



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

TEMA:

**Propuesta de un aplicativo para la promoción y difusión de ilustradores
digitales de la ciudad de Guayaquil**

AUTOR:

Palma Jordán, Gastón Gustavo

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciado en Producción y Dirección en Artes Multimedia**

TUTOR:

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

14 de septiembre del 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Palma Jordán, Gastón Gustavo**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Producción y Dirección en Artes Multimedia**.

TUTOR

f. _____

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Msc.

Guayaquil, 14 de septiembre 2021



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Palma Jordán, Gastón Gustavo**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Propuesta de un aplicativo para la promoción y difusión de ilustradores digitales de la ciudad de Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciado en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 14 de septiembre del 2021

EL AUTOR

f. _____
Palma Jordán, Gastón Gustavo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Palma Jordán, Gastón Gustavo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Propuesta de un aplicativo para la promoción y difusión de ilustradores digitales de la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 14 de septiembre del 2021

EL AUTOR:

f. _____
Palma Jordán, Gastón Gustavo

Guayaquil, 1 – sep – 2021

Lcdo. Víctor Hugo Moreno Díaz, Mgs.

Director

Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND REPORT, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: PALMA JORDÁN, GASTÓN GUSTAVO a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación de la mencionada estudiante.



Document Information

Analyzed document	PROYECTO DE TITULACION PALMA.JORDAN AGOSTO 2021.pdf (D111932836)
Submitted	9/1/2021 5:18:00 PM
Submitted by	
Submitter email	mitealberto6@gmail.com
Similarity	0%
Analysis address	alberto.mite.ucsg@analysis.urkund.com

Sources included in the report

Atentamente,

Lic. Alberto Mite B. Mgs.

Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

A mi familia que estuvo siempre para mí apoyándome en este proceso evitando que me rinda, en especial a mi hermana Nathaly Palma quien ha sido el primer impulso que tuve gracias a su tutela, consejos y paciencia. A mis amigos y compañeros de trabajo que fueron la mejor hinchada que he tenido: Génnesis (Pía) García, Ariana Morales, David Chóez, Camilo Rojas, Arturo García y Omairo Bueno. A mi segunda familia, el grupo “Con Altura”, aunque estemos repartidos en distintos países, cada que los recuerdo me regresa la energía. Agradezco infinitamente a mi profesora Ana Lucía Murillo por los mejores consejos y expandir mi visión del mundo. A mi profesora Jossie Lara quien fue mi primer referente artístico, y es de quién saqué ese gusto por explotar la creatividad. A mi profesor y tutor Alberto Mite, por ser el guía de esta experiencia de titulación. A Normita por su vocación, profesionalismo y preocupación por cada uno de los estudiantes de la facultad. Y cómo no agradecer a mis hermanos de promoción: Daniel Llombart, Ricardo Tumbaco, Ariana Herrera, Luz Carche y Kenya Ruíz. Todas las personas mencionadas dejaron algo bueno en mí.

DEDICATORIA

A mi hermana, mi mejor amiga, quien tiene la virtud de sacar belleza del caos.

A mis padres Salomón y Luisita, por ver en mi lo que a veces ni yo logro ver.

A los artistas por la valiente labor de embellecer el mundo.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Msc.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lic. Sancán Lapo, Milton Elías, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

CALIFICACIÓN

f. _____

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

TUTOR

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	2
Capítulo 1	4
1. Presentación del objeto de estudio	4
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Formulación del problema	5
1.3. Objetivo General	6
1.4. Objetivos específicos	6
1.5. Marco conceptual	6
1.5.1. Definición de UX design	6
1.5.2. Definición de UI design	7
1.5.3. Arte Digital	7
1.5.4. ¿Qué es <i>app</i> o aplicación móvil?	8
1.5.5. Promoción	9
1.5.6. Difusión	9
1.5.7. Web 2.0 y 3.0	9
1.5.8. Redes sociales	10
1.5.9. Adobe XD	10
Capítulo 2	11
2. Presentación de la propuesta de intervención	11
2.1. Descripción del producto	11
2.2. Descripción del usuario	13
2.3. Alcance técnico	14

2.4. Especificaciones funcionales	15
2.5. Módulos de aplicación	20
2.6. Especificaciones técnicas	26
2.7. Funciones del aplicativo	26
2.8. Testeo	27
CONCLUSIONES	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	34

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Versiones de sistema operativo Android de las que la app hará uso	14
Tabla 2: Requerimientos técnicos de la aplicación	26

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1: Ícono de la aplicación	11
Figura 2: Logo completo de la aplicación.....	12
Figura 3: Puntos en común entre tipos usuarios.....	13
Figura 4: Botón de inicio	15
Figura 5: Botón de chats.....	16
Figura 6: Botón compartir perfil.....	16
Figura 7: Botón editar perfil.....	16
Figura 8: Botón Eventos	17
Figura 9: Generar Realidad Aumentada	17
Figura 10: Botón Menú	18
Figura 11: Botón Notificaciones	18
Figura 12: Botón Perfil de usuario.....	19
Figura 13: Botón escanear AR.....	19
Figura 14: Subir obra	20
Figura 15: Botón volver.....	20
Figura 16: Modulo de inicio de sesión.....	21
Figura 17: Modulo de inicio de sesión.....	22
Figura 18 Módulo Notificaciones.....	23
Figura 19 Módulo Eventos	24
Figura 20: Módulo de perfil de usuario.....	25
Figura 21: Captura de pantalla del Focus Group	28
Figura 22: Participante del focus group utilizando la aplicación.....	29

Figura 23: Participante del focus group utilizando la aplicación..... 29

Figura 24: Participante del focus group utilizando la aplicación..... 30

RESUMEN

La propuesta de proyecto se enfoca en la estructuración y diagramación de una aplicación de tipo portafolio y red social para la promoción y difusión de artistas digitales de la ciudad de Guayaquil, quienes, de acuerdo con la investigación realizada, se determinó que existe una poca difusión y uso de las plataformas digitales para promocionar eventos y actualizaciones sobre los temas que conciernen al arte en dicha ciudad. Por lo que se propuso una aplicación móvil con la finalidad de abrir una línea de investigación para su posterior desarrollo, promover el arte digital en la ciudad de Guayaquil, y por consecuencia incrementar el movimiento económico del arte creando oportunidades laborales en esta rama profesional.

El tiempo que se requirió para el desarrollo de la propuesta fue de 4 meses (mayo – agosto) durante la crisis sanitaria del COVID-19.

Los elementos de la app fueron desarrollados en Adobe Illustrator CC, debido a que la gráfica vectorial es la adecuada para el desarrollo de aplicaciones móviles. Se utilizó el programa Adobe XD para la maquetación e implementación de los elementos de cada módulo y establecer rutas de movimiento guiadas por la interacción del usuario. Se utilizó la suite de Adobe para el desarrollo de la propuesta por su gran compatibilidad entre programas, que en este caso fueron los softwares ya mencionados.

