



Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla
Vicerrectoría de Posgrados e Investigación

Realización de una página web
Para el artista Miguel Ángel Acosta Lara

que para obtener el grado de la especialidad en Diseño Digital

Presenta:

Lic. Stephanie Quintero Cervantes.

Directora:

Dra. Dora Ivonne Álvarez Tamayo



UPAEP – Secretaría General

Dirección General de Apoyos Académicos

Dirección del Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación.

Biblioteca Central - **Karol Wojtyła**

Tesis Digitales Restricciones de uso:

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de textos, imágenes, gráficas, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente de donde la obtuvo mencionando el autor o autores involucrados en el documento.

Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

*Dedico esta tesis con respeto y cariño,
a las personas que a lo largo del tiempo y en diferentes etapas de la vida,
han contribuido en mi formación profesional hasta ahora.*

ÍNDICE

Contenido

RESUMEN	6
ABSTRACT	7
CAPÍTULO 1:	8
INTRODUCCIÓN	8
Planteamiento del Problema.	9
Objetivo general	11
Objetivos específicos	11
Pregunta de análisis:	12
Hipótesis:	12
Justificación o sustentación.	12
Enfoque teórico	13
Marco conceptual	14
Alcances y Limitaciones	14
Método de investigación	14
Unidades de investigación	15
Aporte a la disciplina	15
Viabilidad	15
CAPÍTULO 2. MARCO DE REFERENCIA	17
MARCO CONTEXTUAL	17
El significado del arte digital:	17
Historia del arte digital:	18
Algunos artistas pioneros en el arte digital del mundo:	21
Diferentes tipos de arte digital:	23
Primeras exposiciones de arte digital en México:	28
Algunas muestras y exposiciones del arte digital en México:	29
Imágenes del artista Miguel Ángel Acosta Lara:	30
MARCO TEÓRICO	33
¿Qué es un sitio web?	33
Características de un sitio web.	34
Layout.	34
Estructura de página.	34
Navegación.	34

Los cuatro Elementos básicos del diseño.	35
I. Descripción de la composición:	35
II. Descripción la alineación:	35
III. Descripción el balance:	35
IV. Descripción de la repetición:	36
¿Qué es el contraste?	36
Diseño de información.	36
Definición de marca.	37
Experiencia de usuario, Usabilidad	37
3. METODOLOGÍA	38
Metodología de la investigación de campo.	39
Diseño de la investigación.	39
Población y muestra de la encuesta:	40
Técnicas e instrumentos de recolección de datos:	41
Formato de la entrevista personal:	42
Constructo: Entrevista	42
Población para la Entrevista Personal y la encuesta:	42
Instrumentos de Medición.	43
Análisis de información de la entrevista.	45
Síntesis.	45
Segundo instrumento: ENCUESTA	47
Sujetos de estudio.	48
Diseño del instrumento	49
Condiciones de la aplicación.	50
Descripción del proceso del instrumento.	50
Estadísticas de la encuesta realizada al grupo de estudio	62
Validación del instrumento.	66
Análisis de información de la encuesta.	67
VARIABLES de estudio de la encuesta.	68
CAPÍTULO 4	69
4.1 Proceso de diseño	69
4.2 Desarrollo:	71
4.2.1 Primer diseño web.	71
4.2.2 Propuesta semi-final:	82
Paleta de colores.	82
Tipografías	83

Información	85
Diseño de <i>Moodboard</i>:	85
Árboles de navegación	86
Iconos utilizados en la página web	89
Wireframe Página web	90
Figura 46. Imagen de Wireframe 1	90
Figura 47. Imagen de Wireframe 2	91
Prototipo semi-final:	91
Costos:	101
Procesos técnicos:	102
CONCLUSIONES	103
Conclusión 1	103
Conclusión 2	103
REFERENCIAS	105
ANEXOS	109
Anexo 1	109
Anexo 2	110
Currículum vitae, Miguel Ángel Acosta Lara	110

RESUMEN

Este trabajo práctico surgió de la pregunta ¿Cómo favorecer la marca del artista digital Miguel Ángel Acosta Lara en entornos digitales?

El propósito de este trabajo práctico fue dar solución a la necesidad de mejorar el blog existente; con el objetivo de diseñar una página web del artista Mike Max 44, mediante la aplicación de los principios de diseño web, utilizando una metodología. La realización de este proyecto es relevante porque el artista Miguel Ángel Acosta Lara tendrá otra opción más de difusión de sus obras y de los servicios que ofrece, por lo que vale la pena realizarlo, ya que el artista requiere una presencia hacia el exterior profesional, independientemente de su tamaño, el tipo de audiencias y mercado que atiende. Entre las necesidades de divulgación, en primer lugar, el artista tiene fortalezas que destacar en su arte como es mostrar sus catálogos, reconocimientos y participaciones en foros especializados de arte digital. Por último, en la realización de esta página web se pretendió reflejar y crear la marca del artista, realizando una página web para que destacarán sus obras.

Se tomaron en cuenta los conceptos que involucran la realización del proyecto, es decir lo que es el arte digital, con la finalidad de desarrollar con precisión el trabajo práctico.

Además, se realizó una entrevista para conocer las necesidades del artista Miguel Ángel Acosta y una encuesta a personas interesadas en el arte, que vivieran en cierto estado, el resultado de esta encuesta y entrevista, fue lo que determinó el diseño final.

Palabras clave: arte digital, mercadotecnia digital, página web, información web.

ABSTRACT

This project arose from the question ¿How promote the Brand of the digital artist Miguel Ángel Acosta Lara in digital environments?

Practice the purpose of this work was to provide a solution to the need, to improve the existing blog; with the goal of designing a web page of the artist Mike Max 44, through the application of the principles of web design, using a methodology.

The realization of this project is relevant because the artist Miguel Ángel Acosta Lara will have another option to disseminate his works and the services he offers, so it is worth doing since the artist requires a professional presence abroad. Regardless of its size, the type of audience and market it serves.

Among the needs of disclosure, in the first place, the artist has strengths that stand out in his art, such as showing his catalogs, and participation in specialized digital art forums. Finally, in the realization of this web page, it was intended to reflect and create the brand of the artist, making a web page to highlight their works.

The concepts that involve the realization of the project about digital art were taken into account to develop practical work with precision. Besides, an interview was conducted to know the needs of the artist Miguel Ángel Acosta and a survey of people interested in art, the result of this survey and interview, was what determined the final design.

Keywords: digital art, digital marketing, web page, web information.

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

Actualmente existen diversas maneras para dar a conocer las obras de un artista, debido a esto existió por parte del artista digital crear una página web que plasmará sus obras más reconocidas en el medio artístico, por consiguiente en este trabajo práctico se plasmaron los requerimientos del artista digital.

“En este momento es decir el 12 de Abril del 2019 a las 6:55 pm, de acuerdo con Internet Live Stats, existen 1,679,4010,600 sitios web alrededor del mundo, y cada día va en aumento considerablemente, además existen al día de hoy 12 de Abril del 2019, 4,199,140,300 ,usuarios de internet en el mundo, pero es algo que cada segundo se incrementa de manera impresionante, en el caso de YouTube al día de hoy 12 de Abril a las 7: 00 pm están utilizando YouTube 5,374,949,500, esto es relativo debido a que al momento de escribir el número de videos vistos el día de hoy, se fue incrementando considerablemente, por lo tanto este trabajo practico refleja un poco el boom del internet que se ha ido dando a lo largo de estos últimos años (Internet Live Stats, 2019)

En estos momentos tener una página web ya es una herramienta de comunicación indispensable, por lo tanto las tendencias en diseño web para este 2019 de acuerdo con la página web de avanza soluciones en comunicación en su blog escrito el día 14 de noviembre del 2018, moda los diseños modulares, el diseño Hero que es tener imágenes grandes que abarcan toda la página de un lado a otro, de acuerdo a esta página también se utilizan videos que abarcan toda la página de la parte del banner, archivos GIF (Avanza en Internet, 2018).

CAPÍTULO 1: PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

En este capítulo se describe el planteamiento del problema que se busca atender con la investigación, sus objetivos e hipótesis así como los argumentos que justifican su desarrollo.

Planteamiento del Problema.

El artista de origen poblano Miguel Ángel Acosta Lara es un profesional de la impresión y del arte digital desde hace más de 20 años, ha tenido logros nacionales e internacionales que le han permitido tener exposiciones de sus obras en diferentes partes del mundo, particularmente en Europa, así como crear la imagen oficial de eventos como el International Art Festival 2014, entre otros. Aunado a ello maneja su marca *Mike Mix 44* y un blog (<https://miguelÁngelacostalara.wordpress.com/>) donde lo mismo publica una de sus obras galardonadas que la promoción de un curso de Photoshop, o la publicación de una entrevista (Lara, 2018).

Adicionalmente maneja su sitio en Facebook, en Instagram, ISSUU, entre otros medios digitales, todo ello le permite estar presente mediante Internet ante diferentes audiencias (Lara, 2018).

Al parecer en su blog faltaban elementos de diseño web y de arquitectura de información, por lo que existía la manera de cambiar el diseño, por consiguiente, se planteó al artista digital Miguel Ángel Acosta el interés por realizar una página web con un nuevo diseño, a lo que el artista contestó que estaba interesado en renovar su página web. Aunado a eso, existe la necesidad de realizar una personalidad de marca en la página web, con la finalidad de ser un

canal digital más estructurado y organizado, ya que actualmente existe un blog sin estructura ni personalidad de marca, ya que su imagen de marca no representa el status de sus obras.

Lo que se va a realizar será su identidad digital en específico una *landing page* y su contenido debido a que en este momento su blog no es definido, y se complica ordenar, visualizar, armonizar y unificar sus contenidos y presencia, lo que limita su posicionamiento de marca en la web. Llama la atención que el diseño de su blog es limitado en cuanto a su diseño y el contenido como se mencionó está sin una diferenciación clara.

El éxito del artista es amplio porque le han dado reconocimientos en varias partes del mundo apreciando su arte, por lo tanto requiere un cambio significativo en su manejo de información ante los diferentes medios digitales, se requiere desarrollar un nuevo medio de comunicación digital, que le lleve a mejorar su presencia, se considera que, si tiene una página de Internet como el medio base, de este podrán derivarse los criterios de diseño digital para los demás medios como YouTube promoviendo así una identidad gráfica unificada y articulada.

Entre las necesidades de divulgación, en primer lugar el artista tiene fortalezas que destacar en su arte como es mostrar sus catálogos, reconocimientos y participaciones en foros especializados de arte digital, en segundo lugar, requiere ofrecer mediante el comercio electrónico la venta de su obra, ya sea la realizada o servicios de obras por encargo y un tercer elemento es que requiere ofrecer sus servicios digitales como es la realización de cursos y conferencias o el diseño de identidad corporativa, entre otros que ofrece.

En este trabajo práctico existe la oportunidad de diseñar una página con la información del artista, a partir de conocer las necesidades y expectativas del autor, esta página web buscará armonizar la información, integrar en una identidad gráfica que es la página web de este proyecto, para estructurar sus obras, dar a conocer los servicios que ofrece, además de integrar sus redes sociales como Facebook, YouTube, LinkedIn, Instagram, Issu, aunado a esto será mostrar su currículum vitae y un apartado de contacto, para que se contacten con el artista Miguel Ángel Acosta Lara.

Objetivo general

Diseñar una página web para mejorar la imagen de marca del artista Mike Max 44, en los medios digitales con la aplicación de los principios de diseño web.

Objetivos específicos

- + Detallar la historia profesional del artista a través de un resumen de su obra con un archivo de texto para exponerlo en su página web nueva.

- + Examinar el estilo de la página web para conocer el agrado de las personas, como ven la información del contenido del blog, mediante la realización de una encuesta de la propuesta 1 vs. la propuesta final.

- + Definir un rediseño de página web para que permita ser estético mediante la integración y unificación de la información, de las imágenes, del artista digital Mike Max 44 (Miguel Ángel Acosta Lara).

Pregunta de análisis:

¿Cómo favorecer la marca del artista digital Miguel Ángel Acosta Lara en entornos digitales?

Hipótesis:

La aplicación de los principios del diseño web y de información, en los medios digitales ayudan a establecer lineamientos que agreguen valor a la marca del artista digital Miguel Ángel Acosta Lara.

Justificación o sustentación.

La realización de este proyecto es relevante porque el artista Miguel Ángel Acosta Lara tendrá otra opción más de difusión de sus obras y de los servicios que ofrece, por lo que vale la pena realizarlo, ya que el artista requiere una presencia hacia el exterior profesional, independientemente de su tamaño, el tipo de audiencias y mercado que atiende, por ello, su imagen debe corresponder a su participación en los foros y eventos, así como el reconocimiento que tiene su obra, por ello se pretende ofrecer una propuesta que le permita mejorar su presencia en la web.

El proyecto es original con respecto a otros trabajos por que realizar una página web a un artista que realiza arte digital alrededor del mundo no es común, en México.

Para los especialistas en diseño digital, el estudio en un artista como es en esta investigación, aporta una experiencia sobre un sector poco abordado como es el arte digital, que, a pesar de su naturaleza, requieren el apoyo de profesionales que les ofrezcan alternativas viables

a su realidad, sin necesidad de grandes inversiones pero que les ayuden a comunicarse mejor con sus audiencias y mercados.

Es de mi interés personal porque es una forma de dar a conocer el arte de artistas digitales mexicanos que son reconocidos en el mundo.

Este proyecto es viable porque existen las condiciones en cuanto a tiempo, herramientas, conocimientos teóricos y técnicos para la realización de los objetivos de este proyecto ya que es evidente que el manejo de medios digitales es una especialidad que requiere de conocimiento y aplicación a partir de expertos que podamos apoyar.

Enfoque teórico

Se percibe la existencia de un problema de diseño y arquitectura de información en el Blog de MIKE MAX 44, se tomarán en cuenta las fuentes de información para abordar la problemática con la finalidad de resolverla. Algunos autores que se verán en la resolución de este trabajo serán, Philip Kotler que es considerado el padre del marketing con su coautor Gary Armstrong en su libro Marketing (Kotler & Armstrong, 2001).

Para la arquitectura de información, usaré la metodología del escritor Daniel Gil Solés escritor del libro: Contenidos y arquitectura de la información: elementos clave en la construcción de marca. El autor Frascara con su metodología plasmada en su libro llamado ¿qué es el diseño de información? (Frascara, 2011).

Marco conceptual

Debido a que ya se tiene identificado cual es la problemática a resolver, se tomarán en cuenta los conceptos que involucran la realización del proyecto, es decir lo que es el arte digital, las metodologías, con la finalidad de desarrollar con precisión el trabajo práctico, para concluir el proyecto de manera adecuada, con los criterios establecidos, con los objetivos del trabajo, ya que el arte digital, según el diseñador gráfico Sergio Gómez conocido como DjKansuhiro es:

“El arte digital es una disciplina de las artes plásticas que comprende obras en las que se usan elementos digitales, tanto en el proceso de producción como en su exhibición. Los soportes de este tipo de estilo son digitales, por ejemplo, el ordenador, que efectúa cálculos para crear por ejemplo una imagen o un sonido combinando los parámetros programados con un componente de aleatoriedad. Las técnicas utilizadas para el arte digital son muy diversas, una de ellas es el modelado 3D.” (Celedón).

Alcances y Limitaciones

El proyecto será llevado a cabo en la ciudad de Puebla, el tiempo destinado al proyecto será de 4 meses a partir del 4 de agosto al 30 de noviembre del 2018, para la encuesta del portal habrá segmentación geográfica, la cual será en la ciudad de Puebla y periferias, pero no habrá segmentación demográfica debido a que se requiere diversidad en el resultado.

Método de investigación

Se trata de un proyecto práctico cuya investigación aplicada permitirá desarrollar un diagnóstico a partir de una entrevista con el autor, análisis de su blog. Se conocerá la historia del

autor, la información obtenida se integra y en función de ello se genera la propuesta de plan de rediseño de la página web.

Unidades de investigación

Se considera que la unidad de investigación sería la página web del artista por lo que me basaré en los conceptos que se describirán los autores que se vinculen al trabajo que serán mencionados a detalle en el apartado del trabajo de los capítulos 2 al 4 para que los lectores de todo tipo de edades y profesiones puedan visualizar la página del artista alrededor del mundo.

Aporte a la disciplina

El trabajo práctico ofrece a la disciplina una forma de realizar una página web con los conceptos desarrollados en la especialidad de diseño digital. La línea de investigación es un estudio analítico, experimental debido a que se analizará el trabajo actual y se modificará de acuerdo a ciertos criterios y teorías vistas a lo largo de la especialidad, a su vez será experimentado, es decir, desarrollado, en base a lo visto, y a lo que el artista requiera con sus formas y gustos personales.

Viabilidad

Para la realización de este proyecto se contará con una computadora, si es necesario con texturas, e imágenes para realizar un diseño, con diversos programas, se contará con un tiempo de 3 meses, y para tener acceso a la información se recurrirá a fuentes primarias y secundarias, que se encuentren en la librería de la UPAEP en las instalaciones o en línea, así como blogs de

mercadotecnia, diseño y programación, arquitectura de información que se encuentren en los buscadores de internet.

CAPÍTULO 2. MARCO DE REFERENCIA

MARCO CONTEXTUAL

En este marco contextual se empezará explicando lo que es el arte digital, con la finalidad de conocer los medios que tienen los artistas digitales en México y el mundo, los museos que tienen a su disposición para exhibir su arte los diferentes tipos de arte que existen y cómo cada uno tiene su estilo propio, por otra parte, se expone la historia del arte digital.

El significado del arte digital:

Existen varios autores que describen el arte digital según su área de especialización por lo que a continuación existe una recopilación de algunas definiciones que explican lo que es arte digital:

En concordancia al blog de tipos de arte el concepto de arte digital lo describe como:

“Arte **Digital** es una disciplina creativa de las artes plásticas, una **nueva tendencia surgida en torno a la aplicación de programas vectoriales y gratificadores**, que comprende obras en las que se utilizan elementos digitales que son imprescindibles en el proceso de producción o en su exhibición, manifestando estas obras **mediante soportes digitales o al menos tecnológicamente avanzados**” (Tipos de Arte, 2017)

En otra orden de ideas el blog del Arte digital define al arte digital de la siguiente manera:

“Arte Digital toda “Creación artística realizada mediante tecnologías, procesos y dispositivos digitales. (...) Es la hibridación de medios, que se expresa en el diálogo entre diferentes saberes y lenguajes como la ingeniería, mecánica, neumática, robótica, biotecnología, electrónica, música...”. Pero una obra de Arte Digital puede trabajarse de distintas formas, algunos le dan más importancia a la parte matemática y algorítmica mientras que otros prefieren enfocarse en lo gráfico (El Arte Digital, 2010).

Historia del arte digital:

- ❖ De acuerdo al blog de Arte digital el profesor de Filosofía y teoría científica en la Escuela Técnica de Stuttgart llamado Max Bense, realizó un estudio, en el cual escribió “*la Estética de la Información*” junto a Abraham A. Moles, este estudio es relevante porque es uno de los textos que fundaron el arte digital por que debido a eso George Nees lo utilizó para realizar la primera exposición de gráficos realizados por computadora. (El Arte Digital, 2010).
- ❖ En el año de **1951** hubo una primera gráfica en tiempo real a través de un monitor. (Toyoutome Blog, 2014).
- ❖ En **1953** en Sanford Museum fue la primera exposición de arte digital representado por una máquina electrónica (Tipos de Arte, 2017).
- ❖ En el año de **1960** William Fetter realizó el término “computación gráfica” (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1963** Charles Csubiri realizó la primera obra de arte realizada por computadora llamada “Colibrí” (Toyoutome Blog, 2014). Además, en ese mismo año Michael Noll realizó dibujos y los imprimió en los Laboratorios Bell. (El Arte Digital, 2010).

- ❖ En **1965** hubo la primera exposición de arte digital expuesta por George Nees en Stuttgart llamada “Computergrafik” y además hubo la exhibición de arte realizada por Michael Noll en la galería Howard Wise de Nueva York. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1967** Se creó en Nueva York un Experimento en Arte y tecnología. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1968** se realizó una exposición sobre las computadoras y las artes en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres, UK, llamado Cybernetic Serendipity. Ese mismo año se creó la Sociedad de Artistas por computadora (UK). (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1969** surge la SIGGRAPH que desglosado su significado es Special Interest Group for Computers Graphics además en otro lado se llevó a cabo la exposición nombrada “Event one” efectuada por la organización de Artistas por computadora llevada a cabo en Londres, en el Royal College Art de Londres. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1970** Nam June Paik realizó la primera pieza de videoarte llamada Electronic Video Recorder. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1971** Manfred Mohr elaboró la primera exposición individual de arte generado por computadora en MAM de París. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1975** se efectuaron dos eventos relevantes en el arte digital los cuales fueron la Recreación 3D de una tetera realizada por Martin Newell que sirvió de base para los programas de simulación 3D que existen en la actualidad, además se publicó por William M. Newman y Robert F. Sproull “Principles of Interactive Computer Graphics” (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1979** se efectuó la Conferencia sobre arte y electrónica llamada Ars Electronic, en Linz, Austria. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1981** se creó el Instituto Unsuble Media centro interdisciplinario para el arte y los medios tecnológicos. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1986** Andy Warhol generó un estilo de imagen realizada por ordenador en directo. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1987** se produjo la primera edición de los premios Pix Ars Electronic en Austria. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En **1988** se fundó el museo de Arte Digital en Berlín además en el año 2000 se convirtió en un museo virtual. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En el año **2000** se llevó a cabo una exhibición en Estados Unidos de América llamada 010101 Arte en Tiempos Tecnológicos. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En el **2001** en el festival “Transmediale” en Berlín surgió el “Software Art”. Además, la obra interactiva, nombrada n-cha(n)t, fue realizada por David Rokeby. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En el año **2003** en el MOMA Nueva York, Estados Unidos de América, se realizó un simposio de Arte digital y cultura. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En el año **2004** se fundó la Asociación internacional de Artes y Medios Digitales (iDMAa). (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En el año **2005** se creó la DDAA en Berlín realizando un Premio al Arte digital. (Toyoutome Blog, 2014).

- ❖ En el año **2014** realizó Google Creative Lab el “arte hecho código DevArt. Aunado a eso hubo una exposición inmersiva de arte, diseño, cine, etc., llamada Digital Revolution. (Toyoutome Blog, 2014).






