



## CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

### TEMA:

**“REDISEÑAR UNA PAGINA WEB DE LA GALERIA DE ARTE DEL  
SR. MIGUEL ILLESCAS ARTISTA PLASTICO DE LA CIUDAD DE CUENCA”**

### AUTOR:

QHISPE COLLAGUAZO EDGAR SEBASTIAN  
RODAS PIÑA CHRISTIAN LEONARDO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
**TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO**

### TUTOR:

• MGT. ERIKA MIRANDA FAJARDO

CUENCA – ECUADOR, 2023

## **DERECHOS DE AUTOR**

---

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a sus AUTORES, incluido sus derechos patrimoniales. El Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

---

Atentamente.

\_\_\_\_\_  
QHISPE COLLAGUAZO EDGAR SEBASTIAN  
0107623894

\_\_\_\_\_  
RODAS PIÑA CHRISTIAN LEONARDO  
0106822307

## 1. RESUMEN

El presente proyecto de titulación tiene como objetivo el rediseño de la página web del artista plástico Miguel Illescas, sabiendo que, si bien su página actual cuenta con la información básica acerca de su historia, obras exposiciones entre otras, la arquitectura de la página no está diseñada acorde a los lineamientos de usabilidad y experiencia de usuario. Teniendo en cuenta lo mencionado se pretende crear una interfaz amigable e intuitiva para el usuario con el fin de poder expandir su arte hacia un público tanto nacional e internacionalmente mediante el recurso de nuevas tecnologías como un tour virtual, galerías de arte, videos promocionales, collage, visitas guiadas.

Palabras clave: sitio web, usabilidad, usuario.

## 2. ABSTRACT

### ABSTRACT

The objective of this degree project is to redesign the web page of the plastic artist Miguel Illescas, knowing that, although his current page has the basic information about his history, works, exhibitions, among others, the architecture of the page is not designed according to the guidelines of usability and user experience. Taking into account the above mentioned, it is intended to create a friendly and intuitive interface for the user in order to expand its art to an audience both nationally and internationally through the use of new technologies such as a virtual tour, art galleries, promotional videos, collage, guided tours, and so on.

Keywords: website, usability, user.

### 3. DEDICATORIA

Deseo dedicar este proyecto a todas aquellas personas que confiaron y me brindaron su apoyo desde el principio. Este logro no es solo mío, sino de todos ustedes, ya que no lo habría obtenido sin su respaldo. También quiero dirigir mis palabras a aquellos que no creyeron en mí, ya que su escepticismo fue el impulso que necesitaba para demostrarles que sí podría lograrlo, sin importar lo que pensarán.

. Sebastian Q.

Christian R



## 1. Contenido general

Resumen	4
ABSTRACT	5
DEDICATORIA	6
2.	10
3.	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
4.	13
5.	14
5.1. Objetivo general	14
5.2. Objetivos específicos	14
6.	15
6.1. Marco teórico	15
6.2. Metodología de investigación	36
6.3. Brief	38
6.4. Homólogo	40
7.	41
7.1. Metodología Desing Thinking	41
8.	45



8.1. Forma	45
8.2. Función	46
8.3. Tecnologías	55
9.	57
10.	58
11.	58
12.	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>



## 2. ÍNDICE DE ANEXOS

13.	62	
13.1.	Anexo 1:Fotograf[ias Obras	62
13.2.	Anexo 2: Fotograf Local	65
13.3.	Anexo 3: Fotograf[ias 360	67
13.4.	Anexo 4: Prototipado Baja Fidelidad	69

### 3. INTRODUCCIÓN

En la actualidad la utilización de páginas web ha ido en aumento, las sociedades se han vuelto digitales, y la nuestra no se queda atrás, la mayor parte de la comunidad cuencana se ha digitalizado, manejan una variedad de herramientas tecnológicas con diferentes propósitos como informar, expresar y lo más importante interactuar, haciendo más cómoda su vida cotidiana y más aún la laboral. Pero, ¿Qué es una página web? El Diccionario de la Lengua española 23<sup>o</sup> edición (2022) dice que “Una página web es un conjunto de informaciones de un sitio web que se muestran en una pantalla y que puede incluir textos, contenidos audiovisuales, y enlaces con otras páginas”. Pero las páginas web no solo tienen las ventajas mencionadas en la definición, sino que también que se puede acceder a ellas a cualquier hora y cualquier día de la semana, mediante el Internet.

Considerando lo anterior, queremos indicar que la presente tesis propone realizar un Rediseño de la Página Web de una prestigiosa Galería de Arte de la ciudad de Cuenca, la misma que no está debidamente actualizada, para ello, se usa herramientas de la arquitectura de la información, como WordPress, Design Thinking, las mismas que sirven para una mejor interacción de los usuarios con la galería de arte en línea. Sin dejar de lado la seguridad y privacidad que esto implica. El trabajo se divide en cinco capítulos que son: La problemática, Marco Referencial, Metodologías de la Investigación, Análisis e interpretación de resultados, Propuesta de Investigación, de cada tema se desglosan varios subtemas que se encuentran bien delimitados, planificados, investigados y puestos en práctica, especialmente la propuesta. Se detalla también las conclusiones y recomendaciones, anexos y la bibliografía.

Tanto el trabajo investigativo como el práctico están encaminados a cumplir con el objetivo propuesto que es “Rediseñar una página web con las herramientas de la arquitectura de la información, experiencia de usuario para impulsar las diferentes exposiciones de la galería de arte del Artista Miguel Illescas en la ciudad de Cuenca”.

## 4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La página web del artista Miguel Illescas actualmente se encuentra desactualizada, debido a tres factores primordiales, que se detallan a continuación:

Como primer factor tenemos una desactualización de sus obras artísticas, es decir, todo el material actualmente publicado no es el correcto, ya que, el artista constantemente elabora nuevas piezas de arte, las cuales no constan dentro del inventario, provocando que los usuarios no reciban una información real y adecuada, desmotivando completamente al beneficiario y haciendo que se pierda el interés por visitar la página web.

El segundo factor que se puede considerar, es la falta de tiempo para poder realizar el mantenimiento de la página web, debido a que el artista dedica gran parte de su tiempo a la planificación, creación, y elaboración de sus obras de arte, no tiene la disponibilidad suficiente para cumplir con el requerimiento o factor mencionado anteriormente, dicho mantenimiento ha quedado relegado a un segundo plano, sin darse cuenta que la página web en óptimas condiciones es una herramienta necesaria para dar a conocer su Galería y promocionar su trabajo.

Por último, el desconocimiento de los nuevos avances tecnológicos ha sido otro factor decisivo para que la página web no sea llamativa, no incluir herramientas y programas nuevos acordes a la necesidad del usuario la vuelve monótona y nada motivadora. Vivimos en la era de la tecnología digital, y con la adecuación de nuevos métodos, herramientas y programas, la página web se tornaría creativa e interactiva. Logrando acaparar el mayor número de usuarios a nivel mundial.

## 5. JUSTIFICACIÓN

Cuenca, es una ciudad llena de tradiciones y manifestaciones artísticas, entre todas ellas se destaca las artes plásticas, las mismas que son dadas a conocer en las galerías de la ciudad solo para un grupo selecto. El presente trabajo tiene la finalidad rescatar dichas tradiciones y hacer que el arte cuencano sea reconocido por un público en general, para ello se realizará el rediseño de la página web de la Galería de Arte del artista Miguel Illescas C. Lo que se busca es posicionarla en el mercado y promocionar sus diferentes series, de manera online, para que de esta manera se pueda acceder a un público en el ámbito nacional y también internacional. Tomando en consideración que esta página web será estructurada y diseñada de manera minuciosa, pudiendo funcionar como un impulso eficaz de marketing, para promocionar sus múltiples eventos, esto mediante el uso de herramientas necesarias y de fácil acceso para los beneficiarios, así como el programa de WordPress, el mismo que permite coordinar una gestión de contenido tanto para el diseñador como para el artista. Durante toda esta elaboración se implementará el método Design Thinking, el cual nos permitira generar ideas innovadoras para dar soluciones a las necesidades de los usuarios. De esta manera, se podrá catalogar a la Galería como una entidad profesional en el mundo del arte.

## 6. OBJETIVOS

### 5.1. Objetivo general

Rediseñar una página web con las herramientas de la arquitectura de la información, experiencia de usuario para impulsar las diferentes exposiciones de la galería de arte del Artista Miguel Illescas en la ciudad de Cuenca.

### 5.2. Objetivos específicos

- Recopilar la información acerca de las diferentes exposiciones y obras que llevara la página web.
- Aplicar las herramientas de la arquitectura de la información, experiencia de usuario para la elaboración de la página web
- Prototipar y Realizar pruebas de usabilidad
- Exponer al público los resultados de esta propuesta web.

## 7. CAPÍTULO 1: DIAGNÓSTICO

### 6.1. Marco teórico

Una página web, no es más que una enigmática creación que reside en la vasta extensión de Internet. Sirve como un mero fragmento de información, que abarca una multitud de elementos enigmáticos como textos, imágenes, vídeos cautivadores, enlaces enigmáticos y componentes multimedia alucinantes. Estas fascinantes páginas, cobran vida gracias a la intrincada codificación de lenguajes de marcado como el famoso HTML (HyperText Markup Language), que estructura y presenta a la perfección su desconcertante contenido para que lo descifren los navegadores web.

Cada una de estas místicas páginas web posee una críptica dirección conocida como URL (Uniform Resource Locator), que concede a los simples mortales como nosotros los medios para acceder a ellas a través de los místicos portales de nuestros navegadores. Existen, algunas páginas que permanecen estancadas en su sueño eterno, mostrando información que rara vez sufre metamorfosis. Y luego están las páginas que poseen una vitalidad inexplicable, morfándose y transformándose sin cesar en tiempo real, alimentada por las acciones de sus usuarios o por la sabiduría extraída de bases de datos insondables.

