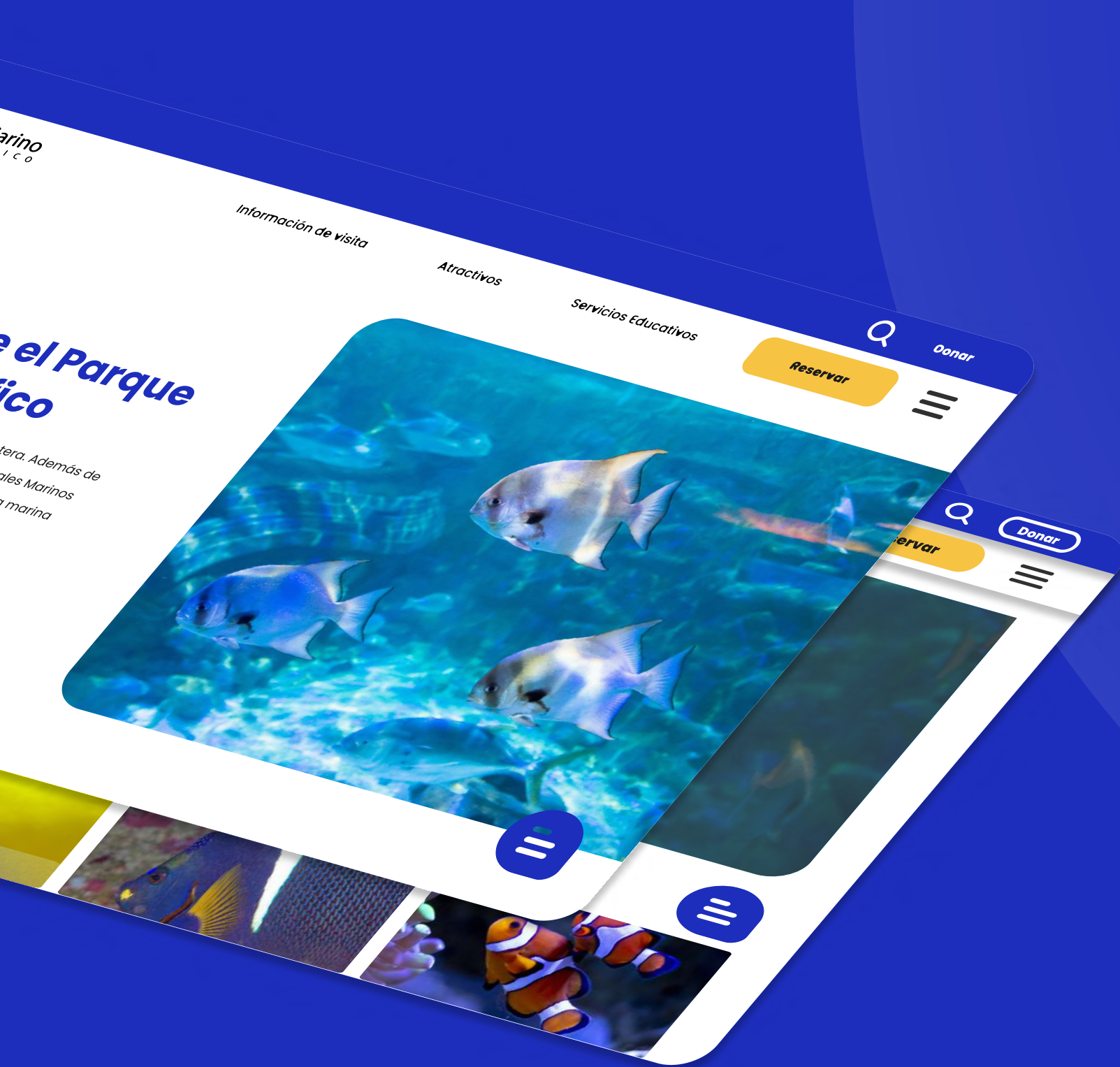




Instituto Tecnológico de Costa Rica
Escuela de Ingeniería en Diseño Industrial

Análisis y rediseño de la plataforma web del Parque Marino del Pacífico

María José Rodríguez San Lee

Informe final del proyecto de graduación para optar por el
título de Ingeniería en Diseño Industrial con el grado
académico de Bachillerato.

Cartago, Noviembre , 2022.

Tecnológico de Costa Rica
Escuela de Diseño Industrial
Trabajo Final de Graduación_Bachillerato | - Semestre II 2022

Trabajo Final de Graduación_Proyecto
Bachillerato Ingeniería en Diseño Industrial

Constancia de la Defensa

El Trabajo Final de Graduación presentado por el estudiante María José Rodríguez San Lee, carné 2018206487 para optar por el Título de Ingeniería en Diseño Industrial con grado académico Bachiller Universitario del Instituto Tecnológico de Costa Rica, titulado:

“Análisis y rediseño de la plataforma web del parque marino del pacífico.”

ha sido defendido el día 28 de Noviembre del año 2022 ante el Tribunal Evaluador y su Profesor Asesor.

LEONARDO ENRIQUE MONTERO PIZARRO (FIRMA)
PERSONA FISICA, CPF-01-0934-0402.
Fecha declarada: 28/11/2022 03:11:07 PM
Esta representación visual no es fuente
de confianza. Valide siempre la firma.

MSc. Leonardo Montero Pizarro.
Profesor Asesor

IVONNE MADRIGAL GAITAN (FIRMA)
PERSONA FISICA, CPF-01-0821-0421.
Fecha declarada: 28/11/2022 02:15:50 PM
Esta representación visual no es fuente
de confianza. Valide siempre la firma.

D.I. Ivonne Madrigal Gaitán, MBA.
Tribunal Evaluador 1

MARIA EUGENIA QUESADA MONTERO (FIRMA)
PERSONA FISICA, CPF-03-0459-0529.
Fecha declarada: 28/11/2022 01:49:37 PM
Esta representación visual no es fuente
de confianza. Valide siempre la firma.

Ing. María Eugenia Quesada Montero.
Tribunal Evaluador 2

Noviembre , 2022

Resumen

El Parque Marino del Pacífico es una organización interdisciplinaria e interinstitucional sin fines de lucro, el cual surgió en el año 2002, como un proyecto socio ambiental dentro de una visión de desarrollo sostenible, con el propósito de aportar con el mejoramiento humano y ambiental de la zona costera de Costa Rica. El Parque trabaja en promover lo que es la investigación, la educación y el uso sostenible de la biodiversidad marina. Este proyecto consiste en lo que es el análisis y rediseño de la plataforma web del Parque Marino del Pacífico y mostrar los servicios de recreación y educación del Parque con una navegación agradable, en relación de las necesidades de la empresa y los visitantes de la página. La metodología utilizada en el presente proyecto es la presentada por el libro de Ph.D. Franklin Hernández-Castro, el "Usability cookbook: Metodología para el análisis y diseño de aplicaciones", el cual recapitula el proceso recomendado para el análisis y diseño de herramientas de software.

Palabras clave:

Diseño Industrial, navegación, arquitectura de información, biodiversidad marina, plataforma web

Abstract

The Pacific Marine Park is an interdisciplinary and inter-institutional non-profit organization, which emerged in 2002, as a socio-environmental project within a vision of sustainable development, with the purpose of contributing to the human and environmental improvement of the coastal area of Costa Rica. The Park works to promote research, education and sustainable use of marine biodiversity. This project consists of the analysis and redesign of the web platform of the Pacific Marine Park and to show the recreational and educational services of the Park with a pleasant navigation, in relation to the needs of the company and the visitors of the page. The methodology used in the present project is the one presented in the book by Ph.D. Franklin Hernandez-Castro, "Uses of the Pacific Marine Park". Franklin Hernandez-Castro, the "Usability cookbook: Methodology for the analysis and design of applications", which recapitulates the recommended process for the analysis and design of software tools.

Keywords:

Industrial design, navigation, information architecture, marine biodiversity, web platform.

Tabla de Contenidos

1. Introducción			
1.1 Antecedentes	003	3.5 Navigation paths	076
1.2 Problemas y metas	004	3.6 Wireframes	086
1.3 Justificación	005	3.7 Paper Prototyping	093
1.4 Marco teórico	006	3.8 Arquitectura beta	098
1.5 Metodología	007		
1.6 Cronograma	009	4. Etapa II: Planteamiento y Desarrollo	104
2. Etapa I: Investigación y Análisis	010	4.1 Look and feel	105
2.1 Inventario de contenidos	011	4.1 Estado del arte	107
2.2 Supuestos y requerimientos	015	4.3 Concepto diseño	109
2.3 Análisis de referenciales	020	4.4 Moodboard	110
2.4 Mínimos comunes	036	4.5 Tipografía	111
2.5 Análisis de usuarios	041	4.6 Cromática	112
2.6 Análisis de tráfico	050	4.7 Iconografía	113
3. Etapa II: Planteamiento y Desarrollo	054	4.8 Design System	114
3.1 Arquitectura alfa	055	4.9 Mockup	115
3.2 Card sorting	061	4.10 Heurísticas	119
3.3 Dendograma	065		
3.4 Arquitectura alfa corregida	069	5. Propuesta final	124
		5.1 Conclusiones	127
		5.2 Recomendaciones	128
		5.3 Referencias bibliográficas	129
		4.6 Apéndice	131

Antecedentes

El Parque Marino del Pacífico surgió como un proyecto socio ambiental para lo que es el enfoque del desarrollo sostenible, su objetivo se centra en colaborar con el mejoramiento humano y ambiental de la zona costera. Su misión es Promover, apoyar y difundir la investigación, la educación y el uso sostenible de la biodiversidad marina través de distintas actividades como charlas, talleres, prácticas, conservación y rescate y laboratorios para promover lo que es su misión, entres estas están lo que es la conservación del recurso marino, promover en comunidades costeras, la elaboración de proyectos que puedan mejorar su calidad de vida y la conservación de los recursos marinos, ofrecer un espacio para la recreación que estimula el aprendizaje, entre otras actividades. [1]

La biodiversidad marina de Costa Rica contempla un porcentaje de superficie marina con 572 877 km², siendo mayor al terrestre que contempla una superficie de 51 030 km², de tal forma considerándose como un país marino. Costa Rica abarca lo que sería un 3,5 % de la biodiversidad marina mundial, el cual valora el territorio como una preciada “joya azul”. [2]

La importancia de las costas marinas se deben a su fuentes de alimento y además que el océano es un principal punto de producción de oxígeno, ya que producen el 50 % del oxígeno que se respira y captura el 30 % de las emisiones de dióxido de carbono que se ha producido. [2]

El océano hace de la Tierra un lugar habitable para el ser humano, la lluvia, el agua potable, el tiempo, el clima, los litorales, gran parte de nuestra comida e incluso el oxígeno del aire y regula el mar. Por lo que una gestión cuidadosa para proteger los recursos marinos debe estar siempre presente. Las áreas marinas son vitales para la salud de las personas y del país; sus recursos se deben gestionar de manera adecuada. [3]

La fundación del Parque Marino del Pacífico contribuye en dar a conocer sobre la riqueza marina que hay en las costas del Pacífico y utilizar los atractivos adecuados para generar conciencia sobre los recursos marinos del país y sus problemas asociados promueve el fortalecimiento de la sociedad en sensibilizar personas con conocimiento y motivación al medio ambiente por medio de una plataforma digital.

Problema y Metas

Definición del problema

Actualmente la interfaz de la página del Parque Marino del Pacífico no brinda una experiencia amigable de usabilidad web con el usuario y es difícil para los visitantes navegar y tener acceso a sus servicios de recreación y educación y poder conocer los diferentes proyecto o acciones que se desarrollan desde los diferentes ejes de acción.

Meta General

Rediseño de la estructura de información de la plataforma digital del Parque Marino del Pacífico para poder utilizar los servicios de recreación y educación y tener acceso sobre los diferentes proyectos o acciones ofreciendo una interfaz intuitiva, con una buena experiencia de uso y navegación agradable para el usuario.

Metas específicas

- Implementar los contenidos y servicios de manera concisa por medio de la reestructuración de la información en concordancia de las necesidades de la empresa y los visitantes de la página.
- Generar una propuesta que enseñe la información referente a los atractivos marinos de una forma agradable e intuitiva para el usuario.
- Consolidar el contenido ofrecido de manera comprensible, acciones simples y con comunicación visual consistente.

Justificación

Del problema...

Costa Rica es un país que cuenta con un mayor porcentaje de superficie marina que terrestre, con 572 877 km² de superficie marina y 51 030 km² de superficie terrestre, considerándose un país marino. Costa Rica abarca lo que sería un 3,5 % de la biodiversidad marina mundial, el cual valora el territorio como una preciada “joya azul” [2].

Estos territorios del país son importantes fuentes de alimento y además un principal punto de producción de oxígeno, ya que producen el 50 % del oxígeno que se respira y captura el 30 % de las emisiones de dióxido de carbono que se ha producido en los últimos 200 años [2].

El mostrar a los usuarios sobre la riqueza marina que hay en las costas del Pacífico al utilizar los atractivos que ofrece el Parque Marino del Pacífico para dar a conocer, generar conciencia y sensibilizar sobre la importancia de conservar los recursos marinos, además tener presente que muchas de las actividades realizadas cotidianamente están dañando los océanos, por lo que es importante cambiar para generar un cambio

Del enfoque desde la ingeniería en diseño industrial...

Considerar la importancia de abordar el rediseño de la página web por medio de la disciplina de Ingeniería en Diseño Industrial con el propósito de facilitar y favorecer la navegación a los usuarios, guiándolos de una forma que sea fácil de comprender las acciones de la plataforma y que sean simples de realizar para generar una positiva experiencia de uso.

Para generar una experiencia de uso más agradable y que así el nivel de visitantes a la plataforma aumente se debe contemplar el diseño, navegabilidad y la cercanía con el producto. Esto visualiza una buena calidad en el diseño de interfaz de usuario en donde no solo contempla lo atractivo, sino también que sea funcional e intuitivo. [4]

De esa forma, se busca integrar en la plataforma digital una interfaz con un nivel de rapidez y facilidad a los usuarios donde puedan aprender a usar las funciones presentes y que encuentren la información que se busca, siendo fácil de hallar y relevante, simplificando la finalización de la tarea de manera fluida. [5]

Marco Teórico

En relación con el desarrollo del documento se encuentran terminologías que se emplean para el planteamiento y desarrollo del proyecto, por lo cual es necesario un soporte explicativo para mayor comprensión de los conceptos en el progreso del proyecto.

Biodiversidad Marina: Variedad de especies microscópicas y macroscópicas que habitan en los mares y océanos del planeta. [6]

Acuicultura Marina: Conjunto de técnicas y conocimientos relativos al cultivo de especies acuáticas. [7]

Página Web: Conjunto de informaciones de un sitio web que se muestran en una pantalla y que puede incluir textos, contenidos audiovisuales y enlaces con otras páginas. [7]

Interfaz de usuario: Es el medio por el que una persona controla un software o hardware. Es decir, es lo que se ve, con lo que se interactúa. [8]

Experiencia de Usuario: Aspecto que abarca todos los aspectos de la interacción del usuario final con la empresa, sus servicios y sus productos. [8]

Usabilidad: Significa facilidad de uso. Se refiere al grado de eficacia, eficiencia y satisfacción con la que usuarios específicos pueden lograr objetivos específicos, en contextos de uso específicos. [8]

Navegación: La navegación se refiere a las interacciones que permiten a los usuarios navegar a través, dentro y fuera de las diferentes piezas de contenido de tu app. [9]

Arquitectura de información: Disciplina encargada del estudio, análisis, organización, disposición y estructuración de los datos en los sistemas de información interactivos y no interactivos. [8]

Front end: Parte del sitio web con la que el usuario interactúa. [10]

Landing page: Es una página con el fin principal incentivar una acción. [11]

Pruebas usabilidad: Permite observar el comportamiento real de los usuarios en una interfaz e identificar el conjunto de los elementos que molestan la experiencia del usuario. [12]

Stake Holder: Son todas las personas que influyen y son impactadas por las decisiones de una empresa. [13]

Metodología

Para el desarrollo del proyecto la metodología en aplicarse es la presentada por Ph.D. Franklin Hernández-Castro, el “Usability Cookbook” [14], referido como la Metodología para el análisis y diseño de aplicaciones. Esta se divide en tres principales etapas con sus herramientas y métodos. La implementación de la primera herramienta se orienta si el objeto de estudio es desarrollado desde cero o si esta ya es existente, como lo es en este caso.

I Etapa

1.1 Inventario de contenidos: Está constituido por un diagrama estructurado como mapa conceptual para resumir lo que es el contenido, estructura y la jerarquía presente de la plataforma, de esa forma se lograr entender a profundidad las necesidades presentes y comprender su estructura.

1.2 Supuestos y requerimientos: Este comprende en listar y comprender todas las secciones según las necesidades que el usuario y el stakeholder requieren satisfacer en la herramienta.

1.3 Análisis de referencia: Comprende la búsqueda de proyectos similares para estudiar cómo resolvieron tanto de forma positiva y negativa las necesidades. Para esto se utilizan dos métodos, los patrones de diseño y una tabla de mínimos comunes.

1.3 Análisis de Usuario: Comprende identificar y limitar los usuarios potenciales que utilizan la plataforma, este comprende de tres métodos, análisis de personas, análisis de necesidades y análisis de tráfico (google analytics).

II Etapa

2.1 Arquitectura alpha: En esta parte se define lo que es la primera arquitectura en base con las conclusiones y análisis de las herramientas de la primera etapa.

2.2 Card Sorting: Es una prueba en qué consiste que los testers (usuarios potenciales) agrupen tarjetas que contienen conceptos definidos en la arquitectura en distintos escenarios según su criterio. Se busca validar la nomenclatura y estructura evaluando la usabilidad presente en el nuevo diseño. Para el estudio de la conclusión de las pruebas se requiere de la elaboración de un dendrograma.

Metodología

2.3 Navigation-path: Consiste en caminos que deben tomar los usuarios en la arquitectura para realizar las distintas tareas. Se visualiza cuantos clicks se dan para resolver una necesidad y así optimizar el flujo de las tareas con mayor tráfico.

2.4 Wireframes y storyboards: Los wireframes se realizan con los navigation-paths una vez revisados. Estos deben ser diagramaciones de la navegación y estructura de los escenarios, sin color y detalles gráficos. Con esta herramienta se busca experimentar la jerarquía de escenarios y patrones de diseño por medio de un story board.

2.5 Paper prototyping: Esta prueba está constituida por medio de una maqueta de la interfaz en la que los usuarios prueban la navegación y validan la arquitectura alfa, los patrones de diseño y secuencia de lectura de la plataforma a desarrollar.

2.6 Arquitectura β: Con la prueba de paper prototyping concluida y con sus correcciones se define la segunda arquitectura, esta debe contemplar todas las mejoras que se encontraron en las etapas anteriores.

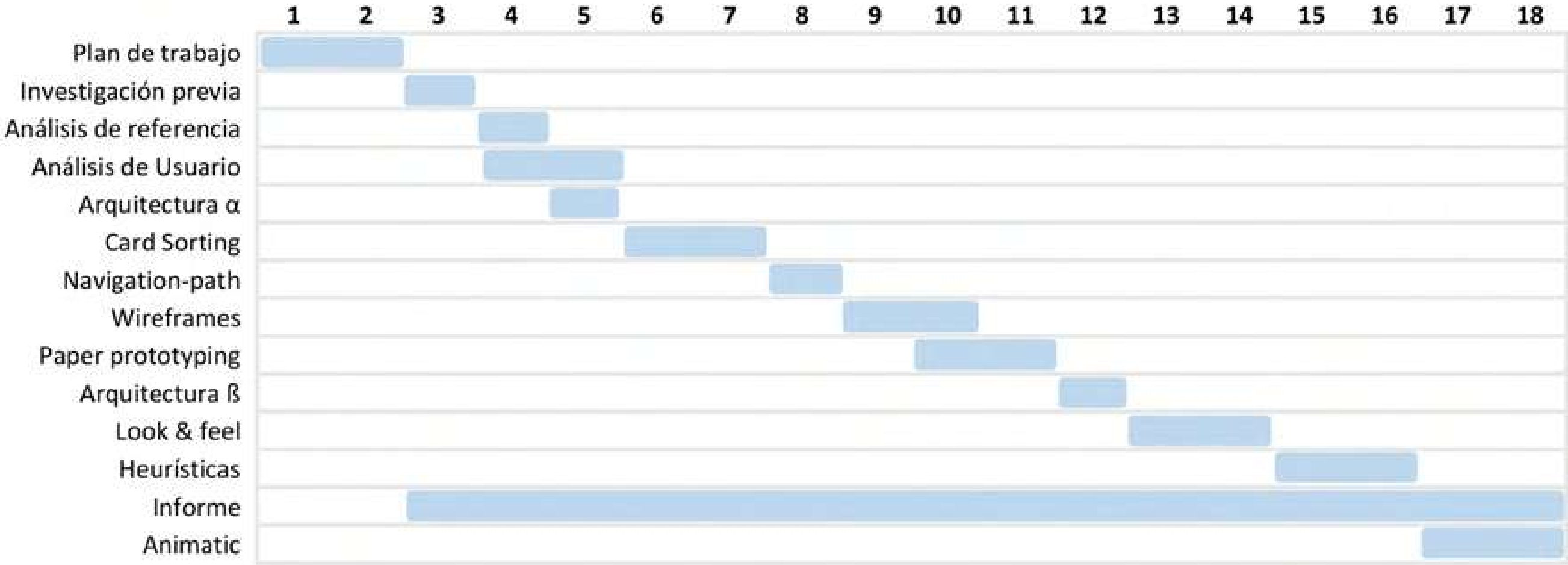
III Etapa

3.1 Look & feel: Con esta herramienta se define lo que es el diseño gráfico de la propuesta de la arquitectura β. Se deben realizar cuatro actividades y después se validan con la maqueta funcional, estas son un moodboard, la tipografía, cromática e iconografía.

3.2 Mockup: Se realiza lo que es la maqueta funcional de la interfaz, mediante la cual se realizan pruebas para comprobar el look & feel.

3.3 Pruebas heurísticas: son las pruebas finales que se realizan con el Mockup para validar el look & feel, la jerarquía y la secuencia de lectura de la interfaz. Esta requiere de elaboración de escenarios y selección de tareas.

Cronograma





Etapas I

Investigación y Análisis



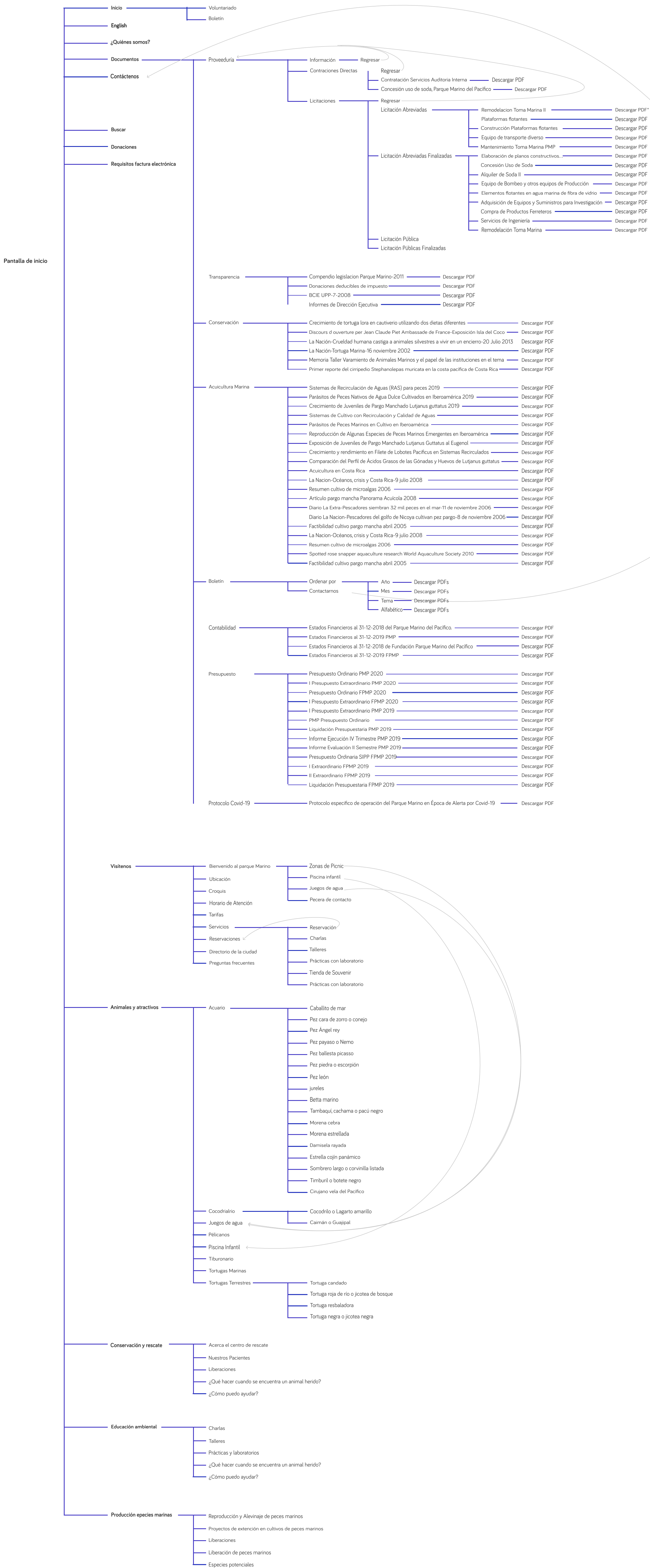
Etapa I

Inventario de Contenidos



Con el fin de obtener un mayor orden y definir las secciones necesarias, sus elementos con su respectiva distribución y conexión, se realiza la arquitectura alfa. Posteriormente con esta se pueden hacer pruebas con usuarios para determinar qué secciones y elementos son los escogidos por los mismos.

Inventario de Contenidos



Síntesis y Hallazgos

Hallazgos fundamentales

Con base al inventario de contenidos presentado, se obtienen los siguientes hallazgos útiles y posibilidades de mejora para la investigación:

- Se puede observar que las secciones de documentos es una sección oculta que presenta la mayor cantidad de contenido informativo de los proyectos
- Gran parte del contenido en la sección "Conservación y rescate" está descrito textualmente.
- La sección denominada "reservaciones" solo brinda información de contacto y está dirigido a grupos interesados en los servicios de: recorrido guiado, charla, taller o práctica con laboratorio.
- Se observa secciones agrupadas de forma no estructurada como lo es "animales y atractivos"

Posibilidades de mejora

- Muchas de las secciones se encuentran ocultos al alcance del usuario los cuales pueden ser de gran relevancia.
- Las secciones tienen una arquitectura con secciones que se repiten y nomenclatura diferente lo que puede confundir al usuario.
- Gran parte de las secciones con información se encuentra de manera textual sin recursos gráficos que ayuden la comprensión de lectura al usuario.
- Existen hipervínculos a otras páginas que no funcionan en algunas pestañas. Lo que entorpece la navegación y evidencia el descuido de la página.
- La información se muestra desordenada y aglomerada generando mucho ruido visual.



