

Artesdeaquí

Conceptualización y diseño de una aplicación web para la promoción de obras de arte

Memoria de Proyecto Final de Máster

Master universitario en Aplicaciones Multimedia

Itinerario profesional

Autor: Natividad García Lacárcel

Consultor: Sergio Schvarstein Liuboschetz

Profesor: Laura Porta Simó

Fecha de entrega: 4 de enero de 2019

Créditos/Copyright



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

[3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

© 2018 Natividad García Lacárcel

El material gráfico como fotografías, logotipos y demás elementos son propiedad de la autora de la presente memoria.

Reservados todos los derechos. Está prohibido la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la impresión, la reprografía, el microfilme, el tratamiento informático o cualquier otro sistema, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler y préstamo, sin la autorización escrita del autor o de los límites que autorice la Ley de Propiedad Intelectual.

FICHA DEL TRABAJO FINAL

Título del trabajo:	<i>Artesdeaquí Conceptualización y diseño de una aplicación web para la promoción de obras de arte</i>
Nombre del autor:	<i>Natividad García Lacárcel</i>
Nombre del consultor/a:	Sergio Schvarstein Liuboschetz
Nombre del PRA:	Laura Porta Simó
Fecha de entrega:	Enero/2019
Titulación::	<i>Profesionalizador</i>
Área del Trabajo Final:	<i>Master Universitario en Aplicaciones Multimedia</i>
Idioma del trabajo:	<i>Castellano</i>
Palabras clave	artistas, pintura, escultura

Resumen del Trabajo:

La finalidad de este trabajo de fin de Master es la conceptualización y diseño de la aplicación web Artesdeaquí. El objetivo es aprovechar las nuevas tecnologías y el cambio de costumbres para dar a conocer a nuevos autores, pintores, escultores y artistas en general. Así como intentar la promoción de sus creaciones.

Se han tenido en cuenta los diferentes tipos de expresiones artísticas, así como la información sobre los autores y la posibilidad de ponerse en contacto con ellos. Permitiendo la venta de dichas creaciones. La aplicación web está destinada a la exposición de obras de arte de autores desconocidos.

En primer lugar, se ha realizado el análisis de aplicaciones similares. Los posibles enfoques que tienen las webs de arte y las características más adecuadas para la plataforma.

Posteriormente se han realizado los diseños iniciales en baja resolución de la web. Se ha definido la estructura y usabilidad. A continuación, se ha llevado a cabo la creación de un logotipo y su análisis cromático. Además de la tipografía utilizada.

Por último, se han elaborado los diseños de alta resolución del espacio artístico. Obteniendo como resultado final un prototipo que cumple con los objetivos propuestos.

A nivel personal, he disfrutado mucho realizando este proyecto, así como trabajando todas las asignaturas del master. El proyecto me ha ayudado a repasar y afianzar los conocimientos adquiridos durante el master.

Abstract:

The purpose of this final Master's project is the conceptualization and design of the Artesdeaquí web application. The objective is to take advantage of new technologies and changing customs to make new authors, painters, sculptors and artists in general known. As well as trying to promote their creations.

The different types of artistic expressions have been taken into account, as well as information about the authors and the possibility of contacting them. Allowing the sale of said creations. The web application is intended for the exhibition of works of art by unknown authors.

In the first place, the analysis of similar applications has been carried out. The possible approaches that art websites have and the most appropriate features for the platform.

Subsequently, the initial designs have been made in low resolution of the web. The structure and usability have been defined. Next, the creation of a logo and its chromatic analysis has been carried out. In addition to the typography used.

Finally, the high resolution designs of the artistic space have been elaborated. Obtaining as final result a prototype that meets the proposed objectives.

On a personal level, I have really enjoyed doing this project, as well as working on all the master's subjects. The project has helped me review and consolidate the knowledge acquired during the master.

Dedicatoria/Cita

El arte es una mentira que nos acerca a la verdad.

Pablo Picasso (1881-1973) Pintor español

Agradecimientos

Agradezco a mi familia, en especial a mi marido el apoyo y ánimo recibido para realizar y terminar este proyecto fin de master. También agradecer a todos los profesores de la uoc su excelente trabajo y en concreto al tutor por su asesoramiento constante.

Resumen

La finalidad de este trabajo de fin de Master es la conceptualización y diseño de la aplicación web Artesdeaquí. El objetivo es aprovechar las nuevas tecnologías y el cambio de costumbres para dar a conocer a nuevos autores, pintores, escultores y artistas en general. Así como intentar la promoción de sus creaciones.

Se han tenido en cuenta los diferentes tipos de expresiones artísticas, así como la información sobre los autores y la posibilidad de ponerse en contacto con ellos. Permitiendo la venta de dichas creaciones. La aplicación web está destinada a la exposición de obras de arte de autores desconocidos.

En primer lugar, se ha realizado el análisis de aplicaciones similares. Los posibles enfoques que tienen las webs de arte y las características más adecuadas para la plataforma.

Posteriormente se han realizado los diseños iniciales en baja resolución de la web. Se ha definido la estructura y usabilidad. A continuación, se ha llevado a cabo la creación de un logotipo y su análisis cromático. Además de la tipografía utilizada.

Por último, se han elaborado los diseños de alta resolución del espacio artístico. Obteniendo como resultado final un prototipo que cumple con los objetivos propuestos.

A nivel personal, he disfrutado mucho realizando este proyecto, así como trabajando todas las asignaturas del master. El proyecto me ha ayudado a repasar y afianzar los conocimientos adquiridos durante el master.

Abstract

The purpose of this final Master's project is the conceptualization and design of the Artesdeaquí web application. The objective is to take advantage of new technologies and changing customs to make new authors, painters, sculptors and artists in general known. As well as trying to promote their creations.

The different types of artistic expressions have been taken into account, as well as information about the authors and the possibility of contacting them. Allowing the sale of said creations.

The web application is intended for the exhibition of works of art by unknown authors.

In the first place, the analysis of similar applications has been carried out. The possible approaches that art websites have and the most appropriate features for the platform.

Subsequently, the initial designs have been made in low resolution of the web. The structure and usability have been defined. Next, the creation of a logo and its chromatic analysis has been carried out. In addition to the typography used.

Finally, the high resolution designs of the artistic space have been elaborated. Obtaining as final result a prototype that meets the proposed objectives.

On a personal level, I have really enjoyed doing this project, as well as working on all the master's subjects. The project has helped me review and consolidate the knowledge acquired during the master.

Palabras clave

arte, artistas, pintura, escultura, cuadros, fotografía, aplicación

Notaciones y Convenciones

Para la realización de esta memoria se ha usado la tipografía Arial en sus diferentes formas, tamaños y colores.

Arial Black tamaño 33

para el título

Arial tamaño 20 para los capítulos

Arial tamaño 16 para los títulos de los apartados

Arial tamaño 11 para el cuerpo del documento

Arial tamaño 9 para la cabecera y pie

ARIAL TAMAÑO 9 PARA LOS PIE DE FOTO

Índice

Capítulo 1: Introducción.....	14
1. Introducción.....	14
2. Descripción/Definición	15
3. Objetivos generales	16
3.1 Objetivos principales.....	16
3.2 Objetivos secundarios	16
3.3. Alcance.....	17
3.4. Límites y restricciones	17
4. Metodología y proceso de trabajo.....	18
5. Planificación.....	19
5.1 Diagrama de hitos.....	19
5.2 Diagrama de Gantt	20
6. Presupuesto.....	21
7. Estructura del resto del documento	23
Capítulo 2: Análisis.....	24
1. Estado del arte.....	24
1.1 Comparativa web.....	24
2. Análisis del mercado	29
2.1 Estudio de mercado.....	29
2.2 Oportunidades de negocio.....	30
2.3 Estrategia de marketing	30
2.4 Análisis DAFO	30
3. Público objetivo y perfiles de usuario	31
3.1. Definición de usuarios	31
3.2. Conclusión usuarios:	41
3.3. Definición de arquetipos	42
4. Definición de objetivos/especificaciones del producto	46
Capítulo 3: Diseño.....	47
1. Arquitectura de la información y diagramas de navegación	47
2. Diseño gráfico e interfaces	50
2.1 Estilos.....	50

2.2 Usabilidad.....	55
2.3. Patrones de diseño.....	56
Capítulo 4: Demostración	61
1. Instrucciones de uso	61
2. Prototipos Lo-Fi.....	63
3 Prototipos Hi-Fi.....	117
Capítulo 5: Conclusiones y líneas de futuro	143
1. Conclusiones	143
2. Líneas de futuro.....	144
Bibliografía	145
Anexos	147
Anexo A: Entregables del proyecto	147
Anexo B: Capturas de pantalla	148
Anexo C: Currículum Vitae.....	157

Figuras y tablas

Índice de figuras

Ilustración 1: Página de la web artenet.es	24
Ilustración 2: Página de la web artmajeur.com	25
Ilustración 3: Página de la web artelista.com	25
Ilustración 4: Página de la web elquatre.com.....	26
Ilustración 5: Página de la web galeriabat.com.....	26
Ilustración 6: Página de la web galeriasalduba.com	27
Ilustración 7: Página de la web fomentarte.es	27
Ilustración 8: Página de la web arteinformado.com.....	28
Ilustración 9: Página de la web aapga.es.....	28
Ilustración 10: Pirámide población española.....	32
Ilustración 11: Mapa población por comunidades autónomas	33
Ilustración 12: Saldo migratorio entre comunidades autónomas.....	33
Ilustración 13: Tamaño municipios en Aragón	33
Ilustración 14: Hogares y población	34
Ilustración 15: Gasto medio por hogar	34
Ilustración 16: Consumo según densidad de población. 2016	34
Ilustración 17: Renta anual neta media por hogar por edad	35
Ilustración 18: Renta por persona y unidad de consumo	35
Ilustración 19: Gasto de los hogares.....	35
Ilustración 20: Índice de precios de consumo	36
Ilustración 21: Empleo medio anual cultural por características	36
Ilustración 22: Empleo medio anual cultural.....	37
Ilustración 23: Empresas culturales por actividades económicas	37
Ilustración 24: Exportaciones de bienes culturales por área geográfica	37
Ilustración 25: Alumnado matriculado en enseñanzas artísticas y otras	38
Ilustración 26: Personas actividades culturales.....	38
Ilustración 27: Visitantes estimados en Museos - Titularidad museos	39
Ilustración 28: Museos y Colecciones por tipología - Personas que han visitado museos.....	39
Ilustración 29: Porcentaje de usuarios de Internet	39
Ilustración 30: Porcentaje de usuarios de TIC	40
Ilustración 31: Equipamiento de las viviendas	40
Ilustración 32: Árbol de navegación	47
Ilustración 33: Detalle del árbol de navegación.....	49
Ilustración 34: Logotipo - versión principal a color	51
Ilustración 35: Logotipo - versión principal a color sobre fondos degradados.....	51
Ilustración 36: Logotipo - versión color horizontal, versión color vertical.....	51
Ilustración 37: Logotipo - versión bn horizontal, versión bn vertical	51
Ilustración 38: Isologotipo bn/color redes sociales	52
Ilustración 39: Caja buscar artista.....	58
Ilustración 40: Buscar artista	58
Ilustración 41: Carrusel obras	58

Ilustración 42: Artistas y obras encontradas	59
Ilustración 43: Logos contactar y compartir.....	60
Ilustración 44: Responsive Web Design.....	63
Ilustración 45: Prototipo Lo-Fi Home para móvil	65
Ilustración 46: Prototipo Lo-Fi Home para tablet.....	66
Ilustración 47: Prototipo Lo-Fi Home para Desktop.....	67
Ilustración 48: Prototipo Lo-Fi Lista Artistas para móvil	68
Ilustración 49: Prototipo Lo-Fi Lista artistas para tablet	69
Ilustración 50: Prototipo Lo-Fi Lista Artistas para desktop	70
Ilustración 51: Prototipo Lo-Fi pantalla El Arte móvil.....	71
Ilustración 52: Prototipo Lo-Fi El Arte Tablet.....	72
Ilustración 53: Prototipo Lo-Fi El arte Desktop.....	73
Ilustración 54: Prototipo Lo-Fi Asociaciones	74
Ilustración 55: Prototipo Lo-Fi Asociaciones Tablet	75
Ilustración 56: Prototipo Lo-Fi Asociaciones para Desktop	76
Ilustración 57: Prototipo Lo-Fi Ficha Asociación para móvil.....	77
Ilustración 58: Prototipo Lo-Fi Ficha Asociación para Tablet	78
Ilustración 59: Prototipo Lo-Fi Ficha Asociación para Desktop	79
Ilustración 60: Prototipo Lo-Fi Artistas para móvil.....	80
Ilustración 61: Prototipo Lo-Fi Artistas para tablet.....	81
Ilustración 62: Prototipo Lo-Fi Artistas para Desktop	82
Ilustración 63: Prototipo Lo-Fi Ficha Artistas para móvil	83
Ilustración 64: Prototipo Lo-Fi Artistas para Tablet	84
Ilustración 65: Prototipo Lo-Fi Ficha Asociación para Desktop	85
Ilustración 66: Prototipo Lo-Fi Obras para móvil.....	86
Ilustración 67: Prototipo Lo-Fi Obras para Tablet	87
Ilustración 68: Prototipo Lo-Fi Obras para Desktop	88
Ilustración 69: Prototipo Lo-Fi Búsqueda obras	89
Ilustración 70: Prototipo Lo-Fi Ficha Obra para móvil	90
Ilustración 71: Prototipo Lo-Fi Ficha Obra para Tablet.....	91
Ilustración 72: Prototipo Lo-Fi Ficha Obra para Desktop	92
Ilustración 73: Prototipo Lo-Fi Acceso para móvil	93
Ilustración 74: Prototipo Lo-Fi Acceso para Tablet.....	94
Ilustración 75: Prototipo Lo-Fi Acceso para Desktop	95
Ilustración 76: Prototipo Lo-Fi Registro para móvil.....	96
Ilustración 77: Prototipo Lo-Fi Registro para Tablet.....	97
Ilustración 78: Prototipo Lo-Fi Registro para Desktop.....	98
Ilustración 79: Prototipo Lo-Fi Alta Asociación para móvil	99
Ilustración 80: Prototipo Lo-Fi Alta Asociación para tablet.....	100
Ilustración 81: Prototipo Lo-Fi Alta Asociación para Desktop.....	101
Ilustración 82: Prototipo Lo-Fi Modificar Asociación para móvil	102
Ilustración 83: Prototipo Lo-Fi Modificar Asociación para Tablet	103
Ilustración 84: Prototipo Lo-Fi Modificar Asociación para Desktop	104
Ilustración 85: Prototipo Lo-Fi Alta Artista para móvil.....	105
Ilustración 86: Prototipo Lo-Fi Alta Artista para Tablet.....	106

Ilustración 87: Prototipo Lo-Fi Alta Artista para Desktop.....	107
Ilustración 88: Prototipo Lo-Fi Modificar Artista para móvil	108
Ilustración 89: Prototipo Lo-Fi Modificar Artista para Tablet.....	109
Ilustración 90: Prototipo Lo-Fi Modificar Artista para Desktop	110
Ilustración 91: Prototipo Lo-Fi Alta Obra para móvil.....	111
Ilustración 92: Prototipo Lo-Fi Alta Obra para Tablet	112
Ilustración 93: Prototipo Lo-Fi Alta Obra para Desktop	113
Ilustración 94: Prototipo Lo-Fi Modificar Obra para móvil	114
Ilustración 95: Prototipo Lo-Fi Modificar Obra para Tablet.....	115
Ilustración 96: Prototipo Lo-Fi Modificar Obra para Desktop.....	116
Ilustración 97: Prototipo Hi-Fi HOME	117
Ilustración 98: Prototipo Hi-Fi Listado de Artistas Encontrados	118
Ilustración 99: Prototipo Hi-Fi El Arte	119
Ilustración 100: Prototipo Hi-Fi Asociación.....	120
Ilustración 101: Prototipo Hi-Fi Ficha Asociación.....	121
Ilustración 102: Prototipo Hi-Fi Artistas.....	122
Ilustración 103: Prototipo Hi-Fi Ficha del Artista	123
Ilustración 104: Prototipo Alta obras	124
Ilustración 105: Prototipo Hi-Fi Ficha de la Obra.....	125
Ilustración 106: Prototipo Hi-Fi Listado de Obras Encontradas.....	126
Ilustración 107: Prototipo Hi-Fi Formulario de Contacto.....	127
Ilustración 108: Prototipo Hi-Fi Login/Registro.....	128
Ilustración 109: Prototipo Hi-Fi Formulario Registro.....	129
Ilustración 110: Prototipo Hi-Fi Registro Asociación	130
Ilustración 111: Prototipo Hi-Fi Formulario Artista.....	131
Ilustración 112: Prototipo Hi-Fi Gestión Asociación	132
Ilustración 113: Prototipo Hi-Fi Editar Datos Asociación.....	133
Ilustración 114: Prototipo Hi-Fi Añadir artistas dados de alta.....	134
Ilustración 115: Prototipo Hi-Fi Editar/eliminar Artistas	135
Ilustración 116: Prototipo Hi-Fi Gestión Artista	136
Ilustración 117: Prototipo Hi-Fi Editar Datos Artistas	137
Ilustración 118: Prototipo Hi-Fi Añadir Obras.....	138
Ilustración 119: Prototipo Hi-Fi Editar/eliminar Obras	139
Ilustración 120: Prototipo Hi-Fi Editar Obras.....	140
Ilustración 121: Enlace del pie de página.....	141
Ilustración 122: Mapa web	142

Índice de tablas

Tabla 1: Diagrama de Hitos	19
Tabla 2: Diagrama de Gantt.....	20
Tabla 3: Presupuesto	21
Tabla 4: Presupuesto estimado.....	22
Tabla 5: Análisis DAFO.....	30

Capítulo 1: Introducción

1. Introducción

¿Qué es el arte? ¿De qué forma accedemos al arte? ¿Cómo podemos publicitar el arte? Para dar contestación a todas estas cuestiones debemos comprender que el arte al igual que el ser humano ha ido evolucionando.

La historia del arte es tan larga como la propia historia del hombre. Desde los primeros tiempos, los hombres prehistóricos decoraban las cuevas con escenas de caza y animales. Aprovechan los elementos que tenían a su alrededor, sangre de animales, carbón, plantas machacadas para plasmar sus inquietudes y representar lo que era importante para él. De igual forma, utilizando huesos, piedras y cuernos de animales tallaban en arcilla y piedra pequeñas estatuillas, figuras y elementos decorativos. Así hizo su aparición el arte rupestre y el mobiliario. [1]

Desde ese primer momento, los tipos de arte han ido evolucionando. En ocasiones era un cambio mínimo y en otros grandes saltos creativos que nos han dejado obras magníficas que contemplar. Existen una variada cantidad de disciplinas creativas: visuales, escénicas, musicales y literarias. [2]

Actualmente, las grandes ciudades recogen en museos, galerías y salas de exposiciones las obras de arte visual más representativas de la historia y a sus autores más importantes. Sin embargo, los pequeños artistas que todavía no son conocidos por el gran público pocas veces tienen la oportunidad de exponer en estos museos.

El proyecto lo centraremos en este tipo de autores desconocidos para el público general e intentaremos suplir el olvido de esas salas.

El arte se está transformando constantemente y avanza al mismo ritmo que lo hace la humanidad, cambia la industria, la economía, la sociedad y también la ciencia.

Hoy en día gracias a la tecnología podemos acceder a cualquier museo del mundo, ha cambiado la forma de llegar al arte y ha posibilitado disfrutar de pinturas, esculturas, fotografías indistintamente del lugar donde se reside. Además gracias a las redes sociales vivimos en una sociedad de personas interconectadas.

El objetivo de este proyecto es aprovechar las nuevas tecnologías y el cambio de costumbres para dar a conocer a nuevos autores. Así como intentar la promoción de sus creaciones.

Internet y las redes sociales se han convertido en un escaparate perfecto para publicitar las obras de cualquier artista indistintamente del lugar donde resida.

Se tendrán en cuenta los diferentes tipos de expresiones artísticas, así como la información sobre los autores y la posibilidad de ponerse en contacto con ellos.

2. Descripción/Definición

El arte tiene una especial relevancia en el desarrollo del ser humano y es una pieza fundamental para la cultura en una sociedad. Hay multitud de estudios científicos que abalan la práctica de las actividades artísticas como un medio para mejorar y sanar de enfermedades mentales o trastornos de la persona. [3]

Tanto ejercitar la práctica como la contemplación de alguna expresión artística, ya sea pintura, escultura, música, etc. ejerce un efecto de bienestar y satisfacción. Juega un papel importante en el desarrollo de la persona. Se consigue mejorar el comportamiento y sensibilidad, redundando en una mejor convivencia de la sociedad.

Por otro lado, el arte ha sido una herramienta de expresión y crítica utilizada por la sociedad, para en cada momento de la historia expresar los cambios que la humanidad demandaba. Cada corriente artística es el resultado de la evolución en la forma de vida y entorno del ser humano.

También hay que tener en cuenta la gran importancia que ha alcanzado la tecnología. Ha brindado herramientas para la resolución de problemas y hacer la vida más fácil y mejor. Los individuos han introducido en su vida cotidiana los smartphone y tablet.

Se han reducido las barreras de comunicación y de distancia, el mundo está más globalizado. Cualquier información publicada en un lugar es accesible en pocos minutos en sitios lejanos. El objetivo pretendido es aunar ambos aspectos relevantes para la sociedad, el arte y la tecnología. De forma que mediante una web se realizará la exposición de obras de arte. Favorecerá a los autores con un medio para darse a conocer y al público en general que podrá disfrutar con las creaciones. Las asociaciones de arte tendrán un soporte para comunicar sus noticias y eventos, así como los artistas miembros.

A nivel personal, he intentado integrar el arte en el TFM porque siempre me he sentido inclinada hacia la pintura. He disfrutado contemplándola y también con la práctica, que durante un tiempo a modo de afición he ejercitado.

3. Objetivos generales

A continuación, se muestran los objetivos tanto principales como secundarios, tenidos en cuenta en el desarrollo.

3.1 *Objetivos principales*

Objetivos de la aplicación web

- Conceptualizar y diseñar una plataforma que permita la divulgación del arte.
- Crear un espacio para mostrar obras de arte.
- Desarrollar una herramienta que permita dar publicidad a asociaciones culturales y autores.
- Proporcionar un medio en donde las obras de arte puedan ser colgadas y puestas en venta por los autores.
- Diseñar una web que funcione correctamente en todos los dispositivos.
- Tener presencia en internet para una mayor promoción de las muestras y alcanzar a más público.

Objetivos para el usuario

- Dar a conocer brevemente los tipos de arte a lo largo de la historia.
- Publicitar las asociaciones de ámbito local dedicadas a actividades culturales.
- Promover la difusión de artistas de ámbito local para darlos a conocer a nivel global.
- Permitir la publicidad del currículum de los autores y la posibilidad de interrelación entre ellos.
- Solventar la necesidad de los autores de exponer sus obras de cara a la venta.
- Crear un espacio online útil para los usuarios.
- Realizar una interface intuitiva y fácil de usar.

Objetivos personales

- Aumentar los conocimientos sobre la historia del arte.
- Disfrutar preparando la digitalización de las obras expuestas.
- Ampliar las relaciones sociales con personas dedicadas al arte.

3.2 *Objetivos secundarios*

- Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo del Master de Aplicaciones multimedia en la realización del TFM.
- Implementar un proyecto de utilidad real.

3.3. Alcance

El resultado que se pretende conseguir en el proyecto es un espacio virtual de arte, en formato de aplicación web. El sitio web deberá ser responsive, verse correctamente en todo tipo de dispositivos y ser fácil e intuitivo de usar.

El prototipo dispondrá un menú que permitirá moverse al usuario por las diferentes opciones e información que contendrá la web.

La primera parte estará dedicada brevemente a la historia del arte, así como a las diferentes corrientes artísticas que se han desarrollado a lo largo del tiempo.

Posteriormente, se restringirá el ámbito, del global al específico de una zona. Mostrará la información sobre asociaciones culturales locales y comarcales. Así como de los miembros que las conforman y la posibilidad de ponerse en contacto con ellas.

La siguiente parte va dedicada a los autores. Aparecerá el listado de los artistas, su currículum y correo electrónico, facebook, twitter, etc. Además, se podrán visualizar las creaciones.

Por último, se listarán las obras de arte según la categoría a la que pertenece. Incluirá una foto, autor, año de creación, etc. También facilitará la opción de comprar la pieza, así como la posibilidad de ponerse en contacto con el artista.

3.4. Límites y restricciones

En el desarrollo del proyecto hay una serie de aspectos que quedarán fuera del TFM. Como son:

- El proyecto se centrará en el prototipado, sin realizarse la programación.
- Se simplificará la venta de productos, sin ofrecer la posibilidad de pago online.
- No permitirá la opción de varios idiomas.

4. Metodología y proceso de trabajo

El proyecto consiste en la conceptualización y diseño de un espacio artístico como escaparate para las obras de arte de artistas del medio rural.

La metodología utilizada para la realización del proyecto ha sido similar a la del proceso que se llevaría a cabo en un caso real.

El proceso de trabajo, en primer lugar, ha consistido en la búsqueda de información sobre el arte, historia y tipos de corrientes artísticas.

Se han analizado diferentes web dedicadas al arte, compra/venta, informativas, asociaciones, etc. Así como un análisis del mercado.

Por otro lado, se ha creado un logotipo para artesde aquí, explicación de la tipografía y de los colores utilizados.

A continuación, se ha definido el contenido, el árbol de navegación y las funcionalidades de la web para realizar el prototipo a bajo nivel de detalle de cada pantalla. Posteriormente, se han realizado los prototipos de alta fidelidad.

A partir de él, se ha elaborado el producto artesde aquí, así como comprobado su funcionalidad y testado.

5. Planificación

La planificación del proyecto es una parte muy importante para llevar a buen término el proyecto. Ayuda a priorizar las actuaciones a realizar, ejecutar un mejor control del tiempo y a clarificar las metas a conseguir. Para realizar la planificación se han utilizado las dos herramientas que se muestran a continuación.

5.1 Diagrama de hitos

El diagrama de Hitos es una tabla con la fecha de inicio y fin de cada uno de los hitos o partes del proyecto. En este caso, la planificación se ha elaborado teniendo en cuenta los plazos marcados por el plan docente del TFM. El calendario viene sujeto a cada una de las fechas de entregas de PEC.

NOMBRE	INICIO	FINAL	DURACIÓN
PEC1	24/09/2018	05/10/2018	12 días
Propuesta de título	24/09/2018	24/09/2018	1 día
Palabras clave	25/09/2018	25/09/2018	1 día
Resumen de la propuesta	26/09/2018	30/09/2018	5 días
Justificación y motivación	01/10/2018	05/10/2018	5 días
PEC2	06/10/2018	15/10/2018	10 días
Estado del arte	06/10/2018	10/10/2018	5 días
Objetivos y alcance	11/10/2018	12/10/2018	2 días
Planificación	13/10/2018	15/10/2018	3 días
PEC3	16/10/2018	12/11/2018	28 días
Análisis de usuarios	16/10/2018	22/10/2018	7 días
Definición de contenidos	23/10/2018	24/10/2018	2 días
Árbol de navegación	25/10/2018	28/10/2018	4 días
Prototipo baja fidelidad wireframes	29/10/2018	12/11/2018	15 días
PEC4	13/11/2018	10/12/2018	28 días
Diseño del logotipo	13/11/2018	17/11/2018	5 días
Estudio color y tipografía	18/11/2018	21/11/2018	4 días
Prototipo alta fidelidad wireframes	22/11/2018	10/12/2018	19 días
PEC5	11/12/2018	04/01/2019	25 días
Finalización del proyecto	11/12/2018	20/12/2018	10 días
Pruebas prototipo y ajustes	21/12/2018	23/12/2018	3 días
Redactar memoria	24/12/2018	30/12/2018	7 días
Realizar presentación	31/12/2018	04/01/2019	5 días

Tabla 1: Diagrama de Hitos

5.2 Diagrama de Gantt

Por otro lado, la herramienta gráfica diagrama de Gantt muestra el tiempo de dedicación previsto para las diferentes tareas que se van a realizar a lo largo del tiempo para la consecución del proyecto. Su confección se ha efectuado en base al tiempo diario disponible para la confección del proyecto.

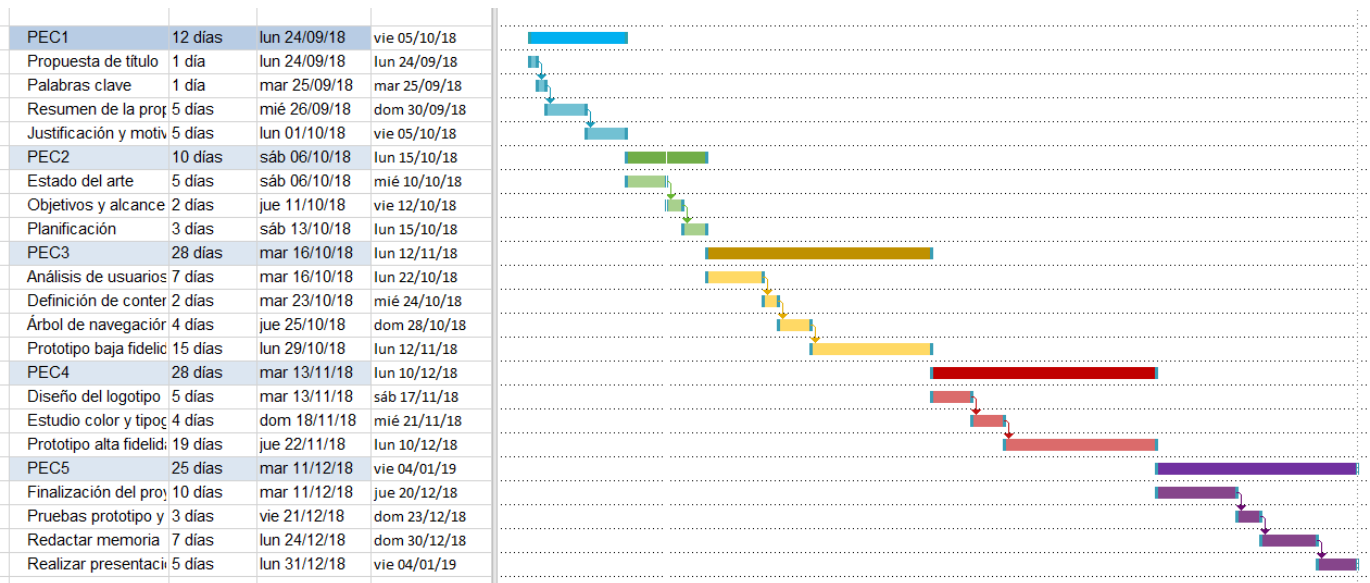


Tabla 2: Diagrama de Gantt

6. Presupuesto

El presupuesto para desarrollar la plataforma ha tenido en cuenta el coste de personal y el equipamiento necesario. Solamente se ha contado con una única persona que ha realizado todas las tareas. Por otra parte, no hay coste sobre el equipamiento. Las tareas se han realizado utilizando software gratuito. Para la creación del prototipado se ha procedido a solicitar una licencia de estudiante, a Axure, activándola por periodo de un año.

Para obtener el coste se ha estimado un esfuerzo de 5 horas diarias invertidas al proyecto, con un precio de 25€ por hora. En la siguiente tabla se contabiliza el presupuesto necesario para las tareas dedicadas al desarrollo de la web, en base a las diferentes entregas PACs que se han ido produciendo.

FASE	HORAS/PERSONA	COSTE
PEC3. Entrega 1	140	3.500€
Análisis de usuarios	35	875€
Definición de contenidos	10	250€
Árbol de navegación	20	500€
Prototipo baja fidelidad wireframes	75	1.875€
PEC4. Entrega 2	140	3.500€
Diseño del logotipo	25	625€
Estudio color y tipografía	20	500€
Prototipo alta fidelidad wireframes	95	2.375€
PEC5. Cierre	125	3.125€
Finalización del proyecto	50	1.250€
Pruebas prototipo y ajustes	15	375€
Redactar memoria	35	875€
Realizar presentación	25	625€
TOTAL	405	10.125€

Tabla 3: Presupuesto

También, se ha procedido a realizar un presupuesto orientativo de lo que costaría realizar el desarrollo completo. Consistiría en la implementación completa de la web, así como la tecnología necesaria para realizarla.

FASE	COSTE
Análisis y definiciones	1.625€
Definición y redacción de contenidos, árbol de navegación	
Naming y branding	1.125€
Nombre, logotipo y estudio color y tipografía	
Diseño de la interface	4.250€
Prototipo bajo nivel- web, tablet, móvil	
Prototipo alto nivel – web, tablet, móvil	
Programación	3.750€
Web, tablet, móvil	
Hosting	720€/año
Alojamiento dedicado	
Documentación	1500€
Redacción manual de uso	
TOTAL	12.970€

Tabla 4: Presupuesto estimado

La estimación del número de horas dedicada a programación es de 150, con un coste de 25€/hora.

7. Estructura del resto del documento

La memoria del proyecto está formada por una serie de capítulos desarrollados en las fases de trabajo mencionadas anteriormente.

Capítulo 1: Este primer capítulo está destinado a la introducción y descripción del proyecto. Se define la planificación y el presupuesto estimado.

Capítulo 2: Se centra en el análisis de páginas web de temática similar a la propuesta y los diferentes enfoques tratados. Se realiza un análisis del estado del arte y del mercado. Asimismo, se realiza una investigación sobre los usuarios potenciales de la web para definir los posibles arquetipos. Por último, se han llevado a cabo las conclusiones.

Capítulo 3: Este capítulo está dedicado a la creación de la imagen, nombre y logotipo. Así como el estudio de colores. También estudia la usabilidad de la web y los patrones que se han utilizado en el proyecto.

Capítulo 4: Este capítulo se centra en el diseño del prototipo operativo. Muestra el desarrollo de los prototipos de baja y alta resolución.

Capítulo 5: En este último capítulo, se detallan las conclusiones y líneas de futuro.

Capítulo 2: Análisis

1. Estado del arte

1.1 Comparativa web

El proyecto se basa en la creación de un espacio destinado a la promoción del arte. Mostrará información de obras, autores y asociaciones dedicadas a esta labor.

Para obtener más información relevante del contexto, se han analizado webs de temática similar. La búsqueda ha propiciado una multitud de resultados sobre la misma materia, pero enfocados de diferentes formas.

A continuación, se listan las webs encontradas por tipología:

Web orientada a la venta:

<https://artenet.es/>

Web adaptada a todas las resoluciones, muy completa en sus categorías (CUADROS ORIGINALES, DIBUJO, ESCULTURA, MÁS, NOVEDADES, COMUNIDAD). Buen posicionamiento en los buscadores. Idiomas en español e inglés. Opción de registrarse para poder vender arte a través de ella.

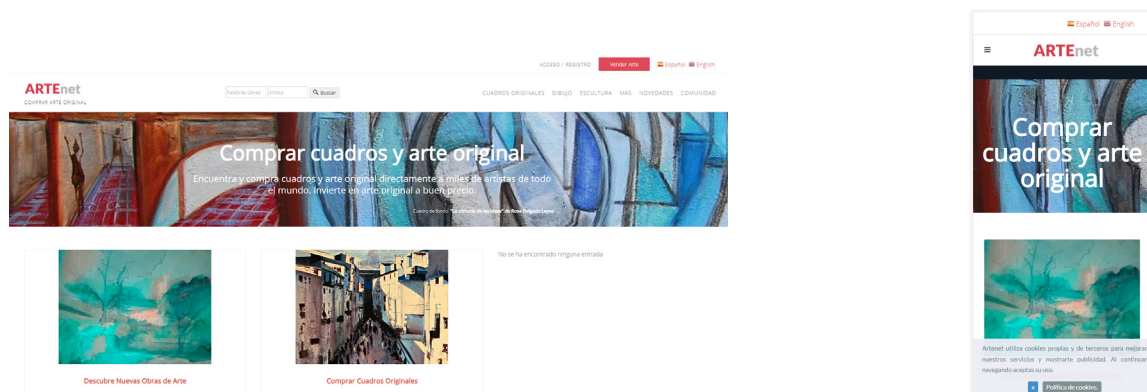


Ilustración 1: Página de la web artenet.es

<https://www.artmajeur.com/es/>

Web adaptada a todas las resoluciones además dispone de app para Android y Apple. Menú básico, comprar y vender (COMPRAR ARTE, VENDER ARTE, A PROPOSITO). Disponible en doce idiomas. Publica revista de arte. Plataforma que pone a los artistas en contacto directo con los compradores.

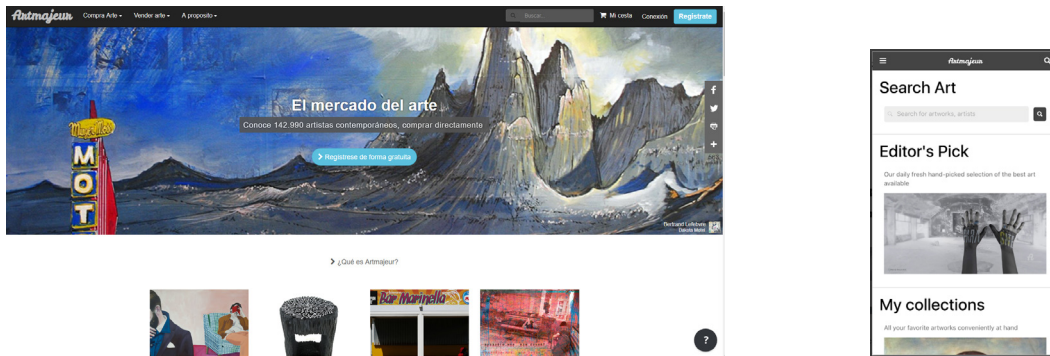


Ilustración 2: Página de la web artmajeur.com

<https://www.artelista.com/>

Plataforma creada como punto de encuentro de artistas, que quieren exponer y vender su arte. Categorías muy completas (NOVEDADES, TEMÁTICAS, INVERTIR EN ARTE, ARTISTAS, COLECCIONES, REVISTA DE ARTE). No se adapta bien a todas las resoluciones. Idiomas en español e inglés. Modo de trabajo: Especializados en trasladar obras de arte por todo el mundo, del taller del artista hasta el coleccionista o inversor comprador.

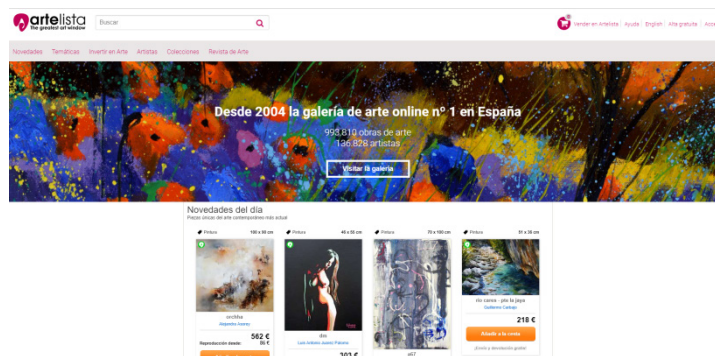


Ilustración 3: Página de la web artelista.com

Galerías de arte:

<https://elquatre.com/>

Galería de arte ubicada en Barcelona que se reinventa como galería online, cuelga en internet exposiciones para las personas interesadas en pintura y escultura. Web adaptada a todas las resoluciones. Categorías personalizadas (INICIO, DESDE 1986, ARTISTAS, COMPRAR ARTE ONLINE, ASESORIA DE ARTE, CONTACTO, BLOG). Idiomas en español, inglés y francés. Permite comprar pintura y escultura mediante carrito de la compra, así como servicios de asesoramiento sobre arte. Accesos a las redes sociales.

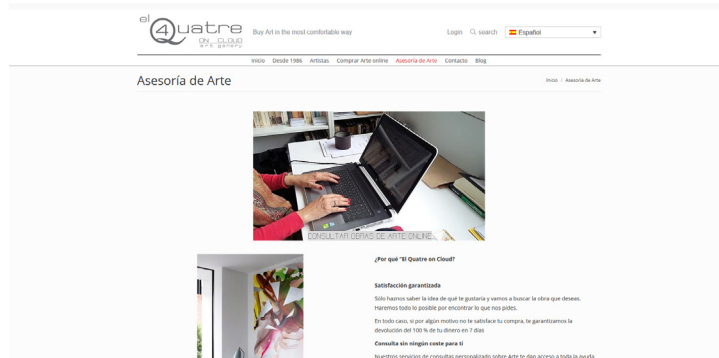


Ilustración 4: Página de la web elquatre.com

<https://www.galeriabat.com>

Galería BAT Alberto Cornejo ubicada en Madrid. Dedicada a la promoción de artistas jóvenes y consagrados, nacionales e internacionales. Realiza periódicas exposiciones de obras inéditas. Se adapta perfectamente a todas las resoluciones. Cuenta con un sencillo pero práctico menú (ARTISTAS, OBRAS, EXPOSICIONES, SERVICIOS, CONTACTO, MI CUENTA, NEWSLETTER). Idiomas en español e inglés. Permite opción de comprar mediante carro de la compra.

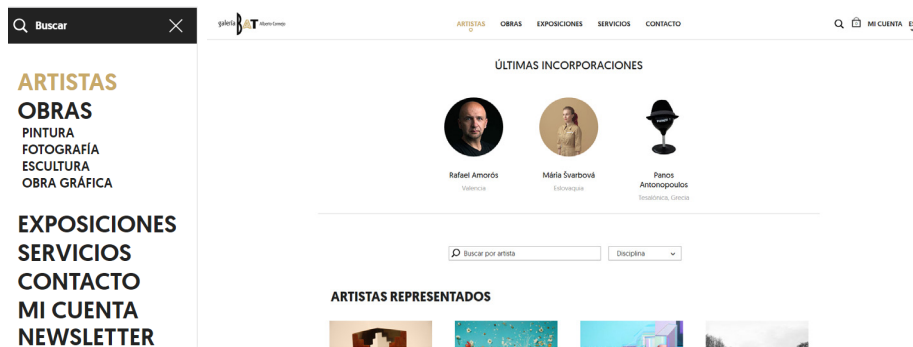


Ilustración 5: Página de la web galeriabat.com

<http://www.galeriasalduba.com/>

Galería de arte Salduba, ubicada en Zaragoza. Muestra información de artistas y obra gráfica. No se adapta bien a los diferentes tamaños de pantalla. Categorías (INICIO, ARTISTAS, OBRA GRÁFICA, PROGRAMACIÓN, HAZTE SOCIO, CONTACTO). Disponible en seis idiomas. Permite hacerse socio para mediante la posibilidad del pago de una cuota mensual escoger y adquirir obras.

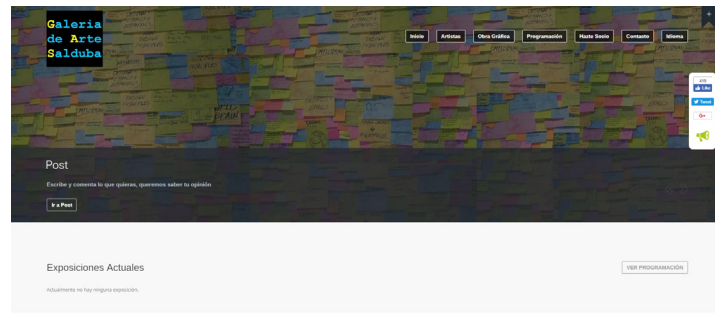


Ilustración 6: Página de la web galeriasalduba.com

Galerías online:

<http://www.fomentarte.es>

Galería de arte online centrada en la venta de obras. Poco novedosa visualmente, no se adapta a todos los dispositivos. Categorías (INICIO, ARTISTAS, ESCULTURAS, FOTOGRAFIA, PINTURA, NOVEDADES). Solamente en idioma español. Modo de pago poniéndose en contacto telefónico con el galerista.

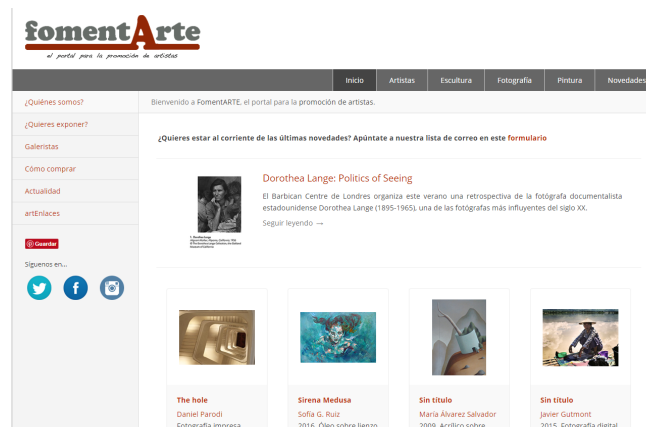


Ilustración 7: Página de la web fomentarte.es

Noticias, actualidad de arte:

<https://www.arteinformado.com/>

Revista de arte con noticias, agenda de eventos, guía de actividades y novedades de galeristas. Muestra información de exposiciones a nivel europeo y latinoamericano. Así como cursos y premios. Categorías (INICIO, MAGAZINE, AGENDA DE ARTE, GUÍA DE ARTE, GALERÍA OBRA). Solamente en idioma español. Pero con contenido para España e Iberoamérica.

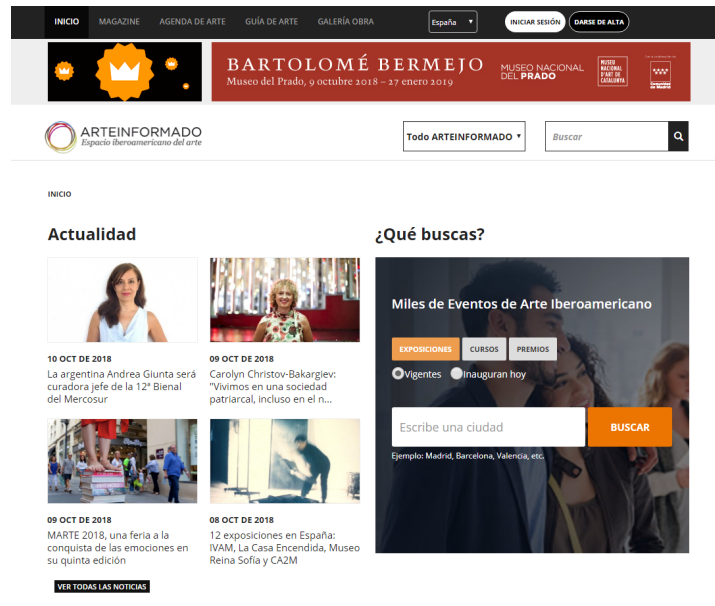


Ilustración 8: Página de la web arteinformado.com

Asociaciones de artistas:

<http://www.aapga.es/>

Página web de la Asociación de artistas plásticos Goya Aragón, una de las asociaciones de este tipo más importantes de Zaragoza capital. Lista los autores que son miembros, así como información sobre los eventos realizados. Tiene un diseño desfasado, no se adapta a todos los dispositivos y necesitaría una renovación. Categorías (ASOCIACIÓN, ACTUALIDAD, ENCUENTRO). Idioma en español.



