



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

Diseño de página web interactiva para el Museo Carlos Zevallos Menéndez de la CCENG que muestre información propia de las piezas más relevantes que se encuentran en exhibición

AUTORA:

Terreros Ponce, Romina Ayleen

Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de

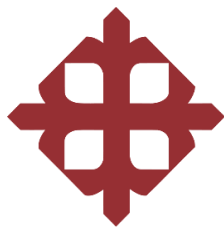
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTOR:

Lcdo. Washington David Quintana Morales, Mgs

Guayaquil, Ecuador

2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Terreros Ponce, Romina Ayleen**, como requerimiento para la obtención del Título de **Licenciada en Diseño Gráfico**

TUTOR

f.  _____

Lcdo. Washington David Quintana Morales, Mgs

DIRECTORA DE LA CARRERA

f.  _____

Lcda. María Katherine Naranjo Rojas, Ms.

Guayaquil, 15 de abril 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Terreros Ponce, Romina Ayleen**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Diseño de página web interactiva para el Museo Carlos Zevallos Menéndez de la CCENG que muestre información propia de las piezas más relevantes que se encuentran en exhibición**, previo a la obtención del Título de **LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**, 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, 15 de abril 2024

AUTORA

f. _____

Terreros Ponce Romina Ayleen



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO

AUTORIZACIÓN

Yo, **Terreros Ponce, Romina Ayleen**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Diseño de página web interactiva para el Museo Carlos Zevallos Menéndez de la CCENG que muestre información propia de las piezas más relevantes que se encuentran en exhibición**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 15 de abril 2024

AUTORA:

f. _____
Terreros Ponce, Romina Ayleen



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DISEÑO GRÁFICO

CALIFICACIÓN

Terreros Ponce, Romina Ayleen

f. _____

Lcdo. Washington David Quintana Morales, Mgs

Tutor



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
DISEÑO GRÁFICO

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcda. María Katherine Naranjo Rojas, Ms.

Delegado 1

f. _____

Lcdo. Roger Ronquillo Panchana, Ms.

Delegado 2

f. _____

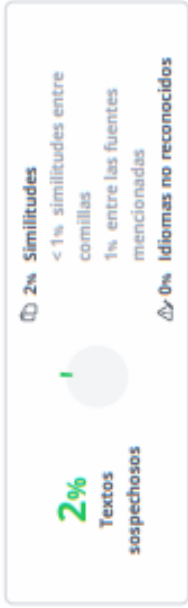
Ing. Jaramillo Valle, Félix Enrique, Mgs.

Oponente

REPORTE DE COMPILATIO



Terreros Ponce Romina - tesis COMPILATIO



Nombre del documento: Terreros Ponce Romina - tesis COMPILATIO.docx	Depositante: Washington David Quintana Morales	Número de palabras: 9371
ID del documento: 50ca1a0d89aac7674c5bd38199e1987ef0fd9aa9	Fecha de depósito: 11/4/2024	Número de caracteres: 61.385
Tamaño del documento original: 131,88 KB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 11/4/2024	



Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	addi.ehu.es https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/47017/TFG_Pedro.pdf?sequence=3&isAllowed=y	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (42 palabras)
2	nuevageneration.seaneternon.ar 1 fuente similar	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (42 palabras)
3	www.inboundcycle.com > Usabilidad web: qué es, cómo mejorarla y ejemplos https://www.inboundcycle.com/diccionario-marketing-online/usabilidad-web/-text-usabilidad-efic...	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (26 palabras)
4	www.julianmarquina.es > 5 impresiones en los que pasar virtualme https://www.julianmarquina.es/impresiones-museos-en-los-que-pasar-virtualmente-desde-casa/	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (31 palabras)

Refintax sp

AGRADECIMIENTO

Primero, quiero agradecer a Dios, quien es mi guía en cada paso que doy y nunca soltar mi mano durante todo este proceso. Así mismo, por darme sabiduría y entendimiento al momento de tomar alguna decisión para lograr concluir esta etapa de aprendizaje.

A mi amada madre, por siempre estar conmigo, ser mi pilar fundamental e inspiración, ser mi apoyo y amor incondicional, enseñándome a ser perseverante y nunca darme por vencida ante ningún obstáculo que se me presente e inculcarme a luchar y perseguir mis sueños y objetivos.

A mi querida hermana, por ser mi compañera a lo largo de este camino, siempre alentándome y motivándome a seguir adelante.

A mis abuelitos por acompañarme en esta etapa y por siempre alegrarse en cada logro obtenido.

Romina Terreros Ponce

DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto a mi madre, mi hermana y mis abuelitos por ser mi apoyo constante, por enseñarme que siempre se puede lograr lo que uno se proponga, darme ese amor incondicional y fuerzas para seguir adelante.

Este logro no sería posible sin cada uno de ustedes ya que siempre han estado para mí guiándome y alentándome a cada día ser mejor.

Romina Terreros Ponce

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	XIV
ABSTRACT	XV
1. Introducción	2
2. Planteamiento del Problema	3
3. Objetivos del proyecto	5
3.1 Objetivo General	5
3.2 Objetivos Específicos	5
4. Metodología de Investigación	6
4.1 Descripción del Proceso	6
5. Análisis entrevistas	8
Resumen entrevista Gisella Peña, encargada de armar el museo (Anexo #1)	8
Resumen entrevista Milena Pozo, Asistente de galería (Anexo #2)	8
Resumen entrevista Angie Zapata, Diseñadora Gráfica (Anexo #3)	8
Grupo Focal (Anexo #4)	9
6. Brief Inicial	10
7. Referencias gráficas (Proyectos similares)	12
7.1 Página Web Met Museum	12
7.2 Página Web Whiteboard	13
7.3 Página Web British Museum	14
8. Criterios de diseño	15
8.1 Aspectos técnicos sitio web	15
Usabilidad	15
Estructura	16
Adaptabilidad	17
Estilo gráfico	18
Paleta cromática	19
Tipografía	20
Análisis de palabras claves	20
9. Desarrollo de Bocetos o artes iniciales	24
Propuesta 1 Página Principal	24
Propuesta 2 Página Principal	25
Propuesta 3 Página Principal	26

Propuesta 4 Página Principal	27
Propuesta 5 Página Principal	28
10. Evaluación de propuestas iniciales	30
Propuesta 1	30
Propuesta 2	31
Propuesta 3	32
Propuesta 4	33
Propuesta 5	34
Conclusiones de las evaluaciones iniciales	35
11. Propuesta gráfica definitiva	37
Diseño de botón para enlaces	37
Diseño del reproductor de video	37
Diseño para el formulario.....	38
Diseño de slider para galería de imágenes.....	39
Diseño de fotos para obtener una experiencia AR	40
Diseño de páginas internas de las distintas secciones del museo	41
12. Implementación y verificación de piezas gráficas	42
Implementación de botones.....	42
Implementación de galería y video	43
Implementación de formulario.....	44
Implementación de imágenes para visualizar la experiencia AR.....	45
Implementación de secciones internas	46
Implementación de la web, hosting y dominio.....	47
13. Páginas definitivas	48
Página principal definitiva	48
Página de experiencia interactiva	50
Página de formulario o agendamiento	52
Página de videos de visitas guiadas	53
Página de secciones internas	54
Página de galería de las secciones del museo	58
Página de juego online	59
Conclusiones	61
Recomendaciones	62
Bibliografía	63
Anexos	66

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1 Met Museum	12
Figura 2 Whiteboard.....	13
Figura 3 The British Museum.....	14
Figura 4 Mapa de sitio	17
Figura 5 Adaptabilidad.....	18
Figura 6 Estilo gráfico minimalista	19
Figura 7 Paleta cromática.....	19
Figura 8 Tipografía Montserrat	20
Figura 9 Google trends 1 – Comparativa de palabras claves para incorporar al sitio web.....	21
Figura 10 Google trends 2 – Comparativa de palabras claves para incorporar al sitio web.....	22
Figura 11 Google trends 3 – Comparativa de palabras claves para incorporar en el sitio web	22
Figura 12 Google trends 4 – Comparativa de palabras claves para incorporar al sitio web.....	23
Figura 13 Boceto 1 Página Principal	25
Figura 14 Boceto 2 Página Principal	26
Figura 15 Boceto 3 Página Principal	27
Figura 16 Boceto 4 Página Principal	28
Figura 17 Boceto 5 Página Principal	29
Figura 18 Propuesta 1 Página Principal	30
Figura 19 Propuesta 2 Página Principal	31
Figura 20 Propuesta 3 Página Principal	32
Figura 21 Propuesta 4 Página Principal	33
Figura 22 Propuesta 5 Página Principal	34
Figura 23 Evaluación inicial.....	35
Figura 24 Diseño de botón	37
Figura 25 Diseño del reproductor de video	37
Figura 26 Diseño de formulario	38
Figura 27 Diseño de slider para galería.....	39
Figura 28 Diseño de fotos para experiencia AR.....	40
Figura 29 Visualización de Realidad Aumentada de las piezas	40
Figura 30 Páginas internas.....	41
Figura 31 Implementación de botón de formulario.....	42
Figura 32 Implementación de botón	43
Figura 33 Implementación de galería	44
Figura 34 Implementación de video.....	44
Figura 35 Implementación de formulario	45
Figura 36 Implementación de fotos para AR.....	46
Figura 37 Implementación de sección interna	46
Figura 38 Implementación de página web	47
Figura 39 Página Principal	49
Figura 40 Página Principal Responsive	50

Figura 41	Página de experiencia AR	51
Figura 42	Página de experiencia AR – Responsive	51
Figura 43	Página de agendamiento.....	52
Figura 44	Página de agendamiento – Responsive	53
Figura 45	Página de visita guiada	54
Figura 46	Página Visita guiada - Responsive	54
Figura 47	Página Secciones internas – Materiales.....	55
Figura 48	Sección interna Materiales – Responsive	56
Figura 49	Página secciones internas - Actividades.....	56
Figura 50	Página secciones internas Actividades – Responsive	57
Figura 51	Página secciones internas – Religiosidad	57
Figura 52	Página secciones internas Religiosidad – Responsive	58
Figura 53	Página de galería	58
Figura 54	Página galería – Responsive.....	59
Figura 55	Página de juego	60
Figura 56	Página de juego – Responsive	60

RESUMEN

El trabajo de titulación se enfoca en el desarrollo de una página web interactiva destinada a presentar información valiosa y relevante sobre el museo Carlos Zevallos Menéndez. Para garantizar la precisión y la exhaustividad de la información proporcionada, se llevó a cabo una investigación documental. Esta investigación permitió obtener datos detallados sobre la estructura del museo, su historia, y sus exposiciones. Además, se complementó esta investigación con un enfoque descriptivo, mediante entrevistas y grupo focal, con el fin de recopilar información específica sobre el público objetivo, así como detalles adicionales sobre las piezas exhibidas y retroalimentaciones importantes.

Como resultado, se crea una página web interactiva que sirve como una herramienta valiosa para explorar y conocer el museo Carlos Zevallos Menéndez.

Palabras claves: Página web interactiva, museo, exposiciones, piezas.

ABSTRACT

The degree work focuses on the development of an interactive web page intended to present valuable and relevant information about the Carlos Zevallos Menéndez Museum. To ensure the accuracy and completeness of the information provided, desk research was conducted. This research allowed us to obtain detailed data about the structure of the museum, its history, and its exhibitions. In addition, this research was complemented with a descriptive approach, through interviews and a focus group, to collect specific information about the target audience, as well as additional details about the pieces exhibited and important feedback.

As a result, an interactive web page is created that serves as a valuable tool to explore and learn about the Carlos Zevallos Menéndez Museum.

Keywords: Interactive website, museum, exhibitions, pieces.

1. Introducción

Uno de los objetivos de este proyecto es posicionar el museo Carlos Zevallos Menéndez a estudiantes y personas que deseen conocer sobre la historia del Ecuador a partir de un sitio web.

No se conoce mucha información acerca del museo Carlos Zevallos Menéndez, sin embargo, posee piezas arqueológicas de gran valor e historia que nos da a conocer nuestro legado a lo largo de los años. La metodología aplicada es descriptiva con enfoque cualitativo a través de una investigación documental de páginas web de museos, entrevistas y grupo focal.

Mediante la investigación realizada se definieron los criterios de diseño como paleta cromática, tipografía, usabilidad, estructura, adaptabilidad, estilo gráfico y análisis de palabras claves.

En los resultados de este proyecto de titulación se obtuvo la elaboración de una página web interactiva, la cual permite posicionar el museo Carlos Zevallos Menéndez a estudiantes y personas interesadas en el tema, así mismo comprender la historia y piezas arqueológicas relevantes.

2. Planteamiento del Problema

“Que los museos se conviertan en espacios de intercambio de ideas, que nos permitan convivir entre lo mágico del pasado y la vitalidad del presente, forjando nuestra identidad desde las raíces” (Paredes, 2022).

Milton Paredes, coordinador de los museos menciona que los museos deberían ser lugares donde los visitantes no solo puedan observar y aprender sobre el pasado, sino también vivir experiencias con las tecnologías de la actualidad. Además, enfatiza que este proceso fortalece y enriquece la identidad cultural, una cualidad que poco a poco se ha perdido en la sociedad ecuatoriana moderna.

