

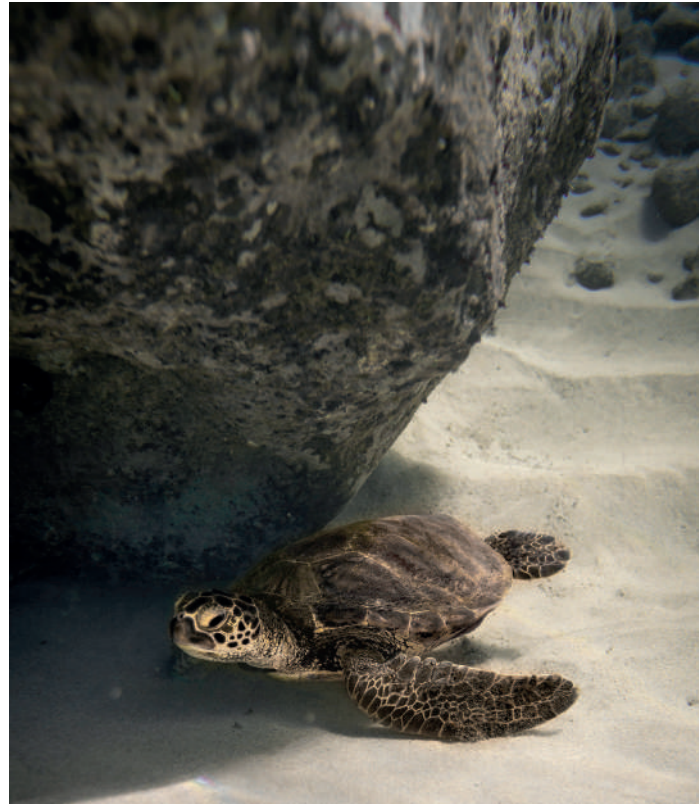
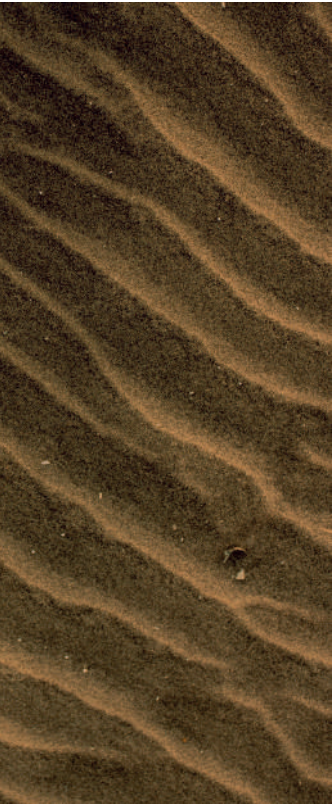
Lucía Navío Pérez

EMAD

# ZOO BCN



EXPLORA  
LA MERAVELLA ANIMAL:  
ZOO DE BARCELONA



Als qui van fer possible aquest projecte,

A Sonia Lunch, Cristina Ramos i Marc Garrido, els nostres mentors i guies en aquest viatge cap a la creació de les nostres aplicacions. Gràcies.

A tu, Oscar, el meu company i suport incondicional, gràcies per ser la meva roca en els moments d'incertesa i per compartir aquest viatge amb mi.

Aquest treball final és un testimoni del meu esforç, de les hores d'estudi, reflexió, i de la passió que li he dedicat. Que aquest assoliment sigui un tribut a la meva perseverança i treball en equip.

Amb gratitud i admiració, Lucía.







# INDEX

FASE ANALÍTICA.....	9-87
- Brífling.....	11-16
- Benchmark i conclusions.....	17-27
- Entrevistes i presentació de conclusions.....	29-56
- Enquestes i presentació de conclusions .....	29-56
- Modelatge d'usuaris i escenaris.....	57-70
- Pregunta de investigació.....	71-76
- Contrabrífling.....	77-80
- Sensemaking.....	81-86
FASE CREATIVA .....	87-139
- Estructura.....	89-94
. Fluxe de navegació.....	95-98
. Sketch (+ test).....	99-104
. Retícula.....	105-108
. Wireframes (+ test).....	109-116
- Moodboard.....	117-122
- Mockup app .....	123-138
FASE PROTOTIPATGE .....	139-155
- Tester.....	141-144
. Tester amb usuaris dels mockups.....	141-144
- Valoració heurística.....	145-154

MEMÒRIA TÈCNICA .....	155-190
- Gràfica .....	155-190
. Brand Manual .....	157-166
. UI Kit .....	167-172
- Mapa de navegació .....	173-176
- Elements: .....	177-190
. Prototip final app (enllaç) .....	179-182
. Landing page (enllaç) .....	183-186
. Conclusions .....	187-190

# BRÍEFING

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024







**QUI FA L'ENCÀRREC?** L'encàrrec ve donat pel Zoològic de Barcelona, un espai que a poc a poc ha deixat de ser únicament lloc d'entreteniment i que avui compleix importants funcions en la conservació d'espècies. A més, ofereix l'opunitat de què les persones, coneguin i aprenguin en primera persona sobre la fauna salvatge.

**OBJECTIU** Actualment el Zoo té una app, però no dóna cap mena d'utilitat dins del museu. S'opta per fer una actualització i una millora interactiva, amb una reestructuració i un altre punt de vista.

**A QUI VA DIRIGIT?** A qui va dirigit (target)El públic objectiu són totes aquelles famílies, grups acadèmics infantils, que volen conèixer, aprendre i sobretot passar-s'ho bé. El públic potencial es refereix en canvi, als grups d'amics (que ja no es consideren infants), que tenen ganes d'experimentar i gaudir d'un dia divertit i amb activitats més enfocades a la seva edat.

**NECESSITATS DE L'USUARI** L'objectiu és crear una app interactiva i essencial, que sigui un complement per a l'exposició, resolgui els problemes bàsics amb els que els usuaris es puguin trobar i, que hi afegixi noves experiències dedicades sobretot a un públic adult.

**Missió:** El Zoo de BCN té com a principal missió intervenir activament en la conservació, la recerca científica i la divulgació de la fauna salvatge i els seus hàbitats naturals.

**Valors fonamentals:** Els valors centrals del Zoo

de BCN són la conservació, l'educació, la recerca i el benestar animal, enfocats a preservar la biodiversitat, educar sobre la importància de la conservació, dur a terme recerques científiques i garantir la cura i el benestar dels animals.

**Visió:** (missió i valors bàsics del Zoo).També té en compte influències externes; participen en 97 programes de la EAZA, de gestió ex-situ d'espècies amenaçades (European Endangered Species Programmes, EEP, i ESB).





**Fase analítica:**

Brífling 16/10

Estratègia 20/11

Abast del projecte 27/11

Sensemaking 11/12

**Fase creativa:**

Estructura i navegació 15/01

Esquelet o wireframes 26/02

Superfície o mockup 01/04

**Fase prototipatge final:**

Prototipatge 06/05

Pressupost 13/05

Promoció /05

Conclusions del projecte 27/05



# BENCHMARK

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





WWF Together és una aplicació de la coneguda ONG ambientalista que, mitjançant històries interactives, ofereix una immersió en les principals característiques d'alguns dels animals més amenaçats i carismàtics del planeta: colla gegant, tortuga marina, elefant, tigre, bisó, ós polar, balena, lleopard de les neus, rinoceront, goril·la, tauró, jaguar, papallona monarca, orangutan, dofí i pingüí.

L'aplicació presenta un disseny minimalista i senzill, que crida l'atenció per la seva simpleza i el seu atractiu gràcies sobretot a la combinació de blanc i negre i, l'harmonia entre tots els elements de cada pantalla. Destaca l'originalitat d'algunes transicions sobre aquestes i, la bona ubicació de cada funció. A més, fa ús de fotografies poc saturades que ajuden a mantenir l'estètica de l'aplicació i amb aquesta, la pau que transmet durant la seva experiència. Per últim, una combinació interessant entre les fotos realistes dels animals i, les seves representacions en forma d'origami.

L'aplicació ens ofereix dues opcions principals:

Símbol en forma d'origami que permet l'accés als diferents animals inclosos. La pantalla inicial de cada espècie, a més d'una imatge, mostra una característica bàsica definidora (per exemple, l'elefant es vincula a la intel·ligència). La informació disponible per a cada animal es presenta en forma de matriu a través de la qual es navega desplaçant la pantalla d'esquerra a dreta o de dalt a baix i viceversa. Alguns dels apartats comuns a les diferents espècies són els relatius a les dades bàsiques, on

s'inclou la població en hàbitats naturals, el pes, la longitud i un mapa amb la distribució; un apartat de fotografies amb accés a informació afegida; vídeos (cal una connexió a internet), on un expert/a narra la seva experiència amb l'espècie (en anglès sense subtítols); principals amenaces; i altres dades, algunes de les quals necessiten la teva interacció directa per poder ser descobertes, que permeten obtenir una visió global sobre l'espècie i la seva situació. A la part inferior dreta podràs veure un signe més sobre fons blau que permet fer un selfie o una fotografia de l'origami o figura de paper corresponent a l'animal que has seleccionat (s'adjunta exemple de l'orangutan) per compartir-lo posteriorment a les xarxes socials.

3 símbols de suma que, a més de permetre't interactuar amb els origamis, et mostra diferents opcions per compartir i donar suport a la tasca de WWF.

La versió de l'aplicació per a dispositius Android incorpora també un apartat de notícies i un mapa de distribució individual on es mostra la distribució de moltes altres espècies.







**-Garamond Premier Light Italic Display**  
**-Redgar Clean**

Durant totes les pantalles, trobem constantment combinacions entre aquestes dos tipografies.

Son totalment diferents en tots els seus aspectes per tant la una com l'altra aporta uns sentits molt característics a l'aplicació: la Garamond Premier Light Italic Display, es una tipografia molt elegant, i molt afí a l'estètica de WWF, tot i així, i tenint en compte qui farà l'us de la futura app pel Zoo, crec que no es funcional ja que no te una lectura gaire fàcil. D'altra banda, trobem la Redgar Clean, una tipografia molt distinta a la primera, pero molt ben aplicada ja que com podem observar, les pantalles son milimalistes i per tant intenten tenir la informació justa, de manera que el pes de la tipografia compensa molt bé aquest fet i, ahora, deixa respirar el disseny.

També tenim les transicions de pantalles, que es fan per mitjà de fotografies sense fons i amb saturacions neutres i, la "home" que ens permet realitzar les diferents accions. (Donant-li a inici, trobem la transició amb fotos d'animals, que et porta directament a la pantalla principal).

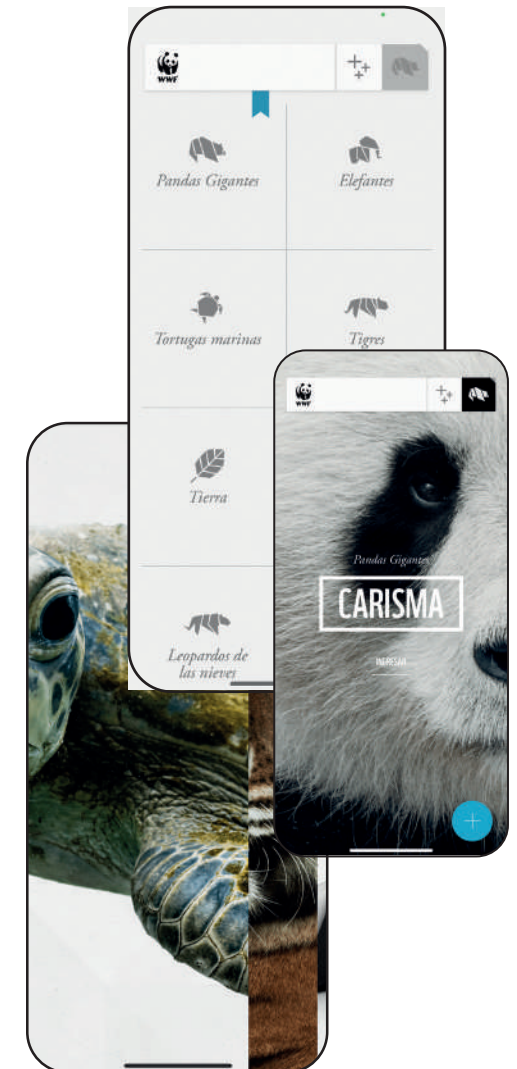
Seguim amb les quatre accions inicials: la primera, que es el logotip de la pròpia app i ens transporta a la primera pantalla per començar una altra vegada el fluxe de navegació. La segona, on tenim els signes de "+", per saber-ne més sobre WWF, la següent, l'origami, en el que surten tots els animals representats

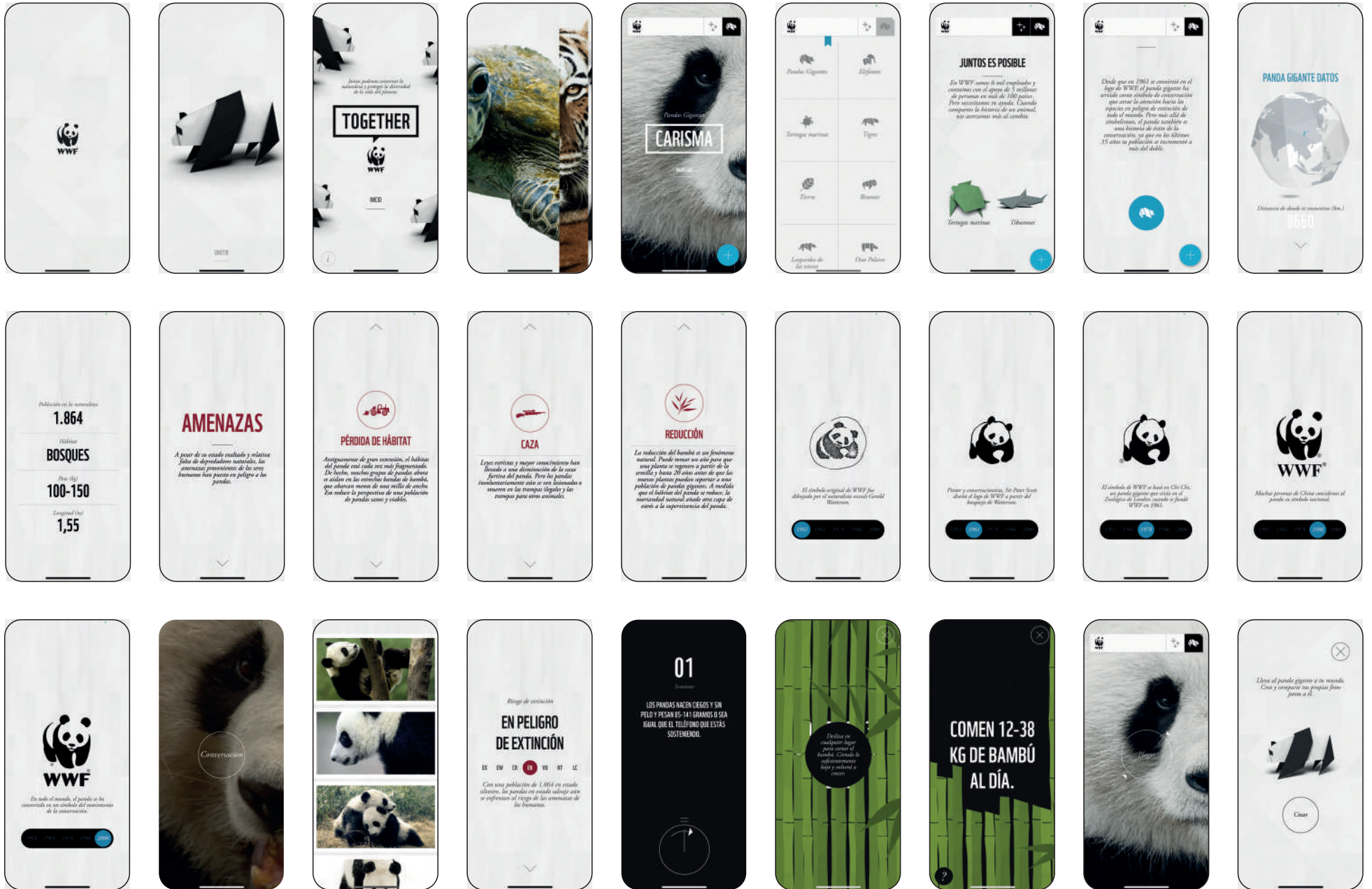
per estriar-ne un i saber-ne més i, per últim, el més de color blau, que fa la mateixa funció que els d'adalt.

Al decórrer la pantalla, et surten els animals com a opcions per saber-ne sobre ells. Durant l'experiència de l'animal que triis, et surten diferents apartats i crida l'atenció el fet que en moltes d'aquestes pantalles hi ha un nivell d'interacció amb l'usuari força gran: desde poder moure el món que surt representat, fins a poder estriar el procés de disseny del logotip de la pròpia app, etc.

El que fa que aquesta aplicació sigui realment excepcional és la seva previsió per a futures innovacions, ja que integra perfectament l'art atemporal de l'origami al paisatge digital. La perspectiva d'ampliar aquesta característica única en una futura aplicació Zoo té un potencial enorme. Els usuaris d'aquesta aplicació es trobarien immersos en una experiència de zoològic virtual que no només educa, sinó que també delecta, gràcies a la representació visualment impressionant i culturalment ressonant del regne animal a través de l'origami.

L'origami serveix com a segell distintiu visual dins d'aquesta aplicació, i encara que en un futur s'apliqui o no aquest segell en concret, s'haurà de buscar un altre que provoqui el mateix efecte.









**BirdNet** és una aplicació per reconèixer espècies d'aus a través del so i va ser dissenyada per un equip internacional interdisciplinari de biòlegs i enginyers a través del finançament d'un projecte europeu. Els servidors són a Alemanya i tenen milions de registres d'àudio dels sons que emeten milers d'espècies d'aus.

Trobem que, la interfície d'usuari és neta i fàcil d'utilitzar, permetent una navegació fàcil. Les imatges d'ocells consten d'una d'alta qualitat que representen diverses espècies per identificar-les fàcilment i, al igual que en el cas anterior, destaquen per utilitzar combinacions entre fotografies reals i representacions creades amb la tècnica de l'origami.

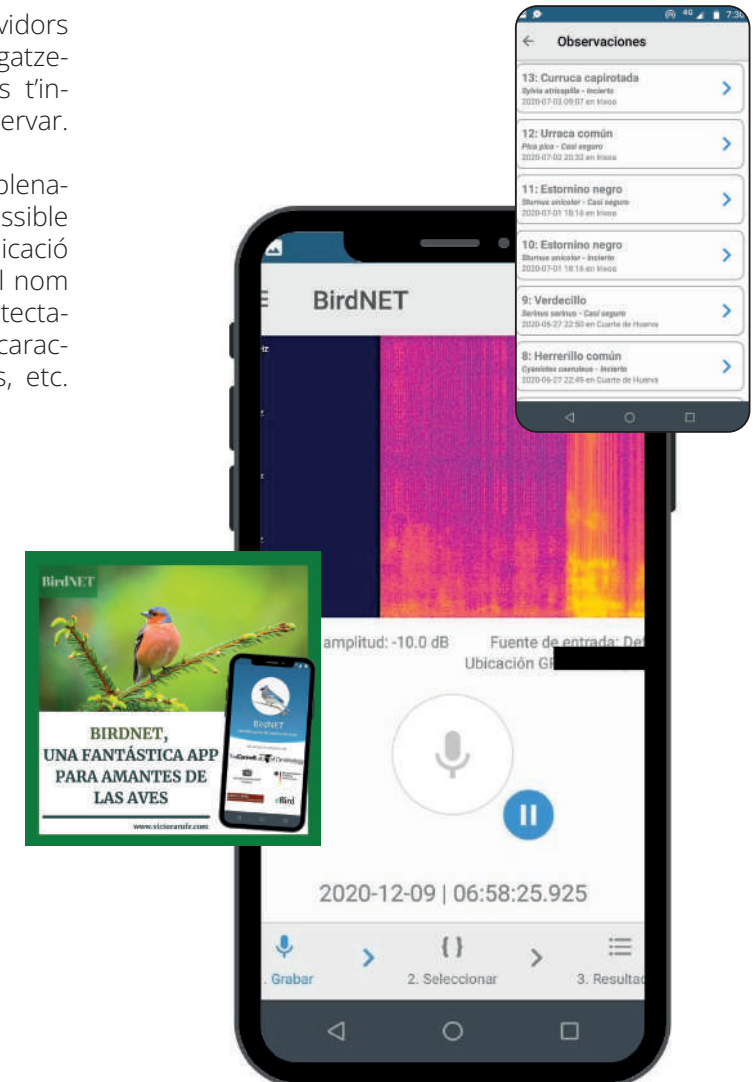
D'altra banda, tenim icones intuïtives per a diferents funcions (enregistrament, reproducció, configuració, etc.) per millorar l'experiència de l'usuari. En quant a l'esquema de colors, està inspirat en la natura, sovint incorporant tons verds, blaus i terrosos per crear una connexió amb el tema de l'observació d'ocells.

El seu funcionament és molt senzill, quan vols reconèixer quina au sobrevola la zona per on passesges n'hi haurà prou amb obrir l'App i donar-li al botó de gravar àudio. Automàticament començarà a registrar els sons de la zona on et trobis i quan detectis que l'ocell ja va emetre el seu so per a l'enregistrament i selecciones dins de l'espectrograma generat la zona on es va registrar.

Posteriorment prems la tecla -Analitzar- i l'apli-

cació enviarà aquest àudio als seus servidors perquè es contrasti amb tots els emmagatzemats. La seva xarxa de neurones artificials t'indicarà quina és l'espècie que vas observar.

Si el so no és gaire bo o no coincideix plenament amb cap espècie t'indicarà que és possible que sigui una determinada au. És a dir, l'aplicació sempre et dirà amb més o menys certesa el nom d'una espècie. En fer clic sobre l'espècie detectada podràs veure'n el nom comú i científic, característiques i hàbitat, fotografies, altres sons, etc.



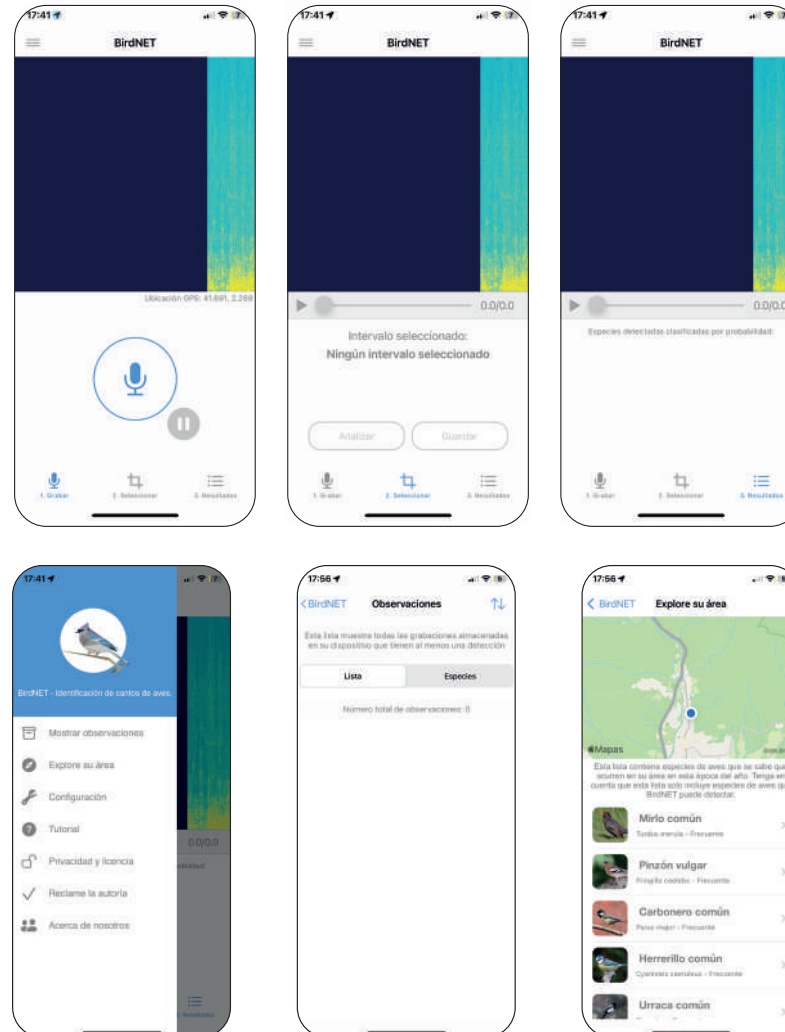


Es tracta d'una aplicació sencilla tant pel contingut, com per les accions i pel seu disseny, per això, només fa ús d'una tipografia: la **Corporate S WGL Regular**.

En entrar a l'aplicació trobem directament tres funcions, que recullen l'objectiu principal de l'app: 1 poder grabar el cant d'un ocell, 2 seleccionar la part de l'audio en la que canta i 3, els resultats de quins ocells canten així.

Ens trobem amb una app que fa ús tant d'un menú hamburguesa com d'una tagbar. En el primer cas, veiem que s'utilitza per les accions principals, en canvi el segon sistema està dirigit a accions secundàries encara que molt originals; sobretot en els dos primers punts on trobem les observacions de les grabacions emmagatzemades al dispositiu i que tenen al menys una detecció. Aquest em sembla un aspecte super pràctic, ja que existeix una jerarquia de funcions i per tant, una facilitat més o menys grans per segons quines.

Es tracta d'una aplicació simple i fàcil d'entendre, amb un objectiu clar, algo que m'agradaria que la meua futura app tingués. A nivell gràfic, té un estil força seriós que combina bastant amb l'objectiu de l'app però no connecta amb el que seria la meua futura app.



“Es una red social global para aquellos que les gusta compartir imagenes y datos sobre la naturaleza”.

“Nuestra misión es usar la tecnología para conectar la gente a la naturaleza al mismo tiempo que generan datos para la ciencia”.

“Muchos la usan porque quieren registrar lo que ven y aportar información para la investigación científica. Otros la utilizan para identificar lo que están viendo. Nosotros esperamos que esa gratificación instantánea haga que más gente quiera comprometerse a colaborar”.

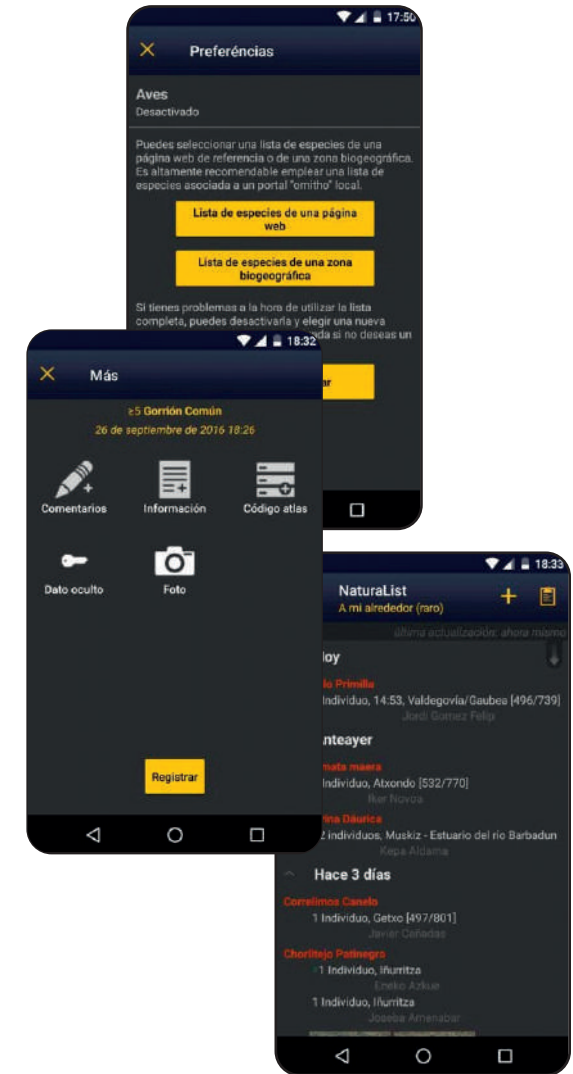
L'aplicació iNaturalist és una de les eines sobre naturalesa més destacades a nivell tecnològic, ja que facilita als usuaris identificar les plantes i els animals que hi ha al seu voltant. Així mateix, compta amb una comunitat de més de 400.000 científics i naturalistes que faciliten l'aprenentatge sobre la flora i la fauna, i compta amb més d'un milió d'usuaris que formen part de la comunitat que han fet prop de 14 milions d'observacions de diferents espècies a tot el món.

