

# UCUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño

Diseño de una Plataforma Web para Difundir el Trabajo de Artistas  
Emergentes de la Ciudad de Cuenca, Ecuador

Trabajo de titulación previo a la  
obtención del título de Diseñador  
Gráfico

Autor:

Christian Eduardo Morocho Tacuri

CI: 0105541635

Correo electrónico: cristianmor23@gmail.com

Tutor:

Dis. Santiago Andrés Escobar Cobos Mgst.

CI: 0104765870

**Cuenca, Ecuador**

08-agosto-2022

## RESUMEN

El objeto principal de la siguiente investigación consiste en diseñar una plataforma Web para promocionar el trabajo de artistas emergentes de la ciudad de Cuenca en miras de la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como la utilización de nuevos materiales para la creación artística y la producción en la esfera del diseño. La metodología aplicada consistió en el estudio, diseño y maquetación de la arquitectura de la información en base al usuario según J. J Garret, lo que permitió identificar los retos propios del diseño de páginas web basadas en usuarios que se expresan en el marco del fenómeno del arte emergente. Para dicho efecto se planteó una plataforma web basada en Red Social tras el estudio de las necesidades de usuarios potenciales, cuyo proceso de construcción se explora a través de este documento. Entre otras conclusiones, este estudio demostró como el correcto uso de elementos esenciales del diseño como: el color, la forma y la tipografía permite generar un sitio simple, entendible y con gran potencial desde el diseño en base al usuario.

**Palabras clave:** Arte emergente. Artistas emergentes. Diseño Web. Experiencia de Usuario. Diseño de Interfaz. Cuenca.

## ABSTRACT

The main objective of the following research is to design a Web platform to promote the work of emerging artists from the city of Cuenca in order to incorporate new information and communication technologies, as well as the use of new materials for artistic creation and production in the field of design. The methodology applied consisted in the study, design and layout of the information architecture based on the user according to J. J Garret, which allowed to identify the challenges of the design of web pages based on users who express themselves within the framework of the emerging art phenomenon. To this effect, a web platform based on Social Network was proposed after the study of the needs of potential users, whose construction process is explored through this document. Among other conclusions, this study showed how the correct use of essential design elements such as: color, form and typography allow to generate a simple, understandable site with great potential from the user-based design.

**Keywords:** Emerging Art. Emerging Artists. Web Design. User Experience. Interface Design. Cuenca.

## ÍNDICE

RESUMEN.....	2
ÍNDICE .....	4
ÍNDICE DE TABLAS .....	5
ÍNDICE DE FIGURAS.....	5
CLÁUSULAS.....	8
DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO.....	10
INTRODUCCIÓN.....	11
Capítulo I: Diagnóstico .....	13
1.1 Arte Emergente.....	13
1.1. Arte Emergente en Cuenca.....	14
1.2. Diseño Web .....	15
1.2.1. Experiencia de Usuario .....	16
Capítulo II. Conceptualización y planeación .....	24
2.1 Estrategia.....	24
2.1.1 Usuarios Meta .....	25
2.1.2. Sondeo.....	25
2.1.3. Análisis de homólogos .....	27
2.2. Modelado de Usuario .....	37
2.3. Alcance.....	39
2.3.1. Requerimientos y Alcances del Sitio.....	39
2.3.2. Contenidos.....	41

# UCUENCA

2.4. Estructura .....	44
2.4.1. Categorización de contenido .....	44
2.4.2. Jerarquización de contenido .....	45
2.4.3. Mapa del sitio .....	47
2.5. Esqueleto .....	47
2.5.1. Wireframes .....	48
Capítulo III: Diseño de la Interfaz.....	53
1.1. Superficie.....	53
1.1.1. Logotipo .....	53
1.1.2. Prototipo .....	55
1.1.3 Iconos .....	58
1.2. Diseño Responsivo .....	66
1.3. Pruebas de uso .....	67
Conclusiones .....	72
Referencias .....	75

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Interfaz principal y secundaria.....	39
---	----

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dominio de guion.....	12
Figura 2. Interfaz Mosaic.....	13
Figura 3. Elementos de la experiencia del usuario.....	16
Figura 4. Experiencia del usuario principios y métodos.....	17

# UCUENCA

Figura 5. Collagecrafting website uso de animaciones.....	19
Figura 6. Collagecrafting website uso de animaciones.....	19
Figura 7. Franshals museum website uso de parallax.....	20
Figura 8. Registro entrevista .....	23
Figura 9. Bandcamp página de inicio.....	25
Figura 10. Bandcamp página de inicio.....	26
Figura 11. Bandcamp página de inicio.....	27
Figura 12. Bandcamp radio Bandcamp.....	28
Figura 13. Instagram.com pantalla principal.....	30
Figura 14. Instagram.com página de inicio.....	31
Figura 15. Instagram.com perfil.....	32
Figura 16. Instagram.com visualización de historias en la web.....	33
Figura 17. Unsplash.com artista.....	35
Figura 18. Unsplash.com artista adaptado a people.....	36
Figura 19. Estructura del mapa del sitio.....	46
Figura 20. Retícula.....	48
Figura 21. Menú principal.....	49
Figura 22. Lanzamientos y noticias.....	50
Figura 23. Perfil.....	50
Figura 24. Notificaciones y mensajería.....	51
Figura 25. Tienda.....	51
Figura 26. Subir archivo.....	52
Figura 27. Logotipo.....	54
Figura 28. Versión reducida.....	55
Figura 29. Cromática.....	56
Figura 30. Tipografía.....	57
Figura 31. Iconos.....	58
Figura 32. Malla o retícula.....	59
Figura 33. Micro interacción.....	59
Figura 34. Pantallas de registro.....	60
Figura 35. Pantalla principal.....	61

# UCUENCA

Figura 36. Perfil.....	62
Figura 37. Tienda.....	62
Figura 38. Notificaciones .....	63
Figura 39. Mensajería.....	63
Figura 40. Subir Archivos.....	64
Figura 41. Lanzamiento de noticias.....	64
Figura 42. Proyectos.....	65
Figura 43. Perfil responsive Móvil.....	66
Figura 44. Perfil responsive Tableta .....	67
Figura 45. Grupo uno.....	68
Figura 46. Mao Reyes.....	68
Figura 47. Juan José Loja.....	69
Figura 48. Cristina Merchán.....	70
Figura 49. Adobe XD.....	70

## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Christian Eduardo Morocho Tacuri en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño de una Plataforma Web para Difundir el Trabajo de Artistas Emergentes de la Ciudad de Cuenca, Ecuador", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 08 de agosto de 2022



Christian Eduardo Morocho Tacuri

0105541635



## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Christian Eduardo Morocho Tacuri autor del trabajo de titulación “Diseño de una Plataforma Web para Difundir el Trabajo de Artistas Emergentes de la Ciudad de Cuenca, Ecuador” certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 08 de agosto de 2022



---

Christian Eduardo Morocho Tacuri

0105541635

## DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

A mi mami, por siempre apoyarme en cada paso y decisión que he tomado en mi vida.

Gracias por enseñarme a que cuando haces cosas con el corazón siempre da sus frutos. Todo lo que soy es por vos.

Al Quiquito, por enseñarme muchos valores que hasta hoy los tengo presente, por el cariño incondicional. Me hubiese gustado que estes un tiempo más con nosotros.

A mi familia de sangre, Nachi, Mateo, Germania, Diego, Abuela Teresa que a pesar de no vernos muy seguido han sido un apoyo muy importante. A Jacqui por ayudarme en todo el proceso del proyecto de titulación.

A mi familia de corazón, Camilita, Cho, Pao, Cayo, Julito, Papi, Tía Y Abuela Graciela gracias por estar en cada paso que he dado en mi vida, tanto en lo profesional como lo personal, gracias totales.

A mis amigos de la U, Chum, Antonio, Gordo, Balti, Guido, Patito, Pocholo gracias por hacer que la U valiera la pena, vivimos tantas cosas que las llevaré en mi mente y corazón por siempre. Y a mis otros amigos, Pavito, Chicho, Adri, Emilia, Sofia, Chispiola gracias por apoyarme, aunque no se hayan dado cuenta, en los momentos que más he necesitado. Gracias por apoyar siempre mi trabajo, hacen que valga la pena.

A mis profes, los buenos y malos, gracias por todas las enseñanzas, consejos y críticas. Me han llevado a donde estoy hoy y son la base de a donde llegaré.

A mi tutor, por la paciencia y el apoyo para poder concluir con mi proyecto de titulación. Dedico este proyecto a todos mis amigos y colegas artistas que con su trabajo hacen que esta vida se llene de colores, siempre creando cosas increíbles. Espero todos llegemos muy lejos y podamos construir una comunidad gigante de artistas en la ciudad y el país.

## INTRODUCCIÓN

Desde siempre Cuenca ha sido reconocida como una de las ciudades más importantes en el Ecuador, debido a su gran crecimiento social, cultural, económico. Así, en 1999 fue declarada como Patrimonio Cultural de la humanidad, siendo la cuna de grandes artistas a lo largo de la historia y considerándose un epicentro en el arte actual, para las nuevas generaciones.

Es así como todos los días muchos jóvenes se adentran en el mundo artístico, creando ideas y exponiendo su trabajo al público, pero la falta de preocupación por estos temas, por parte de las autoridades y la ciudadanía en general a opacado de cierta manera a todos aquellos artistas emergentes quienes no cuentan con un espacio para la difusión de su arte.

Es así que, desde su creación, las páginas web han sido un medio por el cual tanto empresas como personas particulares han podido exponer su trabajo en distintas áreas del arte, siendo motores para la expansión de sus creaciones a nivel nacional como internacional. Esto debido a la generación de interfaces llamativos, funcionales y que permitan una mejor fluidez dentro de una plataforma.

De esta forma el proyecto se centrará en diseñar una plataforma web, con un interfaz funcional, generando una marca y línea gráfica, con el objetivo de difundir el trabajo de los artistas emergentes de la ciudad, beneficiándolos tanto a ellos como a los usuarios.

La información y los contenidos del sitio Web se desarrollarán mediante una investigación sobre los distintos artistas del medio para tener una base de datos en donde se pueda, acorde al diseño del interfaz, generar una experiencia de usuario adecuada a partir del contenido creado.

# UCUENCA

La metodología utilizada será la arquitectura de la información basada en el usuario de Jesse Jame Garret en donde se establece una forma para estructurar la información, siempre pensando en el usuario, aquí se describe una serie de procesos para llegar al objetivo en donde lo más importante es la funcionabilidad para el usuario como la correcta arquitectura de la información. Para su elección se realizó un cuadro metodológico en donde mediante un proceso de análisis desde objeto de estudio, así como el corpus de análisis se determinó que esta metodología es la más adecuada para el desarrollo del proyecto. (anexo 1)

## Capítulo I: Diagnóstico

A modo de introducción, el Capítulo I: Diagnóstico, aborda el fundamento teórico-conceptual de la presente investigación titulada Diseño de una Plataforma Web para Difundir el Trabajo de Artistas Emergentes de la Ciudad de Cuenca, Ecuador. Usando como arranque la categoría Arte Emergente contextualizada en la ciudad de Cuenca, se exploró la práctica del diseño web con característico enfoque a la experiencia de usuario que cruza el diseño y los parámetros de interacción de los espacios digitales, como es el caso de las plataformas web.

### 1.1 Arte Emergente

En principio, se precisa una aproximación al término Arte para conocer el vínculo entre el diseño –en su dimensión clásica- y la construcción de las plataformas digitales.

Tatarkiewicz (2000) como se citó en Sanginés (2020). El filósofo polaco así lo establece:

“El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones y, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos” (p.1).

De esta forma se puede hacer una idea de lo que comprende el arte, pero entonces, ¿qué es el arte emergente? Según Salas (2017) artista invitada en la sección *¿Qué es una artista emergente?* del canal Grupo Fórmula dirigido por Antonio García Villarán presentó una serie de propuestas innovadoras que vinculan al artista y a sus metas en cualquier manifestación artística a la que se dedique. Siendo capaz de hacer carrera, define desde la experiencia como aquel artista que llega a un espacio extranjero con su trabajo, se enfrenta al reto de sobrellevar –más allá de los fines comerciales- las pretensiones culturales.

# UCUENCA

También denominado *Emerging Artist* en la cultura estadounidense, define a todos aquellos artistas que están comenzando –dícese del inicio de su carrera artística-, desde el anonimato, lo que deviene en la ausencia de un vínculo entre su labor y la comercialización y/o exhibición de su trabajo.

## ***1.1. Arte Emergente en Cuenca***

Hablar de arte emergente en Cuenca es basarnos en dos aristas muy importantes, el arte independiente y el arte público. Según Machado (2021) desde el 2010 los artistas independientes han buscado la forma de mantener sus proyectos y sus discursos artísticos, así como visibilizar su trabajo de manera masiva a nivel nacional e internacional debido a que son parte de una generación nativa de internet, siendo las redes sociales un impulso para esa exposición y difusión.

Ser un artista emergente en Cuenca representa un gran compromiso hacia sí mismo. Iniciar en el mundo artístico confiere una búsqueda de respuestas y cuestionamientos, es decir, que su obra o discurso artístico se vuelve el mecanismo para hallar soluciones a dichas interrogantes. Curiosidad y disidencia, son características importantes en artistas que están emergiendo, pues no tienen ninguna atadura a la sociedad; no deben dar cuenta a ninguna institución, agrupación o sindicato. Estos se defienden como sujetos sociales, pero desde una perspectiva individual, haciendo así que su obra o discurso se vuelva más enriquecedor.

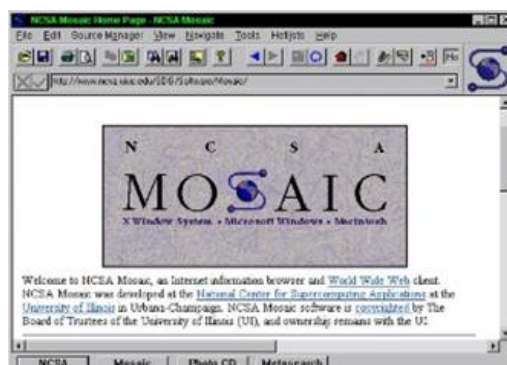
# UCUENCA

De esta forma se entiende que estos artistas tienen discursos artísticos nuevos y obras significativamente experimentales, debido a su reciente iniciación en el movimiento artístico Cuencano; siempre tratando de innovar y avanzar en su carrera, pues, ser emergente, es el inicio en donde el objetivo es profesionalizar y valorizar el trabajo de los artistas debido a su gran importancia dentro de la sociedad.



*Figura 1.* Jaramillo, A. (2020) *Dominio de guion* [Fotografía]. Colección privada.

## 1.2. Diseño Web



*Figura 2.* Pastor, J. (2018). *Cuando Mosaic dominaba el mundo (de los navegadores)* [Fotografía]. Xataka. <https://www.xataka.com/historia-tecnologica/cuando-mosaic-dominaba-el-mundo-de-los-navegadores>

# UCUENCA

El diseño web ha evolucionado hasta llegar a ser una actividad que consiste en: planificar, diseñar, mantener y crear páginas web, ofreciendo una experiencia adecuada para los usuarios dentro de dicha plataforma.

Tener una página web se ha vuelto una obligación para las marcas, en donde puedan compartir su mensaje, compromiso, información y contacto para los consumidores, es por eso que un diseño web es indispensable para poder posicionarse y conseguir un mejor alcance y visibilidad.

## **1.2.1. Experiencia de Usuario**

**1.2.1.1. Usabilidad.** Dentro de lo que confiere al diseño web, la usabilidad es la forma en la que un sitio fue diseñado para una audiencia determinada, así como para el propósito específico bajo el que fue diseñado en pocas palabras, su facilidad de uso. Dentro de la usabilidad hay varias pautas que la define Hassan (2002) y como se citó en Sánchez (2011) quien lo establece de la siguiente manera: “Facilidad de uso durante las primeras interacciones con la plataforma. La eficacia para realizar tareas en poco tiempo. La facilidad de recordar el uso de la plataforma al usarla tras algún tiempo. Qué tan agradable es utilizar el sitio” (p.9-10).

**1.2.1.2. Accesibilidad.** Este apartado refiere a la facilidad que tienen usuarios específicos para poder acceder y usar una plataforma web. Según Hassan (2015) como se citó en el estudio de Patricio (2019) quien manifiesta que;

La accesibilidad es un atributo que se refiere a la posibilidad de que pueda ser usado sin problemas por el mayor número de personas posibles, independientemente de las limitaciones propias del individuo o de las derivadas del contexto de uso. (p.16-17)



De este modo hay que tomar en cuenta aspectos de organización, en cuanto a cómo se presenta la información, la forma en la que va a ser comprendida, usada y manejada, dentro de la interfaz gráfica. Diseñar productos accesibles no siempre significa que es para todos, ya que dichos productos están pensados para usuarios específicos, por tanto, se debe asumir la amplia diversidad de usuarios que existe y presentar propuestas con mecanismos que permitan adaptarse a diferentes grupos de usuarios que se tenga.