Algunos artistas pioneros en el arte digital del mundo:

Según el blog de arte digital escrito por Alejandro Arturo Martínez con sus colegas, comentan en su blog a los artistas pioneros como George Nees, Manfred Mohr, Vera Morlnar,

Laurence Gartel, Margaret Eicher, Myron Krueger, Yves Netzhammer, Rafael Lozano-Hemmer (El Arte Digital, 2010).

Además, Alejandro Arturo Martínez en su blog de arte digital (El Arte digital, 2010) menciona la historia de algunos autores digitales, por lo que, rescatando la información de este blog, se mencionan algunos a continuación (Tabla 1):

Tabla 1: Artistas digitales

ARTISTA DIGITAL	FECHAS IMPORTANTES	OBRAS DIGITALES	IMAGEN DE SU OBRA
<u>LAURENCE GARTEL</u>	Nació el 5 de Julio de 1956 en Nueva York. Se graduó en 1977 en The School of Visual Arts, NYC, NY BFA GRAPHICS (El arte digital, 2010)	Coney Island Baby es su obra más importante, la realizó en el año de 1999. (El Arte digital, 2010)	 Recuperado de: (El arte digital, 2010)
<u>VICTOR ACEVEDO</u>	Nace en 1954 en los Angeles, California.	Fue uno de los pioneros en realizar el tipo de arte llamado Collage. (El Arte digital, 2010)	 Recuperado de (El Arte digital, 2010).
<u>RICARDO SILVEIRA</u>	Nació en Caracas, Venezuela. Desde los años 90s., ha realizado obras de arte digital, form a parte del grupo CONARTE sitio de artistas digitales en Venezuela. (Silveira, s.f.)	Sus imágenes son coloridas, y realiza dibujos en el ordenador, sin bocetos, en arte abstracto, utiliza formas geométricas. (Silveira, s.f.)	 Recuperado de: (Silveira, s.f.)
<u>YOICHIRO KAWAGUCHI</u>	Nació en 1970 en Suiza	Realiza la animación digital, es pionero en este arte. "Para mí, el ordenador de alta definición para gráficos es especialmente adecuado para representar una esfera de densidad viscosa o un "metaball" Yoichiro Kawaguchi. (ProyectoIDIS, 2018)	 Recuperado de (P royecto IDIS, 2018)
<u>YVES NETZHAMMER</u>	Nació en 1970 en Suiza.	"Su trabajo en el Arte Digital se enfoca en la creación de animaciones 3D que tienen como finalidad contar una historia carente lógica, surrealista, logrando cautivar al espectador mediante el uso de esos elementos gráficos combinados con los efectos musicales." (Tipos de Arte, 2017)	 Recuperado de: (El arte digital, 2010)

Fuente: Elaboración propia a partir de blog Tipos de Arte, 2017, El Arte Digital, 2010, Proyecto IDIS, 2018 y Silveira, s.f.

Diferentes tipos de arte digital:

El arte digital se divide en varios grupos de arte, cada uno tiene características las cuales se describen a continuación:

- I. **Airbrushing:** “se le denomina al arte Aerógrafo digital, este arte se emplea para **colorear copias, retocar positivos y negativos**, ocultar las uniones de los collages, añadir elementos, eliminar defectos o fondos innecesarios.” (Tipos de Arte, 2017).

Un ejemplo del airbrushing es la siguiente imagen, a excepción es que esta es de una aplicación llamada beauty both, y el artista lo hace partiendo desde cero (Figura 1).

Figura 1. Ejemplo de airbrushing



Fuente: Empresa BT. (BT, 2018).

- II. **Arte tipográfico:** “Es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la **palabra impresa**, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras”. (Tipos de Arte, 2017).

Un ejemplo de este tipo de arte es la imagen de Steve Jobs (Figura 2) realizada con diferentes tipografías:

Figura 2. Imagen a base de tipografías



Fuente: Roscover, 2009.

III. Fractales: “Para hacer 'arte fractal' no es necesario tener conocimientos elevados de las matemáticas. Los programas utilizados para **diseño de fractales parten de fórmulas complejas** y es el artista quien **debe modificar los valores, variables** y funciones para **crear sus imágenes**. Los colores se aplican también en base a fórmulas matemáticas y el fractal resultante depende del artista y de su habilidad para manejar estas herramientas.” (Figura 3). (D’Angélica, 2003-2018).

Figura 3. Arte fractal



Fuente: Labat, 2015.

IV. Modelado 3D: “También conocido como 3D MODELING, describe el proceso de **crear objetos tridimensionales** virtuales usando tecnología de cómputo. Es comparable a esculpir modelos de yeso con martillo y el cincel, pero en este proceso se usa la computadora con el mouse y el teclado, a través de los programas de cómputo 3D que manejan superficies y sólidos.” (Figura 4). (3dcadportal, 2018).

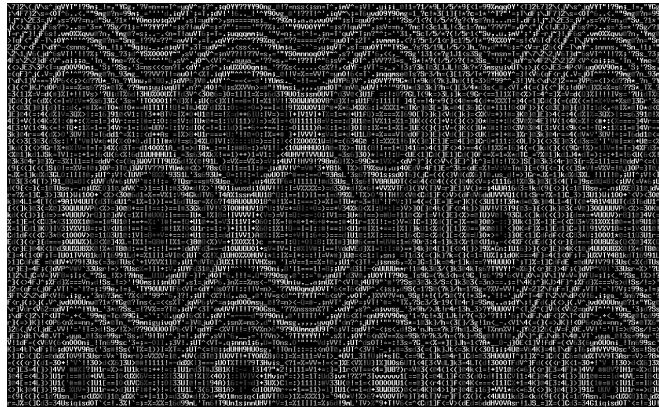
Figura 4 Modelado 3D



Fuente: Drastic Works, 2018.

V. Net.art: “Práctica que utiliza la plataforma de Internet para ejecutar las obras y que generalmente suelen tener componentes interactivos. El término Net Art fue introducido por el artista electrónico Vuc Cosic en 1995, cuando recibió un correo electrónico anónimo con el siguiente texto: **J8~g#\;Net. Art{-^s1**” (Figura 5). (Proyecto IDIS, 2018).

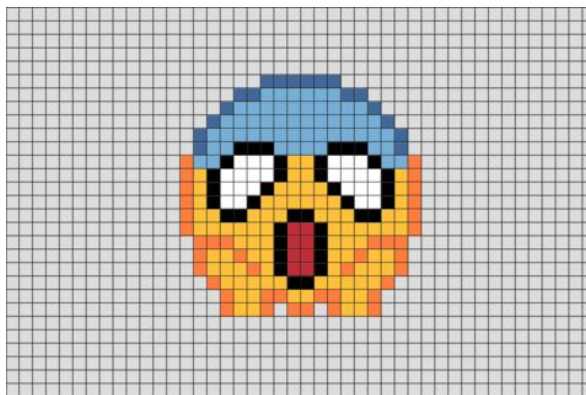
Figura 5 Net.art



Fuente: Gwern, 2006.

VI. **Pixel art:** “**pixel art**, una forma de arte digital creada mediante computadora y donde el **píxel es el elemento principal** para crear una imagen animada, un dibujo o un videojuego” (Figura 6). (López, 2018).

Figura 6. Pixel Art



Fuente: Guinto, 2017.

VII. **Vector art:** “Significa el **arte creado** con programas basados **en vectores** y es el uso de puntos, líneas y curvas. Esto permite que las imágenes creadas puedan variar su escala sin perder calidad o pixelarse.” (Figura 7). (Sterling, 2016).

Figura 7 Vector Art



Fuente: Megamindmaan clipart library, 2018.

Artistas digitales en México.

Algunos artistas digitales en México se nombran en forma de lista y se obtienen de las fuentes siguientes: Makoszay (2017), Mónica Mayer del Museo Universitario Arte Contemporáneo (s.f.) y Oviedo (2015) (Tabla 2):

Tabla 2. Artistas digitales en México

- Miguel Ángel Acosta Lara,
- Rafael Lozano-Hemmer,
- Minerva Cuevas,
- Raúl Ferrera-Balanquet,
- Manuel Felguérez,
- José Luis García Nava,
- Tania Aedo,
- Alfredo Salomón,
- Mario Aguirre Arvizu,
- Amaranta Sánchez,

- Luis Nava,
- Salvador Loza,
- LATS,
- Gibrann Morgado,
- Miguel Ángel Salazar,
- Diego Ortega y Mónica López,
- Soren Zaragoza,
- Ariel Guzik,
- Gilberto Esparza,
- Arcángel Constantini,
- Alfredo Salomón,
- Iván Puig,
- Gerardo García De la Garza,
- Fran Ilich,
- Marcela Armas,
- Carlos Amoraes,
- Andrea Di Castro.
- Minerva Hernández,
- Humberto Jardón,
- Marcelo Gaete,
- Ernesto Romero,
- Jaime Villarreal,
- Andrés Villalobos,
- Laura Villalobos,
- Myriam Beutelpacher,
- Hugo Luis Barroso,
- Florence Gouvrit,
- Yurián Zerón,
- Alejandra Odgers,
- Mónica Prieto,
- Ricardo Cortés,
- Adriana Calatayud,
- Rebeca Sánchez.

Fuente: elaboración propia a partir de Makoszay, 2017, Mónica Mayer del Museo Universitario Arte Contemporáneo (s.f.) y Oviedo (2015).

Primeras exposiciones de arte digital en México:

- a) **El artista Rafael Lozano-Hemmer** llevó a cabo la primera exposición de arte digital llamada **Electrosensibilidad** en México en el año de 1988 en la Galería Metropolitana que fue organizada por la UAM. (Meyer, s.f.)

- b) Hacia finales de los noventa el Centro de Documentación e investigación de Artes plásticas, dos personas trabajaban en el tema del arte digital, sus nombres son **Margarita Ramírez y Adriana Zapett**, **Adriana Zapett** tienen un libro llamado Arte digital. (Meyer, Cuadrivio, 2013)
- c) En 1993 se organizó el encuentro de otras gráficas con un **coloquio en San Carlos**, y en el **Museo Carrillo Gil** hubo una muestra. (Meyer, Cuadrivio, 2013).
- d) En 1994 se fundó el centro multimedia que cuenta desde ese entonces con realizada virtual. (Meyer, Cuadrivio, 2013).

Algunas muestras y exposiciones del arte digital en México:

- A. **Muestra Internacional de Arte Digital” Naturalismo digital”** se llevó a cabo en marzo en el centro de cultura Digital, reunió las obras de diez artistas digitales del mundo: Alba G. Corral, Davide Quayola, Lucy Benson, Herman Kolgen, Marcel Weber Sougwen Chung, Ryoichi Kurokawa Universal Everything, Robert Seidel, 3D hund (Tarek Mawad y Friedrich van Schoor) (British Council, 2017).
- B. **Galería Enrique Guerrero:** Da espacio a los artistas desde el año de 1997, exhibe obras de algunas disciplinas de artes visuales como la pintura, la fotografía, el video, la instalación, la escultura y los medios digitales, está ubicada en Polanco, Ciudad de México en la calle Horacio 1549, su página web es **www.galeriasenriquegerrero.com**. (Alto Nivel, 2011).

- C. **Galería NINA MENCAL:** en esta galería de arte se exhiben artistas de fotografía, arte digital, de pinturas, video, está ubicada en la Colonia Roma, número 93, calles zacatecas. Su página web es <http://www.ninamenocal.com/>. (Alto Nivel, 2011).
- D. **Mutek MX: Festival Internacional de creatividad digital:** “*MUTEK* es una plataforma internacional para la difusión y desarrollo de la creatividad digital en el sonido, la música, las artes audiovisuales y la tecnología inmersiva. Su objetivo es promover a los artistas más originales y visionarios de estos campos.” (Méxicoescultura, 2017)

Por consiguiente, la información descrita anteriormente pretende ampliar y dar a conocer los distintos tipos de arte digital y a su vez a los artistas digitales que se encuentran en México y alrededor del mundo.

Aunado a lo anterior se describió en este apartado los distintos museos que exhiben el arte digital en la ciudad de México y en algunas ciudades de otros países, además se explicó cómo surgió el arte digital.

Imágenes del artista Miguel Ángel Acosta Lara:

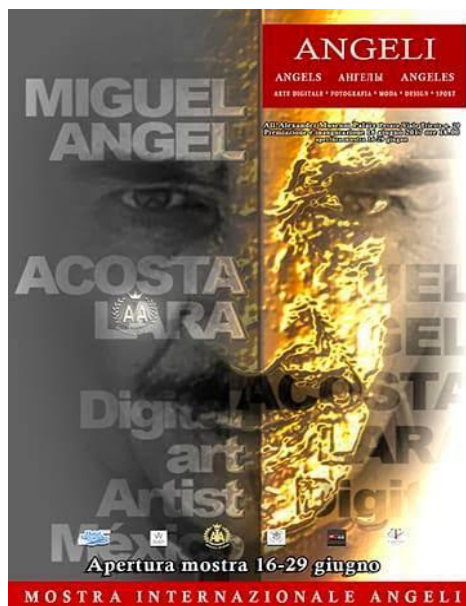
Aquí se muestran algunas imágenes del autor Miguel Ángel Acosta Lara (Figuras 8 a 11):

Figura 8



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 9



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 10



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 11



Fuente: Acosta Lara, 2018.

MARCO TEÓRICO

En el marco teórico se determinaron los conceptos para el desarrollo de este trabajo, por lo que se escribió un desglose de cada uno de ellos con la finalidad de entender a detalle lo que se pretende hacer.

¿Qué es un sitio web?

El diseño web engloba varios aspectos para que un sitio web y sus páginas web sean atractivas, visitadas y entendidas, para esto se requiere de todo un conjunto de conocimientos en la estructura de una página web, así como de los elementos básicos de diseño y los conceptos que se vayan sumando.

Existen varios autores que describen lo que es un sitio web, los cuales mencionan que es: “Un sitio web, por lo tanto, es un espacio virtual en Internet. Se trata de un conjunto de páginas web que son accesibles desde un mismo dominio o subdominio de la World Wide Web (WWW). (Definición, 2013).

Una página web “Puede destinarse a construir una imagen de marca, a la generalización de ventas o ambas cosas. Por lo general, se considera la página web el eje transversal donde se apoya el resto de las estrategias.” (Crespo y Mercadal, 2017).

Una página web “También hay que tener en cuenta los contenidos de la web, que serán los que generarán un valor añadido a la misma, así como proveer de diferentes espacios donde se pueda interactuar con los clientes” (Crespo y Mercadal, 2017).

Características de un sitio web.

Un sitio web cuenta con varios elementos para formarlo, empieza desde el contenido que se pretende comunicar, además de animaciones o video, al mismo tiempo se tiene que definir el tipo de tipografía que se va a emplear, también está compuesto de imágenes y de un diseño, así como elementos de programación, enlaces a otros sitios web o a enlaces internos.

Layout.

Definición de Layout: “La noción de layout suele utilizarse para nombrar al esquema de distribución de los elementos dentro un diseño. Es habitual que un diseñador que se dedica a la creación de páginas web desarrolle un layout y se lo presente a su cliente para que éste lo apruebe y decida sobre la distribución de los contenidos.” (Pérez, 2014).

Estructura de página.

Definición de estructura de página web: “Toda página Web tiene una estructura que permite al programador saber de antemano qué tipo de información necesita introducir. Esto ayuda a que la página que diseña sea claramente legible y se pueda modificar más fácilmente...” (Blas, 2004).

Navegación.

Definición de navegación web: “Es importante saber navegar por el interior de un sitio web, es decir, conocer las funciones comunes que tienen las páginas web y sus características generales, a fin de encontrar con facilidad la información que buscamos y sacar partido a los recursos disponibles.” (EcuRed, 2018)

Los cuatro Elementos básicos del diseño.

Existen cuatro elementos en el diseño que son descritos como básicos por autores como Frascara, Carreño, entre otros por lo cual se describen las definiciones en los apartados que vienen a continuación:

I. Descripción de la composición:

“Esto se define como una distribución o forma perfecta y equilibrada.” (Carreño, 2015).

II. Descripción la alineación:

“Como la colocación de elementos gráficos y textuales según una línea dada, que generalmente será horizontal o vertical. Generalmente habrá varias líneas guías de alineación en una composición”. (Carreño, 2015).

III. Descripción el balance:

“El balance se refiere a la forma en que los objetos están dispuestos en una superficie de acuerdo con el peso que percibimos visualmente. Es importante que los elementos que conforman una producción artística estén balanceados, para que la misma produzca placer en el receptor. Debe generarse una sensación de equivalencia visual entre las partes que conforman una imagen, tanto en el tamaño como en la forma, el color, etc., ya que la falta de balance lleva a que una composición se vea extraña y sea difícil de entender.” (Design Help Center, 2006).

IV. Descripción de la repetición:

“La repetición no es más que formas idénticas similares que aparecen más de una vez en el diseño, es decir, se trataría de utilizar un mismo elemento varias veces y repartido a lo largo de la composición (Imprenta on Line24, 2015).

¿Qué es el contraste?

El contraste es “un elemento que se distingue del resto por su singularidad o especificidad, por la forma, tamaño, color u otras cualidades propias del objeto” (Miranda, 2010).

Diseño de información.

En el diseño de información el autor que en toma importancia es Frascara, porque engloba muy bien y define lo que es el diseño de información por lo cual se citan tres frases que él autor escribió en su libro que hablan de “El diseño de información tiene como objetivo asegurar la efectividad de las comunicaciones mediante la facilitación de los procesos de percepción, lectura, comprensión, memorización y uso de la información presentada” (Frascara, 2011).

“Los mensajes ya no sólo es emisor y receptor sino es también tomar en cuenta aspectos como los diferentes estilos cognitivos, la cultura, las expectativas, los sentimientos, las intenciones, el sistema de valores y los niveles de inteligencia.” (Frascara, 2011).

“El buen diseño de información invita a ser usado, reduce cansancio, y errores en el procesamiento de la información, agiliza el trabajo, y hace que la información sea atractiva, y adecuada de acuerdo al tipo de situación.” (Frascara, 2011).

“Todo proyecto de diseño debe basarse en la identificación de una realidad que se desea cambiar. (Frascara, 2011).

Definición de marca.

Para hablar de términos de mercadotecnia es necesario en este trabajo describir lo que es una marca, para lo cual se describe en el apartado siguiente,

Una marca es un "Nombre, término, diseño, símbolo o cualquier otra característica que identifica el bien o servicio de un vendedor como distinto de los de otros vendedores"(American Marketing Association, 2012).

1. **Nombre de marca:** “El nombre de nuestra marca será la **primera impresión** que tengan de nuestro negocio todas las personas, por lo que es imprescindible transmitir bien todos los valores que nos hayamos propuesto en un principio.” (Barredo, 2017).

2. Su marca en la web: www.miguelÁngelacostalara.com

Se describió el significado, el nombre, la imagen de una marca, porque se pretende dar ese enfoque en mercadotecnia para la realización de la página web de Mike Max 44, que hace unos años, en su momento fue conocido el autor por ser Mike Max 44, pero con asesoría personal de mercadotecnia, se cambió el nombre de Mike Max 44 a Miguel Ángel Acosta Lara, logrando cambiar a su vez el nombre del dominio web para que quedará como www.miguelÁngelacostalara.com, con esto se pretende lograr un cambio de imagen en la web.

Experiencia de usuario, Usabilidad

De acuerdo con Steve Krug (2006) a las personas les agrada que las páginas web del sitio estén entendibles con la finalidad de encontrar lo que se busca de una manera más rápida para disminuir el tiempo de búsqueda de información.

Este sitio web pretende mejorar su apariencia, a su vez aumentar el nivel de entendimiento para encontrar la información para lograr que un visitante quede satisfecho con el contenido, porque de acuerdo con Krug Steve en su libro las personas buscan sitios amigables. (Krug, 2006).

Por otro lado, Jesse James Garrett en su libro *The elements of user experience* describe algunos elementos que forman parte de la experiencia de usuario. Se dividen en planos y cada plano tiene ciertos conceptos que engloban la experiencia de usuario. (Garret, 2002).

Los Planos de acuerdo a Garret (2002), son cinco, el primer plano se llama superficie es decir diseño visual, el segundo plano se nombra esqueleto y engloba aspectos como el diseño de la navegación, el diseño de interface, y el diseño de información, el tercer plano es la estructura la cual tiene la arquitectura de información y el diseño de interacción, el cuarto plano son los requerimientos de contenido y la especificación de las funciones, ya por último está el quinto plano el cual se llama estrategia en la cual se define la necesidad de los usuarios y los objetivos del sitio web. (Garret, 2002).

Al término del marco teórico se pretende describir los conceptos con los significados para que la metodología se lleve a cabo de manera significativa.

3. METODOLOGÍA

Metodología de la investigación de campo.

El presente trabajo práctico tiene como función describir la investigación de campo que se realizó por medio de los estudios cualitativos y cuantitativos, los cuales tuvieron la finalidad de obtener información para dar a conocer el resultado de estos estudios.

Diseño de la investigación.

Para este trabajo práctico se diseñó una investigación con base en el método hipotético deductivo ya que de acuerdo con el blog del autor Jesús Ferrer este método presenta las siguientes características pertinentes al trabajo práctico: “Método hipotético-deductivo: A través de observaciones realizadas de un caso particular se plantea un problema. Éste lleva a un proceso de inducción que remite el problema a una teoría para formular una hipótesis, que a través de un razonamiento deductivo intenta validar la hipótesis empíricamente.” (Ferrer, 2010).

El estudio de este trabajo fue transversal porque se implementó en un tiempo corto, la definición del estudio transversal tomada del blog de metodología de la investigación de Jesús Ferrer (2010) es: “Métodos transversales: Se realiza en un lapso de tiempo corto. Es como tomar una instantánea de un evento.”

El estudio de los datos de este trabajo fue cualitativo en la entrevista, la definición es la siguiente: “Metodología cualitativa: Es una investigación que se basa en el análisis subjetivo e individual, esto la hace una investigación interpretativa, referida a lo particular.” (Ferrer, 2010).

El estudio de los datos de este trabajo práctico también fue cuantitativo por medio de la encuesta, debido a eso, está el significado de la metodología: “Metodología cuantitativa: Para cualquier campo se aplica la investigación de las Ciencias Físico-Naturales. El objeto de estudio

es externo al sujeto que lo investiga tratando de lograr la máxima objetividad. Intenta identificar leyes generales referidas a grupos de sujeto o hechos. Sus instrumentos suelen recoger datos cuantitativos, los cuales también incluyen la medición sistemática, y se emplea el análisis estadístico como característica resaltante.” (Ferrer 2010).

