

CONSEJO FEDERAL DE INVERSIONES
DESARROLLO DE HERRAMIENTAS Y RECURSOS DIGITALES

PROVINCIA DE SANTA FE

INFORME FINAL

1º DE OCTUBRE DE 2013

AYELÉN PAULA FERRARO
EXP. 12949 00 01

ÍNDICE

Introducción pág. 2

Trivias para el Museo Histórico Provincial “Brigadier Estanislao López”: *¿Cuánto sabes de la historia de Santa Fe?* pág. 3

Juego de la memoria para el Museo Provincial de Ciencias Naturales “Florentino Ameghino”: *“Jugá con los animales y plantas de Santa Fe”*..... pág. 7

Compendio de contenido esencial del estudio sobre el desarrollo de Herramientas y Recursos Digitales para el Ministerio de Innovación y Cultura de Santa Fe..... pág.11

Introducción

Las actividades didácticas para niños destinadas a enriquecer las páginas web del Museo Provincial de Ciencias Naturales “Florentino Ameghino” y Museo Histórico Provincial “Brigadier Estanislao López” fueron diagramadas en pos de brindar un servicio de entretenimiento ligado a la educación y destinado a fomentar un encuentro interactivo entre usuario y soporte.

Trivias para el Museo Histórico Provincial “Brigadier Estanislao López”: *¿Cuánto sabes de la historia de Santa Fe?*

En el caso de esta página web, se decidió presentar un conjunto de trivias, dispuestas en la home. Este es un museo con intenciones de lograr traer al presente relatos relevantes para entender la historia actual santafesina, cuenta con interesantes relatos, anécdotas, objetos de época y fotografías, que son ofrecidos para la vista y comprensión de sus visitantes. En pos de poder reproducir esta lógica, pero en el formato digitalizado de una página web, el formato de trivias fue considerado la más interesante de las opciones interactivas y didácticas. Las trivias permiten contar una historia, fomentar la memoria, sumar conocimiento, graficar con imágenes y retar al usuario a una autoevaluación de su aprendizaje previo, ya sea escolar, autodidacta o tras una visita a dicho museo.

Las acciones realizadas tendientes a la elaboración de las trivias de la página web del Museo Histórico Provincial “Brigadier Estanislao López” comenzaron con una investigación y selección de propuestas en cuanto a las características particulares de la actividad.

Tras esa puesta en análisis, junto al personal del ministerio, se seleccionaron las posibilidades, concluyendo en la siguiente determinación:

- El objetivo del juego es determinar cual afirmación es la única verdadera de un conjunto de opciones que se desprenden de una introducción inicial, que contextualiza para que luego, el usuario pueda hacer uso de su conocimiento y así elegir con intenciones de acertar. Las trivias son también conocidas como juegos de *multiple choice*.
- El conjunto de trivias estará compuesto por un total de 17 trivias.
- Las consignas estarán destinadas al público en general, sin niveles demasiado altos o bajos de complicación para su resolución.
- Cada trivia contendrá una imagen ilustrativa, ya sea fotografía histórica u objeto que conforman el acervo del Museo Histórico Provincial.
- Luego de una breve guía introductoria o pregunta, se brindará al usuario tres o más opciones, entre las cuales se encuentra la correcta.
- En caso de que el usuario no elija opción correcta, se le ofrecerán ilimitados intentos. Se dispuso de esta manera, para evitar la presión de un puntaje, ya que no es de interés de la institución evaluar el conocimiento que ya trae el usuario, ni penalizar la ignorancia, sino, por el contrario, las iniciativas principales de esta

actividad residen en brindar conocimiento sobre la historia de la provincia de Santa Fe.

- En caso de que el usuario elija la opción acertada, se lanzará un pop-up que amplía brevemente la información respecto del tema en cuestión, con la intención didáctica de que aprenda un poco más sobre ese mismo hecho histórico.