El Museo de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas carece de tecnologías interactivas para la visualización de información adicional de sus exposiciones con respecto a otros museos contemporáneos, como, por ejemplo: Smithsonian National Museum of Natural History, Washington, posee este tipo de tecnología que se centra en un tour virtual, ayudando al usuario a tener una visión completa de las distintas secciones del museo.

La ausencia de tecnologías interactivas en los museos de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas resalta su falta de modernización en comparación con otros museos que han adoptado las tecnologías contemporáneas. Esto provoca que los visitantes no logren retener la información histórica y que, en la actualidad, la juventud se desinterese por estos lugares al no encontrar tecnología involucrada en su experiencia.

En los canales digitales existentes no se direccionan de manera adecuada a los museos de la casa de la cultura, la escasez de información es evidente afectando a la difusión de los elementos que cada museo posee en sus locaciones, esto no aporta a la transmisión de conocimiento y peor aún a la divulgación de nuestra historia.

El museo no dispone de un registro fotográfico exhaustivo que documente las valiosas piezas arqueológicas actualmente en exhibición. La necesidad de contar con este tipo de archivo visual es primordial, ya que no solo enriquece la experiencia de los visitantes al ofrecer un acceso más detallado, sino que también juega un papel fundamental en la preservación y difusión de este patrimonio arqueológico a lo largo del tiempo.

Por lo tanto, en el trabajo de titulación se realiza una página web interactiva que contiene información del museo, sus piezas y su historia.

3. Objetivos del proyecto

3.1 Objetivo General

Mostrar información interactiva acerca de las piezas más relevantes del Museo Carlos Zevallos Menéndez en posesión de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas mediante el diseño de elementos digitales implementados en una plataforma web.

3.2 Objetivos Específicos

- Posicionar el museo Carlos Zevallos Menéndez a estudiantes y personas que deseen conocer sobre la historia del Ecuador a partir de un sitio web.
- Fomentar el interés de los usuarios en la cultura ecuatoriana mediante una experiencia web interactiva.
- Preservar el patrimonio cultural a través de fotografías de las piezas arqueológicas que posee el Museo Carlos Zevallos Menéndez.

4. Metodología de Investigación

4.1 Descripción del Proceso

“La investigación documental y de campo son las técnicas básicas de la investigación que nos sirven para recopilar los datos de nuestra investigación” (Baena, 2017).

Para la elaboración del proyecto se inicia con la investigación exploratoria con la visita al Museo de la Casa de la Cultura para obtener información de las piezas que posee el Museo Carlos Zevallos Menéndez. Luego, se recopila contenido fotográfico del museo y de las piezas de manera individual, con el propósito de elaborar una base de datos para el museo. El material adquirido será empleado para la elaboración de la página web.

Por otra parte, el proceso de selección de los elementos interactivos se los propuso e incorporó a la página web gracias a la previa investigación de otros sitios donde estos poseían interactividad haciendo que sean más atractivos, originales e innovadores. Entonces, por este motivo se tomó la decisión de incorporar modelos 3D interactivos que permiten al usuario explorar con mayor detalle las piezas exhibidas. Estos modelos tridimensionales proporcionan una experiencia interactiva que facilita la comprensión y apreciación de las piezas en exposición. Además de los modelos 3D, se ha desarrollado un juego interactivo de memoria con el propósito de poner a prueba los conocimientos de los usuarios sobre información importante y relevante sobre cada una de las secciones del museo y sus piezas. Estos juegos de memoria están diseñados para aportar

beneficios a la salud cerebral, como, por ejemplo, incrementar la capacidad de concentración e incentivar el pensamiento rápido.

“La investigación descriptiva se soporta principalmente en técnicas como la encuesta, la entrevista, la observación y la revisión documental” (Bernal, 2010).

En la investigación descriptiva mixta, se emplean tanto entrevistas como grupos focales en el componente cualitativo. Las entrevistas se llevan a cabo con la diseñadora gráfica Angie Zapata, así como con Gisella Peña, responsable del montaje del museo, y Milena Pozo, asistente de museos y galería.

El proceso comienza con una entrevista a Gisella Peña, con el fin de recabar información relevante sobre el museo y sus piezas. Posteriormente, se lleva a cabo una entrevista con Milena Pozo, Asistente de Museos y Galerías, para obtener detalles acerca de los visitantes y sus recorridos. Finalmente, se consulta a la diseñadora gráfica para conocer aspectos como tipografía, paleta de colores y referencias visuales que guiarán la creación del sitio web.

Con la información recopilada sobre el museo y sus piezas se estructura el contenido y se diseña la arquitectura de la información, lo que sirve de base para la creación del sitio web.

Es relevante mencionar que en este proceso se toma en cuenta opiniones de un grupo focal, así como retroalimentación tanto de Gisella Peña como de Angie Zapata.

5. Análisis entrevistas

Resumen entrevista Gisella Peña, encargada de armar el museo (Anexo #1)

La reunión con Gisella Peña resultó ser un punto importante en la comprensión del museo, ya que brindó información sobre la estructura interna y el enfoque de las exposiciones. El aspecto más destacado de la reunión fue el descubrimiento de que el museo mantiene una exposición permanente, a diferencia de la mayoría de los museos que optan por cambiar sus exhibiciones periódicamente. Esta distinción subraya la singularidad del museo y su compromiso con la preservación y la presentación continua de su colección.

Resumen entrevista Milena Pozo, Asistente de galería (Anexo #2)

Durante la entrevista con Milena Pozo, pude comprender de manera detallada la segmentación de cada sección, así como del público objetivo del museo. Milena me proporcionó información relevante sobre estos aspectos clave, permitiéndome obtener una visión completa de la estructura.

Resumen entrevista Angie Zapata, Diseñadora Gráfica (Anexo #3)

La entrevista con la diseñadora Angie Zapata dio a conocer datos valiosos para la estructuración del sitio web, como, por ejemplo, emplear tipo de letra sans serif, no sobrecargar las páginas con mucho texto, colocando solo título y

subtítulo o título y muy poca información para dar a conocer el tema. Asimismo, ofreció una perspectiva sobre cómo mejorar su funcionalidad y experiencia de usuario.

Los consejos compartidos durante la entrevista fueron útiles y estratégicos, ya que provinieron de alguien con experiencia directa en el campo. Esta información no solo mejorará la calidad del diseño y la navegabilidad del sitio web, sino que también contribuirá significativamente a su efectividad en alcanzar los objetivos planteados.

Grupo Focal (Anexo #4)

La realización del grupo focal demostró ser un requisito importante para obtener una mejor comprensión sobre el diseño y la organización de la página web. Al involucrar a distintos participantes, se logró recopilar una variedad de perspectivas y opiniones. Estas diferentes voces aportaron con información que ayudó con el proceso de toma de decisiones. Además, al ofrecer un espacio para el intercambio de ideas, el grupo focal fomentó la creatividad y la innovación, logrando explorar nuevas soluciones.

6. Brief Inicial

Cliente:

La Casa de la Cultura Núcleo de Guayas se destaca como una institución dedicada al fomento de expresiones culturales y públicas en la provincia.

Dra. Martha Rizzo González, quien ocupa el cargo de directora provincial de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas desde 2022 hasta la actualidad. Reconocida por ser artista, gestora cultural e investigadora.

Misión:

Generar un ecosistema integrado de producción y gestión cultural a través de la planificación, articulación y el acceso a la creación, difusión y circulación de obras, productos y bienes artísticos y patrimoniales para fortalecer la memoria social, identidades, prácticas y derechos culturales en la Provincia del Guayas (Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Guayas, 2024).

Visión:

Ser la institución referente, protectora y vanguardista de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales (Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Guayas, 2024).

Objetivo:

Mostrar información interactiva acerca de las piezas más relevantes del Museo Carlos Zevallos Menéndez en posesión de la Casa de la Cultura Núcleo

del Guayas mediante el diseño de elementos digitales implementados en una plataforma web.

Público objetivo:

La Casa de la Cultura Núcleo del Guayas tiene como público objetivo a estudiantes y personas interesadas en conocer más sobre la historia de Ecuador.

7. Referencias gráficas (Proyectos similares)

7.1 Página Web Met Museum

El Museo Metropolitano de Arte presenta más de 5000 años de arte de todo el mundo para que todos puedan experimentar y disfrutar. El Museo está ubicado en dos sitios emblemáticos de la ciudad de Nueva York: The Met Fifth Avenue y The Met Cloisters (The Metropolitan Museum of Art, 2024).

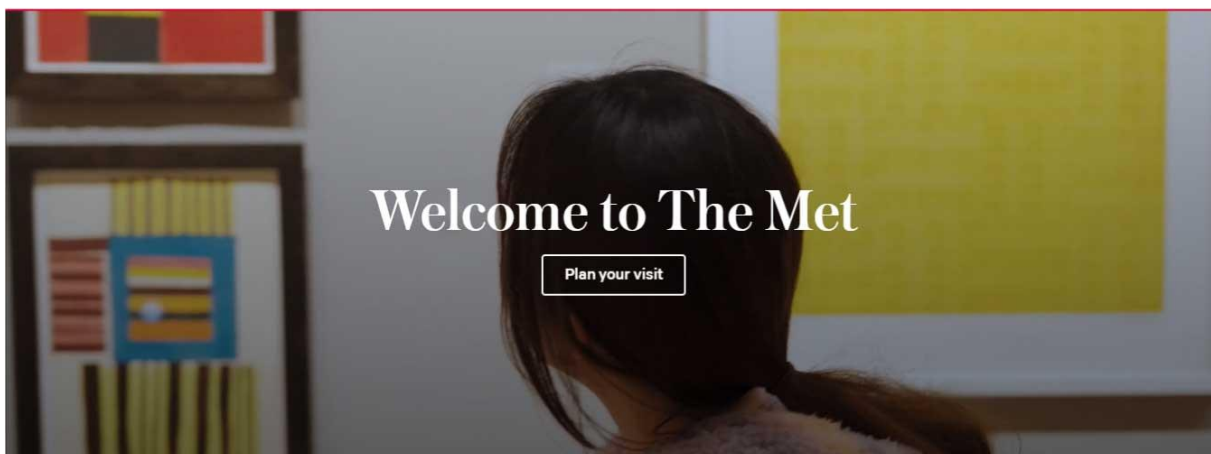


Figura 1 Met Museum

Fuente: <https://www.metmuseum.org/about-the-met>

De esta propuesta se toma como referencia un video banner en la sección principal de la página web, así como la adición del botón de reserva de visitas al museo. Estos elementos son altamente efectivos para captar la atención del usuario de manera inmediata y generar un interés inicial en explorar más sobre el museo y sus exhibiciones. El video banner proporciona una presentación dinámica y atractiva del museo, ofreciendo una visión rápida. Por otro lado, el botón de reserva de visitas agiliza el proceso para aquellos interesados en planificar su visita. (Ver figura 1)

7.2 Página Web Whiteboard

Whiteboard es una agencia creativa dedicada a ayudar a los visionarios a aprovechar Internet para siempre (Whiteboard, 2024).

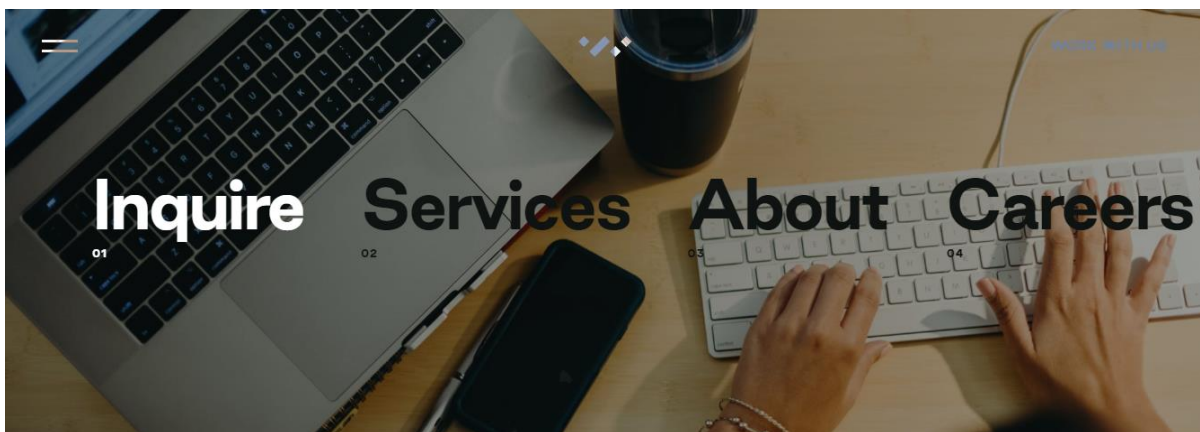


Figura 2 Whiteboard

Fuente: <https://www.whiteboard.is/>

En la propuesta de diseño, se considera la implementación del efecto "mouse over", el cual añade interactividad al colocar el cursor sobre una palabra, mostrando una imagen relacionada con el término señalado. La funcionalidad se emplea para presentar las diversas categorías presentes en el museo. Esta característica no solo mejora el acceso al contenido, sino que también ofrece a los usuarios una experiencia dinámica.