La app está pensada para utilizarse en smartphones con el sistema operativo Android 8.0. Su línea gráfica es minimalista y amigable, basada en las tendencias actuales de UX Design y UI Design.

Palabras Claves: *Ilustración digital, arte 2D, modelado 3D, arte, difusión, promoción, app, diseño.*

ABSTRACT

The project proposal focuses on the structuring and layout of a portfolio-type application and social network for the promotion and dissemination of digital artists from the city of Guayaquil, who, according to the research carried out, it was determined that there is little dissemination and use of digital platforms to promote events and updates on issues that concern art in said city. Therefore, the mobile application proposal was made in order to open a line of research for its further development, promote digital art in the city of Guayaquil, and consequently increase the economic movement of art by creating job opportunities in this occupational sector.

The time required for the development of the proposal was 4 months (May - August) during the COVID-19 health crisis.

The elements of the app were developed in Adobe Illustrator CC, because the vector graphics is suitable for the development of mobile applications. The Adobe XD program was used for the layout and implementation of the elements of each module and to establish movement routes guided by user interaction. The Adobe suite was used for the development of the proposal due to its great compatibility between programs, which in this case were the aforementioned software.

The app is intended to be used on smartphones with the Android 8.0. operating system. Its graphic line is minimalist and friendly, based on current trends in UX Design and UI Design.

Keywords: *Digital illustration, 2D art, 3D modeling, art, promotion and dissemination, promotion, app, design.*

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de grado tiene como finalidad desarrollar una app que sirva de apoyo tanto de difusión a los artistas digitales locales de la ciudad de Guayaquil. Esta app busca implementar herramientas de utilidad que marquen una diferencia a las plataformas artísticas reconocidas dentro del medio.

El avance tecnológico de la internet en conjunto con la globalización ha permitido la creación de plataformas a modo de portafolios virtuales mediante en las cuales los internautas se han dado a conocer con sus actividades profesionales, encargos y proyectos personales que realizan. El mundo del arte digital no es la excepción, plataformas como Behance, Deviantart, Designboom, Artstation, entre otros, son los medios por los cuales muchos artistas digitales han llegado a ser reconocidos tanto a nivel nacional como internacional logrando así establecerse como referentes en temáticas y estilos en distintas partes del mundo, creando comunidades que facilitan la inspiración y concepción de nuevas ideas, piezas artísticas y fuentes de trabajo. En Latinoamérica se carece de plataformas de difusión artística que hayan surgido de países de esta región del planeta. A pesar de que en Ecuador poco a poco gana fuerza en el arte digital, sigue sin existir herramientas tecnológicas para aquellos artistas que buscan expandir su mercado público más allá de sus locaciones.

Se evidencia la importancia en base a la necesidad de dar a conocer a los artistas y sus obras. Y no menos importante, dar a conocer los talentos que estos puedan proveer. La situación en la que se encuentra el mundo en la actualidad, como lo es la emergencia sanitaria (COVID-19) ha obligado a las grandes comunidades artísticas a perfeccionar sus habilidades de difusión gracias a la alta demanda del uso de los dispositivos móviles, por lo que todos los sectores artísticos y comerciales han evolucionado para poder acercar más a los espectadores a vivir una mejor experiencia de poder percibir las obras como lo era previo a la pandemia del año 2020.

La importancia de este proyecto reside en la necesidad de impulsar el uso de las herramientas digitales y plataformas para la difusión, libre expresión y conocimiento de los artistas guayaquileños. Como objetivo final del proyecto se busca una interacción sencilla que llame la atención tanto de los usuarios espectadores, creadores y el medio comercial a dar movimiento a la cultura desde una comodidad remota y además como efecto colateral, es posible obtener un alcance internacional.

Además de ser un producto local, motivaría a los usuarios a hacer uso del mismo, ya que el valor significativo y emocional va enlazado a la necesidad de sentirse representados, apoyados en sus destrezas artísticas profesionales y como modo de expresión.

La metodología de la investigación está empleada mediante el método deductivo, con enfoque mixto y exploratorio, para obtener datos de los usuarios sobre el potencial de este sistema al hacer uso del producto. Mediante la información recopilada de cada usuario se planea tomar dicho testeo como un prototipo de la app para volverlo más consistente tomando en cuenta todas las observaciones y críticas de los usuarios, entre esos artistas, expertos y usuarios ajenos a la creación de contenido digital.

Capítulo 1

1. Presentación del objeto de estudio

1.1. Planteamiento del problema

A partir del confinamiento, las empresas tuvieron la necesidad de utilizar los servicios profesionales de artistas digitales para mantener la presencia comercial en el medio, por lo que se encontraba con mucha frecuencia anuncios requiriendo profesionales en el arte digital o productores multimedia para llevar o mejorar la presencia de las empresas en la web y redes sociales, sin embargo, al momento en que las empresas evaluaban a los postulantes, no siempre el profesional contaba con lo que la experiencia o el enfoque que la empresa requería. Causando que los procesos de selección tomaran más tiempo hasta encontrar al candidato ideal. Para encontrar Ilustradores digitales con inmediatez, al igual que con las plataformas digitales conocidas, se necesitaría un medio de contacto que permita revisar los trabajos de los artistas digitales del medio nacional.

La ilustración es una de las disciplinas más destacadas dentro del ámbito artístico, convirtiéndose en una herramienta fundamental en muchos proyectos profesionales ligados al diseño gráfico, la comunicación, el diseño audiovisual y el diseño de objetos (Macías, 2019).

La evolución de la ilustración tradicional ha venido mutando a través de los siglos, con respecto a sus formatos, instrumentos y materiales pictóricos. Llevándonos a la digitalización de estos, y ahora en el arte digital contemporáneo se ha proporcionado la posibilidad de añadir vistas, profundidad, luces y sombras, creando así la ilustración 3D.

Los soportes de las obras van evolucionando al igual que las herramientas de creativas, dejando de lado la exposición física como se ha dado en los museos y galerías de arte, y se aventuraron a fusionarse con las plataformas digitales, brindando al público la facilidad de disfrutar del arte visual a partir de una comodidad remota, permitiendo encontrar diversos artistas con estilos y temáticas específicas.

Los avances tecnológicos han contribuido como medios masivos a la difusión, venta adquisición de mercadería de una forma muy cómoda e inmediata. Por lo que la relevancia de estos avances debe estar presente, ya que representa un beneficio al mercado objetivo (Cantos, 2017).

Actualmente las aplicaciones móviles ofrecen un servicio basado en la *User Experience* y *User Interface*, asegurando una correcta funcionalidad y comunicación del material intelectual que se publican los sistemas de difusión masivos como por ejemplo las redes sociales y las aplicaciones en general. Se ha observado la eficacia de estos medios de comunicación, porque el formato lo facilita, aparte de que estas herramientas son gratuitas e intuitivas. Las agencias de servicios gráficos (sean estos publicitarios impresos o digitales) han hecho uso de plataformas extranjeras para localizar talento humano nacional.