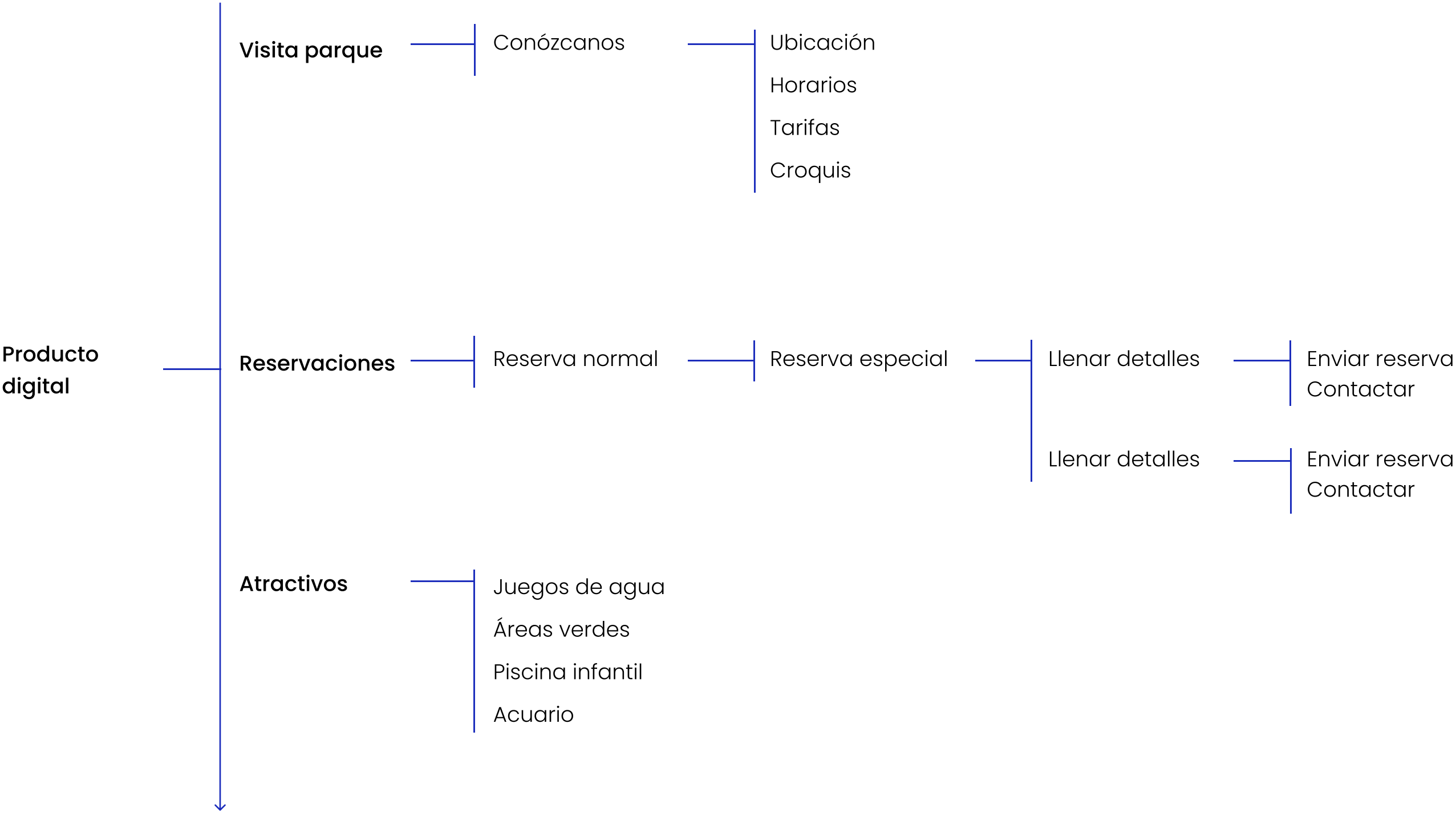
Etapa I

Supuestos y Requerimientos

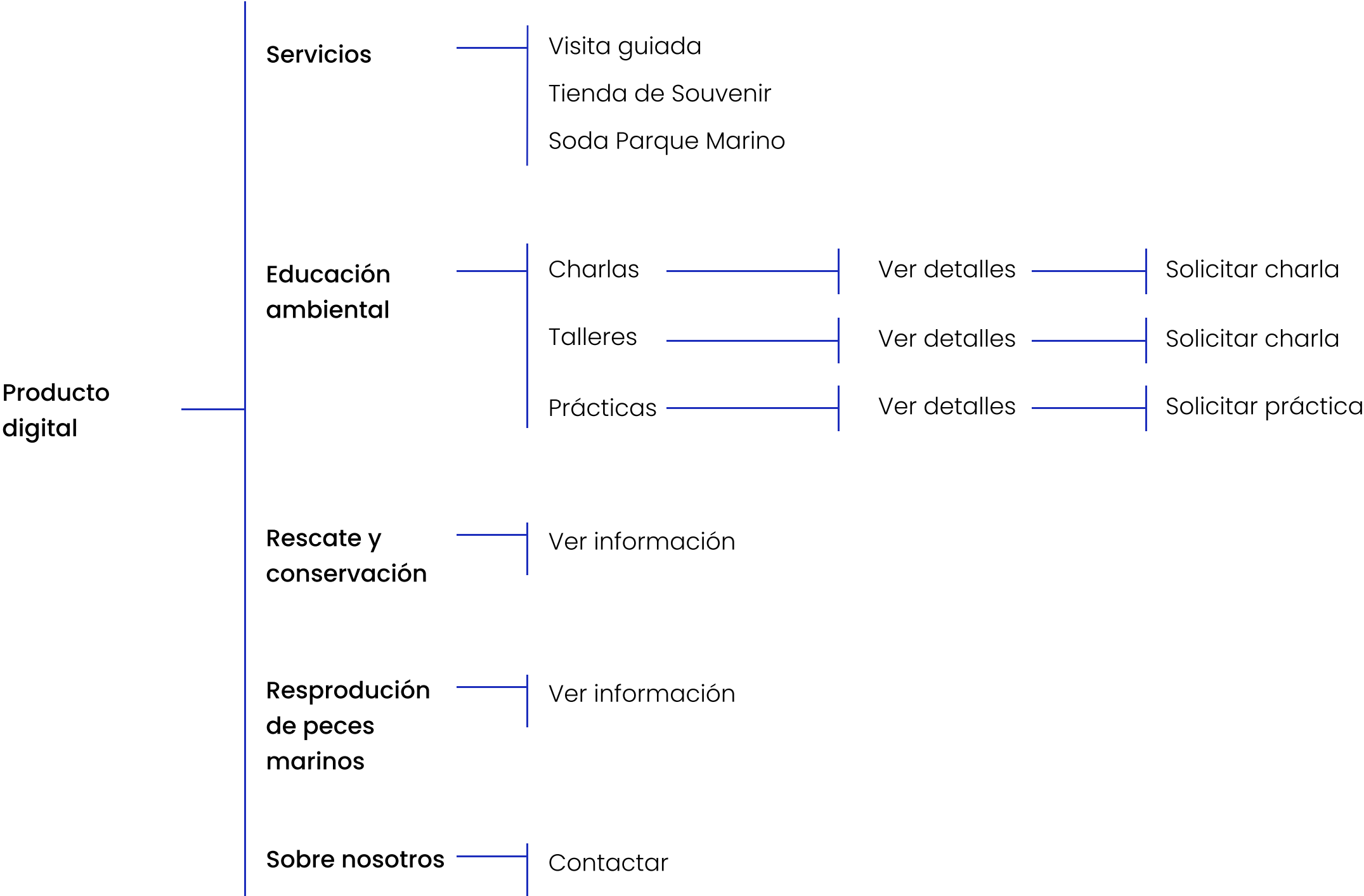


Como parte del análisis de la página web, se genera un esquema con una síntesis de pestañas de información y elementos necesarios identificadas basados en las necesidades de potenciales usuarios y el stakeholder

Supuestos y Requerimientos



Supuestos y Requerimientos



Síntesis y Hallazgos

Las necesidades supuestas permitieron crear un panorama más claro y conciso del usuario y la estructura que puede satisfacer las mismas. Entre los hallazgos encontrados están:

Hallazgos fundamentales

- El contextualizar la información de la empresa e información general de sus servicios, permite al usuario confiar en la misma.
- Gran parte de los contenidos se encuentra descrito textualmente, lo cual es necesario la visualización de iconografía para aportar y orientar a la navegación del usuario.
- El usuario en diferentes ocasiones requiere de tener el control en la toma de decisiones, en las secciones de reservas
- La agrupación estructurada de información relacionada agiliza la búsqueda de información para el usuario



Etapa I

Análisis de Referenciales



Con el objetivo de contar con un estudio previo de productos semánticamente similares a este proyecto, se realiza un análisis de referenciales con búsqueda de sitios web similares a la tematica del proyecto, este permitirá identificar tanto aspectos positivos como negativos de otras plataformas y tomar sugerencias de diseño o recursos que mejoren la experiencia del user así como la interface.

Kalambu

Parque con atracciones acuaticas para disfrutar en familia, como piscinas termales, toboganes y mas.

Pagina principal

Isologotipo

Texto informativo

Menú

Cambio de idioma

Parque de aguas termales Kalambu, una excelente atracción en Arenal!

Reserva Tickets Online!

VER VIDEO

Descubre la aventura El Mamut

¡Apárrate fuerte! Triple Slide

Interactivo Área de Juegos

Piscinas Termales

Botón Video

Botón de acceso atractivos

Fotografía ilustrativa Mapa interactivo Cambio de idioma

Mapa

UBICACION

Visitenos, venga a ver la diferencia...

Mapa Satelital

IDIOMAS

Botón Zoom

Kalambu

Parque con atracciones acuáticas para disfrutar en familia, como piscinas termales, toboganes y más.

Contáctanos



Formulario
Contáctanos

Sección entrada
mensaje

Botón enviar

Ventajas

- Uso de fotografías representativas de las áreas
- Localización visual del sitio
- Uso de color funcional
- Recursos visuales con semántica consistente

Desventajas

- Información escasa
- Diagramación inconsistente
- Superposición de elementos
- Falta de jerarquía de títulos y textos

Ohamas zoo

Zoológico enfocado tanto animales terrestres con marinos

Página principal

Imagotipo

Menú superior principal

Fotografía ilustrativa

Búsqueda

Botón compra tiquetes

Estado tiempo

Submenú desplegable

Compra tiquetes

Botón back

Selección fecha

Título sección

Botón selección

Botón continuar

Información total de tiquetes

Ohamas zoo

Zoológico enfocado tanto animales terrestres con marinos



Ventajas

- Información seccionada
- Uso de fotografías según semántica
- Uso adecuado y funcional del color
- Presenta herramientas navegación

Desventajas

- Menú lateral no visible
- Uso excesivo del scrolling
- No presenta opciones de búsqueda
- Solo presenta un método de pago de donaciones

San Diego Zoo

Es una página de un Safari con paquetes recreativos para disfrutar con la familia

Página principal

Imagotipo

Menú principal

Busqueda

Botón acción directa

Fotografía ilustrativa

Botón acceso a información

The screenshot shows the San Diego Zoo homepage. At the top is the San Diego Zoo logo (imagotipo) and a navigation menu (menú principal) with links like 'Visit', 'Special Experiences', 'Things to Do', 'Wildlife', 'Shop', and 'Our Mission'. To the right of the menu are buttons for 'DONATE', 'MEMBERSHIP', and 'TICKETS'. Below the menu is a large hero image (fotografía ilustrativa) of a child on a rope bridge, with the text 'Now Open Wildlife Explorers Basecamp' and a 'LEARN MORE' button. Annotations with lines point to these elements.

Animales

Título sección

Fotografía título

Fotografía del animal

Descripción animales

Botón de seguimiento

The screenshot shows the 'Animales' section of the website. It features a large banner image (fotografía título) of giraffes with the title 'ANIMALS & GARDENS'. Below the banner is a grid of three animal cards. Each card has a photo of an animal (fotografía del animal), a title (título sección), a description (descripción animales), and a 'LEARN MORE' button (botón de seguimiento). Annotations with lines point to these elements.

San Diego Zoo

Es una página de un Safari con paquetes recreativos para disfrutar con la familia



Ventajas

- Información seccionada
- Fotografías según semántica
- Atractivo visual
- Navegación intuitiva
- Jerarquía de títulos y textos

Desventajas

- Saturación del color
- Menú solo en la página de inicio
- Carece de iconografía

Georgia Aquarium

Acuario público en Estados Unidos donde exhiben varias especies y animales en sus galerías principales

Página principal

Imagotipo

Menú principal

Botón búsqueda

Botón compra de tickets

Botón compra de tickets

Imagen ilustrativa

Botón de chat

Compra tickets

Título sección

Barra progreso

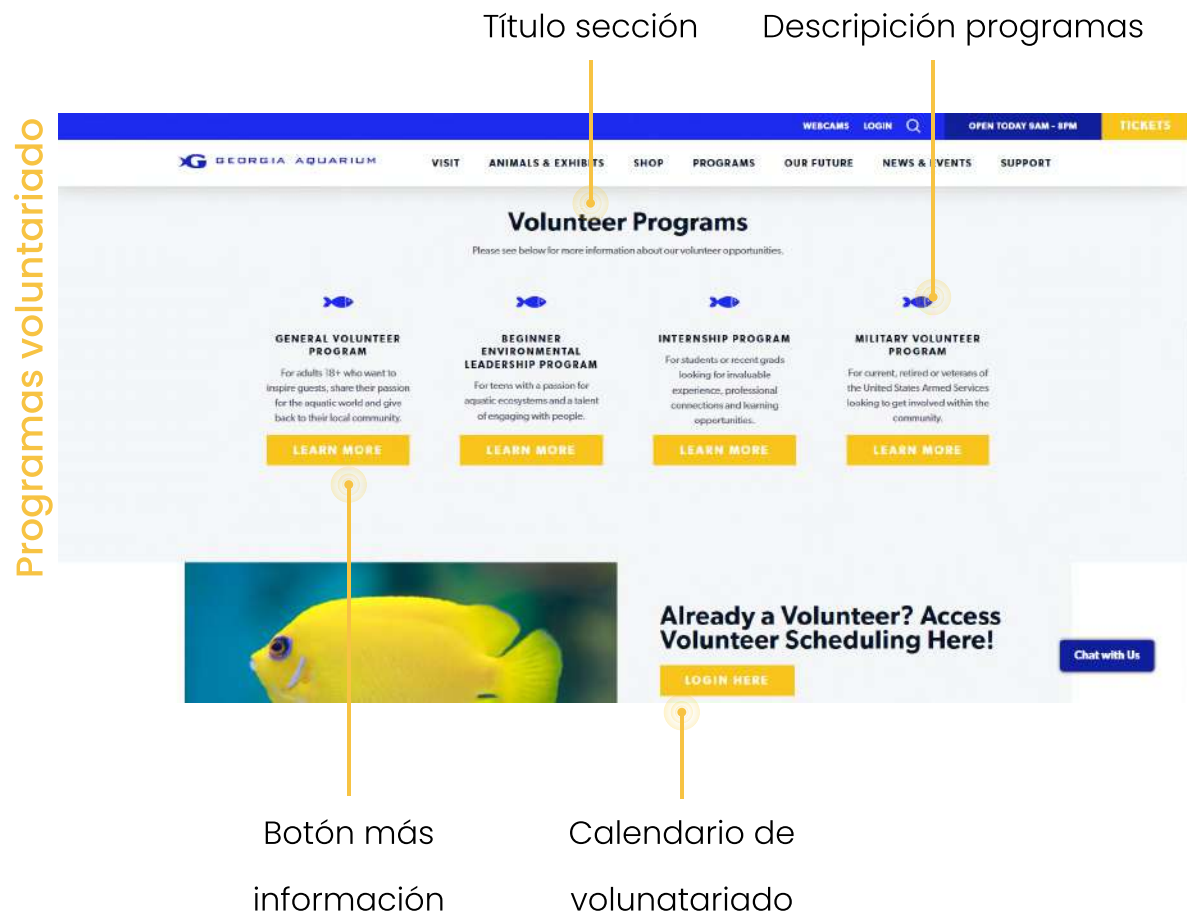
Estado orden

Ingreso fecha

Información de reserva

Georgia Aquarium

Acuario público en Estados Unidos donde exhiben varias especies y animales en sus galerías principales



Ventajas

- Uso de paleta cromática
- Información seccionada
- Fotografías ilustrativas
- Iconografía reconocible
- Chat de ayuda
- Navegación intuitiva

Desventajas

- Saturación de información
- Superposición de elementos
- Información repetitiva

Acquario di genova

Acuario grande que muestra diferentes
atractivos marinos modernos.

Imagotipo

Menú superior

Cambio idioma

Menú hamburguesa

Página principal

Botón acceso más información

Fotografía ilustrativa

Carrito de compra

The screenshot shows the homepage of the Acquario di Genova website. The header includes the logo, navigation links, and a language selector. The main banner features a large image of the aquarium's glass dome and the text 'Cogli l'attimo! Prima Acquisti meno spendi.' Below the banner is a 'BUY TICKETS' button. The footer contains links to different ticket categories.

Menú inferior

Planes de entrsdss

Fotografía ilustrativa

Experiencia Acuario

Información precios

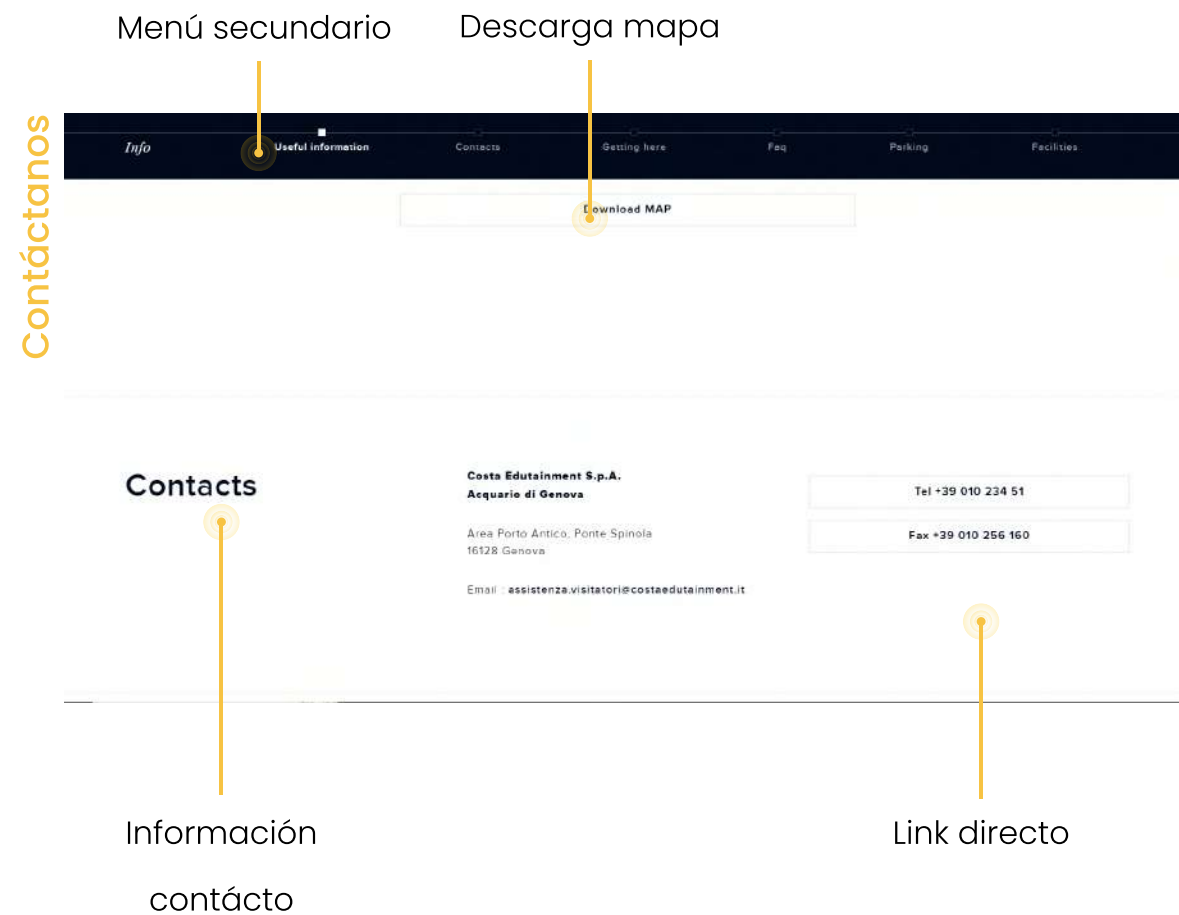
Botón compra tiquetes

The screenshot shows the ticket selection page. It features a table with columns for different ticket types and rows for various categories. The 'BUY TICKETS' button is highlighted. The page also includes a 'PLANES DE ENTRSDSS' section and a 'FOTOGRAFÍA ILUSTRATIVA' section.

	Aquarium Experience Tickets	Indepth Aquarium Tickets	Other Facilities Tickets
Bigo Panoramic Lift		✓	
Biosfera		✓	
Acquario di Genova	✓		
Biosfera			✓
Price			
0-3 years children	Free entrance	Free entrance	Free entrance
4-12 years children	from 14€	from 20.50€	3.50€
Adult	from 22€	from 31€	5€
Reduced	from 18€	from 24.50€	3.50€
	BUY TICKETS	BUY TICKETS	BUY TICKETS
	OPEN FLEXI TICKETS	OPEN FLEXI TICKETS	

Acquario di genova

Acuario grande que muestra diferentes atractivos marinos modernos.



Ventajas

- Uso de fotografías representativas de las areas
- Localizacion visual del sitio
- Uso de color funcional
- Iconografía simple y precisa

Desventajas

- Superposición de elementos
- Falta jerarquía de títulos y textos
- Poco uso del recurso visual
- Falta de botón de búsqueda
- Dificultad visibilidad del menú inferior

Monterey bay aquarium

Es un acuario público sin fines de lucro en Estados Unidos, este con un propósito regional en los hábitats marinos de la Bahía de Monterey.

Imagotipo Menú superior Horario actualizado Botón donación

Página principal

Botón cookies Ilustracion promocional

Detailed description: This is a screenshot of the Monterey Bay Aquarium's homepage. The header features the aquarium's logo (imagotipo) on the left, a navigation menu (Menú superior) with links like VISIT, EXHIBITS, EVENTS, LEARN, GIVE, SUSTAINABILITY FOR ALL, and SAVING SPECIES in the center, and a 'Today's Hours' section (Horario actualizado) and a 'DONATE' button (Botón donación) on the right. The main content area has a dark blue background with a 'Babies!' exhibit announcement. Below this is a colorful promotional illustration (Ilustracion promocional) for an event starting May 27, featuring various sea creatures. At the bottom left, there is a 'Cookie Settings' button (Botón cookies).

Título sección Fotografía ilustrativa

Educación

Tarjetas información

Detailed description: This is a screenshot of the 'Education' page on the Monterey Bay Aquarium website. The page has a dark blue background. At the top, there is a section titled 'In-Person Learning' (Título sección) with a subtext 'Have fun exploring in one of our education programs.' and an illustrative photograph (Fotografía ilustrativa) of children and a staff member. Below this, there are three columns of information cards (Tarjetas información). The first column, 'AQUARIUM EXPERIENCES', lists 'Animal Encounters' and 'Boat Adventures'. The second column, 'TEACHER RESOURCES', lists 'Book a Field Trip' and 'Aquarium Map'. The third column, 'AQUARIUM PROGRAMS', lists 'Kids Camps' and 'First Wednesdays: Guest Speaker Series'. A 'Cookie Settings' button is visible at the bottom left.

Monterey bay aquarium

Es un acuario público sin fines de lucro en Estados Unidos, este con un propósito regional en los hábitats marinos de la Bahía de Monterey.

Admisión

Sección información de admisión

Botón comprar

Información horario

Paquetes admisión

Botón compra

Lorikeet Forest, June Keyes Penguin Habitat, and Shorebird Sanctuary are currently closed to protect our animals from avian (bird) flu.

AQUARIUM PRICES

General Admission

ADULT

\$36.95

CHILD (3-11)

\$26.95

SENIOR (62+)

\$33.95

ADMISSION PACKAGES

Purchase package experiences for additional savings

✓

+ Whale Watch and Dolphin Cruise

BUY

✓

+ Harbor Tour

BUY

✓

+ Los Angeles Zoo Admission

BUY

AQUARIUM HOURS

General Operating Hours:

Monday-Sunday
9:00 a.m. - 6:00 p.m.

Special Hours:

October 22-23, 30
November 2-4, 12-13, 20, 25-27
December 28-30
9:00 a.m. - 8:00 p.m.

Open every day of the year except Christmas Day (Dec. 25)

Moon Jelly Touch Lab:
viewing: Weekdays 9:30 a.m. - 5:30 p.m.
Weekends 9:30 a.m. - 8:00 p.m.
Feeding: Weekends 11:30 a.m. - 3:30 p.m.

Guest Support & Reservations (866) 590-9100
9:00 a.m. - 4:30 p.m. PST

Live Chat:
9:30 a.m. - 3:30 p.m. PST

Ventajas

- Información seccionada
- Fotografías ilustrativas
- Iconografía reconocible

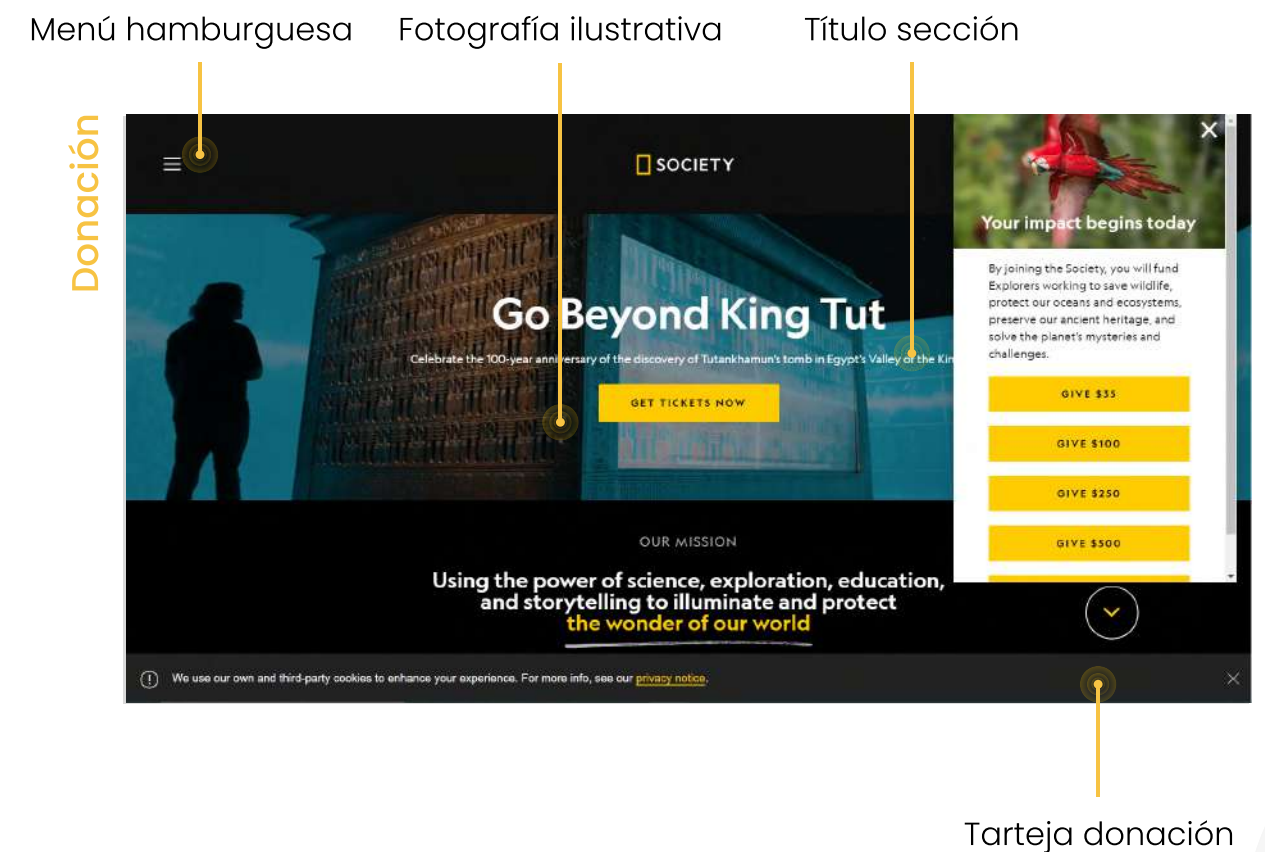
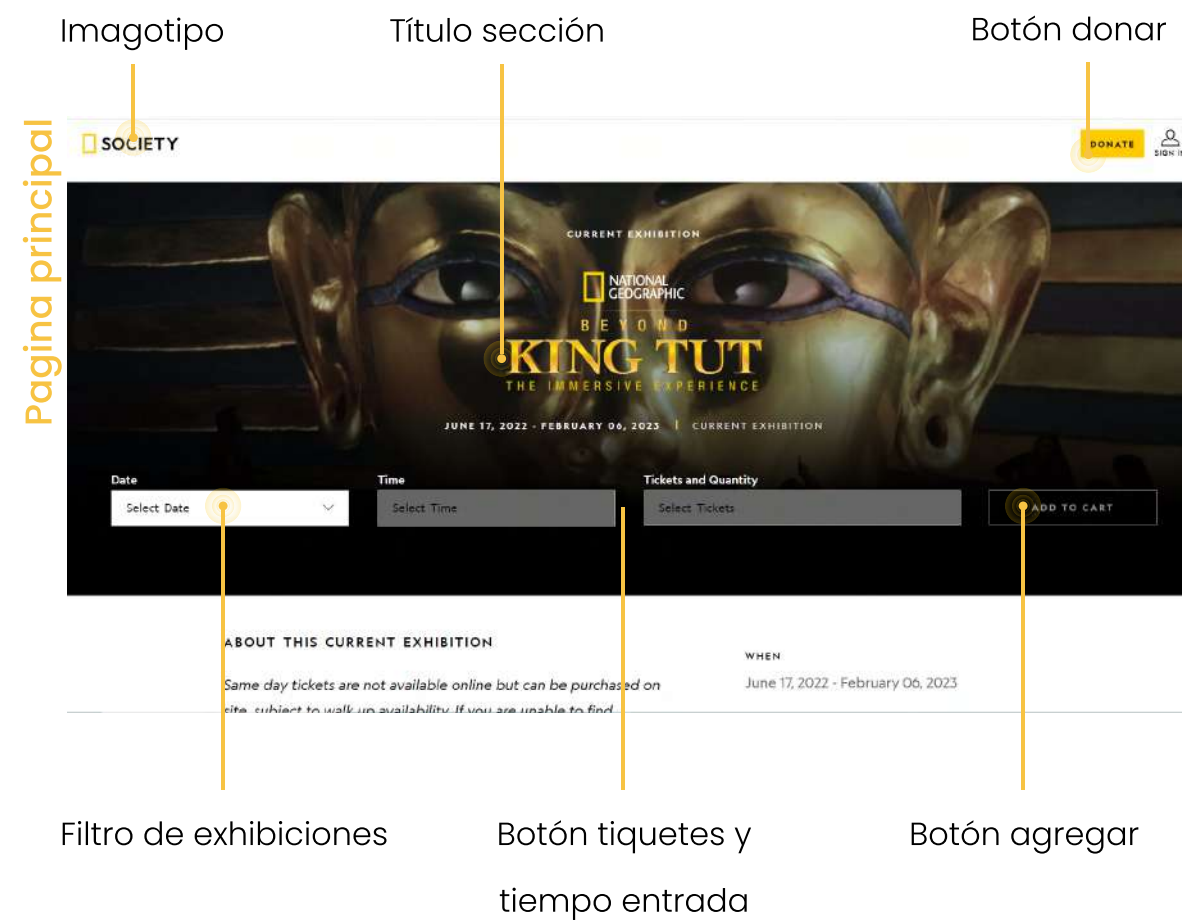
Desventajas

- Ménu con mucha información
- Gran uso de color
- Ineficiente jerarquía de textos
- El menú no tiene un diferencial

033

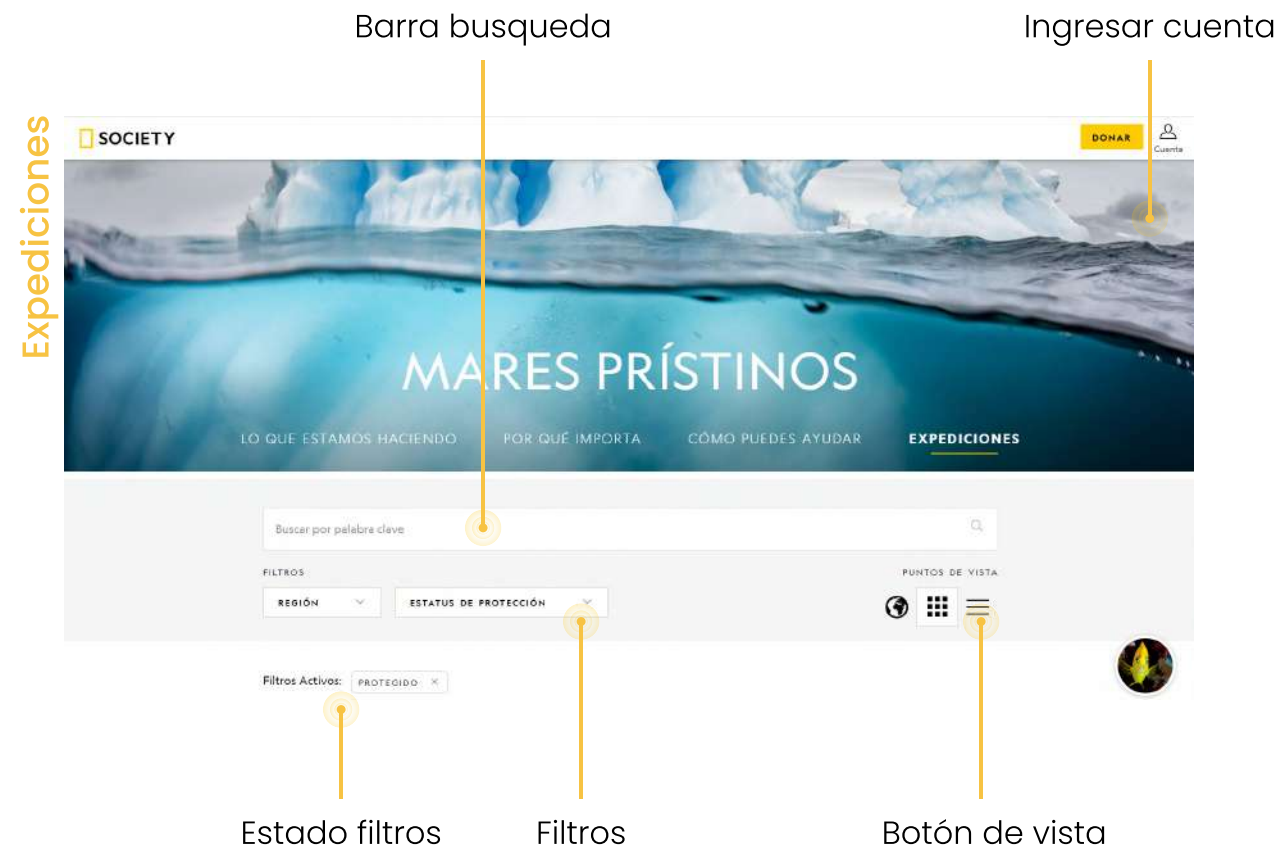
Natgeo Society

National Geographic Society es una organización sin fines de lucro, con temáticas científicas y educativas



Natgeo Society

National Geographic Society es una organización sin fines de lucro, con temáticas científicas y educativas



Ventajas

- Iconografía consistente
- Recursos ilustrativos
- Secciones delimitadas
- Uso de filtros
- Navegación intuitiva
- Uso de color funcional

Desventajas

- Poco atractivo visual
- Superposición de elementos
- Saturación de información
- Legibilidad por medio de contraste fondo-texto



Etapa I

Mínimos Comunes



Con la tabla de mínimos comunes se busca determinar elementos que se repiten en los diferentes referenciales analizados previamente. Esto permite visualizar elementos necesarios a considerar para incluir en la arquitectura del rediseño de la página web.