Así mismo, se toma en cuenta el tipo de diagramación con fotos llamativas y texto grande, donde se busca despertar el interés en el contenido presentado. Esta estrategia contribuye a garantizar que la información no pase desapercibida y que el público sienta deseo de explorar lo que la sección tiene para ofrecer. (Ver figura 2)

7.3 Página Web British Museum

El Museo Británico es único al reunir bajo un mismo techo las culturas del mundo, abarcando continentes y océanos. Ningún otro museo es responsable de colecciones de la misma profundidad, amplitud, belleza e importancia (The Trustees of the British Museum, 2024).

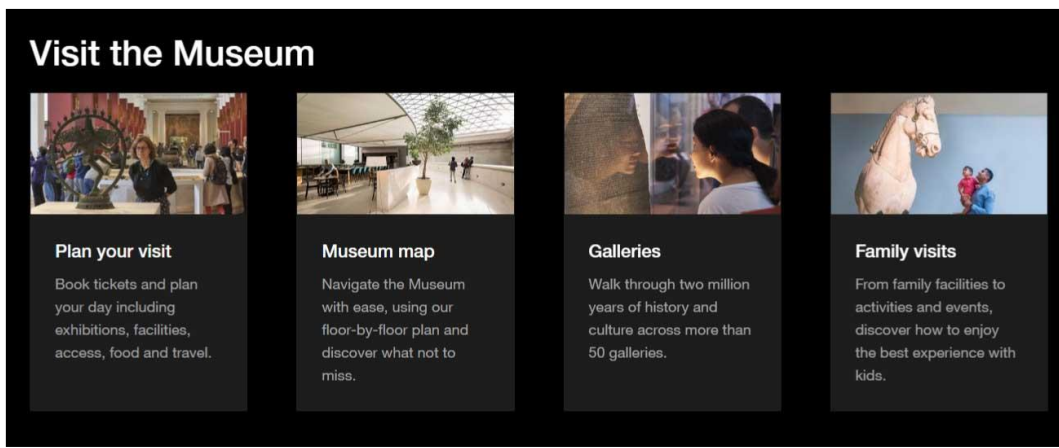


Figura 3 The British Museum

Fuente:

https://www.britishmuseum.org/?_gl=1*1klky9q*_up*MQ..*_ga*OTAwMzAwNzA1LjE3MTA5NTM0MDY.*_ga_JHR77E3EZ1*MTcxMDk1MzQwNS4xLjAuMTcxMDk1MzQwNS4wLjAuMA..*_ga_08TLB9R8X1*MTcxMDk1MzQwNS4xLjAuMTcxMDk1MzQwNS4wLjAuMA..

La propuesta adopta un enfoque centrado en el usuario al tomar como referencia la diagramación y estructura de las secciones del sitio web. Esta decisión crea una organización intuitiva del contenido, lo que posibilita la navegación y la búsqueda de información para los usuarios. Asimismo, la colocación del efecto "hover" responde a la necesidad de proporcionar una experiencia más interactiva, lo que ayuda a mejorar la percepción del sitio web. (Ver figura 3)

8. Criterios de diseño

Para establecer los criterios de diseño para la página web interactiva, es esencial tener en cuenta tanto la metodología utilizada como la información adquirida durante la entrevista con la diseñadora. Así mismo, se debe tener clara toda la información receptada y los proyectos similares.

8.1 Aspectos técnicos sitio web

Usabilidad

La norma europea ISO/IEC 9241 6 define la usabilidad como “la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico” (Carraro, 2015).

La usabilidad web se define por la facilidad de uso y navegación de un sitio web, así como por su diseño efectivo y su utilidad para los visitantes, ya sea para informarse o conocer sobre un tema.

El análisis de diversas páginas web resulta fundamental para obtener una comprensión de las diferentes formas en que se estructuran y organizan estos sitios. Este proceso provee datos significativos sobre las divisiones y secciones que contempla el museo.

Al estudiar cómo otras webs gestionan su información y presentan su contenido, se pueden identificar patrones que ayuden a orientar la creación de una estructura adecuada y funcional para el sitio.

“Usabilidad satisfactoria: hace referencia a la experiencia emocional y subjetiva del usuario al interactuar con el producto, incluyendo aspectos como la estética y la sensación general de satisfacción”. (Urpia, 2023)

La usabilidad que se aplicó en esta web interactiva se enfoca principalmente en la usabilidad satisfactoria. Esta usabilidad busca que los usuarios interactúen con la plataforma de manera que se sientan a gusto con la web. La atención a la estética visual hace referencia a un entorno llamativo, mientras que la experiencia emocional se basa en las emociones que poseen los usuarios al estar navegando. Estas emociones se pueden generar al momento de visualizar por primera vez un modelo en realidad aumentada, ya que se genera entusiasmo al utilizar tecnologías modernas.

Estructura

La estructura de una página web es la disposición de los elementos dentro de la página. Es una forma de crear patrones fáciles de entender para que las personas puedan navegar de la forma más sencilla. Una buena estructura es importante, ya que permite que los usuarios encuentren la información que están buscando de manera más fácil. (keepcoding, 2024).

Gracias a la investigación previa de distintos museos y la visualización de sus estructuras, se tiene una visión más clara de la división que tienen estas. Por esta razón, se toma la decisión de elaborar un mapa del sitio sobre las distintas partes que posee la web, como, por ejemplo, las secciones, la experiencia interactiva e información, con el fin de facilitar a los usuarios la visualización clara y ordenada de la información disponible en el sitio web. Esto les permite navegar con facilidad por las distintas secciones de la página y encontrar rápidamente lo

que están buscando. Se puede apreciar que se encuentra dividida por: secciones del museo que se divide en materiales, actividades y religiosidad. Luego tenemos la experiencia interactiva que se desglosa por visita guiada, experiencia AR y juego online. Y, por último, se tiene la información acerca del museo. (ver figura 4).

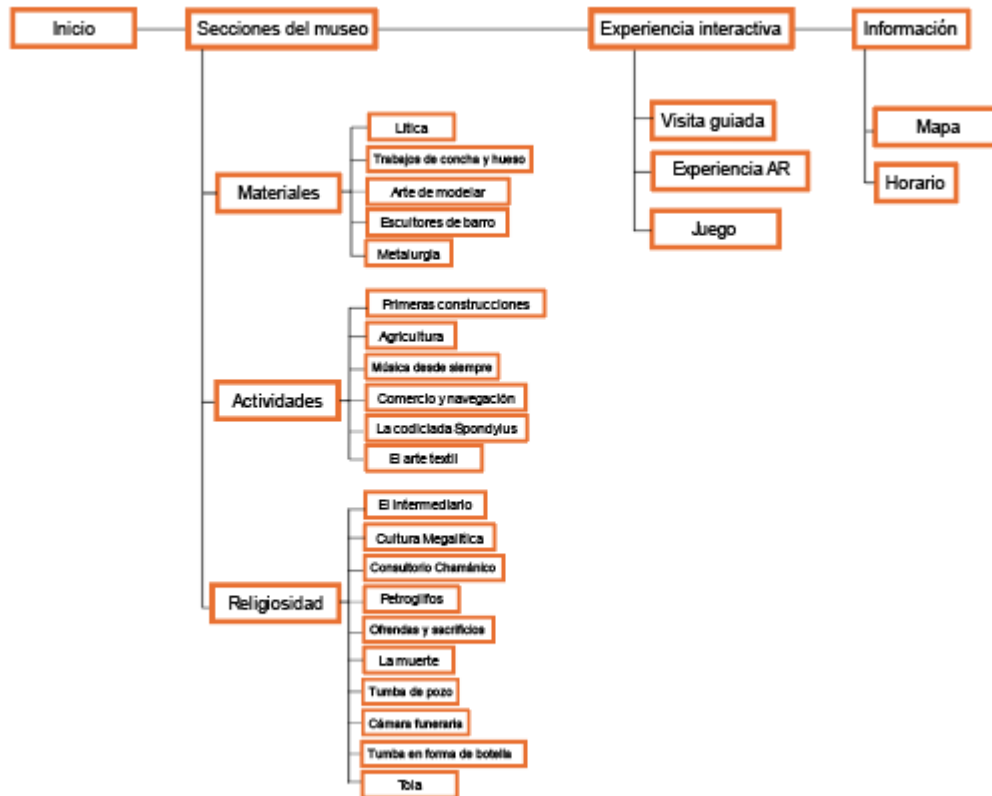


Figura 4 Mapa de sitio

Fuente: Elaboración propia, 2024

Adaptabilidad

Este método está basado en una configuración que proporciona a todos los dispositivos un mismo HTML que se ajusta al tamaño de la pantalla. Esto quiere decir que el contenido de las aplicaciones web estará adaptado a cualquier dispositivo que se utilice para acceder a él (Fernández, 2020).

La adaptabilidad web también conocida como diseño responsivo se refiere a la facilidad que tiene la página para ajustarse y mostrarse de manera óptima en cualquier dispositivo.

La página web diseñada ofrece la flexibilidad de ser accesible y compatible con una amplia variedad de dispositivos electrónicos, lo que permite a los usuarios interactuar sin problemas en ella. (Ver figura 5)

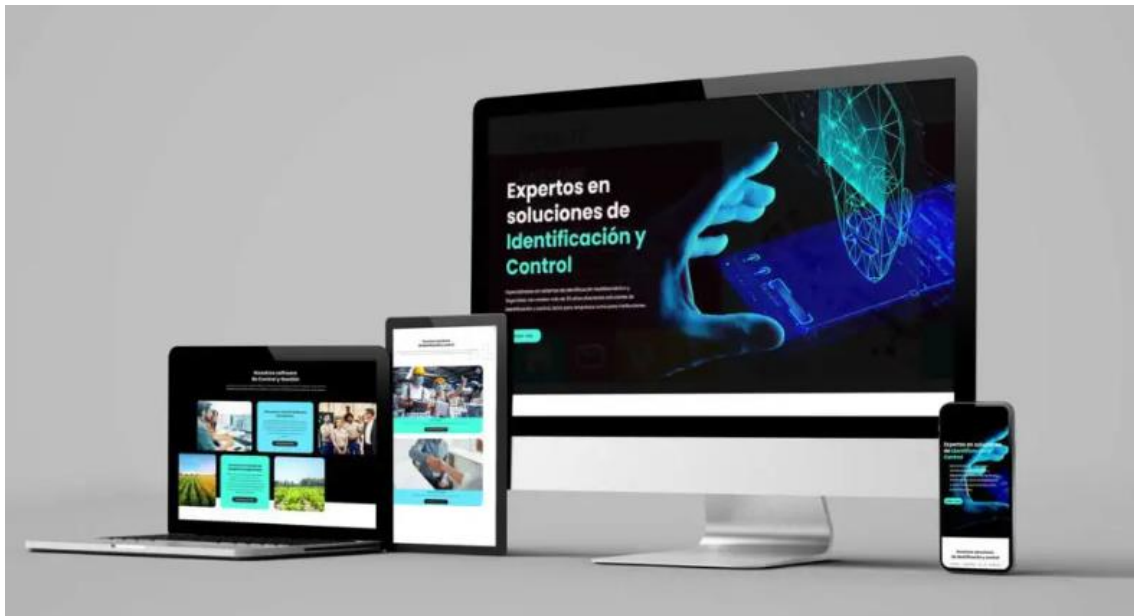


Figura 5 Adaptabilidad

Fuente: <https://epiccreativos.com/claves-del-diseno-web-responsive/>

Estilo gráfico

El estilo gráfico elegido es minimalista, ya que proyecta una sensación de modernidad. Se busca implementar únicamente los elementos necesarios para garantizar una óptima y agradable funcionalidad del sitio.



Figura 6 Estilo gráfico minimalista

Fuente: <https://www.tu posicionamiento web.net/paginas-web-minimalistas/>

Paleta cromática

La selección de la paleta de colores se basa en una cuidadosa consideración de la identidad visual de la Casa de la Cultura, utilizando el color naranja característico para reflejar su esencia y personalidad distintiva. Este tono vibrante y llamativo no solo resalta la marca, sino que también crea una conexión emocional con los visitantes al transmitir la energía y la vitalidad asociadas con la cultura y el arte. Además, la adaptación de tonalidades oscuras complementarias añade profundidad y contraste al diseño, lo que no solo mejora la legibilidad y la accesibilidad del contenido, sino que también genera una atmósfera elegante y sofisticada acorde con el contexto cultural de un museo. (Ver figura 7)

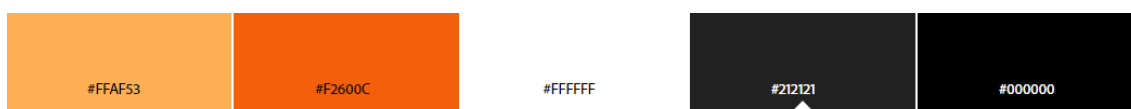


Figura 7 Paleta cromática

Fuente: Elaboración propia, 2024

Tipografía

Al momento de seleccionar las fuentes que vamos a usar en una página, deberemos tener en cuenta que existen algunas especialmente diseñadas para su visualización en la pantalla de un monitor, por lo que suelen resultar las más apropiadas para la web (Moreno, s.f.).

