



UPAEP



BIBLIOTECA CENTRAL
USO ÚNICAMENTE EN SALA

**UNIVERSIDAD POPULAR AUTÓNOMA DEL ESTADO DE
PUEBLA**

ESPECIALIDAD EN DISEÑO DIGITAL

**PROYECTOS I
DISEÑO CONCEPTUAL DE UN INTERACTIVO MULTIMEDIA**

PRESENTA

ERICKA ADRIANA LÓPEZ CUAUTLE

TE 005.3

#60234

LOP 2000

LOPEZ CUAUTLE, ERICKA ADRIANA

PROYECTOS I: DISEÑO CONCEPTUAL DE UN INTERACTIVO

PRIMAVERA 2000



UPAEP – Secretaría General

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyła**

Tesis Digitales Restricciones de uso:

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de textos, imágenes, gráficas, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



BIBLIOTECA CENTRAL
USO UNICAMENTE EN SALA

60234

**Sabio no es aquel que sabe mucho.
Si no aquel individuo que lo poco sabe lo aplica**

INTRODUCCIÓN

Multimedia se puede definir como cualquier sistema electrónico que permita que el usuario controle, combine, y manipule diversos tipos de medios, tales como texto, sonido, vídeo, gráficos y animación. Los multimedia interactivos integran el ordenador, el almacenaje de la memoria, datos (binarios) digitales, el teléfono, la televisión, y otras tecnologías de información. Sus aplicaciones más comunes incluyen programas de entrenamiento, los juegos de video, las enciclopedias electrónicas, y las guías de recorrido.

Los multimedia interactivos cambian de puesto el papel del usuario observador al usuario participante, considerándose la siguiente generación de los sistemas de la información electrónica.

Ventajas De Los Productos Multimedia

Una ventaja del medio electrónico es la memoria enorme que ofrece a un costo muy bajo. Liberado del costo de imprimir más paginaciones y grandes volúmenes, los productos electrónicos como tutoriales o enciclopedias electrónicas pueden ofrecer muchos más artículos que sus versiones impresas.

La ventaja más obvia de enciclopedias electrónicas está en sus capacidades de los " multimedia ", con los gráficos animados, sonido registrado, y las grabaciones de vídeo que suplen el texto, las fotografías, y los gráficos de línea heredados de los medios de impresión.

Los seres humanos reciben la información con sus sentidos, sonidos con el oído; imágenes y texto con la vista; dimensión de un objeto, temperatura, y afecto con tacto; y olores a través del olfato. Para interpretar las señales recibidas de los sentidos, los seres humanos los han convertido en sistemas complejos aprendidos de los lenguajes que consistían en " alfabetos " de símbolos y de estímulos y de las reglas asociadas del uso. Esto les ha permitido reconocer los objetos que consideran; entienden los mensajes que leen o que oyen, comprenden las muestras recibidas con los sentidos. De esa manera la evolución de un icono se transformó en símbolo, hoy altamente utilizado en los interactivos que facilitan el uso del mismo. De esta manera el medio



múltiple se ha convertido hoy en una herramienta educativa e informativa que ha venido revolucionando los métodos anteriores de enseñanza, pues expertos pedagogos han demostrado que entre más sentidos intervengan en el aprendizaje mayor será el conocimiento.

Muchos educadores creen que las simulaciones bien diseñadas pueden proporcionar una oportunidad para los estudiantes, de aplicar conocimiento del salón de clase a situaciones más complejas, más realistas, mejorando el proceso de aprendizaje.

Para presentar la información en un interactivo es necesario una estructura de información jerarquizándola, de manera lógica, haciendo posible el acceso a la misma, estructurando así el *árbol de navegación* del interactivo

El objetivo principal de todas las estructuras de almacenaje es facilitar el proceso de los elementos de datos basados en sus lazos; las estructuras varían así con el tipo de lazo que representan.

Para tal objetivo es necesario que éste árbol de navegación cuente con una composición visual que mantenga la comunicación con un ordenador, a través del uso de símbolo, metáforas visuales y de señalar los dispositivos, a esto le llamamos interfaz gráfica; en resumidas palabras, la interfaz gráfica es todo aquello que hace posible la comunicación usuario-máquina, es el ambiente del interactivo.

El reto de diseñar un interactivo reside en hacer que éste sea eficiente y atractivo, que facilite el acceso de la información.

A diferencia de una página Web, en donde la información debe estar bien estructurada y accesible de forma rápida, usado una vez o dos veces el mismo sitio, el interactivo debe mantener un constante interés en el usuario, ya que el acceso a éste por las características propias, puede ser accesado "n" veces, teniendo como ventaja el diseño en el tiempo, sonidos y animaciones más complejas.



EQUIPO MULTIDISCIPLINARIO

Para el desarrollo de un interactivo la integración de un equipo multidisciplinario es lo más óptimo, puesto que este tipo de productos involucran diferentes aspectos como son: el psicológico, comunicativo, gráfico, musical, soporte técnico para el desarrollo del sistema, etc.

El Equipo multidisciplinario esta generalmente conformado por:

Dirección

- *Administración del proyecto
- *Coordinación creativa
- *Control de recursos

Del coordinador o coordinadora depender mantener la visión global del proyecto. Esta persona tendrá que facilitar la cooperación entre los técnicos en computación y el equipo que desarrolla el contenido (diseñadores gráficos, editores, etc.) de modo que se pueda crear un producto que sirva a los usuarios.