Ilustración 9: Página de la web aapga.es

2. Análisis del mercado

El mundo del arte ha sido muy tratado en internet, en todas sus formas, desde las primeras webs estáticas y blogs hasta app para android e ios. Se pueden encontrar algunas páginas web muy completas, con diseño atrayente y por el contrario otras que no han tenido éxito y están desactualizadas.

Con respecto al tema de compraventa de arte hay multitud de páginas que se dedican a vender obras, algunas se especializan en unos tipos concretos como pintura y escultura, y otras por el contrario amplían su catálogo a grabados, fotografías, etc. En cuanto a la forma de venta hay diferentes métodos, desde la web que realiza el administrador toda la gestión hasta las que usan un carrito de la compra.

Por otro lado, se da el caso de galerías de arte ubicadas en grandes ciudades que han creado un espacio web como galería online para mostrar las exposiciones que se realizan en ellas. Incluyen las opciones de comprar, vender y promocionar artistas. Así como ofrecer servicios de asesoramiento.

Otro tipo de galerías son las que se han creado exclusivamente de forma online. Procuran básicamente los mismos servicios que las anteriores, pero sin exposiciones en un local comercial.

Por último, también se muestran las páginas web dedicadas a asociaciones de artistas de ámbito local. Ofrecen información relevante de la asociación, así como el nombre de los autores adscritos, pero no ofrece servicios a los usuarios.

En conclusión, el tema del arte tiene una serie de consumidores a los que siempre interesa y siguen con interés las actualidades, exposiciones y revistas del mercado. Hay mucha información en la red, pero se encuentra dispersa en multitud de páginas y no es útil. Además, es difícil para un autor encontrar la mejor plataforma para dar a publicar sus obras, sin tener recomendaciones sobre ella. Por otro lado, las webs de asociaciones de artistas están desactualizadas y no son prácticas.

2.1 Estudio de mercado

El espacio de arte planteado está centrado en una serie de asociaciones y artistas de ámbito local que quieren publicitar información sobre los eventos que realizan, así como los autores que las conforman y por supuesto sus obras más interesantes.

En este proyecto ofrecemos como factor diferenciador la cercanía hacia los creativos de arte que viven en un entorno local de tamaño pequeño o medio. (Comarca Valdejalón, Zaragoza). Será una herramienta de unión para ellos, pudiendo ponerse en contacto, publicar información de sus eventos y por supuesto como escaparate para divulgar sus

obras. Sin que la venta sea exclusivamente el factor determinante. Aunque por supuesto dejando abierta la posibilidad a nuevas incorporaciones de otras regiones o países.

2.2 Oportunidades de negocio

Este proyecto tiene unas oportunidades de negocio limitadas. El tipo de asociaciones publicitadas son sin ánimo de lucro. Y el tipo de artistas no son profesionales, dedicados exclusivamente al arte. Por lo cual, una forma de financiar la web sería mediante subvenciones de organismos públicos, como ayuntamiento, comarca y diputación provincial.

2.3 Estrategia de marketing

La estrategia de marketing para la promoción del espacio de arte se realizará mediante una pequeña campaña de propaganda. Se realizarán anuncios en las redes sociales de las asociaciones. Además se publicará un anuncio en la radio local y el periódico comarcal. A la vez, se colocarán carteles referentes a la web en las salas de exposiciones y museos.

2.4 Análisis DAFO

En este apartado se describen las características internas del proyecto y de su situación externa.

	Aspectos favorables	Aspectos desfavorables
Análisis interno	Fortalezas <ul style="list-style-type: none"> - Entusiasmo de los artistas y asociaciones en la gestión. - Variedad de productos artísticos. - Única web que reúne toda la información de asociaciones y artista de la comarca. 	Debilidades <ul style="list-style-type: none"> - No elaborar y mantener los contenidos de la web. - Obtener material a mostrar interesante. - Generar líneas de actuación para obtener ingresos mediante marketing. - Generar difusión
Análisis externo	Oportunidades <ul style="list-style-type: none"> - Fácil difusión en un entorno local- - Centralizar en una web toda la información que realizan las asociaciones locales. - Poder ponerse en contacto con artistas para vender obras - Promoción de asociaciones de ámbito local 	Amenazas <ul style="list-style-type: none"> - Muchas webs dedicadas a esta temática y similares. - Incapacidad de financiación. - Rentabilidad insuficiente. - Conseguir generar atención del público. - Promocionarse únicamente en el ámbito local.

Tabla 5: Análisis DAFO

3. Público objetivo y perfiles de usuario

3.1. Definición de usuarios

El público objetivo será bastante amplio y engloba a varios tipos de personas, de diferentes edades, profesiones, gustos y hábitos de vida. Los usuarios utilizarán la plataforma en función de las tareas que deseen realizar.

La franja de edad estará entre los 15 y 60 años, indistintamente de su sexo. Suelen tener un nivel de estudios superior y ser aficionados al arte.

Se ha determinado que la web tendrá tres tipos de usuarios: artistas, coordinador de asociación y visitantes o amantes del arte.

Los artistas usarán la web para dar a conocer sus obras, publicitar su trayectoria personal y realizar promoción de sus productos. Además, como miembros de asociaciones culturales obtendrán información sobre eventos de dichas asociaciones, así como la posibilidad de ponerse en contacto con otros autores.

El coordinador de la asociación será la persona encargada de introducir la información sobre la asociación y tenerla actualizada. Sus tareas serán las de promocionar los eventos a realizar por la agrupación, actualizar la información e introducir noticias en la plataforma. También realizará la gestión de los artistas miembros de la asociación que quieran aparecer en la web.

Por último, el visitante o amante del arte es la persona que accede a la plataforma interesado en buscar información sobre la historia del arte, sobre las asociaciones culturales comarcales o sobre el currículum personal de los artistas. Encontrará de forma fácil, los datos relevantes de las asociaciones culturales de la zona, sus noticias, eventos y exposiciones. Además, los datos de contacto de los artistas, sus currículums artísticos y las próximas exposiciones. Y por supuesto podrá admirar las obras publicadas.

Aunque la plataforma intenta atraer a todo tipo de usuarios, desde un ama de casa hasta un empresario del arte, el enfoque que se pretende conseguir va orientado a un grupo de personas ligadas cultural y localmente al arte. Desde pintores, escultores a artesanos del cuero, o desde el concejal de cultura del ayuntamiento a estudiantes de bellas artes.

Estudio de usuarios potenciales

A continuación, se recopila la investigación que se ha seguido para obtener los arquetipos de usuarios. En primer lugar, se han tenido en cuenta los datos de carácter demográfico generales y por comunidades autónomas. Así como el reparto de la población en municipio. Después se han recopilado datos de tipo socioeconómico, las condiciones de vida, el gasto medio por hogar y en ocio. Posteriormente se han analizado los hábitos y prácticas culturales de la población. Por último, se ha valorado el contacto con la tecnología.

Todos los datos han sido obtenidos a través de la página web <https://www.ine.es> y los informes anuales publicados del INE. Se ha utilizado: “España en cifras 2018” [4], “Anuario estadísticas culturales 2017” [5], “Estadística de Museos y Colecciones Museográficas 2016” [6], “Encuesta de hábitos y prácticas culturales 2014-2015” [7] y “Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares 2017” [8].

Datos demográficos:

El público objetivo de la plataforma es bastante amplio. Engloba a varios tipos de personas, edades, profesiones y hábitos de vida.

La pirámide poblacional recopila los datos de carácter demográfico. Se ha establecido que el público interesado en arte estará en una horquilla de personas entre 15 a 60 años. Aunque haciendo constar que es una temática abierta a cualquier edad.

Pirámide población española

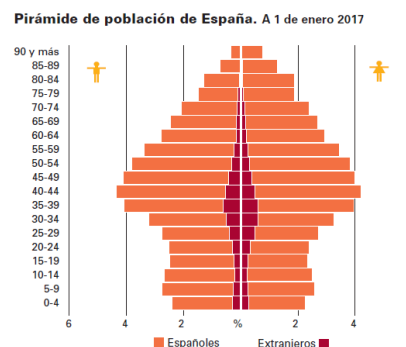


Ilustración 10: Pirámide población española

Los datos de flujo de la población son importantes para realizar el target, ya que indica la probabilidad de que los usuarios se mantengan en una zona del territorio. Los artistas y

asociaciones en principio, pertenecerán a una zona geográfica concreta, en el ámbito rural. Pero quedando abierta la posibilidad de autores de otros ámbitos geográficos.

La población por comunidades autónomas.

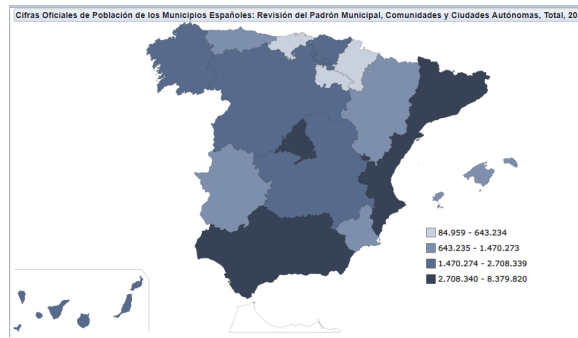


Ilustración 11: Mapa población por comunidades autónomas

En cuanto a las migraciones interiores, la Comunidad de Madrid, Cataluña e Illes Balears presentaron los saldos migratorios más elevados entre comunidades autónomas. En el extremo opuesto, Castilla-La Mancha, Castilla y León, Andalucía y Extremadura presentaron los menores saldos migratorios interiores. La población tiende a emigrar de las zonas rurales a los grandes núcleos urbanos.

Saldo migratorio entre comunidades autónomas.

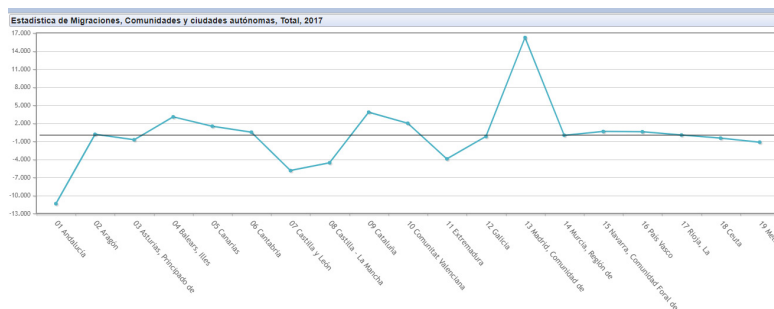


Ilustración 12: Saldo migratorio entre comunidades autónomas

Las comunidades de Castilla y León, Castilla La Mancha y Aragón tienen la mayor concentración de número de poblaciones con menos de 500 habitantes.

La despoblación de las áreas rurales hace que los habitantes de los municipios de pequeño tamaño tengan más dificultades para promocionar sus trabajos.

Con población de 500 a 101 habitantes. Tamaño de los municipios en Aragón.

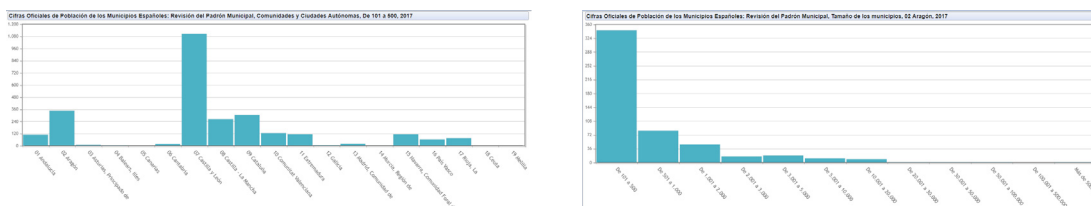


Ilustración 13: Tamaño municipios en Aragón

Datos socioeconómicos:

En la recopilación de los datos socioeconómicos hemos tenido en cuenta la estructura de los hogares, así como el gasto de las familias y la renta anual de las personas.

Estos datos proporcionan información del tipo de persona y de lo que están dispuestos a gastar los usuarios que son destinatarios de la plataforma.

Hogares y población. Tipos de hogar más frecuentes.

El mayor número de hogares se corresponde al de una pareja con hijos.

Principales indicadores de hogares. 2017



Hogares según su composición. 2017 (%)

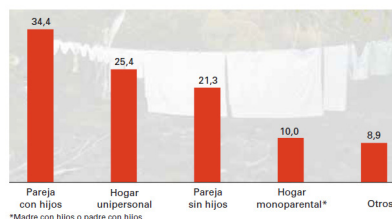
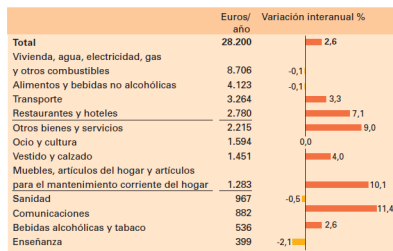


Ilustración 14: Hogares y población

Los hogares dedican la mayor parte de su gasto a vivienda, alimentación y transporte. El dinero que emplean para ocio y cultura es estable cada año. No recibe variación con respecto al año anterior. En cambio, el invertido en comunicaciones despunta como muy importante en las familias.

Gasto medio por hogar. 2016



Índice sobre la media del gasto medio por persona 2016

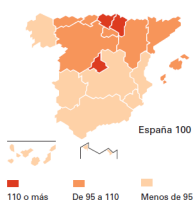


Ilustración 15: Gasto medio por hogar

El gasto medio por hogar y persona es mucho mayor en las zonas densamente pobladas, núcleos urbanos que zonas de población diseminada.

Consumo según densidad de población. 2016 (Euros)

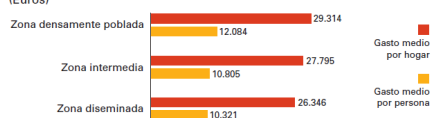


Ilustración 16: Consumo según densidad de población. 2016

La renta media por hogar y por persona aumenta con respecto al año anterior.

Renta anual neta media por hogar por edad.

Renta anual neta media por hogar por edad de la persona de referencia y periodo. Base 2013

Unidades: Euros, Porcentaje

Tabla	Gráfico	2015	2014	2013	2012	2011	2010	2009	2008
Mujeres									
Total		23.208 ¹	23.415 ¹	24.361 ¹	25.701 ¹	25.311 ¹	26.703 ¹	27.026 ¹	25.622 ¹
De 16 a 29 años		19.806 ¹	20.309 ¹	20.445 ¹	20.910 ¹	19.671 ¹	21.301 ¹	25.519 ¹	23.907 ¹
De 30 a 44 años		24.422 ¹	24.821 ¹	25.149 ¹	27.934 ¹	28.646 ¹	29.718 ¹	29.458 ¹	28.281 ¹
De 45 a 64 años		26.973 ¹	27.075 ¹	28.716 ¹	30.755 ¹	30.240 ¹	32.504 ¹	33.085 ¹	32.145 ¹
65 y más años		19.053 ¹	19.027 ¹	19.856 ¹	19.713 ¹	18.465 ¹	19.206 ¹	18.442 ¹	18.862 ¹
Hombres									
Total		27.878 ¹	27.951 ¹	28.434 ¹	29.119 ¹	30.189 ¹	31.593 ¹	32.066 ¹	30.815 ¹
De 16 a 29 años		19.644 ¹	17.932 ¹	19.469 ¹	19.415 ¹	18.958 ¹	23.886 ¹	23.505 ¹	21.186 ¹
De 30 a 44 años		25.819 ¹	25.802 ¹	26.784 ¹	27.627 ¹	28.542 ¹	29.454 ¹	30.346 ¹	28.994 ¹
De 45 a 64 años		31.152 ¹	31.400 ¹	32.493 ¹	33.277 ¹	35.201 ¹	37.347 ¹	38.055 ¹	37.146 ¹
65 y más años		28.322 ¹	26.520 ¹	25.908 ¹	26.188 ¹	26.213 ¹	26.841 ¹	26.727 ¹	25.366 ¹
Cociente mujeres respecto a hombres									
Total		83,5 ¹	83,8 ¹	85,7 ¹	88,5 ¹	83,8 ¹	84,6 ¹	84,3 ¹	83,2 ¹
De 16 a 29 años		99,8 ¹	113,3 ¹	105,0 ¹	107,7 ¹	103,6 ¹	89,2 ¹	100,6 ¹	113,3 ¹
De 30 a 44 años		94,6 ¹	95,5 ¹	93,9 ¹	101,1 ¹	100,4 ¹	100,9 ¹	97,1 ¹	97,5 ¹
De 45 a 64 años		86,6 ¹	86,2 ¹	88,4 ¹	92,4 ¹	85,9 ¹	87,0 ¹	86,9 ¹	86,5 ¹
65 y más años		72,4 ¹	71,7 ¹	76,6 ¹	75,3 ¹	70,4 ¹	71,6 ¹	69,0 ¹	66,5 ¹

Ilustración 17: Renta anual neta media por hogar por edad

Renta por persona y unidad de consumo por tipo de hogar.

Renta por persona y unidad de consumo por tipo de hogar.

Unidades: Euros

Tabla	Gráfico	2016	2015	2014	2013	2012	2016	2015	2014	2013	2012
Renta media por persona											
Total		10.708 ¹	10.419 ¹	10.391 ¹	10.531 ¹	10.795 ¹	15.842 ¹	15.408 ¹	15.405 ¹	15.635 ¹	16.119 ¹
Hogares de una persona		15.187 ¹	14.938 ¹	14.565 ¹	14.927 ¹	15.111 ¹	15.187 ¹	14.938 ¹	14.565 ¹	14.927 ¹	15.111 ¹
2 adultos sin niños dependientes		13.264 ¹	12.968 ¹	12.935 ¹	13.213 ¹	13.331 ¹	17.886 ¹	17.291 ¹	17.247 ¹	17.617 ¹	17.774 ¹
Otros hogares sin niños dependientes		10.952 ¹	10.704 ¹	11.262 ¹	11.615 ¹	11.817 ¹	16.857 ¹	16.483 ¹	17.341 ¹	17.862 ¹	18.179 ¹
1 adulto con 1 ó más niños dependientes		8.256 ¹	7.422 ¹	7.134 ¹	7.420 ¹	7.937 ¹	12.519 ¹	11.504 ¹	11.052 ¹	11.413 ¹	12.346 ¹
2 adultos con 1 ó más niños dependientes		8.956 ¹	8.632 ¹	8.558 ¹	8.503 ¹	8.905 ¹	15.613 ¹	15.073 ¹	14.934 ¹	14.834 ¹	15.502 ¹
Otros hogares con niños dependientes		7.482 ¹	7.357 ¹	7.300 ¹	7.447 ¹	7.624 ¹	12.869 ¹	12.800 ¹	12.498 ¹	12.741 ¹	13.620 ¹
No consta		8.450 ¹	9.885 ¹	12.357 ¹	11.061 ¹	18.476 ¹	13.209 ¹	15.543 ¹	19.772 ¹	17.624 ¹	27.714 ¹
Renta media por unidad de consumo											

Ilustración 18: Renta por persona y unidad de consumo

Del análisis del tipo de hogares, población, familias y renta se deduce la renta de las familias ha subido ligeramente con respecto al año anterior. Además, descartados los gastos básicos de la vida, la población dedica parte de su economía a hoteles, cafés y restaurantes y también a ocio, espectáculos y cultura.

Gráfico 4.2. Gasto de los hogares en bienes y servicios culturales por comunidad autónoma. 2016
 (Gasto medio por persona en euros)

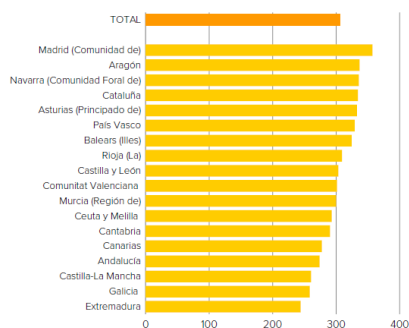


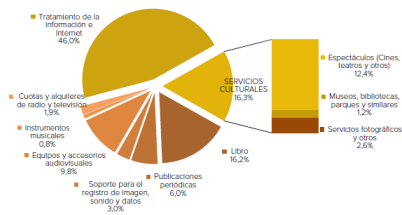
Ilustración 19: Gasto de los hogares

En las comunidades autónomas de Aragón, Principado de Asturias, Illes Balears, Cataluña, Comunidad de Madrid, Comunidad Foral de Navarra, País Vasco y La Rioja el gasto en

bienes y servicios culturales es mayor a la media, tomando su valor máximo en la Comunidad de Madrid.

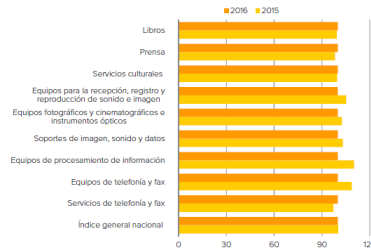
Las componentes más significativas del gasto cultural analizado son: Libro y publicaciones periódicas (22,2%), Cuotas de televisión, tratamiento de la información e Internet (47,9%) y Servicios culturales (16,3%).

Gráfico 4.3. Gasto de los hogares en bienes y servicios culturales por tipo de bienes y servicios. 2016 (En porcentaje)



Fuente: INE. Encuesta de Presupuestos Familiares. Base 2006.

Gráfico 4.4. Índice de Precios de Consumo de determinados bienes y servicios culturales



Fuente: INE. Índice de Precios de Consumo. Base 2016.

Ilustración 20: Índice de precios de consumo

Datos culturales:

A continuación, se analiza la información sobre empleo cultural, ofrece datos sobre la posibilidad de las personas de dedicarse a este sector.

El volumen de empleo cultural ascendió en 2016. Se observan diferencias significativas por sexo entre el empleo vinculado al ámbito cultural y el empleo total, con una mayor proporción de hombres, 59,5%, frente al 54,5% observado en el conjunto del empleo, y por grupos de edad, la proporción de ocupados es ligeramente superior en edades centrales.

Por otro lado, el empleo cultural se caracteriza también por una formación académica superior a la media.

Gráfico 1.2. Empleo medio anual cultural por diversas características. 2016 (En porcentaje)

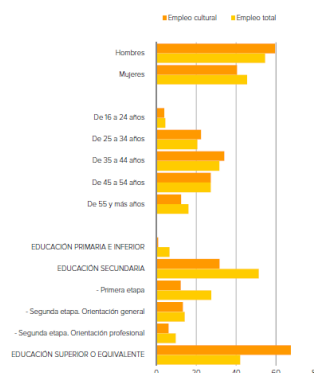
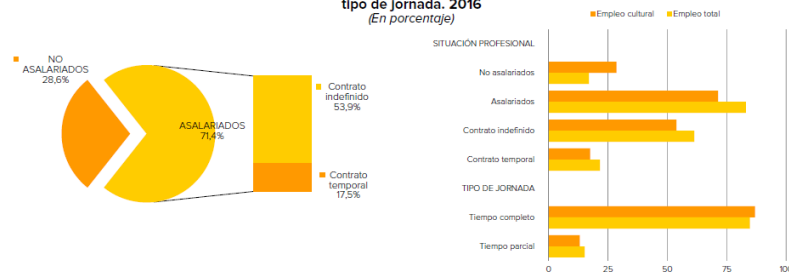


Ilustración 21: Empleo medio anual cultural por características

Hay que destacar el porcentaje de no asalariados (28,6%) es bastante alto en este sector frente a otro tipo de empleos.

Gráfico 1.3. Empleo medio anual cultural por situación profesional y tipo de jornada. 2016
 (En porcentaje)



Fuente: MECD. Explotación de la Encuesta de Población Activa en el ámbito cultural.
 INE. Encuesta de Población Activa. Medias anuales.

Ilustración 22: Empleo medio anual cultural

Por otro lado, son mayoritarias el número de empresas culturales dedicadas a actividades de diseño, creación, artísticas y de espectáculos, con respecto al resto de empresas.

Gráfico 2.3. Empresas culturales por actividades económicas. 2016
 (En porcentaje)

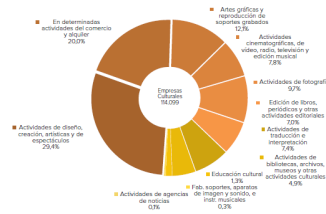


Ilustración 23: Empresas culturales por actividades económicas

También es importante señalar, las artes plásticas son el segundo mayor parámetro después de libros y prensa, de bienes culturales de exportación. El destino de dichas exportaciones es mayormente la Unión europea.

Gráfico 6.2. Comercio exterior de bienes culturales por tipo de producto. 2016
 (En millones de euros)

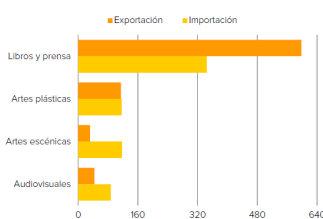
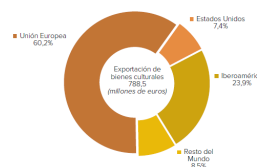


Gráfico 6.3. Exportaciones de bienes culturales por áreas geográficas. 2016
 (En porcentaje)



Fuente: Agencia Estatal de la Administración Tributaria. Departamento de Aduanas

Ilustración 24: Exportaciones de bienes culturales por área geográfica

El número de alumnos matriculados en enseñanzas artísticas del régimen especial relacionadas con las profesiones culturales ha ascendido ligeramente en los últimos años. En la mayor parte de los casos, el 83,2%, se corresponden con Enseñanzas de Música, un 9% con Enseñanzas de Danza, un 7,2% con Enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño, un 0,6% con Arte Dramático, y el 0,1% restante con los estudios de Máster en Enseñanzas Artísticas.

Gráfico 8.1. Alumnado matriculado en Enseñanzas Artísticas del Régimen Especial relacionadas con las profesiones culturales (Valores absolutos)

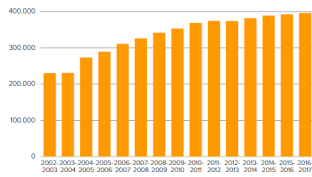


Gráfico 8.2. Alumnado matriculado en enseñanzas relacionadas con las profesiones culturales por tipo de enseñanza. 2015-2016 (En porcentaje)

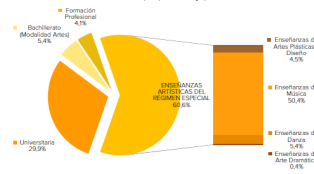


Ilustración 25: Alumnado matriculado en enseñanzas artísticas y otras

También se han analizado el número de personas que han realizado actividades culturales en el último año. Se observa una evolución al alza de visitas a museos, exposiciones y galerías de arte.

Gráfico 9.1. Personas que realizaron determinadas actividades culturales en el último año. Evolución (En porcentaje de la población)

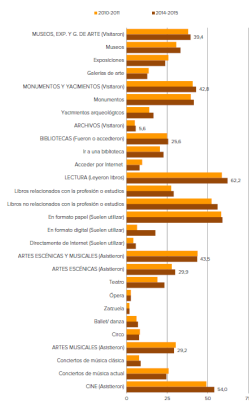
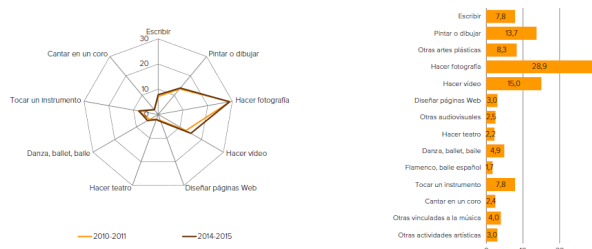


Gráfico 9.2. Personas que han realizado actividades artísticas en el último año. 2014-2015 (En porcentaje de la población)



Fuente: MECD Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales en España.

Ilustración 26: Personas actividades culturales

Para finalizar se han investigado las actividades artísticas realizadas anualmente por las personas, prácticas culturales activas, destacando por su frecuencia las relacionadas con las artes plásticas tales como hacer fotografía con un 28,9% o pintura o dibujo 13,7%, la afición por escribir 7,8%, o el 7,8% que manifiesta tocar algún instrumento.

Es significativo, el número de visitantes en museos y colecciones museográficas asciende anualmente. Los museos de tipo etnografía y antropología se visitan en primer lugar, representando el 17,4% y en segundo lugar de bellas artes, un 14,5%. En su mayoría son de titularidad pública, el 70,8% frente al 27% de titularidad privada y el 2,2% de mixta.

El número de personas interesadas en visitar museos, exposiciones y galerías de arte en el último año se encuentran en una franja de edad media, entre 15 y 54 años con educación superior.

Gráfico 11.1. Visitantes estimados en Museos y Colecciones Museográficas (En miles)

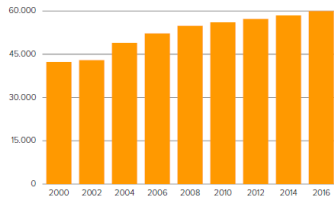


Gráfico 11.2. Museos y Colecciones Museográficas según titularidad. 2016 (En porcentaje del total)

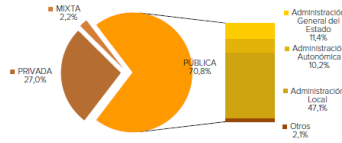
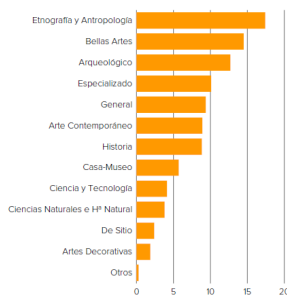


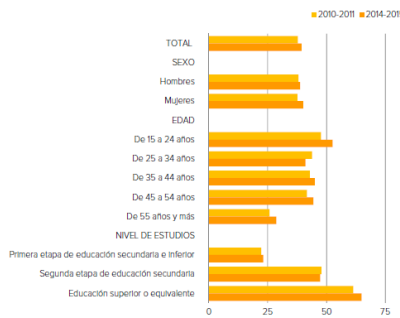
Ilustración 27: Visitantes estimados en Museos - Titularidad museos

Gráfico 11.3. Museos y Colecciones Museográficas según tipología. 2016 (En porcentaje del total)



Fuente: MECD. Estadística de Museos y Colecciones Museográficas.

Gráfico 11.4. Personas que han visitado museos, exposiciones y galerías de arte en el último año (En porcentaje de la población de cada colectivo)



Fuente: MECD. Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales en España.

Ilustración 28: Museos y Colecciones por tipología - Personas que han visitado museos

Datos tecnológicos:

Por grupos de edad, el uso de Internet en edades comprendidas entre los 16 y los 24 años es prácticamente universal (98,0%) y va descendiendo paulatinamente conforme aumenta la edad. A partir de los 55 años el indicador desciende notablemente y alcanza un mínimo en el grupo de edad de 65 a 74 años (43,7%). La misma situación se produce en el uso frecuente de Internet.

En cuanto a compras por Internet, la participación más alta se da en el grupo de edad de 25 a 34 años (57,2%) seguido del de 35 a 44 años (52,2%) y del de 16 a 24 años (49,2%). A partir de los 45 años el indicador va descendiendo gradualmente según aumenta la edad, hasta llegar al 10,1% en las personas más mayores, las de 65 a 74 años.

Porcentaje de usuarios de Internet en los últimos 3 meses¹ por tipo de actividad realizada y sexo. Año 2017

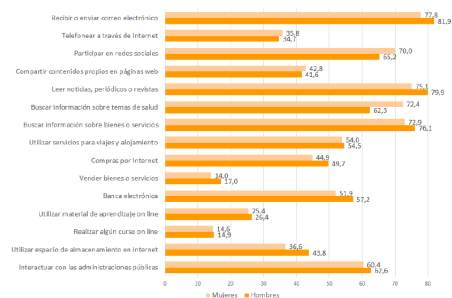


Ilustración 29: Porcentaje de usuarios de Internet

Porcentaje de usuarios de TIC por grupos de edad. Año 2017

	Han utilizado Internet en los 3 últimos meses	Usuarios frecuentes de Internet (al menos una vez por semana)	Han comprado a través de Internet en los 3 últimos meses
Total	84,6	80,0	40,0
De 16 a 24 años	98,0	96,2	49,2
De 25 a 34 años	96,3	93,7	57,2
De 35 a 44 años	95,8	91,9	52,2
De 45 a 54 años	90,3	84,9	40,6
De 55 a 64 años	73,9	66,4	23,3
De 65 a 74 años	43,7	38,0	10,6

Porcentaje de usuarios de TIC por comunidades autónomas. Año 2017

	Han utilizado Internet en los 3 últimos meses	Usuarios frecuentes de Internet	Han comprado por Internet en los 3 últimos meses
Total	84,6	80,0	40,0
Andalucía	83,9	78,2	36,0
Aragón	86,8	82,4	45,3
Asturias, Principado de	82,3	77,0	40,8
Baleares, Illes	88,5	85,7	47,9
Canarias	83,5	80,3	31,2
Cantabria	82,7	77,3	46,3
Castilla y León	81,3	76,9	35,4
Castilla - La Mancha	78,3	73,3	37,3
Cataluña	85,7	81,8	45,5
Comunitat Valenciana	84,0	80,4	36,6
Extremadura	80,2	76,0	34,3
Galicia	79,4	72,1	32,1
Madrid, Comunidad de	90,0	85,5	48,3
Murcia, Región de	84,5	81,1	32,1
Navarra, Comunidad Foral de	86,7	82,1	48,7
País Vasco	85,7	81,8	43,3
Rioja, La	82,0	75,8	39,3
Ceuta	81,4	81,4	30,1
Melilla	88,0	82,5	45,8

TICH - Año 2017

Ilustración 30: Porcentaje de usuarios de TIC

En cuanto al equipamiento tecnológico de los hogares es destacable el uso de las Tablet.

Equipamiento de las viviendas en algunos productos de tecnologías de información y comunicación
Años 2016 y 2017. (% de hogares)

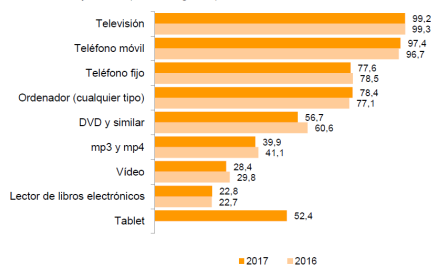


Ilustración 31: Equipamiento de las viviendas

3.2. Conclusión usuarios:

Los artistas y asociaciones en principio, pertenecerán a una zona geográfica concreta, en el ámbito rural. La población tiende a emigrar de las zonas rurales a los grandes núcleos urbanos, lo que hace más difícil la promoción de obras en este ámbito. El público objetivo de la plataforma es bastante amplio, estará en una horquilla de personas entre 15 a 60 años.

Los hogares dedican la mayor parte de su gasto a vivienda, alimentación y transporte. Aunque el gasto cultural no sufre variación cada año. La renta de las familias ha subido ligeramente con respecto al año anterior. Además, descartados los gastos básicos de la vida, la población dedica parte de su economía a hoteles, cafés y restaurantes y también a ocio, espectáculos y cultura. Se puede concluir que pese a no ser prioritario el gasto en cultura, las familias reservan algo de sus rentas para este menester.


Por otro lado, el volumen de empleo cultural ascendió desde 2016. La proporción de hombres es mayor a la de mujeres y por grupos de edad, la proporción de ocupados es ligeramente superior en las edades centrales. Además, el empleo cultural se caracteriza por una formación académica superior a la media.

Con respecto a las exportaciones, los bienes culturales de las artes plásticas son el segundo mayor parámetro después de libros y prensa. Y su destino es mayormente la Unión europea. También se observa una evolución al alza de visitas a museos, exposiciones y galerías de arte. Es significativo el aumento del número de visitantes a museos y colecciones museográficas anualmente. Los museos dedicados a las bellas artes son el segundo tipo más visitados y en su mayoría de titularidad pública. El número de personas interesadas en visitar museos, exposiciones y galerías de arte en el último año se encuentran en una franja de edad media, entre 15 y 54 años con educación superior. Hay una parte fiel de la población a la que les interesan los museos y exposiciones.

Por último, es importante señalar las actividades artísticas realizadas anualmente por las personas. Hacer fotografía ocupa un 28,9%, pintura o dibujo 13,7%, la afición por escribir 7,8%, y tocar algún instrumento el 7,8%. Aumenta el número de personas que han realizado actividades culturales en el último año. Hay un porcentaje importante de población que practican pintura o dibujo.

El número de personas interesadas en el arte es muy estable y no desciende, así como los individuos que a modo de afición realizan actividades artísticas. Es público potencial para la web artesdeaquí. Para finalizar señalar que el uso de Internet en edades comprendidas entre los 16 y los 24 años es prácticamente universal. A partir de los 55 años desciende notablemente y alcanza un mínimo en el grupo de edad de 65 a 74 años. Por todo esto, se puede concluir que el uso de internet está muy extendido entre prácticamente cualquier franja de edad, lo que lo hace un escaparate perfecto para el espacio de arte artesdeaquí.

3.3. Definición de arquetipos

 <p>Pablo Alonso Fotógrafo aficionado Presidente asociación fotográfica</p> <p>Edad: 40 años Estudios: Diplomado en informática Trabajo: Diseñador gráfico Sueldo: Aprox. 25.0000€ Estado civil: Casado Hobbies: Deporte y la fotografía Personalidad: Creativo</p> <p><u>Capacidades tecnológicas</u></p> <p>Ordenador: Usuario avanzado Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Correo electrónico - Noticias - Compras online - Descargas <p>Smartphone</p> <ul style="list-style-type: none"> - WhatsApp - Redes sociales - Correo electrónico - Calendario, agenda 	<p><i>artesdeaquí.com quiere que Pablo Alonso</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzca los eventos de la asociación • Se relacione con otras asociaciones • Disfrute con las obras de los artistas • Divulgue la plataforma <p><u>Perfil personal</u></p> <p>Pablo es natural de Zaragoza, pero actualmente vive en un pueblo a 50km de dicha ciudad. Tiene 40 años, vive con su esposa y su hija, aunque pronto ampliarán la familia con un segundo hijo. Trabaja en una agencia de publicidad en Zaragoza, por lo que se desplaza en coche todos los días. Su horario es de 8:00 de la mañana a las 17:00 tarde, parando una hora para comer. Su puesto de trabajo, aunque no tiene bastantes responsabilidades, le obliga a estar constantemente formándose en las nuevas tendencias de mercado. Sus principales aficiones son hacer deporte y la fotografía, de ésta última cuenta con un amplio material.</p> <p>Pablo es el responsable de la asociación de aficionados a la fotografía de la comarca. Una vez al mes tienen reuniones para programar eventos y preparar la revista digital.</p> <p>Su esposa trabaja a media jornada, solamente por las mañanas en una clínica veterinaria de auxiliar administrativa. Es la encargada de llevar a su hija al colegio y recogerla.</p> <p><u>Objetivos y Motivaciones</u></p> <p>Pablo Alonso <i>necesita...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Una herramienta para divulgar su asociación. • Un escaparate web para sus fotografías. • Un registro de los miembros de la asociación. <p>Pablo Alonso <i>teme...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Que la herramienta sea muy compleja e invierta mucho tiempo en introducir datos. <p>Pablo Alonso <i>visita artesdeaquí para...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Encontrar al resto de fotógrafos. • Saber lugar y día de la reunión. • Disfrutar con las obras. <p>Pablo Alonso <i>presta atención a...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Artistas locales <p><u>Scenario</u></p> <p>Pablo llega a su casa después de trabajar. El domingo ha tenido reunión con los compañeros fotógrafos de la zona y hay dos nuevas incorporaciones. Además, han planificado realizar un curso de fotografía nocturna para sus miembros.</p> <p>Debe incluir los datos de los fotógrafos nuevos en la web y notificar al resto de usuarios el curso planificado.</p> <p>Para ello, enciende el ordenador portátil accede a artes de aquí y da de alta a los nuevos integrantes. También actualiza la web con la información sobre el curso de fotografía nocturna planificado.</p>
---	---



Ester Ruiz

Escultora y camarera

Edad: 38 años

Estudios: Diplomatura en Bellas Artes

Trabajo: Camarera

Sueldo: 18.000€

Estado civil: Soltera

Hobbies: Leer, visitar museos

Personalidad: Inquieta

Capacidades tecnológicas

Ordenador: Usuario medio

Internet

- Leer noticias
- Correo electrónico
- Compras online
- Consultas técnicas
- Uso nube ficheros

Smartphone

- WhatsApp
- Redes sociales
- Agenda/ calendario
- Fotos

artesdeaquí.com quiere que Ester Ruiz

- Introduzca sus esculturas
- Divulgue su currículum
- Disfrute con las obras de los artistas
- Recomiende la plataforma

Perfil personal

Ester Ruiz es natural de Zaragoza, ciudad en la que estudió Bellas Artes y reside en la actualidad. Tiene 38 años, está casada con una hija de 6 años.

Trabaja de camarera para un restaurante. Su trabajo tiene un horario abierto, no tiene una hora fija de salida. Normalmente llega a casa a las 17:00 después de recoger las comidas y vuelve a las 19:00 a servir las cenas.

Su principal afición y a la que le gustaría dedicarse de forma profesional es la escultura. Aprovecha todo el tiempo que puede a modelar esculturas en su taller.

También le interesan las redes sociales y estar informada de la prensa.

Su marido trabaja de funcionario en el ayuntamiento, en horario de 8:00 a 15:00, tiene mayor flexibilidad y es el encargado de llevar y recoger a su hija del colegio. Así como hacer los deberes por la tarde con ella en casa.

Objetivos y Motivaciones

Ester Ruiz *necesita...*

- Un escaparate para publicitar sus obras.
- Un escaparate para dar a conocer su currículum.
- Un medio para ponerse en contacto con otros artistas.

Ester Ruiz *teme...*

- Que sus obras no gusten.

Ester Ruiz *visita artesdeaquí para...*

- Conocer nuevos autores.
- Disfrutar con las obras.

Ester Ruiz *presta atención a...*

- Artistas locales

Escenario

Ester se levanta a las 7:00 de la mañana para llevar a su hija al colegio. Tiene que entrar a trabajar al restaurante a las 12:00 pero hasta esa hora aprovecha el tiempo en su taller. Allí está modelando una nueva escultura.

Una vez finalizada la jornada laboral, Ester vuelve a casa, se ducha, se cambia de ropa y después de comprobar que su hija ya está en la cama dormida.

Ester coge la tablet, primero accede al correo electrónico para comprobar si tiene algún mail de la asociación de artistas local o de algún otro artista. Posteriormente entra en artesdeaquí para examinar las novedades de la asociación. Además, aprovecha para poner en su currículum una fotografía de la nueva escultura. Para terminar, navega un rato por la página disfrutando de las obras de otros autores.

Ester desea que las nuevas creaciones gusten, tengan muchas visualizaciones y algún galerista se interese en sus creaciones.



María Vázquez

Amante del arte

Edad: 50 años

Estudios: Administración

Trabajo: Trabajo temporal como guía

Sueldo: Aprox. 21.000€

Estado civil: Casado

Hobbies: Deporte, Leer

Personalidad: Naturalista

Capacidades tecnológicas

Ordenador: Usuario avanzado

Internet

- Correo electrónico
- Compras online
- Redes sociales

Smartphone

- WhatsApp
- Redes sociales
- Correo electrónico
- Para llamar a la familia

artesdaquí.com quiere que María Vázquez

- Visite la plataforma
- Conozca nuevos artistas
- Disfrute del arte

Perfil personal

María es natural de la ciudad de Barcelona, pero vive en una pequeña población de la Jacetania, de nombre Jasa. El pueblo tiene solamente 98 habitantes, aunque para los fines de semana y las vacaciones se cuadruplica la población. A María le encanta la vida rural, respirar aire puro y vivir en la montaña. El único inconveniente es la falta de servicios de que disponen, para cualquier necesidad importante tienen que desplazarse a Hecho o a Jaca.

El marido de María es natural de Jasa y se dedica a la agricultura.

María solamente trabaja fuera de casa durante el verano, cuando se abre el centro de interpretación de la comarca donde realiza trabajos administrativos y de guía. En el periodo de invierno se dedica a las tareas de la casa y a cuidar a sus hijos. Tienen dos pequeños de 5 y 8 años respectivamente.

A María desde que era pequeña le encanta dibujar y siempre ha disfrutado visitando museos. Para las vacaciones siempre que pueden asisten a exposiciones y galerías.

Objetivos y Motivaciones

María Vázquez *necesita...*

- Pasar un buen rato.

María Vázquez *teme...*

- No tener buena conexión a internet.

María Vázquez *visita artesde aquí para...*

- Disfrutar con las obras
- Entretener a sus hijos

María Vázquez *presta atención a...*


- Artistas pictóricos

Scenario

Es viernes, 10 de diciembre a las 18:00 de la tarde. La jornada ha sido agotadora, María se ha encargado de organizar la vivienda, ir a la compra, hacer las comidas y lavar la ropa. Ha estado nevando casi todo el día y María ha estado sola prácticamente toda la jornada.

Sobre las 17:00 de la tarde, han llegado los niños en el autobús del colegio. Como es invierno y hace mucho frío, no pueden salir al jardín a jugar. Así que María les ha sentado en la mesa de la cocina a pintar.

Mientras tanto ella coge la tablet para pasar un rato. Desde el verano no van a ningún museo y tiene ganas de ir a alguna exposición. De forma que hace búsqueda de cuadros en Aragón y encuentra la web de artesde aquí. Ha oído hablar de varios autores que aparecen y quiere estar al día de sus últimas creaciones.

 <p>Francisco Serrano Galerista</p> <p>Edad: 42 años Estudios: Empresariales Trabajo: Director de galería Sueldo: 40.000€ Estado civil: Soltero Hobbies: Visitar museos, hacer deporte Personalidad: Emprendedor</p> <p><u>Capacidades tecnológicas</u></p> <p>Ordenador: Usuario medio</p> <p>Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Leer noticias - Correo electrónico - Compras online - Consultas técnicas - Uso nube ficheros <p>Smartphone</p> <ul style="list-style-type: none"> - WhatsApp - Redes sociales - Agenda/ calendario - Fotos 	<p><i>artesdeaquí.com quiere que Francisco Serrano</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Visite la plataforma • Encuentre nuevos autores • Publicite las asociaciones, artistas y obras <p><u>Perfil personal</u></p> <p>Francisco Serrano es natural de Madrid, pero se trasladó a estudiar empresariales a Londres con 19 años. Después de terminar sus estudios comenzó a trabajar en la galería de arte de propiedad familiar. Actualmente es el director de dicha galería. Se encarga de la gestión contable y además de buscar nuevos autores para las exposiciones temporales. No está casado, pero vive en pareja con una chica que conoció en la universidad. Llevan juntos 5 años y no tienen hijos de momento. Le encanta realizar su trabajo, estar en contacto con el público amante del arte y con los artistas. También disfruta organizando exposiciones y eventos en la galería.</p> <p>Francisco vive constantemente conectado a las redes sociales, Facebook, Instagram... y a la actualidad.</p> <p>Utiliza indistintamente ordenador de sobremesa, portátil, tablet y Smartphone.</p> <p><u>Objetivos y Motivaciones</u></p> <p>Francisco Serrano <i>necesita...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Artistas para exponer en la galería. • Obras nuevas que mostrar al público. <p>Francisco Serrano <i>teme...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Que la información no esté actualizada. • Que las obras no se adapten al gusto de los clientes <p>Francisco Serrano <i>visita artesdeaquí para...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscar artistas que expongan en la galería. • Conocer las novedades artísticas. <p>Francisco Serrano <i>presta atención a...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Últimos eventos realizados por las asociaciones <p><u>Scenario</u></p> <p>Es lunes a las 10:00 de la mañana. Francisco ha encontrado atasco a la entrada de Madrid, le ha costado 45 minutos llegar al centro y aparcar. Al llegar al trabajo, enciende el ordenador y repasa los correos electrónicos del fin de semana. Después repasa las webs de asociaciones de artistas, galerías de la competencia y revistas especializadas en arte. Francisco accede a artesdeaquí y encuentra algunas buenas ideas para la nueva exposición que está preparando. Hay ciertas obras que encajan con la temática de la próxima muestra. Se pondrá en contacto por email con los autores.</p>
---	--

4. Definición de objetivos/especificaciones del producto

El principal objetivo de artesdeaquí es promocionar el arte, las asociaciones culturales de la comarca del Valdejalón, los artistas de dicha zona, así como sus trabajos.