La elección de la tipografía Montserrat para la creación de la página web se basa en su legibilidad y aceptación en entornos digitales. Esta tipografía posee características que la hacen comprensible en pantallas pequeñas y en dispositivos de mayor tamaño, lo que permite una lectura cómoda en los usuarios. (Ver figura 8)

MONTSERRAT
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
The quick brown fox jumps over the lazy dog

Figura 8 Tipografía Montserrat

Fuente: <https://atractiva.com/5-google-fonts-mas-utilizadas-web/>

Análisis de palabras claves

“Se denomina SEO (Search Engine Optimization) u optimización para motores de búsqueda, al conjunto de técnicas encaminadas a subir posiciones

en los buscadores de Internet por las palabras clave que nos interesen” (Ramos, 2015).

Se consideraron palabras claves relacionadas con el tema del museo, entre las que se incluyen: museo, arqueología, Ecuador, vasija, historia, investigación, reliquias, arte, precolombino, vasija de barro y experiencia. Estas palabras se analizaron para alcanzar una visión necesaria de aquellas que podrían emplearse en la página web, con el fin de mejorar su reconocimiento.

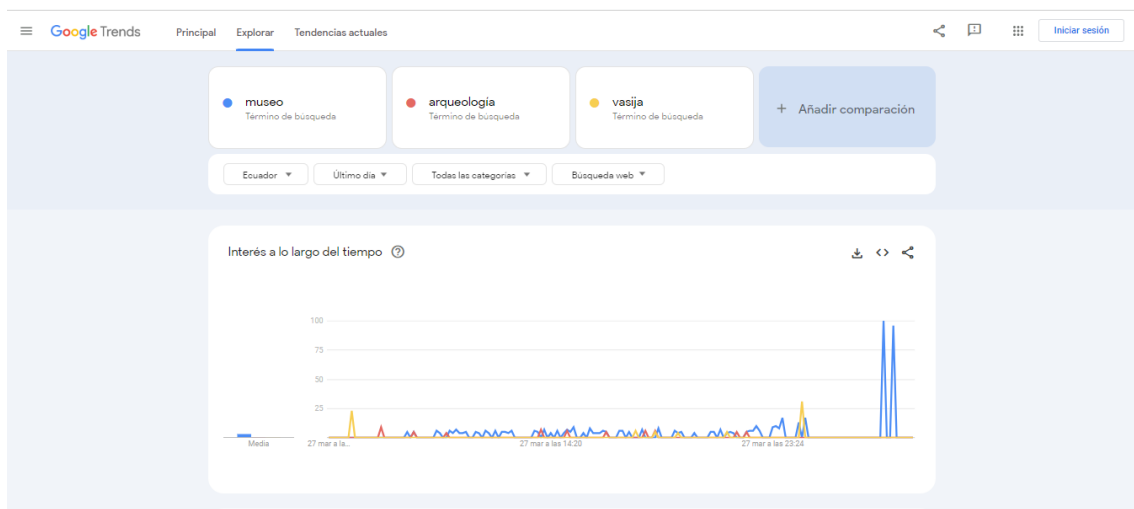


Figura 9 Google trends 1– Comparativa de palabras claves para incorporar al sitio web

Fuente: <https://trends.google.es/trends/>

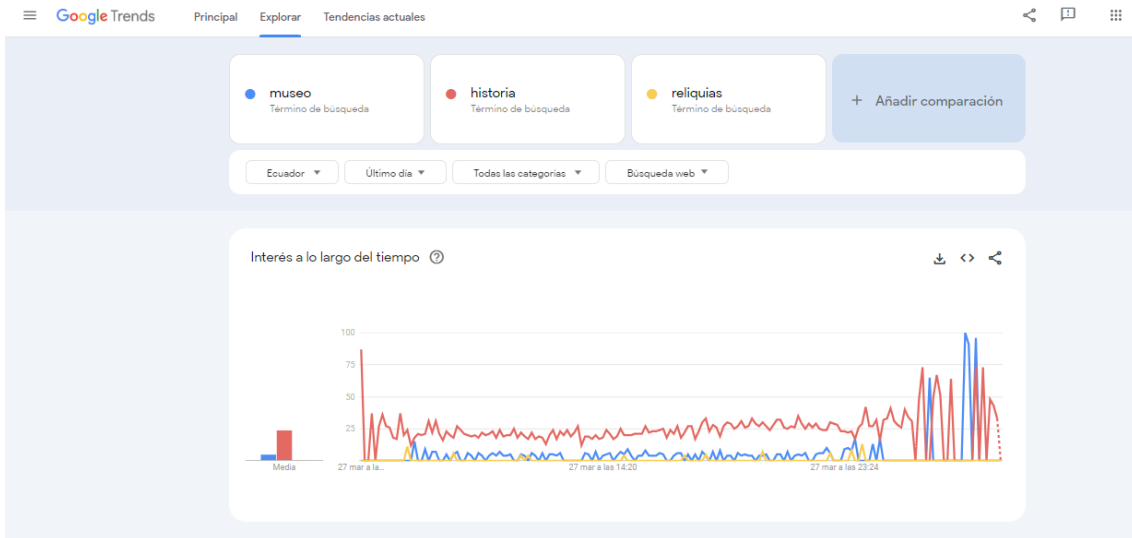


Figura 10 Google trends 2 – Comparativa de palabras claves para incorporar al sitio web

Fuente: <https://trends.google.es/trends/>

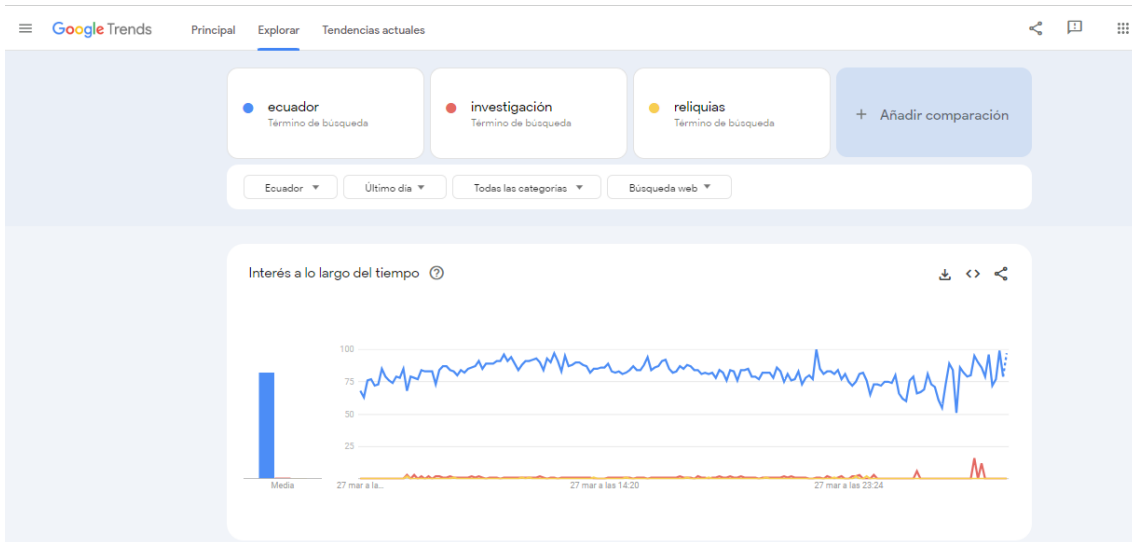


Figura 11 Google trends 3 – Comparativa de palabras claves para incorporar en el sitio web

Fuente: <https://trends.google.es/trends/>

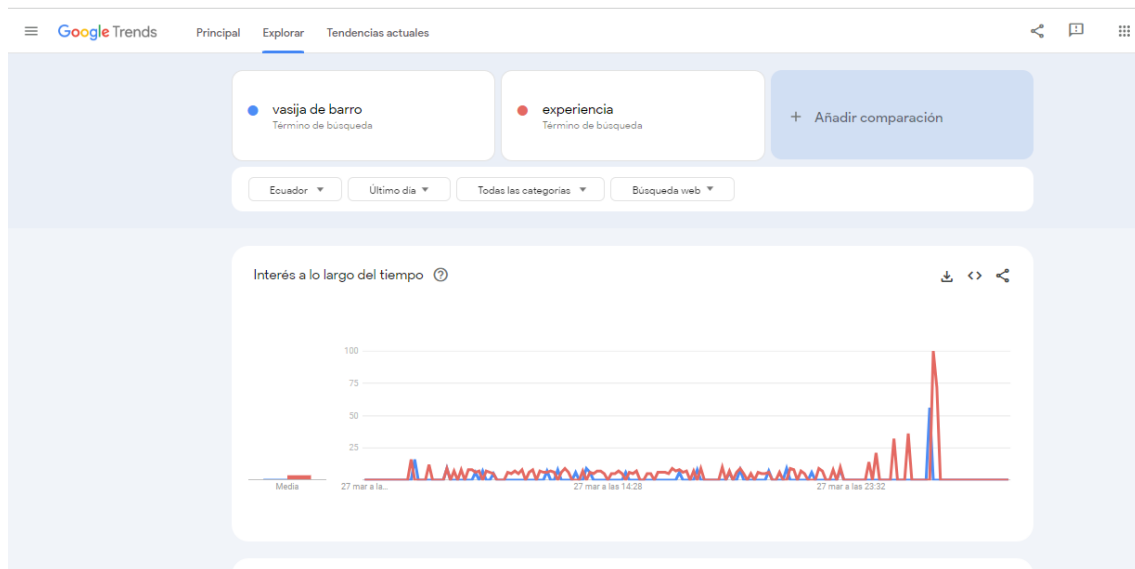


Figura 12 Google trends 4 – Comparativa de palabras claves para incorporar al sitio web

Fuente: <https://trends.google.es/trends/>

La introducción de palabras claves como "museo", "historia", "Ecuador" y "experiencia" en la página web son primordiales debido a su alta demanda en las búsquedas en línea. Estas palabras claves no solo reflejan los temas centrales y la identidad del sitio web, sino que también están alineadas con los intereses y necesidades de la audiencia objetivo.

Se utilizaron estas palabras claves en la página principal del sitio web como títulos destacados, con el propósito de hacerlas más visibles en los motores de búsqueda. Esta estrategia no solo mejora el SEO del sitio, sino que también contribuye a generar confianza al público al ser considerado como una fuente confiable.

9. Desarrollo de Bocetos o artes iniciales

Para la creación de las interfaces se generan bocetos digitales para poder seleccionar la opción que mejor se adapte.

Propuesta 1 Página Principal

La elaboración de la página principal se presenta de manera agradable y organizada para maximizar el impacto y la experiencia del usuario. El headline, con su imagen de fondo y la información destacada sobre el museo, cumple la función de enganchar la atención del visitante y transmitir la esencia del museo. En el body, la disposición de varias fotos que representan las distintas culturas complementa el contenido, ofreciendo una visión diversa de la oferta cultural del museo. La inclusión de otra imagen de fondo con varios videos otorga contenido multimedia que aumenta el interés del visitante. Finalmente, en el footer, la presencia de enlaces a las redes sociales facilita la conexión con la audiencia.