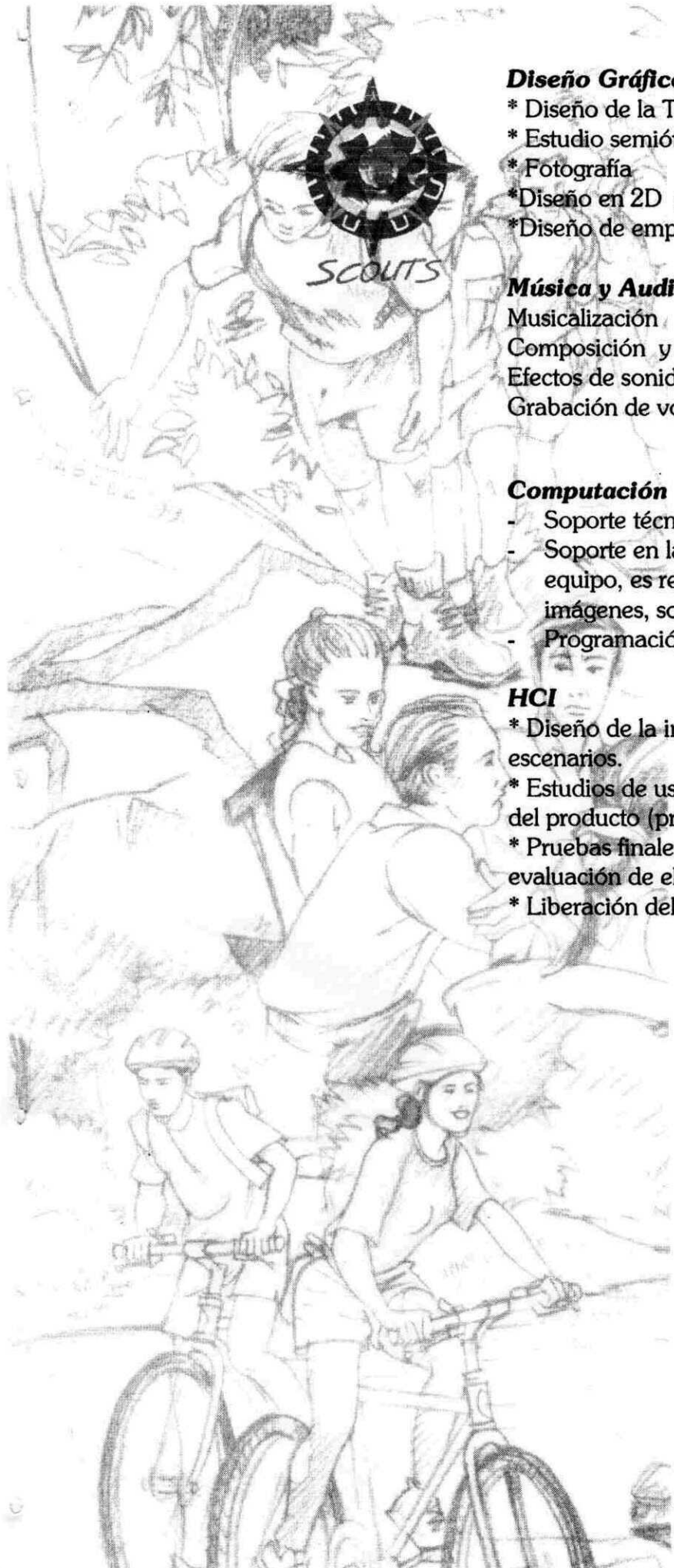
Psicología

- *Textualización del usuario.- Estudio acerca del usuario, para obtener el perfil.
- * Estudios con el usuario- Entrevistas, video del usuario, etc.-
- *Coordinación de los siguientes aspectos:
 - Didácticos
 - Educativos
 - Cognitivos
 - Fisiológicos.

Comunicación

- * Desarrollo del guión en base a la información adquirida del usuario
- *Lenguaje, el cual debe ser adecuado al usuario al que va dirigido.
- * Audio y Video
- * Evaluación integral de la comunicación.

**Taxonomía Multimedia:* los elementos de la taxonomía multimedia son: la interface, texto, imagen, sonido, animaciones, videos.



Diseño Gráfico

- * Diseño de la Taxonomía
- * Estudio semiótico
- * Fotografía
- * Diseño en 2D y Diseño en 3D
- * Diseño de empaque.

Música y Audio

- Musicalización
- Composición y selección musical
- Efectos de sonido
- Grabación de voz

Computación

- Soporte técnico
- Soporte en la digitalización, cada integrante del equipo, es responsable de la digitalización de imágenes, sonidos, etc.
- Programación del producto.

HCI

- * Diseño de la interacción (interfaz, efectos, escenarios).
- * Estudios de usabilidad, estudio del funcionamiento del producto (prototipo)
- * Pruebas finales del producto, correcciones, evaluación de elementos y procedimientos
- * Liberación del producto.

LA USABILIDAD

La *usabilidad*, en lo que se refiere a un interactivo, guarda referencia no sólo con la utilidad que pueda prestar la información del producto a la persona que lo accese, si no que incluye además el nivel de asistencia que el interactivo le pueda prestar al usuario a satisfacer sus necesidades.

El interactivo es fundamentalmente diferente de otros medios de comunicación. A diferencia de un "web site" donde el usuario no es pasivo y no se puede cautivar, debido a que en el "web site" el diseño no es más fuerte que otros "sites", en cambio el interactivo trata captar la atención del usuario muy prolongado ya que se dispone de mucho más para explorarlo, que cuando se accesa a un "web site"; de ahí que se derive el gran trabajo para el diseño del mismo.

¿A QUIÉN DEBEMOS ENFOCAR LA USABILIDAD?

Cualquier consideración sobre lo que es la usabilidad y como esta deba ser medida deberá tomar en consideración la naturaleza del sujeto que será medido. En el caso del interactivo, tenemos que el sujeto con respecto al cual deseamos medir la usabilidad es el usuario.

Si bien las necesidades de cada usuario son individuales, es imposible de determinarlas. Obviamente, conocer el objetivo de los usuarios permite que los diseñadores enfoquen sus esfuerzos de usabilidad en aquellos elementos que sean realmente necesarios.

Como se está estudiando la usabilidad.

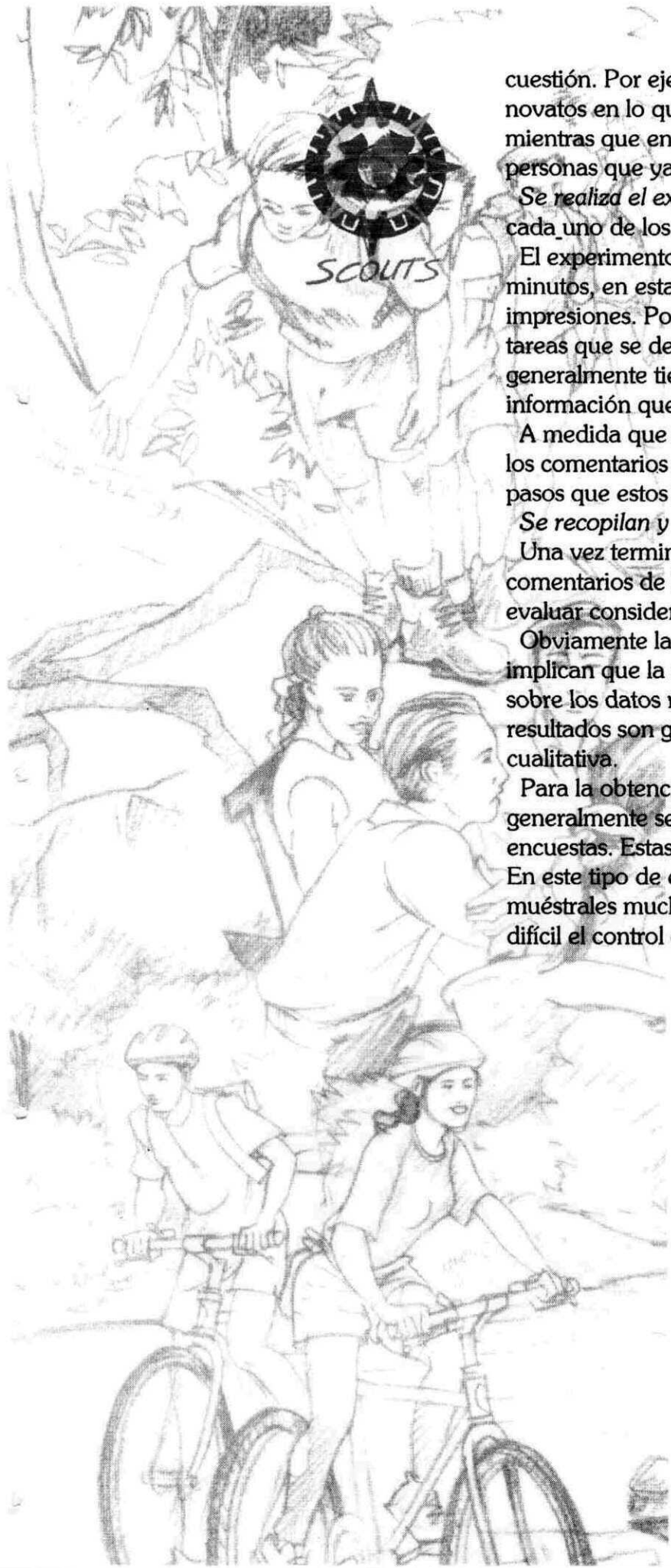
La metodología usada hoy en día para estudiar la usabilidad por la mayoría de los expertos en el tema consiste básicamente en lo siguiente:

Se selecciona una cantidad pequeña de interactivos.

Esta lista generalmente se escoge de aquellos interactivos que han sido mas alardeados

Se escoge una pequeña cantidad de usuarios experimentales.

Estos usuarios son generalmente seleccionados a mano. Es decir no son un grupo muestral escogido en forma aleatoria. Se seleccionan para considerar ciertos aspectos que sean relevantes al estudio en



cuestión. Por ejemplo, a veces se escogen usuarios novatos en lo que respecta el uso de computadoras mientras que en otras ocasiones se consideran personas que ya tengan mucha experiencia.

Se realiza el experimento de manera individual con cada uno de los sujetos.