Fue un estudio sincrónico: “Investigaciones sincrónicas: son aquellas que estudian fenómenos que se dan en un período corto.” (Ferrer, 2010).

Alcance: Se utilizó el método explicativo porque se buscó medir el agrado del rediseño de un sitio web con el artista digital y con los usuarios interesados en el arte.

Criterio de razonamiento: Además fue de carácter *deductivo* porque se usaron las metodologías generales de sitios web, se aplicaron conceptos y prácticas reconocidas. En lo referente a la ubicación temporal de este trabajo práctico es sincrónico porque se realizó en un determinado momento.

Del criterio del propósito, del resultado, la investigación es *aplicada* por que la intención fue utilizar la metodología para resolver el trabajo. Por otro lado, se realizó un estudio cualitativo, el cual es una entrevista con el artista Miguel Ángel Acosta Lara.

Aunado a ese estudio, se realizó un estudio cuantitativo y el estudio fue no experimental debido a que las condiciones y variables serán adaptadas a la observación.

El instrumento se aplicó de manera transversal dado que se realizó en un determinado momento.

Población y muestra de la encuesta:

- A. Población:** La población fue finita y se realizó a 106 personas.
- B. Muestra:** En la muestra se consideraron personas interesadas en todo tipo de arte, que viven en la Ciudad de Puebla, que son mayores de edad y de sexo indistinto.

- C. **Tipo de muestreo:** El tipo de muestreo es no probabilístico.
- D. **Criterios de inclusión:** No hubo distinción de sexo, las personas debieron tener conocimiento básico de la web (para entrar a una página web).
- E. **Criterios de exclusión:** Personas menores de edad, es decir menores de 18 años y personas a las que no les gustaba el arte.
- F. **Organización del estudio de la encuesta:** En el presente trabajo práctico se usó la metodología del análisis cuantitativo para la realización de la encuesta.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

1. Instrumento:

1.1 Entrevista personal: EL sujeto de estudio es el artista digital Miguel Ángel Acosta:

CATEGORÍAS	DIMENSIONES
ANTECEDENTES del artista Miguel Ángel Acosta Lara:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el propósito de este sitio?
Conocer sus NECESIDADES:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué acciones quiere que su sitio web tenga? • ¿Tiene usted el contenido escrito y las imágenes preparadas para esta página? • ¿Existen características que quisiera tener en su sitio web? • ¿Le gustaría usar algún tipo de color para su sitio? • ¿Tiene algún sitio que le guste?
Conocer sus EXPECTATIVAS:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué va a hacer de este sitio un éxito para usted?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién visitará el sitio?
--	---

Formato de la entrevista personal:

Aplicación del instrumento para registrar la entrevista: Se realizó una entrevista para conocer las necesidades del artista Miguel Ángel Acosta para determinar el motivo que tiene el sitio web, al mismo tiempo se realizaron diversas preguntas para conocer sus expectativas, con el objetivo de cumplir con las necesidades de su marca personal digital.

Constructo: Entrevista

CONSTRUCTOS de la entrevista	VARIABLES de la entrevista
Entrevista	Objetivo de la entrevista.
Entrevista	Objetivo de comunicación.
Entrevista	Definición del mercado meta.
Entrevista	Definición de la causa.
Entrevista	Definición de las características del sitio web.

Población para la Entrevista Personal y la encuesta:

TÉCNICA	DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	POBLACIÓN	MUESTRA
<i>ENTREVISTA</i>	Artista Digital Miguel Ángel Acosta Lara.	1 persona	No aplica
<i>ENCUESTA</i>	Las personas que contestaron el	Número total de posibles	El tamaño de la muestra de los respondientes que

	cuestionario fueron personas mayores de edad, que en ese momento vivían en la ciudad de Puebla, y que estaban interesadas en el arte.	respondientes es el 11% que tiene interés en el arte, de la población total de la ciudad de Puebla: 6 168 883.	representó a la población completa fueron 106 personas.
--	---	--	---

Instrumentos de Medición.

Primer instrumento: ENTREVISTA

a) Ficha Técnica:

<u>Nombre:</u>	<u>Objetivo:</u>	<u>Descripción:</u>	<u>Muestra:</u>	<u>Observaciones:</u>
Entrevista personal con el artista Miguel Ángel Acosta Lara.	Se definió la arquitectura de información y el diseño del sitio web.	Se pretendió conocer los requerimientos del cliente en cuanto a las necesidades a cerca de su sitio web.	Entrevista personal	Se realizó para conocer cuáles eran sus necesidades.

Fuente: Elaboración Propia, 2018.

Descripción del instrumento

Fue una entrevista que se aplicó a una sola persona de forma semiestructurada, el artista Miguel Ángel Acosta Lara, se llevó a cabo en una sesión de aproximadamente 40 minutos de entrevista, cada pregunta realizada en la entrevista determinó las necesidades del artista para entender sus requerimientos.

Entrevista #1

Entrevistador: Stephanie Quintero Cervantes

Entrevistado: Artista Digital, Miguel Ángel Acosta Lara.

Proyecto: Página web.

Fecha de realización: 5 de septiembre del 2016.

Tiempo de duración: 40 minutos

Horario: 5:00 pm.

Lugar: Café Colibrí ubicado en la calle 5 de mayo de Cholula.

El artista digital Miguel Ángel Acosta Lara me comentó que estaba interesado en obtener otro medio web para la difusión de su arte digital, por consiguiente, se programó una entrevista para conocer sus requerimientos, la entrevista se realizó el 5 de septiembre del 2016 y se realizó con un breve saludo, para más adelante comenzar con la entrevista.

ENTREVISTA

A MIGUEL ÁNGEL ACOSTA LARA

**Entrevista con el cliente obtenido de la materia Dirección de Proyectos de
Jacqueline Barrera modificado de acuerdo a un proyecto de arte.**

- 1.- ¿Cuál es el propósito de este sitio?
- 2.- ¿Qué va a hacer de este sitio un éxito para usted?
- 3.- ¿Quién visitará el sitio?
4. ¿Qué acciones quiere que su sitio web tenga?
- 5.- ¿Tiene usted el contenido escrito y las imágenes preparadas para esta página?
- 6.- ¿Existen características que quisiera tener en su sitio web?
- 7.- ¿Le gustaría usar algún tipo de color para su sitio?
- 8.- Tiene algún sitio que le guste?

Condiciones de la aplicación.

La aplicación de la entrevista tuvo una prueba de aplicación realizada a un diseñador gráfico, posteriormente se realizó al artista Miguel ángel Acosta, en un Café Colibrí ubicado en la calle 5 de mayo de Cholula, el día miércoles 5 de septiembre del 2016, a las 5 pm, estando presentes el artista y su esposa.

Para la realización de la entrevista nos saludamos cordialmente y se describió brevemente el objetivo de la entrevista, se explicó que era para conocer cuáles eran sus requerimientos para la realización de la página web, la entrevista se registró.

Análisis de información de la entrevista.

Se determinaron los requerimientos del artista Miguel Ángel Acosta por medio de la entrevista por consiguiente se determinaron los requerimientos del artista digital en cuanto a que la página web sea sobria y elegante, y a su vez con la entrevista se obtuvo información para definir el contenido de su página web.

Método de investigación cualitativa:

“El **método de investigación cualitativa** es la recogida de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados.” (Sinnaps, 2018).

Síntesis.

1. Resumen de la entrevista personal: Se realizó la entrevista en un café estando presentes el artista y su esposa, empezando con un breve y cordial saludo, para después entrar en el tema con la pregunta inicial de *¿Cuál es el propósito de este sitio?* para lo cual, la respuesta del artista fue “divulgar a todos los planos el arte, que expresó a través de mis obras digitales” (Acosta,2018).

Se prosiguió a realizar la segunda pregunta: *¿Qué va a ser de este sitio un éxito para usted?* la respuesta fue “Es la puerta y el contacto directo entre el espectador y el artista, de tal modo que pueda encontrar en esta página todo lo que le interese de mi persona y trayectoria” (Acosta,2018).

Para seguir con la entrevista, se realizó una breve pausa para platicar de cuestiones comunes, para después seguir con la entrevista en la cual se le preguntó: *¿Quién visitará el sitio?* Y contestó: “Me interesa que lo vean principalmente en México y en el extranjero” (Acosta,2018).

Ante la pregunta *¿Qué acciones quiere que su sitio web tenga?* el artista contestó: “busco que sea fácil de manejar y al mismo tiempo que lleve el arte necesario para poder cautivar al espectador que entre en la página web. También quiero que tenga mis videos y las imágenes realizadas a distintas personalidades del espectáculo, y las imágenes de los premios que me han otorgado en estos años y el mundo en movimiento que se ve en la página web del Art Tour Internacional, ya que se ve muy bien y me gusta eso”.

Para saber si contaba con el contenido que se pondría en la página web, se le preguntó *¿Tiene usted el contenido escrito y las imágenes preparadas para esta página?* A lo cual contestó que, si las tiene y que serían entregadas por medio de una memoria USB con las imágenes de los premios, exposiciones, etc.

Para proseguir con la entrevista y saber más acerca del contenido de la página web se le pregunto: *¿Existen características que quisiera tener en su sitio web?* Para lo cual contestó:

“Que esté inmerso en el mundo del arte, que se vea mi arte y todos mis premios y reconocimientos que he tenido a lo largo de estos años”. (Acosta,2018).

Para ya casi terminar con la entrevista se le preguntó **¿Le gustaría utilizar algún tipo de color para su sitio?** Para lo cual su respuesta fue “Me gustan los colores sobrios y elegantes” (Acosta,2018).

Para terminar la entrevista, la última pregunta fue: **¿Tiene algún sitio que le guste?** ,a lo cual respondió: “Me agrada la página web de Art Tour Internacional”.

Segundo instrumento: ENCUESTA

b) Ficha Técnica: Encuesta

<u>Nombre:</u> Encuesta	<u>Objetivo:</u> Definir si es entendible para los usuarios interesados en arte el sitio web.	<u>Descripción:</u> Se realizó la encuesta para conocer el punto de vista de los interesados.	<u>Muestra:</u> Se determinó el tamaño de la muestra de los sujetos con la fórmula del tamaño de la muestra.	<u>Observaciones:</u> Se realizó para determinar el número de encuestados que dieron una estadística general del estado del sitio web.
----------------------------	--	--	---	---

Fuente: Elaboración propia,2018.

Constructo: Encuesta

CONSTRUCTOS de la encuesta	VARIABLES de la encuesta
¿Percepciones sobre la página web?	Calidad de la página web.
¿Percepciones sobre la obra de Acosta?	Interés de las personas al visitar el sitio.
Mercado meta	Demografía de los visitantes.
Mercado meta	Recurrencia de visita a la página web.

Sujetos de estudio.

La población de este trabajo se definió por el interés de un segmento de la población interesada en el arte, los sujetos de estudio eran usuarios interesados en el arte que se encontraban ubicados mayormente en Italia, en Estados Unidos y México, muy poco de otras nacionalidades del mundo, debido a que fue más factible realizar la encuesta en México por la cercanía, se determinó a la población, por los resultados de una encuesta realizada llamada Encuesta Nacional de Hábitos, Prácticas y consumo culturales, este estudio tuvo un costo de 7 millones de pesos y se realizó a 32 mil personas, de estas 32 mil personas se aplicó a mil personas por cada estado de la República mexicana en sus domicilios entre el 24 de Julio y el 5 de agosto del 2010, en el cual se determinó que el 46% de los encuestados en el país de México contestaron que tenían poco interés en la cultura, tienen otras aficiones y solo el 11% tiene interés en el arte. (La Jornada, 2010). Las personas no interesadas en el arte no fueron tomadas en cuenta para la población de la muestra de este trabajo.

Descripción del instrumento: La técnica encuesta se llevó a cabo con sujetos interesados en el arte, ubicados en la ciudad de Puebla, México, que cuenten con la mayoría de edad y que sean de ambos sexos, tanto femenino como masculino.

Para la realización de la encuesta se determinó la población de la ciudad de Puebla en el año 2015, la cual era de 6,168 883, Seis millones ciento sesenta y ocho mil ochocientos ochenta y tres personas. (INEGI , 2015) por lo que se utilizó la fórmula de muestreo, dando como resultado: 106 el tamaño de la muestra de personas a encuestar con los datos de la muestra siguientes:

$k= 1.65$ (con una confianza del 90%)

$N= 6,168 883$ millones de habitantes (Número de población en la ciudad de Puebla en el año 2015)

$e = 8\%$ (error muestral del 8%)

$p= 0.11$ (Se estimó que el 11% de la población está interesada en el arte)

$q= 0.89$ (Se estimó que el 89% de la población está interesada en otras actividades, o no está interesada en el arte.)

$n=106$ (Total de personas es el tamaño de la muestra).

Diseño del instrumento

La encuesta estuvo dividida en 7 preguntas, en las cuales se conocieron algunos aspectos como los datos generales de la persona, como su edad, el sexo, su nivel de estudio, de información del usuario, conocer si les gusta el arte para determinar si forma parte de la muestra, aunado a eso se supo la opinión acerca del diseño de la página web de Ángel Acosta Lara y por tanto la última pregunta fue para conocer el interés de los usuarios en la página.

Condiciones de la aplicación.

La aplicación de la encuesta tuvo un proceso, el cual se dividió en una serie de siete pasos, los cuales son la definición del objetivo, el diseño muestral, el diseño del cuestionario, la ejecución de la encuesta, el procesamiento de la información, el análisis de los resultados de la encuesta, y la comunicación del resultado. (Centro Virtual de Aprendizaje, 2005).

Descripción del proceso del instrumento.

Tabla 2. Descripción del proceso

<i>NOMBRE DEL PASO</i>	<i>DESCRIPCIÓN DEL PROCESO</i>
Definición del objetivo	¿Qué se desea investigar y con qué propósito? Es el ¿qué y el para qué? (Centro Virtual de Aprendizaje, 2005)
Diseño muestral	Elaboración del diseño muestral, ¿quién proveerá la información que se necesita? Se define la muestra: “Una muestra es la representación de una población objeto de estudio que se usa para establecer la percepción y experiencia de los ciudadanos. La muestra se define por el tamaño de la población” (Centro Virtual de Aprendizaje, 2005)
Diseño del instrumento (cuestionario)	“...¿cómo se captará la información? ¿Además, se define el tipo de preguntas, si serán cerradas o abiertas, debe utilizarse un lenguaje claro, sencillo y directo, y adaptado a la idiosincrasia del encuestado...? (Centro Virtual de Aprendizaje, 2005)
Ejecución de la encuesta	“El encuestador debe tener credibilidad, habilidad para realizar las entrevistas y contar con un buen respaldo institucional que permita reducir los márgenes de posibles resistencias” (Centro Virtual de Aprendizaje, 2005)
Procesamiento de	“Estará en función a la metodología definida previamente, donde debe

la información recolectada	prevalecer un enfoque objetivo e imparcial a fin de evitar problemas de manipulación o sesgo en este trabajo, base del informe final” (Centro Virtual de Aprendizaje, 2005)
Análisis de los resultados de la encuesta	Analizar la respuesta a la pregunta: ¿De quién son las encuestas y sus resultados? (Centro Virtual de Aprendizaje, 2005)
Difusión del resultado	La divulgación debe ser amplia, clara, educativa y de fácil acceso. (Centro Virtual de Aprendizaje, 2005)

Elaboración propia con información de Centro Virtual de Aprendizaje, 2005.

2) Formato de la encuesta.

A continuación, se muestra el cuestionario de la encuesta que se aplicó:

CUESTIONARIO

1. ¿Cuál es su sexo? Femenino/ Masculino
2. ¿Cuál es tu edad?
3. ¿Cuál es tu nivel de estudios?
4. ¿Tiene conocimiento de lo que es una página web?
5. ¿Te gusta el arte? SÍ / NO
6. ¿Vives en Puebla? SÍ / NO
7. ¿De la página A, B y C cuál consideras que es más atractiva visualmente?
8. Comentarios adicionales.

Figura 12 Página Web de Miguel Ángel Costa Lara

<http://miguelangelacostalara.com/>



Obras realizadas



Servicios



Galería de Videos



Contacto

Si deseas más información o estas interesado en adquirir obras exclusivas favor de enviarnos un mensaje con tus datos y con gusto te atenderemos.

Trayectoria



Redes sociales

Al entrar encontrarás las últimas noticias de obras realizadas.



Copyright © Marketing Integral a nivel 022 2016.



CARRIERA

Scarica qui la biografia dell'artista secondo la tua lingua:



Italia



Messico



Stati Uniti

GALLERIA

Informazioni sulle gallerie

Mostre ed eventi



Riconoscimenti



Galleria video



Riviste



Interviste



SOCIAL MEDIA

Informazioni sui social network



SCRIVIMI PRESTO

Informazioni sul mio numero di contatto

Nome cognome *

Email *

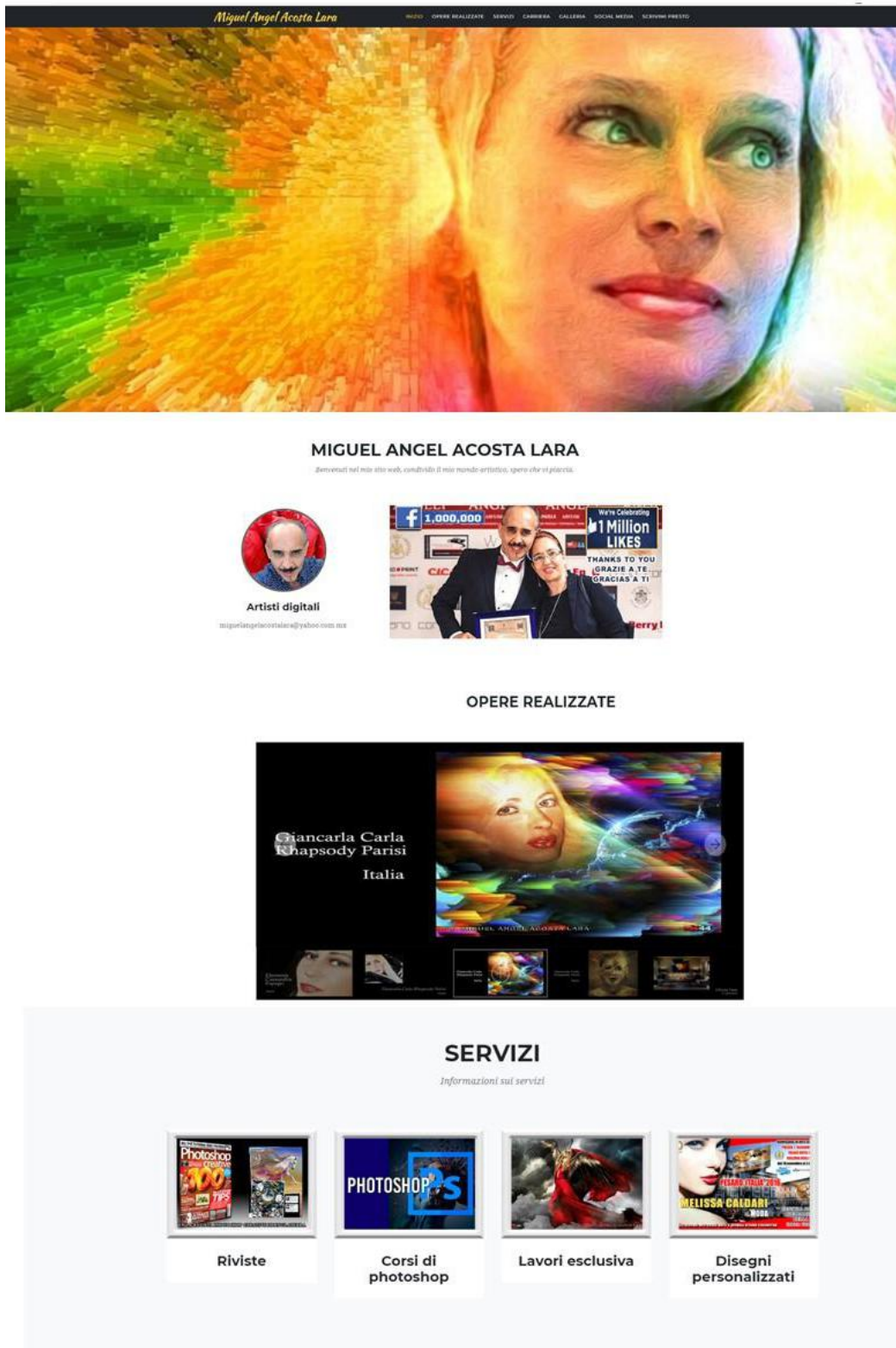
Telefono di contatto *

Titolo e messaggio *

SEVA UN MESSAGGIO

Figura 13 Página final

<http://miguelangelacostalara.com/acosta/>



Miguel Angel Acosta Lara

PHOTO | OPERE REALIZZATE | SERVIZI | GALLERIA | SOCIAL MEDIA | SERVIZIO PRESTO

MIGUEL ANGEL ACOSTA LARA

Benvenuti nel mio sito web, condividerò il mio mondo artistico, spero che vi piaccia.

Artisti digitali
miguelangelacostalara@yahoo.com.mx

1,000,000
We're Celebrating
1 Million LIKES
THANKS TO YOU
GRAZIE A TE
GRACIAS A TI
erry!