Tabla de Mínimos Comunes

							
Menú principal superior	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Menú principal inferior	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐
Menú hamburguesa	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐
Slideshow página de inicio	☐	☒	☒	☐	☐	☒	☒
Calendario de eventos	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Croquis	☒	☒	☒	☒	☐	☒	☐
Videos	☒	☒	☐	☒	☐	☐	☐
Reportorio	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒
Archivos descargables	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☒
Contacto	☒	☒	☒	☒	☐	☒	☒

Tabla de Mínimos Comunes

							
Localización del Parque	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Redes sociales	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Barra de búsqueda	☐	☒	☐	☒	☐	☒	☒
Formulario reserva entradas	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Fotografías ilustrativas	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Relleno información	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
Filtros	☐	☐	☐	☒	☐	☐	☒
Barra de progreso	☐	☒	☐	☒	☒	☒	☒
Botones de acceso identificables	☐	☒	☒	☒	☐	☐	☒
Pago	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

Síntesis y Hallazgos

Del análisis de los referenciales y la tabla de mínimos comunes se visualizan elementos que se pueden considerar para implementar a la propuesta de la arquitectura del rediseño de la página web.

Hallazgos fundamentales

- En su mayoría se visualiza tantos menús superiores principales en conjunto con un menú secundario, en la cual se presenta la información de menor relevancia cuando la página presenta mucho contenido, se visualiza un menú constante y con navegación rápida.
- En la mayoría de las plataformas se presentan fotografías ilustrativas para la visualización de los atractivos que tienen.
- El elemento de una barra de progreso en la reserva de entradas genera mayor facilidad en seccionar la información para su relleno.
- Tanto en donaciones como compra de entradas, en el proceso de pago se encuentra la posibilidad de utilizar varios métodos de pago y se presentan los detalles de pago con una mayor jerarquía que el monto pendiente



Etapa I

Análisis de Usuarios



La técnica persona ayuda a identificar posibles usuarios de la página, lo que da un mayor panorama de elementos a considerar (como necesidades, motivaciones, características y datos demográficos) para diseñar la arquitectura de la página así como la imagen de interés.

Creación personas

Formulario

Para efectos del análisis de usuarios, se realizó un formulario de Google Forms, con el objetivo de conocer las perspectivas, necesidades e intereses de los potenciales usuarios. Sus resultados, permitieron formular los perfiles de personas.



Análisis Personas

La finalidad del formulario consiste en analizar los distintos perfiles de potenciales usuarios de una página web sobre el Parque Marino del Pacífico de Costa Rica.

Las respuestas serán de ayuda para la elaboración y apoyo investigativo de un Trabajo Final de Graduación en la carrera de Ing. Diseño Industrial del Instituto Tecnológico de Costa Rica.

Gracias de antemano por su colaboración.



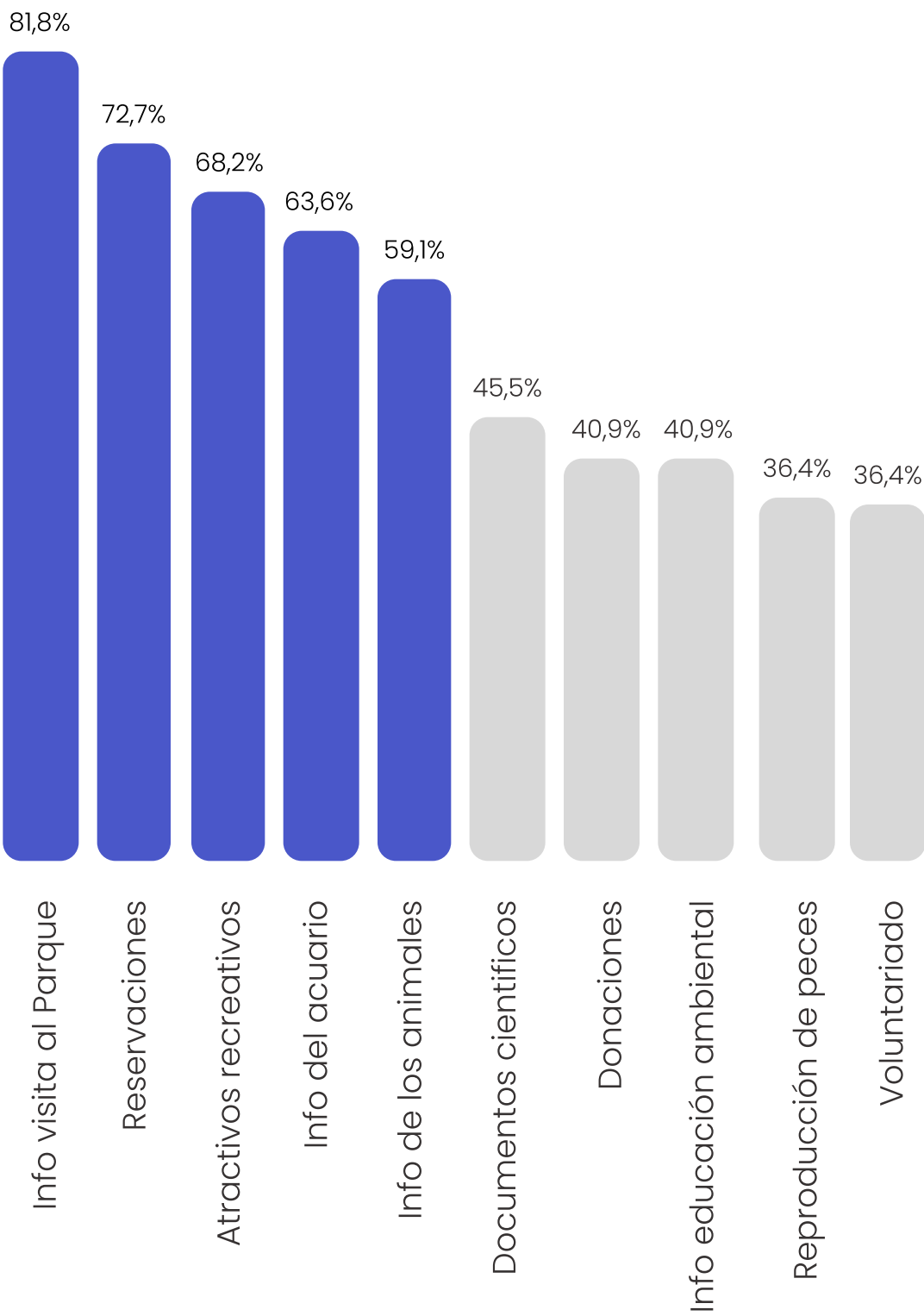
Formulario: Resultados

En base los resultados como se muestra en el gráfico, la mayor necesidad es de un 81,8%, la cual buscan información de visita al parque, estos caracterizándose por mujeres de 19 a 25 años. Por consiguiente la información que muestra mayor interés es la de realizar reservaciones, conocer los atractivos recreativos y el acuario e información de los animales; todo esto gira en un entorno de parte de conocer datos para recreación en vez de aprendizaje.

En seguida los que están debajo de un 50% de porcentaje son los apartados de información orientada en parte de aprendizaje.

Seguido a los porcentajes anteriores está un 45,5% en buscar documentos científicos desarrollados por el parque, los que indicaron esto no son solo estudiantes, sino también personas con ocupaciones no relacionados a la biología. Los de menos interés es conocer sobre reproducción de peces y voluntariado.

En consecuencia de los resultados analizados se determinó dos similitudes entre los encuestados, en donde se generan dos agrupaciones de personas, las personas con intereses de visita al parque y los de interés en información investigativa.



Usuario 01



La turista

Sandra Torres

35 años

Contadora

Sandra es una persona determinada, organizada y activa. Le gusta viajar y conocer distintos puntos turísticos del país con amigos y familiares, tener noción de su horario, actividades, y tener control del ambiente.

Escenarios

Sandra suele visitar distintos puntos turísticos del país con compañía, por lo que suele investigar información específica de los lugares antes de visitarlos por medio de su página y suele reservar las entradas para así programar la visita al lugar.

Necesidades

- Información general del Parque
- Horarios/fechas de disponibilidad
- Reserva de la entrada al parque
- Datos de los servicios que ofrecen
- Conocer los atractivos recreativos
- Ver información del acuario
- Mapa del lugar y como llegar
- Actividades que tienen y se puedan realizar

Motivaciones

Sandra siempre se siente motivada por conocer nuevos lugares y expandir su conocimiento de puntos turísticos nacionales y la riqueza natural del país. Le emociona poder viajar con persona que quiere, siempre se entusiasma cuando puede compartir esa pasión con su familia y/o amistades.

Usuario 02



Investigador

Alberto Fallas

28 años

Estudiante

Alberto es una persona curiosa que le gusta conocer sobre temas del medio ambiente y la naturaleza del país. Cree fielmente en el potencial de los seres humanos y su capacidad para cambiar el mundo a través de las buenas acciones.

Escenarios

Alberto suele investigar información específica, así como la biodiversidad marina de Costa Rica, ya que es de gran relevancia para el país; por medio de internet busca expandir su conocimiento y medios en los que puede participar en actividades en relación al tema.

Necesidades

- Información del Parque Marino
- Conocer sobre especies del acuario
- Información sobre servicios de educación ambiental y Voluntariado
- Conocer sobre los proyectos que realiza el parque
- Información sobre conserva de especies marinas y su centro de rescate
- Actividades que tienen y se puedan realizar

Motivaciones

Alberto conoce sobre el estado actual del planeta y como los humanos ha afectado los increíbles ecosistemas que se han desarrollado en armonías durante siglos, siempre se siente motivado por conocer nuevos lugares, expandir sus fronteras y conectarse con el mundo, el conocimiento y acciones.

Tabla de Necesidades

Necesidades	La Turista	El investigador
Información sobre el parque (local)	☒	☒
Reservaciones	☒	☐
Fechas de disponibilidad	☒	☐
Información del acuario	☒	☒
Acceder a documentos científicos	☐	☒
Conocer los servicios de visita	☒	☐
Visualizar especies marinas	☒	☒
Visualizar conserva y rescates de animales	☐	☒
Donar	☐	☒

Tabla de Necesidades

Necesidades	La Turista	El investigador
Voluntariado	☐	☒
Inscripción charlas	☐	☒
Información de contacto	☒	☐
Mapa	☒	☐
Conocer atractivos	☒	☐
Precios	☒	☐
Cronograma actividades de la semana	☒	☒

Síntesis y Hallazgos

Desde las dos personas definidas se obtuvo las necesidades globales de cada una y se identificó los mínimos comunes entre ellas, en donde la tabla de necesidades muestra que tan excluyentes son las necesidades entre ambos perfiles.

Hallazgos fundamentales

- La mayoría de necesidades en común entre las dos personas se muestra interés en información en relación con las especies marinas y terrestres que conserva el parque.
- Las necesidades se dividen entre carácter informativo de visita al parque y de asimilación de conocimiento, generando personas con grandes diferencias.



Etapa I

Análisis de Tráfico



Con las necesidades definidas de cada usuario se continúa en realizar el tráfico, definiendo el nivel de importancia de las necesidades en base los resultados de la encuesta anterior, para de esa forma ser implementadas en soluciones que las satisfagan.

Posteriormente con el pareto se puede observar gráficamente el resultado de los cálculos que brindan el nivel de prioridad de cada necesidad.

Tráfico de Necesidades



El investigador



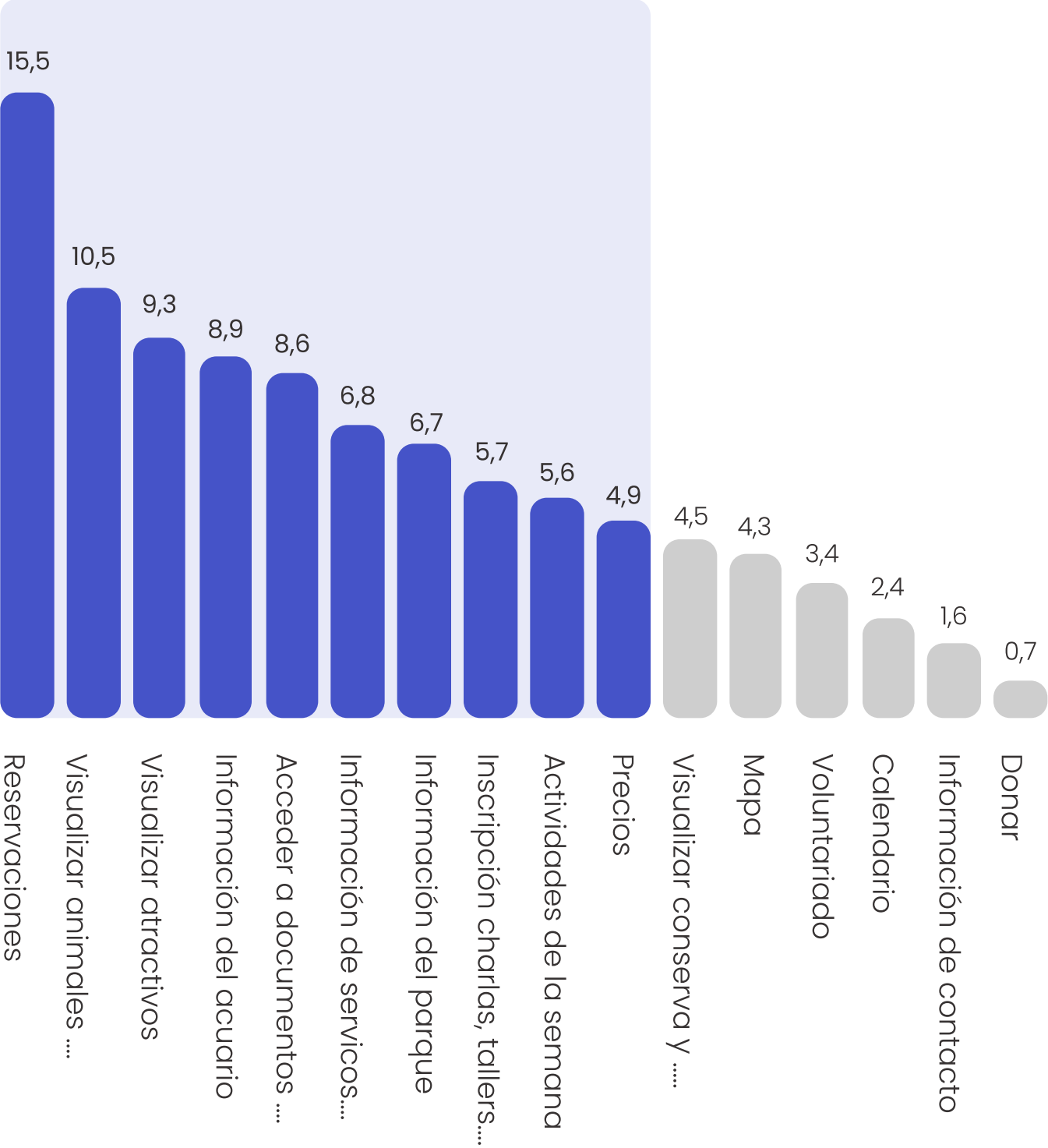
La turista

Necesidades	%	Fórmula	Consolidado
Información del parque	10%	$38 \times 0,05 = 1,9$	
Reservaciones	0%	$38 \times 0,00 = 0$	
Fechas de disponibilidad	0%	$38 \times 0,00 = 0$	
Información del acuario	12%	$38 \times 0,12 = 4,56$	
Acceder a documentos científicos	25%	$38 \times 0,25 = 9,5$	
Información de servicios de visita	0%	$38 \times 0,00 = 0$	
Visualizar especies marinas	16%	$38 \times 0,14 = 5,32$	
Visualizar conserva y rescates de animales	17%	$38 \times 0,10 = 3,8$	
Donar	3%	$38 \times 0,03 = 1,14$	
Voluntariado	9%	$38 \times 0,09 = 3,42$	
Inscripción charlas, talleres y practicas	15%	$38 \times 0,20 = 7,6$	
Información de contacto	2%	$38 \times 0,02 = 0,76$	
Mapa	0%	$38 \times 0,00 = 0$	
Visualizar atractivos	0%	$38 \times 0,00 = 0$	
Precios	0%	$38 \times 0,00 = 0$	
Actividades de la semana	0%	$38 \times 0,00 = 0$	
Información del parque	18%	$62 \times 0,18 = 11,16$	
Reservaciones	30%	$62 \times 0,30 = 18,6$	
Fechas de disponibilidad	10%	$62 \times 0,10 = 6,2$	
Información del acuario	8%	$62 \times 0,08 = 4,9$	
Acceder a documentos científicos	0%	$62 \times 0,00 = 0$	
Información de servicios de visita	6%	$62 \times 0,06 = 3,72$	
Visualizar especies marinas	3%	$62 \times 0,03 = 1,86$	
Visualizar conserva y rescates de animales	0%	$62 \times 0,00 = 0$	
Donar	0%	$62 \times 0,00 = 0$	
Voluntariado	0%	$62 \times 0,00 = 0$	
Inscripción charlas, talleres y practicas	0%	$62 \times 0,00 = 0$	
Información de contacto	2%	$62 \times 0,02 = 1,24$	
Mapa	5%	$62 \times 0,05 = 3,1$	
Visualizar atractivos	8%	$62 \times 0,08 = 4,9$	
Precios	7%	$62 \times 0,07 = 4,3$	
Actividades de la semana	3%	$62 \times 0,03 = 1,86$	

Pareto
22,05% Información del acuario
21,09% Información del parque
18,6% Reservaciones
9,54% Visualizar especies marinas
9,5% Acceder a documentos científicos
7,6% Inscripción charlas, talleres y practicas
6,2% Fechas de disponibilidad
4,9% Visualizar atractivos
4,3% Precios
3,8% Visualizar conserva y rescates de animales
3,7% Información de servicios de visita
3,1% Mapa
3,4% Voluntariado
1,8% Actividades de la semana
1,1% Donar
0,86% Información de contacto

Se eligio turista con un 62% de relevancia, ya que visita la página más veces para conocer y determinar la visita al parque.

Pareto



Conclusiones

De la tabla de análisis de necesidades surgieron 10 que fueron implementadas en el tráfico. Resultando dentro del 80% del diagrama de pareto 6 de ellas, estas representan lo que debe estar más a la vista del usuario en la página inicial, para poder brindar un acceso más rápido a sus necesidades.

En cuanto al 20% restante serán para información de menor relevancia en jerarquía, como las acciones de voluntariado, contacto y donar.

A large, light blue, stylized number '3' is positioned in the background, spanning most of the width of the page. It has a thick, rounded stroke.

Etapas II

Planteamiento y Desarrollo

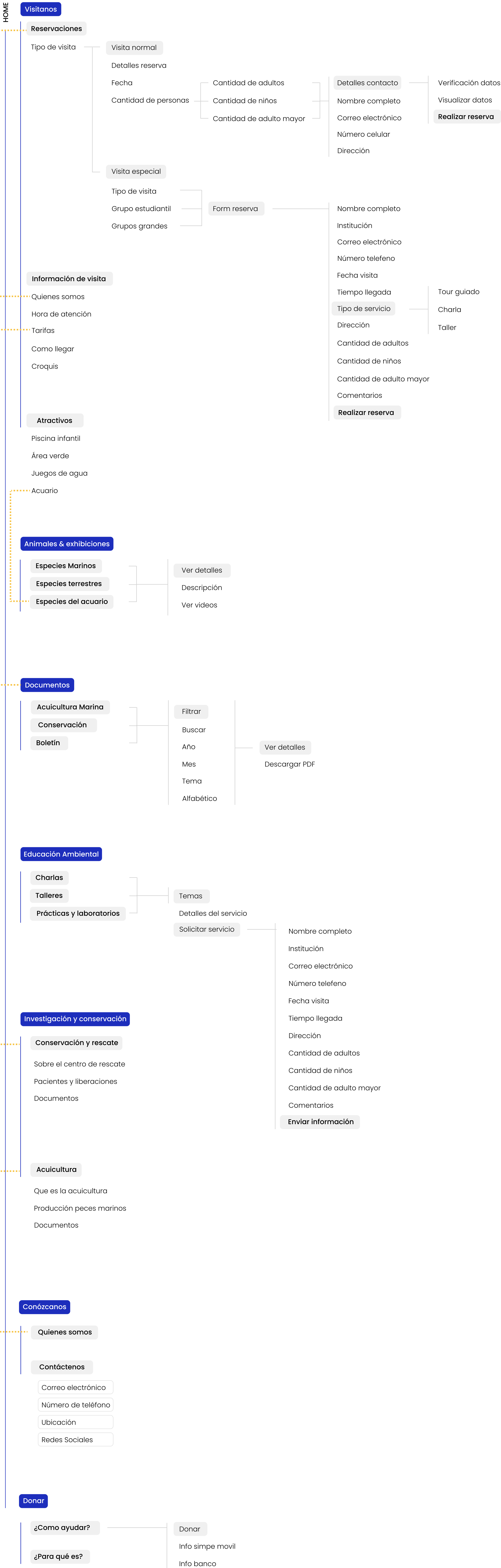


Etapa II

Arquitectura a



Con los resultados de la información analizada en la etapa anterior se obtiene un mayor orden y definición de las secciones necesarias de la plataforma, por medio de la estructuración de una arquitectura alfa, con los elementos con su respectiva distribución y conexión.



Análisis Arquitectura Alfa

(En la arquitectura no se incluyo la sección de voluntariado, ya que el Stake Holder indico que sus servicios ya no se encuentran disponible)

En “Visitarnos” se podrá consultar la información general la cual se requiere para visitar y conocer sobre el parque, estos como los servicios de atención, instalaciones que ofrecen y el acceso a lo que son las reservaciones de la entrada al parque físico.

“Animales & Exhibiciones” permite ver un desglose de las especies que poseen en el acuario. Al acceder al listado de especies se muestra las características básicas de cada una con una visualización de su fotografía.

HOME

Visitarnos

Reservaciones

Información de visita

Atractivos

Animales & Exhibiciones

Especies Marinos

Especies terrestres

Especies del acuario

Análisis Arq Alfa

Se podrán consultar los documentos de investigaciones que se tienen con una breve descripción de estos. Para lo que es su búsqueda se clasifica por temas y descarga en formato pdf para su lectura.

La sección de Educación ambiental, se centra en las necesidades educativas de los usuarios. Se puede visualizar los servicios de educación que ofrece el parque para el público interesado. Se ofrece tres módulos con distintos temas según la necesidad e interés del usuario; este puede solicitar del servicio por medio de un form.

HOME

Documentos

- Acuicultura Marina
- Conservación
- Boletín

Educación Ambiental

- Charlas
- Talleres
- Practicas y laboratorios

Análisis Arq Alfa

La sección de Investigación y conservación muestran los departamentos de Acuicultura Marina y el Centro de rescate que tienen en el parque, con información general de lo que es y los proyectos que realizan para el mejoramiento humano y ambiental de la zona costera.

La sección “Conózcamos” se puede conocer sobre información e historia del desarrollo del parque, también esta los diferentes medios de comunicación para contactar al parque, este llenando un formulario o la información general como el correo electrónico, número de teléfono y redes sociales.

En “Donar” se puede ayudar al parque por medio de una acción participativa por medio de donaciones, este se logra por medio de información de la cuenta del banco o sinpe para mayo seguridad del usuario.

HOME



- Conservación y rescate
- Acuicultura

Conózcamos

- Quienes somos
- Contáctenos

Donar

- ¿Como ayudar?
- ¿Para qué es?



Etapa II

Card Sorting



Consiste en una prueba de usabilidad que en la cual se agrupan tarjetas que contienen un término distinto entre cada una, relacionado a la funcionalidad del proyecto. Su función es evaluar la nomenclatura, estructura y organización utilizada en la propuesta de la arquitectura alfa.

Los resultados totales e individuales se encuentran en la sección de Apéndice.

Prueba Card Sorting

Realización de la prueba

Para la prueba se aplicó el card sorting abierto, en este el usuario puede agrupar y crear categorías libremente.

Para los participantes se seleccionó testers dentro del perfil de los usuarios establecidos en análisis anterior, 5 persona Turista y 5 persona Investigador, siendo un total de 10 pruebas.

La aplicación de la prueba se realizó por medio de la aplicación de "Miro", que permite compartir la prueba mediante un link, en la cual la herramienta se presenta un total de 44 tarjetas barajadas con las diferentes categorías.

Instrucciones para los participantes

Se dio una breve introducción del objetivo de la prueba, con breves instrucciones que se realizó con la siguiente estructura:

- El usuario debe que organizar las tarjetas en grupos de manera que le parezca más lógico.
- El usuario debe que definir las clases y colocar en estos grupos las tarjetas correspondientes
- Puede crear o cambiar términos de las tarjetas por el que le parezca más correcto de utilizar.
- Para efectos de retroalimentación deben pensar en voz alta por qué agrupan, organizan y denominan cada tarjeta.