Un producto accesible debe ser:

- **Perceptible:** la información y los componentes de la interfaz de usuario deben ser mostrados a los usuarios de forma que puedan percibirlos.
- **Operable:** Los componentes de la interfaz de usuario deben ser manejables.
- **Comprensible:** La información y las diferentes opciones deben ser comprensibles.

**1.2.1.3. Arquitectura de la Información.** Dentro del área del diseño web, la arquitectura de la información se refiere a: “(...) permite al usuario encontrar la información que necesita; facilita la navegación y comprensión del producto (sitio web) y motiva al usuario a explorar los contenidos y funcionalidades” Hassan (2015), como se citó en (Patricio, 2019, p.13).

La arquitectura de la información es aquella estructura que tiene una interfaz, dicese de la columna vertebral de una web ya que desde aquí es donde cada aspecto de la plataforma se va a definir; como se puede observar la figura 3 en donde se puede apreciar los pasos establecidos por Garret (2011) que permiten un mejor flujo dentro de la web, así como ver como el usuario interactúa, navega y entiende la web.

# UCUENCA

La arquitectura de información puede definirse de la siguiente forma:

- Como atributo de un diseño: Emplear de manera correcta la arquitectura de la información es que, el usuario pueda encontrar la información que necesita; mejorar su manera de navegar y comprender el producto, lo que permita que el usuario se sienta bien dentro de este espacio virtual y que lo motive a explorar más contenido y funcionalidades dentro de la web.
- Como actividad profesional: Organizar, describir, etiquetar y estructurar la información de un producto.
- Como objeto: Refiere a documentos en los cuales se especifica la organización y comportamiento que va a tener la web.
- Como disciplina: La arquitectura de información comprende todos aquellos conocimientos de como las personas buscan o recuperan información cuando se encuentran en medios digitales, así como las diversas metodologías como principios teóricos de diseño que sean capaces de satisfacer una necesidad a partir de una correcta aplicación de las mismas.

La arquitectura de información no actúa sola ya que debido a su variada metodología hace necesario el conocimiento proveniente de otras disciplinas, como la Psicología, Documentación, Informática, Comunicación, Sociología entre otras.

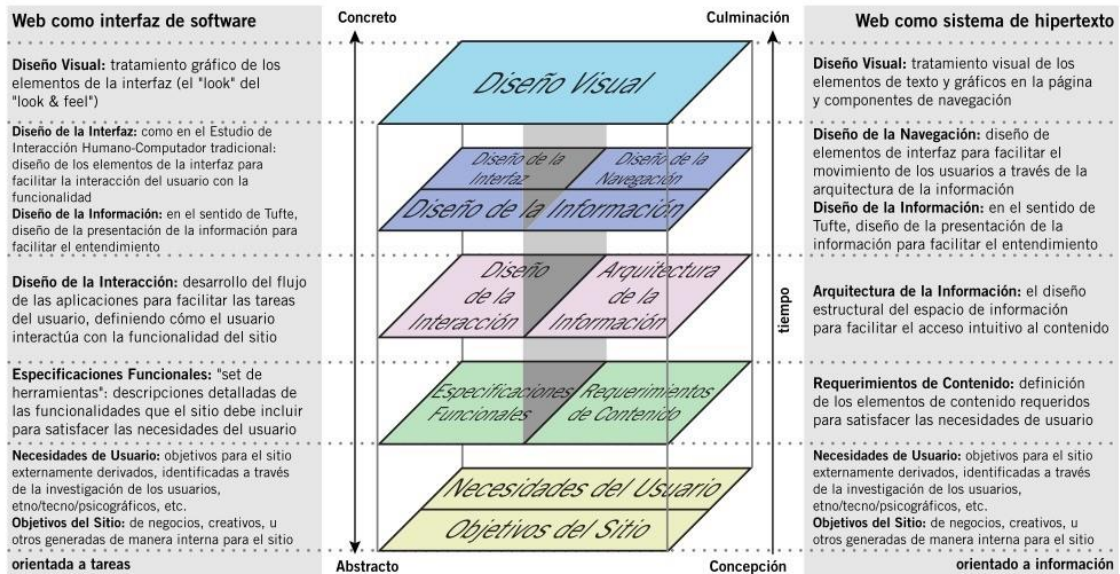
## Los Elementos de la Experiencia de Usuario

Jesse James Garrett  
jig@jig.net

30 Marzo 2000

**Una dualidad básica:** La web fue originalmente concebida como un espacio de información hipertextual; pero el desarrollo de tecnologías cada vez más sofisticadas tanto en el despliegue como la administración han nutrido su uso como interfaz remota de software. Esta naturaleza dual ha guiado a mucha confusión, ya que los practicantes del desarrollo de experiencia de usuario han intentado adaptar su terminología a casos más allá del alcance de su aplicación original. El objetivo de este documento es definir algunos de estos términos dentro de su contexto apropiado, aclarar las relaciones subyacentes entre estos varios elementos.

Traducción  
al Castellano  
por Javier Velasco



**La imagen no está completa:** El modelo delineado aquí no incluye consideraciones secundarias (como aquellas que surgen durante el desarrollo técnico y de contenido) que pueden influir en las decisiones durante el desarrollo de la experiencia de usuario. Además, este modelo no describe un modelo del proceso de desarrollo, ni define roles dentro del equipo de desarrollo de la experiencia de usuario. Lo que busca definir son las consideraciones clave que forman el desarrollo de la experiencia de usuario en el Web actualmente.

© 2000-01 Jesse James Garrett

<http://www.jig.net/ia/>

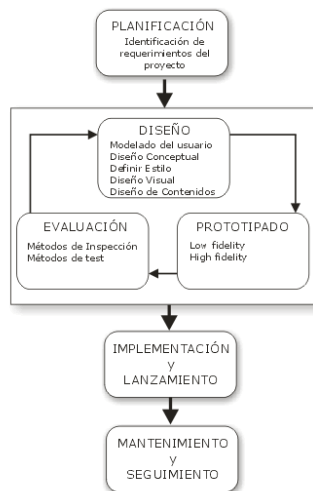
**Figura 3.** James, J. (2000). *Los Elementos de la Experiencia de Usuario* [Fotografía]. La web del Programador. <https://www.lawebdelprogramador.com/pdf/2228-Los-Elementos-de-la-Experiencia-de-Usuario.html>

**1.2.1.4. Diseño Centrado en el Usuario.** Es una metodología que surge a partir de la publicación del libro *User Centered System Design; New Perspectives on Human-Computer Interaction*<sup>1</sup> de Norman y Draper (1986), centrada en desarrollar un producto final derivado de las necesidades, objetivos y características del cliente o usuario. Hassan (2015) como se citó en la investigación de Patricio (2019) quien expresa que; “El Diseño Centrado en el Usuario o DCU<sup>2</sup> hace referencia a una visión o filosofía del diseño en la que el proceso está conducido por información acerca de la audiencia objetiva del producto” (p.15).

<sup>1</sup> [Título en español]

<sup>2</sup> UCD, User-Centered Design en inglés.

La principal diferencia del DCU frente a otros enfoques es que su proceso no es secuencial o lineal, sino que presenta ciclos en los que iterativamente se prueba el diseño y se optimiza hasta alcanzar el nivel de calidad requerido.



**Figura 4.** Catedra Ocampo. (2015). *Diseño Web centrado en el usuario* [Fotografía]. Universidad de Buenos Aires. <http://catedraocampo.com.ar/disenio-web-centrado-en-el-usuario/>

**1.2.1.5. Interacción.** Al diseñar un interfaz de usuario, una instancia fundamental es la de modelar, delimitar y conducir las interacciones que va a tener el usuario; de esta forma, se determina que opciones tiene el usuario durante su estadía dentro de la web y de qué forma responderá hacia este producto en cada una de sus acciones.

Un concepto clave en la experiencia de usuario es la interacción, que muchas veces se lo conoce como diálogo, una concepción que no es muy aceptada debido que el diálogo representa una interacción más entre persona a persona, que de producto a persona. Según Norman (2007) se puede hablar de dos monólogos, en los que a veces el sistema debe obedecer las órdenes del programador, y en otras ocasiones el programador debe obedecer las suyas. A diferencia de en el diálogo entre personas, en este intercambio de monólogos no hay

# UCUENCA

opción de obtener explicaciones sobre el porqué de las órdenes del otro (argumentos, razones o intenciones).

**1.2.1.6. Interfaz de Usuario.** Es aquel contenido gráfico dentro de una plataforma web que permite visualizar de manera correcta la información, haciendo uso de diversos procesos de diseño. Actualmente se denomina este concepto bajo el término de *User Interface* (UI) y es toda una rama del diseño web. La interfaz de usuario hace referencia al “espacio y punto de encuentro entre usuario y producto” Hassan (2015) como se citó en (Patricio, 2019, p.6).

La mayoría de programas tienen un interfaz web desde los más simple a los más complejos, estos permiten visualizar la información de manera entendible para el usuario permitiéndole navegar de manera correcta dentro de la web empleando diversos comandos.

Al igual que los teléfonos inteligentes, existen interfaces visuales más complejas e intuitivas diseñadas para minimizar la curva de aprendizaje. Además, la interfaz de un sitio web a menudo está diseñada para que cualquier visitante pueda utilizarla sin conocimientos previos específicos.

Se refiere a todos los gráficos, información y herramientas que se muestran en la pantalla al abrir una página web. Aunque estos elementos funcionan de manera muy similar a otros programas de computadora, deben ser más intuitivos y fáciles de usar, porque sería muy poco práctico si los usuarios de Internet tuvieran que dedicar tiempo a aprender a manejar los comandos de cada sitio web que visitan. Por tanto, en el diseño web es muy importante crear una interfaz de usuario que facilite al máximo la transferencia de información, la navegabilidad y la interacción.

**1.2.1.7. Animaciones y Parallax.** Muchos sitios web aplican animaciones en el entorno para lograr un resultado muy interactivo. Las animaciones con *Scroll* se activan al

# UCUENCA

navegar por la página usando el Scroll, y dan lugar a pequeñas animaciones, ya sea en títulos, iconos o imágenes en la página.



**Figura 5.** Collagecrafting website. (2021). *Uso de Animaciones* [Fotografía]. Collagestudio.  
<https://collagecrafting.com/en>



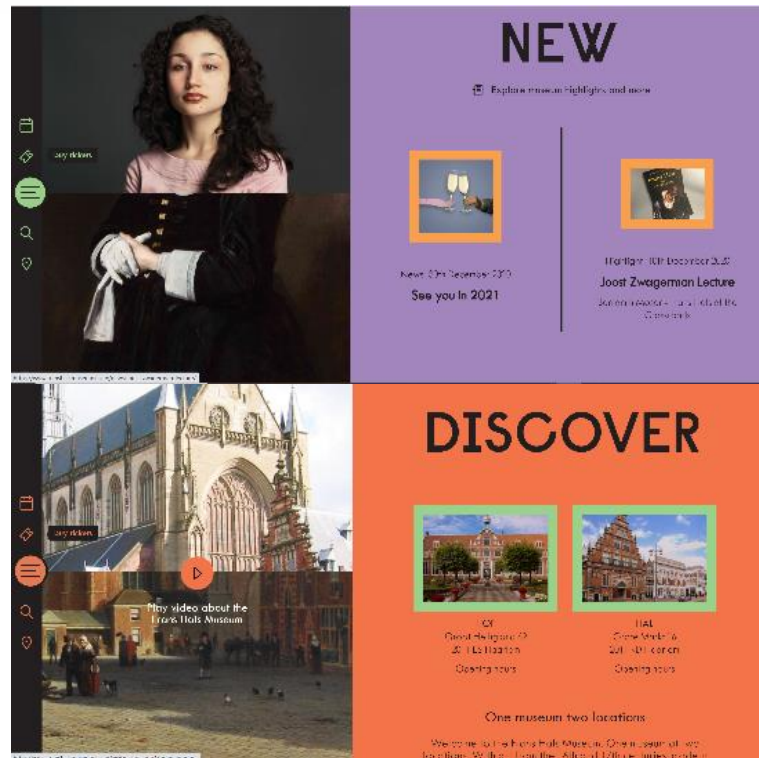
**Figura 6.** Collagecrafting website. (2021). *Uso de Animaciones* [Fotografía]. Collagestudio.  
<https://collagecrafting.com/en>

Por otro lado, el *Parallax*<sup>3</sup> trabaja con animaciones en los fondos y otros elementos mediante movimientos, transparencias, entre otros. También funciona con el movimiento del Scroll y da a la página la sensación de movimiento y fluidez al hacer que fondos y otros elementos se mueven a diferentes tiempos.

---

<sup>3</sup> Ilusión de profundidad espacial dentro de la web.

# UCUENCA



**Figura 7.** Museum, F. (2021). *New y Discover* [Fotografía]. Franshalsmuseum. <https://www.franshalsmuseum.nl/nl/>



## Capítulo II. Conceptualización y planeación

Este capítulo comprende aspectos esenciales de la metodología de J. J. Garret, sobre la experiencia de usuario, particularmente cuatro de los cinco planos planteados por el autor. En el plano Búsqueda, se identifica los usuarios meta, así como las necesidades y objetivos tanto para el sitio, usuarios primarios y secundarios, que se verá de manera más detenida a lo largo de este capítulo. En este campo también es importante realizar un análisis de homólogos para conceptualizar de mejor manera el sitio; de esta forma se plantea una estrategia para los siguientes puntos. (Garret, 2011)

En el plano Alcance En este apartado se busca definir la funcionalidad del sitio web, es decir que es lo que va a hacer y lo que no, a partir de una serie de elementos y herramientas que permitan satisfacer las necesidades de los usuarios, así como los requerimientos de la web.

Posteriormente, el plano de Estructura es donde se diseña la arquitectura de información y el diseño de interacción, manteniendo el orden por categorías y jerarquizando los contenidos previamente obtenidos.

Por último, el plano Esqueleto muestra la realización de los *Wireframes* del sitio, que son la mejor forma de organizar el contenido del sitio, definir retículas y plantillas gráficas que sirven para entender cómo va a verse el sitio.

### 2.1 Estrategia

El primer plano es la base del proyecto en donde se realiza la estrategia que guían a los demás puntos de la metodología, de esta forma es necesario emplear herramientas que permitan determinar, usuarios meta, sus necesidades y objetivos del sitio.



# UCUENCA

## *2.1.1 Usuarios Meta*

El sitio está dirigido a artistas emergentes de la ciudad de Cuenca, Ecuador, quienes serán los usuarios primarios. Se brindará el apoyo y las herramientas necesarias para poder promocionar su trabajo a través de la web, en donde puedan exponer su trabajo o servicio a posibles consumidores o simplemente dar a conocer su trabajo.

Esta para un público entre los 18 a 25 años, entre hombres y mujeres, regularmente estudiantes, quienes están dando sus primeros pasos en el mundo artístico, con un gran potencial para el futuro.

Por otro lado, están los usuarios secundarios quienes serán los que consumen el contenido que tendrá la web, estos serán personas interesadas en el contenido informativo o de entretenimiento relacionado al arte. Que busquen conocer o comprar nuevas formas manifestaciones artísticas dentro de la ciudad de Cuenca, Ecuador.

## *2.1.2. Sondeo*

Se escogió a 3 artistas emergentes de la ciudad de Cuenca:

-Kevin Van Haesendonck - Fotógrafo

- Camilo Flores - Artista Visual

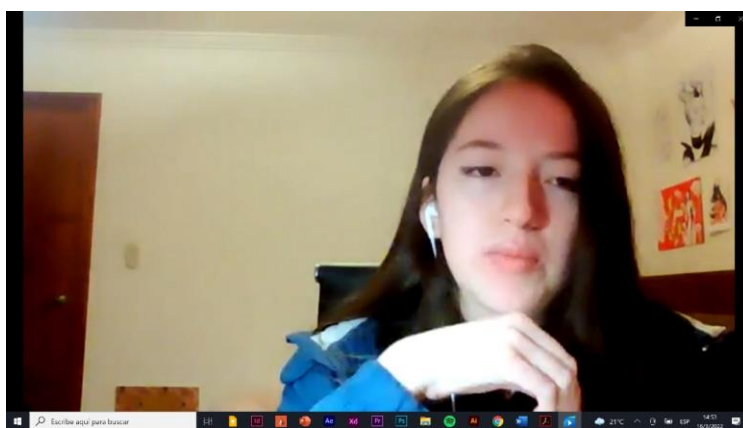
- Samantha Romero - Estudiante de Diseño Gráfico

Realizamos una entrevista no estructurada en profundidad, cada uno de ellos expuso su forma de pensar acorde a las necesidades de los artistas dentro de la ciudad y siempre apuntando a un plano digital, dado esto, se pudo rescatar la importancia que tiene los medios digitales para la promoción de artistas, sobre todo en el campo emergente, haciendo hincapié

# UCUENCA

en redes sociales, sobre todo el interfaz que tiene *Instagram*<sup>4</sup> para compartir proyectos de manera sencilla y simple, pero que a su vez es una red social muy saturada de información variada, por lo que una web especializada en el trabajo de artistas ecuatorianos es una opción acertada para poder solucionar esta problemática, que se abordará en los siguientes párrafos.

Los tres artistas consideran que la falta de una comunidad sólida hace que sea muy difícil destacar entre todos, por lo que si existiera un medio que albergue a todos y todas sería de gran ayuda para fortalecer estos lazos. De esta forma estandarizar precios y no perjudicar a otros artistas sobre todo a la hora de cobrar.



