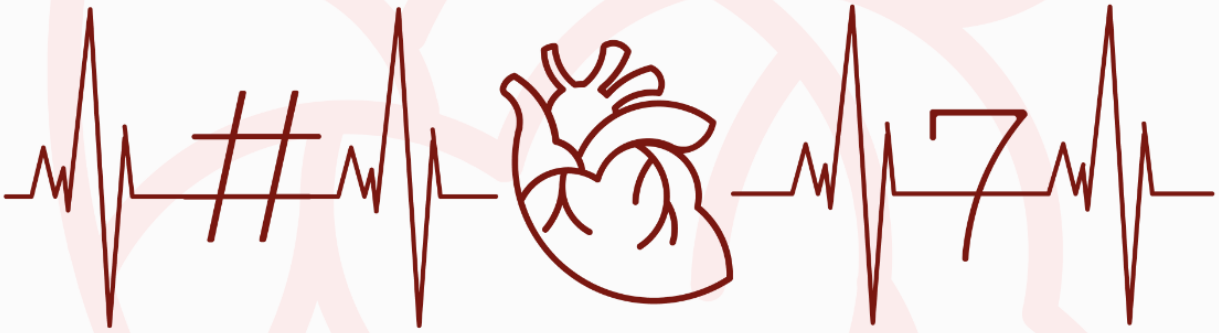


Documento de Diseño

Alex Nieto

UPF: 2021-2022

Tutor: Roc Pares

Itinerario: Comunicación interactiva

Grado en Comunicación Audiovisual por la UPF

Tabla de contenido

Tabla de contenido 2

Presentación 5
- Logline 5
- Storyline 5
- Sinopsis 5
- Manifiesto 6
- Formato y género 7
- Justificación del medio 7
- Calendario y viaje del proyecto 8
- Público al que se dirige la experiencia (Target) 11
- Referentes 11

Guion de la experiencia de usuario (UX) 13
- Introducción 13
- Primeros pasos de la experiencia de usuario 13
- Mecánica de la interacción 15
  - Pantalla de presentación 15
  - Pantalla de decisión (selección de entrevista) 16
  - Pantalla del corazón 18
  - Pantallas fuera del recorrido 21
    - Pantalla de explicación del proyecto 21
    - Pantalla de prólogo y epílogo 21
    - Pantalla de Mural 22
  - Otras pantallas 24
- Esquema 26
- El elemento clave del proyecto: Aleatoriedad 27
  - Segundo viaje del ususario 28
  - Registro/login 28
- Interacción y gestos 29

Diseño y estética en las interficies gráficas (UI) 31
- Concept art 31
  - Moodboard 32
- Logotipo 33
- Diseño 34
  - Wireframes (Prototipos de bajo nivel) 34
  - Mockups (Prototipos de alto nivel) 37
  - Efectos en el diseño 38
- Estética 38
- Fotografía y color 40

Background 41

Contenidos de la experiencia 42
Concepto de documental (Idea) 42
Guion para las conversaciones 42
Personajes 44
Tito Cheli 44
Yaya Cecilia 45
Yayo Cayo 45
Material de archivo 45
Contenidos en la pantalla de presentación 46
Prólogo 46
Personalidad 47
Gustos 48
Metas 48
Futuro 48
Epílogo 48
Contenidos en la pantalla de selección 50
Forma (método de filmación) 50
Estructura de las entrevistas 50
Tecnología empleada y cuestiones técnicas 51

Diseño sonoro 52
Conceptualización del diseño de sonido 52
Bancos de sonidos 52

Programación web (Creación del prototipo) 54
Introducción 54
Pruebas iniciales 54
Desarrollo del prototipo 55
Programación e idea del prototipo 55
Programación de los elementos clave de la web 56
Prototipo y Host de la web 57

Conclusión 58

Anexos: Material extra para la creación del proyecto 59
Construcción del logotipo del proyecto 59
Primeros diseños de pre-proyecto 63
Código del prototipo de #7 69
Animaciones extras 70

Este proyecto no hubiese estado posible sin el soporte de mi familia y sin la ayuda de la Asociación Española contra la muerte súbita.

También me gustaría agradecer a los tutores encargados de los diferentes talleres que se nos ha ofrecido para la asignatura: Laura Piaggio, Alan Tapscott Baltar i Joaquim Colas Alvarez

Finalmente, agradecer a mi tutor, Roc Parés, por su labor e implicación en todo el proyecto.

Documento de diseño

Presentación

Logline

El **recuerdo perdido** en la memoria. El **olvido** de un ser querido que falleció a causa de una enfermedad del corazón. Esta **es mi búsqueda a través de mi familia** para descubrir al primo que falleció cuando yo era pequeño y que, por desgracia, he olvidado de mi memoria.

Storyline

El fallecimiento de mi primo, José Durán Guarasa, a los dieciséis años por muerte súbita pilló a toda nuestra familia desprevenida, sin saber qué hacer y con lágrimas en nuestros ojos. Por aquel entonces, yo, un niño de cuarto de primaria, no sabía cómo reaccionar ante la perdida, y con el tiempo ese recuerdo se fue evaporando de mi memoria. Pero sé que su muerte sirvió para que se investigase esa enfermedad, una investigación que pudo salvar a un joven en su misma situación. Sin embargo, **¿Quién era mi primo? ¿Cómo dejó esa marca en la familia?**

Sinopsis

#7 es un documental web autoral que busca redescubrir y reconstruir la imagen de José Durán Guarasa, mi primo, el cual, con tan solo dieciséis años, falleció de muerte súbita en un campo de fútbol de l'Hospitalet mientras entrenaba. Una muerte que dejó muy tocada a mi familia y que hizo que el mundo se viniese abajo de la noche a la mañana. Sin embargo, esa frustración e injusticia se convirtió en una fuerza para poder afrontar el futuro y buscar una solución a un problema que parecía no tener.

Mi familia, en especial mis tíos, crearon una asociación (Asociación Española contra la muerte súbita) con la que poder luchar contra esta enfermedad, salvar vidas y hacer que ninguna otra familia pasase por lo que ellos pasaron. De hecho, sus esfuerzos dieron sus frutos, pues consiguieron hacer que la muerte de mi primo no fuera en vano, salvando a personas que se encontraron en la misma situación que él. Como digo, es una historia muy esperanzadora. Sin embargo, en esta ocasión este documental no va de la asociación, ni de lo mucho que llegaron a sufrir mis tíos por su pérdida, ni de lo dura que es la pérdida de un ser querido. **Este Webdoc es simplemente un reencuentro entre mi primo y yo.** Una recuperación de todos los recuerdos que tengo con él, pues desgraciadamente los he perdido. Parto de la base de que yo no me acuerdo de mi primo, no recuerdo su voz, ni su rostro, ni cómo era, ni quién era. Estos últimos años preguntando a familiares, creía que tenía una idea de quien era mi primo, hasta que me he dado cuenta de que, en realidad, no sé nada sobre él, pese haber compartido algunas experiencias, pues él falleció cuando yo tenía 8 años. Además, cuando hablaba con mis primas, tíos, abuelos... Cada uno me daba una versión diferente de José, o mejor dicho, lo recordaban de distinta manera. Digamos que el recuerdo que tenía mi hermano de él no era el mismo que tenía mi abuela. En pocas palabras, la idea de que todo lo pasado lo recordamos mejor de lo que era y **al final cada uno recuerda a un José "diferente".**

Esta idea es la que se trata en esta pieza autoral que busca recuperar una memoria que se ha quedado olvidada por mucho tiempo. **Un estudio sobre cómo la gente recuerda a un individuo y como se recupera y se descubre quien era mi primo José basándose en los recuerdos de familiares y personas cercanas a él. Un proyecto donde el usuario será quien tenga que reconstruir una versión de José personalizada que será diferente de la del resto de personas que experimenten el documental. Una experiencia donde cada usuario conocerá a un José distinto.**

Manifiesto

El propósito de este proyecto, más allá del simple hecho de ser un proyecto final del grado de comunicación audiovisual de la Pompeu Fabra, busca recuperar y explorar la relación que existe entre la memoria y el tiempo.

Antes de empezar a idear este proyecto, pregunté a mis familiares sobre mi primo para ver que recordaban de él. En el momento en el que descubrí que todos ellos me decían detalles que no coincidían con lo que, seguramente, era la realidad, fue allí cuando me empecé a interesar sobre la memoria y la idea de que el paso del tiempo distorsiona los eventos que ocurrieron en el pasado. A partir de entonces, y pese al aspecto autoral que tiene este proyecto, **el objetivo que tengo con este proyecto es que la gente reflexione y descubra estas distorsiones. Que puedan visualizar con sus propios ojos las diferentes versiones que pueden existir de un mismo individuo y como al final, da igual cuantas veces escuchemos la misma "historia" siempre descubriremos algo nuevo de esa persona.**

Formato y género

El formato elegido para este TFG ha sido el documental web. La decisión para este formato se basa en el hecho de que considero que mi proyecto puede llegar a todo tipo de público. Dicho de otro modo, no quería crear algo que solo fuese a parar a algún nicho o para personas que estén muy acostumbradas a tecnologías concretas o que no sean de fácil acceso (como por ejemplo las instalaciones de 360 grados). Es por ello por lo que para este proyecto el formato web es el más interesante, No solo porque otorga muchas posibilidades de interacción, sino porque es accesible a todo el mundo, pues es un formato, con el que la mayoría, está acostumbrado a utilizar y puede llegar a través de cualquiera de sus dispositivos (ya sea por ordenador o por móvil).

Respecto al género del proyecto, estamos ante un proyecto documental que basa su temática en dos temas: **la distorsión que genera el paso del tiempo en la gente cuando tiene que recordar algo y lo que significa la perdida de un ser querido en la familia**.

Justificación del medio

El formato web es un formato muy accesible y que permite una interacción básica, eficaz y que pueda generar un impacto. Una de las cosas que más me resulta interesante del mundo contemporáneo es la necesidad de entender que las personas que consumen bienes culturales ya han dejado de ser pasivos al cien por cien, como al final, el

consumidor activo es el futuro y como las personas buscan ser partícipes de las historias que experimentan.

Las experiencias interactivas web pueden albergar un grado de interés y generar muchas posibilidades que puedan alcanzar a todo tipo de público. Con esto, me estoy refiriendo al hecho de que, en este formato, puedes crear todas las experiencias interactivas que se te puedan ocurrir, desde un videojuego pasando por hacer un video interactivo, como el capítulo experimental que hizo Netflix en la serie de Black Mirror, “Bandersnatch”, hasta una experiencia de WebVR en 360 grados. Este abanico de posibilidades, junto al hecho de que las páginas web es una cosa muy accesible y la cual todos estamos muy acostumbrados a utilizar, de hecho forma parte de nuestras vidas, es lo que, desde mi opinión, hace tan atractiva la idea de hacer un proyecto en este medio.

Calendario y viaje del proyecto

A niveles generales, el calendario de trabajo ha ido marcado por el calendario que se proporcionó por parte de los directivos de la asignatura de Trabajo de final grado en el ámbito de comunicación Interactiva, el cual es el siguiente que aparece abajo.

Mes	*Tareas*
Junio	**Entrega del pre proyecto**
Julio	**Primera reunión con el tutor de prácticas**
Octubre	**Encuentro con alumnos de ingeniería.**
Noviembre	**Entrega del material para el taller de conceptualización, diseño y guion.**
Diciembre	**Primer taller de conceptualización, diseño y guion.**

Enero	**Segundo taller de conceptualización, diseño y guion.**
Febrero	**Entrega del material para el taller de prototipado**
Marzo	**Los dos talleres de prototipado**
Abril/Mayo/Junio	**Realización del prototipo, del documento de diseño, teaser y pitching final.**

Sin embargo, por necesidad propia, se efectuó una organización de trabajo, que respetase los tempos del calendario anterior, para poder llevar el proyecto lo mejor posible. Aquí abajo, pongo el calendario personal que se siguió para la organización del proyecto.

Mes	*Tareas*
Agosto/setiembre	**Realización de pruebas con diversas librerías de JavaScript y primeros tanteos de diseño. Además de la creación del logotipo y la consolidación de la paleta artística del proyecto.**
Octubre/Noviembre	**Realización del tratamiento del guion y estructura de todo el interactivo para el taller de prototipo de guion**
Enero	**Realizar los cambios necesarios para el segundo taller de guionaje y conceptualización.**
Febrero	**Obtención del material de archivo**
	Finalización del diseño de alto nivel de la web
	Finalización del guion (no a nivel estructural sino práctico) de las primeras pantallas (la que presenta el

	tema) y la introducción
	Fotografías de las localizaciones para las entrevistas
Marzo	Edición de los materiales de archivo (acorde a lo que van en la primera pantalla de cada temática)
	Edición y tratamiento de los materiales que se usarán para la web
	Taller de prototipado (seguramente realizar algo relacionado con la programación)
Abril	Programar y montar toda la web prototípica
	Producción del rodaje de las entrevistas
Mayo	Rodaje de las entrevistas
	Edición de las entrevistas
Junio	Revisión de los contenidos de la web
	Creación del Teaser y la presentación del proyecto
	Revisión y finalización del documento del diseño y prototipo web

Como se aprecia, el viaje para que se ha tenido que realizar para la realización de este trabajo es amplio y ha abarcado mucho más recorrido del que en un principio pueda parecer. Sin embargo, la planificación que se ha tenido ha formado parte de este proceso creativo y se podría decir, un elemento decisivo en la generación de este proyecto.

Público al que se dirige la experiencia (Target)

Lo ideal es que todo tipo de público, ya sea el más joven como el más adulto, pudieran disfrutar de esta obra y de todo lo que puede ofrecer, pues al final, considero que el mensaje es uno que puede llegar a ser universal por el hecho de que todos hemos perdido a alguien importante en nuestras vidas. Sin embargo, y a modo de poder crear un escenario realista que se ajuste a las necesidades del proyecto, el público al que va dirigido esta obra es a **personas que tengan un dominio de la tecnología corriente y que su cuota de edad se disponga entre los 21 y 50 años de edad. Además de tener un interés en producciones interactivas y nuevos formatos narrativos, sobre todo, formatos que incluyan una experiencia más documental**.

Por otra parte, los que tengan la oportunidad de poder experimentar este proyecto, serán personas que tendrán que jugar a decidir un poco como se va a desarrollar toda la experiencia. En ese sentido, se pide que los usuarios sean todavía más activos de los que ya les pide el hecho de enfrentarse a una interfaz interactiva, ya que en esta experiencia deberán elegir entre varias opciones que cambiaran la perspectiva de toda la historia. En ese sentido, las acciones que ellos realizan determinarán su experiencia y lo que aprendan de ella.

Referentes

Al principio, cuando se empezó a investigar sobre el formato, lo único que encontraba eran proyectos donde lo que primaba era la experiencia de navegación y no tanto un diseño que aprovechase las cualidades de la web. No era precisamente lo que buscaba con respecto a referentes, pues yo buscaba una experiencia en la cual cada persona que experimentase el proyecto lo hiciese suyo. En pocas palabras, que la experiencia fuese lo más personalizada posible para cada uno, que nunca dos usurarios tengan la misma experiencia a pesar de ser el mismo proyecto. En este sentido, los referentes que tengo con respecto a la experiencia de usuario para este proyecto son los siguientes:

- "*Amb títol*", Webdoc de Neus Ballús realizado en la universidad Pompeu Fabra que realiza una reflexión sobre lo que supone el paso por la universidad para una

persona. La mecánica de este proyecto, la cual, se basa en obligar al usuario a tomar una decisión eligiendo entre una serie de tres videos para que él vaya creando su propia ruta hasta llegar a un final, fue lo que más influyó a la hora de crear "#7".

- "*Welcome to Pinepoint*", un proyecto que se basa en la búsqueda de una ciudad perdida que solo existe en el recuerdo de las personas que vivieron allí. Lo interesante de este proyecto fue el hecho de que, coincidida en temática con lo que estaba buscando y sinceramente, gran parte de él sirvió de mucha inspiración para la magnitud que pedía el proyecto.

- "*The space we hold*", un duro proyecto que ilustra y hace testigo a la audiencia del testimonio de tres jóvenes mujeres que fueran raptadas y forzadas a ser esclavas sexuales por el servicio militar japonés durante la segunda guerra mundial. Este proyecto me gusta por el tacto y respeto que llegan a tener con los testimonios, y como hace partícipe al usuario con las sensaciones que puede llegar a hacer sentir.

- "*Dos punts*", un proyecto que surgió como trabajo final del grado de comunicación audiovisual de la UPF que se basa en una web donde se busca recuperar el intercambio de correspondencias. Fue el primer proyecto que utilicé para toda la estética de la web, y aunque ahora mismo es un referente que se ha alejado bastante de lo que es el proyecto, actualmente, el gusto estético minimalista que tiene este proyecto sigue presente como referente.

- "*Life on a hold*", documental interactivo de Al-Jazeera que nos introduce a 10 refugiados sirios viviendo en Lebanon. Un proyecto que a través de la fotografía, los sonidos y entrevistas nos transportan a los recuerdos de dichos refugiados cuando vivían en pleno Siria. De nuevo, fue de las primeras referencias que inspiraron el proyecto, sobre todo en materia de contenidos (videos e imágenes).

Guion de la experiencia de usuario (UX)

Introducción

En este apartado se detallará en palabras el funcionamiento de todo el proyecto interactivo de forma más descriptiva, explicando punto por punto todas las mecánicas, juegos y paso que seguirá la persona que experimente el proyecto.

Primeros pasos de la experiencia de usuario

Al principio de todo, se hizo una web para hacer pruebas de diseño y de experiencia para todo el proyecto. Este pequeño prototipo simplemente se hizo para experimentar, probar y jugar un poco con las posibilidades de lo que puede llegar a ser el desarrollo de una experiencia web. De hecho, en esos inicios el tema todavía no estaba al cien por cien definido y eso hizo que se crease una web que tenía un propósito más generalista que no tanto un propósito artístico como tal. Y de hecho fue gracias a este prototipo de experiencia que se consiguió establecer y focalizar la temática y objetivos de todo el proyecto (ver Fig.0).