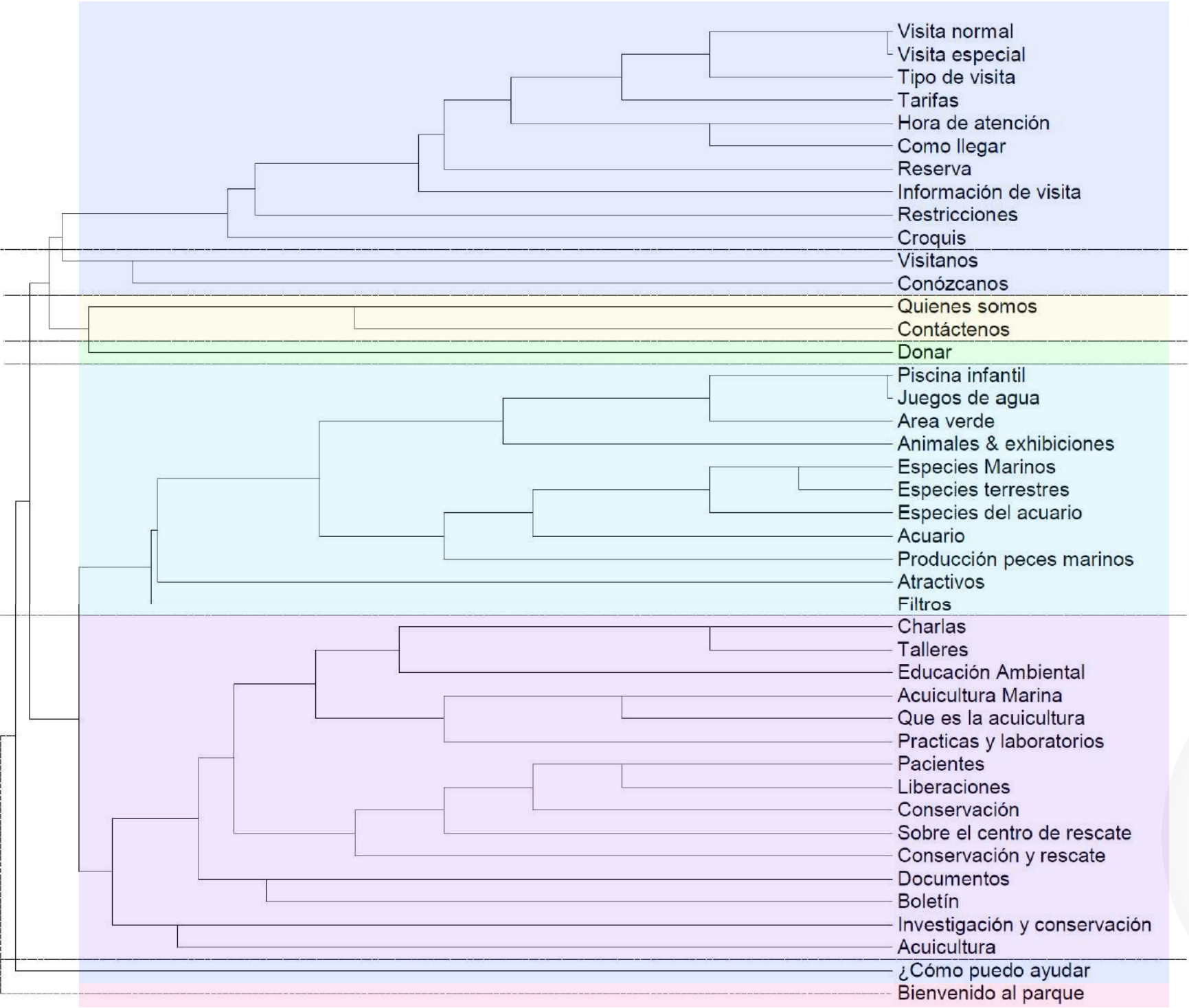
Tarjetas Seleccionadas

Visitanos	Atractivos	Información de visita	Animales & exhibiciones	Documentos	Educación Ambiental	Investig. y conserv.	Acuicultura	Conózcanos	Donar
Reserva	Piscina infantil	Bienvenido al parque	Especies Marinos	Acuicultura Marina	Charlas	Conserv. y rescate	Que es la acuicultura	Quienes somos	¿Cómo puedo ayudar?
Tipo de visita	Área verde	Hora de atención	Especies terrestres	Conservación	Talleres	Sobre el centro de rescate	Producción peces marinos	Contáctenos	
Visita normal	Juegos de agua	Tarifas	Especies del acuario	Boletín	Prácticas y laboratorios	Pacientes			
Visita especial	Acuario	Como llegar		Filtros	Restricciones	Liberaciones			
Ingresar datos		Croquis							

Dendrograma

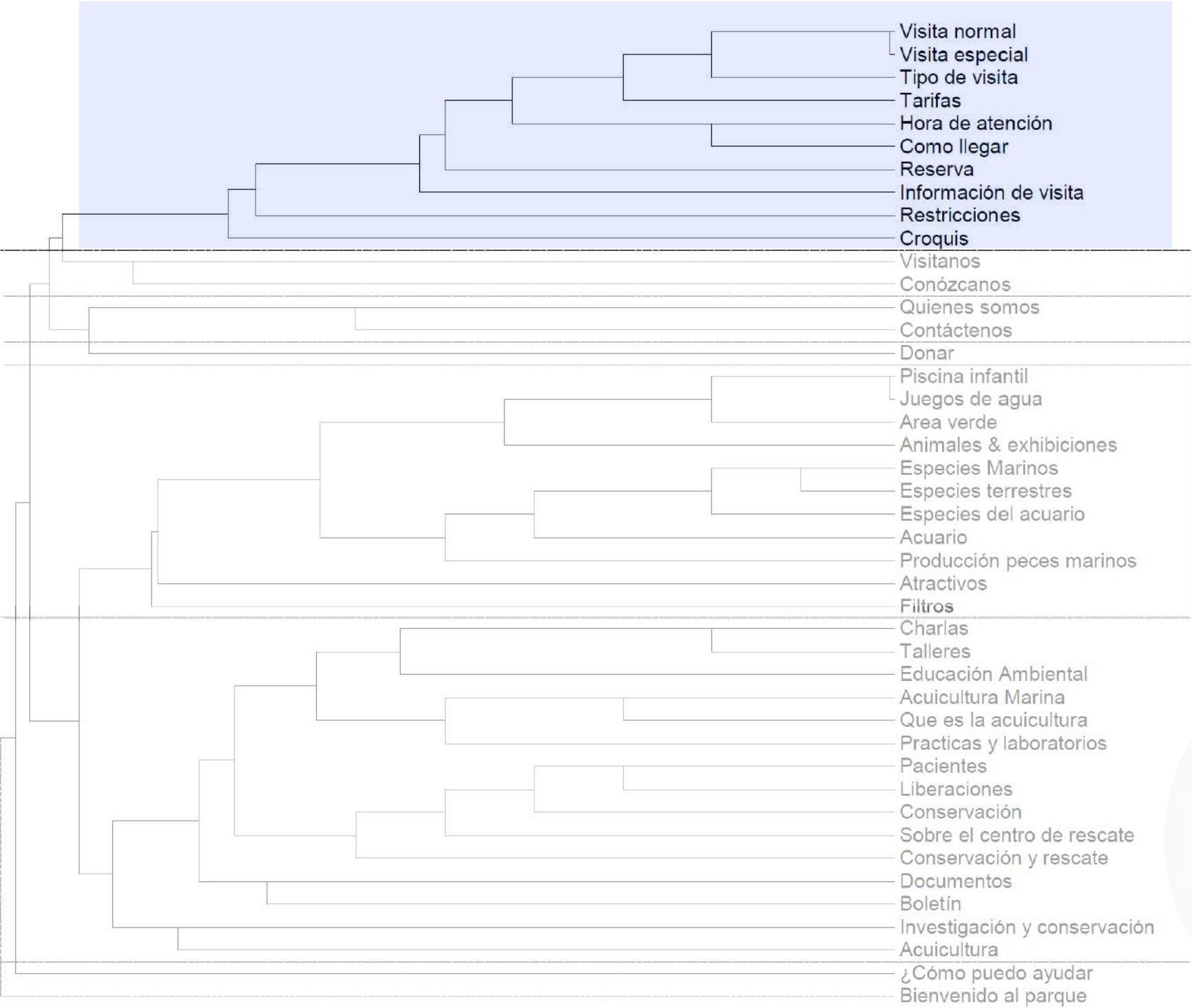
Por medio de la herramienta del dendrograma se analiza de manera global los resultados de la prueba de usabilidad del card sorting. Este se utiliza para analizar y visualizar el flujo de toma de decisiones de los testers y como llegaron a agrupar y organizar los términos.

Para realizar el gráfico de la herramienta Dendrograma, se hizo uso del programa "SynCapsV3".



Dendrograma

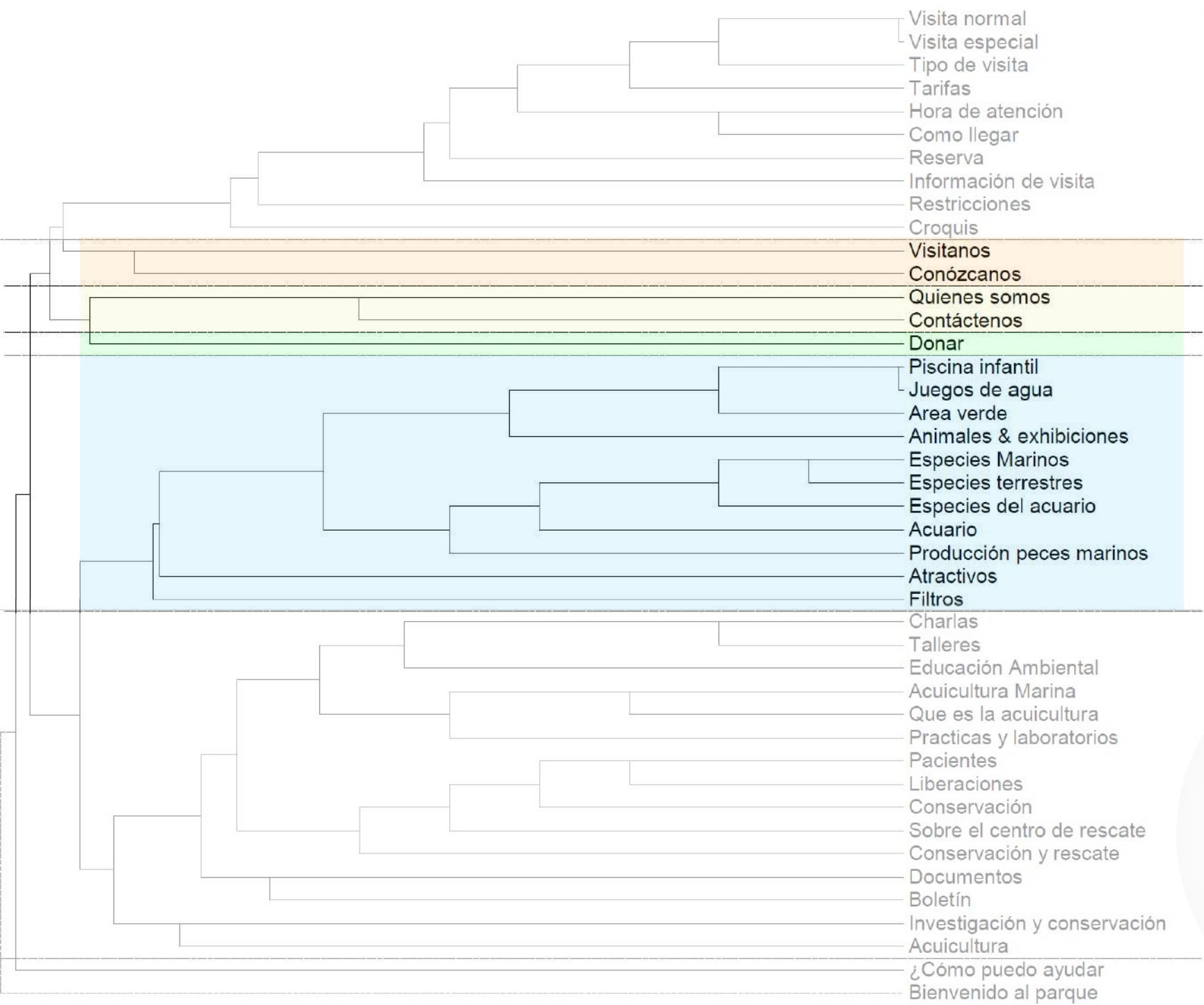
Los términos relacionados en esta sección son indicativos de la comprensión de los conceptos de información general de visita como se propuso en la arquitectura alfa, pero estos siendo agrupados con la sección de reservas.



Dendrograma

Se visualizó una confusión entre los testers en la nomenclatura de los términos “Visitanos” con “Conózcanos” y “Quienes somos” con “Contactanos”.

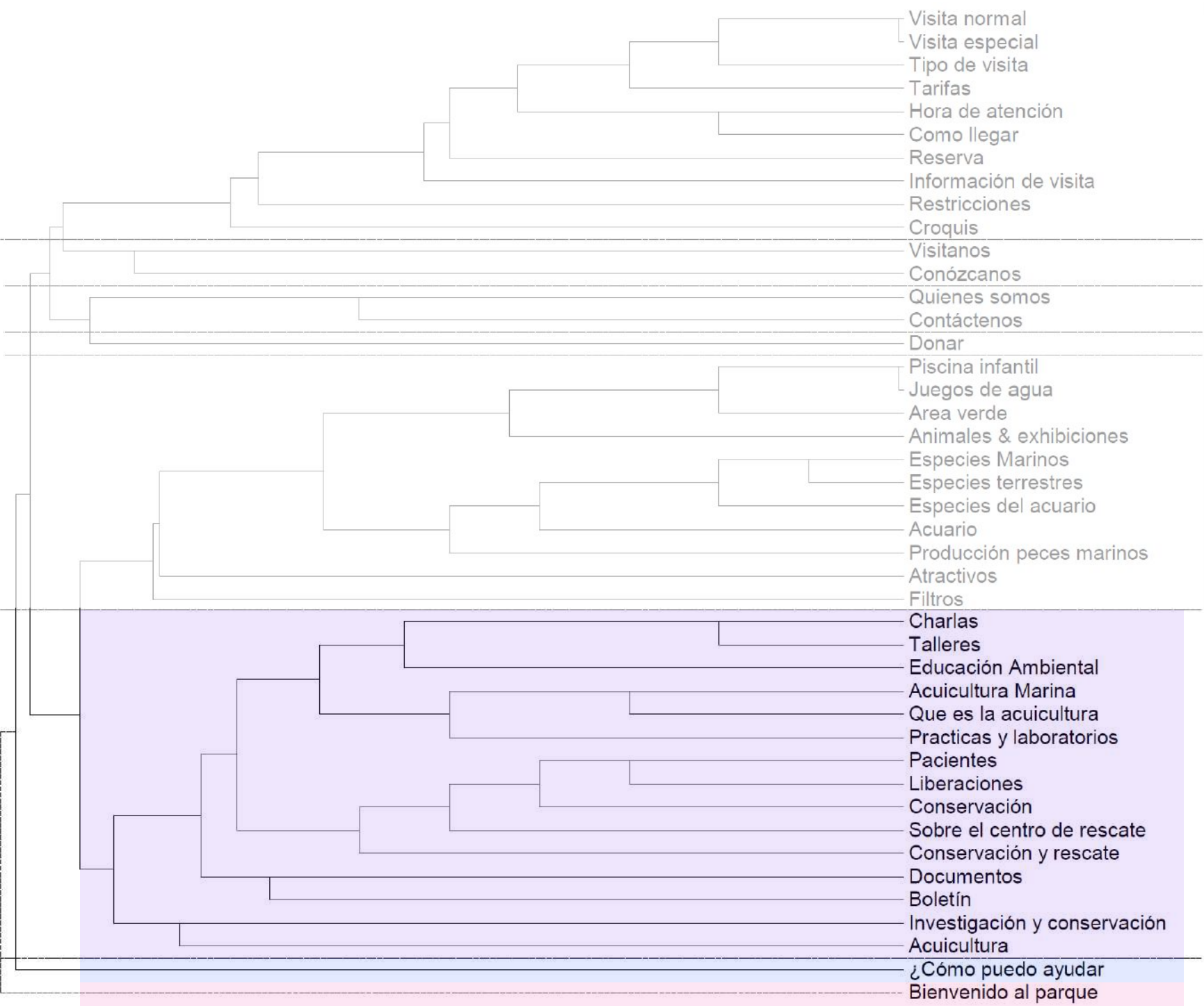
Los términos relacionados con los atractivos fueron agrupados juntos en su gran mayoría junto la sección de “Animales & Exhibiciones”, asociando que es información que se debe visualizar en conjunto. Sin embargo el término de “Producción de peces marinos” lo relacionaban con el resto de términos debido a que lo asociaban con las especies marinas que se encuentran en exposición.



Dendrograma

Los términos relacionados a la educación ambiental, documentos, conservación y rescate y acuicultura marina; fueron agrupados juntos en su mayoría como una sección, debido a la confusión de los términos en relación de la cercanía de afinidad en lo investigativo y lo educativo.

El término “¿Cómo puedo ayudar?” no llego a ser asociado con donaciones por los testers.





Etapa II

Arquitectura a Modificada



Con las observaciones de los resultados de los análisis anteriores se generan cambios en la arquitectura alfa propuesta anteriormente. Estos cambios se realizan en relación con las delimitaciones de del stake holder y la percepción de los usuarios en la prueba de usabilidad realizada. De esa forma se genera lo que es la propuesta de la arquitectura alfa modificada.

Análisis Arq Alfa Modificada

En el home se generó una sección directa para lo que son reservas, esté estando afuera de "Visitanos", la nomenclatura de "visitanos" al generar confusión se cambió por "Información de visita" para mayor claridad de que tipo de información va a encontrar el usuario al abrir tal sección.

Se eliminó "Animales & exhibiciones" y se agrupó con la sección nueva de "Atractivos", la cual pueden buscar todos los atractivos directamente en una sección, ya que este por modelo mental se asocia por el usuario.

La nomenclatura de "Documentos" se modificó por "Investigaciones", ya que por documentos no se comprendía que eran de fin investigativo.

Debido a la confusión de nomenclatura de "Educación ambiental" que no se muestran como un servicio, se modifica por "Servicios educativos". Por motivos a la confusión de conceptos de acuicultura y conservación, la nomenclatura se modifica y separa en dos secciones.

Por último por motivos de políticas constitucionales se agrega la sección de transparencia directamente al Home

- Sección Eliminada
- Sección Nueva

Home

- ~~Visitanos~~ Reservar
- Información de visita
- Atractivos
- ~~Animales & exhibiciones~~
- ~~Documentos~~ Investigaciones
- ~~Educación Ambiental~~ Servicios educativos
- ~~Investigación y conservación~~ Centro Rescate Animal
- Reproducción de peces
- Transparencia
- ~~Conéctanos~~ ¿Quiénes somos?
- Donar

Análisis Arq Alfa Modificada

Para evitar confusiones se generó un cambio en la nomenclatura de los tipos de reserva, además por políticas institucionales del parque, se eliminó el servicio de visita normal y se agregó lo que son “visitas guiadas”.

En la sección de Investigaciones para una búsqueda más sencilla e intuitiva se eliminó las secciones presentadas y se colocó de manera de filtro. “Boletín trimestral” se eliminó del todo, ya que por pate de la empresa este no muestra respaldo por falta de su seguimiento.

- Sección Eliminada
- Sección Nueva

Home

Reservar

Visitanos

Visita educativa

Visita especial

Visita guiada

Visita normal

Investigaciones

Documentos

Documentos

Acuicultura Marina

Conservación

Boletín trimestral

Análisis Arq Alfa Modificada

Para prevenir confusiones y redundancias entre los términos de Investagación y conservacion, se modifica la nomenclatura y se separa los terminos en dos secciones, ya que ambas se muestran como una parte importante de desarrollo e investigacion del Parque Marino. Sin embargo se mantiene su contenido inicial con se modificaciones ligeras en la nomenclatura

- Sección Eliminada
- Sección Nueva

Home	
Centro Rescate Animal	Investigación y conservación
Sobre el centro de rescate	Conservación y rescate
Pacientes y liberaciones	
Acuicultura	
Documentos	
¿Qué hacer si encuentro un animal herido?	
Reproducción especies marinas	Acuicultura
Reproducción de Organismos Marinos	Que es la acuicultura
Proyectos de extensión	Documentos

Análisis Arq Alfa Modificada

Se generó una nueva sección en la que permite al usuario visualizar de manera más cercana como puede ayudar a distintas especies marinas presentes en el Parque Marino

- Sección Eliminada
- Sección Nueva

Donar

Info simpe movil

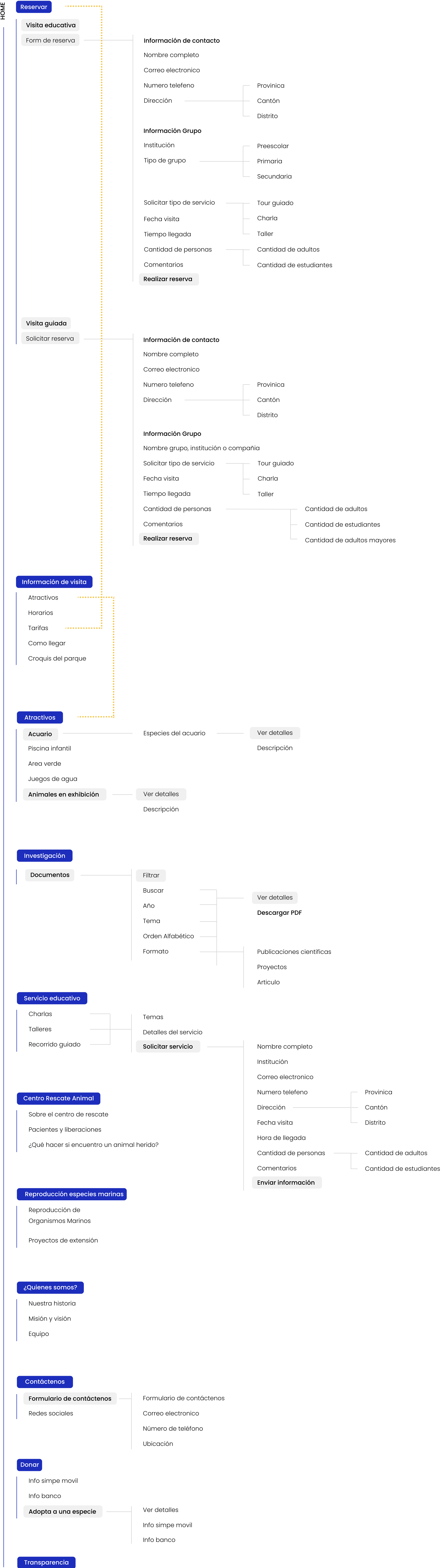
Info banco

Adopta a una especie

Ver detalles

Info simpe movil

Info banco



Información de visita

Atractivos

Horarios

Tarifas

Como llegar

Croquis del parque

Atractivos

Acuario

Piscina infantil

Area verde

Juegos de agua

Animales en exhibición

Especies del acuario

Ver detalles

Descripción

Ver detalles

Descripción

Investigación

Documentos

Filtrar

Buscar

Año

Tema

Orden Alfabético

Formato

Ver detalles

Descargar PDF

Publicaciones científicas

Proyectos

Articulo

Servicio educativo

Charlas

Talleres

Recorrido guiado

Temas

Detalles del servicio

Solicitar servicio

Nombre completo

Institución

Correo electronico

Numero telefoneno

Dirección

Provinica

Cantón

Distrito

Fecha visita

Hora de llegada

Cantidad de personas

Cantidad de adultos

Cantidad de estudiantes

Comentarios

Enviar información

Centro Rescate Animal

Sobre el centro de rescate

Pacientes y liberaciones

¿Qué hacer si encuentro un animal herido?

Reproducción especies marinas

Reproducción de Organismos Marinos

Proyectos de extensión

¿Quienes somos?

Nuestra historia

Misión y visión

Equipo

Contáctenos

Formulario de contáctenos

Redes sociales

Formulario de contáctenos

Correo electronico

Número de teléfono

Ubicación

Donar

Info simpe movil

Info banco

Adopta a una especie

Ver detalles

Info simpe movil

Info banco

Transparencia



Etapa II

Navigation Paths



Se analiza la navegación de la arquitectura propuesta por medio de la herramienta de Navigation Paths, en donde se trazan las rutas de flujo de navegación y se analiza la cantidad de clics que el usuario debe realizar; para así buscar la cantidad de clics de forma reducida en el proceso de tareas y que sean más eficaz y sencillos.

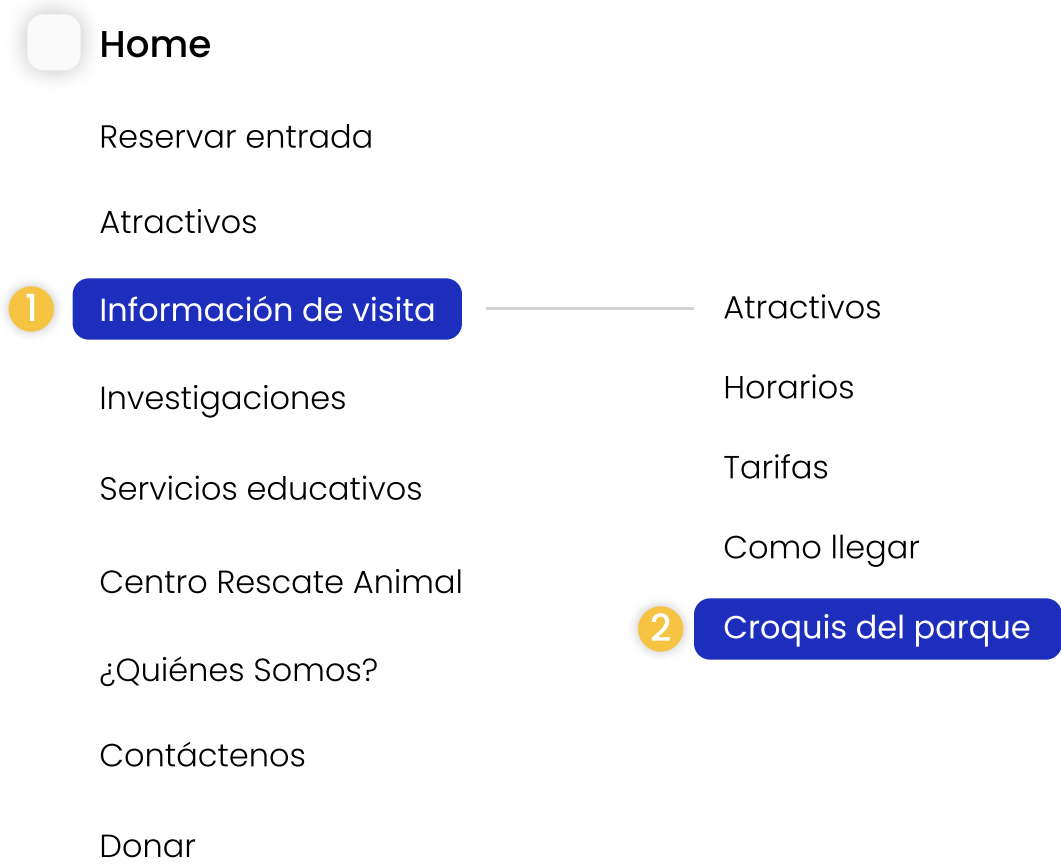
Escenario: Reservar



Total Taps: 3

El usuario ingresa a la pagina para realizar una futura reserva para visitar el Parque. Para lograrlo debe realizar 3 taps, ingresando directamente desde el menú de inicio y terminando en el form para pedir una reserva. Esta es de las necesidades principales y es importante lograr realizar la tarea de la forma más eficiente.

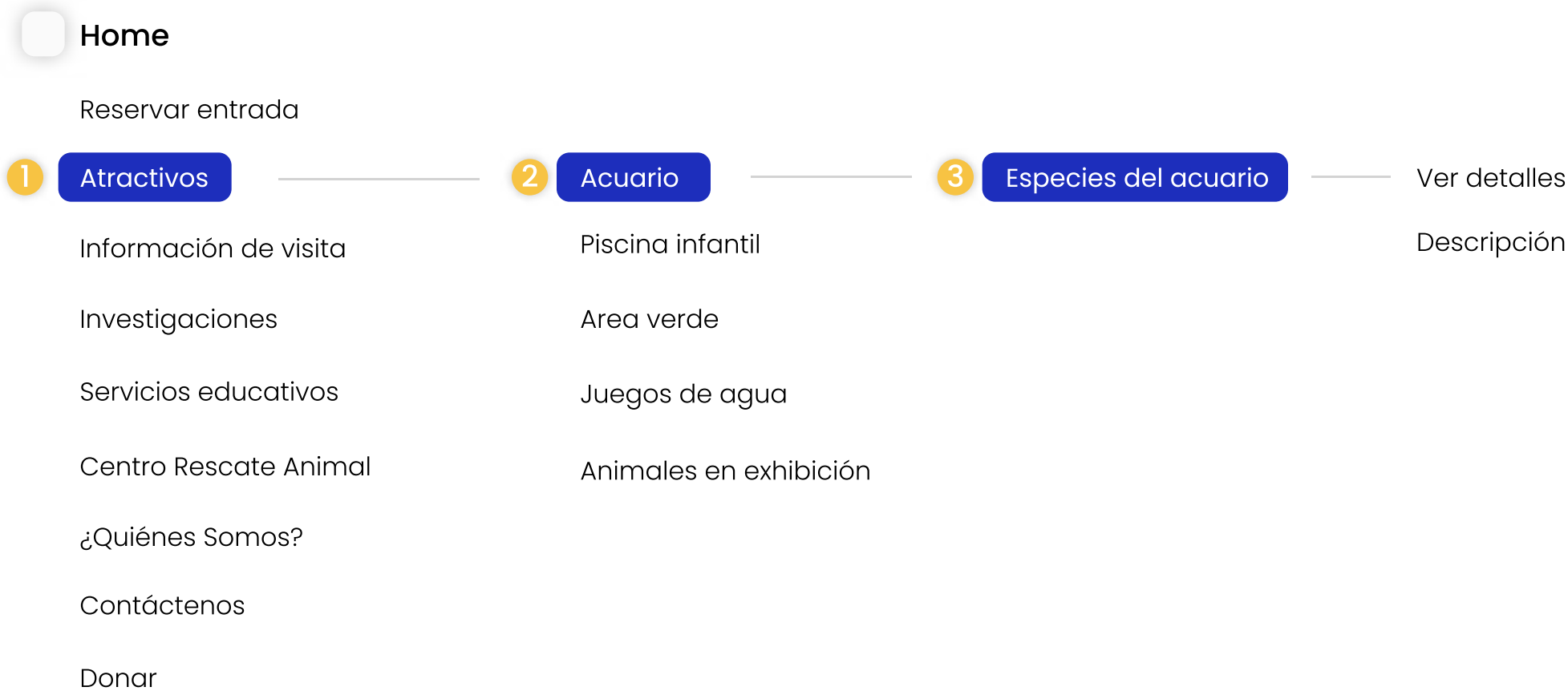
Escenario: Información de visita



Total Taps: 2

El usuario para acceder a la informacion para conocer sobre aspectos generales de visita al parque debe realizar **2 taps**, donde se ingresa directamente desde el menú de inicio y se sigue con la respectiva informacion a visualizar.