(Ver figura 13)

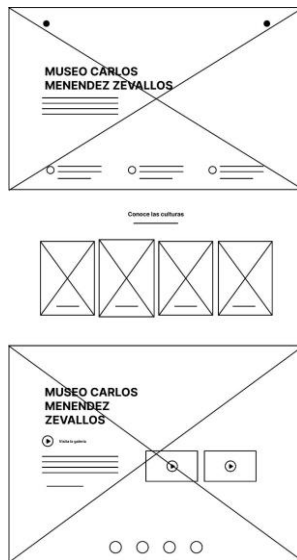


Figura 13 Boceto 1 Página Principal

Fuente: Elaboración propia, 2024

Propuesta 2 Página Principal

La diagramación proporciona una estructura apta para la página web, que guía al usuario de manera intuitiva a través de su contenido. En el headline, la foto de fondo junto con las secciones claramente identificadas ofrece una vista panorámica de lo que los visitantes pueden esperar encontrar en el sitio, facilitando una navegación rápida. En el body, la disposición de cada cultura y su historia en secciones bien definidas permite una exploración amplia del contenido, asegurando que los usuarios puedan sumergirse fácilmente en la riqueza cultural que ofrece el museo. Por último, en el footer, la presencia de información como la ubicación y los contactos es crucial para la interacción con el museo. (Ver figura 14)

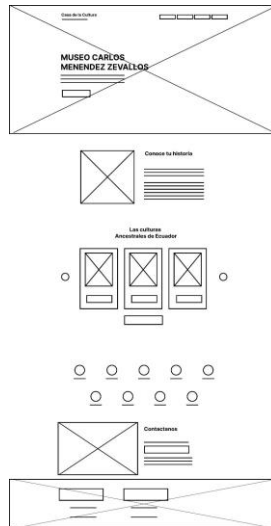


Figura 14 Boceto 2 Página Principal

Fuente: Elaboración propia, 2024

Propuesta 3 Página Principal

En el siguiente gráfico se muestra la maquetación de la página principal. En el header, la presencia de la barra de navegación ayuda con el acceso a las diferentes secciones del sitio, lo que mejora la usabilidad y la experiencia de navegación. El headline, con su imagen de fondo, cumple con la tarea de captar la atención del visitante de manera inmediata. En la sección del body, se encuentra información minuciosa sobre cada una de las secciones, acompañada de fotos y una galería. Por último, en la sección del footer, se muestra información sobre el lugar, permitiendo acceder a la ubicación y los contactos del sitio. (Ver figura 15)

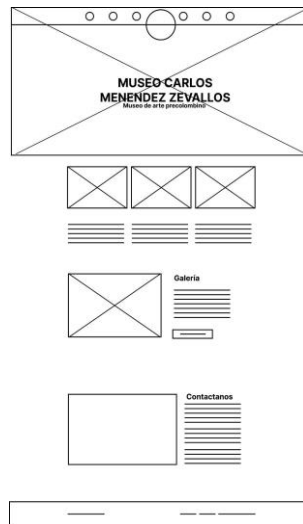


Figura 15 Boceto 3 *Página Principal*

Fuente: Elaboración propia, 2024

Propuesta 4 *Página Principal*

La propuesta muestra una diagramación de la página principal que prioriza la experiencia del usuario al presentar la información destacada sobre el museo. En el headline se ubica un vídeo, invitando a los visitantes a explorar más a fondo el contenido disponible. En el body, se ofrece una presentación concisa sobre el museo, su historia y las diversas secciones en las que se divide, lo que brinda a los usuarios una grata experiencia. (Ver figura 16)

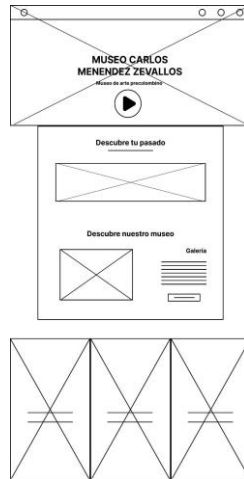


Figura 16 Boceto 4 *Página Principal*

Fuente: Elaboración propia, 2024

Propuesta 5 *Página Principal*

El boceto presenta en el headline, la introducción de un video en loop junto con un botón para agendar visitas, la cual crea un punto focal que invita a los visitantes a interactuar activamente con el contenido del sitio. En el body, se ofrece una disposición ordenada de información relevante sobre el museo, sus secciones, experiencias interactivas, un mapa y horarios de atención, lo que proporciona una visión completa sobre museo. (Ver figura 17)

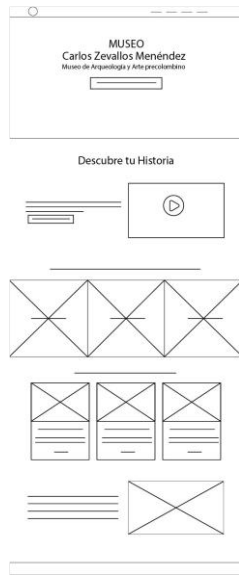


Figura 17 Boceto 5 Página Principal

Fuente: Elaboración propia, 2024

10. Evaluación de propuestas iniciales

La evaluación de las propuestas iniciales es un paso significativo en el proceso de desarrollo de la página web, ya que posibilita una comprensión concreta de cómo se deben abordar tanto el contenido como el diseño. Esta evaluación tiene como objetivo principal determinar qué alternativa se adapta mejor a las necesidades y preferencias del público objetivo. Al obtener opiniones y retroalimentación sobre el diseño de las propuestas, se puede tomar una decisión acertada sobre cuál es la más adecuada para el público, alcanzando un diseño que sea funcional.

Propuesta 1



Figura 18 Propuesta 1 Página Principal

Fuente: Elaboración propia, 2024

Las respuestas obtenidas de esta propuesta proporcionan una guía valiosa para refinar el diseño de la página web. La sugerencia de hacer más

énfasis en el ítem del carrusel indica una oportunidad para destacar contenido importante de manera destacada. La recomendación de cambiar varios videos pequeños por uno solo grande sugiere una simplificación del contenido multimedia, lo que puede hacer que la página sea más fácil de consumir y reducir la carga cognitiva para los usuarios. (Ver figura 18)

Propuesta 2

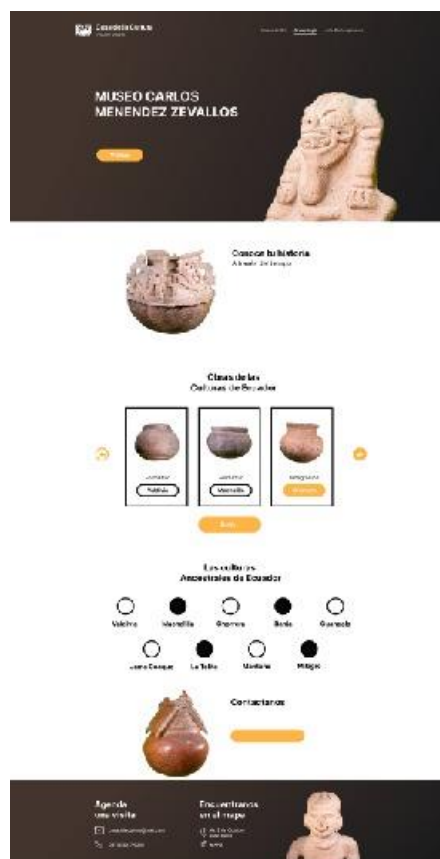


Figura 19 Propuesta 2 Página Principal

Fuente: Elaboración propia, 2024

Las recomendaciones derivadas de esta propuesta ofrecen una perspectiva crítica sobre el diseño del sitio web del museo, destacando la importancia de la estética y el ambiente visual para transmitir adecuadamente su

identidad y carácter. La observación de que el fondo blanco puede resultar demasiado simple sugiere la necesidad de añadir profundidad al diseño, lo que puede lograrse mediante el uso de una tonalidad oscura para el fondo. Al utilizar una tonalidad oscura, se puede destacar los elementos visuales y del contenido. (Ver figura 19)

Propuesta 3

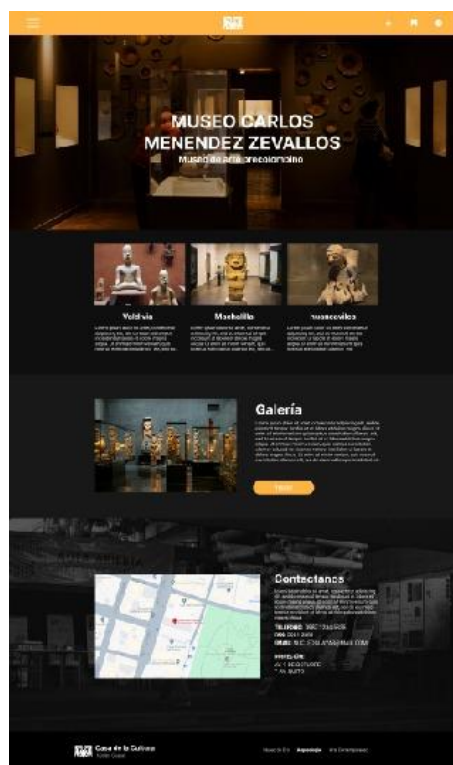


Figura 20 Propuesta 3 Página Principal

Fuente: Elaboración propia, 2024

La recomendación de evitar colocar demasiado texto sugiere la obligación de simplificar la información para mantener el interés del usuario. Al utilizar títulos y subtítulos, se crea una estructura coherente, lo que permite a los visitantes

identificar rápidamente los temas principales y navegar eficientemente por el contenido. (Ver figura 20)

Propuesta 4



Figura 21 Propuesta 4 Página Principal

Fuente: Elaboración propia, 2024

Las retroalimentaciones adquiridas presentan valiosas sugerencias para mejorar la presentación visual y la usabilidad del sitio web. La recomendación de arreglar las palabras que se superponen sobre las fotos sugiere la necesidad de optimizar la disposición del texto para asegurar su claridad. Además, las opiniones de mejorar la presentación de las piezas para evitar que parezcan estar flotando indica la importancia de una representación visual realista. (Ver figura 21)

Propuesta 5



Figura 22 Propuesta 5 Página Principal

Fuente: Elaboración propia, 2024

El feedback obtenido de esta propuesta proporciona una validación positiva de la dirección en la que se está trabajando. El hecho de que a las personas les guste tanto la diagramación como el contenido utilizado indica que la propuesta está llamando la atención de la audiencia. Esta respuesta positiva sugiere que el diseño y la presentación del sitio web están efectivamente transmitiendo la esencia y la identidad de un museo, lo que es un objetivo clave del proyecto. (Ver figura 22)

Conclusiones de las evaluaciones iniciales



Figura 23 Evaluación inicial

Fuente: Elaboración propia, 2024

Basándonos en los resultados del grupo focal, llegamos a las siguientes conclusiones que serán útiles para perfeccionar el diseño de la página web.

Según los usuarios la opción #5 es la más factible para la creación de la página web del museo. La selección de esta opción como la más eficaz sugiere que ha logrado satisfacer mejor los criterios y requisitos identificados durante el proceso de evaluación y que responde a los objetivos del proyecto.

El color negro se considera una opción apropiada para la elaboración de una página web de un museo por varias razones. En primer lugar, el negro es un color que evoca elegancia, sofisticación y autoridad, cualidades que pueden reflejar la importancia y el prestigio del museo.

La diagramación es la más acertada, ya que da a notar que la propuesta de la página principal ha sido diseñada de manera minuciosa para cumplir con los propósitos planteados.

11. Propuesta gráfica definitiva

Diseño de botón para enlaces



Figura 24 Diseño de botón

Fuente: Elaboración propia, 2024

La decisión de redondear los bordes del botón de enlace y emplear un color plano se basa en la coherencia estética con el estilo minimalista que se pretende transmitir en el diseño de la página web. Al redondear los bordes, se suaviza la apariencia del botón, lo que contribuye a una diagramación más limpia y moderna. Además, el uso de un color plano refuerza la distracción visual innecesaria. (Ver figura 24)

Diseño del reproductor de video

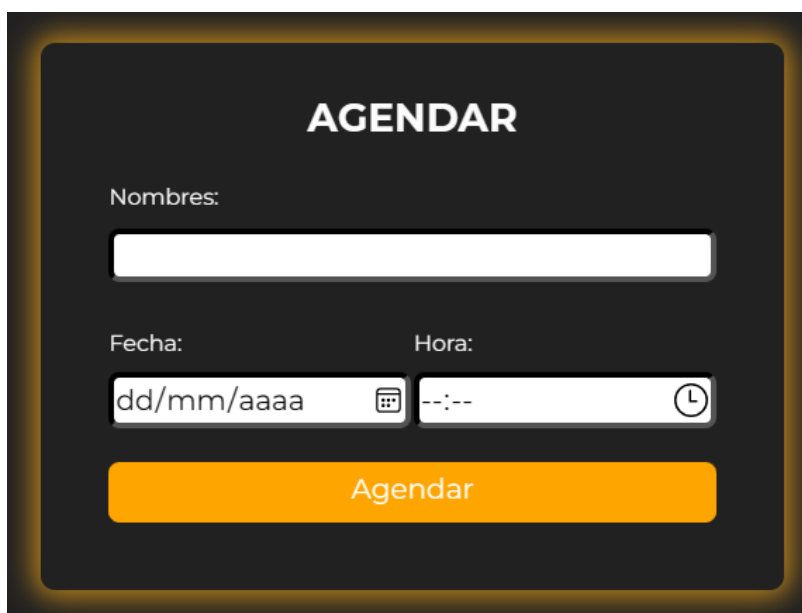


Figura 25 Diseño del reproductor de video

Fuente: Elaboración propia, 2024

En primer lugar, se ha tenido en cuenta la calidad del video, asegurando que los usuarios puedan disfrutar de una reproducción sin interrupciones. Además, se ha incluido un botón de pantalla completa para permitir a los usuarios sumergirse en el contenido. Los botones del reproductor se han diseñado de manera que sean fáciles de identificar y utilizar, lo que agiliza la navegación y el control del video. Por último, la creación de una intro para los videos expone la marca de la Casa de la Cultura y proporciona una vista previa del contenido del museo, añadiendo un toque profesional y distintivo. (Ver figura 25)

Diseño para el formulario



AGENDAR

Nombres:

Fecha: Hora:

Agendar

Figura 26 Diseño de formulario

Fuente: Elaboración propia, 2024

La elección de bordes redondeados añade un toque de sutileza y elegancia al formulario, lo que contribuye a una apariencia más pulcra. Además, esta característica visual ayuda a crear una sensación de armonía y equilibrio en el diseño general de la página web. (Ver figura 26)