La experiencia del autor como ilustrador Digital 2D y 3D, siendo parte de las comunidades artísticas colectivas como Ilustra Ecuador y Pequemonstruario, de los cuales se han obtenido las bases que aportan a la comprensión de la importancia de los medios de difusión masivo en la web y su eficacia. Como parte de un equipo en agencia publicitaria, los requerimientos de talento profesional artístico sugieren solicitar servicios de personas al alcance más próximo posible, por lo que se puede deducir que una plataforma que facilite la comunicación asertiva entre artistas del medio nacional es una necesidad para la materialización de proyectos artísticos que puedan propiciar una contratación por parte de empresas, personas o comunicación entre artistas que ofrezca la posibilidad de alguna comunicación que demande trabajo y una proyección a nivel internacional.

1.2. Formulación del problema

Desde el punto de vista artístico y como estudiante de la carrera de Producción en artes Multimedia que se ha desenvuelto en el medio profesional guayaquileño, se ha observado las falencias de la difusión de artistas digitales

a nivel nacional. Además, tomando en cuenta la realidad social del país, se ha presenciado un progreso en devolver las experiencias artísticas de forma virtual, sin embargo, al espectro artístico que comprende a los ilustradores, carece de un uso de las nuevas tecnologías en crear espacios de expresión para este tipo de artistas, por lo que nace la pregunta:

¿Cómo la tecnología ayudaría a la difusión y promoción de artistas digitales en la ciudad de Guayaquil?

1.3. Objetivo General

Desarrollar una propuesta de solución tecnológica como apoyo tanto en la difusión como promoción de los artistas digitales de la ciudad de Guayaquil.

1.4. Objetivos específicos

- Analizar el entorno artístico digital y sus necesidades de promoción.
- Identificar las tendencias de las principales plataformas de difusión de artistas digitales basados en el UX y el UI.
- Proponer una solución tecnológica como prototipo usando Adobe XD.
- Testear la propuesta en el grupo objetivo y obtener las observaciones.

1.5. Marco conceptual

1.5.1. Definición de UX design

A pesar de existir concepciones ambiguas y contrarias sobre la definición de UX o “Experiencia de Usuario” por parte de los expertos, una definición general nos dice que:

Según (Nacho, 2020) el diseño de experiencia de usuario (también conocido como UX Design) hoy en día estudia el comportamiento del usuario, para lo cual mediante a un análisis, se llega a establecer alternativas que puedan solucionar las necesidades de este en los productos a desarrollar.

Por ende, podemos comprender que mediante la UX se puede comprender las necesidades y soluciones que puedan brindar al usuario una experiencia que vuelve eficiente el servicio digital del que hace uso.

Cabe mencionar a (Nacho, 2020), quien explica la utilidad del diseño de experiencia de usuario gracias a las diversas actividades que involucran: diseño, investigación, arquitectura y prototipado de un producto.

Lo que facilitaría un producto digital apto para una correcta comunicación entre los desarrolladores y el público objetivo cumpliendo de forma exitosa con la finalidad del producto.

1.5.2. Definición de UI design

Del diseño de interfaces o *User Interface Design* (UI) se le puede interpretar también como el diseño centrado (DCU) en el usuario debido a las prioridades que se consideran para establecer los puntos clave del desarrollo del producto, por lo que se menciona lo que esto presenta, como dice (Sánchez, 2011), presenta son soluciones ante los métodos clásicos de diseño de herramientas o tecnologías, y estas soluciones son ideadas a manos de especialistas en la disciplina en la que desempeñan mejor sus conocimientos.

Es así que se puede definir al diseño de interfaces como el estudio y proceso para definir la identidad visual de un producto tomando en cuenta la una efectiva funcionalidad de un producto digital a partir de sus procedimientos y orientación del producto.

1.5.3. Arte Digital

Pau Alsina González nos menciona que:

Las tecnologías de información y comunicación han transformado completamente las prácticas artísticas contemporáneas modificando las nociones tradicionales de autor, espectador, obra, exhibición etc.... y ha dado

lugar a un nuevo género artístico denominado arte digital que tiene como eje central la interacción. (P. González, 2004, p. 1)

Tomando en cuenta este concepto se puede entender que el arte digital a diferencia del tradicional involucra una variedad de experiencias más allá de la percepción y concepción analógica de las obras.

El desarrollo de los programas de computación gráfica ha permitido la creación de programas para la concepción de obras en 2D y 3D, siendo los productos de la suite de Adobe los más utilizados en el mercado (Guerrero, 2018).

Entre las destrezas del arte digital se encuentra la Ilustración digital. Es común asociar la ilustración a una representación gráfica de estilo 2D, sin embargo, no se limita sólo a eso, sino también al 3D, donde el desarrollo de una pieza artística hace uso de herramientas que parten desde cualquier vista y angulación de los objetos representados, añadiendo profundidad, sombras e iluminación como características que lo diferencia de las dos dimensiones.

1.5.4. ¿Qué es *app* o aplicación móvil?

Según (Santamaría-Puerto & Hernández-Rincón, 2015), define a la aplicación móvil cómo:

“...una aplicación de software que puede ejecutarse en una plataforma móvil o un software basado en Internet que se ejecuta en un servidor.”

En contexto, una app es un software ejecutado en un soporte digital, indiferente si es una aplicación ejecutable a través de la internet. Actualmente los usuarios de dispositivos móviles y tecnología hardware en general, están familiarizados con este término, ya que para los usuarios ha sido necesario en estos últimos años entender qué tipo de producto consumen, todo esto gracias a la creciente popularidad de los productos digitales y la evolución del tipo de dispositivos mencionados anteriormente, los soportes hardware de las

apps hoy en día gozan de distintas formas, dejando a un lado la “exclusividad” que tenían las *apps* con los smartphones.

1.5.5. Promoción

Según (Thompson, 2010), la promoción es una herramienta de marketing que establece la comunicación entre los potenciales clientes para cumplir objetivos.

Una definición adicional que nos aporta (Thompson, 2005) acerca de la promoción como una forma de comunicación que forma un conjunto de elementos utilizados para transmitir una idea a un público objetivo.

1.5.6. Difusión

Como nos menciona (Garzón Castrillón, 1970) sobre el proceso de difusión, menciona que este proceso está centrada en los medios a través de los cuales la información sobre una innovación se disemina dentro del sistema social y de una forma específica. Y a medida que los receptores procesan la información, comienzan a crearse nuevas percepciones respecto a las propiedades del producto o conductas.

Tomando en cuenta el concepto previo, la difusión es punto clave para el reconocimiento de alguna innovación, creación o concepción de índole artística, debido al proceso de cómo llega a nuevos perceptores, dependerá de qué tanto impacto posee la obra para crear el fenómeno de la difusión en los consumidores.

