

Tema: DESARROLLO DE SITIO WEB PARA EL ENTRETENIMIENTO

### **PROYECTO 1.**

#### **Generación de Conciencia Ciudadana a través de juegos interactivos**

##### **Presentación:**

Este sitio web ha sido solicitado por la Alcaldía del Municipio de Santiago de Cali y busca fomentar los valores de cultura ciudadana como por ejemplo: control de velocidad, campaña de no conducir en estado de embriaguez, conciencia ambiental (no sea mugre con Cali), cuidado de la infraestructura física de la ciudad, etc, a través de la interacción con juegos disponibles en Internet.

##### **Objetivos:**

- Difundir los valores de cultura ciudadana y civismo para la ciudad, a través de dos juegos interactivos disponibles en el portal. Estos valores deben corresponder con la realidad del municipio de Santiago de Cali.
- Obtener la información básica de contacto para a través de esta, desarrollar campañas de difusión permanente de los valores de cultura ciudadana, vía correo electrónico o mensajes de texto.

##### **Mapa del sitio:**

- Inicio
- Juego interactivo 1
- Juego interactivo 2
- Formulario de registro

##### **Puntos de evaluación en diseño:**

- Desarrollo de metáfora grafica en la interface pertinente con la ciudad de Cali usando símbolos gráficos que la identifiquen.
- Tener en cuenta tipografía urbana presentes en las calles de la ciudad de Cali para la construcción de títulos y textos.
- Identificar los elementos que representan a la ciudad en su infraestructura y representarlos gráficamente en el diseño.
- Diagramación adecuada de las retículas en las interfaces cumpliendo con los parámetros de navegabilidad y usabilidad.
- Guardar proporción en el peso y tamaño de las imágenes para que la navegación sea liviana.
- Uso correcto en fuente, tamaño y color de la tipografía que faciliten la legibilidad en el usuario.

##### **Puntos de evaluación en ingeniería:**

- Desarrollo de contenido interactivo usando Flex y ActionScript.
- Capacidad de uso del API del lenguaje para el desarrollo de la funcionalidad del juego.

##### **Puntos de evaluación en estrategia de mercadeo:**

- Diseño de la estrategia del juego y su relación con el o los valores de cultura ciudadana asociados al mismo.
- Facilidad de registro de información de contacto por parte del usuario.

- Nivel de interacción y permanencia en el sitio. Entre más tiempo un usuario juegue en el sitio, mayor será el impacto de la campaña y la conciencia de civismo generada.

## **PROYECTO 2.**

### **Portal de juegos para estimular la memoria**

#### **Presentación:**

Este sitio web contiene juegos interactivos destinados al estímulo de las capacidades de la memoria en los seres humanos.

#### **Objetivos:**

- Desarrollar una propuesta de juegos en dos niveles de tal forma que el usuario se motive a estimular la capacidad de su memoria, pasando de un nivel a otro.

#### **Mapa de sitio:**

- Inicio
- Juego interactivo 1 (nivel 1)
- Juego interactivo 2 (nivel 2 o avanzado)
- Tips para el estímulo de la memoria

#### **Puntos de evaluación en diseño:**

- Desarrollo de metáfora grafica en la interface que asocien al usuario con el tema de los juegos.
- Diagramación adecuada de las retículas en las interfaces cumpliendo con los parámetros de navegabilidad y usabilidad.
- Guardar proporción en el peso y tamaño de las imágenes para que la navegación sea liviana.
- Uso correcto en fuente, tamaño y color de la tipografía que faciliten la legibilidad en el usuario.

#### **Puntos de evaluación en ingeniería:**

- Desarrollo de contenido interactivo usando Flex y ActionScript.
- Capacidad de uso del API del lenguaje para el desarrollo de la funcionalidad del juego.

#### **Puntos de evaluación en estrategia de mercadeo:**

- Nivel de interacción y permanencia en el sitio. Lograr que la mayoría de los usuarios se motiven por alcanzar el nivel avanzado.

## **PROYECTO 3.**

### **Juego interactivo para la promoción de un producto de consumo masivo**

#### **Presentación:**

Se trata de un sitio web orientado a la promoción de un producto a través de dos juegos interactivos, con el objetivo de dar a conocer al usuario las ventajas del mismo.

Se trata de un producto alimenticio que incluye cultivos lácticos para el mejoramiento del proceso digestivo en los seres humanos (por ejemplo Activia, Yox, Regeneris de Alpina, etc).

**Objetivos:**

- Desarrollar una estrategia de comunicación a través de dos juegos interactivos que permitan al usuario conocer las bondades de usar de forma continua el producto promocionado.
- Lograr que los usuarios se suscriban al proceso sugerido por el producto para lograr los resultados promocionados (ejemplo: el reto Activia, reto All Bran).

**Mapa de sitio:**

- Inicio
- Juego promocional 1
- Juego promocional 2
- Suscripción al tratamiento

**Puntos de evaluación en diseño:**

- Establecer un ambiente adecuado en el diseño del sitio web que logre asociarse con una metáfora del producto elegido.
- Hacer un uso adecuado de la marca sobre la cual se va a trabajar en el sitio web.
- Diagramación adecuada de las retículas en las interfaces cumpliendo con los parámetros de navegabilidad y usabilidad.
- Guardar proporción en el peso y tamaño de las imágenes para que la navegación sea liviana.
- Uso correcto en fuente, tamaño y color de la tipografía que faciliten la legibilidad en el usuario.

**Puntos de evaluación en ingeniería:**

- Desarrollo de contenido interactivo usando Flex y ActionScript.
- Capacidad de uso del API del lenguaje para el desarrollo de la funcionalidad del juego.

**Puntos de evaluación en estrategia de mercadeo:**

- Diseño de la estrategia a través de los juegos, para lograr la suscripción al tratamiento promocionado.
- Diseño de la estrategia para comunicar las bondades de realizar el tratamiento.