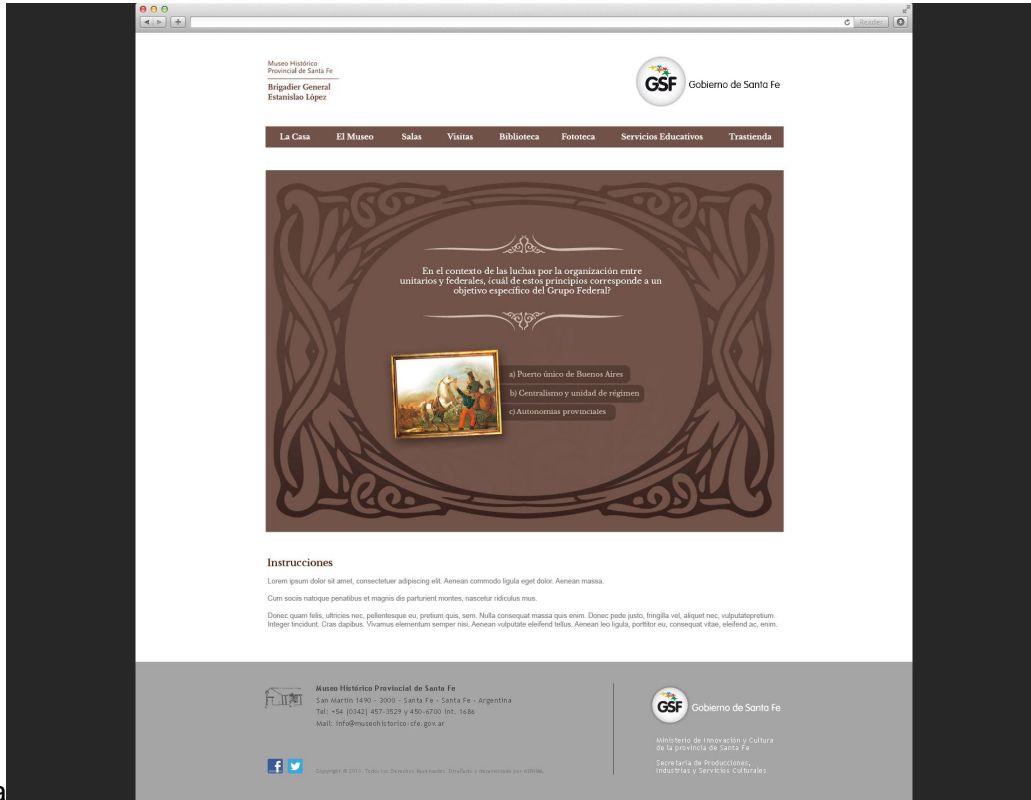
Tras estas determinaciones, junto con el personal del museo se comenzó la redacción de las consignas de cada trivía y sus opciones, dentro de las cuales una es la correcta.

Posteriormente se realizó la debida edición, adecuación al soporte, y unificación de cantidad de palabras para proveer una buena llegada al usuario.

Paralelamente se trabajó sobre el diseño, con el personal del estudio Aenima. El mismo debía respetar los colores característicos del museo y de la paleta de tonos que ya habían sido previamente aprobados para la página web a nivel integral.

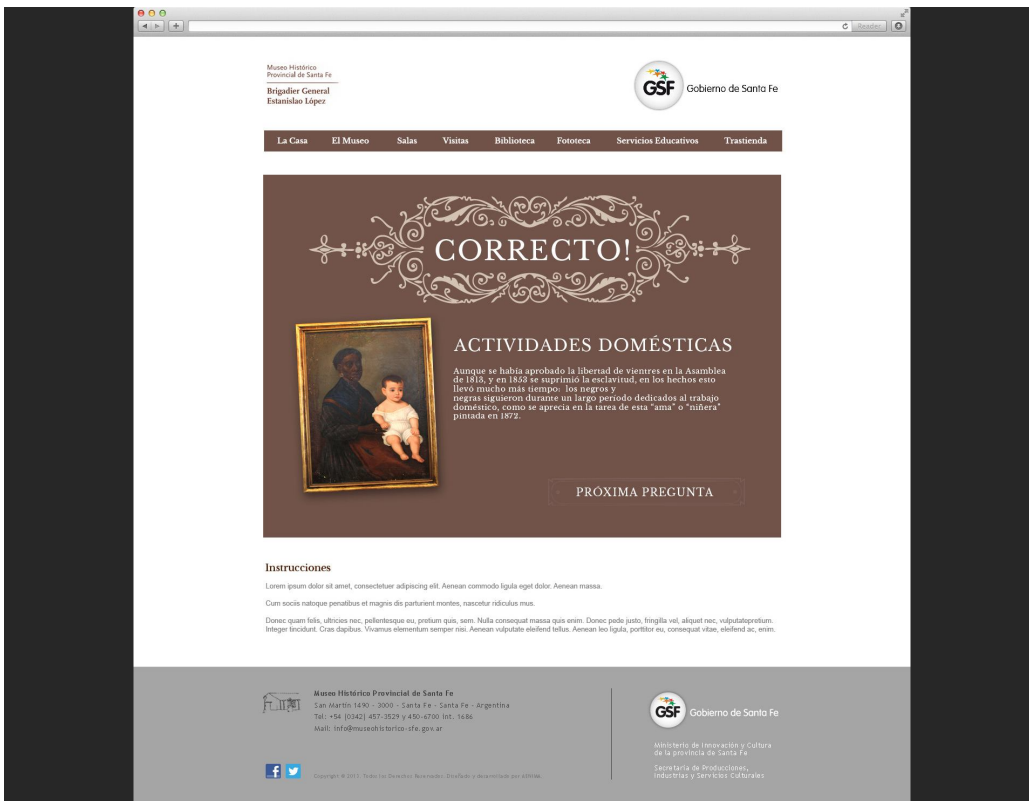
Finalmente, la última etapa consistió en el maquetado y el trabajo al respecto de la programación de las trivias, y su necesaria prueba de funcionamiento para mayor seguridad de que no envíe errores a los usuarios una vez que la página web esté presentada para su uso público general.

