

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Museo Interactivo/Web
como medio para facilitar el acceso
directo a la información del
Museo Nacional de
Arte Moderno Carlos Mérida



Proyecto de Graduación
presentado por

Edwin Elías Paredez Tocay

para optar al título de
Licenciado en Diseño Gráfico
con énfasis en Multimedia



Guatemala, abril de 2013.



Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Junta Directiva

Decano Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I Arq. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal II Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal III Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón
Vocal V Br. Carlos Raul Prado Vides
Secretario Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal de examinadores y asesores del proyecto

Lic. Erika Grajeda Godínez

Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte

Lic. Lisa María González Solé



AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

A DIOS

Durante todo el proceso siempre tuve mente positiva y las ganas de seguir adelante, a quien dedico todos mis éxitos como profesional y por proporcionarme la capacidad intelectual, llegando a un feliz término este proyecto.

A MIS PADRES

Teresa Gonzalez y Elías Paredez, por el apoyo y atención en la trayectoria de mi vida y por animarme a seguir adelante.

A MIS HERMANOS

Alba, Ana, Yolanda, Mishel y Wilmer, por confiar en mí y poder demostrarles que sí se puede lograr con dedicación las cosas que nos proponemos.

A MIS ASESORES

Lic. Erika Grajeda, Lic. Gustavo Jurado y Lic. Lisa Gonzalez por darme la libertad de expresarme, apoyarme al realizar este tema, confiar plenamente en mi persona y en este proyecto.

A MI AMIGO

Pablo Paredes, por ayudarme en todo y ser parte de mi familia.

A MIS AMIGOS

Sandie López, Ana Santizo, Gabriela Paniagua, Allan Rivera, Carlos Ruiz, Irene Santizo, Marco Herrera, José Maza y todas aquellas personas que directa o indirectamente colaboraron con la realización de este proyecto.



	Pag.
Capítulo 01	
Introducción	15
Antecedentes	17
Identificación del Problema	18
Justificación	18
Objetivos de Diseño	20
Capítulo 02	
Perfil de la organización y público destinatario	
Perfil de la organización y del servicio que brinda	25
Perfil del Grupo Objetivo	26
Perfil geográfico	26
Perfil demográfico	27
Perfil socioeconómico	27
Perfil psicopedagógico	28
Capítulo 03	
Conceptos Fundamentales	
Conceptos fundamentales del tema	33
Conceptos fundamentales de diseño	39
Concepto Creativo / Procesos	45
Lluvia de ideas	45
Lo más cercano / lo más lejano	48
Diagrama de Causa y Efecto	50
Concepto creativo	53
Dimensión conceptual	53
Dimensión ética	54
Dimensión estética	54
Dimensión funcional	54
Capítulo 04	
Proceso de desarrollo de los bocetos y decisiones de diseño	
Previsualización	59
Primer Nivel	63
Bocetaje	63
Evaluación de Alternativas	69
Segundo Nivel	71
Bocetaje	71
Validación con Diseñadores Gráficos	85
Validación con Expertos Profesionales	86

ÍNDICE

	Pag.
Capítulo 05	
Comprobación de eficacia y propuesta final	
Registro de Cambios	89
Propuesta Preliminar	91
Tercer Nivel	93
Validación con Grupo Objetivo	93
Registro de Cambios	95
Fundamentación	99
Propuesta gráfica final	105
Conclusiones	117
Lecciones Aprendidas	119
Lineamientos para la puesta en práctica	121
Presentación	121
Uso de material	121
Costos	121
Glosario	123
Referencias Bibliográficas	125
Anexos	127





WWW son las iniciales que identifican a la expresión inglesa World Wide Web (red mundial), el sistema de documentos de hipertexto que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de Internet.

A través de un software conocido como navegador (Safari, Internet Explorer, Google Chrome, etc.), los usuarios pueden visualizar diversos sitios web (los cuales contienen texto, imágenes, videos y otros contenidos multimedia) y navegar a través de ellos mediante los hipervínculos.

Merece destacarse que por todo ello, Internet y el mundo www se ha convertido en la auténtica revolución e innovación del siglo XX y en eje indiscutible del siglo actual. Y es que ha logrado originar un cambio absoluto no sólo en el ámbito tecnológico sino también social. (definicion.de. Extraído el 20 de Junio de 2012 desde <http://definicion.de/www/>)

El presente trabajo tendrá como particularidad dar a conocer la herramienta de página web para el Museo Nacional de Arte Moderno Carlos Mérida, que es esencial para brindar acceso a la información y crear una comunicación de ambos lados (museo – usuario). Tanto la www como el diseño han interactuado para lograr tomar decisiones e incrementar la diversidad de opciones de sitios web; transmitir una idea e iniciar una conexión.

En este documento se demuestra el proceso de la creación de la página web como medio para facilitar el acceso directo a la información del Museo Nacional de Arte Moderno Carlos Mérida. Por medio de esta herramienta web también se creará una imagen que identifique al museo ante el grupo objetivo.

Este proyecto se desarrolla en cinco capítulos, en los cuales se muestra la temática de investigación de lo general a lo específico, con la finalidad de encontrar la solución a la problemática planteada.

Por medio de los resultados obtenidos en la validación de las piezas gráficas finales, se ha llegado a la conclusión de que el uso y la divulgación de la página web del museo ha demostrado llenar las expectativas del grupo objetivo y a su vez ha despertado el interés de visitar el Museo Nacional de Arte Moderno Carlos Mérida.





Capítulo 1

Introducción



Introducción

El Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida" es una unidad de servicios del Ministerio de Cultura y Deportes, es la institución de Arte más importante de Guatemala, institución que valida y legitima todas las propuestas de arte guatemalteco.

Se realizó una exhaustiva investigación sobre el tema del museo en tres colegios, y se hace constar que pocos alumnos saben de artistas plásticos guatemaltecos y que no existe un medio interactivo masivo en la web que brinde información del museo.

Las ventajas que permite una herramienta interactiva web para facilitar la información son que se brinda un mayor alcance, pues la interactividad en la web no se limita a fronteras o idiomas, y también que es un medio más efectivo y directo entre el estudiante y la institución para informar y motivar a planificar una posible visita física al museo.

Con base en el resultado de la encuesta se define el problema que en la actualidad el Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida" no cuenta con un medio multimedia que sea de fácil acceso a los jóvenes estudiantes. Con este medio se puede contribuir a través de la creación de dicha herramienta web con la ayuda del diseñador gráfico con énfasis en multimedia.

Hoy por medio de este proyecto se pretende incidir en la sociedad guatemalteca, al crear un medio interactivo web que facilite la información a jóvenes estudiantes.



Antecedentes

El Museo Nacional de Arte de Moderno "Carlos Mérida" cuenta con una importante colección de más de 800 piezas (54 esculturas, 126 grabados, 247 caricaturas y 452 pinturas), entre ellas, una pequeña muestra de arte colonial; luego, la más antigua de 1850, y la mayor parte, de 1900 en adelante hasta la década de 1990. "Nuestra colección es muy rica en arte moderno, pero tenemos grandes baches porque no contamos con presupuesto para adquirir obras. (Prensa Libre, 2008: Museo Nacional Moderno Carlos Mérida)

El Museo, que tiene un área de alrededor de mil 800 metros cuadrados, cuenta con una Sala de Exposiciones Permanentes en donde se exhibe la obra de los artistas más representativos. Luego, la Sala Carlos Mérida, dedicada a este artista quetzalteco con reconocimiento internacional, y la Sala de Exposición Temporal, por donde han pasado importantes muestras nacionales y extranjeras. Además, el recinto cultural cuenta con un pequeño centro de documentación especializado en arte moderno y una videoteca con documentales de Arte Moderno.

La dirección proyecta conformar un comité que brinde el soporte educativo de orientación que los niños necesitan. "Ahora solo tenemos talleres y conferencias esporádicas, pero así podremos hacerlo periódicamente. Sabemos que muchas personas, artistas e instituciones nos apoyarían, solo nos falta poner la estructura. (Prensa Libre, 2008: Museo Nacional Moderno Carlos Mérida)

Muchos guatemaltecos no están acostumbrados a visitar museos con frecuencia, sin embargo, resulta agradable saber que en el país existen lugares en donde se expone el arte para ser visto por todos. Al investigar del tema, es posible observar que el interés de brindar espacios e información al público sí existe, pero carece de medios para su búsqueda. En el tiempo que cursé la carrera de diversificado tuve la idea de que el museo tuviera un blog o página web que brindara información de obras o la información de sus horarios para poder visitar, pero el resultado no fue satisfactorio. Este caso se ha repetido en varios jóvenes interesados en la información de la institución, al pasar los años ya empieza a verse en la web datos históricos del museo, pero de una forma desordenada.