Diseño de slider para galería de imágenes



Figura 27 Diseño de slider para galería

Fuente: Elaboración propia, 2024

La adaptación de un slider en cada una de las categorías del museo ha sido una elección para la exploración y descubrimiento de las distintas piezas que posee. Al desplazarse por las diferentes imágenes en el slider, los usuarios pueden tener una visión panorámica de las piezas exhibidas, lo que les brinda la oportunidad de apreciar la diversidad del patrimonio del museo. (Ver figura 27)

Diseño de fotos para obtener una experiencia AR



Figura 28 Diseño de fotos para experiencia AR

Fuente: Elaboración propia, 2024

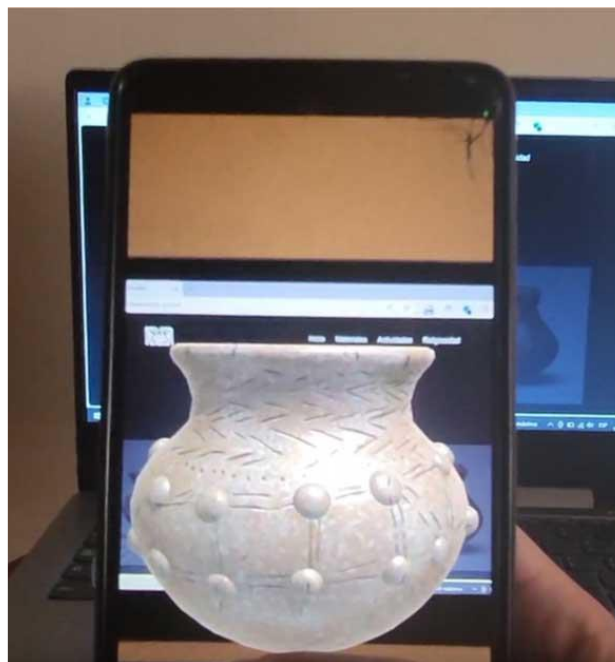


Figura 29 Visualización de Realidad Aumentada de las piezas

Fuente: Elaboración propia, 2024

La elección de emplear el ícono de la Casa de la Cultura en la sección de las fotos tiene como objetivo principal establecer una asociación efectiva entre las piezas exhibidas y la institución cultural a la que pertenecen. Además, al colocarlo sobre un fondo de color blanco, se asegura una mayor visibilidad de este, lo que es especialmente importante para aquellos usuarios que deseen utilizar la función de realidad aumentada (AR) para explorar las piezas en detalle. (Ver figura 28 y 29)

Diseño de páginas internas de las distintas secciones del museo



Figura 30 Páginas internas

Fuente: Elaboración propia, 2024

Al limitar la cantidad de información en la página, se facilita la comprensión del mensaje principal. Además, la incorporación de una fotografía relacionada con el tema otorga un elemento visual llamativo, que ayuda a transmitir la esencia y el enfoque de la sección de manera instantánea. Incluso, el empleo de un botón para obtener más información brinda a los usuarios la posibilidad de acceder a detalles adicionales si así lo desean. (Ver figura 30)

12. Implementación y verificación de piezas gráficas

Implementación de botones

Estos botones proporcionan una forma directa de acceder a información adicional o relacionada, lo que permite a los usuarios explorar más a fondo el contenido del sitio y encontrar lo que están buscando. Al ofrecer la posibilidad de seguir navegando en otras páginas, los botones no solo mejoran la usabilidad del sitio, sino que también fomentan la interacción continua del usuario, prolongando su tiempo en el sitio web. (Ver figura 31 y 32)



Figura 31 Implementación de botón de formulario

Fuente: Elaboración propia, 2024



Figura 32 Implementación de botón

Fuente: Elaboración propia, 2024

Implementación de galería y video

La implementación de la galería logra mostrar una variedad de imágenes de manera accesible, lo que ayuda a los usuarios a obtener una visión completa de las colecciones sin tener que cargar múltiples páginas.

Los videos pueden ofrecer información complementaria, narrativas envolventes o presentaciones dinámicas de las piezas, mientras que la galería de imágenes permite una exploración meticulosa de cada pieza. (Ver figura 33 y 34)



Figura 33 Implementación de galería

Fuente: Elaboración propia, 2024



Figura 34 Implementación de video

Fuente: Elaboración propia, 2024

Implementación de formulario

Al ofrecer un formulario en línea, se brinda a los usuarios la oportunidad de expresar su interés en visitar el museo de manera física, lo que facilita la organización y coordinación de las actividades del museo. Además, el formulario permite recopilar datos clave, como sus nombres, la fecha y hora preferidas para la visita. (Ver figura 35)

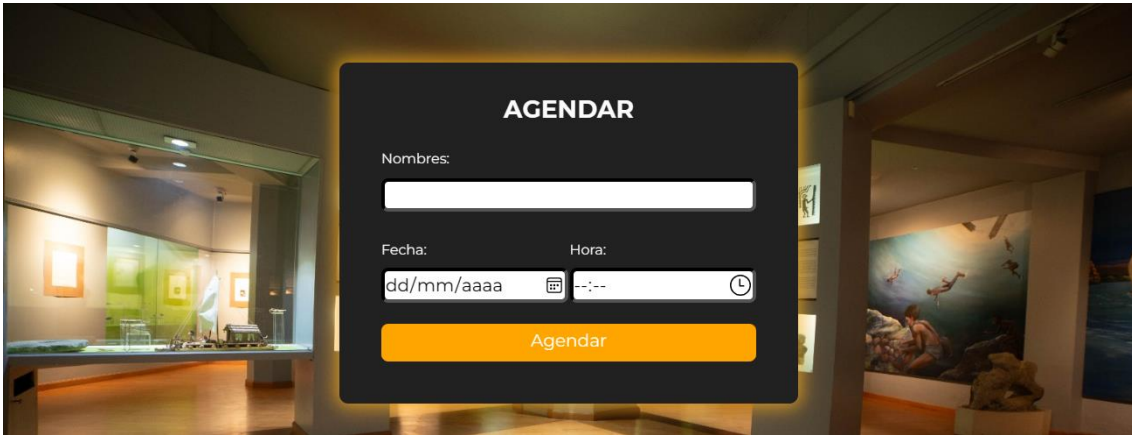


Figura 35 Implementación de formulario

Fuente: Elaboración propia, 2024

Implementación de imágenes para visualizar la experiencia AR

La implementación de fotos para la experiencia de realidad aumentada (AR) con el ícono de la Casa de la Cultura ofrece a los usuarios una experiencia interactiva en el sitio web del museo. Al asociar las fotos con el ícono de la institución cultural, se establece de manera clara la procedencia de las piezas, lo que añade credibilidad y autenticidad a la experiencia de AR.

La experiencia de AR es de suma importancia en la web, ya que proporciona a las personas la oportunidad de explorar las piezas del museo de una manera innovadora y envolvente. (Ver figura 36)

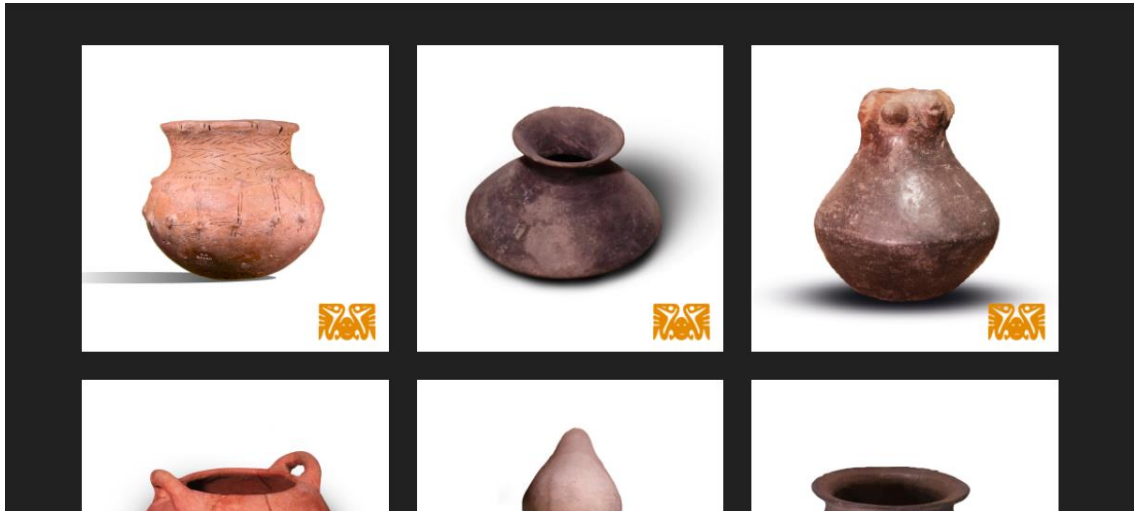


Figura 36 Implementación de fotos para AR

Fuente: Elaboración propia, 2024

Implementación de secciones internas

Se realizó esta sección con un enfoque de contenido breve y se le agregó un botón de "más información" para fomentar la participación de los usuarios y lograr que exploren más a fondo las distintas secciones del museo. (Ver figura 37)



Figura 37 Implementación de sección interna

Fuente: Elaboración propia, 2024

Implementación de la web, hosting y dominio

La decisión de colocar la página web en un servidor y asociarla a un dominio propio, en este caso utilizando "dreamhost", tiene varias ventajas estratégicas. En primer lugar, proporciona una mayor profesionalidad y credibilidad al sitio web, ya que muestra un compromiso con la presencia en línea a largo plazo. Además, el uso de un hosting confiable como "dreamhost" asegura una alta velocidad de carga del sitio web. Esto es crucial ya que los usuarios tienden a abandonar sitios que tardan demasiado en cargar. (Ver figura 38)

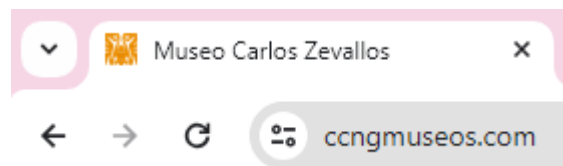


Figura 38 Implementación de página web

Fuente: Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

13. Páginas definitivas

Página principal definitiva

El diseño propuesto tiene una estructura a manera de secciones destacado cada información desde la institucionalidad del museo, además de las secciones que muestran las piezas históricas de las culturas ancestrales y un bloque donde se crea un entorno interactivo y audiovisual creando una experiencia de usuario que ayude a recordar lo expuesto en el sitio web.

En dicho proyecto web se presenta una estructura para brindar una experiencia de usuario completa comenzando con un menú de navegación que permite a los usuarios acceder fácilmente a las diferentes secciones del sitio. El banner principal destaca con un video loop que presenta el museo y su nombre, fortaleciendo la identidad del museo, acompañado de un llamado a la acción para programar una visita guiada.

El bloque introductorio proporciona una visión general de la marca de la Casa de la Cultura a través de un video diseñado para capturar la atención del espectador desde el principio. Las secciones principales del museo ofrecen una comprensión clara del contenido dividida en tres partes como son: materiales, actividades y religiosidad, esta agrupación de contenidos se la pudo tomar a partir de la entrevista a la encargada del museo quien nos explicó las razones de esta organización.

Además, se incluye un bloque dedicado a experiencias interactivas que permite a los usuarios explorar opciones como videos de visitas guiadas donde se muestran a guías que exponen cada una de las distintas áreas históricas y arqueológicas del museo. Asimismo, un área de realidad aumentada donde

mediante modelados 3D se crea una experiencia de usuario para mostrar a detalle formas y texturas de las piezas arqueológicas. Por último, en esta sección tenemos un juego en línea que permite crear una experiencia de aprendizaje de cada parte visitada en la web como un feedback de conocimiento de los usuarios que recorren el sitio web del museo.

Existe también una sección donde se visualiza la ubicación del museo en un mapa, también se exhibe el horario de atención del museo para facilitar la planificación de visitas. Finalmente, el footer o pie de página ofrece acceso rápido a las redes sociales de la Casa de la Cultura, tales como: Instagram, Facebook y X, donde promueven la participación de la comunidad en línea. (ver figura 39)

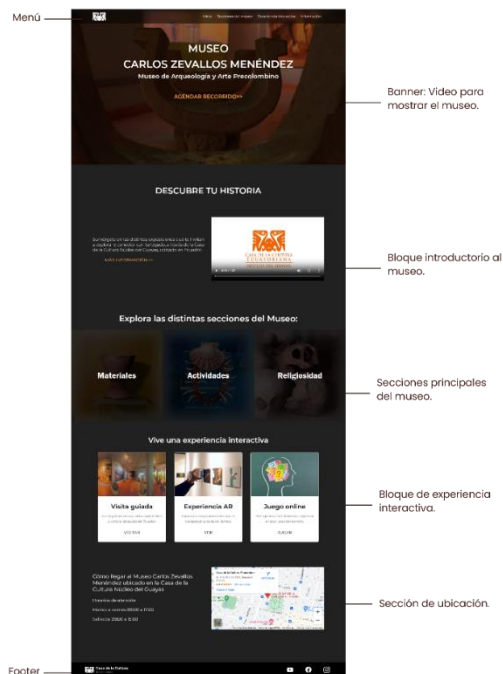


Figura 39 *Página Principal*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 40 *Página Principal Responsive*

Fuente: Elaboración propia

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

Página de experiencia interactiva

Se tomó la decisión de colocar experiencia AR ya que esto hace que la página sea más llamativa y el público se sienta enganchada a las nuevas tecnologías que se presentan en la actualidad, las cuales son innovadoras.