Escenario: Especies del acuario



Total Taps: 3

El usuario para acceder a la información para conocer sobre aspectos generales de visita al parque debe realizar **2 taps**, donde se ingresa directamente desde el menú de inicio y se sigue con la respectiva información a visualizar.

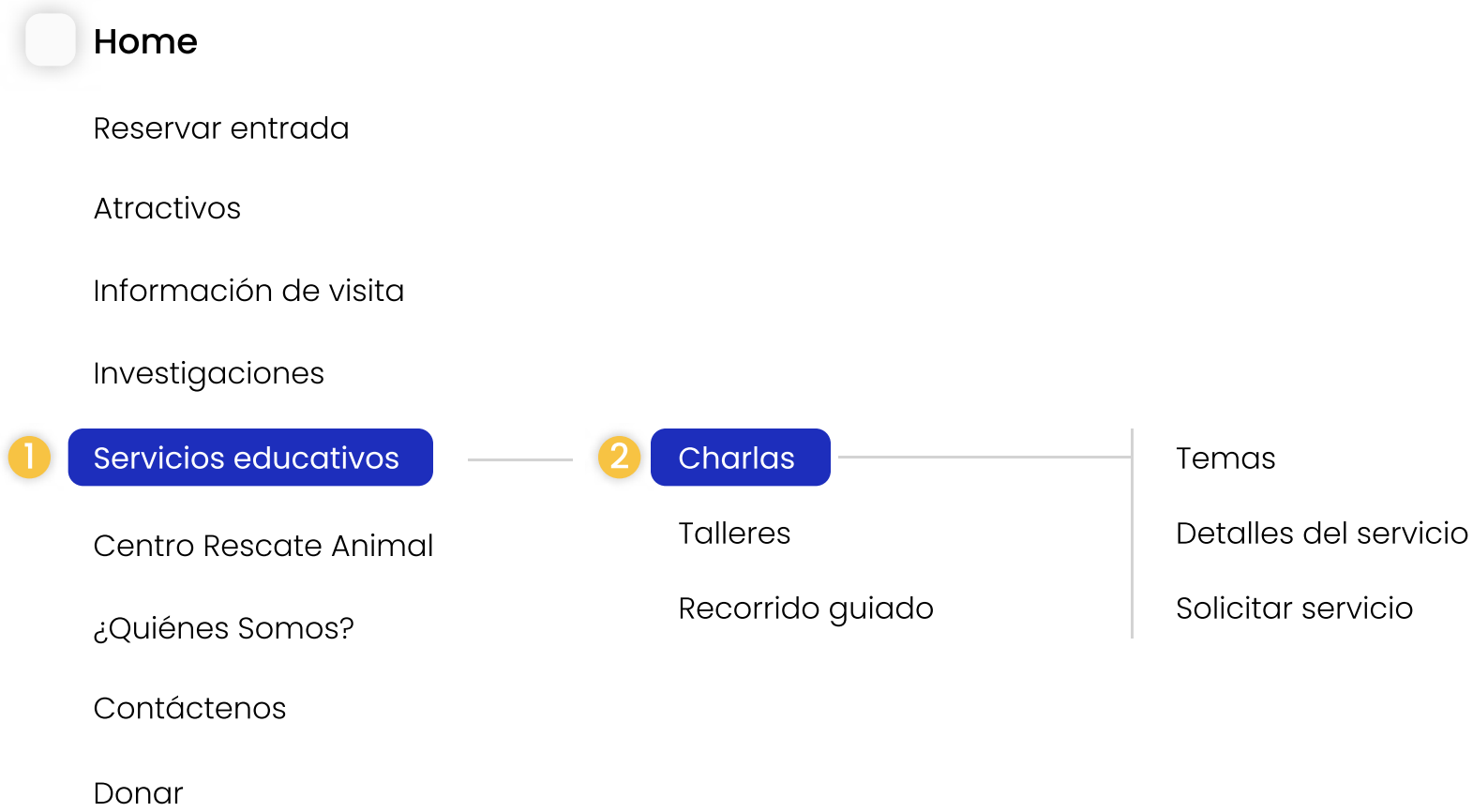
Escenario: Buscar documento



Total Taps: 3

Es una de las tareas que se muestra con mayor tráfico, para acceder a la información de los documentos investigativos se requiere de 3 taps, ingresando a las investigaciones, se genera un filtro de búsqueda en el documento de interés y se genera la descarga

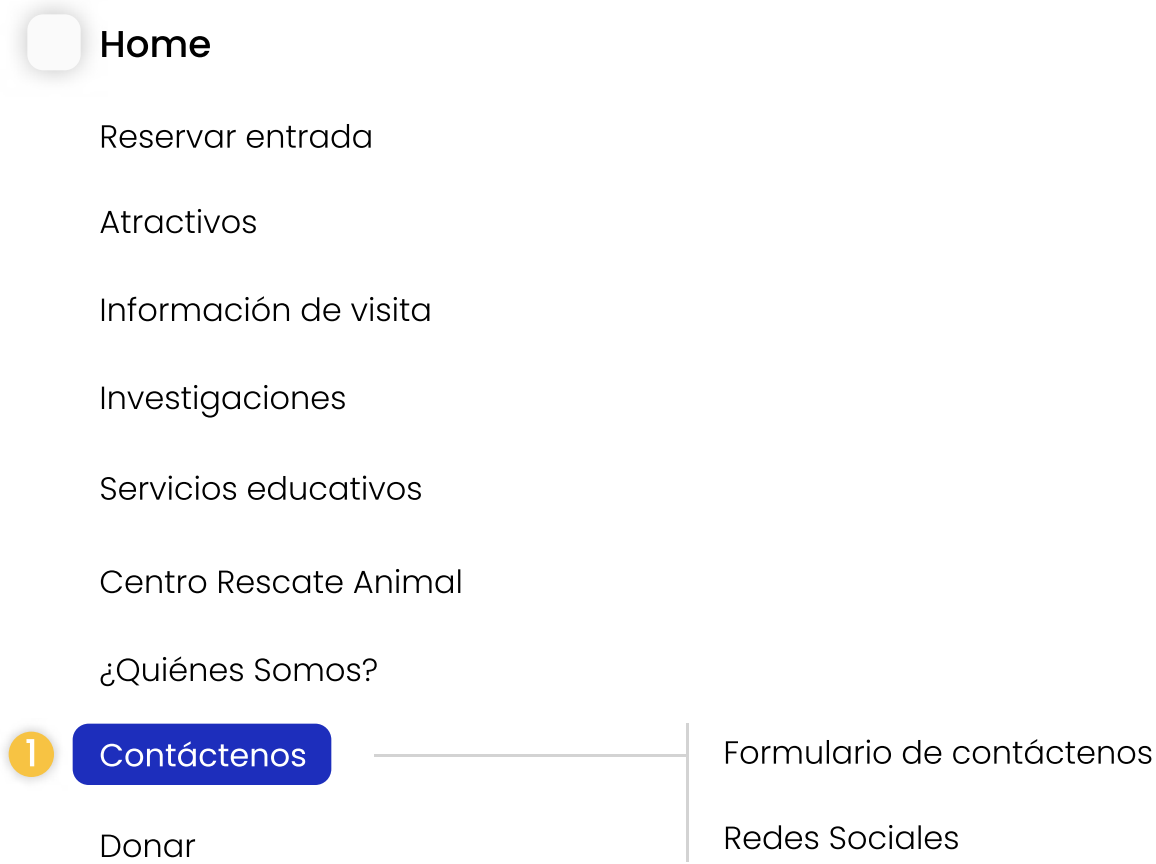
Escenario: Información de charlas



Total Taps: 2

Si el usuario desea conocer y aprende sobre los distintos servicios educativos que ofrece el parque debe que realizar [2 taps](#), ya que toda su información se encuentra en la seccionada por su módulos.

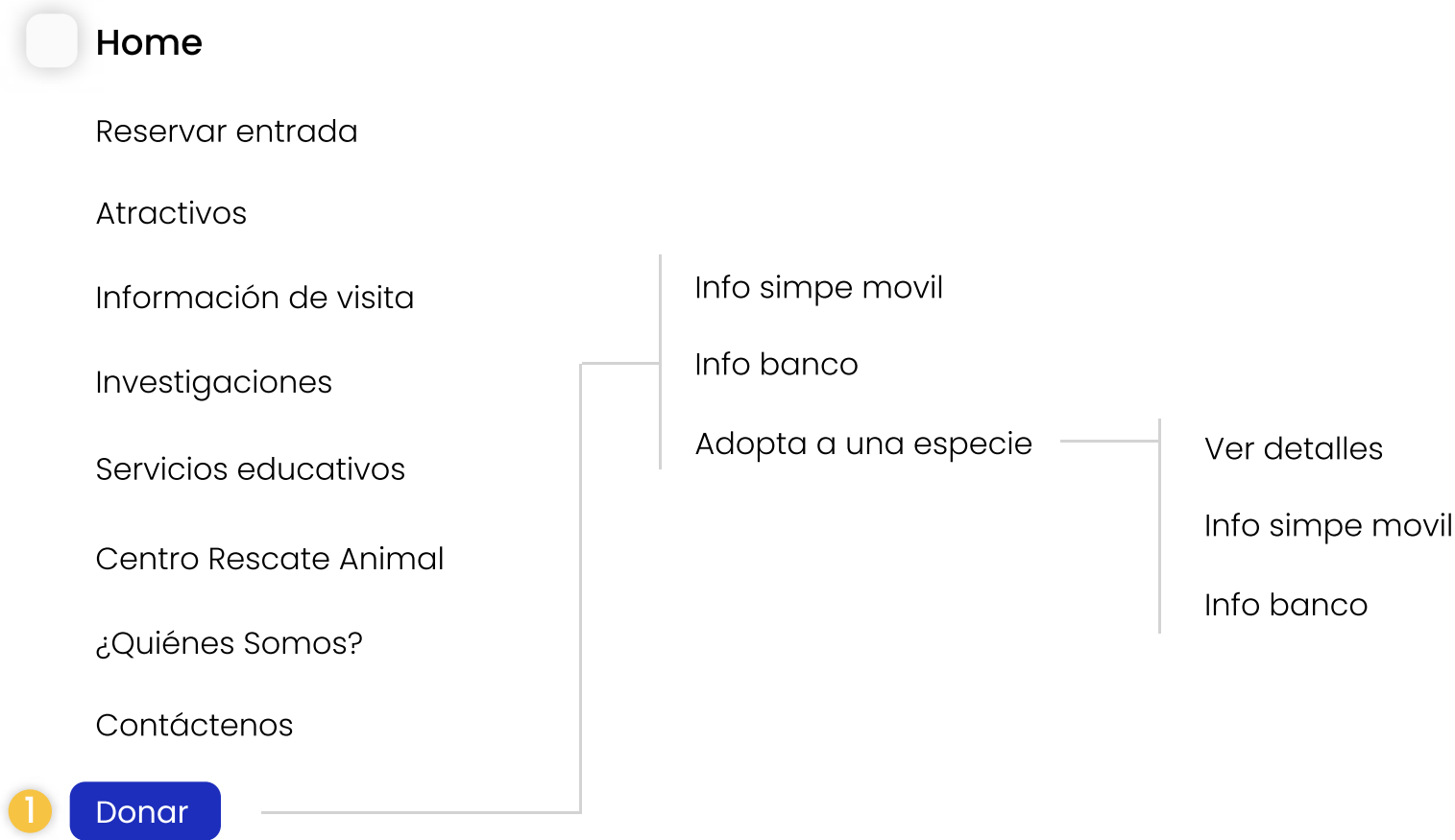
Escenario: Conocer medios de contacto



Total Taps: 1

Si el usuario desea consultar algún detalle con el parque tiene acceso directo a la sección de contactarnos desde el Home, para ello debe que realizar **1 tap**.

Escenario: Donar



Total Taps: 1

Para conocer medios de como ayudar por medio de donaciones el usuario necesita realizar **1 tap**, ingresando directamente desde el menú de inicio y terminando en la información para generar la donación

Síntesis: Navigation Paths



Las tareas que requiere acceso a los servicios que ofrece el parque toma mayor cantidad de pasos, estos siendo 3 el máximo de clics que deben realizar los usuarios para acceder a las secciones más importantes de la página, tomando dos clics en información de visita que se muestra con una navegación sencilla y rápida.



Etapa II

Wireframes

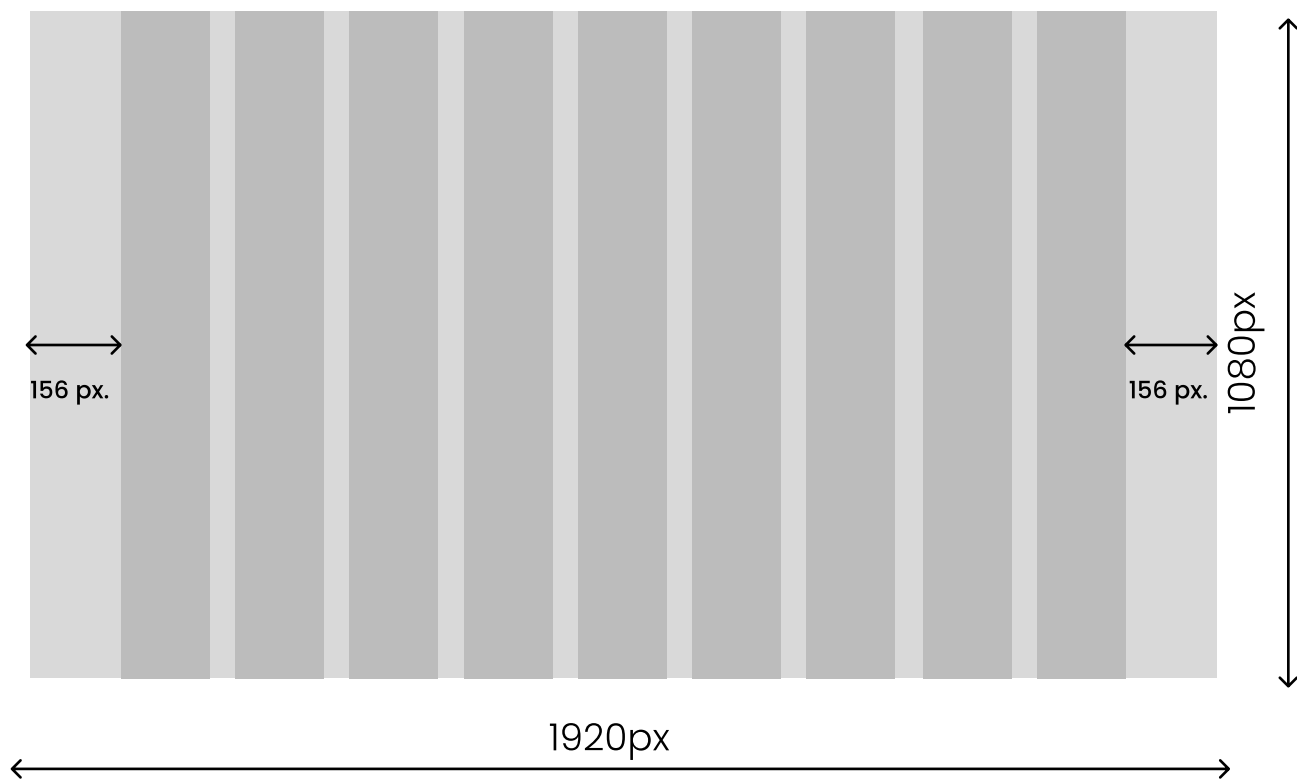


Con las correcciones realizadas en la arquitectura alfa se materializan los primeros wireframes, este se realizará con una diagramación establecida y sencillos, sin detalles gráficos y en tonalidades grises. Los wireframes se establecerán en orden de los principales escenarios de la plataforma web generadas en etapas anteriores

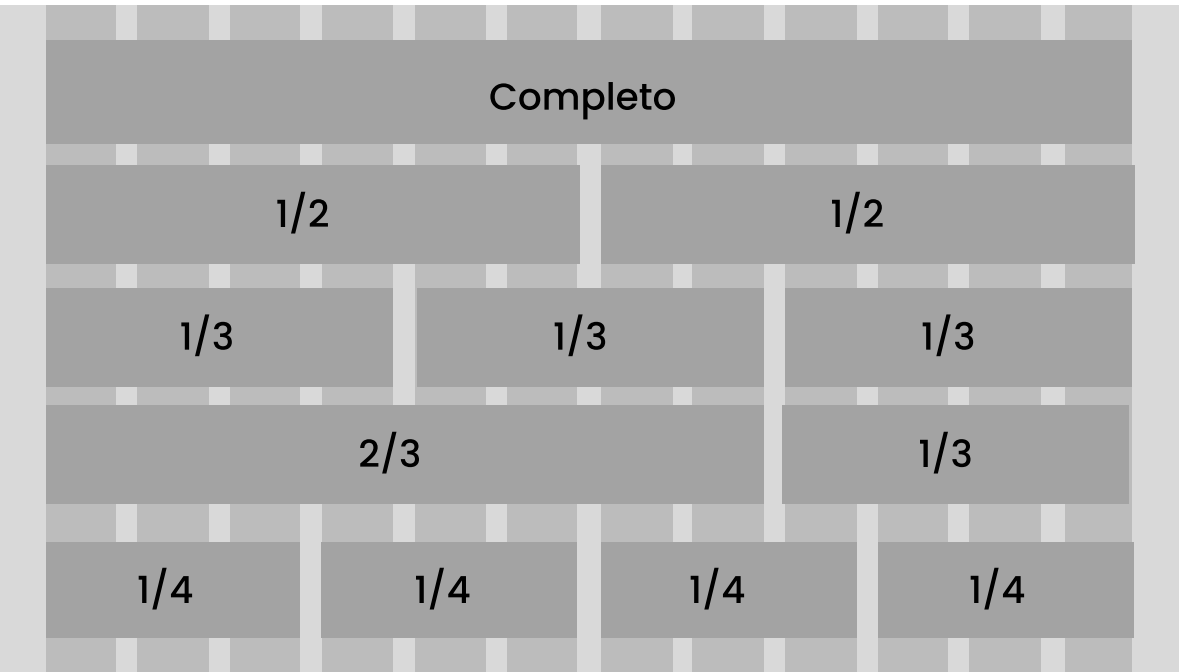
La totalidad de los Wireframe se encuentran en la sección de Apéndice.

Retícula

Para la generación de los wireframes se decidió establecer una retícula que genera una estructura base para situar los elementos que se van a presentar en la página.
Con márgenes de 156 px.

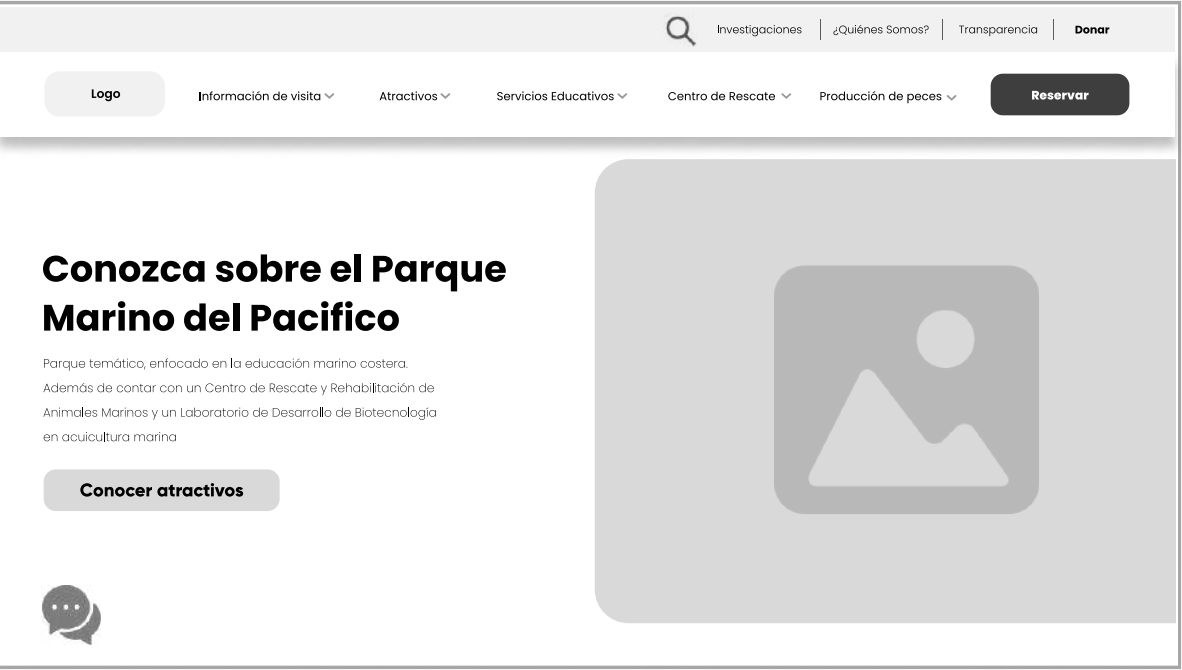


Se utiliza una retícula de 12 columnas, ya que al tener mayor número de estas permite mayor flexibilidad sobre el diseño en el momento de generar divisiones de secciones y columnas. El uso de esta retícula permite un diseño con equilibrio visual en su composición

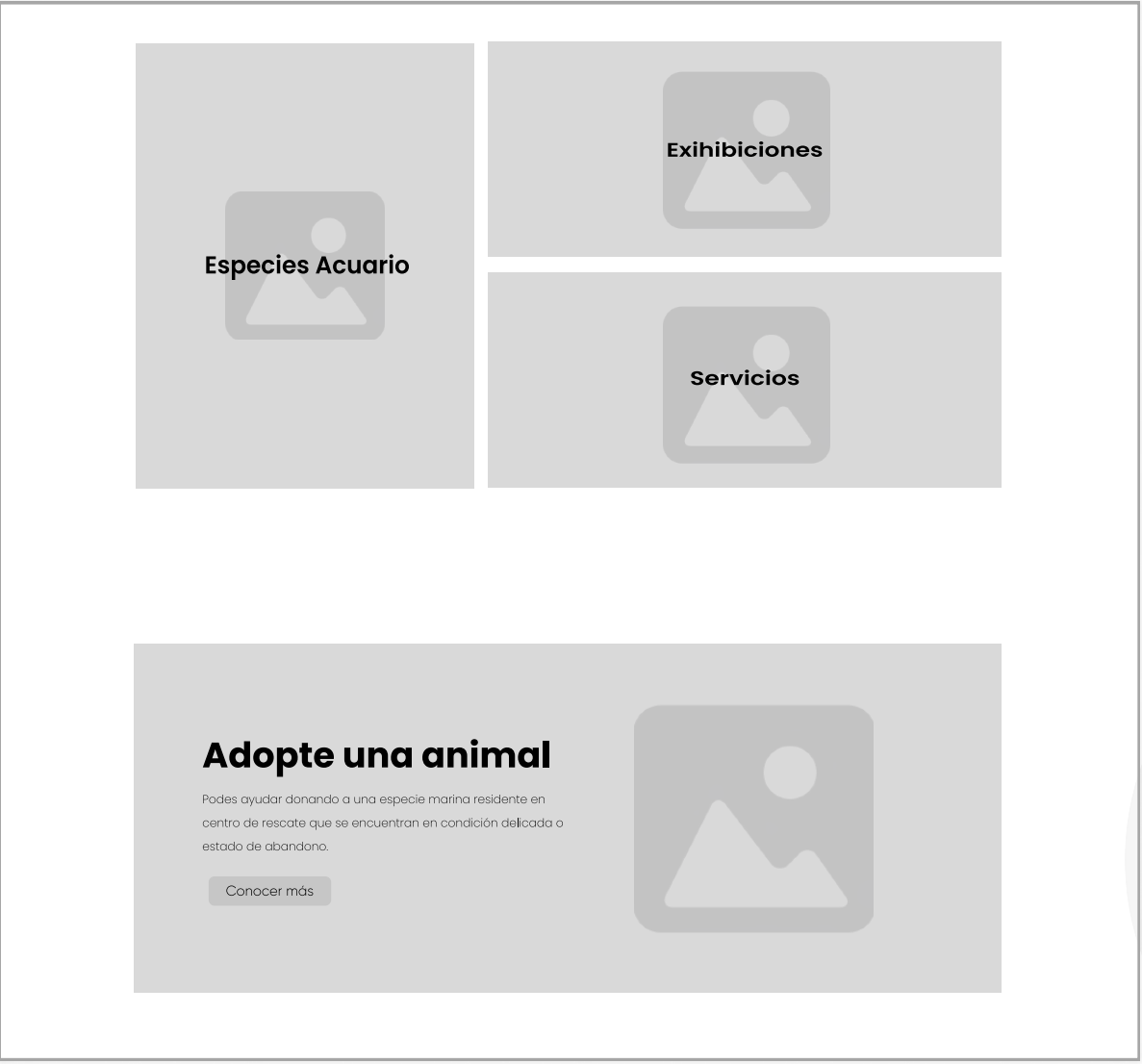


Home

- Acceso información de visita
- Acceso ia atractivos
- Acceso a realizar reservas
- Acceso infromación de investigaciones

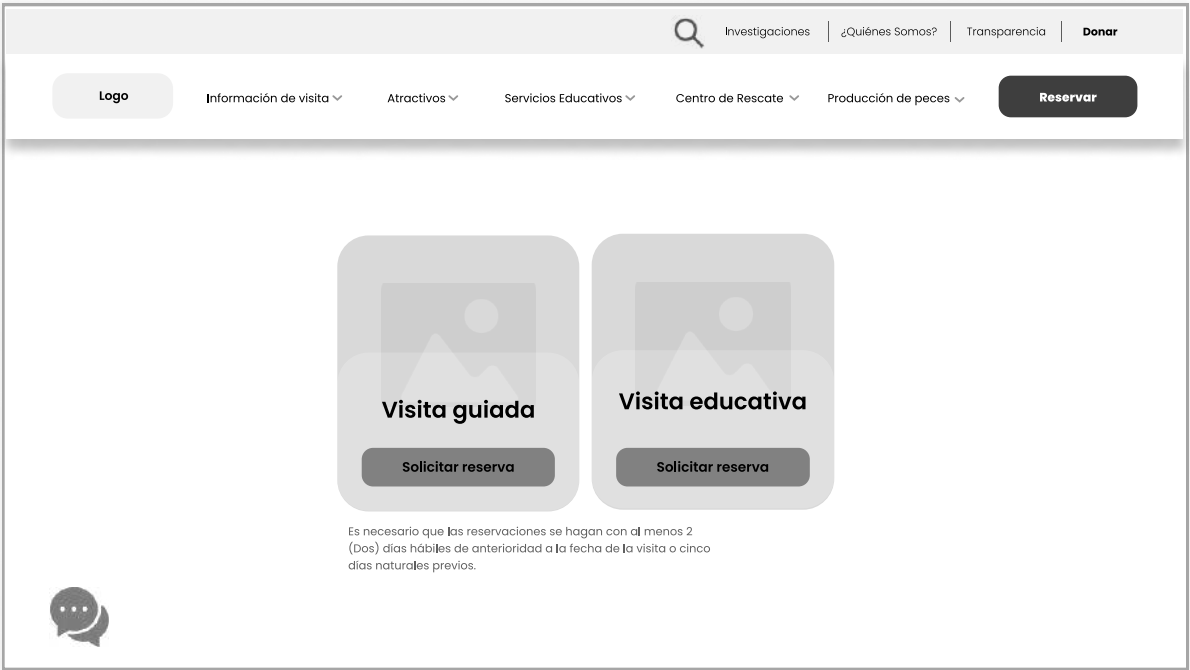


- Conocer sobre el Parque Marino
- Acceso a realizar donaciones
- Visualizacion de instalaciones de conserva y acuicultura



