden muy altas
- Que haya demasiado texto
- Que no pueda hacerlo solo

BIO

Armando es un niño sonriente y un tanto intranquilo.

Vive con sus dos papás y tiene 2 perros con los que juega mucho

Le gusta escuchar la radio cuando acompaña a su papá a Mérida

e igual le gusta mucho jugar con sus amigos en relación a las caricaturas que ven juntos.

PERSONALITY

Extrovert	Introvert
x	
Sensing	Intuition
	x
Thinking	Feeling
x	
Judging	Perceiving
	x

TECHNOLOGY

IT and Internet
x
Software
x
Mobile Apps
x
Social Networks
x

BRANDS Influencias

Familia

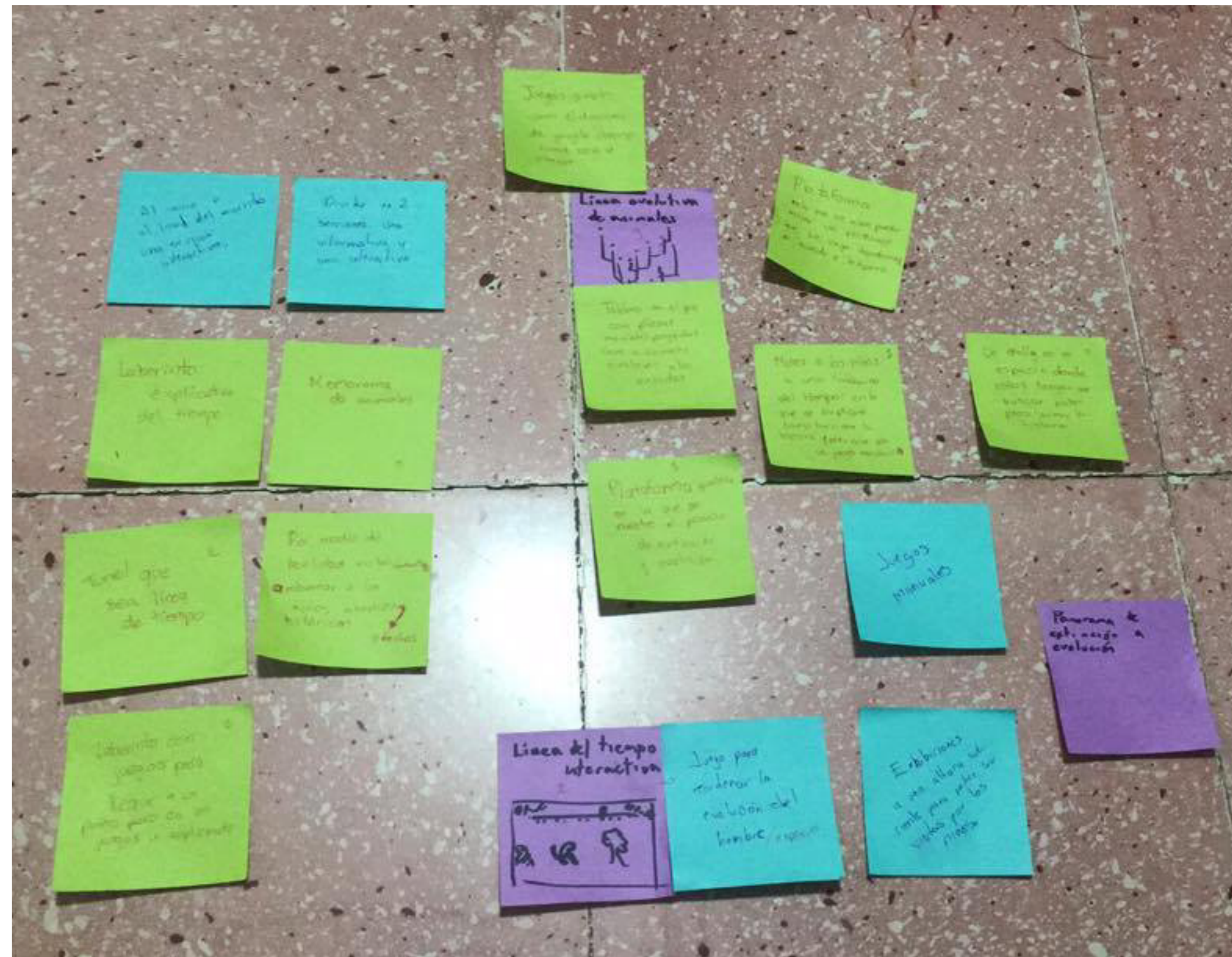
Amigos

Televisión

Radio

Ideación

Lluvia de Ideas



- Panorama de Extinción a Evolución.
- Memorama de Animales.
- ▲ Tablero con piezas movibles.
- Una especie de juego mecánico.