De esta manera la plataforma se convierte en un escaparate para la divulgación del arte y una herramienta de comunicación entre sus miembros.

El usuario que entre en la web Artesdeaquí, encontrará una web apta a los diferentes formatos de visualización, con un sencillo menú para acceder a los contenidos por categorías. De esta forma se pretende responder a las necesidades de los usuarios que entran al producto web.

Como ventajas de la plataforma se puede señalar que estará disponible en cualquier sistema operativo e indistintamente del navegador utilizado. No necesita la instalación de ningún software y puede accederse desde cualquier dispositivo. Por otro lado, resulta fácil de actualizar y de propagar la información más interesante para los usuarios.

Las principales categorías son:

- Historia del arte
 - Evolución del arte en la historia y principales tipos de corrientes artísticas.
- Asociaciones
 - Información de la asociación, sus eventos, exposiciones y noticias.
 - Artistas miembros.
- Artistas
 - Información del artista, exposiciones personales y datos de contacto.
 - Obras.
- Obras
 - Artista.
 - Título.
 - Foto.
 - Técnica.
 - Dimensiones.
- Registrarse
- Contacto
- Redes sociales
- Mapa del sitio web

Capítulo 3: Diseño

1. Arquitectura de la información y diagramas de navegación

El árbol web es una herramienta útil y necesaria en la arquitectura de la información. Representa de forma gráfica la estructura de navegación del sitio web, ofrece información de cómo van a estar distribuidas las secciones y los datos que queremos transmitir. Además, indica la jerarquía de los apartados, así como el orden de aparición y el nivel en la navegación.

Árbol de navegación de la web artesdeaquí:

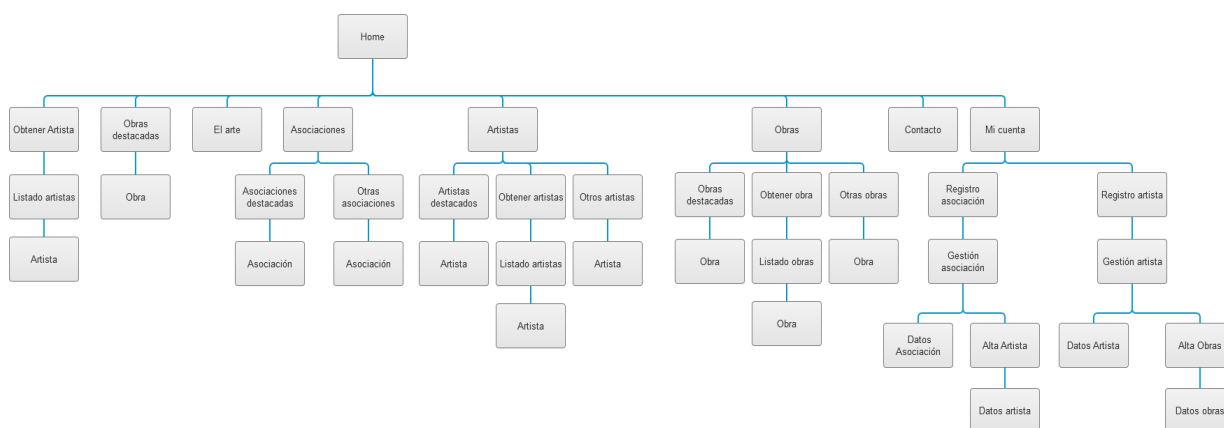


Ilustración 32: Árbol de navegación

Explicación:

1. El primer nivel lo conforma Home. Será la página de acceso a la web. Con texto e imágenes.
 - 1.1. Obtener Artista. Búsqueda del artista por nombre, disciplina y asociación.
 - 1.1.1. Listado de los artistas encontrados.
 - 1.1.2. Artista. Muestra información relativa al artista. Con texto e imágenes.
 - 1.2. Obras destacadas. Muestra las obras que más Me gusta y visualizaciones han conseguido.
 - 1.2.1. Obra. Muestra información del artista, título de la obra, foto, técnica utilizada y dimensiones.
 - 1.3. El arte. Texto e imágenes sobre la evolución del arte y de las diferentes disciplinas artísticas.
 - 1.4. Asociación.
 - 1.4.1. Asociaciones destacadas. Muestra las asociaciones que más Me gusta y Visualizaciones tienen. Logo.
 - 1.4.1.1. Asociación. Muestra información relativa a la asociación. Nombre, logo, información general, exposiciones, eventos. Así como los artistas miembros.
 - 1.4.2. Otras asociaciones. Logo.

- 1.4.2.1. Asociación. Muestra información relativa a la asociación. Nombre, logo, información general, exposiciones, eventos. Así como los artistas miembros.
- 1.5. Artistas.
 - 1.5.1. Artistas nuevos. Muestra los artistas que más Me gusta y Visualizaciones tienen. Imagen.
 - 1.5.1.1. Artista. Muestra información relativa al artista. Con texto e imágenes.
 - 1.5.2. Búsqueda de artista por disciplina.
 - 1.5.2.1. Listado de los artistas encontrados.
 - 1.5.2.1.1. Artista. Muestra información relativa al artista. Con texto e imágenes.
 - 1.5.3. Otros artistas.
 - 1.5.3.1. Artista. Muestra información relativa al artista. Con texto e imágenes.
- 1.6. Obras.
 - 1.6.1. Obras destacadas. Muestra información de las obras que más Me gusta y Visualizaciones tienen. Logo.
 - 1.6.1.1. Obra. Muestra información relevante de la obra. Texto e imágenes.
 - 1.6.2. Búsqueda de obras por disciplina, artista, tamaño y técnica.
 - 1.6.2.1. Listado de las obras encontradas.
 - 1.6.2.1.1. Obra. Muestra información relevante de la obra. Texto e imágenes.
 - 1.6.3. Otras obras.
 - 1.6.3.1. Obra. Muestra información relevante de la obra. Texto e imágenes.
- 1.7. Mi cuenta. Acceso a mi cuenta.
 - 1.7.1. Registro como asociación.
 - 1.7.1.1. Gestión asociación.
 - 1.7.1.1.1. Datos asociación. Permite editar y modificar la información sobre la asociación.
 - 1.7.1.1.2. Alta artistas. Dar de alta artistas pertenecientes a la asociación.
 - 1.7.1.1.2.1. Datos artistas. Permite editar y modificar la información sobre los artistas.
 - 1.7.2. Registro como artista.
 - 1.7.2.1. Gestión artista.
 - 1.7.2.1.1. Datos artistas. Permite editar y modificar la información sobre los autores.
 - 1.7.2.1.2. Alta obras. Dar de alta obras pertenecientes al artista.
 - 1.7.2.1.2.1. Datos obras. Permite editar y modificar la información sobre las obras de arte subidas.
- 1.8. Contacto. Información y formulario de contacto con los administradores de la web.

Puede observarse que el sistema de navegación es sencillo y las opciones están a la primera vista.

Todo el árbol gira en torno a asociación, artistas y obras, donde se muestra la información más relevante para el usuario. Desglosando las opciones cuenta con:

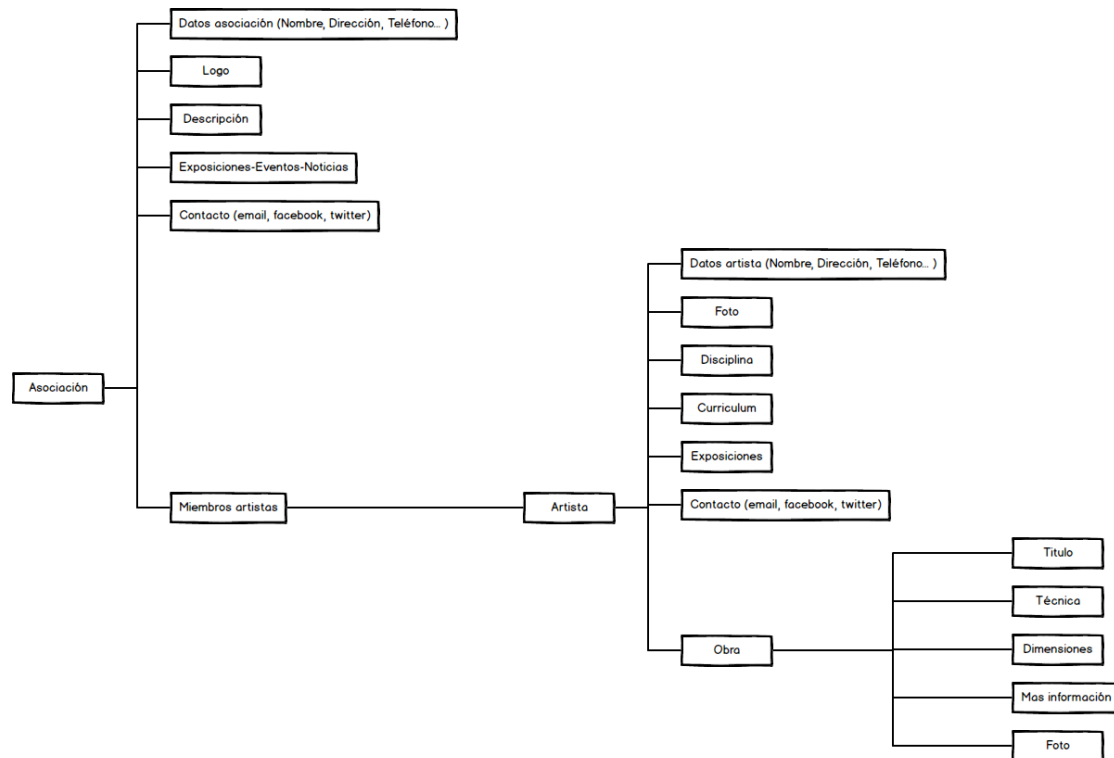


Ilustración 33: Detalle del árbol de navegación

1.1 Asociación - Se guarda información sobre los datos relevantes (Nombre, dirección, teléfono, etc.) de la asociación. Se muestra en la web un logo identificativo y una descripción sobre la historia, orígenes y temática que abarca la asociación. Así como los detalles sobre las exposiciones y noticias que puedan interesar al público. El medio para ponerse en contacto con la asociación se puede realizar mediante correo, Facebook o twitter. Por último, aparece un listado de los artistas dados de alta en la asociación.

1.1.1 Artista – Se guarda información sobre los datos del autor (Nombre, dirección, teléfono, etc.) y la disciplina artística que practica. Se muestra en la web una foto del creador, su currículum artístico, así como información sobre las exposiciones y trayectoria personal que ha realizado. El medio para ponerse en contacto con el artista se puede realizar mediante correo, Facebook o twitter. Por último, aparece un listado de las obras.

1.1.2 Obra – Se publica el título de la obra, la técnica utilizada, dimensiones e información extra que el autor considere relevante sobre la creación. Además, se pueden visualizar de una a cuatro fotos del trabajo final.

2. Diseño gráfico e interfaces

2.1 Estilos

Creación del nombre

El nombre elegido para el espacio artístico es ArtesdeAqui.

Para que funcione se ha escogido la composición de tres palabras. La primera parte, Arte, se ha tomado para hacer referencia a las artes, entendidas como cualquier actividad o producto realizado con una finalidad estética y también comunicativa. Además, de esta forma se ha conseguido integrar una palabra clave en el propio dominio. Es explícito y funcional.

La segunda parte, Aquí, quiere proporcionar cercanía a los usuarios que la consulten. Centrar la atención en una serie de público local y comarcal que conocerán la página. Favorecer el recuerdo del nombre por la proximidad, dejándolo abierto a cualquier persona indistintamente de su ubicación por la ambigüedad de la propia palabra.

Por último, se ha utilizado la preposición, de, para dar sentido a la frase y hacerla fácil de leer. En el nombre escogido se ha procurado que fuera fácil de recordar, que no fuera demasiado largo, transmitir interés en el arte y cercanía hacia el público. El objetivo es ser una plataforma de referencia sobre el tema del arte en una zona geográfica concreta. De esta forma, se creará marca.

El nombre influirá en el posicionamiento en Internet, ya que es uno de los factores que Google valorará para mostrar en las búsquedas. Aunque el principal objetivo es que la gente se acuerde de la web.

Creación del logotipo

El logotipo diseñado está formado por cinco hojas o lágrimas. Representan cada una los diferentes tipos de expresiones artísticas que se van a publicitar en la web. El número de tipos de artes es mucho mayor, pero no todas son objeto del proyecto que tratamos, así que se han descartado para centrar el proyecto en: pintura, escultura, fotografía, grabados y artesanía.

Está inspirado en el círculo cromático de colores, interrelacionando los colores y las artes para crear una flor. En su centro convergen todas las hojas que simboliza el nexo del arte.

Con respecto a los colores utilizados se ha jugado con los primarios, rojo, amarillo y azul, y los secundarios para entre todos conseguir la globalidad.

En cuanto a la tipografía se ha seleccionado la BorisBlackBoxx, perteneciente a la familia de Sans serif, transmite cercanía, seriedad y es fácil de leer.



Ilustración 34: Logotipo - versión principal a color



Ilustración 35: Logotipo - versión principal a color sobre fondos degradados



Ilustración 36: Logotipo - versión color horizontal, versión color vertical



Ilustración 37: Logotipo - versión bn horizontal, versión bn vertical

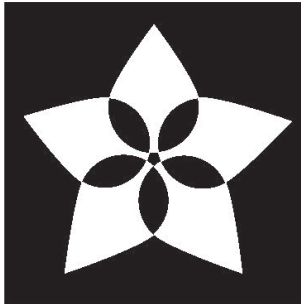
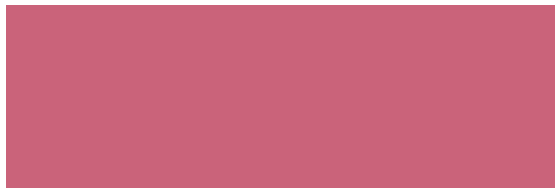


Ilustración 38: Isotipo bn/color redes sociales


Análisis cromático

El logotipo transmite sobre todo color. Aúna colores fríos y cálidos, colores complementarios, colores oscuros y claros. En definitiva luz. Artes de aquí engloba todo tipo de técnicas y formatos de soportes. Los colores utilizados no son los básicos, se consiguen mediante la mezcla de ellos. Se ha tratado de dar al logotipo un toque nuevo, innovador y personalizado.
 COLORES:

	RGB	CMYK
	202 99 122	0 80 33 0



Gama magenta: Es un color intenso que transmite calor. Se percibe fisiológica y psicológicamente como la mezcla de luz roja y violeta / azul, con la ausencia de verde. En el logo se utiliza para hacerlo destacar visualmente.

	235 220 68	9 10 90 0
---	------------	-----------

	221 209 78	16 13 87 0
---	------------	------------



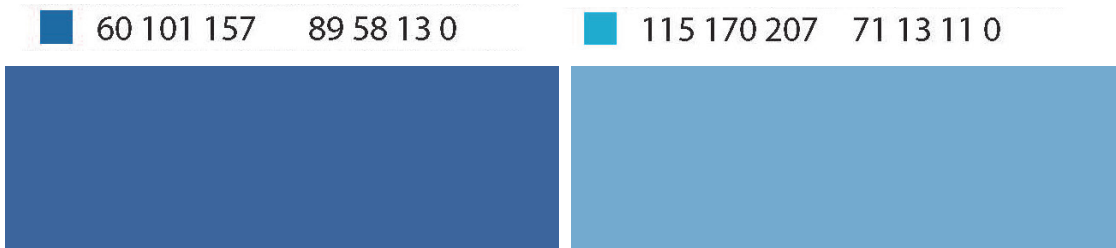
Gama amarilla: Es un color brillante, alegre, que se asocia con la sabiduría y la parte intelectual de la mente. En el logo aporta la claridad y alegría del sol.

	105 151 77	76 18 91 0
---	------------	------------

	84 118 64	82 40 93 4
---	-----------	------------



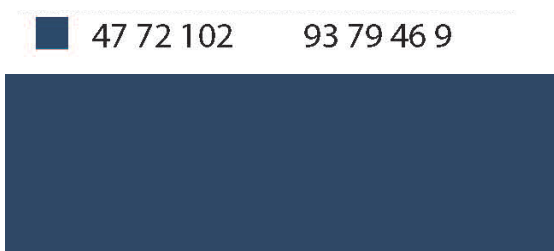
Gama Verde: Es un color afín con la naturaleza, conecta con ella y hace empatizar con el resto de personas. En el logo se utiliza para transmitir sensación de calma, relajación y paz interior. Además, equilibra el resto de colores.



Gama azul: Es un color frío ligado a la inteligencia y la consciencia. Es adecuado para promocionar productos de alta tecnología o de alta precisión. En el logo aporta el lado frío, contrapuesto a los cálidos para emitir suavidad, entendimiento y tranquilidad.



Naranja: El color naranja o anaranjado, es una combinación del rojo con el amarillo. Significa entusiasmo y exaltación y en el logotipo diseñado se utiliza para llamar la atención.













Añil o índigo: Es una variedad muy oscura y profunda del color azul. Tiene una gran tradición de uso en el mediterráneo. En el logotipo se consigue con la mezcla de dos azules, el claro y oscuro. Se considera que transmite calma.





Morado: Es un color púrpura azulado, oscuro y profundo. Conseguido con la mezcla de azul y magenta. Estimula la imaginación e inspira altos ideales. En el logo quiere mejorar la creatividad artística.



	RGB	CMYK
	202 99 122	0 80 33 0
	235 220 68	9 10 90 0
	105 151 77	76 18 91 0
	60 101 157	89 58 13 0
	115 170 207	71 13 11 0
	217 157 69	4 46 85 0
	221 209 78	16 13 87 0
	84 118 64	82 40 93 4
	47 72 102	93 79 46 9
	111 68 141	62 88 2 0

Análisis tipográfico

La tipografía utilizada en la creación del logotipo ha sido BorisBlackBloxx. Pertenece a la familia de las San Serif. Este tipo representa una serie de valores como son la modernidad, sobriedad, alegría. A la vez de tener trazos minimalistas, claros y que facilitan la lectura. Se ha empleado el tipo grueso porque interesa que se lea el nombre de forma clara y directa.

Tipografía: BorisBlackBloxx

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9

2.2 Usabilidad

En la fase de diseño se ha pensado en la importancia de la usabilidad. Entendida como la facilidad que tienen los usuarios de relacionarse con la interfaz de nuestra página y de navegar en ella. Una buena usabilidad aportará un aumento de la eficiencia de la página web, una reducción de costes y un aumento de la fidelización de los usuarios / clientes.

1. Visibilidad del estado del sistema: La web muestra al usuario lo que está pasando en la web en todo momento y en qué lugar de la navegación se encuentra. Esta parte, se consigue mediante los mensajes que confirman que “el usuario se ha dado de alta correctamente”. O marcar mediante un color diferente la zona del menú en la que se encuentra.

2. Relación entre el sistema y el mundo real: El sistema debe hablar el mismo lenguaje que los usuarios. Las palabras, frases y conceptos deben ser familiares al usuario. Se ha desarrollado mediante la utilización de iconos e imágenes fácilmente entendibles, correo, Facebook, twitter.

3. Control y libertad del usuario: Los usuarios deben poder volver fácilmente a un estado anterior. En todo momento es visible el inicio para regresar a la página inicial. Se realizará pulsando sobre el logo.

4. Consistencia y estándares: Es conveniente seguir y repetir algunos patrones para no confundir a los usuarios. Es adecuado seguir las convenciones establecidas.

Para ello, se han seguido patrones de diseño ampliamente reconocidos por los usuarios. Se mantiene el equilibrio en cuanto a forma de navegar con respecto a los botones, textos, enlaces e iconos. Se respetan los estándares establecidos.

5. Prevención de errores: No es aconsejable generar mensajes de error sino prevenir que se produzcan. En el caso que nos ocupa no es necesario usar mensajes de error ya que la web es muy sencilla. Solamente se pueden producir en el caso de rellenar el formulario de registrarse, si el usuario no ha completado correctamente los campos. O en el proceso de dar de alta artistas, asociaciones u obras, cuando se rellena la información.

6. Reconocimiento antes que recuerdo: se hacen visibles los objetos, acciones y opciones, para minimizar el uso de la memoria del usuario. En la web que llevamos a cabo la ficha con la información de la asociación, artista u obra muestra toda la información. El usuario no necesita moverse por varios menús hasta encontrar los datos que desea. Además, a modo de complemento se ha adjuntado una opción de Mi cuenta, en la que se registrará el usuario para dar de alta asociaciones, artistas u obras.

7. Flexibilidad y eficiencia de uso: Se debe permitir que los usuarios adapten el sistema para usos frecuentes. A veces hay que crear aceleradores o atajos para mejorar la

usabilidad para los usuarios más expertos. En este caso no es necesario dada la simplicidad de la navegación. No existen categorías y subcategorías que compliquen la navegación.

8. Estética y diseño minimalista: En todo momento se ha intentado simplificar, eliminar el contenido irrelevante para que el usuario encuentre de forma fácil la información realmente importante.

9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores: Los mensajes de error se deben entregar en un lenguaje claro y simple. Puede ser necesario para el caso de rellenar el formulario de inscribirse, si el usuario no ha completado correctamente los campos. O en los procesos de alta, cuando se rellena la información para dar de alta de la asociación, del artista o de la obra. Se le debe indicar de forma precisa el problema y sugerir que introduzca correctamente el campo que da el fallo.

10. Ayuda y documentación: Puede ser necesario que el usuario necesite ayuda. Deberá ser útil, fácil de encontrar y no demasiado extensa. La plataforma desarrollada puede ser usada sin documentación, ya que es extremadamente fácil e intuitiva de usar. Por el momento, no dispone de ayuda.

2.3. Patrones de diseño

Existen cientos de patrones de diseño de interfaz de usuario establecidos y cada día se crean más y más. Se ha tratado de elegir los que resultan más útiles para el proyecto artesdeaquí, siempre pensando en la forma de ayudar al usuario a cumplir los objetivos de la página web. Se ha intentado que las interfaces que se representan sean simples y limpias, favoreciendo que se acceda de forma fácil y rápida a la información. No es recomendable hacer perder el tiempo al usuario buscando un enlace o una información ya que lo más probable es que se canse antes y abandone la web.

El diseño de la web y el contenido pretende ser todo lo minimalista que se puede, haciendo una estructura visual atractiva y a gusto del usuario.

Teniendo en cuenta la Ley de Fitt, mientras más grande y próximo al puntero del ratón este un objeto, mucho más sencillo será hacer click sobre él.

Con un buen diseño web se hace felices a los usuarios y los motiva a regresar, les proporciona un sentimiento de familiaridad y en su mayoría se pueden utilizar por intuición.

En un primer lugar, vamos a analizar los patrones de diseño que se han utilizado en el HOME.

Patrón F:

Es una técnica que, en lugar de tratar de forzar el flujo visual del espectador, cede a los comportamientos naturales de la mayoría de los usuarios. Lo hemos empleado de la siguiente forma:

- El usuario ingresa al sitio y centra su vista en la esquina superior izquierda de la página, donde se encuentra el inicio y logo.

- Después visualiza la parte superior del sitio, donde generalmente se encuentra la barra de navegación.
- Y prosigue con una lectura hacia abajo, se ha tratado de poner una imagen impactante que incite al espectador a navegar por la web para disfrutar de más obras de arte.
- Por debajo halla las obras destacadas.
- Este comportamiento lo repiten los usuarios con el resto del contenido del sitio.

La información más importante, donde queremos se fije la vista se encuentra colocada en la parte superior de la página. Buscamos el impacto visual. De esta forma seguramente atraerá al visitante.

Patrón de Layout (Mostly Fluid) (Opción 1 y 2):

El patrón Mostly fluid consiste, principalmente, en una cuadrícula fluida. Para las pantallas grandes 1280px o medianas 1024px se mantiene el mismo tamaño y simplemente se ajustan los márgenes en las más anchas.

En cambio, para las pantallas más pequeñas 760px o 320px, la cuadrícula fluida genera el reprocesamiento del contenido principal, mientras que las columnas se apilan verticalmente. Una de las mayores ventajas de este patrón es que, en general, solo se necesita un punto de interrupción entre las pantallas grandes y las pequeñas.

Menú hamburguesa (Opción 1 y 2):

En la parte superior de la página Home está el menú, en el caso de pantallas grandes aparece con todas las opciones visibles. En cambio, para pantallas como móviles o tablet el menú de navegación se oculta para tener una vista más limpia de la web. Adquiere la forma de unas líneas cortas horizontales, se le conoce como menú hamburguesa.



Patrón de Caja de búsqueda:

La caja de búsqueda (search box) es uno de los elementos más importantes de cualquier sitio web. Se encuentra ubicada en la zona central para que los visitantes puedan encontrar fácilmente lo que están buscando. El diseño de la caja de búsqueda debe ser fácilmente reconocible. El tamaño y el color del botón es importante para asegurarnos de que el usuario no tiene problemas para encontrarlo una vez que han escrito su búsqueda en el campo de texto.

Se ha tenido en cuenta existen personas que saben lo que quieren buscar, pero también otros indecisos que no están seguros de lo que quieren encontrar. Por lo que se tiene una

búsqueda autocompletada pero también uno o varios menús desplegables justo al lado de la caja de búsqueda. Con ello podemos dirigir y ayudar a ese tipo de usuarios indecisos, pero también hacer búsquedas más afinadas.

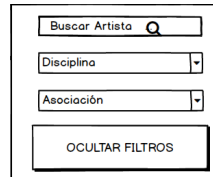


Ilustración 39: Caja buscar artista

Patrón de Diseño de Autocompletar:

Se usa para ayudar con problemas de ambigüedad, cuando un elemento se puede ingresar de múltiples maneras. Ahorra tiempo en cuanto a la velocidad de entrada de la búsqueda. También cuando la precisión de entrada es un objetivo importante.

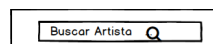


Ilustración 40: Buscar artista

Patrón de diseño de carrusel:

El patrón de carrusel lo emplea el usuario que necesita navegar a través de un conjunto de elementos y posiblemente seleccionar uno de ellos. Lo hemos utilizado para mostrar las obras destacadas. Se usa para hacer saber al usuario que hay más elementos disponibles que los que se muestran actualmente. También se usa cuando no hay espacio suficiente para mostrar todos los artículos a la vez.

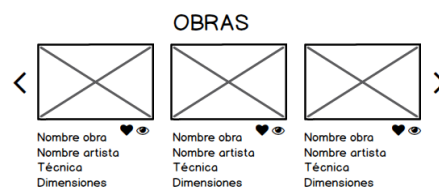


Ilustración 41: Carrusel obras

Patrón de diseño de enlace de inicio:

Este patrón permite al usuario volver a una ubicación de inicio segura del sitio. En la parte superior izquierda se ha posicionado el logo para facilitar al usuario poder volver a la página Home desde cualquier punto.

Patrón de diseño migas de pan:

El patrón marca de pan consiste en una línea de texto en la que se indica el recorrido seguido y la forma de regresar al home.

En segundo lugar, vamos a analizar los patrones de diseño que se han utilizado en la **LISTA DE ARTISTAS/ LISTA DE OBRAS**.

Patrón de diseño de categorización:

El usuario quiere dar sentido al contenido navegándolo y agrupándolo en categorías. El contenido la web se corresponde a una categoría o sección principal conforme a la que se ha buscado.

Patrón de diseño Resultado de búsqueda:

Es el resultado de la búsqueda realizada mediante la funcionalidad de la caja de búsqueda. Ayuda a listar los resultados para posteriormente poder acceder a la ficha completa. Muestra la imagen más destacada y los datos más relevantes.

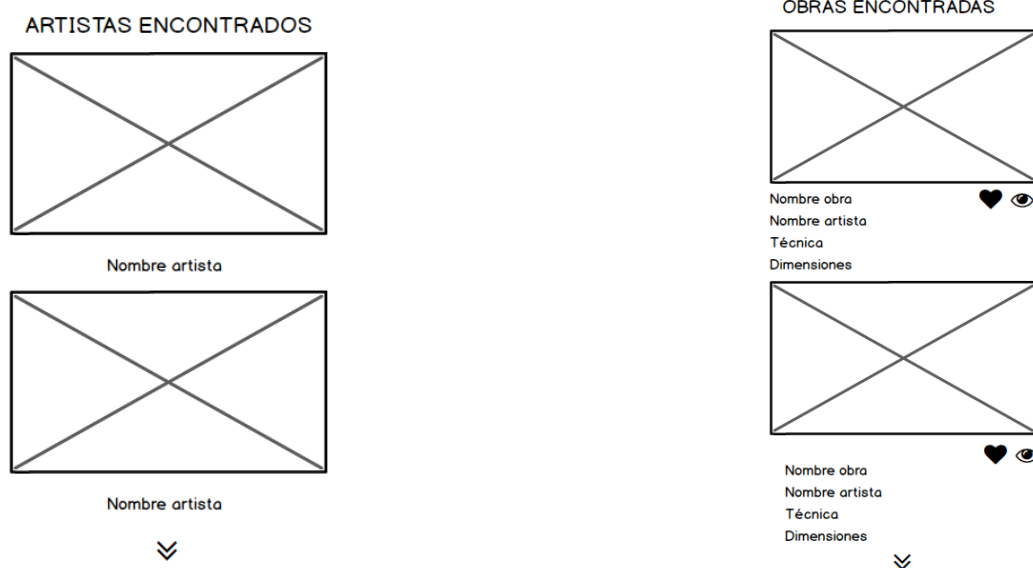


Ilustración 42: Artistas y obras encontradas

Patrón Scrolls verticales:

La lista de artistas y de obras aparece en una única página, sin menús y todo el contenido va apareciendo con el scroll. Usa un tipo de scrolls infinitos que a medida que vas bajando van apareciendo nuevos elementos

Por último, los patrones de diseño utilizados para las fichas ARTISTA, OBRAS y ASOCIACIONES.

Patrón de diseño de uso Compartir:

Probablemente sea una de las acciones más empleadas en estos días: compartir contenidos con amigos, en Facebook, en Twitter, por mensaje de texto, como sea. Los sistemas operativos también han notado esta necesidad y han facilitado una implementación integrada al sistema muy fácil de aprovechar.



Ilustración 43: Logos contactar y compartir

Patrón de diseño de reacción:

Los usuarios califican el contenido sin tener que preocuparse por los títulos que les gustan. Mediante los iconos de Me gusta, los usuarios proporcionan información sobre sus preferencias y gustos. De esta forma hacen que una obra se convierta en Obra Destacada.

**Patrón de paginación:**

Las páginas con múltiples artistas, obras o asociaciones necesitan usar la paginación para permitir visualizar todos. Mediante este patrón las limitaciones de la pantalla quedan resueltas y ayuda en la creación de interfaces de usuario mucho más eficientes

Capítulo 4: Demostración

1. Instrucciones de uso

Acceder a Artesdeaquí mediante la url desde cualquier navegador.

El menú de navegación se mantiene para todo el sitio web. El logo en la esquina superior izquierda sirva para volver al home desde cualquier sección. El menú tiene las opciones EL ARTE, ASOCIACIÓN, ARTISTAS, OBRAS, CONTACTO, para acceder a la información completa de estas secciones, simplemente se pulsa para entrar. En la parte derecha se posiciona un buscador y la opción de acceso a Mi Cuenta para usuarios registrados.

También se mantiene el pie de página, con los datos de contacto, política de privacidad, aviso legal y los iconos para acceder a las redes sociales.

Home

1. En el home, la parte central está ocupada por un slider a ancho total de pantalla con una imagen impactante de los autores. El slider consta de cuatro imágenes que pueden cambiar pulsando sobre el círculo inferior.
2. Por debajo se muestra un buscador de artistas, filtra por disciplina y asociación.
3. A su vez, en la parte inferior aparece un carrusel con las obras destacadas, muestra en pequeño tres imágenes con la información resumen de dichas obras. Pulsando sobre las flechas laterales cambia por otras tres imágenes.

El Arte

Información sobre la evolución y corrientes artísticas. Meramente informativo.

Asociación

Iconos de las asociaciones dadas de alta. Pulsando sobre él se accede a la ficha completa, con la información referente a ella y los miembros pertenecientes. A su vez, pulsando sobre los miembros se accedería a la ficha completa del artista.

Artistas

En la parte superior se muestran los autores nuevos, una fotografía y una información resumen de su currículum. Por debajo fotografía de otros autores. Pulsando sobre la fotografía se accede a la ficha completa del artista. A través de ella, se pueden consultar las obras del artista.

Obras

En la parte superior se muestran las obras destacadas, una imagen y una información resumen de sus características. Por debajo, un buscador de obra. Y en la parte inferior, otras obras.

Pulsando sobre la imagen se accede a la ficha completa de la obra. A través de ella, se pueden consultar más obras del mismo autor.

Mi cuenta

Permite la opción de logearse a los usuarios ya registrados o de crear una cuenta en los que todavía no lo han realizado.

En función del tipo de registro, si se trata de asociación o artistas. Cambian las opciones a las que tiene acceso el usuario.

En caso de **Asociación**:

Editar datos de la asociación- Para poder modificar los datos de registro

Añadir artistas nuevos – Dar de alta nuevos artistas.

Añadir artistas dados de alta – Añadir a la asociación, usuarios ya dados como artistas

Editar/eliminar artistas de la asociación – Dar de baja artistas.

En caso de **Artistas**:

Editar datos personales – Para poder modificar los datos de registro

Añadir obras - Dar de alta obras de arte del autor

Editar/eliminar obras – Dar de baja obras.

2. Prototipos Lo-Fi

En la actualidad los usuarios se conectan de una o varias formas a internet. En ocasiones, lo hacen mediante el móvil, otras mediante equipos portátiles, otras veces se sienten más cómodos en el ordenador de sobremesa o en casa mediante la tablet. Para llegar a todo tipo de público es fundamental ofrecer el mayor número de opciones posibles. Las plataformas elegidas para el espacio artístico artesdeaquí son la web, la tablet y el móvil.

En este apartado se han desarrollado los prototipos para diferentes tipos de resoluciones. Con el objeto de que se pueda visualizar correctamente en todos ellos, se han definido para la resolución escritorio, tablet y móvil. Proporciona a todos los usuarios de una web los mismos contenidos y una forma de uso similar indistintamente del dispositivo que utilicen.

En un primer lugar, se han realizado los prototipos a bajo nivel mediante bocetos. Los wireframes se han desarrollado en lápiz y en papel. El siguiente paso, ha sido el trasladar dichos bocetos a digital mediante la herramienta de prototipado rápido balsamiq (<http://www.balsamiq.com/>). Se trata de una herramienta muy intuitiva y fácil de utilizar, que facilita el trabajo de diseñar los wireframes.

El método utilizado ha sido Mobile First Web, por el cual, se propone diseñar un sitio web desde la resolución más pequeña para ir creciendo y adaptando el contenido y el diseño a la resolución más grande.

Las resoluciones tenidas en cuenta son las siguientes:

Escritorio (base): 1200 píxeles de ancho

Escritorio: 1024 píxeles de ancho

Portátil: 980 píxeles de ancho. Durante un tiempo fue muy utilizada.

Tablet: 768 píxeles de ancho

Tablet, móvil: 767 píxeles de ancho

Móvil grande: 480 píxeles de ancho

Móvil: 320 píxeles de ancho

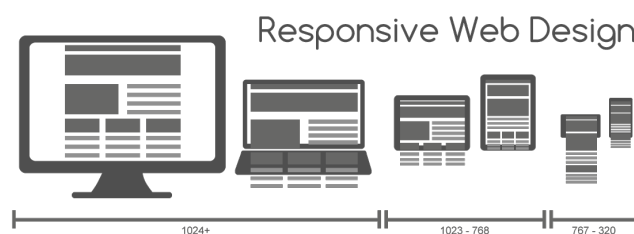


Ilustración 44: Responsive Web Design

A continuación, se muestran los wireframes desarrollados con las funcionalidades más relevantes.

Se ha considerado imprescindible exponer el Home con Obtener artista y Obras destacadas. Obtener artistas muestra los wireframes de resultado de la búsqueda de artistas.

Las obras destacadas se corresponden con las obras que más like, views y comparticiones han tenido. Aparecerán en la parte inferior de la ventana Home y al pulsar sobre ellos mostrará la ficha de la obra.

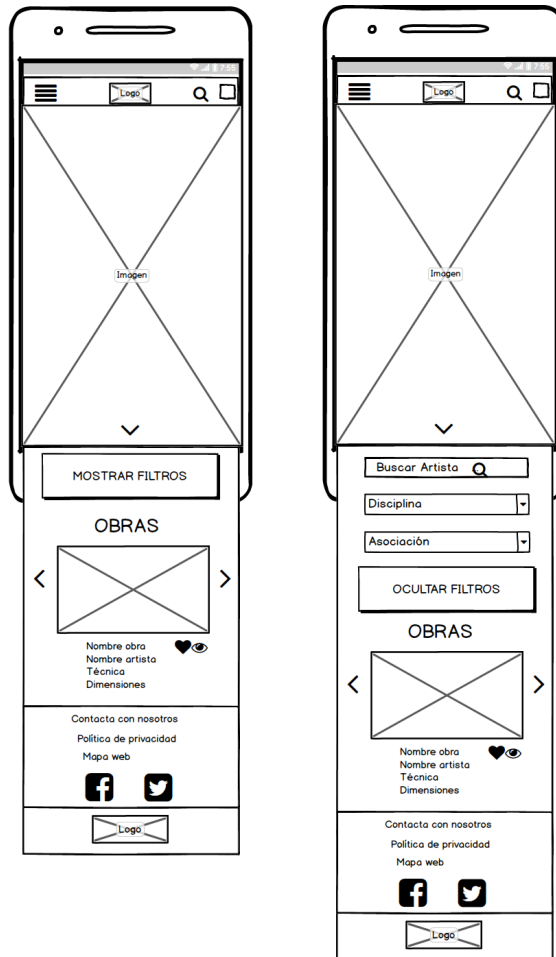
Las wireframes relativas a asociaciones, artistas y obras se consideran el núcleo importante de la web. En ellas aparece el listado de cada una de ellas, destacando en cada caso las más significativas.

Se podrá acceder a la ficha completa de asociaciones, artistas y obras pulsando sobre la imagen representativa. También se incluyen estos wireframes por ser los que más información contienen para el público que visita la web.

Por último, se han añadido los diseños relativos al alta y modificación de artistas, obras y asociaciones.

PROTOTIPO Lo-Fi HOME PARA MÓVIL (320px) PANTALLA PEQUEÑA

La parte superior está formada por el menú y una imagen impactante que llame la atención del visitante, e incite navegar por la web. La parte central del home está destinada a la funcionalidad de Obtener Artista y la inferior a Obras Destacados. De forma que en esta primera página se encuentran dos de las funcionalidades más importantes.



USABILIDAD

A continuación, se explica la usabilidad, para de esta forma facilitar la manera de interactuar con la herramienta. La usabilidad es importante para facilitar el camino al usuario que usa nuestra web, consiga lo que busca y no se sienta frustrado.

En la parte superior izquierda de la página encontramos el menú. Se sitúa en ese lugar por la tendencia de leer de izquierda a derecha. A continuación, la búsqueda y el registro.

El menú se encuentra escondido para la versión móvil y tablet. De esa forma en pantallas pequeñas no molesta a la visualización del resto de opciones. Posteriormente veremos que en la versión Desktop se muestra completamente en horizontal.

Por debajo de una imagen impactante de las obras artísticas, se ha situado un cuadro de texto que permite introducir texto a buscar. Y a continuación dos combobox, con el texto fácil de entender: Disciplina y Asociación. Filtraran la búsqueda de una forma rápida y sencilla de utilizar por el usuario. Para completar la funcionalidad de Obtener Artista se ha añadido un botón de Mostrar Filtros/Ocultar Filtros para que no moleste a los usuarios que no deseen utilizarlo.

Por último, en la parte inferior de la web aparecen las Obras Destacados mediante un texto claro OBRAS, pulsando sobre la imagen abriríamos la web con la información dedicada a esa obra. Además dispone de flechas a la derecha y a la izquierda para facilitar la rotación de otras obras destacadas que puedan interesar al usuario.

Ilustración 45: Prototipo Lo-Fi Home para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi HOME PARA TABLET (768px)

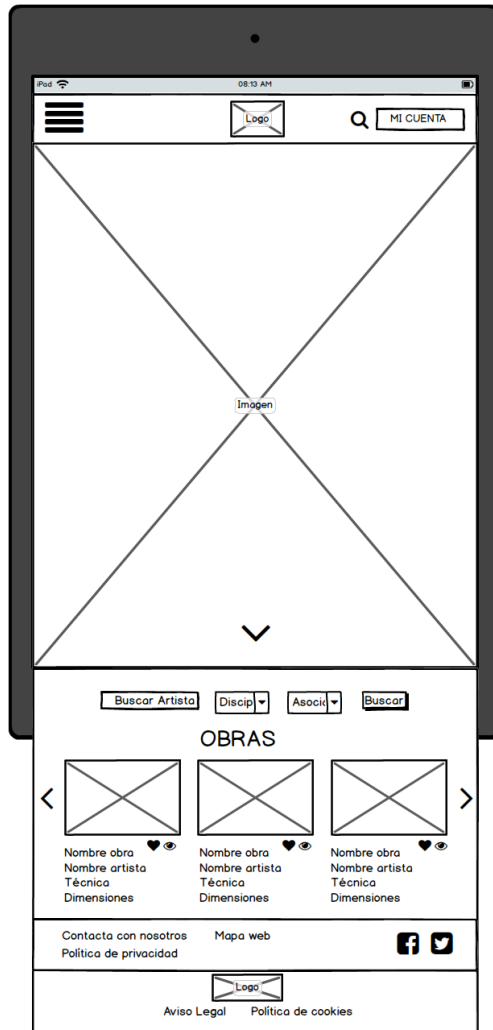


Ilustración 46: Prototipo Lo-Fi Home para tablet

USABILIDAD

En la versión para tablet, la solución que se ha utilizado hace que los elementos de la web encajen adecuadamente en otro tipo de pantalla más grande. Las imágenes, cuadros de texto, iconos y botones se redimensionan al tamaño de pantalla. Conseguimos un diseño adaptado a la pantalla, comodidad a la hora de navegar y leer textos cómodamente al no tener que usar el zoom. Contenido más directo sin elementos irrelevantes y mayor impacto visual.

Al igual que en el caso del wireframe home para móvil comparten la parte superior y central, correspondiente al menú minimizado y las opciones de búsqueda y acceso. En la parte inferior de ambas páginas aparece la visualización de las Obras destacadas. En el caso de la tablet, al tener mayor ancho de pantalla se visualizan tres obras destacadas. En el móvil solamente se podía visualizar uno. Además, se mantiene la posibilidad de rotar las Obras destacadas con las fechas < >.

También presenta un cuadro de búsqueda de artistas. Aparecen los combobox desplegables Disciplina y Asociación, y el botón de búsqueda han subido a la misma línea. Así la pantalla reduce su longitud.

PROTOTIPO Lo-Fi HOME PARA DESKTOP (1280px)

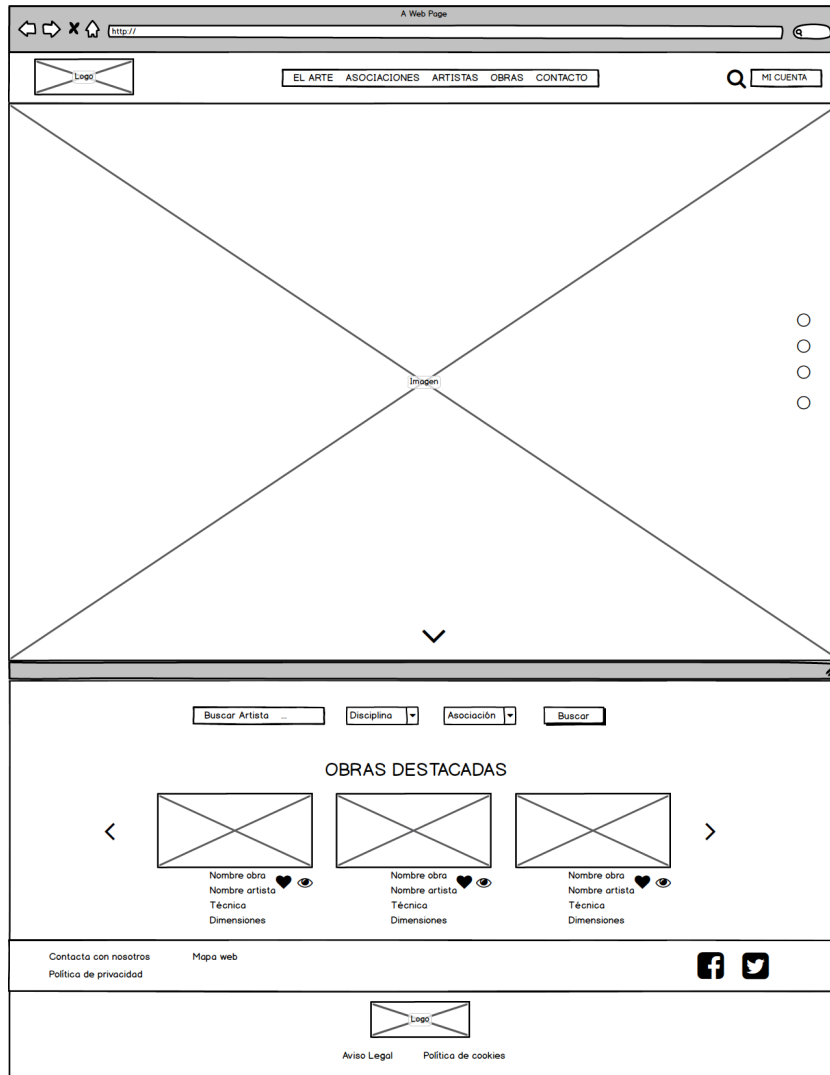


Ilustración 47: Prototipo Lo-Fi Home para Desktop

USABILIDAD

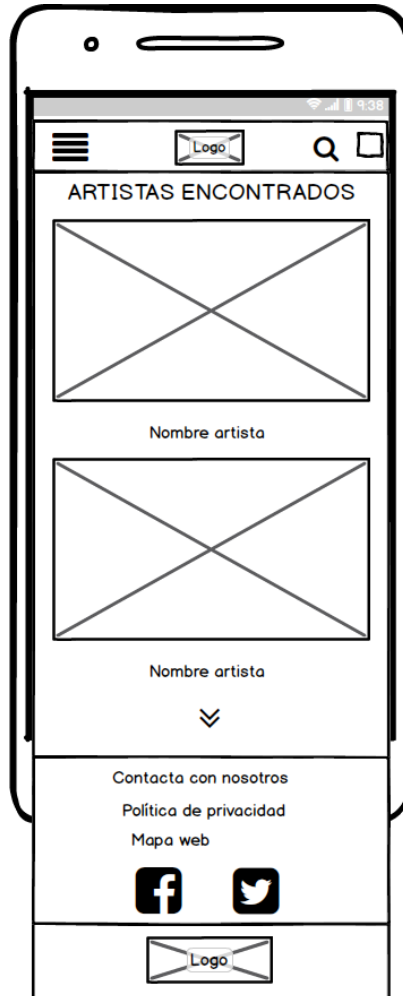
La versión para desktop de ordenador distribuye los elementos anteriormente explicados para móvil y tablet en un mayor ancho de pantalla. Se han pensado todos los elementos para visualizarse correctamente en cualquier resolución. Debido a los tamaños cada vez mayores de las pantallas de ordenador hay que tener en cuenta la visualización para escritorio de resoluciones mayores a 1024px (tablet landscape), el usual para escritorio de ordenador portátil sería 1068px y ordenador de sobremesa 1280px.