*Figura 8.* Morocho, C. (2021). *Registro de entrevista* [screenshot de zoom].

También mencionaron que es importante que no solo se busque promocionar el trabajo de artistas emergentes, sino que también sirva como un canal para generar transacciones monetarias a cambio de un trabajo o servicio.

Expresaron de igual manera que la mayoría de medios digitales en el caso de las redes sociales buscan siempre sobresalir uno con otro, ya sea pagando o con algún otro mecanismo

---

<sup>4</sup> Red Social de Meta.

# UCUENCA

de promoción, por lo que sugirieron que es importante que la plataforma sea igual para todos, de esta forma crear un lugar equitativo para los diversos artistas.

Es muy importante el contenido que se va a ofrecer, por lo que las entrevistas obtuvieron 3 puntos clave:

- ¿Qué ofrecemos a los artistas?
- ¿Qué ofrecemos a los usuarios?
- ¿Qué ofrecemos como página web?

Puntos que se van a ir desarrollando a lo largo de este proyecto teniendo en cuenta las necesidades de los artistas que se identificó en estas entrevistas como:

- Mostrar el trabajo, proceso, productos y servicios del artista.
- Facilidad de uso del sitio web.
- Creación de proyectos y *Feedback* por parte de personas tanto en *likes*, comentarios o guardados.
- Búsqueda de trabajos.
- Contactar con los artistas.
- Información interesante.

### ***2.1.3. Análisis de homólogos***

En este apartado para un mejor desarrollo del proyecto analizaremos de manera cuantitativa algunas plataformas que se asemejen al concepto para nuestra web.

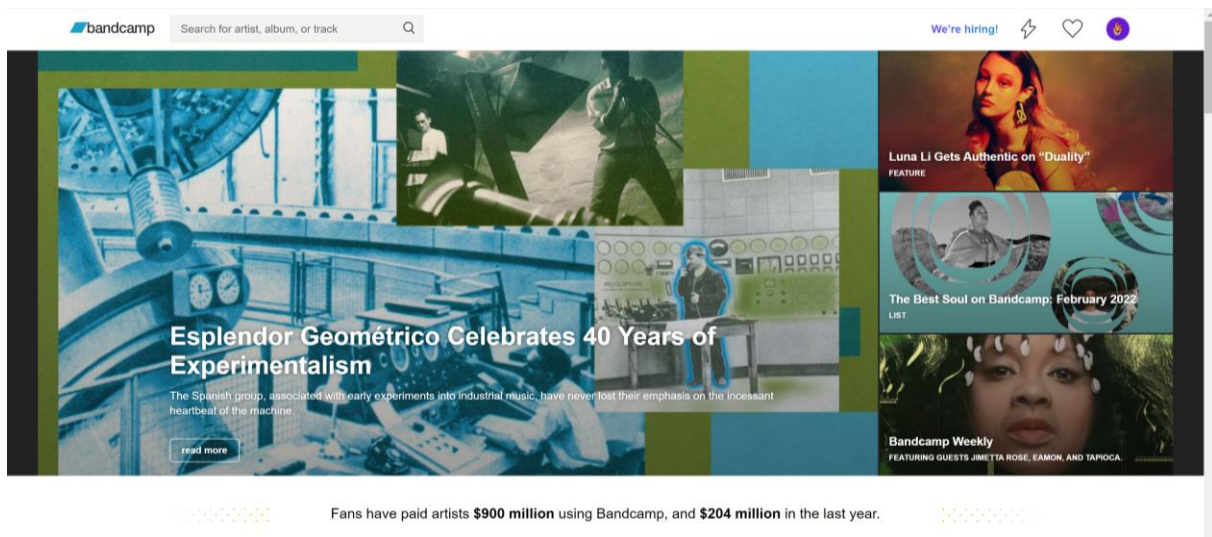
Los sitios para el análisis son: *Bandcamp* e Instagram.

# UCUENCA

Para el análisis se toma en cuenta los conceptos descritos en el primer capítulo: usabilidad, accesibilidad, interfaz de usuario, experiencia de usuario, arquitectura de información, interacciones, servicios, proyectos y usuarios meta.

**BandCamp.** Es una tienda de música en línea, así como una plataforma para el lanzamiento y promoción de artistas musicales independientes.

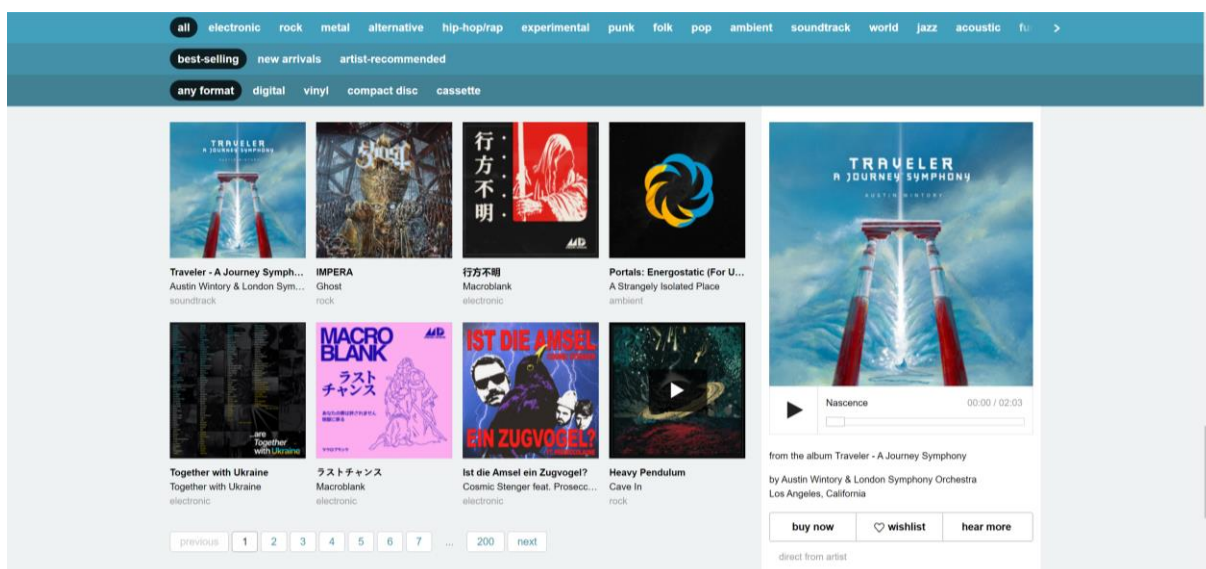
**Usabilidad.** Esta plataforma cuenta con una serie de pantallas que dirigen al usuario por los distintos contenidos que ofrece, empleando un buen uso de la jerarquización hacen que, a pesar de su saturado contenido, este sea entendible. Cuenta con un menú principal, que permite una mejor fluidez dentro del interfaz de la web.



**Figura 9.** Bandcamp. (2021). *The Fellowship of the Bands: Nine Artists Inspires By “Lord of the Rings”* [Fotografía]. Bandcamp. <https://bandcamp.com/>

**Accesibilidad.** El registro en la página es importante, ya que permite al usuario especificar sus gustos lo cual permite mejorar su experiencia. Cuando se ingresa, el contenido es muy saturado, a primera vista, no obstante, el buen manejo del menú permite una mejor accesibilidad.

**Arquitectura de la información.** El uso de colores, textos y gráficos permite que el contenido de Bandcamp tenga una buena jerarquización, se ve reflejado en el uso de diez columnas que permiten ordenar los elementos de mejor manera para una correcta fluidez dentro de la plataforma, así como el uso de varias filas que permiten ordenar el contenido por secciones dentro de la pantalla principal como las pantallas secundarias. Dispone de pocos pasos para acceder a los distintos recursos del sitio.



**Figura 10.** Bandcamp. (2021). *Discover amazing new music and directly support the artists who make it* [Fotografía]. Bandcamp. <https://bandcamp.com/>

**Interacción.** Este sitio dispone de varias micro interacciones que permiten al usuario entender de mejor manera su uso, mediante el mouse se puede observar que, al pasar por encima de un icono o un texto, este cambia su apariencia. Al igual con las imágenes, están tienden a bajar su opacidad, entiendo que existe contenido relacionado a la imagen.

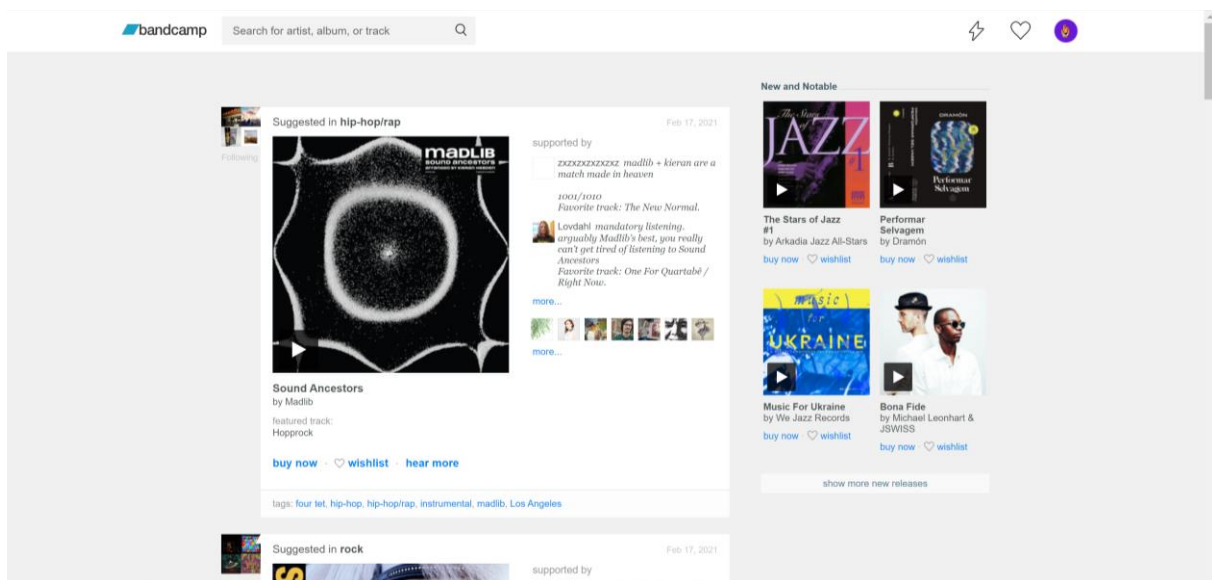
Al ser una plataforma musical el uso de botones relacionados a la reproducción de audio, se adapta a la plataforma y aparece como una mini ventana que permite saber que canción se está reproduciendo. De igual manera al acceder a algún perfil de artista, esta se convierte en una ventana emergente, que lleva al uso específico del reproductor de música.

# UCUENCA

Los botones principales, están dentro de una retícula que permite al espacio cambiar de color, lo cual mejora el entendimiento, haciendo que es necesario dar un clic en ese botón para acceder a las pantallas principales de la web.

**Interfaz.** El interfaz es bastante limpio debido al uso del color blanco como *Background* lo cual permite una mejor visibilidad de la página, tanto la parte imágenes, como el uso de textos en su mayor parte ubicadas en la parte inferior de cada imagen, describiendo la característica principal.

Emplea el uso de tres colores: blanco, celeste y negro. El uso tipografía *Sans Serif* permite una mejor visualización de los textos en las diferentes pantallas de la web. Así mismo el uso de imágenes, regularmente ocupan de una a tres columnas, haciendo que no sean muy invasivas. Todo esto le permite ser un interfaz bastante reconocible e intuitivo para sus usuarios.



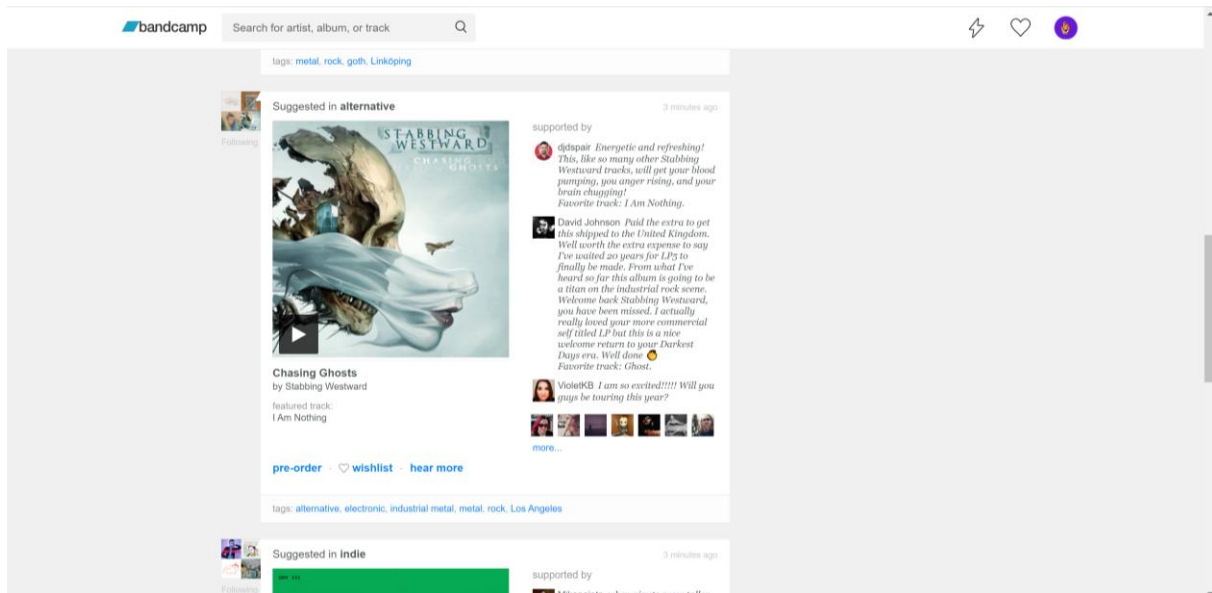
**Figura 11:** Bandcamp. (2021). *Discover amazing new music and directly support the artists who make it* [Fotografía]. Bandcamp. <https://bandcamp.com/>

**Experiencia de Usuario.** Al ser un sitio destinado al lanzamiento de nueva música cumple su propósito de manera correcta, ya que permiten a cualquier usuario poder hacer negocio con su música y poder interactuar de distintas formas, como dar me gusta, recibir



# UCUENCA

comentarios, hacer *Pre-save*<sup>5</sup>, recibir mensajes, entre varias opciones que dispone la plataforma. Esta plataforma es útil tanto para los músicos que buscan promocionar y vender su música, así como para los usuarios que buscan descubrir nuevas manifestaciones artísticas.



**Figura 12.** Bandcamp. (2021). *Discover amazing new music and directly support the artists who make it* [Fotografía]. Bandcamp. <https://bandcamp.com/>

**Servicio.** Permite a sus usuarios registrarse de manera gratuita, así como también permite el ingreso de manera anónima. Su característica principal es que los usuarios registrados pueden crear sus propios perfiles en donde pueden ofertar sus productos, en este caso su música, permitiéndoles asignar precio a su trabajo y teniendo ganancias del 85% a 90%, ya que la comisión que Bandcamp establece por el servicio es del 10%.

Los usuarios pueden categorizar su música en estilos específicos como rock, hip hop, electrónica, entre otros géneros. Permitiendo una mejor segmentación de contenido para los usuarios que visitan esta página. No obstante, el contenido que se muestra en el *Feed*<sup>6</sup> es variado, haciendo énfasis en lanzamientos recientes de músicos independientes.

---

<sup>5</sup> . Generar campañas de lanzamiento, pre-guardar en inglés.

<sup>6</sup> Vista general de contenido.

# UCUENCA

La plataforma permite conocer nuevos artistas, para lo cual su contenido busca interactuar siempre con los usuarios, poniendo a su disposición opciones de descubrimiento, información importante de los artistas, listas de reproducción, usuarios destacados y realizar campañas de pre lanzamiento de álbumes o canciones.

Los usuarios pueden crear sus propias colecciones de música o segmentos informativos que sean de su interés, también poder seguir a sus artistas favoritos para estar pendientes a avances de sus próximos eventos o lanzamientos musicales, facilitando el pago por los productos del artista, lo cual es de beneficio tanto para el artista como para la plataforma, siendo este su principal modelo de negocio.