- Rompecabezas de la evolución.
- ▲ Línea de tiempo interactiva.
- Plataforma para mover un personaje y que éste se mueva de acuerdo a la época.
- Usar realidad aumentada para ambientar a los niños.
- ▲ Plataforma giratoria que muestre proceso de extinción.

Ideación

Bocetos de Ideas preliminares

LÍNEA DEL TIEMPO INTERACTIVA



- El programa proporciona información auditiva cuando son ordenados correctamente.

Juego digital que muestra distintas líneas evolutivas en desorden. El usuario debe reordenarlos con base en conocimientos o intuición.

Ideación

Bocetos de Ideas preliminares



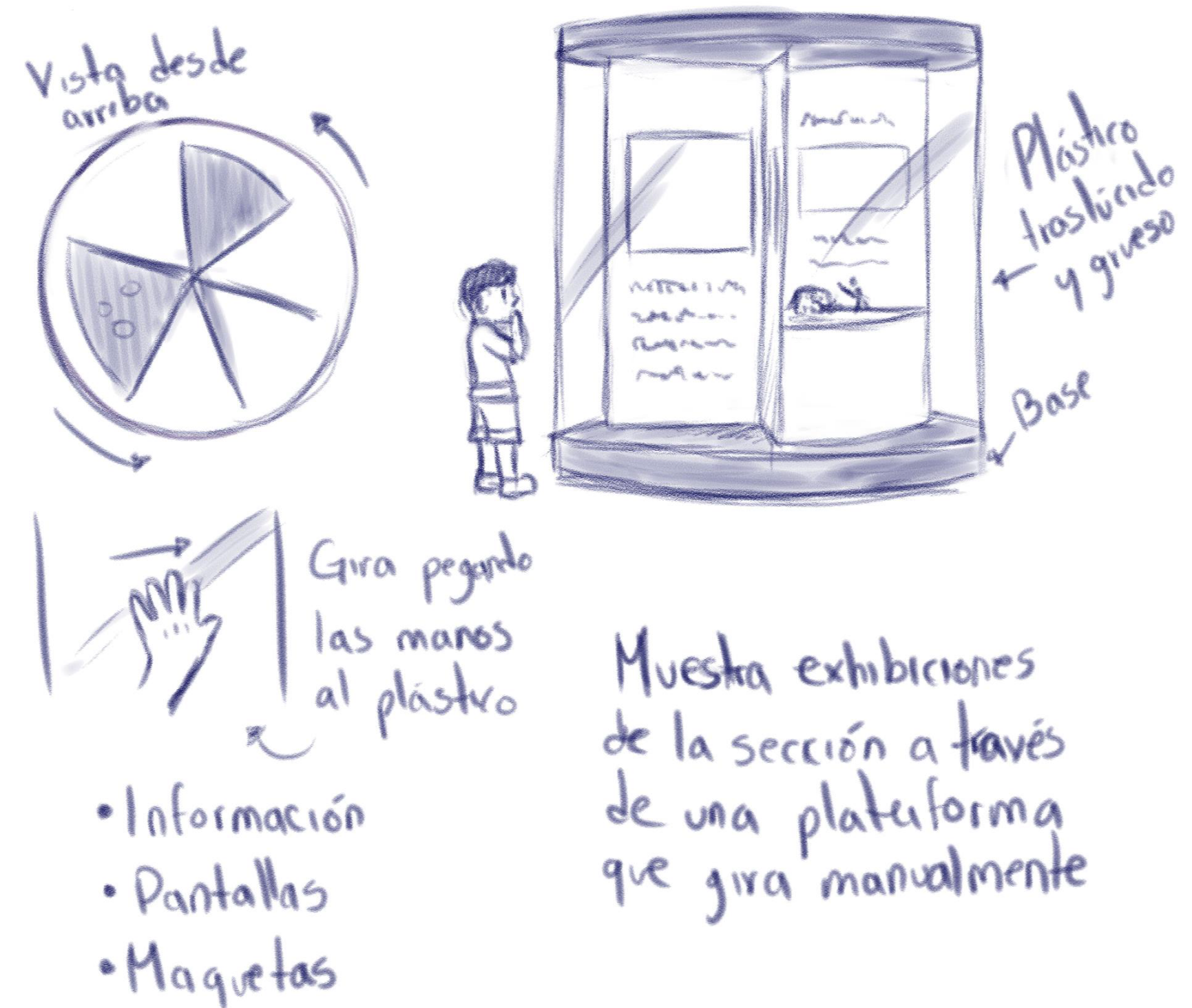
Cápsula del tiempo giratoria que muestra desde la extinción de los dinosaurios hasta la evolución de las primeras especies en pantallas con pequeños filmes.



