

Anexo 7

Diversidad microbiana

Lineamiento gráfico multimedia.

Diversidad microbiana

Módulo audio visual

A través de este módulo, el visitante tendrá la oportunidad de transportarse en un viaje microscópico para descubrir parte de la diversidad de microorganismos ocultos bajo el agua.

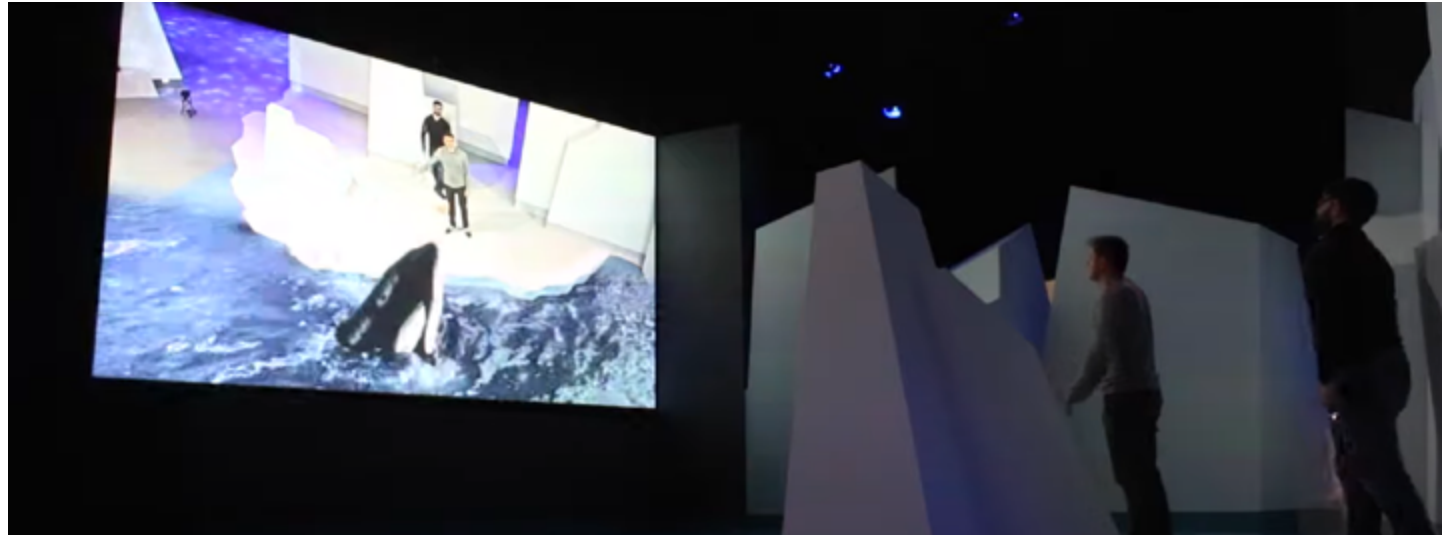


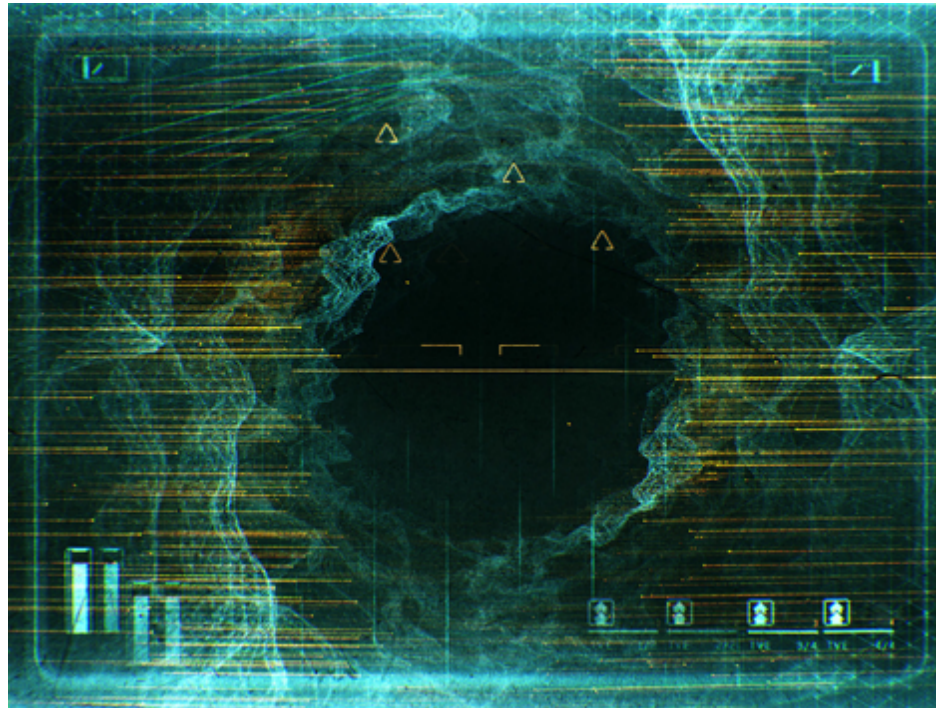
Imagen solo de contexto.

Pantalla en reposo

En la pantalla de reposo se observa una animación con la indicación de ubicarse en el punto de interacción, y la invitación a transportarse al mundo microscópico bajo el agua.