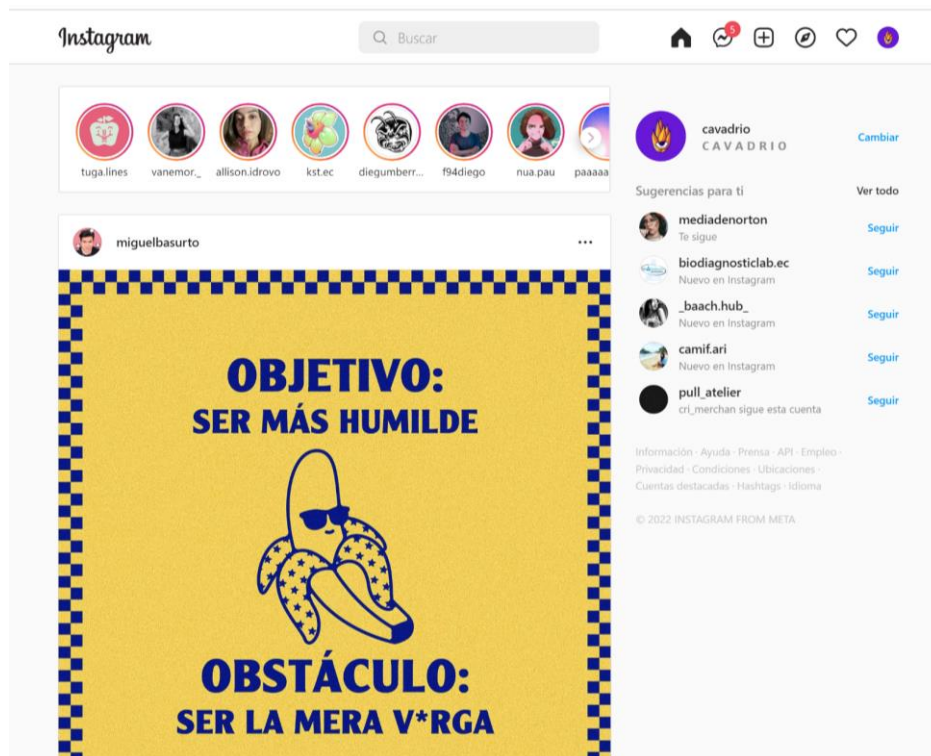
**Instagram.** Es un aplicación y red social en donde los usuarios pueden compartir sus fotografías o videos. Mayormente utilizada desde un celular, tiene una versión web en la cual se fundamenta el siguiente análisis:

**Usabilidad.** La plataforma desde su pantalla principal da acceso a las diferentes páginas que contiene, es muy fácil de distinguir cada elemento y su funcionalidad dentro de esta web debido a su correcto uso de jerarquización, a pesar de ser una *App*<sup>7</sup> que alberga gran cantidad de información. Es posible observar en la Figura 12 el menú principal que hace al usuario navegar por las distintas ventanas de contenido que esta aplicación ofrece.

---

<sup>7</sup>Abreviatura de la palabra inglesa Application.

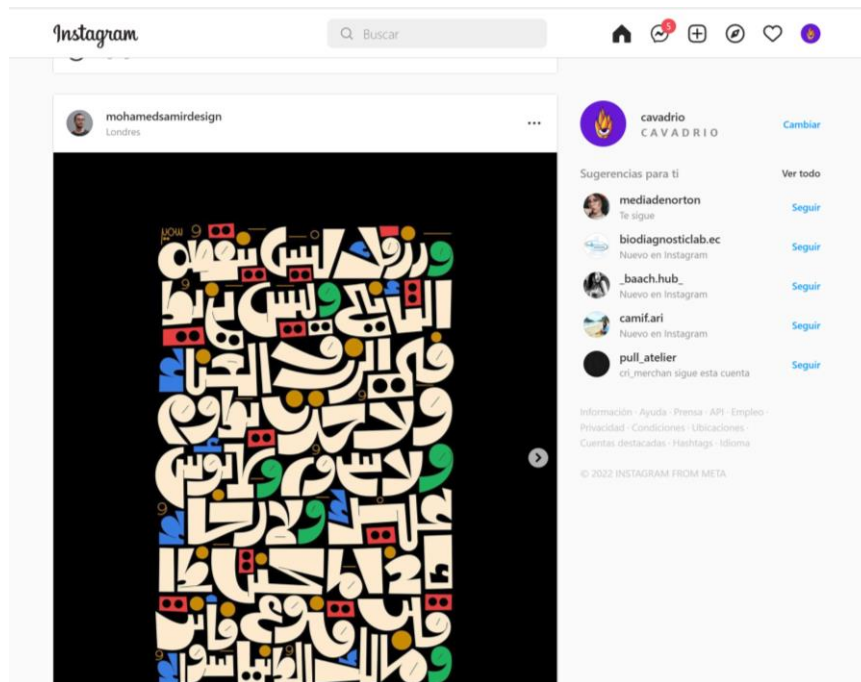




*Figura 13.* Cavadrio. (2021). *Adaptado de Inicio, de Instagram* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/>

**Accesibilidad.** Es una red social que en muy pocos pasos permite crear una cuenta tanto personal como profesional, esto permite al usuario familiarizarse con la interfaz de manera más rápida, mejorando así la accesibilidad dentro de la web.

**Arquitectura de la información.** El buen uso de los iconos dentro de la app como de la web, permite que tanto la información como el contenido se encuentre de manera ordenada y entendible, su diagramación hace que el bloque de publicaciones como fotografías o videos tome más peso dentro de la interfaz, sin dejar de lado los demás elementos que mejorar la estadía del usuario dentro de la aplicación, esto se observa en la figura 13. Son pocos los pasos para acceder a las diferentes áreas de la web.



**Figura 14.** Cavadrio. (2021). *Adaptado de Inicio, de Instagram* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/>

**Interacción.** Al ser una aplicación adaptada a la web dispone de pocas interacciones, con el uso del mouse al pasar por encima de algunos elementos, estos tienden a cambiar de apariencia, la cual sirve para reforzar la información, como es el caso del conteo de las interacciones que ha tenido una publicación.

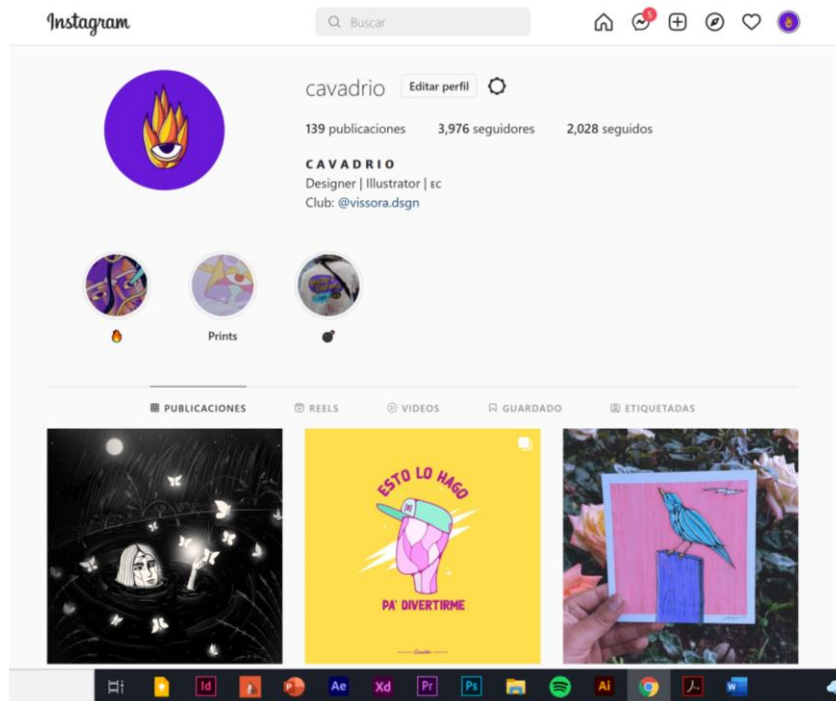
Así mismo la reciente incorporación de historias y el servicio de mensajerías dentro de la página web ha permitido que los usuarios interactúen de mejor manera durante el uso de esta red social en un computador o *laptop*.

Los diferentes iconos son utilizados como botones ayudan a mejorar la fluidez del usuario por la web, al pasar el cursor por encima de uno, este tiende a cambiar por una mano que es la que da paso a la interacción.

**Interfaz.** Este interfaz es bastante tranquilo, debido a su color blanco que permite mejor visibilidad dentro de la plataforma, hace que resalte la imagen, videos, descripciones e iconos. Cada botón está bien utilizado y mantiene el orden de la web. Se permite observar en

# UCUENCA

la figura 14 el perfil del usuario en donde se destacan varios elementos que cumplen la función como red social.



**Figura 15.** Cavadrio. (2021). Adaptado de Inicio, de Instagram [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/>

**Experiencia de usuario.** Su principal función es compartir el día a día de las personas, ya sea mediante fotos, historias, videos, *Reels*<sup>8</sup> o *Igtvs*<sup>9</sup>, que son aspectos muy importantes para los usuarios. Cada una de estas funcionalidades se están actualizando constantemente debidos a las necesidades del usuario y siempre se destina un grupo de personas para testear las nuevas actualizaciones.

En su aplicación web se puede observar de manera más simple todas las funcionalidades de Instagram, pero si se contempla en la figura 15, una de las más recientes

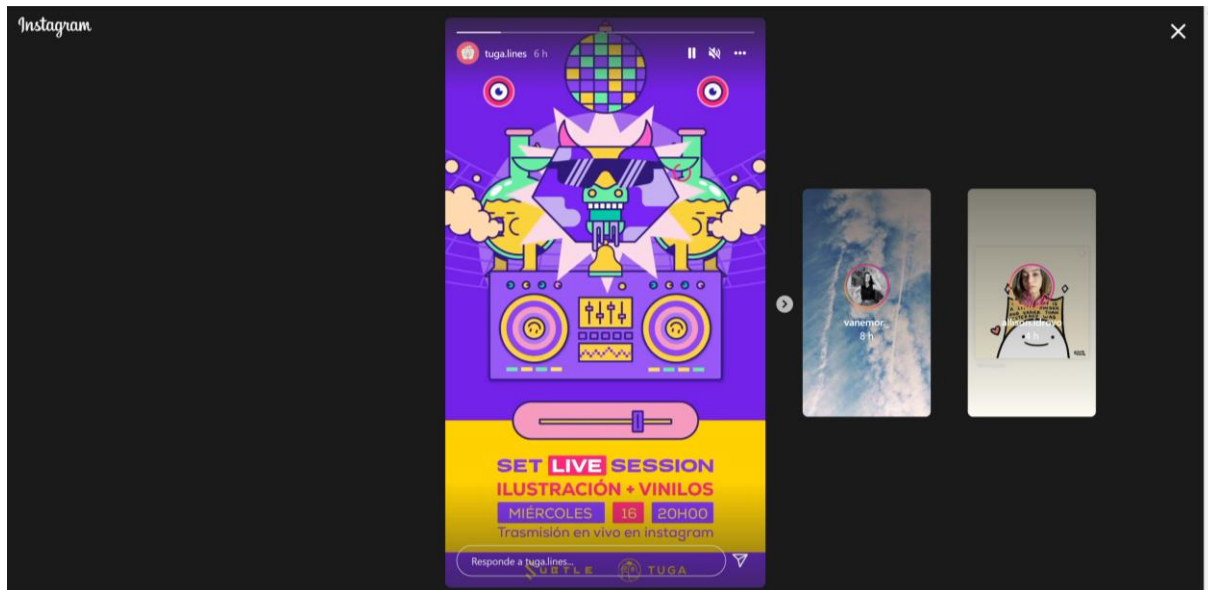
---

<sup>8</sup> Vídeos verticales cortos a los que se les pueden añadir filtros o todo tipo de efectos y música.

<sup>9</sup> Vídeo vertical creada por Instagram hecha principalmente para celulares.

# UCUENCA

actualizaciones, los usuarios ya pueden ver historias desde su computador o laptop, lo que hace que esta aplicación cumpla con su propósito de manera efectiva.



*Figura 16* Cavadrio. (2021). *Visualización de historias en la web* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/>

**Servicio.** El registro en esta aplicación es gratuito, cada usuario es dueño y responsable de las acciones o publicaciones que realice dentro de Instagram debido a que interactúa desde un perfil creado con tu información. Mucha gente lo usa para compartir su día a día, otros para generar *Engagement*<sup>10</sup> con su público, algunos para ofertar productos o servicios, en realidad es una red social muy amplia en cuanto a contenido.

Lo que hace una aplicación rentable es su servicio de publicidad tanto para los usuarios como para las marcas que quieran publicitarse en la aplicación. Los usuarios pueden guardar, compartir e interactuar de algunas maneras con las publicaciones, lo cual hace que el algoritmo de Instagram genere el contenido acorde a tus gustos, tanto de las personas que sigues como de las que no.

---

<sup>10</sup> Nivel de compromiso que tienen los consumidores y usuarios con una marca.

## 2.2. Modelado de Usuario

### Usuario 1



*Figura 17.* Brennan, N. (2020). *Adaptado de People* [Fotografía]. Unsplash. <https://unsplash.com/t/people>

Gabriela es una chica de 19 años que estudia Artes Visuales, muy alegre y creativa, siempre busca ayudar a las demás personas, en especial a sus amigos de la carrera. Es una muy buena dibujante desde hace mucho tiempo lo cual le ha permitido destacar en redes sociales, debido a que realiza ilustraciones que tienen mucha acogida por la gente.

Siempre busca lugares, en especial ferias en donde pueda vender sus productos o promocionar sus servicios como artista, lo cual le ha dado muy buena respuesta por parte de la gente. Pero siempre ha pensado que el futuro es la parte digital y que promocionar su arte por medios digitales es una forma de llegar a mucha más gente.

Ha explorado varias plataformas en donde se promocionan artistas de diferentes partes del mundo, pero siente que es muy amplia y no cubre un solo sector, como es el caso de su ciudad y muy pocos de sus conocidos saben de estos sitios.

Siente que debería haber un espacio destinando a un sector, en donde los artistas creen una comunidad que les permita fortalecer lazos y crear una gran galería de arte de forma colectiva entre conocidos.

# UCUENCA

## Usuario 2



*Figura 18.* Morocho, C. (2020). *Adaptado de People* [Fotografía] Unsplash. <https://unsplash.com/t/people>

Jorge es un joven de 24 años Licenciado en Artes musicales que hace poco egreso de su carrera en Artes Musicales, actualmente es profesor de música en un instituto, pero a su vez es un gran apasionado por el rock y tiene una banda con la cual ya van tocando cerca de dos años.

Siempre ha visto a la música de una manera orgánica, es decir que la banda por si sola cobre popularidad, debido a que han tocado en varios escenarios de su localidad y ya tienen un renombre dentro de la ciudad. Pero sienten que existiendo una plataforma en donde los artistas puedan exponer su arte, este llegaría a más personas ya que sería como un recopilatorio de todas estas bandas musicales que están emergiendo.

Al estar en el aspecto musical a veces olvidan que necesitan otros elementos para poder sacar a flote sus producciones como es el caso de ilustradores, diseñadores, fotógrafos, entre otros. Si existiera una plataforma que albergue a todos estos creativos la comunidad crecería, en donde saldrían beneficiados todos.

## 2.3. Alcance

En este apartado se establece el alcance que va a tener la página web, permitiéndonos un mejor desarrollo de la plataforma evitando caer en errores o elementos innecesarios dentro de la interfaz.

### 2.3.1. Requerimientos y Alcances del Sitio

De acuerdo al subcapítulo anterior es necesario que lo analizado previamente sea ejecutado de manera correcta en este capítulo, para de esta forma poder satisfacer tanto las necesidades del usuario como los objetivos de la plataforma web.

Para ello, acorde a lo investigado en el capítulo uno, el análisis de usuarios con sus necesidades y el análisis de homólogos, se realizó una lluvia de ideas lo cual permite asentar de mejor manera las ideas en un listado que reúne los requerimientos para la plataforma.

- Creación de usuarios
- Creación y edición de proyectos
- Mensajería
- Galerías
- Información efectiva para evitar saturación de textos
- Barra de búsqueda
- Valoraciones
- Seguir cuentas de otros usuarios
- Uso de pocos menús
- Micro interacciones
- Tienda
- Notificaciones



# UCUENCA

- Categorías en campos creativos
- Tipos de usuarios (rama artística)
- Uso de avatar para el perfil
- Uso de diversos archivos multimedia en los proyectos
- Explorador

Estos requerimientos se establecen para que la plataforma cuente con todos los elementos necesarios para satisfacer las necesidades del usuario, así como los objetivos del sitio. Permitiendo una mejor experiencia de los usuarios dentro de un interfaz diseñado para ellos.

Es importante destacar los diferentes usuarios que se van a encontrar dentro de la plataforma web, pues en base a las entrevistas realizadas a artistas emergentes, se busca crear el contenido gráfico que sea útil. Se decide crear un interfaz principal y un interfaz secundario para los siguientes usuarios.

**Tabla 1**

<b>Interfaz</b>	
<b>Principal</b>	<b>Secundaria</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Artistas emergentes.</li><li>• Personas con intereses en el arte.</li><li>• Empleadores o reclutadores conectados a empresas o negocios particulares.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Las personas sin una cuenta creada que visitan el sitio.</li><li>• Posibles consumidores</li></ul>

*Nota:* esta tabla detalla las interfaces diseñadas. Elaboración propia.

Se busca satisfacer las necesidades de cada tipo de usuario, en especial los primarios, quienes tienen perfiles especiales para cada uno de ellos, lo que permitirá diferenciar sus



# UCUENCA

cuentas, eso quiere decir que cada uno tendrá diferentes beneficios dentro de las plataformas, esto mejora su experiencia individual y atiende a las necesidades de cada usuario. A pesar de tener diferentes beneficios y elementos para perfil de cada usuario, la plataforma cuenta con un sistema que mantendrá su línea gráfica.