Ideación

Bocetos de Ideas preliminares

PLATAFORMA GIRATORIA



Ideación

Bocetos de Ideas preliminares



Tablero interactivo en el que el usuario puede arrastrar una palanca a los distintos puntos de una línea evolutiva. Una pantalla al frente proporciona información de la especie de manera audiovisual.

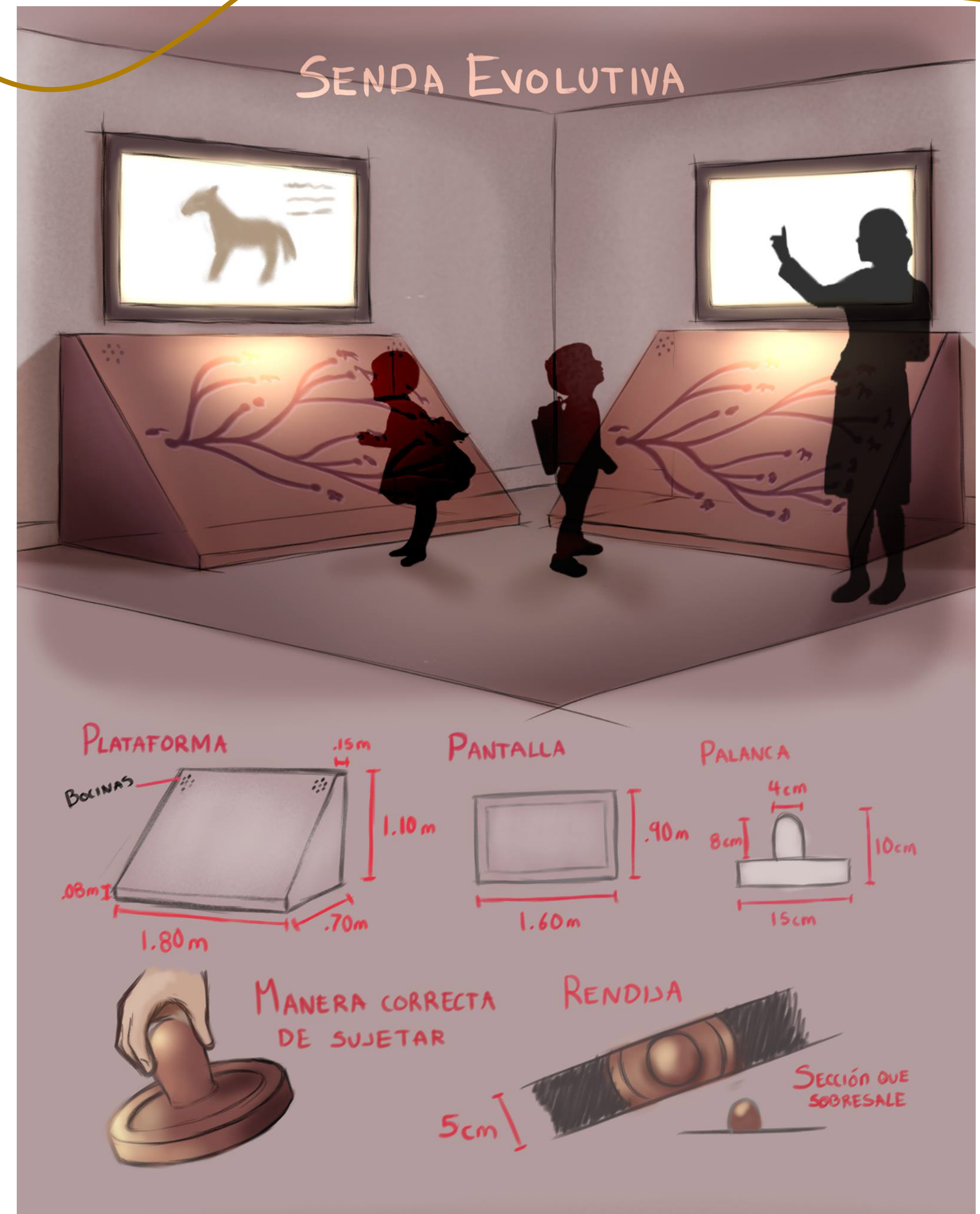
The background of the image is a white canvas filled with numerous overlapping, hand-drawn style loops and swirls in a golden-brown or mustard yellow color. These lines are fluid and organic, creating a sense of movement and complexity. They vary in thickness and form, some resembling elongated ovals, others more like loose, trailing spirals. The overall effect is a textured, abstract pattern that frames the central text.