### **6.1.1. Rediseño Web**

“El rediseño web es el proceso de refrescar o renovar total o parcialmente un sitio web, al hacer cambios y actualizar contenidos, estilos, la estructura, el formato y la navegación con el fin de mejorar su rendimiento y convertir a más visitantes.” (Coppola, HubSpot, s.f.)

El rediseño de una página web debe mejorar ciertas características de la página que no están en correcto funcionamiento o no tiene una arquitectura de la información correcta.

### **6.1.2. Frecuencia para rediseñar tu sitio web.**

La vida útil promedio de un sitio web es de 2,6 años. Debido a que las tendencias de diseño cambian y la tecnología avanza, esta es la cantidad promedio de tiempo que un rediseño se sentirá «nuevo» y competitivo. Sin embargo, ese periodo es solo un punto de referencia, por lo que deberás determinar qué es lo más funcional para tu organización (Coppola, HubSpot, s.f.)

Una página web siempre debe estar en constante cambio ya que las tecnologías van avanzando a pasos agigantados y las páginas deben seguir el ritmo para no quedarse atrás.

### **6.1.3. Arquitectura de la Información**

La arquitectura de la información como el diseño estructural de entornos informacionales compartidos. Por otro, entienden la arquitectura de una página web como la combinación articulada de los sistemas de organización, etiquetado, navegación y búsqueda encaminada a mejorar su aprovechamiento por parte de los usuarios. también caracterizan la disciplina como el arte y la ciencia de diseñar productos y experiencias informacionales de forma que cumplan criterios de usabilidad y recuperación, y como la disciplina y la comunidad de práctica

emergente centrada en los principios del diseño y la arquitectura de espacios digitales (mario & Montoro, 2010, pág. 23)

La arquitectura de la información abarca el diseño complejo y desconcertante de entornos en los que se comparten conocimientos e información. Se adentra en la estructuración y organización de espacios digitales, buscando crear ideas y conceptos interconectados. La arquitectura de una página web, lleva esta complejidad a otro nivel, entretejiendo una sinfonía de sistemas de organización, etiquetado, navegación y búsqueda de experiencia de usuario y usabilidad.

Esta disciplina, Se trata de crear productos y experiencias de información que no sólo cumplan las elevadas normas de usabilidad y criterios de recuperación, sino que también despierten un sentimiento de asombro y admiración en las mentes de quienes se atreven a explorar. Es un viaje a lo desconocido, donde la creatividad y la lógica chocan, dando lugar a espacios digitales que desafían las normas y redefinen los límites de la comprensión humana.

De personas con ideas afines que se apasionan por el arte y la ciencia de organizar la información. En esta comunidad se intercambian ideas, se comparten innovaciones y se amplían los límites. Es un lugar donde se prueban teorías, se realizan experimentos y se exploran nuevas fronteras.

En el ámbito de la arquitectura de la información, diversas perspectivas y metodologías conforman el paisaje. Hay debates y discusiones sobre las mejores prácticas, las últimas tendencias y las tecnologías emergentes que dan forma al campo. Es un mundo en el que el conocimiento está en constante expansión, y los profesionales se esfuerzan por mantenerse a la vanguardia de este paisaje en constante evolución.

Para navegar por este complejo reino, los arquitectos deben emplear una serie de técnicas y enfoques. Desde la investigación de usuarios y el mapeo de viajes hasta el modelado de contenidos y el diseño de taxonomías, emplean un variado arsenal de herramientas para crear espacios digitales intuitivos y centrados en el usuario.

Los complejos sistemas de organización de una página web son elementos y estructuras meticulosamente elaborados que sirven para organizar y presentar el contenido de forma cohesionada y fácilmente accesible para los usuarios. Entre estos sistemas, algunos notables son:

1. Menús de navegación: Se trata de una colección cuidadosamente seleccionada de enlaces que dirigen a los usuarios a varias secciones o páginas del sitio web. Estos menús pueden colocarse estratégicamente, el flanco o la base de la página, garantizando así una navegación sin esfuerzo para los usuarios.

2. Jerarquía de contenidos: Este sistema implica la organización del contenido en distintos niveles, en los que los elementos destacados sirven de base a sus correspondientes subelementos subordinados. Esta disposición jerárquica facilita una visualización lúcida de las intrincadas relaciones entre las diversas secciones del sitio web.

3. Categorización y etiquetado: Una sofisticada técnica empleada en la organización de contenidos consiste en la agrupación sistemática de material relacionado bajo categorías o etiquetas comunes. Esta meticulosa clasificación permite a los usuarios localizar rápida y eficazmente la información pertinente, mejorando así su experiencia general de navegación.

4.La función de búsqueda interna: un componente vital de cualquier sitio web, es una herramienta innovadora que permite a los usuarios embarcarse en la búsqueda de contenidos específicos dentro del vasto ámbito de la oferta de un sitio web.

5.Los índices y tablas de contenido: similares a la brújula de una obra literaria, sirven de guía y ofrecen una visión sucinta de la gran cantidad de temas tratados en el amplio repertorio del sitio web. Estas listas indispensables, meticulosamente elaboradas, abren un camino directo a los usuarios, permitiéndoles acceder rápidamente a la esencia misma del contenido del sitio web.

6.Un mapa del sitio: sirve de testimonio visual del sitio web. Esta página meticulosamente construida, repleta de una visión exhaustiva de la arquitectura del sitio y una red de enlaces interconectados, proporciona a los usuarios una hoja de ruta completa que les permite navegar sin esfuerzo por el terreno del sitio web.

7.La paginación: una poderosa herramienta que se utiliza cuando el contenido se divide en varias páginas, como en una lista de artículos o resultados de búsqueda, otorga a los usuarios la capacidad de recorrer el paisaje digital, página a página.

#### ***6.1.4. La influencia de las tecnologías nuevas en el diseño gráfico***

La competencia desequilibrada en el orden tecnológico, entre las pequeñas empresas de diseño y los grandes consorcios transnacionales, pone de manifiesto en el plano profesional la carencia de actualización y la total dependencia tecnológica que sufren los países subdesarrollados en todos los ámbitos: el desarrollo vertiginoso de la tecnología rebasó los conocimientos empíricos que sustentaban el quehacer cotidiano de los comunicadores visuales,

propiciando el desempleo, el decremento en valor social de la profesión y rezago de conocimientos en detrimento<sup>1</sup> del campo de trabajo. (CASTRO, 2004, pág. 6)

Las empresas o emprendimientos desfavorecidos, abrumados por la desesperada exigencia de ponerse al día, se ven envueltos en una red de tecnología de punta en todas las facetas de su existencia. El progreso en este campo ha dejado mal equipados los conocimientos tradicionales de los comunicadores visuales.

¿Cómo aprovechamos el uso de la Web?

En el diseño de las páginas se cuenta con un usuario más racional y atento. Es normal que se asuma que todos usan la Web de la misma forma que nosotros lo hacemos y, al igual que todos, nos inclinamos a pensar que nuestro propio comportamiento es mucho más ordenado, metódico y sensato de lo que realmente es. No obstante, si quiere diseñar páginas web eficientes, tiene que aprender a convivir con tres factores sobre cómo se utiliza realmente la Web (Krug, 2006, pág. 22)

En crear páginas web, siempre hay que tener en cuenta a los usuarios más inteligentes. Existe una tendencia inherente a presuponer que el modus operandi de todos los habitantes de la web refleja el nuestro. Sin embargo, si uno quiere crear a páginas web eficientes, debe estar siempre familiarizado con verdades relativas a la utilización de la Web.

### **6.1.5. Usabilidad**

La usabilidad es un atributo de calidad de un producto que se refiere sencillamente a su facilidad de uso. No se trata de un atributo universal, ya que un producto será usable si lo es para su audiencia específica y para el propósito específico con el que fue diseñado. Por ejemplo, podemos decir que una aplicación móvil para invertir en bolsa será usable si resulta fácil de usar para inversores y con el propósito de operar en los mercados, no necesariamente para otro tipo de usuarios ni propósitos. (Yusef, 2015, pág. 9)

Tienen mayor nivel de control y detalle, lo que da a los usuarios la libertad de explorar los contenidos a su propio ritmo, sin las limitaciones de una página única y abrumadora. Los elaborados sistemas de organización de un sitio web son elementos cuidadosamente diseñados que facilitan una navegación fluida, una exploración eficaz de los contenidos y una mejor experiencia del usuario. Mediante una combinación adecuada de elementos como la funcionalidad de búsqueda interna, índices y tablas de contenido, mapas del sitio y paginación, los diseñadores web se esfuerzan por crear un entorno digital atractivo y fácil de usar, que invite a los usuarios a iniciar un fascinante recorrido de exploración.

### **6.1.6. Usabilidad Web**

La usabilidad web se refiere a los atributos que hacen que un sitio web sea fácil de usar para los visitantes. Se enfoca en aspectos como el diseño gráfico, presentación y organización de la información, y en el funcionamiento mismo. El objetivo principal es que el usuario navegue con un esfuerzo y tiempo mínimos. (Coppola, 2023)

Cada página web es un lienzo sobre el que los trazos digitales del creador plasman un conjunto de errores perfectos, sincronizando armoniosamente la optimización del léxico de una transformación textual con el balanceo de las funciones digitales del chat, las formas cambiantes bajo la mirada digital del usuario y la navegación firmemente anclada en la constante de los botones: cada píxel es un salto cuántico en el mapa de la galería digital.