Otro aspecto importante es que se expresa como plataforma, es decir que la web tendrá su propio contenido, en el cual se pretende maximizar la exposición del artista emergente, dándole la posibilidad de posicionar su imagen de manera más rápida. Esto a través de distintas actividades interactivas dentro de la web como:

- Carrusel de artistas
- Visibilizar su trabajo en la página principal
- Notas informativas

Referente a los alcances del sitio, se enfoca principalmente en la promoción y difusión de los artistas emergentes, posicionar su imagen dentro de la web, conectar con futuros empleadores, ofertar sus productos o servicios, e informar acerca de las nuevas manifestaciones artísticas dentro de la ciudad de Cuenca.

## **2.3.2. Contenidos**

El contenido que tendrá la web en su mayoría es multimedia como imágenes y videos, aspectos esenciales para promocionar el trabajo de los artistas emergentes, respondiendo a la pregunta previamente planteada en el sondeo ¿Qué ofrecemos a los artistas? Planteamos 3 puntos importantes:

- Proyecto
- Servicios
- Productos

# UCUENCA

A) El proyecto será un contenido en donde el artista pueda mostrar adelantos de su trabajo, destinado a procesos de un trabajo final o simplemente postear una foto de su gusto.

B) El servicio es un contenido que se encuentra en una pestaña junto al producto, estos están ubicados en la Tienda de la PÁGINA debido a que los usuarios podrán encontrar ahí y generar transacciones económicas por dicho servicio o producto.

C) En el caso del producto es un apartado destinando a vender objetos físicos que el artista proponga y que evidentemente tengan un grado de profesionalismo en el acabado final del producto.

Estos 3 puntos tienen que contener información para que el usuario entienda de que va, por un lado, está la generación de título, descripción, categorización mediante etiquetas, contacto y precio. Por otro lado, estos *posts*<sup>11</sup> dentro de la web se encontrarán en distintas pestañas que faciliten su búsqueda que permitan al usuario interactuar con estos mediante likes, comentar o guardar dicho proyectos, productos o servicios para entrar en contacto con el artista.

En cuanto a ¿qué ofrecemos a los usuarios?, se planteó que, al ser una red social destinada a promocionar el trabajo de muchos artistas, la mayoría de usuarios serán los propios artistas por lo que el contenido será de interés colectivo, generando interacciones entre diferentes comunidades de artistas, generando así una sola comunidad que se fortalezca con el tiempo. Por otro lado, al ser un contenido en su mayoría visual los usuarios que ingresen a la web por consulta, información o simplemente apreciar el contenido de artistas locales, tendrán la facilidad de explorar proyectos, consultar precios, pagar por productos o

---

<sup>11</sup> Texto, video o imagen publicada en internet.

# UCUENCA

simplemente generar vínculos con artistas de su gusto ya que están dentro de una plataforma de fácil uso y atractiva para el público en general.

Finalmente, como plataforma web se ofrece apartados en donde tanto los artistas como usuarios puedan interactuar con contenido de información, como noticias de medio artístico en donde podamos conocer a profundidad proyectos destacados dentro de la ciudad, este contenido se ubicará en el feed principal en donde tendrá visualización por parte de todas las personas que ingresen a la web. También contará con un apartado para los lanzamientos del día o la semana, donde se podrá ver, leer o escuchar los últimos trabajos de artistas, como un nuevo álbum musical o la exposición de un ilustrador.

Todo este contenido está generado para que el usuario encuentre la información que necesita de manera eficaz debido a que la web se destina únicamente al trabajo de los artistas, un espacio para generar una comunidad únicamente para potenciar a los creativos.

**2.3.3. Especificaciones Funcionales.** Al ser un sitio destinado a promocionar y potenciar el trabajo de los artistas es necesario que la web soporte formatos tanto de video como imágenes con un peso óptimo para la correcta visualización de los proyectos, productos o servicios que se realice.

Así mismo que contenga un apartado de mensajería en donde se podrá realizar consultas y generar futuras transacciones entre los usuarios y artistas, por lo cual se necesita un espacio únicamente destinado a los mensajes, en donde se pueda ver los mensajes más recientes.

Al generar perfiles de usuario es necesario que la web contenga bases de datos en donde se pueda clasificar a los artistas de acuerdo a su ocupación específica en el campo del arte, así como el contenido que este haya generado acorde a las etiquetas que hayan agregado.

# UCUENCA

También es interesante conocer el Feedback que hay por parte de los usuarios en general tanto con el contenido que generan los artistas con el contenido que se genera como web, por lo que existen un contador que permite ver la cantidad de personas que visualizaron, les gusto, comento o guardo el trabajo de un artista específico.

Finalmente, dentro de la web existirán micro interacciones como Roll over o carruseles de proyectos, abriéndonos a la posibilidad que existan animaciones en diferentes elementos de la web para generar un espacio más llamativo e interesante.

## **2.4. Estructura**

Este plano define aspectos esenciales para la navegación en las diferentes pestañas dentro del sitio web. De esta forma se organiza y jerarquiza los contenidos previamente definidos en el plano de alcance.

Este apartado es importante porque se define la arquitectura que va a tener la información del sitio, se creó un mapa de sitio de acuerdo a los usuarios en general.

### ***2.4.1. Categorización de contenido***

Todos los usuarios tienen acceso al mismo contenido, debido a que indistintamente de que sea un artista o no, el contenido es de interés colectivo. Para ello el sitio cumple el objetivo de ser fácil de usar debido a la categorización del contenido en distintas pestañas que facilitan el flujo del usuario dentro de la web y a su vez permitiéndole familiarizarse con el interfaz.

Para el usuario que desea ingresar a la web sin una cuenta, el contenido es el mismo que para cualquiera, salvo la excepción de que no podrá subir sus proyectos, vender productos o servicios; tendrá acceso a ver el contenido informativo que se ofrece como web, así como poder crear transacciones con los artistas debido a que, si tiene acceso a proyectos, poder revisar productos y servicios en la tienda.

# UCUENCA

Para los usuarios que tengan cuenta es un acceso total a todo el contenido, tanto para consumir como para crearlo lo cual le permite tener una visión más amplia de los objetivos que contemplados para la plataforma web; podrán acceder a su propio perfil como artista, enfocado en la rama del arte que trabajen, así como tener acceso a la mensajería propia de la web, notificaciones y lo más importante poder subir su propio contenido.

## ***2.4.2. Jerarquización de contenido***

Este apartado es muy importante porque muestra como el contenido va estar dispuesto en diferentes pestañas y orden específico para que el usuario se sienta cómodo en su navegación y lo que se presenta sea entendible, teniendo en cuenta la estructura y el sistema gráfico que sea creará posteriormente.

Para los usuarios que no dispongan de una cuenta, como se había analizado previamente, de igual manera tendrán acceso a todo el contenido, variando en algunos aspectos; el contenido que se muestra es el interfaz en donde de primera instancia hay un botón para poder registrarse, el objetivo es que -para que se cree una comunidad sólida-, todas las personas con interés en la web tengan una cuenta sean o no artistas.

Con esto la primera interacción que tiene el usuario es el feed de la página, donde se exhibirá proyectos nuevos de artistas, el apartado de noticias y lanzamientos de la web, así como una vista previa a la tienda.

Después, podrá navegar entre proyectos, artistas, productos, servicios, noticias, lanzamientos de acuerdo a sus gustos mediante el buscador.

Para los usuarios que decidan crear una cuenta, la web te lleva a una página en donde te podrás registrar de manera rápida, únicamente con un correo, nombre de usuario y contraseña.

# UCUENCA

En este punto se ofrece al usuario la oportunidad de poder escoger sus gustos en una amplia variedad de ramas del arte, una vez escogidos los gustos, la web se encargará de crear y gestionar el contenido únicamente para ti.

Finalizado el registro la web te lleva al menú principal o feed en donde encontrarás toda la información que el usuario tiene.

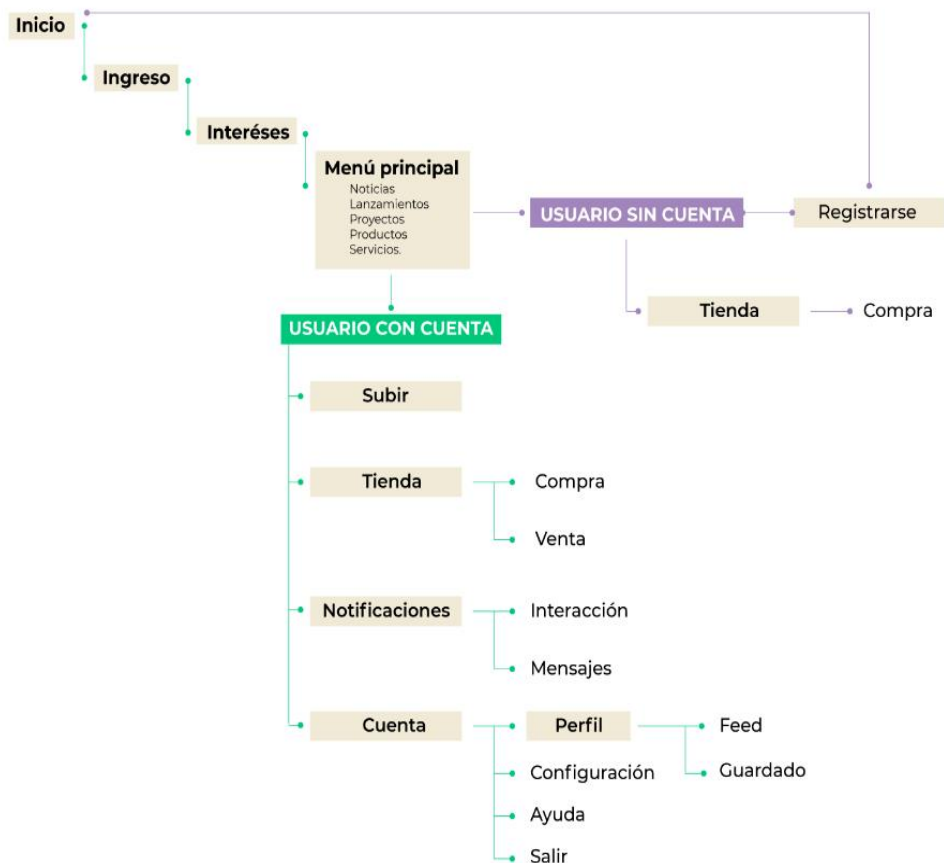
Una vez creada la cuenta, el acceso a la web empieza desde el botón de **subir** ubicado en el *header*, que este nos lleva a una pestaña en donde el usuario podrá cargar tantos sus proyectos y poner a la venta sus productos o servicios, agregar títulos y descripciones, así como la información para contacto y precio. En esta parte es importante la categorización, entre proyecto, producto o servicio, como sus etiquetas para mejorar la búsqueda en el explorador/buscador. Esta opción solo está destinada a los usuarios con cuenta.

Luego la pestaña de *Tienda* que es de acceso tanto para los usuarios con cuenta y sin cuenta, nos redirige a una pestaña que muestra un explorador propio para la búsqueda de productos o servicios, así como una vista previa a varios artículos que los artistas hayan subido recientemente. Permitiendo a los usuarios poder interactuar con los artistas, ya sea para guardar, comentar o consumir sus productos para una futura compra.

En las notificaciones se podrá encontrar tanto las reacciones del proyecto, producto o servicio como la mensajería, en donde se permitirá conversar con futuros clientes. Esta opción solo está destinada a usuarios con cuenta.

Por último, existe la opción de Cuenta, donde se tendrá acceso al perfil, ayuda, configuración y poder salir. Esta ventana es la que nos permite ingresar al perfil de cada usuario en donde se podrá ver información del artista, así como proyectos recientes, poder revisar su tienda e interactuar con él mediante comentarios o enviar un mensaje.

## 2.4.3. Mapa del sitio



**Figura 19.** Morocho, C. (2021). Estructura del mapa de sitio [Fotografía].

Aquí se presenta la estructura que va a tener la web, el mapa de sitio permite ver la navegación entre las diferentes pantallas que tiene acceso los dos tipos de usuarios. El menú principal es accesible a todos, pero para tener todas las opciones es necesario ser un usuario con cuenta.

## 2.5. Esqueleto

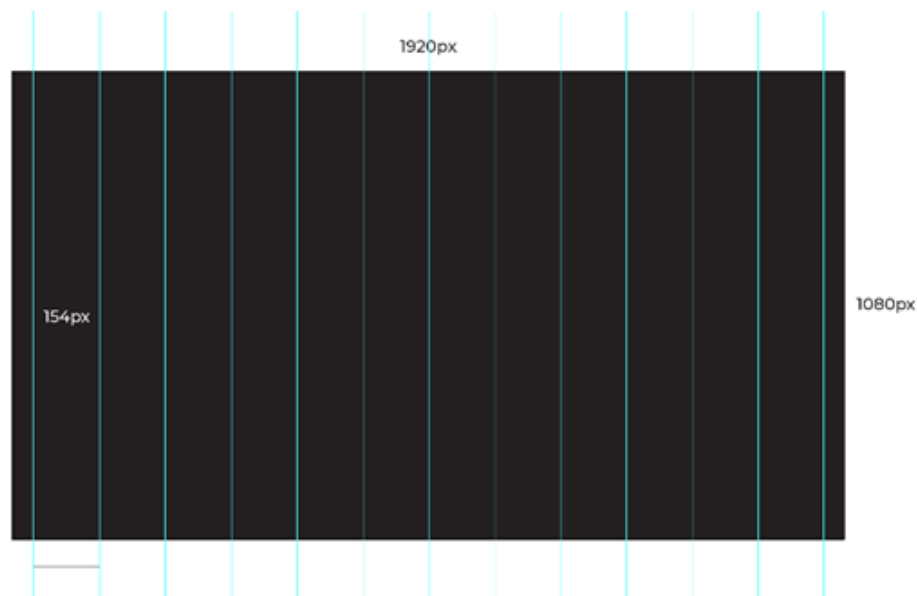
En este plano se desarrollan los wireframes basados en las diferentes pantallas desarrolladas en el plano Estructura. Para esto se crean diferentes retículas que usarán en las diferentes pantallas de la web acorde al contenido generado y teniendo en cuenta la dimensión que tiene la web, se utilizó un ancho de 1920 px. Basado en ello, se estudió la usabilidad de la

# UCUENCA

plataforma, tomando en cuenta aspectos de tamaño, jerarquización de elementos gráficos, interacciones, entre otros. Permitiendo al usuario interactuar de la mejor manera.

## 2.5.1. Wireframes

La retícula base se conforma de 12 columnas con un ancho de 154px dispuestas en 1920 px un tamaño estandarizado dentro de las dimensiones de una web, el número de columnas escogida permite una mejora en la distribución de elementos gráficos, permitiendo versatilidad a la hora de cambiar tamaños en cuanto a imágenes, textos o iconos para mejorar la visibilidad de la información y así crear características propias en cada pantalla.



**Figura 20.** Morocho, C. (2021). *Retícula* [Fotografía].

Todos los elementos como textos, imágenes, iconos, entre otros. Están dispuestos en dimensiones múltiplos de 8px para una visualización adecuada.

La pantalla del menú principal (figura 20) es la parte inicial de la web, en donde los usuarios van a poder apreciar tanto el contenido creado por artistas como por la web, siempre intentando enfocar los beneficios de crearse una cuenta previamente vistos en el mapa de sitio.



# UCUENCA

Aquí la posición es fija a excepción del *header* que es flotante y permite al usuario poder acceder a las diferentes pantallas sin tener que volver a la parte superior de la web, el menú principal se compone de 6 bloques principales que contienen pre visualizaciones a noticias y lanzamientos creados por la web, proyectos y la tienda a cargo de los usuarios/artistas, en la cabecera un texto de bienvenida y en el pie información de contacto de la web.



*Figura 21.* Morocho, C. (2021). *Menú principal* [Fotografía].

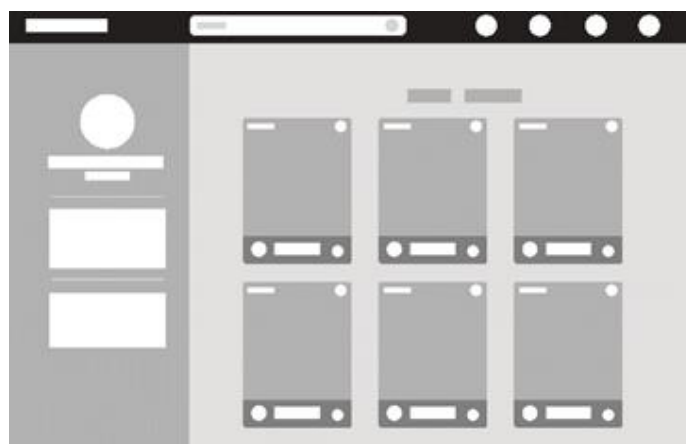
# UCUENCA

En el menú principal se encuentran los bloques de Lanzamientos y Noticias, que redirigen a una nueva pantalla, que se puede observar en la figura 21, en donde la información se muestra de manera más detallada, porque lo que se usó una plantilla para este apartado.



*Figura 22.* Morocho, C. (2021b). *Lanzamientos y Noticias* [Fotografía].