Els seus usuaris, una vegada registrats, poden compartir les seves observacions, així com crear dades que serveixen com a insumeixo als científics que treballen per entendre i salvaguardar la biodiversitat a nivell mundial. Dins l'aplicació, les persones també podran descobrir espècies noves i properes, registrar les seves observacions i compartir-les amb la comunitat, a més de seguir projectes conformats per comunitats més petites i amb ciutadans científics apassionats d'un lloc o espècie particular.

A través de fotos, les persones poden saber el nom d'una flor o un animal a qualsevol lloc del món, també poden consultar informació rellevant sobre l'espècie que vulguin. A la data, la informació i la validació de prop de 183.352 espècies ha estat documentada i es troba a disposició dels usuaris.

Aquesta aplicació té un estil molt semblant a l'anterior ja que totes dos estan dirigides a un tema directament lligat a la natura. Per aquest motiu, la interfície d'usuari és molt simple, fent que la navegació, també ho sigui. Veiem que, en aquest cas i a diferencia de les dos aplicacions anteriors, utilitza també fotos realistes d'animals, pero les representacions són il·lustracions tradicionals i no seguint la tecnica d'origamis. També inspirat en la natura, incorpora tons verds, blaus i terrosos. Per últim, tenim icones intuïtius per a diferents funcions (enregistrament, camara, configuració, etc.) per millorar l'experiència de l'usuari.

Gràcies al seu desenvolupament ia la inclusió d'intel·ligència artificial per part dels seus desenvolupadors, l'aplicació és considerada com el Shazam (app per reconèixer cançons) dels animals.





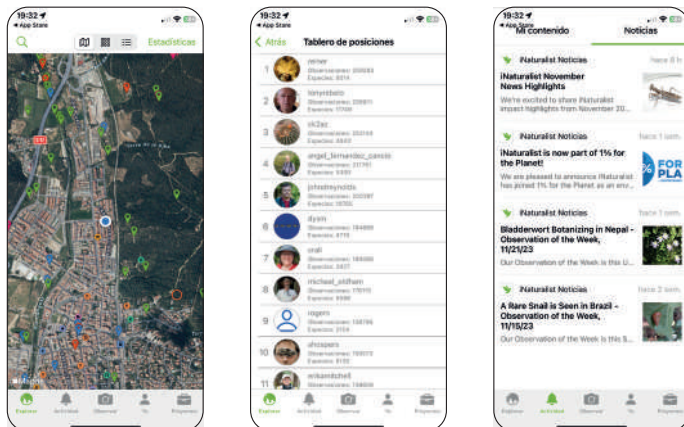
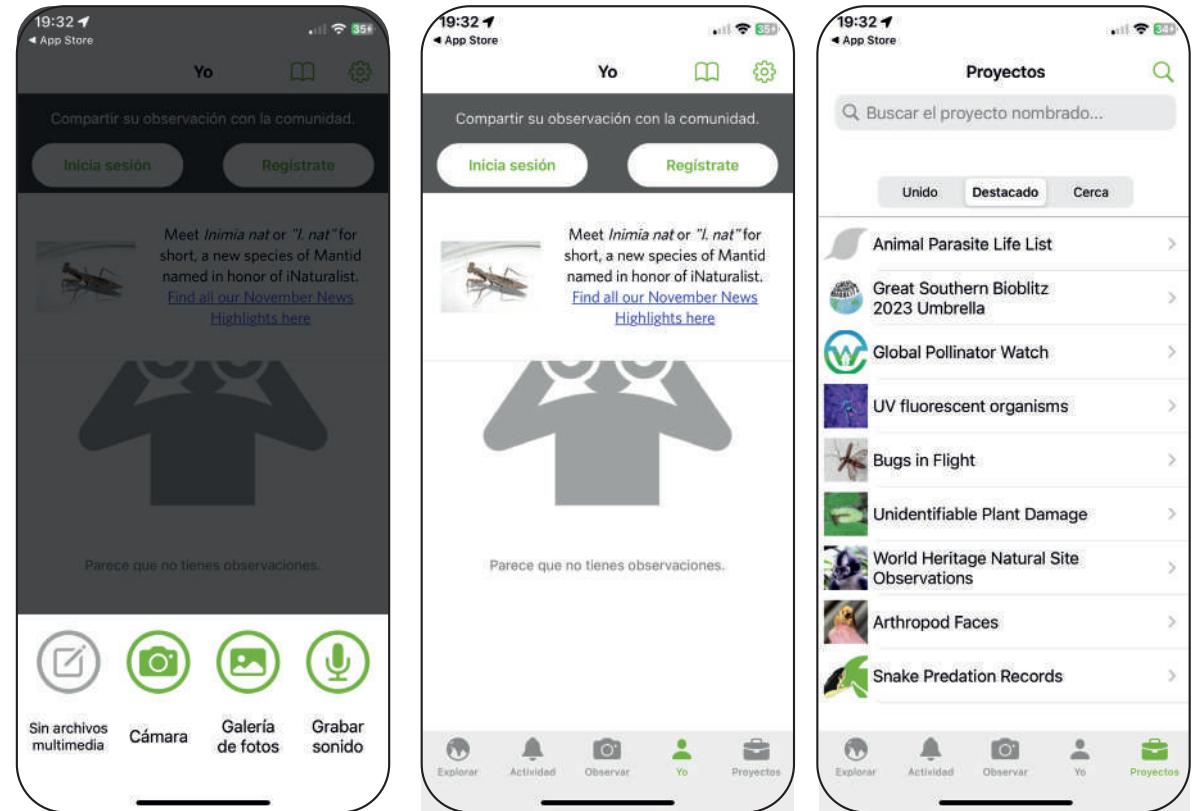


Es tracta d'una aplicació sencilla tant pel contingut, com per les accions i pel seu disseny, per això, només fa ús d'una tipografia: la Corporate S WGL Regular.

L'objectiu principal d'aquesta, es poder identificar l'espècie per mitjà de la càmera. Tot i així, l'app t'ofereix poder identificar-la pel micròfon, pujant una foto feta desde la galeria o, a través de característiques no visuals.

D'altra banda trobem, el teu perfil, els teus projectes.

Dins de la tabbar, també trobem 3 opcions més: la d'explorar dins de la teva ubicació, on de manera vinculada trobem les estadístiques dels perfils que tenen mes observacions d'espècies i, l'activitat de continguts i notícies.





Es tracta d'un joc de trivial que proposa "un desafiament continu on els jugadors s'enfronten en duels per aconseguir els personatges de l'oponent", responent preguntes de sis categories diferents sobre cultura general.

L'objectiu general del joc és obtenir els sis personatges de la roda; cada personatge representa una de les categories de preguntes: geografia, història, art i literatura, ciència i tecnologia, entreteniment i esports. El primer jugador a reunir els sis personatges serà el guanyador de la partida. Cada partida tindrà un màxim de 25 rondes.

Per ajuntar els personatges caldrà contestar correctament tres preguntes del tema referent del personatge o es pot desafiar el contrincant per obtenir el seu personatge. Després d'escollir l'idioma i al teu contrincant, gires la roda perquè surti una categoria, quan surti, pots escollir entre tornar a jugar la roda fent servir els teus "tirs" o jugar.

L'App utilitza una estètica molt cridanera, per aquest motiu, fa us de colors saturats que aporten a la plataforma un sentit estimulants i divertit. Els personatges ficticis son representats amb un estil infantil pero dinamic per aportar-li una explosió de matisos i alegria animada! Aquesta aplicació de curiositats és una festa visual, submergeix els usuaris en un calidoscopi de colors i personatges infantils animats que ballen per la pantalla, creant una atmosfera d'aprenentatge lúdic. La paleta de colors és una celebració de la saturació, amb vermells, blaus, grocs i verds atrevits que destaquen

amb energia. El fons irradia amb un degradat dinàmic, transició perfectament entre tons vius, creant un teló de fons visualment estimulants per als personatges animats. Els propis personatges són un conjunt capritxosos de criatures simpàtiques, cadascuna amb personalitat. Des d'animals animats fins a objectes inanimats alegres, aquests personatges acompanyen els usuaris al llarg del seu viatge de trivia, afegint un toc d'encant a cada pregunta i resposta. Els seus moviments són fluidos i atractius, donant vida a l'aplicació amb una sensació de joc. Els elements interactius es destaquen amb contorns brillants i efectes brillants, que animen els usuaris a explorar i participar. Els botons i les icones responen amb animacions animades al tactant que tota la interfície se senti dinàmica i sensible. El text es presenta amb un tipus de lletra lúdic, que garanteix la llegibilitat sense comprometre la sensació general de diversió.

A mesura que els usuaris avancen a través del trivial, el fons evoluciona, passant per un espectre de colors per coincidir amb els temes canviants o els nivells de dificultat. Això no només afegeix un element de sorpresa, sinó que també manté l'experiència visual fresca i emocionant.

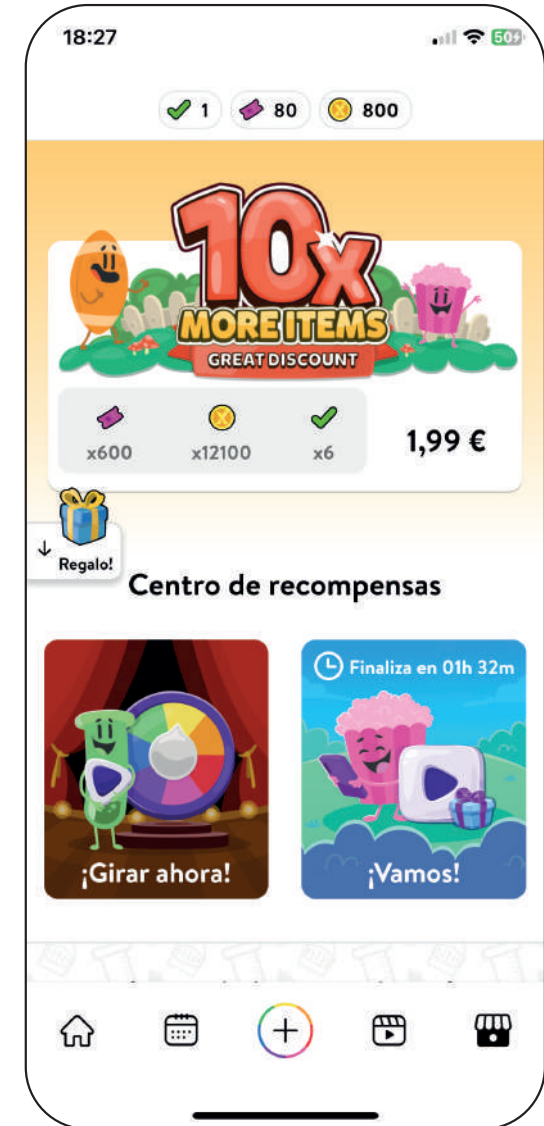
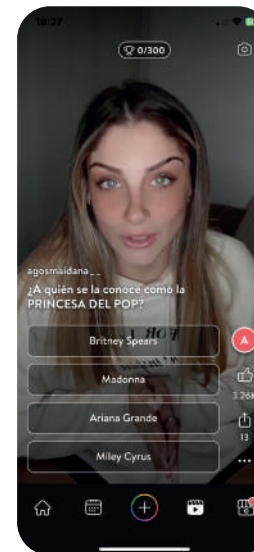
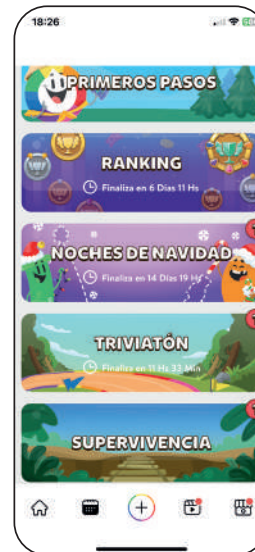
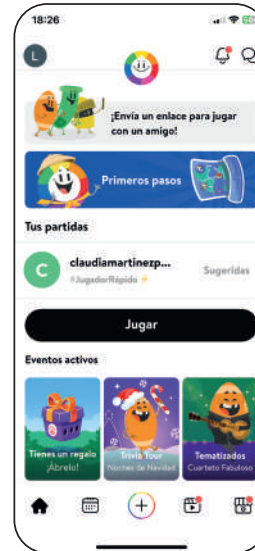
En conclusió, Preguntados és una simfonia de color i animació, creant un entorn atractiu i agradable per als usuaris, especialment els nens. Els aspectes gràfics de l'aplicació estan dissenyats amb cura perquè l'aprenentatge sigui una experiència visualment encantadora, on cada pregunta és una oportunitat per submergir-se en un món de curiositat vibrant.





Com podem observar, es una aplicació que per l'estil sembla divertida, ja que utilitza molts colors força saturats i personatges creatius que aporten punts característics a l'app. Fa us de la tipografia Noyh Bold per textos petits, és sencilla i llegible. Per a títols, la Habanera 3Ds, una que destaca més i combina perfectament amb l'estil de l'app en general.

D'altra banda, veiem que utilitza una tagbar en la que es recullen les funcions principals: jugar de forma aleatoria o en contra de l'usuari que pots buscar en una de les opcions que t'ofereixen. També té temàtiques que pots escollir en cada cas, videos explicatius simulant l'app "TikTok" però en relació amb les preguntes que surten al joc, la secció de comprar vides i recompenses per seguir jugant en cas de quedar-te sense i, la "home".



# ENTREVISTES I ENQUESTES

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024







Bon dia, soc Lucía Navío Pérez i estic treballant una futura aplicació basada en la interactivitat que es podria crear en el Zoo de Barcelona.

Per aquest motiu, m'agradaria saber-ne les opinions, els interessos, els gustos, els problemes etc de persones que algun cop han visitat el Zoològic de Barcelona (o un altre), que tenen pensat fer-ho o, que simplement saben com funciona.

Arribat a aquest punt, ara et faré unes preguntes sobre aquest, que posteriorment m'ajudaran a fer la millor aplicació interactiva possible! L'entrevista està plantejada perquè tingui una duració de entre 30-40 minuts, però en tot cas arribarem fins on vulguis.

COMENÇEM!

Primer de tot m'agradaria saber una mica sobre tu. Com et dius, a que et dediques, els teus gustos, les teves aficions... i quin es el teu interès per la vida salvatge i els Zoològics.

Un cop arribat aquí, has anat algun cop a al Zoo de Barcelona? (respuesta) Genial!, Doncs juguem a un joc de memoria: situa't en aquell mateix dia, just en el moment de començar la visita. Com vas movilitzar-te per arribar fins allà? (respuesta) per algun motiu en concret? (respuesta). Amb qui vas anar? (respuesta). En arribar, vas haver de comprar les entrades en taquilla, les portaves en format digital o amb un altre sistema? (respuesta), Perque? creus que tenen un preu just? (respuesta). Un cop dins i, abans de començar l'experiència,

et van proporcionar algun tipus d'informació o, l'opció de caracteritzar la visita amb alguna activitat interessant?(respuesta). Tens coneixements de que existeixi cap activitat dins del Zoo? Com les has conegut? (respuesta). Em pots donar una conclusió de manera resumida sobre aquests primers punts? (les entrades son cares, poques acts, poc suport per part de l'equip del Zoològic...).

Ara ja estem preparats per començar mes profundament el viatge. Com vas decidir per on començar la visita? Feies ús de la senyalètica o et van proporcionar un mapa en físic? (respuesta). Durant l'estància, de quina manera adquiries informació sobre els animals (a més d'observar-los)? Què en penses sobre aixó? Creus que hauria d'haber-hi un sistema més actual per poder aprendre sobre els protagonistes del lloc?

En relació amb aquesta última pregunta i, tenint en compte que la idea de l'entrevista es poder innovar tecnològica-interactivament en el centre a partir d'una app, m'agradaria preguntar-te que en penses d'aquest fet, creus que l'apartat tecnològic ocupa un lloc important en el Zoològic? (respuesta). De quina manera creus que es podria integrar la tecnologia, com ara les aplicacions mòbils o la realitat virtual, perquè la seva visita sigui més atractiva i informativa? (respuesta). Estaria interessat a utilitzar experiències de realitat augmentada (AR) per aprendre més sobre els animals i els seus hàbitats? (respuesta). Quins tipus d'exhibicions o activitats interactives t'agradaria veure al Zoològic de Barcelona per millorar la teva experiència

general?(respuesta). Creus que invertir en aquest aspecte, proporcionaria al públic una experiència més completa? Es podrien crear activitats interactives dirigides a tot tipus de públic? (respuesta).

En la majoria dels casos, els visitants d'aquest espai son nens de entre 5-12 anys. A aquesta edat comença l'etapa de descobrir, aprendre i experimentar. Els Zoològics, haurien de proporcionar aquests fets destacablement, ja que es la unica manera que tenen de poder saber sobre aquests animals i de veure'ls en persona. Què opines dels programes educatius actuals al zoològic?(respuesta). Quins temes o aspectes de la conservació de la vida silvestre us agradaria que es tractessin en programes futurs?(respuesta). Creus que hi ha activitats educatives específiques apropiades per a l'edat que creu que serien beneficioses per als visitants més joves? (respuesta). Creus que hi han oportunitats perquè els visitants tinguin interaccions més properes amb els animals que li resultin atractives? Quins tipus d'interaccions t'interessarien (per exemple, sessions d'alimentació, recorreguts darrere d'escena)? (respuesta). Què opines dels esdeveniments temàtics o tallers al zoològic? Hi ha t temes específics que us agradaria que s'exploressin a través d'aquests esdeveniments? Estaries interessat a participar en tallers o activitats centrats en la conservació? (respuesta). Hi ha alguna característica o iniciativa d'accessibilitat que us agradaria que el zoològic implementés perquè l'experiència sigui més inclusiva per a tots els visitants? Com es pot adaptar el zoològic millor a les necessitats dels visitants amb diferents capacitats u orígens culturals?



Gairebé estem acabant. Com informació adicional, m'agradaria saber si durant la visita, vas fer fotos, vas tenir interès per apuntar-te característiques sobre els animals etc. També les teves sensacions al iniciar, durant i a l'acabar l'experiència i si recomanaries viure-la. Per últim i en resum, hem podríes fer una conclusió general sobre el Zoo de Barcelona?

Ja hem acabat! Moltes gràcies per dedicar-me una part del teu temps i sobretot per les teves respostes!



Bon dia, soc Lucía Navío Pérez i estic treballant una futura aplicació basada en la interactivitat que es podria crear en el Zoo de Barcelona.

Per aquest motiu, m'agradaria saber-ne les opinions, els interessos, els gustos, els problemes etc de persones que algun cop han visitat el Zoològic de Barcelona (o un altre), que tenen pensat fer-ho o, que simplement saben com funciona.

Arribat a aquest punt, ara et faré unes preguntes sobre aquest, que posteriorment m'ajudaran a fer la millor aplicació interactiva possible! L'entrevista està plantejada perquè tingui una duració de entre 30-40 minuts, però en tot cas arribarem fins on vulguis.

COMENÇEM!

Primer de tot m'agradaria saber una mica sobre tu. Com et dius, a que et dediques, els teus gustos, les teves aficions... i quin es el teu interès per la vida salvatge i els Zoològics.

Un cop arribat aquí, has anat algun cop a al Zoo de Barcelona? (no) Doncs, l'entrevista en aquest cas serà una mica diferent però no per això deixarà de ser útil. Ara en comptes de fer-te unes preguntes, jugarem a navegar per primera vegada en dos plataformes digitals relacionades directa i indirectament amb el Zoològic. Això m'ajudará posteriorment a saber com les persones s'adapten a aquest tipus d'aplicacions, quines complicacions hi troben, com es mouen dins d'aquesta, si se senten còmodes amb les funcions...

ENDEVANT!

-WWF: (experiència, apunts, característiques, sensacions, facilitats, inconvenients, complicacions...)



Bon dia, soc Lucía Navío Pérez i estic treballant una futura aplicació basada en la interactivitat que es podria crear en el Zoo de Barcelona.

Per aquest motiu, m'agradaria saber-ne les opinions, els interessos, els gustos, els problemes etc de persones que algun cop han visitat el Zoològic de Barcelona, que tenen pensat fer-ho o, que simplement saben com funciona.

Podries contestar-me a aquesta enquesta? Gràcies!

#### 1. Edat

- 18-22
- 23-29
- 30-37
- 38-45
- 46-99

2. Has visitat el Zoo de Barcelona o t'agradaria fer-ho? SI/NO

3.(En cas de que si) Amb qui vas anar?

3.(En cas de que no) En quina persona/es penses quan et pregunto: amb qui aniries?

4. Per quin motiu vas anar, o per que motiu aniries?

- Curiositat
- Passar el dia

- Conèixer els animals en persona
- Obligació

5. El Zoo et va proporcionar algun tipus d'informació sobre les activitats que podies fer aquell dia?

- Si
- No
- No, les vaig trobar jo a la web

6. Com t'ubicaves pel Zoo o, com ho faries?

- Amb un mapa físic
- Per la senyaletica
- A partir d'un "google maps" adaptat al Zoo

7. Quin sistema vas utilitzar per conèixer informació dels animals?

- Per internet a mida que anavem veient els animals
- Gràcies als rètols d'informació
- No vaig llegir gaire, només observava

8.Vas interessar-te per fer fotos? SI/NO

9. Actualment, la tecnologia i la interactivitat es un factor molt important en el nostre dia a dia. Creus que el Zoològic fomenta aquestes idees? SI/NO

10. En tot cas, t'agradaria veure més tecnologia a l'experiència del zoo? SI/NO

11. Vas utilitzar una aplicació mòbil durant la visita? SI/NO

12. Vas fer alguna activitat interactiva dins del centre, o t'agradaria fer-la? SI/NO

13. T'uniries a tallers o activitats de conservació? SI/NO

14. Creus que crear un sistema d'aprenentatge basat en la interacció amb els protagonistes del Zoo per mitja de la tecnologia, afavoreixeria l'experiència de l'usuari? SI/NO

15. Les teves expectatives sobre el Zoo abans d'anar per primer cop, segueixen sent les mateixes que després d'haver anat? SI/NO

16. Com descriuries l'experiència general per als futurs visitants del Zoo de Barcelona? Recomanaries visitar-lo?





Bon dia, soc Lucía Navío Pérez i estic treballant en una futura aplicació basada en la interactivitat que es podria crear en el Zoo de Barcelona.

Per aquest motiu, m'agradaria saber-ne les opinions, els interessos, els gustos, els problemes, etc. de persones que algun cop han visitat el Zoològic de Barcelona (o un altre), que tenen pensat fer-ho o, que simplement saben com funciona.

Arribat a aquest punt, ara et faré unes preguntes sobre aquest, que posteriorment m'ajudaran a fer la millor aplicació interactiva possible! L'entrevista està plantejada perquè tingui una duració d'entre 30-40 minuts, però en tot cas arribarem fins on vulguis.

COMENCEN!

Primer de tot m'agradaria saber una mica sobre tu. Com et dius, a què et dediques, els teus gustos, les teves aficions... i quin és el teu interès per la vida salvatge i els Zoològics. Em dic Carme i, sóc mestra. Porto treballant a l'ensenyament des de l'any 1988. M'encanta llegir i passejar. Sempre m'ha entusiasmat conèixer la vida dels animals, especialment els que viuen al nostre entorn.

Un cop arribat aquí, has anat algun cop al Zoo de Barcelona? Sí. Genial!, Doncs juguem a un joc de memòria: situa't en aquell mateix dia, just en el moment de començar la visita.

Com vas mobilitzar-te per arribar fins allà?

Per algun motiu en concret? Amb qui vas anar? Vaig anar en autocar, amb alumnes i mestres, ja que era una visita escolar.

En arribar, vas haver de comprar les entrades en taquilla, les portaves en format digital o amb un altre sistema? Per què? Les havíem comprat al web, per un motiu de comoditat.

Creus que tenen un preu just? Trobo que el preu de les entrades és una mica excessiu, però entenc que al Zoonos s'hiva sovint, de manera que és comprensible.

Un cop dins i, abans de començar l'experiència, et van proporcionar algun tipus d'informació o, l'opció de caracteritzar la visita amb alguna activitat interessant? Sí, ens van informar una mica sobre com podíem organitzar l'excursió, però suposo que pel fet que érem un centre escolar.

Tens coneixements de què existeixi cap activitat dins del Zoo? Com les has conegut? Sí, al organitzar la sortida amb el cole, vam haver d'informar-nos a partir de la pàgina web.

Em pots donar una conclusió de manera resumida sobre aquests primers punts? (les entrades són cares, poques actes, poc suport per part de l'equip del Zoològic...). La meva impressió personal és que les entrades haurien de ser més econòmiques, manquen activitats en les quals l'alumnat i el públic en general s'engresqui i s'hauria de derivar a un tipus de zoològic més conservacionista, de recuperació d'espècies.

Ara ja estem preparats per començar més profundament el viatge. Com vas decidir per on començar la visita? Volíem veure amb deteniment els grans primats, ja que estàvem fent un projecte sobre aquests animals, i va ser el primer lloc que vam anar.

Feies ús de la senyalística o et van proporcionar un mapa en físic?. Tenia un plànol físic que em van donar al principi de l'experiència, ja que jo havia de ser la guia dels meus nens.

Durant l'estança, de quina manera adquires informació sobre els animals (a més d'observar-los)? Ho feia jo en veu alta a partir de la lectura dels rètols que hi ha a cada espai, ja que en ser tantes persones, era impossible que cadascun dels nens, llegís-s'hi individualment, perquè la informació que es proporciona, no està plantejada perquè moltes persones facin ús a la vegada.

Què en penses sobre això? Haurien d'estar en millors condicions, alguns estan trencats, ratllats, costen de llegir. La lletra hauria de tenir una mida més gran i ser l'apropiada per a les persones amb dislèxia. A més, s'hauria de aplicar a un sistema més gran.

Creus que hauria d'haver-hi un mètode més actual per poder aprendre sobre els protagonistes del lloc? Caldrien punts amb codis QR en tots els espais, rètols en braille i algun holograma.

En relació amb aquesta última pregunta i, tenint en compte que la idea de l'entrevista és poder innovar tecnològica-activament en el cen-



tre a partir d'una app, m'agradaria preguntar-te que en penses d'aquest fet, creus que l'apartat tecnològic ocupa un lloc important al Zoològic? Sí, però és millorable. Hauria de ser força intuïtiu.

De quina manera creus que es podria integrar la tecnologia, com ara les aplicacions mòbils o la realitat virtual, perquè la seva visita sigui més atractiva i informativa? Personal a l'entrada que ajudés a descarregar l'app als visitants. També el préstec de tauletes, amb l'app, que poguessin utilitzar persones amb poc coneixement de les noves tecnologies o amb necessitats especials. La incorporació de les mesures DUA que es fan servir a l'ensenyament seria molt encertada.

Estaries interessat a emprar experiències de realitat augmentada (AR) per aprendre més sobre els animals i els seus hàbitats? Sí, és una molt bona idea.

Quins tipus d'exhibicions o activitats interactives t'agradaria veure al Zoològic de Barcelona per millorar la teva experiència general? Crec que organitzar hologrames sobre l'evolució de les espècies seria una activitat d'aprenentatge molt important, interessant i, original.

Creus que invertir en aquest aspecte, proporcionaria al públic una experiència més completa? Sí, hauria de ser una experiència inoblidable. Es podrien crear activitats interactives dirigides a tota mena de públic? Amb l'assessorament d'especialistes en noves tecnologies, un equip de veterinaris o biòlegs, pedagogs, especialistes en disseny...

En la majoria dels casos, els visitants d'aquest espai són nens d'entre 5-12 anys. A aquesta edat comença l'etapa de descobrir, aprendre i experimentar. Els Zoològics haurien de proporcionar aquests fets destacablement, ja que són l'única manera que tenen de poder saber sobre aquests animals i de veure'ls en persona.

Què opines dels programes educatius actuals al zoològic? Han millorat força al llarg dels anys, però encara es poden ajustar més a l'edat dels infants. No és el mateix un alumne d'15 que un de 4t de Primària.

Quins temes o aspectes de la conservació de la vida silvestre us agradaria que es tractessin en programes futurs? Trobo que estaria bé parlar des d'un punt de vista globalitzat, de la biodiversitat i de l'equilibri entre espècies vegetals i animals. També de l'ús/abús dels plàstics i del malbaratament de l'aigua.

Creus que hi ha oportunitats perquè els visitants tinguin interaccions més properes amb els animals que li resultin atractives? Ho desconec.

Quins tipus d'interaccions t'interessarien (per exemple, sessions d'alimentació, recorreguts darrere d'escena)? Suposo que no es poden fer per raons de seguretat. De totes maneres estaria bé ajudar a preparar els menús d'alguns animals amb les mesures higièniques adequades.