Senda Evolutiva

Senda Evolutiva

Bocetaje

Objetivo: Enseñar por medio de un panel a los niños. El proceso que evolutivo y de extinción de algunos animales. Demostrando así similitudes y evoluciones de algunos de ellos.



Senda Evolutiva

Explicación

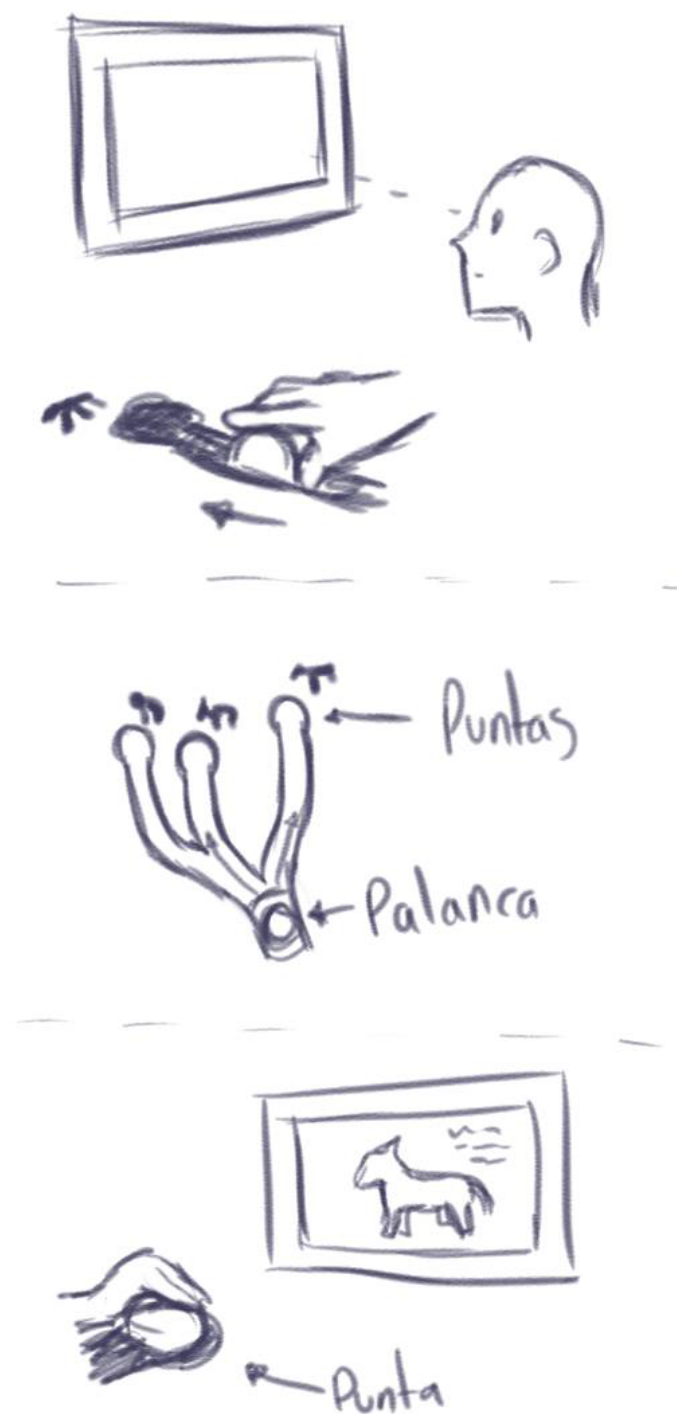
MANUAL DE USUARIO:

[0. Mantener la estación encendida para cualquier visitante curioso que desee participar.]