Esta pantalla debe generar curiosidad, para eso jugaremos con el misterio, siguiendo con la metáfora del cyber punk, se propone aplicar un efecto de “interferencia” a través del cual irán apareciendo las diferentes indicaciones en pantalla.

Referente de interferencia



Visualmente el fondo de esta pantalla debe ser abstracto.

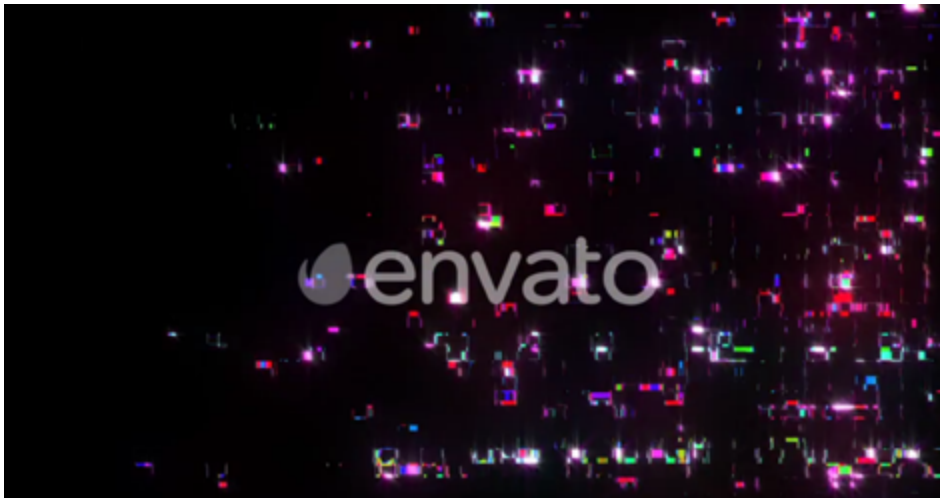
Referente de textos

Referente de cómo podrían aparecer las frases en la pantalla de reposo.



[Link al recurso](#)

Referente de activación



[Link al recurso](#)

La pantalla de reposo indica que una vez que el visitante esté posicionado en el punto de interacción, se iniciará la experiencia de realidad aumentada.