Què opines dels esdeveniments temàtics o tallers al zoològic? A l'apartat de les famílies són massa infantils, no hi ha activitats

per a adolescents, joves o famílies sense fills. Hi ha temes específics que us agradaria que s'exploressin a través d'aquests esdeveniments? Sí, en l'evolució de les espècies, la sobreexplotació d'algunes espècies terrestres i marítimes. Caldria incloure la importància de les espècies vegetals que proporcionen aliment a la majoria dels animals de les cadenes tròfiques.

Estaries interessat a participar en tallers o activitats centrats en la conservació? Sí.

Hi ha alguna característica o iniciativa d'accessibilitat que us agradaria que el zoològic implementés perquè l'experiència sigui més inclusiva per a tots els visitants? Estaria bé que les persones amb visibilitat reduïda poguessin tocar figures que representin els animals, així com la textura de la pell, escates, plomes ... També seria interessant sentir els sorolls dels animals amb algun sistema d'auriculars.

Com es pot adaptar el zoològic millor a les necessitats dels visitants amb diferents capacitats u orígens culturals? Fent una enquesta on el públic expressi la seva opinió, el que ha trobat a faltar, que no ha trobat adequat...

Gairebé estem acabant. Com informació addicional, m'agradaria saber si durant la visita, vas fer fotos, vas tenir interès per apuntar-te característiques sobre els animals, etc. Sí, vaig fer algunes fotos i l'alumnat va anotar allò que els va cridar l'atenció. També les teves sensacions en iniciar, durant i en acabar l'experiència



**i si recomanaries viure-la.** Tot i que considero que els animals han de viure al seu entorn en llibertat, recomano fer alguna visita al zoo, ja que és la manera de conèixer les diferents espècies animals i fer-les properes al públic en general.

**Finalment i en resum, podries fer una conclusió general sobre el Zoo de Barcelona?** És un espai que ha anat millorant al llarg dels anys. Actualment, caldria una renovació dels espais i de les activitats en general. Hauria d'estar més adaptat a les persones amb dificultats. També trobo necessari donar més importància a la vegetació o dels indrets on viuen els animals, per tal de tenir una visió més globalitzada. A més les noves tecnologies haurien d'afavorir el coneixement de les espècies amb diferents apps o eines digitals.

**Ja hem acabat! Moltes gràcies per dedicar-me una part del teu temps i sobretot per lesteves respostes!**



Bon dia, soc Lucía Navío Pérez i estic treballant en una futura aplicació basada en la interactivitat que es podria crear en el Zoo de Barcelona.

Per aquest motiu, m'agradaria saber-ne les opinions, els interessos, els gustos, els problemes, etc. de persones que algun cop han visitat el Zoològic de Barcelona (o un altre), que tenen pensat fer-ho o, que simplement saben com funciona.

Arribat a aquest punt, ara et faré unes preguntes sobre aquest, que posteriorment m'ajudaran a fer la millor aplicació interactiva possible! L'entrevista està plantejada perquè tingui una duració d'entre 30-40 minuts, però en tot cas arribarem fins on vulguis.

COMENCEN!

Primer de tot m'agradaria saber una mica sobre tu. Com et dius, a què et dediques, els teus gustos, les teves aficions... i quin és el teu interès per la vida salvatge i els Zoològics.

Hola, em dic Yanet Melero Gracia i tinc 45 anys. Actualment treballa a Leroy Merlin, en un dels departaments de visites, és a dir, soc comercial. Tinc una filla de 5 anys i soc mare soltera. El que més m'agrada és passar temps amb ella i sempre fer-la feliç. No tinc molta experiència en quant animals salvatges ni gaire coneixement però no esta de mes aprendre coses noves.

Un cop arribat aquí, has anat algun cop al Zoo de

Barcelona? Sí, recentment vaig visitar el Zoo de Barcelona amb la meva filla de 5 anys, i va ser una experiència divertida pel fet que la meva nena, va disfrutar coneixent de prop per primera vegada els animals.

Genial!, Doncs juguem a un joc de memòria: situa't en aquell mateix dia, just en el moment de començar la visita. Com vas mobilitzar-te per arribar fins allà? Per algun motiu en concret? Amb qui vas anar? En arribar, vas haver de comprar les entrades en taquilla, les portaves en format digital o amb un altre sistema? Per què? Creus que tenen un preu just? Un cop dins i, abans de començar l'experiència, et van proporcionar algun tipus d'informació o, l'opció de caracteritzar la visita amb alguna activitat interessant? Tens coneixements de què existeixi cap activitat dins del Zoo? Com les has conegut? Em pots donar una conclusió de manera resumida sobre aquests primers punts? (les entrades són cares, poques actes, poc suport per part de l'equip del Zoològic...).

Fins al Zoo, vam anar en tren. Tot i que nosaltres agafem el cotxe gairebé per tot, vam pensar que anar allà en ell, no era pràctic, ja que no sabíem on aparcar i, a més, creiem que ens hagués sortit molt més car.

Vam comprar les entrades per mitjà d'un format digital, simplement per la facilitat i rapidesa del procés. Pel que fa als preus, sí que em van semblar una mica cars, però era una experiència especial per a la meva filla, així que vaig decidir que valia la pena.

Una vegada dins, no ens van proporcionar cap in-

formació específica ni opcions per activitats especials. Després de la visita vaig voler informar-me per poder anar un altre dia i, poder gaudir d'una experiència més completa, vaig entrar al web i vaig demanar informació, ja que no entenía molt bé si les activitats que oferien desde la plataforma eren per famílies o només per centres escolars.

En conclusió, mentre la visita va ser divertida pel fet de veure la meva filla emocionada amb els animals, vaig notar algunes àrees d'ampliació per part del zoo. Les entrades podrien ser més assequibles, i la manca d'activitats específiques i informació addicional podria millorar per oferir una experiència més completa. Tot i això, la nostra jornada va ser divertida.

Ara ja estem preparats per començar més profundament el viatge. Com vas decidir per on començar la visita? Feies ús de la senyalística o et van proporcionar un mapa en físic? Durant l'estança, de quina manera adquiries informació sobre els animals (a més d'observar-los)? Què en penses sobre això? Creus que hauria d'haver-hi un sistema més actual per poder aprendre sobre els protagonistes del lloc?

Per començar la visita, vaig decidir seguir la senyalística proporcionada pel Zoo. No vam fer servir un mapa en físic ja que volíem explorar sense un pla fix, i confiar en les indicacions ens va semblar més divertit.

Durant la nostra estada, vam adquirir informació sobre els animals observant-los directament. Va ser una oportunitat perquè a





meva filla descobrís els animals de prop i fes preguntes, però tot i que aquesta aproximació era entretinguda, podria haver-hi un sistema més actual per aprendre sobre els animals i no només textos d'informació que, en el nostre cas, només els podia utilitzar jo.

Considero que la manera tradicional d'observar els animals és única i emocionant, però reconec que un sistema més modern podria oferir més detalls i informació educativa. Les tecnologies avui en dia estan molt presents, sobretot en les noves generacions, i ja que es tracta d'un centre educatiu, crec que es podria modernitzar una mica en aquest aspecte.

En relació amb aquesta última pregunta i, tenint en compte que la idea de l'entrevista és poder innovar tecnològica-interactivament en el centre a partir d'una app, m'agradaria preguntar-te que en penses d'aquest fet, creus que l'apartat tecnològic ocupa un lloc important al Zoològic? De quina manera creus que es podria integrar la tecnologia, com ara les aplicacions mòbils o la realitat virtual, perquè la seva visita sigui més atractiva i informativa? Estaries interessat a emprar experiències de realitat augmentada (AR) per aprendre més sobre els animals i els seus hàbitats? Quins tipus d'exhibicions o activitats interactives t'agradaria veure al Zoològic de Barcelona per millorar la teva experiència general? Creus que invertir en aquest aspecte, proporcionaria al públic una experiència més completa? Es podrien crear activitats interactives dirigides a tota mena de públic?

Sincerament crec que el Zoo no compleix amb les necessitats actuals dels usuaris que el visiten. No innoven tecnològicament ni interactivament en el centre. Crec que això fa que el nivell de satisfacció del públic sigui molt més petit del que podria ser. A més el Zoo de Barcelona té unes característiques de les quals es podria treure profit i avançar molt en molts aspectes.

Creo que l'apartat tecnològic pot jugar un paper significatiu al Zoològic de Barcelona per millorar l'experiència dels visitants. I com hem parlat abans, les aplicacions mòbils i la realitat virtual podrien ser eines poderoses per fer que la visita sigui més atractiva i informativa. Estaria interessada a emprar experiències de realitat augmentada (AR) per aprendre més sobre els animals i els seus hàbitats, ja que això podria fer que la visita sigui més immersiva i educativa.

Pel que fa a exhibicions o activitats interactives, m'agradaria veure instal·lacions amb pantalles tàctils que proporcionin informació detallada sobre els animals per exemple, jocs educatius i fins i tot experiències de realitat virtual que permetin als visitants explorar els hàbitats dels animals.

Creo que invertir en aquest aspecte tecnològic podria proporcionar al públic una experiència més completa, fent la visita més enriquidora i entretinguda. Seria positiu crear activitats interactives dirigides a tota mena de públic, des dels més petits fins als adults, per assegurar-se que tothom pugui gaudir i aprendre durant la seva visita. Així, la integració de la tecnologia podria ser clau per mantenir

el Zoo de Barcelona modern, atractiu i educatiu.

En la majoria dels casos, els visitants d'aquest espai són nens d'entre 5-12 anys. A aquesta edat comença l'etapa de descobrir, aprendre i experimentar. Els Zoològics haurien de proporcionar aquests fets destacablement, ja que són l'única manera que tenen de poder saber sobre aquests animals i de veure'ls en persona. Què opines dels programes educatius actuals al zoològic? Quins temes o aspectes de la conservació de la vida silvestre us agradaria que es tractessin en programes futurs? Creus que hi ha oportunitats perquè els visitants tinguin interaccions més properes amb els animals que li resultin atractives? Quins tipus d'interaccions t'interessarien (per exemple, sessions d'alimentació, recorreguts darrere d'escena)? Què opines dels esdeveniments temàtics o tallers al zoològic? Hi ha temes específics que us agradaria que s'exploressin a través d'aquests esdeveniments? Estaries interessat a participar en tallers o activitats centrats en la conservació? Hi ha alguna característica o iniciativa d'accessibilitat que us agradaria que el zoològic implementés perquè l'experiència sigui més inclusiva per a tots els visitants? Com es pot adaptar el zoològic millor a les necessitats dels visitants amb diferents capacitats u orígens culturals?

Pel que fa als programes educatius actuals al zoològic, considero que han millorat, però encara hi ha marge per ajustar-se més a les edats específiques dels visitants. En programes futurs, m'agradaria que s'abordessin temes d'evolució de les espè-



cies. Crec que hi han molt poques oportunitats d'interacció amb els animals del Zoològic, però crec que hi ha moltes per crear-les. No tinc molta imaginació i ara no se m'acudeix una activitat que encara no existeix però, suposo que m'agradarien activitats que a més de ser divertides, puguin servir per aprendre i, estiguin adaptades a totes les edats i característiques de cada persona.

Després d'haver buscat informació sobre els tallers, considero que està molt dirigit a un públic massa petit, sobretot als centres escolars, de manera que aquests, no els poden aprofitar la majoria de famílies que van pel seu compte. Jo sí que estic interessada en fer tallers i activitats centrats en la conservació.

Suposo que lo normal seria poder adaptar les futures innovacions a les diferents capacitats que poden existir. Estaria bé poder demanar ajut als propis usuaris, saber que els agrada, que no, que els motiva...

Gairebé estem acabant. Com informació addicional, m'agradaria saber si durant la visita, vas fer fotos, vas tenir interès per apuntar-te característiques sobre els animals, etc. També les teves sensacions en iniciar, durant i en acabar l'experiència i si recomanaries viure-la. Finalment i en resum, podries fer una conclusió general sobre el Zoo de Barcelona?

Durant la visita vaig fer moltes fotos a la meva filla gaudint dels moments, però no vam apuntar-nos res. Les meves expectatives sobre el Zoo de Barcelona eren molt més altes que les d'ara,

després d'haver anat. Crec que podria ser una experiència molt més enriquidora si se solucionessin molts problemes com els de les activitats, els preus, les condicions dels animals, etc. Però així i tot i sabent com és el Zoològic, recomano anar-hi almenys un cop a la teva vida, sobretot si tens fills, ja que és l'única oportunitat que tenen de poder passar un dia amb aquests animals.

**Ja hem acabat! Moltes gràcies per dedicar-me una part del teu temps sobretot per lesteves respostes!**



Bon dia, soc Lucía Navío Pérez i estic treballant una futura aplicació basada en la interactivitat que es podria crear en el Zoo de Barcelona.

Per aquest motiu, m'agradaria saber-ne les opinions, els interessos, els gustos, els problemes etc de persones que algun cop han visitat el Zoològic de Barcelona (o un altre), que tenen pensat fer-ho o, que simplement saben com funciona.

Arribat a aquest punt, ara et faré unes preguntes sobre aquest, que posteriorment m'ajudaran a fer la millor aplicació interactiva possible! L'entrevista està plantejada perquè tingui una duració de entre 30-40 minuts, però en tot cas arribarem fins on vulguis.

COMENÇEM!

Primer de tot m'agradaria saber una mica sobre tu. Com et dius, a que et dediques, els teus gustos, les teves aficions... i quin es el teu interès per la vida salvatge i els Zoològics. (respuesta)

Bon dia, em dic Pere Pascual i tinc 28 anys. Soc infermer i m'encanta el meu treball, m'encanta poder ajudar a les persones. M'agrada molt el futbol i soc de l'espanyol. També m'agrada la naturalesa i, els seus habitants salvatges, tot i que no es algo del que tingui molt coneixement, al igual que amb els Zoològics, només he anat un cop.

Un cop arribat aquí, has anat algun cop a al Zoo de Barcelona? Sí, he estat al Zoo de Barcelona.

Genial!, Doncs juguem a un joc de memoria: situat en aquell mateix dia, just en el moment de començar la visita. Com vas movilitzar-te per arribar fins allà? per algun motiu en concret?. Amb qui vas anar?. En arribar, vas haber de comprar les entrades en taquilla, les portaves en format digital o amb un altre sistema?, Perque? creus que tenen un preu just?. Un cop dins i, abans de començar l'experiència, et van proporcionar algun tipus d'informació o, l'opció de caracteritzar la visita amb alguna activitat interessant?(respuesta). Tens coneixements de que existeixi cap activitat dins del Zoo? Com les has conegut?. Em pots donar una conclusió de manera resumida sobre aquests primers punts? (les entrades son cares, poques acts, poc suport per part de l'equip del Zoològic...).

Vaig optar pel transport públic, ja que suposa una responsabilitat menys gran en varies qestions i, per evitar no trobar lloc o, estalviar-me diners en cas de trobar parking o zones verdes. El motiu principal de la meva visita va ser un interès genuí per la vida salvatge i el desig d'experimentar la diversitat d'animals del Zoo de Barcelona. M'acompanyava un grup d'amics que compartien interessos similars per la natura i la conservació.

En arribar, vam comprar les nostres entrades anticipades en format digital per estalviar temps i evitar possibles llargues cues a taquilla. Tot i que els preus de les entrades semblaven raonables per a l'experiència que s'ofereix, en acabar vaig pensar que igual, hagués pagat una quantitat més petita per aquestes. Abans d'entrar al zoo, no hi va haver molta infor-

mació proporcionada, i no vam notar cap activitat o caracterització especial disponible. Hauria estat bé tenir més orientació o elements interactius per millorar la nostra experiència. Un cop dins, vam descobrir unes quantes activitats a través d'un mapa proporcionat pel zoo, però en general, semblava que hi havia un nombre limitat d'esdeveniments o espectacles organitzats, i ens va deixar una sensació una mica insatisfeta. D'altra banda, desconec si existeixen activitats concretes al Zoològic, però suposo que al tractar-se d'un centre que d'alguna manera, té caràcter educatiu, tindran opcions d'activitats i organitzacions dedicades a aquest sector.

En conclusió, si bé el Zoo de Barcelona va oferir una experiència agradable amb la seva diversitat d'animals, la manca d'informació prèvia a la visita i les relativament poques activitats organitzades van deixar marge de millora. El sistema d'entrades digitals era convenient, però seria fantàstic veure més esforços del zoològic per atraure els visitants amb experiències addicionals i el suport de l'equip del zoo.

Ara ja estem preparats per començar mes profundament el viatge. Com vas decidir per on començar la visita? Feies ús de la senyalética o et van proporcionar un mapa en físic?. Durant l'estància, de quina manera adquiries informació sobre els animals (a més d'observar-los)? Què en penses sobre aixó? Creus que hauria d'haber-hi un sistema més actual per poder aprendre sobre els protagonistes del lloc?

Quan els meus amics i jo vam visitar el Zoològic



de Barcelona, vam decidir començar la nostra visita consultant el mapa prop de l'entrada. Volíem tenir una visió general de tot el zoo i planificar la nostra ruta en funció dels nostres interessos. Tot i així, de vegades anavem consultant la senyaletica per ubicar-nos, encara que no era fàcil entendre-la. També vam tenir en compte qualsevol exposició o esdeveniment especial que tingués lloc aquell dia, cosa que no ens va ajudar a decidir el nostre punt de partida ja que la única exhibició que hi havia, era la dels dofins i, s'havia de pagar a part.

Mentre observava els animals era guai, però vaig trobar que la informació addicional sobre ells era una mica limitada. A prop de les exposicions hi havia cartells tradicionals amb dades bàsiques, que tot s'ha de dir, no estaven ben implementades, ja que eren textos força llargs, amb molta lletra i amb una mida molt petita, això em va condicionar a no llegir-me tots els textos i, al desinterés de la informació que hi contenien.

Tot i que el mapa físic i els senyals informatius van ser una mica útils, vam parlar de com un sistema més actual, potser incorporant tecnologia com ara codis QR o una aplicació dedicada, podria millorar l'experiència general. Imagineu tenir accés a feeds en directe, actualitzacions d'esdeveniments i informació més interactiva sobre els animals mitjançant un telèfon intel·ligent. Podria fer que l'experiència d'aprenentatge sigui més atractiva i satisfer les preferències dels visitants experts en tecnologia. Vam pensar que seria una gran idea explorar aquestes millores modernes per a futures visites al zoo.

**En relació amb aquesta última pregunta i, tenint en compte que la idea de l'entrevista es poder innovar tecnològica-interactivament en el centre a partir d'una app, m'agradaria preguntar-te que en penses d'aquest fet, creus que l'apartat tecnològic ocupa un lloc important en el Zoològic? De quina manera creus que es podria integrar la tecnologia, com ara les aplicacions mòbils o la realitat virtual, perquè la seva visita sigui més atractiva i informativa? Estaries interessat a utilitzar experiències de realitat augmentada (AR) per aprendre més sobre els animals i els seus hàbitats? Quins tipus d'exhibicions o activitats interactives t'agradaria veure al Zoològic de Barcelona per millorar la teva experiència general? Creus que invertir en aquest aspecte, proporcionaria al públic una experiència més completa? Es podrien crear activitats interactives dirigides a tot tipus de públic?**

Crec que la integració de la tecnologia pot ser una idea fantàstica per millorar l'experiència dels visitants al Zoològic de Barcelona. L'aspecte tecnològic podria jugar un paper crucial en fer la visita més atractiva i informativa per a tots.

Les aplicacions mòbils podrien ser una eina molt útil per proporcionar informació en temps real sobre els animals, oferint detalls addicionals, curiositats i fins i tot actualitzacions sobre activitats especials o espectacles. La realitat virtual també podria ser una opció emocionant per permetre als visitants explorar els hàbitats dels animals de manera més immersiva.

Estic totalment obert a utilitzar experièn-

cies de realitat augmentada (AR) per aprendre més sobre els animals i els seus hàbitats. Crec que seria una manera innovadora i entretinguda d'educar als visitants sobre la vida dels animals i la importància de la conservació.

Pel que fa a exhibicions o activitats interactives, m'agradaria veure instal·lacions amb pantalles tàctils interactives que proporcionin informació detallada sobre els animals, jocs educatius, o fins i tot simulacions de com interactuen els animals en els seus entorns naturals. Aquesta interactivitat podria millorar significativament la comprensió i l'interès del públic.

Crec fermament que invertir en aquest aspecte tecnològic podria proporcionar al públic una experiència més completa i atractiva al zoo. És important crear activitats interactives que siguin accessibles i interessants per a tot tipus de públic, des dels més joves fins als adults, per assegurar-se que tothom pugui gaudir i aprendre durant la seva visita.

**En la majoria dels casos, els visitants d'aquest espai son nens de entre 5-12 anys. A aquesta edat comença l'etapa de descobrir, aprendre i experimentar. Els Zoològics, haurien de proporcionar aquests fets destacablement, ja que es la unica manera que tenen de poder saber sobre aquests animals i de veure'ls en persona. Què opines dels programes educatius actuals al zoològic? Quins temes o aspectes de la conservació de la vida silvestre us agradaria que es tractessin en programes futurs? Creus que hi ha activitats educatives específiques apropiades per a l'edat que**





creu que serien beneficioses per als visitants més joves? Creus que hi han oportunitats perquè els visitants tinguin interaccions més properes amb els animals que li resultin atractives? Quins tipus d'interaccions t'interessarien (per exemple, sessions d'alimentació, recorreguts darrere d'escena)? Què opines dels esdeveniments temàtics o tallers al zoològic? Hi ha temes específics que us agradaria que s'exploressin a través d'aquests esdeveniments? Estaries interessat a participar en tallers o activitats centrats en la conservació? Hi ha alguna característica o iniciativa d'accessibilitat que us agradaria que el zoològic implementés perquè l'experiència sigui més inclusiva per a tots els visitants? Com es pot adaptar el zoològic millor a les necessitats dels visitants amb diferents capacitats u orígens culturals?

Els programes educatius actuals al Zoològic semblen ser importants per proporcionar als nens una oportunitat de descobrir i aprendre sobre la vida silvestre de manera pràctica. No obstant això, crec que hi ha sempre espai per millorar i innovar en aquests programes per assegurar-se que siguin tant educatius com interactius.

En relació als temes de conservació, m'agradaria veure programes futurs que destaquessin la importància de la conservació de la biodiversitat i els esforços per protegir els animals en perill d'extinció. Explorar temes com el canvi climàtic, la destrucció dels hàbitats i els esforços de conservació exitosos podrien ser aspectes fascinants per als nens.

Pel que fa a activitats educatives específiques per a l'edat, considero que tallers pràctics, sessions d'observació d'animals, i jocs interactius podrien ser molt beneficiosos per als visitants més joves. Això no només els ajudaria a aprendre, sinó que també els mantindria engrescats i emocionats durant la visita.

Sobre les interaccions més properes amb els animals, sessions d'alimentació i recorreguts darrere d'escena podrien ser experiències emocionants i educatives. Aquests tipus d'activitats permetrien als visitants connectar de manera més personal amb els animals i comprendre millor les seves necessitats i comportaments.

Els esdeveniments temàtics i tallers al Zoològic són una gran idea. Explorar temes com la migració d'aus, la diversitat d'insectes o els ecosistemes aquàtics mitjançant aquests esdeveniments podrien ser molt interessants. Estaria definitivament interessat a participar en tallers centrats en la conservació per aprendre com puc contribuir a la protecció de la vida silvestre.

Quant a la inclusió, implementar característiques i iniciatives d'accessibilitat com recorreguts adaptats, informació en formats accessibles i activitats inclusives podrien fer que l'experiència al Zoològic fos més acollidora per a tots els visitants, independentment de les seves capacitats o orígens culturals. La diversitat i inclusió són claus per adaptar-se millor a les necessitats de la variada audiència del Zoològic.

**Gairebé estem acabant. Com informació adi-**

**cional, m'agradaria saber si durant la visita, vas fer fotos, vas tenir interès per apuntar-te característiques sobre els animals etc. (respuesta) També les teves sensacions al iniciar, durant i a l'acabar l'experiència i si recomanaries viure-la. Per últim i en resum, hem podríes fer una conclusió general sobre el Zoo de Barcelona?**

Durant la visita al Zoo de Barcelona, vaig capturar moltes fotos per immortalitzar els moments màgics amb els animals. Sincerament, no vaig prendre apunts, perquè volia disfrutar del que veia físicament allà i, ara que ho penso, hagues estat guai fer-lo, però en el moment, no hi vaig caure.

Les meves sensacions al iniciar la visita estan plenes d'expectació i emoció. L'anticipació de veure animals de tot el món i aprendre sobre la seva vida m'omplia d'entusiasme, tot i que considero que les meves expectatives sobre el Zoo eren molt més altes del que realment, vaig pensar al finalitzar l'experiència.

A mesura que la visita progressava, la interacció limitada i la manca de programes educatius més interactius em va fer desitjar una major participació. Tot i això, la connexió amb la natura i l'oportunitat de veure animals fascinants va fer que l'experiència fos enriquidora.

En acabar la visita, em vaig sentir amb una barreja d'emocions: content per haver vist tanta bellesa animal i alhora amb una lleugera decepció en quant a les condicions dels animals, el fet



de no poder actuar en cap de les exposicions, sentir aborriments en algun moment de la visita... Malgrat això, recomanaria viure l'experiència del Zoo de Barcelona, especialment per als amants de la natura i aquells que volen gaudir d'una jornada agradable amb la família o amics.

En resum, el Zoo de Barcelona ofereix una gran diversitat d'animals en un ambient bonic i natural (tot i que les condicions d'aquests podrien millorar moltíssim), però hi ha oportunitats d'innovació que podrien millorar significativament l'experiència dels visitants, sobretot pel que fa a programes educatius més interactius i activitats enriquidores.

**Ja hem acabat! Moltes gràcies per dedicar-me una part del teu temps i sobretot per les teves respostes!**



Bon dia, soc Lucía Navío Pérez i estic treballant una futura aplicació basada en la interactivitat que es podria crear en el Zoo de Barcelona.

Per aquest motiu, m'agradaria saber-ne les opinions, els interessos, els gustos, els problemes etc de persones que algun cop han visitat el Zoològic de Barcelona (o un altre), que tenen pensat fer-ho o, que simplement saben com funciona.

Arribat a aquest punt, ara et faré unes preguntes sobre aquest, que posteriorment m'ajudaran a fer la millor aplicació interactiva possible! L'entrevista està plantejada perquè tingui una duració de entre 30-40 minuts, però en tot cas arribarem fins on vulguis.

#### COMENÇEM!

Primer de tot m'agradaria saber una mica sobre tú. Com et dius, a que et dediques, els teus gustos, les teves aficions... i quin es el teu interès per la vida salvatge i els Zoològics.

Un cop arribat aquí, has anat algun cop a al Zoo de Barcelona? No, encara que m'agradaria molt anar-hi.

Doncs, l'entrevista en aquest cas serà una mica diferent però no per aixó deixara de ser útil. Ara en comptes de fer-te unes preguntes, jugarem a navegar per primera vegada en una plataforma digital relacionada directa i indirectament amb el Zoològic. Aixó m'ajudarà posteriorment a saber com les persones

s'adapten a aquest tipus d'aplicacions, quines complicacions hi troben, com es mouen dins d'aquesta, si es senten còmodes amb les funcions...

#### ENDEVANT!

El primer que hauràs de fer serà instal·lar-te l'app WWF. Un cop fet aixó, només hauràs d'experimentar i posteriorment explicar-me la teva experiència.

Després de navegar i interactuar per primera vegada amb l'aplicació WWF, he de dir que ha estat una experiència sorprenentment positiva. Les característiques d'aquesta aplicació són realment úniques i en destaquen la seva bellesa, tant per la seva estètica com per les accions que realitza en el món real.

Les sensacions que vaig experimentar van ser d'admiració i consciència ambiental. La facilitat amb què pots explorar la diversitat d'espècies amenaçades i els seus hàbitats fa que l'aplicació sigui molt accessible. Les funcions de "mini jocs" basats en l'origami són no només originals, sinó també entretingudes i educatives.

Tot i aixó, vaig trobar algun inconvenient en la navegació. Algunes icones semblaven conduir al mateix lloc, el que va crear una mica de confusió i complicació inicialment. Tot i aixó, a mesura que vaig fer servir l'aplicació més detingudament, vaig descobrir que, pel que fa, era molt intuïtiva i fàcil de comprendre.

En resum, l'aplicació WWF és una opció molt atractiva per als amants de la natura i la conservació. La seva

estètica encantadora i les seves accions tangibles fan que sigui una eina excepcional per conscienciar i implicar-se en la protecció del nostre planeta. A pesar dels petits inconvenients de navegació, la recomano totalment com a experiència enriquidora.