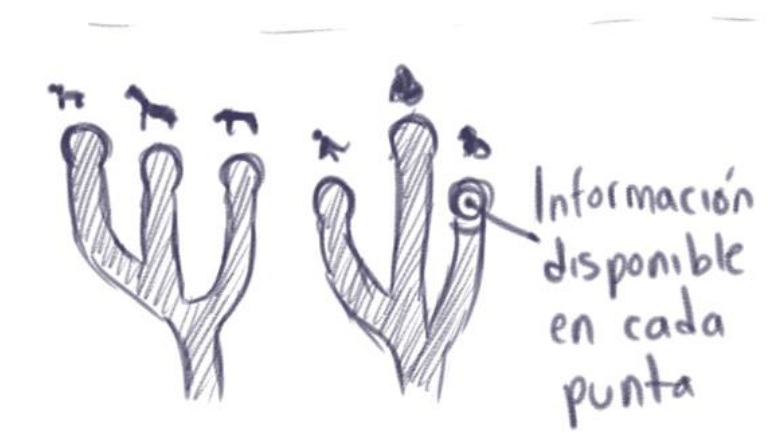
1. Fijar la vista en el monitor y sostener palanca.

2. Arrastrar palanca a través de las rendijas hacia la punta deseada de las ramas evolutivas de la especie/familia evolutiva [de manera similar a una palanca de velocidades]

3. Recibir retroalimentación visual y auditiva al llegar a la punta, con el nombre e información de la especie correspondiente, así como los datos de su hábitat o época.