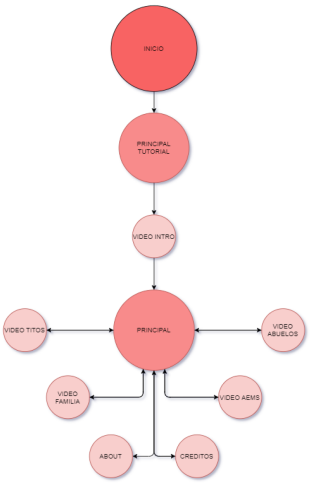


Fig.0. *Estructura de como estaba organizada esta primera versión de la experiencia. Los demás elementos serán mostrados en el apartado de Anexos.*

A partir de esta primera experiencia, el proyecto empezó a evolucionar y la segunda fase en la que se adentró para poder crear una buena experiencia fue la búsqueda de referentes que pudieran inspirar el proceso creativo, y es así como al final se acabó con un concepto que sirvió como base de toda la mecánica de interacción de la web y que de hecho, se suponía que iba a ser toda la experiencia que el usuario iba a poder experimentar en este proyecto: **La reconstrucción de un corazón** (ver Fig.1).

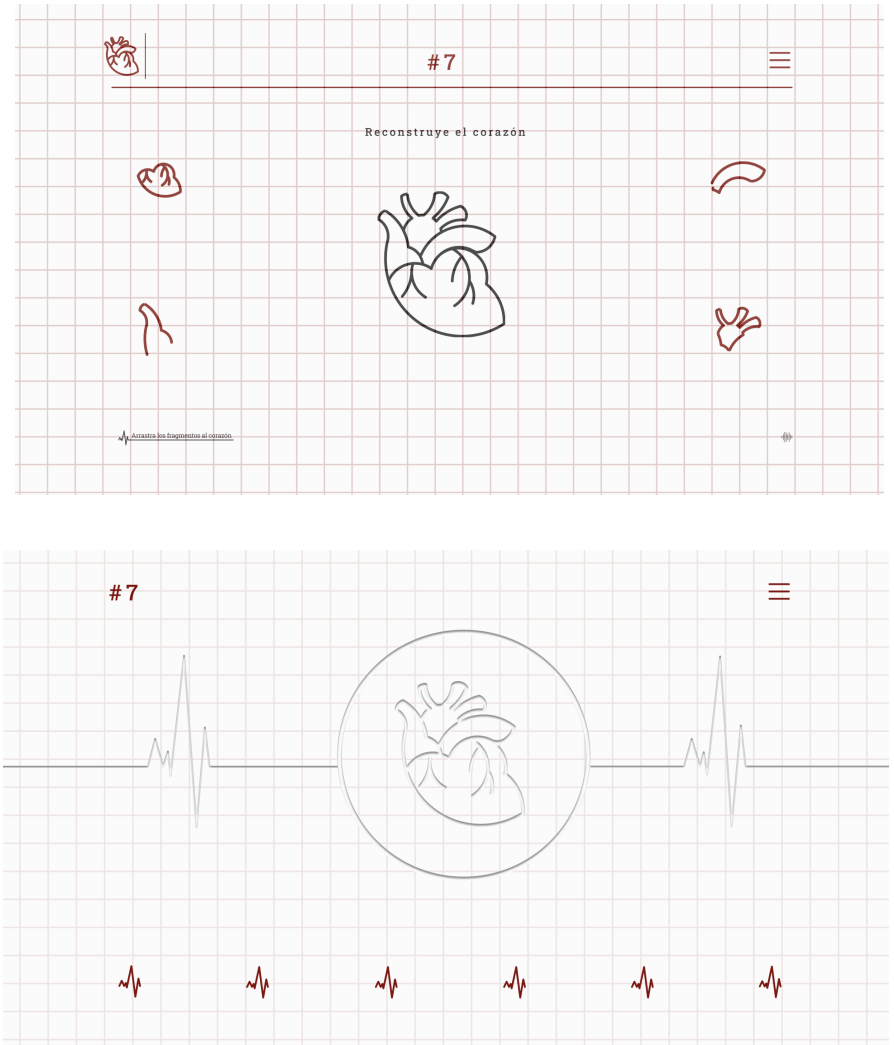


Fig.1. Prototipo de primera pantalla. Esta iba a constituir la totalidad del proyecto.

El proyecto, de esta manera, era plano y no conseguía el objetivo que se buscaba que era el de crear un Webdoc donde la mecánica de la web sea parte de la interacción. Además de que las siguientes secciones del proyecto eran simplemente pantallas que tenían que

estar por el simple hecho de que todas las webs las albergan. Es por ello por lo que, gracias a los talleres de guion que se tuvo con la experta en experiencias interactivas, Laura Piaggio, se encontró una forma de hacer que la experiencia de usuario fuese mucho más rica, además de justificar como tal el uso de la web como medio expresivo de esta propuesta artística.

Y es en este punto donde nos situamos, pues fue al final de todas aquellas reuniones y talleres de guion, cuando se pudo consolidar toda la estructura del proyecto. Una estructura que se basa en un recorrido por tres pantallas donde el que disfrute de la experiencia tendrá que decidir acerca de como será esta.

Mecánica de la interacción

Todo el proyecto se basa en un recorrido que se repetirá una serie de veces. La idea, es que el usuario reconstruya una versión de José que será personalizada y diferirá del José que conocerán otros usuarios. Para hacer ello, se plantea **4 temáticas** relacionadas con mi primo **(personalidad, aficiones, metas y Futuro)**, y por cada temática habrá que hacer el recorrido por 3 pantallas diferentes por cada una de las cuestiones que se trata. La primera de ellas, trata de **la presentación de la temática**; la segunda, **el usuario escogerá** un personaje de entre los diversos que habrá para que cuenten lo que recuerdan de José de dicha temática; y la última **será un gesto** que tendrá que hacer el usuario para confirmar que ha descubierto parte de lo que es José.

Aparte de estas pantallas habrá otras pantallas que se comentarán más adelante, que forman parte de la experiencia, pero que no entran dentro de este recorrido.

Pantalla de presentación

La primera pantalla a la que se accede es un recogido de mis propios pensamientos sobre la temática que se está tratando. En dicha pantalla **no solamente ilustraré el tema que nos ocupa, sino que también presentaré algunos detalles que me han llamado la atención de mi primo, ilustrados en: carruseles de imágenes** con objetos de cuando él era niño, fotografías que le hicieron a él, canciones, videos suyos y en general todo tipo de **material de archivo** que sirva para poder hacer un buen retrato de él.

Sin embargo, esta pantalla pretende ser una **manera de contexto**. En ningún momento se pretende dejar al descubierto todo lo que se sabe acerca de mi primo o contar cosas que van a ser vistas en los videos de la siguiente pantalla. Simplemente que, como primera parte del recorrido, quiero nutrir a los visitantes de herramientas y contextos para que puedan entender mejor las conversaciones que vienen después y que las palabras de mis familiares puedan llegar mucho más a estos usuarios (Ver Fig.2).

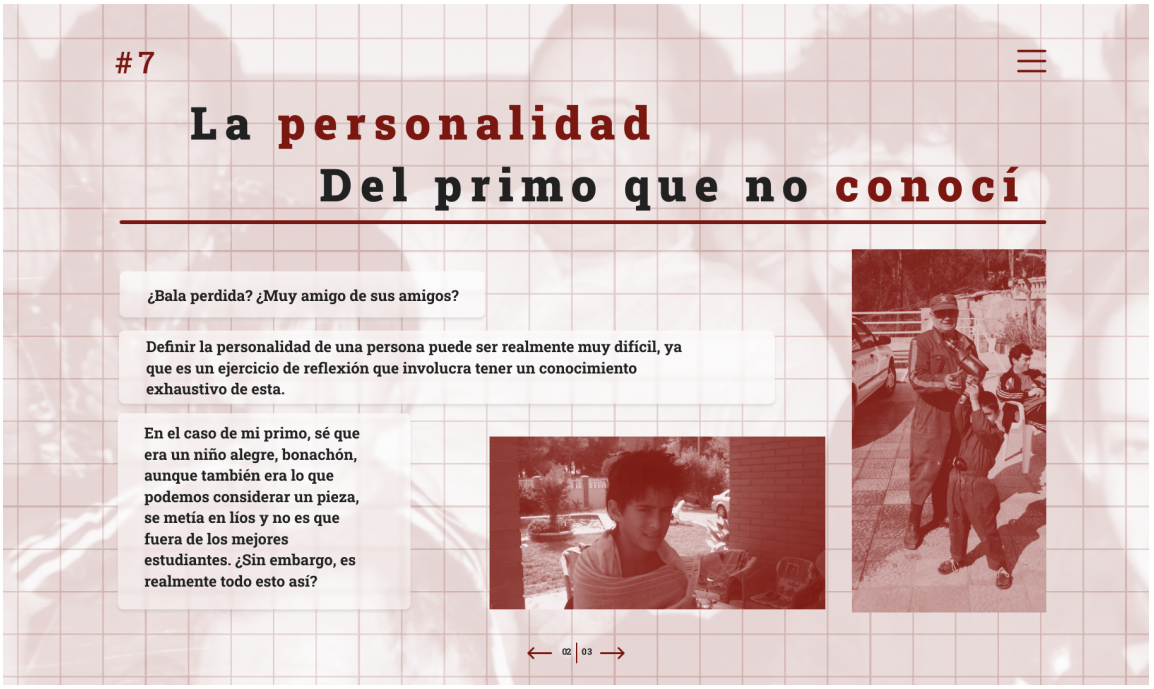


Fig.2. Prototipo de pantalla de presentación.

Pantalla de decisión (selección de entrevista)

Después de pasar por la pantalla de presentación del tema, se seguirá en esta pantalla (ver Fig.3-4) donde encontramos la selección de las entrevistas que tiene que hacer el usuario en función de **qué versión de José quiere conocer.** Como ya se ha presentado la temática en la anterior pantalla, su elección se basará en qué **tipo de persona quiere escuchar** (si elige al abuelo, al tío, al padre, etc.). **Solo se podrá escoger uno de los cuatro que se presentan por temática**. Cada personaje llevará al usurario a una pieza de video **(videos pre-producidos, rodados y pos-producidos por mí y un equipo de producción)**,

donde veremos a estos familiares y amigos hablando de lo que recuerdan de José de acuerdo con la temática que se esté tratando.

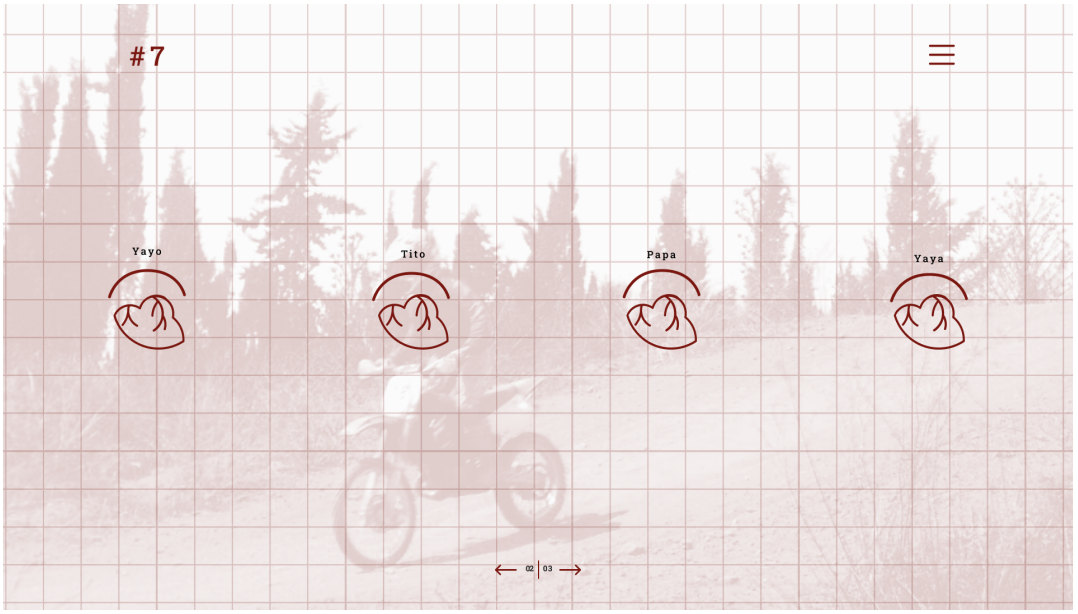


Fig.3. Prototipo de pantalla de selección de video.

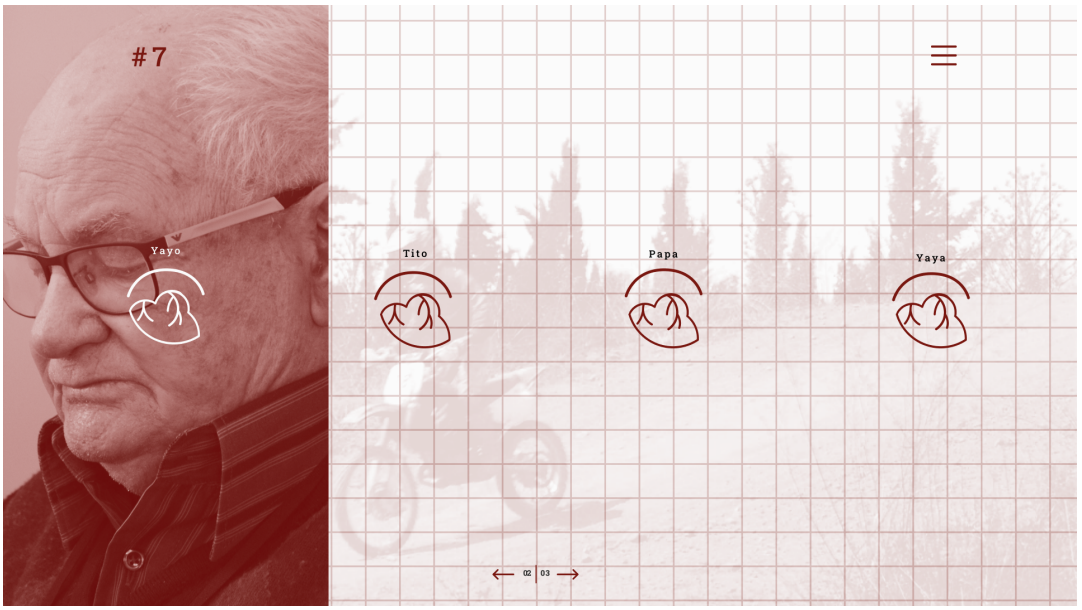


Fig.4. En esta pantalla de arriba es el efecto que quedaría después de pasar el ratón por encima (hover) de cualquiera de los corazones. Se desplegará una fotografía del personaje al que se le va a entrevistar. Una vez visto el video que se te despliega, se podrá pasar a la siguiente pantalla.

Durante el visionado de la entrevista que haya elegido el usuario, aparecen en la pantalla una serie de subtítulos de las palabras del personaje. Estos subtítulos tienen dos propósitos: **Darle énfasis a la palabra, pues creo que la palabra y lo que digan es lo más importante, teniendo en cuenta el hecho de que es el elemento que nos permite recuperar la memoria de algo ya fallecido; y porque más adelante, el usuario deberá escribir una descripción del José que ha conocido basándose en sus decisiones**. Las frases clave que se digan en la entrevista servirán de guía en una de las siguientes pantallas para la generación de la descripción (ver Fig.5).

Fig.5. *Fotograma de la entrevista en la que vemos los subtítulos. Un detalle del fotograma es que cuenta con una barra de progreso que no solo sirve para saber cuanto falta del video, sino que también funciona como una metáfora que indica que estás recuperando un recuerdo.*

Pantalla del corazón

Como última pantalla, lo que hará el usuario será hacer el gesto de colocar la pieza que equivale a la entrevista que ha tenido en la anterior pantalla y la colocará en un puzzle con forma de corazón. En pocas palabras, **se rellena la parte del corazón basándonos en el personaje** que haya escogido anteriormente el usuario y veremos como esté va recuperando la vida poco a poco por cada parte que se completa el puzzle (ver Fig.6). Esta

parte es importante, pues aquí descubrimos lo que estamos haciendo en este proyecto, **la reconstrucción de un corazón para darle vida**.

Al final, la idea es que la gente construya un corazón personalizado por ellos mismos y ese corazón **será el reflejo de la versión de José que han conocido**. Para hacer esto, una vez se haya decidido que video se ha visto, en la pantalla anterior, con el cursor, cojas el fragmento correspondiente a tu video y lo coloques en el corazón. De esta manera completamos una parte del puzzle y habrás "encontrado una parte de Jose que no sabías".

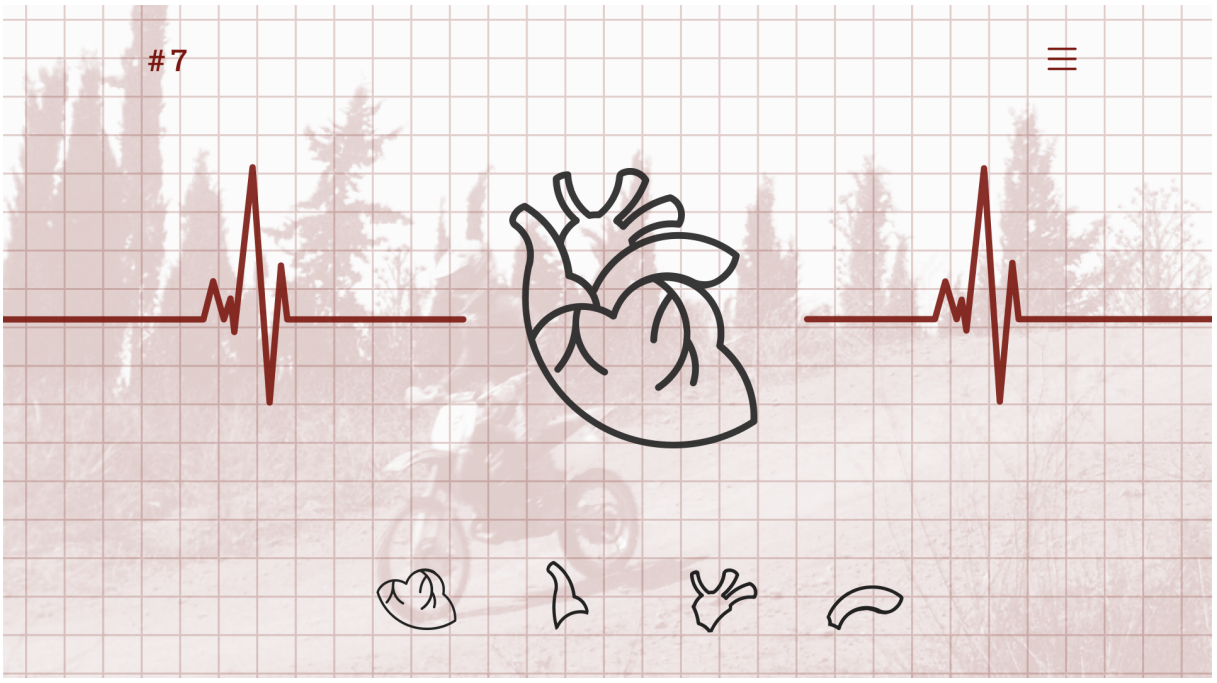


Fig.6. Prototipo de pantalla de selección de corazón.