### ***6.1.7. Diferencia entre accesibilidad web y entre la usabilidad***

Ambos conceptos están pensados para el usuario web. Sin embargo, cada uno está alineado a diferentes objetivos. La usabilidad favorece la experiencia y navegación de un usuario dentro de la página, mientras que la accesibilidad busca que todos los usuarios, sin importar puedan entrar a la página y acceder a sus contenidos. Podríamos decir que la usabilidad trabaja en aspectos generales de la página como los elementos gráficos, logística de las secciones, funcionamiento y carga de las páginas, entre otros. (Coppola, 2023)

### ***6.1.8. La usabilidad web cómo mejorar***

Para lograr mejorar la usabilidad de una web no se debe perder de vista la siguiente idea u objetivo principal: poner todos los medios para que los visitantes puedan encontrar lo que buscan con el mínimo esfuerzo y en el menor tiempo posible. No importa cuál sea la finalidad de nuestra web (comercial, informativa...) ni el tipo de contenidos. Navegar por la misma ha de ser siempre una experiencia gratificante, positiva, ágil y satisfactoria para el usuario. Para lograr una buena usabilidad es necesario combinar con habilidad una serie de factores de diversos tipos: tecnológicos, de diseño, de contenidos, etc. (Meijomil, 2023)

### 6.1.9. Dimensiones

El concepto de usabilidad comprende dos complejas facetas: la objetiva, también conocida como esencial, y la subjetiva, o aparente. Sumergiéndonos en la dimensión objetiva, podemos descubrir una gran cantidad de atributos que merece la pena analizar:

En primer lugar, la facilidad de aprendizaje es un criterio fundamental. ¿Hasta qué punto pueden los usuarios familiarizarse sin esfuerzo con las funcionalidades rudimentarias en su interacción inicial con el diseño? Esta pregunta subraya la importancia de crear una interfaz fácil de usar que facilite la realización de tareas básicas sin problemas.

La eficiencia es el siguiente aspecto a tener en cuenta. Una vez que los usuarios han adquirido una comprensión básica del funcionamiento del diseño, ¿con qué rapidez pueden realizar las tareas con destreza? En esencia, esta dimensión sondea la velocidad y eficacia con la que los usuarios pueden navegar por las complejidades del diseño, evitando inútiles fallos de funcionamiento que puedan entorpecer la productividad.

La siguiente faceta, el recuerdo, plantea preguntas sobre la capacidad de los usuarios para volver a interactuar con el diseño tras una ausencia prolongada. ¿Con qué rapidez pueden recordar los conocimientos y habilidades necesarios para manejar el diseño con destreza? Esta dimensión subraya la importancia de crear una experiencia de usuario intuitiva y memorable que minimice la necesidad de reorientación.

### 6.1.10. *Diseño centrado en el usuario*

La gravedad de estos errores y la satisfacción del usuario con el resultado final. ¿Pueden los usuarios alcanzar sus objetivos sin cometer errores indebidos? ¿Su experiencia se ve empañada por errores frecuentes que pueden tener consecuencias nefastas? La evaluación de la eficacia de un diseño profundiza en la capacidad del usuario para lograr los resultados deseados, al tiempo que tiene en cuenta el impacto emocional del proceso.

La dimensión subjetiva de la usabilidad se centra en la percepción del usuario y su satisfacción general. Para comprender mejor esta dimensión, podemos explorar los siguientes elementos:

La satisfacción se adentra en el ámbito de la felicidad y la satisfacción del usuario. ¿Hasta qué punto están satisfechos los usuarios con el diseño? ¿Sienten placer y satisfacción durante la interacción? La satisfacción es un indicador crucial del éxito de un diseño a la hora de satisfacer las necesidades y expectativas del usuario.

La utilidad percibida pretende descubrir las percepciones de los usuarios sobre la utilidad y el valor del diseño. ¿Creen los usuarios que el diseño cumple una función necesaria en sus vidas? ¿Están convencidos de su utilidad y relevancia? Comprender la utilidad percibida puede arrojar luz sobre el impacto y la relevancia del diseño en las actividades cotidianas del usuario.

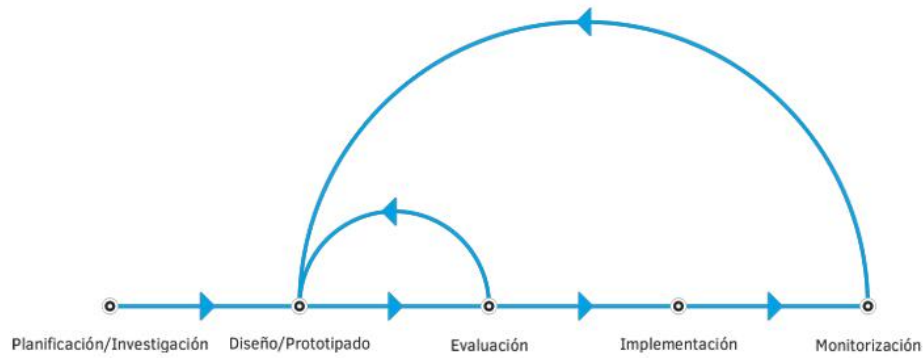


Figura 1. Diseño centrado en el usuario. Sacado de (Yusef, 2015)

### **6.1.11. Usabilidad de los sistemas interactivos**

Diseñar un objeto para que sea simple y sencillo lleva al menos el doble de tiempo que hacerlo de la forma habitual: requiere concentrarse en el principio de cómo funcionaría un sistema simple y sencillo, seguido de los pasos necesarios para conseguirlo, pasos que a menudo son mucho más difíciles y complejos que los ordinarios. Italia exige que se persiga sin descanso esa sencillez, incluso cuando aparecen obstáculos que parecen interponerse en el camino de esa sencillez. (Shneiderman & Plaisant, 2010, pág. 3)

### 6.1.12. Rediseño Web

El fascinante mundo del rediseño web se desarrolla de forma muy compleja, adentrándose en las profundidades de un proceso polifacético e intrincado. Con la noble intención de insuflar nueva vida a un sitio web existente, se emprende un viaje de transformación, rectificando incansablemente cualquier fallo y mejorando su funcionalidad. Se trata de una tarea laboriosa de proporciones casi colosales, cuyo fin último es apaciguar el exigente paladar de los usuarios y elevar su satisfacción a cotas sin precedentes.

Esta ardua tarea abarca una gran cantidad de esfuerzos, con una importancia primordial en la renovación del atractivo visual, la racionalización de la usabilidad y la adaptación perfecta al paisaje en constante evolución de los dispositivos y tamaños de pantalla. Esta delicada mezcla de forma y función, una auténtica armonía de arte e ingeniería, requiere un toque de destreza y una gran atención al detalle.

El atractivo visual está en el corazón del rediseño web, ya que se esfuerza por cautivar y cautivar a los usuarios desde el primer vistazo. Un tentador tapiz de colores, fuentes e imágenes, meticulosamente entretrejido para crear una experiencia vibrante y envolvente. Llama a los usuarios a seguir explorando, con un canto de sirena para que se adentren en sus profundidades.

Sin embargo, la estética por sí sola no puede garantizar la fidelidad y la satisfacción

El proceso de rediseño web exige una atención meticulosa a los detalles y un compromiso inquebrantable con la excelencia. Las pruebas y la optimización desempeñan un papel fundamental para garantizar que el sitio web renovado funcione a la perfección en una gran

variedad de dispositivos y navegadores. Se trata de una meticulosa mezcla de ensayo y error, en la que se afina y perfecciona constantemente cada aspecto de la experiencia del usuario.

El lanzamiento del sitio web rediseñado es un momento trascendental, la culminación de incontables horas de duro trabajo y dedicación. Pero el trabajo no acaba aquí. La supervisión y el análisis permiten evaluar continuamente su rendimiento, proporcionando valiosos datos sobre el comportamiento de los usuarios y allanando el camino para futuras mejoras. El viaje del rediseño web es un ciclo interminable de evolución y crecimiento, un testimonio del siempre cambiante panorama digital.

En conclusión, el rediseño web es tanto un arte como una ciencia. Requiere un toque delicado y un profundo conocimiento del comportamiento del usuario, junto con la destreza técnica para dar vida a la visión. Fusión armoniosa de estética y funcionalidad, es un proceso complejo y polifacético.

### **6.1.13. ¿Qué es Responsie?**

Responsive Web Design es la técnica que nos permite crear sitios adaptables a las condiciones del ordenador o dispositivo desde donde se van a acceder, sobre todo en lo que tiene relación con la pantalla del sistema donde se están visualizando. Aunque el término es suficientemente general como para poder referirse a una adaptabilidad en torno a cualquier condición. (Álvarez, 1997)

El responsive web es el que nos ayuda o nos facilita que los sitios web sean adaptables para distintos tipos de dispositivos en donde el usuario o el espectador quiera visualizar el contenido que este publicado en la página web creada.

¿El diseño responsive es diseño web?

Según Alvares “Ahora todos queremos hacer diseño Responsive y así es como debe de ser. Pero ojo, cuando haces un diseño responsive realmente no estás haciendo nada del otro mundo, sino simplemente lo correcto.” (Álvarez, 1997).

Ya que hablar de diseño responsivo es diseño web porque estamos hablando de lo mismo porque tiene distintos elementos que conforman la página.

#### **6.1.14. Prototipo Web**

Un prototipo web consiste en un boceto, navegable o no, que permiten crear una referencia visual de la estructura de una página web, definiendo al detalle el contenido y su distribución visual, organizando así la información a nivel de página. Gracias a su versatilidad, podrá ser empleado como plantilla para que el programador desarrolle una web tal y como aconseja el diseñador UX/UI, o como comprobante de los cambios realizados en una web ya existente. (Topposition, s.f.)

Los prototipos de baja fidelidad surgen como los arquitectos borrosos de un misterio digital. Estas construcciones efímeras, envueltas en la ambigüedad, desvelan una mezcla de facetas del sistema, una nebulosa cósmica de abstracción que coquetea con el precipicio del detalle, una intrincada danza de generalidad que abarca el continuo de interacciones.

Sin embargo, a medida que la obra alcanza su punto culminante, el escenario se abre para revelar a los grandes creadores de prototipos de alta fidelidad, que manejan sus virtuosas maquetas con una precisión que bordea lo misterioso.

### 6.1.15. Navegación Web

La navegación web es la manera en la que un usuario puede navegar en internet, pasando de página en página, para encontrar aquello que busca o algo que sea de su interés. Por ejemplo, si en este momento tú pasas de leer este texto a dar clic en alguno de los menús que se encuentran en la parte superior de esta página y lees otro artículo, entonces estás realizando navegación web. (coppola, s.f.)

