

Projecte interactiu "Vila-moguda"

<http://vilamoguda.uphero.com/>



Gener 2010
UOC. Pràcticum I.
Laie Vidiella Hernández

1. Introducció

La idea inicial va ser la de crear un interactiu multimèdia amb finalitat didàctica que gira entorn els trastorns per dèficit d'atenció.

Està adreçat a nens en edat escolar. Com a part principal hi ha una sèrie d'activitats indicades per a potenciar la concentració i motivar a acabar allò que comença, així com diversa informació sobre el trastorn i consells sobre activitats a realitzar per treballar les carències d'aquests nens/es.

El públic objectiu és, doncs, de nens entre 6 i 8 anys. És abans dels 7 anys quan es manifesten alguns dels símptomes, i els nens han de tenir certa relació prèvia amb els ordinadors per a poder navegar per l'aplicació sols. L'altre segment de públic són els pares d'aquests nens, i docents.

Un dels interessos que tenia, a nivell personal, era desenvolupar un projecte utilitzant eines diverses i conjugant-ho en un sol producte, el que s'entén com multimèdia a nivell més ampli. Al joc educatiu, finalment, he utilitzat imatge gràfica, audio, video i components interactius. El programa principal amb el que he treballat és Adobe Flash CS4, però per al disseny, desenvolupament i edició també he utilitzat Adobe Premiere, Illustrator i Photoshop.

D'altra banda, i aprofitant que he penjat el joc com a pàgina web a internet, he aprofitat el recurs Vimeo.com, tot creant un canal on he penjat els videos que formen part del projecte. D'aquesta manera, a banda d'estalviar pes a la pàgina, és una manera de que el projecte quedi, d'alguna manera, més obert.

2. Objectius

L'objectiu del desenvolupament del projecte era crear una aplicació des de 0, utilitzant les eines i coneixements sobre audiovisual interactiu amb una funció concreta, en aquest cas, didàctica. L'objectiu de "Vilamoguda" és, doncs informar sobre el trastorn al nen afectat i al seu entorn. Té una funció didàctica, informativa, però també lúdica, ja que planteja la part infantil sobretot a través del joc.

A nivell de projecte educatiu de Practicum, era un repte a l'hora de desenvolupar un projecte en totes les seves fases i trobar amb les dificultats i limitacions que això implica, i poder-les resoldre satisfactòriament.

3. Contingut

Donada la temàtica, didàctica, educativa i molt concreta, de “Vilamoguda”, em vaig documentar sobre el tema del transtorn de dèficit d’atenció, tant a internet com amb la consulta amb una psicopedagoga. L’adaptació de les activitats que he fet és, doncs, un traspàs al mitjà multimèdia, de continguts especialment indicats per aquest col·lectiu.

a. Nodes i parts

1. INDEX

Una il·lustració de la ciutat mostra 3 enllaços, un que ens portarà cap al menú principal, la ciutat en la seva versió estesa; un amb informació pels pares sobre què és el TDAH, i enllaços a webs informatives, i una pantalla amb informació sobre el projecte.

2. MENU PRINCIPAL

El menú principal és la ciutat dividida en 3 parts per les que naveguem horitzontalment. En cada una, els diferents edificis són botons que reaccionen quan passem pel damunt, i són l’enllaç als diferents escenaris on hi ha la informació.

3. ESCENARIS

Hi ha 4 escenaris que pertanyen a parts de la ciutat, on passa l’acció. Dins aquests es navega de la mateixa manera que pel menú principal, horitzontalment, a través d’unes fletxes que indiquen esquerra i dreta. En un primer moment no hi eren, però la navegació resultava més complicada, i es desviava molt l’atenció amb els canvis de pantalla, d’aquesta manera es simplifica molt.

Els escenaris són, doncs:

- Casa
- Escola
- Autobus
- Parc

A cada un, explorem les parts i s'activen uns botons amb icones que indiquen el que trobem darrera cada objecte:



El síntoma i consell, són pantalles amb text. El síntoma explica els diferents símptomes del transtorn de manera que els nens el puguin entendre.

