

Buyer persona:

Roberto



Puesto
Dueño de negocio

Edad
Entre 25 y 34 años

Nivel de educación más alto
Universidad no finalizada (sin título)



Industria
Comercio

Tamaño de la organización
Entre 1 y 10 empleados

Canal favorito de comunicación

- Teléfono
- Correo electrónico
- Redes sociales

Herramientas que necesita para trabajar

- Correo electrónico
- Software de facturación
- Servicios de almacenamiento en la nube
- Bases de datos

Su trabajo se mide en función de

Ingresos

Obtiene información a través de

Capacitaciones y conferencias

Metas u objetivos

Ingresos

Dificultades principales

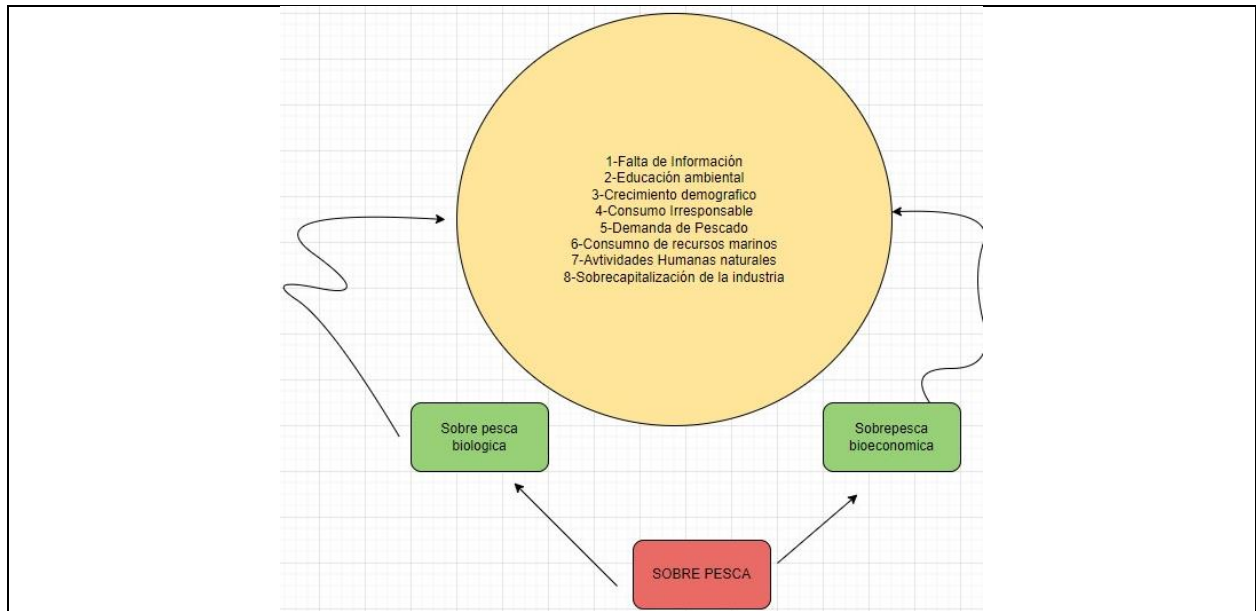
- Recursos
- Gestión del cambio
- Comunicación

Público objetivo: Asociación ORG

Prendemos llegar a personas con bajo nivel de estudio

Demostrar en la aplicación concientización para esas personas.