El experimento generalmente consiste en unos 20 minutos, en esta fase se recogen sus primeras impresiones. Posteriormente se les da una lista de tareas que se desee que cumplan. Las tareas generalmente tienen que ver con encontrar alguna información que uno podría suponer está disponible.

A medida que transcurre el experimento se recogen los comentarios de los sujetos junto a registrar los pasos que estos han seguido.

Se recopilan y evalúan los comentarios.

Una vez terminada la experiencia se recopilan los comentarios de los participantes y se proceden a evaluar considerando la naturaleza de los mismos.

Obviamente la naturaleza de este tipo de estudios implican que la realización de estudios estadísticos sobre los datos no sea aconsejable. Por lo tanto los resultados son generalmente de naturaleza cualitativa.

Para la obtención de datos estadísticos generalmente se recurre a la realización de encuestas. Estas pueden ser dirigidas o voluntarias. En este tipo de estudios, si bien se logran tamaños muestrales mucho mejores, se hace mucho más difícil el control de la población muestreada.



Algunas conclusiones y consejos de estudios de usabilidad.

Es posible resumir todos los consejos necesarios para generar lo que posiblemente sea interactivo exitoso.

Siempre y en todo, recuerda a tu usuario.

Consideraciones Técnicas

Entiende el medio

No es necesario, ni tampoco es deseable, incrustar toda la información en una sola página.

Recuerde que conjugar imagen, sonido, acción, información, de forma adecuada y creativa, puede ser impactante para el usuario. Esta es una ventaja sobre cualquier otro medio informativo (la interacción).

También es importante considerar que sencillamente no existe una forma de construir una página que sea vista de igual manera por todos los usuarios.

Optimizado

La velocidad es uno de los elementos más determinantes en la satisfacción del lector. No es para nada difícil tomarse el tiempo para optimizar una imagen en un interactivo. La diferencia entre 128 millones de colores y 256 colores pueden no ser de mucha relevancia para una imagen en particular y obviamente el tamaño hará una diferencia considerable en el tiempo de procesamiento de los archivos.

Asegura la estabilidad.

Intenta siempre buscar los "puntos de fallo" que pueda presentar tu interactivo. Básicamente, cualquier elemento que puede dejar de funcionar (o funcionar erróneamente) es considerado como un punto de fallo.

Recuerda que mientras más complejo sea tu sistema, más probable es que falle. Mas aún, no necesariamente los errores serán de tí, aunque para el usuario si lo serán.



Consideraciones de Estilo

Usa lenguaje natural y familiar

Un interactivo orientado al usuario sabe cuales son sus lectores y se dirige a ellos directamente.

Comunícate con el usuario usando términos con los cuales ellos estén familiarizados.

Es importante recordar que tú eres el anfitrión de tus usuarios en su tour virtual en un espacio virtual (Interactivo)

La forma en que se presenta la información es sumamente importante. Pocas personas estarían dispuestas a leer un libro impreso en tipo pequeñísimo o muy largo, tendido, y difícil. Causa enojo encontrarse con un libro mal compaginado, o al cual le faltan páginas, o cuyo margen interior está tan apretado que es imposible leer completas las oraciones. De igual manera, pocos usuarios acudirán dos veces a consultar un interactivo mal diseñado. Otra consideración importante es la **interactividad** del producto, es decir, qué tan fácil es para el usuario decidir qué parte del producto desea utilizar en un momento dado, y qué retroalimentación recibe del producto.

Usa las metáforas de manera efectiva.

El uso efectivo apropiado de metáforas familiares es una gran manera de aumentar la "amistosidad" de un interactivo. En estas se pueden incluir aquellas que no tengan ningún objetivo específico, pero que mantengan el interés del usuario por seguir explorando.

Acomoda a tu Visitante

El usuario no sabe dónde están las cosas ni como has realizado la estructuración del mismo. Por ende, cualquier implemento que le asista será bienvenido. Es importante que en caso de que sea algún juego este cuente un preámbulo que informe al usuario de las actividades a realizar en esa sección del interactivo.

Retiene y mantiene

Un buen interactivo es aquel que mantiene el interés del usuario, ya que el interactivo no es solo para usarse solo una vez sino muchas veces más a diferencia de un "web site".

Consideraciones Estructurales

Sé Consistente

Los seres humanos tienden siempre a buscar estructuras a patrones en las cosas. Por lo tanto, los usuarios aprenderán a usar el interactivo.

Provee una base para la navegación (mantén unificación en el diseño)

El funcionamiento del producto, de pantalla en pantalla, puede o no ser consistente, este sería buen momento para utilizar el recurso sorpresivo; recuerda que un interactivo debe mantener vivo el interés del usuario en el producto.

Los elementos críticos de una infraestructura de navegación sólida son:

Apoyo para múltiples modalidades de navegación, el que desea profundizar en el tema y aquel que solo es curioso y sin ningún objetivo particular.

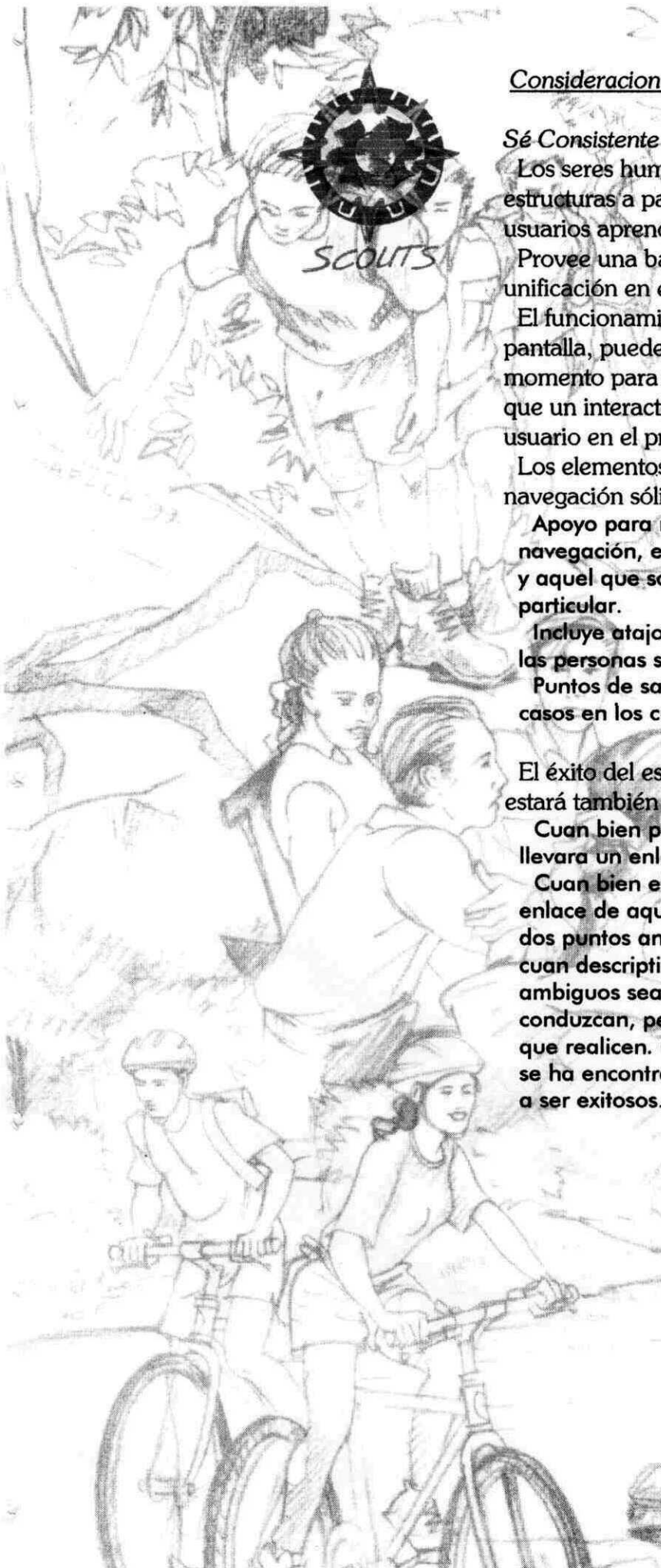
Incluye atajos accesibles a rutas que tu crees que las personas seguirán mas a menudo

Puntos de salida (o devolución) para aquellos casos en los cuales te hayas equivocado.