Otro elemento que encontraremos en esta pantalla será el tema del contorneo de la figura basándonos en el personaje que haya elegido el usuario (cuando vayamos al esquema, esto estará ilustrado de una forma mucho más clara). Básicamente, **por cada personaje hay un color asociado a él y dicho color que se rellenará en el contorno del corazón, nos otorga el elemento diferenciador** (ver Fig.7). Pues al final, la gracia es que el usuario genere un corazón que sea personalizado en relación con lo que él ha querido ver. Este collage de colores que genera el usuario será importante en el momento en el que acabe todas las vueltas del recorrido y de paso a la pantalla final de toda la experiencia.

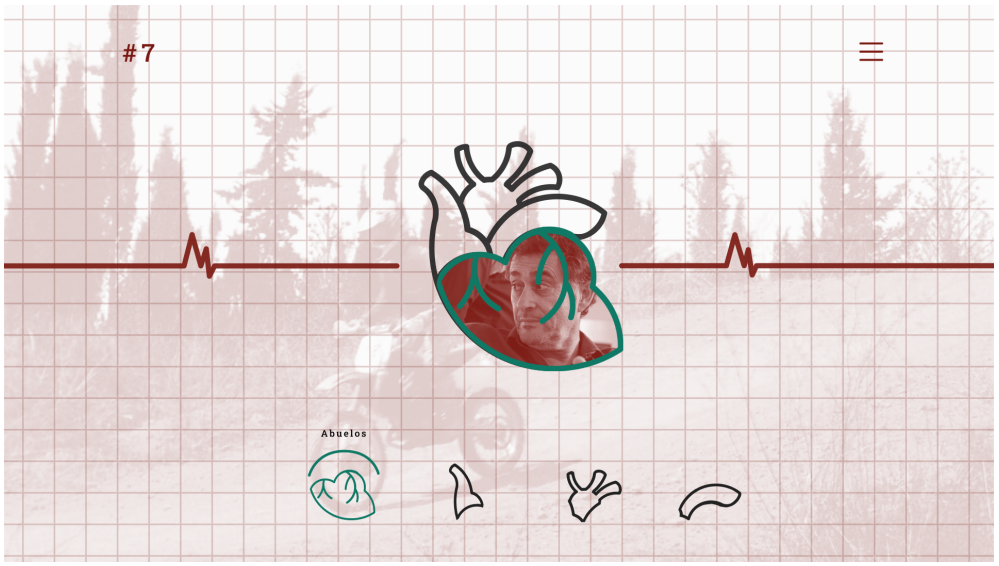


Fig.7. Prototipo de pantalla de selección de corazón con uno de los videos vistos y puestos en el corazón.

Finalmente, como último elemento que se presenta en esta pantalla, es el hecho de que por cada pieza colocada, haga que el pulso que se ve a los laterales del corazón de la Fig.7 vaya creciendo. Haciendo que en la primera pantalla, no exista el pulso y cuanto más piezas coloques en el corazón, y más temáticas, avances, más vida a tener el corazón (ver Fig.8).

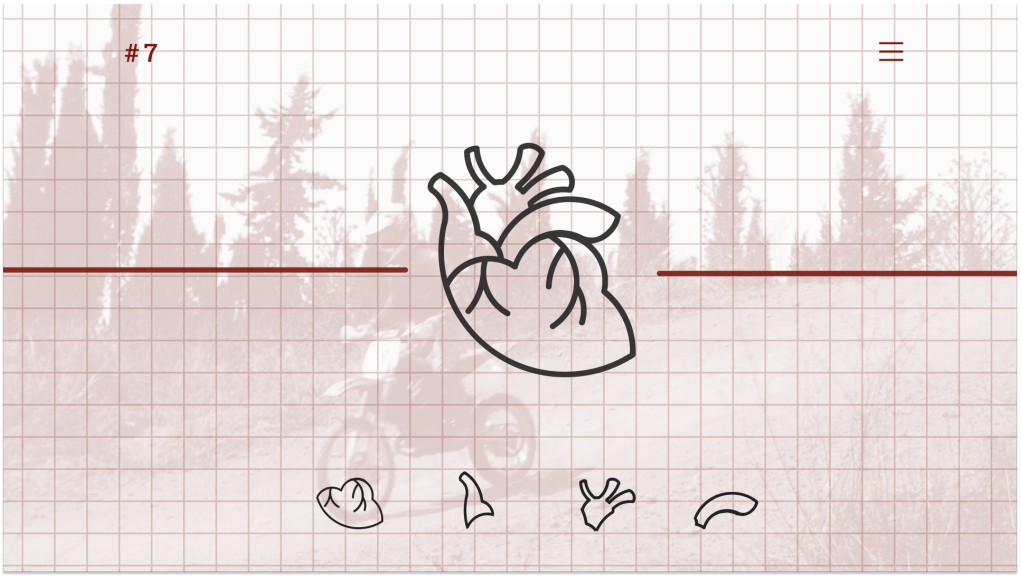


Fig.8. Prototipo de pantalla de selección de corazón. Idea del pulso que va creciendo. En este caso, no hay nada puesto, por lo que el pulso es nulo.

Pantallas fuera del recorrido

Pantalla de explicación del proyecto

Primera pantalla que sirve exclusivamente para explicar los detalles del proyecto, en que consiste y su duración.

Fig.9. *Prototipo de pantalla de explicación del proyecto.*

Pantalla de prólogo y epílogo

Este sería el formato de la primera y última pantalla que habrá en la experiencia. Se tratan de un prólogo y epílogo escrito por mí en el que se realizan una serie de reflexiones personales alrededor de la figura de José y una conclusión a este (ver Fig.10).

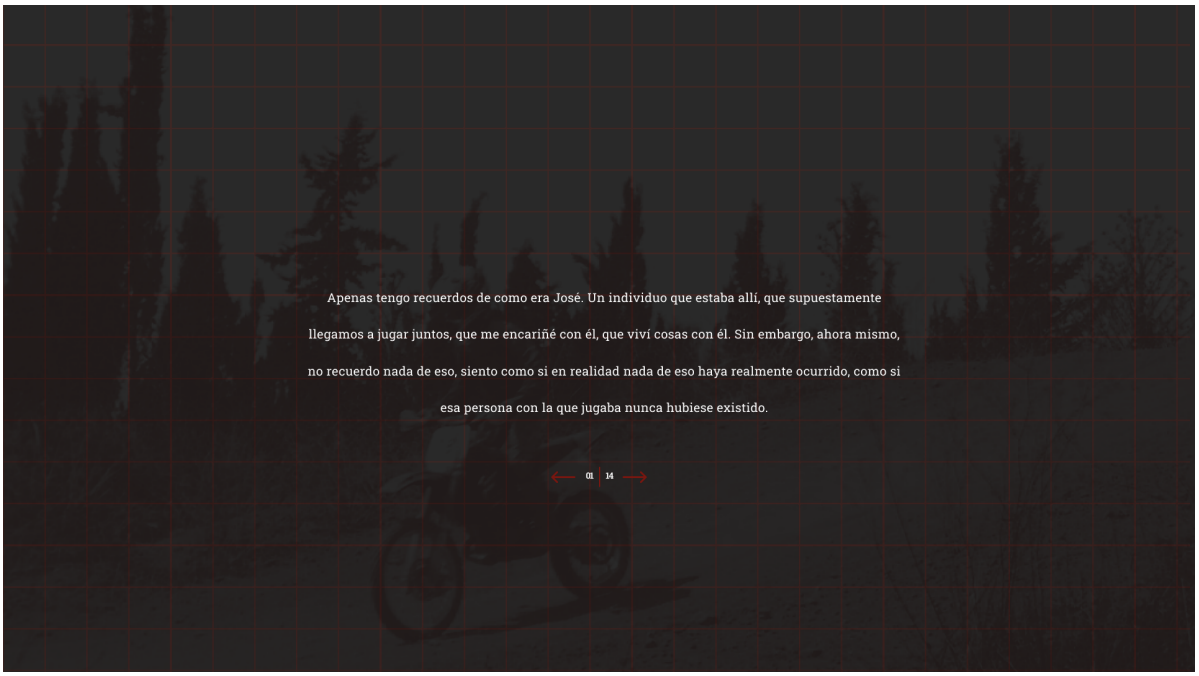


Fig.10. *Prototipo de pantalla de explicación del proyecto.*

Pantalla de Mural

El mural (Ver Fig.11) será la última pantalla que veremos, después del epílogo, una vez completado el recorrido de las 3 pantallas que hemos visto anteriormente 4 veces (4 temáticas). El concepto del mural es el de ver y compartir los corazones que se han construido a partir de las decisiones que han tomado los usuarios. **En otras palabras, ver y compartir las diferentes versiones de José que los usuarios han conocido**. Para conocer las diferentes versiones de los otros usuarios, se podrá ir navegando por los diferentes corazones y al clicar en uno de ellos se mostrará una frase, que, a modo de resumen, describirá como es mi primo en la versión que ha conocido ese usuario.

En el momento en el que se acceda a esta pantalla, el usuario deberá de escribir una descripción (de no más 250 caracteres) de lo que ha visto en las entrevistas y esa será descripción del José que ha conocido y que compartirá al mundo (todas las descripciones estarán moderadas por un moderador para evitar insultos y derivados).

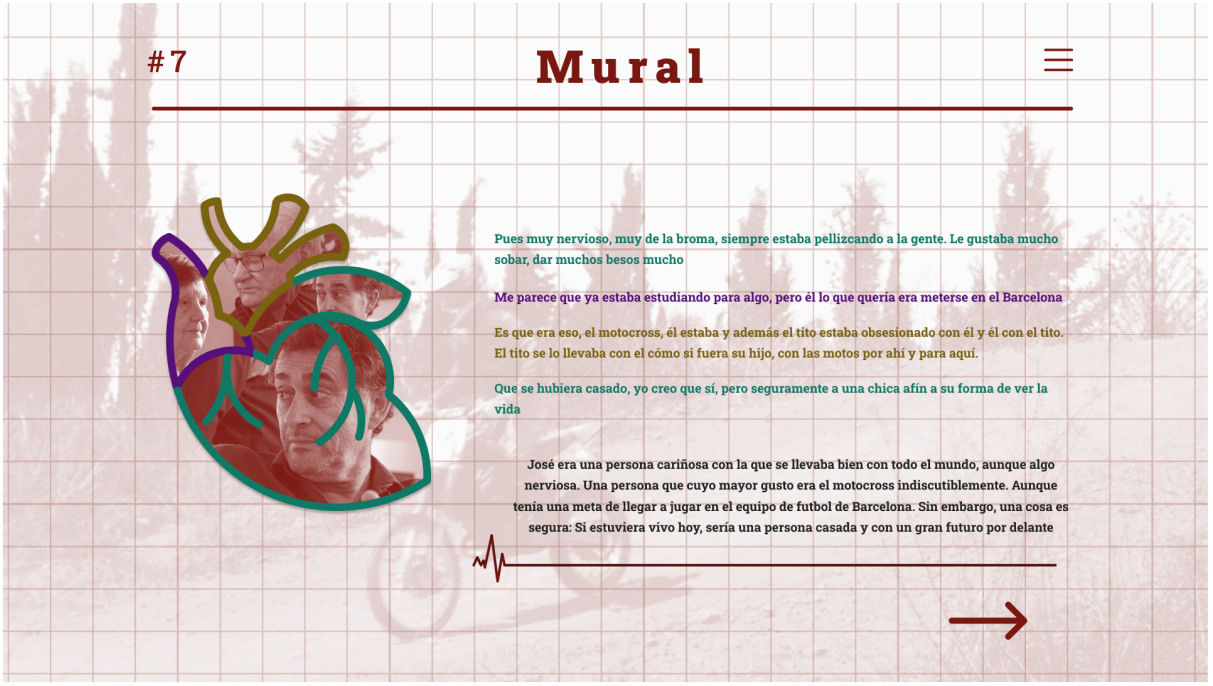


Fig.11. Prototipo de pantalla del mural. Esta sería la pantalla previa en la que tendríamos que escribir la descripción. Decir, que es aquí donde se muestra la utilidad de los subtítulos de las entrevistas y la idea de enfatizar la palabra. Pues en esta pantalla se hará un recogido de las frases claves de las entrevistas que ha visto el usuario y aquí se pondrá a modo de guía para la generación de la descripción.

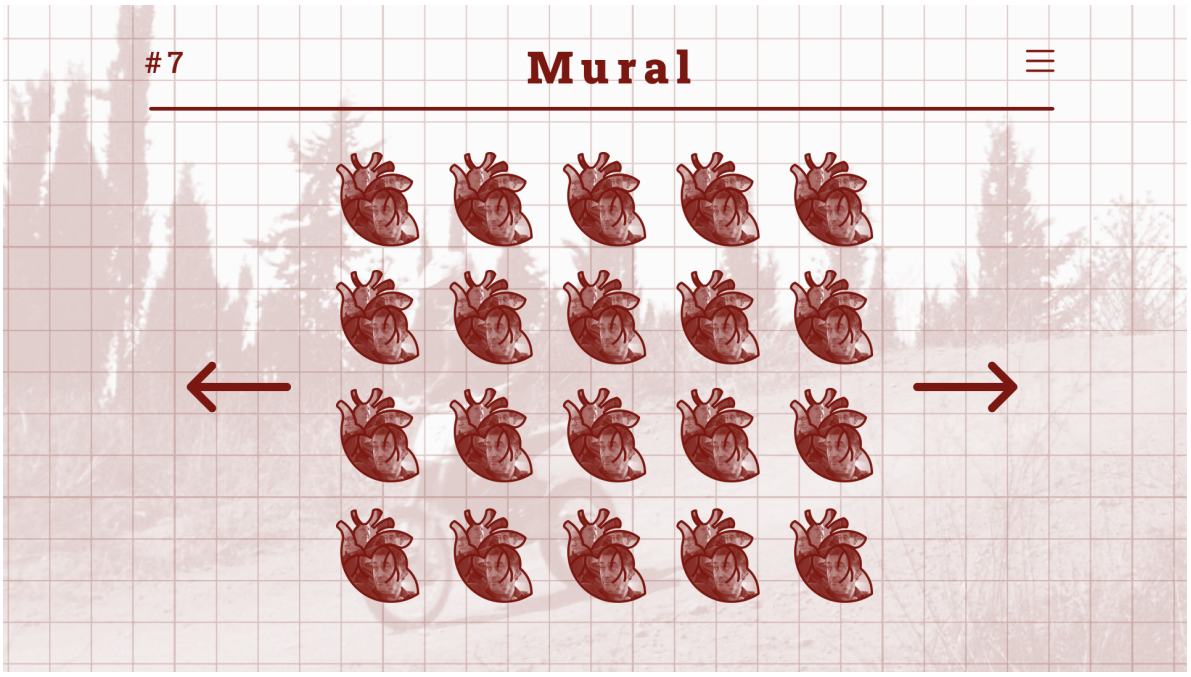


Fig.12 y 13. *Prototipo de pantalla del mural y pantalla en la que se visualiza uno de los corazones del usuario. El esquema de colores que ya se había planteado en la pantalla de corazón, aquí se verá su utilidad, pues la idea será crear un collage colorido donde la diferencia de cada corazón personalizada brillara en parte por los colores del contorno que se haya elegido.*

Otras pantallas

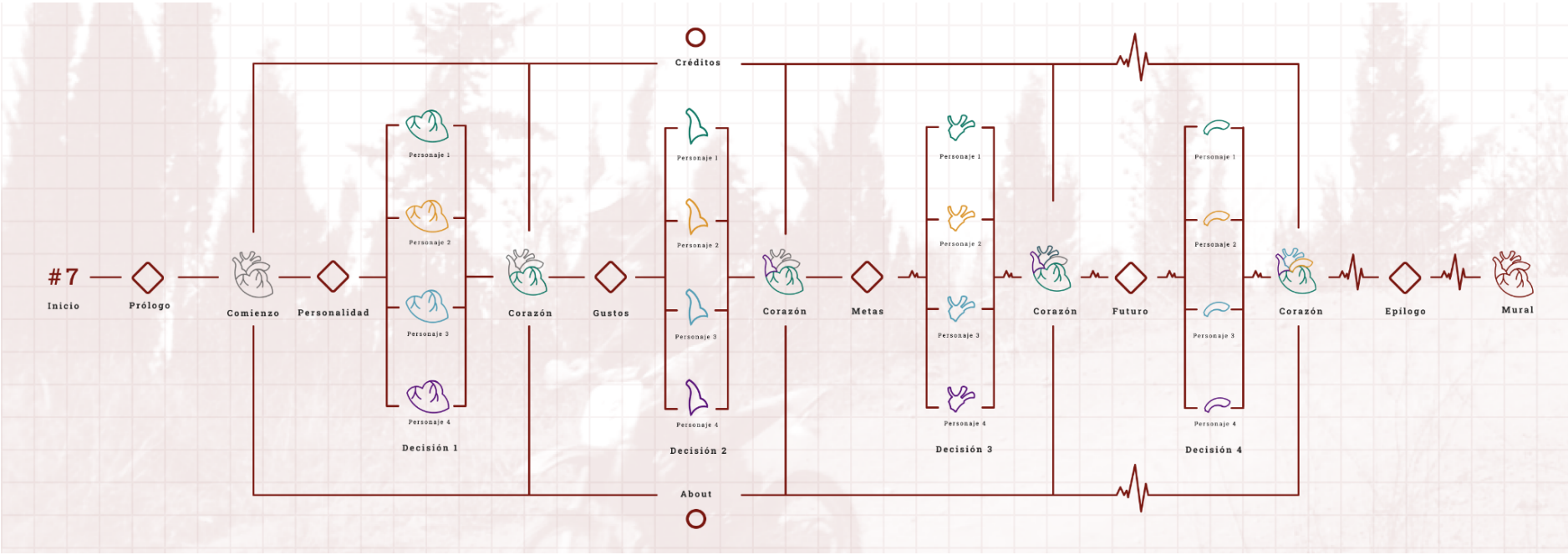
Aparte de estas pantallas que hemos visto arriba, también encontramos otras dos que serán accesibles en cualquier momento de la experiencia. Básicamente, se trata de la pantalla "*about*" (Ver fig.14), donde se dan detalles sobre el proyecto (sería un resumen de lo visto en el apartado introducción de este mismo documento) y los "*créditos del proyecto*" (Ver fig.15), donde aparecerán todos los participantes que han hecho posible este proyecto junto a las tecnologías que se han utilizado y agradecimientos a otras entidades o personas.