1.5.7. Web 2.0 y 3.0

La web 2.0 es considerada como el comienzo de las webs colaborativas donde el usuario tuvo la oportunidad de interactuar mediante sitios dinámicos en comparación a su predecesor la “web 0.1” donde la web era estática y su finalidad era meramente de lectura y no de escritura (cdcom, 2017).

Se comprende que la web 2.0 fue la apertura de una brecha de comunicación de la que sin ella la interacción online no sería lo que es ahora, por lo que se vio necesaria una evolución hacia lo que se conoce como la web 3.0. La cual se la conoce como la web semántica, dado a que a partir de este punto comenzó lo que sería el uso de la nube, aplicaciones, redes sociales y el uso de la web en múltiples dispositivos como las tablets, móviles, entre otros (cdcom, 2017).

Se toman en cuenta los conceptos previos a los antiguos eslabones que demuestran la evolución de la internet, ya que así podemos entender el alcance, funcionalidades y posibilidades que pueden formar parte de cualquier aplicación de vanguardia para los dispositivos móviles.

1.5.8. Redes sociales

Las redes sociales son espacios en el internet donde los usuarios interactúan mediante el intercambio de información que se publica por parte de los usuarios, los cuales se crean perfiles para revisar la información de otros participantes, y ser parte o espectadores de conversaciones que puedan ser de interés de una comunidad (R. González, 2011).

1.5.9. Adobe XD

Brian Wood nos define el software de Adobe XD como una plataforma “todo en uno” para diseño y prototipado de sitios web y apps, crear presentaciones, etc. Este programa ofrece las herramientas necesarias para aquellos que se dediquen al diseño web, diseño de experiencia de usuario o interfaz de usuario (Wood, 2020).

Capítulo 2

2. Presentación de la propuesta de intervención

2.1. Descripción del producto

Esta propuesta de app móvil consiste en el diseño de la interfaz de una red social con funciones de portafolio creativo para artistas digitales, cumpliendo con las funciones básicas de este tipo de plataformas como lo son: comunicación entre usuarios, publicación de contenido creativo, valoración de las obras publicadas, comentarios en las publicaciones y la creación de perfil para presentar de forma más detallada al usuario.

La app tiene de nombre “Grapheeka”, la cual fonéticamente suena a la palabra “gráfica” mostrando una relación entre lo gráfico y la aplicación. Sus colores principales son el morado y el naranja. Los colores empleados han sido seleccionados por su significado en la psicología del color, uno de sus significados es la distinción, por lo que se alude a que cada artista se distingue por alguna cualidad en especial propia de los artistas. El color naranja es empleado por su relación con lo alegre, divertido y entusiasta. Haciendo de la participación conjunta de ambos colores representa un significado positivo y confiable para los artistas.



Figura 1: Ícono de la aplicación
Fuente: Elaboración del autor



Figura 2: Logo completo de la aplicación

Fuente: Elaboración del autor

Entre las características destacables que se podrían implementar en una aplicación como la de este proyecto se encuentran: Promoción de artistas (72,2%), galerías de obras (63,9%) y las entrevistas online (52,8). De esta manera se logra conocer qué características del proyecto deben tener cierta productividad). Cabe recalcar que esto no quiere decir que se vaya a prescindir de las otras características. Por lo que se concluye que el usuario creador o artista busca como prioridad lograr posicionarse en el inconsciente artísticos mediante sus obras.

Debido a que Guayaquil sigue siendo una ciudad con carencia de arte, existe un poco más de un cuarto de los participantes que dudan de la utilidad de este tipo de aplicaciones. Es comprensible tomando en cuenta que además de lo mencionado, este tipo de herramientas en el país no existen o no hay alguna lo suficientemente popular o funcional para ser conocida.

El Ing. Alonso Veloz A, hace hincapié en la carencia del arte de Guayaquil por lo que se planea mediante una aplicación abrir una nueva línea de mercado en el país. Para el proceso de desarrollo de este proyecto se tomará en cuenta los errores más comunes de los desarrolladores de aplicaciones para pulir tanto su aspecto como su interacción. La app aplica sus características con el fin de apoyar al artista digital, por lo que se debe comenzar de forma prudente, llamativa y auténtica a proceder a su desarrollo y así motivar al artista nacional a planificar o desarrollar nuevas obras.

2.2. Descripción del usuario



Figura 3: Puntos en común entre tipos usuarios

Fuente: Elaboración del autor

En este tipo de productos digitales existen dos tipos de usuarios para este proyecto: Creador y visitante. Sin embargo, el diseño de esta app está priorizado en el usuario creador, ya que se busca crear el interés por parte de los artistas en el uso de la app y al mismo tiempo crear un espacio de expresión para estos.

No se exige al usuario visitante como parte de la planificación, por el hecho de que se planea que por defecto el pulimiento del servicio que se le ofrezca al usuario objetivo sea el óptimo para el público en general. Con este tipo de usuario se planea llevar en lo posible a lo digital la experiencia de asistir “de paso” a una galería por pura curiosidad sin necesidad de pasar por largos procesos de registro o inscripción.

Se han tomado en cuenta los principales motivos por los que ambos tipos de usuario harían uso de la app y tomando esos intereses en común se hizo el cuadro comparativo delimitando las similitudes que determinarán las características principales del producto.

2.3. Alcance técnico

Para el desarrollo de la app se tomaron en cuenta las características fundamentales desde la versión 5.0 del sistema operativo Android mejor conocida como “Android Lollipop”.

Esta versión es la pionera en característica de disponer con las notificaciones en la pantalla de bloqueo (*Android – 5.0 Lollipop*, s. f.) mejorando así la comunicación aplicación-usuario debido al uso necesario de las notificaciones para las funciones: Eventos, notificaciones de seguimientos, mensaje, interacciones y novedades.

Sin embargo, pese a ser óptima la versión 5.0 para su desarrollo, la aplicación está disponible para la versión 8.0 mejor conocida como “Android Oreo”, debido a que a comienzos de diciembre del año 2020 Google anunció que las versiones 5, 6 y 7 de Android ya no recibirán soporte técnico (*EOL of Android 5, 6, and 7 Support (Android)*, s. f.). Esto expone al usuario a experimentar posibles problemas de compatibilidad con la app, ya que actualmente existe una brecha grande entre el lanzamiento de la versión actual de Android (Android 12) y Android 5.0.

A continuación, se detalla la lista de versiones de Android para las que estará disponible la app (ver la tabla 2):

Nombre de la versión	Número de versión	Fecha de lanzamiento
Android Oreo	8.0 – 8.1	21 de agosto de 2017
Android Pie	9.0	6 de agosto de 2018
Android 10	10.0	3 de septiembre de 2019
Android 11	11.0	8 de septiembre de 2020
Android 12	12.0	Agosto de 2021

Tabla 1. Versiones de sistema operativo Android de las que la app hará uso

Fuente: Elaboración propia

La aplicación requiere del uso de conectividad a internet, la cual funcionará indistintamente del tipo de conexión que el dispositivo disponga. El consumo de datos es moderado debido a que transfiere contenido multimedia como imágenes, vídeo, texto y realidad aumentada, conservando caché para mejorar su rendimiento y evitar solicitar la entrada de datos constantemente.