El éxito del esquema de navegación que presentes estará también determinado en gran parte por:

Cuan bien pueda un usuario predecir donde lo llevara un enlace.

Cuan bien el usuario pueda diferenciar un enlace de aquellos que lo rodean. El apoyo de los dos puntos anteriores dependerá fuertemente de cuan descriptivos sean tus enlaces. Mientras más ambiguos sean respecto del destino al cual conduzcan, peor será la calidad de la navegación que realicen. Con respecto al punto de los enlaces se ha encontrado que los enlaces de texto tienden a ser exitosos.



Consideraciones Generales

Como ya se ha repetido incesantemente es siempre necesario tomar en consideración al usuario. Esto es importante en lo que respecta en la fase de diseño. De ser posible, debe incluirse una herramienta de búsqueda.

Resultados sorprendidos y preliminares.

Los siguientes resultados, como lo indica el título, son sorprendidos en el sentido que tienden a ir en contra de lo que uno esperaría. Mas aún están en estos momentos causando bastante revuelo dentro de ciertas comunidades académicas y demás

Soporte Gráfico Importa.

Se está demostrando (empíricamente) que la mayoría del soporte gráfico actúan a favor del éxito que pueda tener un usuario, los factores gráficos estudiados hacen diferencia en los usuarios; estos incluyen:

- Cantidad total de imágenes
- Tamaño de imágenes
- Color de las imágenes
- Color del fondo

Políticas de uso del servicio

Desde un inicio, un usuario debe saber qué derechos y responsabilidades tiene al usar el servicio.

Costo Beneficio

Desde un inicio es importante saber con qué recursos financieros se cuenta para lanzar un producto. Y no sólo a corto plazo, pues como vimos, la continuidad de un producto determina su aceptación y por lo tanto su calidad.

Además de beneficios monetarios, existen beneficios quizás intangibles pero igualmente importantes. Uno es simplemente ganar experiencia en un nuevo medio.

Sobre todo, no debemos olvidar que para generar un producto de calidad debemos buscar la satisfacción de los **usuarios**. También es necesario dar a conocer el producto, idealmente, creando una comunidad de consumidores satisfechos a su alrededor

DESARROLLO DE UN INTERACTIVO

La planificación ayuda a enfocar el proyecto, previniendo al menos algunos de los factores esperados que irán variando y su efecto sobre los objetivos que se persiguen. Algunas de las preguntas a discutir son:

I **¿Qué** tipo de producto o de servicio se desea dar? **¿Porqué?**

II **¿Existen** ya productos similares? **¿Qué nos diferenciará de ellos?**

III **¿Cuál es usuario** al que va dirigido?

IV **¿Cómo** se atraerán y retendrán los usuarios?

V **¿Con qué** recursos financieros contamos?

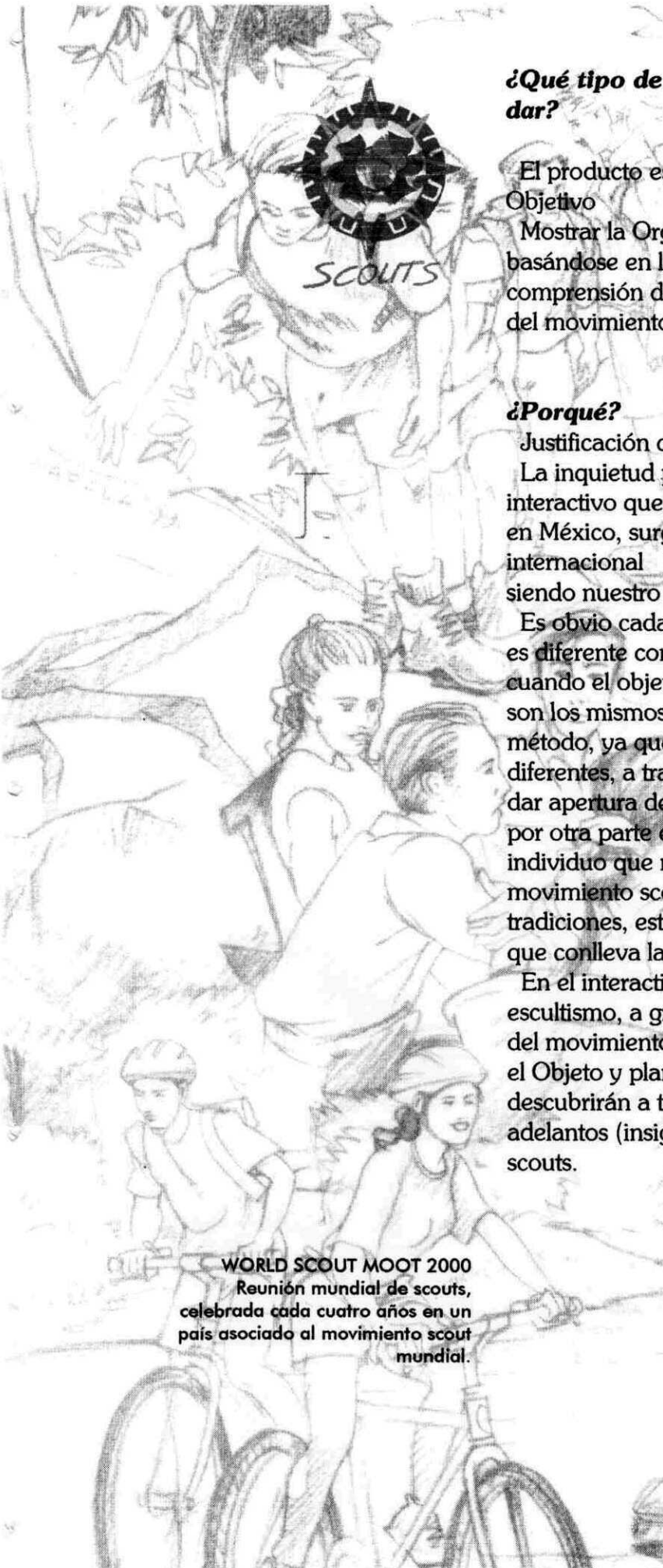
VI **¿Cuál** es la fecha esperada de implementación del proyecto?

VII **¿Cómo se medirá el éxito** del proyecto?

Y sobre todo:

VII **¿Quién** estará a cargo del proyecto?





¿Qué tipo de producto o de servicio se desea dar?

El producto es un *tutorial* basado en el escultismo.
Objetivo

Mostrar la Organización de Scouts de México basándose en la tropa scout como modelo para la comprensión de la organización, siendo esta la base del movimiento.

¿Porqué?

Justificación del Proyecto

La inquietud por el desarrollo de un software interactivo que muestre como se aplica el escultismo en México, surge como necesidad del encuentro internacional 11th WORLD SCOUT MOOT 2000, siendo nuestro país sede.

Es obvio cada país es diferente, y por consecuencia es diferente como se aplica el método scout, aun cuando el objetivo, los principios, las leyes e ideales son los mismos, no es igual la forma de aplicar el método, ya que hablamos de estructuras culturales diferentes, a través de este interactivo se pretende dar apertura de conciencia del escultismo en México; por otra parte es por demás curioso para aquel individuo que no conoce la estructura del movimiento scout conozca sobre el escultismo, sus tradiciones, estructura, objetivos, y todo el ambiente que conlleva la aplicación de estos.

