

KIWEXPLORER

El Problema y Definir el Objetivo

Problema: La falta de una herramienta accesible para explorar la biodiversidad del Cauca impide que las personas comprendan y aprecien la riqueza natural de la región.

Objetivo: Crear una plataforma amigable y educativa que permita a las personas explorar, aprender y conectar con la biodiversidad del Cauca de manera interactiva.

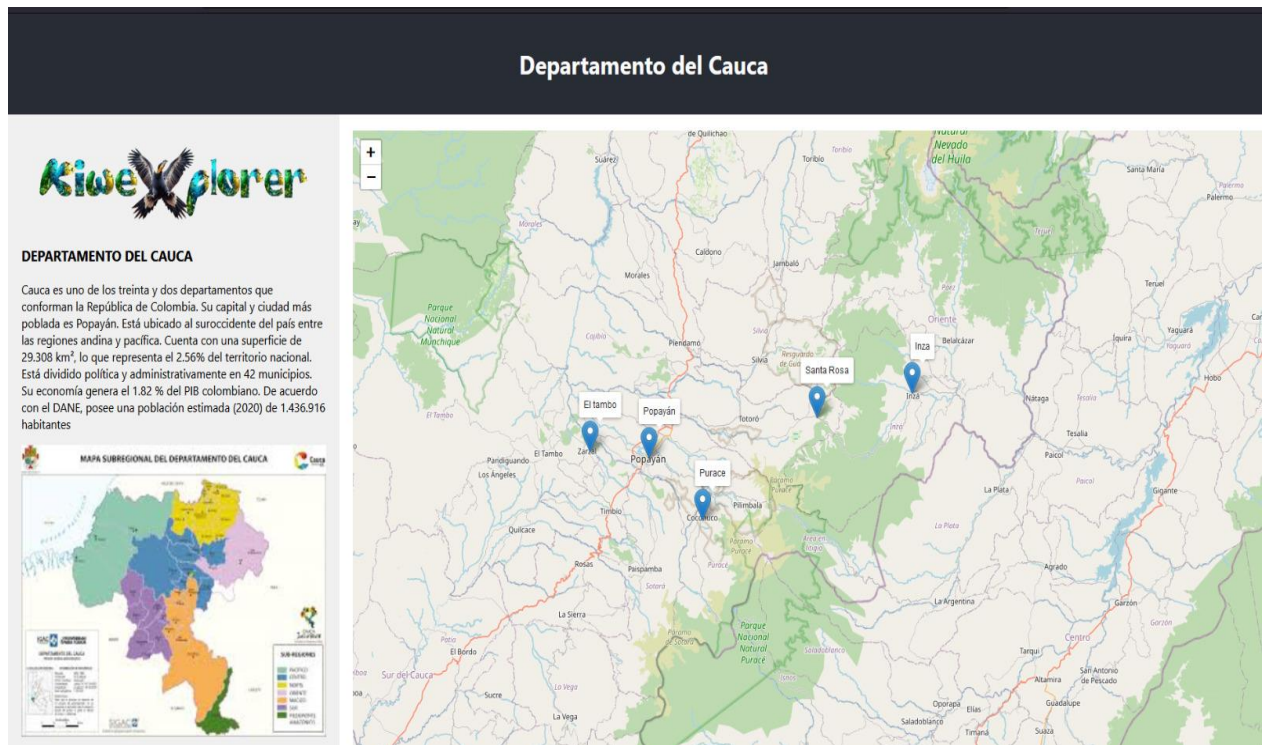
Generar Ideas y Estrategias

Crear una Herramienta Visual Atractiva:

Mapa Interactivo con Datos en Tiempo Real:

Un mapa online donde los usuarios pueden ver información actualizada sobre especies y áreas protegidas. Permite a la gente explorar la biodiversidad desde su computadora o teléfono, con datos visuales y fáciles de entender.

