



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO INTERACTIVO

Watch Out Back!

Anexo 13. Selección de idea y storyboard

Autor(es): **Sara Sofía Serrano Acevedo**

Director de proyecto: **Daniel Alejandro Rodríguez García**

Programa: **Diseño Interactivo**

Línea de investigación de Facultad: **Facultad de Artes y Diseño**

Bogotá, Colombia, 30 de agosto de 2024

Índice del anexo 13

1. Introducción a la Selección de idea y Storyboard
2. Selección de idea y storyboard
3. Conclusiones

1. Introducción a la Selección de idea y Storyboard

En este anexo se presenta la selección de la idea a desarrollar graficada en un storyboard a partir de los conceptos clave extraídos de la sesión de ideación (Ver anexo12. Brainstorming y SCAMPER).

En este segmento del proyecto se concluye que, para la visión del mismo, la experiencia comience escaneando un código QR que redirija al usuario a la Play Store para descargar el aplicativo. El alcance del proyecto incluye la exploración y descubrimiento de signos físicos de la escoliosis, así como la posibilidad de conocer experiencias personales relacionadas con esta condición de salud. A partir de estas experiencias, se busca corroborar o desmentir datos clave sobre la escoliosis. La visión del proyecto radica en que, tras la experiencia, el usuario se sienta más sensibilizado con respecto a esta condición médica y su manejo adecuado.

2. Selección de idea y storyboard

Sustituir imágenes normales por imágenes diagnósticas: Emplear imágenes rayos x para explicar los diferentes tipos de curvaturas que tiene la escoliosis.

Combinar experiencia 2D con 3D: Incluir elementos gráficos tanto bidimensionales como tridimensionales para explicar de mejor como se ve una persona y una columna vertebral con y sin escoliosis.

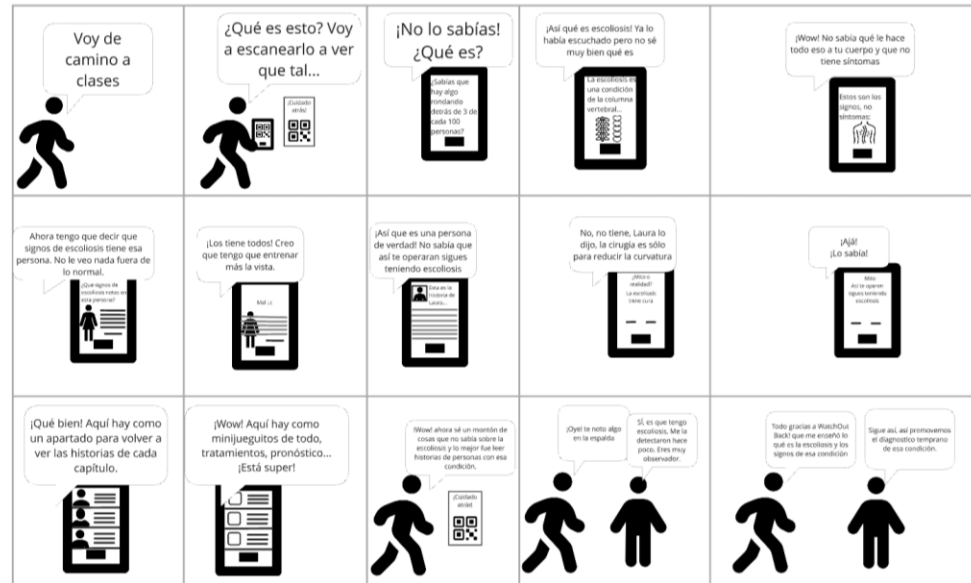
Adaptar relatos de personas con escoliosis a mecánicas y dinámicas de juego: Emplear este tipo de elementos de juego a los relatos de las personas con esta alteración vertebral para que sean más interesantes.

Modificar mitos y falsas creencias sobre la escoliosis: Proporcionar datos e información por fuentes confiables como instituciones y organizaciones especializadas en alteraciones de la columna vertebral.

Poner otros casos para enseñar a las personas que lo padecen sobre su propia condición: La inclusión de testimonios basados en experiencias personales y reales con el padecimiento puede dar como resultado una red de apoyo en la que, personas con y sin el padecimiento puedan aprenderse más con respecto al mismo.

Eliminar referencias a otras alteraciones vertebrales: Esto con el fin de que los datos referentes a la condición médica de la escoliosis se presenten de forma entendible.

Revertir loot boxes por logros según número de aciertos en preguntas relacionadas con escoliosis: Emplear logros relacionados a responder correctamente a preguntas relacionadas con las experiencias personales y reales con la condición médica.



3. Conclusiones

Se plantea que para la visión del proyecto, la experiencia comience al escanear un código QR que redirija al usuario a la Play Store para descargar el aplicativo.

El alcance del proyecto contempla la exploración y descubrimiento de algunos de los signos físicos de la escoliosis también incluye, la posibilidad de conocer experiencias personales con el padecimiento y que a partir de estas, se corroboren o se desmientan algunos datos clave con respecto a este.

La visión del proyecto radica en que luego de la experiencia, el usuario se sienta más sensibilizado con respecto a la condición médica de la escoliosis y de su adecuado manejo.