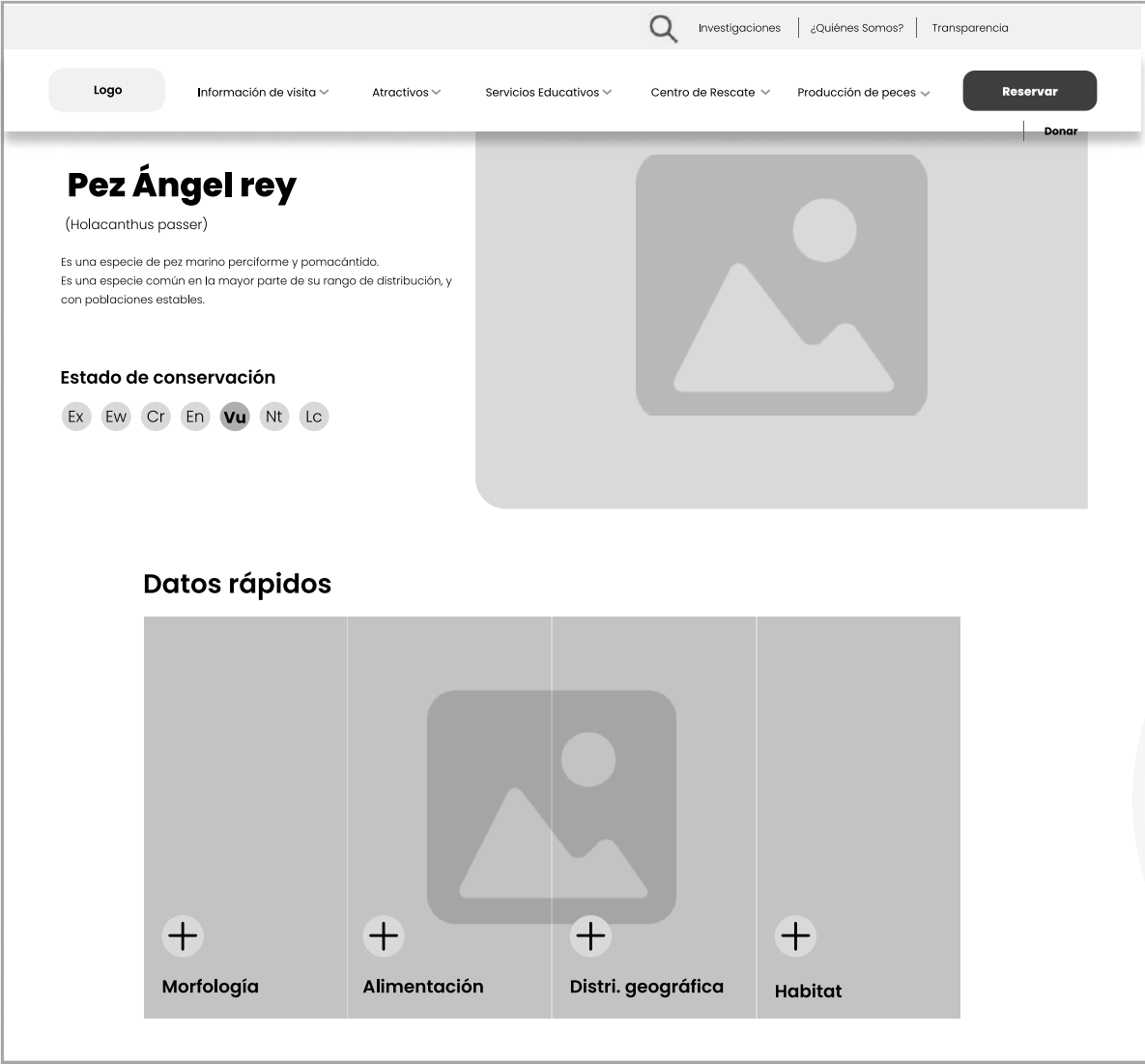
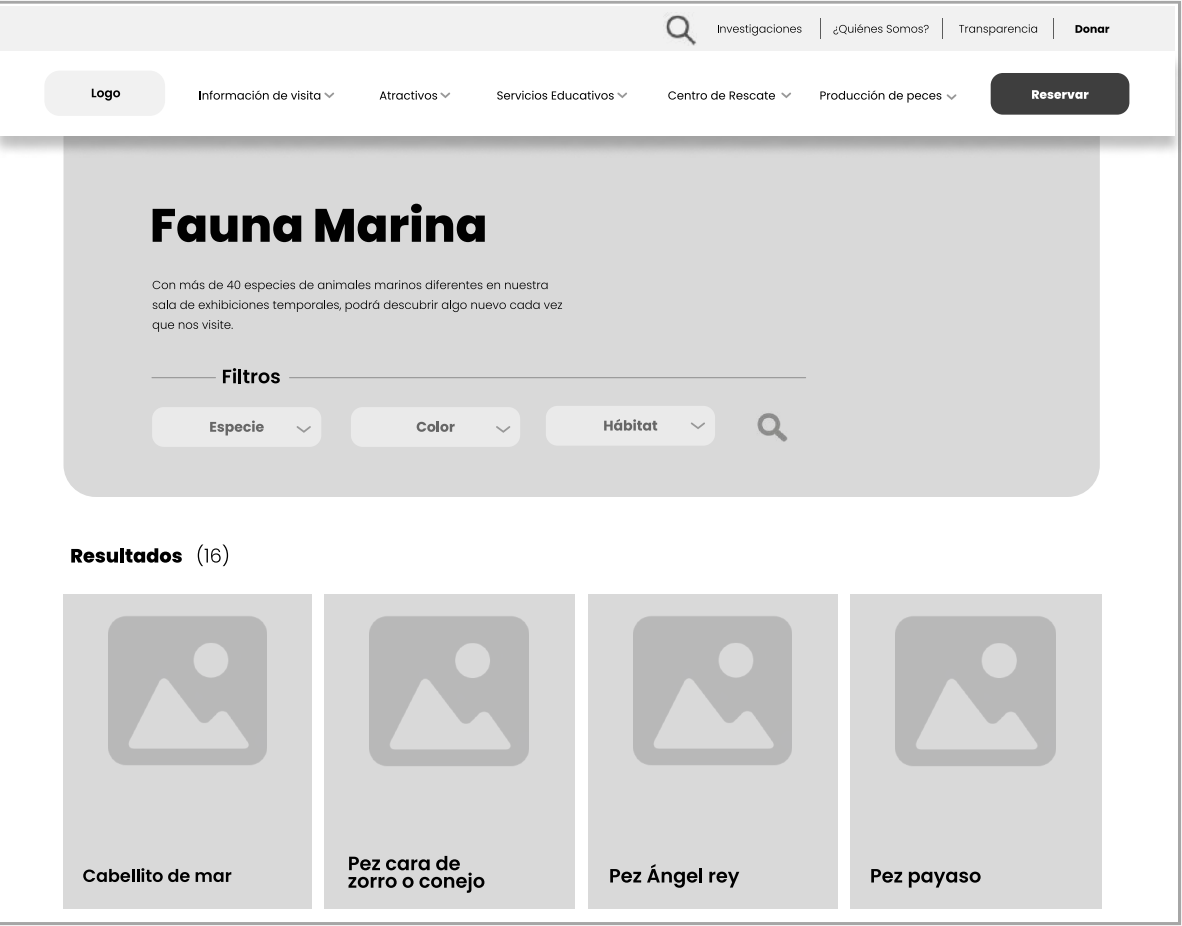
Reservas

- Acceder a tipos de reservas
- Acceder a solicitar reserva
- Acceso form de relleno de información



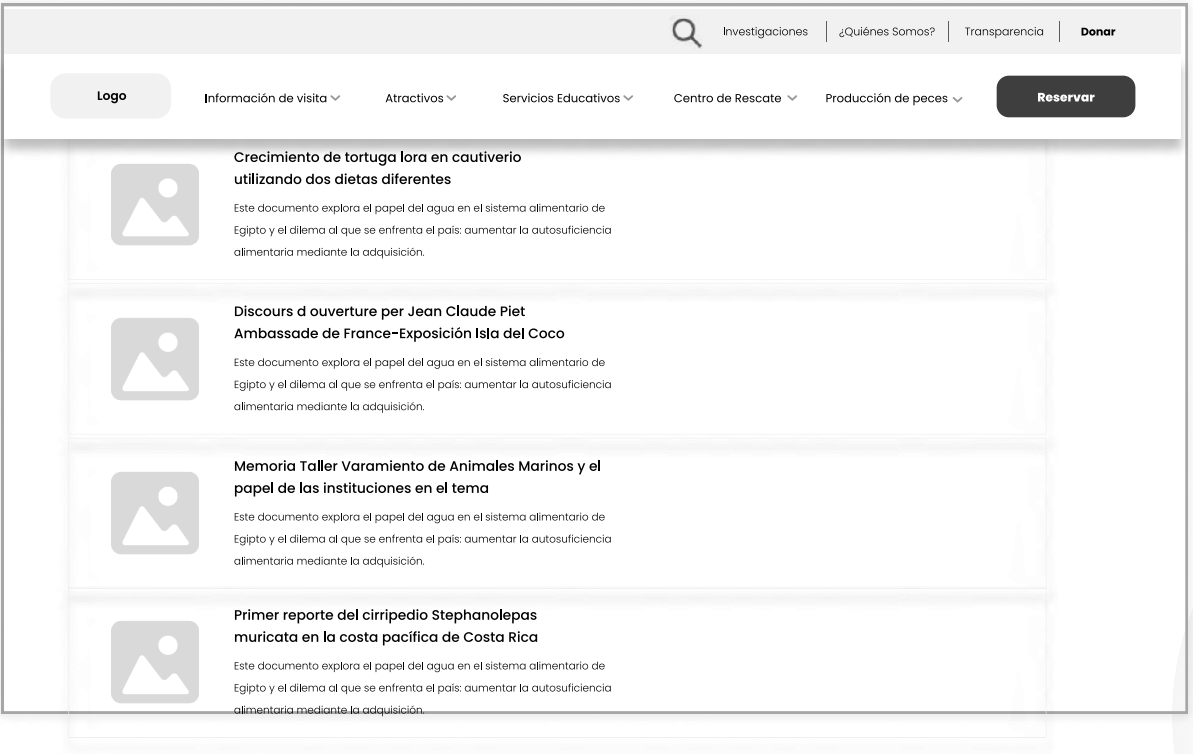
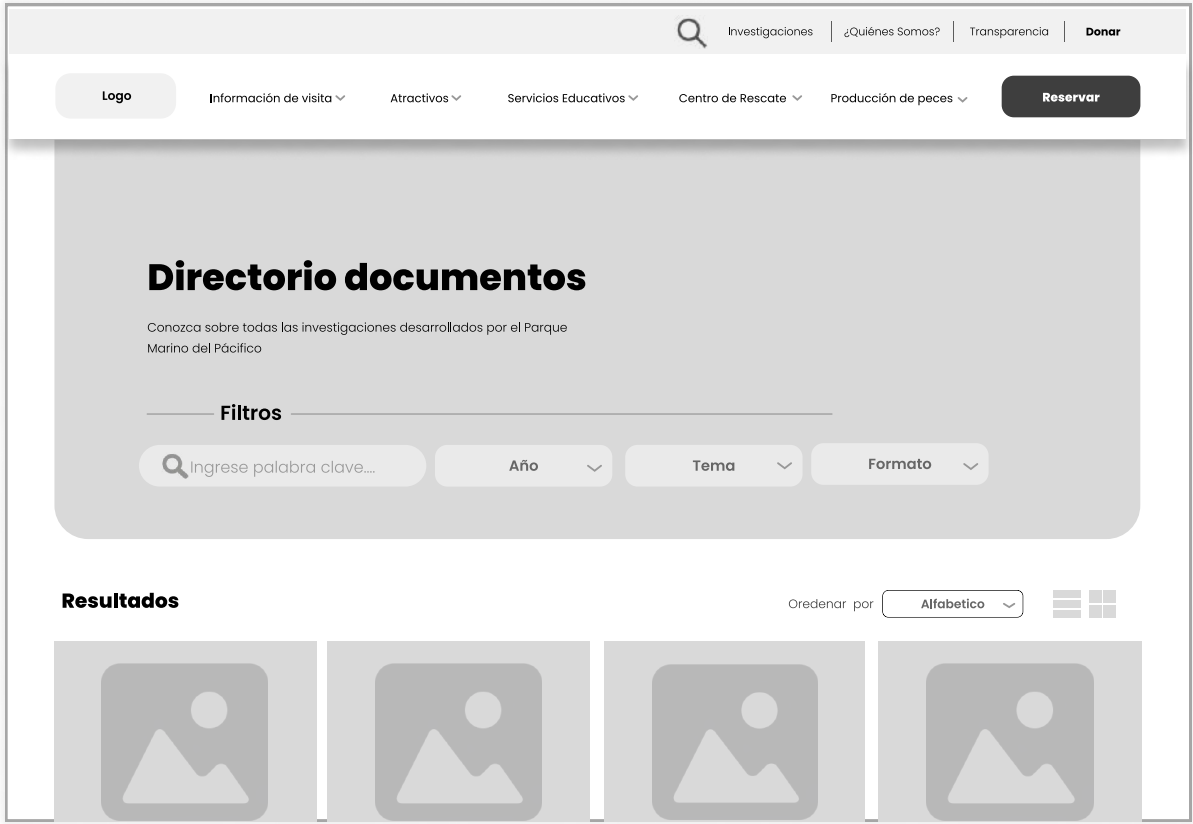
Visualización especies

- Acceso desde atractivos a información de especies
 - Acceso de filtros de búsqueda
 - Visualizació resultados de búsqueda
- Visualización descripción de la especie marina
 - Visualización seccionado de datos generales



Documentos

- Acceder a Investigaciones desde el menú superior
- Filtro de documentos
- Visualización de resultados
- Cambio de modo de visualización





Etapla II

Paper Prototyping



El Paper Prototyping consiste en la segunda prueba de usabilidad en donde se busca evaluar el diseño de los wireframes en base a la navegación y jerarquía, también se llega a verificar cómo se comportan los cambios realizados en la arquitectura alpha.

Prueba Paper Prototyping

Realización de la prueba

Para la prueba se utilizan los wireframes realizados en la previa sección presentadas como una maqueta interactiva de la interfaz.

Para los participantes se seleccionó testers dentro del perfil de los usuarios establecidos en análisis anterior, 5 persona Turista y 5 personas Investigador, siendo un total de 10 pruebas.

Para su aplicación, la prueba se realizó por medio de la aplicación de "Figma", que permite compartir la maqueta mediante un link

Instrucciones para los participantes

Para su aplicación se dio una breve introducción del objetivo de la prueba seguido con la explicación de las instrucciones del test y su interacción, seguidamente se le da una serie de tareas a completar.

Tareas Paper Prototyping

Tarea 1: Obtener información de tarifas

Usted quiere informarse sobre los precios de la entrada al parque marino del pacífico.
¿Cómo lo haría?

Tarea 2: Obtener información sobre especies del acuario

Luego de ingresar a la página, ahora deseas conocer sobre los peces que tienen en el acuario y deseas buscar peces de color azul en específico. ¿Cómo lo buscarías?

Tarea 3: Conocer los atractivos

Quiere conocer que instalaciones de recreación ofrece el parque. ¿Dónde lo buscarías?

Tarea 4: Realizar una reserva grupal

Usted desea ir junto a sus amigos al parque con un tour guiado, para ello desea hacer una reserva especial. ¿Cómo lo realizarías?

Tarea 5: Buscar documentos científicos

Quiere buscar documentos científicos desarrollados por el parque y de estos quiere buscar particularmente de Acuicultura Marina ¿En dónde buscarías?

Tarea 6: Informarse sobre charlas

Usted desea inscribirse a un taller sobre contaminación en los oceanos. ¿En dónde buscarías?

Tarea 7: Donar

Usted escuchó sobre el Parque Marino y le llamó la atención sus programas de conservación, por lo que quiere realizar una donación.
¿Cómo realizaría la donación?

Análisis de Resultados

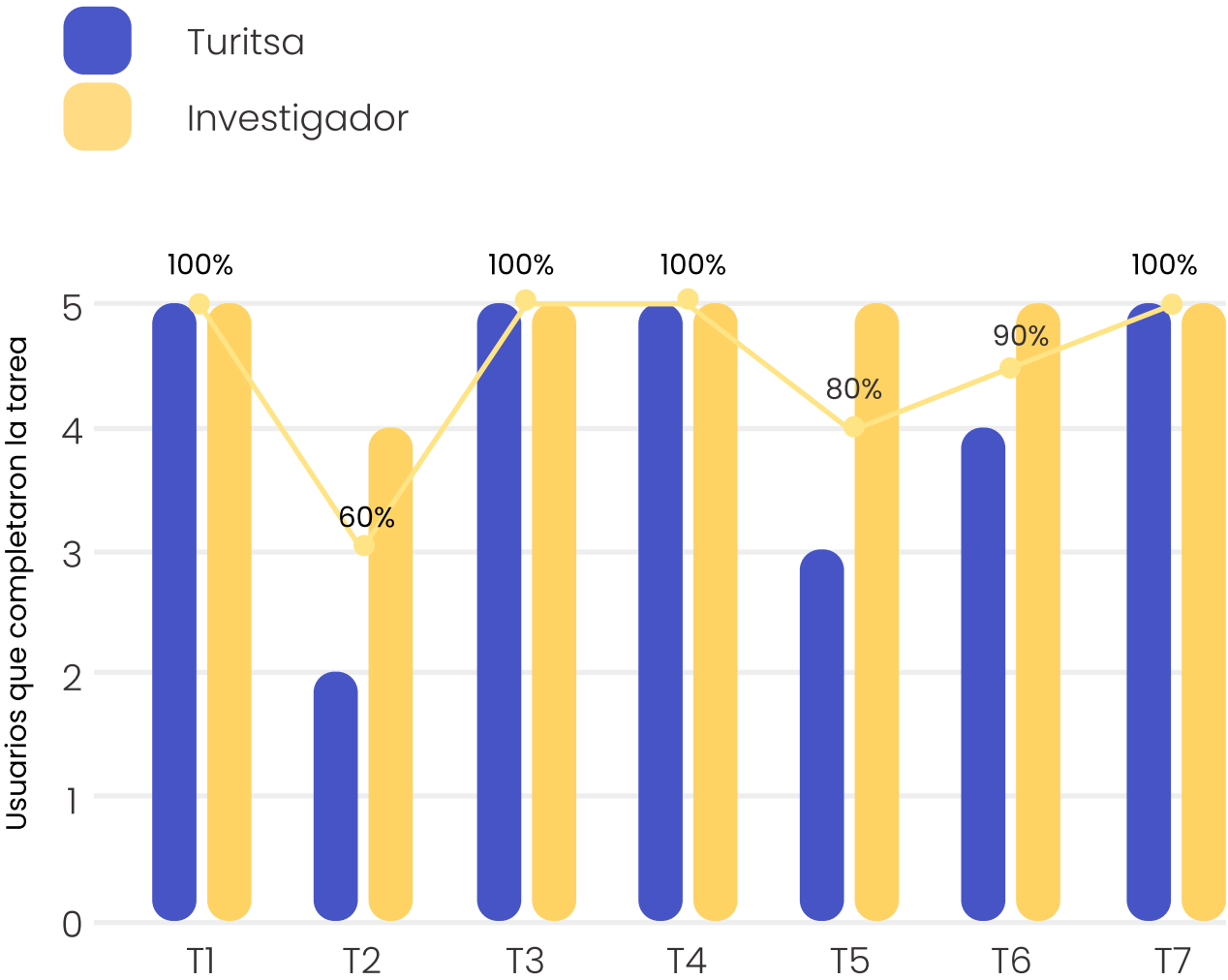
4 de 7 de la totalidad de las tareas mostraron un índice de éxito del 100%, seguido la sexta tarea con un porcentaje de 90% y con menor nivel de éxito la segunda tarea.

En la segunda tarea al tener que buscar información sobre las especies de los acuarios los turistas mostraron mayor dificultad en esta que los investigadores, en esta tarea buscaban la información en animales en exhibición en vez del acuario.

Respecto la búsqueda de información general de visita y atractivos la información fue encontrada de manera rápida y sin complicaciones.

En el momento de realizar reservaciones se tomaban su tiempo en encontrar el botón de reserva debido a su jerarquía. Los testers de turistas mostraron dificultad en completar la tarea de inscripción de los talleres y busca de documentos en comparación con los investigadores, ya que estas necesidades se muestran en mayor relacion con la persona investigadora.

En su totalidad se visualiza buenos resultados en el uso de los wireframes con los ajustes realizados en la arquitectura alfa, indicando que el flujo de navegación y jerarquía satisface en su mayoría las necesidades de los usuarios.





Etapa II

Arquitectura Beta



Seguido con los resultados de la segunda prueba de usabilidad se llega a definir una nueva arquitectura con los hallazgos y correcciones que se obtuvieron, estás tomando en cuenta la navegación, jerarquía y nomenclatura. Con esta nueva arquitectura modificada se busca generar una organización optimizada y adecuada para la realización de la propuesta final del diseño de la plataforma.

Análisis Arquitectura Beta

Debido a la gran diferencia de necesidades de usuarios para una mejor experiencia de uaruio se relaizo dos diferentes front ends según el interes del usuario. Con un una jerarquia en en el menú prinicipal diferente para cada front end

HOME

¿Qué me interesa?

Visitar el Parque

Conocer proyectos

- Especies Marinas
- Investigaciones
- Centro de rescate
- Reproducción peces
- Servicios educativos
- Donar
- Quienes somos
- Información visita
- Atractivos
- Transparencia
- Reservar

- Información visita
- Atractivos
- Servicios educativos
- Reservar
- Donar
- Quienes somos
- Centro de rescate
- Producción peces
- Investigaciones
- Transparencia

Análisis Arquitectura Beta

En la sección de Información de visita se eliminó la nomenclatura de atractivos para una sección general de esta como "Instalaciones".

En la sección de "Tarifas" se adicionó la función de una calculadora para visualizar el precio total deseado en el momento de visitar el parque.

En atractivos se cambió la posición del "Acuario" y "Animales en exhibición", ya que al estar separadas suele confundir al usuario en la búsqueda de tal información como iguales.

Además se adicionó accesos para compartir y abrir la ubicación de como llegar para mayor accesibilidad a esta.

HOME

Información de visita

- Instalaciones ~~Atractivos~~
- Horarios
- Tarifas Calculadora
- Como llegar Compartir ubicación
- Croquis del parque

Atractivos

- ~~Acuario~~
 - ~~Especies del acuario~~ Desglose del acuario
- Animales en exhibición**
 - Piscina infantil
 - Area verde
 - Juegos de agua
 - Ver detalles
 - Descripción

Análisis Arquitectura Beta

Recorrido guiado fue eliminado de servicios educativos, ya que no se visualizaba como tal y generaba confusión en el momento de buscar reservas grupales guiadas.

HOME

Servicio educativo

Charlas

Talleres

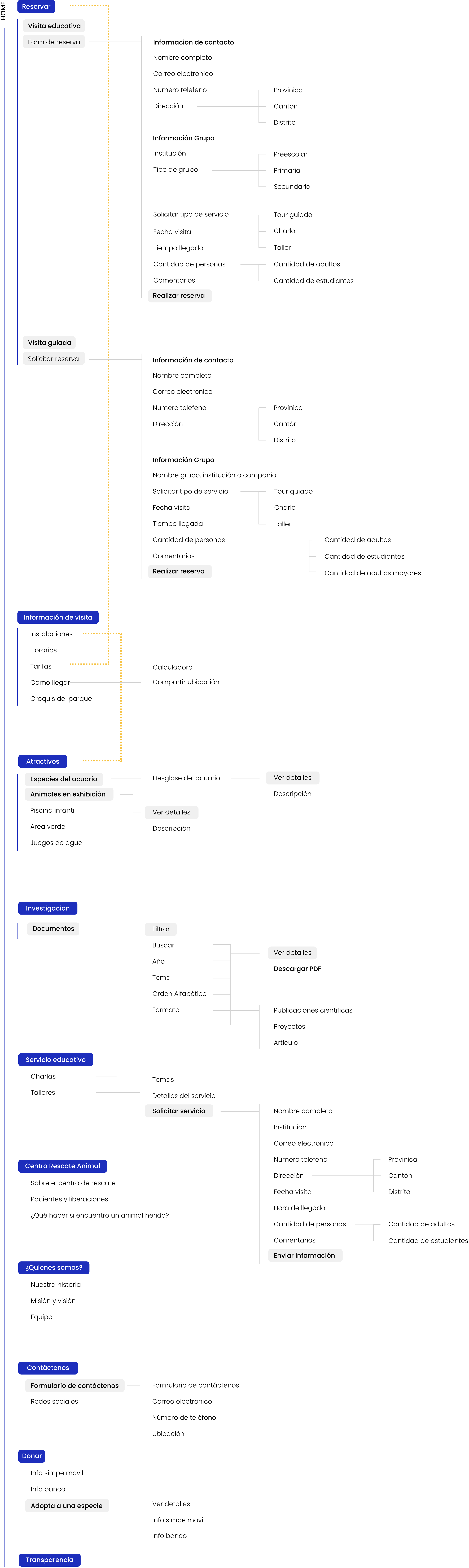
~~Recorrido guiado~~



Temas

Detalles del servicio

Solicitar servicio



Información de visita

Instalaciones

Horarios

Tarífas

Como llegar

Croquis del parque

Calculadora

Compartir ubicación

Atractivos

Especies del acuario

Animales en exhibición

Piscina infantil

Area verde

Juegos de agua

Desglose del acuario

Ver detalles

Descripción

Ver detalles

Descripción

Investigación

Documentos

Filtrar

Buscar

Año

Tema

Orden Alfabético

Formato

Ver detalles

Descargar PDF

Publicaciones científicas

Proyectos

Articulo

Servicio educativo

Charlas

Talleres

Temas

Detalles del servicio

Solicitar servicio

Nombre completo

Institución

Correo electronico

Numero telefoneno

Dirección

Fecha visita

Hora de llegada

Cantidad de personas

Comentarios

Provinica

Cantón

Distrito

Cantidad de adultos

Cantidad de estudiantes

Enviar información

Centro Rescate Animal

Sobre el centro de rescate

Pacientes y liberaciones

¿Qué hacer si encuentro un animal herido?

Nombre completo

Institución

Correo electronico

Numero telefoneno

Dirección

Fecha visita

Hora de llegada

Cantidad de personas

Comentarios

Provinica

Cantón

Distrito

Cantidad de adultos

Cantidad de estudiantes

Enviar información

¿Quienes somos?

Nuestra historia

Misión y visión

Equipo

Contáctenos

Formulario de contáctenos

Redes sociales

Formulario de contáctenos

Correo electronico

Número de teléfono

Ubicación

Donar

Info simpe movil

Info banco

Adopta a una especie

Ver detalles

Info simpe movil

Info banco

Transparencia

A large, light blue, stylized number '3' is centered in the background of the slide. It has a thick, rounded stroke and a modern, sans-serif feel.

Etapa III

UI. Diseño Gráfico de la Interfaz



Etapa III

Look and Feel



A continuación se usará la herramienta del Look & Feel para definir el estilo gráfico que obtendrá la plataforma web, esta comprende lo que es la selección de paleta gráfica, concepto de diseño, uso de iconografía y tipografía, además del uso de un moodboard como apoyo ilustrativo con elementos visuales y estilo deseado. Por último está el design system que son los componentes que representa la interacción de la interfaz

Estado del Arte

Información+fotografía

El sitio web del parque hace uso de una fotografía para acompañar el texto de información que ofrecen, para dar un ejemplo de lo que se refiere al tema a detallar.

Iconografía

Tiene un lenguaje gráfico con un uso de elementos marinos detallados y coloridos, estos se muestran como ilustraciones y rellenos. El poco uso de iconos no logra demarcar la jerarquía y el uso de iconos diferentes resalta un espacio visual poco consistente.



Estado del Arte

Tipografía

Hace uso la tipografía Arial, un tipo Sans Serif, para los textos informativos y para los títulos.
El uso de una tipografía genera un espacio textual consistente.

Cromática

El sitio web de pagina web cuenta con uso constante de colores en todas las pestañas, en la que se utiliza una paleta de colores vivos, así como un fondo azul.

Arial *aaaaa*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 **01234567890**

TRANSPARENCIA



Concepto de diseño

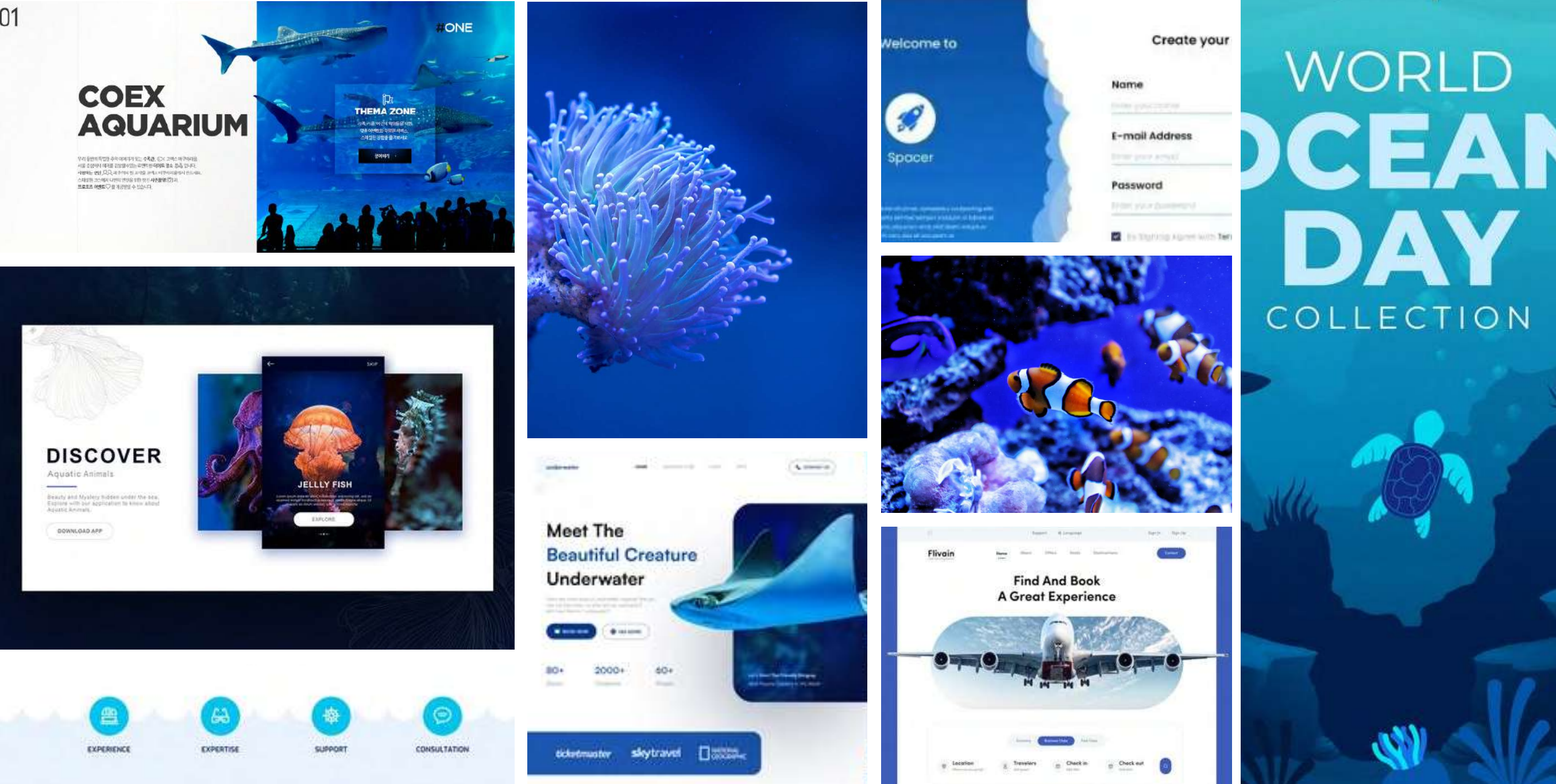
Agradable y llamativo

El concepto de diseño seleccionado para página es agradable y llamativo, el cual busca crear una página web con una navegación que incorpore elementos atractivos y armoniosos entre sí.