Bon dia, soc Lucía Navío Pérez i estic treballant en una futura aplicació basada en la interactivitat que es podria crear en el Zoo de Barcelona.

Per aquest motiu, m'agradaria saber-ne les opinions, els interessos, els gustos, els problemes, etc. de persones que algun cop han visitat el Zoològic de Barcelona (o un altre), que tenen pensat fer-ho o, que simplement saben com funciona.

Arribat a aquest punt, ara et faré unes preguntes sobre aquest, que posteriorment m'ajudaran a fer la millor aplicació interactiva possible! L'entrevista està plantejada perquè tingui una duració d'entre 30-40 minuts, però en tot cas arribarem fins on vulguis.

COMENCEN!

Primer de tot m'agradaria saber una mica sobre tu. Com et dius, a què et dediques, els teus gustos, les teves aficions... i quin és el teu interès per la vida salvatge i els Zoològics.

Hola! Em dic María José i tinc 47 anys. Actualment, treballo de netejadora tot i que he estat tota la vida treballant de comercial. M'agrada molt viatjar de forma esporàdica i, el meu hobby preferit és anar al gimnàs. Soc una gran defensora dels animals, per això mai he estat en contra ni a favor dels Zoològics. Des d'un punt teòric, creiem que els Zoos són centres dedicats a la prevenció d'extincions d'espècies (que és el que realment va

començar sent), però des de la pràctica, només veig animals engabiats que no estan en els seus hàbitats naturals i on, els utilitzen com a negoci.

Un cop arribat aquí, has anat algun cop al Zoo de Barcelona? Sí, vaig anar però fa molt de temps. Genial!, Doncs juguem a un joc de memòria: situa't en aquell mateix dia, just en el moment de començar la visita.

Com vas mobilitzar-te per arribar fins allà? Per algun motiu en concret? Amb qui vas anar? En arribar, vas haver de comprar les entrades en taquilla, les portaves en format digital o amb un altre sistema? Per què? Creus que tenen un preu just? Un cop dins i, abans de començar l'experiència, et van proporcionar algun tipus d'informació o, l'opció de caracteritzar la visita amb alguna activitat interessant? Tens coneixements de què existeixi cap activitat dins del Zoo? Com les has conegut? Em pots donar una conclusió de manera resumida sobre aquests primers punts? (les entrades són cares, poques actes, poc suport per part de l'equip del Zoològic...).

Vaig anar farà aproximadament 10 anys. Els meus pares, que viuen a Granada, van venir de visita i, vam voler passar el dia en família i aprofitar perquè la meua filla, que en aquell moment tenia 7 anys, veies els animals en persona. Allà vam anar en transport públic, ja que no disposàvem d'un altre mitjà de desplaçament, encara que si l'haguéssim tingut, haguéssim optat també pel tren, perquè facilita moltes coses.

Les entrades les vam comprar allà ja que en aquell moment, la tecnologia no era tan accessible per a tothom i, ens semblava més fàcil fer-ho tot presencial. No m'enrecordo de quant van costar, però suposo que van ser més econòmiques que actualment.

Recordo agafar les entrades i accedir directament a l'espai, de manera que no, no ens van oferir fer cap activitat ni cap tipus de paper informatiu. Sí que recordo portar una mena de mapa del Zoo a la mà per poder-nos moure per allà i, també saber que hi havia un espectacle de dofins, ja que era molt famós en aquella època, el que passa és que crec que es pagava a part i per això vam decidir no anar-hi. Actualment no tinc ni idea de les activitats que hi ha i, ni tan sols se si n'hi ha, però entenc que ha d'existir un punt d'informació on es troba tota aquesta informació.

En conclusió, puc dir que tenint en compte que vaig anar fa molts anys tot ha canviat molt. Si tornés a anara ara, optaria sense dubte en anar en transport públic un altra cop. D'altra banda si que compraria les entrades per la Web i, les portaria digitals per motius de comoditat. Abans d'anar m'informaria sobre les activitats que es poden realitzar o, intentaria que m'ho expliquessin allà abans de començar.

**Ara ja estem preparats per començar més profundament el viatge. Com vas decidir per on començar la visita? Feies ús de la senyalística o et van proporcionar un mapa en físic?) Durant l'estança, de quina manera adquiries informació sobre els animals (a més d'observar-los)?**



Què en penses sobre això? Creus que hauria d'haver-hi un sistema més actual per poder aprendre sobre els protagonistes del lloc?

Simplement vaig iniciar-la. A mesura que anavem trobant-nos espècies, anavem parant i decidint per on tirar, de vegades miravem el mapa, altres la senyalètica, però realment vam anar molt al nostre aire, en funció del que volíem veure, el que teníem més a prop o, on no hi haguesin tantes persones, ja que a l'hora de saber sobre l'animal, no podíem llegir tots a la vegada la informació. Aquesta estava sobre uns mini cartells on hi havia parrafades sobre cada animal en cada cas, a vegades se'ns feia pessat llegir tant, perquè a mes la meua nena, no aguantava més d'un minut de text, com es normal. Desconec si actualment existeix un altre sistema d'informació, però si no, clar que crec que hi hauria d'existir.

En relació amb aquesta última pregunta i, tenint en compte que la idea de l'entrevista és poder innovar tecnològica-interactivament en el centre a partir d'una app, m'agradaria preguntar-te que en penses d'aquest fet, creus que l'apartat tecnològic ocupa un lloc important al Zoològic? De quina manera creus que es podria integrar la tecnologia, com ara les aplicacions mòbils o la realitat virtual, perquè la seva visita sigui més atractiva i informativa? Estaries interessat a emprar experiències de realitat augmentada (AR) per aprendre més sobre els animals i els seus hàbitats? Quins tipus d'exhibicions o activitats interactives t'agradaria veure al Zoològic de Barcelona per millorar la teua experiència general? Creus que invertir en

aquest aspecte, proporcionaria al públic una experiència més completa? Es podrien crear activitats interactives dirigides a tota mena de públic?

Desconec com es actualment el Zoo però tinc entès (per altres persones) que no ha evolucionat molt. Alguna que altra activitat sobretot per nens però és força igual que fa uns anys. El que sí sé es que van retirar l'espectacle de dofins, el perquè, no. Jo personalment crec que es podrien fer jocs digitals ja que avui dia, es el "xumet" dels nens. Es el que més els hi agrada. Sí que estaria interessada en fer aquest tipus d'activitats.

No se ben bé quina activitat en concret m'agradaria, però crec que utilitzar AR es una acció molt divertida i sobretot segura pels animals, ja que no els afecta en res. Crec que invertint en aquests aspectes, la visita al Zoo molt més d'èxit en tots els sentits.

Per últim, crec que s'haurien de crear activitats per a tot el públic (nens, adults, joves, etc), tenint en compte les edats i, les capacitats de cadascú.

En la majoria dels casos, els visitants d'aquest espai són nens d'entre 5-12 anys. A aquesta edat comença l'etapa de descobrir, aprendre i experimentar. Els Zoològics haurien de proporcionar aquests fets destacablement, ja que són l'única manera que tenen de poder saber sobre aquests animals i de veure'ls en persona. Què opines dels programes educatius actuals al zoològic? Quins temes o aspectes de la conservació de la vida silvestre us agradaria que es tractessin en progra-

mes futurs? Creus que hi ha oportunitats perquè els visitants tinguin interaccions més properes amb els animals que li resultin atractives? Quins tipus d'interaccions t'interessarien (per exemple, sessions d'alimentació, recorreguts darrere d'escena)? Què opines dels esdeveniments temàtics o tallers al zoològic? Hi ha temes específics que us agradaria que s'exploressin a través d'aquests esdeveniments? Estaries interessat a participar en tallers o activitats centrats en la conservació? Hi ha alguna característica o iniciativa d'accessibilitat que us agradaria que el zoològic implementés perquè l'experiència sigui més inclusiva per a tots els visitants? Com es pot adaptar el zoològic millor a les necessitats dels visitants amb diferents capacitats u orígens culturals?

Actualment no se quins programes educatius existeixen al Zoològic. M'agradaria poder tenir un contacte més proper amb els animals, tot i que suposo que això no ho fan per seguretat. Ja que es un lloc centrat en la prevenció d'espècies, m'agradaria poder obtenir informació sobre que podríem fer nosaltres com a ciutadans, per millorar els seus hàbitats naturals.

Es podria adaptar fent que les persones estriesin quines activitats i per mitjà de què, els hi agradaria fer.

Gairebé estem acabant. Com informació addicional, m'agradaria saber si durant la visita, vas fer fotos, vas tenir interès per apuntar-te característiques sobre els animals, etc.(respuesta) . També les teves sensacions en iniciar, durant





i en acabar l'experiència i si recomanaries viure-la. Finalment i en resum, podries fer una conclusió general sobre el Zoo de Barcelona?

En aquell moment vaig fer fotos però molt poques i no vaig anotar-me res perquè vaig anar per passar el dia en família i no per qüestions d'estudi. Recordo anar sense expectatives de cap tipus, al final, ja sabia el que era un Zoo, tot i que si que es veritat que en alguns moments ja no sabiem que fer i, crec que el Zoo es un centre en el que es poden fer moltes coses, però que en aquell moment, encara no estaven implementades. No podria recomanar o no visitar-lo perquè com he dit abans, no se en quin estat està ara, ni els seus canvis, però m'agradaria tornar a anar per poder descobrir-lo

**Ja hem acabat! Moltes gràcies per dedicar-me una part del teu temps i sobretot per les teves respostes!**



D'esprés d'haver creat una serie de preguntes i en conjunt, una entrevista força treballada, he pogut fer un petit estudi sobre les experiències d'alguns dels usuaris que, algú cop han tingut l'oportunitat de poder visitar el Zoològic de Barcelona.

En tot cas, he intentat trobar-ne situacions, edats, sexes, personalitats etc, diferents, per poder intentar entendre el punt de vista de cadascun dels perfils que es poden trobar en centres com aquest. He tingut l'oportunitat d'entrevistar a 5 persones, de les quals 4 han visitat el Zoo i, 1 ha experimentat una aplicació que, posteriorment, formarà part de la meua futura app i on aquesta prova, m'ajudara a saber experiències utilitzant-la, apunts, característiques, sensacions, facilitats, inconvenients, complicacions ...

Entre els 4 entrevistats, trobem moltes situacions i opinions semblants: desde que no van rebre informació per part del Zoo sobre activitats i tallers, a que les seves expectatives abans d'anar per primer cop eren molt més altes que les de després de sortir, que tenen un nivell tecnològic-interactiu molt baix (per no dir inexistent), que els sistemes d'aprenentatge són simples i actualment, poc funcionals, que no s'adapten ni a les noves generacions ni, a les diferents edats que hi poden accedir a les activitats i que els animals es troben en molt males condicions.

És molt interessant notar que, entre els entrevistats, la manca d'informació sobre activitats i tallers oferts pel Zoo és una preocupació comuna. Això suggereix la necessitat d'una millora en la

comunicació dels esdeveniments i oportunitats disponibles. A més, la discrepància entre les expectatives inicials i les experiències reals destaca la importància de gestionar les expectatives dels visitants i garantir que les seves experiències compleixin o superin aquestes expectatives.

La preocupació per part dels 4 sobre les condicions dels animals és un aspecte crític que, tot i que no està directament relacionat amb l'aplicació, destaca la importància d'educar els visitants sobre la conservació i el benestar animal. Això podria ser una àrea a explorar en els continguts educatius de l'aplicació. En resum, tot i que alguns dels problemes assenyalats no estan directament vinculats al desenvolupament de l'aplicació, proporcionen una visió valiosa sobre les preocupacions dels visitants i ofereixen l'oportunitat de millorar l'experiència global al Zoo de Barcelona, tant des de la perspectiva tecnològica com educativa.

Per exemple, també han recalcat molt el fet de les edats. En l'inici del projecte, tenia clar que, l'app aniria destinada únicament a un públic infantil, ja que creia que eren els que més la necessitaven. Després d'aquest estudi i, tenint en compte les respostes sobretot de la Carmen Brañas (docent d'un centre escolar), he pogut veure que els infants, són els que més tallers i activitats tenen i que, al contrari, els adolescents i per suposat els adults, no disposen d'aquestes oportunitats. Tot i així i tenint en compte que dos de les entrevistades han dit que van anar amb els seus fills i que, no van experimentar cap tipus d'activitat i, molt menys interactiva, segueixo te-

nint la idea de dirigir un apartat cap als més petits.

També m'he donat compte, de que no només parlen negativament d'aquests fets, sino que també troben problemes alhora de trobar informació sobre els protagonistes que observen. La majoria de les respostes, em parlen de rètols d'informació molt llarga i amb la lletra petita, cosa que dificulta la lectura i la fa aborrida. A més, aquests tampoc estan pensats per distintes situacions de capacitats en quant a les persones.

D'altra banda, trobem a la Marta Rulduà, que es la entrevistada que mai ha visitat el Zoològic de Barcelona però, que ha fet una gran labor descargantse l'aplicació WWF, l'app de la futura col·laboració amb qui crearé la meua.

Gràcies a aquest experiment he pogut saber les dificultats que comporta l'app en utilitzar-la per primer cop. La Marta ens explica que es una aplicació molt moderna, minimalista i estètica. Diu que es una aplicació molt fàcil però, que tot i així ha trobat que hi ha icones que, sent d'aspecte diferent, et portaven a les mateixes accions, cosa que la va confondre una mica. Per últim, que la informació era clara i que les mini activitats que té el joc, el feien molt original, a l'igual que els origamis.

Finalment, puc dir que les entrevistes (junt amb les enquestes), han sigut un punt d'informació molt important per poder saber les opinions d'alguns usuaris del centre. Això m'ha ajudat a decidir els punts clau per on dirigiré la meua futura app.



Aquí, trobem un seguit de preguntes ràpides, es a dir, una enquesta. Gràcies a aquesta, he pogut obtenir de forma general uns resultats que, posteriorment, m'ajudarán a reedirigir l'aplicació.

Tot i que en el meu cas, les dades personals no tenen molt protagonisme (ja que el Zoo es un espai al que hi acostumen a anar molts perfils), vaig voler saber les edats dels usuaris que, algú cop han anat. Trobem gaire bé un empat entre el sector d'adolescents (18-22) i adults (38-45). Així em porta a intuir que, aquestes franges destaquen considerablement en les visites per uns fets clars.

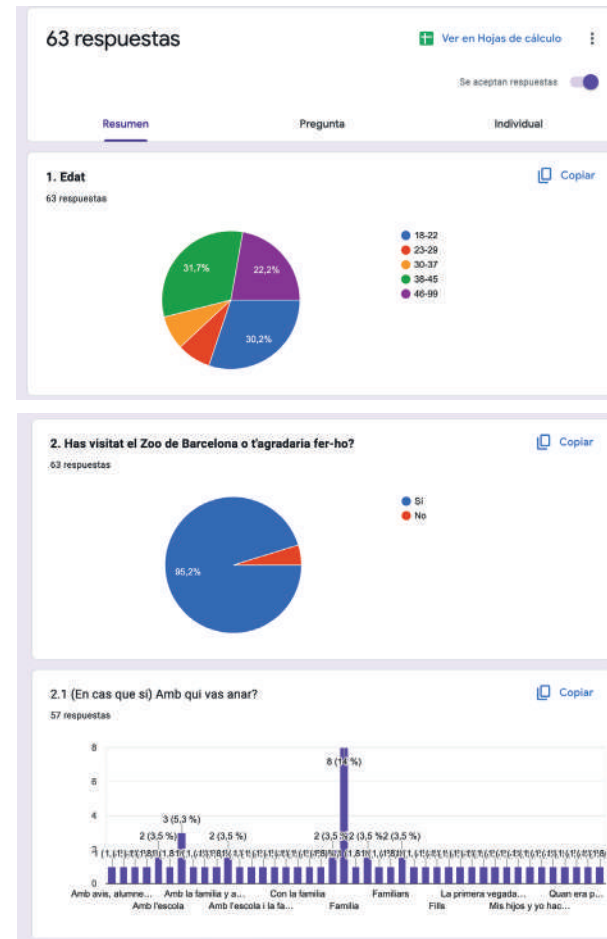
Aquests fets clars, s'afirmen gràcies a la pregunta 2.1 i la 2.2. La majoria de persones de la franja 38-45 anys, i, en gernal totes les respostes, parlen de família. Els adolescents han contestat en varies ocasions que, van anar amb l'escola, fet que em porta a pensar que no van anar amb 18-22 anys, sino de petits, per aquest motiu, considero que hauriem de convertir aquest sector en una franja molt mes reduida: 18-22 = 6-12 anys.

En el que cas de no haver-hi anat al Zoo de Barcelona, vaig crear la pregunta de "amb qui aniries", fet que em reafirma (gràcies a les respostes) la conclusió anterior.

En general, totes aquestes respostes es podrien fusionar en dos: familia i escola i, per tant, arribo a la conclusió de que el Zoològic és, en gran mesura, un espai cultural dedicat a visites familiars i, educatives.

Arribat a aquest punt, em pregunto si amb la meva

futura app, vull treure profit d'això i exprimir les accions en aquests perfils, poder atraure a un públic nou amb innovacions dedicades a la seva edat o, les dos.



**2.2 (En cas que no) En quina persona/es penses quan et pregunto: amb qui aniries?**  
8 respuestas

Amb la meva parella

Parella:

Familia:

Familiares:

Familia y amigos:

La meva filla:

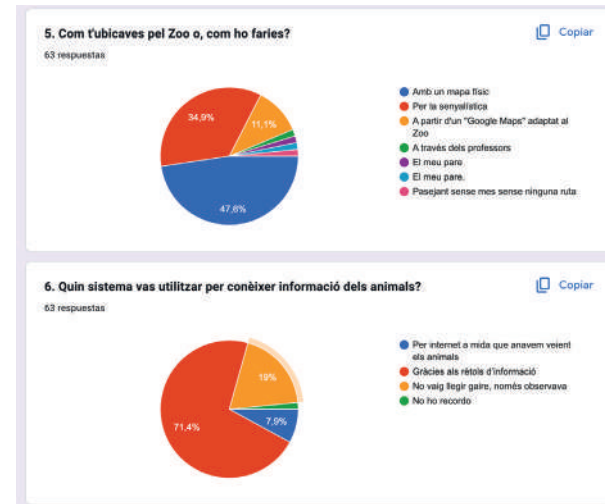
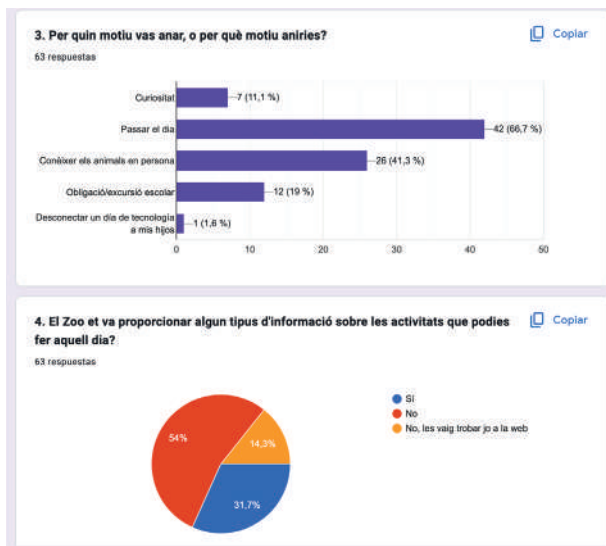
Hijos:

Mi hija:



Aquestes respostes son clau. Veiem que amb un percentatge notable, en la majoria dels casos no van rebre informació per part del Zoo sobre les seves activitats. Amb un 31,7% veiem que sí, i de manera involuntària, penso en les entrevistes, on 3 de les 4 persones que van anar de forma voluntària, no van rebre, mentre que la Carmen, docent d'un centre escolar que va anar amb la classe, sí.

De manera que, de moment, intueixo que, la majoria de les persones de color blau, van anar amb l'escola.



D'altra banda, veiem que les persones prefereixen tenir un element físic abans que un de digital en quant a l'ubicació i això, em desconcerta una mica. Penso que pot ser per rapidesa, per responsabilitat, per comoditat o, simplement per costum. Crec que el tercer cas, el del "Google Maps" podria ser una alternativa molt fàcil i útil, però entenc que es algo nou que, mai ningú ha experimentat allà i que per això no crida l'atenció dels usuaris.

Aquí la resposta es clara: van fer ús dels rètols d'informació, però, al 100%? Tenint en compte les respostes dels entrevistats, on tots i cadascun d'ells em va confirmar que, l'únic sistema d'informació sobre els animals era aquest, era lògic que sortís

guanyadora aquesta resposta. Però tots 4 també, em van explicar que la majoria dels rètols, era impossible acabar-los, ja que eren textos molt llargs que feien que els oients s'acabessin despistant.

La següent resposta més votada va ser la de "només observar". Pot ser degut a l'explicació anterior...?



Ara arribem on aprofunditzem en la tecnologia, tenim respostes molt clares en els quatre cassos.

Actualment la tecnologia ja forma part de tothom en el dia a dia, sobretot de les noves generacions. El ser humà actualment té una tendència a utilitzar un aparell digital en tot cas, ni que sigui per fer fotos. Està clar que, els seus usuaris, pensen que el Zoològic de Barcelona no aplica aquestes característiques al centre i es algo que evidentment, els hi agradaria.

Com demostra l'última resposta i, com es normal, els visitants no van utilitzar cap aplicació mòbil relacionada amb el Zoo durant la seva visita, fet que em sembla totalment normal ja que, tenint en compte que el centre no proporciona cap tipus d'informació a l'inciar la visita i, a la web no promocionen cap app, es normal que no sàpiguen de l'existència d'aquesta.







Sobre les activitats i la interactivitat al centre, també trobem respostes molt clares. La majoria de visitants diu que no va fer activitats, però que si hi existissin, sí que les farien, ja que aquestes millorarien notablement l'experiència dels usuaris. A més, en quant a les expectatives inicials i finals, veiem que guanya amb un 54% que aquestes, no son les mateixes. Poden haver-hi diferents opcions: "no ho són perquè m'ho esperava pitjor", "no ho són perquè m'ho esperava millor". En la següent resposta, trobem les explicacions.



**15. Com descriuries l'experiència general per als futurs visitants del Zoo de Barcelona? Recomanaries visitar-lo?**  
62 respuestas

Si

No

Es una bona experiència per poder conèixer els animals "salvatges" de prop, encara que es lamentable en les condicions que es troben. Cal destacar que el centre hauria de partir d'un caràcter educatiu que, encara no existeix, ja que la idea d'un Zoològic és que hi hagi un aprenentatge considerable a la par que divertit, per aquest motiu crec que s'haurien d'implementar sistemes d'aprenentatge més lligats a les noves generacions.

No ho recomano, quan vaig anar els animals i el zoo en general estava malament cuidat.

Una experiència chula pero poc interactiva

Molt bona pero ara de gran no tornaria.

Mal cuidado

---

**15. Com descriuries l'experiència general per als futurs visitants del Zoo de Barcelona? Recomanaries visitar-lo?**  
63 respuestas

Jo no ho recomanaria, les condicions dels animals són bastant dolentes, a més a més, cada cop hi ha més consciència sobre la situació dels animals en aquests recintes. A banda d'això, el zoo de Barcelona no té cap novetat des que vaig anar fa 20 anys quan era petita. Crec que hi ha altres opcions millors per conèixer i veure animals que no pas en un zoo (reserves d'animals, documentals...)

Bonik

L'experiència de la visita al Zoo et deixarà bocabadat observant comportaments naturals dels animals en el seu mini hàbitat (no natural) que no estem acostumats a veure. Per tant una experiència diferent i molt estimulante pels nens.

Estaria bé més animació infantil sobre els animals i més treballadors donant informació ja que els petits aprenen més didàcticament.

La tecnologia facilitaria a l'hora de buscar informació, sense dubte. Interactuar amb animals amb tecnologia sempre que ells no se'n donen seria increïble.

Sí, recomanaria visitar-lo.

L'experiència per als nens és positiva ja que els apropa a Mon Dels animals que no coneixen. Però personalment, canviaria el lloc de la ciutat per un lloc més saludable i amb millor espai...i animals que puguin adaptar-se sense problemes.

Per últim, trobem la resposta de caràcter més lliure. En concret, 63 respostes de persones diferents, però molt iguals en moltes ocasions i aspectes.

Tot i que hi han diverses opinions, veiem que en la majoria, totes són negatives. Encara que en moltes respostes parlen de fets que no contribueixen directament amb el meu objectiu (tot brut, maltractament, animals en males condicions etc), proporcionen una visió important sobre les preocupacions dels visitants i m'ofereixen l'oportunitat d'intentar millorar l'experiència global al Zoo de Barcelona, tant des de la perspectiva tecnològica com educativa.

Moltes de les respostes parlen de la manca d'innovació i d'evolució en quant a l'experiència, ja que amb el pas dels anys, tot segueix igual, que existeix un estancament en el temps...

En resum, aquesta era la pregunta que, finalment necessitava per saber al 99% les opinions dels visitants d'aquest Zoo. Crec que gràcies a aquest estudi "ràpid", he pogut centrar-me una mica en els seus interessos i en el que el públic espera d'aquest centre.

# USER PERSONA I ESCENARIS



¡Hola! Soy Marta Ruldua, la chica de 20 años que vive en un mundo donde la diversión se encuentra con el diseño y la elegancia. Como diseñadora gráfica publicitaria, mi objetivo personal es fusionar mi pasión por la creatividad con la simplicidad del minimalismo.

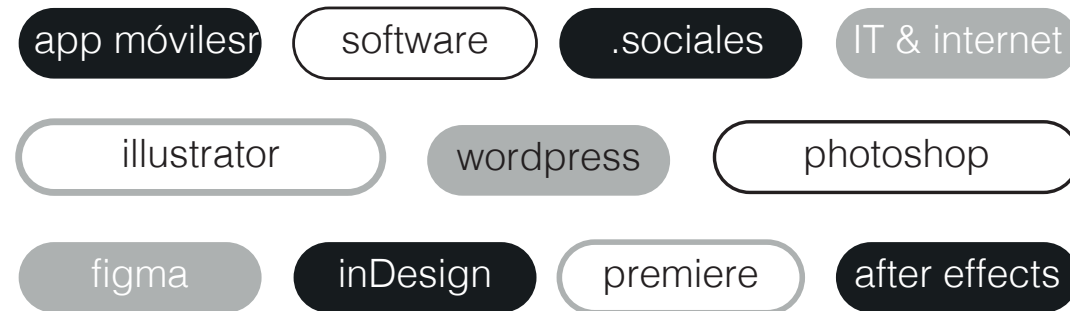
Me encanta la idea de transmitir mensajes impactantes a través de un enfoque limpio y simple. Mi estilo favorito es el minimalismo, donde la belleza reside en la sutileza y la elegancia en cada detalle. Profesionalmente, busco destacar en el mundo del diseño gráfico, explorando constantemente nuevas formas de comunicar de manera efectiva.

Pero la vida no se trata solo de trabajo, ¿verdad? Disfruto al máximo cada momento, rodeándome de amigos y familiares en situaciones llenas de risas y alegría. Para mí, la vida bonita no solo se refleja en el diseño, sino también en la experiencia diaria.

Mi objetivo personal es encontrar el equilibrio entre mi crecimiento profesional y la búsqueda de la belleza en cada aspecto de mi vida. Quiero crear diseños que hablen fuerte con simplicidad y, al mismo tiempo, vivir una vida que resuene con elegancia en cada paso. En resumen, mi camino se teje con líneas limpias, colores suaves y la vibrante alegría de vivir en estilo.



## CULTURA DIGITAL



## APPS FAVORITAS







**EXPECTATIVAS:** Tengo la certeza de que me espera un camino lleno de emocionantes desafíos y sorpresas. Con mi pasión por el diseño gráfico y la publicidad, espero seguir evolucionando profesionalmente, enfrentando proyectos que me inspiren y amplíen mis habilidades creativas.

A nivel personal, sé que habrá mucha fiesta y risas, pero también estoy decidida a aprender a tocar la guitarra y a soltarme en la cocina. Quiero lanzarme a la aventura viajera y conocer nuevas culturas, y seguro que acabaré en algún proyecto voluntario por ahí.

Mi lista de objetivos personales incluye mantenerme activa, leer más libros y, ¡quiero aprender a meditar, a ver si encuentro la paz interior entre tanta locura!

En resumen, me veo diseñando un futuro que mezcla trabajo interesante con diversión, aprendizaje constante y un toque de caos organizado.