Por ello se consultó al director del museo Arq. José Mario Maza Ponce la posibilidad de realizar una herramienta web para ofrecer información interactiva y completa sobre el museo. En la entrevista, el Arq. José Mario Maza Ponce brindó referencias específicas de cómo poder apoyar con una herramienta que obtenga la información completa que necesiten los jóvenes de una forma eficiente para que puedan tomarse el tiempo y tener la dedicación de leer, escribir y visitar el museo. De esta manera se fortalecerían los procesos educativos que van más allá del “copy-paste” (copiar y pegar) a través de una herramienta interactiva que brinde un resumen de la información del museo, información de horarios, actividades etc., y de esta forma hacer que los jóvenes investiguen y sean parte del conocimiento del arte guatemalteco. (Maza Ponce, José Mario. 2012. Entrevista personal al Director del Museo de Arte Moderno “Carlos Mérida”. Entrevistado por Edwin Paredes.)

Es por ello que se debe estar consciente de las necesidades de cambiar o crear una cultura en base a conocimientos.

Problema

No se cuenta con un fácil y completo acceso a la información histórica y contactos de ubicación del Museo Nacional de Arte Moderno “Carlos Mérida”.

Justificación

El proyecto obedece a la necesidad de brindar una herramienta de fácil acceso a la información sobre el Museo Nacional de Arte Moderno “Carlos Mérida”.

Magnitud

El proyecto se dirige a jóvenes entre las edades de 15 a 20 años, estudiantes del nivel diversificado de la ciudad de Guatemala.

No se tiene una cifra exacta de la cantidad de alumnos inscritos en el ciclo de 2012 (se realizó una investigación en el MINEDUC, y aun no cuentan con datos estadísticos del 2012, de jóvenes que están cursando el nivel diversificado), pero se puede tener una idea en base a los datos estadísticos de 2010 y 2011, con un recuento de 82,409 alumnos en la ciudad capital. (Mineduc, 2010: Estadística 2010)

Con este Proyecto se desea beneficiar al Museo Nacional de Arte Moderno y a los jóvenes estudiantes, al poder contar con una página web con el fin de facilitar el acceso a la información. El material tendrá una vigencia de 5 a 10 años, obteniendo resultados a corto y mediano plazo.

Trascendencia

Por medio de este proyecto se pretende aprovechar los recursos de comunicación web, para informar y motivar a la visita del museo, y crear en el estudiante la necesidad de estar en contacto directo con la historia del arte guatemalteco. Esto conducirá a obtener una cultura basada en el conocimiento y el interés en el arte, y a que el museo cuente con los recursos para brindar material impreso a sus visitantes y así crear una identidad del museo con el apoyo económico de asociaciones de arte en Guatemala u otros países.

Vulnerabilidad

Se pretende lograr influir al grupo objetivo de la ciudad capital del nivel medio, por medio de las redes sociales, ya que no se necesitan de gran inversión económica, lo que permite tener una comunicación directa y ser parte del conocimiento del arte.

Uno de los inconvenientes más frecuentes a los que se enfrenta la institución es la falta de apoyo económico. Y esto limita su capacidad de trabajar proyectos.

Además de la indiferencia de la sociedad ante la necesidad de cultura, es posible mencionar el poco o nulo hábito de lectura que muestra la mayor parte de población guatemalteca.

Factibilidad

El proyecto será patrocinado por una organización que desea apoyar el arte mediante su divulgación, cubriendo así el costos de hosting y dominio de la página web.

Objetivos

General

- Crear una página web interactiva como medio para facilitar el acceso a la información sobre el Museo Nacional de Arte Moderno Carlos Mérida, dirigida a los jóvenes estudiantes.

Específicos

- Establecer un diseño web interactivo minimalista que sea accesible y de fácil navegación.
- Diseñar el material web para comunicar y persuadir a los estudiantes sobre la importancia que tienen la historia, el edificio, el nombre y las obras plásticas de autores que contiene la colección permanente del Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida".





Capítulo 2

Perfil de la organización
que demanda el servicio y
público destinatario

Perfil de la organización

Según información obtenida en el Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida", de su folleto de información:

Datos generales de la institución

En la actualidad, el museo se encuentra ubicado en el Salón No. 6, Finca La Aurora, zona 13 de la ciudad de Guatemala.

Teléfono: (502) 2472 0467

Correo electrónico: munamcm@hotmail.com

El tipo de institución a la que pertenece es cultural a cargo del Director, Arquitecto José Mario Maza Ponce.

El público destinatario es el público en general, pero el interés se enfoca en la sociedad guatemalteca con énfasis en los estudiantes del nivel diversificado, en esta etapa se puede crear una cultura de nuevos hábitos en la educación.

Una institución gubernamental encargada de la conservación, resguardo y difusión de las más importantes y representativas expresiones plásticas correspondientes al Modernismo guatemalteco. Fortalece su exhibición con programas estructurados que promueven el conocimiento del trabajo nacional como elemento identitario que contribuye al aprecio y cuidado de las obras, así como su promoción a través de actividades orientadas a la sociedad en general, empresarios, familias, instituciones educativas y entidades que fortalezcan el Patrimonio Plástico guatemalteco y las nuevas propuestas artísticas generales tanto en el ambiente nacional como internacional.

Misión

Constituir un espacio donde se muestre el acervo y la herencia plástica de la Edad Moderna en Guatemala, contando con programas estructurados que promuevan la exhibición, difusión y concientización, y que contribuyan al aprecio y cuidado de las obras, así como su promoción a través de actividades orientadas a la sociedad en general, empresarios, familias, instituciones educativas y entidades que fortalezcan el Patrimonio Plástico guatemalteco y las nuevas propuestas artísticas generales tanto en el ambiente nacional como internacional.

Visión

Contribuir con la construcción de la Identidad Guatemalteca a través del desarrollo de programas y actividades que incrementen el conocimiento de la sociedad con respecto a la Plástica Nacional y sus más destacados representantes, al mismo tiempo de abrir espacios para el conocimiento y aprecio del arte nacional e internacional por medio de programas educativos, exposiciones representativas y actividades alternativas que construyan la apreciación del arte.

Finalidades / Proyectos

- Realización de Exposiciones de Arte Nacional
- Realización de Exposiciones de Arte Internacional
- Llevar a cabo mesas redondas, charlas, conferencias, etc.
- Realización de talleres para adultos y niños
- Disposición de bibliografía de la plástica nacional para estudiantes de los diferentes niveles
- Difusión de la videoteca y la colección de videos documentales
- Brindar guías especializadas sobre la obra permanente, la obra de Carlos Mérida y las Exposiciones Temporales.

Perfil del Grupo Objetivo

El objetivo primario de este proyecto está dirigido a estudiantes guatemaltecos. Por fórmula estadística se calculó la muestra en base al universo de estudiantes. No se tiene una cifra exacta de cuántos alumnos están inscritos en el año 2012 (se realizó una investigación en el MINEDUC, y aun no cuentan con los datos estadísticos del 2012 acerca de los jóvenes que están cursando el nivel diversificado). Se puede obtener una idea en base a datos estadísticos de los años 2010 y 2011, que indican que hubo 82,409 alumnos en la ciudad capital. (Mineduc, 2010: Estadística 2010)

Para obtener el perfil del grupo objetivo se realizó una encuesta a una muestra obtenida bajo una fórmula de cálculo. Esta encuesta se realizó en 3 entidades educativas de la ciudad capital y contó con una muestra de 200 alumnos. (Ver encuesta en anexos)

Instituto Tecnológico de Computacion ITC
 Colegio Teresa de Ávila
 Escuela de Aviación.

Perfil Geográfico

El grupo objetivo se encuentra en la Ciudad de Guatemala.