- Prepárese para embarcarse en una expedición por el intrincado mapa del diseño web, donde seis instrucciones aparentemente elementales, pero profundamente potentes iluminarán su camino como constelaciones en el firmamento digital.
- Embarcarse en la odisea de la jerarquía visual:
- El pulso primario de la estética digital nos obliga a forjar meticulosamente una alianza entre menús y enlaces, que ascienden como faros por los laberínticos pasillos de tu dominio digital.
- La elegancia del menú desplegable:
- Los menús desplegables, un hechizo transitorio lanzado sobre el lienzo digital, se materializan como portales efímeros que transportan a los visitantes a través de una extensión etérea.
- Un espectáculo de animaciones:
- Unas fugaces animaciones surgen como escurridizas luciérnagas que marcan la noche digital: un espectáculo resplandeciente que seduce los sentidos. La

paciencia, esa rara virtud, se pone a prueba: un abismo temporal alargado por la desdoblada racionalidad de las pantallas de carga y las transiciones fluidas.

- Búsquedas asistidas y aceleradas:
- Entre en el mundo del acertijo digital, donde los algoritmos conjuran sugerencias desde las profundidades del abismo de los datos, guiando a los buscadores por vías rápidas hasta el lugar del saber. Ya no se trata de una odisea de destrucción, sino de un rápido paso a través de laberínticos enigmas, ya que el adivino digital hace señas e ilumina el camino hacia la iluminación.
- El armonioso equilibrio de los menús:
- En el banquete digital, donde los contenidos fluyen como el néctar, resuena la sinfonía del equilibrio: un vals en el que los menús se despliegan como opulentos pergaminos que invitan al viajero exigente a deleitarse con una auténtica cornucopia de información. Aquí reside la danza del equilibrio, un golpe maestro de la curación digital donde cada elemento se alinea, invitando a los usuarios a participar en un opulento festín de sinfonía de contenido.

#### **6.1.16. WordPress**

Es el CMS (sistema de gestión de contenidos o Content Management System) de carácter gratuito más versátil, amigable y universalmente utilizado en la actualidad. Se trata de un software de código abierto que se ha convertido en líder mundial entre las herramientas de creación de contenido web, de forma que cualquier persona puede crear una página web o su propio blog personal a través de WordPress. (Walter, s.f.)

### 6.1.17. *Desing Thinking*

**Empatizar:** La fase inicial implica una exploración minuciosa de los detalles, las necesidades, los deseos, las emociones y los retos de los posibles usuarios del diseño. Los equipos de diseño se embarcan en un largo viaje de investigación extensa, entrevistas de sondeo y observaciones agudas para sumergirse en la esencia misma de la experiencia del usuario y lograr una comprensión exhaustiva desde su perspectiva única. Fomentar un auténtico sentido de la empatía es un componente esencial para comprender con total sinceridad la multitud de problemas y necesidades que constituyen la base de la realidad del público objetivo.

**Definir:** Una vez que se ha cultivado diligentemente esta interpretación de los usuarios y su compleja red de necesidades, el punto central pasa a ser la definición y expresión del problema o reto que requiere atención. Esta etapa fundamental depende de la hábil síntesis de los conocimientos obtenidos durante la fase de empatía, entrelazando meticulosamente los hilos de las experiencias de los usuarios para llegar a un planteamiento bien definido del problema.

**Idear:** En esta fase, el requisito de promover la creatividad es fundamental, lo que impulsa a los equipos a conjurar ideas incansablemente en su búsqueda de soluciones innovadoras. Empleando multitud de técnicas de lluvia de ideas y otras metodologías, estos equipos generan una auténtica abundancia de posibles soluciones, apartándose de las normas del pensamiento convencional. Esta etapa crucial exige un compromiso inquebrantable con un planteamiento abierto y sin prejuicios, lo que anima a los participantes a proponer ideas audaces e innovadoras.

**Prototipar:** Una vez que estas ideas abstractas han sido cuidadosamente estudiadas, sufren una transformación que las lleva del reino de lo intangible al de lo tangible. Esta

transformación se produce a través de la creación de prototipos y maquetas, que plasman las ideas más prometedoras de la etapa anterior. La variedad de formas que pueden adoptar estos prototipos es tan amplia como la imaginación creativa de los equipos de diseño. Desde bocetos básicos e ingeniosos modelos en 3D hasta prototipos interactivos dinámicos y simulaciones cautivadoras, no queda ninguna vía de expresión sin explorar.

**Testear:** Mediante una continua repetición y una búsqueda constante de la mejora, los prototipos se refinan y afinan continuamente, aprovechando el poder de los comentarios de los usuarios para eliminar cualquier defecto o carencia. Esta búsqueda constante de la perfección está impulsada por el compromiso constante de garantizar que las soluciones finales se ajusten perfectamente a las necesidades y expectativas de los usuarios finales.

Este viaje no es lineal, ya que la naturaleza del Design Thinking exige una voluntad constante de revisar y reevaluar cada etapa según surja la necesidad. La flexibilidad y la adaptabilidad se convierten en virtudes esenciales a medida que los equipos navegan por el paisaje en constante evolución de los requisitos de los usuarios y las posibilidades tecnológicas. El camino hacia la innovación rara vez es directo; se retuerce y gira, desviándose hacia territorios inexplorados, abrazando la incertidumbre y aceptando los descubrimientos fortuitos que surgen por el camino.

#### ***6.1.18. La cromática en la página web***

En el interior del lienzo de las páginas web, el enigmático encanto del color atrapa al navegante curioso, hechizando sus facultades oculares con una magia inexplicable. La paleta cromática metamorfosea el lienzo digital en un reino sobrecogedor donde los ingeniosos

diseñadores, como virtuosos pintores, desatan su fervor creativo, conjurando una evocadora mezcla de emociones y sentimientos que resuenan profundamente en el intrépido observador. Cada matiz y tonalidad, como un prisma multifacético, refracta una mirada de intenciones, confiriendo a cada sitio web una atmósfera y una personalidad.

La astuta selección de colores surge como un imperativo indomable, que ejerce una profunda influencia en la experiencia del usuario, entrelazándose con su percepción de la marca etérea o del contenido cautivador que alberga. En esta sinfonía cromática, los tonos vibrantes y resplandecientes provocan un crescendo armonioso de alegre euforia y animado dinamismo, obligando al alma digital a bailar en éxtasis. Por el contrario, una sombría sinfonía de colores apagados y sombras aterciopeladas impregna el paisaje virtual de una sensación de gravedad atemporal, invitando al espectador a introspección sobre los profundos matices de la profundidad.

A medida que los deslumbrantes colores caen en cascada y se entrelazan, el gran ballet de la interacción cromática asume el dominio sobre el sagrado arte de la legibilidad, orquestando una exaltada jerarquía visual que guía al ojo errante a través de los laberínticos pasajes del deleite digital. La armoniosa amalgama de tonos presenta un banquete de resonancia cognitiva, saciando el insaciable apetito de la mente por contenidos cautivadores y desplegando un tapiz fantasmagórico de exploración incesante.

De hecho, la sinfonía de colores de las páginas web es una forma de arte, un viaje caleidoscópico que estimula los sentidos cognitivos y despierta la imaginación, provocando emociones que abarcan todo el espectro de la experiencia humana. La alquimia de la composición cromática, velada en la complejidad y que se desvía hacia lo impredecible, sigue siendo un atractivo enigmático que perpetúa el cautivador encanto del diseño web.

### **6.1.19. La tipografía en la página web**

En medio del laberinto del diseño web, el fascinante enigma de la tipografía se elige como un centinela inimitable, un intrincado cosmos tipográfico donde cada letra despliega una danza arcaica, entrelazándose a la perfección con las profundidades del visitante, invocando una cautivadora narrativa visual que trasciende los límites del reino digital. En el diseño, cada letra da vida al contenido digital, dotándolo de una mirada de identidades y personajes, meticulosamente entretejidos para elevar la experiencia del usuario.

La búsqueda perspicaz de los tipos de letra por excelencia es una odisea intelectual de profundas proporciones, porque la esencia misma de la legibilidad y la grandeza que elegidos adornan la página web. Las familias tipográficas, en su sinfonía de gráciles contornos, diversas dimensiones y conmovedores pesos, forjan una etérea sinfonía de armonía.

El léxico místico de la tipografía encierra la clave para desentrañar los misterios trascendentales de la legibilidad, el énfasis y la esquila arquitectura jerárquica de la información, mientras que los sutiles párrafos atraen tiernamente. Como un faro celestial en medio de la infinita extensión, la guía tipográfica proyecta su radiante resplandor, iluminando la peregrinación del curioso usuario a través del mundo digitales.

### **6.1.20. Video promocional**

En el fascinante ámbito del diseño web, el enigmático encanto de los vídeos proporcionales se despliega como un tour de force sinfónico, que transforma la esencia misma de la experiencia del usuario en un tejido de brillo digital cada vez más brillante. Como virtuosos directores de la expresión artística, estos vídeos minuciosamente adaptados crean una narrativa

polifacética que armoniza a la perfección con el diseño de la página web, produciendo un impacto sin precedentes: Embarcados en una especie de magnético baile visual de proporciones astronómicas, estos vídeos ejercen una atracción irresistible que atrae con fuerza gravitatoria la mirada del público, invitándole a sumergirse en una enigmática aventura a través de los esplendores que adornan el mundo digital.

Más allá de las limitaciones del lenguaje, estos vídeos se transforman en oradores elocuentes que articulan hábilmente mensajes intrincados con precisión quirúrgica, sus secuencias cuidadosamente compuestas despliegan información intrincada en una sinfonía de claridad e impacto.