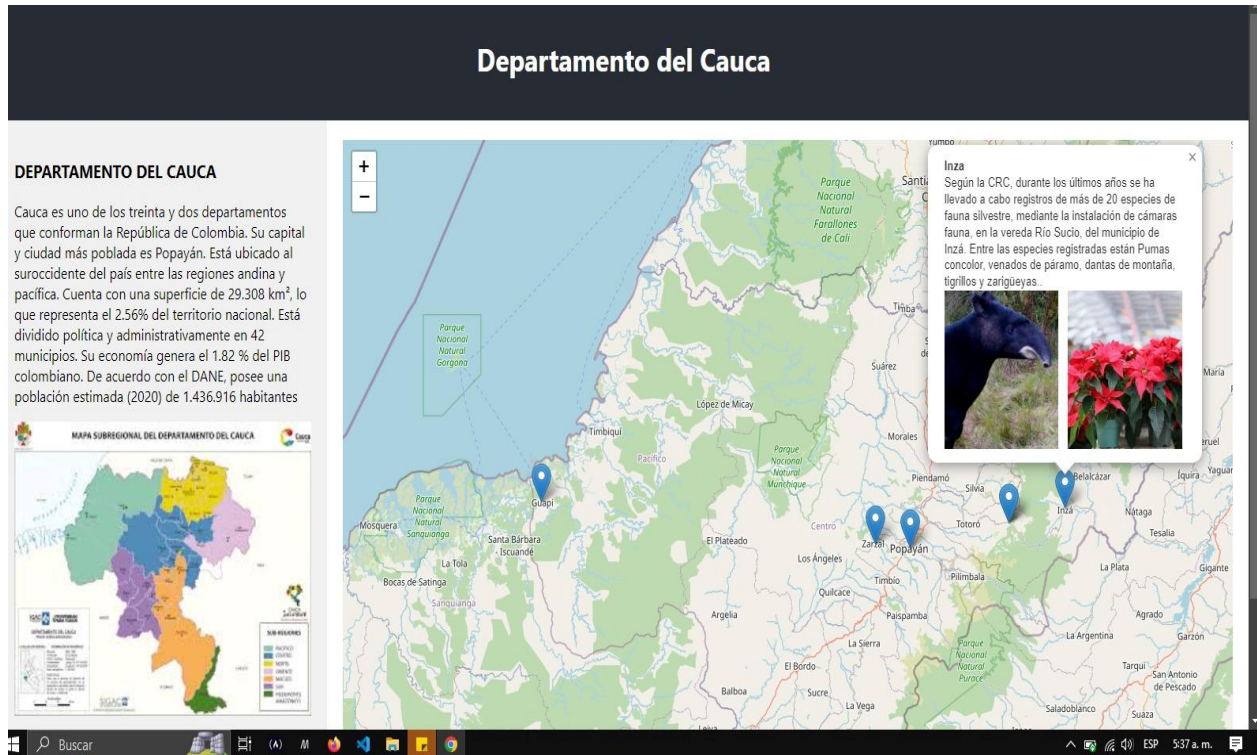
Usamos Leaflet para crear mapas visuales y React para una interfaz dinámica que haga el uso del mapa intuitivo y agradable.



Mejorar los Servicios Ofrecidos

Sección Educativa dentro del Mapa:

Módulos interactivos con información educativa sobre la biodiversidad del Cauca. Enriquecen la experiencia del usuario, transformando el mapa en una herramienta educativa valiosa, como incluir videos, infografías, y cuestionarios que enseñen sobre la flora y fauna local de manera interactiva.



Sistema de Retroalimentación

Una función que permite a los usuarios dejar comentarios y sugerencias sobre el mapa. Facilita la mejora continua del mapa al recibir opiniones y reportes directamente de quienes interactúan con el mismo.

Colaborar y Buscar Apoyo

Formar Alianzas con ONGs y Universidades:

Colaboraciones con organizaciones y entidades que puedan aportar datos, experiencia y apoyo. Estos socios pueden validar el proyecto, proporcionar recursos y promover la herramienta dentro de sus redes. Contactar a ONGs y universidades locales para explorar formas de colaborar y formalizar acuerdos.

Evaluar la Viabilidad

Analizar el Interés del Público: Realizar encuestas y entrevistas para entender si hay interés real en el mapa. Esto asegura que el producto que desarrollas realmente sea algo que la gente quiera usar y encontrar útil. Hablar con posibles usuarios, realizar encuestas en línea y probar ideas con grupos focales.

Probar el Prototipo

Crear versiones preliminares del mapa y probarlas con usuarios reales. Permite identificar problemas y hacer mejoras antes del lanzamiento completo. Alcanzar una versión beta del mapa y recoger feedback sobre su funcionalidad y usabilidad.

Implementar y Monitorear

Desarrollar y Lanzar la Herramienta:

Completar el desarrollo del mapa y hacer el lanzamiento oficial. Permite que el público comience a usar la herramienta y beneficiarse de ella. Finalizar el diseño y las funcionalidades, y organizar un lanzamiento que genere interés y atención.

Recoger Datos y Mejorar

Monitorear cómo se está utilizando el mapa y hacer mejoras basadas en la experiencia del usuario, garantiza que el mapa siga siendo útil y relevante con el tiempo.

Implementar herramientas de análisis para rastrear el uso y ajustar el mapa según las necesidades y sugerencias de los usuarios.

Conclusión

Diseñar soluciones para el Mapa Interactivo sobre la Biodiversidad del Cauca implica crear una herramienta visual y educativa, mejorar servicios existentes, buscar alianzas y apoyo financiero, y evaluar continuamente la viabilidad y el impacto del proyecto. Con un enfoque en la participación del usuario y la colaboración con socios estratégicos, puedes desarrollar una solución efectiva que beneficie a la comunidad y promueva la conservación de la biodiversidad.