Fig.14. Prototipo de pantalla del about.

Fig.15. Prototipo de pantalla créditos.

Esquema

Aquí abajo, presento un esquema de todo el recorrido que hará el usuario en la experiencia narrativa del documental (y que se ha visto en los apartados anteriores). En dicho esquema se puede apreciar la idea de los colores de cada corazón, las cuales equivalen al personaje que ha decidido escuchar para construir la versión de José.



El elemento clave del proyecto: Aleatoriedad

Una vez vistas las pantallas principales del recorrido, **se detallará el elemento clave y diferenciador del proyecto** que está presente en todas las pantallas, a excepción de la pantalla del corazón: **La aleatoriedad**.

Básicamente, hay una serie de personajes a los que se van a entrevistar (bastantes de ellos) y todos ellos comparten su visión respecto al tipo de preguntas que hacen, sin embargo, solamente cuatro de ellos son los que aparecen disponibles para seleccionar en cada decisión que se toma. En otras palabras, si tenemos 20 personajes y cuatro categorías donde se conversa con ellos y donde comparten su visión de José respecto a esa temática, con cuatro personajes solamente para escoger hay personajes que se quedan fuera de la decisión. **Los personajes que le salgan al usuario en cada decisión serán completamente aleatorios. Fundamental recalcar esto:**

- **No te dan 4 personajes con los que vas a estar en toda la experiencia, sino que cada vez que vayas a realizar la decisión en la pantalla de "decisión" se te asignarán 4 personajes de forma aleatoria del total que haya en el prototipo.**
- **Si en total tenemos 20 o 32 personajes a los que se le hacen 4 entrevistas por temáticas y tenemos en cuenta el concepto del azar que existe. Habrá personajes que no saldrán al usuario de primera pasada en la experiencia.**
- **Esto, no solo estará en la pantalla de "decisión", sino también en la pantalla de "presentación". Los carruseles de contenido multimedia serán diferentes para cada usuario una vez entre en el documental. Incluso si el mismo usuario entra por segunda vez en la experiencia, todo el contenido que vea será completamente diferente de la primera versión que ha tenido. De la misma manera, las imágenes que haya en el background de cada pantalla (las cuales son un recogido de imágenes de archivo) también cambiarán dependiendo de la sesión que inicie el usuario.**

La idea de la aleatoriedad y el juego con el azar viene en parte por la motivación de hacer esta experiencia totalmente personalizada. Y esta es una de las ideas que quiero que impere en todo este proyecto: **La personalización**. Que cada uno pueda tener una experiencia totalmente personalizada y diferente de la del resto de usuarios que experimenten el proyecto y que de esta manera el corazón que completen y que quedará puesto en el mural con los demás corazones, tenga un impacto emocional mucho más fuerte y **haga sentir al usuario que lo que ha quedado en el mural es realmente el suyo y el de nadie más** (sentimiento de algo único).

Esta decisión, que recordemos, la pongo como el elemento más importante y clave de la experiencia, busca ser de esta manera para poder tener coherencia con la tesis del proyecto. Al final esta es una recuperación de la memoria y una forma de estudiar como el tiempo distorsiona los recuerdos hasta hacer que cada uno se haya montado su propia versión de José. Esa idea de que, da igual a cuantas personas preguntes sobre mi primo, al final te van a salir infinitas combinaciones de cómo era él. Par ahondar más en esa sensación de personalización y de que el tiempo ha generado diferentes versiones de José en los recuerdos, para ser coherente con esas dos ideas, considero que la incorporación de este elemento es vital y es la que hace que esta exploración de la memoria, en este formato, tenga sentido.

Segundo viaje del ususario

Una de las ideas que se busca otorgar en este proyecto, y que es uno de los motivos justificables de aplicar un sistema de azar en este proyecto, es intentar motivar al usuario para que realice un segundo viaje por esta experiencia. Es por ello por lo que existe la pantalla del mural, no solo por un tema de compartir la versión de José con el resto de usuarios, sino también una invitación para poder saber como las demás personas llegaron a tener esa versión de José.

Registro/login

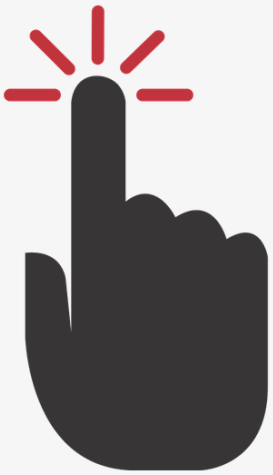
Para acabar de complementar el punto anterior, se incorporará un sistema de registro/login al proyecto que almacene una especie de “progreso”. La idea detrás de esto sería que, ante este componente aleatorio que se busca incluir, sumado a la idea de que el usuario tenga la motivación de realizar un segundo viaje, si el usuario vuelve a repetir

la experiencia, debería salirle entrevista y carruseles que sean diferentes de la primera versión. Para que se entienda mejor, por ejemplo: si el usuario quiere volver a repetir toda la experiencia del proyecto, **lo ideal sería que esa segunda vez no aparezca ningún video de los que experimentó la primera vez**. Es decir, la aleatoriedad se mantendría, pero solo de los videos que no haya consultado. Además de esta forma, podría ver aquellos personajes que en su primer viaje no habría visto.

Interacción y gestos

Los gestos que se utilizarán, como perspectiva general, para el interactivo corresponden a los típicos gestos que cualquier usuario puede utilizar con ratón y teclado en una web de manera intuitiva. Quiero que la navegación no sea complicada y que el usuario prácticamente no tenga que pensar en los movimientos que tiene que realizar para ir de un lugar a otro.

Como tenemos tres tipos de pantallas, cada una de ellas genera un tipo de gestos que va acorde, es por eso por lo que en este apartado se diagnosticará la interacción y los gestos que se efectuaran por cada una de ellas.

Pantalla de Prólogo/epílogo	*Mural/Primera/ Segunda pantalla*	*Mural/Tercera pantalla*
		

Clic	Clic	Drag and drope
Los típicos gestos de esta pantalla son simplemente para interactuar con los elementos de las pantallas.	Los típicos gestos de esta pantalla son simplemente para interactuar con los elementos de las pantallas	Los gestos para esta pantalla son diferentes al resto porque conforma la idea de coger un fragmento y ponerlo dentro del puzzle.

De todos los gestos, el más especial y que tiene más relevancia a comentar es el de la tercera pantalla. En esta, se encuentra un gesto completamente diferente al de las dos anteriores. Dicho de otro modo, un "*drag and drope*". ¿Por qué cambiar los gestos que llevamos utilizando justo cuando llegamos a esta pantalla? Precisamente porque en esta pantalla (que era la mecánica principal que iba a ver en un principio en todo el proyecto) genera esa sensación de **recuperación de la memoria**, de colocar esa pieza que tu mismo has elegido en tu propio puzzle. Esta parte es una de las más importantes del interactivo porque es cuando el usuario una vez haya completado una vuelta del recorrido, puede colocar la pieza que resume parte de su viaje. De la misma manera, esta idea de gestos de interacción los encontramos en la pantalla donde vemos el mural de corazones. Aunque se usa de modo diferente porque aquí lo que haces es desplazar una serie de corazones tal y como se desplaza las cosas en la experiencia web BullyandBeaviour.

Diseño y estética en las interficies gráficas (UI)

Concept art

El concepto de la propuesta artística de todo el proyecto se ha fundamentado en **elementos personales, tinte nostálgico y una asociación al concepto de memoria**. La idea en este aspecto era conseguir una relación directa con mi primo, utilizando los elementos que me mantienen conectados a él, los cuales son los que **provienen de la temática hospitalaria**.

Este tema tiene mucho sentido teniendo en cuenta mi historia personal con la de mi primo. Al final, mi primo falleció por muerte súbita mientras estaba realizando uno de sus entrenamientos de futbol. En mi particular caso, yo he tenido también una carrera deportiva llegando a competir en campeonatos de alto nivel. Por esa particularidad en mi vida, y teniendo en cuenta el contexto de mi familia, cada cierto tiempo me obligaban a pasar exámenes periódicos en el hospital sobre temas del corazón para poder prever un ataque similar al de mi primo. El deporte nos conecta, pero lo que más me hace sentir una conexión con él es el tema hospitalario. Es por ello por lo que todo se ha relacionado principalmente a este tema, y de hecho, esta conexión, junto al hecho de que mi primo falleció de una enfermedad cardiovascular, son los motivos por el que el objetivo de toda la mecánica del proyecto se basa en reconstruir un corazón.

Aparte del elemento conceptual del cual se basa todo el diseño de interficie gráfica del usuario, también encontramos el tema **de la recuperación de la memoria**. Un elemento, que aunque se ha explotado mucho más con el diseño sonoro, en el *"look and feel"* del diseño también se ha querido remarcar y hacer que se fusione con el concepto base (temática de lo hospitalario).

Finalmente, el último concepto artístico que se le da a este proyecto, que es el **minimalismo**. Una idea de lo sencillo y la simpleza combinada con los anteriores dos términos para poder generar una belleza característica dentro de toda la interacción.

Este sería el concepto artístico del proyecto y que se ha recogido y consagrado gracias a referencias visuales que han aparecido en apartados anteriores del proyecto, como puede ser “Welcome to Pinepoint” o de la que empezó toda la sensación minimalista del proyecto y de hecho, fue la base con la que se ha construido todo, el proyecto web “Dos punts”.

Moodboard

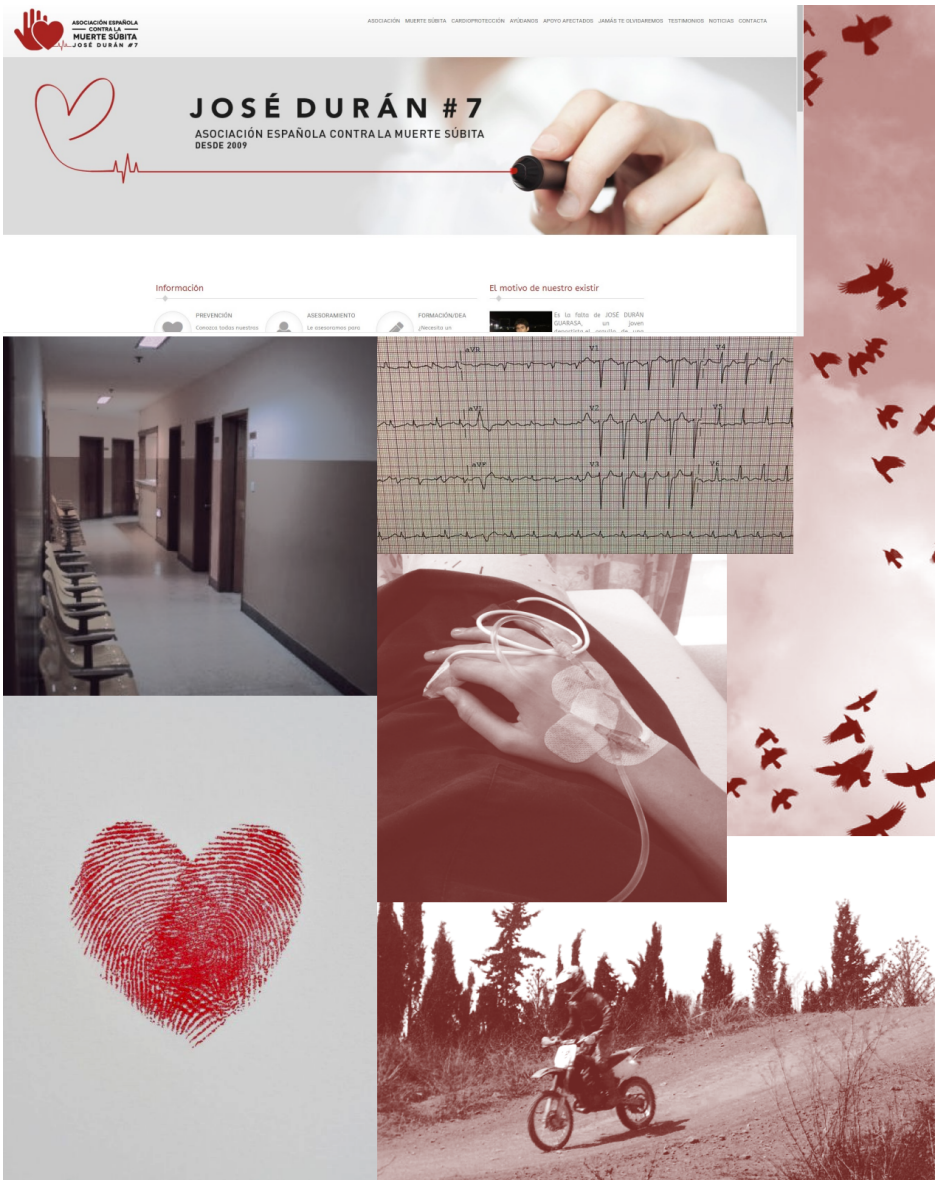


Fig.16. Moodboard empleado para la estética de la web

Logotipo

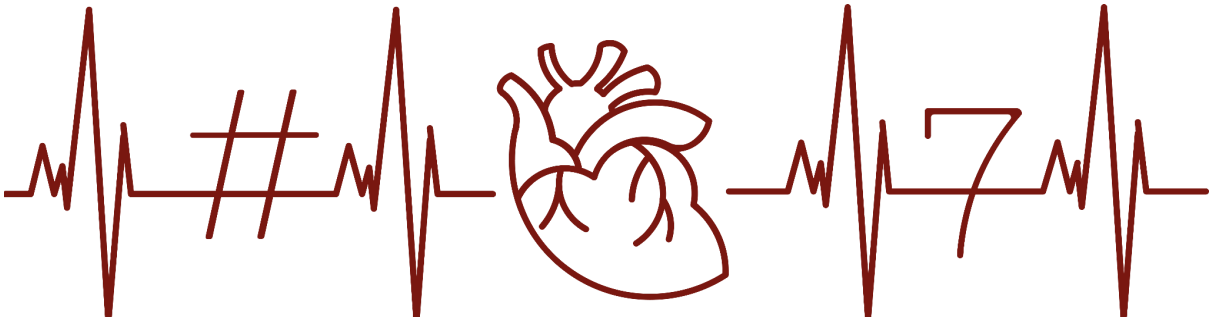


Fig.17. *Logotipo final utilizado para el proyecto*

Al ser el corazón un elemento tan presente en el interactivo y en el propio centro de toda la historia, pues la muerte de José se debió a ese problema cardiovascular, decidí que aunque este proyecto trate los recuerdos y la memoria, el corazón tenía que ser el elemento clave del logotipo. Aun así, hubo dos requisitos a la hora de poder hacerlo. **El primero de ellos es que tenía que diferenciarse del logotipo que había en la web de la asociación**, pues aunque esté trabajo tenga colaboración con ellos, el documental no busca indagar en el ámbito de esta enfermedad.

El corazón que se utiliza en el centro del logotipo es el mismo que el usuario tendrá que reconstruir mediante los recuerdos que obtengan de los entrevistados en Jose. **Ese corazón vació será la futura versión de José que el usuario conocerá**. Además, otro aspecto fundamental en el logotipo es el pulso, el cual representa la vida que se está recuperando, el recuerdo que se está desbloqueando, con cada recuerdo que el usuario desbloquea da más vida a José hasta que al final consigue dar vida a su propia versión de él. **Da vida al recuerdo que se había perdido.**

Diseño

En este apartado se especificará y se ejemplificará, utilizando soporte visual, todos los elementos del "*look and feel*" del diseño del proyecto, se ejemplificará tanto los prototipos de bajo nivel como los de alto nivel.

Wireframes (Prototipos de bajo nivel)

El esquema de diseño que se ha pensado tanto para el desarrollo de la experiencia (UX) como para el esquema de todos los componentes estructuradas para finalmente otorgarle la apariencia artística. Cabe destacar que en este apartado, solo se mostrará precisamente los wireframes finales, mientras que los demás prototipos de bajo nivel que se han realizado se pondrán como anexo o directamente no aparecerán por falta de relevancia.

Como último detalle, decir que todos estos esbozos, se han hecho sin ningún tipo de software específico para la realización de prototipos de bajo nivel, como puede ser *Balsamiq*. Si no que se han hecho con el propio programa de diseño de interficie gráfica y prototipado Figma.