En la parte superior se presenta el menú, a diferencia de las versiones para móvil y tablet, no es necesario que se encuentre plegado. La pantalla es lo suficientemente grande para poder mostrar todas las opciones sin que dificulte la interacción del usuario. Dispuesto en la misma fila se encuentran las opciones de búsqueda y Mi cuenta.

En la parte inferior de la página ambas opciones muestran las Obras Destacadas. En el caso de desktop de ordenador, el número de elementos que se pueden disponer con ese ancho de pantalla es de tres obras destacadas. También dispone de las flechas <> para consultar otras obras destacadas.

En todos los casos, para móvil, tablet y ordenador la página finaliza con el icono y la información de contacto.

PROTOTIPO Lo-Fi LISTA ARTISTAS PARA MÓVIL (320px)



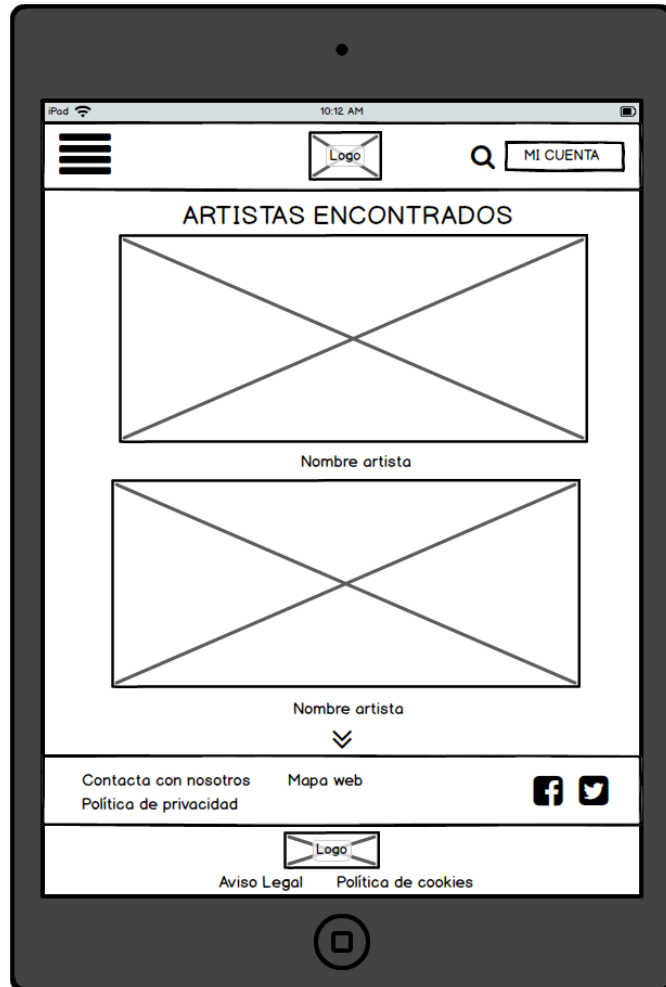
USABILIDAD

La Lista de Artistas muestra el listado de artistas que se han encontrado al hacer la búsqueda en el Home. Se visualizará un listado formado por una imagen destacada del autor y su nombre. Abarca todo el ancho de la pantalla para facilitar su visualización y manejo.

La imagen del artista da acceso a la información completa de dicho creativo.

Ilustración 48: Prototipo Lo-Fi Lista Artistas para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi LISTA ARTISTAS PARA TABLET (768px)



USABILIDAD

Al igual que sucede en el caso anterior, el listado de artistas se muestra una vez realizada la búsqueda de un evento en el Home. Los elementos se disponen de la misma forma que en el caso de wireframe para móvil. Teniendo en cuenta que al tener mayor tamaño de pantalla los objetos se ajustan a esa resolución y se muestran los objetos de mayor tamaño, facilitando su lectura y uso. La información de los artistas se completa pinchando sobre la imagen del autor y accediendo a todos sus datos.

De esta forma se hace menos larga la página y es más fácil para el usuario pulsar sobre la imagen al tener un tamaño mayor que el botón.

Ilustración 49: Prototipo Lo-Fi Lista artistas para tablet

PROTOTIPO Lo-Fi LISTA ARTISTAS PARA DESKTOP (1280px)

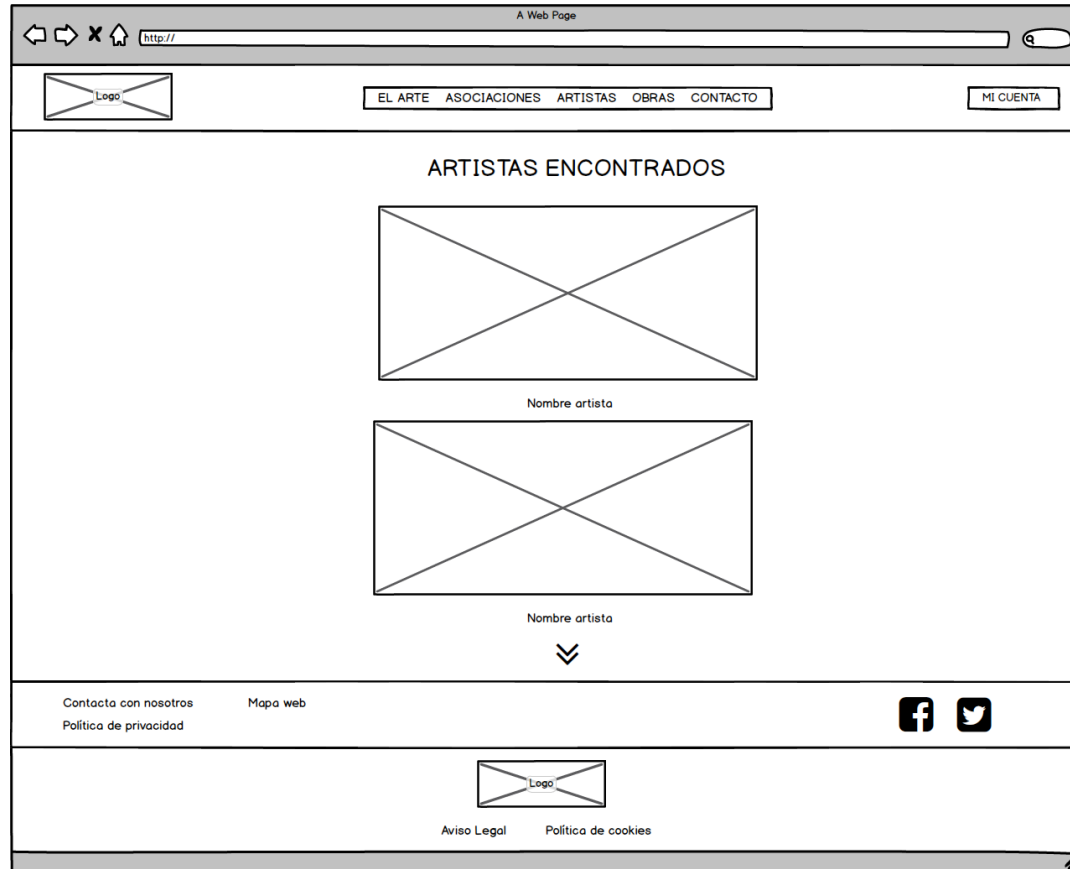


Ilustración 50: Prototipo Lo-Fi Lista Artistas para desktop

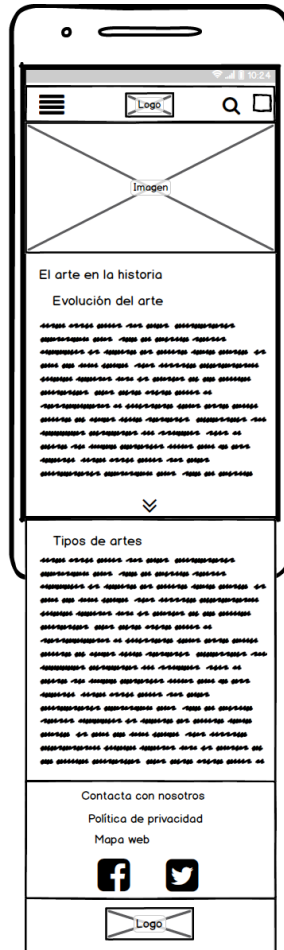
USABILIDAD

La pantalla Desktop del Listado de Artistas se comporta de la misma forma que para el caso de tablet y móvil. Los elementos se disponen de la misma forma, con la salvedad de ocupar mayor ancho de pantalla y ajustarse a esa resolución dejando espacio blanco a dos lados.

Al igual que se ha explicado en el caso anterior, se accede a la ficha completa del autor pinchando sobre la imagen.

La página reduce su longitud y es más fácil para el usuario pulsar sobre la imagen al tener un tamaño mayor que el botón.

PROTOTIPO Lo-Fi PANTALLA EL ARTE PARA MÓVIL (320px)

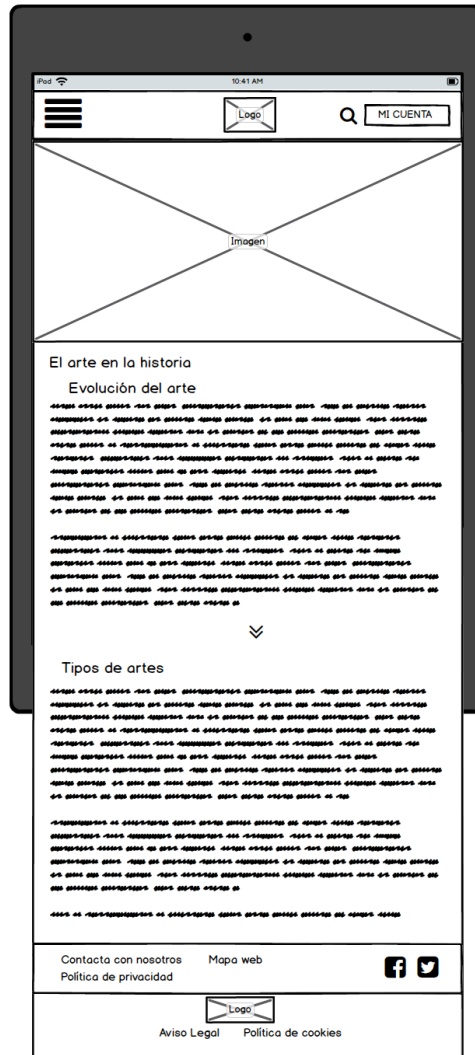


USABILIDAD

La primera opción del menú El Arte da acceso a una imagen representativa del apartado, así como una zona con información sobre los orígenes del arte y su evolución a lo largo de la historia. En la parte inferior se mostrarán los diferentes tipos de arte, una explicación sobre ellos e imágenes referentes.

Ilustración 51: Prototipo Lo-Fi pantalla El Arte móvil

PROTOTIPO Lo-Fi PANTALLA EL ARTE PARA TABLET (768px)



USABILIDAD

De igual forma que en el caso para móvil, la primera opción del menú da acceso al apartado dedicado a El Arte. Visualiza una imagen representativa del apartado, la lectura sobre los orígenes del arte, su evolución a lo largo de la historia y los diferentes tipos de arte habidos.

Al tener mayor ancho de pantalla, la información se redimensiona y es más cómoda para el usuario su lectura.

Ilustración 52: Prototipo Lo-Fi El Arte Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi PANTALLA EL ARTE PARA DESKTOP (1280px)

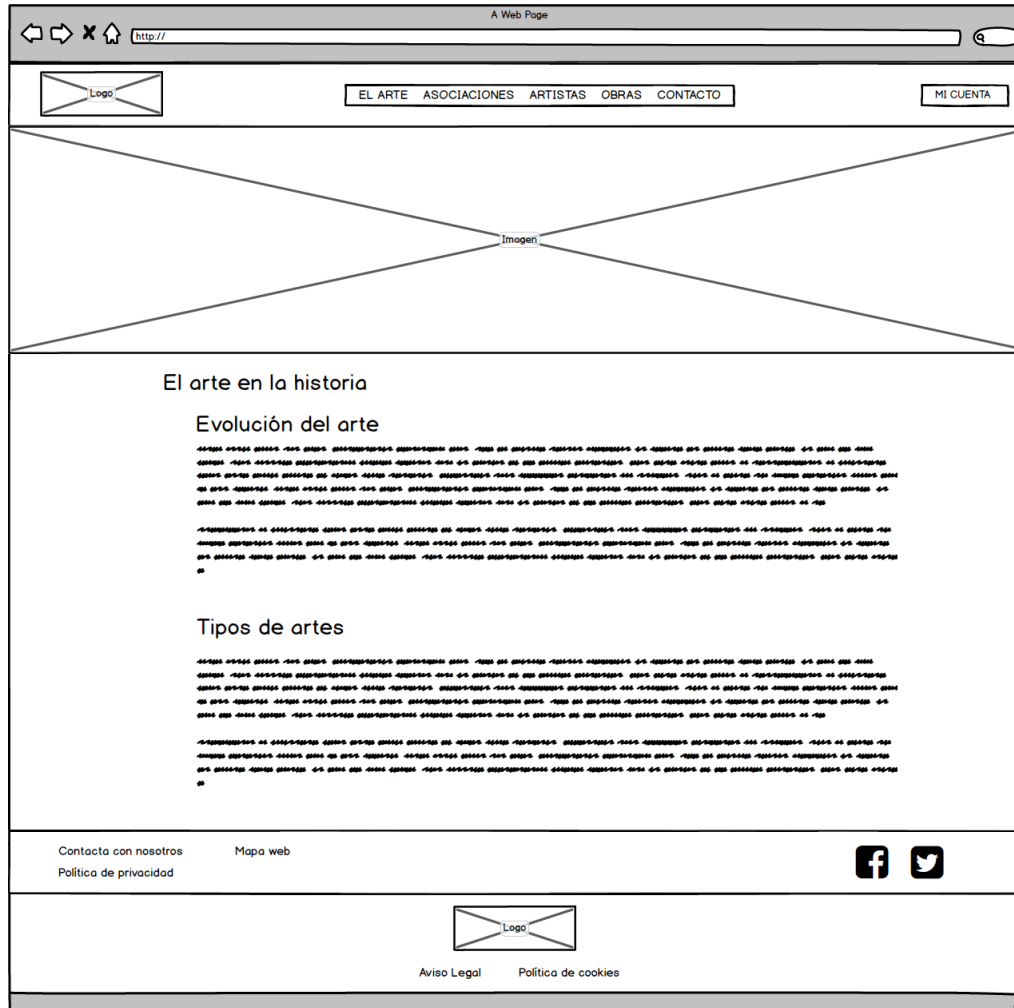


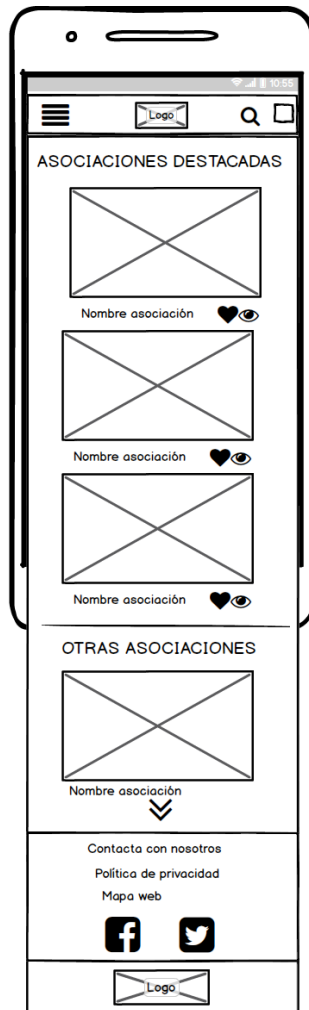
Ilustración 53: Prototipo Lo-Fi El arte Desktop

USABILIDAD

La versión Desktop es similar a la móvil y tablet. Se accede a través de la primera opción del menú El Arte. Muestra una imagen representativa del apartado, lectura sobre los orígenes del arte, su evolución a lo largo de la historia y los diferentes tipos de arte habidos.

El ancho de pantalla para desktop reduce la longitud de la página y favorece la lectura de la información.

PROTOTIPO Lo-Fi ASOCIACIONES PARA MÓVIL (320px)



USABILIDAD

La segunda opción del menú ASOCIACIONES da acceso a la pantalla destinada a las asociaciones. La parte superior muestra tres asociaciones destacadas, serán aquellas que tengan más visualizaciones y más me gusta han recibido.

Pulsando sobre las imágenes destacadas de la asociación, se podrá acceder a la ficha completa.

La parte inferior irá dedicada al resto de asociaciones dadas de alta en la plataforma. De igual forma, se podrá acceder a la ficha completa de la asociación pulsando sobre la imagen.

En la opción móvil, las asociaciones se apilan en una única columna, facilitando acceder a la ficha completa al tener mayor tamaño la imagen representativa. Deslizándose hacia abajo irán apareciendo el resto de asociaciones.

Ilustración 54: Prototipo Lo-Fi Asociaciones

PROTOTIPO Lo-Fi ASOCIACIONES PARA TABLET (768px)

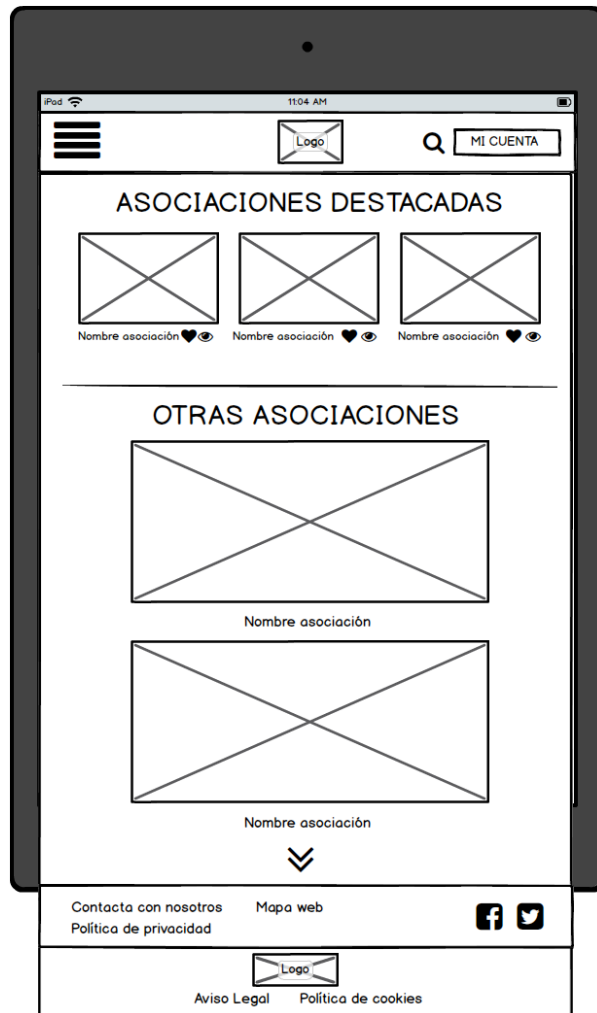


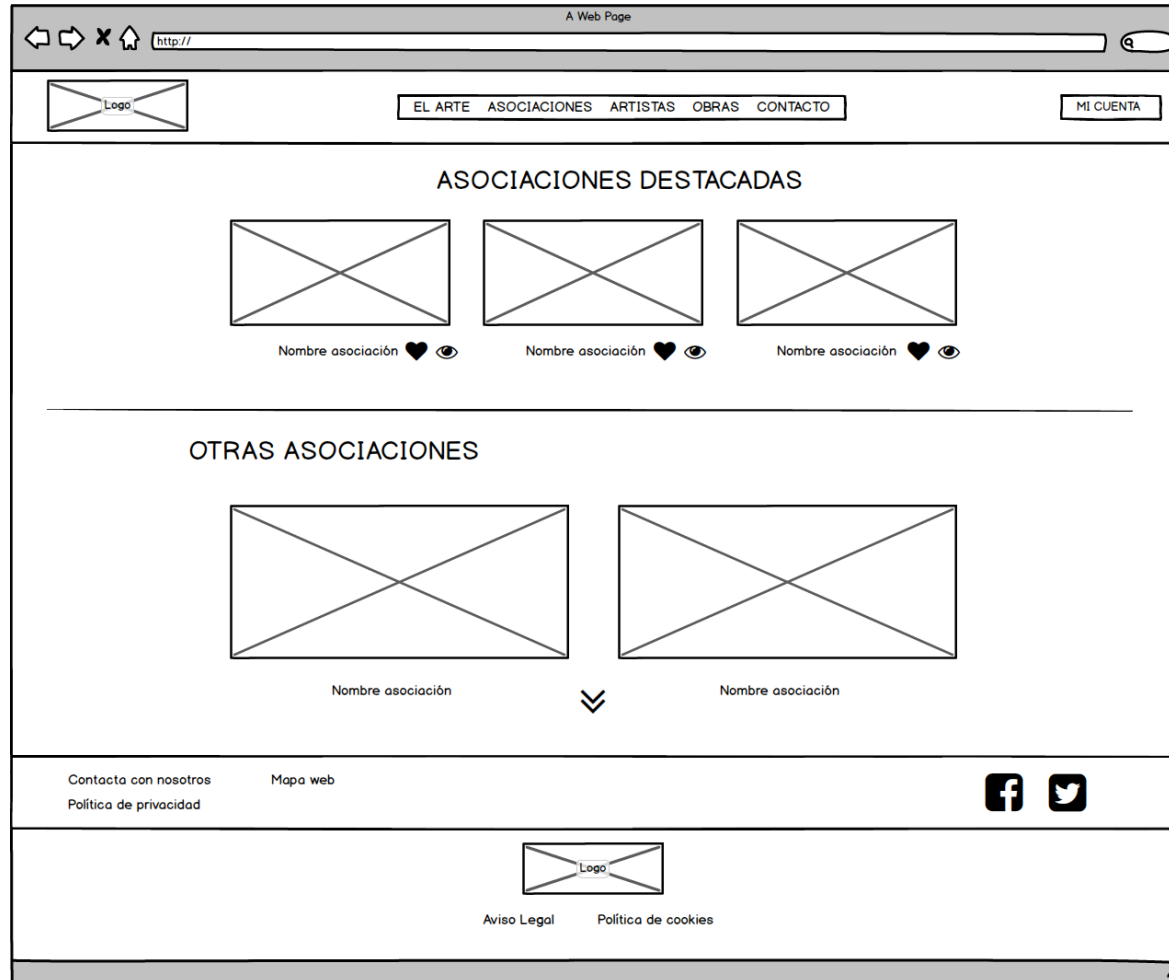
Ilustración 55: Prototipo Lo-Fi Asociaciones Tablet

USABILIDAD

En la versión tablet, la segunda opción del menú ASOCIACIONES da acceso a la parte dedicada a las asociaciones. El menú aparece comprimido (hamburguesa).

Las tres asociaciones destacadas se alinean en una sola fila. Y deja la parte inferior para el resto de asociaciones, que en ese caso se muestran apiladas. El tamaño de la imagen representativa de la asociación será mayor para hacer esta parte de la web más atractiva y favorecer su consulta.

PROTOTIPO Lo-Fi ASOCIACIONES PARA DESKTOP (1280px)



USABILIDAD

La versión desktop solamente varía con respecto a la tablet en la forma de ajustar otras asociaciones. Aparecen dos asociaciones por fila, se aprovecha el mayor ancho de pantalla.

Ilustración 56: Prototipo Lo-Fi Asociaciones para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA ASOCIACIÓN PARA MÓVIL (320px)

USABILIDAD

Pulsando sobre la imagen representativa de la asociación se accede a la ficha completa. Contiene la información que considera más relevante el encargado en introducir los datos de la asociación. Puede tratarse de su historia, actividades, exposiciones pasadas y futuras, así como sus obras.

Tendrá la posibilidad de ponerse en contacto con la asociación a través de correo electrónico, facebook o twitter.

Para finalizar mostrará los artistas que están dados de alta en dicha asociación. Se puede acceder a la información del artista pulsando sobre la imagen del autor.

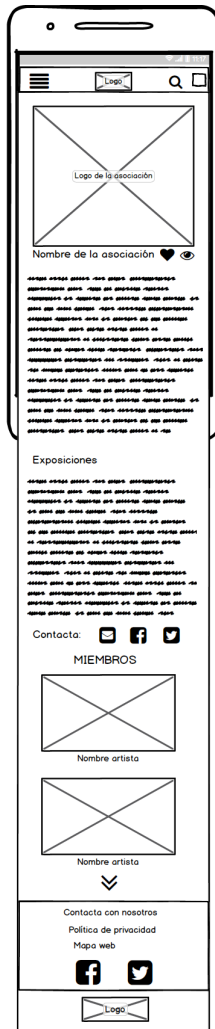


Ilustración 57: Prototipo Lo-Fi Ficha Asociación para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA ASOCIACIÓN PARA TABLET (768px)

USABILIDAD

La ficha completa de asociación para tablet redimensiona la información en el mismo orden y forma que para móvil. Mostrará el logo de la asociación, nombre y sus datos e información más importante.

Mediante los logos del correo electrónico, facebook o twitter podrá ponerse en contacto con ellos.

Por último, aparecerán los artistas que están dados de alta en dicha asociación. Se puede acceder a la información del artista pulsando sobre la imagen del autor.

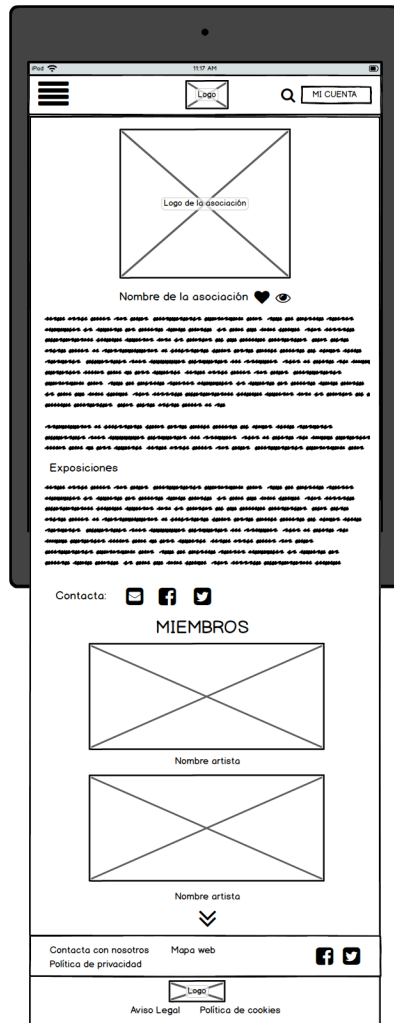


Ilustración 58: Prototipo Lo-Fi Ficha Asociación para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA ASOCIACIÓN PARA DESKTOP (1280px)

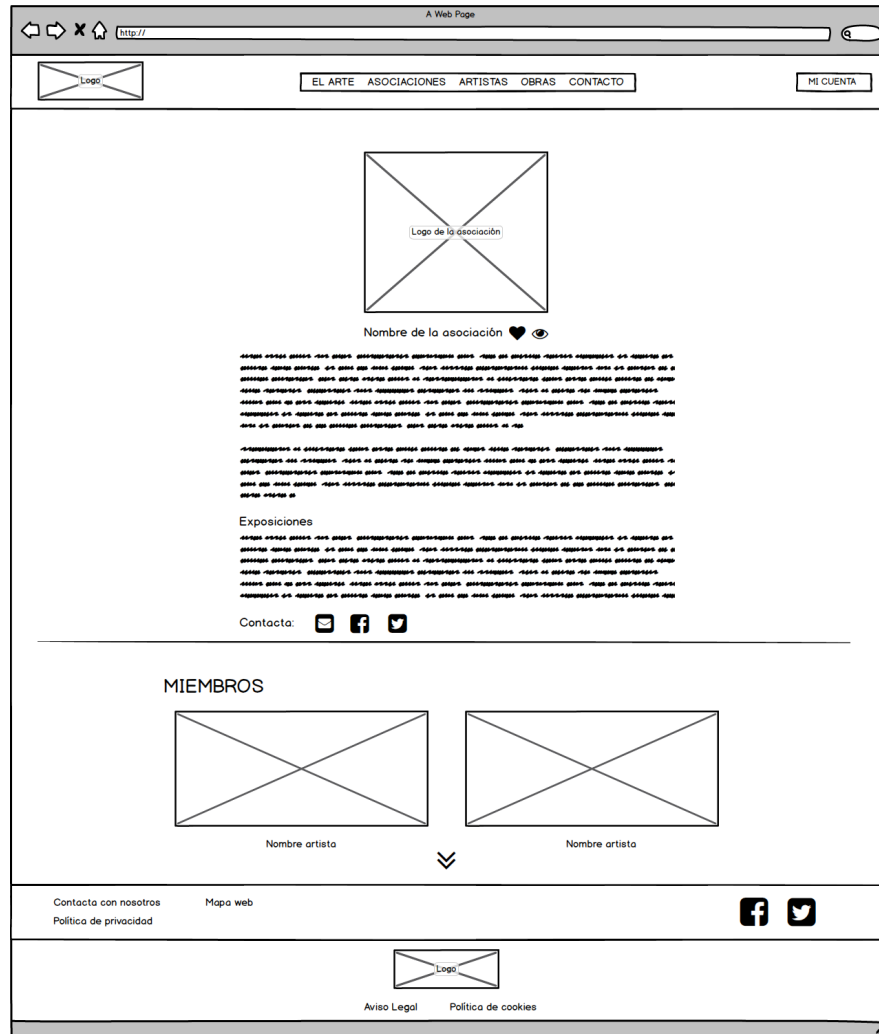


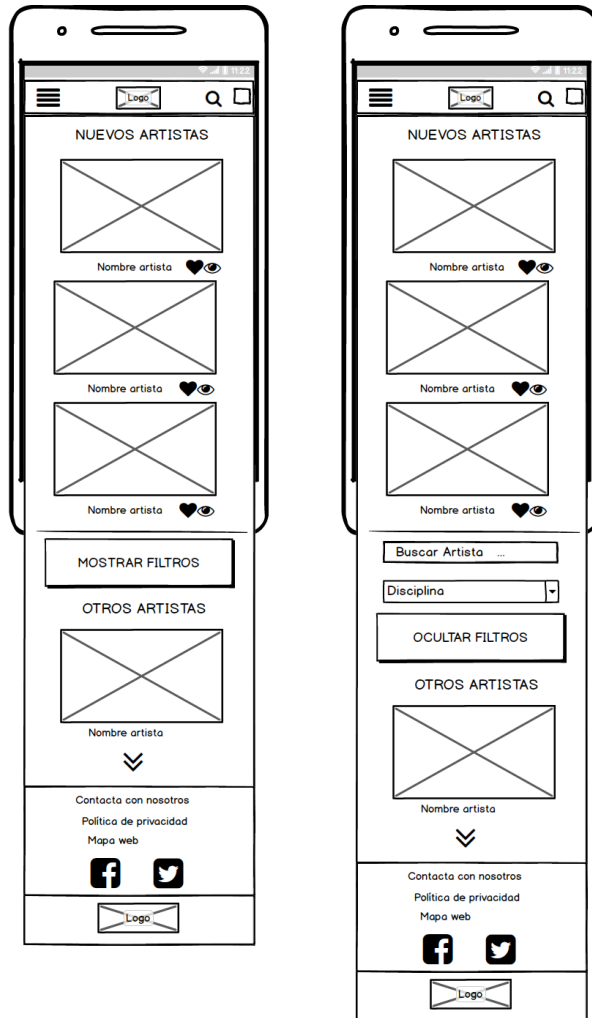
Ilustración 59: Prototipo Lo-Fi Ficha Asociación para Desktop

USABILIDAD

La ficha completa de asociación para desktop funciona de la misma forma que para móvil y tablet. En la parte superior aparece dispuesta de igual manera. Ajusta el contenido al centro y rellena los laterales en blanco.

La parte inferior dedicada a los miembros de la asociación se alinean dos por cada fila, optimiza el espacio al haber mayor ancho de pantalla. La imagen del artista da acceso a su ficha completa.

PROTOTIPO Lo-Fi ARTISTAS PARA MÓVIL (320px)



USABILIDAD

La tercera opción del menú ARTISTAS da acceso a la pantalla artistas. La parte superior está destinada a los tres artistas destacados, serán aquellos que tengan más visualizaciones y más me gusta han recibido. Pulsando sobre las imágenes destacadas del artista, se podrá acceder a la ficha completa.

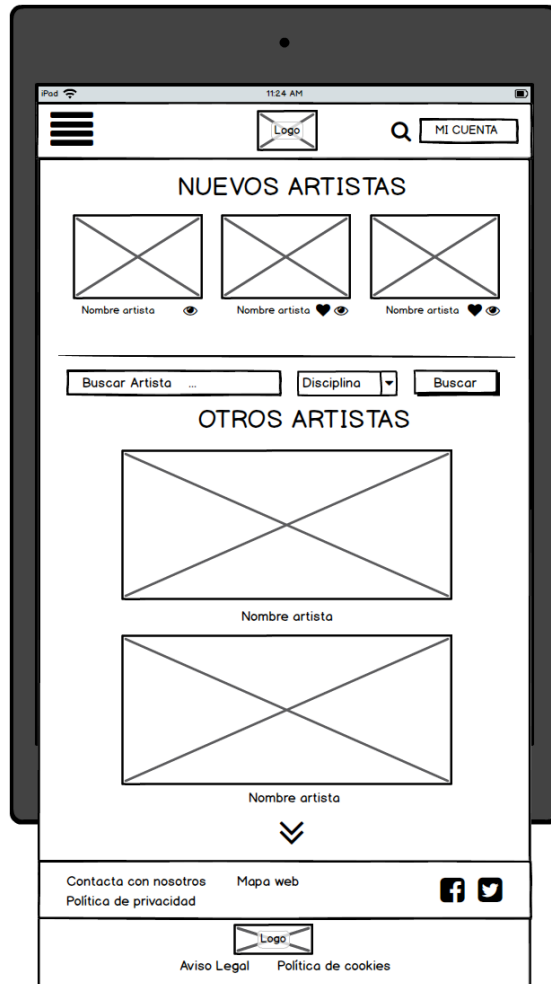
La zona central está dedicada a un buscador de artistas, por defecto aparecerá plegado en forma de botón MOSTRAR FILTROS. Una vez pulsado despliega un campo de búsqueda y un combobox para filtrar sobre disciplina artística.

La parte inferior irá dedicada al resto de artistas dados de alta en la plataforma. Se podrá entrar a la ficha completa del artista pulsando sobre la imagen.

En la opción móvil, los artistas se apilan en una única columna, facilitando acceder a la ficha completa al tener mayor tamaño la imagen representativa. Deslizando hacia abajo irán apareciendo el resto de artistas.

Ilustración 60: Prototipo Lo-Fi Artistas para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi ARTISTAS PARA TABLET (768px)



USABILIDAD

Para tablet se reorganizan los elementos, la parte superior dedicada a los nuevos/destacados artistas se muestran tres por fila.

La parte central está reservada a la búsqueda de artista, permite filtrar mediante disciplina, aparece todo en la misma fila.

Y por debajo, se listan el resto de autores, aparecen apilados para que sea de mayor tamaño la foto y motive pulsar sobre él para entrar a la ficha completa.

Ilustración 61: Prototipo Lo-Fi Artistas para tablet

PROTOTIPO Lo-Fi ARTISTAS PARA DESKTOP (1280px)

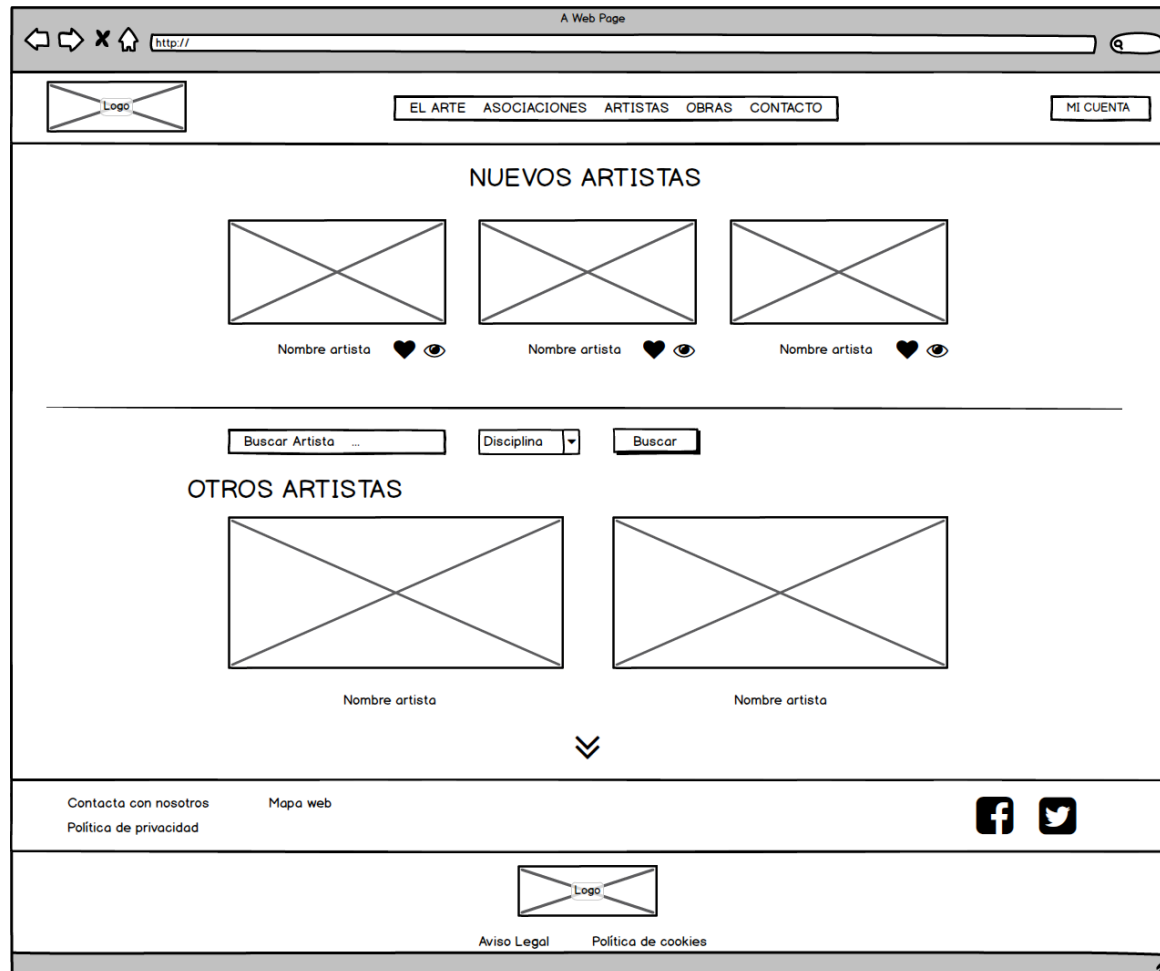


Ilustración 62: Prototipo Lo-Fi Artistas para Desktop

USABILIDAD

En la versión desktop al acceder a la web sobre artistas, la parte superior muestra las destacadas. Serán los tres artistas que más me gusta y visualizaciones han recibido. Aparecen en una sola fila ajustadas al ancho de la pantalla.

En la parte central se dispone la búsqueda de artista.

Y la parte inferior está dedicada a otros artistas. Se muestran dos por fila, se redimensionan para ajustarse al ancho de la pantalla.

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA ARTISTAS PARA MÓVIL (320px)

USABILIDAD

Pulsando sobre la imagen del artista se accede a la ficha completa. Contiene información sobre el artista, su curriculum, su trayectoria artística y las exposiciones que ha realizado o tiene pendientes.

Tendrá la posibilidad de ponerse en contacto con el artista a través de correo electrónico, facebook o twitter.

Para finalizar mostrará las obras dadas de alta por el autor en la plataforma. Se puede acceder a la ficha completa de cada obra pulsando sobre la imagen de la obra. Estarán alineadas para que la imagen tenga un mayor tamaño y de esa forma facilitar el pulsar sobre ellas.



Ilustración 63: Prototipo Lo-Fi Ficha Artistas para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA ARTISTAS PARA TABLET (768px)

USABILIDAD

La ficha completa del artista para tablet redimensiona la información en el mismo orden y forma que para móvil. Mostrará la foto del artista, su nombre y sus datos e información más importante. Además publicará su curriculum, su trayectoria artística y las exposiciones que ha realizado o tiene pendientes.

Mediante los logos del correo electrónico, facebook o twitter podrá ponerse en contacto con ellos.

Por último, aparecerán las obras que están dadas de alta por dicho autor. Se puede acceder a la información del artista pulsando sobre la imagen de la obra.

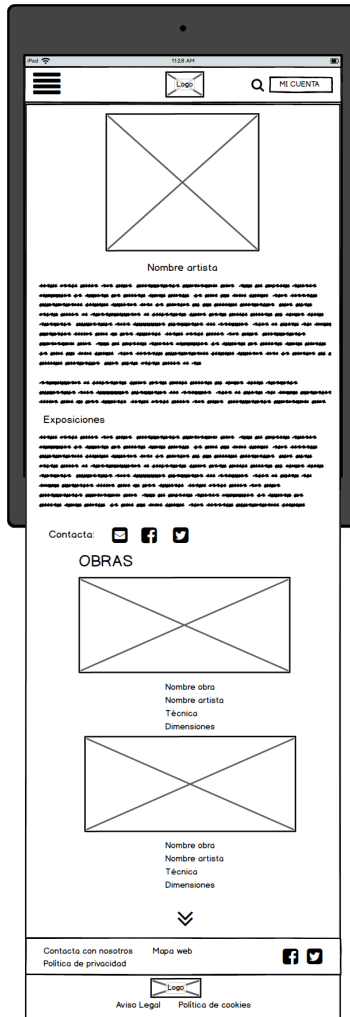
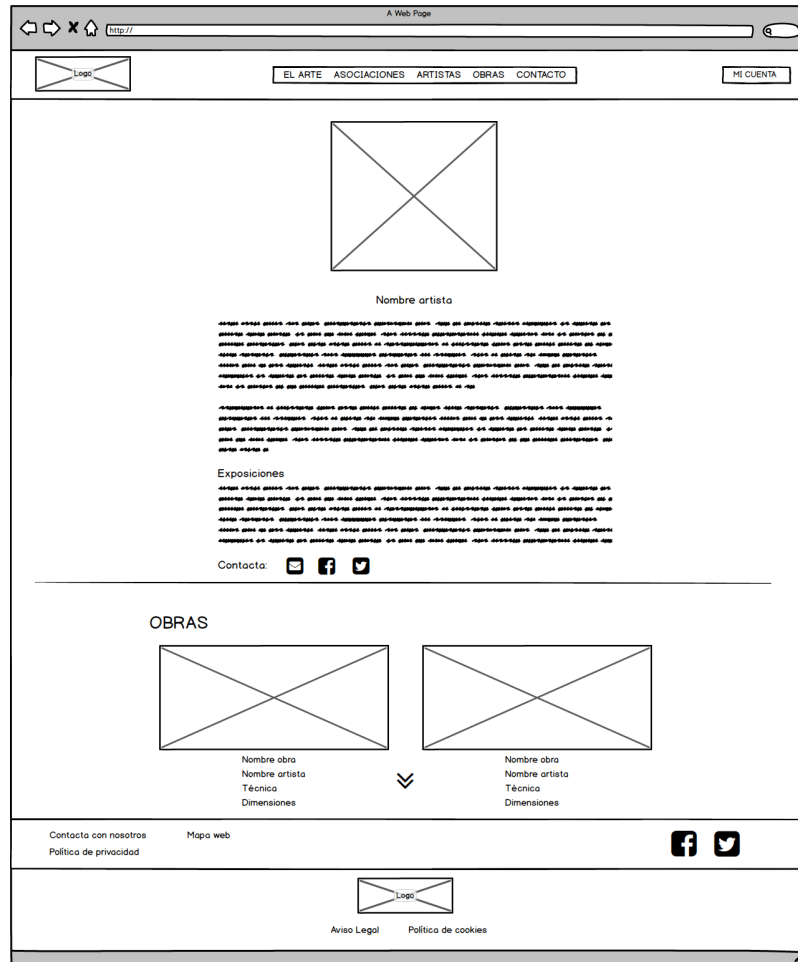


Ilustración 64: Prototipo Lo-Fi Artistas para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA ARTISTAS PARA DESKTOP (1280px)



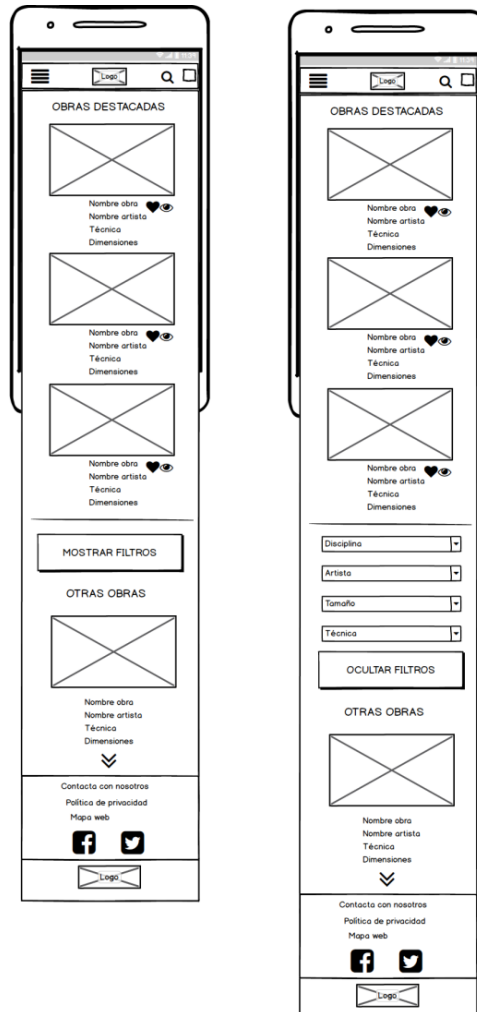
USABILIDAD

La ficha completa de artistas solamente difiere de la versión tablet y móvil en su parte inferior.