Ubicación	Valle de la Ermita
Altitud	1592 msnm
Superficie Metropolitana	996 km ²
Fundación	1,776
Población	4,103,865 habitantes
Temperaturas	12 y 28 °C.

Perfil Demográfico

El grupo objetivo está formado por jóvenes:

Nacionalidad
Guatemaltecos

Edad
Jóvenes de 15 a 20 años de edad

Sexo
Masculino y femenino

Actividad
Estudiantes

Perfil Socio-económico

Nivel Académico
Diversificado

Tipo de vivienda
Propia o alquilada

Ingreso Económico Familiar
De Q 2,500 a Q 10,000

Centro de estudios
Privados
Públicos

Nivel Socioeconómico *
C1 (media alta)
C2 (media bajo)
D (baja)

Tipo de transporte
Propio
Público

Tienen acceso a
Una computadora e internet activo.

** Por lo general, los encargados de satisfacer las necesidades económicas del núcleo social son profesionales, comerciantes, pequeños industriales. Viven en sectores residenciales o en colonias. Tienen acceso al internet. Poseen vehículo de modelo no reciente. (mtjerez62.files.wordpress, 2009: Definición de Niveles Socio Económicos)*



Perfil Psicopedagógico

A continuación una serie de respuestas obtenidas en el muestreo:

- A la mayor cantidad de los estudiantes les gusta aprender con material interactivo, presentaciones power point, pdf animados, páginas web e imágenes.
- A los alumnos les presentan materiales no interactivos. Se aburren por no contener imágenes, movimientos, etc.
- Más de 60% de los encuestados para la muestra realizada han visitado museos de la ciudad capital, bajo la tutela de un profesor o del colegio. Han sabido de los museos por medio de internet en algunos casos, otros no cuentan con página web.
- El grupo de jóvenes sabe y ha visto poco de los artistas plásticos de Guatemala. Y según la muestra es por que no hay publicidad de los mismos o por cuestiones de tiempo que no pueden ir a un museo. Aunque la mayoría de los que han ido a un museo van por entretenerse o por hacer una tarea.
- Se hizo una pregunta de caso: Si su maestro le dejara una tarea sobre alguna pintura o artista guatemalteco expuesto en el museo, ¿qué alternativa tomaría que le facilite el acceso a la información? La mayoría responde que el primer recurso es investigar por internet y buscar si tiene el museo una página web. Y otra parte tiene la iniciativa y prefiere ir al museo y preguntar sobre el tema a investigar. También consideran que el internet es una herramienta de información y que el museo podría hacerse publicidad a través de este medio, por tiempo, por disponibilidad y porque llegaría a muchas personas nacionales e internacionales.



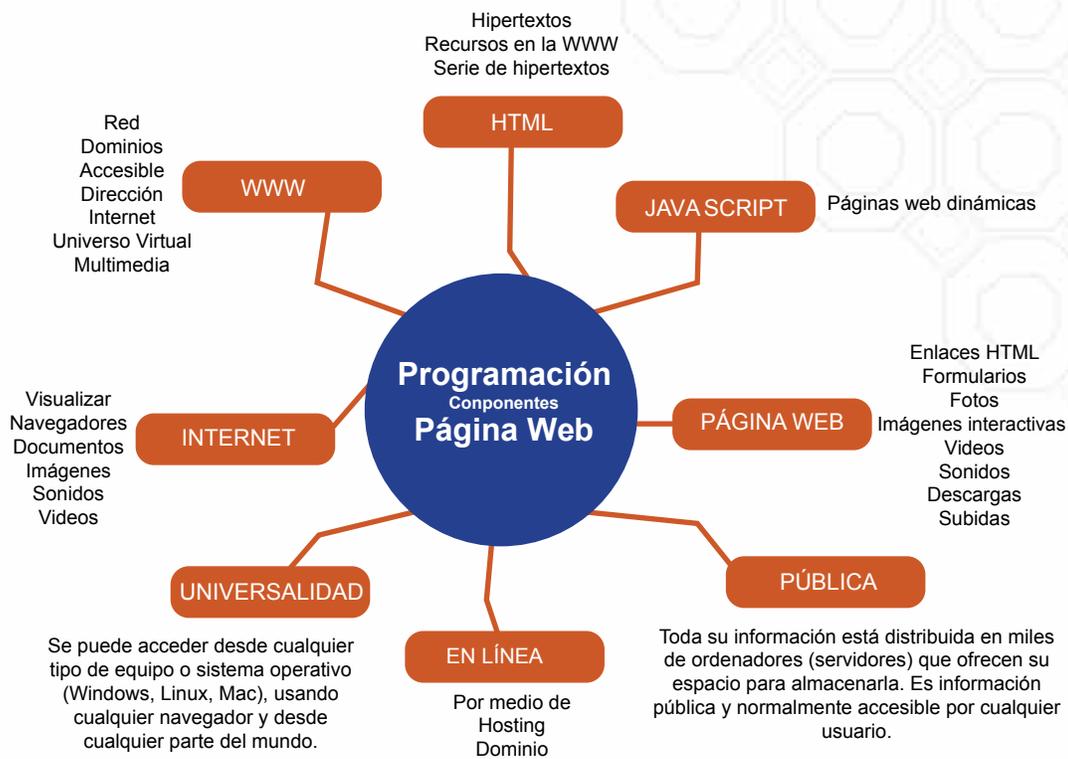


Capítulo 3

Concepto de Diseño



Conceptos Fundamentales del Tema



Situación actual y nuevas necesidades de los museos

En Guatemala, la importancia histórica de los museos pocas veces es fomentada en los jóvenes y la niñez, a pesar de que en ellos es posible encontrar información histórica y estar en contacto visual, auditivo y táctil con muchos de los objetos que en épocas pasadas fueron parte de la vida cotidiana. Muchos de éstos, en su momento, fueron innovadores y creativos que solucionaron problemas de diferente índole. Actualmente, los guatemaltecos y extranjeros pueden gozar de estar en contacto con ese pasado. Para poder tener una idea completa de los pros y contras de los museos, a continuación un análisis.

El museo tiene la posibilidad de convertirse en un instrumento de apoyo a la formación y fortalecimiento del individuo, al ofrecer al visitante sus propias y significativas experiencias, con posibilidades de recreación, en el sentido de re-crear y de re-novar a la persona. En los espacios dentro y fuera del museo permite establecer un diálogo afectivo y significativo con el propio patrimonio y con la propia historia como individuo y como ser social.



Estos individuos o grupo de personas deben poseer “información” relacionada con la temática del museo. Esta puede ser de varios tipos: información histórica/anecdótica de determinados hechos, personajes o lugares, sobre “conocimientos” producto del saber popular o científico, o sobre técnicas y oficios tradicionales, entre otras. Pueden ser personas que trabajaron en el lugar (en el edificio histórico o en el espacio patrimonial) donde ahora está el museo o descendientes de las personas que produjeron o crearon los bienes patrimoniales que el museo preserva. Las posibilidades pueden ser muchas. (Biblioteca Jurídica Virtual, s.f.: El Compromiso del Museo)

Todo museo con mayor o menor éxito está integrado a su entorno, sin embargo, no basta con estar integrado para interactuar positivamente con él. Se debe tener muy claro que, el que un museo sea exitoso en desarrollo de recursos y en sostenibilidad no implica necesariamente que tenga un impacto positivo en la preservación del patrimonio cultural y natural de la región, ni en el desarrollo sostenible de su comunidad.

Beneficios de la comunidad y del museo: La mayoría de los modelos museológicos proponen la generación de algún tipo de beneficio como incentivo de participación de los miembros de la comunidad.

Pero a diferencia de los otros modelos, el museo sostenible exige que sus actividades, proyectos y programas se amplíen de tal forma que no sólo beneficien al museo y sean de impacto para el patrimonio, sino que devuelvan beneficios concretos a las personas o grupos involucrados, y que estos beneficios puedan ser medibles y cuantificables.

Así el museo amplía las oportunidades de involucramiento de miembros de las comunidades por medio de su participación en una diversidad de proyectos y actividades generadoras de remuneración económica directa o indirecta. A su vez, los beneficios de los miembros de la comunidad no sólo tienen un carácter económico, sino que incluyen ganancias no pecuniarias provenientes del reconocimiento a su trabajo o servicio, generando prestigio, status, autovaloración, confianza y estímulos diversos por su participación en actividades creativas y de alta calidad.