#### ***6.1.21. Fotografía en el diseño web***

El dicho “una imagen vale más que mil palabras” nunca ha sido tan cierto como hoy en día, más aún en los entornos digitales en los que la cantidad de información disponible crece de manera vertiginosa y ni los procesadores ni la inteligencia humana son capaces de discernir todo el flujo de mensajes disponibles. Dentro de este contexto, la fotografía en el diseño web cumple un rol clave tanto para mostrar las especificidades de un producto, transmitir la esencia de la marca como para presentarse de manera profesional ante los ojos del consumidor. (Díaz, 2017)

La fotografía es una parte fundamental para el diseño web ya que los usuarios se van a sentir más atraídos por distintas imágenes que complementen los textos del sitio web.

## 6.2. Metodología de investigación

La metodología de investigación abarca los métodos utilizados al momento de realizar en este proyecto las cuales se dividen en:

### Método cualitativo

La investigación cualitativa tiende a buscar las causas de los fenómenos en la profundidad de las interpretaciones que los sujetos hacen sobre aquellos, por lo que trabajan con porciones de sujetos o materiales a veces muy pequeños (echando mano, en ocasiones, de la llamada “saturación de una muestra”. La orientación cualitativa permite a los investigadores obtener un mejor entendimiento de procesos complejos, interacciones sociales o fenómenos culturales, pues recolecta datos de experiencias vividas, emociones o comportamientos y los significados que los individuos les proporcionan.

### Enfoque cualitativo:

Un enfoque cualitativo de la investigación permite alcanzar un análisis sistemático de información más subjetiva. A partir de ideas y opiniones sobre un determinado asunto, se abre el análisis no estadístico de los datos, que luego son interpretados de una forma subjetiva pero lógica y fundamentada. A diferencia de lo cuantitativo, en este caso el conocimiento que se produce es más generalizado y se orienta de lo particular a lo general.

La forma de recolección e interpretación de los datos suele ser más dinámica, puesto que no obedece a un estándar en esos procesos. Este enfoque favorece la comparación de resultados y la interpretación.

#### Características:

- Sus planteamientos son más generales
  - Las preguntas de investigación se descubren y se refinan en el transcurso del estudio.
  - Sigue el razonamiento inductivo.
  - El objetivo no suele ser probar una hipótesis.
  - La recolección de datos no sigue procedimientos estandarizados y su análisis no es estadístico. Hay mayor interés en lo subjetivo.
  - Emociones, sensaciones, anécdotas y vivencias están en el foco del investigador.
  - Las vías para recolectar datos suelen ser observación, entrevistas, discusiones grupales e investigación documental.
  - También recibe el calificativo de holístico, porque considera el “todo” antes que las partes.
  - No se interviene en la realidad, sino que se aprecia y se evalúa tal cual sucede.
- La interpretación juega un rol central.

## 6.3. Brief

### 6.3.1. Empresa

#### 6.3.1.1. Galería de Arte del artista plástico Sr. Miguel Illescas

Es una galería que exhibe obras de arte tanto bidimensionales como tridimensionales. El artista utiliza materiales como el hierro, la madera y combinaciones de varios medios para lograr soluciones cromáticas impactantes. Su trabajo explora temas antropomorfos, zoomorfos y simbolismos, otorgando un carácter místico, mágico y lúdico a sus creaciones, que van desde lo ancestral hasta lo contemporáneo. Su enfoque es profundamente latinoamericano, pero también universal en su alcance. Dentro del museo, se encuentra un amplio espacio que se utiliza habitualmente para eventos musicales organizados por el mismo propietario.

#### 6.3.1.2. Ubicación y medios de transmisión

La galería se encuentra ubicada, Calle Larga 1-209 y, Cuenca 010107, Cuenca Ecuador. La galería emplea diversas plataformas en redes sociales, como Facebook e Instagram, para su promoción. Utiliza estas redes para establecer colaboraciones, mostrar sus obras de arte y atraer visitantes interesados en disfrutar de las exposiciones y vivir una experiencia única en sus instalaciones.

#### 6.3.1.3. Target

El público que el museo recibe es diverso en cuanto a edades, abriendo sus puertas a visitantes de todas las franjas etarias. Sin embargo, el rango de edad que muestra mayor interés en las obras de arte expuestas suele ser de adolescentes entre 18 y 25 años, así como jóvenes

adultos de 26 a 90 años. La temática latinoamericana de las obras expuestas es un atractivo que resuena especialmente con este grupo de visitantes.

#### 6.3.1.4. Identificación del problema

Miguel Illescas, dueño de la galería, expresó su deseo de actualizar su página web, ya que se encontraba obsoleta. Deseaba exhibir tanto sus obras pasadas como las futuras a través de su sitio web, permitiendo así una visión más completa de su trabajo. También quería una presencia más amplia y detallada de sus creaciones que se venderán en línea.

#### 6.3.1.5. Información del lugar

Propietario: Sr. Miguel Illescas Cabrera

Redes sociales:

- 1) Facebook: <https://www.facebook.com/miguel.illescascabrera>
- 2) Instagram: [https://www.instagram.com/miguelillescas\\_artgallery/](https://www.instagram.com/miguelillescas_artgallery/)

**Horarios de atención:** lunes a viernes de 9h00am a 19h00pm y sábados de 9h00am a 14h00pm.

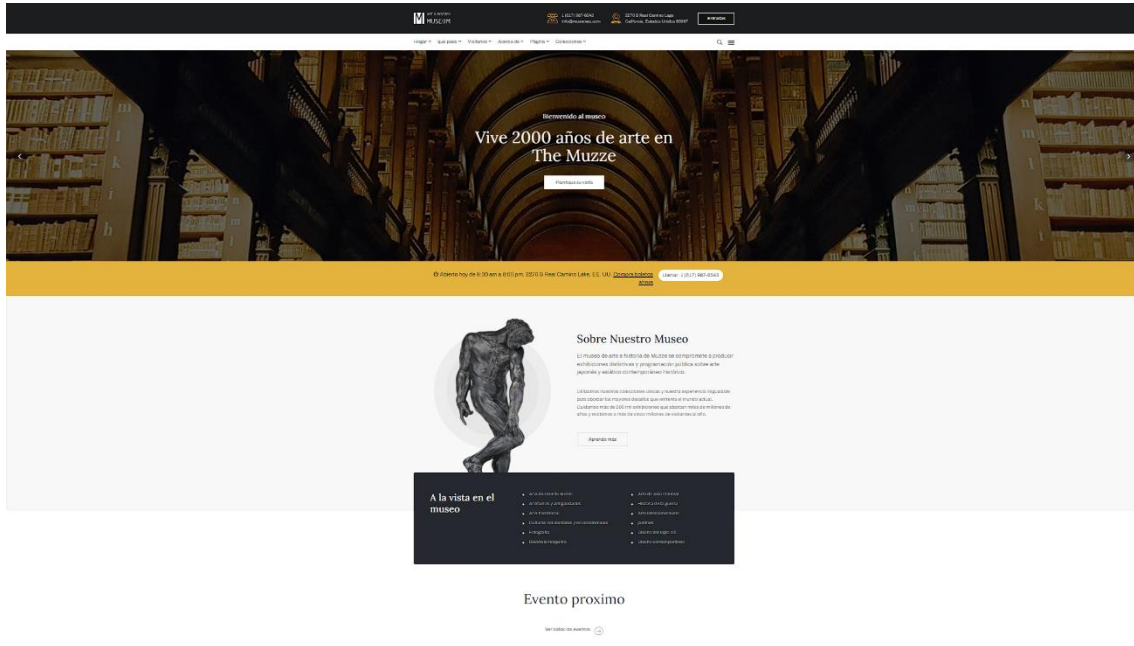
**Entrada:** Gratuita

**Servicios que ofrece:** Exposición de arte, presentaciones musicales, eventos culturales.

**Personas que trabajan en el lugar:** 5 personas (negocio familiar)

## 6.4. Homólogo

### The Muzze



### Wandau



## 8. CAPÍTULO 2: METODOLOGIA DE DISEÑO

### 7.1. Metodología Design Thinking

La metodología que se utilizó en esta tesis es la del Design Thinking siendo este un enfoque creativo para resolver problemas y desarrollar soluciones innovadoras. Principalmente se basa en comprender las necesidades de los usuarios, generar ideas diversas y prototipar soluciones para luego evaluarlas y mejorarlas. Este proceso se divide en distintas etapas tales como:

#### 1. Empatizar:

- Comprende las necesidades y expectativas de los usuarios actuales y potenciales de la página web.
- Realiza investigaciones, encuestas o entrevistas para recopilar información sobre los usuarios y sus problemas.

Principalmente, se llevó a cabo una comprensión de las necesidades y expectativas del artista visual Miguel Illescas. Esto implicó la realización de diversas investigaciones para recopilar información vital sobre su vida, experiencias y creaciones artísticas. Estos datos serán fundamentales para la actualización de la página web.

#### 2. Definir:

- Analiza la información recopilada para identificar los problemas y oportunidades clave.
- Crea una declaración de problema clara y concisa que define los objetivos del rediseño de la página web.

Se llevó a cabo un exhaustivo análisis de la información recolectada para identificar los desafíos presentes en la página. De esta manera, se creó un sistema de problemas, que se definen de manera ordenada y precisa, para establecer los objetivos del rediseño de la página web.

### 3. Idear:

- Genera ideas creativas y soluciones potenciales para abordar los problemas identificados.
- Utiliza técnicas como lluvia de ideas, mapas de empatía y prototipado rápido para explorar diferentes enfoques.

Creamos propuestas innovadoras y posibles soluciones para abordar los problemas identificados, empleando diversas técnicas como brainstorming, mapas de empatía y prototipado ágil para explorar diversas aproximaciones.

### 4. Prototipar:

- Crea prototipos de baja fidelidad de las ideas más prometedoras.
- Utilice herramientas como papel y lápiz, wireframes digitales o maquetas interactivas para visualizar y comunicar las soluciones propuestas.

Elaboramos prototipos iniciales de baja fidelidad de las ideas más prometedoras. Utilizamos herramientas como papel, lápiz y programas gráficos como Illustrator para visualizar y comunicar las soluciones propuestas.