La zona dedicada a las obras del artista se alinean dos obras por cada fila, optimizando el espacio al tener mayor ancho de pantalla. La imagen de la obra da acceso a su ficha completa.

Ilustración 65: Prototipo Lo-Fi Ficha Asociación para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi OBRAS PARA MÓVIL (320px)



USABILIDAD

La cuarta opción del menú OBRAS da acceso a la página obras. La parte superior está destinada a las tres obras destacadas que tengan más visualizaciones y más me gusta han recibido. Pulsando sobre las imágenes se podrá acceder a la ficha completa de la obra.

La zona central está dedicada a un buscador de obras, por defecto aparecerá plegado en forma de botón MOSTRAR FILTROS. Una vez pulsado se despliegan varios combobox, se puede filtrar en función de la disciplina, el artista, el tamaño y la técnica.

La parte inferior irá dedicada al resto de obras dadas de alta en la plataforma. Pulsando sobre la imagen se entra en la ficha completa de la obra.

En la opción móvil, las imágenes de las obras se apilan en una única columna, facilitando acceder a la ficha completa al tener mayor tamaño la imagen representativa. Deslizándose hacia abajo irán apareciendo el resto.

Ilustración 66: Prototipo Lo-Fi Obras para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi OBRAS PARA TABLET (768px)

USABILIDAD

La versión tablet difiere de la móvil en la alineación de las obras destacadas de la primera zona. En este caso se alinean las tres obras destacadas en una sola fila.

Por debajo el buscador aprovecha todo el ancho de pantalla para mostrar los campos de disciplina, artista, tamaño y técnica mediante los cuales se puede filtrar la búsqueda.

Por debajo, se listan el resto de obras y aparecerán apiladas para dar importancia a la imagen de la obra.

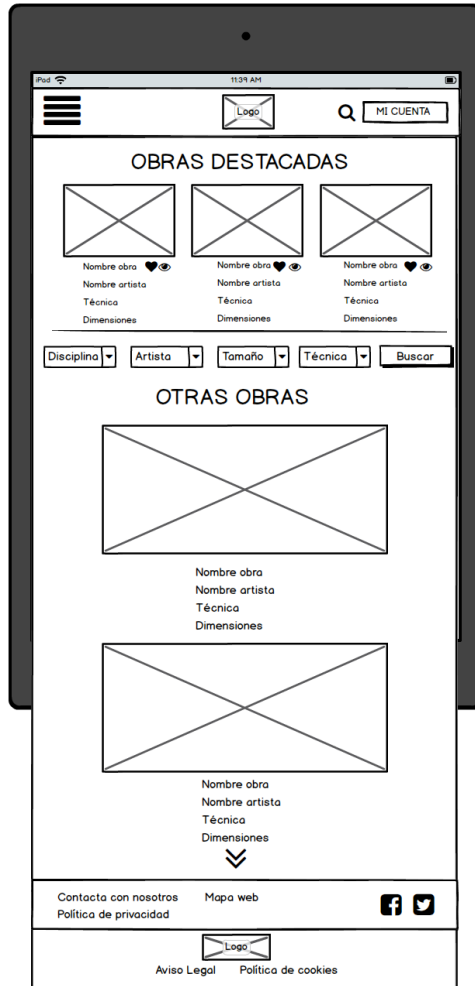
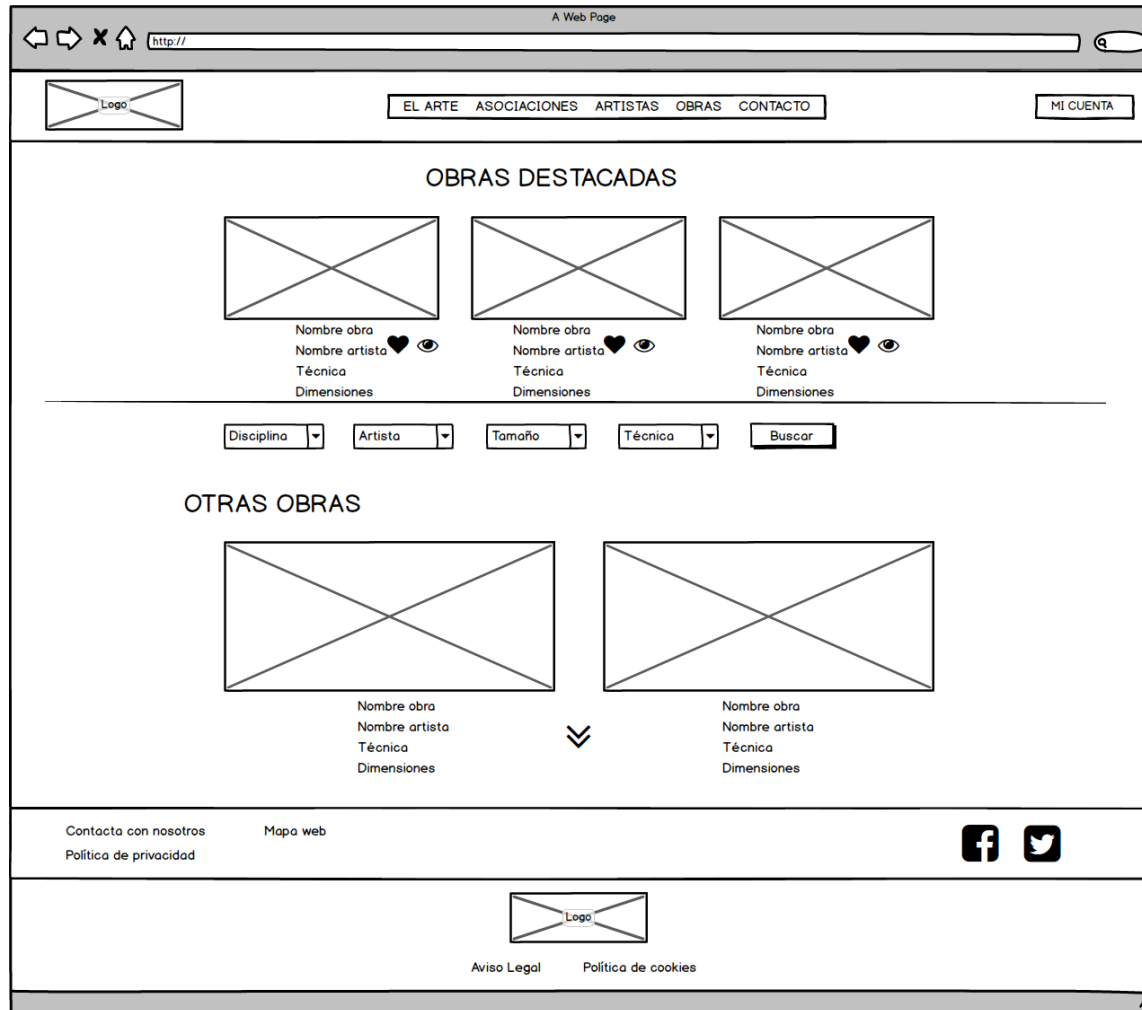


Ilustración 67: Prototipo Lo-Fi Obras para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi OBRAS PARA DESKTOP (1280px)



USABILIDAD

En la versión desktop al acceder a la web sobre obras, la parte superior muestra las destacadas. Serán las tres obras que más me gusta y visualizaciones han recibido. Aparecen en una sola fila ajustadas al ancho de la pantalla.

En la parte central se disponen las opciones de búsqueda de obras ocupando toda la pantalla.

Y en la parte inferior otras obras. Aparecen dos por fila, se redimensionan y recolocan para ajustarse al ancho de la pantalla.

Ilustración 68: Prototipo Lo-Fi Obras para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi RESULTADOS BÚSQUEDA OBRAS

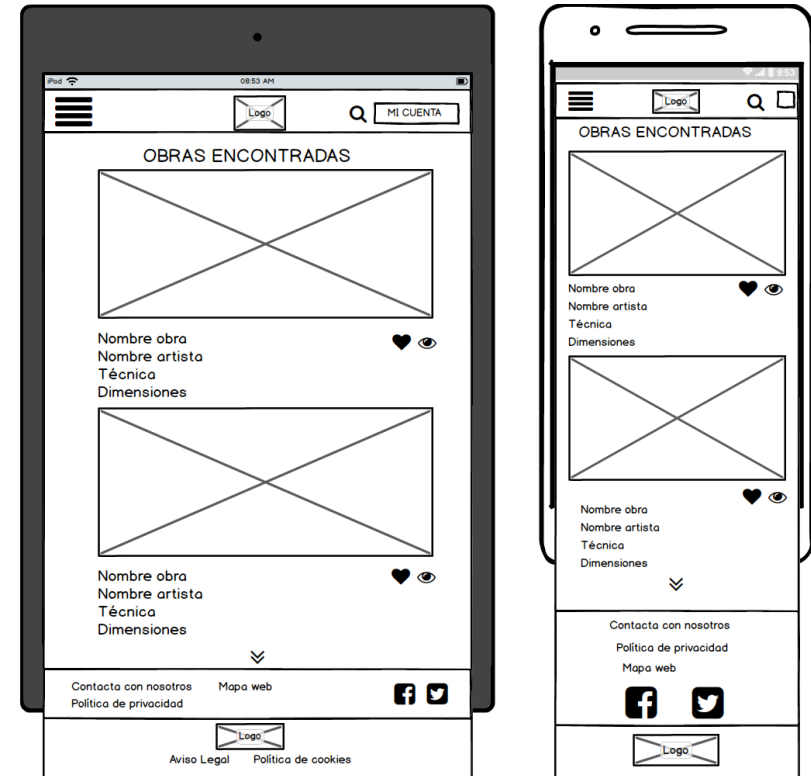
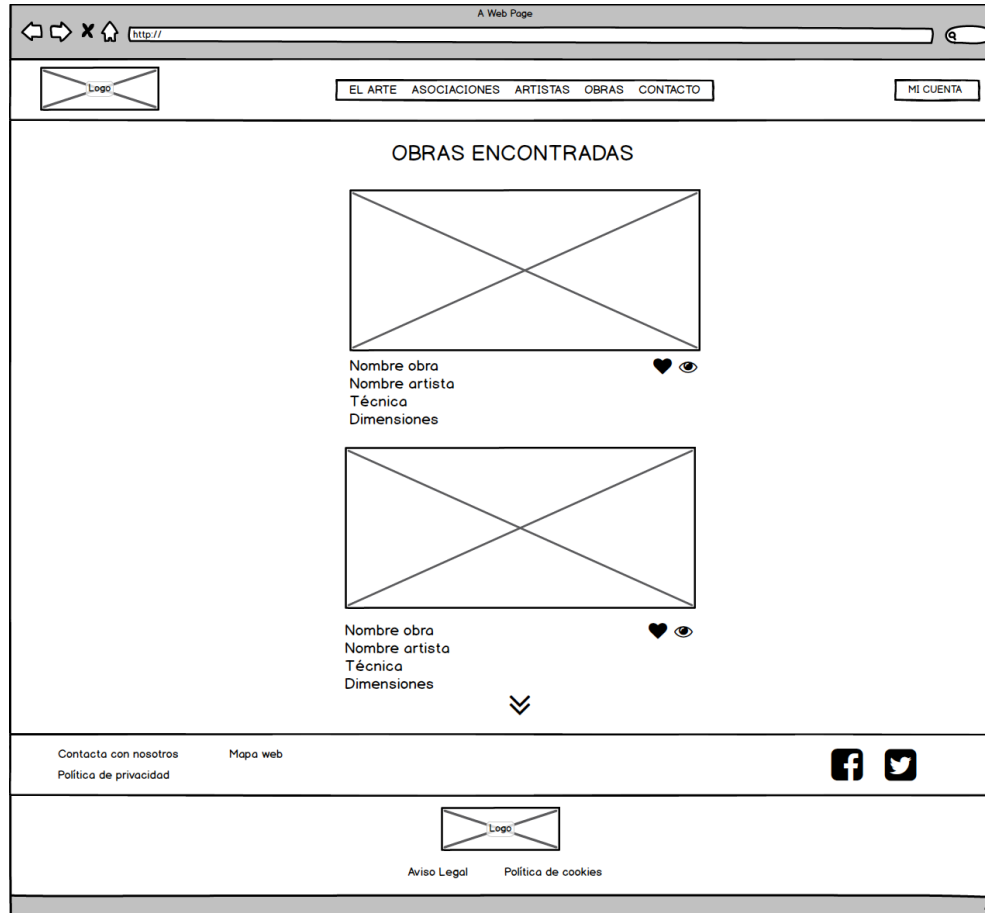


Ilustración 69: Prototipo Lo-Fi Búsqueda obras

USABILIDAD La lista de obras encontradas muestra el listado que se ha encontrado al realizar la búsqueda en el wireframes Obras. Expone un listado formado por una imagen destacada de la pieza y sus datos de interés.

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA OBRA PARA MÓVIL (320px)

USABILIDAD

Pulsando sobre la imagen de la obra en la página obras se entra a la ficha completa. Contiene información sobre la obra, técnica utilizada, dimensiones, etc.

Tendrá la posibilidad de ponerse en contacto con el artista a través de correo electrónico, facebook o twitter. Además se ha habilitado un botón para hacer una oferta de compra al autor.

La parte inferior está dedicada a las obras dadas de alta por el creativo en la plataforma. Pulsando sobre la imagen de la obra se accede a la ficha completa. Se disponen alineadas, facilitando el pulsar sobre ellas al tener mayor tamaño.



Ilustración 70: Prototipo Lo-Fi Ficha Obra para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA OBRA PARA TABLET (768px)



USABILIDAD

La ficha completa de la obra para tablet redimensiona todos los elementos. En primer lugar muestra una imagen con la información del título de la obra, la técnica y dimensiones. Mediante los iconos de compartir, me gusta y visualizar permite darle publicidad.

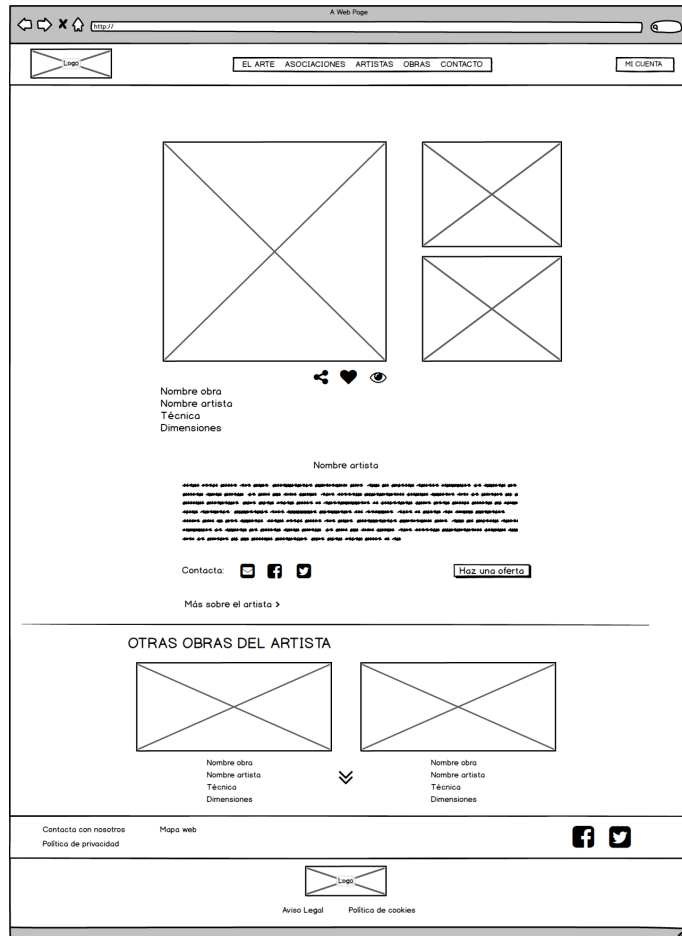
Por debajo, aparecen dos imágenes adicionales de la obra en una sola línea. Pulsando sobre cualquiera de ellas, se visualizaran a mayor tamaño. También añade una descripción de la obra.

Después estarán los iconos dedicados a ponerse en contacto con el autor. Incluye la opción de Mas sobre el artista, para interesados en el curriculum del creativo.

En la parte inferior se listarán otras obras que puedan resultar de interés del artista. Pulsando sobre la imagen da acceso a la ficha completa de la obra. Aparecerán alineadas en todo el ancho de pantalla.

Ilustración 71: Prototipo Lo-Fi Ficha Obra para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi FICHA OBRA PARA DESKTOP (1280px)



USABILIDAD

La ficha completa de la obra para desktop difiere de la versión tablet y móvil sobre la forma de reordenar los elementos.

Las imágenes se centran a mitad de la pantalla, una foto grande de la obra y a su derecha dos más pequeñas. Mediante los iconos de compartir, me gusta y visualizar permite darle publicidad.

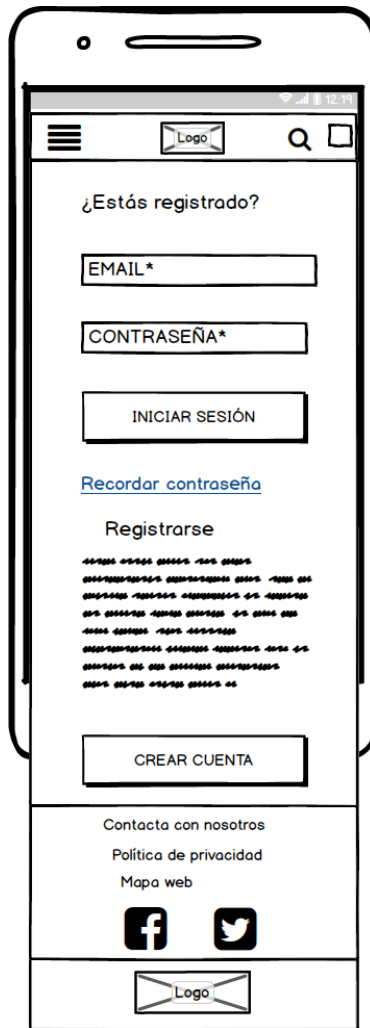
Por debajo, aparecerá la información del título de la obra, la técnica y dimensiones. Así como una descripción de la obra.

Aparecerán los iconos para ponerse en contacto con el autor por correo, facebook o twitter. Y un acceso a la ficha completa del artista a través de Más sobre el Artista.

La parte inferior listará otras obras del artista. Aparecerán dos por fila, alineadas en todo el ancho de pantalla. Permitirá acceder a la información de esas obras pulsando sobre la imagen.

Ilustración 72: Prototipo Lo-Fi Ficha Obra para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi ACCESO PARA MÓVIL (320px)



USABILIDAD

En la esquina superior derecha se presenta Mi cuenta, a través de ella permite hacer login o registrarse en la web. Permite iniciar sesión introduciendo email y contraseña. O en el caso de no estar registrado, pulsar sobre botón Crear cuenta y acceder a la pantalla de introducción de datos de registro.

En la versión móvil, los campos de introducción de datos y los botones ocupan todo el ancho de pantalla para facilitar al usuario su utilización.

Ilustración 73: Prototipo Lo-Fi Acceso para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi ACCESO PARA TABLET (768px)



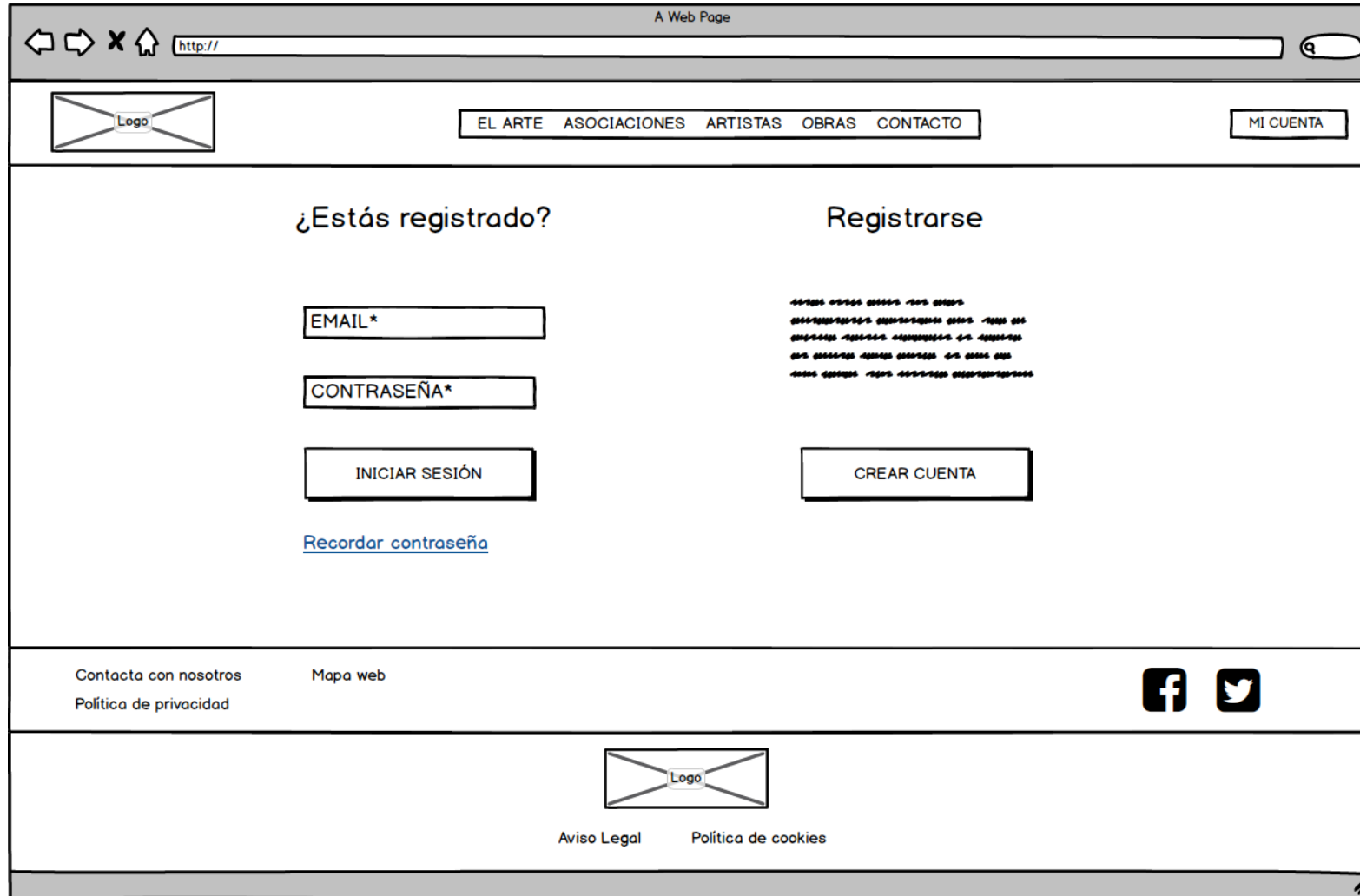
Ilustración 74: Prototipo Lo-Fi Acceso para Tablet

USABILIDAD

En la esquina superior derecha se presenta Mi cuenta, en la versión tablet se ve el botón completo.

En este caso se presenta de forma paralela en la misma página la opción de iniciar sesión y la de registrarse, aprovechando el ancho de pantalla.

PROTOTIPO Lo-Fi ACCESO PARA DESKTOP (1280px)



A Web Page

Logo

EL ARTE ASOCIACIONES ARTISTAS OBRAS CONTACTO

MI CUENTA

¿Estás registrado?

EMAIL*

CONTRASEÑA*

INICIAR SESIÓN

[Recordar contraseña](#)

Registrarse

CREAR CUENTA

Contacta con nosotros
Política de privacidad

Mapa web

f t

Logo

Aviso Legal Política de cookies

USABILIDAD

La visualización para desktop es igual que para tablet. Se disponen los elementos de la misma forma.

Ilustración 75: Prototipo Lo-Fi Acceso para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi REGISTRO PARA MÓVIL (320px)

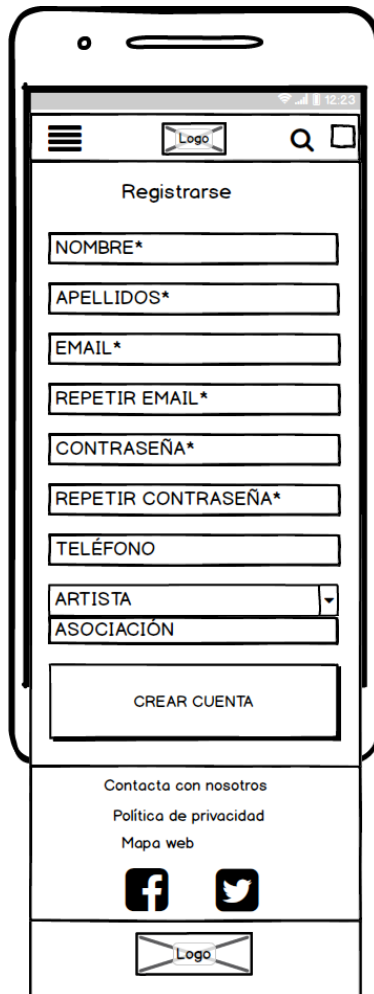


Ilustración de un prototipo Lo-Fi de una aplicación móvil para el registro. El diseño se muestra dentro de un marco que simula un teléfono. En la parte superior, hay un menú de hamburguesa, un campo de búsqueda con el texto "Logo" y un icono de lupa. El título principal es "Registrarse". A continuación, se encuentran los campos de entrada de texto: "NOMBRE*", "APELLIDOS*", "EMAIL*", "REPETIR EMAIL*", "CONTRASEÑA*", "REPETIR CONTRASEÑA*", "TELÉFONO", "ARTISTA" (con un menú desplegable) y "ASOCIACIÓN". Debajo de estos campos hay un botón "CREAR CUENTA". En la parte inferior, se encuentran los enlaces "Contacta con nosotros", "Política de privacidad" y "Mapa web", seguidos de los iconos de Facebook y Twitter. En la base de la pantalla, hay un campo de búsqueda con el texto "Logo".

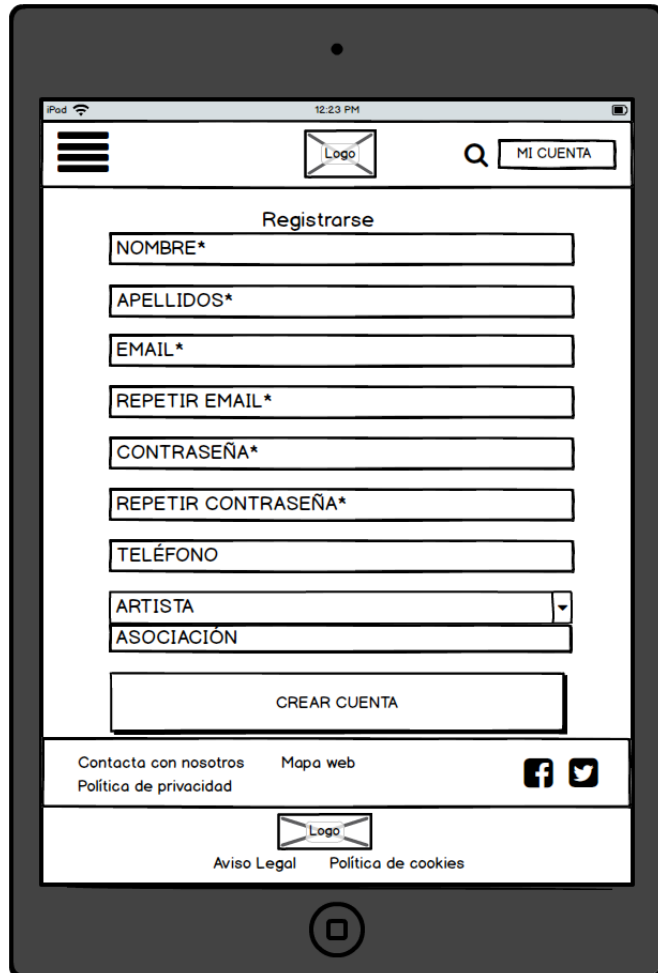
USABILIDAD

El botón de registrarse abre la página de alta de datos personales.

Los campos para introducir la información personal y el botón ocupan todo el ancho de pantalla, se intenta facilitar la introducción de datos.

Ilustración 76: Prototipo Lo-Fi Registro para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi REGISTRO PARA TABLET (768px)



The image shows a tablet displaying a registration form. The form is titled "Registrarse" and contains the following fields: NOMBRE*, APELLIDOS*, EMAIL*, REPETIR EMAIL*, CONTRASEÑA*, REPETIR CONTRASEÑA*, TELÉFONO, ARTISTA (dropdown menu), and ASOCIACIÓN. Below the fields is a "CREAR CUENTA" button. The tablet interface includes a status bar at the top with "iPod", signal strength, Wi-Fi, and battery icons, and the time "12:23 PM". A navigation bar at the top contains a hamburger menu, a "Logo" button, a search icon, and a "MI CUENTA" button. A footer area contains links for "Contacta con nosotros", "Política de privacidad", "Mapa web", and social media icons for Facebook and Twitter. At the bottom of the footer are "Aviso Legal" and "Política de cookies" links, along with another "Logo" button.

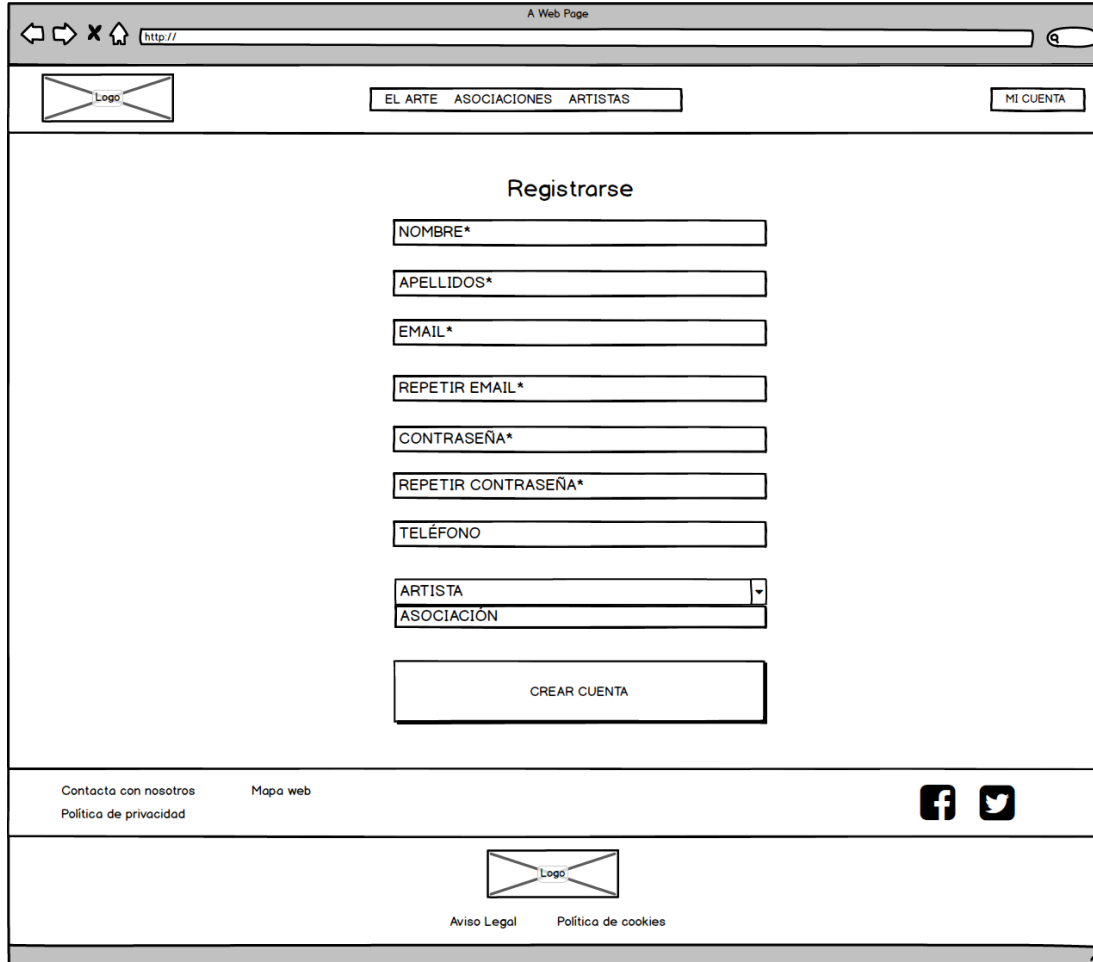
USABILIDAD

Al igual, que la versión para móvil, el botón de registrarse abre la página de alta de datos personales.

Los campos para introducir la información personal y el botón ocupan todo el ancho de pantalla, para facilitar la lectura y la inclusión de información.

Ilustración 77: Prototipo Lo-Fi Registro para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi REGISTRO PARA DESKTOP (1280px)



The image shows a Lo-Fi prototype of a desktop registration form within a browser window. The browser window has a title bar that says "A Web Page" and a search bar. The page layout includes a header with a logo on the left, navigation links "EL ARTE", "ASOCIACIONES", and "ARTISTAS" in the center, and a "MI CUENTA" button on the right. The main content area is titled "Registrarse" and contains the following form fields: "NOMBRE*" (required), "APELLIDOS*" (required), "EMAIL*" (required), "REPETIR EMAIL*" (required), "CONTRASEÑA*" (required), "REPETIR CONTRASEÑA*" (required), "TELÉFONO", a dropdown menu for "ARTISTA", and a text input for "ASOCIACIÓN". Below these fields is a "CREAR CUENTA" button. The footer contains links for "Contacta con nosotros", "Mapa web", and "Política de privacidad" on the left; Facebook and Twitter social media icons in the center; and a logo, "Aviso Legal", and "Política de cookies" on the right.

USABILIDAD

Al igual que para móvil y tablet, el botón de registrarse abre la página de alta de datos personales.

Los campos para introducir la información personal y el botón se centran en la pantalla y rellena los laterales con espacio en blanco.

Ilustración 78: Prototipo Lo-Fi Registro para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA ASOCIACIÓN PARA MÓVIL (320px)

USABILIDAD

En caso de registrarse como asociación, el botón de Crear Cuenta abre la página de alta de datos.

Muestra los campos referentes a la información básica de la asociación, el logo, la forma de contacto, una descripción y detalles sobre las exposiciones y obras propios.

En la parte final, aparece un botón para añadir miembros, dará acceso a una página con el listado completo de artistas dados de alta en la plataforma y la posibilidad de dar uno nuevo de alta.

Por último, el botón alta asociación ocupa el ancho de la pantalla de móvil.

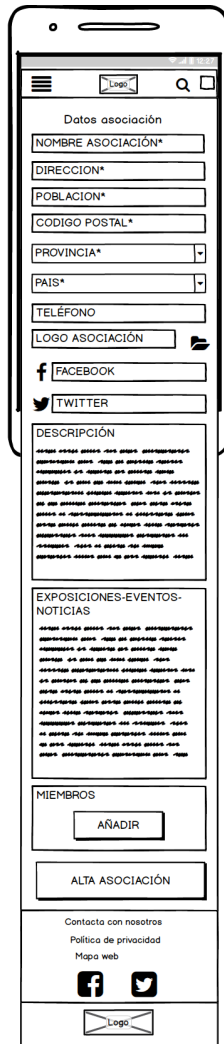
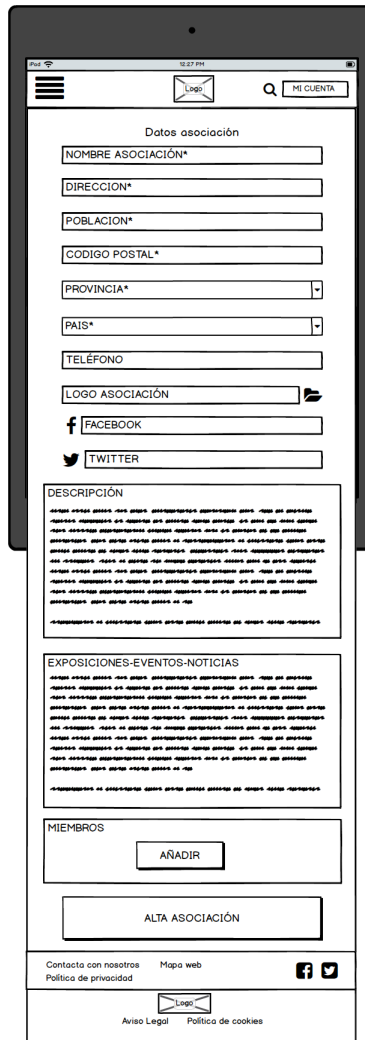


Ilustración 79: Prototipo Lo-Fi Alta Asociación para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA ASOCIACIÓN PARA TABLET (768px)

USABILIDAD

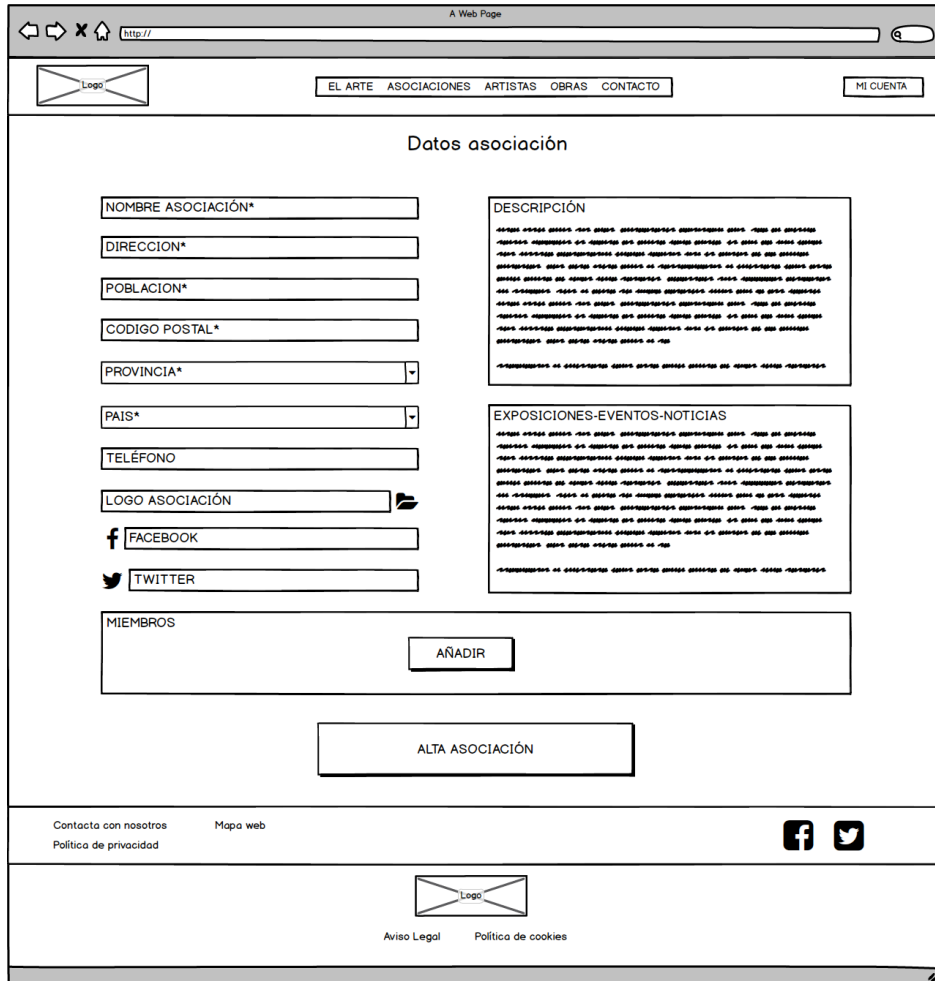
La versión para tablet no añade modificaciones con respecto a la versión móvil, ajusta todos los elementos a la versión tablet.



The wireframe shows a tablet interface for 'Alta Asociación'. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, a 'Logotipo' icon, and a search bar labeled 'MI CUENTA'. Below this is a section titled 'Datos asociación' containing several input fields: 'NOMBRE ASOCIACIÓN*', 'DIRECCION*', 'POBLACION*', 'CODIGO POSTAL*', 'PROVINCIA*' (dropdown), 'PAIS*' (dropdown), 'TELÉFONO', and 'LOGO ASOCIACIÓN' (with an image upload icon). Below these are social media links for 'FACEBOOK' and 'TWITTER'. The next section is 'DESCRIPCIÓN' with a large text area. This is followed by 'EXPOSICIONES-EVENTOS-NOTICIAS' with another large text area. Below that is a 'MIEMBROS' section with an 'AÑADIR' button and an 'ALTA ASOCIACIÓN' button. At the bottom, there are links for 'Contacta con nosotros', 'Mapa web', 'Política de privacidad', 'Aviso Legal', and 'Política de cookies', along with social media icons for Facebook and Twitter.

Ilustración 80: Prototipo Lo-Fi Alta Asociación para tablet

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA ASOCIACIÓN PARA DESKTOP (1280px)



The screenshot shows a desktop web browser window with the URL 'http://'. The page header includes a logo placeholder, a navigation menu with 'EL ARTE', 'ASOCIACIONES', 'ARTISTAS', 'OBRAS', and 'CONTACTO', and a 'MI CUENTA' button. The main content area is titled 'Datos asociación' and contains the following elements:

- Form fields for: NOMBRE ASOCIACIÓN*, DIRECCION*, POBLACION*, CODIGO POSTAL*, PROVINCIA* (dropdown), PAIS* (dropdown), TELEFONO, LOGO ASOCIACIÓN (with upload icon), FACEBOOK (with icon), and TWITTER (with icon).
- Two text areas for 'DESCRIPCIÓN' and 'EXPOSICIONES-EVENTOS-NOTICIAS', each containing placeholder text.
- A 'MIEMBROS' section with an 'AÑADIR' button.
- A large 'ALTA ASOCIACIÓN' button at the bottom of the form.

The footer contains links for 'Contacta con nosotros', 'Mapa web', and 'Política de privacidad', along with Facebook and Twitter social media icons. At the very bottom, there are links for 'Aviso Legal' and 'Política de cookies'.

Ilustración 81: Prototipo Lo-Fi Alta Asociación para Desktop

USABILIDAD

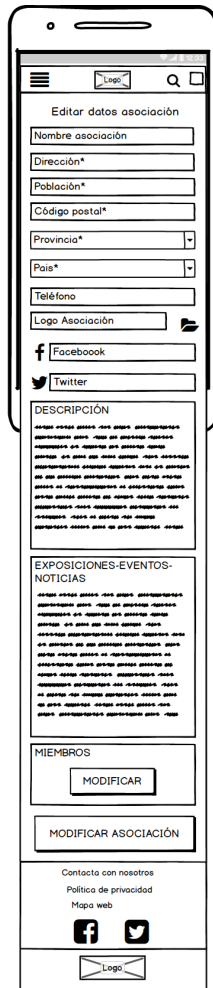
En la versión desktop, el botón de Crear Cuenta abre la página de alta de datos de la asociación.

Muestra los campos referentes a la información básica de la asociación, el logo, la forma de contacto, una descripción y detalles sobre las exposiciones y eventos propios. Se disponen en dos columnas para reducir la longitud de la pantalla.

En la parte final aparece un botón para añadir miembros, pueden estar previamente dados de alta o crearlos nuevos.

Por último, el botón alta asociación es de mayor tamaño.

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR ASOCIACIÓN PARA MÓVIL (320px)



The prototype shows a mobile interface for editing an association. It includes a top navigation bar with a menu icon, a search bar, and a 'Logotipo' button. The main content area is titled 'Editar datos asociación' and contains several input fields: 'Nombre asociación', 'Dirección*', 'Población*', 'Código postal*', 'Provincia*' (dropdown), 'País*' (dropdown), 'Teléfono', 'Logo Asociación', 'Facebook', and 'Twitter'. Below the form are three sections: 'DESCRIPCIÓN' with a text area, 'EXPOSICIONES-EVENTOS-NOTICIAS' with a list of items, and 'MIEMBROS' with a 'MODIFICAR' button. At the bottom, there are links for 'Contacto con nosotros', 'Política de privacidad', and 'Mapa web', along with social media icons and a 'Logo' button.

USABILIDAD

La opción de modificar los datos de asociación, da acceso a una página similar a alta asociación. Los campos aparecen dispuestos y ordenados de la misma forma, con la salvedad de permitir editar la información previamente introducida al ser dada de alta.

Los botones cambian para permitir modificar los miembros incluidos en la asociación y grabar los datos modificados.

Ilustración 82: Prototipo Lo-Fi Modificar Asociación para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR ASOCIACIÓN PARA TABLET (768px)

USABILIDAD

La versión para tablet es igual a la anteriormente descrita para móvil. Redimensiona los elementos a la resolución indicada.