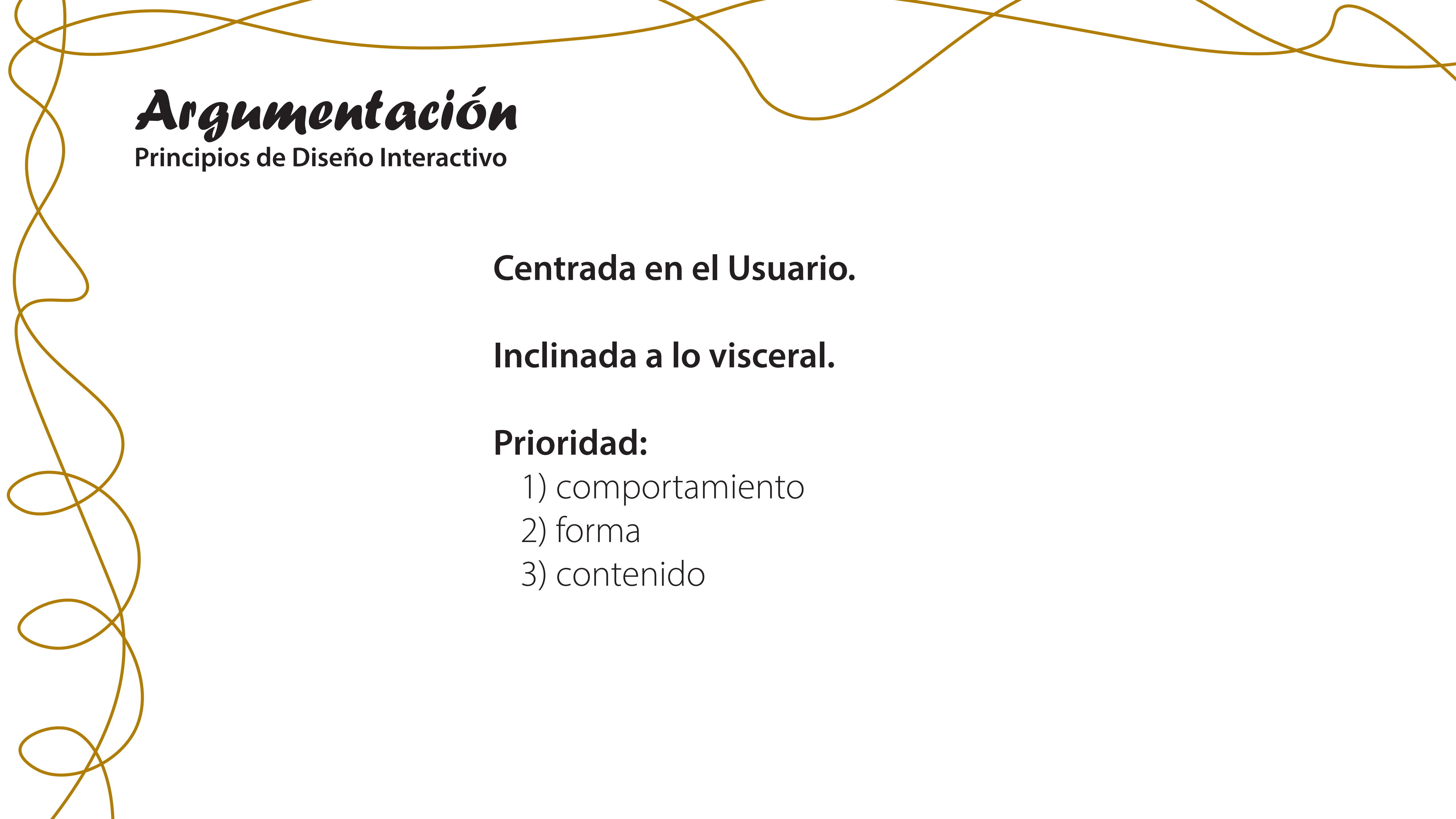


4. Entre punta y punta, observar el monitor y analizar los cambios graduales en la forma de los seres vivos, así como su división en especies.



Ejemplo de
línea evolutiva
completa





Argumentación

Principios de Diseño Interactivo

Centrada en el Usuario.

Inclinada a lo visceral.

Prioridad:

- 1) comportamiento
- 2) forma
- 3) contenido



Argumentación

Características del Diseño Interactivo

Posibles Futuros: Que se use la plataforma como medio de entretenimiento cuando ésta está hecha con otro objetivo.

Principio Ético.

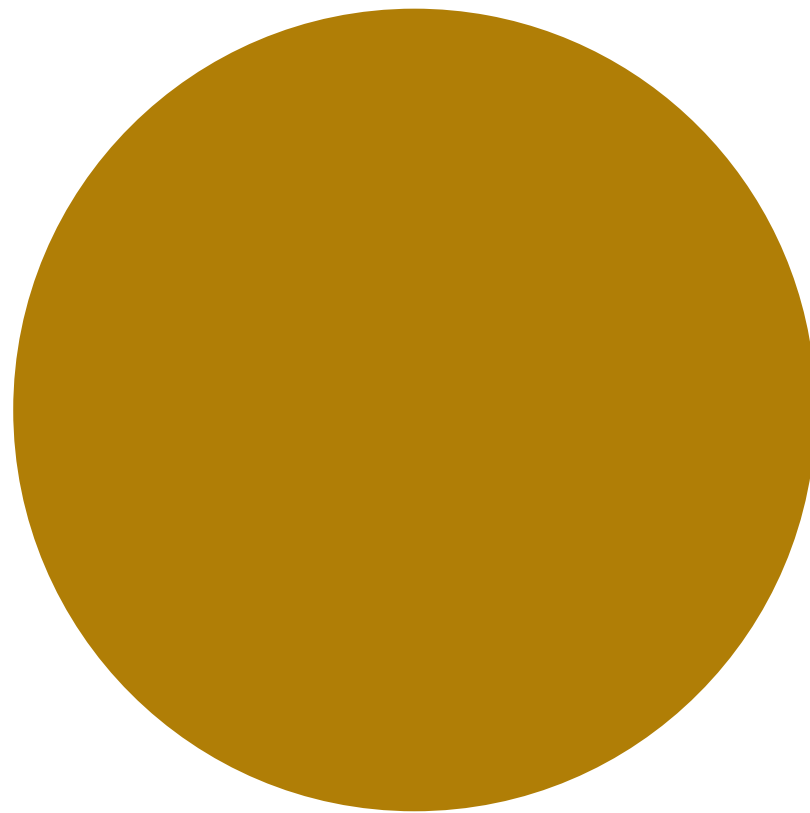
Principio de Pragmatismo.

Estético.

Técnico.