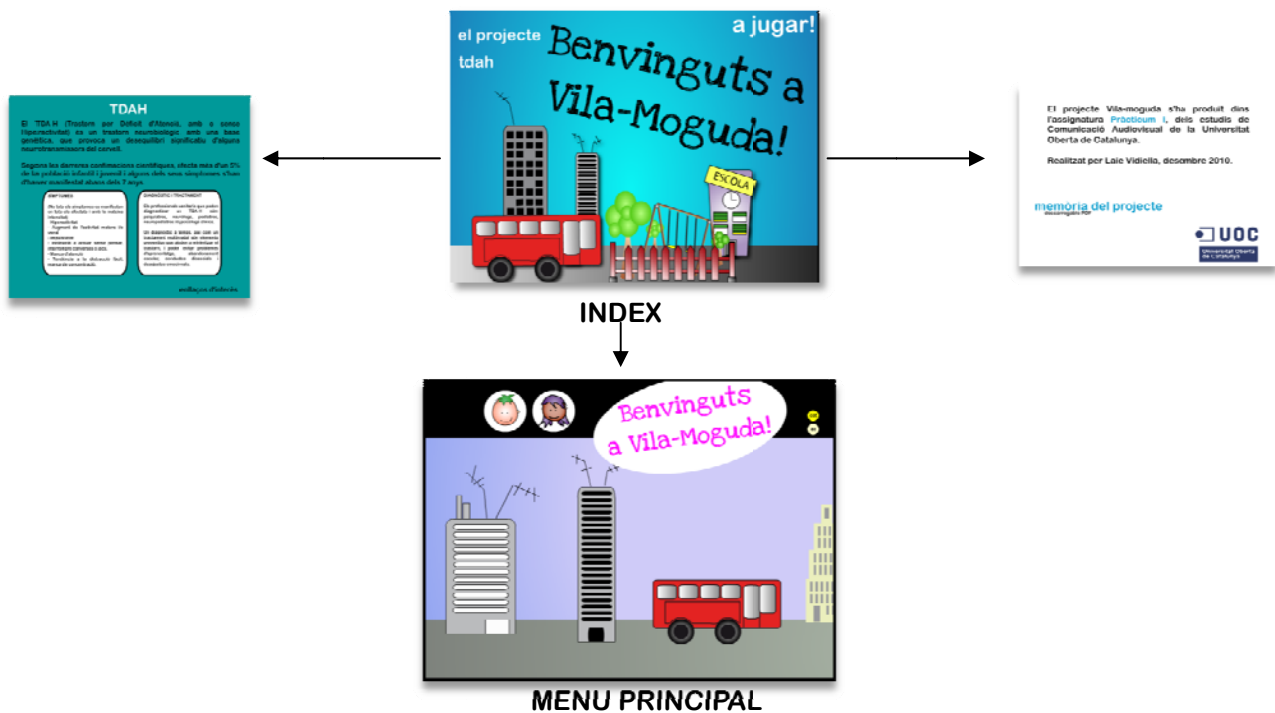
Els consells són activitats a realitzar “en persona”, amb propostes de realitzar llistes o fer un calendari.

El joc es tracta d'un joc interactiu per cada pantalla. En aquest cas són:

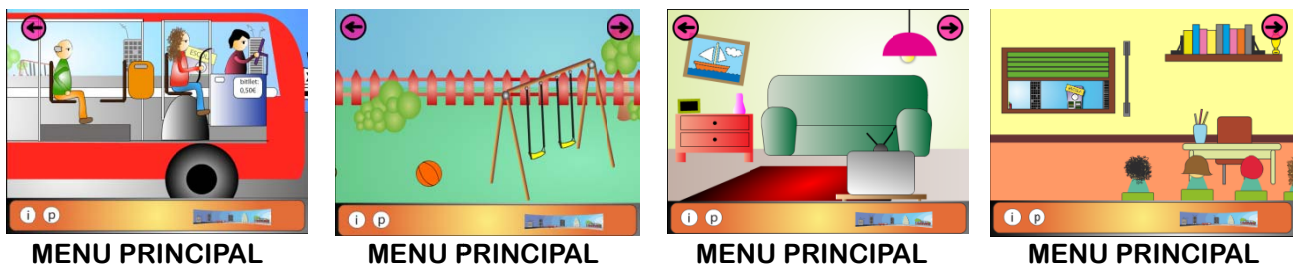
- Joc de laberints
- Joc de memòria
- Joc de lògica
- Joc de recollir objectes