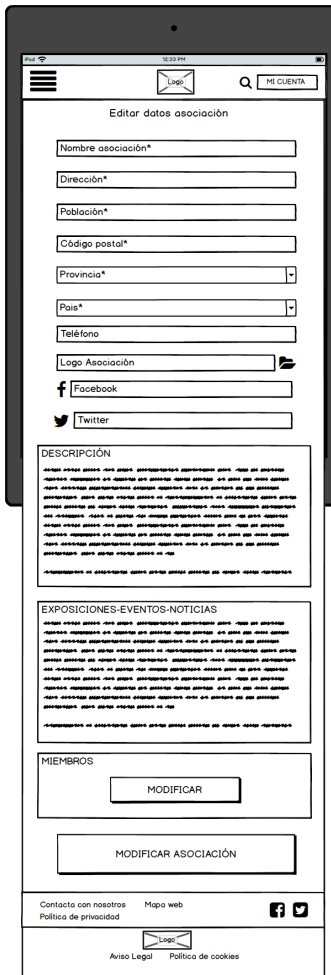
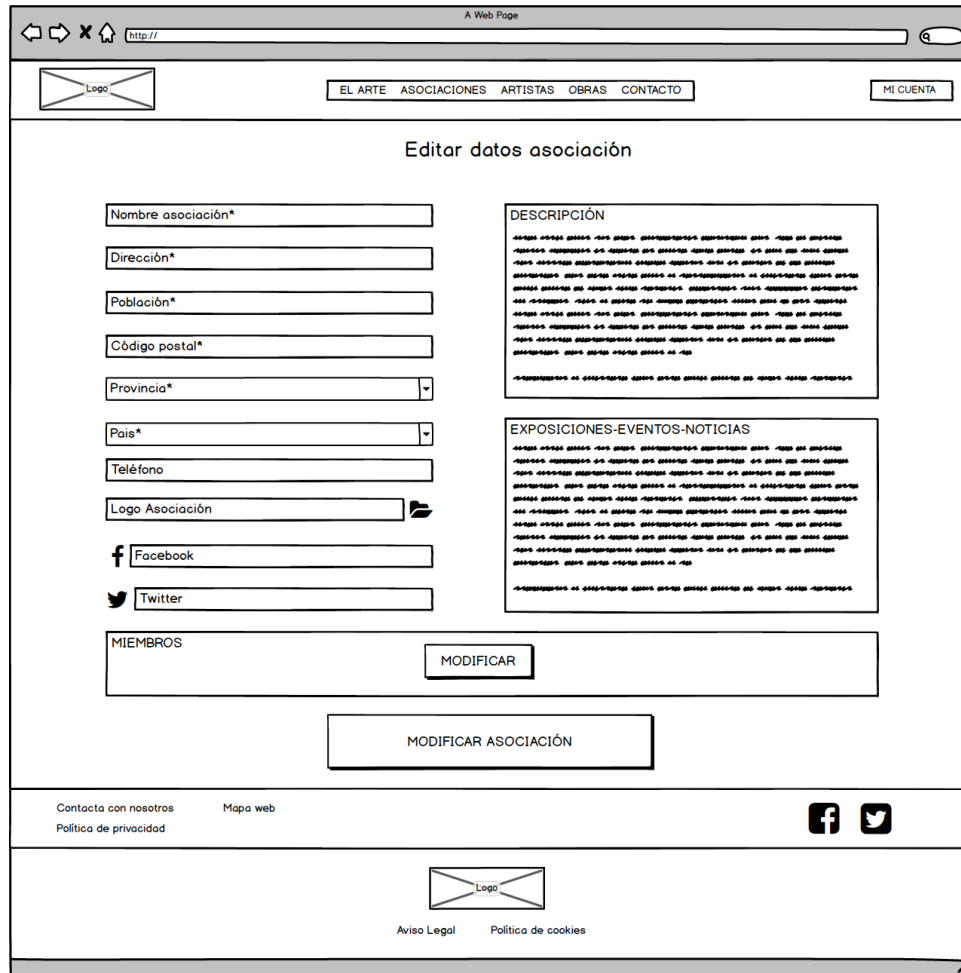


Ilustración 83: Prototipo Lo-Fi Modificar Asociación para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR ASOCIACIÓN PARA DESKTOP (1280px)



USABILIDAD

La versión modificación datos asociación para desktop es similar a alta asociación para desktop con la salvedad de permitir la modificación de la información previamente introducida y grabar dichos datos.

Ilustración 84: Prototipo Lo-Fi Modificar Asociación para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA ARTISTA PARA MÓVIL (320px)

USABILIDAD

En caso de registrarse como artista, el botón de Crear Cuenta abre la página de alta de datos.

Muestra los campos referentes a la información básica del autor, la foto, la forma de contacto, el currículum artístico y exposiciones en las que ha participado.

En la parte final, aparece un botón para añadir obras. Dará paso al listado completo de las obras introducidas previamente por el artista o en el caso de no aparecer ninguna poder dar una nueva de alta.

El botón alta artista ocupa el ancho de la pantalla de móvil.

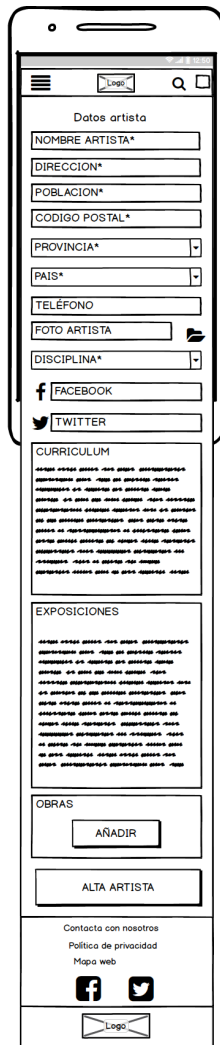


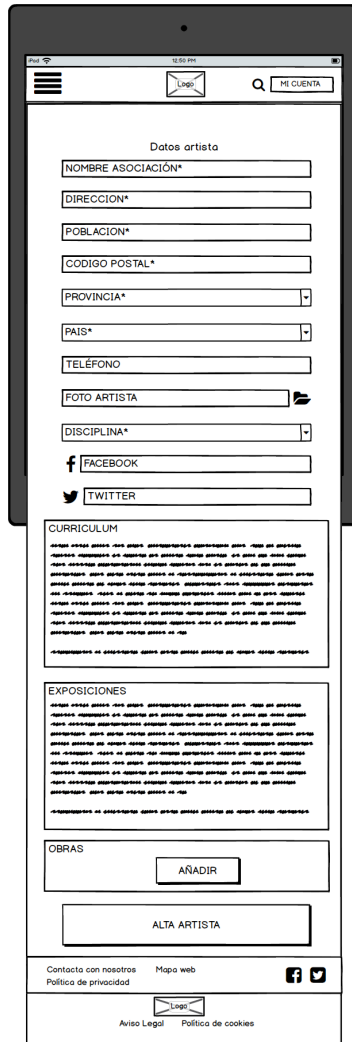
Ilustración 85: Prototipo Lo-Fi Alta Artista para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA ARTISTA PARA TABLET (768px)

USABILIDAD

Eligiendo la opción artista en la creación de la cuenta, abre la página de alta de datos.

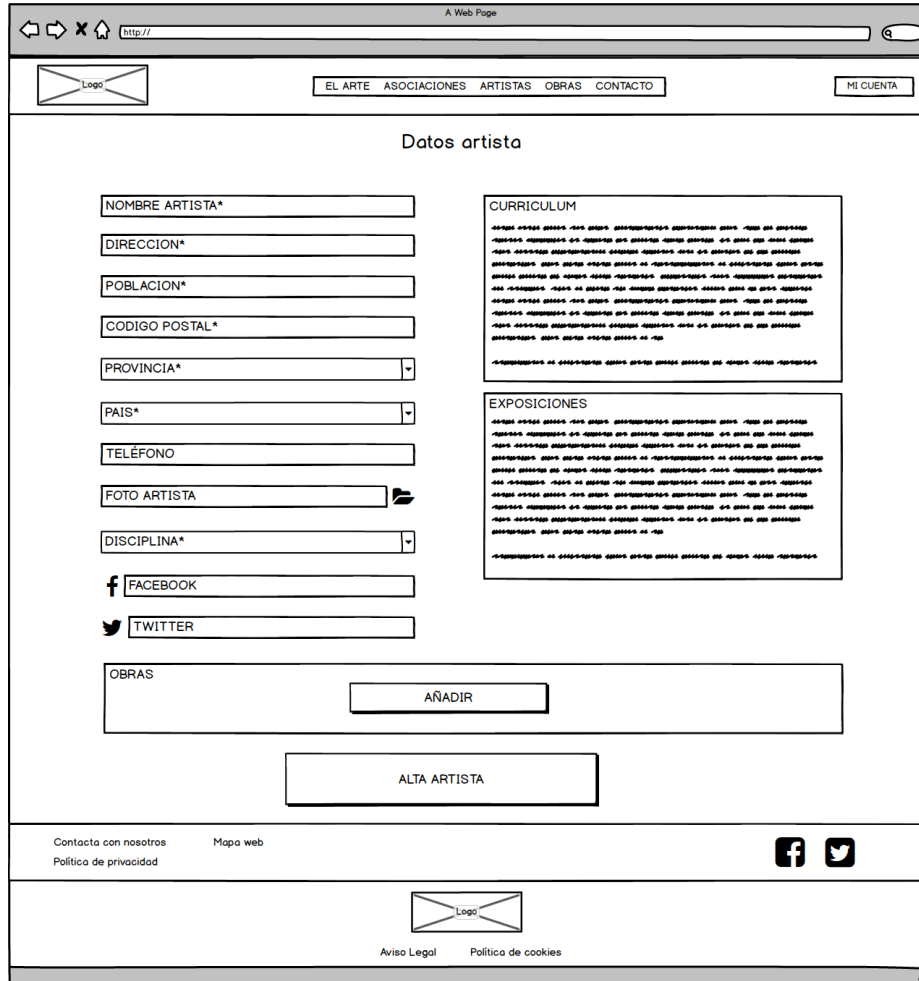
La versión tablet es igual a la móvil, redimensiona los elementos a este ancho de pantalla.



The image shows a vertical tablet screen with a white background and a dark grey border. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu icon on the left, a 'Login' button in the center, and a search icon followed by 'MI CUENTA' on the right. Below the navigation bar is a section titled 'Datos artista' containing several form fields: 'NOMBRE ASOCIACIÓN*', 'DIRECCION*', 'POBLACION*', 'CODIGO POSTAL*', 'PROVINCIA*' (with a dropdown arrow), 'PAIS*' (with a dropdown arrow), 'TELÉFONO', 'FOTO ARTISTA' (with a camera icon), 'DISCIPLINA*' (with a dropdown arrow), 'FACEBOOK' (with a Facebook icon), and 'TWITTER' (with a Twitter icon). Below this is a section titled 'CURRICULUM' with a large text area. This is followed by another section titled 'EXPOSICIONES' with another large text area. Below these is a section titled 'OBRAS' with a button labeled 'AÑADIR'. At the bottom of the main content area is a button labeled 'ALTA ARTISTA'. The footer contains links for 'Contacta con nosotros', 'Mapa web', 'Política de privacidad', 'Aviso Legal', and 'Política de cookies', along with social media icons for Facebook and Twitter.

Ilustración 86: Prototipo Lo-Fi Alta Artista para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA ARTISTA PARA DESKTOP (1280px)



USABILIDAD

Al igual que para móvil y tablet, el botón de Crear Cuenta abre la página de alta de datos del artista.

Muestra los campos referentes a la información básica del artista, la foto, la forma de contacto, una descripción con su currículum artístico y detalles sobre las exposiciones y eventos propios. También se dispone de un botón para añadir obras del artista.

Todo esto se dispone en dos columnas para reducir la longitud de la pantalla. Y el botón alta artista cierra la página.

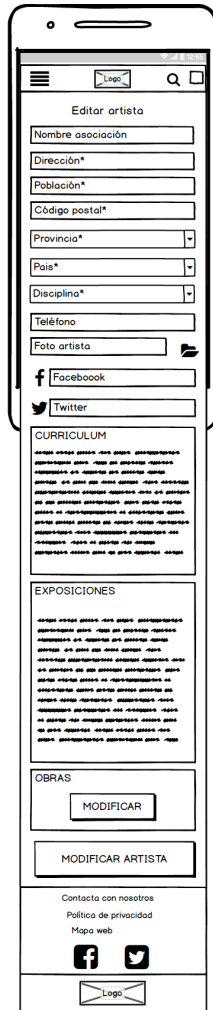
Ilustración 87: Prototipo Lo-Fi Alta Artista para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR ARTISTA PARA MÓVIL (320px)

USABILIDAD

La opción de modificar los datos de artista, da acceso a una página similar a alta artista. Los campos aparecen dispuestos y ordenados de la misma forma, con la salvedad de permitir editar la información previamente introducida al ser dada de alta.

Los botones cambian para permitir modificar las obras incluidas en la ficha del artista y grabar los datos modificados.



The prototype shows a mobile interface for editing an artist's profile. At the top, there is a navigation bar with a menu icon, a 'Logo' placeholder, and a search icon. Below this is the title 'Editar artista'. The form contains several input fields: 'Nombre asociación', 'Dirección*', 'Población*', 'Código postal*', 'Provincia*' (dropdown), 'País*' (dropdown), 'Disciplina*' (dropdown), 'Teléfono', 'Foto artista' (with a camera icon), 'Facebook' (with a social media icon), and 'Twitter' (with a social media icon). Below the form are three sections: 'CURRICULUM', 'EXPOSICIONES', and 'OBRAS', each containing placeholder text. At the bottom of the 'OBRAS' section is a 'MODIFICAR' button. Below that is a 'MODIFICAR ARTISTA' button. The footer includes 'Contacto con nosotros', 'Política de privacidad', 'Mapa web', social media icons for Facebook and Twitter, and a 'Logo' placeholder.

Ilustración 88: Prototipo Lo-Fi Modificar Artista para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR ARTISTA PARA TABLET (768px)

USABILIDAD

La versión para desktop no ofrece diferencias con respecto a la tablet y móvil.

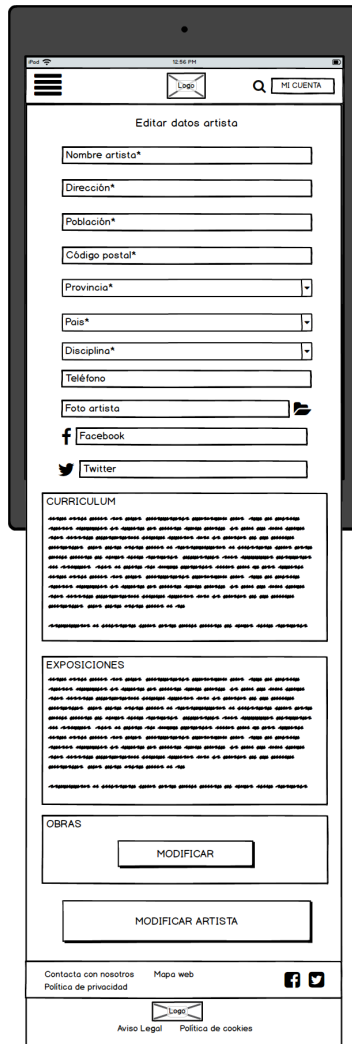
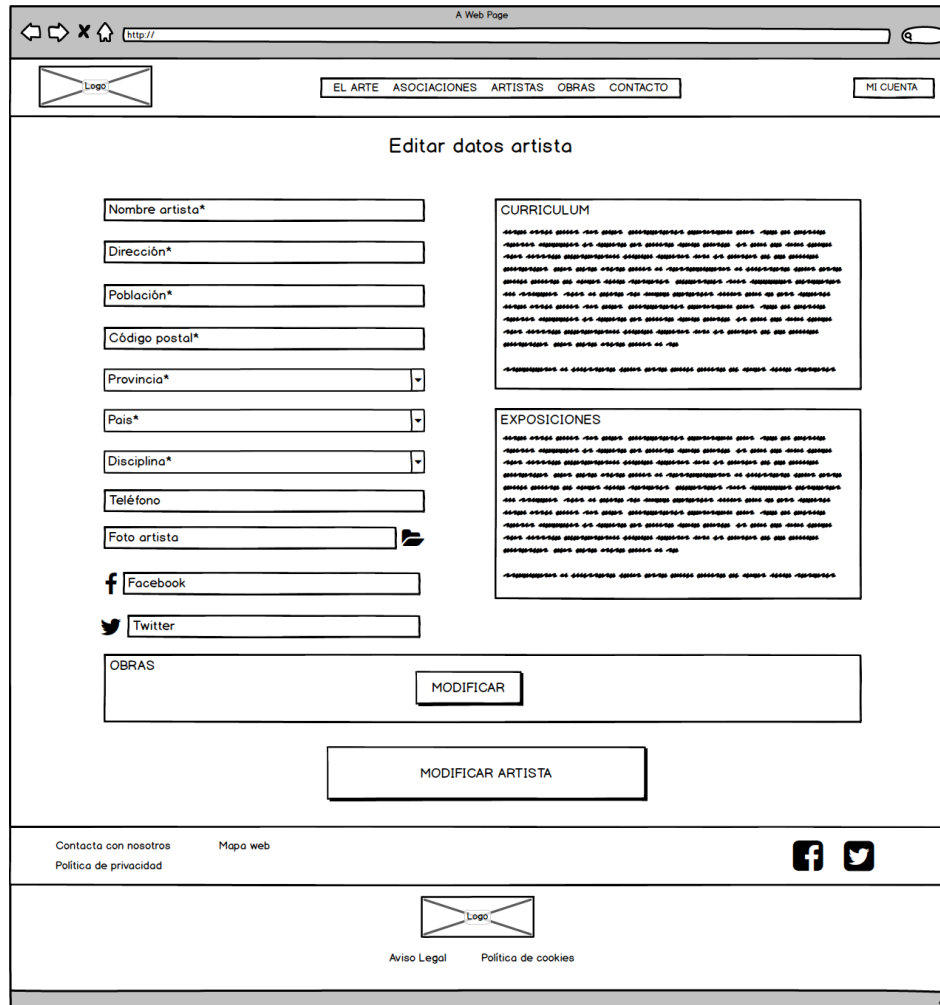


Ilustración 89: Prototipo Lo-Fi Modificar Artista para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR ARTISTA PARA DESKTOP (1280px)

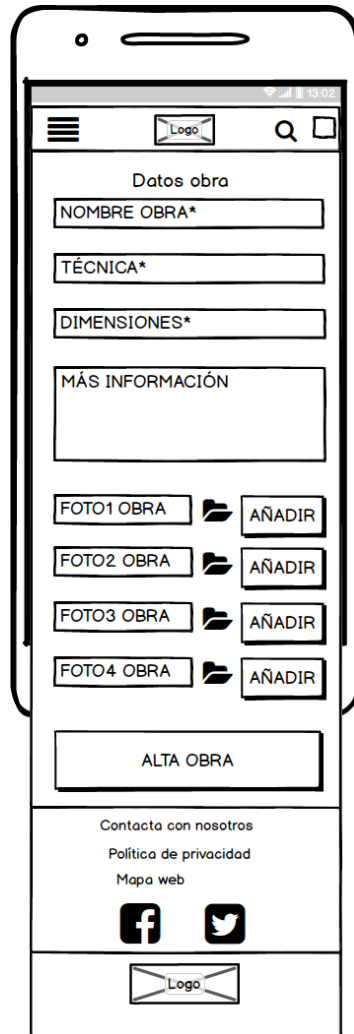


USABILIDAD

La página para modificar los datos del artista para desktop, es igual a la de alta de artista. Los campos aparecen dispuestos y ordenados de la misma forma, permitiendo editar la información introducida al ser dada de alta. Se dispone en dos columnas.

Ilustración 90: Prototipo Lo-Fi Modificar Artista para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA OBRA PARA MÓVIL (320px)



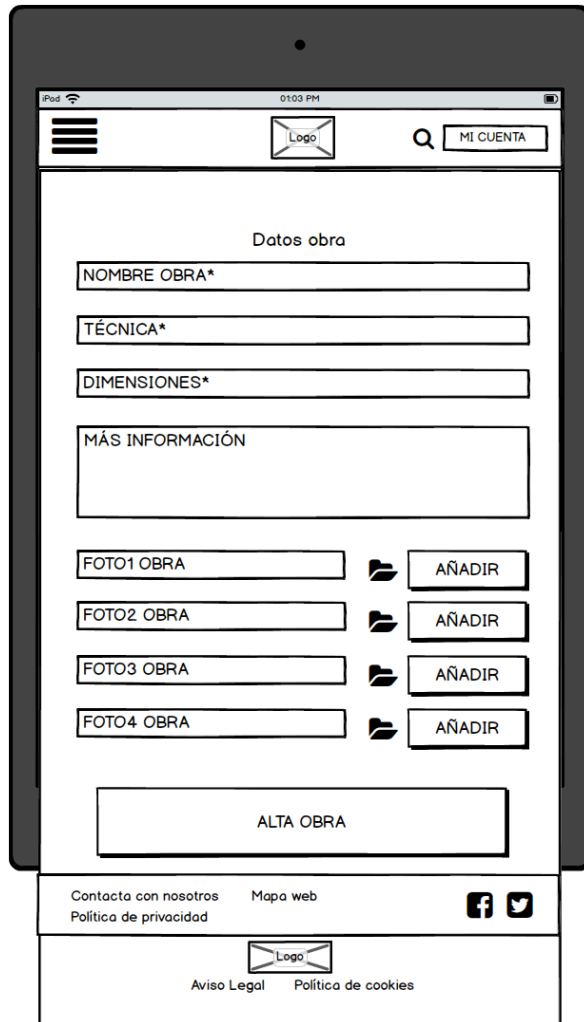
USABILIDAD

La web para dar de alta las obras de los artistas contiene una serie de campos para rellenar con los datos básicos de la obra, título, técnica y dimensiones. Posibilita adjuntar hasta cuatro imágenes.

El botón alta obra ocupa el ancho de la pantalla de móvil.

Ilustración 91: Prototipo Lo-Fi Alta Obra para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA OBRA PARA TABLET (768px)



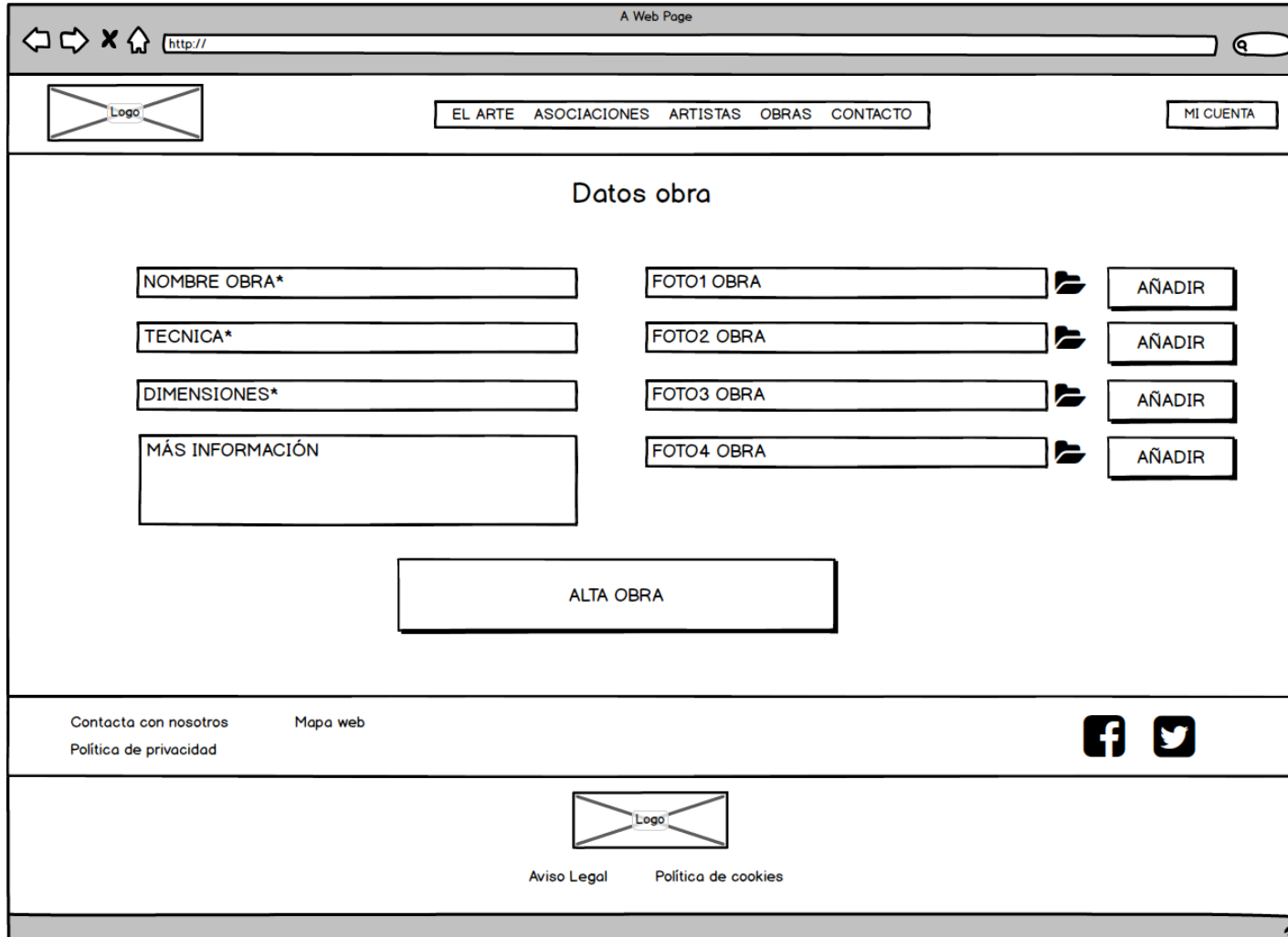
The image shows a tablet interface for submitting artwork. At the top, there is a status bar with 'iPad', signal strength, Wi-Fi, and the time '01:03 PM'. Below this is a navigation bar containing a hamburger menu icon, a 'Logo' placeholder, a search icon, and a 'MI CUENTA' button. The main content area is titled 'Datos obra' and contains several input fields: 'NOMBRE OBRA*', 'TÉCNICA*', and 'DIMENSIONES*'. Below these is a larger text area labeled 'MÁS INFORMACIÓN'. Further down, there are four rows, each with a photo input field (labeled 'FOTO1 OBRA' through 'FOTO4 OBRA'), a camera icon, and an 'AÑADIR' button. At the bottom of the main content area is a large 'ALTA OBRA' button. The footer contains links for 'Contacta con nosotros', 'Política de privacidad', 'Mapa web', and social media icons for Facebook and Twitter. At the very bottom, there is another 'Logo' placeholder and links for 'Aviso Legal' and 'Política de cookies'.

USABILIDAD

La web alta obra para tablet es igual a la de móvil, se dispone la información de la misma forma redimensionándose para aprovechar el mayor ancho de la pantalla.

Ilustración 92: Prototipo Lo-Fi Alta Obra para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi ALTA OBRA PARA DESKTOP (1280px)



A Web Page

Logo

EL ARTE ASOCIACIONES ARTISTAS OBRAS CONTACTO

MI CUENTA

Datos obra

NOMBRE OBRA*

TECNICA*

DIMENSIONES*

MÁS INFORMACIÓN

FOTO1 OBRA

FOTO2 OBRA

FOTO3 OBRA

FOTO4 OBRA

AÑADIR

AÑADIR

AÑADIR

AÑADIR

ALTA OBRA

Contacta con nosotros Mapa web

Política de privacidad

Logo

Aviso Legal Política de cookies

USABILIDAD

La web alta obra para desktop dispone en una columna los campos dedicados a la información básica de la obra, título, técnica y dimensiones. Y en otra columna las fotos a adjuntar.

Por último, en la parte inferior muestra un botón alta obra.

Ilustración 93: Prototipo Lo-Fi Alta Obra para Desktop

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR OBRA PARA MÓVIL (320px)

USABILIDAD

Modificar obra para móvil es similar a alta obra. Los campos aparecen dispuestos y ordenados de la misma forma, permite editar la información previamente introducida al ser dada de alta. El botón inferior graba los datos modificados.

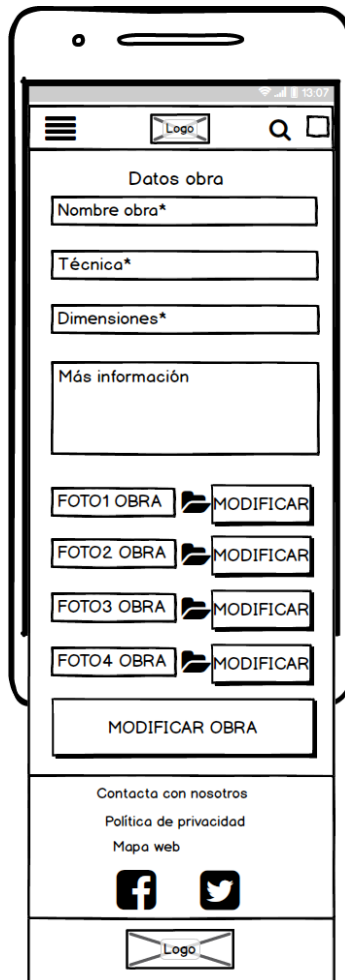
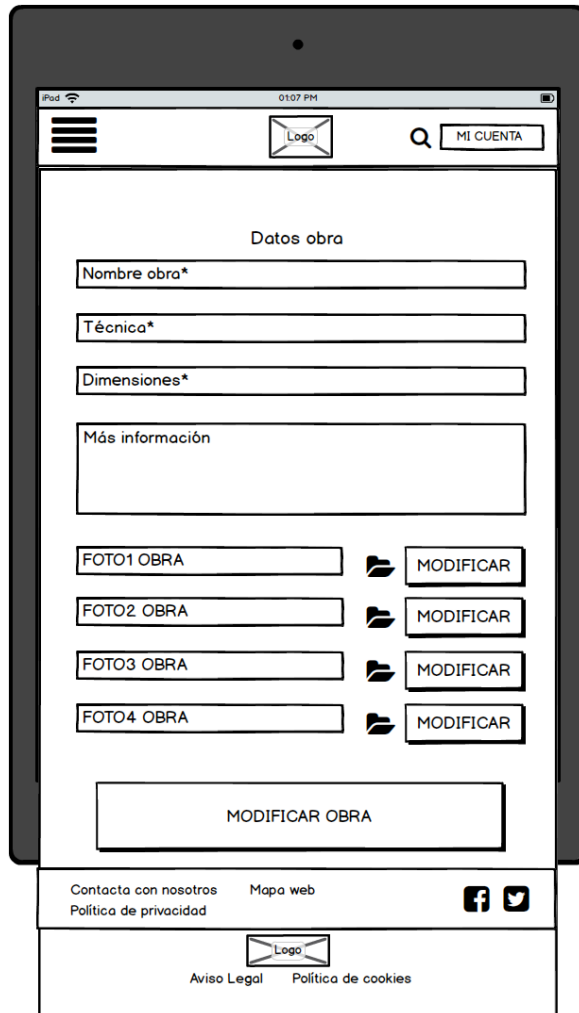


Ilustración 94: Prototipo Lo-Fi Modificar Obra para móvil

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR OBRA PARA TABLET (768px)

USABILIDAD

La versión modificar obra para tablet no contiene diferencias con respecto a la versión móvil.



ipad 01:07 PM

Logo MI CUENTA

Datos obra

Nombre obra*

Técnica*

Dimensiones*

Más información

FOTO1 OBRA MODIFICAR

FOTO2 OBRA MODIFICAR

FOTO3 OBRA MODIFICAR

FOTO4 OBRA MODIFICAR

MODIFICAR OBRA

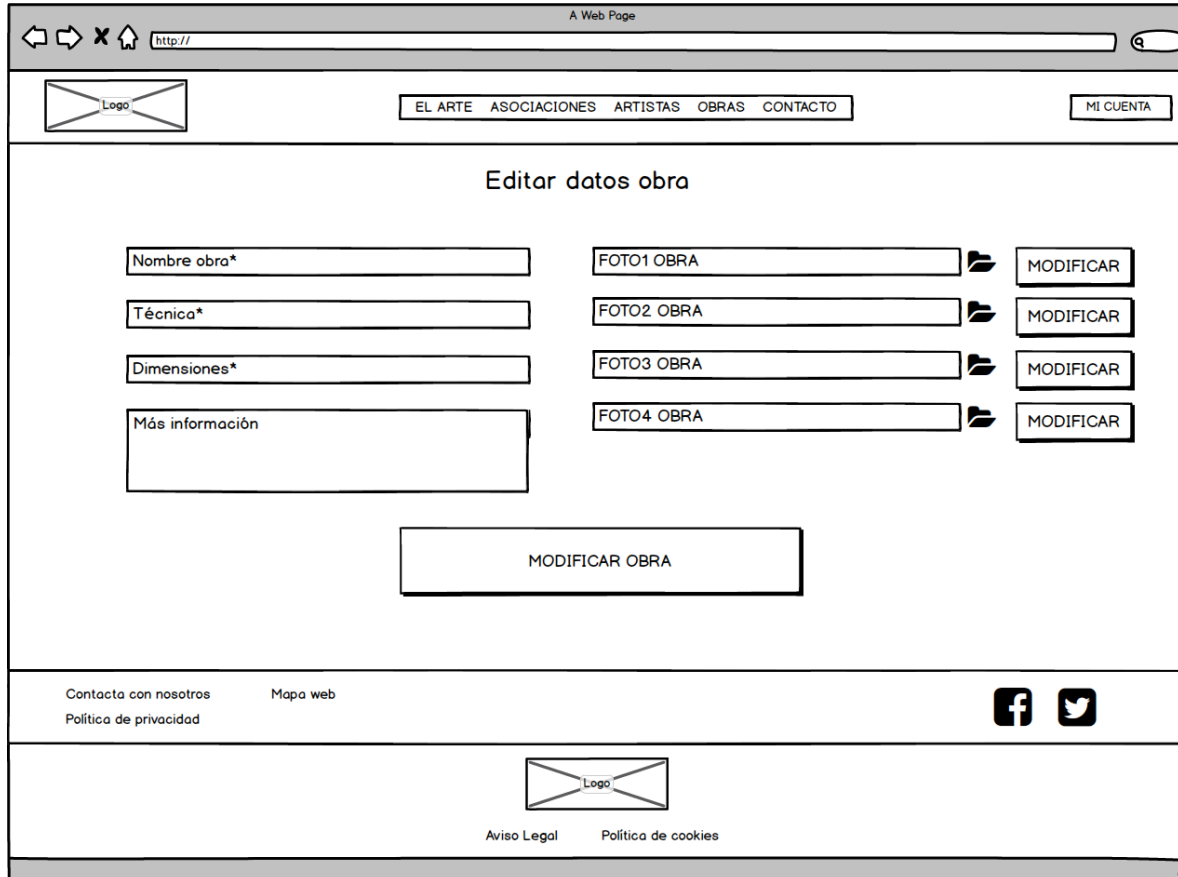
Contacta con nosotros Mapa web Política de privacidad

Logo

Aviso Legal Política de cookies

Ilustración 95: Prototipo Lo-Fi Modificar Obra para Tablet

PROTOTIPO Lo-Fi MODIFICAR OBRA PARA DESKTOP (1280px)



A Web Page

Logo

EL ARTE ASOCIACIONES ARTISTAS OBRAS CONTACTO MI CUENTA

Editar datos obra

Nombre obra*

Técnica*

Dimensiones*

Más información

FOTO1 OBRA MODIFICAR

FOTO2 OBRA MODIFICAR

FOTO3 OBRA MODIFICAR

FOTO4 OBRA MODIFICAR

MODIFICAR OBRA

Contacta con nosotros Mapa web Política de privacidad

Logo

Aviso Legal Política de cookies

USABILIDAD

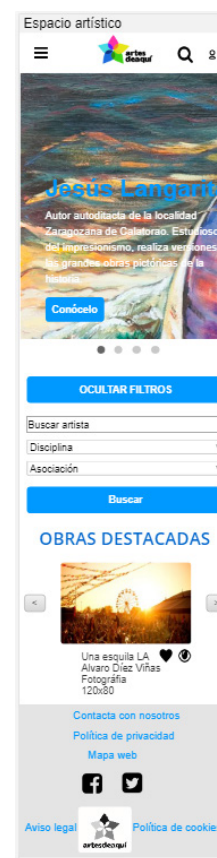
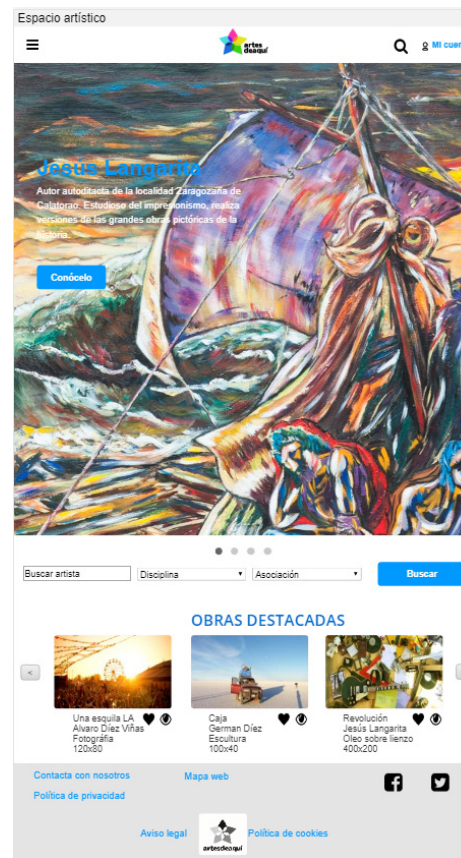
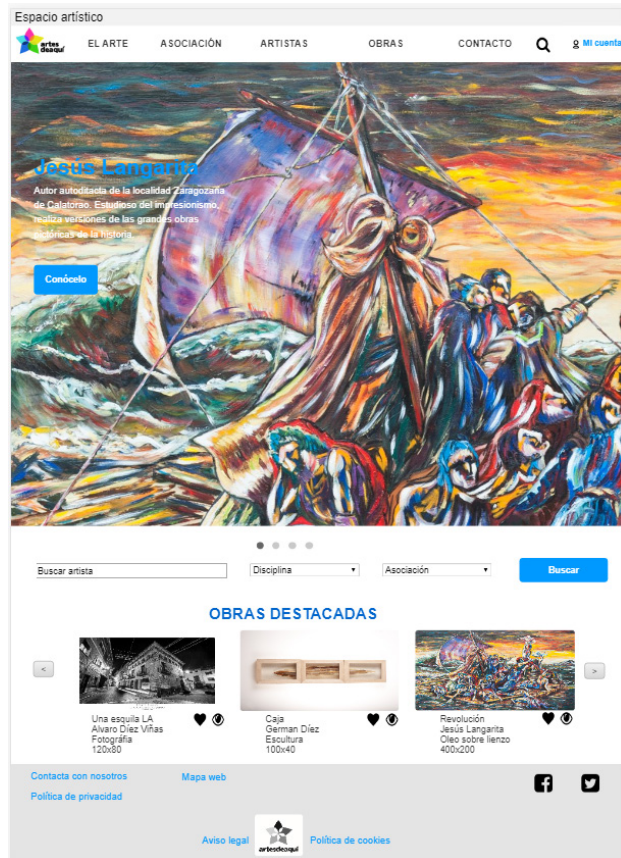
La página modificar obra dispone la información en dos columnas. La izquierda cuenta con los campos dedicados a los datos básicos de la obra, título, técnica y dimensiones. La derecha dispone la posibilidad de adjuntar imágenes.

En la parte inferior se encuentra el botón modificar obra.

Ilustración 96: Prototipo Lo-Fi Modificar Obra para Desktop

3 Prototipos Hi-Fi

PROTOTIPO Hi-Fi HOME (1024px) (768px) (320px)



La página de inicio home intenta atraer al visitante mediante una imagen colorista e impactante que llame la atención. Lo primero que visualiza el usuario es una imagen interesante que le incentiva a seguir navegando por la web. Por este motivo, se ha preparado un slider con cuatro imágenes. Mediante los círculos de la parte inferior irá cambiando la foto. En la parte superior se posiciona el menú de acceso a las diferentes opciones. Por debajo del slider aparece un buscador de artistas. Por último, una zona de obras destacadas en formato carrusel. Mostrará una pequeña información relativa a la obra y pulsando sobre la imagen se accederá a la ficha completa de la obra.

Ilustración 97: Prototipo Hi-Fi HOME

PROTOTIPO HI-FI LISTADO DE ARTISTAS ENCONTRADOS (1024px) (768px) (320px)

En la parte central del Home se encuentra un buscador de artistas, permite filtrar por nombre, disciplina y asociación a la que pertenece. Una vez realiza la búsqueda muestra una página con los resultados encontrados. En primer lugar, aparece una foto de una obra de arte del autor buscado y por debajo, su nombre. Pulsando sobre dicha imagen se accederá a la ficha completa del artista.

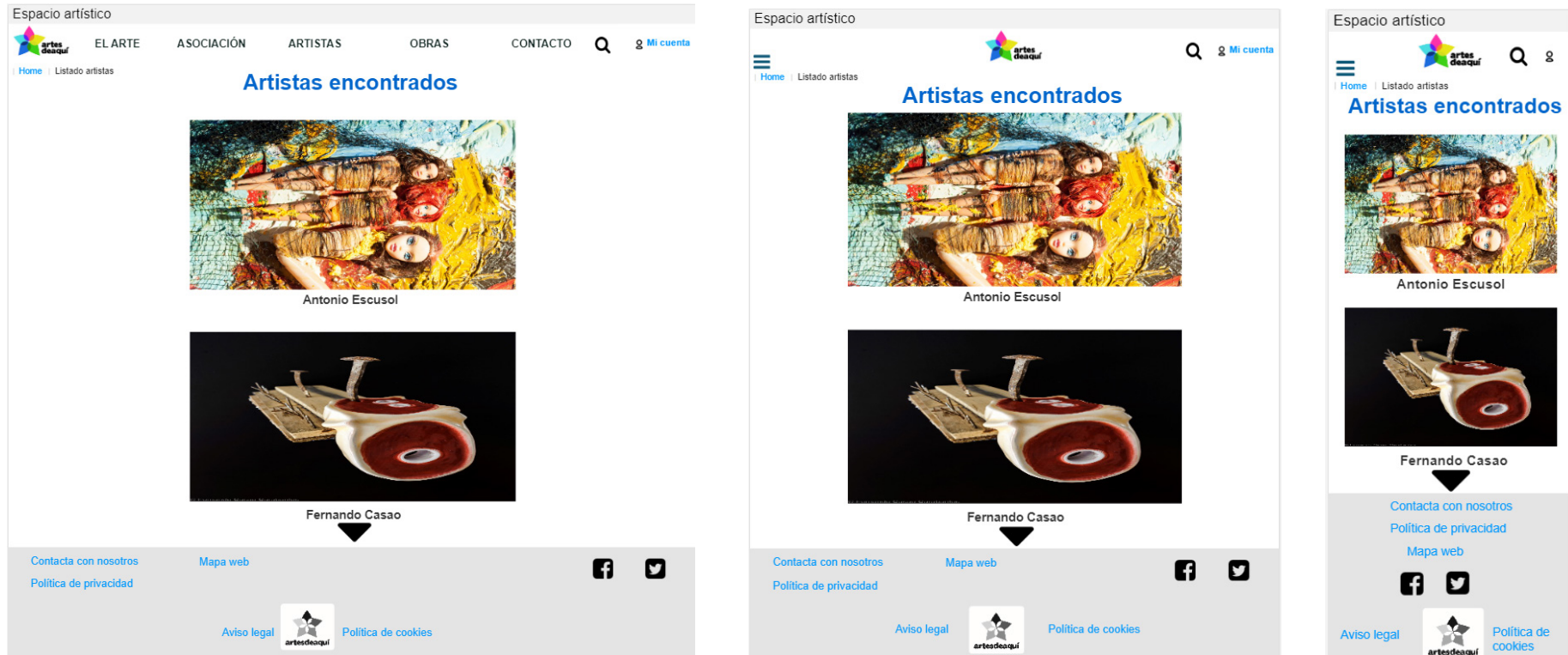
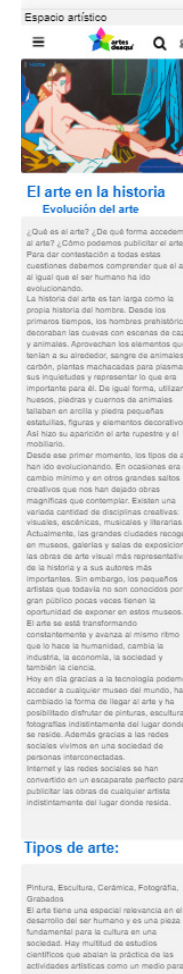
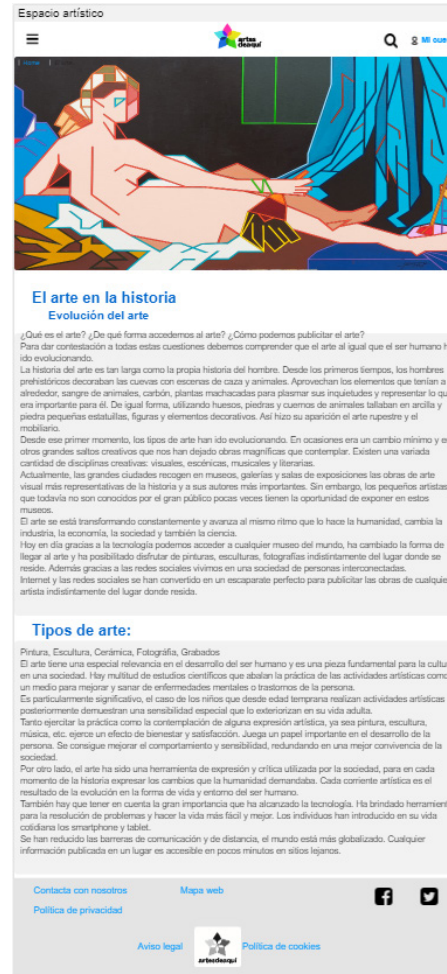


Ilustración 98: Prototipo Hi-Fi Listado de Artistas Encontrados

PROTOTIPO HI-FI EL ARTE (1024px) (768px) (320px)



La primera opción del menú El arte da acceso a una zona dedicada a la historia y evolución del arte. Así como a los diferentes tipos de corrientes artísticas.

La parte superior muestra la recreación de un cuadro clásico de la historia del arte. Y por debajo, todo el contenido.

Ilustración 99: Prototipo Hi-Fi El Arte

PROTOTIPO HI-FI ASOCIACIÓN (1024px) (768px) (320px)

La segunda opción del menú, Asociaciones, permite acceder a la zona dedicada a estas agrupaciones. En la parte superior aparecen los logos de tres asociaciones destacadas. Por debajo, un listado con otras asociaciones de posible interés. Se puede acceder a la ficha con la información completa de cada asociación pulsando sobre el logo.

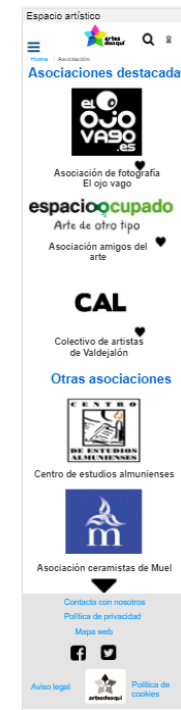
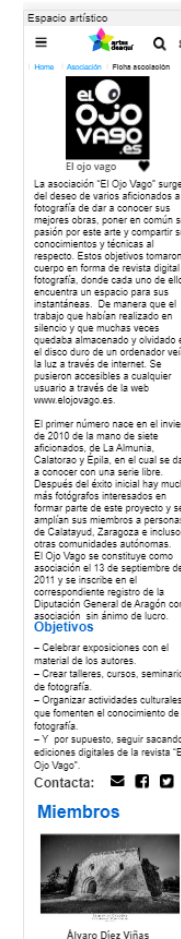


Ilustración 100: Prototipo Hi-Fi Asociación

PROTOTIPO HI-FI FICHA ASOCIACIÓN (1024px) (768px) (320px)



La ficha completa de cada asociación muestra en la parte superior el logo o imagen representativa del colectivo.