Fig.18. *Prototipo de bajo nivel de pantalla de presentación.*

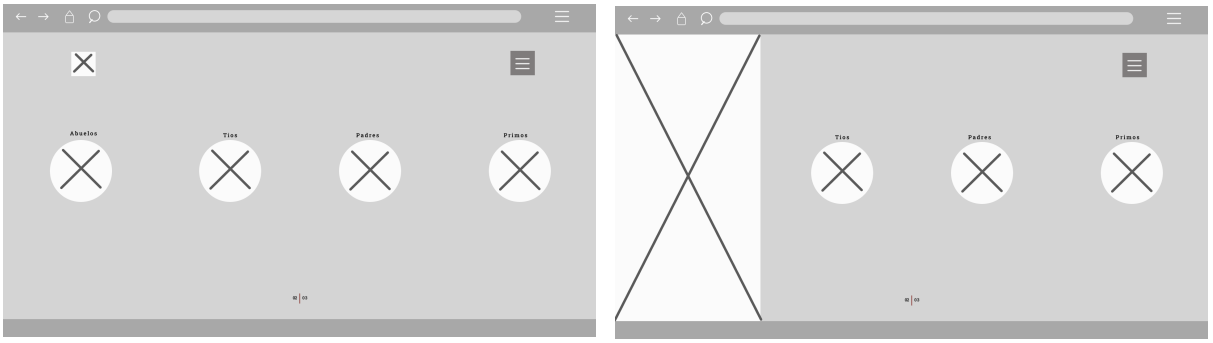


Fig.19. Prototipo de bajo nivel de pantalla de selección.

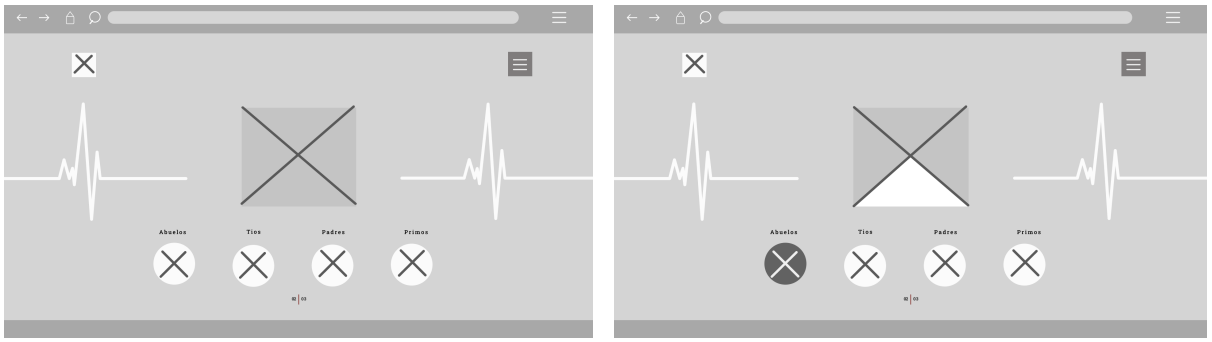


Fig.20. Prototipo de bajo nivel de pantalla de corazón.

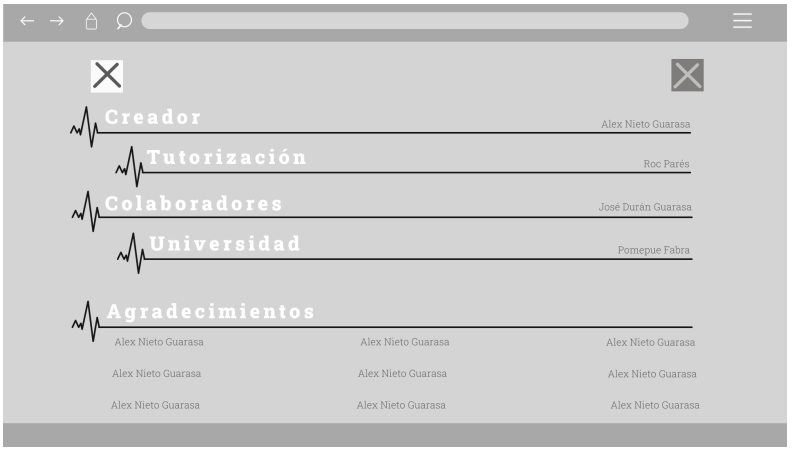


Fig.21. Prototipo de bajo nivel de pantalla de Mural.

Fig.22. Prototipo de bajo nivel de pantalla de Créditos

Fig.23. Prototipo de bajo nivel de pantalla de About

Mockups (Prototipos de alto nivel)

Como ya se han visto los diseños en el apartado anterior, aquí solo se hará un recogido.

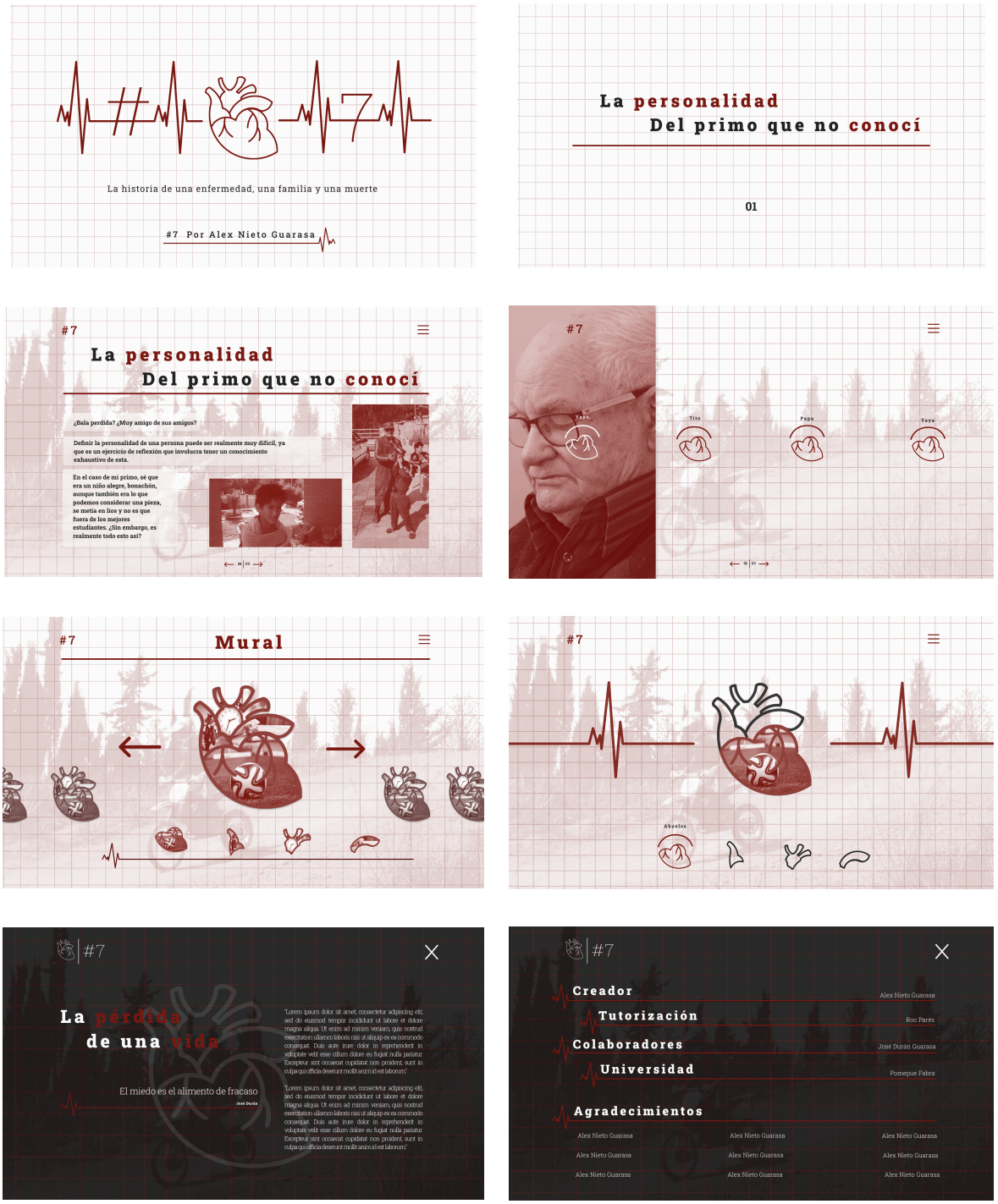


Fig.24. *Prototipos de alto nivel*

Efectos en el diseño

Hay dos elementos en el diseño que se mantiene a lo largo de todos los mockups (prototipos de alto nivel) de la web: **el wiggle y el efecto parallax**. La idea detrás de esto es que el usuario siempre esté recibiendo un feedback visual, es decir, no hacer una clásica web con elementos estáticos como si de una fotografía se tratase, sino traerlo más a un campo con más movimiento.

El efecto wiggle de cada uno de los elementos reside en como se interpretan los recuerdos o las memorias, pues, desde mi punto de vista, los recuerdos son entidades que están suspendidas en un espacio, están vivas, se mueven y vibran. Ese es el motivo para la utilización de este efecto. De igual modo, el efecto parallax de la web sirve para complementar al wiggle, no solo por su llamativa forma de presentar los elementos, sino también por la relación que existe con los movimientos que el usuario haga en la web utilizando el ratón.

Como se ve, la idea final se basa en dar la **sensación de vida** de todos los elementos de la interfaz. Una manera enriquecedora de acoger a los usuarios y de hacer que siempre estén recibiendo algún tipo de feedback.

Estética

La referencia para la estética está inspirada en los **Electrocardiogramas** (ver Fig.25).

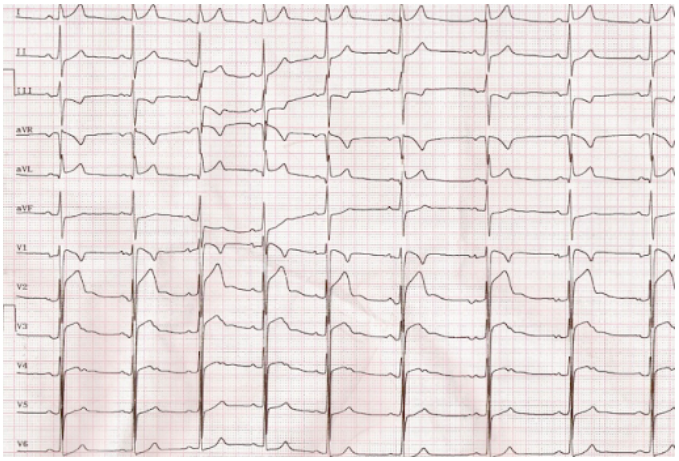


Fig.25. *Imagen de referencia que muestra un electrocardiograma*

Todo el diseño de la web se ha creado a partir de este referente por los enfoques que se querían que tuviera a nivel estético: **Minimalismo, simpleza y enfoque en la muerte súbita (temas hospitalarios).**

La justificación a esto se basa en la connotación que tiene con una de las mecánicas principales de la web, que se basa en reconstruir un corazón para darle vida. Además de que, como obra autoral, se quiere resaltar la temática de lo hospitalario (Se sigue los mismos patrones que con el logotipo). Con respecto a las sensaciones que recibirá el usuario, no se quiere expresar emociones tan vividas o marcadas en ellos. De hecho, la idea es dejar un tono más bien neutro, no crear una composición que haga revolotear al usuario, sino una que le dé calma y le otorgue un punto de vista más racional a las cosas. Sin embargo, esto no significa que no se busque conseguir una conexión emocional con las personas que vayan a experimentar este viaje, todo lo contrario. Solo que con el diseño no se busca agobiar, descolocar o dar una sensación exagerada de que la experiencia va a ser triste, feliz, alegre, épica... **Si no generar una sensación de calma y comodidad hacia el espectador y al mismo tiempo de intriga, de querer descubrir más cosas sobre José y sobre quien era con un tono melancólico.**

De hecho, fue a partir de estos dos últimos conceptos en los que se empezó a construir la paleta de colores (ver Fig.26). Una paleta formada por cuatro colores.

Fig.26. Paleta de colores que han sido utilizados para realizar todo el diseño y que sirven como concept art para todo el proyecto.

En esta paleta encontramos dos tonos de rojo (color que se relaciona con el corazón) y un blanco no tan blanco y un negro no tan negro. Como se ve, se encuentra una **idea de desaturación del color, pues otorga la sensación de comodidad y calma que yo,**

personalmente, buscaba, sobre todo por la parte del color blanco y rojo claro. Por lo que hace la otra sensación, **la de intriga y melancolía, de eso se encarga el negro y el rojo más oscuro,** además de servir como contraste para los otros dos tonos.

Fotografía y color

El proyecto, al tratarse de una recuperación de los recuerdos que tiene la gente sobre una persona, era inevitable no utilizar recursos fotográficos y de video que impregnasen todo el diseño de las interficies gráficas. Para la realización del tratamiento fotográfico se sigue **los mismos patrones artísticos que ya estaba siguiendo todo el diseño UI**. Eso es debido, de nuevamente, a la conexión que, como autor, tengo con José y que, de hecho, inicia toda esta tragedia familiar que tiene que ver con lo hospitalario y con el corazón.

Todas las **fotografías de la web tiene un estilo de diseño centrado en conseguir un efecto de duo tono**. La idea detrás de ello es seguir acorde a la estética que ya había de base y por la idea de escala de grises (con los tonos seleccionados) que deja tras de sí. Las fotografías que tienen una escala de grises suelen dar la sensación de antiguas, de fotografías, las cuales ya nadie recuerda, que han perdido el color. Es como un recuerdo perdido, el cual tienes que recuperar para poder ver esa fotografía con el color que tenía. Es por ello por lo que se ha seleccionado este estilo, un blanco y negro impregnado de la paleta artística vista en el apartado anterior (ver Fig.27).

Fig.27. *Estilo fotográfico empleado en el material de la web*

Background

El último elemento de diseño que vemos se basa en el ***background* de las pantallas. Una especie de GIF que muestra imágenes de archivo de forma infinita** (en el prototipo se muestra con imágenes estáticas, pero en el proyecto la idea sería mostrar de fondo esta serie de imágenes de materiales de archivo. Para que se entienda mejor, el efecto que se busca es parecido al que consigue esta web: https://bullyingandbehavior.com/). Estas imágenes de archivo seguirán los mismos toques del duo tono, anteriormente comentados junto a los otros dos efectos (parallax y wiggle) en la web, además de dar la sensación de ser una exploración hacia unos recuerdos que han sido perdidos.

Contenidos de la experiencia

Los contenidos en la web serían 3: **carruseles de imágenes, videos o derivados; unos escritos que sirven como reflexión del propio autor hacia José o de presentación del tema y las entrevistas que habrá en la pantalla de decisión**. Todo el conjunto es importante para la experiencia, pero de todos estos elementos, lo que más destaca son precisamente las entrevistas. Es por eso, por lo que en este apartado todo se centrará mucho más en la conceptualización de esta parte del documental que no en el carrusel y en los textos.

Concepto de documental (Idea)

La idea, principalmente, sería realizar un total de 32 entrevistas (videos) de los cuales el usuario solo vería 4 de ellos y cuya totalidad de visionado (de los 4 videos) no superaría en ningún caso los 15 minutos. Son videos cortos, sencillos en cuanto al montaje y que no tienen una gran complejidad a la hora de filmarse. De hecho, la estructura de montaje que tendrá se basa en el formato de entrevista con una mezcla de imágenes, recursos que irán en sincronía con la voz del entrevistado.

Por lo que hace el tono del metraje, al igual que el diseño de la web, no se busca un tono dramático, sino una sensación de calma, intriga y melancolía. Como referencia pongo un documental de un compañero mío del grado que hizo para la asignatura de "Dirección de documentales":

https://drive.google.com/file/d/1iuIBOQ6VTXQenX7ytWskf--6Dm-96lww/view?ts=6176ab73

La idea detrás de la referencia sería mantener el mismo estilo de dirección de este documental, pero comprimido en los 2-4 minutos que durará cada video.

Guion para las conversaciones

Las entrevistas/conversaciones que se tendrá con los familiares y conocidos de José, como bien se ha comentado anteriormente, se reformulan en cuatro categorías. Todas las preguntas que se ven abajo no son preguntas que se harán directamente a la persona,

sino que funcionan como **puntos/preguntas claves** que se tienen que responder en la conversación. Recordemos que los videos se basan en una conversación entre yo, como autor, con la otra persona.

- **El niño que no pudo crecer (Futuro)**
    - ¿Cómo crees que sería si estuviera vivo hoy?
    - ¿Viajar a algún país?
- **El niño que no pudo soñar (Metas)**
    - ¿Qué pensaba estudiar?
    - ¿Cuál era su sueño?
    - ¿Alguna profesión de la que estuviera interesado?
    - ¿Tenía planes de tener matrimonio?
    - ¿Quería vivir en alguna ciudad en concreto?
- **El niño que no pudo ser (Personalidad)**
    - ¿Cómo era en general?
    - ¿Cómo era de pequeño?
    - ¿Cómo se comportaba en relación con la familia?
    - Colegio
        - ¿Era buen estudiante?
        - ¿Se llevaba bien con sus compañeros de clase?
        - ¿Era muy liante?
- **El niño que no pudo disfrutar (Gustos)**
    - ¿Qué era el Motocross para él?

- ¿Qué era el fútbol para él?
- ¿En cuál tenía más ambiciones? ¿Dónde quería llegar más lejos en el fútbol o en motocross?
- ¿Algún otro gusto que tuviera interés?
- ¿Cuál era su relación con los videojuegos?

Personajes

En este apartado se realizará una explicación/biografía de los personajes de esta obra, que **son tanto los familiares de José como los conocidos y amigos**. Sin embargo, en este documento de diseño y a modo de no hacer la lectura tan larga, solo se describirán a aquellos personajes que han salido en las entrevistas del prototipo.