2.4. Especificaciones funcionales

Entre los principios básicos de la creación multimedia se encuentra el principio de la múltiple entrada, del que cual se aplica uno de los niveles de almacenamiento de información el cual se trata de la experiencia previa. Actualmente el público que consume este tipo de productos digitales está ambientado a los íconos, información, funcionalidades y diagramación de las aplicaciones actuales, por lo que la distribución de elementos y funcionalidades no requieren de ser explicadas y de esta forma la información le llega al usuario por un medio diferente a la aplicación, sino más bien la experiencia de este.

El diseño de la iconografía representada en los botones de la app busca transmitir el mensaje de la función que desempeñan sin la necesidad de tener un texto que lo respalde. Los íconos principales de la app se muestran a continuación:

Inicio



Figura 4: Botón de inicio
Fuente: Elaboración del autor

Chats



Figura 5: Botón de chats
Fuente: Elaboración del autor

Compartir perfil



Figura 6: Botón compartir perfil
Fuente: Elaboración del autor

Editar perfil



Figura 7: Botón editar perfil
Fuente: Elaboración del autor

Eventos



Figura 8: Botón Eventos
Fuente: Elaboración del autor

Generar AR



Figura 9: Generar Realidad Aumentada
Fuente: Elaboración del autor

Menú

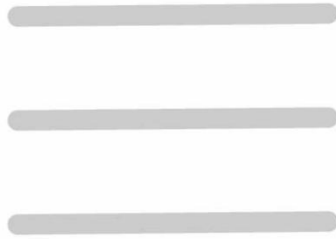


Figura 10: Botón Menú
Fuente: Elaboración del autor

Notificaciones



Figura 11: Botón Notificaciones
Fuente: Elaboración del autor

Perfil

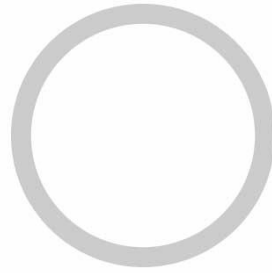


Figura 12: Botón Perfil de usuario

Fuente: Elaboración del autor

Escanear AR

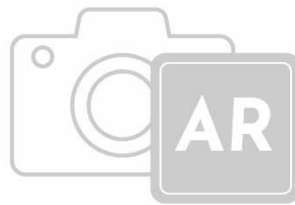


Figura 13: Botón escanear AR

Fuente: Elaboración del autor

Subir obra

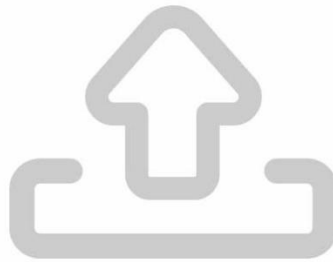


Figura 14: Subir obra

Fuente: Elaboración del autor

Volver



Figura 15: Botón volver

Fuente: Elaboración del autor

2.5. Módulos de aplicación

La aplicación consta de 5 módulos en los que se desempeñan las funciones principales: Inicio de sesión, pantalla de inicio, eventos, notificaciones y perfil. Cada uno de estos módulos realizan distintas actividades dependiendo de la sección en la que el usuario se encuentre.



Módulo 1: Inicio de sesión

Esta pantalla de la aplicación muestra los botones fundamentales para que lleven a los submódulos que permiten verificar la identidad del usuario: Inicios de Sesión y Registro

La cualidad diferenciadora es la del botón “Ingresar como invitado” la cual lleva a la misma aplicación, pero con la mayoría de las funciones reducidas.

Figura 16: Modulo de inicio de sesión
Fuente: Elaboración propia



Figura 17: Modulo de inicio de sesión
Fuente: Elaboración propia

Módulo 2: Pantalla de inicio

Este módulo es el primero que se aparece luego de haber iniciado la sesión, por lo con más de un ingreso a la app, esta se convertiría en la primera pantalla que visualiza el usuario.

Sus funciones son las de mostrar las obras más recientes publicadas por los usuarios, entre esas obras, se ubica por encima de la lista la del artista destacado.

En el encabezado se detallan los siguientes botones: menú de opciones, cámara de lectura de código QR, subir archivos, mensajes y buscar.

En el pie de la pantalla se encuentra el botón de inicio (en este caso ya activado), seguido de las notificaciones, el botón de eventos y el perfil de usuario.



Gerardo Mejía ha comentado tu ilustración

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet 23 s.



Módulo 3: Notificaciones

Este módulo carece de interactividad debido a ser informativo. La estructura de sus notificaciones es: Título, descripción de la notificación, tiempo en que fue publicado y obra a la cual le concierne la novedad notificada.



Figura 18 Módulo Notificaciones

Fuente: Elaboración propia



Modulo 4: Eventos

Este módulo al igual que el anterior (ver figura 24) carece de suficiente interactividad más allá de poder ingresar a los ítems y revisar la información dada. Esta sección está destinada a publicar los recientes eventos de los que los artistas harán parte.

Conserva completa similitud con la división "Eventos" (ver imagen 26) debido a que reflejan la misma información con al diferencia que en la sección de Eventos de la app se muestran eventos de las suscripciones y en "Eventos" de cualquier perfil se muestran actualizaciones exclusivamente del perfil seleccionado.



Figura 19 Módulo Eventos
Fuente: Elaboración propia

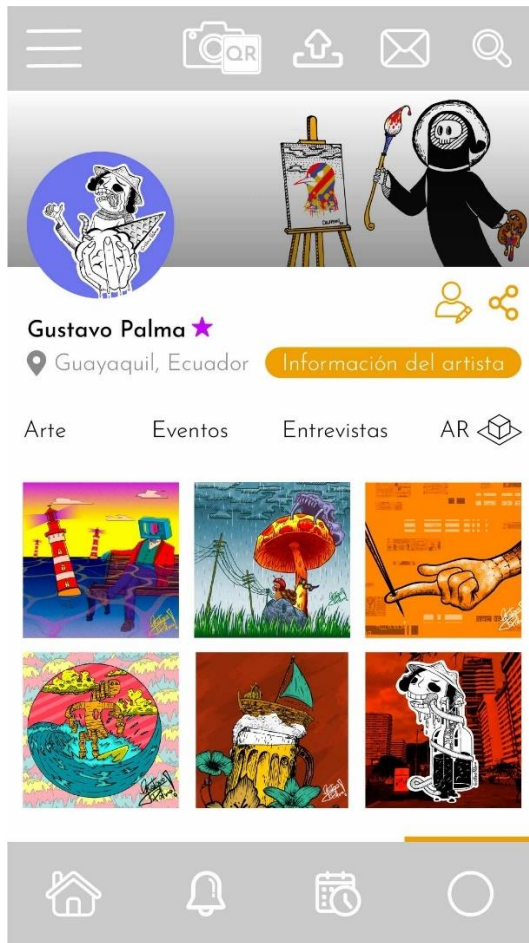


Figura 20: Módulo de perfil de usuario
Fuente: Elaboración propia

El módulo de perfil de usuario (figura 24) tiene a disposición al usuario creador 4 divisiones: Arte (galería de arte), Eventos, Entrevistas y AR (mencionando la realidad aumentada).