En el interactivo se encontrara el objetivo del escultismo, a grandes rasgos la estructura mundial del movimiento, la historia del escultismo en México, el Objeto y plan Scout, así como también descubrirán a través del mismo cuales son los adelantos (insignias) de cada una de las secciones scouts.

WORLD SCOUT MOOT 2000
Reunión mundial de scouts,
celebrada cada cuatro años en un
país asociado al movimiento scout
mundial.



¿Existen ya productos similares?

En realidad NO; este producto sería el primer interactivo que expone este tema, esto se convierte en un reto, ya que sería el promotor de otros más a futuro; sin embargo el realizar dicho producto servirá de apoyo didáctico para iniciar a un nuevo integrante en el movimiento scout.

Hasta el día de hoy solo podemos encontrar páginas web que hablan de la existencia de grupos scouts en diferentes partes del mundo, o asociaciones nacionales como Canadá, Estados Unidos de América, Chile, México, etc.

¿Qué nos diferenciará de ellos?

En realidad la primera diferencia que existe es: que estamos hablando de páginas web, y el proyecto a realizar es un interactivo; por lo tanto la estructura es muy diferente; otra diferencia es que dentro de ellas no se ha incluido ningún tema que van incluidos en el interactivo; por otro lado el interactivo servirá de apoyo didáctico en la preparación de nuevos scouters *

*Scouter.- Individuo (por lo general joven) que dirige a un grupo de chicos, a la cual se le denomina sección.

Por lo general la edad para ocupar dicho cargo es a partir de los 20 años en adelante.

¿Cuál es usuario al que va dirigido?

El usuario al que va dirigido son individuos de 15 años a "x" años de edad de clase media a media alta, Mexicanos que conozcan del escultismo y deseen capacitarse para fungir como dirigente o scouter en un grupo scout, o simplemente gentes que desconozcan del movimiento scout y deseen indagar en el tema, alentando a que participen en dicha organización o bien que si son padres de familia se motiven a inscribir a sus hijos en la Asociación de Scouts de México; y Turistas scouts que dominen los idiomas Español, Inglés, Francés, Noruego y Holandés.

El usuario al que va dirigido son esencialmente scouts de diferentes partes del mundo, que por sus conocimientos del Escultismo no es tan difícil el englobar a tan diferentes estructuras culturales e ideológicas para el diseño de un interactivo de este tipo.

El usuario es ideológicamente un individuo de mente organizada, audaz, curioso, explorador.

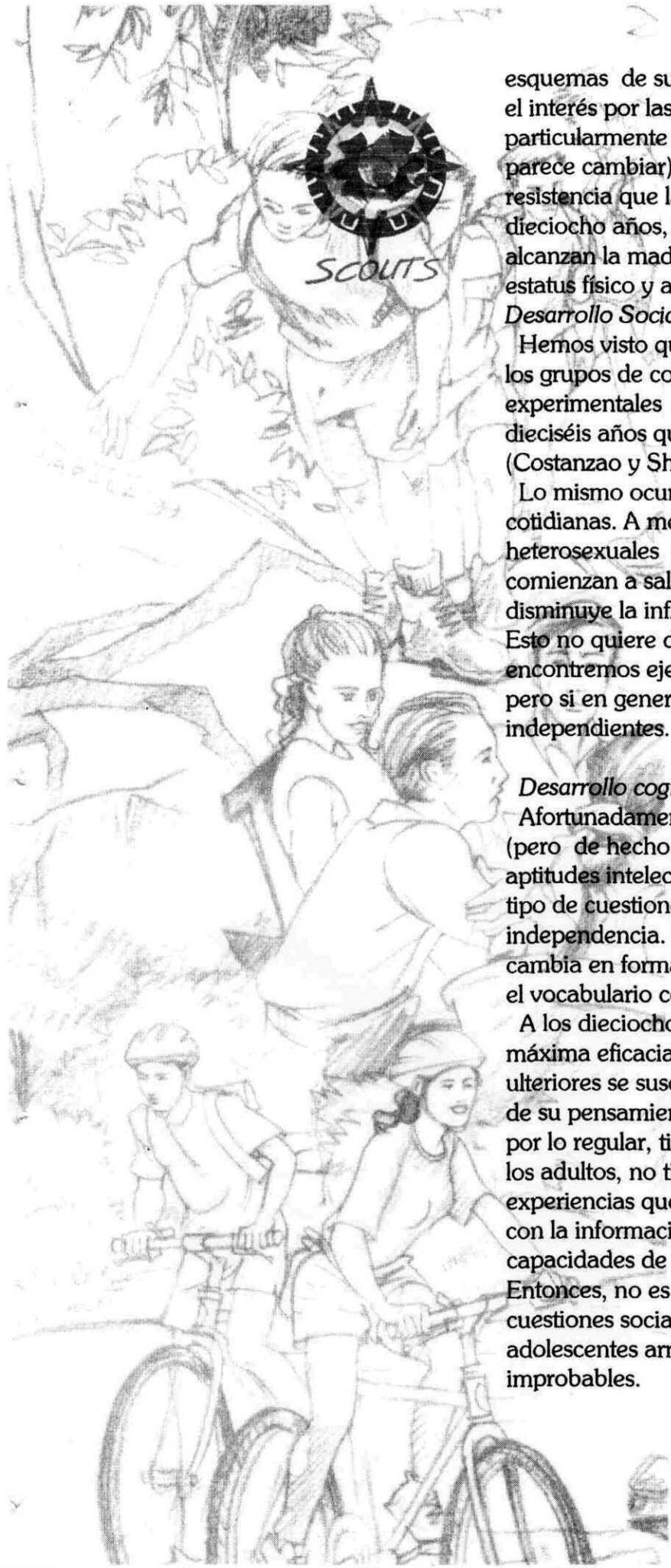
Perfil del usuario

ULTIMOS AÑOS DE SECUNDARIA Y PREPARATORIA: DE LOS CATORCE A LOS DIECIOCHO

Nuevamente tenemos aquí un aspecto cíclico de desarrollo. Mientras que los últimos años de la escuela primaria eran la calma que precede a la tormenta de la pubertad, ahora regresamos a otro periodo de relativa estabilidad. Por supuesto, no todo es calma durante los fines de la adolescencia, dado que son muy comunes los conflictos con la autoridad y la preocupación con la relación con el otro sexo. Sin embargo, muchos de los más grandes cambio en el desarrollo concluyen durante este periodo. Los estudiantes de preparatoria consolidan sus ideas acerca de sí mismos y de lo que quieren hacer en la vida, y comienzan a prepararse para la edad adulta.

Desarrollo Físico

Al comienzo de la preparatoria, algunos jovencitos todavía experimentan el acelerado crecimiento de la adolescencia, por lo que subsisten conflictos relacionados con la apariencia física y el funcionamiento sexual, Además, son erráticos los



esquemas de sueños y de comida. Puede aumentar el interés por las actividades atléticas, particularmente en los varones (otra diferencia que parece cambiar), que en general tienen más fuerza y resistencia que las mujeres en esta etapa. A los dieciocho años, prácticamente todos los estudiantes alcanzan la madurez sexual y física y se adaptan a su estatus físico y adulto.

Desarrollo Social y Emocional

Hemos visto que la conformidad a las opiniones de los grupos de compañeros en situaciones experimentales es menor que entre los quince y los dieciséis años que entre los once y los trece (Costanza y Shaw, 1966)

Lo mismo ocurre para las interacciones sociales cotidianas. A medida que se establecen pandillas heterosexuales y los jovencitos de sexo opuesto comienzan a salir juntos durante la preparatoria, disminuye la influencia del grupo de compañeros. Esto no quiere decir que en la preparatoria no encontremos ejemplos de excesiva conformidad, pero si en general, los jóvenes se vuelven más independientes.

Desarrollo cognoscitivo y del lenguaje

Afortunadamente, la mayoría de los adolescentes (pero de hecho, no todos) han adquirido las aptitudes intelectuales necesarias para ponderar el tipo de cuestiones que surgen en la búsqueda de la independencia. Según Piaget, el pensamiento no cambia en forma notable durante este periodo, pero el vocabulario continúa experimentándose.