Por su parte, el museo obtiene importantes beneficios, como son, entre otros: la ampliación de su oferta y posibilidad de generación de nuevas ofertas, lo cual permitiría la diversificación de ingresos; y desde luego, un mayor impacto en el público (dentro y fuera de su sede) brindándole una proyección local y regional.

¿Qué papel juegan los museos en la sociedad? El museo es una de las pocas instituciones en el mundo que tiene el reto y la virtud de poder establecer un diálogo con el público a partir de uno de los temas que nosotros guardamos: la memoria. Me parece que ese es el papel más importante. ¿Qué tanto han evolucionado los museos? Recordemos que las colecciones reales en principio eran sólo para ciertas personas. Con el tiempo se tomó la decisión de abrirlas a todo el mundo porque se dieron cuenta de que, al final, el arte debe estar abierto a todos, pues los museos cumplen también con la función de lo público. ¿Cómo conectarse mejor con las audiencias? Ese es el gran reto. Cuando uno dice, como directivo, que lo más importante es la conservación, voy a parecer incendiario, pero no lo es. Porque si estuvieran destinados para la conservación, pues entonces serían colecciones cerradas.

Por eso yo he querido trascender más a la idea de apropiación de la memoria. ¿Qué estrategias se están planeando para atraer al público? Hace unos años, cuando los museos entraron en crisis, estábamos más centrados en el objeto. Ahora los museos están más centrados en el sujeto. Finalmente abrimos porque el ser humano tiene que interactuar con el arte y la memoria. En ese sentido lo más importante del museo es el antes y el después de la visita. Porque la experiencia es un asunto que se transmite a través del deleite y del goce. Nuestro reto es cómo hacer que la experiencia del niño sea de tal envergadura, que al final quede con el deseo de regresar. ¿Es decir que hay que incrementar los públicos? Yo soy enemigo de esa idea de traer más público a los museos. Creo que lo principal es conocer primero el público.

En ese sentido, más que contar el público que nos visita, hay que contar el público que regresa. Porque ahí se está manejando un punto muy importante en el imaginario, que ya habíamos comentado, que es la idea de diálogo, de enlace, de reciprocidad. El gran reto es cómo aterrizar esto en una política institucional clara. ¿Cómo lograrlo? A través de un trabajo interdisciplinario. Es decir, no darle más importancia a ciertas áreas de la entidad sino a todas en conjunto. Y cómo lograr eso, a través de la retroalimentación del visitante. Por ejemplo, en el Museo Nacional de Arte nosotros invitamos a los niños y los grabamos para saber si están entendiendo el lenguaje que estamos queriéndoles dar. Pero además, su participación fue fundamental para el diseño de una guía infantil, en la que los niños escogieron las piezas que les gustaría encontrar en la visita. (Esfera pública, 2009: El Museo tiene el Reto de Dialogar con el Público)

¿Cómo influye el diseño web? El diseño gráfico y el internet han estado presente en el desarrollo de la evolución tecnológica del ser humano y también han colaborado como fuentes de comunicación e intercambio mundial al transmitir una idea e iniciar una conexión, un interés que son parte del proceso en el cual el diseño y el internet pueden influir. Con la finalidad de enganchar al público, dando resultados funcionales y positivos en muchos aspectos del desarrollo humano. Esta es la importancia que tiene el diseño gráfico y internet en el manejo de la comunicación visual como otros aliados creativos para llegar a alcanzar metas, propósitos y objetivos.

Las posibilidades que puede ofrecer un sitio web a un museo son múltiples y además de carácter imprescindible (en algunos artículos se habla de crear un círculo virtuoso entre el sitio web y la visita). Sus usos pueden ir desde presentar el programa de actividades y la información de servicio hasta posibilitar la verbalización del programa de identidad y, desde luego, aprovechar las herramientas tecnológicas:

- Posibilitar las transmisiones en directo de eventos (por ejemplo, la inauguración de una exposición) y la creación de un canal de vídeo.
- Ofrecer grabaciones audiovisuales y sonoras de actividades o de divulgación, sin olvidar la posibilidad de descargar los archivos.
- Mediar entre las herramientas tecnológicas y los usuarios (ofrecer espacios personalizables)
- Establecer secciones educativas de nivel formal e informal (varios niveles: infantil, juvenil, adulto), noticias, acceso mediado a las colecciones (arquitectura de conocimiento hipertextual y multimedia), difusión de cultura.

- Utilizar herramientas como Facebook, Twitter, Flickr, YouTube o blogs para aumentar el nivel de interacción con los usuarios.

Precisamente es posible situar una web institucional como uno de los elementos de promoción. A nivel general, según Colbert y Cuadrado (2003: 189-190), la promoción es una herramienta de comunicación, que tiene que transmitir el mensaje y la imagen de la institución. Y también la promoción puede ser una herramienta que sirva al posible cambio de percepciones, actitudes, conocimientos y consciencia, teniendo en cuenta que los resultados deben relativizarse en diversos grados y en función de la diversidad de receptores.

Además es posible añadir otros tres objetivos vinculados a la comunicación:

- Información: el usuario debe saber de la existencia del museo y los datos básicos sobre dirección, horarios, precios, exposiciones actuales, colección, accesos, servicios añadidos, etc.
- Persuasión: el usuario debe convencerse de la necesidad de asistir a la exposición con argumentos compuestos por elementos emocionales (se está hablando de arte) y racionales (el esfuerzo del museo por unificar obras dispersas). Todo ello con el fin de destacar prestigio, reconocimiento y valores intangibles por el hecho de ir al museo.
- Educación: proporcionar a los consumidores las herramientas intelectuales y los códigos de interpretación necesarios para poder avaluar la obra de arte de forma comprensible y, sobre todo, emocionalmente satisfactoria.

Un sitio web de un museo puede y debería cumplir estos objetivos. Al fin y al cabo se está hablando de una institución que media entre la sociedad y la propia identidad del patrimonio común. Para el resto de mecanismos de planificación en la comunicación hay que tener en cuenta diversas variables antes de emprender la comunicación:

- Provocar un cambio de actitudes, reforzándolas cuando favorezcan a la institución o positivarlas cuando sean de carácter negativo. Para estas acciones Colbert y Cuadrado proponen un modelo, basado en cuatro pasos, AIDA (Atención, Interés, Deseo, Acción).
- Ofrecer el conocimiento necesario para influir en el visitante, que dependerá de dos datos: el nivel de complejidad (pintores, movimientos artísticos, obras de arte contemporáneos, etc.) y el nivel previo de conocimientos que posea el potencial visitante.

Asimismo, si se hace referencia a la comunicación del producto y de saber cuál, previamente, es el nivel tanto de percepción como de información (cognitivo) de los futuros visitantes, también se estaría haciendo referencia a concebir una acción de difusión y mediación cultural, una cuestión que a nivel de Internet resulta factible. Para esa función, Colbert y Cuadrado (2003: 199) ofrecen la posibilidad de medir cómo será el proceso de compra a partir del conocimiento que posean los futuros compradores, según un cuadro de análisis basado en seis pasos:

- Primer paso, la ignorancia
- Segundo paso, el conocimiento
- Tercer paso, la comprensión
- Cuarto paso, la convicción
- Quinto paso, la decisión
- Sexto paso, la acción (visitar el museo).

En definitiva, no es posible disociar el uso de las técnicas de marketing cultural (definición del programa de identidad y otras herramientas) de la propia función, objetivos y misión de un museo: difundir la cultura o más específicamente el patrimonio cultural a su cargo ante la sociedad. Pero, el uso de la WWW y de nuevas herramientas tecnológicas en los canales de comunicación de un museo y no tomar en cuenta este dato puede trastornar la propia imagen institucional... No obstante, esa misma complejidad no puede ser vista como una amenaza, sino como un formidable. (Monistrol, 2009: Evolución y aplicación del marketing cultural en los museos)

Es posible decir que los museos tienen la posibilidad de generar parte de su sostenibilidad y el desarrollo de su entorno, ya que ninguno partirá de cero; pues tienen en la base de su fuerza institucional, una gran riqueza de contactos y de recursos potenciales y una imagen establecida y reconocida en la comunidad.