**LISTA DE OBJETIVOS:**

- Aprender a tocar un instrumento musical con el fin de poder expresar mi creatividad de una manera diferente.
- Viajar a al menos tres países que diferentes que me permitan explorar nuevas culturas.
- Mejorar en cuanto mis habilidades culinarias, experimentando con recetas de diferentes partes del mundo.
- Incorporar en mi vida una rutina de ejercicio para mantenerme física y mentalmente saludable.
- Cultivar un jardín de plantas y flores para conectarme con la naturaleza.
- Participar en varias actividades de voluntariados para decontribuir positivamente.
- Leer al menos un libro al mes de géneros variados para enriquecer mi conocimiento.
- Aprender un nuevo idioma para poder abrir puertas a nuevas amistades y experiencias y, conocimientos en general.
- Poder vivir nuevas experiencias sobretodo del mundo salvaje.
- Adoptar un perro y ofrecerle una nueva vida feliz.

**LISTA DE PUNTOS DÉBILES:**

- Perfeccionista: Me obsesiono con los detalles, intento siempre buscar la perfección.
- Insegura ante nuevas personas: Al principio, suelo sentirme un poco incómoda con gente nueva. Necesito un tiempo para abrirme.
- Procrastinadora: Aunque amo mi trabajo, solo a veces pospongo mis tareas importantes hasta el último minuto. La presión parece ser mi mejor amiga.
- Auto-crítica severa: Difícilmente reconozco mis propios logros.
- Difícil para decir "no": Por miedo a decepcionar a los demás, a veces me cuesta decir "no" incluso cuando debería.
- Desorganizada con el tiempo: Subestimo el tiempo necesario para algunas tareas.
- Impaciente con la rutina: Me aburro fácilmente con la rutina y siempre estoy buscando algo nuevo y emocionante.
- Autoexigente: Tengo estándares muy altos para mí misma, lo que lleva a sentirme abrumada.
- Adicta al trabajo: A veces me cuesta mucho desconectar del trabajo y, me agobia fácil.



Marta, como siempre, quiere vivir nuevas experiencias y disfrutar de su camino. También, volver a pasar tiempo con sus amigos pero fue algo diferente.

Le encanta la naturaleza y cada día quiere saber más. De hecho, ha pensado en realizar un viaje propicio a África, pero es consciente de que ahora mismo no le es una situación económica excelente, por lo que necesita otra opción.

Su madre es profesora de primera infancia, y no hace mucho, fue de excursión con los niños al Zoo.

Teniendo en cuenta que hace años fue y que su experiencia no fue muy buena, ha decidido darle una segunda oportunidad, y le propone a sus amigos ir.

Uno de ellos, emocionado con la idea, dice que recientemente supo por un anuncio del Zoológico de Barcelona, que para motivar al público joven y adulto a pasarlo bien y poder interactuar, se ha creado una nueva aplicación sobre el centro, que te permite jugar desde una plataforma digital y competir aprendiendo.

Después de saberlo, se han decidido al 100% y en unos días visitarán el establecimiento. Esperan pasarlo muy bien y poder disfrutar de una experiencia enriquecedora y bien preparada por todos.



Hola, soy Alex Vela, un chico de 22 años apasionado por la vida en general. Me encanta sobre todo la fotografía, la pintura y tocar la guitarra.

Mi personalidad es bastante extrovertida y siempre llevo una sonrisa en la cara. Me encanta conectar con la gente y crear momentos especiales. Soy un apasionado del arte, especialmente de la fotografía y la pintura. La música también es una parte fundamental de mi vida. Colecciono vinilos y toco la guitarra.

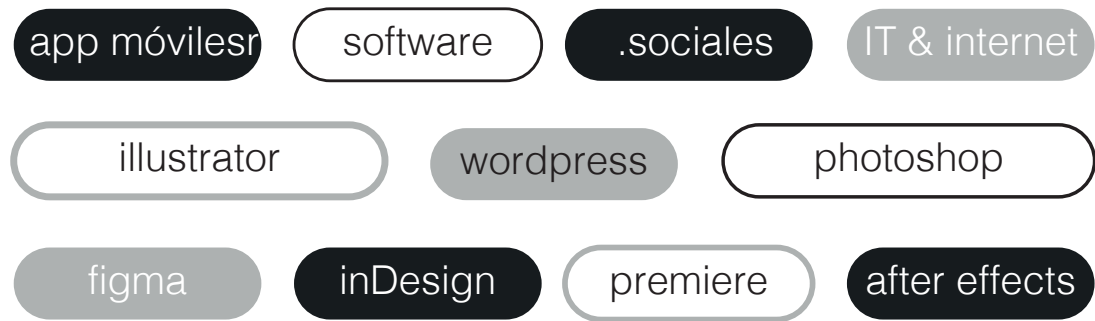
En la universidad, me sumerjo en el mundo de la Comunicación y Medios Digitales. Me fascina la idea de contar historias de manera innovadora, ya sea a través de la escritura, la fotografía o la producción audiovisual. Sueño con crear contenido que deje huella y conecte con la audiencia de una manera única.

Cuando no estoy inmerso en el mundo del arte y la creatividad, me encanta explorar la naturaleza. Desde escalar montañas hasta dar largos paseos por el bosque, encuentro paz y claridad en los espacios abiertos. Desconectarme del bullicio de la ciudad es mi manera de recargar energías y conectarme conmigo mismo.

En cuanto a mis amistades, valoro la lealtad y siempre estoy ahí para apoyar a mis amigos.



## CULTURA DIGITAL



## APPS FAVORITAS







**EXPECTATIVAS:** En primer lugar, en cuanto a mi carrera en Comunicación y Medios Digitales, tengo grandes expectativas. Sueño con trabajar en proyectos que desafíen los límites de la narrativa digital, utilizando la escritura, la fotografía y la producción audiovisual para contar historias que impacten y conecten con la audiencia de una manera única. Espero poder dejar una huella significativa en este campo, contribuyendo con mi creatividad y pasión.

Además, en el ámbito del arte, tengo la esperanza de seguir desarrollándome y creciendo como artista. Quiero explorar nuevas técnicas en la fotografía y la pintura, buscando siempre expresar mi visión del mundo de manera auténtica y emotiva. Aspiro a tener la oportunidad de exponer mi trabajo y compartirlo con el mundo, inspirando a otros a través de mis creaciones.

Por último, espero seguir dedicando tiempo a explorar y conectar con los espacios naturales.



**LISTA DE OBJETIVOS:**

-Avanzar en mi carrera profesional en el campo de la Comunicación y Medios Digitales, buscando oportunidades para crecer y destacar.

-Mejorar mis habilidades artísticas, ya sea en fotografía, pintura o música, dedicando tiempo regularmente a practicar.

-Explorar más la naturaleza y dedicar tiempo a actividades al aire libre, como senderismo, acampar o simplemente disfrutar de la tranquilidad de un entorno natural.

-Cultivar relaciones personales significativas, manteniendo la cercanía con amigos y familiares.

-Cuidar mi bienestar físico y mental, adoptando hábitos saludables.

-Contribuir a la comunidad o a causas sociales que me importan, ya sea a través de voluntariado, donaciones o participación activa en proyectos locales.

-Cultivar mi creatividad y expresión personal, explorando nuevas formas de arte o participando en actividades culturales y eventos que me inspiren.

**LISTA DE PUNTOS DÉBILES:**

-Tendencia a sobrecargarme de trabajo en la búsqueda de avances profesionales, descuidando el equilibrio entre vida laboral y personal.

-Falta de confianza en mis habilidades artísticas.

-Posible falta de tiempo dedicado a actividades al aire libre debido a compromisos laborales o sociales, lo que podría afectar mi bienestar físico y mental.

-Dificultad para establecer límites en las relaciones personales,

-Tendencia a descuidar el autocuidado en momentos de estrés o dedicar poco tiempo a actividades de relajación y cuidado personal.

-Falta de participación activa en iniciativas comunitarias o causas sociales debido a limitaciones de tiempo o motivación.

-Bloqueos creativos o miedo al fracaso que puedan obstaculizar mi expresión personal y desarrollo artístico.

-Resistencia al cambio o a buscar nuevas oportunidades de aprendizaje y crecimiento personal.



Alex lleva una temporada bastante saturado debido a los estudios y su trabajo. Necesita paz, tranquilidad, diversión y experimentar.

Para ello, cree que debe rodearse de personas que le transmitan justamente eso y, sin pensarlo, se le viene a la mente su familia.

Hace mucho tiempo que no pasa tiempo con ellos, y quiere cambiarlo, necesita cambiarlo.

Va a verlos, y les propone hacer un plan, pero no encuentran uno dedicado a todos ellos, (ya que sus hermanos tienen 8 y 14 años).

Su madre, comenta que hace tiempo quiere visitar el Zoo de Barcelona, ya que sus hijos lo visitaron hace muchos años, tanto que hasta el hijo pequeño, aún ni había nacido.

Alex se dispone a buscar información de qué pueden hacer allí. Se da cuenta de que existen diferentes actividades pero la gran mayoría, dirigidas solo a un público demasiado infantil.

Realmente no saben que hacer, ya que al ser una actividad en familia, quieren que todos ellos pasen un día agradable y divertido.

# PREGUNTA DE INVESTIGACIÓ



**1. Quin és el problema que has de solucionar?** El problema a abordar és sobretot la manca d'interacció i participació del públic en el Zoo de Barcelona, especialment entre diferents grups d'edat, a través d'una plataforma digital.

**2. Com puc millorar la interacció i participació del públic en el Zoo de Barcelona, especialment entre diferents grups d'edat, mitjançant una plataforma digital?** Per millorar la interacció i participació del públic en el Zoo de Barcelona, especialment entre diferents grups d'edat, es poden implementar característiques interactives a la plataforma digital, com ara jocs educatius, visites virtuals immersives, animacions AV, mini competicions entre els visitants... i contingut personalitzat que capti l'interès dels usuaris i fomenti la seva participació activa.





### 3. REQUISITS:

- fusionar l'educació + la diversió
- atraure públic de diferents edats
- fomentar la tecnologia + interactivitat en un lloc "salvatge"
- pujar les expectatives
- adaptar les necessitats dels usuaris
- promoure la consciència ambiental i la sostenibilitat
- facilitar la participació activa dels usuaris en activitats de conservació
- proporcionar informació en temps real sobre els animals i les exhibicions
- oferir funcionalitats de planificació de visites i itineraris personalitzats
- incorporar opcions de compartir en xarxes socials per potenciar la difusió
- Integrar eines d'accessibilitat per a persones amb necessitats especials
- desenvolupar contingut multilingüe per atendre a la diversitat de visitants
- establir un sistema de recompenses o punts.



**3.1 Quin seria l'estat ideal una vegada solucionat el problema?** L'estat ideal seria un entorn digital innovador que promogui una participació activa del públic de totes les edats al Zoo de Barcelona, oferint experiències educatives i d'entreteniment personalitzades, fomentant així una connexió més profunda amb la fauna i la conservació.

**3.2 Com podem crear una experiència única al Zoo de Barcelona que fusioni l'educació i la diversió, atraient públic de totes les edats, fomentant la tecnologia i interactivitat en un entorn "salvatge", superant les expectatives i adaptant-nos continuament a les necessitats dels nostres usuaris?**

#### PREGUNTA FINAL:

**3.3 Com podem crear una experiència innovadora al Zoo de Barcelona que combini de manera efectiva l'educació i la diversió, atraient públic de totes les edats, incorporant tecnologia i interactivitat en un ambient "salvatge", superant les expectatives dels visitants i adaptant-nos de manera dinàmica a les seves necessitats en evolució?**

# CONTRABRIEFING

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





Al principi, la meua futura app sobre el zoo de Barcelona estava molt dirigida a nens, ja que són els que habitualment visiten aquest tipus de centres juntament amb les seves famílies. La idea inicial era crear una aplicació acolorida i divertida, plena de jocs interactius, activitats educatives i personatges animats que poguessin captar l'atenció dels més petits. Vaig imaginar als nens explorant l'app, descobrint dades curioses sobre els animals i participant en aventures virtuals que complementessin la seva visita al zoo.

No obstant això, mentre avançava en el desenvolupament i planificació, vaig començar a reflexionar sobre la demografia dels visitants del zoo. Em vaig adonar que, encara que els nens constitueixen una part important dels visitants, són els adults els qui decideixen les visites i acompanyen als nens. Això em va portar a qüestionar: I si la majoria dels visitants són nens perquè no s'ofereixen característiques que atreguin també als adults? Podria una app més inclusiva i atractiva per a totes les edats millorar l'experiència general del zoo?

Va ser en aquest punt quan vaig recordar l'app de WWF, una plataforma que havia estudiat prèviament. L'app de WWF està dissenyada amb un enfocament diferent: encara que inclou elements educatius i d'entreteniment per a totes les edats, la seva interfície és moderna, minimalista i atractiva per a un públic més madur. Ofereix jocs competitius, informació detallada i una presentació visual elegant que resulta atractiva no sols per als nens, sinó també per als adults joves i majors. Inspirat per aquest model, vaig saber que la meua

app havia de prendre un rumb similar. Vaig entendre que, per a captar l'atenció d'un públic més ampli, era necessari crear una experiència d'usuari que fos més enllà dels elements infantils. Vaig decidir llavors que hauria d'integrar una gràfica moderna i minimalista, que fos senzilla però atractiva. Incorporaré jocs competitius que puguin desafiar tant a adolescents com a adults, i ajustaré els continguts perquè siguin interessants i rellevants per a una audiència més madura.

Per això, en aquest contrabriefing, expresso clarament la meua nova visió: l'app del zoo de Barcelona, creada per mi, serà una aplicació dissenyada especialment per a un públic jove, però no infantil. Amb una estètica moderna i minimalista, funcionalitats atractives i jocs competitius, l'app buscarà captar l'atenció de visitants "una mica més majors" que el que tradicionalment veiem en el zoo. Així, no sols enriqueixrà l'experiència dels nens, sinó que també atraurà a adolescents i adults proporcionant una eina interactiva i educativa que enriqueixi la visita al zoo per a tota la família.

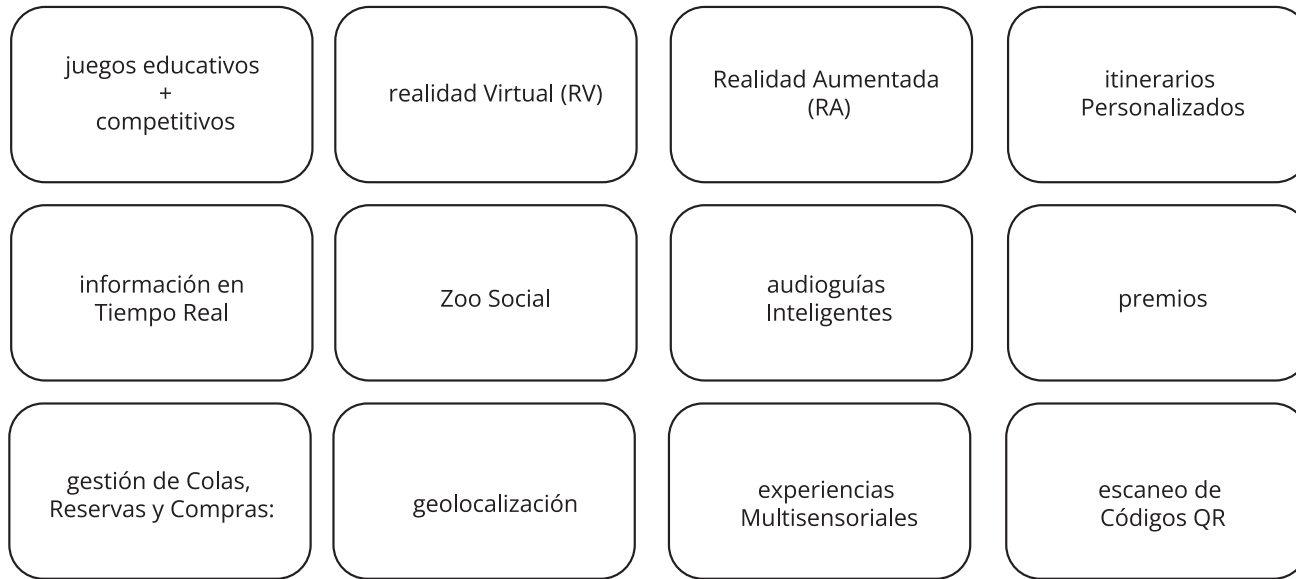


# SENSEMAKING

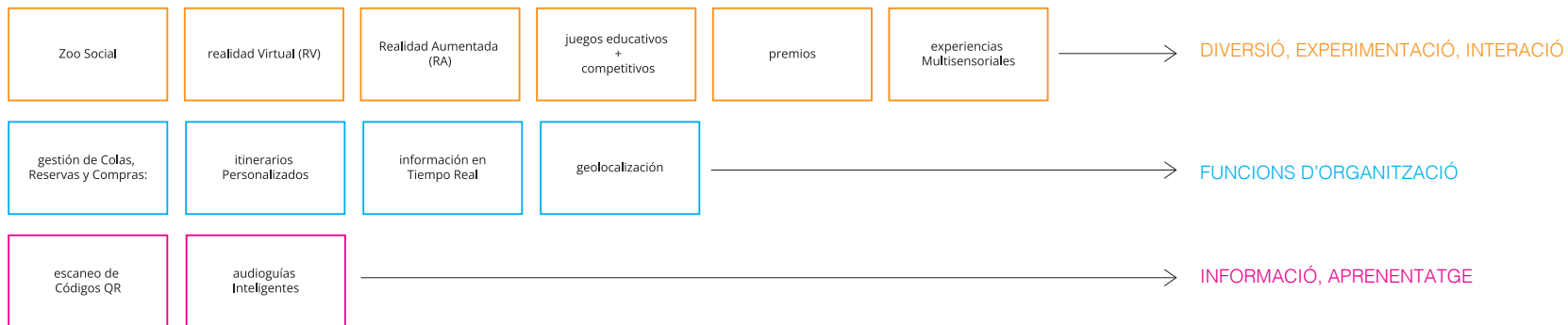
LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





GRUPS







**-Juegos educativos + competitivos:** trivial/kahoot/quiz online con código /crea desafíos y logros para los usuarios que completen ciertas actividades, como visitar todas las áreas del zoológico o responder correctamente a preguntas sobre animales

**-Realidad Virtual (RV):** ofrecer experiencias de realidad virtual inmersivas que transporten a los usuarios a hábitats naturales simulados de los animales. Esto podría incluir una experiencia submarina para ver animales marinos o un paseo virtual por la selva para explorar el hábitat de los primates

**-Realidad Aumentada (RA):** utilizar la RA para permitir a los usuarios apuntar sus dispositivos hacia los recintos de animales y ver información en tiempo real sobre ellos, como datos curiosos, hábitats naturales y detalles sobre su conservación, también actividades como hacerse fotos virtuales con animales en tiempo real

**-Itinerarios Personalizados:** que los visitantes planifiquen su recorrido personalizado, seleccionando exhibiciones específicas que quieren visitar o proporcionar información sobre la mejor ruta para optimizar su tiempo en el zoológico

**-Información en Tiempo Real:** ofrecer datos en tiempo real sobre eventos especiales, alimentación de animales, charlas educativas, y actividades programadas, enviar notificaciones a los usuarios sobre eventos importantes

**-Zoo Social:** incorporar una sección social (tipo insta-

gram colectivo) donde los visitantes pueden compartir fotos, experiencias y consejos sobre el zoológico

**-Premios:** añadir funciones de gamificación para fomentar la participación, como insignias virtuales por visitas frecuentes o retos fotográficos

**-Audioguías Inteligentes:** implementar audioguías que utilicen tecnología de reconocimiento de ubicación para proporcionar información contextual y automática sobre los animales a medida que los usuarios se desplazan por el zoológico.

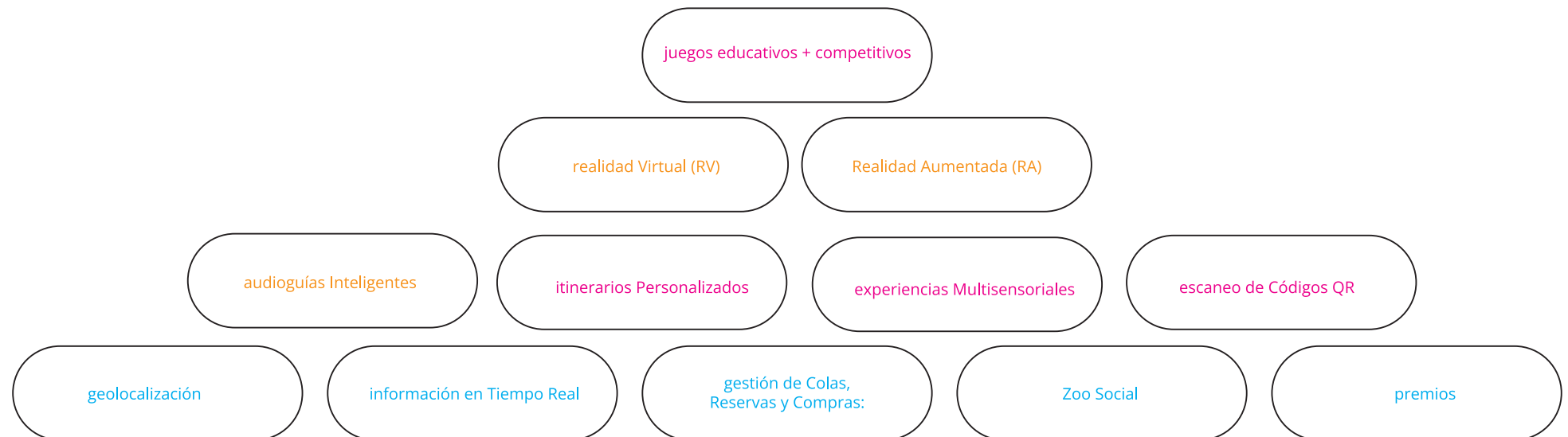
**-Gestión de Colas, Reservas y Compras:** incluye una sección de tienda virtual dentro de la aplicación para que los usuarios puedan comprar recuerdos y productos del zoológico directamente desde sus dispositivos y evitar perder tiempo en una tienda física así como funcionalidades que permitan a los usuarios reservar boletos, programar visitas guiadas y gestionar el tiempo de espera en atracciones populares, mejorando así la experiencia general del usuario

**-Geolocalización:** integrar la tecnología de geolocalización para que los visitantes puedan ver su ubicación exacta en el mapa del zoológico y recibir notificaciones relevantes basadas en su posición, como la proximidad a eventos especiales o áreas de alimentación de animales

**-Experiencias Multisensoriales:** crear experiencias multisensoriales utilizando tecnología háptica y de vibración para simular sen-

saciones como el pelaje de un animal o los sonidos de la naturaleza en sus hábitats

**-Escaneo de Códigos QR:** colocar códigos QR en las exhibiciones para que los usuarios puedan escanearlos y acceder instantáneamente a información detallada sobre los animales, enriqueciendo su experiencia educativa



# FASE CREATIVA

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024



# ESTRUCTURA

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024







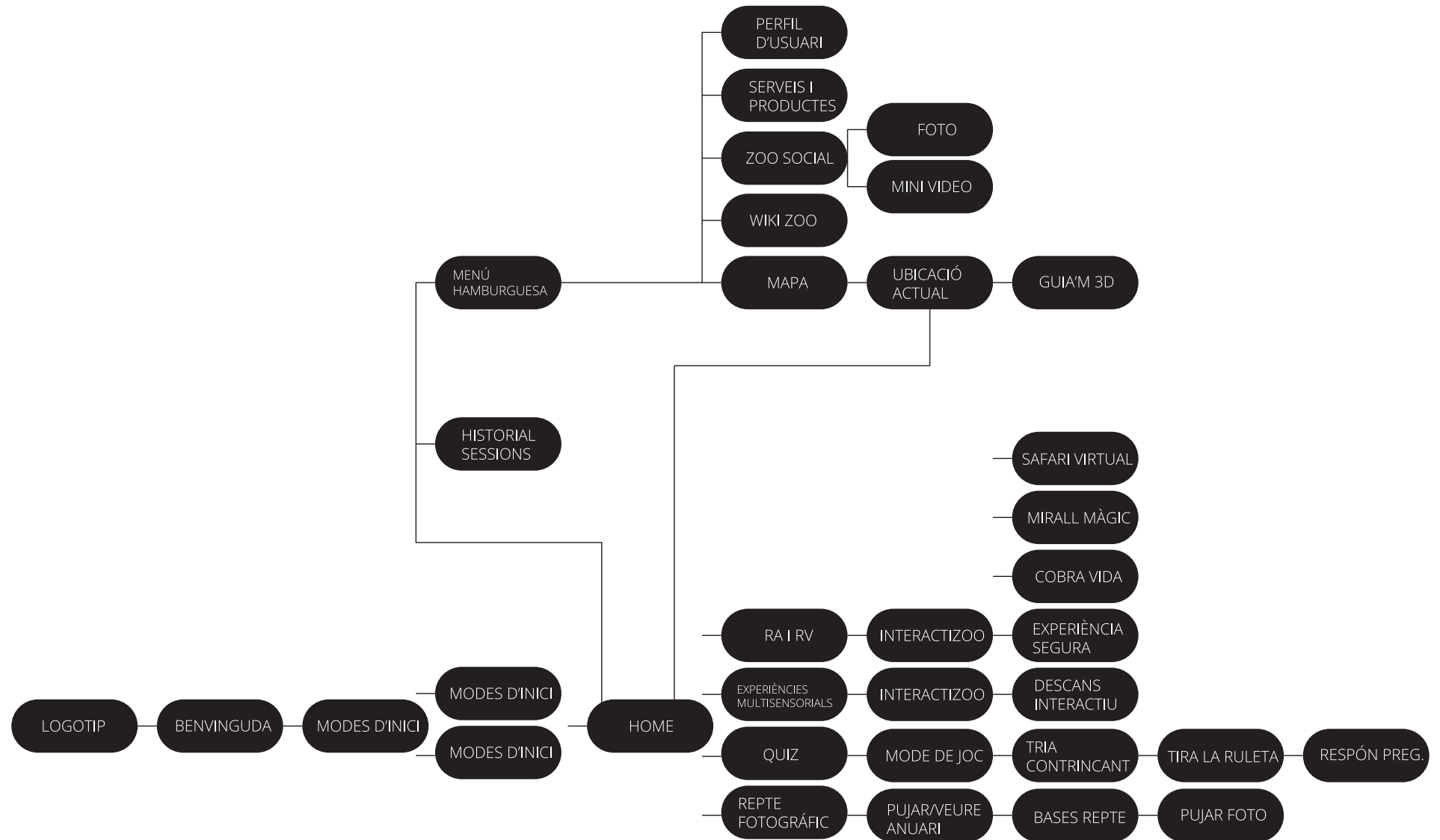


# FLUXE DE NAVEGACIÓ

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





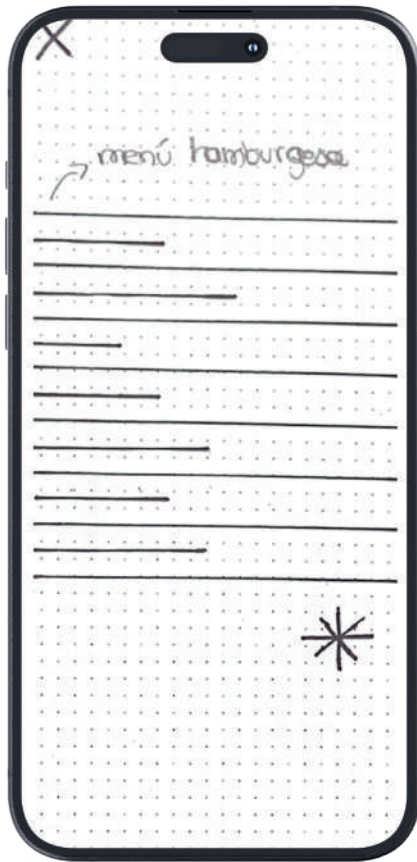
# SKETCHOS

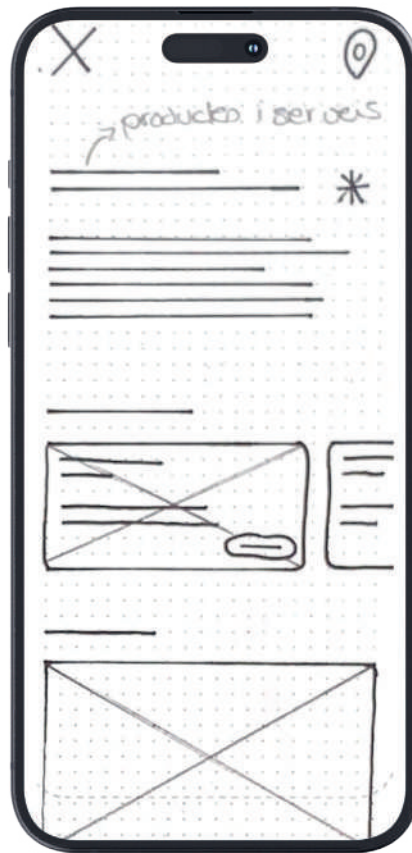
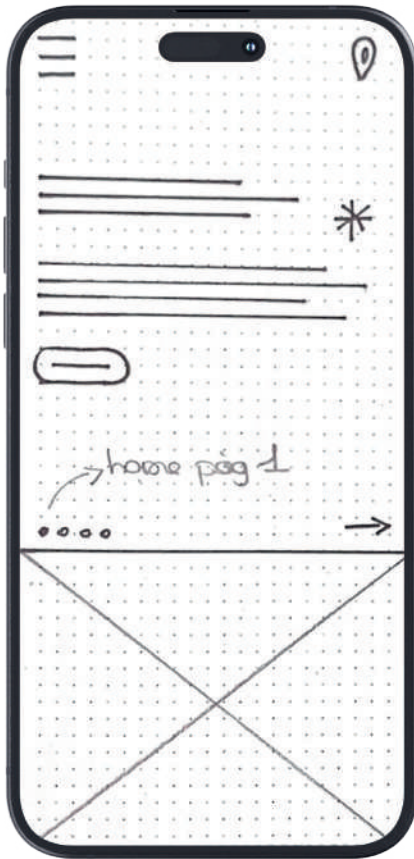
LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024