Cuando se accede a la pantalla de Perfil (figura 22) se divisa una plantilla que también será empleada en la pantalla de Tienda debido a su disposición de manera vertical que permite tener una galería extensa de proyectos, productos o servicios ofrecidos por el artista, así como aquellos guardados. En esta pantalla esta la información del perfil del usuario/artista en la parte izquierda y en la derecha la galería de proyectos previamente mencionado.



*Figura 23.* Morocho, C. (2021). *Perfil* [Fotografía].

# UCUENCA

La figura 23 corresponde a las notificaciones que se dividen en dos pantallas, una para las interacciones mostradas de manera vertical y en orden cronológico, con una pequeña pre visualización de *likes*, comentarios, guardadas, entre otros.



*Figura 24.* Morocho, C. (2021). *Notificaciones y Mensajería* [Fotografía].

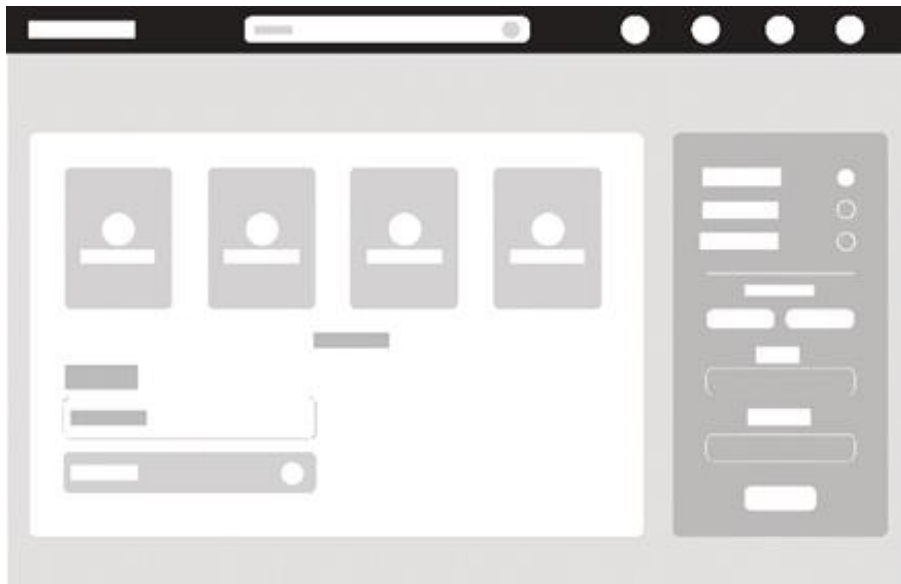
En la pantalla de Tienda que se puede observar en la figura 24 se ha mencionado como una plantilla, también usada en el perfil, tiene ligeras variaciones sobre todo en el panel de información donde se puede encontrar un cuadro para búsqueda de productos y servicios. Es importante que la tienda tenga un pequeño listado de búsquedas populares o búsquedas recientes.



*Figura 25.* Morocho, C. (2021h). *Tienda* [Fotografía].

# UCUENCA

La última pantalla correspondiente a la figura 25, es donde el usuario podrá subir su contenido, esta se presenta en dos paneles en donde se podrá colocar toda la información correspondiente del contenido que se pretenda generar y cargar el contenido multimedia.



*Figura 26.* Morocho, C. (2021h). *Subir archivos* [Fotografía].

## Capítulo III: Diseño de la Interfaz

Después de haber realizado los puntos anteriormente mencionados como la estructura, mapa de sitio y el diseño de wireframes, este capítulo confiere al desarrollo del aspecto visual de la web, aplicando conceptos propios del diseño web que nos permitan generar una plataforma diferenciadora. Resolver aspectos en cuanto a cromática, tipografía, iconografía entre otros. que serán empleadas en la web para tener un diseño final que sirva para su posterior prueba de uso.

### 1.1. Superficie

En este último plano se trabaja aspectos esenciales del aspecto visual de la página web, la manera en que va a ser presentada y las interacciones que tiene acorde a las necesidades del usuario. Se expone la creación del logotipo, el nombre de la web y como se unen que se verá a continuación.

#### 1.1.1. Logotipo

El nombre escogido para esta página web destinada a exponer el trabajo de artistas es Creativa, un término utilizado mucho dentro del mundo artístico que define a una persona con la capacidad de crear cosas. “Parece bastante evidente que no existe un único proceso creativo, parece más bien que hay tantos procesos creativos como personas creativas” (Calle, 2019).

Teniendo en cuenta esta frase cabe denotar la importancia de una web que rescate el proceso creativo de las personas, un espacio para compartir creatividad. Para no encajar el término “creativa” a ningún tipo de icono, ya que se comprende la complejidad de representar gráficamente la creatividad, se opta por la creación de un logotipo tipográfico que permita una legibilidad en cualquier formato que se pretenda mostrar. Para dicho efecto, se escogió la

# UCUENCA

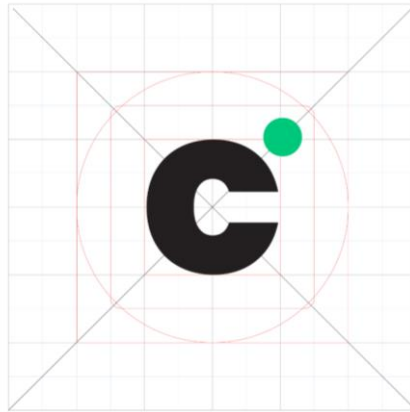
tipografía Poppins, dado que, al ser una tipografía Sans Serif, permite que sea distinguible en cualquier soporte visual, en este caso destacara en la parte superior de la web.



*Figura 27.* Morocho, C. (2021). *Logotipo* [Fotografía].

Así mismo se buscó una característica distintiva dentro del logotipo, este es el punto de color verde sobre la “i” que en este caso hace alusión a esta imagen visual de encender ese foco imaginario que da paso a una idea creativa. El punto cambia de color, debido a las diferentes áreas que existen dentro de la web como del arte, que ya se verá en la paleta de colores escogida.

Finalmente, al ser un logo que debe ser adaptado a distintos formatos es importante que tenga una versión reducida, en este caso se utilizó la letra inicial “c” haciendo referencia a la palabra completa creativa y a su vez como característica principal el punto cambiante de color, previamente explicado.



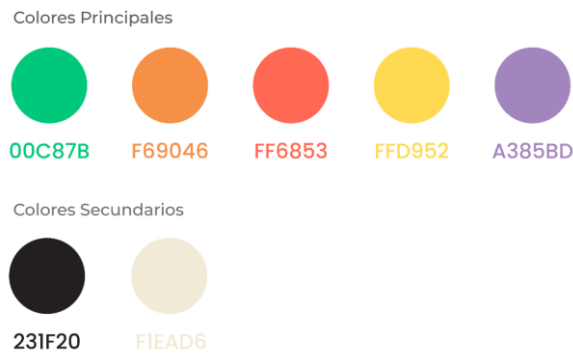
*Figura 28.* Morocho, C. (2021). *Versión reducida* [Fotografía].

### **1.1.2. Prototipo**

Este apartado es el punto final de este proceso en donde se realizará un prototipo funcional, en donde se puede apreciar las distintas pantallas de la web y la manera en que se van a emplear recursos de diseño como el color, tipografía, iconos, entre otros. Poniendo en uso lo previamente expuesto en el capítulo 1 y capítulo 2.

**Cromática.** Para la paleta cromática escogida se contempla en aspectos esenciales atrás de la web y el propósito para el cual fue creado. Por un lado, se tiene que conocer las nuevas manifestaciones artísticas que surgen en la localidad más cercana y la importancia del uso de medios digitales para su promoción.

En base a esto es importante que cada aspecto de la web tenga una característica diferente aludiendo a la gran cantidad de manifestaciones artísticas que existen, que en este caso recae mucho en el uso de color, que fueron escogidos basados en características propias de usuarios, en su mayoría jóvenes que recaen en colores amigables y juveniles, no obstante, sin perder el profesionalismo que hay atrás del trabajo de los artistas.



*Figura 29.* Morocho, C. (2021). *Cromatica* [Fotografía].

Por una parte, se cuenta con los colores principales, variantes de colores como: el verde, rojo, anaranjado, amarillo y morado. Estos están destinados a distintas ventanas de la web que permitan un mejor reconocimiento de la misma, así como a elementos que son parte del interfaz visual.

**Amarillo.** Al ser un color que denota alegría y llama bastante la atención está presente en aspectos de bienvenida y mensajes dentro de la web, en donde se resalte valores de la web.

**Verde:** Un color versátil utilizado en la tienda de la web, que busca transmitir agrado a los usuarios.

**Rojo:** El color rojo resulta muy atractivo en muchos campos, en este caso se usa para el feed en especial en el apartado de las noticias, así como también en la opción de subir nuevo contenido, para crear un mayor impacto en ese apartado.

**Anaranjado.** Un color juvenil utilizado en los perfiles de artistas dentro de la web, así como en distintos apartados para generar mayor interés.

**Morado.** Utilizado en algunos elementos dentro de la web para resaltar el valor de esa información, algo de alguna manera más secundario.



# UCUENCA

En conjunto estos colores permiten un mejor tránsito dentro de la web que permita hacer más reconocible ciertas interacciones durante su uso, debido a que son variantes de colores también mantienen su característica de seriedad que permita ser un sitio amigable para todo tipo de personas.

Por otra se tiene a los colores secundarios que serán utilizados en aspectos igual de importantes de la web, por una parte, se cuenta con el negro y sus variantes de opacidad que nos servirá en su mayoría para los textos para una mejor legibilidad, también para la cabecera estática de la web. El color blanco que de igual manera será utilizado para textos dentro de la web sobre todo en fondos que lo requieran. Y por último la variante de crema, que es utilizada únicamente como fondo, pero permite un mayor rescate de toda la información que se encuentra en la web.

**Tipografía.** La tipográfica con la que se va a trabajar esta web es *Montserrat*, una tipografía Sans serif y con una amplia familia tipográfica, idónea para el uso en web debido a su capacidad adaptativa tanto como para textos pequeños como grandes, permitiendo una mejor legibilidad y adaptándose al estilo visual que se busca para la plataforma.

**Montserrat Bold**  
Montserrat Medium  
Montserrat Regular  
Montserrat Light

*Figura 30.* Morocho, C. (2021). *Tipografía* [Fotografía].

El uso de tamaños en la tipografía es muy importante para poder jerarquizar la información de mejor manera, por lo que hay diferentes tamaños para diferentes apartados de la web como títulos, subtítulos, noticias, perfiles, comentarios, mensajes, entre otros. Estos

# UCUENCA

tamaños pueden ser entre los 24 pts hasta los 72 pts que permitan tanto una legibilidad adecuada como también un límite para no ser muy invasiva.

Estas variaciones de la familia tipográfica permiten mejorar la jerarquización de la información, acompañadas con adecuado tamaño de la letra hacen que sea empleada en títulos en el caso de la Bold, así con Lighth.

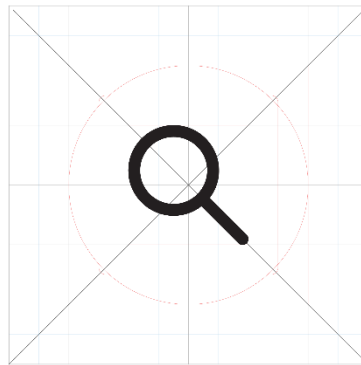
## 1.1.3 Iconos

Para potenciar el aspecto visual de la web se diseñó un set de iconos que permitan una mejor interacción con el contenido dentro de la web, y que son destinados para aspectos específicos como para la barra de menú, *likes* o visualizaciones. Evidentemente basado en iconos estandarizados a nivel mundial, esto nos permite un mayor reconocimiento en el set creado para la web. Se puede observar algunos de estos:



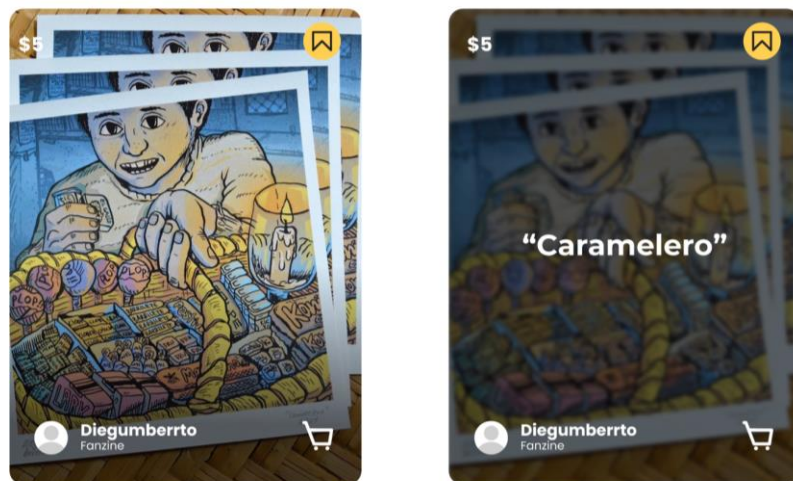
*Figura 31.* Morocho, C. (2021). *Iconos* [Fotografía].

Para estos iconos se utilizó una malla o retícula terciaria, que une líneas horizontales, verticales y diagonales lo cual facilita el diseño de estos iconos, para estandarizar el tamaño de cada uno, haciéndolos escalables en cualquier formato.



*Figura 32.* Morocho, C. (2021). *Malla o Retícula* [Fotografía].

**3.1.4. Interacciones.** Para mejorar la interactividad dentro de la web se usa algunas micro interacciones se observa en la figura 31, estas permiten visualizar la información de mejor manera, esto sucede al posicionar el mouse sobre elementos, como en este caso:



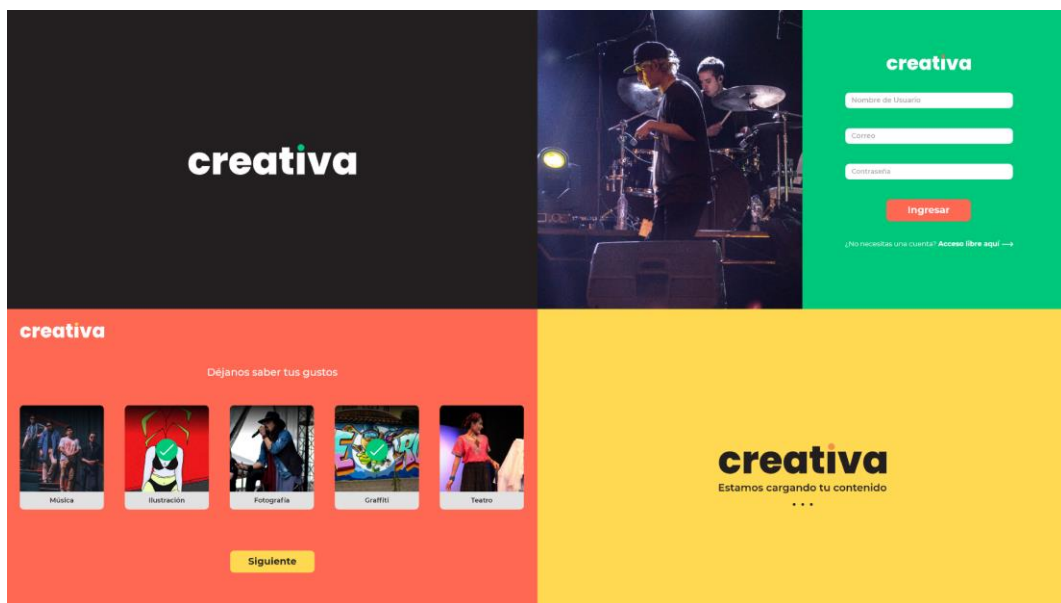
*Figura 33.* Morocho, C. (2020). *Micro interacción* [Fotografía].

Así mismo existen otro tipo de interacciones como carruseles de publicaciones que permitan al usuario poder conocer de manera actualizada lo que los artistas están haciendo.

**3.1.5. Diseño.** Basados en el plano esqueleto se busca adaptar los colores, tipografías, iconografía, fotografía dentro de la web acorde a los wireframes creados previamente para poder jerarquizar la información y el contenido de mejor manera.

# UCUENCA

Teniendo en cuenta el mapa de sitio se empieza desde la parte del inicio en donde se podrá observar el logo de creativa, dando paso a la pantalla de registro de cuenta en donde se logrará divisar imágenes de artistas en transición, así como los cuadros para llenar la información. Una vez realizados estos puntos, la pantalla de selección de intereses muestra diferentes ramas del arte para el gusto del usuario, una vez escogidos estos intereses la página empieza a cargar.



*Figura 34.* Morocho, C. (2021i). *Pantallas de registro* [Fotografía].

Una vez ingresado al menú principal y acorde a los wireframes vistos en el capítulo anterior se puede observar la disposición que va a tener la información como el contenido multimedia, el uso de fotografías, texto, iconos y colores.