Conceptos Fundamentales de Diseño



El concepto de diseño web es más que una cara bonita

El diseño web es mucho más que animaciones saltando de un lado a otro en la pantalla o espectaculares diseños gráficos. Es el desarrollo de una nueva plataforma de ventas para la empresa, institución, etc., por lo que es indispensable diseñar pensando en la experiencia que tendrá el usuario (el cliente) en el sitio y comenzar la estrategia de marketing en el propio sitio web.

La técnica de estructurar el sitio web debe lograr que el usuario pueda encontrar lo que busca, en el menor tiempo posible, abriendo la menor cantidad de páginas, sin problemas de compatibilidades y siempre entregándole el control. A este tipo de manejo se le llama **USABILIDAD**.

Este término pone en evidencia a una gran cantidad de sitios que poseen un diseño espectacular, pero al momento de buscar la información no se puede encontrar. O aquellos que realizan la totalidad de su sitio con tecnología Flash, con animaciones extraordinarias que nunca terminan de cargarse o que se abren en pantalla completa y que ni siquiera permiten utilizar los botones del navegador (atrás o adelante). También quedan en evidencia aquellos sitios que obligan al público a pasar por distintas páginas antes de llegar al destino deseado o que impiden saltar libremente entre las distintas páginas porque no poseen un menú de segundo nivel.



Existen muchos vicios en el diseño, y muy pocas veces se piensa en el mercado al cual se está atacando. La solución la entrega la USABILIDAD: simplicidad ante todo, diseños atractivos pero no fuegos artificiales, nunca diseñar el sitio entero con tecnología flash, menús siempre a la vista del visitante, no abusar de los efectos, etc.

Luego de definir cuál será la usabilidad del sitio web, se debe diseñar la estrategia de marketing, es decir, pensar encómo se atraerá a los visitantes. Para ello existen dos actores: el interno y el externo. El Externo le corresponde a la misma empresa y las técnicas más habituales son incluir la dirección del sitio web en las páginas amarillas, en toda la papelería de la empresa, direccionando a sus clientes hacia el sitio, listas de correo, etc. El Interno es tarea de la empresa que diseñe el sitio web, tarea que es invisible para el cliente y que es vital para atraer visitantes: es necesario incluir el sitio en los principales buscadores. Para ello se deben definir etiquetas con información que ayudará a que los buscadores pongan cada vez más arriba el sitio en los resultados de búsquedas, estas etiquetas son por ejemplo: la descripción de la empresa, palabras claves, título de cada página, etc. Esto último es un detalle que está fuera de la vista del cliente, pero es un factor importantísimo a la hora de evaluar el éxito de un sitio web. Cabe destacar que la inclusión y posicionamiento en los buscadores es una tarea que demanda varios meses, pero un buen manejo de las etiquetas significará una gran cantidad de visitas provenientes de dicha fuente. (Cerón, 2011: Diseño web más que una cara bonita)

También un tema importante es la diferencia entre el diseño gráfico y el de Internet. Varios factores son los que entran en juego a la hora de diseñar para la Web: El tamaño del archivo, la dependencia de un lenguaje de marcas, como es el HTML, que se ha quedado a todas luces muy corto, el monitor del ordenador, con sus limitaciones y las diferencias entre marcas, las múltiples plataformas, la pobre estandarización que hay entre navegadores, las diferentes versiones de navegadores que aun están vivos en el mercado, las modas, la necesidad que sienten las empresas de incorporar toda naciente tecnología a su sitio Web, la necesidad de incluir en toda página un sistema de navegación coherente, claro y eficiente, las diferentes tecnologías que almacenan los servidores, siempre limitadas, que el profesional tiene que tener en cuenta al crear su diseño, para un conocimiento de lo que puede hacer y lo que no, las diversas conexiones a la red de los particulares, con sus diferentes velocidades y tráfico.

Todos estos factores se acumulan en la mente del diseñador de páginas Web cuando se sienta a trabajar sobre un proyecto. Si a esto se añade que no se puede descuidar el ingrediente estético que todo diseñador debe tener, las complicaciones se multiplican, y no se trata de hacer comparaciones entre distintas clases de diseño; cada cual tiene sus problemas. Se hace referencia exclusivamente al diseño dentro de Internet.

Por lo tanto, se tiene que encontrar siempre una forma de estructurar el trabajo, un mapa de camino, para no perderse en la marea de posibilidades de diseño que se puede enfrentar. El trabajo de un diseñador, más aún si es dirigido al diseño Web, debe estructurarse siempre de acuerdo a los intereses del cliente final y a la propia psicología y experiencia como diseñadores.

Para estructurar el trabajo de diseñar una página Web, lo primero que hay que hacer es definir con exactitud la audiencia a la que se dirige el mensaje que la página contiene. La audiencia es el verdadero cliente, no quien encarga el proyecto. En muchas ocasiones, el diseñador profesional se ve envuelto en discusiones, a veces acarreado una gran pérdida de tiempo, con los responsables que le han contratado, sobre la viabilidad de un diseño que ellos tienen en mente, y que desde el punto de vista profesional, no es recomendable para la audiencia a la que pretenden llegar. Es necesario decir que la mayoría de los proyectos que se encarga a los profesionales, están dirigidos a la venta de algún producto o a demostraciones en Flash. En estos casos, la audiencia es sumamente amplia, con una gran diversidad de ordenadores, navegadores y conexiones a la red, lo que implica que no todo lo que se le ocurre al dueño del proyecto, o lo que ha visto y le ha gustado en la red, es aplicable. Si los clientes se empeñan en un proyecto inviable, hay veces en que es recomendable rechazar el proyecto, ya que un diseñador debe muchas veces elegir entre hacer un trabajo que por exigencias sabe que quedará “mal”, o rechazarlo y no perder prestigio. (Camy, s.f.: PGDW)

Ahora se tiene claro que para realizar un proyecto de página web es necesario adentrarse más a qué tipos de herramientas y pasos hay que seguir para obtener un producto efectivo. Para un diseñador gráfico/multimedia esto significa aprender y aplicar nuevos lenguajes de programación, en este caso el lenguaje de las páginas web que hoy en día se programan en su mayoría en el código HTML que quiere decir HyperText Markup Language (Lenguaje de Marcado de Hipertexto) que se utiliza para describir y traducir la estructura y la información en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes. Antes se programaban las páginas en flash con mucho movimiento, efectos, etc., pero ahora ese tipo de páginas en flash no se pueden visualizar en los aparatos móviles, como son los celulares, iphone, ipod, ipad, tabletas en general, por lo que tiene muchas desventajas.

La ventaja del HTML es que permite presentar varios archivos en forma simultánea (texto junto con un video, gráficos en forma de botones, etc.) y además, cuenta con la posibilidad de crear enlaces o hipervínculos (hyperlinks en idioma inglés) que se encargan de conectar las páginas web entre sí. Esto significa que es posible “saltar” de una página web ubicada en USA, a otra que está en España o Japón en forma inmediata, haciendo que las distancias geográficas desaparezcan en la red.

Las páginas web, pueden ser estáticas y dinámicas. Según criterios personales, las dinámicas enganchan más al público. ¿Qué es lo que diferencia una buena web o buen sitio del que no lo es? La respuesta es simple, es una buena página web aquella que comunica, que muestra el “quién”, “qué”, “para quién” y “cómo” correctamente llegando al público meta y creando uno de los canales de comunicación más importantes; tan simple y complicado a la vez como responder dichas preguntas correcta y concretamente. Regularmente, al entrar a una página web se puede observar que consta de una Página Inicial (Home Page, index o default) que es la página que ofrece los vínculos y enlaces a todas las otras páginas. La Página Inicial, como la página de mayor importancia en la web, es la que señala el contenido del documento y es a la que se le da mejor diseño. Todo Web debe tener un índice que en ocasiones es la página Inicial y tener varias vías de acceso a otras páginas (botones de las secciones), también de retorno a la Página Inicial. Esto último permite que si el usuario está perdido en el mar de información pueda regresar al inicio desde cualquier lugar.