A los dieciocho años, el individuo alcanza la máxima eficacia intelectual y pocos cambios ulteriores se suscitan en la estructura o las cualidades de su pensamiento. Mientras que los adolescentes, por lo regular, tienen el potencial de pensamiento de los adultos, no tienen aún la amplia gama de experiencias que tienen los adultos. No cuestionan con la información disponible para emplear sus capacidades de razonamiento en forma óptima. Entonces, no es sorprender que al ahondar en las cuestiones sociales y personales, a veces los adolescentes arriban a conclusiones poco prácticas o improbables.

Desarrollo Moral

Durante la postrimerías de la adolescencia, algunos individuos alcanzan el más alto de los tres niveles de razonamiento moral de Kohlberg: el nivel de razonamiento en base a principios. Los individuos que están en este nivel van más allá de las normas convencionales de la sociedad en la que viven. Pueden reconocer la necesidad de valores universales que trascienden las sociedades y naciones particulares. Estos valores, generalmente, se centran en el respeto por los otros seres humanos y en la inviolabilidad del individuo. A este nivel de razonamiento, los adolescentes siguen sus propias convicciones y aceptan que ellas pueden ser conflictivas para los valores de la sociedad. Sin embargo, debemos hacer notar que algunos individuos nunca alcanzan este estadio, ni siquiera en la edad adulta. Lamentablemente, no sabemos por qué.

Basándose en la investigación exhaustiva de nuestro usuario, podemos concluir que los elementos implícitos en el diseño deberán ser dinámicos, de igual manera los colores deberán ser llamativos pero coordinados, el contraste es una buena opción.



¿Cómo se atraerán y retendrán los usuarios?

El primer punto de atracción del usuario es simple, existe una necesidad; "conocimiento del escultismo en México", Y "¿Quién tiene dicha necesidad? Antes que nada el usuario principal del interactivo serán los scouts mexicanos, a los cuales se les está brindando una forma más simple y divertida de aprender los objetivos, método, historia, etc, del escultismo, en su etapa de adiestramiento para asumir el cargo de scouter.

Otro uso para el interactivo será en módulos informativos que se instalarán en las diferentes sedes del WORLD SCOUT MOOT 2000, al los cuales tendrán acceso todos los participantes del Moot.

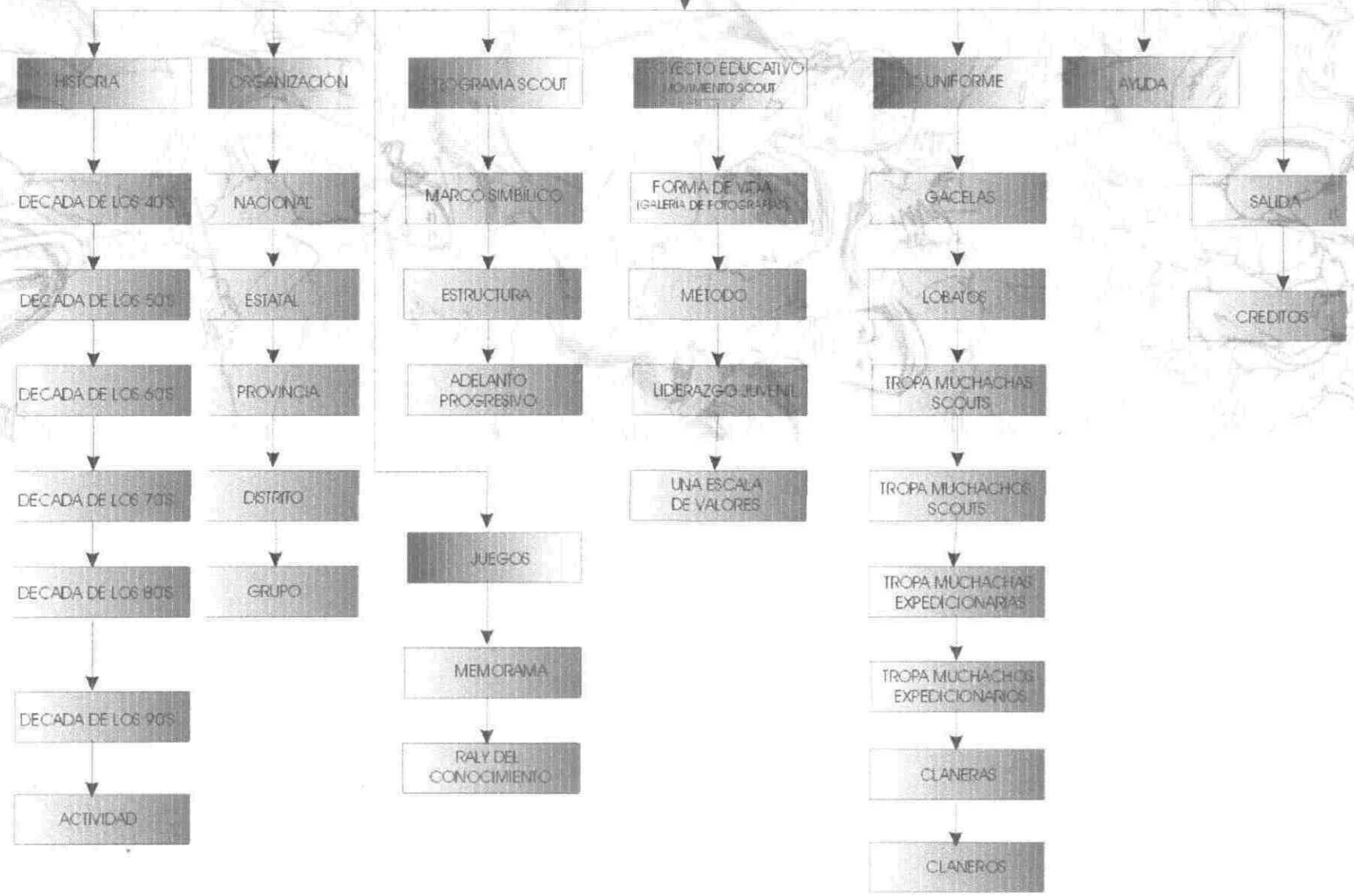
AMBIENTE

El concepto en el que se desarrolla el interactivo es el de un CAMPAMENTO, debido a que el verdadero escultismo se basa principalmente en actividades al aire libre el mejor ambiente para el desarrollo del mismo es este; Un campamento tridimensional, se convierte en un interesante y accesible ambiente; campus virtual para conocer sobre el escultismo. El campamento estará ubicado en una playa, y como fondo una pirámide, estos dos elementos son dos de las primeras cosas en las que se piensa cuando algún extranjero viajará a nuestro país, puesto que México es conocido en el mundo entero por sus hermosísimas playas, y sus pirámides, ambos lugares turísticos.

Cada uno de los elementos del campamento muestra algo de interés para el usuario y ayudan ampliar el confortable y atractivo entorno de enseñanza.

De igual manera todo lo relacionado con el panel de control serán iconos relacionados con el campamento.

En el inicio el interactivo mostrará el logotipo de la empresa que desarrolla el interactivo, posteriormente la *presentación del interactivo*, esta será la aparición de una pirámide, esta se animará en un programa de 3D, de la cual surja el logotipo del interactivo, el nombre el cual se ha asignado para el interactivo es: "**Escultismo en México**", "*el reto de ser joven*"



PANTALLA PRINCIPAL

La pantalla principal (campamento), realizada en 3D, pensando en que nuestro usuario principal es explorador, cada uno de los iconos que se muestren en el campamento fungirá como un botón de acceso a una pantalla secundaria.