#### 5. Probar:

- Recopila comentarios y opiniones sobre los prototipos de los usuarios y otras partes interesadas.
- Evalúa la usabilidad, la experiencia del usuario y la eficacia de las soluciones propuestas.
- Realiza pruebas de usuario y ajusta los prototipos según sea necesario.

Solicitamos retroalimentación y opiniones sobre los prototipos, no solo al Sr. Miguel Illescas, sino también a un grupo de personas seleccionadas. Evaluamos la usabilidad y la experiencia del usuario mediante pruebas y ajustamos los prototipos según lo necesario.

#### 6. Implementar:

- Basándote en los resultados de las pruebas y los comentarios recibidos, selecciona la mejor solución y comienza a implementarla.
- Trabaja en estrecha colaboración con desarrolladores y diseñadores web para llevar a cabo el rediseño de la página web.

Con base en los resultados de las evaluaciones y los comentarios obtenidos, escogimos la solución más adecuada y procedimos con su implementación. Trabajamos en colaboración con mi colega, para llevar a cabo el rediseño de la página web.

#### 7. Evaluar:

- Realice un seguimiento y evalúe el rendimiento de la página web después de la implementación.
- Recopila métricas y datos relevantes para determinar si los objetivos establecidos en la etapa de definición se están cumpliendo.

Se llevará a cabo un monitoreo continuo para evaluar el desempeño de la página web tras su implementación. Nosotros, como diseñadores, seremos responsables de recopilar métricas y datos pertinentes para determinar si se están cumpliendo los objetivos establecidos en la etapa de definición.

## 9. CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

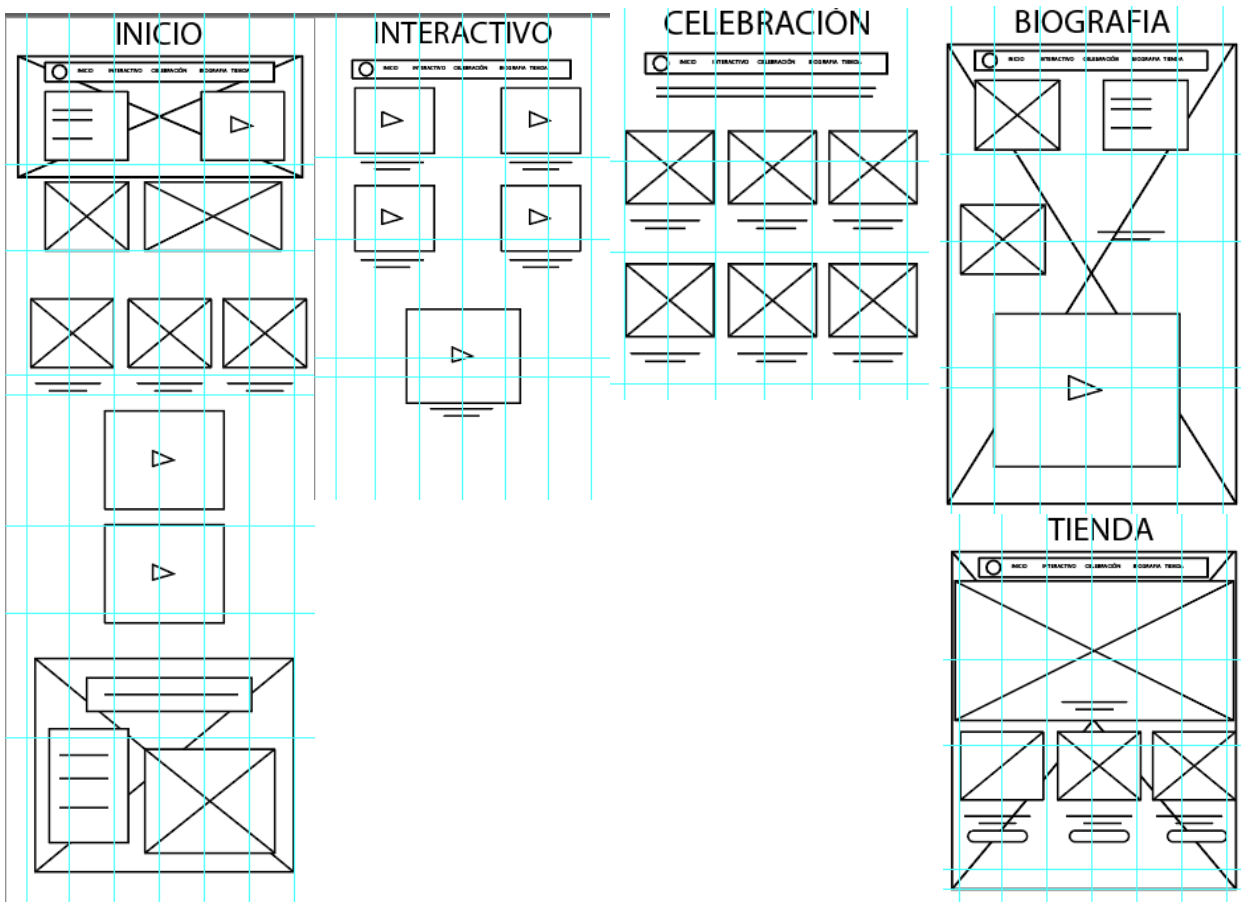
### 8.1. Forma

Para poder crear el rediseño de la página web principalmente como diseñadores lo primordial es bocetar y planificar el contenido que se va a estructurar en el sitio web, pues los elementos que se coloquen serán evaluados cuidadosamente, considerando sus relevancias y propósitos. Muy aparte de la estructura de la página web también es importante el contenido o la información que se mostrará en la misma página, siendo este muy relevante, ya que constituye el núcleo esencial del sitio, llevará las fotografías de sus obras que se encuentran expuestas en la galería, la trayectoria del artista, entrevistas, etc., esta información se considera de máxima importancia. Para la edición de fotografías y la edición de los videos se tomó en cuenta, el cómo se quería transmitir el contenido al público en general, de esta manera se llevan a cabo diferentes técnicas de edición. Que al final resultaron muy positivas al momento de cargar el contenido en el sitio web.

## 8.2. Función

### 8.2.1. Prototipado de Baja Fidelidad

Para poder estructurar de una manera eficiente como va a ir diseñado la página web realizamos el uso de lo que se conoce como prototipado de baja fidelidad, esto significa que el prototipo a utilizar no tiene el aspecto real de la interfaz que se está testeando lo que se quiere llevar a cabo es recopilar una gran cantidad de información de la interacción entre la interfaz y el usuario para una mayor experiencia. básicamente es un boceto de lo que contendrá la página web.



### 8.2.3. Función de Contenido

Lo primero que se realizó para poder rediseñar la página web de la galería de arte fue hacer una búsqueda exhaustiva y recopilación de información perteneciente al artista plástico Sr. Miguel Illescas esta información es un tanto extensa pues lleva la vida del artista, sus obras, sus colaboraciones con otros artistas, sus presentaciones y sus pasatiempos, pero sobre todo la información va más apegada a lo que es su trabajo en este caso que es crear arte.

#### EL ARTISTA / THE ARTIST

Miguel Illescas Cabrera, artista plástico autodidacta de nacionalidad ecuatoriana, desde hace 26 años realiza obras de arte en formato bidimensional y tridimensional, utiliza como medio de expresión materiales como el hierro, la madera y medios mixtos para sus soluciones cromáticas. Incurse en temas ANTROPOMORFOS, ZOOMORFOS, SIMBOLISMOS, dándole a sus obras un carácter MÍSTICO MÁGICO Y LÚDICO, desde lo ancestral a lo contemporáneo, profundamente latino americano pero a la vez universal. Su obra se encuentra en colecciones públicas y privadas de Ecuador y del extranjero

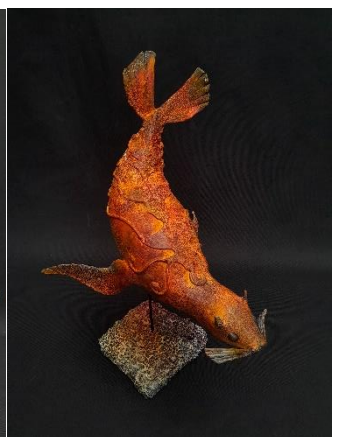
#### TRAYECTORIA / TRAJECTORY

2005-2006 Presidente de la Asociación de artes plásticas "Puente Roto"  
 1993 V Interamerican Course of Design "CIDAP" Cuenca - Ecuador  
 1993 Miembro de la Asociación de Artistas de "LAS PEÑAS", Guayaquil - Ecuador  
 2010 Miembro de la Casa de la Cultura Ecuatoriana  
 1989 Miembro de la Asociación de Artistas Plásticos "PUENTE ROTO", Cuenca - Ecuador  
 1985 Participante en curso de modelaje en cerámica "CREA", Cuenca - Ecuador



#### 8.2.4. Función de Fotos

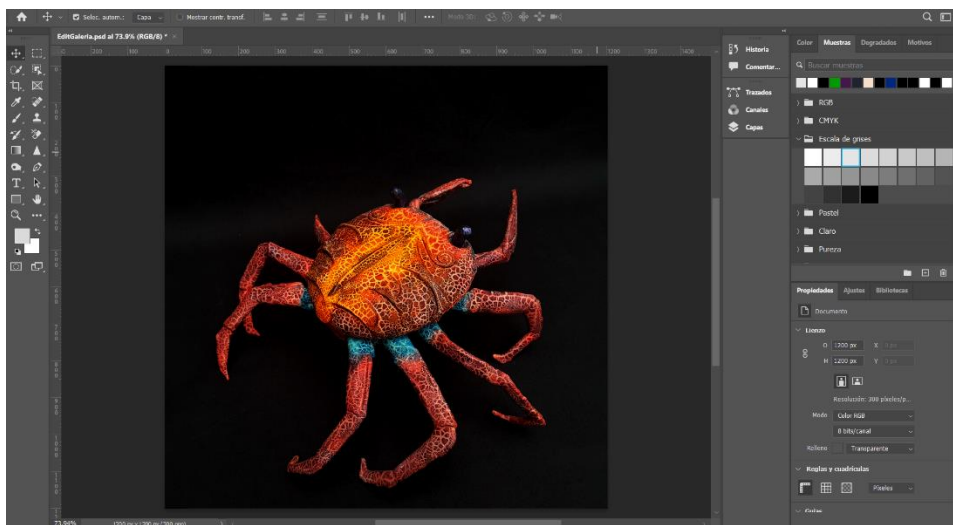
Como segundo punto se necesita recopilar pruebas visuales de su trabajo, en este momento se abordó el proceso de tomar fotografías de todas las obras tanto bidimensionales como las tridimensionales, que se encuentran expuestas en la galería, siendo de gran importancia pues este será el contenido principal del página web, también se tomarán fotografías del lugar brindando a los usuarios otra perspectiva mostrando la galería desde la parte exterior, de igual manera estas fotografías se publicarán en la página.