Para poder desarrollar el proyecto hay una serie de pasos a seguir. En la experiencia personal se ha trabajado con varios tipos de marcas y cada una tiene un concepto diferente de presentación o imagen que se desea transmitir. Para esto se tiene que tener mucho cuidado en la planificación, siempre se debe utilizar un procedimiento o una metodología que guíe el diseño y la programación. Hay muchos métodos de poder crear una página web, todas con el mismo fin, unas más largas y otras cortas, mi presentación será en 4 pasos para el diseño y desarrollo: 1. Documentación (Brief, análisis de la información), 2. Diseño, 3. Pruebas (programación) y 4. Producción (programación final).

Teniendo el esqueleto de cómo poder trabajar el proyecto, el primer paso es juntar la información, saber la necesidad del cliente, el tipo de diseño, animación; en sí, recopilar todo lo que se pueda. Luego se debe hacer un análisis de los diagramas de flujo, un caso de uso en sencillas palabras es cómo el usuario interactuará con la página web, se piensa en el proceso de navegación, se piensa hasta qué tipos de problemas podrían suceder y se le da una solución. Luego de haber hecho los diagramas de flujo del usuario, administrador, etc., se puede pasar al segundo paso que es el diseño. El diseño de la página principal es clave, ya que es el primer sitio al que accede el usuario y esta primera impresión, tanto en relación al diseño como a la información en ella ofrecida, condicionará al usuario para que sienta o no la necesidad de adentrarse en el sitio. Lograr una armonía agradable visualmente. Aunque por lo regular el diseño gráfico y tipográfico de la web es algo que también se descuida. El mal uso del color y el abuso de figuras, animados y fotos alteran el objetivo de atención de la página web. La tipografía cuidando el espaciado, el tamaño de fuente y el interlineado adquieren gran importancia en la estética y comprensión de los textos. Otro factor problemático son los títulos, subtítulos y encabezamientos de páginas que suelen resultar monótonos; se aconseja crear un énfasis ya sea cambiando el tamaño, el color y el estilo, o combinando tipos dentro de una palabra o frase, o en otro caso haciendo una combinación coherente de estos recursos. Me ha gustado trabajar en el diseño minimalista aun que es un poco difícil con las personas que no entienden eso, ellos piensan en llenar todo espacio, etc. Elementos que he tomando en cuenta en mis diseños es que Menos es Más, omitir cosas innecesarias, colores combinados y mezclarlos con anomalías de color tratando de conseguir nuevas ganas de color. (Sitio I, 2012: Cómo determinar el objetivo de una página web)

Luego de crear bajo los criterios de diseño y del cliente, se realiza el tercer paso que son las pruebas ya en la programación, utilizando ya plugins o efectos en variedad de espacios; por ejemplo, el más común, los slideshows, que son rotación de imágenes o banners en el inicio de una página, efectos de botones, movimientos, etc.

Finalmente previo a su publicación en el cuarto paso, el cliente tendría que hacer el contrato del Hosting y dominio. ¿Qué es un dominio? Un dominio es la dirección de Internet. Adquirir un dominio es tener el derecho a utilizar esa dirección en exclusiva, en el mundo. Un dominio es, por ejemplo, www. epsusac.com, www.latesis.net, o www.tuempresa.com. ¿Qué es el hosting? Se puede definir como un lugar para tu página web. El alojamiento web (en inglés web hosting) es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo o cualquier contenido accesible vía Web. Es una analogía de hospedaje o alojamiento en hoteles o habitaciones donde uno ocupa un lugar específico. En este caso, la

analogía alojamiento web o alojamiento de páginas web se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos etc. en Internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

Así se puede afirmar que la planificación consiste en diseño e implementación de sitios web y páginas web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet, ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como la navegación, interactividad, modos de uso, estructura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y video para que al usuario se le facilite su uso y así poder navegar por más tiempo en un página web y que sea productiva la visita.

Concepto Creativo

El concepto creativo es una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de comunicación que el creativo desea establecer con el grupo objetivo. Toda idea efectiva se da por medio de diferentes técnicas, estas permiten obtener todos los recursos que se vienen a la mente y así poder ir descartando lo innecesario hasta obtener el concepto final.

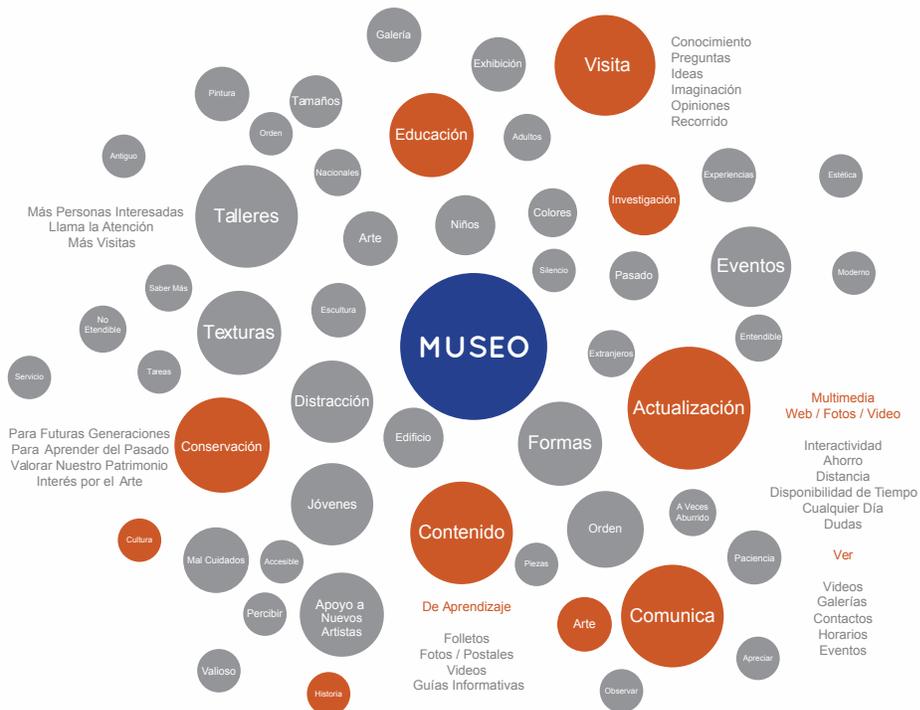
A continuación se presentan tres ejercicios realizados para elegir el concepto creativo de este proyecto.

1. Lluvia de Ideas

1 Primer Paso

MUSEO

Cultura	Nacionales	Investigación	Visita
Observar	Saber Más	Exhibición	Eventos
Antiguo	Experiencias	Galería	Actualización
Moderno	Paciencia	Pintura	Adultos
Percibir	Extranjeros	Escultura	Comunicar
Historia	A Veces Aburrido	Formas	Distracción
Valioso	Entendible	Apoyo a Nuevos	Conservación
Servicio	No Entendible	Artistas	Jóvenes
Estética	Talleres	Contenido	Niños
Apreciar	Educación	Mal Cuidados	Edificio
Accesible	Arte	Orden	Silencio
Tareas	Colores	Texturas	Piezas
Orden	Pasado	Tamaños	



2 Segundo Paso

Palabras Clave

Visita

- Conocimiento
- Preguntas
- Ideas
- Imaginación
- Opiniones
- Recorrido

Actualización

- Multimedia
- Web / Fotos / Video
- Interactividad
- Ahorro
- Distancia
- Disponibilidad de Tiempo
- Cualquier Día

Comunicar

- Transmitir
- Intercambio de sentimientos, opiniones
- Emisor
- Menaje
- Receptor

Conservación

- Para Futuras Generaciones
- Para Aprender del Pasado
- Valorar Nuestro Patrimonio
- Interés por el Arte

Cultura

- Conjunto de saberes
- Creencias
- Pautas

Historia

- Estudio del pasado
- Periodo
- Narración de algún suceso

Educación

- Proceso multidireccional
- Transmitir conocimiento
- Valores
- Costumbres
- Proceso de socialización
- Compartir
- Ideas
- Cultura
- Conocimiento

Arte

- Estético
- Comunicativa
- Expresar ideas
- Emociones
- Visión
- Sentimientos

Investigación

- Actividad Humana
- Obtener nuevos conocimientos

Contenido

- Aprendizaje
- Almacenaje
- Datos
 - o Folletos
 - o Fotos / Postales
 - o Videos
 - o Guías Informativas

3 Tercer Paso

Dúos o Tríos / Frases

Cultura Expresiva
Actualización Interactiva
Contenidos del saber
Cultura a colores
Historia apreciable
Investigación del conocimiento
Conservación de ideas
Contenido a tu alcance
La actualización del arte
Educación del pasado cool!