El Software esta dividido en 6 módulos:

1. *Historia del Escultismo en México*
2. *Organización*, Nacional, Estatal, Regional, Provincia, Distrito, Grupo, Sección.
3. *Proyecto Educativo*: * Movimiento Scout, Escala de Valores, Método Liderazgo Juvenil. *Forma de Vida, Galería de Fotos.
4. *Uniforme* : Gacelas, Lobatos, Tropas de muchachas y Tropas de Muchachos, Claneros y Claneras.
5. *Programa Scout*: Adelanto progresivo, estructura, marcos simbólicos.
6. *Juegos*.- los juegos incluidos son .memorama y juego de maratón de preguntas y respuestas de opción múltiple.

La ventaja de que se realice una pantalla principal como campamento, donde se incluyen muchos elementos gráfico, es una buena opción para incluir el elemento sorpresa en cada uno de ellos, es decir, por ejemplo cada icono tendrá una acción, es decir si el usuario llegara a dar un click sobre la fogata, esta se avivaría y quemara la comida que se cocina sobre ella, o podría ponerse una zona sensible en el mas, donde un saliera un buzo y preguntara algo fuera de contexto. Como ese ejemplo, podemos incluir muchos más.

El acceso a cualquier pantalla secundaria será a través de iconos sensibles.

Historia: icono sensible- libro sobre la mesa.

Organización: icono sensible- la portada del campamento.

Proyecto educativo: icono sensible- tienda de campamento.

Programa scout: icono sensible -banderín.

Uniforme: icono sensible –camisola colgada.

Juegos: icono sensible –estructura (columpio).

Ayuda, salida: estarán en un panel de control.

PANTALLA SECUNDARIA HISTORIA

Esta pantalla muestra de una forma sencilla la historia del escultismo en México desde sus inicios, dividida en décadas:

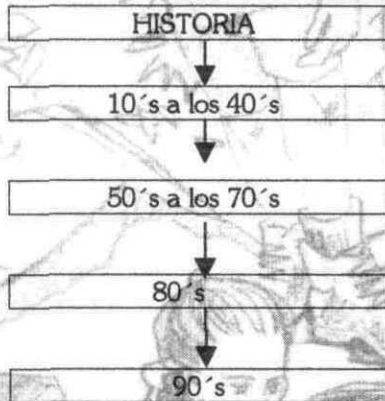
La idea principal de esta pantalla reside en el juego de colores y de música, por ejemplo cuando se accese a las décadas de los años 10's, 20's, 30's y 40's, el color adquirirá la pantalla serán sepias, haciéndole sentir al usuario que son épocas de antaño y la música que ambientará será como la de un fonógrafo, incluso sonde se mostrarán las fotografías parecerá una fotografía antigua, roída por el tiempo.

Para las décadas de los 50's a los 70's, los colores serán vivos y contrastantes como la época de los hippies, flores, etc., la música será de twis, relacionada con la época. para mostrar las fotografías de la época serán simplemente una fotografía normal.

Los colores para los 80's los colores serán normales, no muy brillantes, y la música relacionada con la época, y donde se muestran las fotografías será una televisión.

Para la época de los 90's los colores serán metálicos, colores contrastantes, la música de fondo tecno, y donde se presentarán las fotografías será una computadora portátil.

El fondo serán dibujos (bocetos) de scouts en actividad, el elemento dominante de esta pantalla es un gran libro , sobre el cual se presenta el texto del lado izquierdo y sobre el derecho los elementos donde se presentan las fotografías.



PANTALLA SECUNDARIA HISTORIA

Esta pantalla muestra de una forma sencilla la historia del escultismo en México desde sus inicios, dividida en décadas:

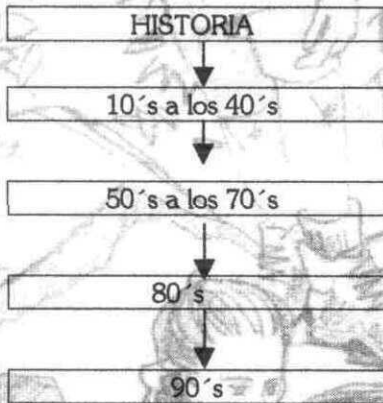
La idea principal de esta pantalla reside en el juego de colores y de música, por ejemplo cuando se accese a las décadas de los años 10's, 20's, 30's y 40's, el color adquirirá la pantalla serán sepias, haciéndole sentir al usuario que son épocas de antaño y la música que ambientará será como la de un fonógrafo, incluso sonde se mostrarán las fotografías parecerá una fotografía antigua, roída por el tiempo.

Para las décadas de los 50's a los 70's, los colores serán vivos y contrastantes como la época de los hippies, flores, etc., la música será de twis, relacionada con la época. para mostrar las fotografías de la época serán simplemente una fotografía normal.

Los colores para los 80's los colores serán normales, no muy brillantes, y la música relacionada con la época, y donde se muestran las fotografías será una televisión.

Para la época de los 90's los colores serán metálicos, colores contrastantes, la música de fondo tecno, y donde se presentarán las fotografías será una computadora portátil.

El fondo serán dibujos (bocetos) de scouts en actividad, el elemento dominante de esta pantalla es un gran libro, sobre el cual se presenta el texto del lado izquierdo y sobre el derecho los elementos donde se presentan las fotografías.



PANTALLA SECUNDARIA ORGANIZACIÓN

Esta pantalla está estructurada de manera simple, el fondo será un dibujo no detallado de un bosque, con montañas, algo abstracto, los elementos principales de este será una estructura con 5 amarres, en la parte derecha de la pantalla, cada amarre tendrá la tarea de ser un botón para que despliegue la información según se la situación.

En la parte izquierda de la pantalla se encontrará una caja tipográfica, donde se desplegará la información requerida.

En la parte izquierda inferior de la pantalla encontrará el panel de control.



PANTALLA SECUNDARIA PROGRAMA SCOUT

Esta pantalla es una de las más saturadas del interactivo; esta cuenta con muchos iconos, como: silbatos insignias, banderines, libros, etc. Cada uno es sensible para que el usuario conozca la utilidad que un scout le brinda a dicho objeto y su razón de ser en la vida scout. Para la información desplegada de cada elemento aparecerá super puesta una caja tipográfica.

El panel de control ubicado en la esquina inferior izquierda.



60234

PANTALLA SECUNDARIA PROYECTO

Esta pantalla tiene como fondo el boceto en gris de un scout escalando, en el primer cuadrante de la pantalla, esta zona será sensible para cuando pase por ahí el scout en dibujo se convierte en un gráfico tridimensional, este también es un botón de acceso a la galería de fotos que ilustran la forma de vida de los scouts. En el segundo cuadrante una flor de lis girando, se detendrá solo cuando el usuario pare el puntero sobre ella, convirtiéndose en botón de acceso a la información de escala de valores, desplegada en una caja tipográfica sobre puesta en el primer cuadrante de la pantalla.

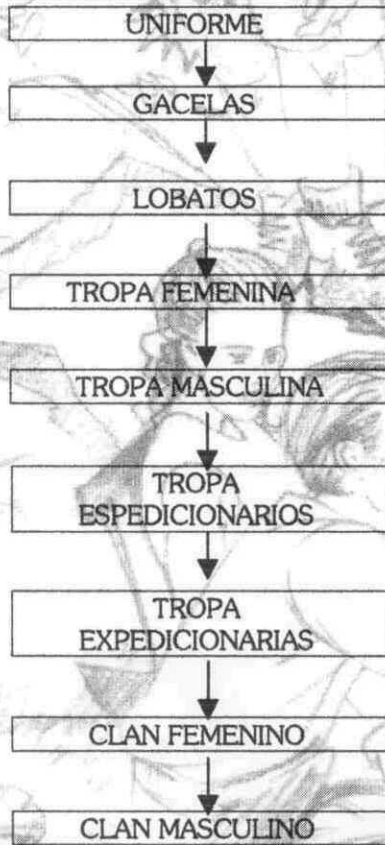
Para desplegar la información de método scout, el botón de acceso será una hoja ubicada en el cuarto cuadrante de la pantalla, desplegándose nuevamente la caja tipográfica en el mismo lugar. Un silbato en el cuarto cuadrante también tiene la función de botón para desplegar la información de Liderazgo Juvenil.