### 8.2.5. Función de Edición de Fotos

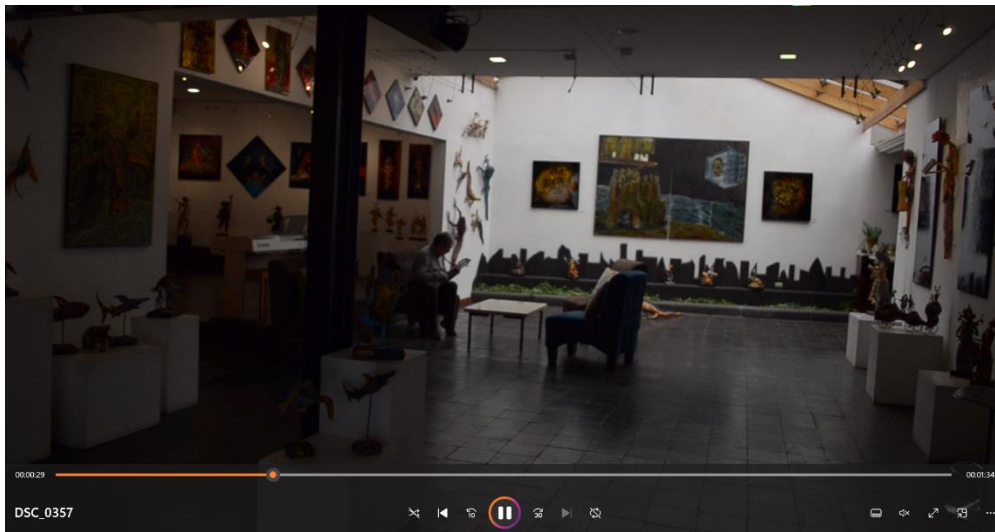
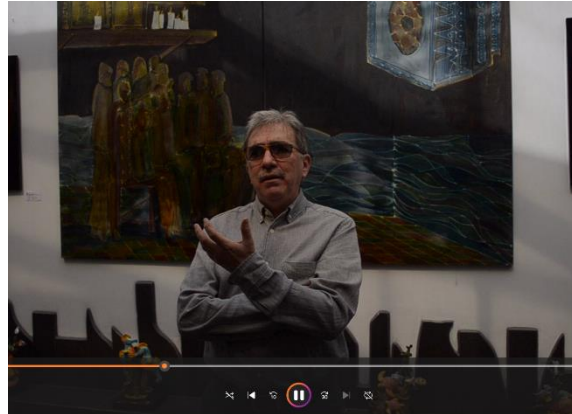
Una vez teniendo el contenido que son las fotografías se comenzó a realizar la edición de las mismas, en este proceso la edición fue sencilla, pues en palabras del propio artista quería transmitir la autenticidad y vivacidad de sus obras tal como son vistas por el ojo humano, impidiendo modificaciones excesivas; lo que nos llevó solamente a colocar un fondo más oscuro para que sus obras resalten más sin perder su esencia.





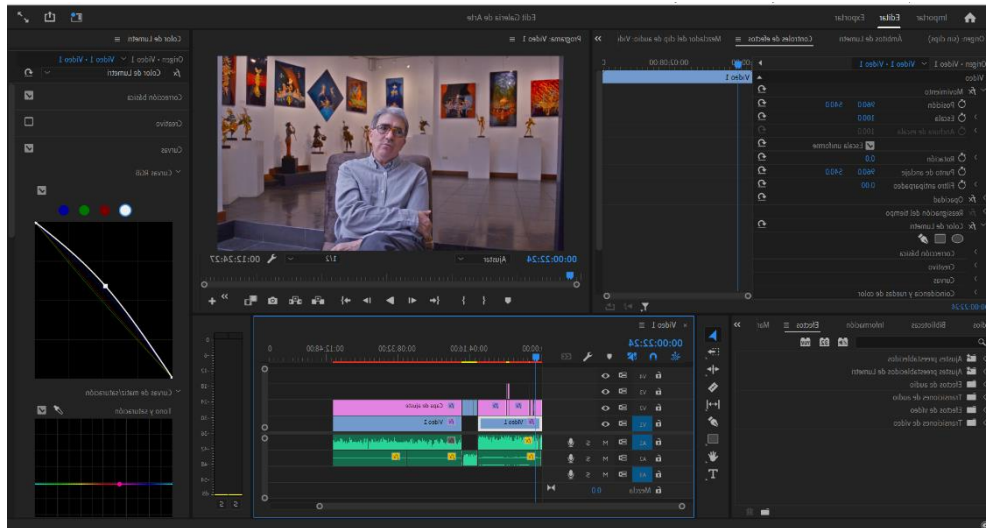
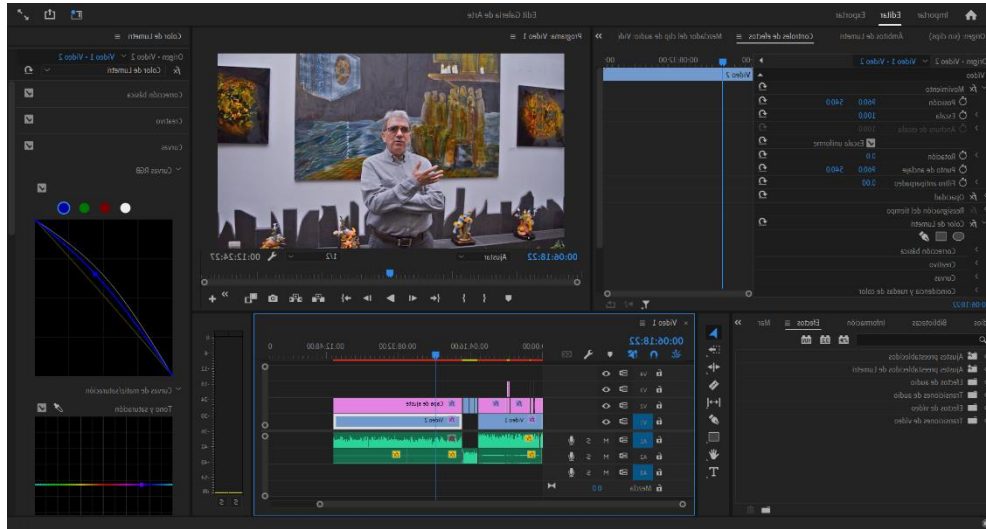
### 8.2.6. Función Grabación Videos

En esta etapa, destacamos la producción de dos videos fundamentales que serán publicados en la página web, estos videos serán de gran importancia, ya que, el primer video será una invitación a la galería por parte del propio artista; el segundo video se tratará del artista hablando un poco de su vida de su recorrido y de su visión sobre su arte.



### 8.2.7. Función Edición Videos

La fase de edición del video resultó un proceso que requirió tiempo, pues la calidad con la que se grabó tanto el video y el audio no eran del todo buena, se tomaron puntos como la iluminación, los contrastes, el color, el audio, la edición fue de un modo más profesional agregando fotografías y un pequeño extracto musical haciéndolo ver más atractivo para el usuario.



### 8.2.8. Música ambiental/instrumental

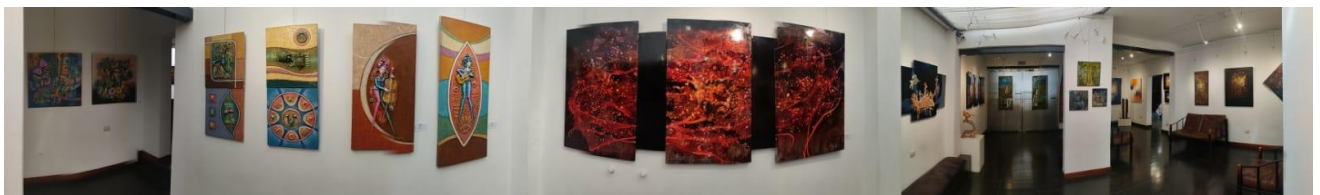
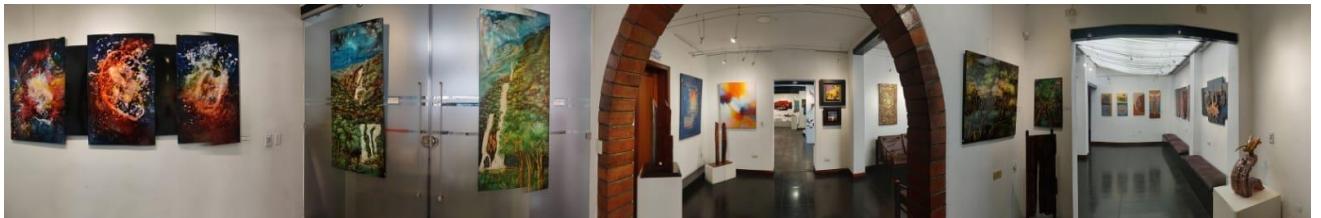
En esta etapa, se utilizaron extractos musicales, ya que la música juega un papel relevante en los videos al evocar emociones en los espectadores. Se agregó una melodía interpretada por el propio artista con su instrumento musical un banjo. La segunda melodía incorporada fue la de "INCA Chuklla" y se adquirió de la plataforma YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=uecDNhJXdfE>