Argumentación

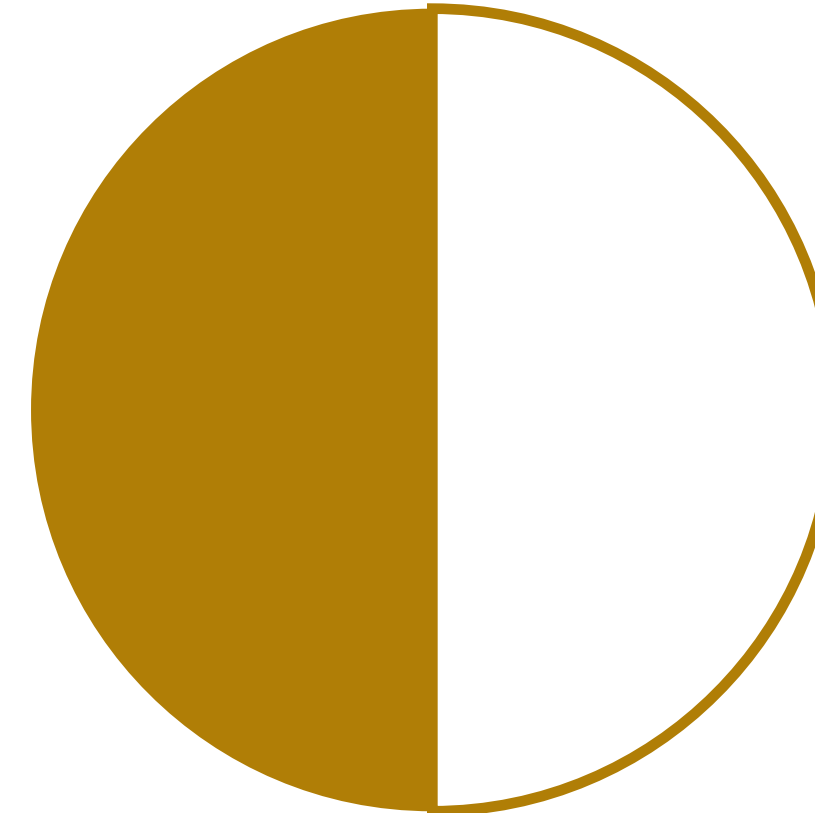
Posturas Dominante/Transición/Oculto/Exploración