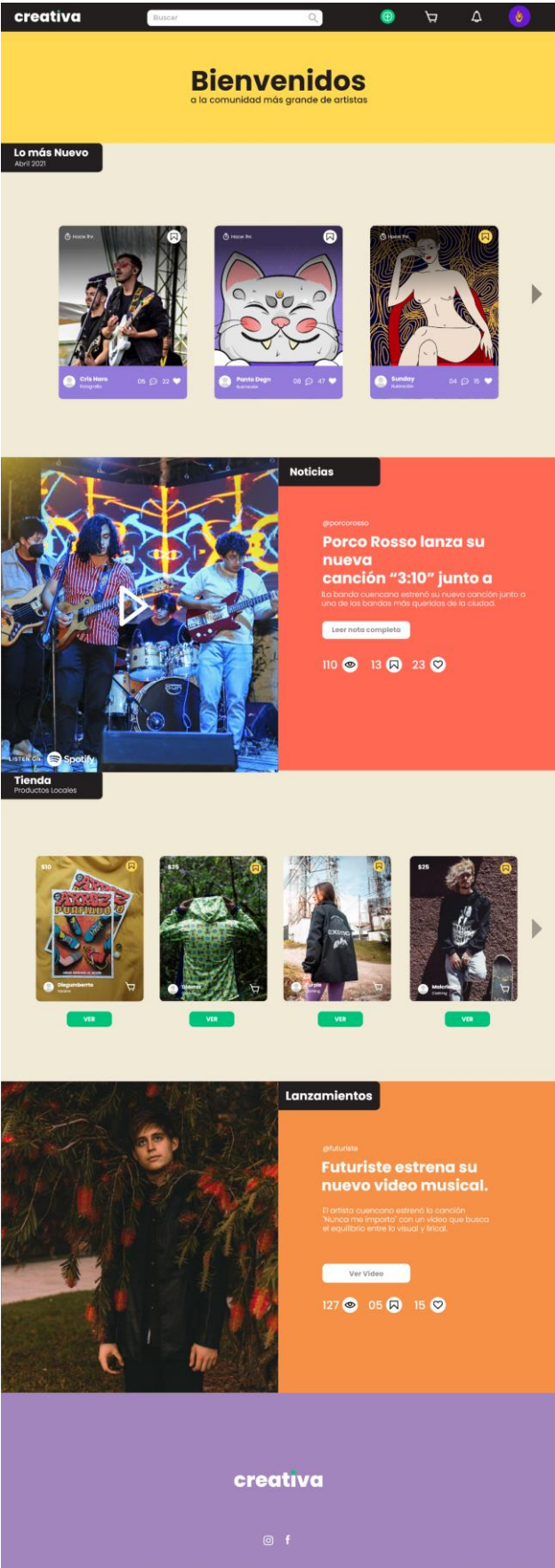


Figura 35. Morocho, C. (2021). Pantalla principal [Fotografía].

# UCUENCA

De igual manera se logra observar las plantillas previamente creadas para las pantallas de Perfil y Tienda observadas en la figura 36 - 37 que se analizó anteriormente, estas galerías permiten interactuar de manera más visual con el contenido.

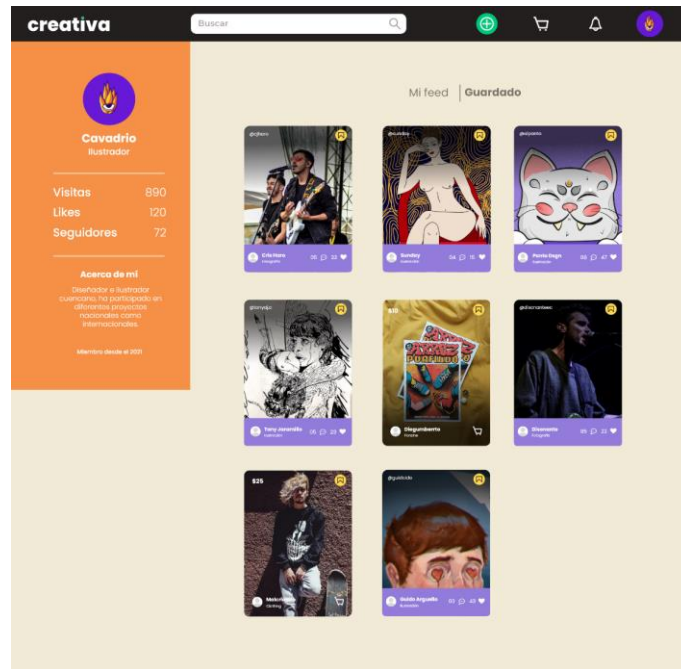


Figura 36. Morocho, C. (2021). Perfil [Fotografía].

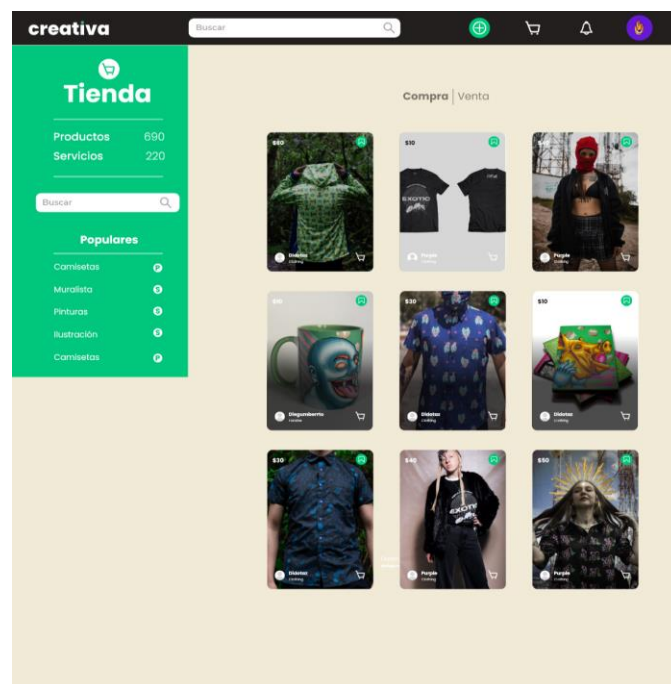
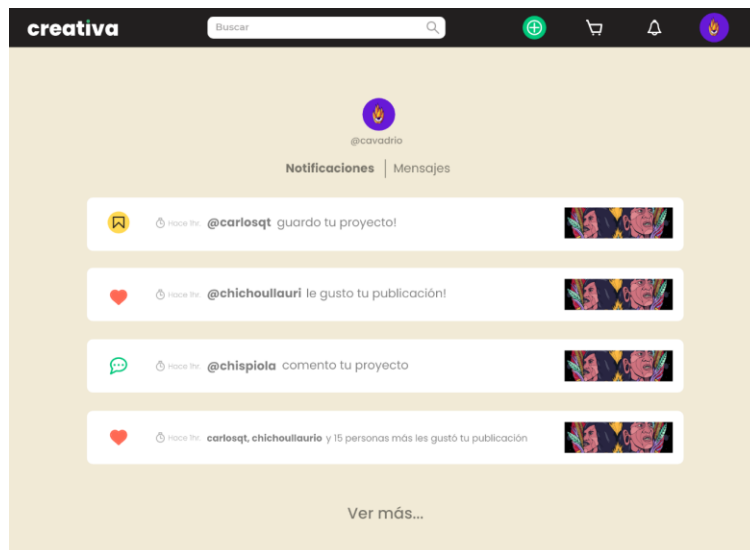


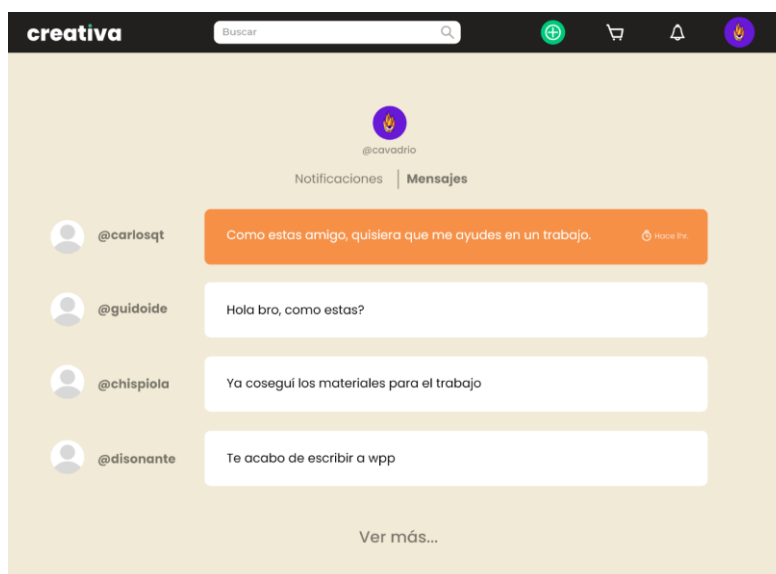
Figura 37. Morocho, C. (2021). Tienda [Fotografía].

# UCUENCA

En la figura 38-39, están las ventanas de notificaciones dispuestas tanto para las interacciones como para la mensajería fueron pensadas únicamente para estas dos opciones debido a la importancia que tiene el Feedback y contacto para los artistas con sus futuros clientes.



**Figura 38.** Morocho, C. (2021). *Notificaciones* [Fotografía].



**Figura 39.** Morocho, C. (2021). *Mensajería* [Fotografía].



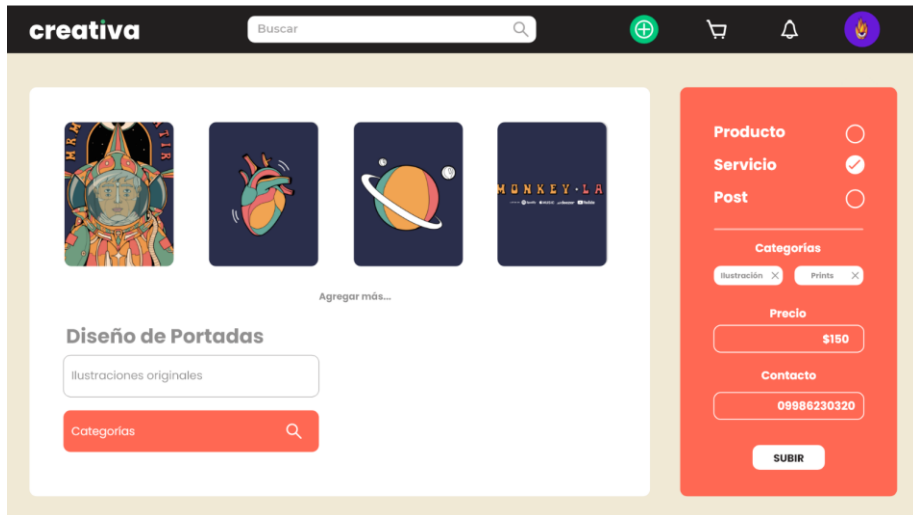


Figura 40. Morocho, C. (2021). *Subir Archivos* [Fotografía].

Por otro lado, la figura 40 muestra las pantallas para subir el contenido se muestra de una manera clara los pasos a dar para cargar tanto el contenido multimedia como la información necesaria para poder postear lo que el usuario esté interesado en subir.



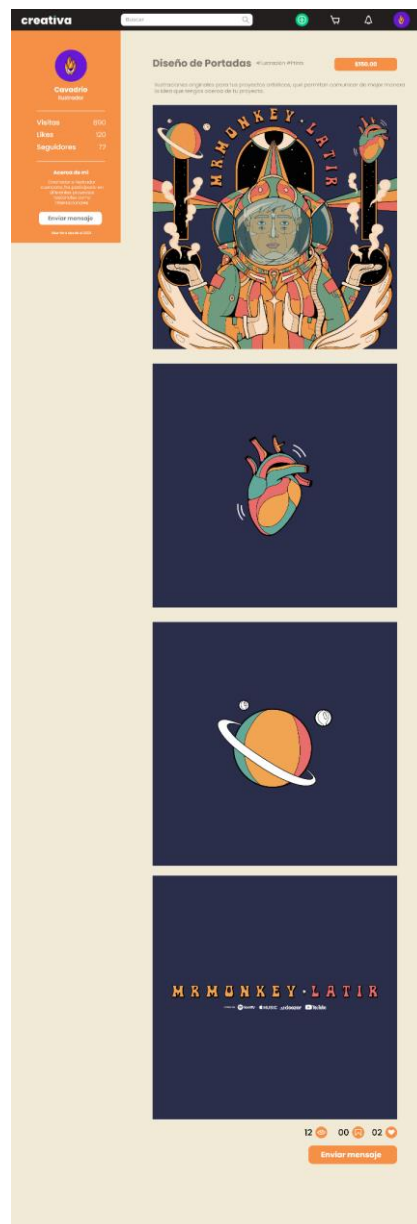
Figura 41. Morocho, C. (2021). *Lanzamientos y Noticias* [Fotografía].



# UCUENCA

Existen varias pantallas emergentes, como la que se ve en la figura 41, que dan con diferente contenido dentro de la web, como es el caso de la sección de noticias y lanzamientos que tienen una plantilla propia para mostrar el contenido creado por la página.

En la figura 42 la pantalla destinada a mostrar los proyectos, productos o servicios usuario/artista, galerías de contenido multimedia.

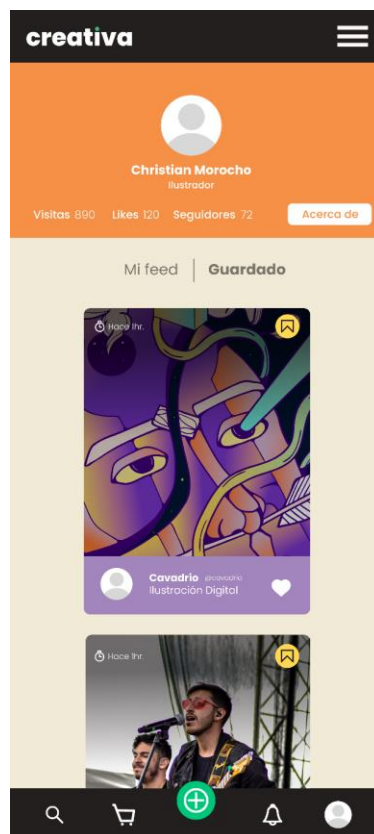


*Figura 42.* Morocho, C. (2021). *Proyectos* [Fotografía].

## 1.2. Diseño Responsivo

Cuando se habla de una web es importante tener adaptabilidad a diferentes formatos, entre los más utilizados están los móviles o tabletas, esto quiere decir que del diseño principal empleado en la web se debe adaptar a los tamaños establecidos para estos dispositivos. Para este punto se toma en cuenta las dimensiones del Xiaomi Redmi note 9 de 2400x1080 pixeles, así como de la I pad con dimensiones de 2048x1536 pixeles, debido a ser el dispositivo con el cual se optó trabajar.

Se puede observar en la figura 43 la pantalla del perfil del usuario adaptado al formato de móvil y como se ordena la información, en donde los iconos generan un orden para acceder a las diferentes pantallas, al igual que en la parte web.



*Figura 43.* Morocho, C. (2021). *Perfil Responsive Móvil* [Fotografía].

# UCUENCA

Por el lado de las tabletas existe el Ipad en la figura 44, en donde se aprecia la sección de notificación y mensajería, de igual manera adaptándola al tamaño específico de este dispositivo, así como sus elementos como los botones o la hamburguesería.

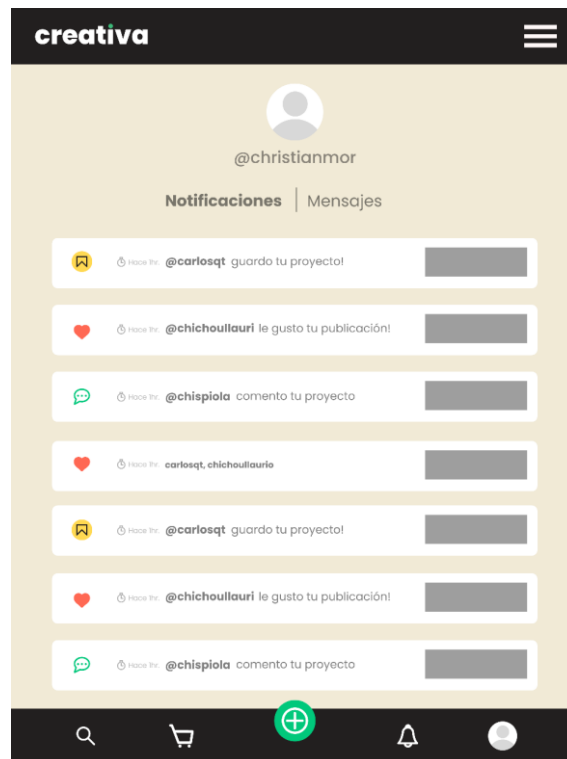


Figura 44. Morocho, C. (2021p). *Perfil Responsive Tableta* [Fotografía].

## 1.3. Pruebas de uso

En este último punto, mediante un *grupo focal* se presentó el proyecto a diversos usuarios y se lo realizó en dos grupos. El primero formado principalmente por estudiantes que cursan el último ciclo de su carrera y el segundo con profesionales del diseño, quienes con su experiencia dentro del mundo artístico/ gráfico de la ciudad de Cuenca supieron aportar de manera objetiva y subjetiva sus puntos de vista acerca del proyecto.