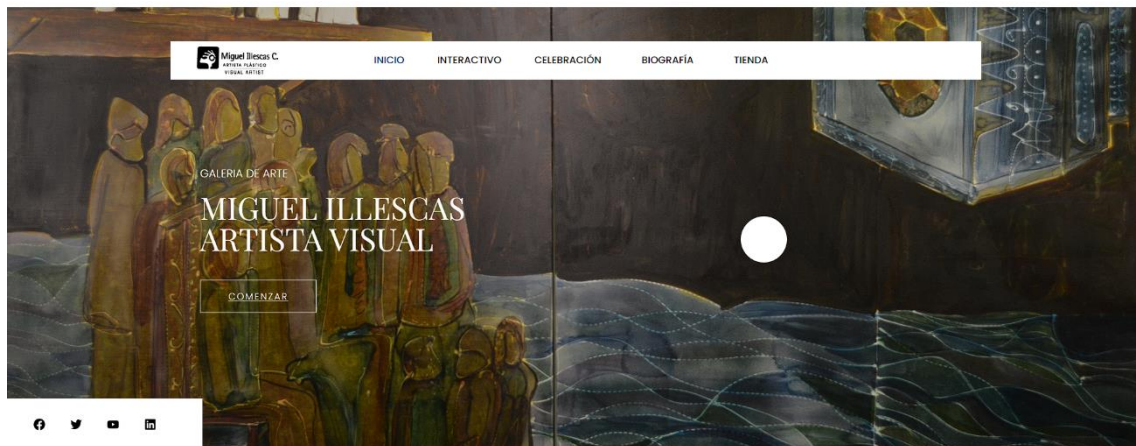
### 8.2.9. Función Video 360

Para la realización de este material se tomaron fotografías específicas del lugar tanto en la parte interior como en la parte exterior de la galería, la herramienta con la que se lleva a cabo esta pequeña producción fue realizada con una aplicación móvil muy sencilla pero eficaz al momento de ponerla en marcha.



### 8.2.10. Función de la Propuesta Final

Cuando toda esta extensa información, fotografías, videos, música, arte son recopilados para transmitirlos al público en una página web de una manera visual mucho más llamativas y teniendo en cuenta la experiencia del usuario deben ser únicas, este asunto pasa por un montón de ideas, que son examinadas y presentadas en la propuesta final que fue rediseñar la página web, llevando a cabo una estructura básica pero que contiene todo lo necesario para que el arte del Sr. Illescas sea conocido no solo de manera nacional sino de manera internacional, pues toda su trayectoria y su trabajo estará plasmado en esta página.



## 8.3. Tecnologías

### 8.3.1. *WordPress*

WordPress es una plataforma de gestión de contenidos, nos permite a nosotros como usuarios crear y desarrollar sitios web personalizados y funcionales, ya que podemos crear y administrar blogs, sitios web corporativos, tiendas en línea, portafolios, etc. siendo en este caso una herramienta muy efectiva al momento de crear la página web de la Galería de arte del Sr. Miguel Illescas

### 8.3.2. *Elementor*

Elementor fue una herramienta muy fundamental al momento de crear la página web, pues nos dio la capacidad de agregar widgets y bloques de contenido predefinidos para construir la página web de una manera más ordenada y personalizada, ofreciéndonos complementos como botones, imágenes, iconos, etc., brindándonos una interfaz muy intuitiva y un método de edición visual más sencillo y rápido.

### 8.3.3. *360 Photo Sphere Camera*

Es una app para móviles donde podremos hacer fotografías esféricas de 360 grados, se trata de hacer varias capturas de todo lo que nos rodea en ese momento. Donde tendremos que estar en un punto exacto, para poder sacar fotos sobre nuestro eje de arriba, abajo y todo a nuestro alrededor, siempre guiados por la aplicación, esto con la finalidad de crear una esfera panorámica.

#### **8.3.4. P360 o Panorama 360 & Virtual Store**

Esta aplicación es una aplicación para móviles que fue necesaria al momento de crear el recorrido virtual ya que crea una imagen esférica de cualquier lugar de forma fácil y rápida. Lo único que tenemos que hacer es dar un giro de 180 grados sobre nosotros mismos. No es propiamente una imagen 360 porque no nos saca la parte de arriba el techo ni la parte de los pies. Serie un giro en redondo 180 grados

## 10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO			
	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4	Sem 1	Sem 2	Sem 3	Sem 4
Busqueda de una organización privada o pública con deficiencias en el área de diseño gráfico.																								
Indagar en la problemática, planear objetivos y buscar métodos de investigación y de diseño																								
Plantear la solución del problema																								
Redacción del tema planteado y Justificación del proyecto																								
Visita del establecimiento "Galería de arte"																								
Fotografías de las obras																								
Videos Publicitarios																								
Fotografías para el "Tour 360"																								
Edición de Fotografías y Videos																								
Desarrollo del Rediseño de la página web																								
Pruebas de Usabilidad																								
Presentación de la Pre-Defensa																								
Redacción del documento de titulación																								
Presentación de Tesis																								

## 11. CONCLUSIONES

Este proyecto representa una solución acertada al problema que enfrentaba el artista plástico con su página web desactualizada. A partir de ahora, el provecho que se obtendrá de la página será altamente gratificante y efectivo. El contenido existente y la posibilidad de añadir contenido de manera constante serán de gran utilidad para mantener a los usuarios informados sobre las obras que el artista está creando continuamente.

## 12. RECOMENDACIONES

¿Qué tan factible es el rediseño de una página web?

Basándonos en el proyecto realizado podemos considerar, que la creación de una página web, así como el rediseño de una página web tiene gran factibilidad, cuando se usa como estrategia de marketing pues ayuda de manera positiva al administrador y a los usuarios para esto se debe tomar en consideración lo siguiente:

Se debe realizar una extensa búsqueda o recopilación y análisis de la información obtenida, pues esta será muy importante para estructurar la página.

Desarrollar una página web de manera personalizada utilizando el programa Wordpress.

Incorporar la herramienta Elementor para llevar un mejor contenido de la página.

Adicionalmente para promocionar la página web se puede realizar publicaciones en las diferentes redes sociales, mediante carteleras y volantes.

## 13. BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía

Álvarez, M. A. (1997). *Responsive*.

CASTRO, G. P. (2004). *EL "DISEÑO DE LA INFORMACIÓN" UNA ÍNTERDISCIPLINA* . mexico D.F.

Coppola. (25 de enero de 2023). *HubSpot*. Obtenido de <https://blog.hubspot.es/website/que-es-usabilidad-web#:~:text=La%20usabilidad%20web%20se%20refiere,un%20esfuerzo%20y%20tiempo%20m%C3%ADnimos>.

coppola. (s.f.). *HubSpot*. Obtenido de <https://blog.hubspot.es/website/que-es-navegacion-web>

Coppola, M. (s.f.). *HubSpot*. Obtenido de <https://blog.hubspot.es/website/rediseño-web>

Coppola, M. (s.f.). *HubSpot*. Obtenido de HubSpot:  
<https://blog.hubspot.es/website/rediseño-web>

Diaz, M. (27 de octubre de 2017). *fuegoyamana*. Obtenido de <https://www.fuegoyamana.com/importancia-fotografia-en-el-diseño-web/>

Henckel, M. M. (s.f.). *raidboxes*. Obtenido de <https://raidboxes.io/es/blog/webdesign-development/typographie-grundlagen-webfonts-tips/>

Henckel, M. M. (s.f.). *raidboxes*. Obtenido de <https://raidboxes.io/es/blog/webdesign-development/typographie-grundlagen-webfonts-tips/>

iempresa. (s.f.). *iempresa*. Obtenido de <https://www.iempresa.net/creatividad/el-color-en-el-diseño-web-como-elegir-una-entonación-correcta-para-tu-web/#:~:text=El%20color%20es%20el%20medio,excitar%2C%20estimular%20a%20las%20acciones%E2%80%A6>

Krug, S. (2006). *No me hagaspensar*. madrid.

MALLÉN, L. J. (2021). *DESIGN THINKING (RE)CONSIDERADO Estudio de su aplicación en las agencias de diseño de Monterrey* . monterrey.

mario, P., & Montoro, G. (2010). *Arquitectura de IA informAción en entornos web*. ediciones treA.

Meijomil, S. (13 de junio de 2023). *inboundcycle*. Obtenido de <https://www.inboundcycle.com/diccionario-marketing-online/usabilidad-web>

Shneiderman, & Plaisant. (2010). *DESIGNINGTHEUSERINTERFACE*. boston.

Topposition. (s.f.). *Topposition* . Obtenido de <https://t-position.com/ux-usabilidad-web/prototipo-web/#:~:text=Un%20prototipo%20web%20consiste%20en,informaci%C3%B3n%20a%20nivel%20de%20p%C3%A1gina>.

Walter. (s.f.). *dongee*. Obtenido de [https://www.dongee.com/tutoriales/que-es-wordpress-y-para-que-sirve/?utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=que-es-wordpress&tm=tt&ap=gads&aaid=adaFnZvkSdpvp&gclid=CjwKCAjw\\_aemBhBLEiwAT98FMt3m2OED7ly8AGR-ZWIC\\_DFdT-n3pICl3W4oRT8jXDqnvaOwZ-RyaRoCB5AQ](https://www.dongee.com/tutoriales/que-es-wordpress-y-para-que-sirve/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=que-es-wordpress&tm=tt&ap=gads&aaid=adaFnZvkSdpvp&gclid=CjwKCAjw_aemBhBLEiwAT98FMt3m2OED7ly8AGR-ZWIC_DFdT-n3pICl3W4oRT8jXDqnvaOwZ-RyaRoCB5AQ)

Yusef, H. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Calmly Writer.

## 14. ANEXOS

### 13.1. Anexo 1: Fotografías de la Galería de arte