En esta pantalla el usuario creador puede establecer un espacio personalizable, subir sus obras y además recibir interacción de aquellos usuarios que decida establecer contacto mediante las interacciones.

2.6. Especificaciones técnicas

A continuación, se detalla un cuadro comparativo entre los requerimientos mínimos para poder usar la app y los óptimos:

Requerimientos mínimos	Requerimientos óptimos
Sistema operativo: Android 5.0	Sistema operativo: Android 8.0
Procesador: Hardware soportado por la versión del procesador	Procesador: Hardware soportado por la versión del procesador
Resolución de pantalla: 16:9	Resolución de pantalla: 16:9
Acceso a internet: Wifi o datos	Acceso a internet: Wifi o datos
Memoria RAM: 1.5 GB	Memoria RAM: 2GB

Tabla 2: Requerimientos técnicos de la aplicación

Fuente: Elaboración propia

2.7. Funciones del aplicativo

La mayoría de las funciones que abarca el aplicativo son de comunicación entre usuarios como la mayoría de las redes sociales: Chat, comentarios, subir contenido multimedia, visualizar contenido multimedia e interacciones hacia el contenido que se presenta.

Entre las funciones más relevantes se encuentra el perfil de usuario, de la cual hace participación la función de visualización de contenido multimedia. Esta sección trata de brindar una experiencia personalizable para transformar el perfil del usuario en un espacio totalmente personal. En este sector de la aplicación se muestra una corta biografía del usuario, se muestra el avatar del usuario y se puede incluir una imagen de portada detrás del avatar.

La sección “perfil de usuario” consta de cuatro divisiones: arte, eventos, entrevistas y AR (realidad aumentada), siendo la primera aquella que permite a los usuarios visualizar las obras del autor. Se pueden incluir imágenes estáticas, animaciones, vídeos y modelados 3D.

La segunda división del perfil de usuario es la de “Eventos”, sus funciones son informar a todo usuario que visite el perfil acerca de los eventos presenciales en los que el artista vaya a asistir. Al momento de registrar los datos de algún evento, se preguntarán datos básicos como duración del evento, fecha, dirección y fotos referenciales.

La tercera división que se encuentra en la sección de perfil de usuario es la de “Entrevistas”, en la que los usuarios pueden compartir sus dudas (de forma anónima o pública) al artista y este puede decidir si aceptar o negarse a responder la pregunta.

Aprovechando las nuevas tecnologías, se incorporó una última división de la sección “perfil de usuario” y es la de Realidad Aumentada. Esto sirve para incrementar la interacción en el espacio-tiempo real cuando el artista desee exponer la obra en ambientes físicos.

Tanto el usuario visitante como creador podrán hacer uso de la realidad aumentada, sin embargo, el usuario visitante sólo podrá escanear el código QR para verlo en el espacio a través de la cámara. Por otro lado, el usuario creador puede generar este tipo de códigos de lectura seleccionando obras que se encuentren en el perfil, para imprimir el código del tamaño deseado y poder percibir la obra de forma poco costosa y ponerla a disposición de los espectadores en múltiples lugares a la vez.

2.8. Testeo

Para la prueba del prototipo se realizó un focus group en vía remota a 7 participantes por medio de una reunión en zoom, de los cuales 4 fueron artistas digitales y 3 fueron usuarios con gustos ajenos al arte. Esta estrategia se realizó para obtener una retroalimentación variada en base a una variedad de público, ya que apuntar a un solo perfil arriesga a los datos a una posible homogeneidad.

De los resultados se obtuvo una aprobación del 85% del público investigado, debido a que 2 de los 3 participantes ajenos al arte expresó una cierta inquietud acerca de la factibilidad de la aplicación en el medio nacional.

Por otro lado, las características técnicas fueron bien recibidas, con respecto a sus funcionalidades, diagramación y su interfaz. Se obtuvo una percepción de que el aspecto visual de la aplicación transmite confianza al incentivar el arte en un medio donde es muy probable que los artistas interactúen y a su vez estos puedan establecer contacto y darle movimiento al espectro artístico.

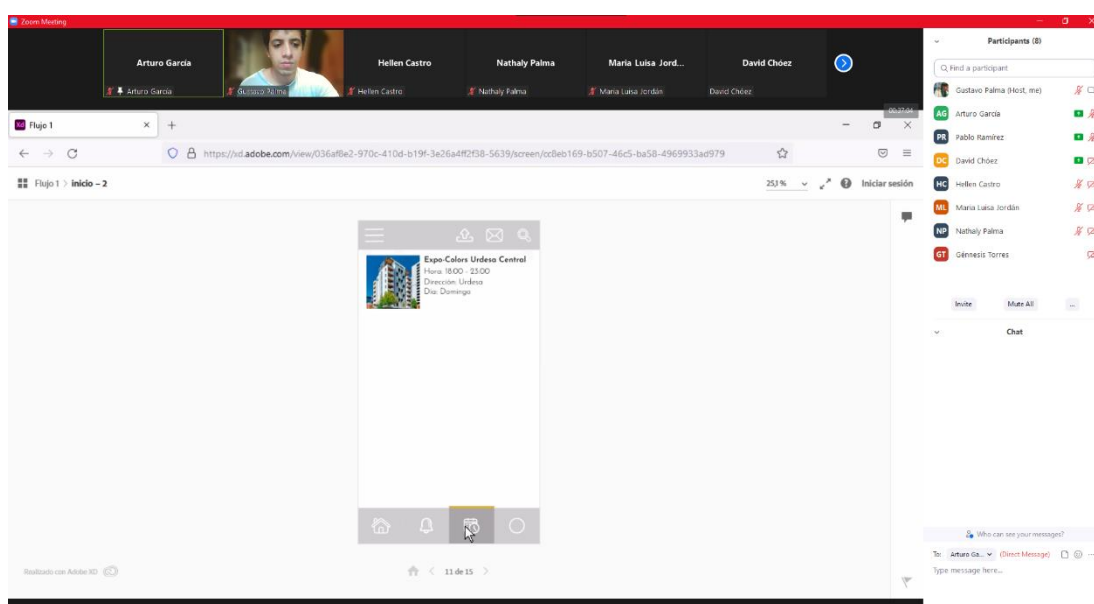


Figura 21: Captura de pantalla del Focus Group
Fuente: Elaboración propia

Tanto los usuarios ajenos al arte y los artistas digitales comparten la opinión de que la interfaz es amigables, sin embargo, el grupo de artistas digitales resaltó el hecho de que la interfaz no se encuentra en un tema oscuro, por lo que a comparación de las aplicaciones que siguen esta tendencia de tema oscuro tienen el punto de ventaja que es el de cuidar la vista del usuario.