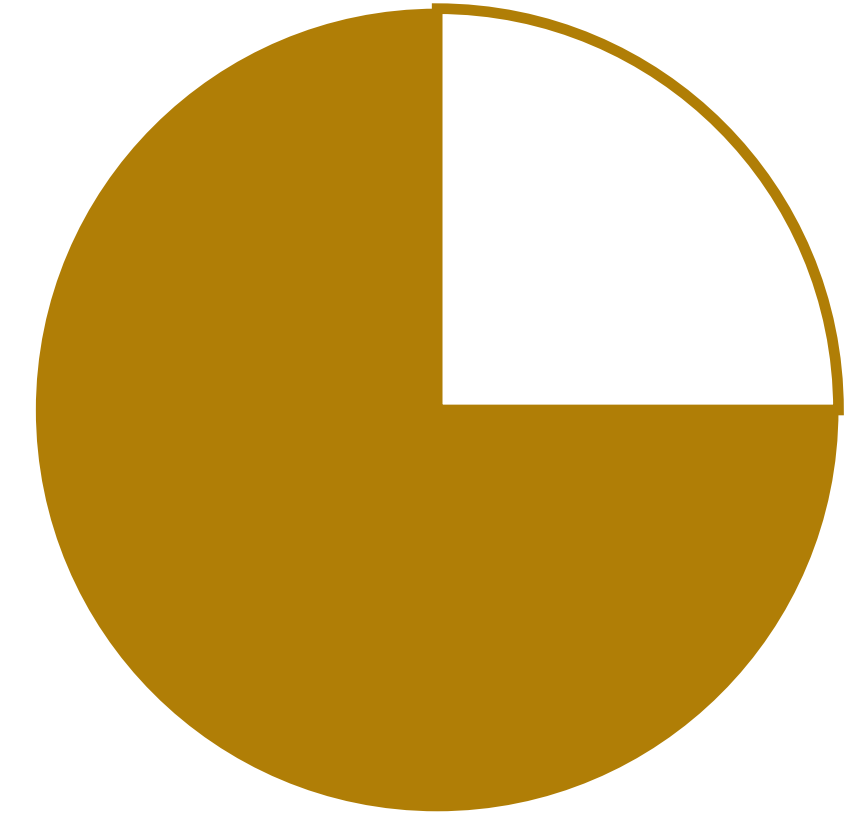
Dominante



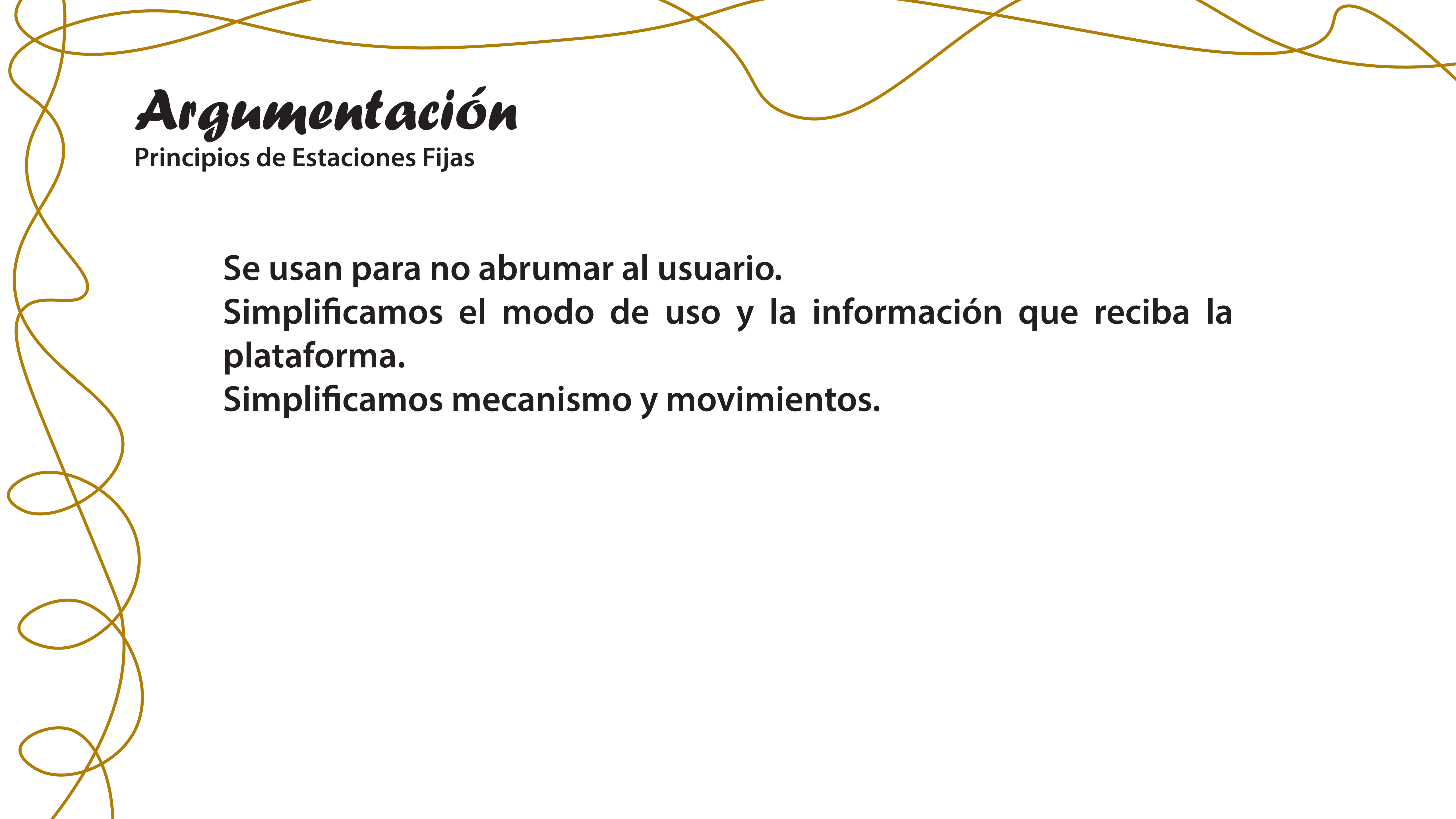
Transición



Exploración



Oculto



Argumentación

Principios de Estaciones Fijas

Se usan para no abrumar al usuario.

Simplificamos el modo de uso y la información que reciba la plataforma.

Simplificamos mecanismo y movimientos.