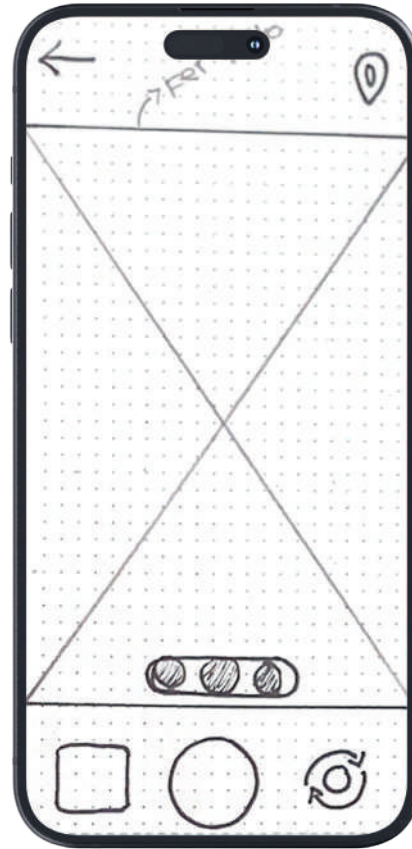
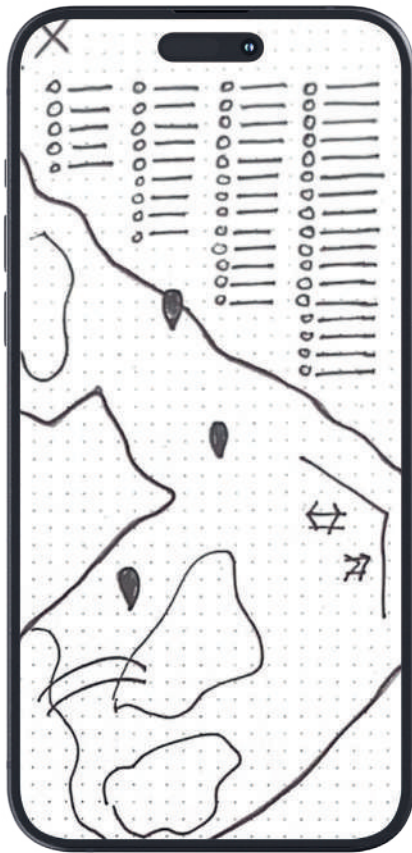










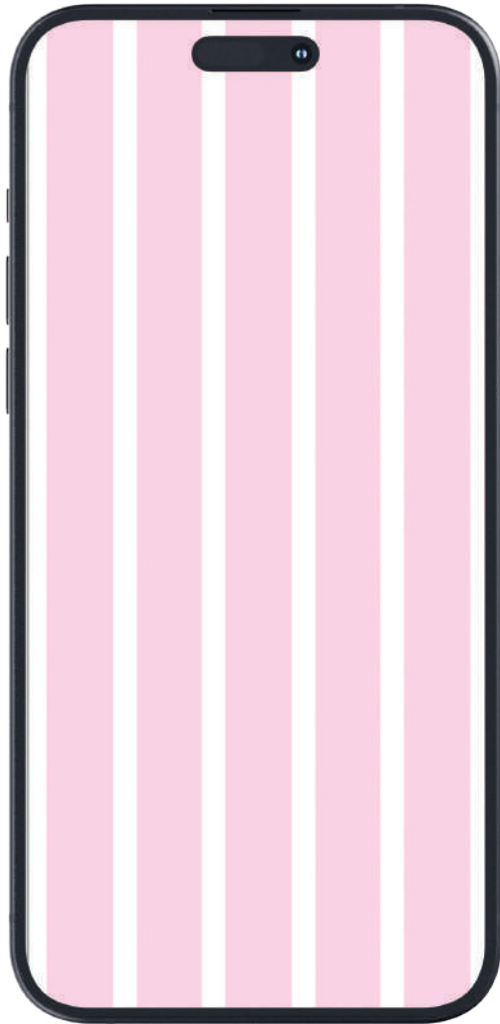


# RETÍCULA

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





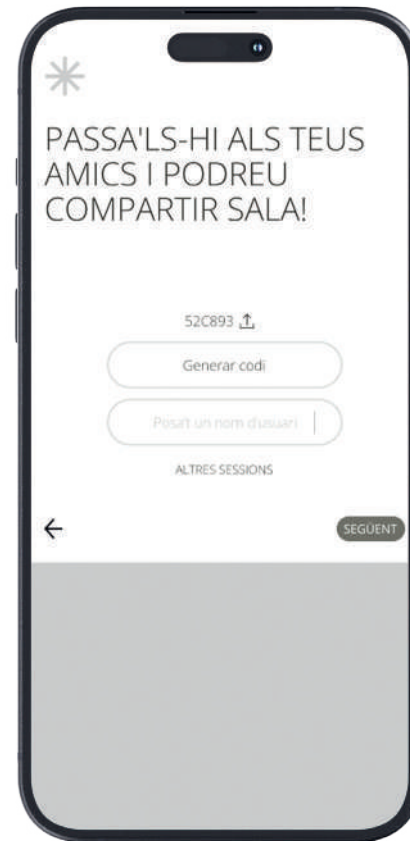
La retícula de l'aplicació està composta per una base de 5 columnes, cadascuna amb un ample de 60 píxels. Entre aquestes columnes, hi ha una \*medianil o espai de 20 píxels que les separa, proporcionant una estructura clara i ben definida. Els marges laterals, encara que no són tan generosos, són de 25 píxels. Aquesta elecció respon a l'estètica general de l'aplicació, buscant un equilibri visual que mantingui l'elegància i funcionalitat del disseny.

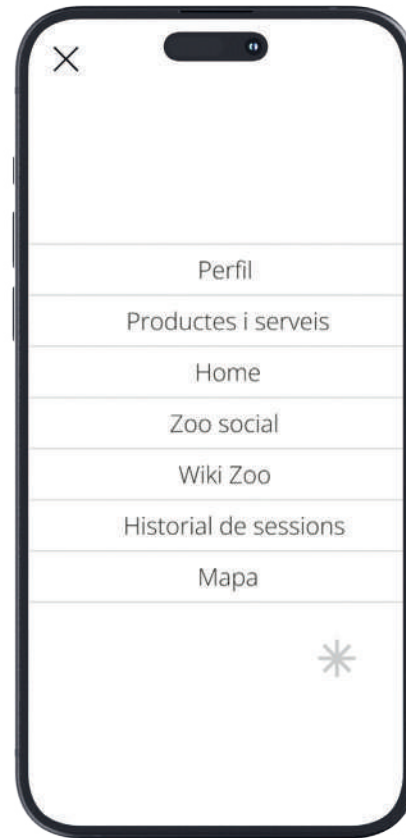
# WIREFRAMES

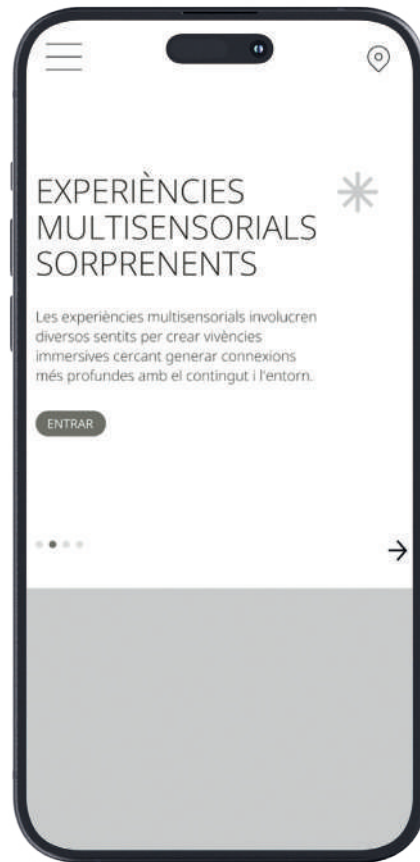
LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024

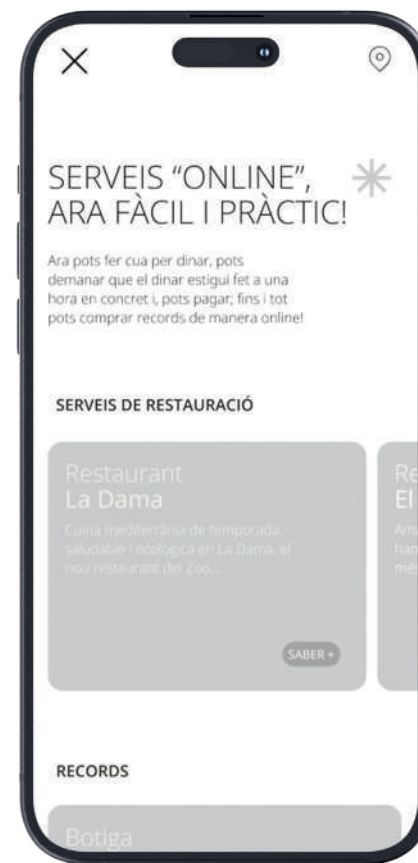
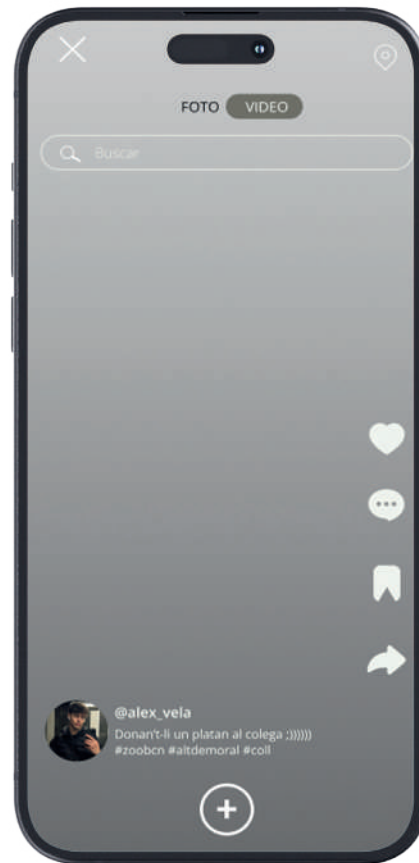












# MOODBOARD

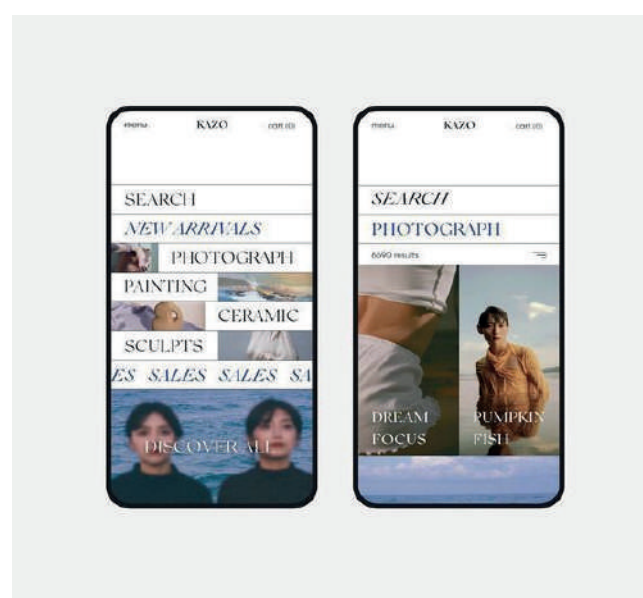
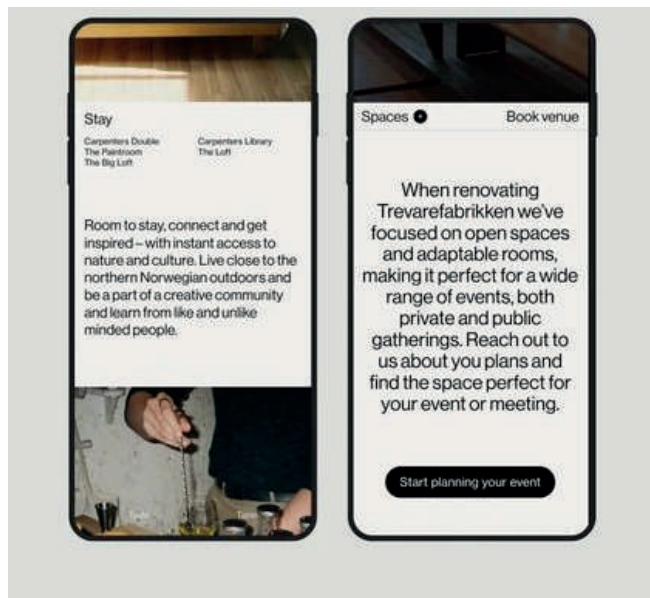
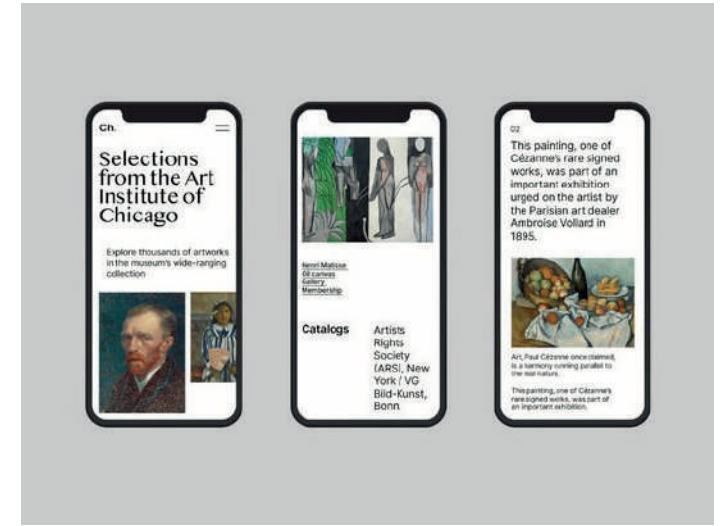
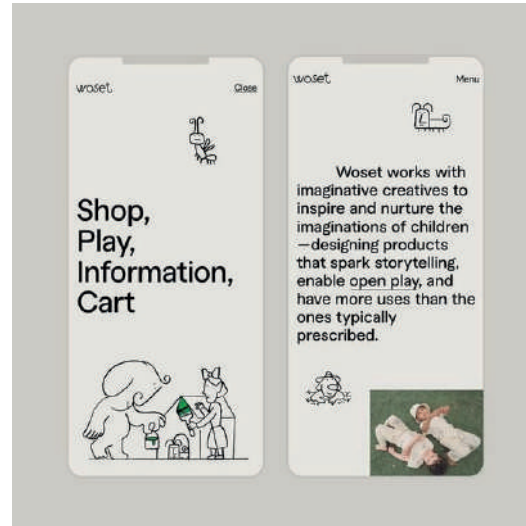
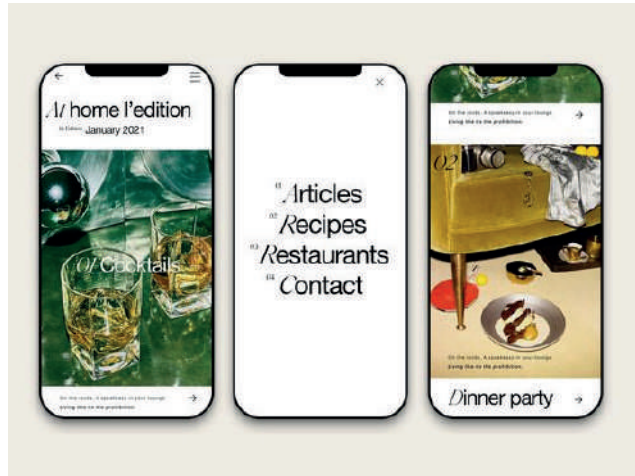
LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024



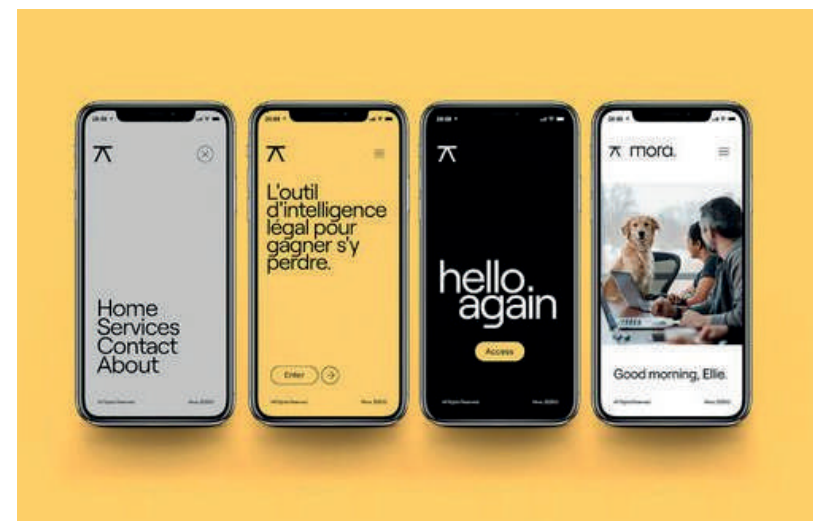
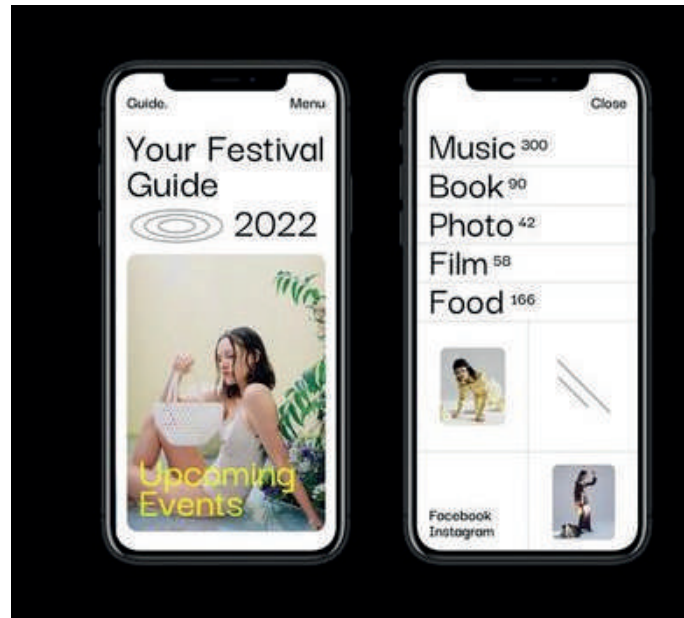
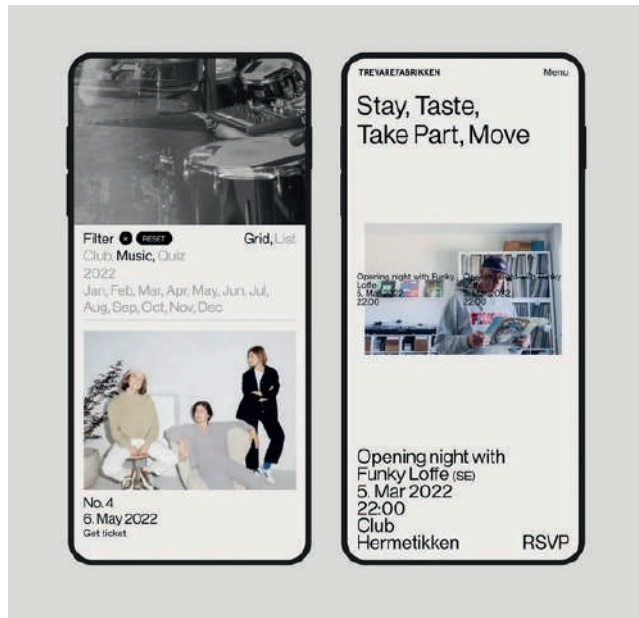
FASE CREATIVA DEL PROYECTO

MOODBOARD



FASE CREATIVA DEL PROYECTO

MOODBOARD



# MOCKUPS APP

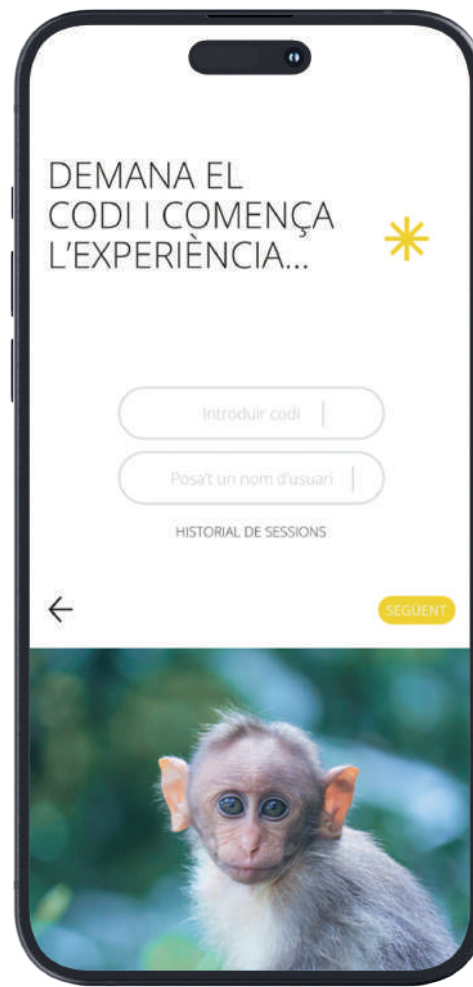
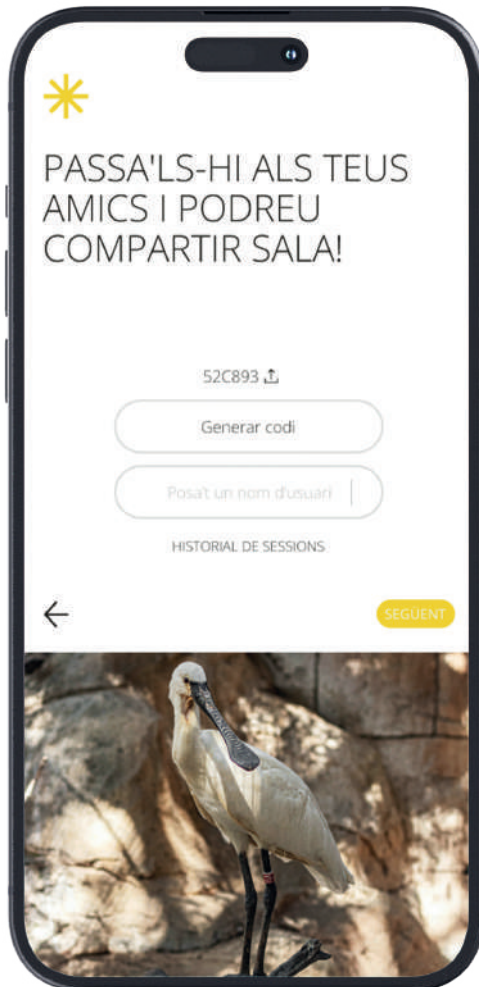
LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024



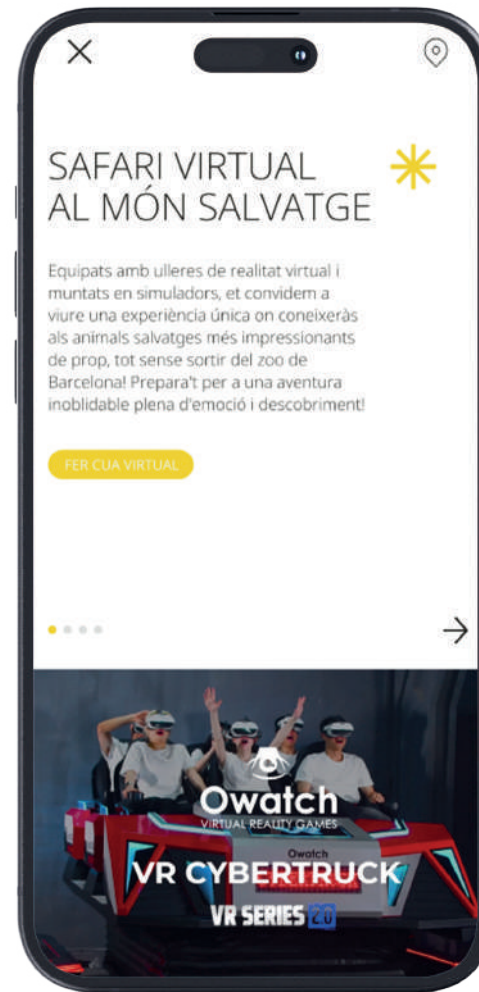
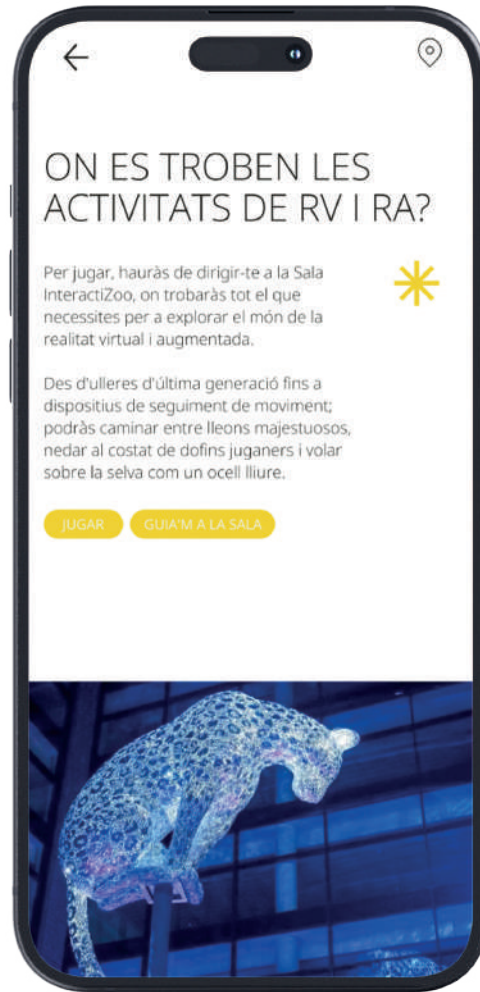