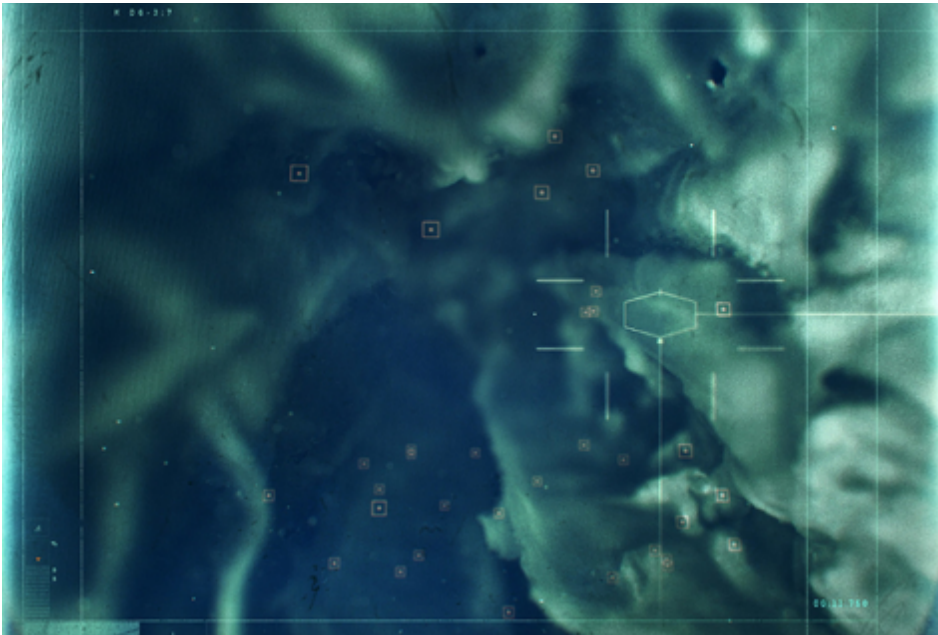
Importante: Poner atención al efecto numero 4 que aparece en el segundo 0:04, notarán que éste genera una grilla más pequeña lo que ayuda a que el efecto no sea incómodo a la vista.

Inicio de interacción

Al identificarse el inicio de interacción, en el punto de interacción, se arma en la pantalla bajo los pies del visitante, la escenografía del estanque de agua que le da contexto al relato.

El visitante se ve de pronto parado en un estanque en la pantalla, y de inmediato se desencadena un zoom al agua, de tal forma que el visitante se “encoje” y se encuentra de pronto como un personaje más dentro del mundo microscópico bajo el agua.

Referente de zoom



El visitante se achica, por lo tanto todo se hace más grande, no queremos mostrar ese aumento de escala en el entorno, sin embargo es importante que se entienda que el usuario se está achicando, a una escala tan pequeña es importante jugar con los grandes desenfocados, además la aparición de estructuras indeseables y partículas puede ayudar a complementar la sensación.



Paleta de color

Uso del color

La variación de tonos en los colores de fondo puede ser hacia el negro sin llegar al negro absoluto, en caso de necesitar una variación de tonos hacia el blanco se evaluará caso a caso y se aplicará solo de ser necesario.

Código de color

Los colores serán denominados según su función:

Principales (fondos): P, según su proporción se le asigna un 1 al dominante y un 2 al secundario.

Destacados (detalles): D, según su proporción se le asigna un 1 al dominante y un 2 al secundario.

Textos: T, Se utiliza un color gris cercano al blanco para facilitar la lectura, este color puede controlarse en el camino y otorgar mayor o menor brillo de ser necesario.

Importante: En este módulo los colores indicados en esta página funcionarán solo para elementos externos a la interacción como: Pantalla de reposo, animación de inicio de interacción, animación de indicaciones y otros elementos que sea necesario incluir en el desarrollo del proyecto.

Para el resto de la interacción el referente de color en la ambientación será el anexo de lineamientos gráficos generales de la sala y estará siempre apoyado por nuestra asesora científica.



	R:215 G:239 B:0	#d7ef00
	R:110 G:255 B:255	#6effff
	R:12 G:43 B:45	#0c2b2d
	R:68 G:0 B:95	#44005f
	R:242 G:242 B:242	#f2f2f2