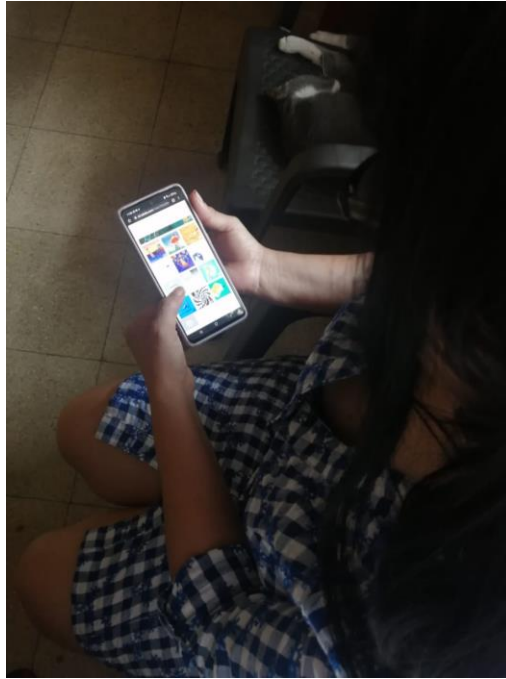


Figura 22: Participante del focus group utilizando la aplicación
Fuente: Elaboración propia

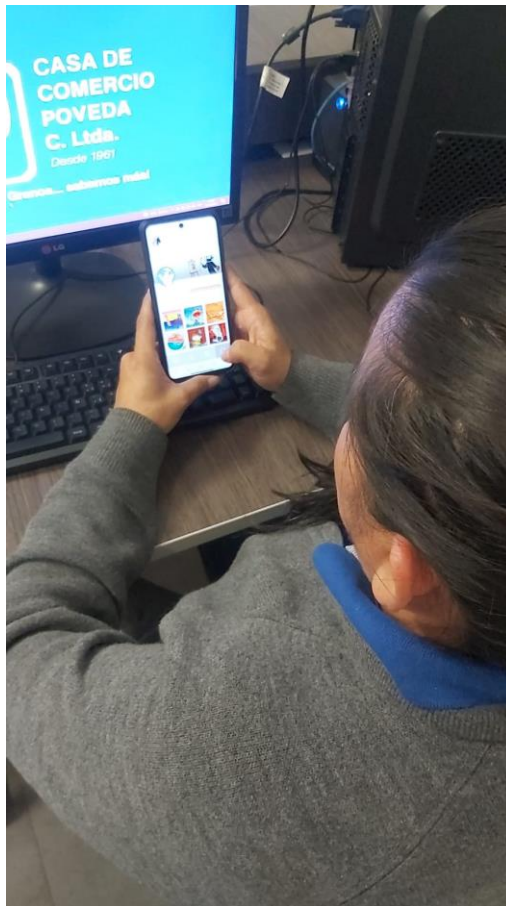


Figura 23: Participante del focus group utilizando la aplicación
Fuente: elaboración propia

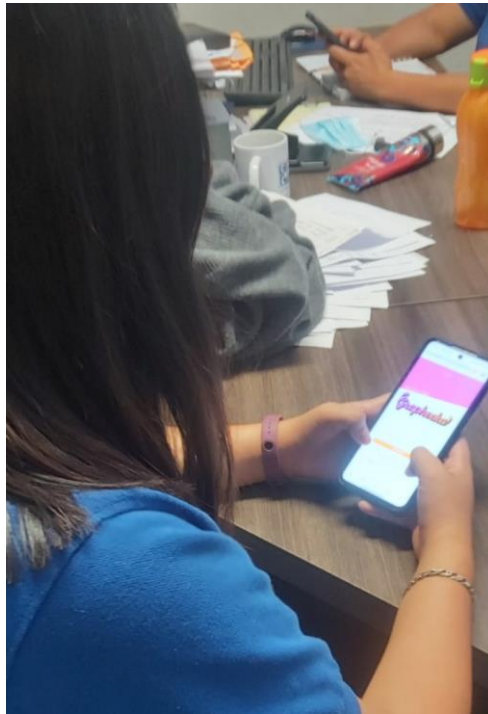


Figura 24: Participante del focus group utilizando la aplicación
Fuente: Elaboración Propia

Con respecto a la función de Realidad Aumentada, por una decisión del 100% se llegó a la conclusión que esta cualidad es innovadora por el hecho de la “múltiple exposición” y el ahorro en recurso físicos que incluye como efecto colateral.

La lectura de los textos y la interpretación de la simbología se comprendió por la totalidad de personas que conforman la dinámica del focus group. Esto se debe al minimalista de la línea gráfica de los símbolos por los que se transmite el mensaje de la aplicación.

La forma de acceder al testeó fue mediante un enlace al simulador que brinda la aplicación Adobe XD para utilizarlo tanto en dispositivos móviles como de escritorio.

El enlace que redirige al simulador que brinda Adobe XD facilita la prueba de usuario la cual se llevó de forma remota en videoconferencia para evitar la interacción y por medidas de bioseguridad.

CONCLUSIONES

Esta investigación se realizó para explorar la creación de una aplicación que corte la brecha entre consumidores de arte local y creadores digitales de la ciudad de Guayaquil que puedan ofrecer sus productos y servicios a través de esta plataforma. La poca difusión del arte creativo local le dio a la investigación un enfoque positivo, ya que no hay registros importantes de una aplicación o plataforma con las características necesarias para poder ofrecer lo que se quiere lograr con los objetivos propuestos previamente.

Los creadores sí están dispuestos a hacer uso de una plataforma local donde ellos puedan compartir sus trabajos y datos, lo ven como una necesidad ya que pueden generar relaciones redituables con las personas que se contactan con ellos y pueden apreciar su trabajo, una de las oportunidades es ser parte de la era digital y la emergencia sanitaria que apertura el mayor uso de redes sociales. Una de las desventajas principales se encontró que lograr este objetivo se visualiza al largo plazo, ya que existen otras plataformas donde se puede promocionar los artistas, pero de forma muy general, y hasta que se haga conocida esta nueva plataforma tomará un tiempo considerable de ejecución.

Se recomienda hacer más investigaciones sobre las necesidades de la difusión de los trabajos artísticos en búsqueda de ofrecer más oportunidades de plazas laborales a los creativos, sector de la economía que se vio afectado de gran manera por la crisis sanitaria que vive actualmente el mundo, el uso de una aplicación como la propuesta se puede extender a nivel nacional y crear una oferta amplia que genere un impacto positivo en el sector creativo.