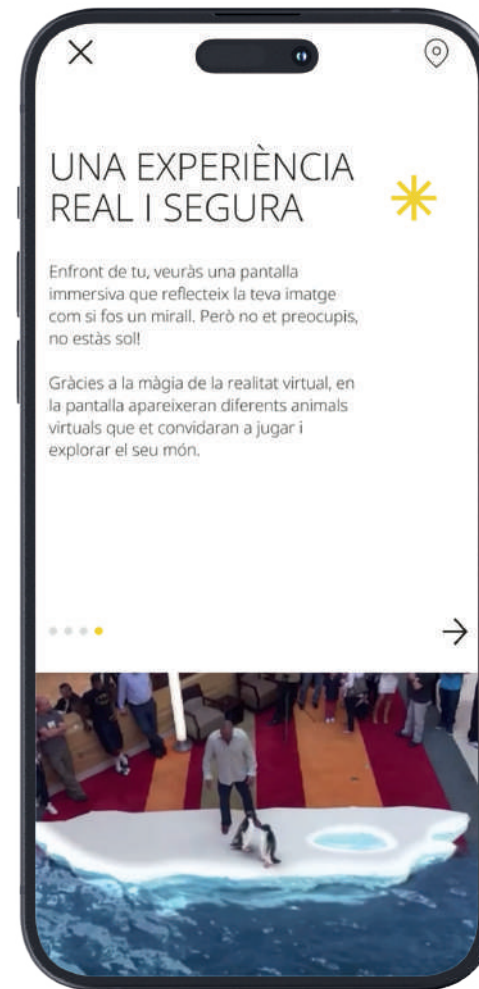
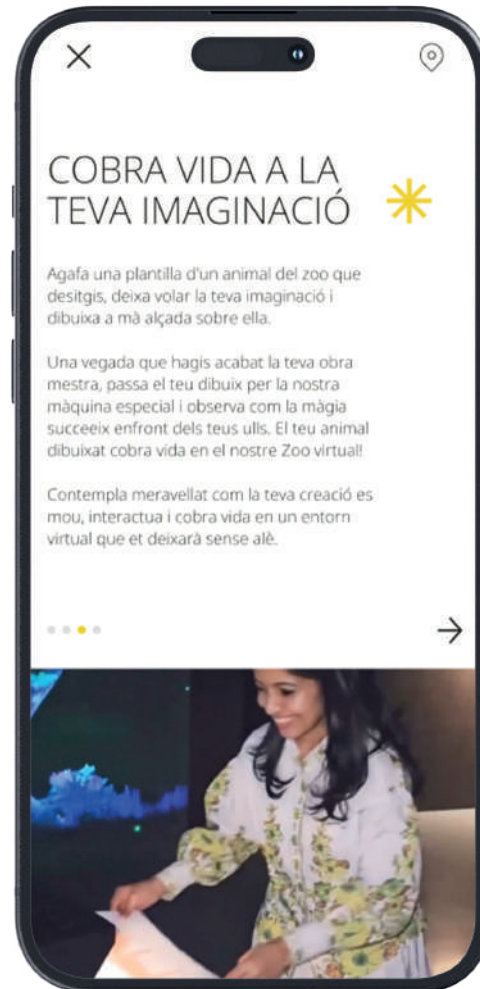
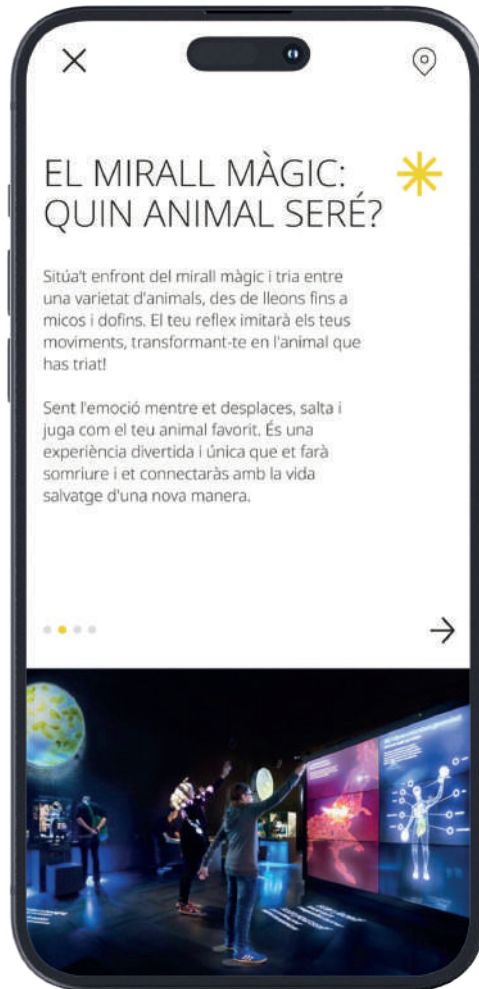




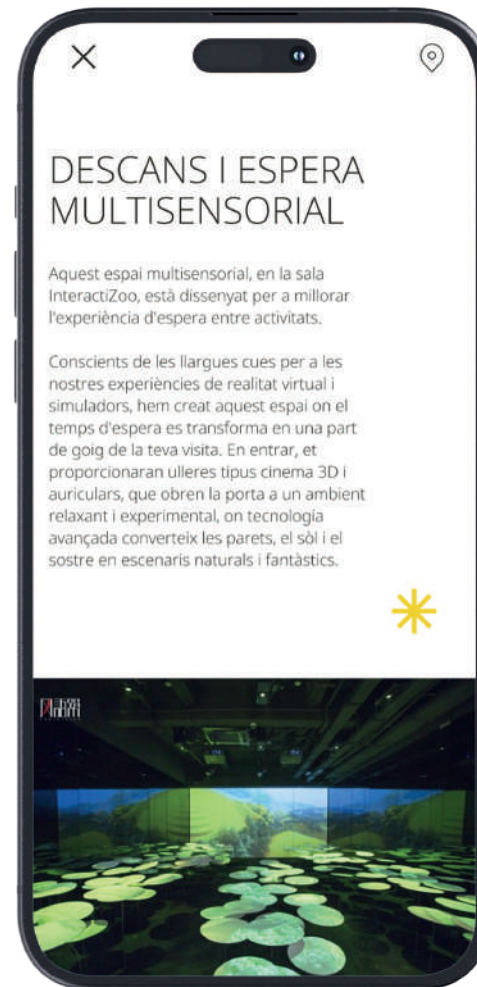
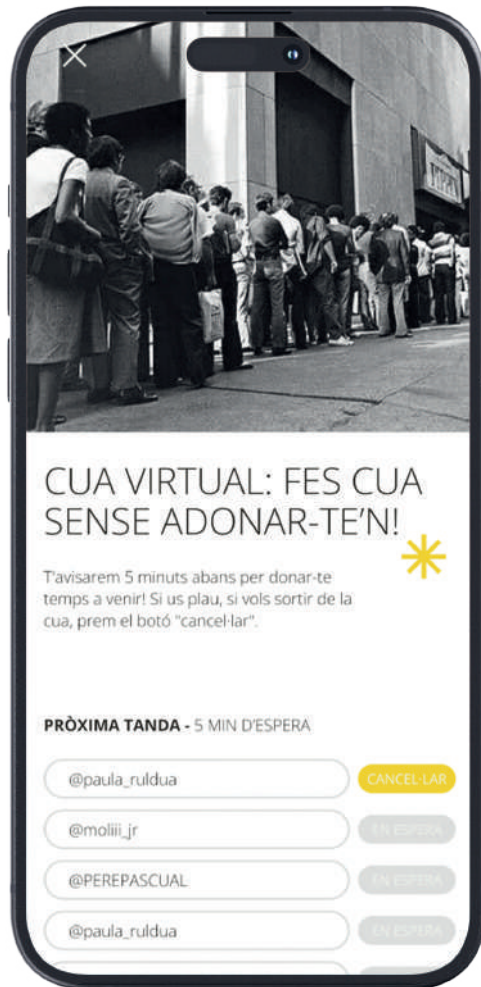


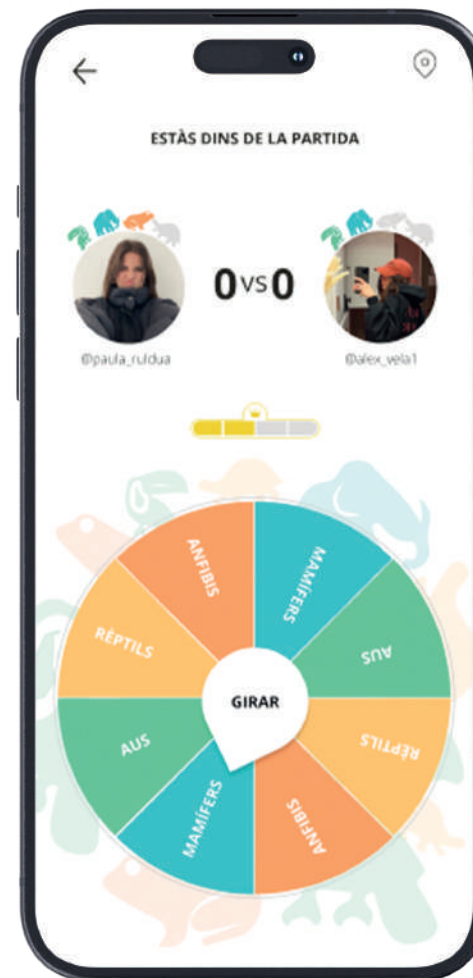
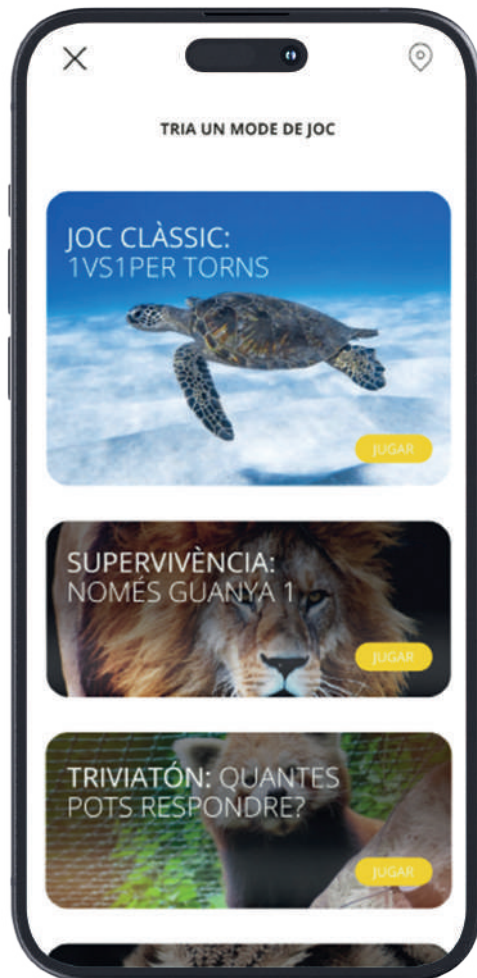


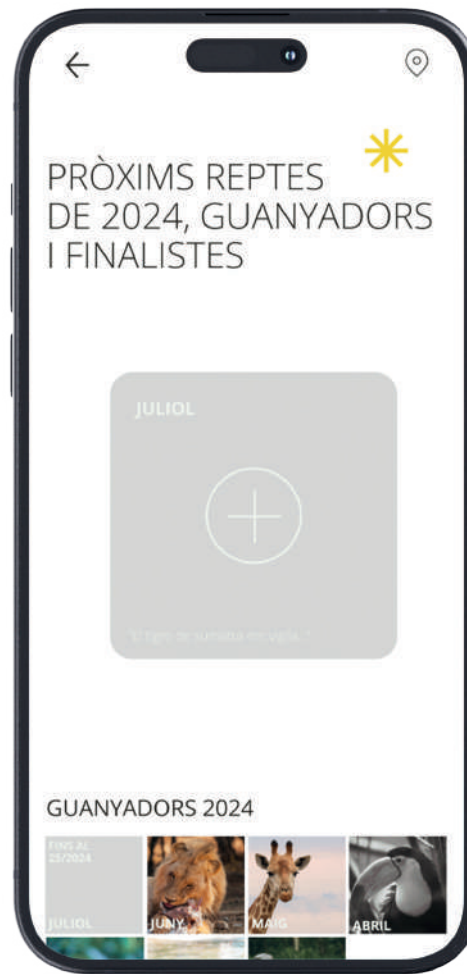
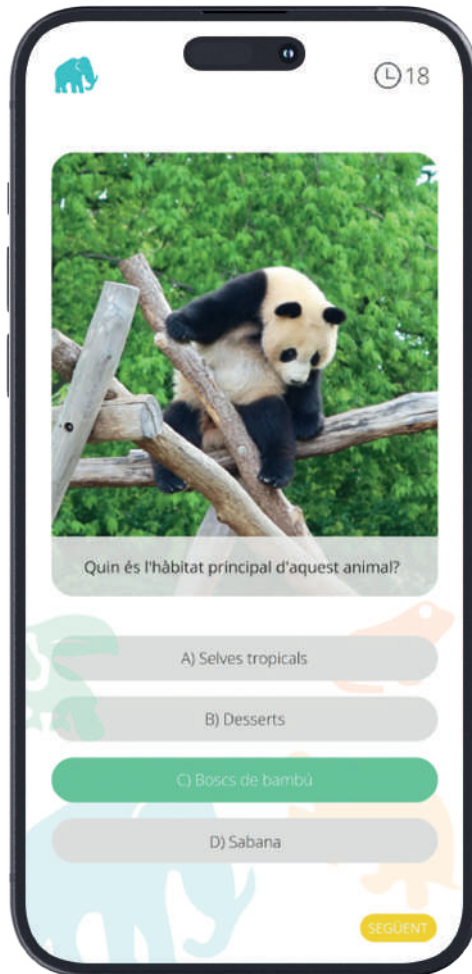




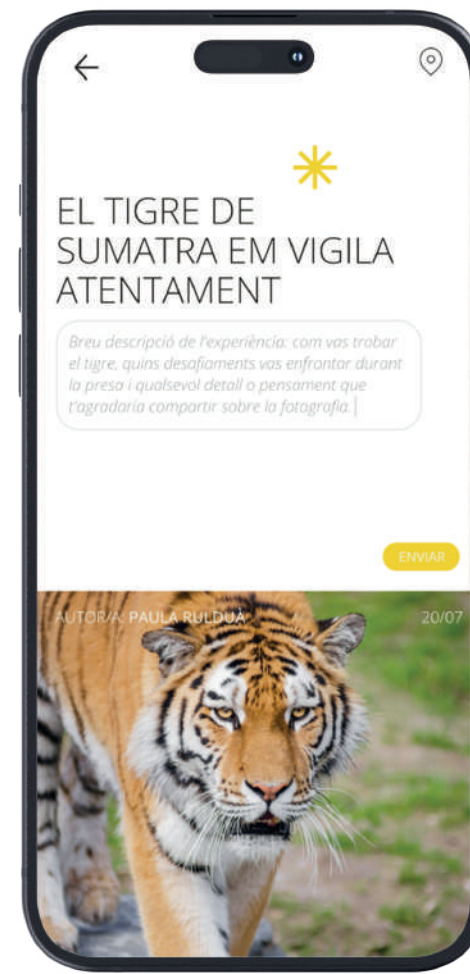
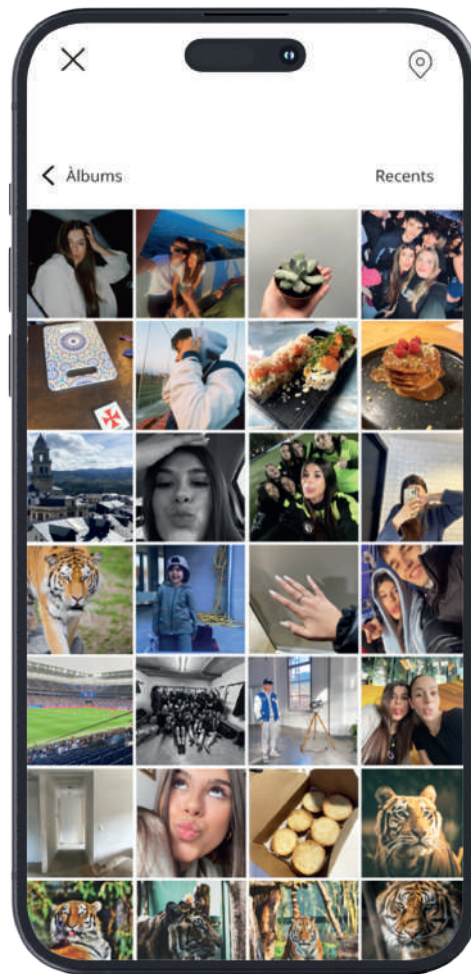


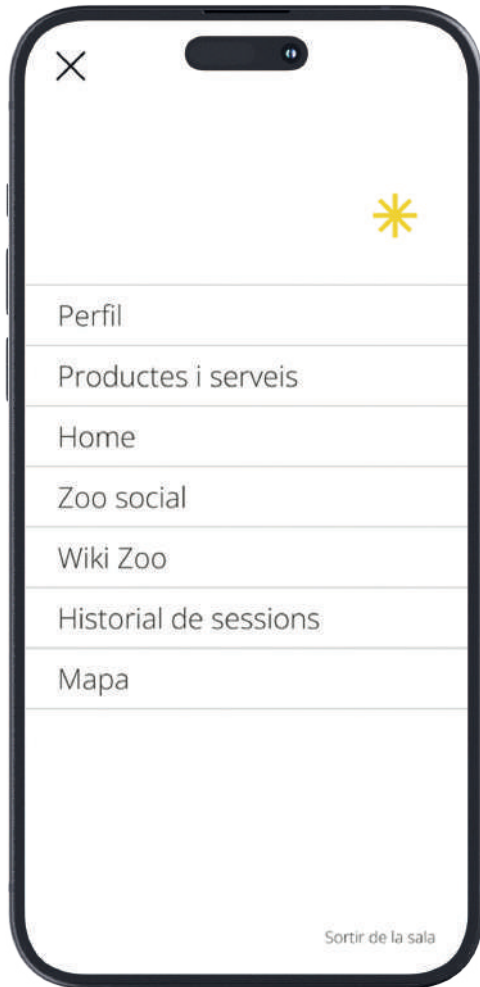




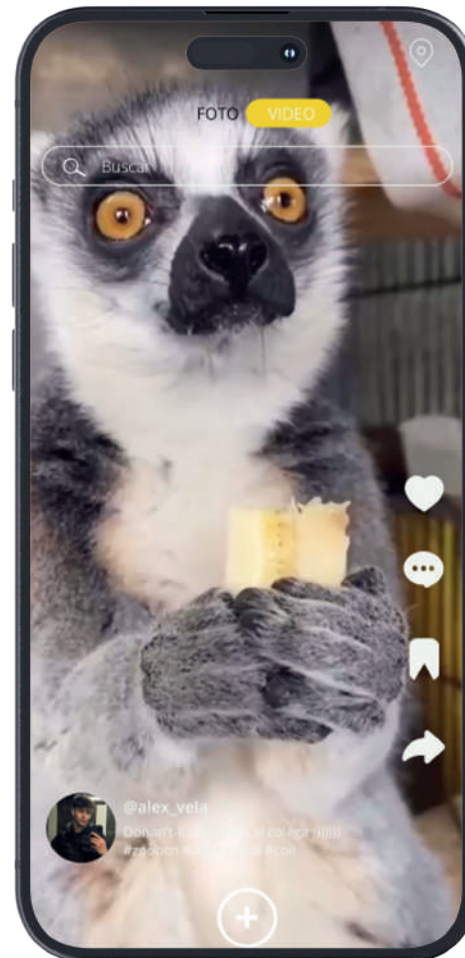
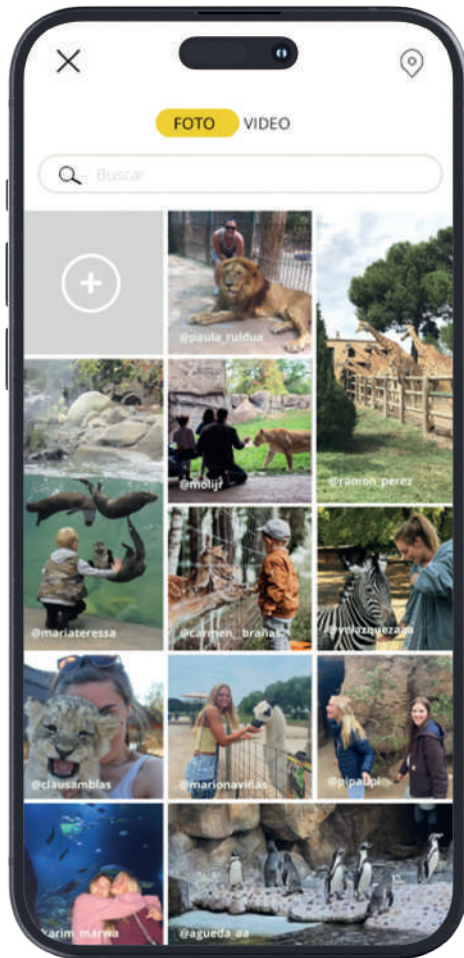


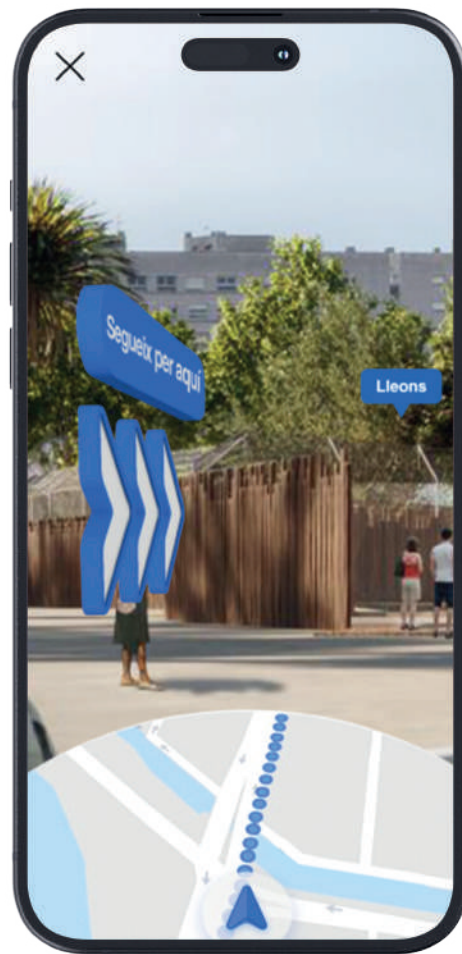












# FASE PROTOTIPATGE

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024



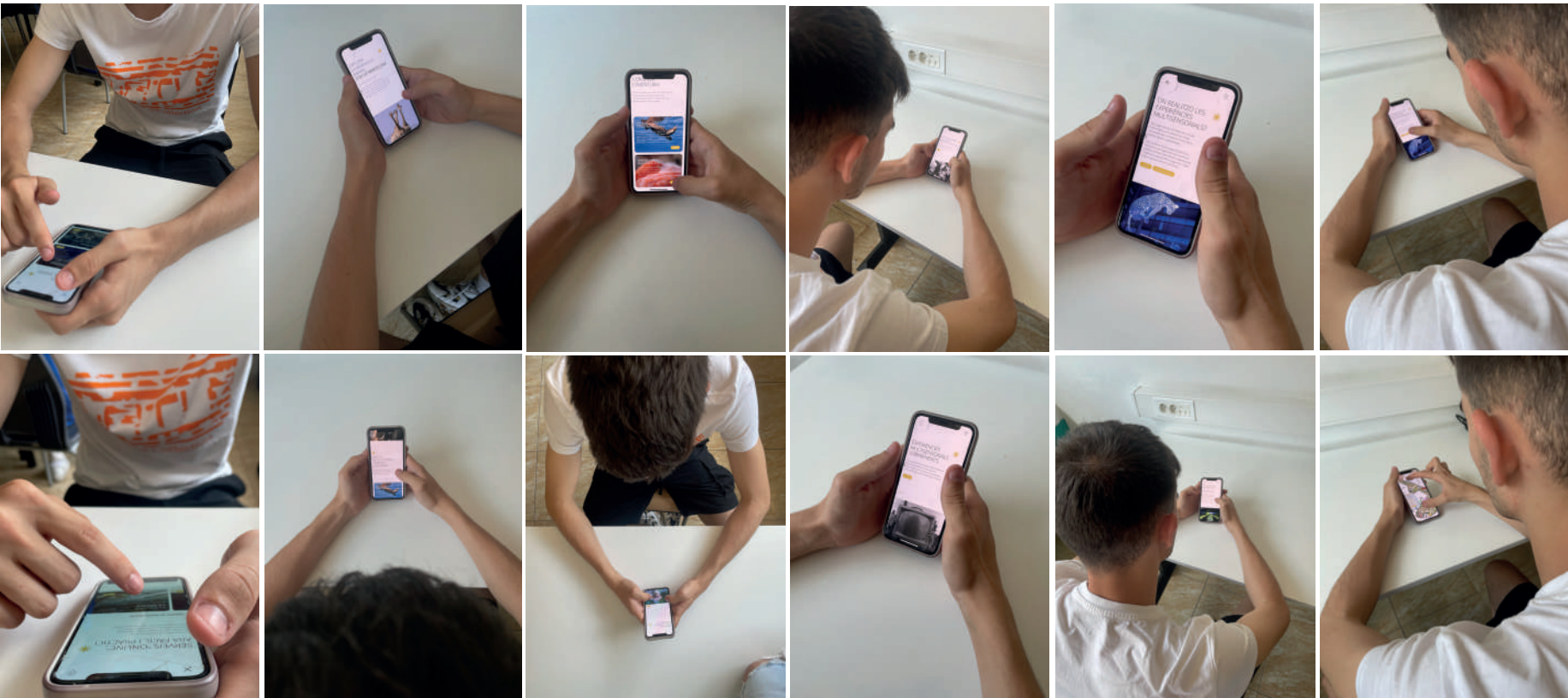
# TESTATGE

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024







# VALORACIÓ HEURÍSTICA

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





## VISIBILITAT I ESTAT DEL SISTEMA

Totes les pantalles comencen amb un títol o capçalera que descriu el contingut?

Sí, per tal de situar a l'usuari i de justificar la jerarquia de text.

El disseny de les icones és consistent entre elles i amb el disseny de l'aplicació?

Sí, totes tenen la mateixa estètica.

La icona o l'element seleccionat es destaca d'altres icones o elements que no estan seleccionats a l'aplicació?

No, no he utilitzat tab bar, de manera que cada pantalla té com a molt 2 icones, els quals tenen funcions molt diferents y d'altres són botons. La distinció no ha de ser tan gran en aquest cas.

Els missatges d'error son al mateix lloc en què es produeix i es manté sempre que apareix al mateix lloc en totes les pantalles?

No tinc missatges d'error.

L'usuari pot saber on es troba en un moment donat?

Sí, gràcies als títols i les explicacions de cada pantalla.

Si s'utilitzen finestres emergents per mostrar missatges d'error, permeten a l'usuari veure el camp amb error?

No tinc missatges d'error.

Canvia el comentari segons el tipus d'error o notificació que es desitgi?

No tinc missatges d'error.

Quan finalitzeu un procés, el sistema proporciona un feedback per a l'usuari?

Sí, amb una pantalla de success.

L'usuari rep una notificació quan un grup d'accions finalitza amb èxit i indica el següent conjunt d'accions a dur a terme per completar la tasca / assolir l'objectiu?

Sí.

Els elements mostren clarament en què es pot fer clic i quins no es poden fer clic?

Sí, per mitjà dels estats dels botons.

La forma / el color de l'element canvia quan l'element està sent seleccionat o el cursor passa per sobre de l'element?

Sí.

Si es pot seleccionar diverses opcions en un menú multiselect, hi ha informació visual sobre quines opcions ja estan seleccionades?

No aplicable.

Hi ha informació visual quan es seleccionen o es mouen objectes?

Sí, gràcies a l'animació.

L'estat actual d'una icona i d'un element està indicat clarament?

Sí

El sistema proporciona un feedback quan es fa clic a les accions primàries?

Sí, com per exemple "foto pujada"

S'informa l'usuari de la demora del sistema en el progrés del sistema mitjançant comentaris?

No aplicable.

Els temps de resposta són adequats a la tasca?

Sí.

El sistema proporciona visibilitat: és a dir, si es pot mirar, l'usuari pot dir l'estat del sistema i les alternatives d'acció?

FASE PROTOTIPATGE

VALORACIÓ HEURÍSTICA



No aplicable.

SISTEMA I EL MÓN REAL

La icona explica la seva funció per si mateixa i és fàcil d'entendre?

Sí, perquè a més tenen paraules literals.

Els colors seleccionats corresponen a les expectatives habituals dels codis de colors?

Sí.

Si s'utilitza la forma com a indicador visual, coincideix amb les convencions culturals?

Sí.

Quan les indicacions impliquen una acció necessària, les paraules expliquen bé aquesta acció?

Sí.

A les pantalles, són familiars per als usuaris les tasques descrites i la seva terminologia?

Sí, i si hi ha dubtes, només cal llegir els textos a la pantalla.

Per a les interfícies de preguntes i respostes, es fan preguntes en un llenguatge clar i senzill?

Sí

Els títols de menú són coherents gramaticalment?

Sí.