4 Cuarto Paso

Elegir las mejores frases

Investigación del conocimiento
Actualización Interactiva
Cultura visual a colores

5 Quinto Paso

Frase Final

Cultura visual a colores

Es esa la función que el arte debe tener en nuestra sociedad.
Una cultura visual por el arte a colores.

2. Lo más cercano / lo más lejano

Página web

1 Primer Paso

Conceptos y elementos estímulo

Relax
Ojo
Granizada de Limón

2 Segundo Paso

Características

- | | |
|--|---|
| - Ver | -Limón |
| -Redondo | -Una mezcla |
| -Sentido | -Pepita molida |
| -Por medio de este sentido me puede llamar la atención | -Sal |
| -Importante para todo ser humano | -Ácido |
| -Medio de visualizacion | -En vaso |
| -Visualizar gustos | -Pajilla |
| -Cómodo | -Se puede combinar con dulce, jugo de vegetales, mariscos, etc. |
| -Tranquilo | -Exótico |
| -Distracción | -Salado |
| -Fresco | -Refresco |
| -Acostado | -Vendedor Ambulante |
| -Feliz | -Popular |
| -Sonriente | -Sabor |
| -Dormido | -Tradicional |
| -Descansar | -Primavera |
| -Mente Libre | -Verano |
| -Darse tiempo | -Para todos |
| -Hielo Raspado | -Líquido |
| -Diferente | -Jugoso |

3 Tercer Paso

Nuevas ideas

Contenido Jugoso
Web exótico
Web mente fresca
Web combinación, tú y todos.
Web fresca
Granizada del saber
Visualizar lo fresco
Web con un toque de limón

4 Cuarto Paso

Frase final

Web con toque a limón

Trabajando una analogía, combinación de limón = algo diferente y fresco. Colores frescos, formas, retícula etc.

3. Diagrama Causa y efecto

1 Primer Paso

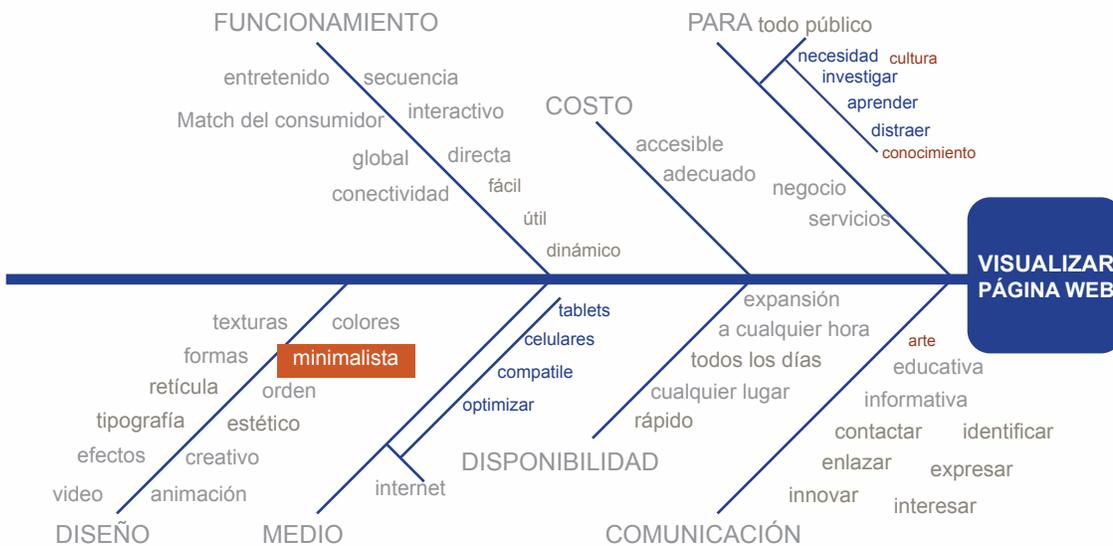
Tema o título para identificar las causas potenciales del tema o problema

El concepto creativo "Diagrama , causa y efecto" como herramienta se utilizó para identificar las causas potenciales de un tema o problema. El diagrama representa la relación entre el efecto (tema o problema) y sus causas probables, que pueden ser positivas o negativas. Con el fin de analizar el tema y sus soluciones en áreas como es la calidad de los procesos, los productos y servicios, entre otras.

Visualizar / Página Web

2 Segundo Paso

Desglosar todos los componentes potenciales del tema



3 Tercer Paso

Explicación de la palabra seleccionada

Al finalizar el proceso, se selecciona del esquema la palabra MINIMALISTA, teniendo una variación de significado que es MENOS ES MÁS.

“Menos es más” es tener menos elementos para obtener un mejor y más eficaz resultado.

Minimalista

Se refiere básicamente a reducir a lo esencial cualquier elemento para dejar ver solamente lo que realmente importa de ello, aplicado en el mundo del diseño se puede decir que se refiere a transmitir el valor o acción del elemento, objetivamente, sin dejar de ser bueno estéticamente.

El Minimalismo es un movimiento artístico multidisciplinar, conocido mundialmente por su aplicación a los diversos ámbitos del arte y del diseño, principalmente en las artes visuales y la música, donde el movimiento es representado. Como movimiento artístico surge después de la Segunda Guerra Mundial, con su base más fuerte en Estados Unidos a finales de 1960 y principios de 1970. (Nos gusta lo simple, s.f.: El minimalismo)

El término “minimalista” a menudo se aplica coloquialmente para designar a cualquier cosa que sea de recambio o despojado de sus elementos esenciales.

El minimalismo es, por tanto, una manera de entender la estética, un paso más allá de la abstracción que lleva a la forma y al color a la máxima simplicidad.

Lo que se busca es no sobrecargar el sitio con elementos que no aportan nada a la funcionalidad del mismo o al objetivo con que fue creado.

Características: abundancia de los espacios en blanco, tipografía efectiva, maximización del efecto de las imágenes, efectivo uso del color, claridad del propósito, eliminación de los elementos extra y enfoque.

4 Cuarto Paso

Pulir la palabra

Minimalismo

=

Menos es Más

Con menos elementos es posible obtener un mejor y más eficaz resultado.

Analogía

Menos desorden = Menos distracción = Más tiempo enfocado en lo importante.

Relacionándolo con tres palabras importantes que hacen énfasis en aprender. Cultura, Arte y Conocimiento.

5 Quinto Paso

menos es Más

Más Cultura

Más Arte

Más Conocimiento

Concepto Creativo

Luego de haber hecho la evaluación de las ideas con los ejercicios anteriores, el concepto **1. Cultura visual a colores** no llena las idea de motivar a los jóvenes a ser parte de la historia a través de la investigación.

La idea **2. Web con un toque de limón** es un concepto fresco pero no ayudaría a que lo identifiquen los jóvenes como una institución histórica del arte guatemalteco.

Por último, el concepto **3. Menos es Más (cultura, arte y conocimiento)** motiva y se enfoca en Menos desorden = Menos distracción = Más tiempo enfocado en lo importante, en el conocimiento del arte y así poder generar una cultura en los jóvenes.

menos es Más cultura
arte
conocimiento

Valor Comunicativo

Básicamente lo que se busca es no sobrecargar el sitio con elementos que no aportan positivamente a la funcionalidad del mismo o al objetivo con que será creado. No significa que poniendo sólo texto en blanco y negro se genere un diseño minimalista. Va mucho más allá de esa idea. Realizar un diseño minimalista requiere además de lo estético, una mirada funcional hacia el sitio que se está realizando, saber qué elementos aportan a la funcionalidad del mismo y cuáles no. Es una tarea complicada, la cual no equivale a suprimir imágenes y enlaces. El minimalismo combina funcionalidad y estilo, sólo muestra lo que sirve, lo demás lo sustrae.

Dimensiones

Dimensión Conceptual

Para el desarrollo de la propuesta, el concepto del material de la página web del Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida" pretende que el museo sea identificado de forma fácil y que proporcione información general, a través de todos los elementos gráficos que integran una página web minimalista.