Boceto -



Trivia

Boceto - final de una trivia



Boceto - final del conjunto de trivias

En el caso de esta página web, se presentará un juego de la memoria para el público en general, pero orientado a un público menor de edad, ya que su nivel permite que los niños, incluso pequeños, que reconozcan formas y colores, puedan jugar y sentirse interpelados por el juego, en compañía de un adulto que maneje los controles. Sin embargo, sobre todo está destinado a niños y adultos que estén interesados en conocer las especies autóctonas y la biología presente en el territorio santafesino.

El formato de juego de la memoria fue elegido debido a que el principal objetivo didáctico del mismo es recorrer y favorecer el aprendizaje sobre la fauna y la flora santafesina, tanto en cuanto a su aspecto como a sus particularidades. Con un juego de la memoria, el usuario se ve implicado en tener que recordar las imágenes para luego arribar a la información más destacada sobre la especie que tiene ya en mente.

Tras esa puesta en análisis, junto al personal del ministerio, se seleccionaron las posibilidades, concluyendo en la siguiente determinación:

- El objetivo del juego es dar vuelta pares de cartas que esconden imágenes de especies de la fauna y la flora que habita en el territorio santafesino.
- Si el par de cartas develado no esconden la misma imagen, las mismas volverán a su posición inicial y el usuario tendrá que recordar qué imagen se escondía detrás de cada una de ellas.
- Si el par de cartas contienen la misma imagen, se contará como un acierto del usuario y quedarán descubiertas para que el usuario continúe revelando pares imágenes iguales, hasta finalizar con la totalidad de las cartas dispuestas en el panel.
- En caso de que el par de cartas seleccionadas en el turno contengan la misma imagen, lo cual es considerado un acierto, se desplegará un pop-up revelando el nombre de la especie y un texto descriptivo con información y datos curiosos sobre la misma, junto a su imagen.
- El usuario podrá autoevaluar su performance relacionando cantidad de clicks y puntaje que podrá monitorear en una caja contigua al panel de cartas. Estas puntuaciones, de todas maneras, no van a afectar al normal desarrollo del juego ni lo interrumpirá. El usuario puede o no tenerlo en cuenta, ya el objetivo del juego no necesariamente completarlo rápido o mejor que otros usuarios a nivel competitivo,

sino que pueda revelar todas las cartas para aprender un poco más sobre la especie de la que encontró el par de imágenes.

Luego de estas determinaciones, junto con el personal del museo se comenzó la selección de 10 imágenes de animales, plantas y hongos que habitan en Santa Fe, que integrarán los pares de cartas. El panel está integrado por un total de 20 cartas. Y con este equipo también se realizó la redacción de textos descriptivos sobre cada una de las 10 especies.

Luego se realizó la edición del contenido en texto que iba a publicarse en cada pop-up cuando se aciertan las parejas.

Paralelamente al trabajo sobre contenidos en texto e imagen se supervisó el diseño a cargo del estudio Aenima. El resultado final contiene colores vivos, acordes al resto de las secciones y home de la página web. Y en el juego predominan tonalidades llamativas como amarillos y verdes.