El llenguatge és l'apropiat per el tipus de llenguatge dels usuaris i evita l'argot informàtic?

Sí.

El sistema ha estat dissenyat perquè elements amb noms similars no realitzin accions oposades?

Sí.

Les tecles de funció estan etiquetades de manera clara i diferenciada, fins i tot si això significa trencar les regles de coherència?

Sí, hi ha elements diferenciats per a cada grup de seccions.

El sistema introdueix automàticament un signe de dòlar i un decimal per a les entrades monetàries?

No aplicable

El sistema / l'aplicació parla l'idioma dels usuaris?

Sí.

El sistema segueix el procés de l'entorn real?

Sí.

USER CONTROL AND FREEDOM

Hi ha una funció "desfer" al nivell d'una sola acció?

Sí, el botó de tornar enrere o la creu de "tancar"

Els usuaris poden cancel·lar les operacions en curs?

Sí, anant enrere o tancant

L'usuari pot editar les dades d'entrada abans d'usar-les?

Si

Els usuaris poden revertir les seves accions fàcilment?

Sí.

Els usuaris poden definir els seus propis valors per defecte?

Sí.

L'aplicació permet als usuaris recuperar-se d'errors fàcilment?





Sí.

Els usuaris poden reduir el temps d'entrada de Les dades copiant i modificant les dades existents?

Sí

Si el sistema té diversos nivells de menú, hi ha un mecanisme que permeti als usuaris tornar als menús anteriors?

Si, amb el menú hamburguesa.

Els usuaris poden tornar fàcilment al menú anterior, poden canviar la seva elecció?

Si, amb el menú hamburguesa.

Si el sistema utilitza una interfície de preguntes i respostes, els usuaris poden tornar a les preguntes anteriors o saltar-se a les preguntes posteriors?

No ja que és un Quiz.

Tenen una funció de desfer les tecles de funció que poden causar greus conseqüències?

No aplicable.

COHERÈNCIA I STANDARDS

Les sigles no inclouen la puntuació?

No aplicable

Les icones estan etiquetades?

No, són entenedores. A més cuan van acompanyades d'un text són informatives o botons

No hi ha més de dotze a vint tipus d'icones?

No.

Hi ha indicis visuals destacats per identificar la secció activa?

Sí.

Cada pàgina té un títol?

Sí.

Les accions dels usuaris es mostren de forma constant?

Sí.

S'han seguit els estàndards de format a les pantalles dins de l'aplicació?

Sí.

Els nombres enters es justifiquen a la dreta i els números reals estan alineats amb decimals?

No aplicable.

S'han establert estàndards de la indústria o de l'empresa per al disseny i s'apliquen de manera coherent a totes les pantalles?

Sí, es segueix la gràfica de BCN.

Sempre apareixen les notificacions a la mateixa posició de l'aplicació?

Sí

Entrades, elements de formulari i elements d'acció són consistents amb el disseny?

Sí.

Es justifiquen els camps i les etiquetes a l'esquerra per a les llistes nominals i es justifiquen a la dreta per a les llistes numèriques?

Sí.

Les tècniques d'atenció només s'utilitzen per a condicions excepcionals o per a informació puntual?

Sí, mitjançant les jerarquies d'elements.

Es proporciona una llegenda si els codis de colors són nombrosos o no tenen sentit?



No Aplicable.

Les convencions de denominació són gramaticalment correctes i són consistents?

Sí.

Les accions s'utilitzen de la mateixa manera i signifiquen el mateix en totes les parts de l'aplicació?

Sí.

El llenguatge que s'utilitza en els botons d'acció és fàcil d'entendre i és comú que fa que sigui fàcil de recordar?

Sí, el procediment és gairebé sempre el mateix.

El sistema segueix els estàndards de la indústria o de l'empresa per a les tasques de clau?

Sí.

S'utilitzen els colors high-value i high-chroma per atraure l'atenció?

NO, només predomina un color, el groc.

**RECONÈIXER, DIAGNOSTICAR I RECUPERAR ERRORS**

L'aplicació proporciona una funció de desfer després d'iniciar l'acció primària?

Sí.

L'aplicació deriva l'idioma de terminologies d'ús comú i dissenys d'aplicacions?

Sí.

El sistema interpreta de forma intel·ligent variacions en les ordres de l'usuari?

Sí.

El sistema adverteix als usuaris si estan a punt de cometre un error potencialment greu?

No Aplicable

L'aplicació proporciona bons valors predeterminats en les entrades de l'aplicació?

Sí.

**COHERÈNCIA I STANDARDS**

La pantalla de dades comença a la part superior esquerra de la pantalla?

Sí.

Els elements de formulari es disposen en format de simulador com cada pantalla de manera constant?

No aplicable.

Es mostren totes les dades que un usuari necessita a cada pas en una cadena ordenada d'esdeveniments que descriuen la transacció realitzada, com depenen de cadascuna, quan van ser executades i les relacions amb entitats implicades com els usuaris?

Sí.

Les indicacions, indicis i missatges estan ubicats on l'usuari busca per defecte?

Sí.

S'han maquetat els elements per a una exploració fàcil?

Sí.

Les zones de text tenen "espai de respiració" al seu voltant?

Sí.

Els camps d'entrada de dades opcionals estan marcats clarament?

No aplicable.

S'ha utilitzat el mateix color per agrupar elements relacionats?



Sí	pantalla?	Si el sistema admet tant usuaris novells com experts, hi ha diversos nivells de detalls del missatge d'error?
La codificació del color és consistent a tot el sistema?	Sí.	No.
Sí.	S'utilitzen línies o elements gràfics per identificar elements del mateix grup?	El sistema proporciona a l'usuari la possibilitat de centrar-se en elements clau sense cap tipus de soroll?
Hi ha valors per defecte de selecció de menú?	Sí	Sí, ja que els fons són molt suaus.
Sí.	Hi ha contrast entre els colors de l'App, imatges i el fons?	Els diàlegs contenen informació irrelevant?
El sistema marca (hover) o suprimeix els botons o etiquetes si estan inactives?	Sí	No.
Sí.	S'han utilitzat colors clars, brillants i saturats per emfatitzar dades i s'han utilitzat colors més foscos, més foscos i desaturats per desaccentuar les dades?	L'aplicació està dissenyada amb agrupacions, colors i ús adequats de formes coherents?
S''utilitza espai blanc per crear simetria i "conduir" l'ull de l'usuari en la direcció adequada?	No, només predomina un color	Sí.
Sí.	El sistema proporciona un mapeig: és a dir, són clares les relacions entre controls i accions per a l'usuari?	A les pantalles es mostra de forma destacada la informació essencial per a la presa de decisions?
S'han agrupat els elements en zones lògiques i s'han utilitzat els encapçalaments per distingir zones?	Sí.	Sí.
Sí.	Els elements de la interfície ofereixen abast: és a dir, feu evident on és possible la selecció?	Les icones són distintes visualment i conceptualment?
Les etiquetes de camp estan a prop dels camps, però separades per almenys un espai?	Sí.	si
Sí.	Sí.	Cada icona destaca del seu fons?
S'utilitzen la jerarquia per mostrar quantitat o importància relativa de diferents elements de	FLEXIBILITAT, DISSENY ESTÈTIC I MINIMALISTA	Sí.



Els grups d'elements significatius estan separats per l'espai blanc?

Sí.

Cada pantalla de categoria té un títol curt, senzill, clar i distintiu?

Sí.

Les etiquetes de camp són breus, familiars i descriptives?

Sí.

Els títols del menú són breus, però transmeten bé la informació?

Sí.

# MEMÒRIA TÈCNICA

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024



# BRAND MANUAL

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





El nou logotip del Zoo de Barcelona presenta un disseny realitzat exclusivament amb la tipografia **Avant Garde**. Aquest enfocament minimalista i estilitzat s'ha triat per a atreure a un públic més adult o juvenil, al qual està dirigida l'aplicació del Zoo. A diferència del logotip anterior, est redissenyo prioritza la simplicitat i l'estètica moderna.

La tipografia Montserrat, coneguda per la seva claredat i elegància, ha estat acuradament seleccionada per a transmetre una imatge contemporània i accessible. Les lletres han estat disposades de manera equilibrada, creant un efecte visual net i professional que resulta atractiu per als visitants adults. Cada lletra es presenta en una alineació precisa i amb un espaiat adequat, aconseguint un logotip harmoniós i fàcil de reconèixer.

L'ús exclusiu de la tipografia sense elements gràfics addicionals reforça l'enfocament minimalista, permetent que el nom "ZOO BCN" sigui el protagonista absolut. Aquest disseny tipogràfic no sols modernitza la imatge del zoo, sinó que també facilita la seva integració en diversos suports digitals i físics, assegurant una presència coherent en tots els punts de contacte amb el públic.

En resum, el nou logotip del Zoo de Barcelona, dissenyat amb la tipografia Montserrat, és una declaració de modernitat i simplicitat. Aquest canvi estratègic busca atreure i ressonar amb un públic adult, creant una connexió visual elegant i memorable amb el zoo.

ZOO  
BCN

The logo consists of the words "ZOO" and "BCN" stacked vertically. The letters are rendered in a bold, black, sans-serif typeface. The "ZOO" row features a tall, narrow "Z" followed by two "O"s that are wider than they are tall. The "BCN" row features a tall "B", a "C" that is wider than it is tall, and a tall "N". The overall design is clean, modern, and minimalist.





El nou logotip del Zoo de Barcelona es va dissenyar per a ser versàtil i adaptable a diverses situacions, mantenint sempre el seu estil minimalista i estètic. Sempre que sigui possible, el logotip es mostrarà en la seva versió en positiu, on les lletres es presenten en un color fosc sobre un fons clar. Aquesta versió assegura la millor llegibilitat i la màxima claredat.

No obstant això, també està permès l'ús del logotip en negatiu, en el qual les lletres es presenten en color clar sobre un fons fosc. Aquesta opció garanteix que el logotip mantingui la seva visibilitat i impacte visual en contextos on el fons clar no és viable.

A més, comptem amb un color corporatiu distintiu per a l'aplicació del zoo: el color groc (EDC313). Aquest color vibrant pot aplicar-se de diverses maneres quan no és possible utilitzar el logotip en positiu o negatiu. Per exemple:

**Logotip en color groc sobre fons negre:** Aquesta combinació de colors assegura un contrast fort i llamatiu i una aparença moderna, ideal per a aplicacions en mitjans digitals i senyalística.

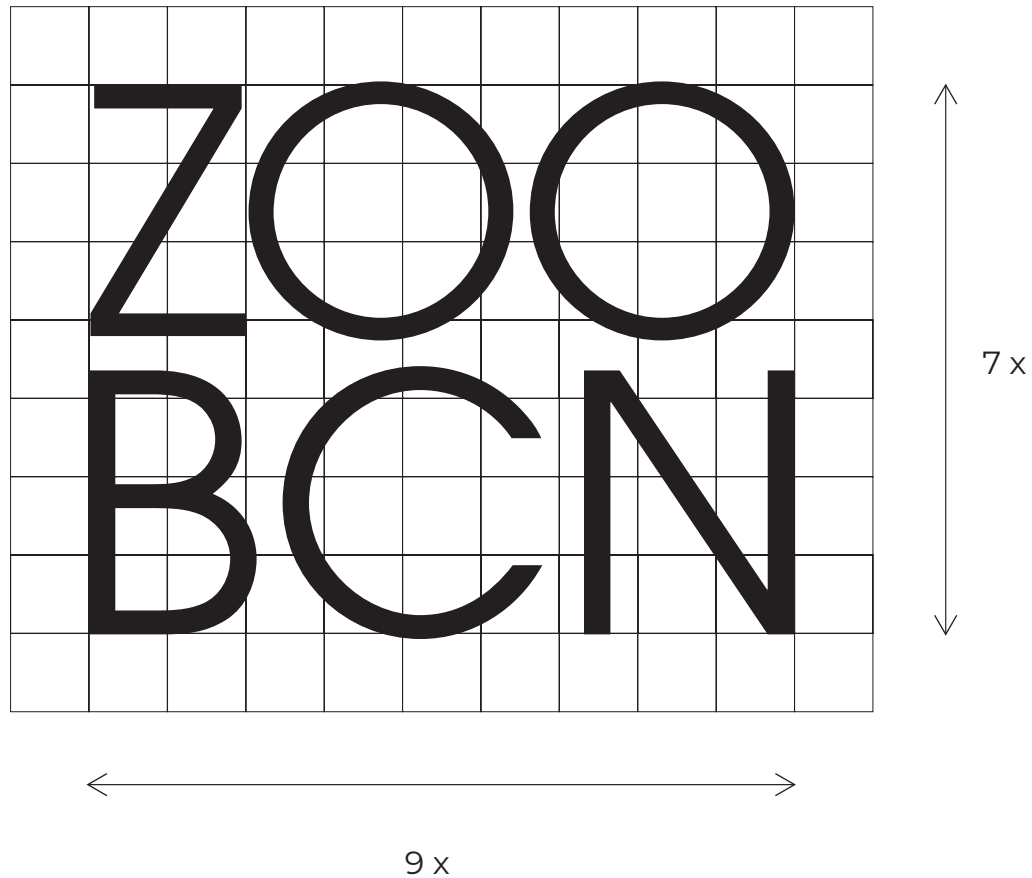
**Logotip en color groc sobre fons blanc:** Aquesta opció proporciona una aparença brillant, perfecta per a materials promocionals i comunicatius.

**Fons groc amb logotip en blanc o negre:** En aquesta configuració, el fons groc actua com un element de marca cridaner, mentre que el logotip

en blanc o negre manté la seva claredat i llegibilitat.

Aquestes variacions permeten mantenir la coherència del logotip en diferents entorns i aplicacions, assegurant que sempre sigui reconeixible i atractiu. La flexibilitat en l'ús del color corporatiu i les versions positiva i negativa del logotip reforça la identitat visual del Zoo de Barcelona, adaptant-se a les necessitats de comunicació i promoció de manera efectiva i estilitzada.





El logotip s'ha dissenyat utilitzant una quadrícula feta a mida, creada específicament per a garantir una estructura geomètrica precisa. Cada lletra ha estat acuradament ajustada dins d'aquesta quadrícula, aconseguint un disseny geomètric i equilibrat.

La tipografia Avant Garde, seleccionada per la seva claredat i elegància, aporta una interessant combinació de geometria i rodonesa en les lletres. Aquesta fusió de formes rectes i corbes crea un logotip harmoniós, modern i visualment atractiu.



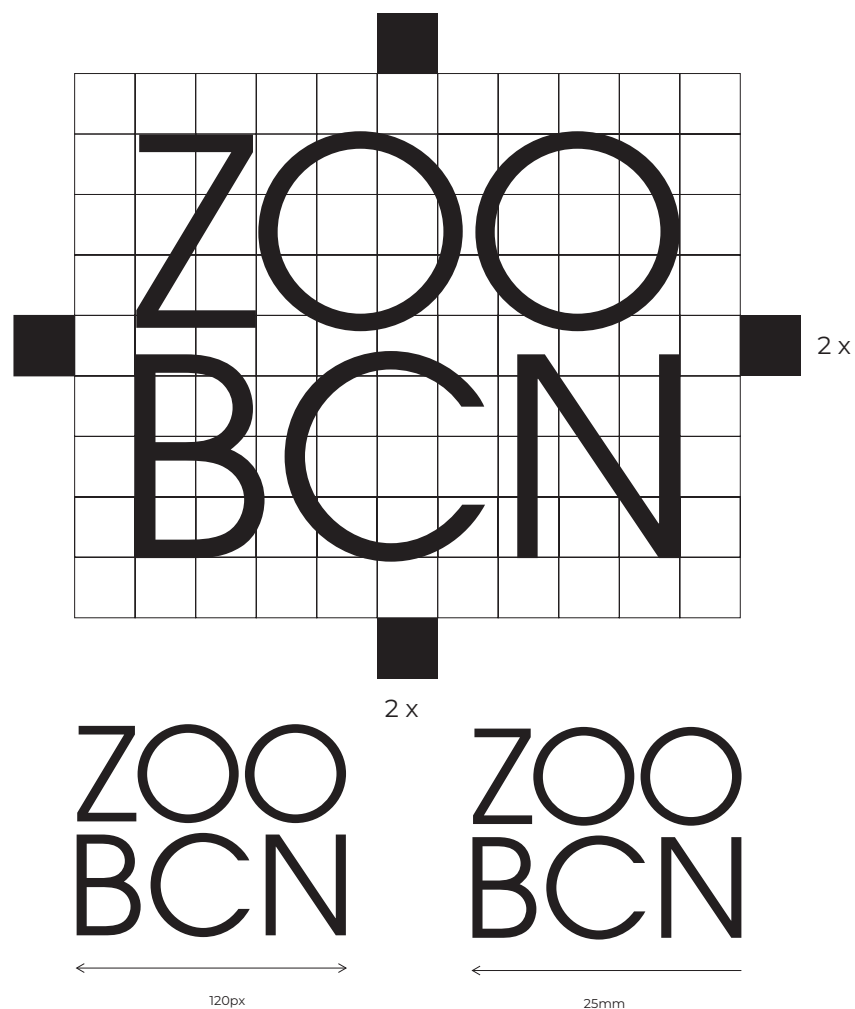
Compta amb una zona de protecció per a assegurar la seva visibilitat i mantenir la seva integritat visual. Aquesta zona de protecció es defineix per un marge de 2x al voltant del logotip, on "3x" és l'altura de la lletra "Z" del logotip. Aquest espai lliure garanteix que el logotip no es vegi obstruït per altres elements gràfics o textuals, preservant la seva claredat i presència.

Quant a la reducció del logotip, s'han establert grandàries mínimes per a diferents aplicacions per a assegurar la seva llegibilitat i reconeixement:

**Per a impresos:** La grandària mínima del logotip és de 25 mm d'ample. Això garanteix que tots els detalls del logotip es mantinguin clars i llegibles en materials impresos com a fullets, targetes de visita i cartells.

**Per a aplicacions digitals:** La grandària mínima del logotip és de 120 píxels d'ample. Aquest lliniar assegura que el logotip es vegi nítid i distintiu en pantalles, incloent-hi aplicacions mòbils i llocs web.

Aquestes especificacions de la zona de protecció i les reduccions mínimes asseguruen que el logotip del Zoo de Barcelona mantingui el seu impacte visual i coherència en tots els formats i grandàries, reforçant la identitat de la marca en diverses plataformes i mitjans.





ZOO  
BCN

ZOO  
BCN

ZOO BCN

ZOO  
BCN





Així com per al logotip utilitzem la Avant Garde, per a la tipografia interna de l'aplicació del zoo, hem optat per la Open Sans. Aquesta font és extremadament versàtil i funciona bé tant per a textos com per a títols, gràcies a la seva àmplia gamma de pesos i estils. Open Sans ofereix una excel·lent llegibilitat en pantalles digitals i en impresos, assegurant una experiència d'usuari coherent i agradable en tota l'aplicació.

La combinació de Avant Garde per al logotip i Open Sans per a la tipografia interna permet mantenir una identitat visual cohesiva i atractiva, adequada per a la seva fàcil lectura

### Open Sans Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUWXYZ  
1234567890€&()\*?;!;@

### Open Sans Regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUWXYZ  
1234567890€&()\*?;!;@

### Open Sans SemiBold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUWXYZ  
1234567890€&()\*?;!;@

# UI Kit


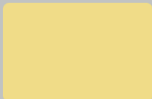

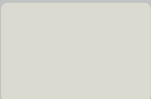
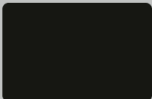
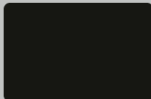
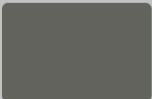
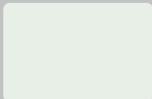
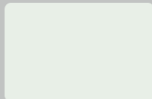
LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





**Colors**

								
Default color	Disabled	Hover	Background color	Text color	Icon color	Background color	Text color	Icon color





# Open Sans

## Titles

DISPLAY 2  
32 px Light

Headline 1  
20 px Regular

Headline 2  
18 px Bold

Subhead  
16 px Bold

## Content

Body 1  
16 px Regular

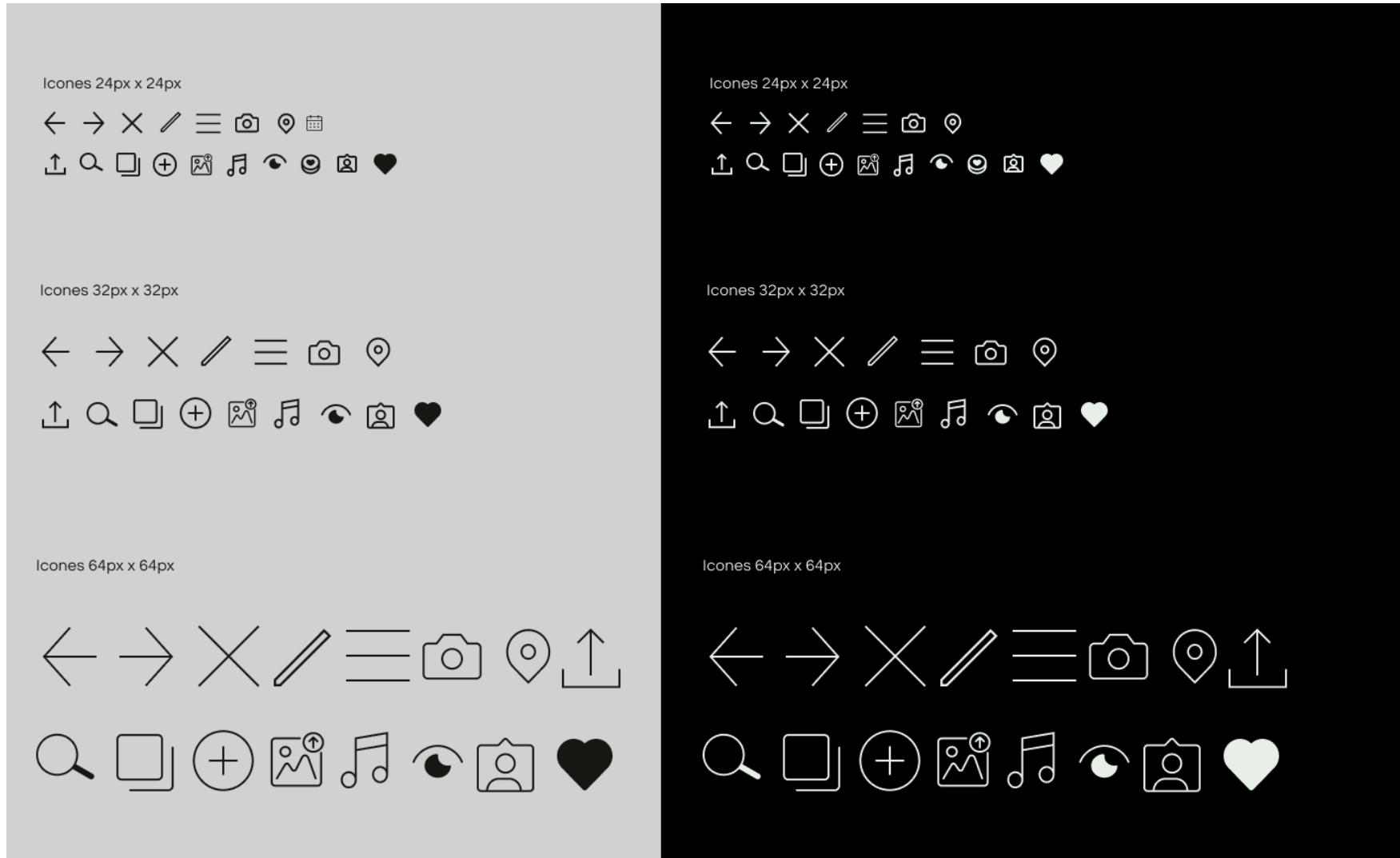
Body 1 Highlight  
16 px Bold

Body 2  
14 px Regular

Body 2 Highlight  
14 px Light

Caption  
12 px Regular

Caption Highlight  
12 px Bold



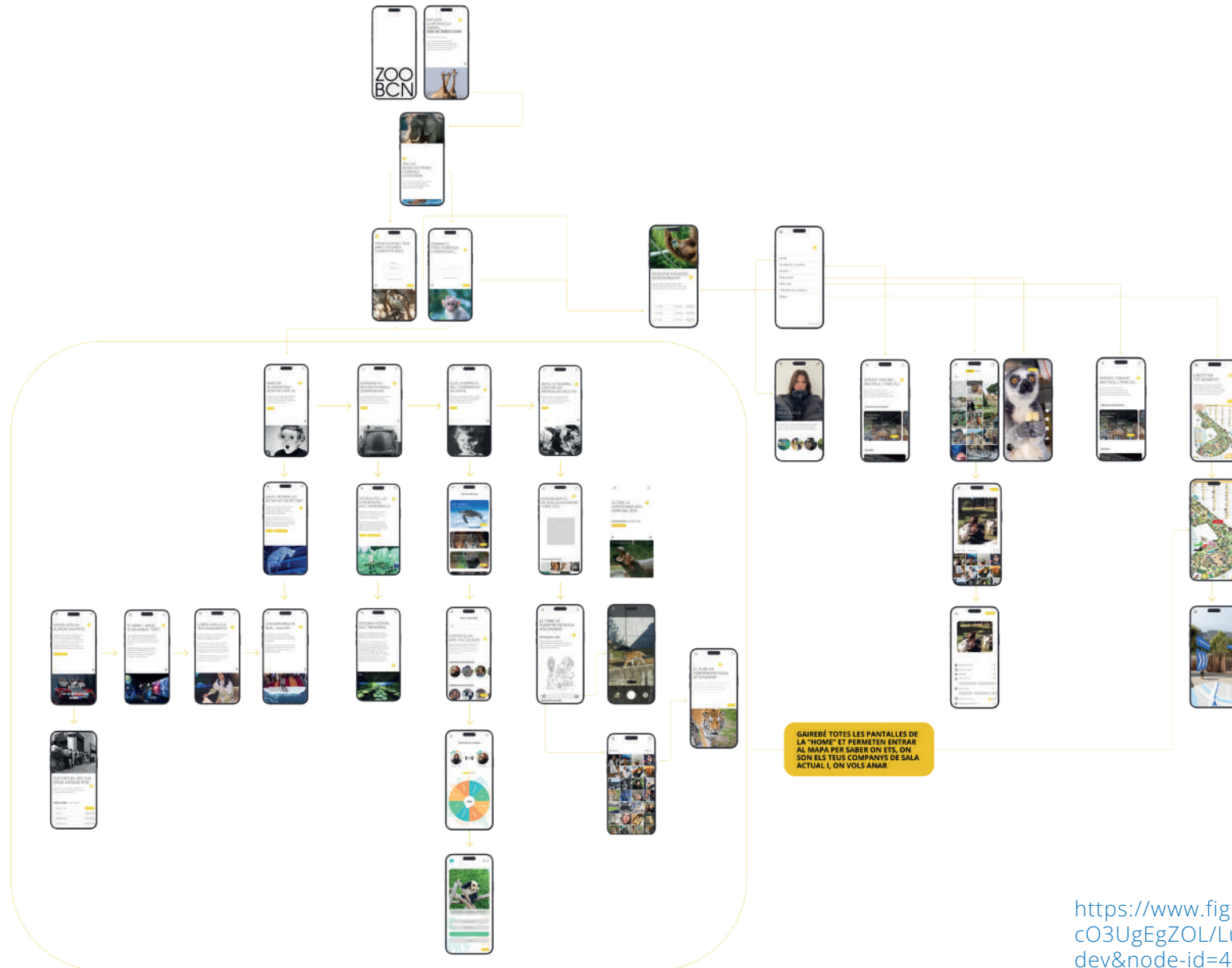


# MAPA DE NAVEGACIÓ

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024





<https://www.figma.com/design/Vt2CZG1bLXxK-cO3UgEgZOL/Luc%C3%ADa-Nav%C3%ADo?m=-dev&node-id=417-210&t=31DU3iabRoz7hIZn-1>

# ELEMENTS

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024



# PROTOTIP APP FINAL

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024







<https://www.figma.com/design/Vt2CZG1bLXxK-cO3UgEgZOL/Luc%C3%ADa-Nav%C3%ADo?m=-dev&node-id=44-42&t=31DU3iabRoz7hIZn-1>

# LANDING PAGE

LUCÍA NAVÍO PÉREZ

EMAD 2024



MEMÓRIA TÈCNICA

ELEMENTS - Enllaç Landing page



[https://www.alumnesmad.cat/  
navio\\_lucia/ZOOBCN](https://www.alumnesmad.cat/navio_lucia/ZOOBCN)

ZOO  
BCN