OPERE REALIZZATE

Giancarla Carla
Khapsody Parisi
Italia

SERVIZI

Informazioni sui servizi

Photoshop
100
7PS

PHOTOSHOP

Lavori esclusiva

MELISSA CALDARI

Riviste

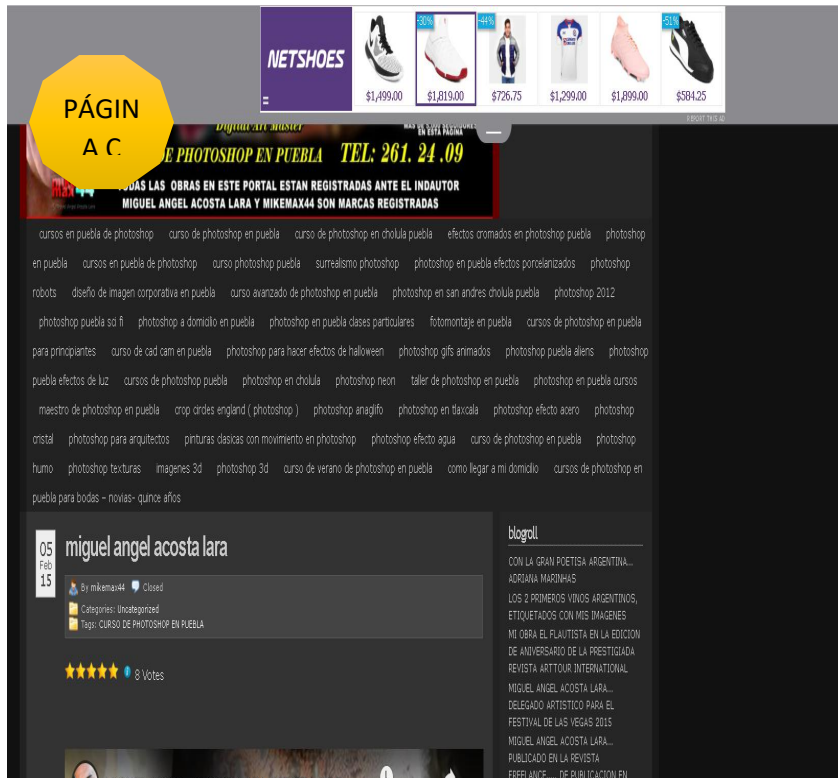
Corsi di photoshop

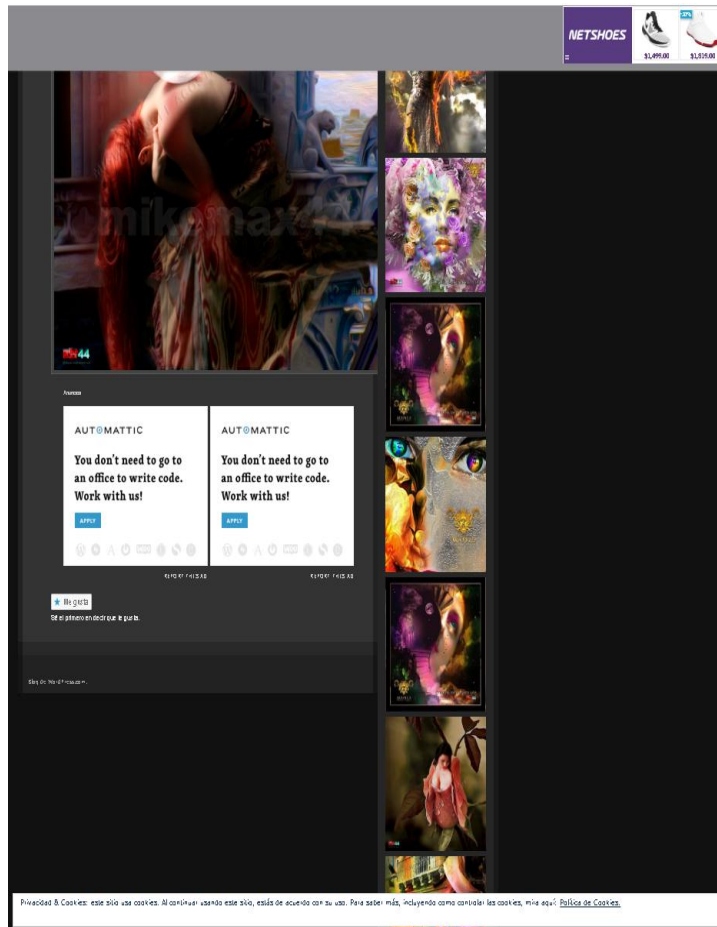
Disegni personalizzati

Fuente: elaboración propia.

Blog inicial del artista:

Figura 14 Blog inicial del artista





Fuente: elaboración propia.

Se aplicó la encuesta para conocer la información necesaria para llevar a cabo la mejora del sitio web.

Aplicación del instrumento para registrar las encuestas.

Por consiguiente, el resumen de cada una de las preguntas fue el siguiente:

Pregunta 1 ¿Cuál es su sexo? Femenino/ Masculino

El sexo de los participantes de la encuesta fue de 63 Mujeres y de 43 Hombres.

Pregunta 2 ¿Cuál es tu edad?

La edad de las personas que participaron en la encuesta fue de mujeres de la edad de 19 años, fueron nueve personas, de 20 años fueron 8 mujeres, de 21 años fueron 9 mujeres, de 37 años fueron 8 mujeres, y de 630 años fueron 6 mujeres, después fueron en su mayoría de este rango de edades.

De hombres encuestados, los rangos de edades en su mayoría fueron, hombres de 23 años, 20 años, 22 años, 30 años, de 31 años y 40 años.

Pregunta 3 ¿Cuál es tu nivel de estudios?

El nivel de estudios de los encuestados fue de 48 personas tienen grado de licenciatura, por 36 personas están estudiando la licenciatura, y 11 personas están preparadas con carrera técnica, solo 1 persona encuestada tiene doctorado.

Pregunta 4. ¿Tiene conocimiento de lo que es una página web?

Ante la pregunta solo una persona comentó que no tenía mucho conocimiento a lo que se refiere a lo que es una página web, cabe destacar que era una persona de la tercera edad, el resto de las personas considerando que son jóvenes tienen demasiado claro lo que es una página web.

Pregunta 5 ¿Te gusta el arte? SÍ / NO

Noventa y nueve personas de los encuestados contestaron que, si les gusta el arte, y 7 personas encuestadas comentaron que no les gustó el arte, por lo que se deja como referencia para tener presente que existen personas que no les gusta el arte.

Pregunta 6 ¿Vives en Puebla? SÍ / NO

La respuesta a los encuestados fue que a 98 personas si viven en Puebla, de las 8 personas que comentaron que no Vivían en Puebla, algunas dijeron que iban y venían todos los días a Puebla.

Pregunta 7 ¿De la página A, B y C cuál consideras que es más atractiva visualmente?

Del total de los encuestados el 46 % dijo que si les gustó la página B, y el 54% les gustó la página A, no hubo alguien de las personas encuestadas a las que les gustará en cuanto diseño el blog original del artista.

8.- Hallazgos de las preguntas escritos como comentarios adicionales:

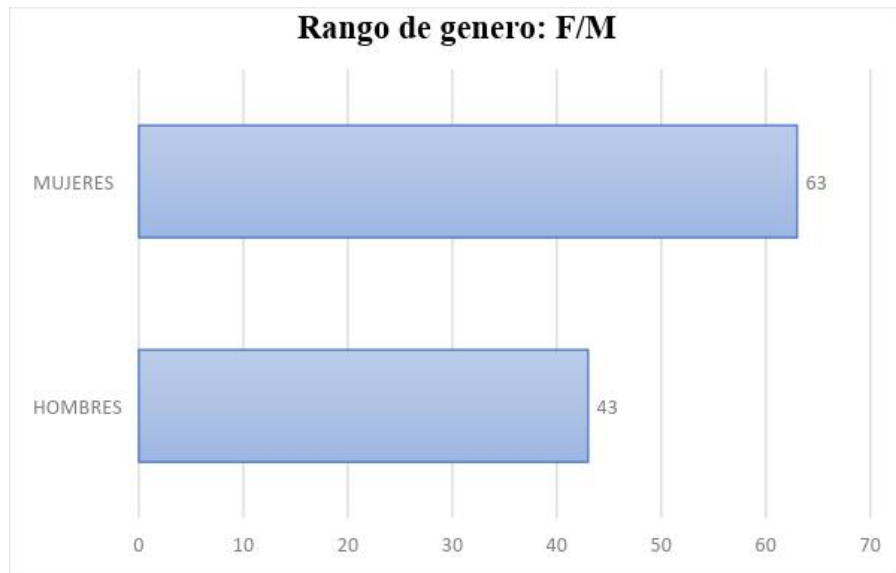
Los hallazgos principales fueron los siguientes:

1. Los que son admiradores de arte consideraron que la imagen de portada de la página web B les agrado más que la imagen de la página A, comentan que es artística y por los tonos de color.
2. La imagen de la página A, a unas personas que les gusta el arte, pero no tienen conocimiento de arte les gustó por los colores del diseño y por qué reflejaba la belleza de una mujer.
3. Las páginas web A, algunos encuestados comentaron que visualmente la página estaba dividida en cuadrantes, que tiene armonía.
4. La página B tuvo aciertos en cuanto a contraste de colores.
5. A algunos entrevistados les agrado visualmente la textura roja, por parecer más artística.

6. La trayectoria visiblemente desplegada en Word de la Página B, fue del agrado de algunos encuestados.
7. En general la perspectiva de las dos páginas web A Y B fue que la información fue fácil, el diseño entendible, y se entiende que es un artista digital.
8. Para terminar, no votaron por la página C, en cuestión de agrado.

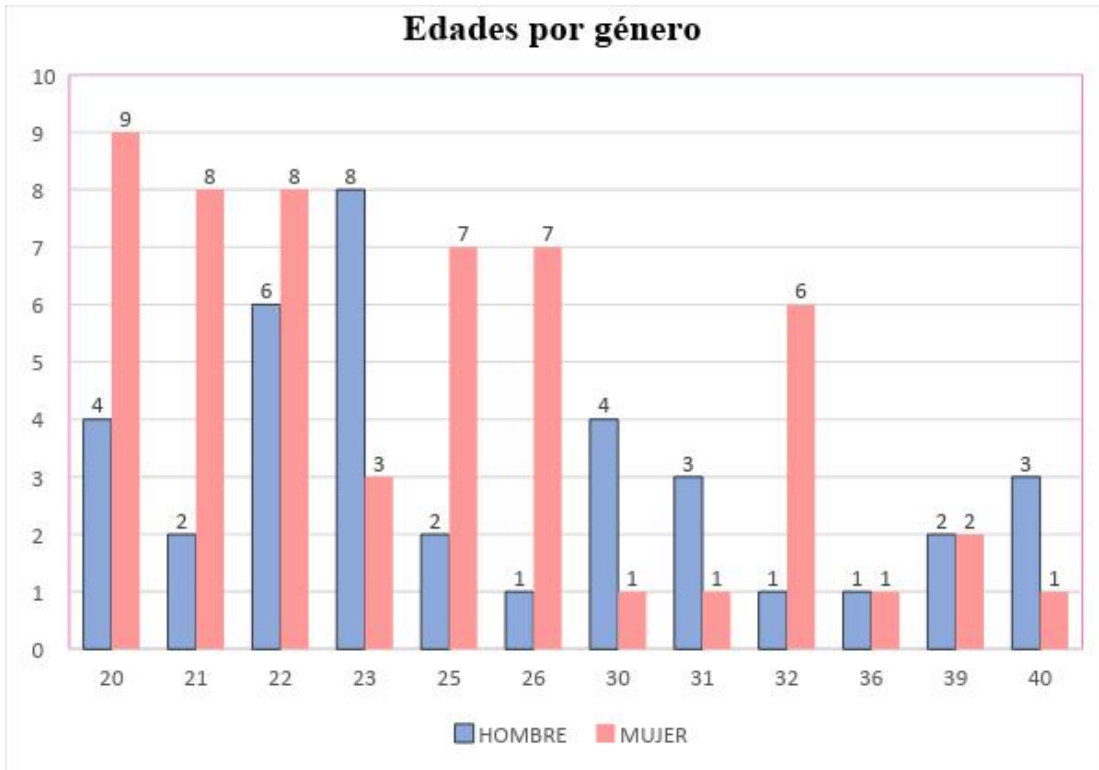
Estadísticas de la encuesta realizada al grupo de estudio

Gráfica 1: Género de la muestra



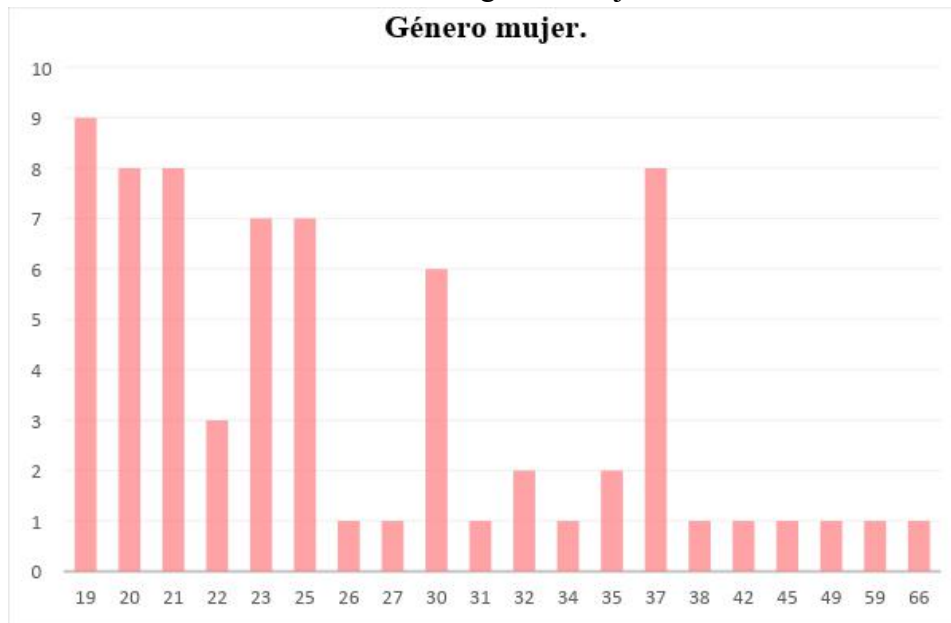
Fuente: elaboración propia.

Gráfica 2 Edades por género, pregunta dos.



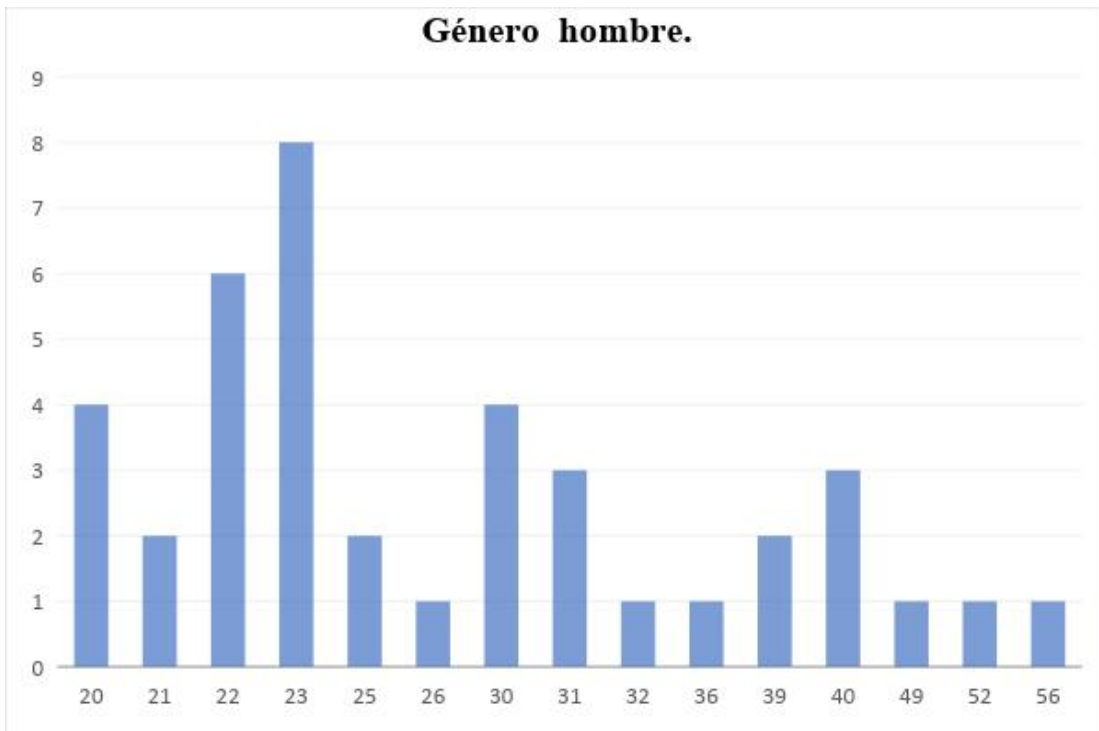
Fuente: elaboración propia.

Gráfica 3 de género mujer.



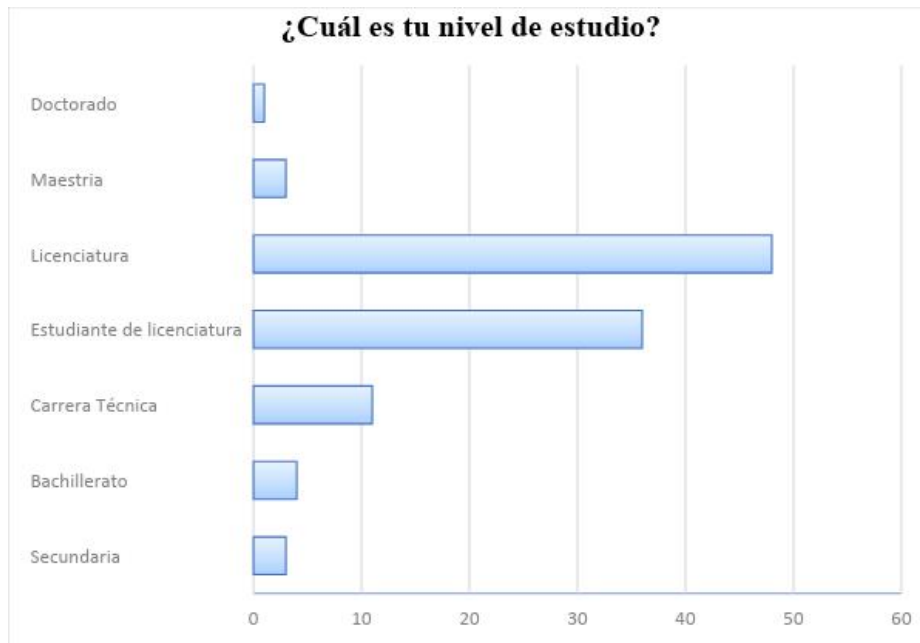
Fuente: elaboración propia.

Gráfica 4 de género masculino



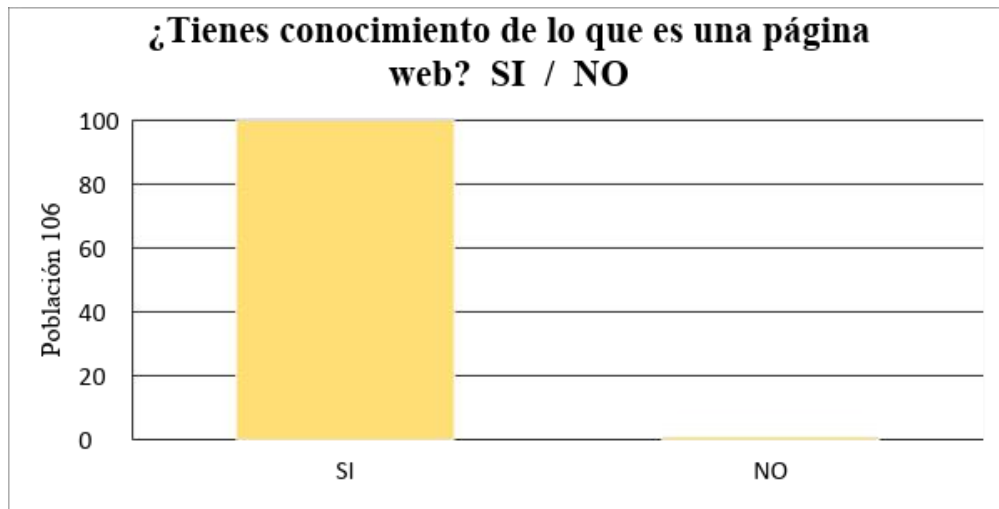
Fuente: elaboración propia.

Gráfica 5 Nivel de estudios.



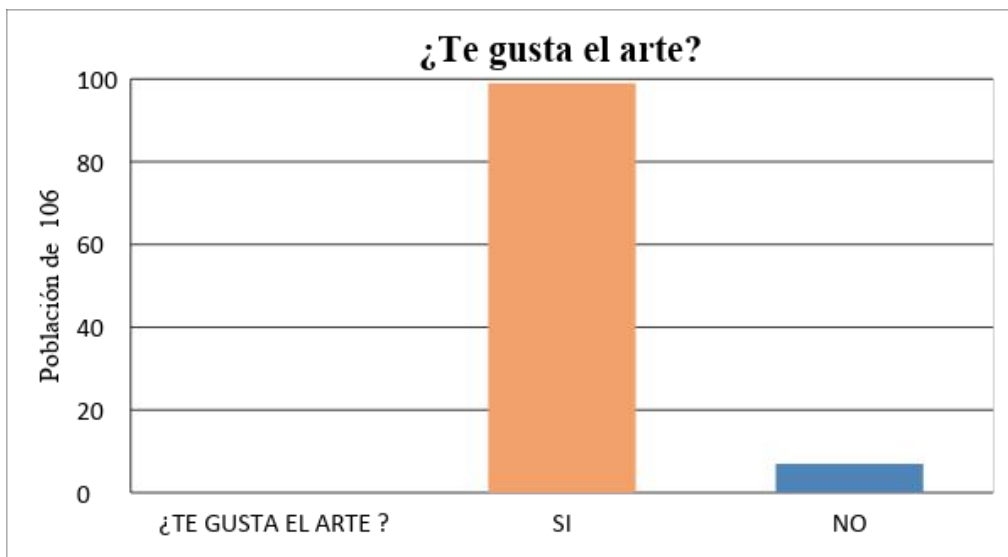
Fuente: elaboración propia.

Gráfica 6. Conocimiento de una página Web.



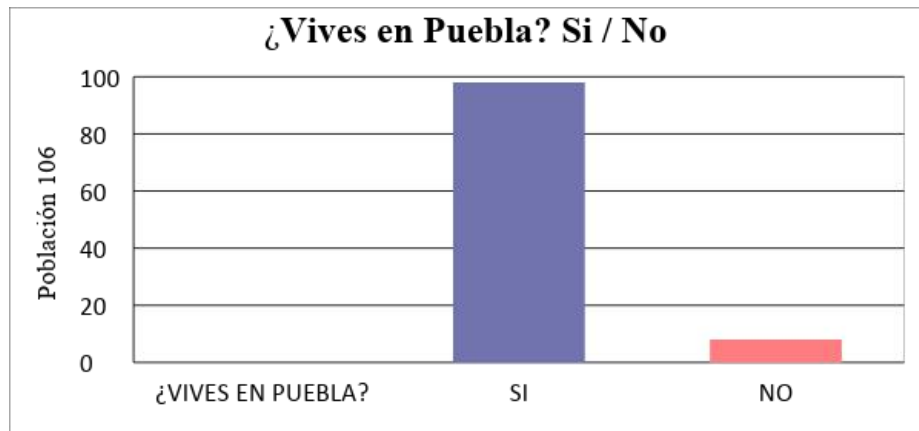
Fuente: elaboración propia.