El diseño propuesto se basó en colocar primero un video explicativo para la ayuda necesaria al momento de instalar la aplicación que pueda mostrar los modelados 3D. Dicha aplicación complementa la experiencia del usuario.

En la parte inferior de esta sección se encuentra las imágenes de las piezas arqueológicas que ayudarán a vivir la experiencia AR mediante la aplicación descargada, donde el usuario apuntará desde su celular a la imagen creando una conexión entre la imagen y la aplicación, mostrando los detalles en un modelado 3D de cada pieza arqueológica. (ver figura 41)

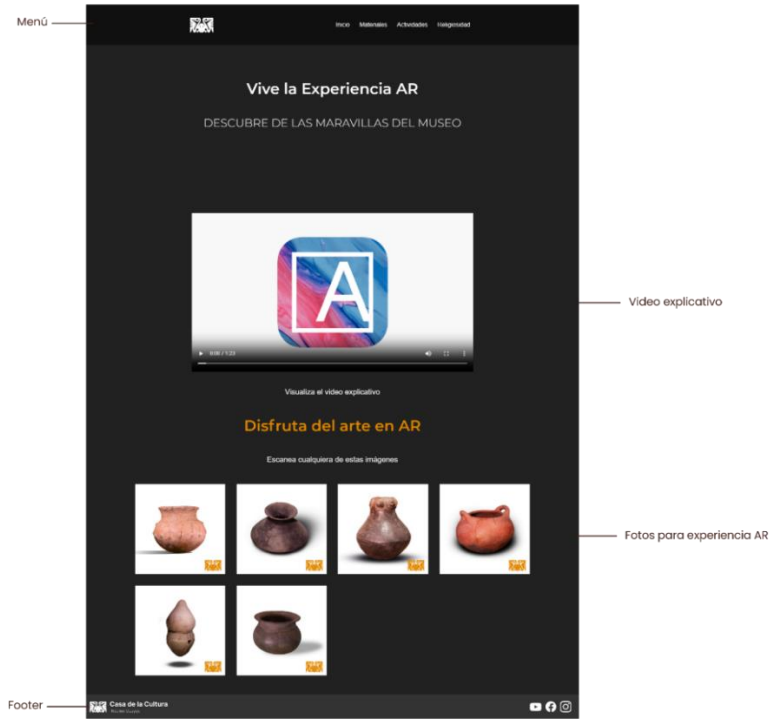


Figura 41 *Página de experiencia AR*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 42 *Página de experiencia AR – Responsive*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

Página de formulario o agendamiento

Al proporcionar un medio para programar una visita, la página web facilita el proceso de planificación para los usuarios, eliminando la necesidad de comunicarse por teléfono o visitar personalmente el museo para hacer una reserva. Esto permite al museo gestionar de manera eficiente la demanda de visitas y planificar su personal.

El diseño se crea con una foto de fondo del museo Carlos Zevallos Menéndez para atraer la atención del público y así lograr una mayor captación o necesidad de querer agendar una cita para visitarlo físicamente. Por otro lado, se realizó el formulario en la parte central porque este es el punto focal de la página diseñada en esta área. Los campos empleados son: nombres, fecha y hora.

En la parte de diseño, se tiene una continuación de colocar bordes redondeados, tipografía y paleta cromática igual a las demás páginas para tener un formato y línea gráfica determinada. (ver figura 43)

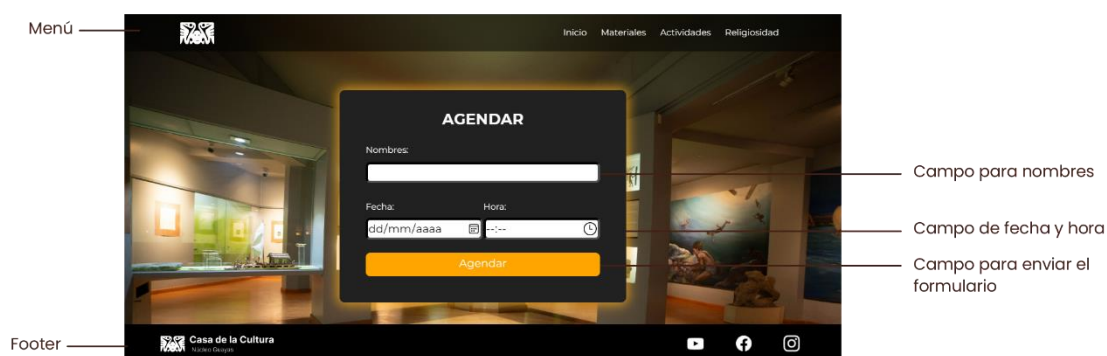


Figura 43 *Página de agendamiento*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 44 *Página de agendamiento – Responsive*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

Página de videos de visitas guiadas

La visualización de videos guiados en la página proporciona a los visitantes una visión acertada de las exhibiciones y colecciones, permitiendo a los usuarios explorar virtualmente cada área del museo desde la comodidad de sus hogares o dispositivos móviles. Esta representación visual puede funcionar como una herramienta educativa valiosa para aquellos que desean aprender más sobre las piezas y su contexto histórico o cultural.

Con la idea de los videos uno a lado de otro se logra un ahorro de tiempo al no tener que estar desplazándose hacia arriba y abajo para poder ir visualizando los videos. También, se presenta la misma intro en los diferentes videos para seguir con la línea gráfica. Y, por último, se coloca texto debajo de los videos para que las personas entiendan el contexto de cada visita guiada. (ver figura 45)

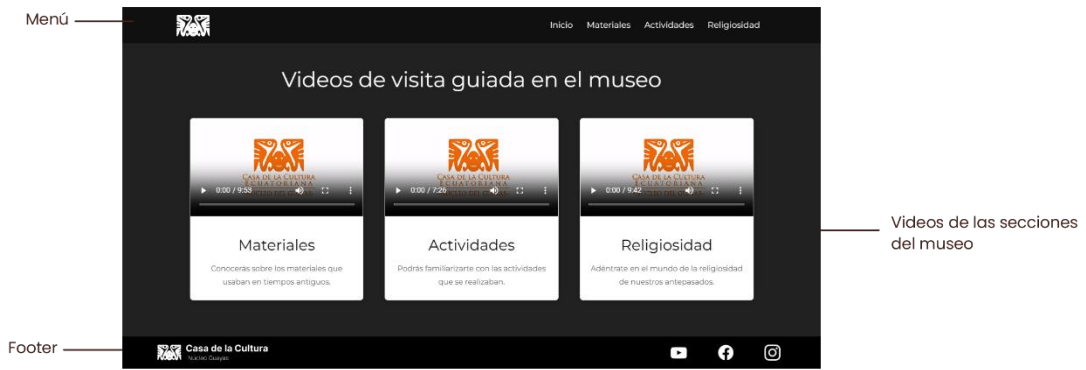


Figura 45 *Página de visita guiada*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 46 *Página Visita guiada - Responsive*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

Página de secciones internas

Al presentar una cantidad limitada de información en la página inicial de cada sección, se evita abrumar al usuario con una sobrecarga de datos y se permite una navegación más fluida y centrada.

Se añade el botón de "más información" que proporciona detalles adicionales y profundiza en los aspectos específicos que les interesen.

Dentro de esta página se toma la decisión de colocar una foto en la parte superior generando un atractivo visual a primera instancia y de esa manera retener al usuario dentro de la página.

La intercalación entre imagen y texto en las secciones de esta página ayudan a crear una armonía visual. Asimismo, mejora el dinamismo con que se muestra la información haciendo que el usuario no perciba un entorno monótono al momento de la navegación. (ver figura 47, 49, 51)

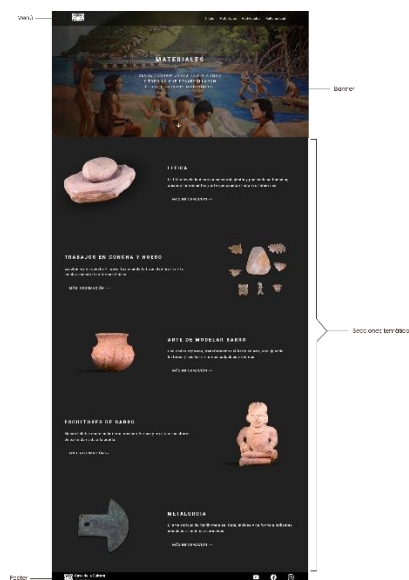


Figura 47 *Página Secciones internas – Materiales*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 48 Sección interna Materiales – Responsive

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

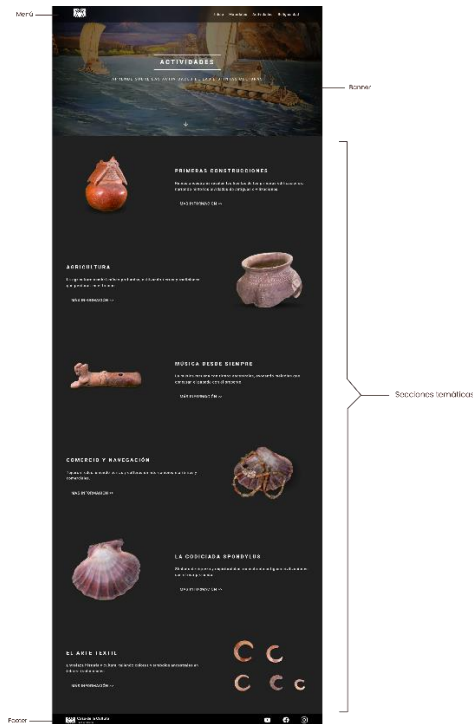


Figura 49 Página secciones internas - Actividades

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 50 Página secciones internas Actividades – Responsive

Fuente: Elaboración propia

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 51 Página secciones internas – Religiosidad

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 52 Página secciones internas Religiosidad – Responsive

Fuente: Elaboración propia

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

Página de galería de las secciones del museo

Se diseñó la página de Galería, donde se visualiza un slider en la cual se exponen las piezas de cada sección de una manera interactiva acompañado de un texto explicativo de cada pieza. (ver figura 53)

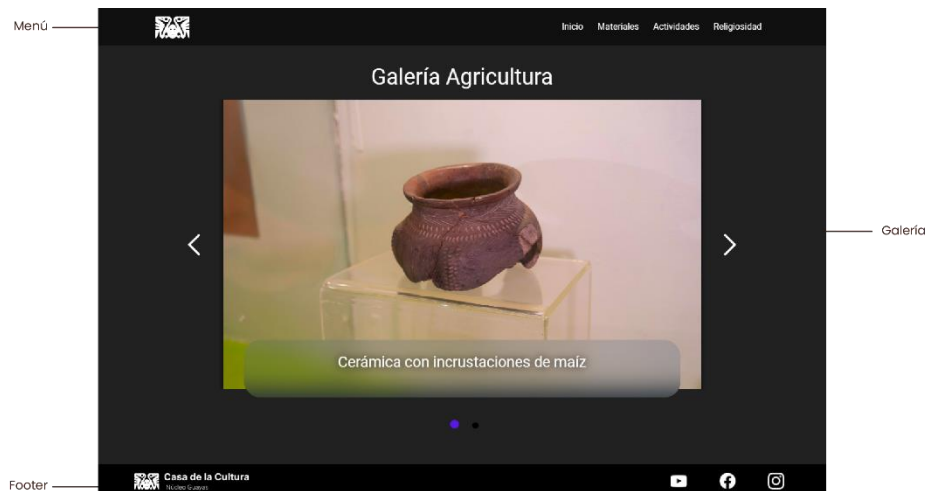


Figura 53 Página de galería

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 54 *Página galería – Responsive*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

Página de juego online

Con la elaboración de este juego de preguntas se busca la participación del usuario con el contenido del sitio web al requerir que los usuarios hayan explorado previamente las secciones del museo, promoviéndose así una comprensión significativa de la información presentada y fomentándose el aprendizaje y la retención de información.