Diagrama general



<https://app.mural.co/invitation/mural/oceanoapp5880/1652499714266?sender=u68c03b4784d16b55e59f7659&key=55304192-2b67-4f84-8e29-3bf7ce506e21>



DONTFISHIT

DONTFISHEAT

IDEAS PLANTEADAS:

Videojuego de pesca

INICIO DE PAGINA

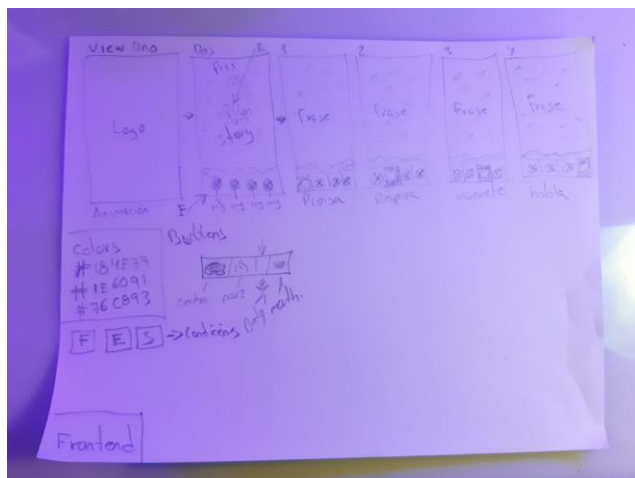
¿SABIAS QUE?

PLANTEAR IDEA DE CONSENTIZACION ACERCA DE

Don't fish it!



WIREFRAME FRONTEND:



1-Logica

- Leer la historia en el readme.md en GitHub
 - Por el hecho de que está dirigida a un grupo específico debe tener fácil acceso
 - por el momento se requiere imprimir en la pantalla
- Frases que correspondan a la metodología
- |Piensa|Respira|Muevete|Habla|

UI FRONTEND



VISTA 1: ANIMAR EL LOGO

VISTA DOS: BACKGROUND ANIMADO | BOTON CENTRAL QUE CUENTE HISTORIA GENERAL QUE HAGA LLORAR AL CLIENTE | DEBE RESPONDER AL PLAY Y PAUSE

VISTA TRES: FRASE DE ACUERDO CON EL BOTON 1 / ANIMACION BACK

VISTA CUATRO: FRASE DE ACUERDO CON EL BOTON 2 / ANIMACION BACK

VISTA CINCO: FRASE DE ACUERDO CON EL BOTON 3 / ANIMACION BACK

VISTA SEIS: FRASE DE ACUERDO CON EL BOTON 4 / ANIMACION BACK

MI PROPUESTA DEL LOGO:



Paleta de colores:

#184e77 / Verde agua 1

#013a63/ Verde agua 2

#e6e6e6 / Blanco al 90%

#2e3192 / Violeta con transparencias

Especies en sobrepesca:

- Tuna (Atún)
- Salmon (Salmón)
- Cod (Bacalao)
- Sardinas (Sardinas)
- Grass Carp (Carpa herbívora)

Frases:

- La sobrepesca se define como la extracción de recursos marinos sin criterio o sin límites regulatorios, de forma que la actividad se hace insostenible en el tiempo debido a la reducción y/o extirpación del recurso
- La sobrepesca es un problema serio, especialmente la extracción de peces herbívoros
- La competencia es uno de los procesos biológicos de mayor relevancia en los arrecifes de coral
- Se afecta la competencia entre algas y corales. En un arrecife sano, los corales dominan y las algas se encuentran en menor proporción
- La sobrepesca afecta no sólo a océanos y mares, también a ríos.
- Playas de libre acceso sin protección por el estado están expuestas a la sobrepesca, dañando al ecosistema.
- Intentos para domesticar especies amenazadas causados por sobrepesca y contaminación
- Vacío en la cadena alimenticia amenaza a otras especies predadoras
- La reducción de sobrepesca aunado con la educación ambiental puede ofrecer una solución a mediano plazo para conservar los arrecifes de coral
- La extracción poco controlada de especies que habitan en el arrecife tiene un impacto directo sobre lo que se conoce como la resiliencia del ecosistema; es decir, su capacidad de recuperación natural, luego de que es perturbado por un disturbio
- Si a los impactos ambientales, se les suman la sobrepesca, el desarrollo costero y la presión turística, el deterioro de los arrecifes puede ocurrir tan solo en meses o pocos años.