Gráfica 7. Gusto por el arte



Fuente: elaboración propia.

Gráfica 8. Lugar de vivienda



Fuente: elaboración propia.

Gráfica 9. Página de atracción



Fuente: elaboración propia.

Validación del instrumento.

Para hacer la validación del instrumento se realizó una prueba piloto para determinar si el instrumento es válido y no tiene errores en el enunciado de la pregunta, si tiene un orden lógico.

Análisis de información de la encuesta.

Un breve resumen de la encuesta es saber qué está página web fue necesario realizarla debido a que algunos encuestados en su mayoría, no tienen conocimiento de que Miguel Ángel Acosta Lara es un artista digital poblano, que es pionero del arte digital en México y que actualmente está teniendo éxito en Europa por la calidad y dedicación de su arte digital.

Síntesis hallazgos por instrumento.

Cuestionario de la entrevista: sirvió para definir un criterio con respecto al diseño de la página web con el artista digital Miguel Ángel Acosta Lara, con la finalidad de tomar una decisión en cuanto a diseño web y de información.

Encuesta: La encuesta sirvió para acercarnos más al mercado meta de las personas que están interesadas en el arte, a su vez fue interesante saber que las personas encuestadas tuvieron cierto interés en realizar la encuesta.

Metodología de cuestionarios.

Por otro lado, **el autor M.C Martín** Arribas publicó un artículo que describe la metodología que debe realizarse para hacer cuestionarios y validarlos por lo que se describe una parte de su artículo en el presente trabajo de la siguiente manera:

“Normalmente, se pasa el borrador del cuestionario a 30- 50 personas, siendo aconsejable que se parezcan a los individuos de la muestra. Este pretest permitirá identificar: • Tipos de preguntas más adecuados. • Si el enunciado es correcto y comprensible, y si las preguntas tienen la extensión adecuada. • Si es correcta la categorización de las respuestas. • Si existen resistencias psicológicas o rechazo hacia algunas preguntas. • Si el ordenamiento interno es lógico; si la

duración está dentro de lo aceptable por los encuestados. En cuanto a los métodos utilizados para la realización del pretest cognitivo, éste se lleva a cabo mediante la realización de: • Entrevistas informales. • Grupos focales de la población diana. • Encuesta sobre comprensión de las preguntas. • Valoración del cuestionario por parte de los participantes en el estudio” (Arribas, 2004).

Después de realizar la encuesta se recopilaron los datos y se realizó un análisis de la información obtenida en varios grupos conformados por cada una de las preguntas realizadas, con la finalidad de determinar el resultado planteado desde el inicio.

Variables de estudio de la encuesta.

- 1.- Datos generales (Sexo, edad, nivel de estudio, colonia)
- 2.- Conocimiento del arte (básico- medio – avanzado).

Discusión: El artista comentó que quería una página web nueva, la discusión es que los usuarios no encuentran la información por lo tanto se realizó una encuesta para determinar el cambio de página web.

CAPÍTULO 4

4.1 Proceso de diseño

En este capítulo se describe la forma de cómo se fue realizando la página web. Pretende visualizarse de acuerdo a los criterios establecidos de la investigación y de las necesidades del cliente, además describe la paleta de colores, la tipografía y otras cuestiones que se verán más adelante.

Por consiguiente, el proceso fue iniciar con la investigación de las necesidades del cliente para después hacer un análisis funcional y creativo para generar ideas y esquemas de diseño siguiendo la metodología vista para crear un boceto de lo que será la página web y cómo se hará, para que al final sea un resultado deseado por el cliente y los usuarios.

Enlace del Blog:

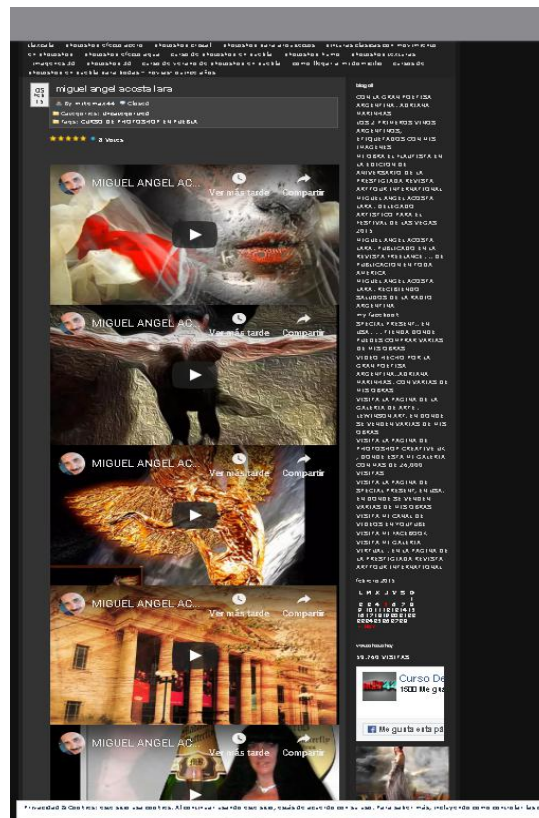
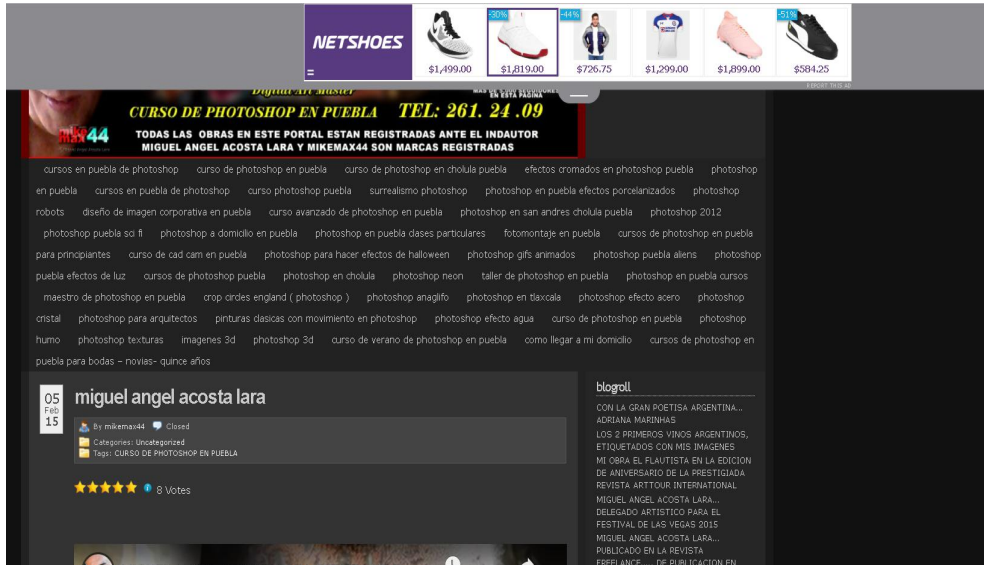
El blog que tiene el artista el cual se modificó tiene el siguiente enlace:

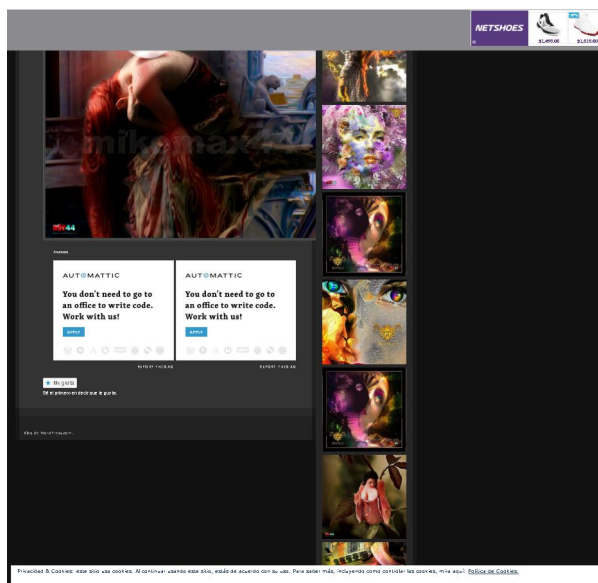
<https://miguelÁngelacostalara.wordpress.com/2015/02/05/miguel-Ángel-acosta-lara/>

Imágenes de pantalla:

Las tres imágenes de pantalla del blog son las siguientes (Figura 15):

Figura 15. Imagen de pantalla del blog.





Fuente: Miguel Ángel Costa Lara, 2015.

4.2 Desarrollo:

En cuanto al desarrollo inicial se construyó una página web que trataba de ser más funcional para cubrir aspectos de información importantes.

4.2.1 Primer diseño web.

El wireframe del primer diseño de página realizado, es el siguiente (Figura 16):

Figura 16. Wireframe del primer diseño







Fuente: elaboración propia.

La paleta de colores del logotipo del artista Miguel Ángel Acosta Lara es el siguiente

(Figura 17):

Figura 17. Paleta de colores del logotipo

	R 255 G 0 B 0 #ff0000	C 0 M 96 Y 82 K 0		R 0 G 229 B 207 #00e5cf	C 89 M 0 Y 42 K 0
	R 66 G 66 B 66 #424242	C 78 M 74 Y 67 K 31		R 0 G 0 B 0 #000000	C 84 M 83 Y 73 K 80











Fuente: elaboración propia.

Esta primera página desarrollada hace dos años se realizó con las siguientes imágenes, las cuales son capturas de pantalla de la página web inicial.

La paleta de colores en general de toda la página fue la siguiente (Figura 18):





Figura 18. Paleta de colores de la página Web

	R 186 G 42 B 42 #ba2a2a	C 15 M 96 Y 89 K 0		R 171 G 141 B 111 #ab8d6f	C 35 M 48 Y 61 K 0
	R 159 G 22 B 22 #9f1616	C 30 M 99 Y 100 K 2		R 0 G 0 B 0 #000000	C 84 M 83 Y 73 K 80
	R 159 G 53 B 53 #9f3535	C 31 M 95 Y 84 K 2		R 162 G 161 B 161 #a2a1a1	C 42 M 33 Y 33 K 0
	R 205 G 80 B 80 #cd5050	C 6 M 87 Y 66 K 0		R 225 G 225 B 225 #ffffff	C 0 M 0 Y 0 K 0

Fuente: elaboración propia.

La paleta de colores de la imagen de inicio junto con la imagen de video de inicio fue la siguiente (Figura 19):

Figura 19. Paleta de colores de la imagen de inicio

	R 171 G 141 B 111 # ab8d6f	C 35 M 48 Y 61 K 0		R 162 G 161 B 161 # a2a1a1	C 42 M 33 Y 33 K 0
	R 0 G 0 B 0 # 000000	C 84 M 83 Y 73 K 80		R 225 G 225 B 225 # ffffff	C 0 M 0 Y 0 K 0



Fuente: elaboración propia.

Se mostró un video inicial con el nombre del artista en el título.

a) Obras realizadas:

Se mostraba una slider de imágenes destacadas del artista en el siguiente apartado de la página web (Figura 20):

Figura 20. Obras realizadas







Fuente: elaboración propia con imágenes de Lara, 2016.

b) Servicios:

Se utilizó una textura de fondo para que fuera atractiva y llamativa, con iconos, de acuerdo a los servicios, como diseños personalizados, los cursos de Photoshop con su respectivo icono, con un icono que demostrará las obras exclusivas y otro icono que representaba el servicio de diseño de revistas (Figura 21).

Figura 21. Imagen de los servicios y paleta de colores:

	R 186 G 42 B 42 # ba2a2a	C 15 M 96 Y 89 K 0		R 159 G 53 B 53 # 9f3535	C 31 M 95 Y 84 K 2
	R 159 G 22 B 22 # 9f1616	C 30 M 99 Y 100 K 2		R 205 G 80 B 80 # cd5050	C 6 M 87 Y 66 K 0



Fuente: elaboración propia.

c) Galería de videos:

En la siguiente sección de la página se puso una galería de videos con ocho videos de los más visitados (Figura 22):

Figura 22. Imagen de la Galería de videos con paleta de colores



Fuente: elaboración propia con imágenes de Lara, 2016.

d) Formulario de contacto:

Por otro lado, se colocó un formulario de contacto en español porque es el idioma oficial de México (Figura 23).

Figura 23. Imagen de sección de contacto

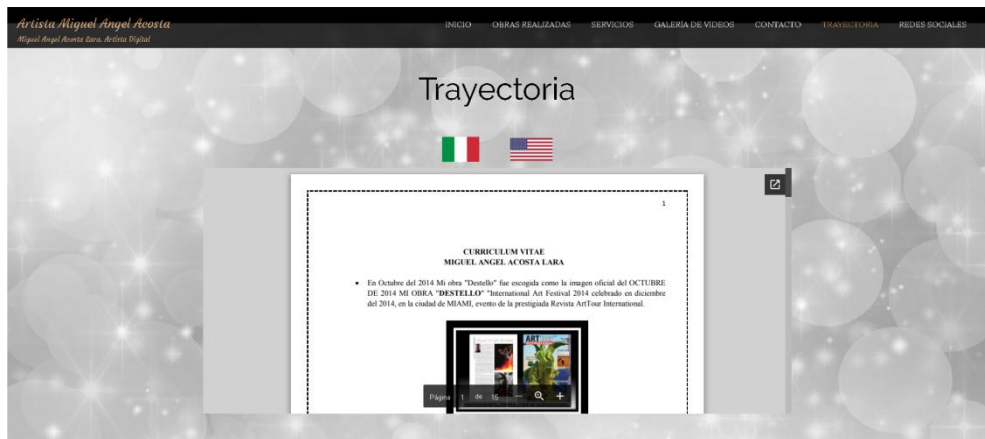
A screenshot of a contact form on a website. The page has a dark background. At the top, there is a navigation menu with links: 'INICIO', 'OBRAS REALIZADAS', 'SERVICIOS', 'GALERÍA DE VIDEOS', 'CONTACTO', 'TRAYECTORIA', and 'REDES SOCIALES'. The main content area features the text 'Artista Miguel Angel Acosta' and 'Miguel Angel Acosta Esora, Artista Digital'. Below this, the word 'Contacto' is displayed in a large font. A message reads: 'Si deseas más información o estas interesado en adquirir obras exclusivas favor de enviarnos un mensaje con tus datos y con gusto te atenderemos.' Below the message are three input fields: 'Nombre', 'Correo Electrónico', and 'Mensaje'. At the bottom of the form is a button labeled 'ENVIAR'.

Fuente: elaboración propia con imágenes de Lara, 2016.

e) Trayectoria:

Se mostró en varias hojas de Word la trayectoria del artista plasmando en la sección de trayectoria de la página web (Figura 24):

Figura 24. Imagen página web sección Trayectoria



Fuente: elaboración propia con imágenes de Lara, 2016.

f) Redes sociales:

En la sección de redes sociales se colocaron los iconos de cada una de ellas para ver cada imagen que sube el artista digital, en tiempo real(Figura 25).

Figura 25. Imagen de sección redes sociales



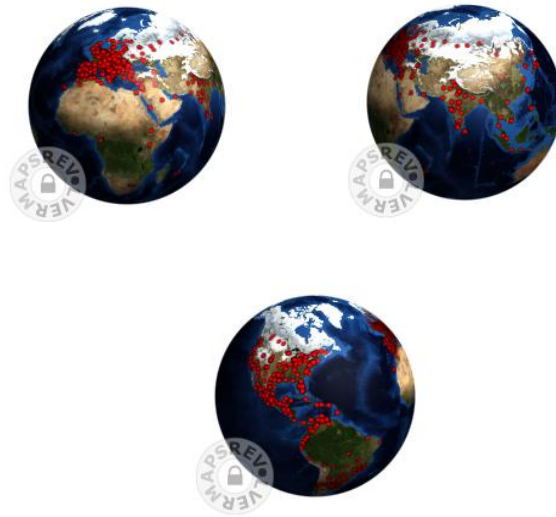
Fuente: elaboración propia con imágenes de Lara, 2016.

g) Pie de página:

Para terminar, se colocó un mundo para que se registrarán las visitas de cada país, logrando obtener 3660 visitas desde noviembre del 2016, con mayor afluencia de los países de México, Estados unidos, e Italia.

A continuación, muestro la captura de pantalla del mundo, así como más adelante las visitas realizadas por visitantes de varias partes del mundo. Actualizado al día 4 de noviembre del 2018, el punto rojo significa una visita realizadas en cada país (Figura 26).

Figura 26. Imagen de las visitas alrededor del mundo

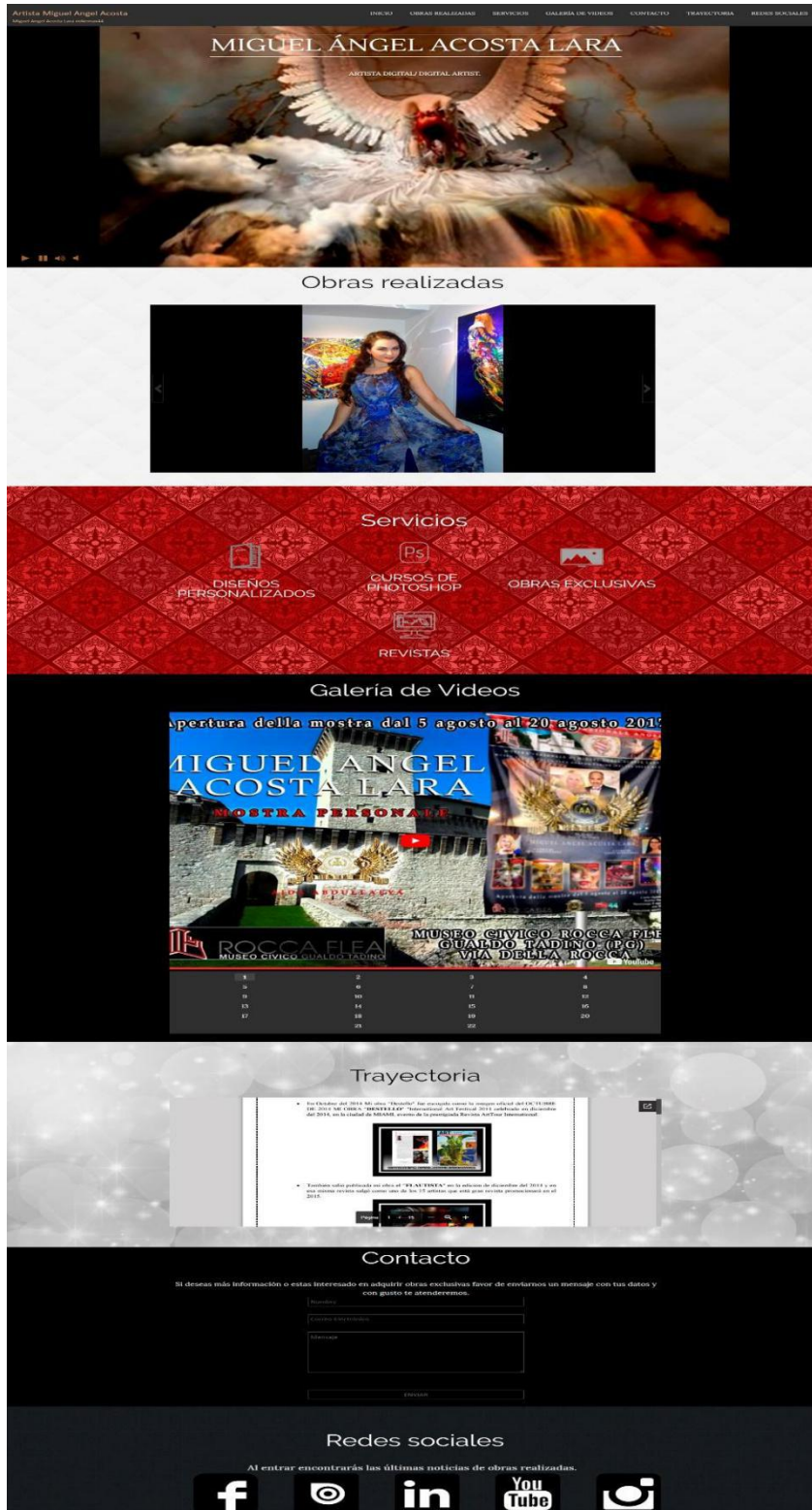


Fuente: elaboración propia con imágenes de Lara, 2016.

Aunado a lo anterior, se hace captura de pantalla del programa que registra las visitas de acuerdo a cada país (Figura 28). (Revolver maps, 2018).

Al final la imagen de la página completa fue la siguiente (Figura 27):

Figura 27. Página Web completa



Fuente: elaboración propia con imágenes de Lara, 2016.

Figura 28. Imagen de las visitas a la página web de Miguel Ángel Acosta Lara, por países.