El panel de control se mantiene constante en la esquina inferior izquierda de la pantalla.



PANTALLA SECUNDARIA UNIFORME

Esta pantalla es una fotografía que abarca la mitad de la pantalla justificada al centro, de varios scouts: una niña, un niño, una pareja de adolescentes, dos parejas de jóvenes, y un señor, todos uniformados, cada uno representa una zona sensible para obtener información sobre la sección a la que pertenece, para ello cuando se encuentre activa se despliega del lado izquierdo, aparecerán las insignias propias de la sección y del lado derecho una caja tipográfica que reseña brevemente algunos puntos interesantes de la sección.



PANTALLA SECUNDARIA JUEGOS

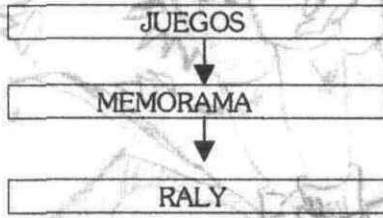
El interactivo tiene dos juegos, un memorama y un raly de preguntas y respuestas de opción múltiple, el cual reforzará y medirá los conocimientos del usuario en materia del escultismo.

Para el memorama, las fichas abarcarán un 70% de la pantalla, siendo estas 36; las figuras de cada ficha serán de colores vivos, y las imágenes no serán de un mismo estilo, para que el usuario las identifique rápidamente. El tiempo para este juego son 100 segundos.

Cuando el usuario gane el juego, disminuirán 2 segundos del tiempo para la siguiente vez que lo intente jugar, además de que el usuario será recompensado con una insignia. El juego termina cuando el usuario logre obtener la insignia máximo o insignia terminal. El número de imágenes disponibles para el juego son alrededor de unas cien.

Para el juego de el raly del conocimiento, simplemente es un tablero que parece un mapa donde un scout lo recorre, el pequeño scout avanzará cuando acierte a la respuesta, sin embargo cuando falle, al scout le caerá un rayo electrocutándolo.

El número de preguntas son 50 para ganar y llegar al final, sin cometer ningún error. El número de preguntas disponibles para el juego son alrededor de unas doscientas.



PANTALLA AYUDA



Esta pantalla es una guía que ayudará al usuario en caso de no saber que hacer. Explica brevemente el interactivo.

En esta pantalla se explican donde se encuentra el panel de control







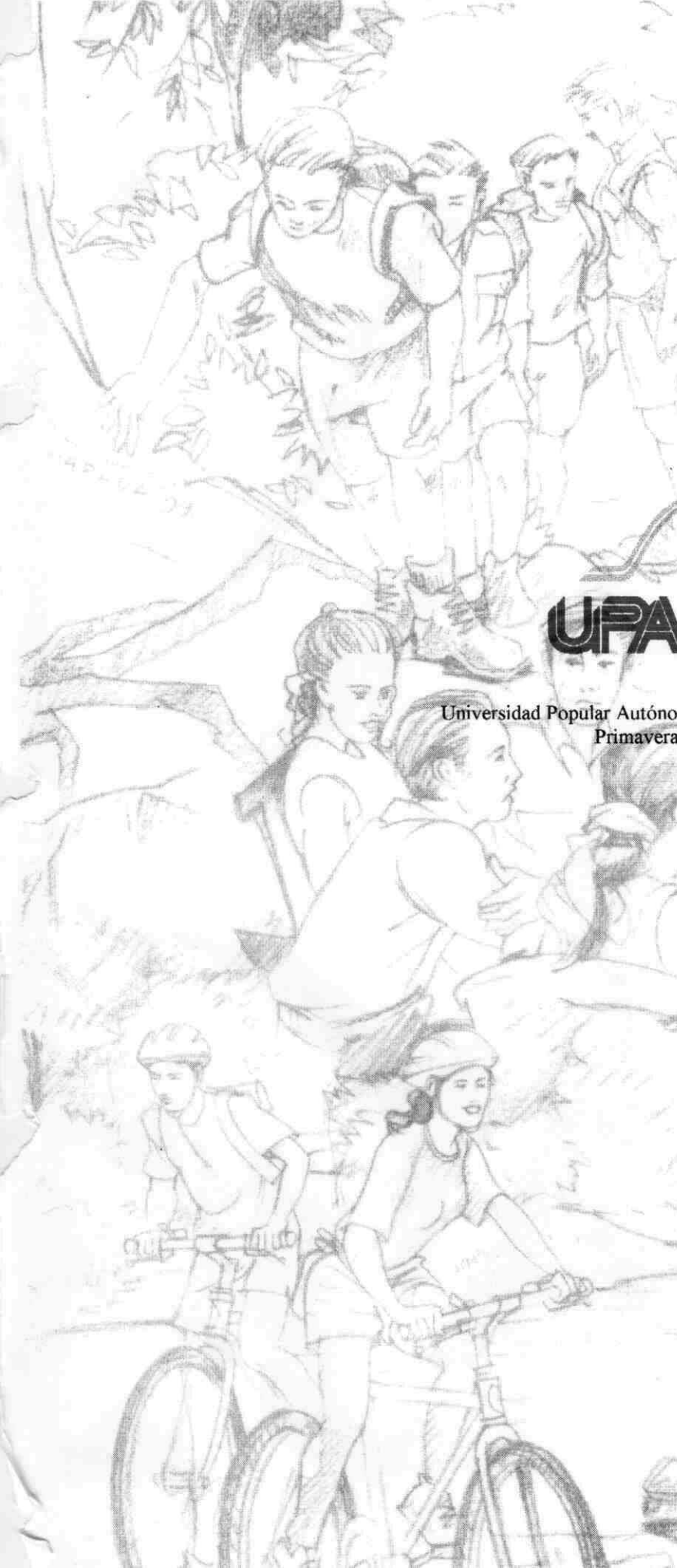
¿Cómo se medirá el éxito del proyecto?

Para medir el éxito de el producto debemos tomar en cuenta nuestro objetivos particulares, ya que si estos son cubiertos podremos decir que el producto es exitoso.

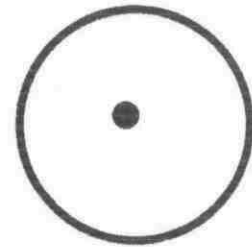
OBJETIVOS PARTICULARES

- 1) El usuario conocerá sobre el funcionamiento y organización de los Scouts de México.
- 2) Si el usuario tiene nociones del escultismo incrementará su conocimiento en el método, en el proyecto educativo y marcos simbólicos en los que se desarrolla la vida scout.
- 3) El usuario descubrirá que ser scout es un estilo de vida que mejorará varios aspectos, además de que descubrirá que es una organización formada por jóvenes para los jóvenes.
- 4) Descubrir que la Organización de Scouts es una organización mundial que trabaja por un mismo objetivo, "Mejorar el mundo en el que vivimos"
- 5) Cambiar el concepto erróneo de mexicanos que no conocen el movimiento y piensan del "Scout" como "un grupo de niños tontos que visten un uniforme chistoso". Descubrirá que el ser scout es aprender jugando, es formar líderes que cambien al mundo.
- 6) Incrementar el conocimiento del usuario en la historia del escultismo en México; (sus inicios en México).
- 7) Servirá de apoyo didáctico para los futuros scouts.

El éxito del producto radicara en la utilidad de este para la comunidad de scouts, además de que este interactivo y cualquier otro interactivo tendrá éxito cuando el mismo usuario le de difusión, y esté satisfecho en lo que el interactivo le aportó.



Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla
Primavera 2000



En memoria de mi compañera
De generación (y de ideas)
Claudia Samaniego