Por debajo, una breve descripción de la historia y funcionamiento de la agrupación. Así como los objetivos, eventos y noticias que deseen comunicar.

En la parte inferior, los iconos para ponerse en contacto. Mediante email, facebook o twitter.

Por último, aparecen un par de imágenes de obras pertenecientes a miembros de la asociación. Pretende generar interés en los visitantes de la web para que pulsen sobre las fotos. De esta forma, se accede a la ficha completa del autor miembro.

Ilustración 101: Prototipo Hi-Fi Ficha Asociación

PROTOTIPO HI-FI ARTISTAS (1024px) (768px) (320px)

La tercera opción del menú, Artistas, muestra información sobre los autores dados de alta en la plataforma. En primer lugar, hay una zona destinada a los nuevos artistas. Aparece una foto del autor, así como una pequeña descripción de su currículum. A continuación, se posiciona el buscador de autores, permite filtrar por nombre y disciplina. La zona inferior está reservada para otros artistas. Mostrará una foto de una obra del autor, que pulsando sobre ella dará acceso a la ficha completa del artista.

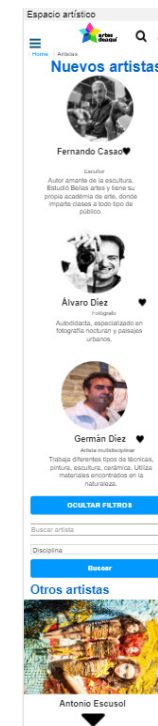
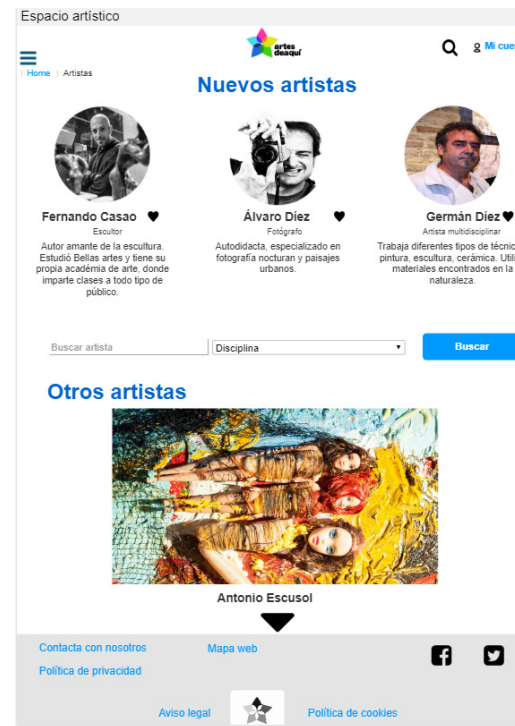
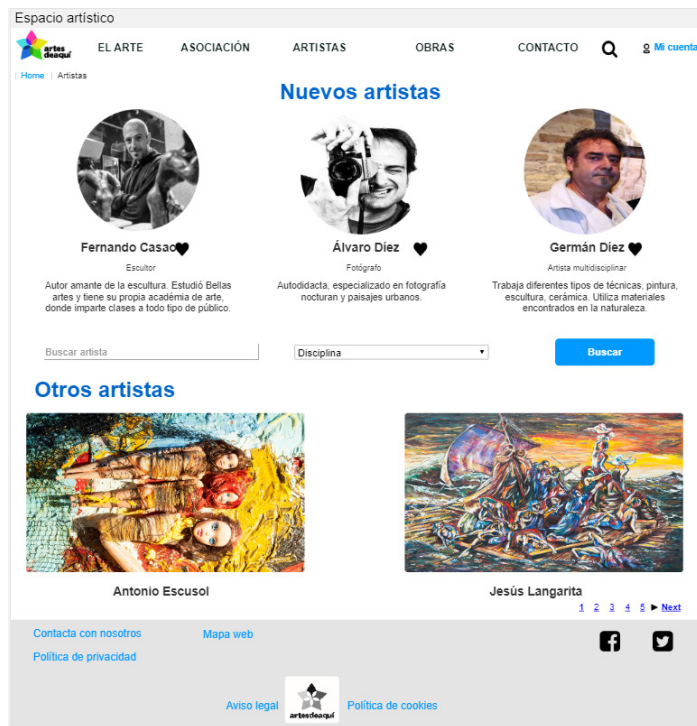
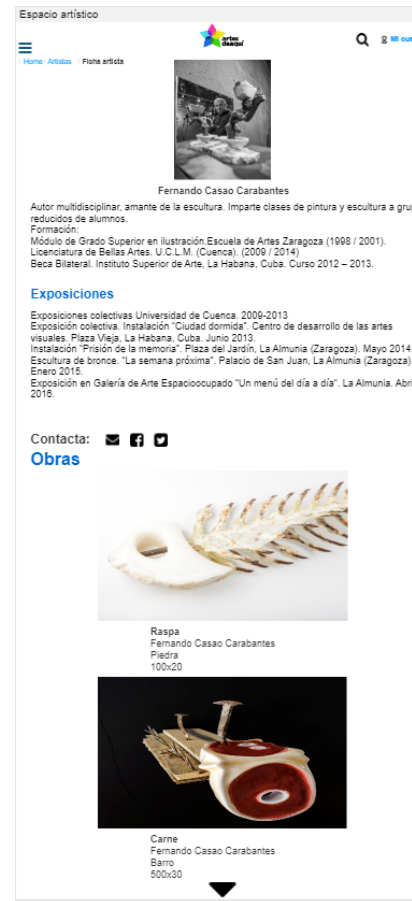


Ilustración 102: Prototipo Hi-Fi Artistas

PROTOTIPO HI-FI FICHA DEL ARTISTA (1024px) (768px) (320p)



La ficha completa de cada artista muestra en primer lugar, una foto del autor, una breve descripción de su trayectoria y currículum personal. Así como información sobre las exposiciones pasadas y futuras del artista.

Mediante los iconos de email, facebook o twitter permite ponerse en contacto con el autor.

Por último, se muestran un par de fotos de obras del artista, como muestra del tipo de arte que practica. De esta forma, se intenta captar el interés del visitante sobre los trabajos del autor

Aparecerá el título de la obra, la técnica y dimensiones. Pulsando sobre la foto se accede a la ficha completa de la obra.

Ilustración 103: Prototipo Hi-Fi Ficha del Artista

PROTOTIPO ALTA OBRAS (1024px) (768px) (320px)

La opción del menú, Obras, da acceso a la zona dedicada a las muestras de los autores. La parte superior está destinada a las obras destacadas, muestra tres imágenes con información sobre el título, la técnica utilizada y las dimensiones. Por debajo, aparece el buscador de obras, permite filtrar mediante disciplina, artista, tamaño y técnica.

Por último, la zona inferior va dedicada a otras obras. En principio se exhiben dos fotos con la información referente a la muestra. Todas las imágenes permiten abrir la ficha completa de cada trabajo realizado.

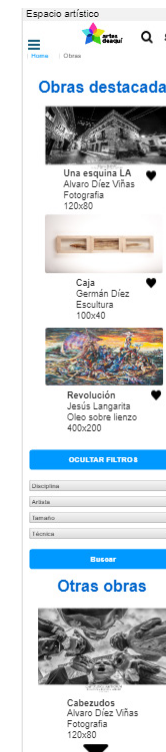
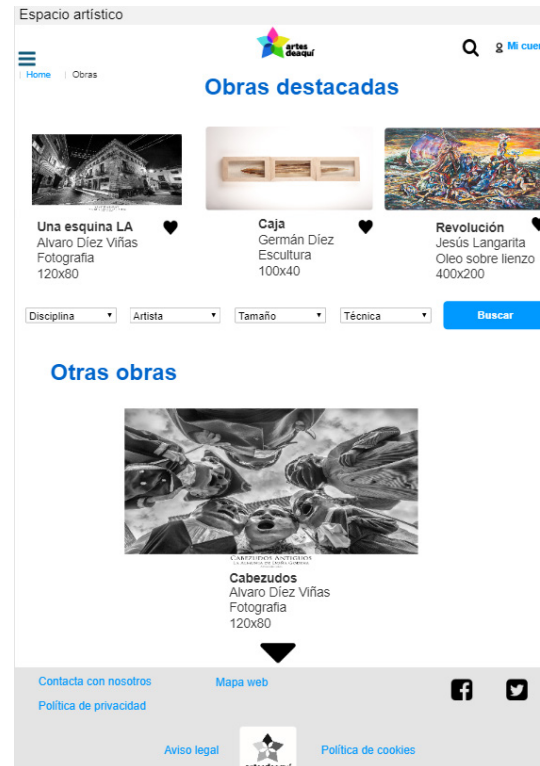
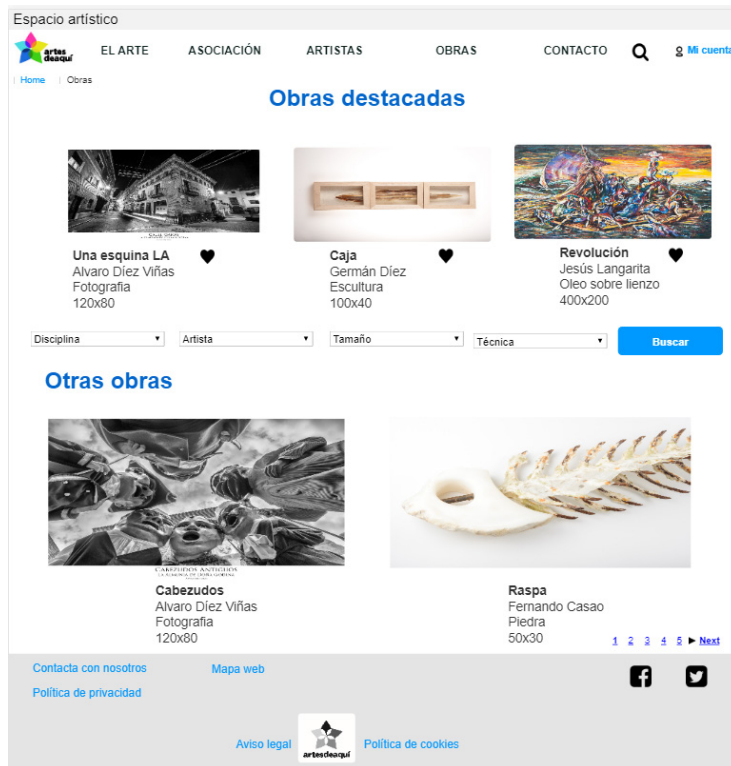
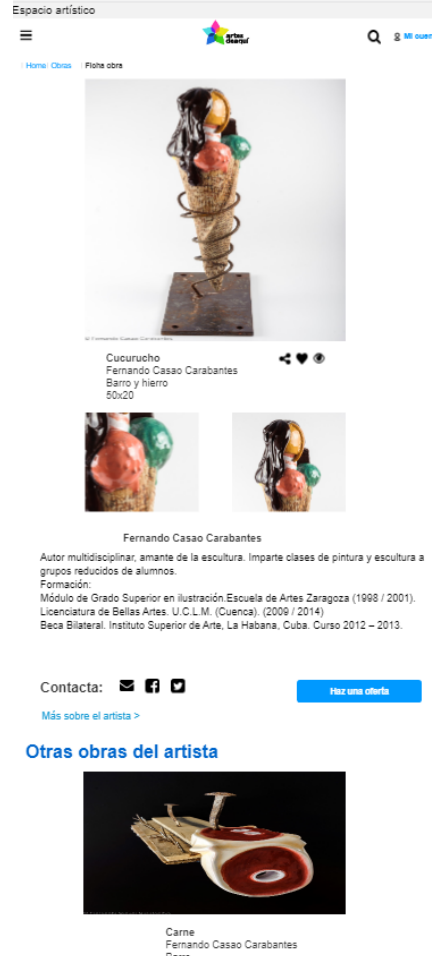
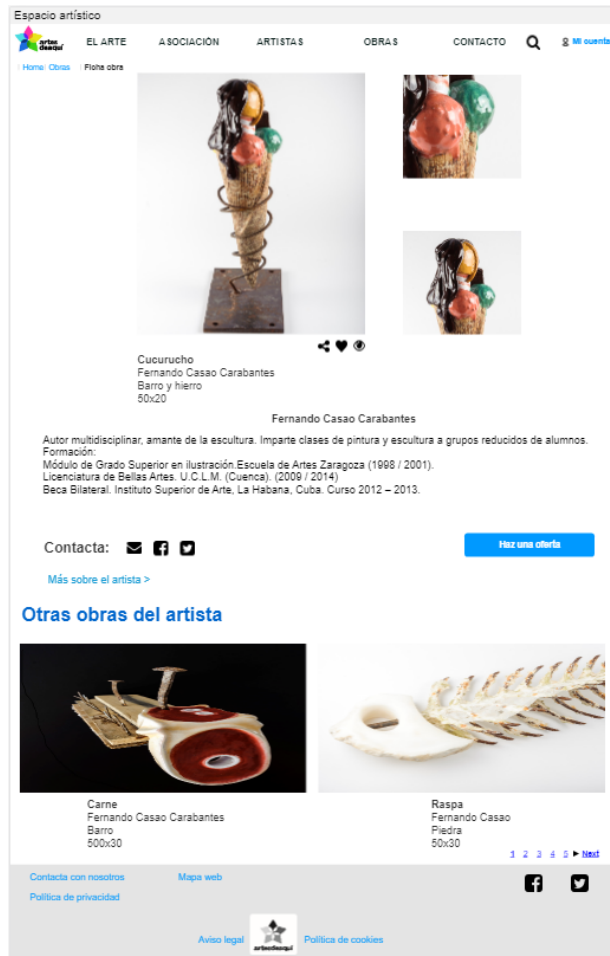


Ilustración 104: Prototipo Alta obras

PROTOTIPO HI-FI FICHA DE LA OBRA (1024px) (768px) (320px)



La ficha completa de cada obra muestra varias fotos de la creación. Una de tamaño mayor y dos menores. Por debajo, el título de la obra, la técnica y dimensiones. Mediante los iconos de compartir, me gusta y visualizaciones, permite dar relevancia a la obra de arte. Así como la posibilidad de compartir en las redes sociales.

En la zona central aparece la información relativa al creativo. Por medio de un botón permite hacer una oferta por la compra de la obra, le llegará al autor en forma de correo electrónico.

Por debajo, se disponen los iconos de email, facebook y twitter para ponerse en contacto por estos medios con el autor.

La información de la obra se enlaza con la ficha completa del autor para los visitantes que deseen conocer más información sobre el autor.

Finalmente, se mostrarán otras obras del mismo autor artista. A los visitantes que les haya gustado la obra podrán seguir visualizando creaciones del artista.

Ilustración 105: Prototipo Hi-Fi Ficha de la Obra

PROTOTIPO HI-FI LISTADO DE OBRAS ENCONTRADAS (1024px) (768px) (320px)

En la parte central de Obras se posiciona un buscador que permite filtrar por artista, disciplina, tamaño y técnica. Una vez realiza la búsqueda muestra una página con los resultados encontrados. En primer lugar, aparece una foto de la encontrada y por debajo la información de título, autor, técnica y dimensiones. Pulsando sobre dicha imagen se accede a la ficha completa del autor.

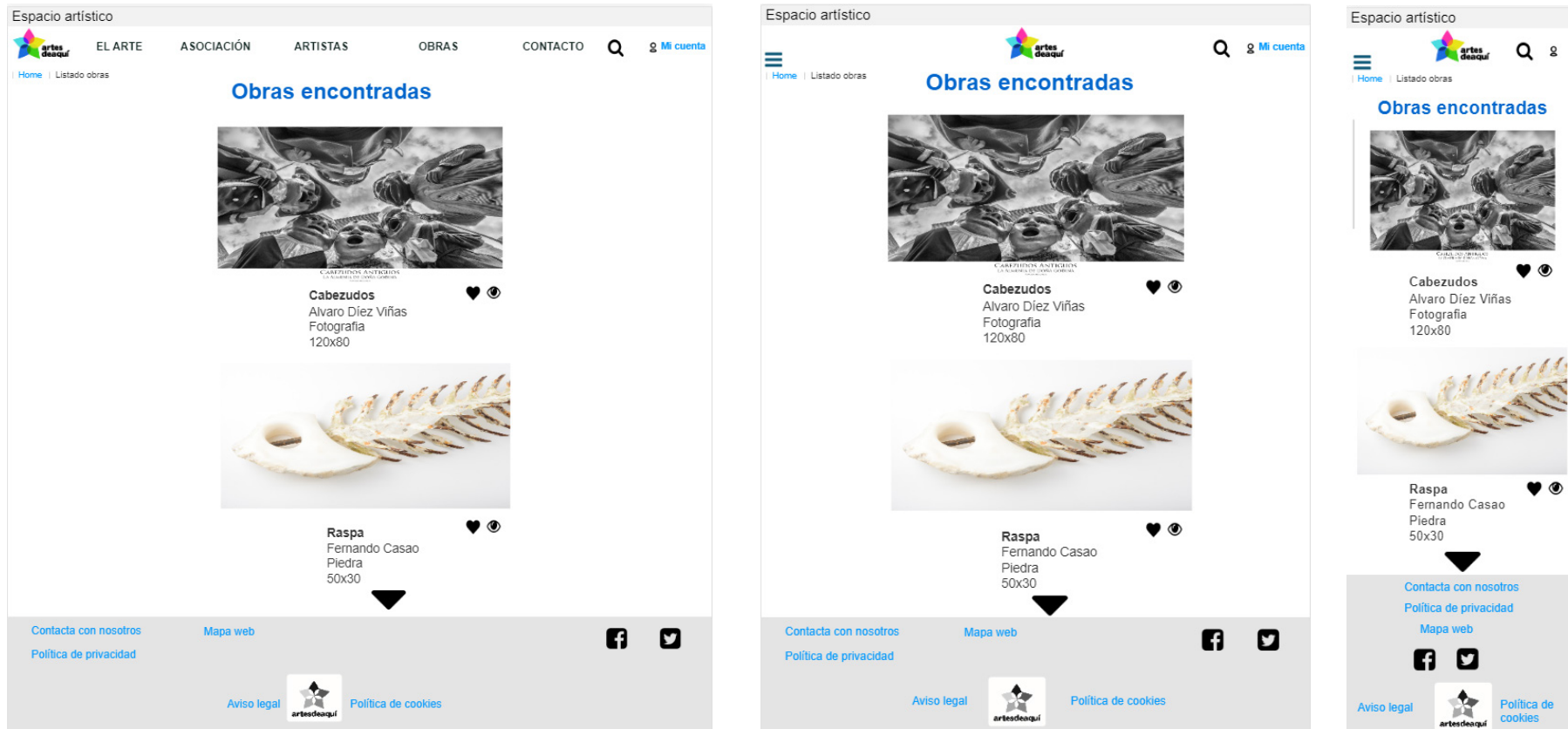


Ilustración 106: Prototipo Hi-Fi Listado de Obras Encontradas

PROTOTIPO HI-FI FORMULARIO DE CONTACTO (1024px) (768px) (320px)

La última opción del menú permite la posibilidad de ponerse en contacto con el administrador de la plataforma. Consiste en un formulario para rellenar con nombre, email, asunto y cuerpo del mensaje. En el caso de estar correctamente completado da un mensaje de enviado y, por el contrario, si falla algún campo, da un mensaje de error.

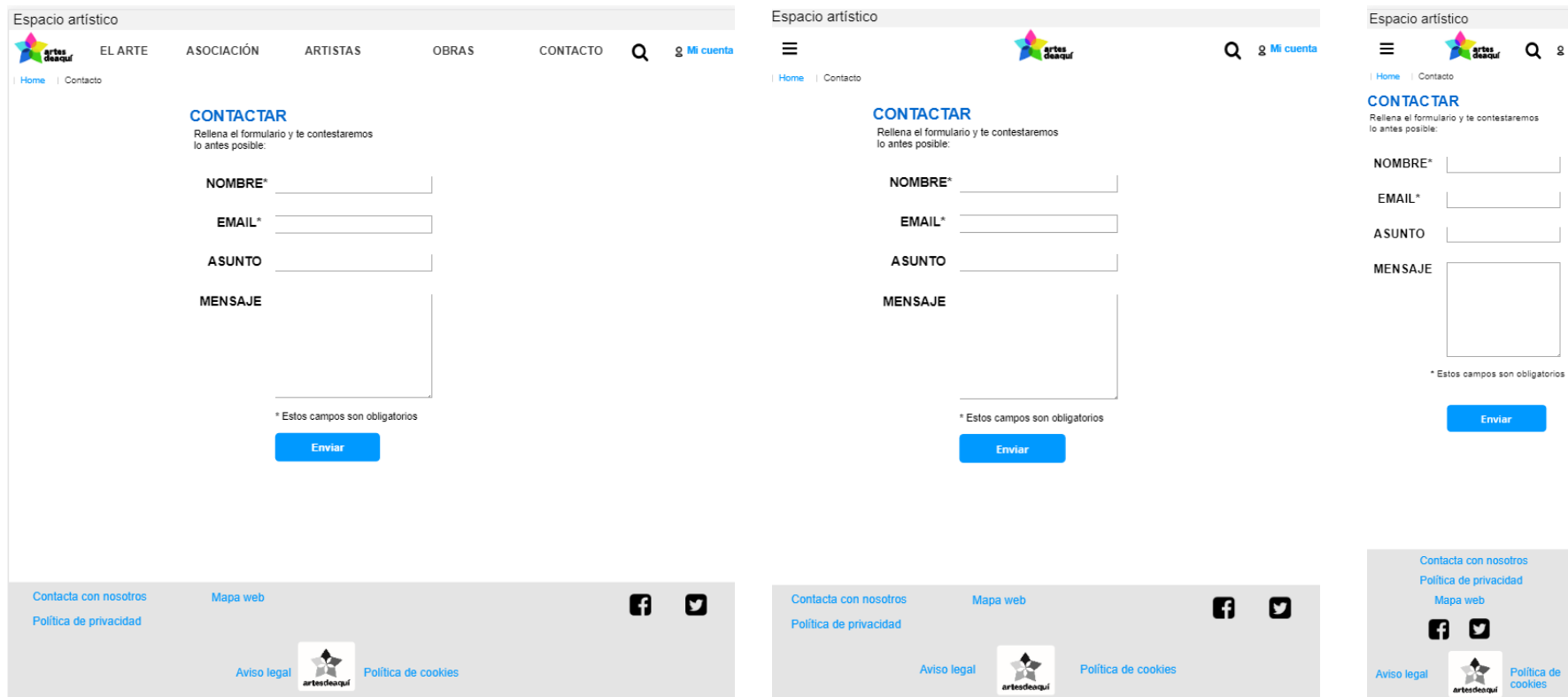


Ilustración 107: Prototipo Hi-Fi Formulario de Contacto

PROTOTIPO HI-FI LOGIN/REGISTRO DE USUARIOS (1024px) (768px) (320px)

En la esquina superior derecha del home aparece la opción de consultar Mi cuenta, clicando se accede a una página de login o registro del usuario. La zona central se divide en dos partes, la izquierda está destinada a usuarios ya registrados que deseen acceder a la plataforma. Introduciendo el correo electrónico y la contraseña posibilita gestionar los datos de la asociación o artista dado de alta. En caso de necesitar recordar contraseña el enlace en la parte inferior abre la ventana de recuperación de contraseña que será enviada al correo electrónico. La parte de la derecha está destinada a nuevos usuarios que deseen darse de alta en la plataforma, mediante el botón de crear cuenta abrirá una ventana de registro.

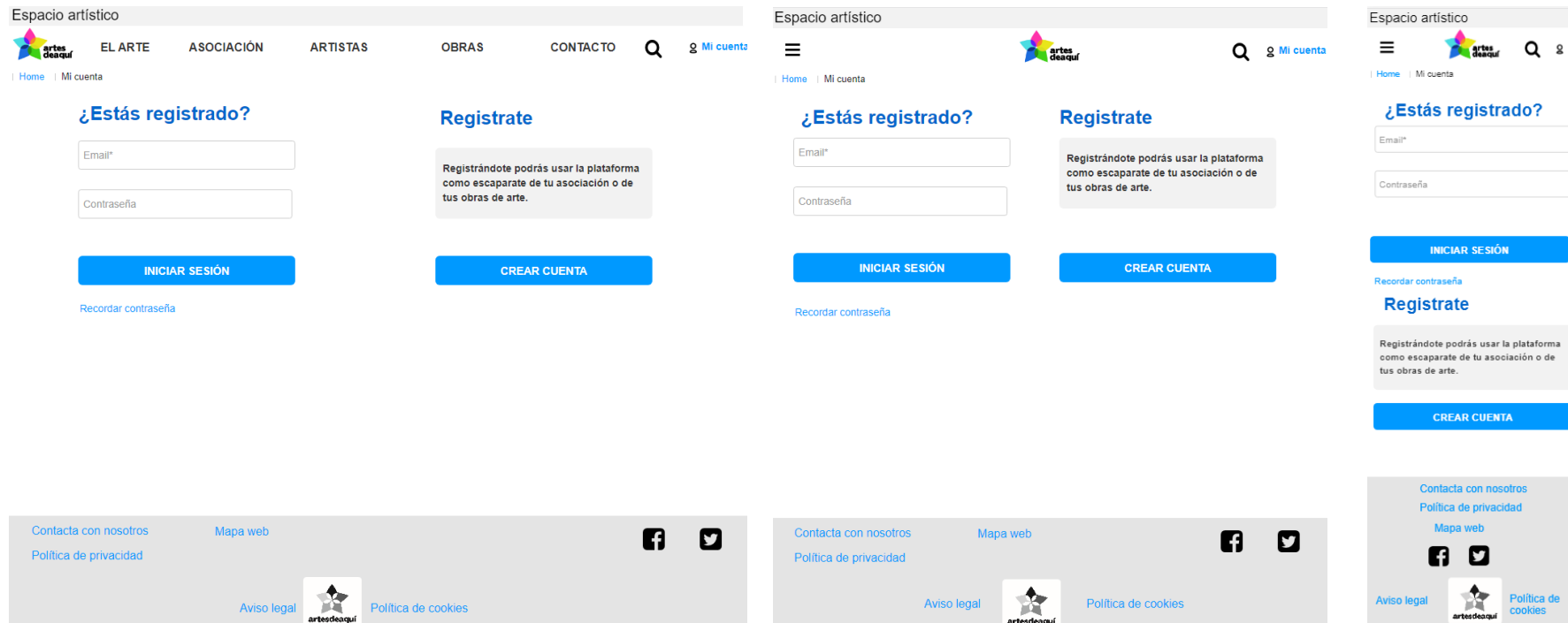
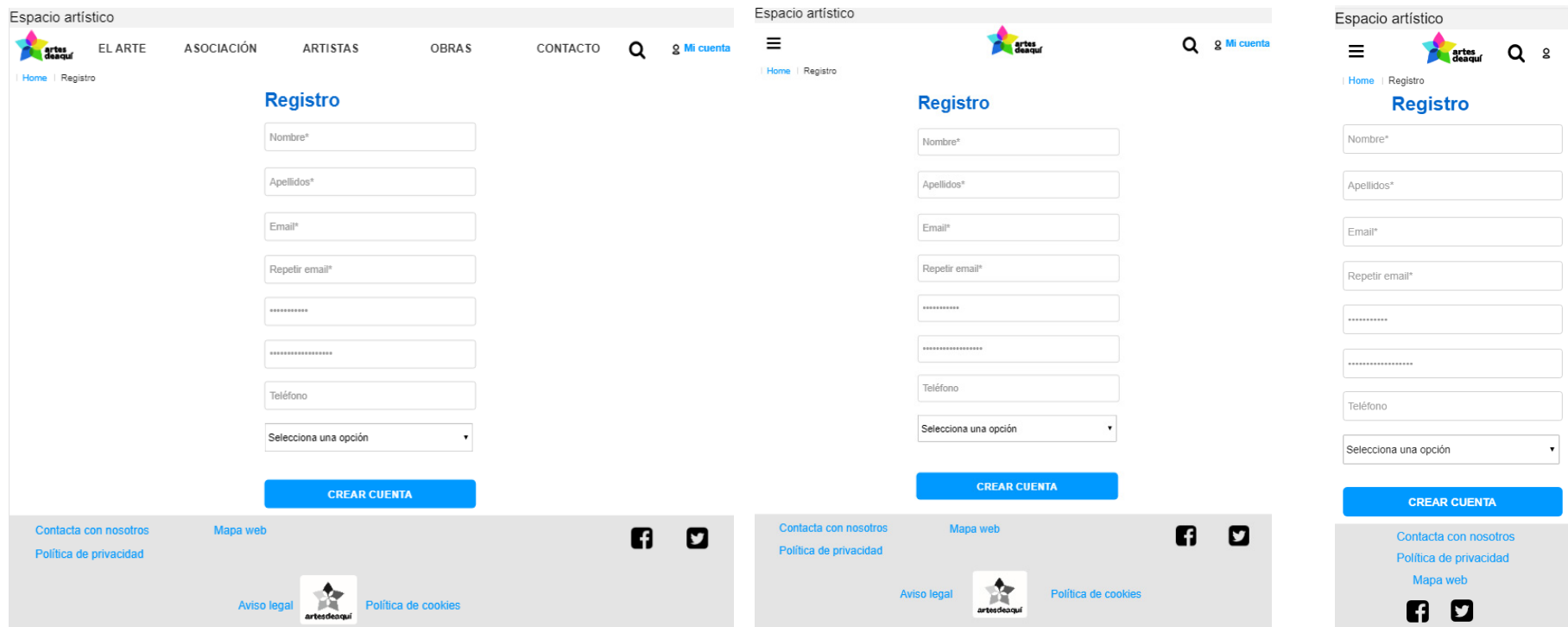


Ilustración 108: Prototipo Hi-Fi Login/Registro

PROTOTIPO HI-FI FORMULARIO REGISTRO DE USUARIOS (1024px) (768px) (320px)

El botón crear cuenta abre el formulario de registro de usuarios en la plataforma. En primer lugar, los datos básicos de registro nombre, email, contraseña y teléfono. El último campo permite seleccionar entre usuario artista o usuario asociación. En función de cada caso abrirá un nuevo formulario de alta específico del tipo de usuario.



The image displays three mobile prototypes of the user registration form, labeled 'Espacio artístico' at the top. Each prototype shows a 'Registro' page with the following fields: 'Nombre*', 'Apellidos*', 'Email*', 'Repetir email*', a password field (represented by dots), a telephone field, and a dropdown menu labeled 'Selecciona una opción'. A prominent blue 'CREAR CUENTA' button is located below the form. The prototypes illustrate different screen sizes and orientations: the left one is a wide landscape view, the middle one is a standard portrait view, and the right one is a narrow mobile portrait view. The navigation bar at the top of each prototype includes the 'artes deaquí' logo, menu items like 'EL ARTE', 'ASOCIACIÓN', 'ARTISTAS', 'OBRAS', 'CONTACTO', and 'Mi cuenta', and search and user icons.

Ilustración 109: Prototipo Hi-Fi Formulario Registro

PROTOTIPO HI-FI FORMULARIO REGISTRO DE USUARIO ASOCIACIÓN (1024px) (768px) (320px)

El registro de un usuario de tipo asociación abre un formulario con los campos específicos de las asociaciones. Se tratará de nombre, dirección, código postal, población, teléfono, un logo e información de las redes sociales. Por otra parte, una descripción del ámbito, historia e información de interés de la asociación. Así como noticias, exposiciones y eventos que se considere interesante publicar.

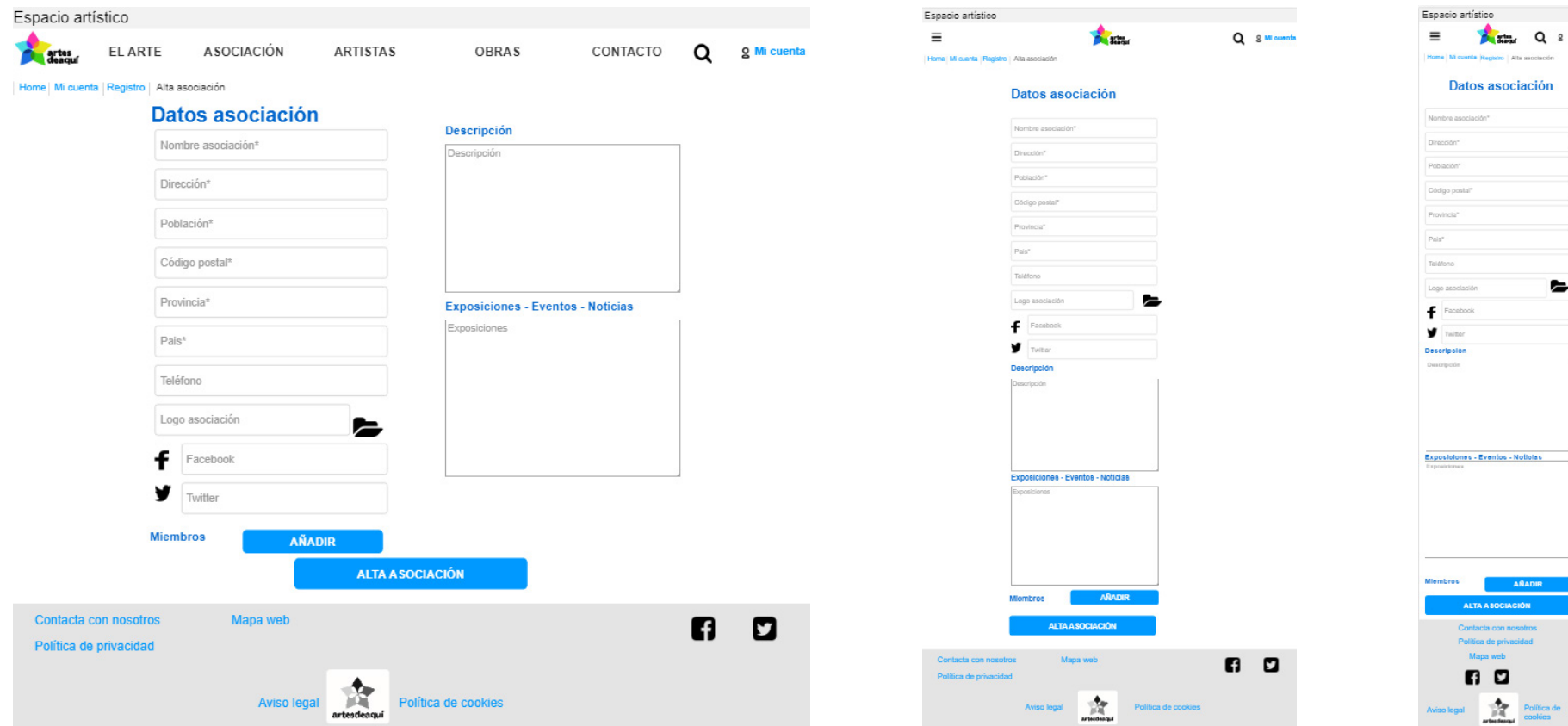


Ilustración 110: Prototipo Hi-Fi Registro Asociación

PROTOTIPO HI-FI FORMULARIO REGISTRO DE USUARIO ARTISTA (1024px) (768px) (320px)

El registro de un usuario de tipo artista abre un formulario con los campos específicos de estos usuarios. Se tratará de nombre, dirección, población, código postal, provincia, teléfono, una foto e información de las redes sociales. También permitirá introducir la información del currículum artístico. Así como los datos de exposiciones pasadas y futuras.

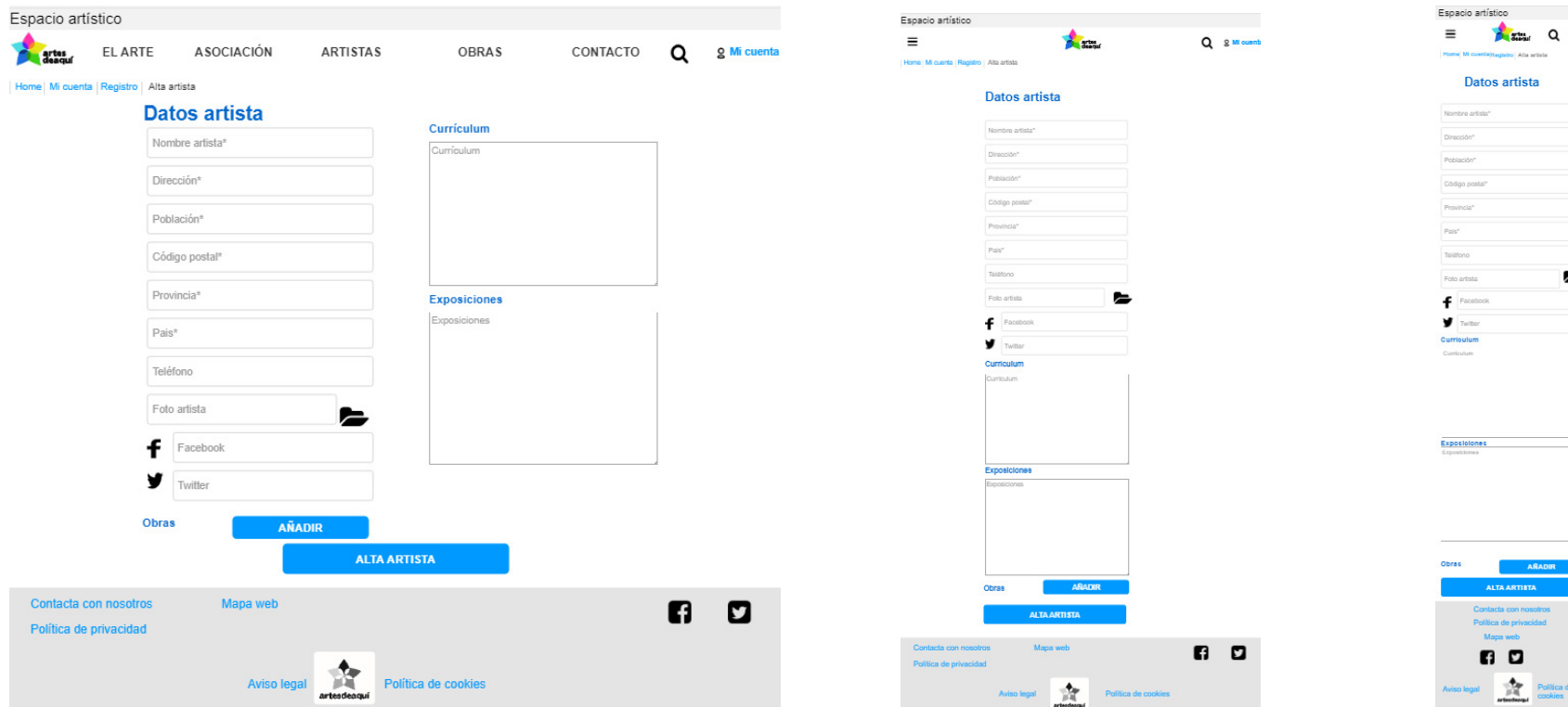


Ilustración 111: Prototipo Hi-Fi Formulario Artista

PROTOTIPO HI-FI GESTIÓN ASOCIACIÓN (1024px) (768px) (320px)

Una vez el usuario asociación ha sido registrado, el login de la página le accede a una zona de Gestión de datos de la asociación. Se pueden realizar varias acciones, modificar los datos de la agrupación, añadir artistas nuevos a la plataforma, añadir a la asociación artistas dados de alta previamente o eliminar miembros de la asociación.

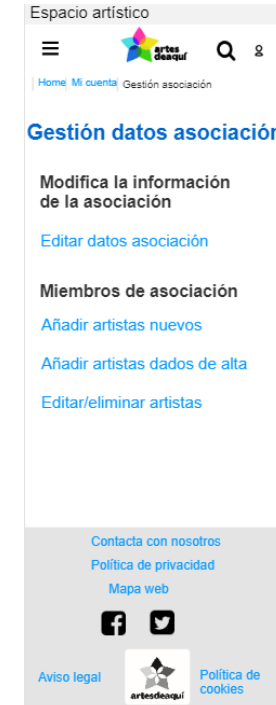
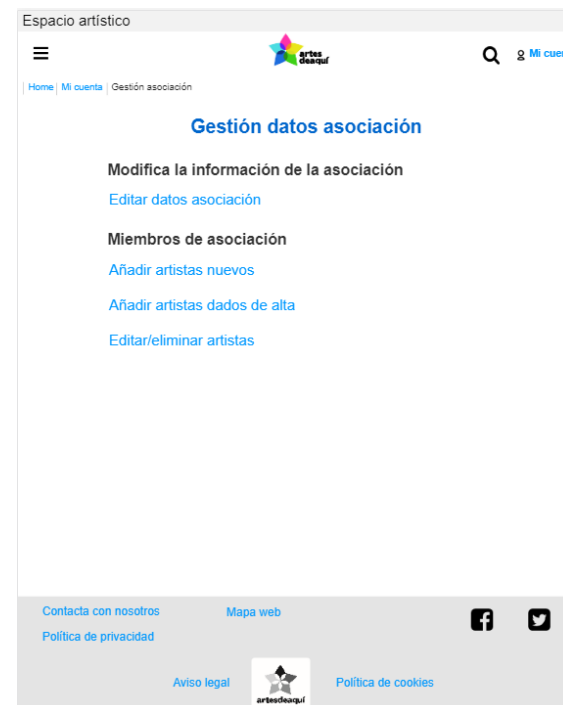


Ilustración 112: Prototipo Hi-Fi Gestión Asociación

PROTOTIPO HI-FI EDITAR DATOS ASOCIACIÓN (1024px) (768px) (320px)

En la gestión de la información de la asociación, se permite la modificación de los datos básicos de registro como son el nombre, dirección, teléfono, logo, etc. Además de la descripción, noticias y eventos que se hayan publicado sobre dicha agrupación.



Ilustración 113: Prototipo Hi-Fi Editar Datos Asociación

PROTOTIPO HI-FI AÑADIR ARTISTAS DADOS DE ALTA (1024px) (768px) (320px)

Se pueden añadir miembros a la asociación de varias formas. En primer lugar, artistas nuevos que no existen todavía en la plataforma, para los cuales se abrirá el formulario de registro visto anteriormente. Por otro lado, en segundo lugar, autores ya dados de alta previamente. Son usuarios que ya han realizado el registro e introducido su información y trabajos. Para añadir estos a la asociación se ha habilitado un buscador de artista, por nombre, disciplina y un desplegable con el listado completo de autores. Una vez encontrado, mediante el botón incluir pasa a estar ligado a la asociación.

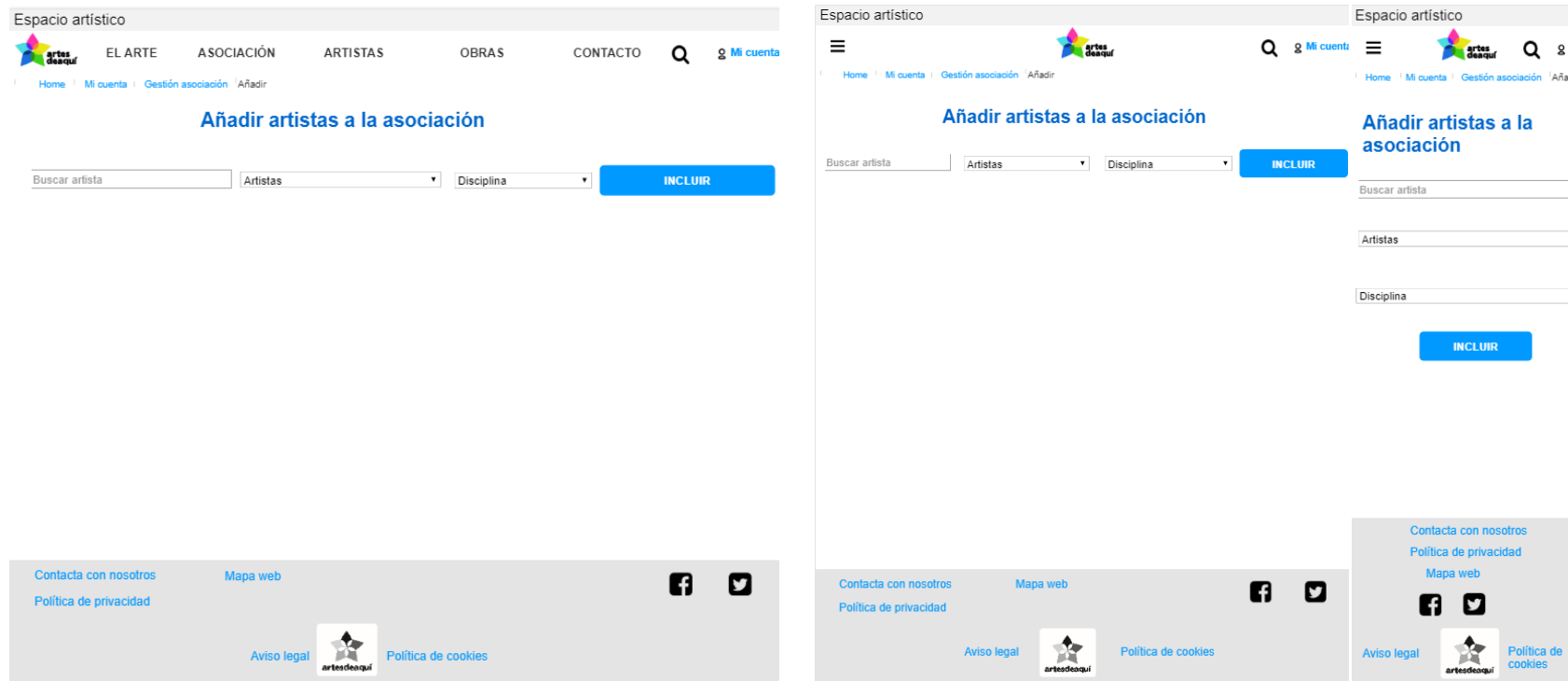


Ilustración 114: Prototipo Hi-Fi Añadir artistas dados de alta

PROTOTIPO HI-FI EDITAR/ELIMINAR ARTISTAS (1024px) (768px) (320px)

En la gestión de los datos de la asociación se permite eliminar miembros pertenecientes a la agrupación. Simplemente se marca el usuario y con el botón eliminar deja de pertenecer al colectivo. Pulsando sobre el nombre del autor permite acceder a la ficha completa del artista.