Country	Last Visit	Percent & Number of Visits
Mexico	Sun Nov 4, 2018 22:18:59	23.28% 852
United States	Sun Nov 4, 2018 20:56:43	18.11% 663
Italy	Fri Oct 26, 2018 03:54:15	16.31% 597
Spain	Mon Oct 15, 2018 17:58:04	6.69% 245
Argentina	Sat Oct 27, 2018 21:03:59	5.41% 198
Colombia	Mon Sept 17, 2018 19:53:18	2.90% 106
United Kingdom	Sat Aug 18, 2018 15:26:32	1.91% 70
Germany	Mon July 30, 2018 23:44:48	1.86% 68
France	Sun Oct 14, 2018 04:36:57	1.67% 61
Russian Federation	Wed Sept 26, 2018 16:01:40	1.50% 55
Brazil	Sun July 15, 2018 09:36:44	1.45% 53
Venezuela	Tue Aug 8, 2017 23:08:03	1.15% 42
Poland	Tue Aug 7, 2018 22:06:23	1.12% 41
Romania	Wed July 25, 2018 11:52:02	1.04% 38
u	Mon Aug 20, 2018 14:51:28	0.90% 33
a	Tue June 19, 2018 00:52:04	0.85% 31
ada	Wed Sept 12, 2018 18:38:01	0.76% 28
an	Sat Nov 4, 2017 10:01:22	0.71% 26
tugal	Tue July 3, 2018 08:52:18	0.68% 25
ador	Sun Sept 10, 2017 12:17:09	0.68% 25
ope	Tue Oct 2, 2018 23:35:27	0.66% 24
le	Fri July 6, 2018 20:47:43	0.57% 21
ta Rica	Sun June 25, 2017 20:22:52	0.49% 18
herlands	Thu Oct 11, 2018 05:50:37	0.44% 16
guay	Tue May 15, 2018 19:45:15	0.44% 16
tralia	Sat Apr 29, 2017 08:47:11	0.41% 15
gium	Wed Sept 26, 2018 05:36:39	0.41% 15
el	Sat June 9, 2018 15:01:17	0.35% 13
tzerland	Thu June 28, 2018 13:41:07	0.30% 11
Turkey	Wed Aug 9, 2017 17:16:14	0.27% 10
Pakistan	Tue Jan 9, 2018 12:34:57	0.27% 10
Morocco	Thu Aug 10, 2017 04:26:05	0.25% 9
Bolivia	Fri May 5, 2017 11:41:50	0.25% 9
Greece	Thu Apr 27, 2017 22:16:35	0.25% 9
Paraguay	Mon July 31, 2017 18:14:24	0.22% 8
Guatemala	Wed July 26, 2017 15:11:02	0.22% 8
Indonesia	Tue May 8, 2018 02:47:35	0.19% 7
Bulgaria	Thu July 13, 2017 08:52:11	0.19% 7
Sweden	Sat Sept 15, 2018 11:00:18	0.19% 7
Egypt	Tue May 1, 2018 03:18:54	0.19% 7
Hungary	Sun Feb 11, 2018 08:11:51	0.16% 6
Puerto Rico	Tue Sept 11, 2018 17:45:21	0.16% 6
Ireland	Sun Oct 28, 2018 21:56:39	0.16% 6
Austria	Fri Nov 2, 2018 01:54:59	0.14% 5
rbia	Wed Feb 8, 2017 01:09:25	0.14% 5
huania	Tue Sept 25, 2018 03:35:10	0.14% 5
jeria	Tue May 2, 2017 03:13:03	0.14% 5
rea, Republic of	Tue Sept 25, 2018 01:59:41	0.14% 5
udi Arabia	Mon Mar 6, 2017 20:46:12	0.14% 5
alland	Sun Jan 7, 2018 04:48:35	0.14% 5
minican Republic	Tue July 25, 2017 19:59:07	0.14% 5
ech Republic	Fri June 29, 2018 06:58:04	0.11% 4
tnam	Wed Mar 14, 2018 01:05:46	0.11% 4
lwan	Wed Aug 9, 2017 08:17:49	0.11% 4
rway	Thu Apr 20, 2017 12:22:55	0.11% 4
ilippines	Fri Apr 14, 2017 11:53:09	0.11% 4
ania	Sun Sept 17, 2017 01:51:09	0.11% 4
nama	Tue May 2, 2017 15:20:09	0.11% 4
ia/Pacific Region	Sat June 10, 2017 11:03:19	0.11% 4

Fuente: elaboración propia con imágenes de Revolver maps, 2018.

Figura 29. Imagen de visitas a la página web de Miguel Ángel Acosta Lara, por países.

Malta	Thu Jan 11, 2018	21:46:45	0.11%	4
Croatia	Tue Feb 7, 2017	00:56:35	0.08%	3
El Salvador	Fri Jan 27, 2017	20:03:29	0.08%	3
Iraq	Sat May 6, 2017	16:20:18	0.08%	3
Honduras	Fri Apr 28, 2017	23:40:49	0.08%	3
Armenia	Sat Oct 20, 2018	18:14:07	0.08%	3
Nicaragua	Sun Apr 16, 2017	18:47:39	0.08%	3
Palestinian Territory	Fri June 30, 2017	16:43:27	0.08%	3
Tunisia	Sat July 15, 2017	18:58:43	0.08%	3
Latvia	Thu Dec 7, 2017	00:28:52	0.08%	3
Bangladesh	Thu July 26, 2018	03:23:43	0.08%	3
Finland	Sun Oct 7, 2018	21:53:34	0.08%	3
Ukraine	Mon Jan 2, 2017	13:07:56	0.05%	2
South Africa	Sun Jan 22, 2017	10:04:06	0.05%	2

Mauritius	Tue Feb 7, 2017	03:34:49	0.03%	1
New Zealand	Sat Feb 11, 2017	13:23:24	0.03%	1
Singapore	Tue Feb 21, 2017	10:12:37	0.03%	1
San Marino	Sat Apr 1, 2017	11:11:14	0.03%	1
United Arab Emirates	Sun Apr 16, 2017	12:22:21	0.03%	1
Andorra	Sun Apr 16, 2017	17:12:33	0.03%	1
Aruba	Mon Apr 17, 2017	02:49:35	0.03%	1
Cyprus	Sun Apr 23, 2017	11:01:46	0.03%	1
Cuba	Mon Apr 24, 2017	16:05:02	0.03%	1
Kenya	Mon June 26, 2017	00:39:23	0.03%	1
Ethiopia	Tue Sept 12, 2017	04:03:35	0.03%	1
Cameroon	Fri June 22, 2018	03:19:31	0.03%	1
Saint Lucia	Wed July 18, 2018	19:03:43	0.03%	1

74	Mongolia	Sat Feb 11, 2017	10:41:25	0.05%	2
75	Sri Lanka	Sat Apr 15, 2017	22:04:04	0.05%	2
76	Malaysia	Fri July 14, 2017	23:31:09	0.05%	2
77	China	Sun Sept 30, 2018	17:01:27	0.05%	2
78	Jordan	Mon Dec 19, 2016	05:39:07	0.03%	1
79	Curacao	Tue Dec 20, 2016	14:19:42	0.03%	1
80	Bosnia and Herzegovina	Tue Dec 27, 2016	06:50:15	0.03%	1
81	Cote D'Ivoire	Tue Dec 27, 2016	18:14:13	0.03%	1
82	Lebanon	Tue Dec 27, 2016	18:49:16	0.03%	1
83	Haiti	Tue Dec 27, 2016	22:37:26	0.03%	1
84	Slovenia	Mon Jan 2, 2017	09:48:31	0.03%	1
85	Denmark	Sun Jan 8, 2017	17:11:20	0.03%	1
86	Belize	Sun Jan 15, 2017	12:57:30	0.03%	1
87	Macedonia	Fri Jan 27, 2017	10:10:38	0.03%	1
88	Reunion	Mon Jan 30, 2017	05:41:50	0.03%	1

Fuente: elaboración propia con imágenes de Revolver Maps, 2018.

Evaluación

Se realizó una evaluación dando como resultado los siguientes comentarios:

Si se pone una imagen del artista al principio de la página sería mucho más fácil saber de quién son sus obras. Me agrada la página web. En general está adecuada.

4.2.2 Propuesta semi-final:

En este proceso se creó una paleta de colores neutros para que las obras del artista sean las protagonistas de la página, con el fin de crear un carácter sólido con colores neutros como el negro para la barra de menú y color amarillo para resaltar la información. con la finalidad de que el usuario se sienta de manera interesada en el contexto. Para la elección de colores se hizo un complemento de los colores del artista, que en su mayoría son colores verdes, rojos, amarillos y naranjas, los cuales se muestran a continuación:

Paleta de colores.

Se presentan los colores que tiene la página web, los cuales es el negro, el amarillo, y blancos, aunado a esto se muestran los colores que utiliza el artista digital en sus obras (Figura 30).

Figura 30. Imagen de paleta de colores página web.



Fuente: Elaboración propia

Tipografías

En este caso se buscó que fueran unas tipografías Serif, orgánicas, redondas, para así crear un estilo más artístico y al mismo tiempo más sutil. Cabe destacar que eran las tipografías de más agrado por el artista Miguel Ángel Acosta Lara, para su página web, por otro lado, en este caso se realizó con un lenguaje en italiano debido a que el artista tiene mayor aceptación en esa zona. Las tipografías empleadas fueron las siguientes (Figuras 31 a 34):

Figura 31. *Imagen de tipografía 1.- Droid Serif*



Figura 32. *Imagen de tipografía 2.-Roboto-Slab*

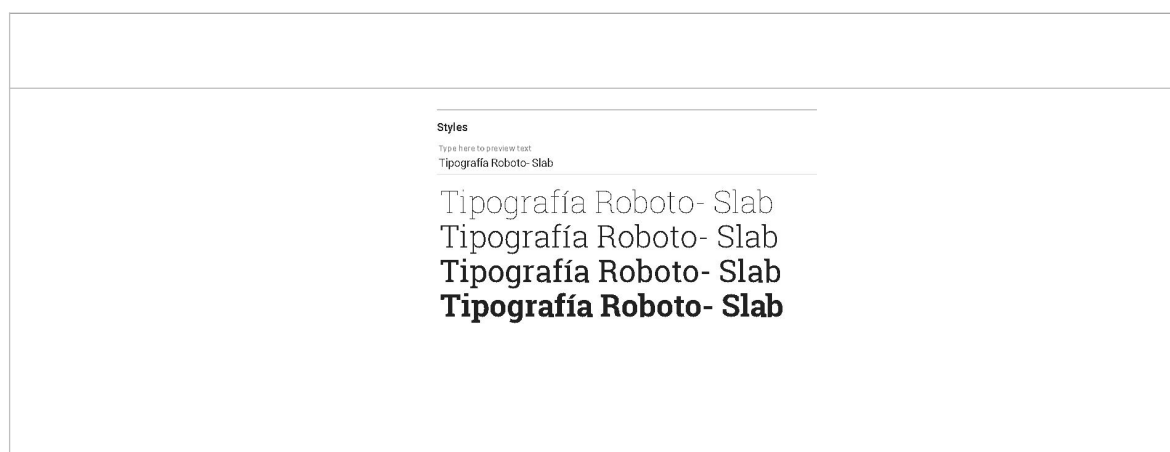




Figura 33. Imagen de tipografía 3.- Montserrat

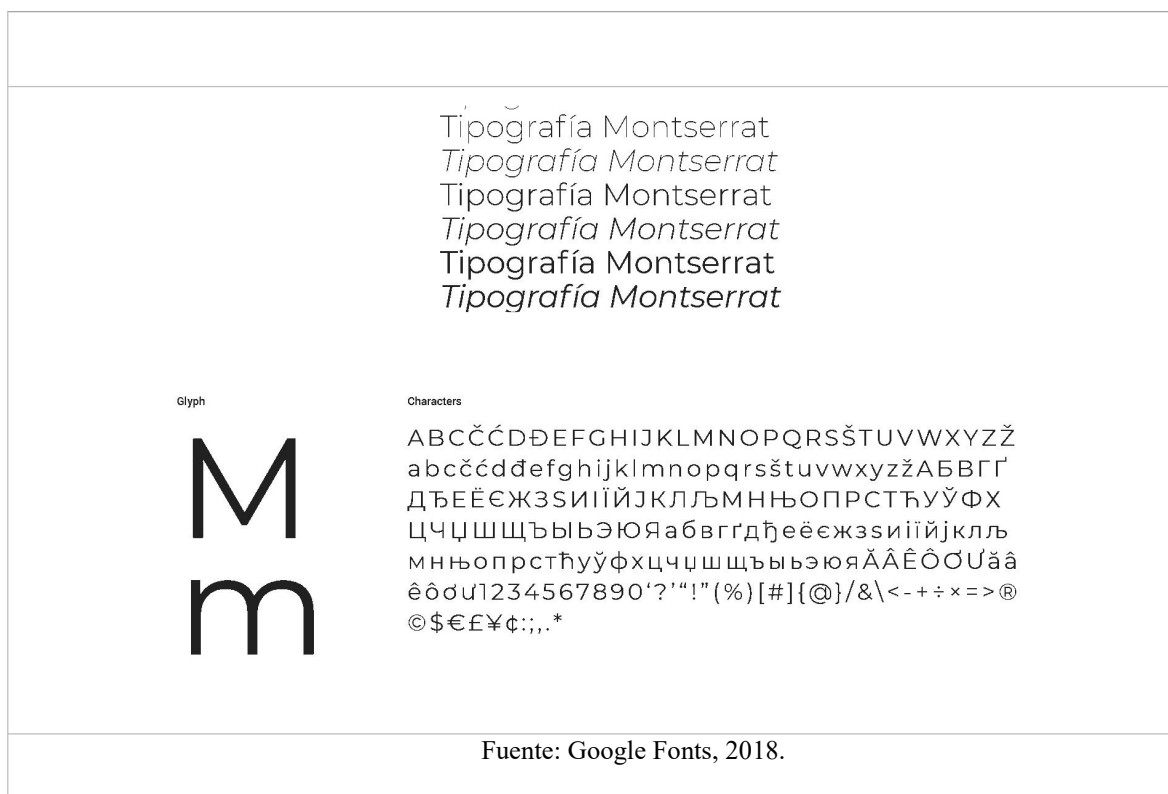
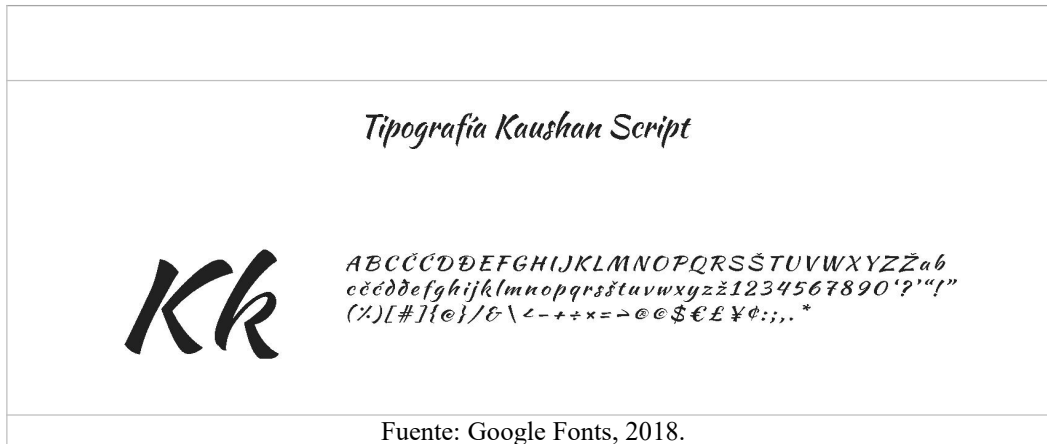


Figura 34. Imagen de tipografía 4.-Kaushan Script



Todas las tipografías se establecieron en la página web.

Para llevar a cabo el proceso de diseño de la página web se desarrolló la información, se realizó la investigación de mercado, se definieron las características del artista, se eligieron la elección de los colores, y la elección de las tipografías.

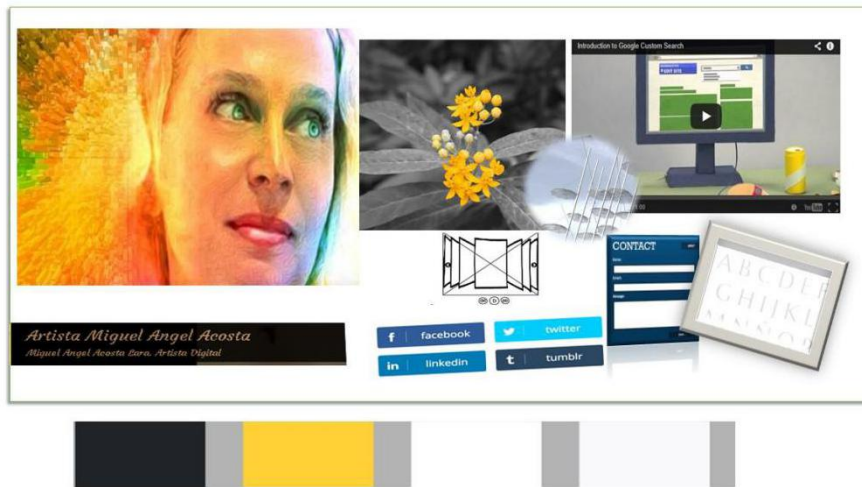
Información

De más de 500 imágenes, se seleccionaron las imágenes más destacadas, y se hicieron carpetas de cada apartado de imágenes dividiéndolas por secciones, por imágenes de reconocimientos, imágenes de exposiciones, imágenes de participaciones especiales en revistas como por ejemplo Photoshop Creative, imágenes de premiaciones, etc.

Diseño de Moodboard:

A continuación, se estableció un *Moodboard* para el desarrollo de la misma (Figura 35).

Figura 35. Imagen de *Moodboard*

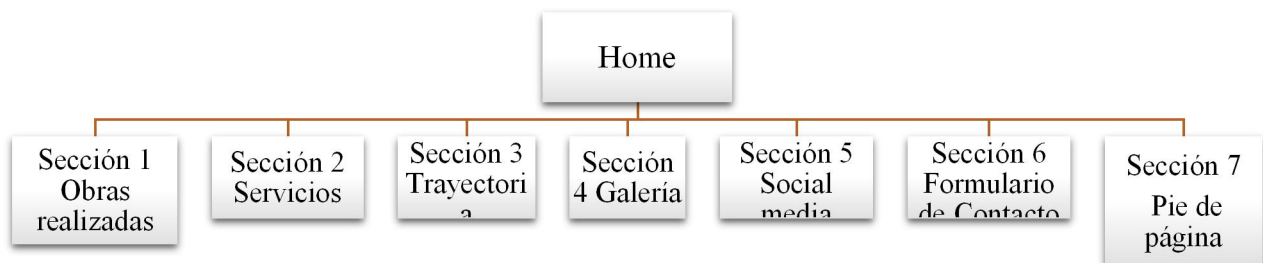


Fuente: Elaboración propia.

Árboles de navegación

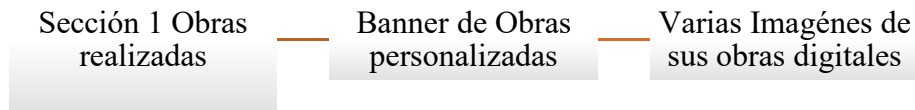
Siguiendo la ley de los 3 clics “La regla sugiere que todo usuario debería de poder acceder a toda la información de la página en tan solo tres clics de la página de inicio.” (Wikipedia, 2016). Por lo tanto, se describen los árboles de navegación de la página web de la siguiente manera (Figuras 36 a 43):

Figura No. 36. Árbol de navegación



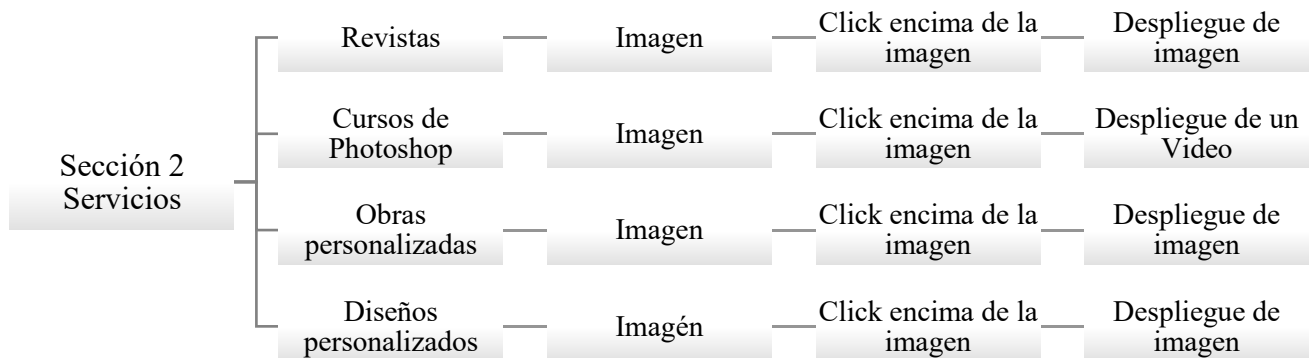
Fuente: Elaboración propia.

Figura No. 37. Sección 1.



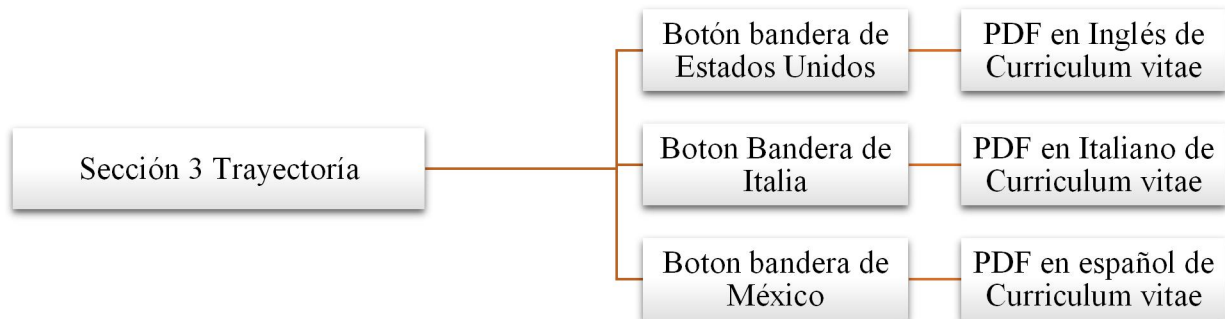
Fuente: Elaboración propia.