Se busca utilizar colores de una misma tonalidad y que facilite el reconocimiento de los distintos elementos interactivables.

De igual forma se van a presentar una variedad de imágenes que relacionadas a la vida marina que representa el parque, para así captar la atención del usuario y que sea reconocible para el mismo.

Moodboard



Tipografía

Poppins

Diseñada por Indian Type Foundry, Jonny Pinhorn
Con soporte para los sistemas de escritura latino y devanagari,
es una versión internacionalista del género.
Clasificación Sans Serif.

Es un estilo de tipografía que presenta una forma geometrica redondeada y punteada, y al mismo tiempo esta se muestra contemporáneo. Se utiliza esta tanto en titulos, subtítulos y textos por la variedad de la fuente

Encabezado (1rem/60.00px)

Titulo (0.833rem/50.00px)

Subtitulo (0.694rem/41.67px)

Cuerpo 1 (0.579rem/34.72px)

Cuerpo 2 (0.482rem/28.94px)

Texto (0.402rem/24.11px)

Navegación (0.335rem/20.09px)

Navegación 2 (0.279rem/16.74px)

Bold

abcdefghijklm

ABCDEFGHIJKLM

Medium

abcdefghijklm

ABCDEFGHIJKLM

Regular

abcdefghijklm

ABCDEFGHIJKLM

Cromática

Se selecciono tanto colores primarios como secundarios para así poder representar los diferentes elementos. Contiene variantes oscuras y claras de cada color se pueden aplicar a su interfaz de usuario de diferentes maneras.

Los temas de colores seleccionados estan seleccionados para ser armoniosos y poder distingue entre elementos y acciones de la interfaz.

Colores primarios



00C4B4

H: 175°

S: 100%

B:77%



005B45

H: 165°

S: 100%

B:36%

Colores secundarios



6FD5CA

H: 174°

S: 48%

B:84%



ABE5DF

H: 174°

S: 25%

B:90%



005B45

H: 132°

S: 17%

B:92%

Textuales



333333

H: 0°

S: 0%

B:20%



747474

H: 0°

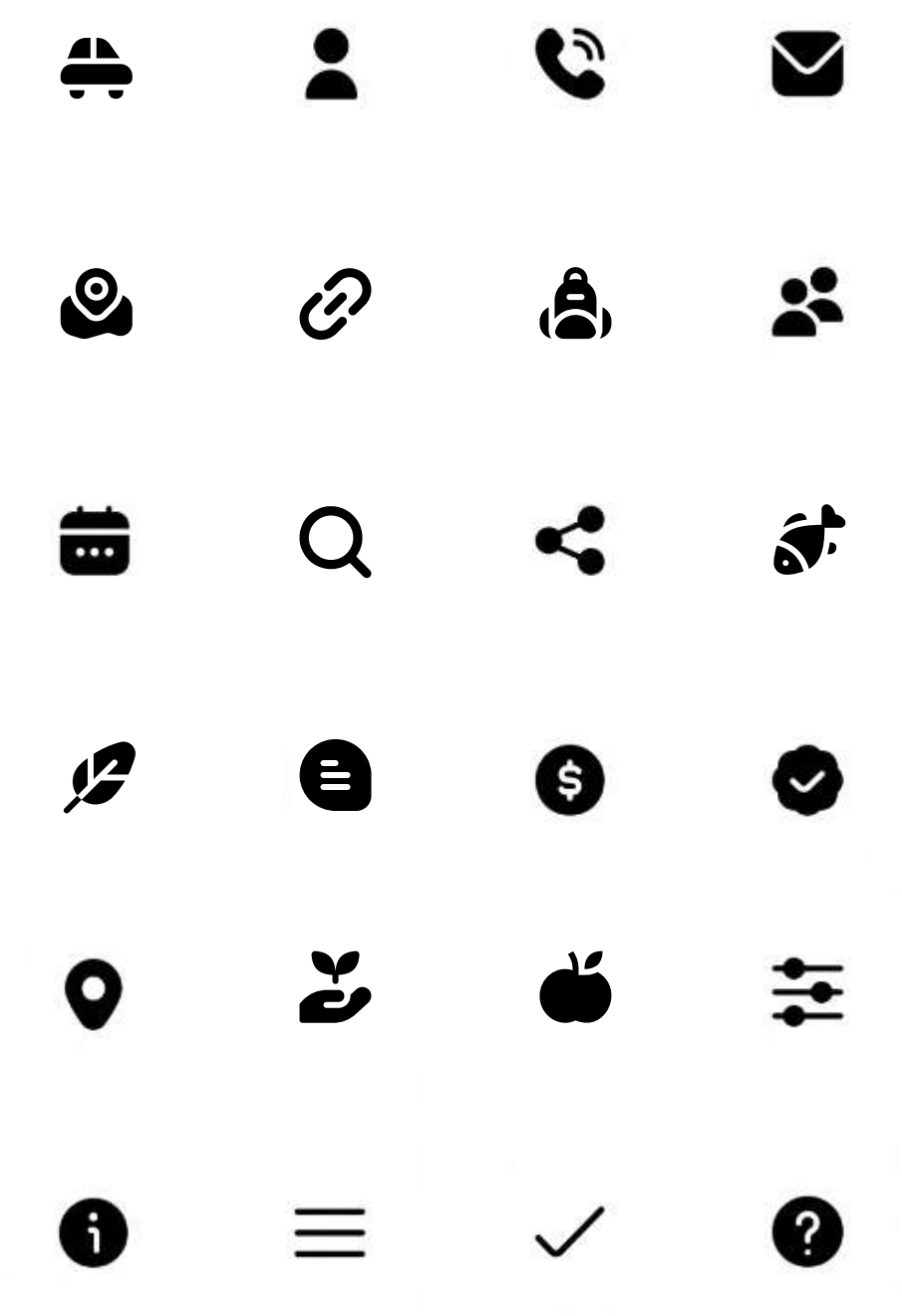
S: 0%

B:45%

Iconografía

Los iconos utilizados se presentan tanto simples, como modernos y amigables. Se presenta y expresan los elementos reducidos a su forma mínima para dar el mensaje esencial.

Tienen un aspecto geométrico redondeado y consistente para una clara legibilidad



Fuente: Flaticon

Design System

Para los componentes se utiliza un estilo redondeado con el fin de complementar un estilo gráfico amigable y mantener consistencia en relación de la iconografía como en el diseño de wireframes. El color de los componentes se aplica utilizando la ley 60-30-10, en donde el 10% del color complementario se utiliza para acentuar acciones y además uso de la jerarquía en la composición.

Estatus

Correo electronico

ejemplo@gmail.com

Correo electronico

teresita@gmail.com

Menú

Components

Components

Entrada

<

Octubre 2022

>

sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

- 0 + total

Estado

Components ×

Components ×

Components ×



Etapa III

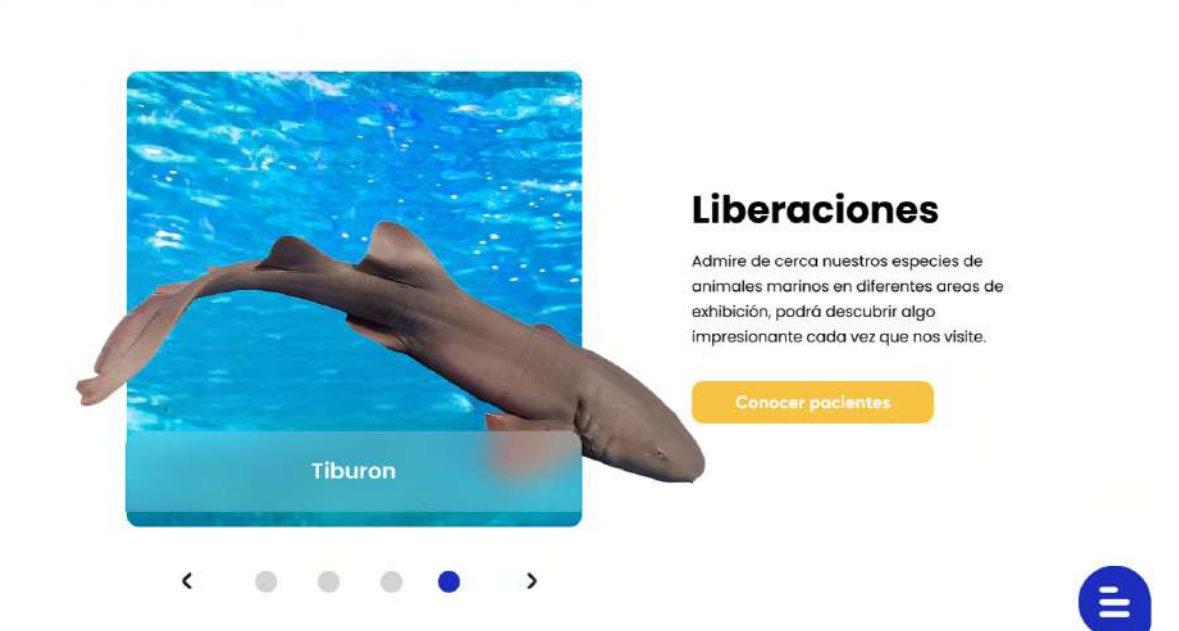
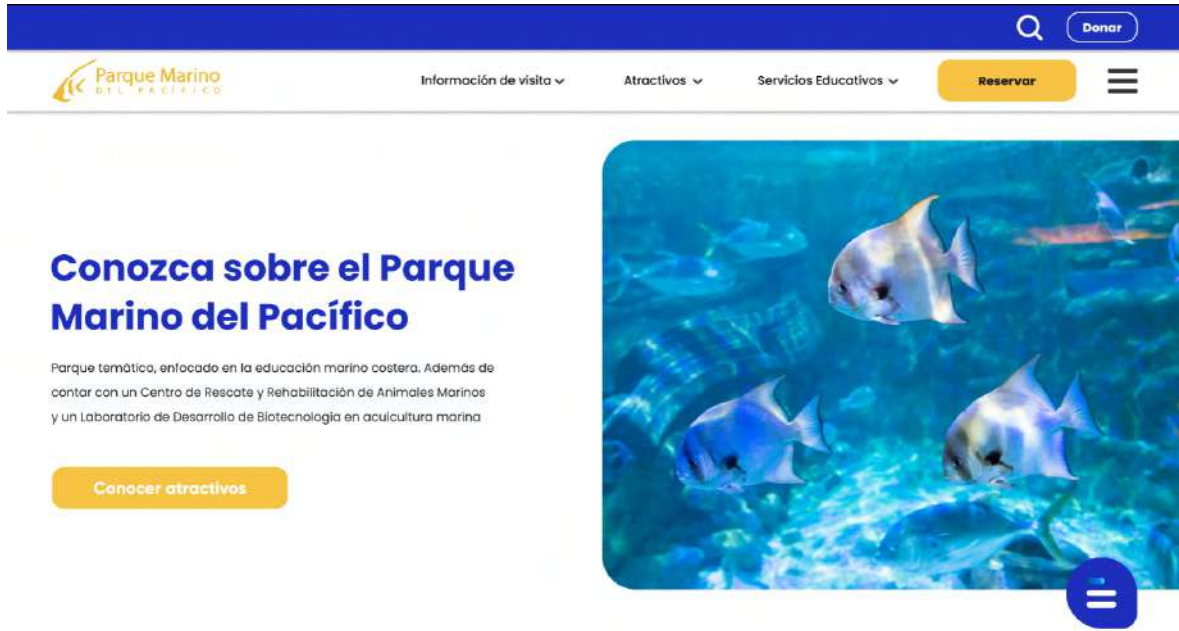
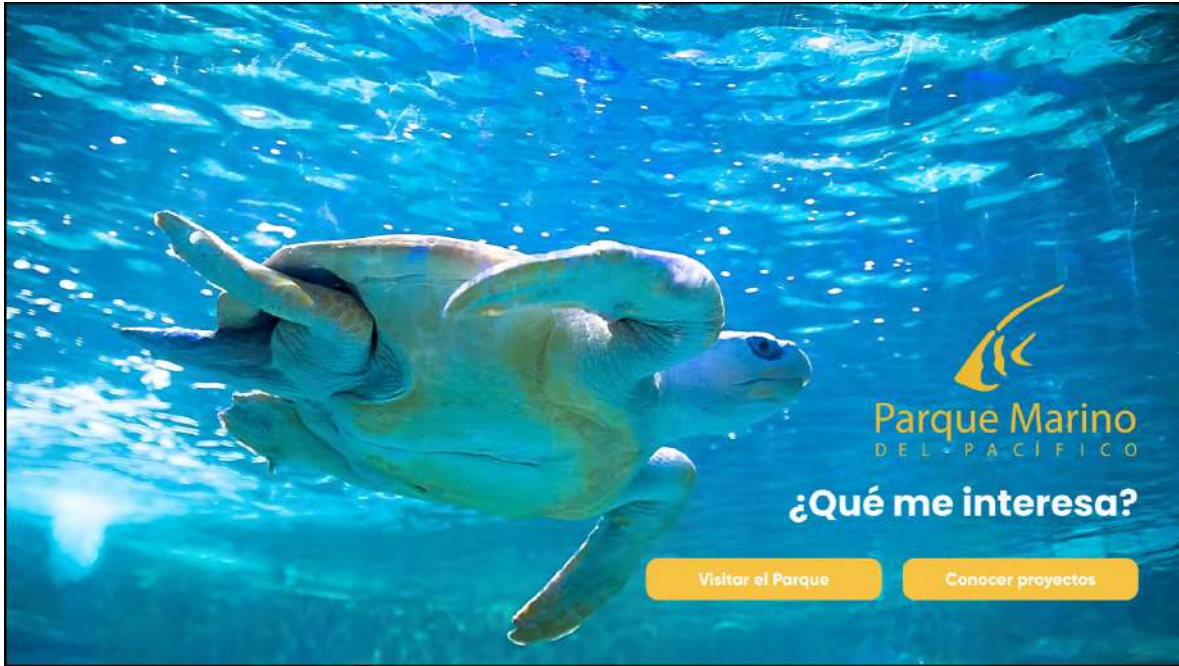
Mock Up



Ya con la arquitectura beta, el look & feel definido previamente y los wireframes se genera lo que es la Mock Up interactivo de la plataforma web. Ya con la construcción del diseño con la navegación, jerarquía y escenarios se evalúa a través de la prueba de usabilidad, las heurísticas.

La totalidad de los Wireframe del prototipo digital se encuentran en la sección de Apéndice.

Mock Up



Mock Up

Parque Marino DEL PACÍFICO

Información de visita

Atractivos

Servicios Educativos

Reservar

Donar

Ubicación

El Parque Marino del Pacífico está ubicado en la ciudad de Puntarenas, 500 metros al Este del Muelle de los Cruceros, al final del Paseo de los Turistas. Desde San José estamos a 75 minutos por la autopista Caldera (Ruta 27), y a 90 min por la carretera Interamericana (Ruta 1).

Abrir en google maps

Abrir en waze

Compartir ubicación

Parque Marino del Pacífico

4 de las Turistas, Barrio Las Playitas, Provincia de Puntarenas, Puntarenas

4.3 5 2.953 reviews

View larger map

Directions

Fauna Marina

Con más de 40 especies de animales marinos diferentes en nuestra sala de exhibiciones temporales, podrá descubrir algo nuevo cada vez que nos visite.

Filtros

Especie

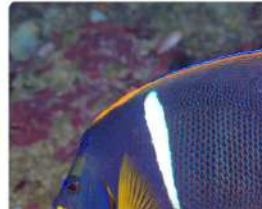
Color

Habitat

Resultados (16)









Datos rápidos

Morfología

Es un pez ángel típico, con un cuerpo corto y comprimido lateralmente, y una pequeña boca, con dientes diminutos rematados como cepillos. Sus aletas dorsal y anal desarrollan un filamento en sus ángulos posteriores, aunque menos largos que en otras especies del género. Cuenta con una fuerte espina en el ángulo del preopérculo.

Alimentación

El pez ángel real es omnívoro y se alimenta principalmente de: Esponjas, como Aaptos aaptos, Aplysina sp., Callyspongia californica, Chondrilla nucula o Haliciona palmata, entre otras. Aunque también come tunicados.

Distri. geográfica

Habitat

Filtros

Palabra clave

Año

Tema

Formato

Resultados (8)

Oordenar por

Alfabetico



Crecimiento de tortuga lora en cautiverio utilizando dos dietas diferentes

Este documento explora el papel del agua en el sistema alimentario de Egipto y el dilema al que se enfrenta el país: aumentar la autosuficiencia alimentaria mediante la adquisición.



Discours d ouverture per Jean Claude Piet Ambassade de France-Exposición Isla del Coco

Este documento explora el papel del agua en el sistema alimentario de Egipto y el dilema al que se enfrenta el país: aumentar la autosuficiencia alimentaria mediante la adquisición.



Memoria Taller Varamiento de Animales Marinos y el

118



Etapa III

Heurísticas



La última prueba de usabilidad que se emplea son las Heurísticas, donde el objetivo es validar, por medio del prototipo digital interactivo, los componentes del diseño tanto en la parte de navegación, como jerarquía, patrones de diseño y lo que viene siendo los elementos del sistema de diseño gráfica (look & feel).

Prueba de Heurísticas

Realización de la prueba

Para la prueba se seleccionó un total de 10 testers dentro del perfil de los usuarios establecidos en el proyecto, 5 persona Turista y 5 persona Investigador.

Para su aplicación se hace uso del mock up realizados en la sección anterior.

El empleo de la prueba se realizó por medio de un prototipo digital interactivo por medio de la aplicación de "Figma", que permite compartir la prueba mediante un link.

Instrucciones para los participantes

Para su aplicación se dio una breve introducción del objetivo de la prueba seguido con la explicación de las instrucciones del test y su interacción, seguidamente se le da un total de siete tareas específicas establecidas para que los testers realicen.

Estas tareas justificadas con los resultados de análisis anteriores generando escenarios de contexto de uso a los usuarios.

Tareas Heurísticas

Tarea 1: Obtener información de tarifas

Usted quiere informarse sobre los precios de la entrada al parque marino del pacífico.
¿Cómo lo haría?

Tarea 2: Obtener información sobre especies del acuario

Luego de ingresar a la página, ahora deseas conocer sobre los peces que tienen en el acuario y deseas buscar peces de color azul en específico. ¿Cómo lo buscarías?

Tarea 3: Conocer los atractivos

Quiere conocer que instalaciones de recreación ofrece el parque. ¿Dónde lo buscarías?

Tarea 4: Realizar una reserva grupal

Usted desea ir junto a sus amigos al parque con un tour guiado, para ello desea hacer una reserva especial. ¿Cómo lo realizarías?

Tarea 5: Buscar documentos científicos

Quiere buscar documentos científicos desarrollados por el parque y de estos quiere buscar particularmente de Acuicultura Marina ¿En dónde buscarías?

Tarea 6: Informarse sobre charlas

Usted desea inscribirse a un taller sobre contaminación en los oceanos. ¿En dónde buscarías?

Tarea 7: Donar

Usted escuchó sobre el Parque Marino y le llamó la atención sus programas de conservación, por lo que quiere realizar una donación.
¿Cómo realizaría la donación?

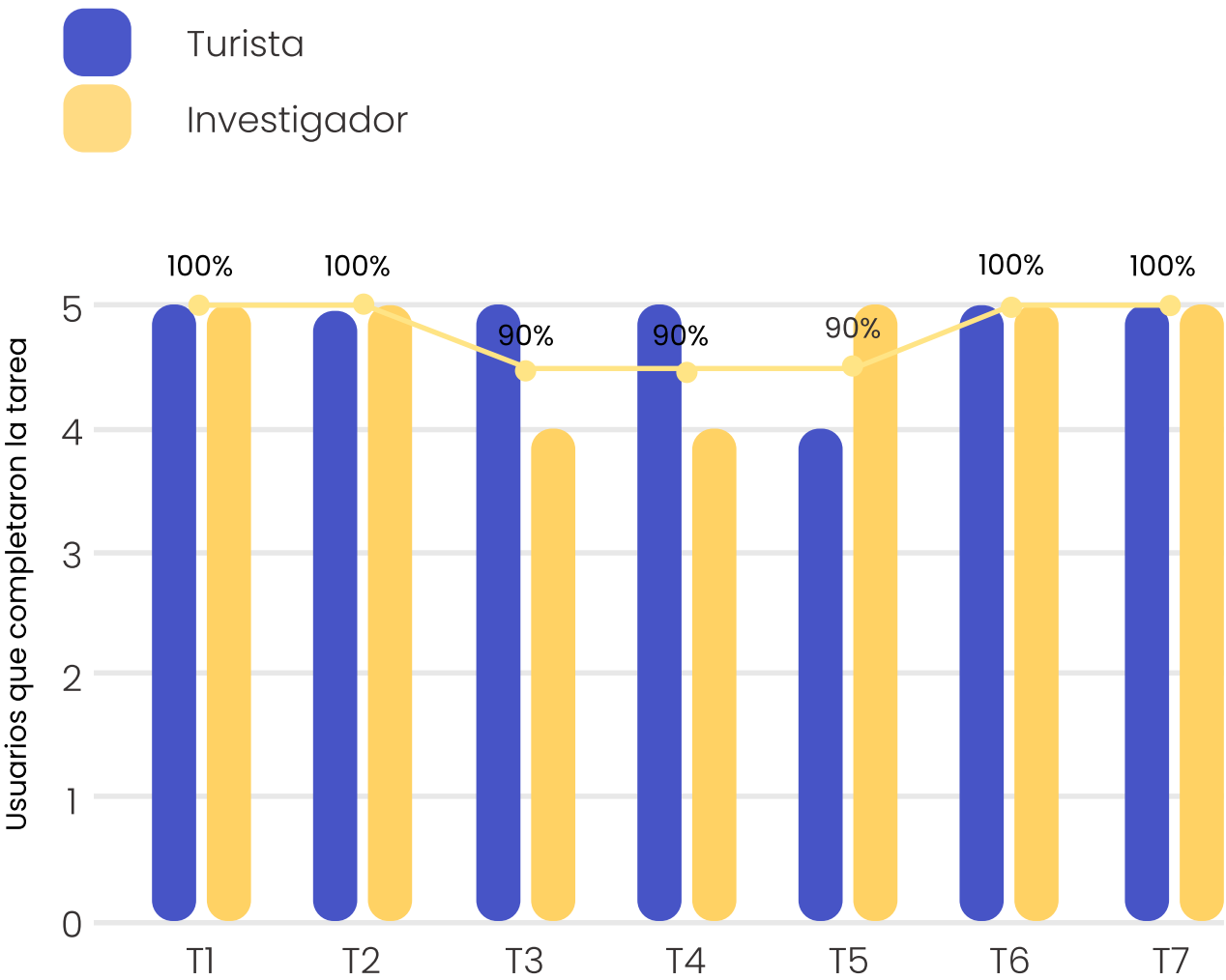
Análisis de Resultados

4 de 7 de la totalidad de las tareas mostraron un índice de éxito del 100%, seguido la tercera, cuarta y quinta tarea con un porcentaje de 90% de éxito en donde se puede observar buenos resultados en la última prueba de usabilidad, esto señalando un buen nivel de flujo de navegación y jerarquía, que satisface casi en su totalidad las necesidades de los usuarios.

Al estar el menú dividido según la necesidad del tester se presentó mayor agilidad en la realización de las tareas según cada usuario.

En la tercera tarea el investigador no logro encontrar los atractivos, ya que no visualizo el menú de hamburguesa, de la misma forma con el turista.

En el proceso algunos de los testers presentaron confusión en el momento de tratar de volver al landing page para cambiar de estatus de necesidad de turista a investigador, por lo que se planteó mejorar la propuesta de cambio de front end de manera directa en el menú principal a un nivel más óptimo para una experiencia de usuario más satisfactoria.





Etapa III

Prototipo Final

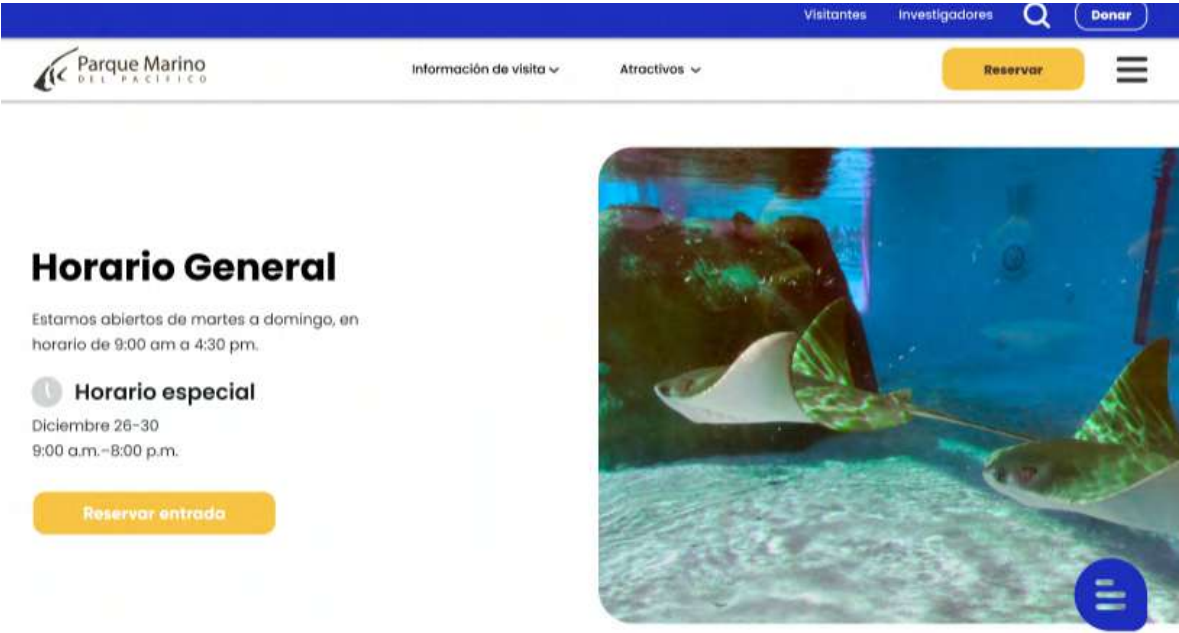
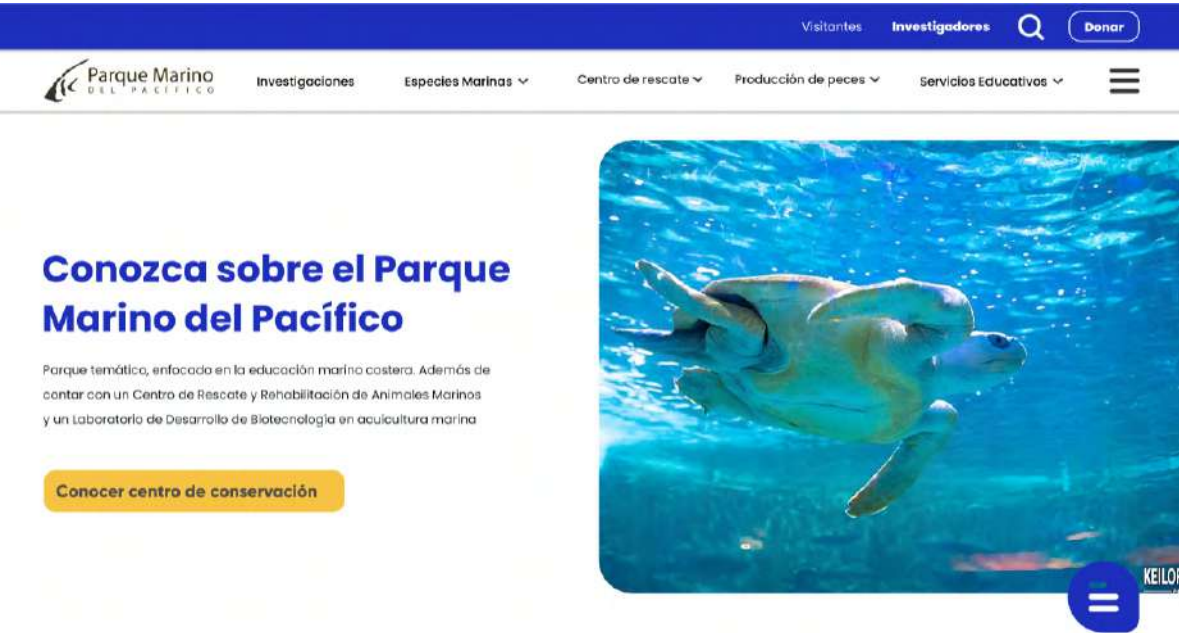
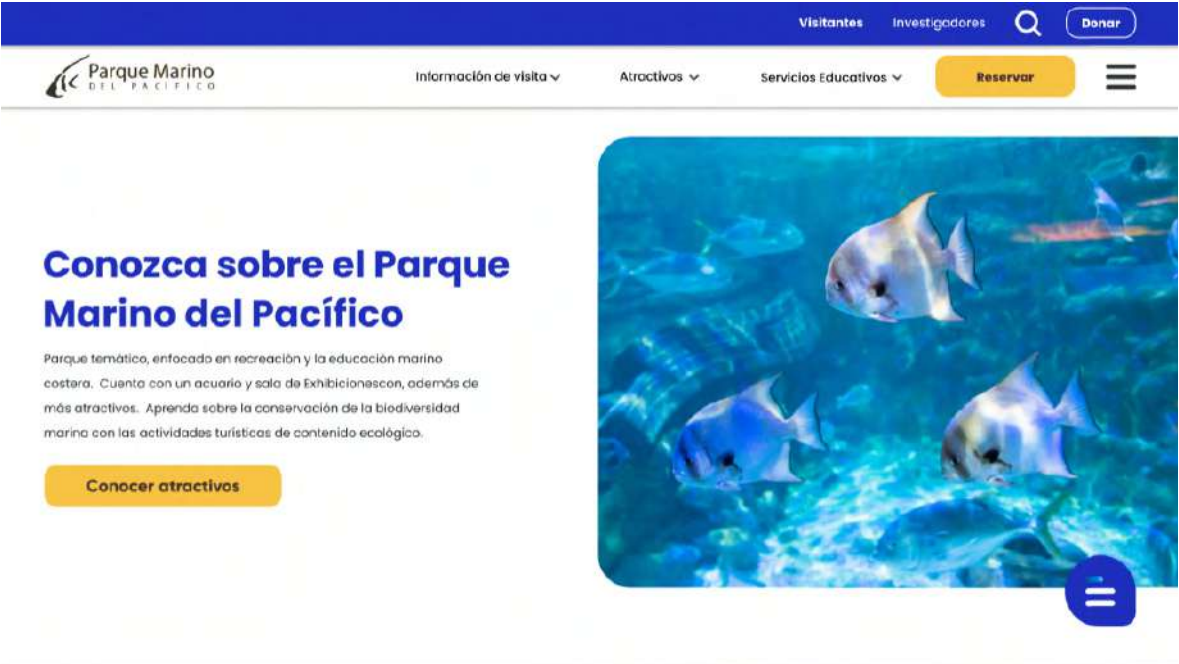


Ya con los resultados de las pruebas de Heurísticas y con base en retroalimentación de los testers, se efectúan las últimas modificaciones en la arquitectura y el mock up, para así obtener la propuesta final con una buena navegación y experiencia de usuario.