Finalmente, la última etapa consistió en el maquetado la programación del juego, y su necesaria prueba de funcionamiento para evitar bugs o errores una vez que la web sea presentada a los usuarios en general.

Boceto – Panel con cartas



Boceto – Panel con pop-up al encontrar el par correcto

Museo Provincial de Ciencias Naturales Florentino Amghino

GSF Gobierno de Santa Fe

Exposiciones El Museo Visitas Biblioteca Servicios Educativos Publicaciones Muestras Itinerantes

ENCONTRÁ LAS PAREJAS DE ANIMALES



Ranita del Zarzal

Anfibio del litoral que posee apenas unos 5 centímetros de largo. De hábitos nocturnos se oculta durante el día entre troncos y la vegetación de esteros, bañados y arroyos. Come principalmente escarabajos, moscas y mosquitos. Los machos cantan desde los tallos de juncos y pastos un fuerte y metálico "tiri-tiri-tiri..."

SEGUIR JUGANDO

MUSEO PROVINCIAL DE CIENCIAS NATURALES
Tra. Junta 2859
(3000) - Santa Fe - ARGENTINA
Teléfax: (54 0342) 457-3730 / 457-3770 / 457-3701
Web site: <http://www.unl.edu.ar/santafe/museocn.htm>
e-mail: ameghino@santafe-conicet.gov.ar

GSF Gobierno de Santa Fe

Ministerio de Innovación y Cultura de la provincia de Santa Fe

Secretaría de Producciones, Industrias y Servicios Culturales

Copyright © 2013. Todos los Derechos Reservados. Diseñado y desarrollado por AENIMA.

Compendio de contenido esencial del estudio sobre el desarrollo de Herramientas y Recursos Digitales para el Ministerio de Innovación y Cultura de Santa Fe

Con motivo de la pronta conclusión del proyecto y de la redacción del informe final del contrato correspondiente al expediente 12949 00 01, se incluirá, de acuerdo a la cláusula Vigésima Quinta, un extracto del contenido esencial del estudio, resumiendo las características y sus principales conclusiones.

Tras doce meses de intenso trabajo para el desarrollo de contenidos, herramientas y recursos digitales para Espacio Santafesino y de los Museo Provinciales Histórico de Santa Fe, de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez, de Cs. Naturales F. Ameghino, y Etnográfico y Colonial Juan de Garay.

Bajo los claros objetivos fijados en el contrato, se realizaron sendas acciones que siguieron un plan organizativo diagramado para una efectiva economía de tiempo y utilización de recursos humanos y tecnológicos.

En primer lugar, se presentó un mapa conceptual correspondiente al relevamiento de los medios y recursos digitales pertenecientes a las Secretaría de Producciones, Industrias y Servicios Culturales del Ministerio de Innovación y Cultura de Santa Fe, se detectó el uso de redes sociales que en ese entonces mantenían cada uno de los organismos a los cuales se destinó la tarea.

Se confeccionaron cuadros representativos y mapas de contenidos de cada uno de los organismos, de manera que pueda analizarse el estado de situación de cada uno de ellos y así generar una óptima actualización. Luego, se diagramaron nuevos mapas de sitio para delimitar las posteriores acciones en pos de ejecutar los objetivos.

Se redactaron y editaron los textos de cada una de las secciones de las páginas web, de acuerdo a las necesidades comunicativas que los organismos tenían para con la comunidad.

Se implementaron acciones de investigación, desarrollo de contenido y ejecución de aplicaciones para el paseo virtual del museo de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez y para las actividades didácticas digitales de los museos de Cs. Naturales F. Ameghino e histórico de Santa Fe.

Estas acciones fueron logradas tras numerosas reuniones con directivos y personal de los organismos.

En algunos casos, los administradores de los nuevos sitios realizados presentaron dificultades para el uso correcto de los paneles de CMS de los sitios. De todas maneras, sus dudas fueron debidamente respondidas, prestando atención en el uso de un lenguaje claro y conciso para evitar más problemas para el correcto desempeño de su trabajo.

El labor realizado pudo desempeñarse sin dificultades y bajo la constante comunicación con el personal del ministerio y las empresas y profesionales particulares involucrados en cada uno de los proyectos de desarrollo digital.