REFERENCIAS

- Android – 5.0 Lollipop*. (s. f.). Android. Recuperado 26 de agosto de 2021, de <https://www.android.com/versions/lollipop-5-0/>
- Cantos, A. (2017). *Sitio Web enfocado a la difusión de autores musicales para los estudiantes graduados de la carrera de música de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil*. 50.
- cdcom. (2017, noviembre 30). ¿ Qué diferencia existe entre Web 2.0 y 3.0 ? CDCOM. <https://www.cdcom.es/2017/11/30/que-diferencia-existe-entre-web-2-0-y-3-0/>
- EOL of Android 5, 6, and 7 Support (Android)*. (s. f.). Box Support. Recuperado 26 de agosto de 2021, de <https://support.box.com/hc/en-us/articles/360055310574-EOL-of-Android-5-6-and-7-Support-Android->
- Garzón Castrillón, M. A. (1970). Innovación empresarial, difusión, definiciones y tipología. Una revisión de literatura. *Dimensión Empresarial*, 11(1), 45-60. <https://doi.org/10.15665/rde.v11i1.160>
- González, P. (2004). *Sobre Interactividad en el Arte digital*. Asociación Interacción Persona-Ordenador.
- González, R. (2011). *La empresa en la Web 2.0*.
- Guerrero, P. (2018). *Análisis de la evolución del arte digital y su influencia en la elección de carreras profesionales en bachilleres de la ciudad de Guayaquil en el año 2017*.
- Macías, L. (2019). *Taller de Ilustración Digital*.
- Nacho, M. (2020, enero 16). ¿Qué es la experiencia de usuario? Concepto y perfil del UX. *Nacho Madrid | UX - Investigación y Diseño Centrado en el Usuario*. <https://www.nachomadrid.com/2020/01/definicion-de-experiencia-de-usuario/>

- Sánchez, J. (2011). En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU): Definiciones, técnicas y una propuesta. *No Solo Usabilidad*, 10. http://www.nosolousabilidad.com/articulos/dcu.htm?utm_source=iNeZha.com&utm_medium=im_robot&utm_campaign=iNeZha
- Santamaría-Puerto, G., & Hernández-Rincón, E. (2015). Mobile Medical Applications: Definitions, benefits and risks. *Salud Uninorte*, 31(3), 599-607. <https://doi.org/10.14482/sun.31.3.7662>
- Thompson, I. (2005). *CONCEPTO DE PROMOCIÓN*. <https://www.promonegocios.net/promocion/concepto-promocion.html>
- Thompson, I. (2010, junio). *¿QUÉ ES PROMOCIÓN?* <https://www.marketingintensivo.com/articulos-promocion/que-es-promocion.html>
- Wood, B. (2020). *Adobe XD Classroom in a Book (2020 release)*. Adobe Press.

ANEXOS

Biografía del Lic. Isaac Apráez

Isaac Daniel, Apráez Pogo, artista y diseñador gráfico de ESPOL. Empezó desde los 8 años a dibujar todo tipo de personajes famosos a modo de realista y caricatura. Aproximadamente a los 15 años comenzó a difundir sus obras por medios digitales: Facebook, Instagram y Twitter.

Ha ido perfeccionando su estilo, la forma en cómo comunica el mensaje y relata historias, ya que toma mucho en consideración que el contar historias a través de las actividades diarias es una metodología que está en auge en lo que respecta al diseño. Desde el 2018 maneja la plataforma Behance, una herramienta enfocada en los diseñadores.

Biografía del Lic. René Martínez Mgs.

René Martínez es un interesado en la tecnología y su influencia hacia la cultura y el conocimiento. Su trabajo explora las experiencias estéticas concebidas dentro del mundo digital y destaca puntos de encuentro entre prácticas tecnológicas, artísticas y científicas como actividades impulsadas por la pasión y la curiosidad que persiguen la experiencia y el conocimiento.

En los años anteriores estuvo trabajando en torno a las preocupaciones sociales como la interacción urbana, cuidado ambiental y distribución de riquezas. Ha colaborado en varios proyectos de danza contemporánea a través de lo visual.

Biografía del Ing. Alonso Veloz A. Mgs.

Alonso Veloz Arce, experto en Multimedia, Marketing y Branding, está cursando la maestría en Diseño y Producción de Videojuegos, y el doctorado en Artes. Se ha especializado en el desarrollo de proyectos virtuales usando herramientas como Unity y Unreal, así como también con periféricos para RV. Actualmente es docente de la carrera de Animación Digital de la UCSG, donde imparte materias relacionadas al desarrollo de proyectos virtuales y videojuegos.



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Palma Jordán, Gastón Gustavo**, con C.C: # **0927208579** autor del trabajo de titulación: **Propuesta de un aplicativo para la promoción y difusión de ilustradores digitales de la ciudad de Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciado en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **14 de septiembre de 2021**

f. _____

Nombre: **Palma Jordán, Gastón Gustavo**

C.C: **0927208579**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:	Propuesta de un aplicativo para la promoción y difusión de ilustradores digitales de la ciudad de Guayaquil		
AUTOR(ES)	Gastón Gustavo, Palma Jordán		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lic. Alberto Ernesto, Mite Basurto, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Carrera de Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	14 de septiembre de 2021	No. DE PÁGINAS:	34
ÁREAS TEMÁTICAS:	Multimedia, desarrollo de aplicación, arte digital		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Ilustración digital, arte 2D, modelado 3D, arte, difusión, promoción, app, diseño.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>La propuesta de proyecto se enfoca en la estructuración y diagramación de una aplicación de tipo portafolio y red social para la promoción y difusión de artistas digitales de la ciudad de Guayaquil, quienes, de acuerdo con la investigación realizada, se determinó que existe una poca difusión y uso de las plataformas digitales para promocionar eventos y actualizaciones sobre los temas que conciernen al arte en dicha ciudad. Por lo que se propuso una aplicación móvil con la finalidad de abrir una línea de investigación para su posterior desarrollo, promover el arte digital en la ciudad de Guayaquil, y por consecuencia incrementar el movimiento económico del arte creando oportunidades laborales en esta rama profesional. El tiempo que se requirió para el desarrollo de la propuesta fue de 4 meses (mayo – agosto) durante la crisis sanitaria del COVID-19. Los elementos de la app fueron desarrollados en Adobe Illustrator CC, debido a que la gráfica vectorial es la adecuada para el desarrollo de aplicaciones móviles. Se utilizó el programa Adobe XD para la maquetación e implementación de los elementos de cada módulo y establecer rutas de movimiento guiadas por la interacción del usuario. Se utilizó la suite de Adobe para el desarrollo de la propuesta por su gran compatibilidad entre programas, que en este caso fueron los softwares ya mencionados. La app está pensada para utilizarse en smartphones con el sistema operativo Android 8.0. Su línea gráfica es minimalista y amigable, basada en las tendencias actuales de UX Design y UI Design.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-981942543	E-mail: gustavopalmajordan@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Sara María Auxiliadora Cabanilla Urrea, Mgs.		
	Teléfono: +593- 984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			