Tito Cheli

El padre de José y uno de los personajes más importantes dentro de este proyecto. Ha ejercido de fontanero durante muchos años de vida y durante una época tuvo su propia empresa. Sin embargo, en el momento del trágico suceso que ocurrió en su vida, la muerte de su hijo, todo su mundo se rompió en pedazos. Aun así, después de tal fatídico día, sacó fuerzas para poder conseguir ejecutar su nuevo propósito, hacer que ninguna otra familia pasase por lo que pasaron ellos. A partir de ese momento, gracias a ayudas de becas y soporte de instituciones públicos, originó la Asociación española contra la muerte súbita y con ella intentó recaudar y luchar contra esta enfermedad, haciendo que se investigará mucho más y se promoviese el uso de desfibriladores por todo el país. Su esfuerzo, al final, dio sus frutos, pues finalmente consiguió su objetivo y en el

momento en el que otro joven estuvo a punto de morir de la misma forma, gracias a la intervención que él hizo con la asociación, pudo salvar a un hijo de otro padre en el momento en el que le estaba ocurriendo una ataque de muerte súbita.

Yaya Cecilia

La abuela de José, una mujer trabajadora que ha tenido varios negocios municipales en la alimentación y en lo textil. José fue el segundo nieto que tuvo y el primer varón, no lo trató de forma indiferente al resto de la familia y al ser uno de los primeros hijos de su hija lo trató con cariño y de la mejor forma posible.

Yayo Cayo

El abuelo de José, hombre trabajador que ha trabajado como camionero y taxista durante toda la época de la posguerra. Una persona que, podemos considerar, él “graciosos” de la familia, siempre pensando en hacer reír a los demás. Con José, su relación siempre fue la de un nieto al que contarle todas sus batallas y hacerle reír en sus peores momentos.

Material de archivo

El material de archivo pertinente de este proyecto se basa en los recuerdos que quedan José. Una de las cosas que más lastima no haber podido conseguir para este proyecto fue el hecho de que muchos de los juguetes y demás con los que jugaba se perdieron en el

tiempo. Es por eso por lo que en su mayoría solo se pudieron conseguir fotografías o videos antiguos almacenados en discos de cuando él era pequeño con poca calidad de imagen.

Por otra parte, gran parte del material de archivo se utilizará en su totalidad en la pantalla de presentación de la web y no se utilizará tanto para el contenido de las entrevistas/conversaciones. Aquí se encuentra un primer matiz en los contenidos, pues se busca que las entrevistas sea una conversación directa con la persona para dar más esa sensación de que el usuario está realmente conversando y hablando cara a cara con la persona (todo el tema de las entrevistas se especificará en su correspondiente apartado). **Es por eso por lo que el material de archivo sirve sobre todo para la primera pantalla de la web**, para conseguir un mejor contexto y hacer que las entrevistas tengan más sentido y lleguen con más profundidad al usuario.

Contenidos en la pantalla de presentación

En este apartado se presentará y se detallará los elementos y guion empleados para la realización de los contenidos de la sección de presentación del webdoc junto a los escritos del prólogo y epílogo. Básicamente, en este proyecto se utiliza el formato texto para narrar parte del contenido de la experiencia. **En este apartado, pues, se pondrá el guion de esos textos escritos que no dejan de ser manifiestos personales acerca de José y del proyecto.**

Prólogo

- *Apenas tengo recuerdos de como era José. Un individuo que estaba allí, que supuestamente llegamos a jugar juntos, que me encariñé con él, que viví cosas con él. Sin embargo, ahora mismo, no recuerdo nada de eso, siento como si en realidad nada de eso haya realmente ocurrido, como si esa persona con la que jugaba nunca hubiese existido.*

- *¿Soy mal primo?*

- *¿Debería haberle recordado?*

- *Para empezar, ¿por qué tendría que recordarle?, ¿Por qué es mi obligación? ¿Por qué era un miembro de mi familia? ¿Por qué todo el mundo lloró cuando él falleció por un ataque de muerte súbita?*

- *Si no lo recuerdo, no lo recuerdo y ya está. Es así de fácil, era demasiado pequeño como para recordarle... De hecho, ni siquiera recuerdo su voz o su cara. No recuerdo absolutamente nada de él, él solo es un espejismo, alguien que no existe, alguien que no tiene nada que ver conmigo excepto en la sangre y ya, porque si no hay nada de él en mi memoria, será porque en realidad nunca hubo nada que me atase a él. Nada que realmente fuera importante para mí.*

- *¡Exacto! Eso es.*

- *Nunca fue importante para mí, ¿verdad?*

- *De hecho, lo único que recuerdo es esa frase que no paraban de repetir todos los miembros de mi familia "El miedo es el alimento del fracaso". Eso es lo único que recuerdo de él.*

- *Fracaso, ¿de qué? ¿Qué quiere decir eso?*

- *Si lo piensas bien suena muy absurdo ¿Verdad...?*

- *¿Verdad?*

- *...*

- *Sin embargo, y aunque tenga claro que esa persona no existe en mi vida... ¿Por qué quiero saber de ella? ¿Por qué quiero conocer a ese primo que una vez me olvidé de que tuve? ¿Por qué quiero saber...?*

- *¿Quién era mi primo?*

Personalidad

- *¿Bala perdida? ¿Muy amigo de sus amigos?*

- *Definir la personalidad de una persona puede ser realmente muy difícil, ya que es un ejercicio de reflexión que involucra tener un conocimiento exhaustivo de esta.*

- *En el caso de mi primo, sé que era un niño alegre, bonachón, aunque también era lo que podemos considerar una pieza, se metía en líos y no es que fuera de los mejores estudiantes. ¿Sin embargo, es realmente todo esto así?*

#7

Gustos

- *Le encantaba el futbol, de hecho #7 viene del exjugador del Real Madrid, Raúl. Y de hecho, fue en el campo donde él se encontró por última vez con vida. Lo último que vislumbró y pisó, fue ese campo verde lleno de compañeros de equipo.*

- *Sin embargo, otra de sus pasiones era también el motocross, le encantaban las sensaciones que le dejaba cabalgar con su moto. Por lo que, podemos decir, que, en realidad, esa también era parte de sus gustos. Pero ¿solo eso?*

- *¿Hay algo más que le gustaba y que yo desconocía?*

Metas

- *Todos tenemos metas que alcanzar en nuestro futuro, todos tenemos ese objetivo, queremos conseguir. Sin embargo, en el caso de mi primo, cuál era, teniendo en cuenta sus gustos, podría ser futbolista o piloto de motocross... Pero en realidad era eso lo que quería.*

- *Puede ser, que realmente lo que a él le gustase sea simplemente estar con la gente que él amaba y consideraba su amigo, quería estar con su familia, tener un trabajo normal y corriente y vivir con los suyos... ¿Qué era lo que quería?*

Futuro

- *Preguntar sobre el futuro de una persona que nunca lo tendrá tiene que ser una de las preguntas más malignas que se pueden realizar. Sin embargo, llegados a este punto, creo que si lo que uno quiere es conocer realmente a una persona, debe de pasar por esta parte. Al fin y al cabo, puede que algo nos pueda sorprender y de la cual cosa, nosotros no teníamos ni idea y que era muy importante para comprender a la persona.*

- *¿Si mi primo siguiera vivo, que estaría haciendo?*

Epílogo

- *José Durán Guarasa era el nombre del primo que falleció y del que se ha basado todo este proyecto. Este viaje para conocer al primo que una vez olvidé.*

#7

- *He de decir que todavía tengo esta sensación de que no le conozco, pese haber hablado con mis familiares y sus amigos, pienso que sigo sin comprender al 100% que clase de persona era mi primo.*

- *Sin embargo, una cosa tengo clara, y es que por fin puedo decir que ahora mismo lo conozco algo más. Sé con bastante perspectiva que tipo de vida tenía y que tipo de vida quería, ya recuerdo qué clase de individuo era ese primo mío que apenas recordaba, ya sé cómo era su voz, su cara, su expresión…*

- *En realidad, me ha gustado hacer este viaje, me ha gustado ver como la gente recordaba a mi primo y me ha gustado saber que al final, ese individuo extraño que de vez en cuando rondaba por mi cabeza, al final no ha sido un miembro tan extraño en esta familia, una, que ahora valoró más y que me ha hecho comprender el valor que ha tenido José en ella.*

- *No me queda mucho más que decir en estas palabras,*

- *El viaje ya se ha completado.*

- *Y con ello, la recuperación de los recuerdos de José.*

- *…*

- *No sé donde estarás ahora mismo José, no se hacia donde has volado, pero lo que sí puedo decir es que algún día, nos volveremos a encontrar y esta vez sí, nos acabaremos de conocer de verdad.*

- *Vuela alto José, que nosotros seguiremos avanzando sin miedo en el camino de la vida hasta el día en que nos encontremos.*

- *Seguiremos soportando el dolor, huyendo del miedo y encontrando nuestro éxito.*

- *De hecho, no sé si te lo había dicho, pero tus padres han cumplido esa frase de ti, consiguió crear una asociación para combatir la muerte súbita, de la cual se han salvado muchas vidas gracias a esta. Dentro de poco sacarán una ley que refuerce la atención médica necesaria gracias a la asociación que se generó a partir de ese fatídico día.*

- *Gracias a que ellos quisieron que tu muerte no fuera en vano. Se deshicieron del miedo y todo lo dirigieron hacia el éxito.*

- *Y de esta forma, demostraron todos juntos, que al final.*

- *El miedo es el alimento del fracaso.*

Contenidos en la pantalla de selección

Los contenidos referentes a esta pantalla son lo que equivaldría a las entrevistas/conversaciones que se tendrían con los miembros familiares. Básicamente, la respuesta a la lista de puntos clave que se ha mostrado en apartados anteriores que recibiría el usuario con base en lo que este haya querido ver.

Forma (método de filmación)

Como bien se ha dicho en la conceptualización de este apartado, el método de filmación que se utilizará se basará en la cámara en mano situada a la altura de los ojos de una persona y que, de forma observacional, rodará todas las conversaciones que se tenga en todo momento. Hay que tener en cuenta que toda la filmación que haya en la obra será en los respectivos hogares de los personajes. Ese espacio cerrado y familiar me permitirá aproximarme a la intimidad y hacer que el viaje hacia el recuerdo sea más natural. **La cámara, por tanto, será cercana e implicada**. **De hecho, esta palabra es importante: Aproximación**. Esto es un viaje al recuerdo íntimo de estos personajes, es una revelación de lo que ha supuesto para ellos el esfuerzo de volver a recordar a ese miembro familiar que perdieron hace ya muchos años. La aproximación es la mejor arma para poder captar este concepto y hacer sentir esa viveza y reflexión. Yo, como autor de este proyecto, estaré conversando con los familiares en estas escenas, y, por tanto, se delegará la tarea de filmar a un operador que, atendiendo a estas cuestiones, maneje como cree conveniente. **Sin embargo, las instrucciones son claras: un acercamiento al personaje y cámara en mano.**

Estructura de las entrevistas

La estructura de los videos están simplificados, pero no se necesita mucho más para expresar lo que se quiere. Es mejor algo sencillo y que impacte, que no algo complejo y que no tenga enganche (ver Fig.28).

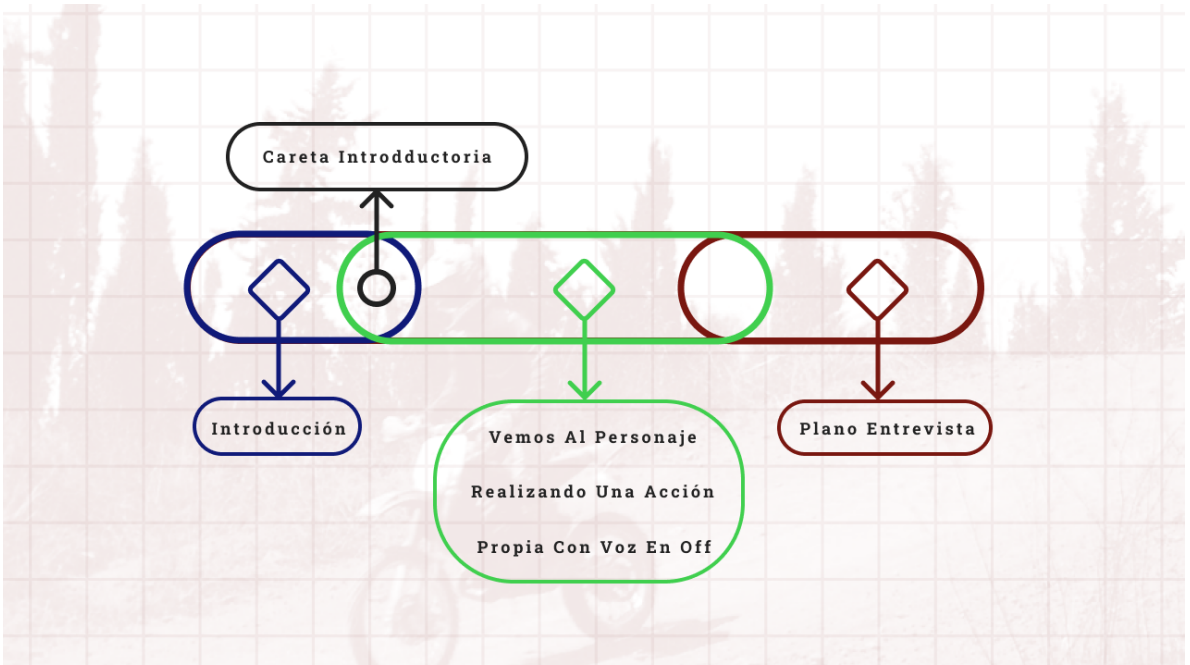


Fig.28. Esquema de la estructura de las entrevistas

Tecnología empleada y cuestiones técnicas

A nivel técnico, las entrevistas serán rodadas en 4k a 29,97 FPS y se presentará en 1080 a la misma tasa de fotogramas.

La tecnología empleada para la realización del prototipo y con la que se propone realizar todo el proyecto final serían las siguientes:

- **Photoshop/Illustrator/Figma** para la edición y diseños de UI y elementos gráficos.
- **Davinci Resolve/After effects** para la edición de video y contenidos de Motion graphics junto a esquemas conceptuales animados.

Diseño sonoro

Conceptualización del diseño de sonido

La conexión que comparto con José después de impartir el viaje en este proyecto era la relación que se tenía con **hospitales y enfermedades**. Es por eso que, aunque estemos recuperando recuerdos, los sonidos de **hospitales y corazón (Estos irán incrementando a medida que completemos más el corazón)** y demás serán los que imperen en todo el proyecto **junto a música que genere un aura nostálgica.** Al final, hay que entender que estamos ante un trabajo que busca recuperar la memoria que se ha quedado perdida en el tiempo, y que, por lo tanto, todo input sonoro roto o estropeado, casi como si estuviésemos escuchando algo distorsionado que no acabamos de detectar de que se trata, son los que van a darle credibilidad al proyecto y generar un ambiente que ponga en situación al usurario.

Por otra parte, a nivel más específico, las grabaciones antiguas de José cuando era pequeño que se tenga, servirán también para el acompañamiento musical y el sonido del material. Las grabaciones antiguas tienen un toque en su imagen y en su calidad sonora que me fascinan y que tiene un valor expresivo muy alto para este proyecto. Es por ello por lo que, aparte de los elementos sonoros comentados anteriormente, también se encuentra el sonido en bruto del material de archivo que teñirá la web junto a los demás elementos sonoros.

Para poder ejemplificar todo lo dicho anteriormente, dejo abajo de mí un enlace hacia una animación hecha para ilustrar, no solamente el comportamiento de la web, sino también que se pueda tener una idea, muy aproximada, de lo que se busca conseguir con el diseño sonoro.

https://drive.google.com/drive/folders/1BvmuWpqatI8AFLLFEsI6K9FQFXlf9M9a?usp=sharing

Bancos de sonidos

La idea original del proyecto sería poder crear la música completamente desde cero y que fuera totalmente original. Sin embargo, por temas de tiempo y formación no se ha podido

ni conseguir a un artista especializado ni a poder tener tiempo para aprender. Es por eso por lo que se ha tenido que utilizar, para el prototipo, bancos de sonido gratuitos en los que se pueda conseguir una idea aproximada de lo que se busca en el proyecto:

- **Freesound:** Una biblioteca de efectos sonoros sin ánimo de lucro y con licencia Creative Commons generado y hosteado por la Universidad Pompeu Fabra, en el que se encuentran miles de SFX gratuitos.

- **Audio Library (Youtube):** Una biblioteca de música e instrumental ofrecida por la propia YouTube y en la cual se tiene las licencias de Creative commons para poder hacerla

En una versión temprana del proyecto, se pensó incluso en emplear servicios de Inteligencia Artificial como AIVA para poder generar la música de forma original. Sin embargo, esta idea ha quedado descartada, ya que no tiene sentido teniendo en cuenta la propuesta y el concepto que movían todo el proyecto. Sin embargo, ha decir, que lo ideal sería tener un diseño sonoro completamente original y que en caso de acabar todo el proyecto, una de las cosas en las que se centraría mucho más sería en el apartado sonoro y musical.

Programación web (Creación del prototipo)

Introducción

En este apartado se detallará todos los aspectos referentes a la programación del prototipo interactivo en el ámbito de front-end. La cuestión aquí era realizar una web estática que simplemente contuviese los elementos de navegación y diseño (y visualización de entrevistas) para poder hacerse una idea del proyecto sin entrar en la creación de los algoritmos de aleatoriedad o los elementos que son más de la parte del servidor.

Pruebas iniciales

En verano de 2021, se realizó pruebas técnicas con diversas librerías de JavaScript. La idea inicial era primero ver que me podían ofrecer y a partir de allí empezar a trabajar la idea de todo el proyecto. En este aspecto, se utilizaron 2 librerías que sirvieron para poder hacer muchas de las pruebas que luego fueron materializadas en el diseño final.

- **Animate.js**, es una librería de animaciones de los elementos del DOM. Una de las cosas que más me gustaron de esta librería fue precisamente la idea de que sus animaciones se ajustaban a algunas de las ideas que se tenía pensadas para la web. Además de que facilitaba mucho trabajo a la hora de poder programar este tipo de inputs visuales.