Figura No. 38. Sección 2



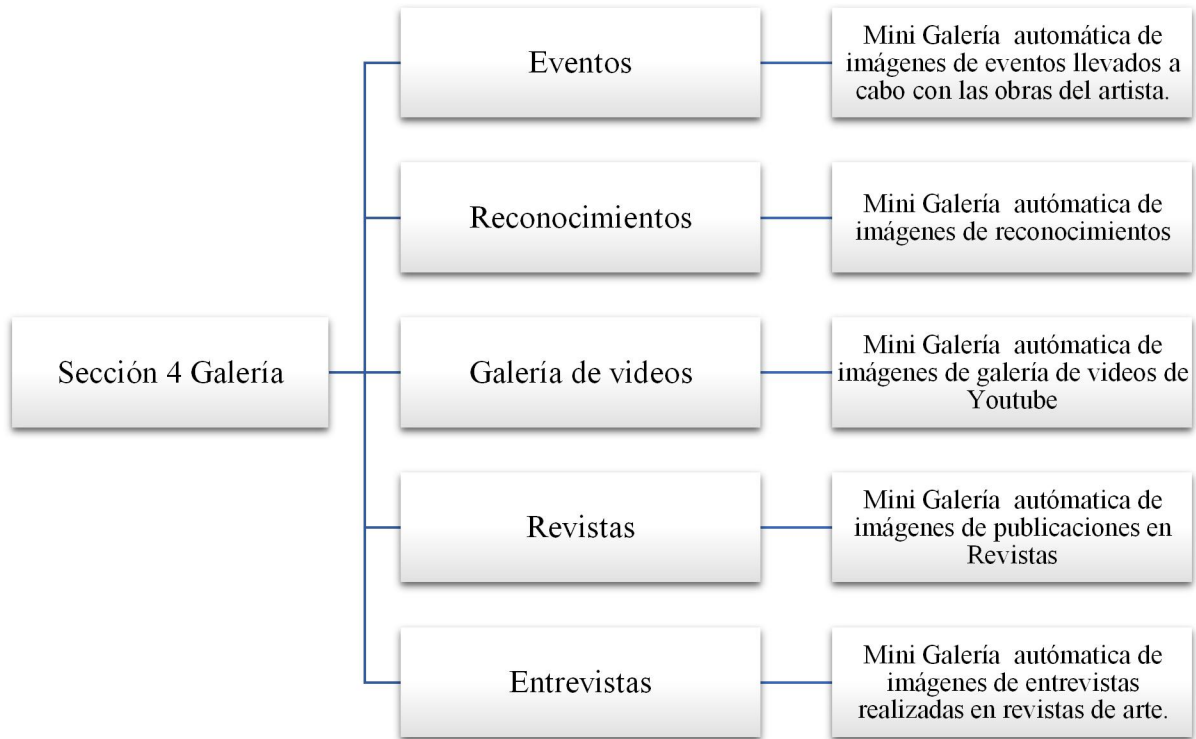
Fuente: Elaboración propia.

Figura No. 39. Sección 3



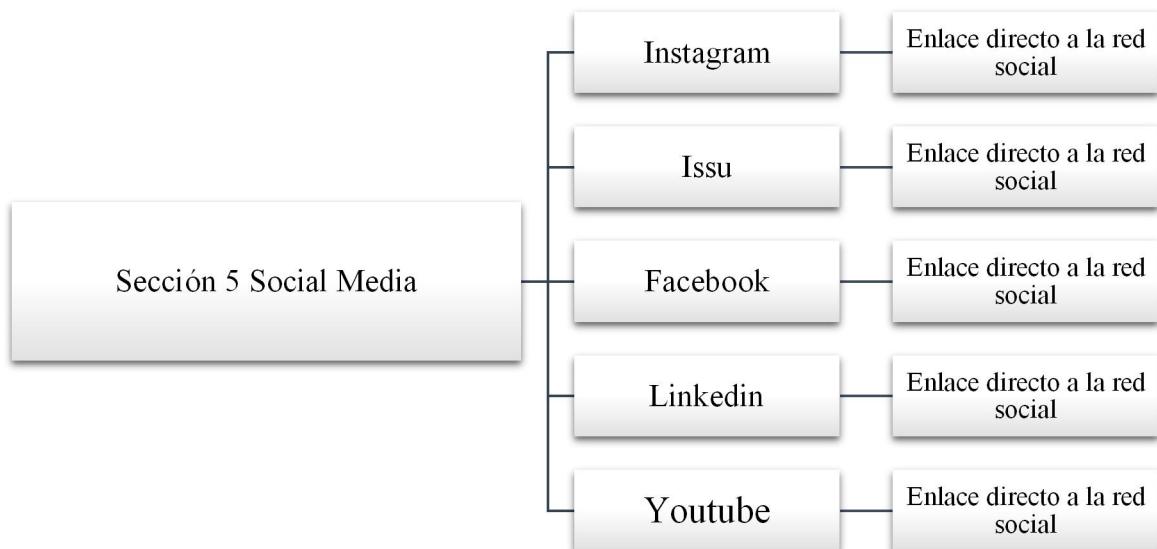
Fuente: Elaboración propia.

Figura No. 40. Sección 4



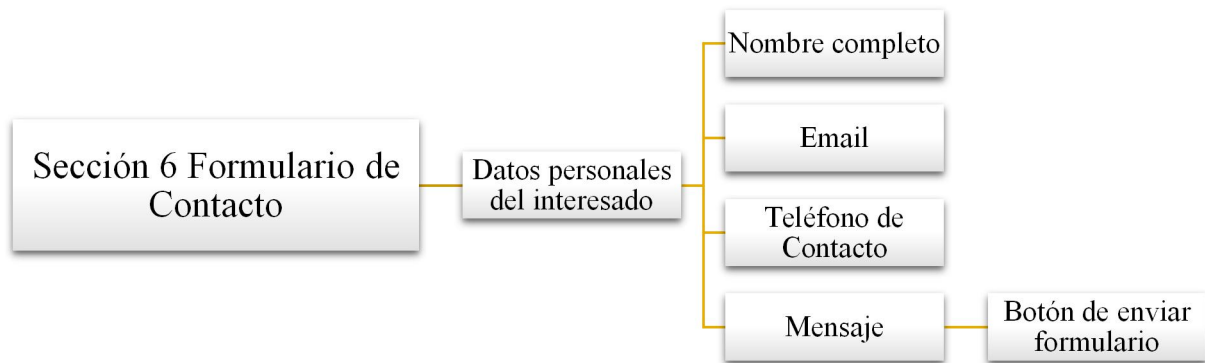
Fuente: Elaboración propia.

Figura No. 41. Sección 5



Fuente: Elaboración propia.

Figura No. 42. Sección 6



Fuente: Elaboración propia.

Figura No. 43. Sección 7









Fuente: Elaboración propia.

Iconos utilizados en la página web

Los iconos utilizados en el sitio web serán los de social media más conocidos y son los siguientes que se presentan en la Tabla 3.

Tabla 3. Principales social media

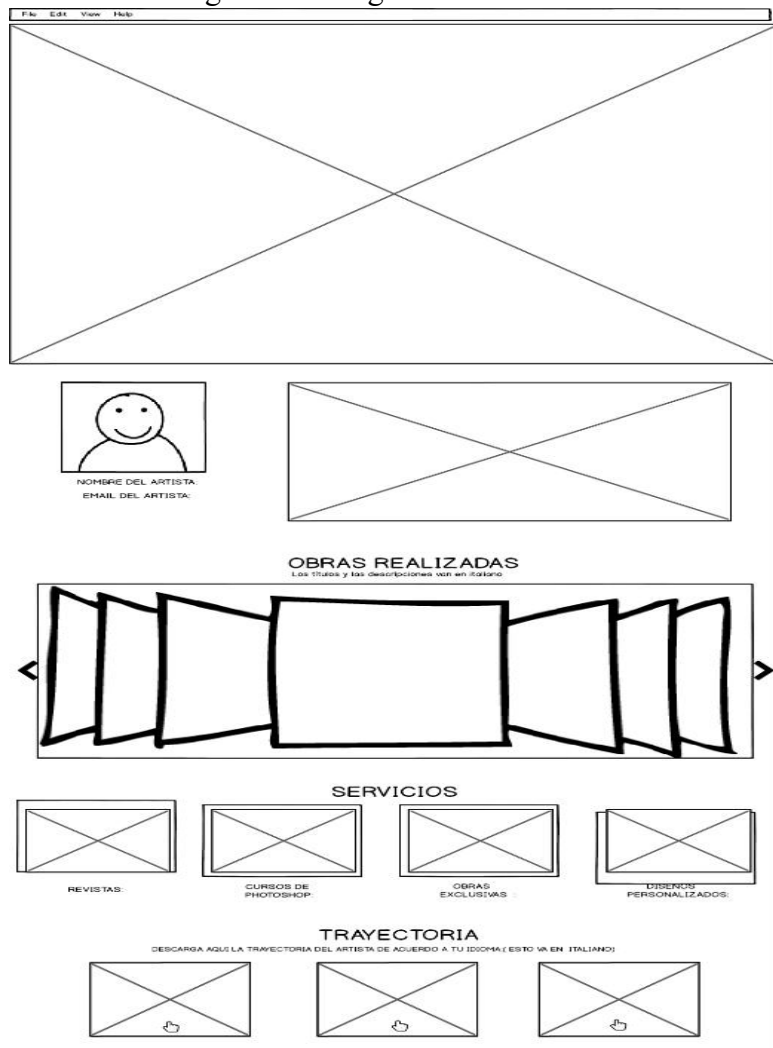
INSTAGRAM	LINKEDIN	FACEBOOK	YOUTUBE	ISSUU	FLECHA
					S
					

Fuente: Elaboración propia.

Wireframe Página web

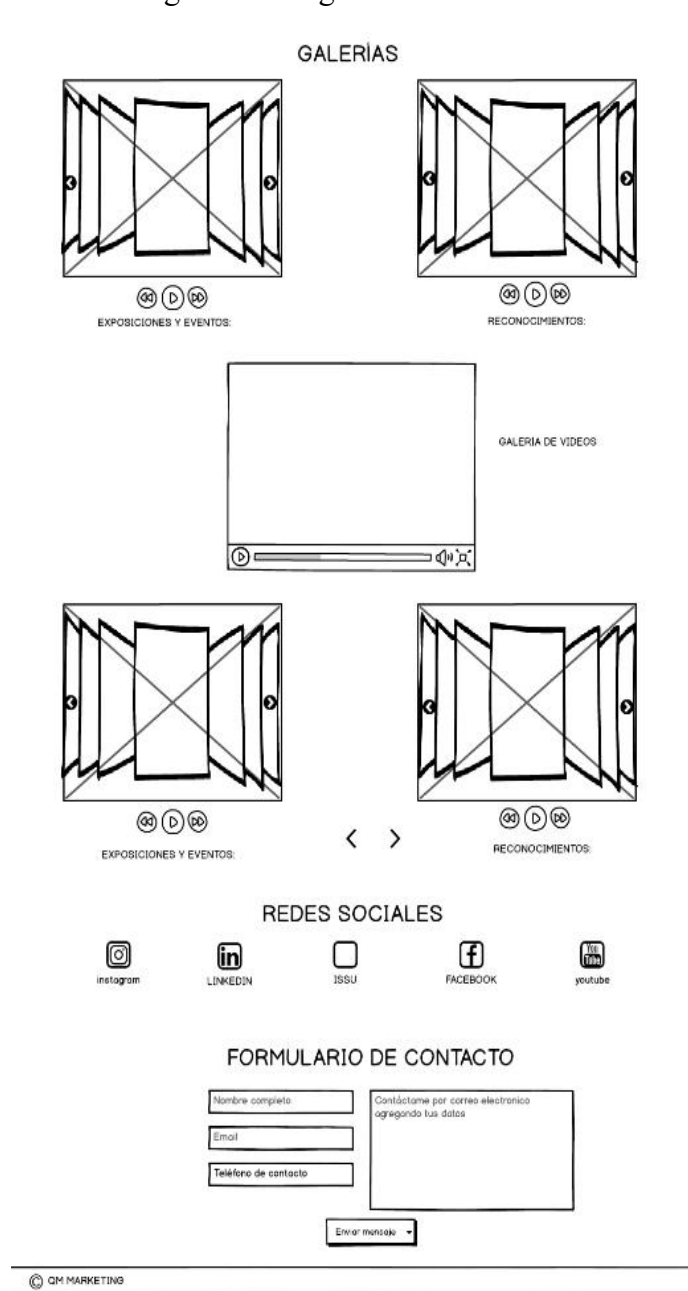
A continuación, se muestran los wireframe de la página, mostrando la estructura que tiene la página web (Figura 44 y 45).

Figura 44. Imagen de Wireframe 1



Fuente: Elaboración propia.

Figura 45 Imagen de Wireframe 2



Fuente: Elaboración propia.

Prototipo semi-final:

A continuación, se presentan las capturas de pantalla del diseño de la página web como ha quedado finalmente con sus respectivas secciones.

a) Inicio:

Para el inicio de esta página se establecieron criterios de selección de la imagen junto al artista para crear un inicio de impacto que es una de sus obras más representativas del artista con la finalidad de crear un impacto y una aceptación del usuario (Figura 46).

Figura 46. Imagen de portada



Fuente: Elaboración propia.

b) Perfil del artista: En el siguiente panel se muestra la fotografía del artista con su esposa recibiendo un reconocido premio en Italia, y de lado izquierdo se muestra su foto de perfil (Figura 47).

Figura 47. Imagen de presentación



Fuente: Elaboración propia.

- c) **Obras realizadas:** Se seleccionaron algunas obras, fueron seleccionadas de acuerdo a la antigüedad, las que tienen un lugar especial, las más destacadas por los seguidores del artista Miguel Ángel Acosta Lara. Se utilizó un efecto de movimiento horizontal para visualizar las obras (Figura 48).

Figura 48. Imagen de las Obras realizadas



Fuente: Elaboración propia.

- d) **Servicios:** En la página se pusieron los servicios que ofrece el artista en idioma italiano, como son las revistas, los cursos de Photoshop, los diseños personalizados, y los trabajos realizados en exclusiva para personalidades destacadas de distintas disciplinas(Figura 49).

Figura 49. Imagen de los servicios



Fuente: Elaboración propia.

- e) **Carrera:** en cuanto a su carrera, seleccione los países con mayor número de visitas, con la finalidad de que visualizarán la carrera del artista en su idioma natal con solo dar un click en la imagen, se abre el currículum vitae del artista Miguel Ángel Acosta Lara (Figura 50).

Figura 50. Imagen de los iconos que abren el Currículum vitae del artista digital.

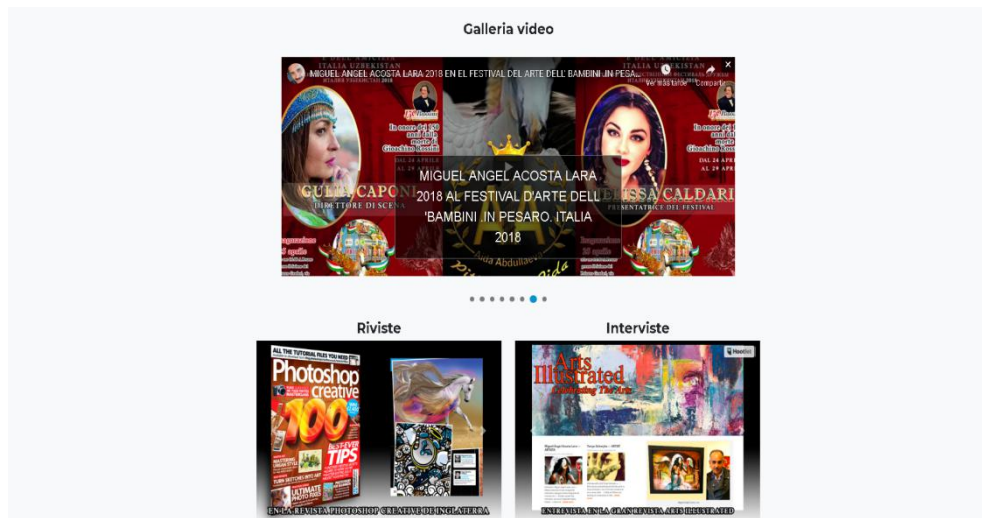


Fuente: Elaboración propia.

f) Galería de Video:

En lo que respecta a la Galería de video se muestran los videos más recientes y vistos por el público interesado en su arte (Figura 51).

Figura 51. Imagen de la Galería de Video

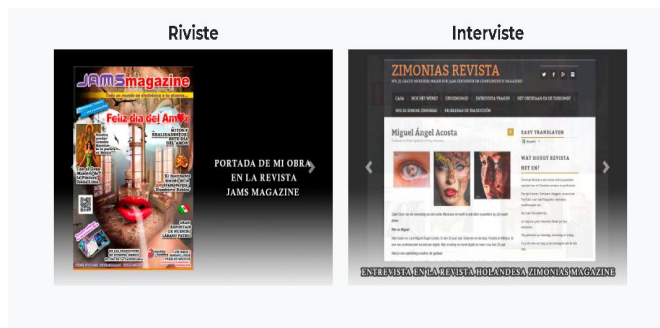


Fuente: Elaboración propia.

g) Revistas, entrevistas, reconocimientos:

Aunado a eso se colocó un apartado para las revistas, un apartado para las entrevistas y reconocimientos para que el lector de la página web seleccione la información de su interés (Figura 52).

Figura 52. Imagen de Revistas y entrevistas.



Fuente: Elaboración propia con imágenes de Lara, 2018.

h) Social media:

Con lo referente al social media se colocaron las redes sociales más utilizadas por el artista, en las que sube constantemente información por lo que se colocaron con sus iconos (Figura 53).

Figura 53. Imagen de redes sociales



Fuente: Elaboración propia con imágenes de Lara, 2018.

i) Formulario de contacto y pie de página web:

En lo que se refiere al formulario de contacto se eligió un diseño neutral en italiano se escribió el formulario porque la mayoría de reconocimientos que ha tenido el artista han sido en Italia (Figura 54).

Figura 54. Imagen de formulario de contacto



Fuente: Elaboración propia con imágenes de Lara, 2018.

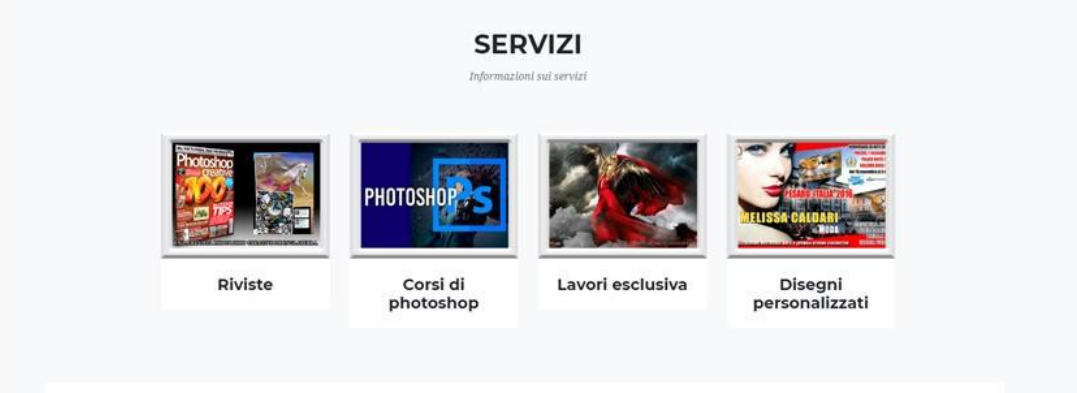
Al realizar la encuesta dio como resultado algunos cambios en la propuesta final. Los cambios fueron un cambio en la imagen principal, dos cambios de texturas de fondo de dos secciones por consiguiente al final la página web quedó expresada de la siguiente manera (Figuras 55 y 56):

Figura 55. Imagen principal corregida.



Fuente: Elaboración propia con imágenes de Lara, 2018.

Figura 56. Imagen de textura corregida.



Fuente: Elaboración propia con imágenes de Lara, 2018.
 Figura 57. Imagen corregida.

Mostre ed eventi



Caltanissetta - Vista aerea del Castello Theodoli

Riconoscimenti



Galleria video



Miguel Angel Acosta Lara all'Angeli International Art Show di Pesaro

Riviste



PORTADA DE MI OBRA EN LA REVISTA JAMS MAGAZINE

Interviste



ENTREVISTA CON MIGUEL ANGEL ACOSTA LARA EN ARTS ILLUSTRATED

SOCIAL MEDIA

Informazioni sui social network



SCRIVIMI PRESTO

Informazioni sul modo di contatto



Fuente: Elaboración propia con imágenes de Lara, 2018.

Al final se puso en italiano, debido a que ha tenido mayores reconocimientos en este país, pero si alguien visita la página web de otro país tiene la opción en automático de Google de traducir la página de acuerdo a la imagen que se presenta a continuación(Figura 58):

Figura 58. Opción de traducción de página



Fuente: Elaboración propia con imágenes de Lara, 2018.

Costos:

Tabla 4. Costos de una página web

GASTOS DE UNA PÁGINA WEB.	
Costos Fijos	Costo
Internet	15
Luz	6.667
Renta de Local	100
2 carpetas de papel	3.333
Plumas	1.67
Lápices	11293
Marcador de resaltado	0.5
Papel	5
Software	66.67
Celular	6.67
Dominio	20
Hospedaje	900
Certificado	1500
	Costo
Impuestos	16.67
Honorarios	400
Mantenimiento de computadoras	33.33
TOTAL	2873.70

Costo de página web	\$2,873.70
Utilidad	862.11
IVA	597.73
TOTAL	4333.54

Fuente: elaboración propia.

Procesos técnicos:

A lo que se refiere a los procesos técnicos, la página web está lista para que esté en el hosting, en el cual estará durante un año, considero que se tiene que hacer un monitoreo cada 3 meses, para comprobar si la página no tiene errores y se visualiza de forma correcta.

Por otro lado, la administración en caso de que lo requiera el cliente, se realiza por cuenta del cliente, en caso de que requiera que se suban las imágenes nuevas se puede hacer cada 3 meses eso debido a que añadir información adicional modifica el código de programación de la página por lo que tiene que detallarse y realizarse con tiempo y de manera correcta.

CONCLUSIONES

Conclusión 1

Cabe recordar que el primer museo de arte digital se fundó en Berlín, y además el pionero de arte digital en el mundo fue George Nees, por lo cual ya existe un referente de arte digital desde hace tiempo. Considero que lo que es prioritario, es la divulgación del arte digital.

Ahora existe un mayor acercamiento con las audiencias por medio del uso de medios digitales, más precisamente, páginas web.

Al realizar la página web del artista digital como es Miguel Ángel Acosta Lara se abrió un medio digital, para su marca, para que con el paso del tiempo más personas conozcan su arte y los premios y reconocimientos que ha tenido, por consiguiente este trabajo práctico pretendió, crear un medio digital diseñado con las preferencias de Miguel Ángel Acosta Lara, recopilando las decisiones de los encuestados para crear un página más enfocada en los usuarios interesados en el arte.

Este trabajo práctico fue muy enriquecedor, por haber realizado un análisis detallado y profundo en la realización de una página web.

Conclusión 2

Para terminar, al realizar el sitio web fue necesario aplicar los conocimientos obtenidos en la especialidad de diseño digital, para englobar en un solo trabajo la mayor cantidad de conocimiento posible, para hacer de este trabajo uno de investigación en diseño web, arquitectura de información, navegación, alineación, balance, además de plantearse decisiones,

en cuanto al uso de ciertas tipografías, tomar decisiones de texturas y contrastes de color, al mismo tiempo ordenar los contenidos, imagen por imagen.