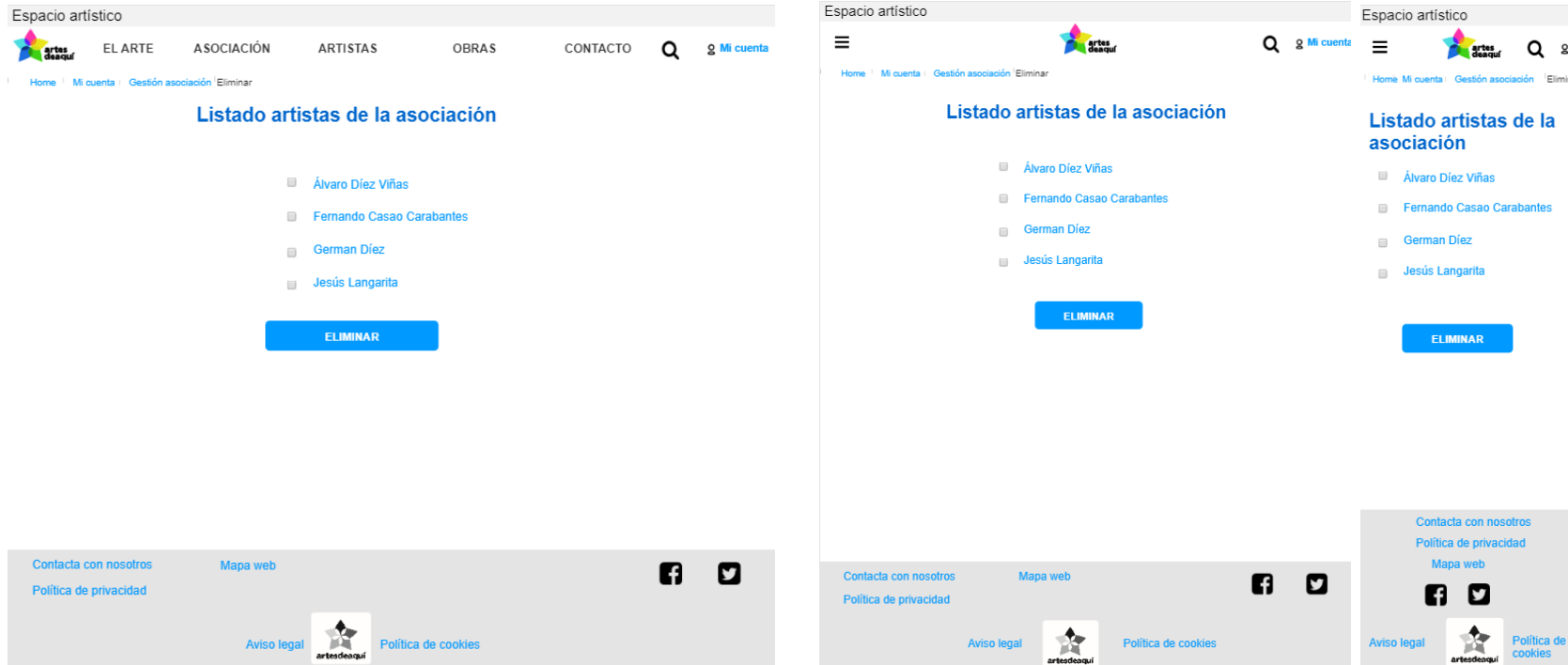


Ilustración 115: Prototipo Hi-Fi Editar/eliminar Artistas

PROTOTIPO HI-FI GESTIÓN ARTISTA (1024px) (768px) (320px)

Una vez el usuario artista ha sido registrado, el login de la página le accede a una zona de Gestión de datos de artista. Se pueden realizar varias acciones, modificar la información personal del autor, añadir nuevas obras artísticas o eliminar/modificar obras ya publicadas.

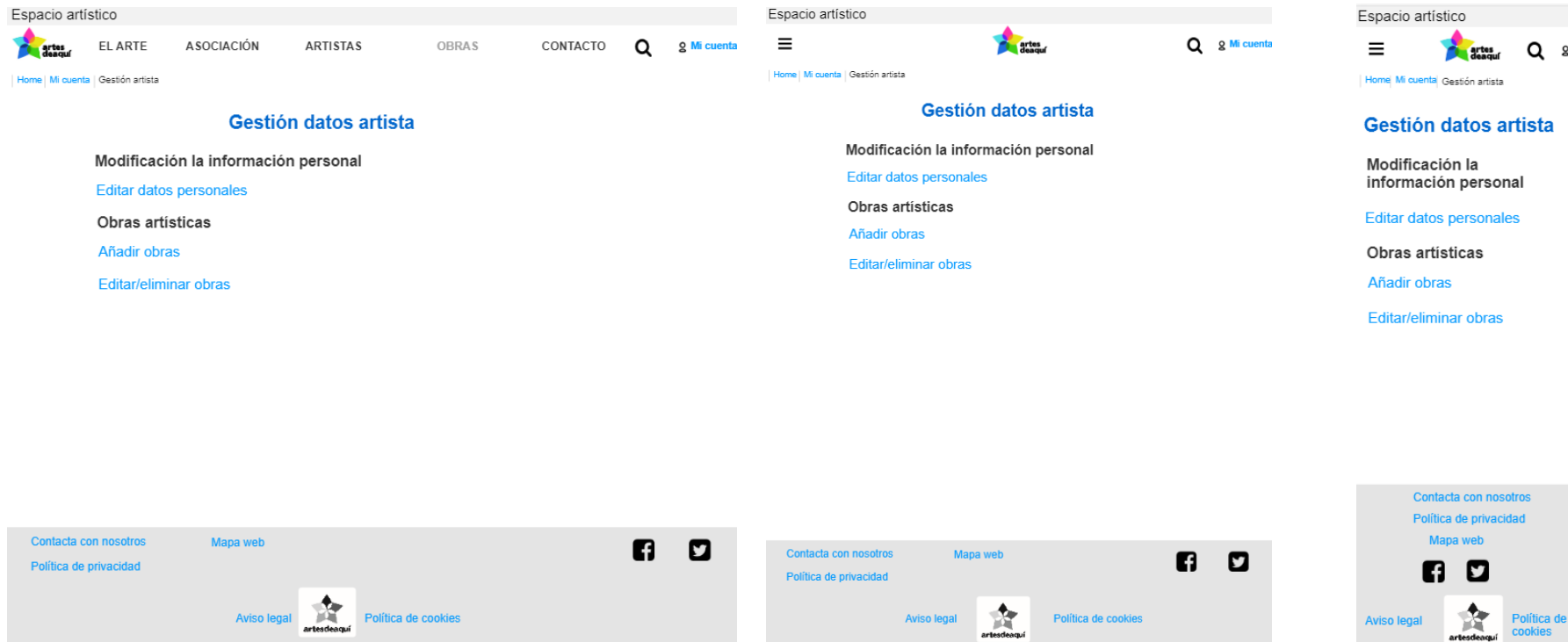


Ilustración 116: Prototipo Hi-Fi Gestión Artista

PROTOTIPO HI-FI EDITAR DATOS ARTISTA (1024px) (768px) (320px)

En la gestión de la información del artista, se permite la modificación de los datos personales de registro como son el nombre, dirección, teléfono, foto, etc. Además del currículum artístico y de las noticias sobre exposiciones pasadas y futuras.



Ilustración 117: Prototipo Hi-Fi Editar Datos Artistas

PROTOTIPO HI-FI AÑADIR OBRAS (1024px) (768px) (320px)

La gestión de los datos del artista permite dar de alta las obras. Mediante un formulario se incluyen los datos más relevantes de las creaciones, título, técnica, dimensiones, información que se quiere reseñar y por supuesto, varias fotos de la obra.

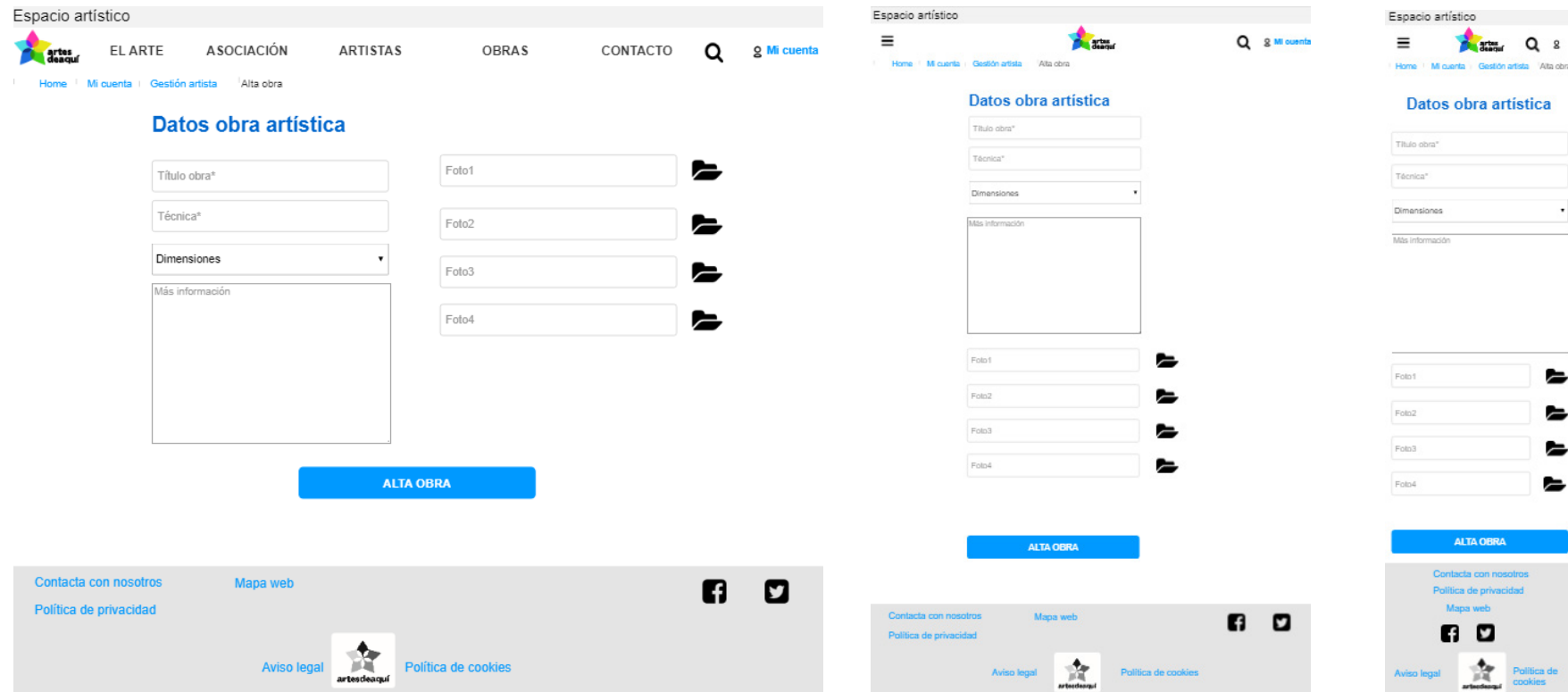


Ilustración 118: Prototipo Hi-Fi Añadir Obras

PROTOTIPO HI-FI EDITAR/ELIMINAR OBRAS (1024px) (768px) (320px)

En la gestión de los datos del artista se permite eliminar obras pertenecientes a un autor. Simplemente se marca el título de la creación y mediante el botón eliminar deja de estar presente en la ficha del artista. Por otro lado, pulsando sobre el título se puede acceder a la ficha completa de la obra para modificar la información dada de alta en el registro de ella.

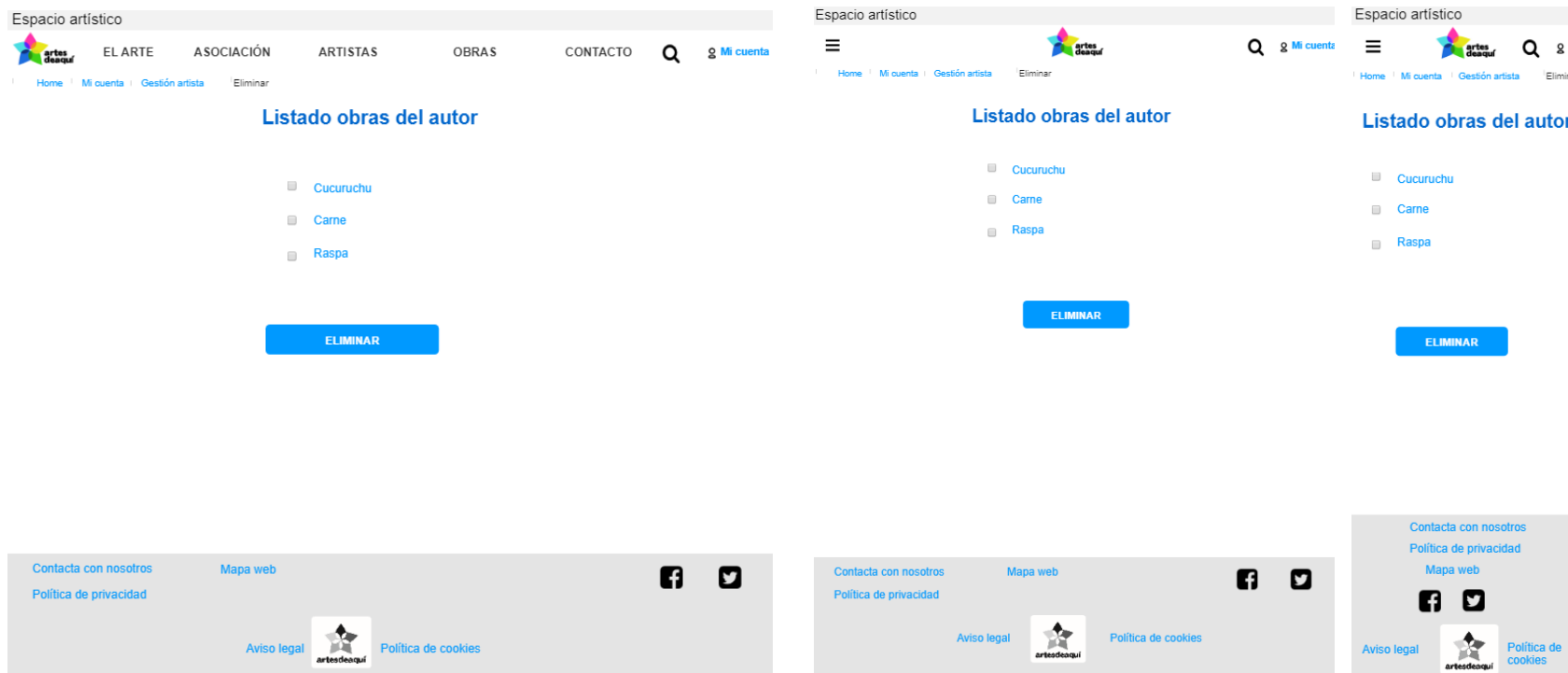


Ilustración 119: Prototipo Hi-Fi Editar/eliminar Obras

PROTOTIPO HI-FI EDITAR OBRAS (1024px) (768px) (320px)

Mediante la opción editar/eliminar obras se accede al listado de obras artísticas. Una vez seleccionada la que se desea modificar, pulsando sobre ella se accede al formulario de modificación. Permite editar el título, técnica, dimensiones, información adicional y fotos. De esta forma, se podría actualizar dicha información o corregir equivocaciones.

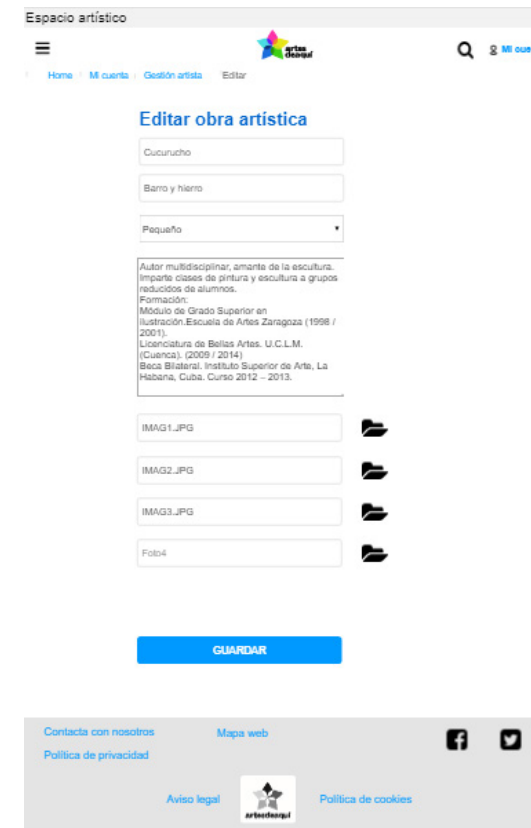
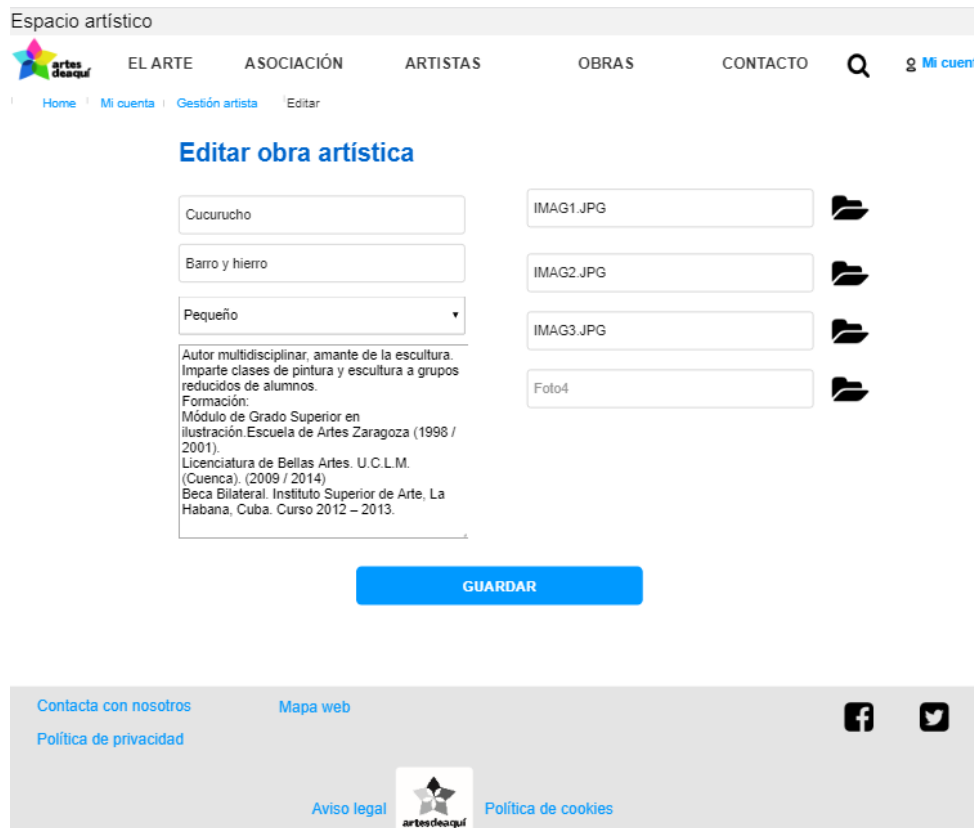


Ilustración 120: Prototipo Hi-Fi Editar Obras

PROTOTIPO HI-OPCIONES PIE DE PÁGINA (1024px) (768px) (320px)

En el pie de página se encuentran varias opciones: Contacta con nosotros, abre el formulario de contacto. También permite acceder a la política de privacidad, el Aviso legal y la Política de cookies. Se abre la información relevante sobre estos temas.

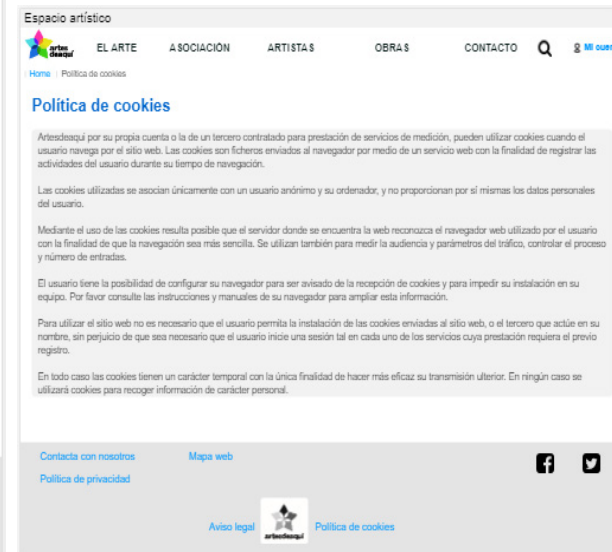
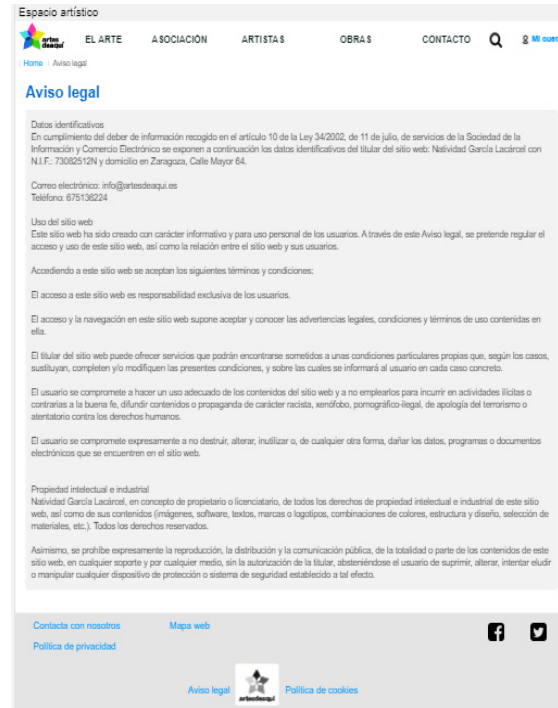


Ilustración 121: Enlace del pie de página

PROTOTIPO HI-OPCIONES MAPA WEB (1024px) (768px) (320px)

En el pie de página se encuentra la opción de consulta del mapa web, permite visualizar de forma rápida cada una de las partes que conforman la web y poder acceder a ellas.

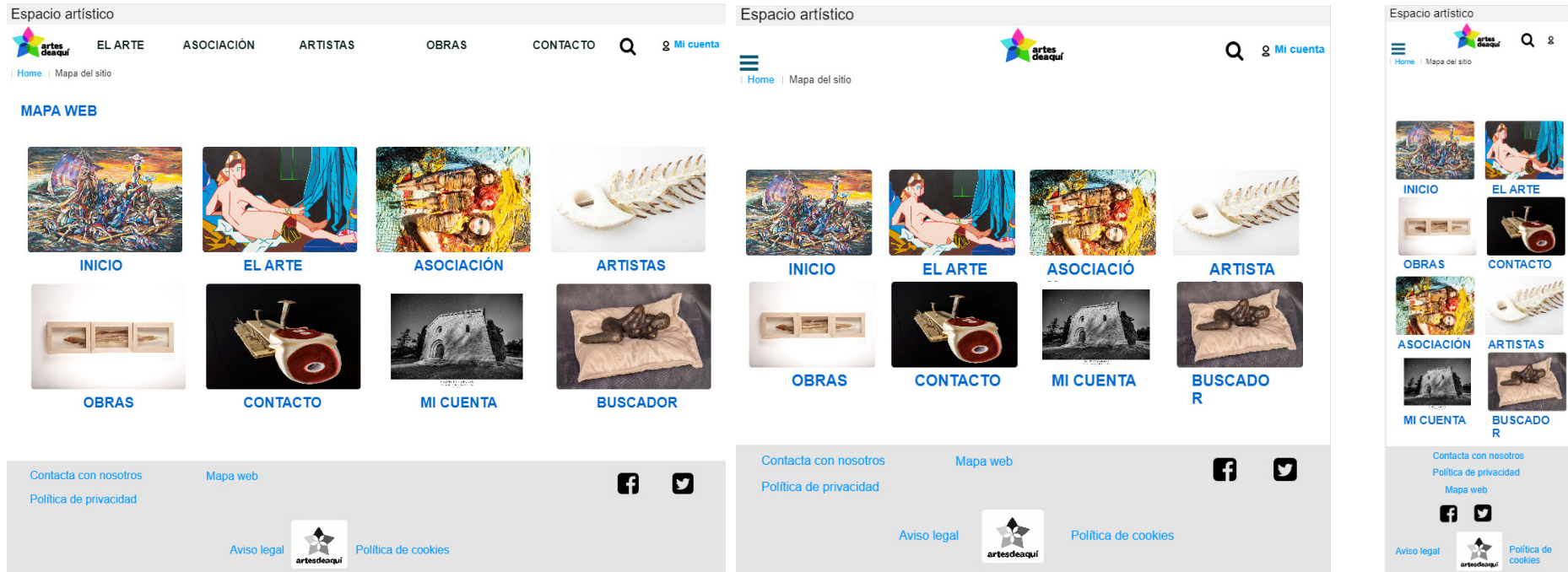


Ilustración 122: Mapa web

Capítulo 5: Conclusiones y líneas de futuro

1. Conclusiones

Para finalizar la memoria se van a analizar y exponer las conclusiones personales del proceso de trabajo y los resultados obtenidos en el proyecto.

El objetivo inicial de realizar el Master en Aplicaciones Multimedia ha sido en todo momento ampliar mis conocimientos en una rama de la informática sobre la que no estoy acostumbrada a trabajar. Además de intentar dar un cambio a mi vida profesional hacia las aplicaciones multimedia. Cursar el Master en Aplicaciones Multimedia y en concreto el TFM ha sido un reto para mí, en el que ha sido necesario compaginar vida laboral, familiar y estudios. A pesar de la dificultad, he disfrutado en cada momento y estoy satisfecha con los conocimientos adquiridos.

Una lección aprendida durante la realización del proyecto, que me parece muy importante, ha sido el alcance de una buena planificación de la carga de trabajo y de los retos a conseguir. Es imprescindible ceñirse a los objetivos planificados en tiempo para de esa forma tener buenos resultados y entregar todo el material en la fecha correcta.

Respecto al planteamiento inicial, creo que he logrado completarlos todos correctamente. He realizado un prototipo semi operativo que posteriormente podría ser implementado. He llevado a cabo los prototipos de baja resolución, los de alta resolución y la creación de un logotipo. Me he documentado para elaborar cada una de estas fases y ampliado mis conocimientos.

Por otra parte, quiero señalar que, me hubiera gustado que la funcionalidad del prototipo fuera perfecta pero no dispongo de conocimientos sobre programación suficientes. Hay algún punto que considero se podría mejorar, este tema se resolvería fácilmente si pasara a implementarse completamente.

En lo referente a la planificación y metodología, ha sido bastante correcta, no ha sido necesario introducir variaciones. Considero que la parte final, la última entrega, ha resultado la más difícil de completar porque en los días de navidad es muy difícil sacar tiempo para trabajar en el proyecto.

Para finalizar, solamente señalar que no se han tenido que introducir cambios para garantizar el éxito del trabajo.

2. Líneas de futuro

El proyecto artesde aquí se puede considerar la fase inicial del desarrollo de la web, para las asociaciones y artistas.

En este punto las líneas de futuro sobre las que se podría continuar serían:

Realizar la programación del prototipo semi operativo para hacerlo funcional.

Se podría añadir la opción de varios idiomas.

E incluso se podría ofrecer la posibilidad de realizar la venta online de las obras de arte.

El proyecto podría continuarse si hubiera interés en las asociaciones y artistas. Sin embargo, es realmente difícil que esto suceda dada la dificultad de hacerlo rentable y la necesidad de usuarios que de forma desinteresada introduzcan la información.

Esto sería posible si se consiguiera que ayuntamientos y comarcas se implicarían económicamente.

Además, a nivel personal, he completado la parte que puedo desarrollar con mis conocimientos. Para poder lanzar el producto al mercado antes tendría que ser programado.

Bibliografía

[1]Wikipedia, varios autores (Modificado el 29 de septiembre del 2018).

"Arte". Enciclopedia en línea.

Fecha de consulta: 24 de septiembre del 2018.

https://es.wikipedia.org/wiki/Arte#Disciplinas_art%C3%ADsticas

[2]Daniel Anato Moreno

"La evolución del arte en la historia". Artículo en línea

Fecha de consulta: 02 de octubre de 2018

<https://procrastinafacil.com/evolucion-del-arte-en-la-historia/>

[3]Profra. Mayra Núñez P. (22 de abril de 2018)

"¿Por qué es importante el arte en la sociedad?". Artículo en línea

Fecha de consulta: 02 de octubre de 2018

<https://www.elsoldecuernavaca.com.mx/cultura/por-que-es-importante-el-arte-en-la-sociedad-1634026.html>

[4]INE: Instituto Nacional de Estadística

España en cifras 2018. Artículo en línea.

Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2018

https://www.ine.es/prodyser/espa_cifras/2018/2/

[5]Ministerio de cultura y deporte

Anuario estadísticas culturales 2017. Artículo en línea.

Fecha de consulta: 15 de noviembre de 2018

[http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:a8c481ba-e9d6-498c-ab97-4e199e3f1197/Anuario de Estadísticas Culturales 2017.pdf](http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:a8c481ba-e9d6-498c-ab97-4e199e3f1197/Anuario_de_Estadisticas_Culturales_2017.pdf)

[6] Ministerio de cultura y deporte

Estadística de Museos y Colecciones Museográficas 2016. Artículo en línea.

Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2018

[http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:fa1805f5-20c0-4654-b14a-4719494191cb/Estadística de Museos y Colecciones Museográficas 2016.pdf](http://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:fa1805f5-20c0-4654-b14a-4719494191cb/Estadística_de_Museos_y_Colecciones_Museograficas_2016.pdf)

[7] Ministerio de cultura y deporte

Encuesta de hábitos y prácticas culturales 2014-2015. Artículo en línea.

Fecha de consulta: 17 de noviembre de 2018

<http://www.culturaydeporte.gob.es/servicios-al-ciudadano/estadisticas/cultura/mc/ehc/2014-2015/presentacion.html>

[8] Ministerio de cultura y deporte

Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares 2017

Fecha de consulta: 18 de noviembre de 2018

https://www.ine.es/dynqs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176741&menu=ultiDatos&idp=1254735976608

Anexos

Anexo A: Entregables del proyecto

El proyecto se ha desarrollado en Axure utilizando una licencia gratuita de estudiante.

Archivo nativo de Axure (rp)

Archivos html exportados de Axure

Logotipo

Archivo pdf y ai

Presentación pública del proyecto

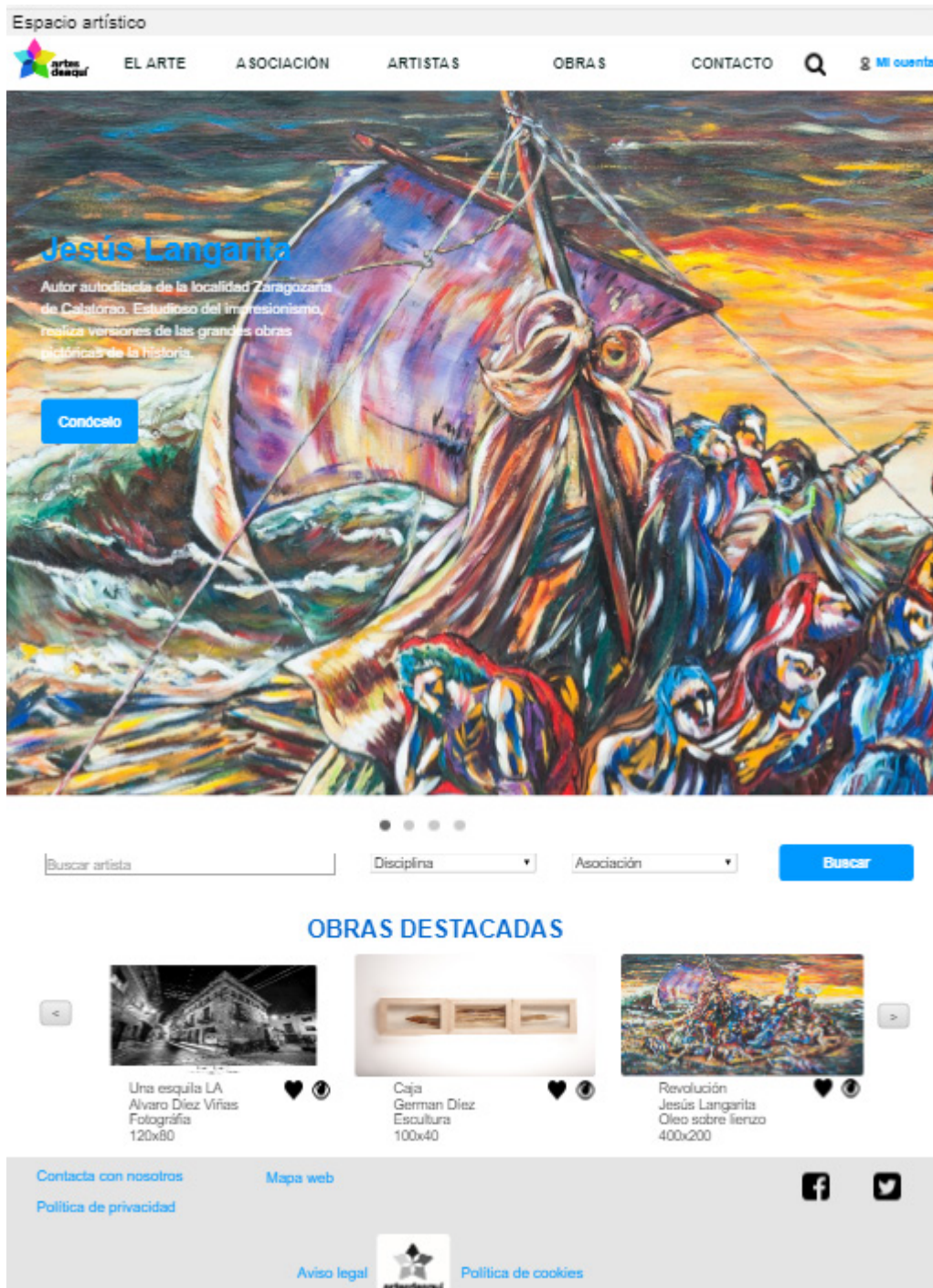
Archivo ppsx

Presentación académica del proyecto


Archivo mp4

Anexo B: Capturas de pantalla

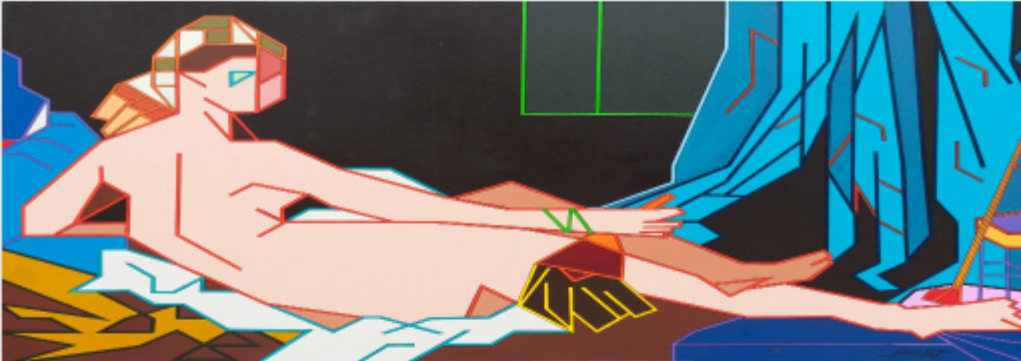
A continuación, se muestran las capturas de pantalla más significativas del proyecto. Han sido mostradas anteriormente en los prototipos de hi-fi pero se adjuntan a continuación en mayor tamaño para su mejor visualización.



Espacio artístico


EL ARTE
A SOCIOCIÓN
ARTISTAS
OBRAS
CONTACTO
🔍
👤 Mi cuenta

[Home](#) | [El arte](#)



El arte en la historia

Evolución del arte

¿Qué es el arte? ¿De qué forma accedemos al arte? ¿Cómo podemos publicar el arte?

Para dar contestación a todas estas cuestiones debemos comprender que el arte al igual que el ser humano ha ido evolucionando. La historia del arte es tan larga como la propia historia del hombre. Desde los primeros tiempos, los hombres prehistóricos decoraban las cuevas con escenas de caza y animales. Aprovechan los elementos que tenían a su alrededor, sangre de animales, carbón, plantas machacadas para plasmar sus inquietudes y representar lo que era importante para él. De igual forma, utilizando huesos, piedras y cuernos de animales tallaban en arcilla y piedra pequeñas estatuillas, figuras y elementos decorativos. Así hizo su aparición el arte rupestre y el mobiliario. Desde ese primer momento, los tipos de arte han ido evolucionando. En ocasiones era un cambio mínimo y en otros grandes saltos creativos que nos han dejado obras magníficas que contemplar. Existen una variada cantidad de disciplinas creativas: visuales, escénicas, musicales y literarias. Actualmente, las grandes ciudades recogen en museos, galerías y salas de exposiciones las obras de arte visual más representativas de la historia y a sus autores más importantes. Sin embargo, los pequeños artistas que todavía no son conocidos por el gran público pocas veces tienen la oportunidad de exponer en estos museos.

El arte se está transformando constantemente y avanza al mismo ritmo que lo hace la humanidad, cambia la industria, la economía, la sociedad y también la ciencia.

Hoy en día gracias a la tecnología podemos acceder a cualquier museo del mundo, ha cambiado la forma de llegar al arte y ha posibilitado disfrutar de pinturas, esculturas, fotografías indistintamente del lugar donde se reside. Además gracias a las redes sociales vivimos en una sociedad de personas interconectadas.

Internet y las redes sociales se han convertido en un escaparate perfecto para publicar las obras de cualquier artista indistintamente del lugar donde reside.

Tipos de arte:

Pintura, Escultura, Cerámica, Fotografía, Grabados

El arte tiene una especial relevancia en el desarrollo del ser humano y es una pieza fundamental para la cultura en una sociedad. Hay multitud de estudios científicos que abalan la práctica de las actividades artísticas como un medio para mejorar y sanar de enfermedades mentales o trastornos de la persona.

Es particularmente significativo, el caso de los niños que desde edad temprana realizan actividades artísticas posteriormente demuestran una sensibilidad especial que lo exteriorizan en su vida adulta.



Tanto ejercitar la práctica como la contemplación de alguna expresión artística, ya sea pintura, escultura, música, etc. ejerce un efecto de bienestar y satisfacción. Juega un papel importante en el desarrollo de la persona. Se consigue mejorar el comportamiento y sensibilidad, redundando en una mejor convivencia de la sociedad.


Por otro lado, el arte ha sido una herramienta de expresión y crítica utilizada por la sociedad, para en cada momento de la historia expresar los cambios que la humanidad demandaba. Cada corriente artística es el resultado de la evolución en la forma de vida y entorno del ser humano. También hay que tener en cuenta la gran importancia que ha alcanzado la tecnología. Ha brindado herramientas para la resolución de problemas y hacer la vida más fácil y mejor. Los individuos han introducido en su vida cotidiana los smartphone y tablet.

Se han reducido las barreras de comunicación y de distancia, el mundo está más globalizado. Cualquier información publicada en un lugar es accesible en pocos minutos en sitios lejanos.

[Contacta con nosotros](#)
[Política de privacidad](#)

[Mapa web](#)

[Aviso legal](#)

[Política de cookies](#)

Espacio artístico

 [EL ARTE](#) [ASOCIACIÓN](#) [ARTISTAS](#) [OBRAS](#) [CONTACTO](#)  [Mi cuenta](#)

[Home](#) | [Asociación](#)

Asociaciones destacadas



Asociación de fotografía
El ojo vago



Asociación amigos
del arte



Colectivo de artistas
de Valdejalón

Otras asociaciones



Centro de estudios almunienenses



Asociación ceramistas de Muel

[1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [Next](#)

[Contacta con nosotros](#) [Mapa web](#)  

[Política de privacidad](#)

[Aviso legal](#)  [Política de cookies](#)

Espacio artístico


[EL ARTE](#)
[ASOCIACIÓN](#)
[ARTISTAS](#)
[OBRAS](#)
[CONTACTO](#)

[Mi cuenta](#)

[Home](#) / [Asociación](#) / [Ficha asociación](#)



El ojo vago ♥

La asociación "El Ojo Vago" surge del deseo de varios aficionados a la fotografía de dar a conocer sus mejores obras, poner en común su pasión por este arte y compartir sus conocimientos y técnicas al respecto. Estos objetivos tomaron cuerpo en forma de revista digital de fotografía, donde cada uno de ellos encuentra un espacio para sus instantáneas. De manera que el trabajo que habían realizado en silencio y que muchas veces quedaba almacenado y olvidado en el disco duro de un ordenador veía la luz a través de internet. Se pusieron accesibles a cualquier usuario a través de la web www.elojovago.es.

El primer número nace en el invierno de 2010 de la mano de siete aficionados, de La Almunia, Calatorao y Épila, en el cual se dan a conocer con una serie libre. Después del éxito inicial hay muchos más fotógrafos interesados en formar parte de este proyecto y se amplían sus miembros a personas de Calatayud, Zaragoza e incluso de otras comunidades autónomas. El Ojo Vago se constituye como asociación el 13 de septiembre de 2011 y se inscribe en el correspondiente registro de la Diputación General de Aragón como asociación sin ánimo de lucro.

Objetivos

- Celebrar exposiciones con el material de los autores.
- Crear talleres, cursos, seminarios de fotografía.
- Organizar actividades culturales que fomenten el conocimiento de la fotografía.
- Y por supuesto, seguir sacando ediciones digitales de la revista "El Ojo Vago".

Contacta: [✉](#) [f](#) [t](#)

Miembros



Álvaro Diez Viñas



Pedro Vicente Barberán

1 2 3 4 5 ▶ [Next](#)

[Contacta con nosotros](#)
[Mapa web](#)




[Política de privacidad](#)



[Aviso legal](#)
[Política de cookies](#)

Nuevos artistas



Fernando Casao ♥

Escultor

Autor amante de la escultura. Estudió Bellas artes y tiene su propia academia de arte, donde imparte clases a todo tipo de público.



Álvaro Díez ♥

Fotógrafo

Autodidacta, especializado en fotografía nocturna y paisajes urbanos.



Germán Díez ♥

Artista multidisciplinar

Trabaja diferentes tipos de técnicas, pintura, escultura, cerámica. Utiliza materiales encontrados en la naturaleza.

Buscar artista

Disciplina

Buscar

Otros artistas



Antonio Escusol



Jesús Langarita

[1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [Next](#)

[Contacta con nosotros](#)

[Mapa web](#)

[Política de privacidad](#)



[Aviso legal](#)



[Política de cookies](#)

Espacio artístico


EL ARTE
A SOCIOCIÓN
ARTISTAS
OBRA S
CONTACTO
🔍
👤 Mi cuenta

| Home | Artistas | Ficha artista



Fernando Casao Carabantes

Autor multidisciplinar, amante de la escultura. Imparte clases de pintura y escultura a grupos reducidos de alumnos.

Formación:
 Módulo de Grado Superior en ilustración. Escuela de Artes Zaragoza (1998 / 2001).
 Licenciatura de Bellas Artes. U.C.L.M. (Cuenca). (2009 / 2014)
 Beca Bilateral. Instituto Superior de Arte, La Habana, Cuba. Curso 2012 – 2013.

Exposiciones

Exposiciones colectivas Universidad de Cuenca. 2009-2013
 Exposición colectiva. Instalación "Ciudad dormida". Centro de desarrollo de las artes visuales. Plaza Vieja, La Habana, Cuba. Junio 2013.
 Instalación "Prisión de la memoria". Plaza del Jardín, La Almunia (Zaragoza). Mayo 2014.
 Escultura de bronce, "La semana próxima". Palacio de San Juan, La Almunia (Zaragoza). Enero 2015.
 Exposición en Galería de Arte Espacioocupado "Un menú del día a día". La Almunia. Abril 2016.

Contacta: [✉](#) [f](#) [t](#)

Obras



Raspa
 Fernando Casao Carabantes
 Piedra
 100x20



Carne
 Fernando Casao Carabantes
 Barro
 500x30

1 2 3 4 5 ▶ Next

[Contacta con nosotros](#)
[Mapa web](#)
[f](#)
[t](#)

[Política de privacidad](#)
[Aviso legal](#)

[Política de cookies](#)

Espacio artístico



[EL ARTE](#)

[ASOCIACIÓN](#)

[ARTISTAS](#)

[OBRAS](#)

[CONTACTO](#)




[Mi cuenta](#)


[Home](#) | [Obras](#)

Obras destacadas




Una esquina LA 
Alvaro Díez Viñas
Fotografía
120x80



Caja 
Germán Díez
Escultura
100x40



Revolución 
Jesús Langarita
Oleo sobre lienzo
400x200

Disciplina

Artista

Tamaño

Técnica

[Buscar](#)

Otras obras



Cabezudos
Alvaro Díez Viñas
Fotografía
120x80



Raspa
Fernando Casao
Piedra
50x30

[1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [Next](#)

[Contacta con nosotros](#)

[Mapa web](#)

[Política de privacidad](#)




[Aviso legal](#)






[Política de cookies](#)

Espacio artístico


EL ARTE
A SOCIOCIÓN
ARTISTAS
OBRA S
CONTACTO

🔍
👤 Mi cuenta

[Home](#) | [Obras](#) | [Hoja obra](#)

Cucurucho
 Fernando Casao Carabantes
 Barro y hierro
 50x20

Fernando Casao Carabantes


Autor multidisciplinar, amante de la escultura. Imparte clases de pintura y escultura a grupos reducidos de alumnos.
 Formación:
 Módulo de Grado Superior en ilustración. Escuela de Artes Zaragoza (1998 / 2001).
 Licenciatura de Bellas Artes. U.C.L.M. (Cuenca). (2009 / 2014)
 Beca Bilateral. Instituto Superior de Arte, La Habana, Cuba. Curso 2012 – 2013.

Contacta: [✉](#) [f](#) [t](#)


[Más sobre el artista >](#)

Haz una oferta

Otras obras del artista



Carne
 Fernando Casao Carabantes
 Barro
 500x30



Raspa
 Fernando Casao
 Piedra
 50x30

1 2 3 4 5 ▶ [Next](#)



[Contacta con nosotros](#)


[Política de privacidad](#)

[Mapa web](#)




[Aviso legal](#)

[Política de cookies](#)



Espacio artístico

 EL ARTE ASOCIACIÓN ARTISTAS OBRAS CONTACTO   [Mi cuenta](#)

[Home](#) | [Contacto](#)

Artesdeaqui

CONTACTAR

Rellena el formulario y te contestaremos lo antes posible:



NOMBRE*

EMAIL*


ASUNTO

MENSAJE

* Estos campos son obligatorios

[Contacta con nosotros](#) [Mapa web](#)  

[Política de privacidad](#)

[Aviso legal](#)  [Política de cookies](#)

Anexo C: Currículum Vitae

Natividad García Lacárcel

Zaragoza, 28 de Agosto de 1979

Diplomada en Ingeniería Técnica Informática en la Universidad de Zaragoza.

Mi carrera profesional comenzó en 2003 como becaria. Después como profesora de cursos de informática a personas mayores. Posteriormente, desde 2007 hasta la actualidad dando soporte a redes, sistemas operativos y usuarios.

Extra laboralmente me interesa el arte, practico la pintura y he realizado cursos de escultura y modelaje. En diversas ocasiones, lo he unido a mi afición por el Photoshop e Illustrator, así como el diseño web.

Estas inquietudes me llevaron a la elección del Master en Aplicaciones Multimedia para realizar un cambio de funciones en mi vida laboral.