- **Matter.js**, es una librería que replica un motor de física en el DOM. La idea detrás de la utilización de esta librería fue básicamente por una de las primeras ideas que se tuvo y que de hecho se ha convertido en el corpus de todo el proyecto: La reconstrucción de un corazón. Esta librería de físicas permite hacer que elementos tengan una gravedad en ellos, que tengan un peso. Me gustó mucho la forma en la que se interactuaba y fue por eso por lo que decidí probarla para el proyecto. Sin embargo, y teniendo en cuenta lo que supuso al final todo el trabajo, eta finalmente no se acabó de utilizar.

Aparte de las pruebas que se hicieron con la realización de estas librerías, re revisaron los conceptos de HTML y CSS que ya se sabía de antemano. En especial, se reforzaron y se probaron algunas pequeñas novedades de estilización con CSS, como puede ser las tecnologías de sistema de Grid donde se permite organizar el contenido por pantalla. Más concretamente se empleó Flexbox y el grid nativo de CSS.

Un dato importante de estos inicios es que, la propuesta de diseño, experiencia de usuario y temática era bastante diferente de la que se ha presentado en todo este documento. Eso quiere decir que, en un principio, el documental se iba a basar en el concepto de la muerte súbita y su aproximación iba a ser mucho más académica, ofreciendo datos reales y estadística acerca de esta enfermedad. Es por ello que, precisamente, se utilizó una última librería antes de lanzarse a crear el proyecto en sí, que fue la librería de Chart.js, una librería que se especializa en la creación de gráficos interactivos para la web y de forma automática. A decir, que esta última librería, aunque se empleó y se experimentó con sus posibilidades, se descartó finalmente por el hecho de que el proyecto tomó un nuevo rumbo del que iba a ser en esos inicios, además de que Chart.js no daba tanta libertad a la hora de producir un diseño como en un principio parecía.

Aquí abajo dejo un enlace a unos videos que muestran el desarrollo, y trabajo, que se realizó en verano, que como se podrá ver, se basa en pruebas y juegos con las librerías más aprendizaje de conocimientos en los lenguajes de maquetación de webs:

https://drive.google.com/drive/folders/1GEGydIp8knDYn65i71xZTD88SKBr3HwP?usp=sharing

Desarrollo del prototipo

Programación e idea del prototipo

Todo el desarrollo se ha basado en la creación de un prototipo que se pueda presentar como una demo con una arquitectura vertical, es decir, que vaya desde el principio de la experiencia hasta el final. Esto quiere decir que, se hará un recorrido de todo el interactivo, haciendo las 4 vueltas, pero sin tener una base de datos, sin programar la aleatoriedad, sin tener todos los videos puestos (solamente tendremos 4 videos a la pantalla de decisión), sin inicio de sesión y sin programar la pantalla del mural. Entonces,

lo que se hará, es toda la experiencia, pero únicamente por la parte del Front, las 4 vueltas del recorrido de las tres pantallas principales. Esto es así, ya que, por la naturaleza del proyecto, se ha considerado que era mucho más interesante y tendría más sentido, sobre todo de cara a entender la propuesta y el concepto del proyecto, que tuviera esa arquitectura.

Importante decir que este prototipo no se ha metido en temas de Backend, cookies, ni base de datos con SQL, y ha priorizado tener un prototipo funcional que recoja la esencia de toda la experiencia. Esto es relevante remarcarlo, ya que en un principio, se iba a programar todos estos aspectos por el bien de hacer el prototipo lo más completo posible; sin embargo, al final, por temas de tiempo y coherencia con el proyecto, no se ha realizado. Por contra, en la versión final, se tiene pensado crear una base de datos propia, además de todos los demás elementos de la web, y tener un host propio.

Finalmente, dejo aquí abajo, dejo las animaciones finales que se hicieron como visionado, prototípico, a lo que iba a ser lo que habría en la web una vez estuviera programado todo.

https://drive.google.com/drive/folders/19VsxGY3Cn5mg8SIVyhEFPUUoLlSC5jeU?usp=sharing

Programación de los elementos clave de la web

Para la realización de toda esta demostración se acordó en que, lo mejor sería “fakear” los elementos de la web y no meterse mucho en el tema de la funcionalidad. Es decir, utilizar gifs, videos e imágenes en lugar de centrarse tanto en el código. Sin embargo, algunos elementos si se hicieron con código como tal.

- Parallax de toda la web
- El efecto Wiggle
- Drag and drope de la última pantalla

Todos estos elementos fueron los únicos en los que se tuvo que emplear las tecnologías de programación y aplicativos al DOM (JavaScript) para su desarrollo. Decir, que a diferencia, la mayoría de las funcionalidades se han basado en simplemente jugar con los estilos en JS en lugar de hacerlo con CSS.

Otra dato relevante sobre este proyecto es que todo se ha querido hacer en nativo puramente. No se han utilizado aplicativos como WordPress o derivados, ya que con la experiencia que se tenía se ha pensado que lo mejor era hacerlo todo “manual” y sin ayuda de estos programas. Además de que una experiencia de programación pura era mejor de cara a entender los tiempos y costes de desarrollo para la realización del documental definitivo.

Prototipo y Host de la web

Para el host del servicio Web, se planteó el uso de diversos servicios como SiteGround o directamente emplear el aplicativo de GitHub Pages para poder presentar el prototipo. Sin embargo, al final se decidió optar por el servicio de Netlify, el cual ofrece un servicio de alojamiento a modo de subdominio de forma gratuita y con una interfaz mucho más amigable para poder realizar el “deploy”. Aquí abajo se pondrá un enlace al proyecto:

https://tfgproject.netlify.app

Unos últimos comentarios para decir del prototipo es que por temas de tiempo y costes de trabajo no se ha podido implementar el sonido en él. Esto es debido a que HTML5 en navegadores basados en Chromium no aceptan una propiedad para poder ejecutar sonido de manera automática. Eso fue una complicación en el desarrollo y para poder solventarla se decidió que lo mejor era simplemente crear el diseño sonoro alejado del prototipo (al final del prototipo hay un enlace que te lleva a la carpeta del diseño sonoro).

Conclusión

#7 ha sido un viaje muy duro y lleno de mucho trabajo. El resultado de este documento de diseño es prueba de ello y de todas las tareas que se han tenido que realizar para el desarrollo del proyecto. A decir, que hay algunas cosas que se echan en falta, como la parte del test de usurarios, que era un apartado que en un principio se tenía pensado realizar, pero que por falta de tiempo y por como está desarrollado y orientado el documental se llegó a la conclusión de que no hacía falta dedicarle tiempo a este aspecto, pues la web no lo necesitaba.

Por mi parte, he de decir que he aprendido un montón en este viaje, sobre todo en la parte de poder llevar adelante un proyecto completamente de forma autónoma y con todas las dificultades que eso supone. Cosas como, por ejemplo, tomar una simple decisión que a primera vista no parece que vaya a afectar o a generar un impacto importante en la experiencia, cuestan mucho de tomar y se necesita tiempo de reflexión. Sin embargo, las dificultades no han venido únicamente por la parte de la toma de decisiones, sino también por la parte organizativa. Y es que, organizar a un grupo de personas ajenas a tu proyecto, sobre todo por el tema de los rodajes, y coordinar sus horarios, es una faena costosa y que llega a generar mucha carga mental que he aprendido a sobrellevar.

En definitiva, #7 es el reflejo de una gran cantidad de trabajo puesto en él y un ejercicio de coherencia que espera haber conseguido lo que se proponía: **Recuperar la memoria de una persona que falleció hace años y poder llevar ese recuerdo al siguiente formato narrativo en la interacción, haciendo que cada usuario pueda, en definitiva, crear su propia versión de este personaje y comprender las distorsiones que las personas llegan a crear en su memoria debido al paso del tiempo**. Una distorsión, que, sin embargo, nunca cambiará el hecho de que siempre recordaremos a nuestros seres queridos de la mejor forma posible y los llevaremos con nosotros hasta nuestro propio final.

Anexos: Material extra para la creación del proyecto

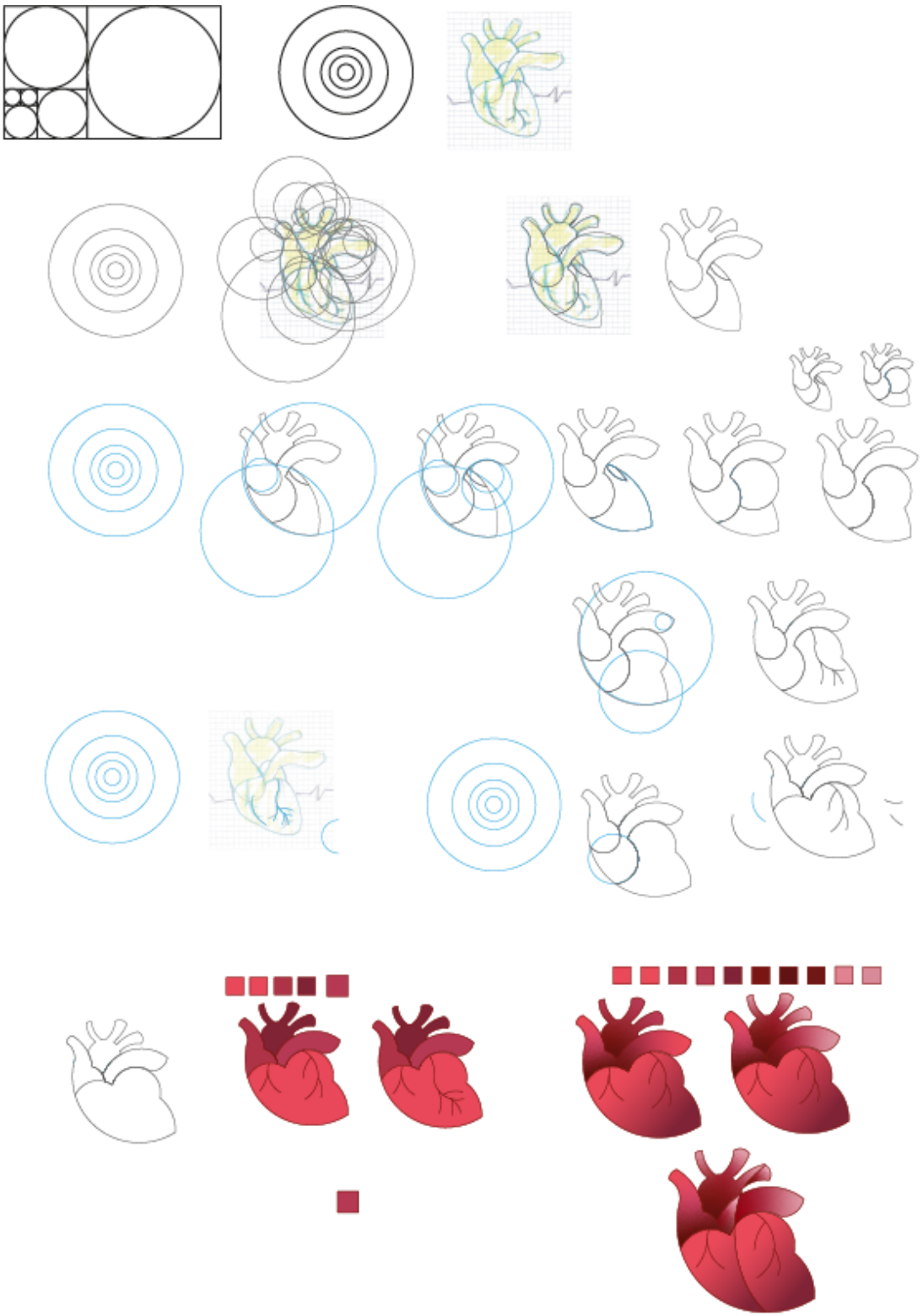
Los anexos de los sub apartados aparecen en orden de realización del proyecto, es decir, si primero se hizo el logotipo del proyecto aparecerá el logotipo, si lo segundo que se hizo fue idear la estructura de la experiencia de usuario, lo segunda que aparecerá será eso y así sucesivamente.

Construcción del logotipo del proyecto

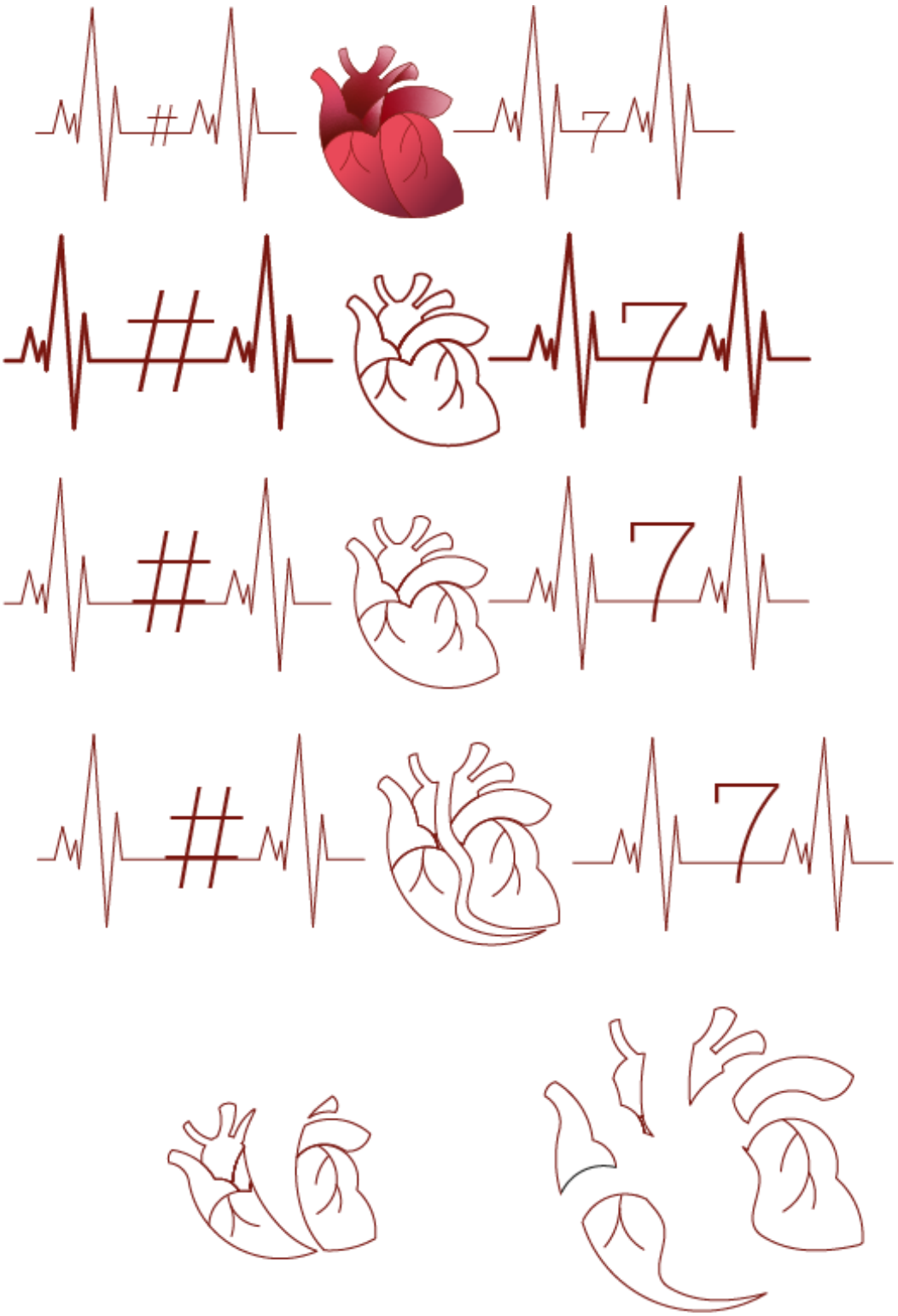
Las mesas de trabajo + bocetos que se utilizaron en la construcción del logotipo en Illustrator.