Las preguntas estarán divididas por las secciones del museo, esto se mostrará en la parte superior izquierda del recuadro en donde además se presenta la pregunta de la trivía. En la parte inferior se visualiza una serie de posibles respuestas, donde al seleccionar una de las respuestas se revelarán los colores de recuadro, verde en caso de que la respuesta sea correcta y rojo en caso de sea incorrecta, esto ayudará a la retroalimentación de los usuarios del sitio. Por último, se encuentra un enlace denominado "JUGAR DE NUEVO", que ayudará a la reiniciación de las preguntas en el juego. (ver figura 55)

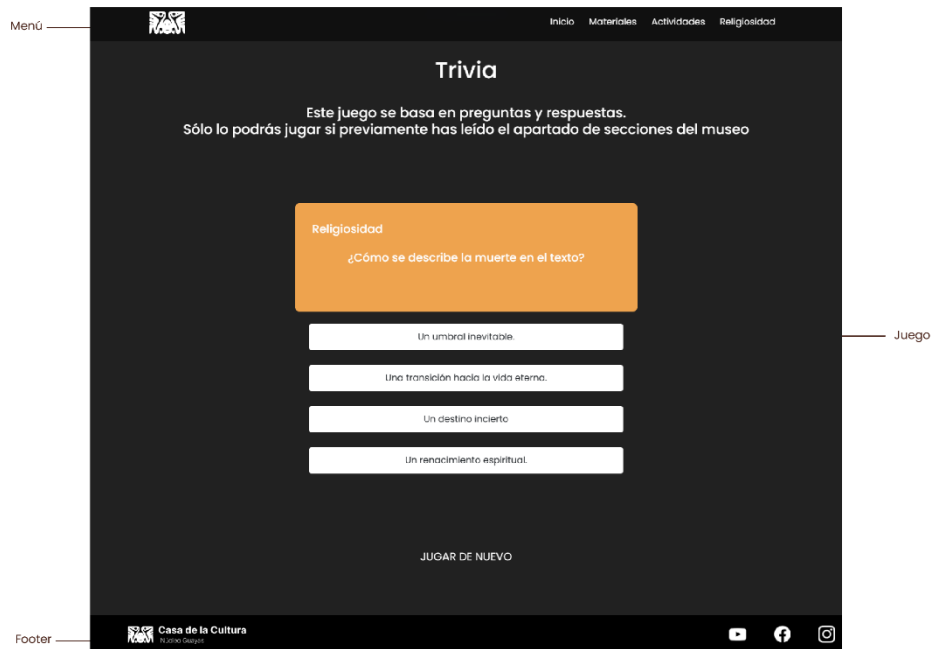


Figura 55 *Página de juego*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)



Figura 56 *Página de juego – Responsive*

Fuente: Elaboración propia, 2024

[Museo Carlos Zevallos \(ccngmuseos.com\)](http://ccngmuseos.com)

Conclusiones

- La creación de esta página web interactiva ayuda a conocer y promover la historia del Ecuador, ofreciendo una plataforma digital que permite explorar y aprender sobre diversos aspectos de nuestra historia, captando la atención del público objetivo.
- La página web del museo muestra la esencia de la institución y su patrimonio cultural. La página debe ofrecer un contenido completo que incluya información detallada sobre exposiciones, piezas destacadas, historia del museo y otros detalles relevantes que puedan interesar a los visitantes.
- La primera impresión que un visitante tenga al acceder a un sitio web puede ser determinante en su decisión de quedarse y explorar más. Por lo tanto, un diseño visual atractivo es crucial para captar la atención de los visitantes y crear una experiencia agradable en el sitio web. No solo estamos transmitiendo una estética agradable, sino también comunicando profesionalismo, confianza y credibilidad.

Recomendaciones

- Se debe tener en cuenta que al momento de diseñar una página web este debe ofrecer una navegación intuitiva, esto implica la utilización de una paleta de colores armoniosa, tipografía legible y elementos visuales que complementen el contenido sin distraer al usuario.
- Hay que asegurarse de que la página sea rápida, ya que es de suma importancia para una buena experiencia del usuario porque esto afecta la primera impresión del visitante y también influye en su disposición para interactuar y explorar el contenido del sitio.
- Se debe optimizar la página web, que sea totalmente responsive, ya que hoy en día la mayoría de los usuarios acceden al sitio web desde dispositivos móviles y al adaptarse adecuadamente a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla se garantiza una experiencia consistente.

Bibliografía

(2023). Obtenido de Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Guayas:

<https://guayas.casadelacultura.gob.ec/nosotros/>

Atractica. (2019). Las 5 Google Fonts más utilizadas en nuestros diseños web.

<https://attractica.com/5-google-fonts-mas-utilizadas-web/>

Baena, G. (2017). Metodología de la investigación. Recuperado de

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Bernal, C. (2010). Metodología de la investigación. Recuperado de

<http://librodigital.sangregorio.edu.ec/librosusgp/B0061.pdf>

Carraro, J. y Duarte, Y. (2015). Diseño de experiencia de usuario. Editorial

Autores de Argentina.

Epic Creativos. (29 de septiembre de 2023). Optimización y Adaptabilidad:

Claves del Diseño Web Responsive. <https://epiccreativos.com/claves-del-diseno-web-responsive/>

Fernández Guerrero, P. (2020). Implementación, adaptación y rediseño de una aplicación web [Trabajo fin de grado, Universidad del País Vasco].

https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/47017/TFG_Pedro.pdf?sequence=3&isAllowed=y

KeepCoding. (2024). ¿Cuál es la estructura de una página web?

<https://keepcoding.io/blog/estructura-de-una-pagina-web/>

Moreno, L. (s.f.). Tipografía y diseño web. Recuperado de

<https://nuevageneracion.seaneternos.ar/wp-content/uploads/2022/10/Tipografia-y-diseno-web.pdf>

Paredes, M. (2022). Casa de la Cultura Núcleo del Guayas.

<https://guayas.casadelacultura.gob.ec>

Pedroche, A. (22 de junio de 2020). Páginas web minimalistas: 15 ejemplos de webs con un diseño sencillo (pero muy efectivo).

<https://www.tuposicionamientoweb.net/paginas-web-minimalistas/>

Ramos, J. (2015). SEO: Guía práctica de posicionamiento en buscadores (2da ed.). E-Book Distribution: XinXii.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j5E2DgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=seo+o+palabras+claves&ots=oTLhIDNuTs&sig=a0jMnHtKx71qHQ8AfziJ2PdhiFk#v=onepage&q=seo%20o%20palabras%20claves&=false>

The Metropolitan Museum of Art. (2024). The Met.

<https://www.metmuseum.org/es>

The Trustees of the British Museum. (2024). The British Museum.

https://www.britishmuseum.org/?_gl=1*1klky9q*_up*MQ..*_ga*OTAwMzAwNzA1LjE3MTA5NTM0MDY.*_ga_JHR77E3EZ1*MTcxMDk1MzQwNS4xLjAuMTcxMDk1MzQwNS4wLjAuMA..*_ga_08TLB9R8X1*MTcxMDk1MzQwNS4xLjAuMTcxMDk1MzQwNS4wLjAuMA..

Trends. (2024). Google Trends. <https://trends.google.es/trends/>

Urpia, E. (2023). Usabilidad web: qué es, recomendaciones para mejorarla y ejemplos. <https://www.inboundcycle.com/diccionario-marketing-online/usabilidad-web#:~:text=Usabilidad%20efectiva%3A%20se%20refiere%20a,con%20el%20menor%20esfuerzo%20posible.>

Whiteboard. (2024). Whiteboard. <https://www.whiteboard.is/>

Anexos

(Anexo #1) Entrevista – Encargada de armar el museo (Gisella Peña)

Esta sala se llama Emilio Estrada Ycaza y esta es una exposición, bueno, digamos que temporal, pero ya tiene ya muchos años. No creo que lo movamos todavía. Y pues, empieza con el material que trabajaron los ancestros y por el lado de allá actividad que realizaban. Entonces, ahí está dividido de esa forma, no está por culturas, ni por períodos, sino más bien por contexto. Esta pieza de aquí. O sea, eso es una réplica, una balsa manteña de los milagros, perdón, manteña huancavilca, que viajaban pues largas distancias hasta México, y hasta Chile hacían intercambio, comercio, trueque.

¿Cómo está segmentado el museo?

Los materiales son piedra, concha y hueso, cerámica, barro y metal.

De ahí ya vienen actividades: mundo textil, de comercio y navegación, música, agricultura y arquitectura. Y del lado de allá, se llama la cueva. Acá está pues, está dedicada a la parte intangible, o sea, las ceremonias, los ritos, la religiosidad. Por acá el chamanismo, el chamán sus objetos y esas cosas, sus herramientas y ya del lado de acá, los polvos de tumbas, de cómo los enterraban. Todo lo que está aquí son objetos originales, resultado de las excavaciones, investigaciones.

¿Quiénes pudieron ser las personas encargadas de armar toda la exhibición?

La arquitectura fue una arquitecta. La cueva y todo eso. De ahí el montaje lo hice yo.

Entonces, ¿tienen información sobre todas las cosas que están puestas aquí?

Sí

En realidad, es como que la mayoría, sí, tenemos como una fuente para poder, bastante directa para poder generar esas consultas y citarlas.

(Anexo #2) Entrevista – Asistente de museos (Milena Pozo)

Bueno, te cuento un poco de lo que es la estructura que plantea el museo y un poco de información acerca de la misma. Como ya es de tu conocimiento, el museo se encuentra dividido por 3 secciones las cuales son: materiales, actividades y religiosidad. Como puedes visualizar, se tienen varias piezas y se conoce de que cultura provienen, pero lo más importante a resaltar son las divisiones antes comentadas, ya que así se da a conocer con mayor frecuencia cuando llega estudiantes y personas que desean saber sobre la historia del museo.

(Anexo #3) Entrevista – Diseñadora gráfica (Angie Zapata)

- ¿Qué tipografía es la más favorable para la página web?

Para diseñar una página web, siempre debes tomar en cuenta que todo lo que se esté mostrando debe ser legible y fácil de leer. Te recomiendo usar tipografía sans serif o sin serifas.

- ¿Qué colores se deberían emplear en la web?

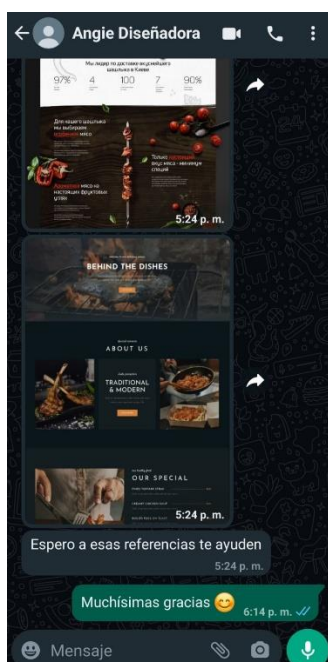
Pues bien, en tu caso que desees realizar un museo te recomiendo colores neutros, en algunas páginas que he podido visualizar emplean color blanco o negro de fondo.

- ¿Qué tipo de diagramación se debería realizar?

Te voy a pasar algunas referencias, pero sí te recomiendo de no sobrecargar de información, lo que puedes hacer es título y subtítulo o título y un poco de texto.

- ¿Cuáles son los elementos clave que debería incluir en el diseño de la página web?

Bueno, debes saber que al momento de diseñar una página web esta debe ser intuitiva a que me refiero con esto que las personas no tengan dificultades al momento de querer realizar alguna acción, que la experiencia de usuario se agradable.



(Anexo #4) Retroalimentación con Gisella Peña



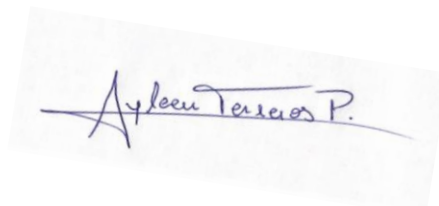
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Terreros Ponce Romina Ayleen** con C.C: # **cedula: 0706818010** autora del trabajo de titulación: **Diseño de página web interactiva para el Museo Carlos Zevallos Menéndez de la CCENG que muestre información propia de las piezas más relevantes que se encuentran en exhibición**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Diseño Gráfico** 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, 15 de abril de 2024



f. _____
Terreros Ponce, Romina Ayleen



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



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



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Diseño de página web interactiva para el Museo Carlos Zevallos Menéndez de la CCENG que muestre información propia de las piezas más relevantes que se encuentran en exhibición		
AUTORA:	Terreros Ponce Romina Ayleen		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES):	Lcdo. Washington David Quintana Morales, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.		
FACULTAD:	Facultad de Arquitectura y Diseño		
CARRERA:	Diseño Gráfico		
TITULO OBTENIDO:	Licenciada en Diseño Gráfico		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	15 de abril de 2024		69
ÁREAS TEMÁTICAS:	Diseño gráfico, página web, museo		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Página web interactiva, museo, exposiciones, piezas.		
RESUMEN/ABSTRACT			
<p>El proyecto se centra en el desarrollo de una página web interactiva destinada a presentar información relevante sobre el museo Carlos Zevallos Menéndez. Para garantizar la exhaustividad de la información proporcionada, se llevó a cabo una investigación documental. Esta investigación permitió obtener datos detallados sobre el museo, su historia, y sus exposiciones. Además, se complementó esta investigación con un enfoque descriptivo, mediante entrevistas y grupo focal, con el fin de recopilar información específica sobre el público objetivo, así como detalles sobre las piezas exhibidas y retroalimentaciones importantes. Con este proyecto se busca crear una página web interactiva que sirve como una herramienta valiosa para explorar y conocer el museo Carlos Zevallos Menéndez.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
CONTACTO CON AUTORA:	Cel: 0969964268	Email: romiayleen21@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Lcdo. Washington David Quintana Morales, Mgs		
	09 9466 5153		
	washington.quintana@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base de datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web)			