Debido a la emergencia por el Covid-19 se optó por realizar el grupo focal de manera virtual, mediante la plataforma Zoom y presencial en ciertos casos, esto debido a la cantidad de personas que fueron parte de este proceso y para evitar inconvenientes a futuro, como se observa en la figura 45 y 46.

# UCUENCA



*Figura 45:* Morocho, C. (2021). *Grupo Uno* [Fotografía].



*Figura 46:* Morocho, C. (2021). *Mao Reyes* [Fotografía].

En el segundo grupo se presentó el proyecto a un grupo de profesionales en los que destaca:

- Cristina Merchán (Miti Miti)
- Mao Reyes
- Juan José Loja

# UCUENCA

Diseñadores de la ciudad de Cuenca con una trayectoria amplia dentro del mundo gráfico y quienes presentaron de manera más detallada observaciones acerca de la web. A ellos se les presentó la web de igual manera de manera virtual, mediante zoom, como podemos observar en la figura 47y 48. En un caso especial observamos a Mao Reyes de manera presencial, en la figura 46, evidentemente con las medidas de bioseguridad del caso.

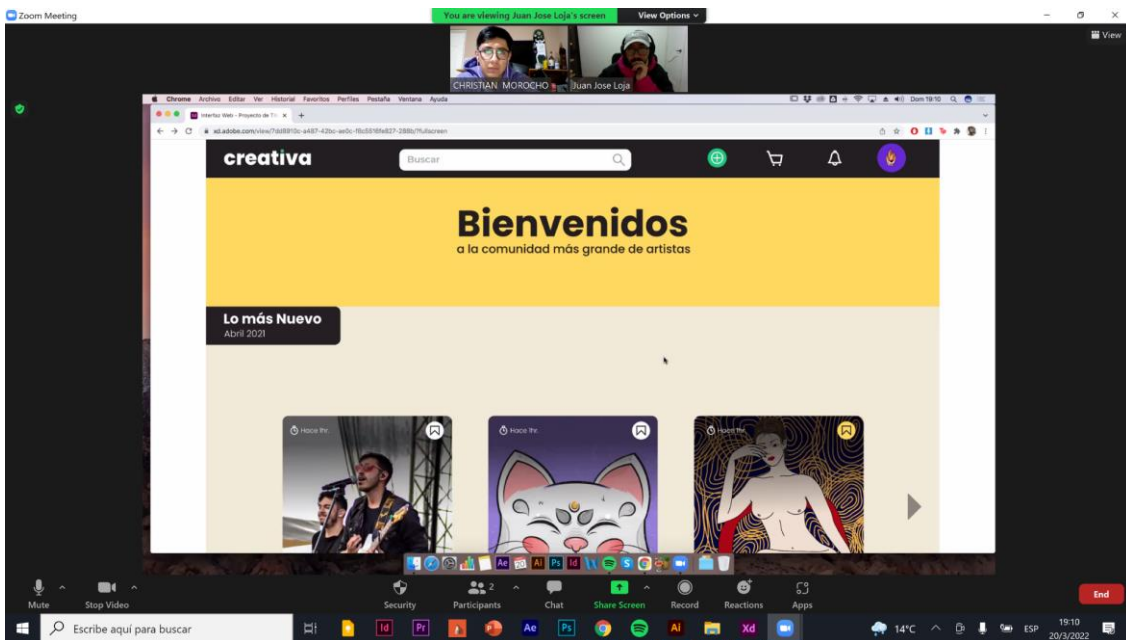


Figura 47: Morocho, C. (2021). Juan José Loja [Fotografía].

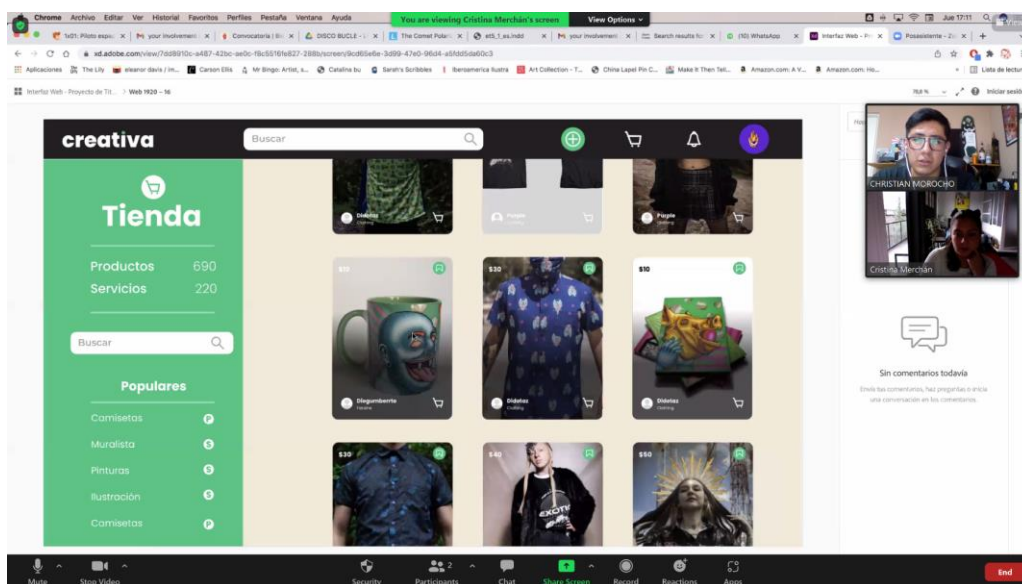


Figura 48: Morocho, C. (2021). Cristina Merchán [Fotografía].

Al grupo 1 se presentó el proyecto a manera de prototipo mediante el uso del software Adobe XD y de manera específica el interfaz para los usuarios principales, como se puede observar en la figura 49, este programa nos permite ver como mayor facilidad como se utiliza la web, recalcando puntos ya vistos en los capítulos anteriores, como: funcionalidad, interacciones, usabilidad, entre otros.



*Figura 49.* Morocho, C. (2021). Adobe XD [Fotografía].

Al grupo 2 se le asignó tres tareas diferentes para ser realizadas dentro de la web, para mediante su conocimiento posteriormente dejar sus observaciones. Enviamos un link del proyecto en donde ellos pudieron interactuar con el prototipo de **creativa** como se pudo observar en las figuras 46, 47, 48.

Observaciones:

Grupo 1:

- Es un proyecto que no recae en lo tradicional a la hora de apoyar a artistas emergentes, trata de abarcar la mayoría de aspectos que sirven para la promoción de su

# UCUENCA

trabajo. Sirve mucho como un portafolio para artistas, algo que se ve en distintas plataformas, pero en esta alberga toda esta variedad de talentos.

- El diseño está bien realizado, es decir es intuitiva para cualquier usuario sin embargo hay aspectos que confunden al usuario, que deberían mejorar aspectos de gustos o recomendaciones.

- Es importante que los usuarios puedan acceder de manera más libre sin la necesidad de tener una cuenta.

## Grupo 2:

-Tener en cuenta aspectos de manejos de datos tanto por parte de los usuarios al ingreso, como al momento de realizar compras.

-La web en estos tiempos es poco visitada, se debió priorizar la versión para móvil, esto debido a la facilidad que brindan estos dispositivos para la navegación, una app podría haber mostrado de mejor manera el proyecto.

-Tener un feed más llamativo para causar mayor engancho dentro de la web haciendo que el usuario se interese de mejor manera.

-En aspecto de diseño todo está muy limpio, pero se debería de ordenar de mejor manera el mapa del sitio para evitar confusiones y tener una navegación más agradable.

## ENLACE DEL PROTOTIPO:

<https://xd.adobe.com/view/7dd8910c-a487-42bc-ae0c-f8c5516fe827-288b/>

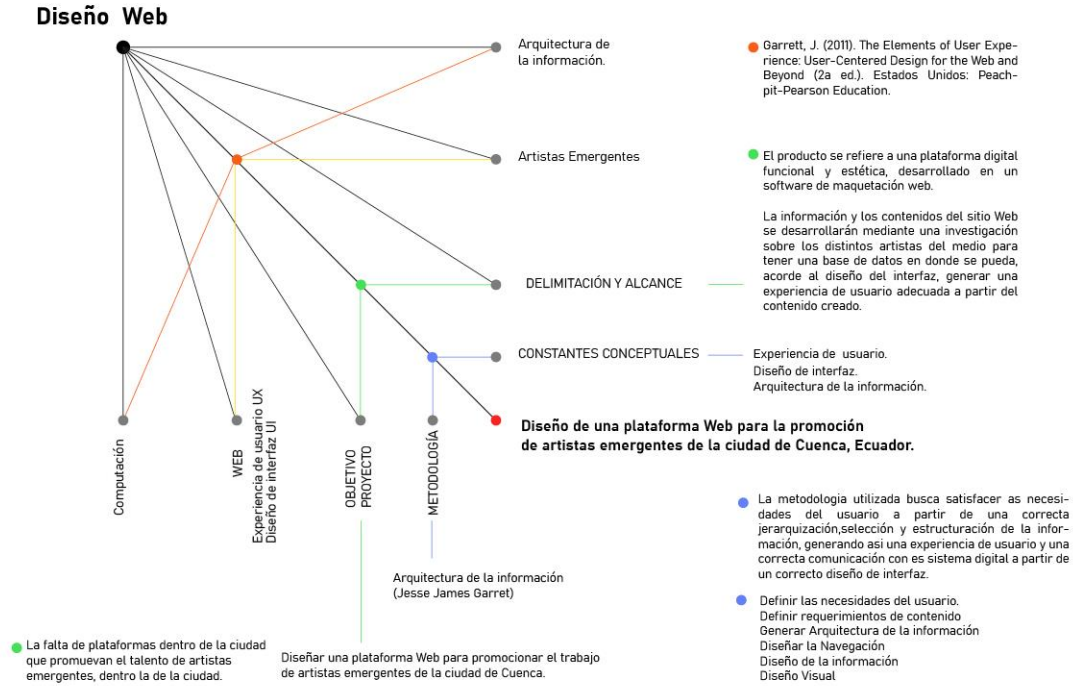
## Conclusiones

- Después de haber realizado una minuciosa investigación acerca del arte emergente y como enfoque principal la ciudad de Cuenca, se ha podido dar un acercamiento a este término, porque es importante tener una descripción acorde al contexto en el que estamos. Sin embargo, es necesario que se desarrollen más proyectos e investigaciones en torno a este tema, con el fin de obtener nuevos espacios para el desarrollo de artistas en la ciudad, con esto promover el reconocimiento de su valor e impacto en la sociedad.
- Durante el proceso de ideación y planeación de la web fue necesario optar por una red social, ya que, la capacidad de comunicación que tienen estas plataformas permite a los usuarios interesarse más por estos temas, que son de fácil acceso y entendimiento.
- La estructura de la red social propuesta, plantea que no sea únicamente el artista quien genere y promueve su contenido; sino también facilite la creación cooperativa del mismo basado en la lógica de la sociedad red; en donde todos los actores intervienen.
- El aspecto visual, algo muy importante dentro de nuestros objetivos, recae en un correcto uso de los conocimientos en diseño previamente adquiridos, en dos campos importantes como es el diseño gráfico y web, la mezcla de estos permitió resolver de mejor manera las necesidades visuales tanto de los usuarios como de los artistas. Así como el correcto uso de elementos esenciales del diseño como: el color, la forma, la tipografía lo que generó un sitio simple, usable y con gran potencial.
- Al realizar las pruebas a los distintos usuarios, vimos como a pesar de estar en distintas ramas sus objetivos van encaminados hacia lo mismo, el reconocimiento de su trabajo, y que espacios como estos puedan permitir esa promoción de su trabajo, sobre todo de una manera abierta hacia el público en general. *Creativa*, da la



# UCUENCA

oportunidad de compartir su arte al mundo, generando lazos profesionales con otros colegas, así como transacciones por productos o servicios.



### Anexo I: Cuadro Metodológicos

## Referencias

- Axr, y Salas, E. (6 de junio de 2017). ¿Qué es una artista emergente? *Grupo Fórmula*. (R. Rocha, Entrevistador) YouTube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=yujYbesGAWg&t=128s>
- Calle, P. (8 de diciembre). *Diseño de una Plataforma web para animadores y artistas digitales ecuatorianos*. Obtenido de la Universidad de Cuenca: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/33745/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n.pdf>
- Garret, J. (2011) *The Elements of User Experience*. New Riders (2) 34-128.
- Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. Pearson Education.
- Montero, Y. H. (2015). *Experiencia de usuario: principios y métodos. Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*,
- Norman, D. A. (2007). *Cautious Cars and Cantankerous Kitchens: How Machines Take Control*. Obtenido de <http://www.jnd.org/dn.mss/1.1%20Cautious%20Cars.pdf>
- Norman, D. y Draper, S. (1986). *User centered system design: New perspectives on human-computer interaction*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Patricio, C. (2019) *Diseño de una plataforma web para animadores y artistas digitales ecuatorianos*. (1) 2-104.
- Sánchez, W. (2011). *La usabilidad en Ingeniería de Software: definición y características, Ing-novación Reporte de Investigación*. (2) 7-21. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/47264961.pdf>

Sanginés, C. (2020) *Reflexiones sobre el arte*. Obtenido de

[https://www.academia.edu/42823626/Reflexiones\\_sobre\\_arte](https://www.academia.edu/42823626/Reflexiones_sobre_arte)

## Bibliografía

- a. Calle-Sotomayor, P. J. (2019). *Diseño de una plataforma web para animadores y artistas digitales ecuatorianos (Bachelor's thesis)*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/33745>
- b. Camarero-Calandria, E. y Varona-Aramburu, D. (2020). *Artistas emergentes: II Certamen de Creación Artística Contemporánea Universidad Loyola Catálogo de la exposición*.
- c. Hassan, Y., Martín-Fernández, F. J., y Iazza, G. (2004). *Diseño web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información*. Hipertext.net

## Bibliografía de figuras

Bandcamp. (2021). *Discover amazing new music and directly support the artists who make it*.

Bandcamp. <https://bandcamp.com/>

Bandcamp. (2021). *The Fellowship of the Bands: Nine Artists Inspires By “Lord of the*

*Rings.*” Bandcamp. <https://bandcamp.com/>

Brennan, N. (2020). *Adaptado de People*. Unsplash. <https://unsplash.com/t/people>

Catedra Ocampo. (2015). *Diseño web centrado en el usuario*. Universidad de Buenos Aires.

<http://catedraocampo.com.ar/disenio-web-centrado-en-el-usuario/>

Cavadrio. (2021). *Adaptado de Inicio, de Instagram*. Instagram. <https://www.instagram.com/>

Cavadrio. (2021). *Visualización de historias en la web*. Instagram.

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

# UCUENCA

Collagecrafting website. (2021). *Uso de Animaciones*. Collagestudio.

<https://collagecrafting.com/en>

James, J. (2000). *Los Elementos de la Experiencia de Usuario*. La Web Del Programador.

<https://www.lawebdelprogramador.com/pdf/2228-Los-Elementos-de-la-Experiencia-de-Usuario.html>

Jaramillo, A. (2020). *Dominio de Guion*.

Morocho, C. (2020). *Adaptado de People*. Unsplash. <https://unsplash.com/t/people>

Morocho, C. (2020). *Micro interacción*.

Morocho, C. (2021). *Adobe XD*.

Morocho, C. (2021). *Cristina Merchán*.

Morocho, C. (2021). *Cromatica*.

Morocho, C. (2021). *Estructura del mapa de sitio*.

Morocho, C. (2021). *Grupo Uno*.

Morocho, C. (2021). *Iconos*.

Morocho, C. (2021). *Juan José Loja*.

Morocho, C. (2021). *Lanzamientos y Noticia*.

Morocho, C. (2021). *Lanzamientos y Noticias*.

Morocho, C. (2021). *Logotipo*.

Morocho, C. (2021). *Malla o Retícula*.

Morocho, C. (2021). *Mao Reyes*.

# UCUENCA

Morocho, C. (2021). *Mensajería*.

Morocho, C. (2021). *Menú principal*.

Morocho, C. (2021). *Notificaciones*.

Morocho, C. (2021). *Notificaciones y Mensajería*.

Morocho, C. (2021). *Pantalla principal*.

Morocho, C. (2021). *Pantallas de registro*.

Morocho, C. (2021). *Perfil*.

Morocho, C. (2021). *Perfil Responsive Móvil*.

Morocho, C. (2021). *Perfil Responsive Tableta*.

Morocho, C. (2021). *Proyectos*.

Morocho, C. (2021). *Registro de entrevista*.

Morocho, C. (2021). *Retícula*.

Morocho, C. (2021). *Subir archivos*.

Morocho, C. (2021). *Subir Archivos*.

Morocho, C. (2021). *Tienda*.

Morocho, C. (2021). *Tipografía*.

Morocho, C. (2021). *Versión reducida*.

Museum, F. (2021). *New y Discover*. Franshalsmuseum. <https://www.franshalsmuseum.nl/nl/>

Pastor, J. (2018). *Cuando Mosaic dominaba el mundo (de los navegadores)*. Xataka.

<https://www.xataka.com/historia-tecnologica/cuando-mosaic-dominaba-el-mundo-de->

# UCUENCA

los-navegadores