Prototipo final:

<https://www.figma.com/proto/p349l739xXp5aWSl8sd4ia/Prototipo-Final-Mar%C3%ADA-Jos%C3%A9-Rodr%C3%ADguez?page-id=670%3A3834&node-id=826%3A30689&viewport=161%2C147%2C0.02&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=824%3A17489&show-prot-sidebar=1>

Prototipo Final



Conclusiones

Con la realización de todas las etapas enfocadas en el análisis de una nueva estructuración de la arquitectura de información se consigue visualizar una mejor navegación entre secciones dentro la interfaz con acciones simples en función de los objetivos propuestos inicialmente. Se logra evidenciar la búsqueda y visualización de la información de manera atractiva y eficiente para el usuario.

Se llegó a una estructuración de información de la interfaz, la cual responde a las necesidades que se dispuso de los usuarios en función de las limitaciones y necesidades de la empresa, conciliando ambas partes de tal forma que se alcanza a una solución más adecuada. Los elementos de interacción incorporadas en el diseño de la interfaz influyen tanto en la navegación y experiencia de los usuarios al utilizar el sitio, haciendo a este más amigable e intuitivo al realizar las diferentes tareas.

La plataforma ofrece la información tanto de recreación y aprendizaje de manera simple para conocer los distintos ejes de acción que ofrece el parque, por medio de uso de recursos visuales y con material conciso y llamativo de los distintos atractivos que ofrecen.

En tanto, a los perfiles de las user persona se logró identificar los más representativos de los posibles usuarios del sitio web, en torno a la similitud entre las necesidades analizadas de los perfiles. En consecuencia, se llevó a cabo agrupaciones de contenido de la página web para que estos sean fáciles de encontrar para cada tipo de usuario.

Recomendaciones

La plataforma web del Parque Marino del Pacífico no es muy conocida en comparación con las redes sociales, incluso al realizar la búsqueda sobre la página por medio del buscador de google esta no aparece, por lo que para una segunda etapa del proyecto sería ideal disponer de un camino para que la plataforma sea adicionalmente conocida como las redes sociales.

Consecuentemente, por políticas institucionales no se presenta los servicios de reserva para grupos individuales, por lo que una futura incorporación de esta permite satisfacer una de las necesidades que representa el usuario turista. Además de posibilitar el medio de pago en línea que se encuentra limitada por seguridad del usuario y la herramienta de WordPress.

Implementar nuevas funciones de interés para los usuarios como la incorporación de videos en vivo de las distintas especies marinas presente en el acuario para una diferente experiencia de aprendizaje de los mismos. En el caso de querer agregar mayor información, es esencial mantener la consistencia de los elementos presentes y la diagramación en las distintas secciones de visita e información de la página, ya que tales elementos influye en el proceso de aprendizaje y su uso de la herramienta.

Referencias Bibliográficas

- [1] "¿Quiénes Somos?", 2019. Disponible en: <http://parquemarino.org/> [Consultado 4 de agosto de 2022].
- [2] F. García "Costa Rica: 92 % más mar que tierra", 2019. Disponible en: <https://www.ucr.ac.cr/noticias/2019/06/07/costa-rica-92--mas-mar-que-tierra.html> [Consultado 4 de agosto de 2022].
- [3] "Océanos - Desarrollo Sostenible". Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/oceans/> [Consultado 5 de agosto de 2022].
- [4] "Todo lo que debes saber sobre Experiencia de Usuario - UX", 2021. Disponible en: <https://www.pragma.com.co/academia/conceptos/guia-de-experiencia-de-usuario-ux-en1111contextos-digitales> [Consultado 21 de junio de 2022].
- [5] "La importancia de potenciar la interfaz de usuario", 2020.. Disponible en: <https://www.rocketlabs.com/es/blog/la-importancia-de-potenciar-la-interfaz-de-usuario> [Consultado 21 de junio de 2022].
- [6] T. V. Ferra. "Biodiversidad Marina: [Concepto, Ubicación, Organismos, Beneficios y Preservación]". EnergiaToday. <https://energiatoday.com/biodiversidad/marina/> [Consultado 5 de noviembre de 2022].
- [7] "Diccionario de la lengua española | Edición del Tricentenario". «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. <https://dle.rae.es/> [Consultado 5 de noviembre de 2022].
- [8] "Diccionario UX - Experiencia de usuario | Saraclip". Experiencia de usuario • Product Owner • Product Manager. <https://www.saraclip.com/diccionario-ux/#:~:text=Interfaz%20de%20Usuario:%20también%20llamada,con%20lo%20que%20se%20interactúa.> [Consultado 5 de noviembre de 2022].
- [9] "Navigation | Desarrolladores de Android | Android Developers". Android Developers. <https://developer.android.com/guide/navigation?hl=es-419> [Consultado 5 de noviembre de 2022].

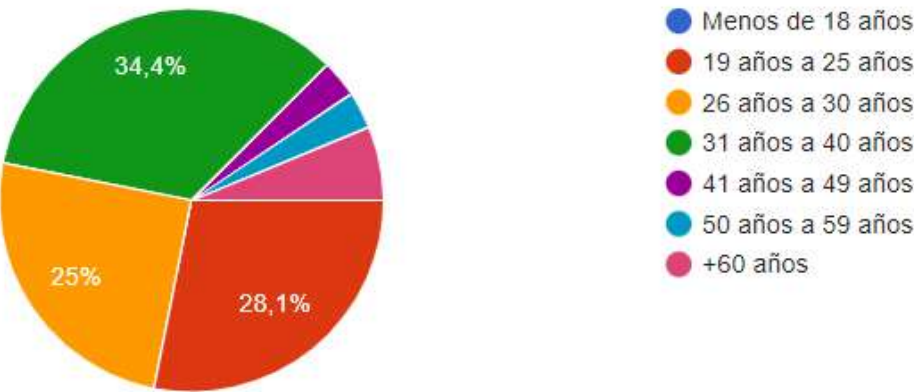
Referencias Bibliográficas

- [9] "¿Qué es frontend? Definición y alcance en diseño web - Onion Studio". Onion Studio. <https://www.onion.st/que-es-frontend/#:~:text=Llamamos%20frontend%20a%20la%20parte,el%20usuario%20final%20pueda%20usarlo>. [Consultado 5 de noviembre de 2022].
- Terminología para páginas web nivel básico". Inoloop. <https://inoloop.com/blog/terminologia-para-paginas-web/> [Consultado 5 de noviembre de 2022].
- [11] "Test de usabilidad: Definición, Objetivos y Resultados • Testapic". Test Utilisateur à distance - Ergonomie et UX des Sites et Apps. <https://www.testapic.com/es/informations-pratiques/actualites/ux-ui/test-de-usabilidad-definicion-objetivos-y-resultados/#:~:text=De%20manera%20general,%20el%20test,molestan%20la%20experiencia%20del%20usuario>. [Consultado 5 de noviembre de 2022].
- [13] "Qué son los "stakeholders" y cómo afectan al diseño de un producto". UNIR. <https://www.unir.net/ingenieria/revista/que-son-los-stakeholders-y-como-afectan-al-diseno-de-un-producto/#:~:text=Los%20stakeholders%20son%20todas%20las,para%20diseñar%20un%20producto%20digital>. [Consultado 5 de noviembre de 2022].
- [14] Hernández-Castro, F. "Metodología para el análisis y diseño de aplicaciones (usability cookbook)". Escuela de Diseño Industrial, Instituto Tecnológico de Costa Rica. Cartago, Costa Rica, 2016. <https://repositoriotec.tec.ac.cr/handle/2238/6776> [Consultado 5 de agosto de 2022].

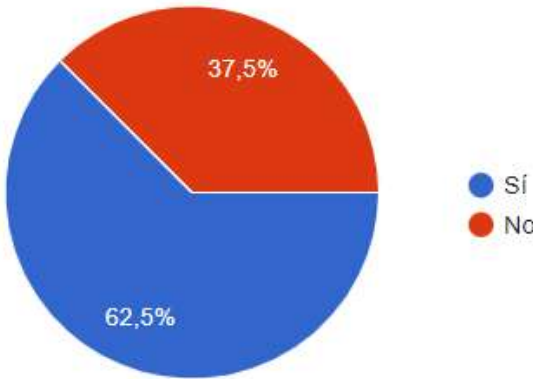
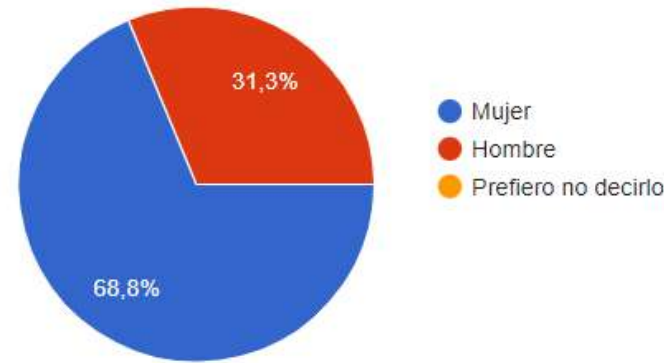
Apéndices

Encuesta análisis de usuario:
<https://forms.gle/M8jawbPhjtKnbe6q7>

- El grupo de 19 a 25 años 6 de 9 conocen la página (66,6%)
- El grupo de 26 a 30 años 5 de 7 conocen la página (71%)
- El grupo de 31 a 40 años 8 de 11 conocen la página (72,7%)
- El grupo de 41 a 49 años no conoce la página
- El grupo de 50 a 59 años no conoce la página
- El grupo de más de 60 años 1 de 2 conoce la página

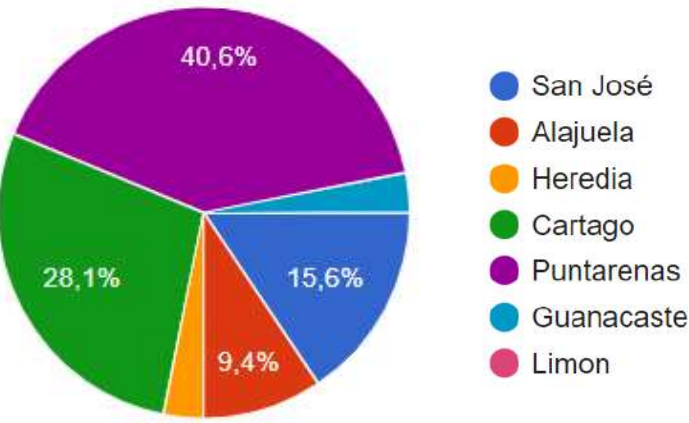


- El 60% de las mujeres conocen la página
- El 60% de los hombres conocen la página
- El grupo de 19 a 25 años 6 de 8 conocen la página (75%)
- El grupo de 26 a 30 años 4 de 5 conocen la página (80%)
- El grupo de 31 a 40 años 4 de 6 conocen la página (66%)
- El grupo de 19 a 25 años 1 de 1 conoce la página (100%)
- El grupo de 26 a 30 años 1 de 3 conocen la página (33,3%)
- El grupo de 31 a 40 años 4 de 5 conocen la página (80%)



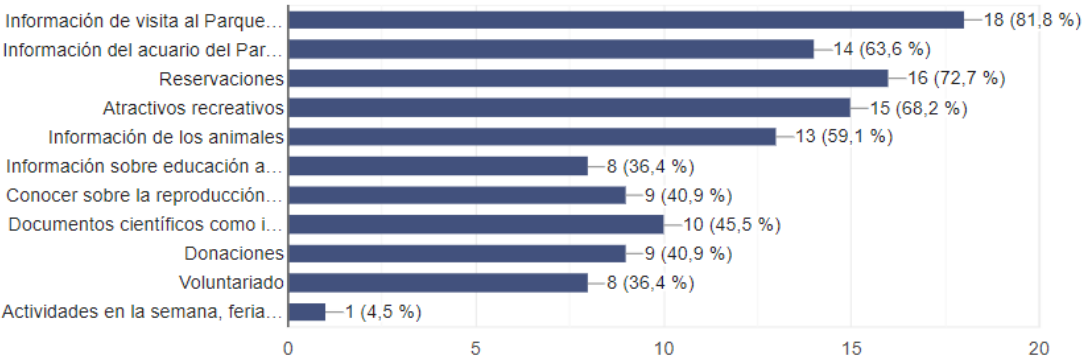
Apéndices

- El grupo de San José 1 de 5 conocen la página (20%)
- El grupo de Alajuela 3 de 3 conocen la página (100%)
- El grupo de Heredia 0 de 1 conoce la página (0%)
- El grupo de Cartago 8 de 9 conocen la página (88,8%)
- El grupo de Puntarenas 7 de 12 conocen la página (58,3%)
- El grupo de Guanacaste 2 de 2 conocen la página (100%)



¿Qué tipo de información busca en la página?

22 respuestas



Copiar

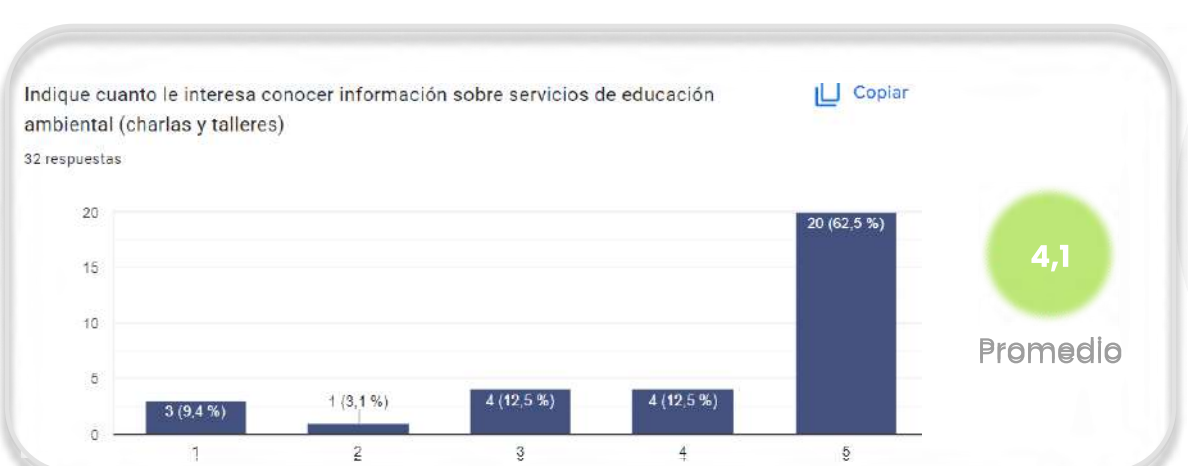
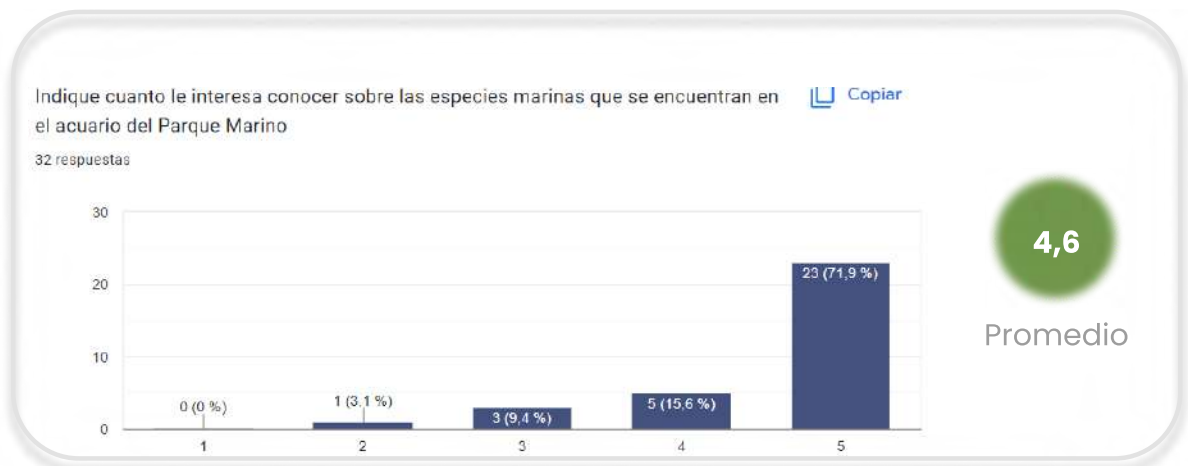
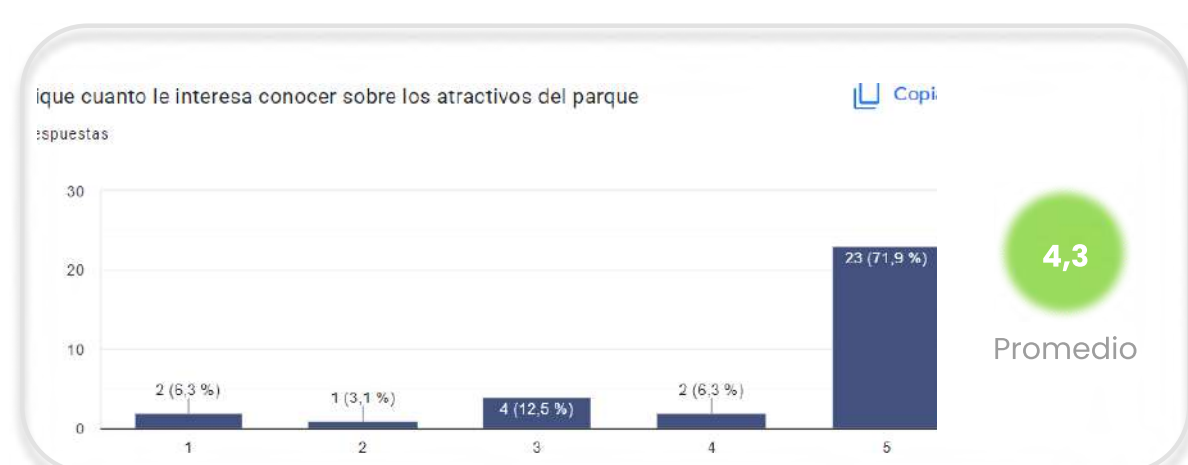
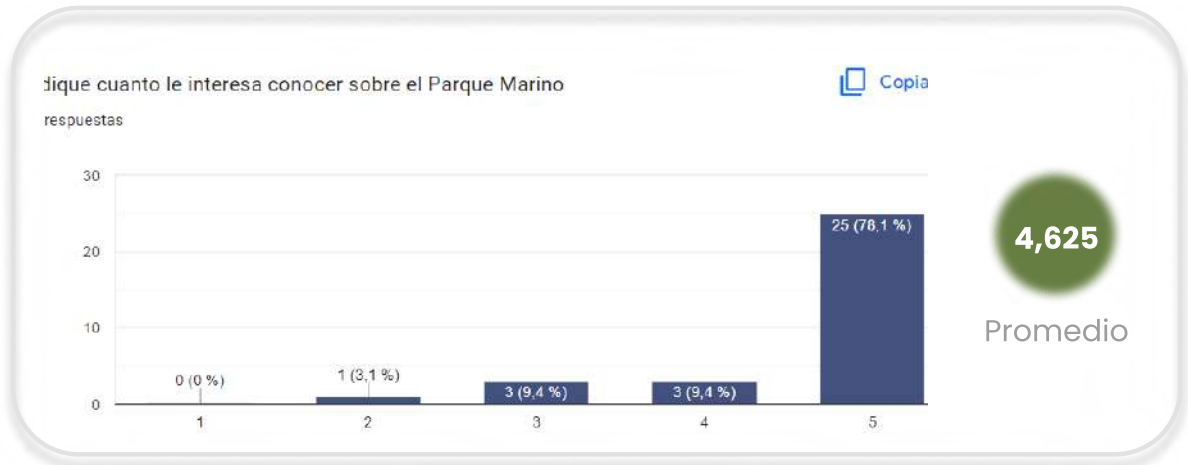
19 años a 25 años	Mujer	Cartago	Estudiante	Sí	Información de visita al F
19 años a 25 años	Mujer	San José	Microbióloga	Sí	Información de visita al F
19 años a 25 años	Mujer	Cartago	Estudiante	Sí	Información de visita al F
19 años a 25 años	Mujer	Cartago	Asistente Administrativa	Sí	Información de visita al F
19 años a 25 años	Mujer	Cartago	Estudiante universitario	Sí	Información de visita al F
19 años a 25 años	Hombre	Cartago	Estudiante universitario	Sí	Información de visita al F
31 años a 40 años	Mujer	Puntarenas	Docente	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Mujer	Alajuela	Bióloga Marina	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Mujer	Puntarenas	Administrativo	No	Información de visita al P
31 años a 40 años	Mujer	Alajuela	Contadora	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Hombre	Alajuela	Administrador	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Hombre	Puntarenas	Administrador	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Hombre	Puntarenas	Administrador Financiero	Sí	Información de visita al P
26 años a 30 años	Mujer	Puntarenas	Guía de turismo	Sí	Información de visita al F
26 años a 30 años	Mujer	Puntarenas	Ama de casa y estudiante	Sí	Información de visita al P
26 años a 30 años	Mujer	Guanacaste	Economista	Sí	Información de visita al F
26 años a 30 años	Hombre	Puntarenas	Turismo	Sí	Información de visita al P
+60 años	Mujer	Cartago	Cocinera	Sí	Información de visita al F

Info visita

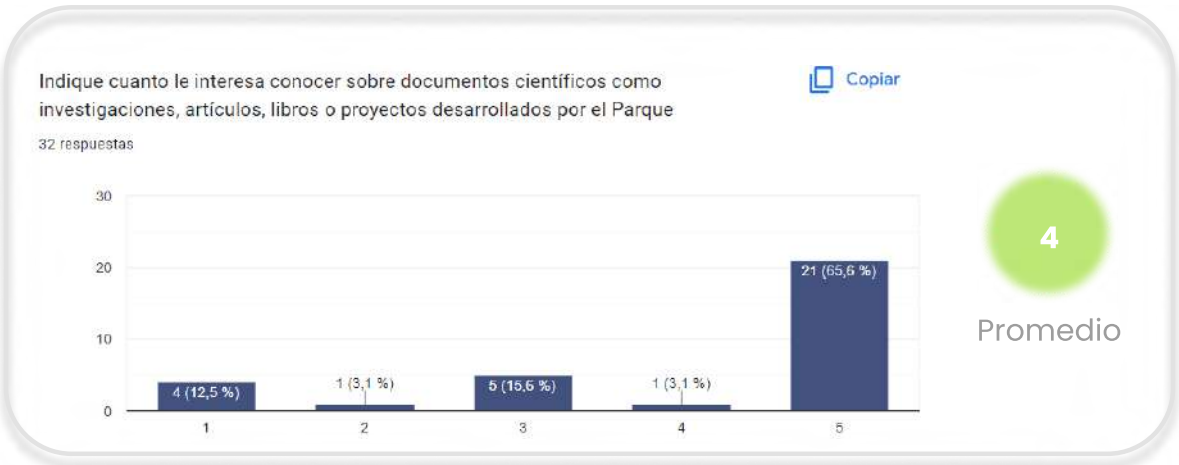
26 años a 30 años	Mujer	Puntarenas	Ama de casa y estudiante	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Hombre	Puntarenas	Planificación económica	Sí	Información sobre educa
26 años a 30 años	Mujer	Guanacaste	Estudiante	Sí	Documentos científicos c
31 años a 40 años	Mujer	Alajuela	Bióloga Marina	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Hombre	Puntarenas	Administrador	Sí	Información de visita al P
19 años a 25 años	Mujer	Cartago	Estudiante	Sí	Información de visita al P
26 años a 30 años	Hombre	Puntarenas	Turismo	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Mujer	Puntarenas	Administrativo	No	Información de visita al P
31 años a 40 años	Hombre	Alajuela	Administrador	Sí	Información de visita al P
31 años a 40 años	Mujer	Alajuela	Contadora	Sí	Información de visita al P

Info Documentos

Apéndices



Apéndices



Apéndices

¿Qué cosas cree que le hace falta?

21 respuestas

- Organización y mejor jerarquía
- aprender más sobre animales, reservas, la página web no influye en mi interés por visitar el parque
- Mejorar la apariencia, corregir erroees
- Imagenes de niños disfrutando del lugar(mas variedad)
- Horarios, precios y metodología de los talleres
- Más imágenes
- Muy completo
- Que se pudiera reservar en la página con formularios en línea, sólo de llenar y enviar. Así como compra de entradas en línea, o de los servicios que ofrece el parque. Sin necesidad de enviar un correo. También debería poder enlazarse con las redes sociales ya que ellos publican constantemente en ella. Que en la web también se pueda ver anuncios de actividades que estén haciendo recientemente como para que la

Sugerencias

11 respuestas

- Accesos y organización del menú mejor estructurado
- que haga que me den ganas de ir al parque
- Imágenes actualizadas, información reciente
- Campañas publicitarias por medios de comunicación y Facebook
- Es un lugar para disfrutar en familia, debería de tener imágenes de familias que han disfrutado del parque, de niños felices por los animales que tienen.
- Pagina muy bien echa
- Enfocarse mucho en el porqué del parque, porque no me queda claro de sí es algo beneficiario o lucrativo.
- El Parque Marino suele estar haciendo actividades constantemente de educación ambiental, ofreciendo espacios para actividades de gastronomía, celebración de días festivos, actividades de limpieza en playa, tiene proyectos de investigación, proyectos turisticos con comunidades como isla Venado, incluso el

Apéndices

Resultados Card Sorting:

https://miro.com/welcomeonboard/TkJleXc4UIRpalhUTVBBNWpJMEhab00zWHd5YTg2Z3BxZ0NxaFBhN0dNZTRIUUd6cXdUMTIkS3g5RWI5aDd2QXwzMDc0NDU3MzQ2MDgxNjMyMjU5fDI=?share_link_id=607986168761

Totalidad de Wireframes:

<https://www.figma.com/proto/nDUJdyGWyfbk94lnXXjkBL/WIREFRAMES?page-id=670%3A3834&node-id=670%3A3843&viewport=497%2C198%2C0.03&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=670%3A3843&show-protocol-sidebar=1>

MockUp:

<https://www.figma.com/proto/BiTzbMqyNNIJflshaNc2JX/Pruebas-heuristicas?page-id=670%3A3834&node-id=826%3A30689&viewport=122%2C131%2C0.02&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=824%3A17489&show-protocol-sidebar=1>

Prototipo final:

<https://www.figma.com/proto/p349I739xXp5aWS18sd4ia/Prototipo-Final-Mar%C3%ADa-Jos%C3%A9-Rodr%C3%ADguez?page-id=670%3A3834&node-id=826%3A30689&viewport=161%2C147%2C0.02&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=824%3A17489&show-protocol-sidebar=1>