1. *Boceto a papel de la creación del logotipo.*

2. Primera mesa de trabajo de Illustrator en la que se ve el proceso de la creación del logotipo.



3. *Segunda mesa de trabajo de Illustrator en la que se ve el proceso de la creación del logotipo.*

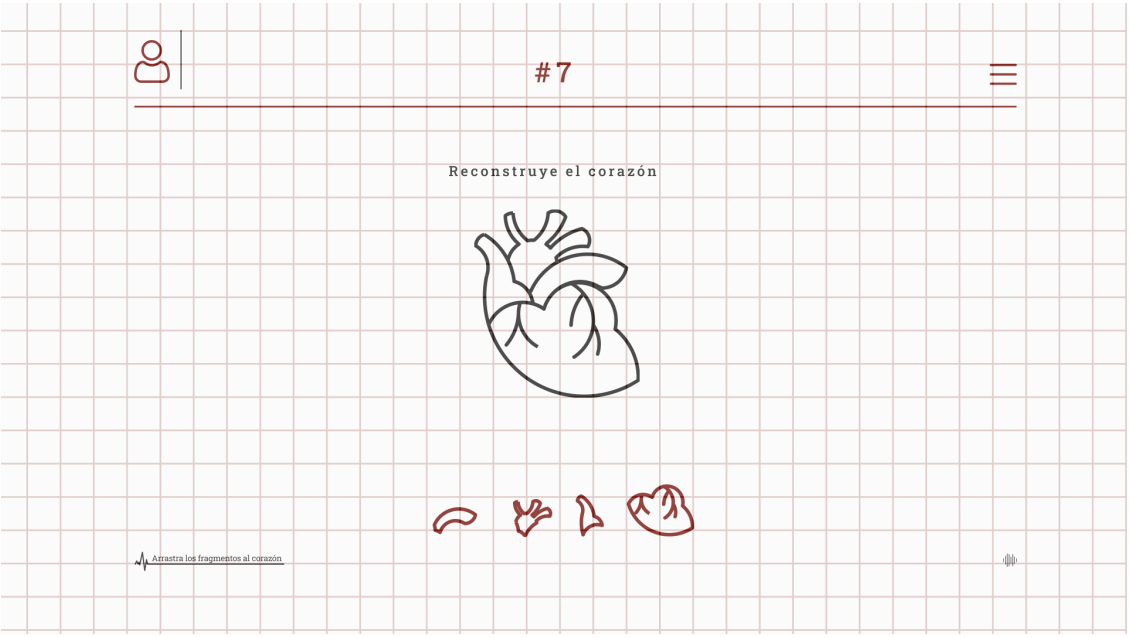


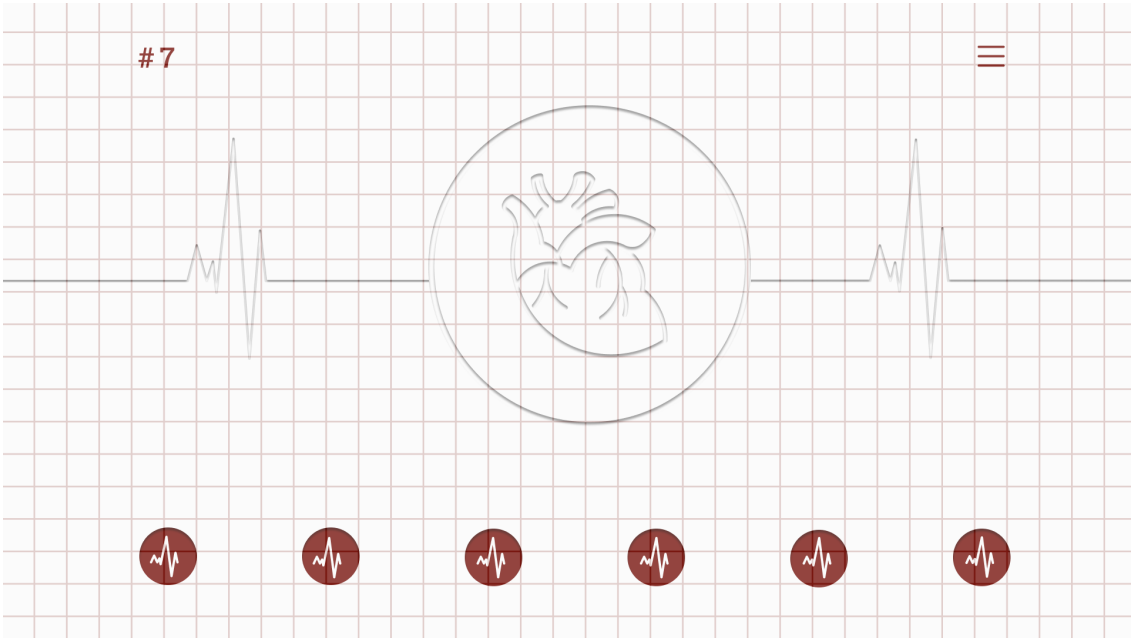
4. Tercera mesa de trabajo de Illustrator en la que se ve el proceso de la creación del logotipo.

Primeros diseños de pre-proyecto

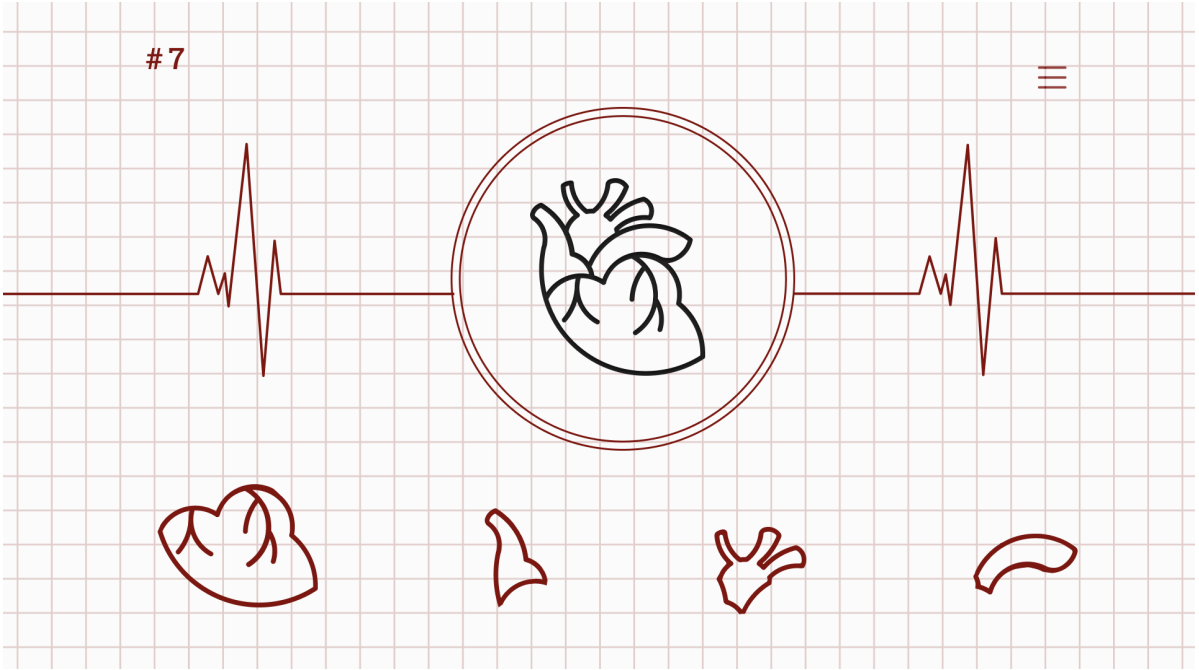
Se tratan de los primeros diseños que se empezaron a idear antes siquiera de empezar a tener el concepto completamente definido y en el cual se empleó para empezar a ver como podía quedar el prototipo y para re-aprender a utilizar la herramienta de Figma.

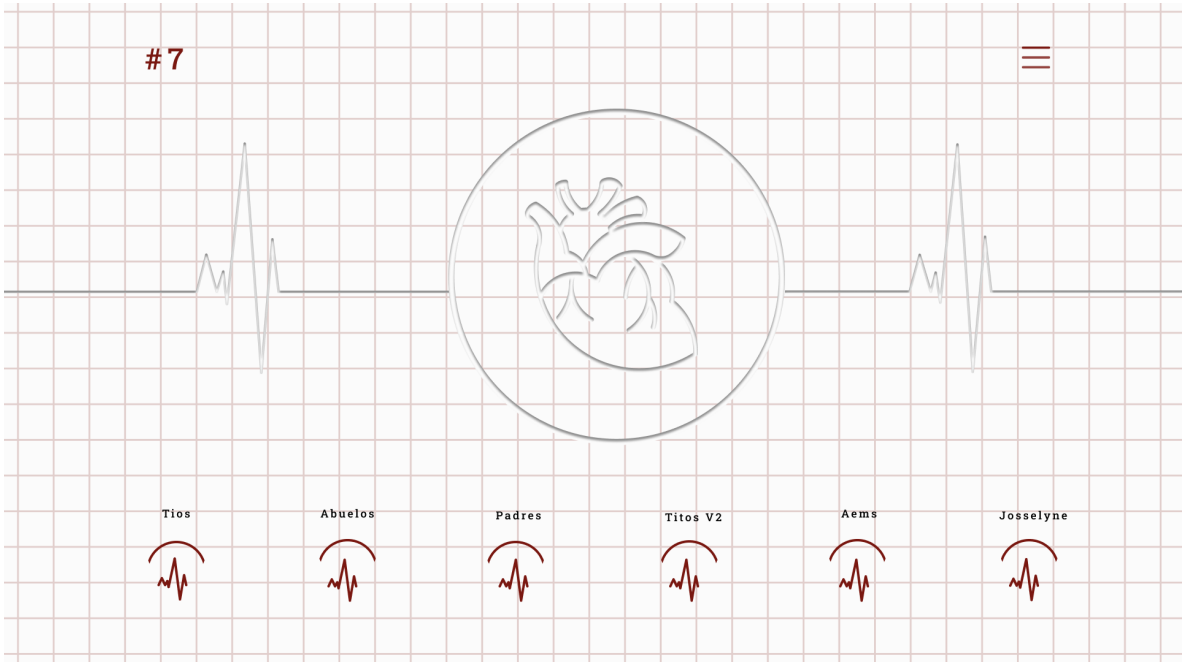
1. Primeros prototipos de la pantalla de corazón.





2. Segundos prototipos de la pantalla de corazón.



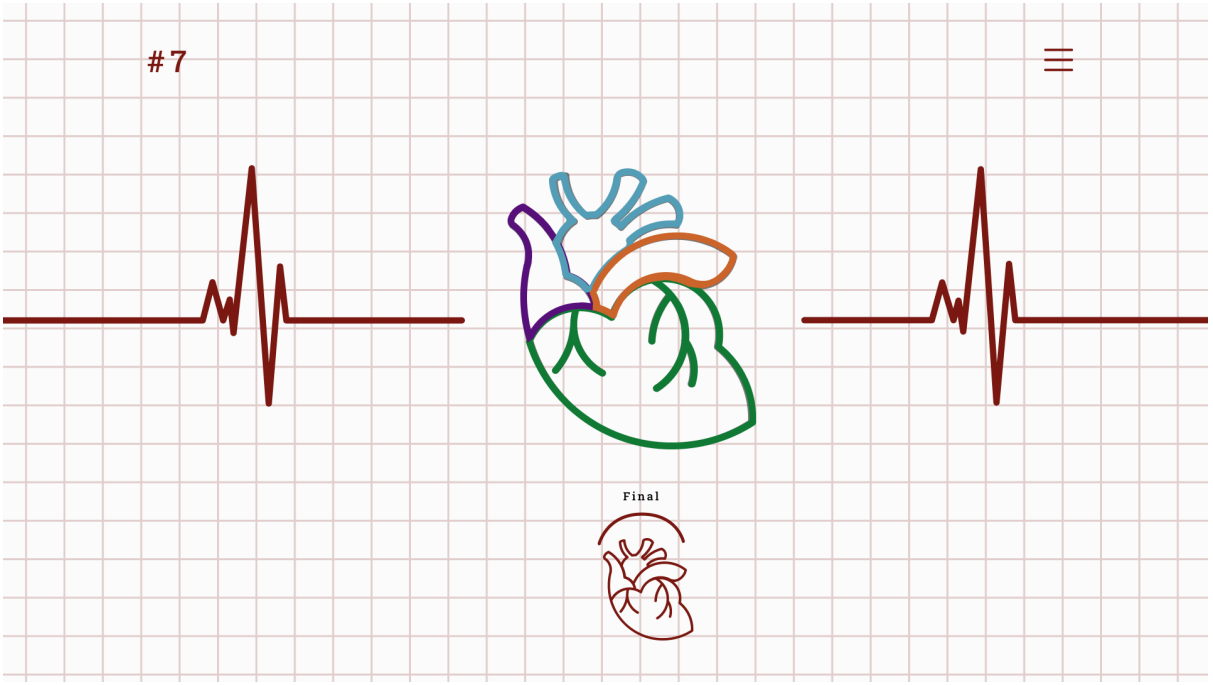


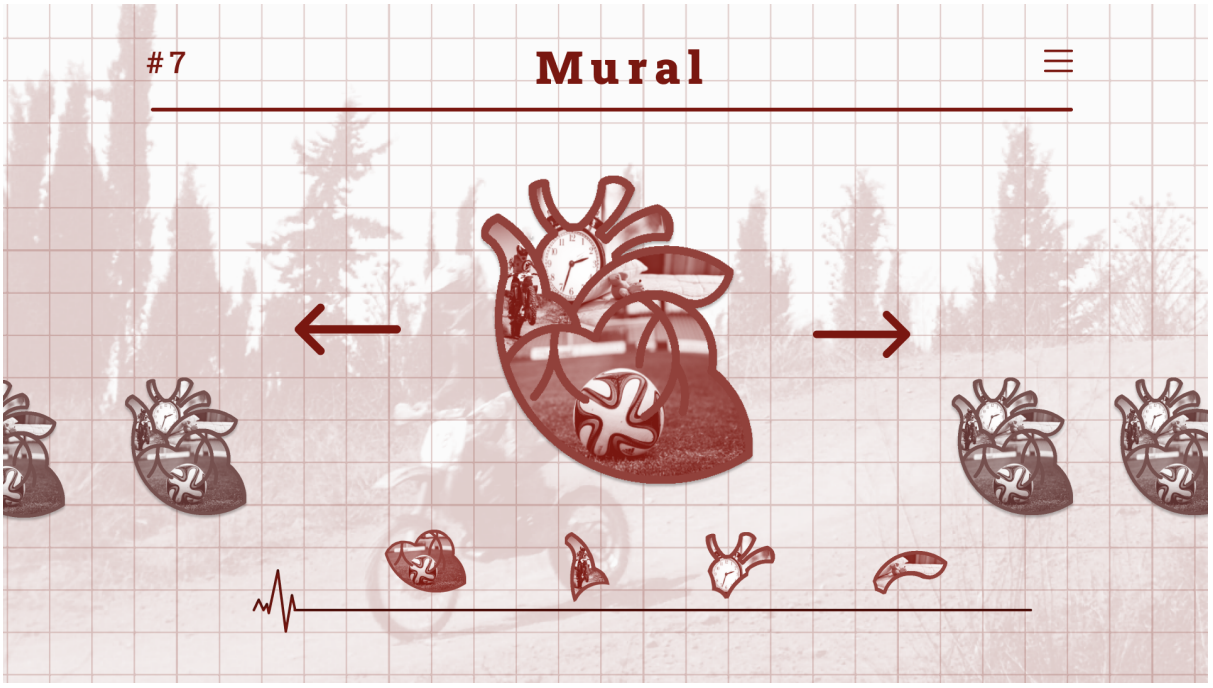
3. *Prototipos de como iba a ser la sección del display de los videos antes de reformularse en lo que es ahora mismo.*

4. Prototipo de una sección con los objetos y elementos de Jose que se han quedado olvidados.

5. Prototipo de una sección donde habría estadística sobre la muerte súbita (esto era por el hecho de que en una versión temprana del proyecto, se le iba a dar atención al tema de la muerte súbita y quitarle un poco de peso al tema de la recuperación de la memoria. Sin embargo, esto al final se descartó).

6. Prototipo de las secciones del mural y de como iba a ser la pantalla de corazón una vez acabase de completar todo el recorrido.





Código del prototipo de #7

1. *Código del efecto Parallax (Vanilla JS).*

thirdScreen.js × | corazon1.html | corazon3.html | corazon4.html | *index.html* | style_thirdScreen_2.css | style_

js > thirdScreen.js > parallax > forEach() callback > x

```javascript
// Code for parallax effect
//
document.addEventListener("mousemove", parallax);

function parallax(e){
  this.querySelectorAll('.layer').forEach(layer =>{
    var speed = layer.getAttribute('data-speed');
    var x     = (window.innerWidth - e.pageX * speed)/100; // division by 100 is necesary
    var y     = (window.innerWidth - e.pageY * speed)/100;
    layer.style.transform = `translateX(${x}px) translateY(${y}px)` // Not understand, but very necesary
  });
}

```

2. *Código del efecto Wiggle (utilizando la librería de Animate.js).*

```javascript
// Anime.js --> Librabry for the animations
// This code is basically a portion of this library for the wiggle effect. See documentation on library

function randomValues() {
  anime({
    targets: '.position, #heart1, #heart2, #heart3, #heart4, .pad-seven, .menu, .footer, .heart',
    translateX: function() {
      return anime.random(0, 33);
    },
    translateY: function() {
      return anime.random(0, 33);
    },
    easing: 'easeInOutQuad',
    duration: 900,
    complete: randomValues
  });
}

randomValues();


// This code is basically a portion of this library for the pulse animation. See documentation on library
let animationPulseOne = anime({
  targets: '#heart-and-electro-cardiogram path',
  strokeDashoffset: [anime.setDashoffset, 0],
  easing: 'easeInOutQuad',
  duration: 3000,
  delay: function(el, i) { return i * 750 },
  direction: 'normal',
  loop: true,
  delay: 4000

})

let animationPulseTwo = anime({
  targets: '#heart-and-electro-cardiogram path',
  strokeDashoffset: [anime.setDashoffset, 0],
  easing: 'easeInOutQuad',
  duration: 3000,
  delay: function(el, i) { return i * 750 },
```

3. Código del drag and drope de la pantalla corazón (vanilla JS).

```
function onDragStart1(event) {
  event.dataTransfer.setData('text/plain', event.target.id);
  document.querySelector(".heart1").style.fill = "#212121"; //Change fill color
  document.querySelector(".line1").style.stroke = "#212121";
  document.querySelector(".text1").style.fill = "#212121";
};
function onDragStart2(event) {
  event.dataTransfer.setData('text/plain', event.target.id);
  document.querySelector(".heart2").style.fill = "#fbfbfb"; //Change fill color
  document.querySelector(".line2").style.stroke = "#fbfbfb";
  document.querySelector(".text2").style.fill = "#fbfbfb";
};
function onDragStart3(event) {
  event.dataTransfer.setData('text/plain', event.target.id);
  document.querySelector(".heart3").style.fill = "#fbfbfb"; //Change fill color
  document.querySelector(".line3").style.stroke = "#fbfbfb";
  document.querySelector(".text3").style.fill = "#fbfbfb";
};
function onDragStart4(event) {
  event.dataTransfer.setData('text/plain', event.target.id);
  document.querySelector(".heart4").style.fill = "#fbfbfb"; //Change fill color
  document.querySelector(".line4").style.stroke = "#fbfbfb";
  document.querySelector(".text4").style.fill = "#fbfbfb";
};
function onDragOver(event) {
  event.preventDefault();

};
function onDrop(event) {
  const id = event.dataTransfer.getData('text');
  const draggableElement = document.getElementById(id);
  const dropzone = event.target;
  dropzone.appendChild(draggableElement);
  event.dataTransfer.clearData();

  document.querySelector("#heart-img1").style.opacity = "1";
  document.querySelector("#heart-img1").style.transition = 'all 1s';
  console.log("ha llegado");
};
```

Animaciones extras

Un recogido de todas las animaciones que se han hecho en After effects durante todo el año que ha durado la asignatura para los talleres de guion y de prototipo respectivamente.

https://drive.google.com/file/d/1McpbER8aAT5nu110GNveZ16FqCS97t88/view?usp=sharing

https://drive.google.com/file/d/1HHZORFx3pH_HbdZcz1sZJeJfwjWBdRVO/view?usp=sharing