Por otro lado hacer una página web con estructura de información, a lo que ahora se denomina arquitectura de información, para plasmar en el tamaño de pantalla, toda la información que el artista deseaba que estuviera en su página web, y para que el diseño fuera de fácil lectura y comprensión como lo dijo en su libro el autor Frascara, mencionado anteriormente el trabajo práctico.

Para finalizar, en la realización de esta página web se pretendió reflejar y crear la marca del artista, realizando una página sutil para que se destacarán sus obras. Además, fue todo un reto debido a que se tenían expectativas por representar a un artista digital, que con el paso del tiempo adquiere mayor reconocimiento.

REFERENCIAS

- 3dcadportal. (2018). Obtenido de <http://www.3dcadportal.com/modelado-3d.html>.
- American Marketing Association. (s.f.). *Dictionary*. Recuperado el 14 de septiembre de 2018, de <https://www.ama.org/resources/Pages/Dictionary.aspx?dLetter=B#brand+name>.
- Arribas, M. M. (2004). *Diseño y validación de cuestionarios*. (E. I. raras., Ed.) Recuperado el 14 de Octubre de 2018, de http://www.enferpro.com/documentos/validacion_cuestionarios.pdf
- Arte digital El. (15 de mayo de 2010). *Blog el arte digital.wordpress*. (A. A. Martínez, M. P. Camejo, Y. Cladeira, & D. Monagas, Edits.) Obtenido de: <https://elartedigital.wordpress.com/historia/>
- Arte digital El. (15 de 05 de 2010). *elartedigital.wordpress.com*. (Y. Caldeira, Editor) Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de <https://elartedigital.wordpress.com/artistas/laurence-gartel/>
- Avanza en Internet (2018). Tendencias de diseño web para 2019. Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de <https://avanzaeninternet.com/12-tendencias-de-diseno-web-para-2019/>
- Barredo, R. R. (31 de enero de 2017). *Globalmarketing*. Obtenido de <https://mglobalmarketing.es/blog/naming-elegir-nombre-de-marca-empresa/>
- Blas, S. G. (25 de enero de 2004). *MAILXMAIL*. Obtenido de <http://www.mailxmail.com/manual-html/estructura-pagina-web>
- Carreño, D. (07 de octubre de 2015). *Principios básicos de diseño gráfico*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos105/principios-basicos-del-diseno-grafico/principios-basicos-del-diseno-grafico.shtml>
- Carreño, D. (07 de octubre de 2015). Obtenido de <https://waarket.com/la-composicion-en-el-diseno-grafico/>
- Celedón, S. G. (s.f.). *djkatsuhiro.wordpress.com*. Obtenido de <https://djkatsuhiro.wordpress.com/katsuhiro/>

Centro Virtual de Aprendizaje. (mayo-agosto de 2005). Recuperado el 14 de octubre de 2018, de http://www.cca.org.mx/funcionarios/cursos/ap066/material/m2met_enc.pdf.

Crespo, A., & Mercadal, L. (2017). *Marketing Digital*. Ciudad de México: Alfaomega Grupo Editor, S.A de C.V. México.

D'Ángelica, A. (2003-2018). *Alicia D'Ángelica digital fine art*. Obtenido de <http://www.aliciadAngelica.com.ar/arte-digital-art.html>

Definición. (2013). *Definición de Sitio Web*. Recuperado el 11 de septiembre de 2018, de Definición: <https://definicion.de/sitio-web/>)

Designhelpcenter. (2006). Obtenido de <http://www.designhelpcenter.com/principios-del-diseno.aspx>

EcuRed. (septiembre de 2018). Obtenido de https://www.ecured.cu/Navegaci%C3%B3n_web

FotocursoNet. (5 de octubre de 2011). *La regla de los tercios en fotografía*. Obtenido de FotoCurso.net: <https://fotocursonet.wordpress.com/2011/10/05/la-regla-de-los-tercios-en-fotografia/>

Frascara, J. (2011). *¿Qué es el diseño de información?* Buenos Aires, Argentina: Ediciones infinito .

Garret, J. J. (2002). *The elements of user experience*. New riders.

Imprentaonline24.es. (28 de abril de 2015). *imprentaonline24*. Obtenido de <https://blog.imprentaonline24.es/el-contraste-repeticion-alineacion-y-proximidad-en-el-diseno-grafico/#Repeticion>

INEGI. (2015). *CUÉNTAME, INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y GEOGRAFÍA*. Recuperado el 21 de octubre de 2018, de <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/información/Pue/Poblacion/default.aspx?tema=ME>

JESÚS FERRER.I.U.T.A. (2010). Obtenido de <http://metodologia02.blogspot.com/p/operacionalizacion-de-variables.html>.

Kotler, P., & Armstrong, G. (2001). *Marketing*. Naucalpan de Juárez, Estado de México: Pearson Educación de México, S.A DE C.V.

KRUG, S. (2006). *Don't Make Me Think a common sense approach to web usability*. (K. Whitehouse, Ed.) Berkeley, California, Estados Unidos de América: New Riders Publishing. Recuperado el 2018 de septiembre de 11.

La Jornada. (16 de diciembre de 2010). Obtenido de <http://www.jornada.com.mx/2010/12/16/cultura/a03n1cul>.

LARA, M. A. (26 de mayo de 2010). *Blog*. Obtenido de miguelAngelacostalara.wordpress.com: <https://miguelAngelacostalara.wordpress.com/>

Lara, M. a. (2018). *Curriculum vitae*. Puebla de Zaragoza, México

López, J. M. (14 de enero de 2018). *hipertextual.com*. Obtenido de <https://hipertextual.com/2018/01/pixel-art-dibujar-pintar-pixeles>

Miranda, B. (9 de mayo de 2010). *brayanmj*. Obtenido de <http://brayanmj.blogspot.com/2010/05/contraste.html>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2014). *Definición de Layout*. Obtenido de <https://definicion.de/layout/>

ProyectoIDIS. (2018). *Proyecto IDIS*. (C. Trilnick, Editor, & F. d. Universidad de Buenos Aires, Productor) Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de <http://proyectoidis.org/yoichiro-kawaguchi>

Rodríguez Diéguez, F. (2014). *Crear una página web desde cero. Paso a paso con Joomla 3*. Madrid., España: Ra-Ma Editorial.

Silveira, R. (s.f.). *Ricardo Silveira*. Recuperado el 9 de septiembre de 2018, de Blog Ricardo Silveira: <https://ricardosilveira.jimdo.com/>

sinnaps. (2018). Obtenido de <https://www.sinnaps.com/blog-gestion-proyectos/metodologia-cualitativa#definicion>.

Sterling, E. (31 de mayo de 2016). Obtenido de <https://prezi.com/pgaxdonpgqhx/tipos-de-arte-digital/>

Tipos de Arte. (noviembre de 2017). *www.tiposdearte.com*. Obtenido de <https://tiposdearte.com/que-es-el-arte-digital/>

Toyoutome Blog. (Julio de 2014). *Toyoutome*. (M. I. Miguel ángel Corcobado, Ed.) Recuperado el 2018, de http://toyoutome.es/wp-content/uploads/2014/07/HistoriaArteDigital_ty

ANEXOS

Anexo 1

Imagen de cronograma de actividades:

ACTIVIDAD	TIEMPO			
	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE
Realización del protocolo	-----			
Entrega del Protocolo	-----			
Recopilación de información	-----			
Desarrollo del capítulo 2 fundamentos teóricos		-----		
Desarrollo de la propuesta del trabajo práctico		-----		
Realización de un cuadro comparativo del antes y después .		---	-----	
Realización de la presentación del proyecto				-----
Presentación del proyecto final				-----

Anexo 2

Currículum vitae, Miguel Ángel Acosta Lara

- En octubre del 2014 su obra "DESTELLO" fue escogida como la imagen oficial del "International Art Tour Festival 2014 celebrado en diciembre del 2014, en la ciudad de MIAMI, evento de la prestigiada Revista Art Tour International.

Figura 59. Destello



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- También salió publicada mi obra el "FLAUTISTA" en la edición de diciembre del 2014 y en esa misma revista salió como uno de los 15 artistas que está gran revista promocionará en el 2015.

Figura 60. Flautista



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- Ha participado en noviembre del 2014 en the **Tour the Art of Downtown Franklin TN** que fue una exposición de Arte en TN, USA, junto a la fotógrafa **Sonia Soszna**.

Figura 61. Tour the Art of Downtown Franklin TN



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- Su página, ha tenido la visita de más de 68,000 personas y más de 8,000 seguidores en este portal.
- En el año del 2014, le realizaron una entrevista en **Grupo Genesis** 96.9 en la Radio Argentina con la prestigiosa Locutora y poetisa Argentina **Adriana Marinas**.
- En 2014, **Mirta Boscani**, empresaria, promotora y organizadora de eventos artísticos, vinos que solo hacen para artistas que destacan en sus diferentes disciplinas.

Figura 62. Vinos artísticos



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 63. Etiqueta de vino



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- La revista **FREELANCE**, le hizo una reseña de sus obras en su publicación No.15.

Figura 64. Reportaje revista Freelance



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- La revista **PHOTOSHOP CREATIVE** España publicó sus obras.
- Su página de **Facebook** cuenta con 5000 amigos y 3600 seguidores de todo el mundo y cuenta con la calificación de 10 que da Facebook a las páginas más vistas.
- Su página de **INSTAGRAM**, cuenta con más de 870 seguidores.
- En marzo del 2015, **Mirta Boscani**, empresaria, promotora y organizadora de eventos le hizo 8 vinos artísticos con sus obras.

- En ENERO del 2015 la prestigiada Galería de Arte Lewinson Art expone varias de sus obras.

Figura 65. Reportaje de la Galería de Arte Lewinson



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- Tiene un canal de Videos en YouTube, donde pueden ver sus obras(28 videos).
- En la **revista 400** sale publicada su Obra **FRIDA** que se exhibió en Junio en la Plaza Lindavista en el DF.
- Me hicieron una Galería virtual en 3D donde se exhiben sus obras, **En USA** se venden mis obras. <http://www.thespecialpresent.com/index.html>
- En la revista **Photoshop Creative de REINO UNIDO** tiene una galería de mis obras con más de 45000 visitas. <http://www.photoshopcreative.co.uk/user/mikemax44>
- En estas páginas se exhiben sus obras: Fonface, ArtTour International, Cyclopaedia.
- Salí publicado en la Revista **Photoshop Creative 100 EVER TIPS.**

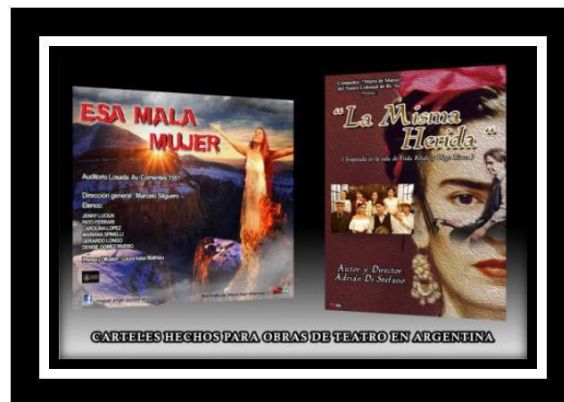
Figura 66. Reportaje de la Revista Photoshop Creative



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- En marzo del 2015 le piden elaborar el cartel para la obra de teatro " La misma Herida" para el teatro de "Buenos Aires" **ARGENTINA**.

Figura 67. Cartel de obra de teatro La Misma Herida



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- En junio del 2015 **Antigoni Diakatou** curadora de arte **GRIEGA** y miembro del seleccionador de artistas, lo invita a participar al evento de Arte en **RUSIA 1st MOSCOW ART FAIR**, para presentar mi obra en este gran evento.
- En Julio 2015 le invitan a participar en dos eventos de arte en **GRECIA**.

- **La Federación Mundial de la UNESCO y Zervas Art** tienen el placer de invitarlo a participar en los trabajos de: **12 PATRAS FERIA DE ARTE (27/08-02/09)** y **2.º FERIA DE ARTE DE CRETA (28/09 – 04/10)**
- En Julio del 2015 **Tata Fernandez**, gran curadora de arte le hace el honor de invitarlo al: "Special Invitation to Participate at **Our First Season Exhibition 2015-16** hosted by Paul Fisher Gallery established in the area of Palm Beach".
- En agosto del 2015 la revista de **HOLANDA, Zimonias Magazine**, publica un reportaje con varias de sus obras.

Figura 68. Reportaje de Zimonias Magazine



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- En agosto del 2015 le invitan a participar en **1ST ROMA ARTFAIR INTERNATIONAL PAINTING SYMPOSIUM**) a celebrarse en ROMA, ITALIA.
- En octubre del 2015 se le nombra el director de arte e imagen de la revista **Jams Magazine**.
- En octubre del 2015 **Walter Marchionni, Direttore Museo Magma**, le invita a participar en el evento al premio de Arte **MARCHIONNI**, a celebrarse en ITALIA.

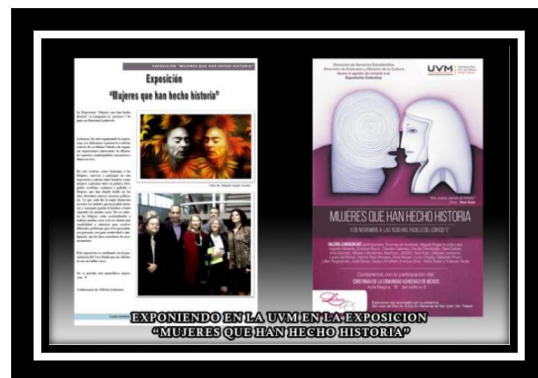
- En octubre del 2015 Floriano Massera, me invita a participar en el **International art exhibition in Rome.**
- El 11 de noviembre del 2015, estuvo presente en la exposición "Mujeres que han hecho historia" a celebrarse en la Universidad del Valle de México plantel Tlalpan en el D.F. con su obra " FRIDA.

Figura 69. Presencia en la exposición Mujeres que han hecho historia



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 70. Obra Frida



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- En la revista de octubre del 2015 de Jams Magazine aparece una entrevista con varias de sus obras.

Figura 71. Entrevista en Jams Magazine



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 72. El Flautista



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 73. Destello



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 74. Destello imagen oficial de festival de arte



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- En noviembre del 2015 Goncalo Madeira, curador de arte en LISBOA, lo invita a participar en la "edition of Downtown Chiado 16 (#DC16) that will be hosted in Lisbon, on 6th February 2016", evento de gran renombre en PORTUGAL y donde se realiza una estricta selección de los artistas.
- El 23 de noviembre del 2015 Antigoni Diakatou le hace el gran honor de invitar al gran evento: "World Federation for UNESCO, Municipality of Thessaloniki and Zervas Art have the great honor to invite you at the big Cultural organization: 3rd THESSALONIKI

ART FAIR International Symposium of Painting, INTERNATIONAL ZERVAS ART ARTISTIC MASTER CLASSES that will take place in Thessaloniki / Greece ".

- El 1 de diciembre del 2015. **Ana Belén Outumuro** directora de ArtCuestion desarrolladora de grandes eventos de arte en **ESPAÑA**, lo invita a realizar dos grandes exhibiciones de Arte.
- **Art & Breakfast** se celebra en **Málaga** del 06 al 08 de Mayo, en El Hotel **Room Mate Larios** para las show art room. Se trata del hotel más emblemático y el primer cuatro estrellas de la ciudad, con una decoración Art Decó firmada por **Lorenzo Castillo**.
- En marzo de 2016 la Galería Lewinson Art le realiza una entrevista.
- En marzo de 2016 le piden elaborar el cartel para la obra de teatro "**Una Mala Mujer**" para el teatro " Buenos Aires" de **ARGENTINA**.

Figura 75. Exposición en Galería Pedro Gerson



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 76. Exposición en Galería Pedro Gerson



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 77. Entrevista en Arts Illustrated



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- El 17 de abril del 2016 participó en la exposición **FANTASÍA**, en la galería **PEDRO GERSON**, en la ciudad de **México**.
- El 6 de junio del 2016 la prestigiada revista ARTS ILLUSTRATED le realiza una maravillosa entrevista.
- El 10 de septiembre del 2016 su obra "AIDA" es presentada en la gran gala arte Cinema impresa del prestigioso Festival de Arte de VENEZIA por AIDA ABDULLAEVA.
- El 18 de octubre del 2016 participó en la exposición "ÁNGELES" en la galería 18 en pabellón el ángel en la zona de Ángelópolis en la ciudad de PUEBLA.

Figura 78. Exposición Ángeles



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- El 18 de noviembre del 2016 participó en el majestuoso "FESTIVAL DELL'ARTE ITALIA UZBEKISTÁN " con cuatro de sus obras, así como el haber elaborado toda la imagen artística del festival (logotipos, carteles, flyers y reconocimientos).

Figura 79. Festival Dell'arte Italia Uzbekistán



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 80. Festival Dell'arte Italia Uzbekistán



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 81. Imagen del Festival Dell'arte Italia Uzbekistán



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 82. Reconocimiento del Festival Dell'arte Italia Uzbekistán



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 83. Presencia en el Festival Dell'arte Italia Uzbekistán



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 84. Mención honorífica en el Festival Dell'arte Italia Uzbekistán



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 85. Festival Dell'arte Italia Uzbekistán



Fuente: Acosta Lara, 2018.

Figura 86. Festival Dell'arte Italia Uzbekistán



Fuente: Acosta Lara, 2018.

- Algunas publicaciones del Festival de arte **ITALIA-UZBEKISTÁN** Aobmagazine, YouTube, Pesaro Notizie, Festivalart Italia Uzbekistan, Occhio Alla Notizia.it, Vivi Casagiove, EVENTS, primarete.it, Verbumlandiart.com, Issuu, Helpin60, Evensi, Eventa, Comunicati, Gossip.libero, Youreporter, Webtv Studios , Eventerbee., Geosnews, AIDA+ABDULLAEVA, webtvstudios.org, vivere pesaro, academy.uz, ilrestodelcarlino, verbumlandiart.com.
- El 29 de noviembre de 2016 la prestigiada Asociación de ArteVERBUMLANDIART, DE ITALIA, me hace esta reseña de mi obra.
- El 7 de diciembre del 2016 me anuncia VERBUM LAND ART como el ganador del primer lugar en la categoría de Foto de poesía en el gran concurso internacional LA VOCE DEI POETI 2016, donde aparecen tantos grandes artistas y poetas de varias partes del mundo y en donde tuve la dicha de ser el ganador en la especialidad de Foto-poesía, así como obtener el tercer lugar en la categoría en poesía de lengua en español.
- En octubre del 2016 participó en la exposición de “Ángeles en la Galería 18 en pabellón en “Ángel” Ángelópolis en la ciudad de Puebla.

- En Pesaro, Italia, en el mes de noviembre del 2016 sus obras estuvieron en el “FESTIVAL DELL'ARTE ITALIANA UZBEKISTÁN ” que se llevó a cabo en el hotel ALEXANDER, en su Museo de Arte Contemporáneo.
- En la comunidad Helénica en la ciudad de México el mes de mayo del 2017 participó en la exposición “GRECIA Y MÉXICO”.
- En junio del 2017 se llevó a cabo la exposición de “MÚSICA VISUAL ” en la casa del caballero águila en San pedro Cholula, Puebla, siendo un gran evento de ópera y arte.
- En el Pesaro, Italia en Julio del 2017 tuvo el gran honor de formar parte de este evento “PREMIOS ÁNGELI ” en el Hotel Alexander Museum Palace.
- En Gualdo Tadino Pg, Italia en agosto del 2017 en el magnífico Museo de ROCCA FLEA se presentó una muestra personal en el área del castillo.
- En octubre del 2017 participó en una exposición en CLAUZELB-ART, LADY JU GALLERY LONDON, ENGLAND.
- En noviembre del 2017 participó en el FESTIVAL INTERNACIONAL DE LAS ARTES Y APLICACIONES TASHKENT-UZBEKISTAN.
- En diciembre del 2017 se llevó a cabo la reseña internacional DI ARTE CONTEMPORÁNEA llamada “FANTASMAGÓRICA” en CASTELLO THEODOLI. En SAMBUCCI, ROMA.
- En el año 2018 formó parte de la exposición “LA RELATIVIDAD DEL TIEMPO” en la GALERÍA PEDRO GERSON en la CIUDAD DE MÉXICO
- Por otro lado, tuvo el honor de estar en la revista **AOB MAGAZINE** en noviembre del 2016 en la cual se realizó una reseña sobre la entrega de su premio “ÁNGELI”.
- En agosto del 2017 nombró a las revistas que mostraron mi exposición de arte realizada en el CASTILLO ROCCA FLEA en el museo GUALDO TADINO. EN PERUGIA, ITALIA. LAS REVISTAS son: citynews24, lumagazine, altochiasciooggi, gualdonews,

altochiasciooggi, tuttoggi, Geosnews, Perugiatoday, Newtuscia, Protadino, Umbriacronaca.

- En junio del 2017 recibió el premio "ÁNGELI" EN EL ALEXANDER MUSEUM PALACE, PESARO, ITALIA.
- En noviembre del 2017 recibió por parte de la academia de artes de Uzbekistán el "CERTIFICADO DE HONOR".
- En noviembre del 2017 recibió el certificado por parte de MS JURISTA KALITE, de la GALERÍA LADY JU GALLERY, en LONDRES, INGLATERRA.
- En marzo del 2018 recibió el TROFEO DE PRIMER LUGAR EN EL CERTAMEN

LA VOCE DIL POETA III EDIZIONE 2018 CATEGORÍA VIDEO POESÍA de la prestigiosa.

Algunas entrevistas que ha tenido son las siguientes:

- En JULIO DEL 2017 se realizó una ENTREVISTA PARA LA TV ITALIANA POR PARTE DE LA GRAN MODELO MELISSA CALDARI, durante la entrega de premios "ÁNGELI " PESARO.ITALIA.
- Realizó diseños en publicidad en ENERO del 2017 DE LA SOPRANO ITALIANA TERESA SPARACO. En ITALIA. Diseñó la imagen publicitaria del contingente de artistas italianos para el festival de las artes y aplicaciones TASHKENT-UZBEKISTAN.

Además, en diciembre del 2017 diseñó la imagen del festival internacional de arte

contemporáneo "FANTASMAGÓRICA" EN EL CASTELLO THEODOLI SAMBUC.