Les activitats proposades consten d'un video amb una activitat a realitzar “físicament”, exercicis de relaxació o jocs a fer amb objectes de casa.

b. Esquema de navegació



Escenaris (enllacen al menú principal)



Nodes que surten de cada escenari



4. Desenvolupament

- Procés de producció i aspectes tècnics

De la idea inicial de desenvolupar un joc per a nens hiperactius es va realitzar una escaleta, guió amb tots els elements a incloure, i de quina manera s'entrellaçarien els uns amb els altres.

Es va desenvolupar tota la part gràfica amb el programa Adobe Illustrator, a partir d'il·lustracions realitzades a mà alçada.

El següent pas va ser crear l'estructura del programa en Adobe Flash, formant els documents amb totes les escenes que havien de formar-ne part, i anar omplint important els elements gràfics, per capes i convertint-los en clips o botons, segons la funció que havien de realitzar.

El desenvolupament de la programació es va fer per escenes, de manera separada, i després es van anar unint.

Paral·lament es van gravar i editar els videos, que finalment es van incorporar a través de Vimeo per estalviar temps de càrrega i espai per a penjar la web.

Finalment, el so es va gravar i editar, però no s'ha incorporat a tots els elements llegibles de l'interactiu, ja que està dedicat a nens que ja saben llegir, i resulta una mica estressant escoltar tota l'estona el que es llegeix.

Un cop el Flash va estar enllestit, es va maquetar amb Dreamweaver, obtenint el document HTML que s'ha penjat a internet a través d'un domini gratuït

El software i aplicacions utilitzades han estat, doncs:

- Adobe Illustrator CS4
- Adobe Photoshop CS4
- Adobe Premiere CS4
- Audacity
- Adobe Dreamweaver CS4
- Vimeo. Creant el canal: <http://vimeo.com/channels/vilamoguda>
- Uphero. Web hosting gratuït: <http://uphero.com/>
- Net2FTP. Client FTP online: <http://file-manager.000webhost.com>

5. Conclusions

El desenvolupament d'un projecte sempre resulta un repte, i penso que em vaig plantejar un projecte massa complexe, ja que implicava elements complicats a nivell de contingut, de programació i d'ensamblatge entre les parts. La conclusió principal, doncs, és que per al desenvolupament d'aquest tipus de projectes és més pràctic fer-ho en equip, dividint i especialitzant les tasques entre les diferents persones.

A banda, però, ha estat molt enriquidor haver d'explorar els diferents aspectes, informant-me i documentant-me sobre el tema, i després sobre els aspectes de programació que requeria per al desenvolupament.

A nivell de Pràcticum com a element d'enllaç amb el món professional, la vida de la producció amb objectius socials i educatius és un sector que m'interessa especialment. Poder aplicar l'audiovisual amb un objectiu i que tingui un ús en les persones és la vessant a la que dono més importància d'aquests estudis, i penso que amb productes com aquest es pot assolir.

6. Bibliografia

Contingut

<http://janssencilag.entornodigital.com/>

<http://especialssemprer.blogspot.com/>

<http://www.tdah.net/>

<http://www.tdahcatalunya.org/>

Programació i desenvolupament

http://flash.astalaweb.net/_inicio/Codigos%20Flash.asp

http://flash.astalaweb.net/Coger%20y%20arrastrar/1_Coger%20y%20arrastrar.asp

<http://www.scourdesign.com/articulos/tutoriales/flash/2.php>

<http://www.telepolis.com/cgi-bin/web/DISTRITODOCVIEW?url=/flash/doc/Resp>

<http://www.cristalab.com/tutoriales/boton-play-pausa-para-sonido-en-flash-c146l/>