Hacer que los jóvenes capten la atención y que vean que un museo no es aburrido, que encuentren la información importante y que se sientan motivados a ser parte del conocimiento, del arte y de esta manera generar una cultura en los jóvenes.

Dimensión Ética

Valor Ético

Poder generar un cambio en la visión de los jóvenes acerca del manejo de tecnologías y crear un interés de visitar el museo o aprovechar su tiempo en centros que ayuden a enriquecer su conocimiento, con base en ideas propositivas y actuaciones críticas y creativas, caracterizadas por plantear opciones o alternativas de solución a los problemas suscitadas por una situación.

Dimensión Estética

Estética Visual

La identidad visual tendrá base en un diseño minimalista y funcional. Básicamente lo que se busca es no sobrecargar el sitio con elementos que no aportan verdaderamente a la funcionalidad del mismo o al objetivo con que fue creado. No significa que poniendo sólo texto en blanco y negro se tenga un diseño minimalista. Va mucho más allá de eso.

El minimalismo combina funcionalidad y estilo, sólo muestra lo que sirve, lo demás se despoja. Esto para nada tiene que significar que sea algo simple ni mucho menos aburrido. Por otra parte, está particularmente relacionado con elegancia.

Dimensión Funcional

Proceso de Decodificación

Tomando en base el concepto menos es Más y colocando solo elementos necesarios con este concepto se pretende que la pieza web sea funcional y minimalista, que guarde una unidad. Los elementos que forman la imagen de la página web son icónicos, cromáticos, lingüísticos y tipográficos. Están fundamentados en los siguientes elementos:

Icónico: Representa grafismos pictográficos emblemáticos representativos de la institución, con el fin de transmitir un mensaje.

Cromático: Gama de colores representativos de la institución manejando el contraste.

Lingüístico: Es decir que toda palabra o conjunto de palabras transmiten una información precisa a través de la lectura de una forma estética y limpia, manejando el concepto de menos es Más.

Tipográfico: Trata del uso de las familias tipográficas: Las cualidades que se quieren transmitir con dicha tipografías son: actualidad, importancia, inteligencia y jovialidad.







Capítulo 4

Bocetos



Previsualización

El minimalismo en el diseño en general, y en diseño web en particular, se logra mediante la reducción de los elementos innecesarios, colores, formas y texturas. Se trata de incluir exclusivamente los elementos necesarios para el correcto funcionamiento de la aplicación.

El propósito es hacer que el contenido sea el punto focal. Desde el punto de vista visual, el diseño web minimalista está orientado a lo básico.

menos es Más

El objetivo es dar la importancia al contenido mediante la reducción al mínimo las posibles distracciones para el usuario. Si una página tiene demasiados elementos, el usuario puede llegar a confundirse al buscar un elemento.

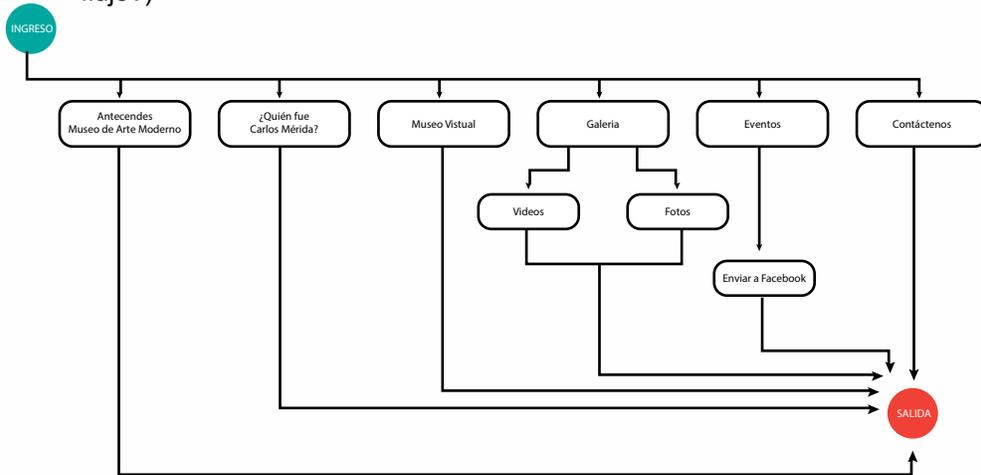
A continuación los 4 elementos para realizar la página web minimalista:

1. Brief

Recopilar información por medio del brief, a través de esto se obtuvieron datos importantes de las necesidades de la institución.

- Una página web minimalista, limpia y efectiva
- Colores contrastantes
- Tipografía delgada
- Con el objetivo de informar al público del contenido del museo, eventos, etc.
- Crear una aplicación/galería del interior del museo.
- La estructura de la página (botones):
 - o Antecedentes del Museo
 - o ¿Quién fue Carlos Mérida?
 - o Museo Virtual
 - o Galería
 - o Eventos
 - o Contáctenos
- Icono con acceso directo a Facebook

Luego de obtener los datos necesarios para realizar las propuestas, se debe hacer un análisis mediante un diagrama de flujo. Este “representa la esquematización gráfica de un algoritmo, el cual muestra gráficamente los pasos o procesos a seguir para alcanzar la solución de un problema. Su correcta construcción es sumamente importante porque, a partir del mismo se escribe un programa en algún Lenguaje de Programación. Si el Diagrama de Flujo está completo y correcto”. (Vásquez, s.f.: ¿Qué son los diagramas de flujo?)



2. Diseño

La realización de la página web se basará en los siguientes códigos de diseño:

Icónico

Líneas y formas abstractas, basadas en las obras pictóricas de Carlos Mérida.

Cromático

El uso del color adquiere una importancia adicional en un diseño minimalista. La elección de la paleta de colores o con un acento correcto es vital. Muchos diseñadores optan por una paleta basada únicamente en el negro y blanco y/o en tonos grises, pero el minimalismo en el diseño permite el uso de cualquier color.

Los espacios en blanco son esenciales

Los espacios en blanco y las zonas vacías son la columna vertebral de cualquier diseño web minimalista. El espacio en blanco es prácticamente sinónimo de minimalismo y nos sirve para equilibrar los pocos elementos que van a aparecer en la página.

Con este recurso es posible hacer hincapié en algunos elementos sobre los demás y destacar los mensajes que se desea enviar al usuario.

Colores a utilizar

Con base en los colores representativos de las obras de Carlos Mérida.

- Blanco**
 El blanco significa seguridad, pureza y limpieza. A diferencia del negro, el blanco por lo general tiene una connotación positiva. Puede representar un inicio afortunado.

- Rojo**
 Está muy relacionado con la energía.

- Azul**
 El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad. Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma.

- Verde**
 El verde es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura.

Lingüístico

Aplicarlo en titulares (botones y contenido de textos) la información precisa a través de la lectura de una forma estética y limpia, manejando el concepto de menos es Más.

Tipográfico

Las cualidades que se quieren transmitir con las siguientes tipografías son: actualidad, importancia, inteligencia y jovialidad. Por medio de la familia tipográfica palo seco.

Oswald Light

Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida"

Raleway-Thin

Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida"

Ejes de Diagramación

Ejes rectos, para seguir con el concepto de minimalismo. Mostrando un texto claro para que las personas no se les dificulte la lectura y transmitir el mensaje de forma efectiva.

Equilibrio del Diseño en General

Aunque gran parte de la carga del diseño puede ser aportada por las zonas y espacios en blanco y una buena estructura, se debe prestar especial atención a los fundamentos básicos de diseño. El aspecto más importante relacionado con el minimalismo en el diseño web es el equilibrio, para obtenerlo se utilizará el layout recto (maquetación). Esto permite mantener distribuidos los elementos de la página y se puede trabajar la página simétrica y asimétrica.

3. Producción

Programación

Aplicar la programación en Wordpress, que “es un sistema de publicación elegante y bien diseñado, programado en PHP y MySQL. Sus raíces y desarrollo empezaron en 2001, y actualmente es un producto totalmente estable. Hace especial hincapié en la facilidad de uso, la velocidad y una cómoda experiencia para el usuario final”. (todowp, s.f.: ¿Qué es wordpress?)

Aplicación de slideshows, que trata de la rotación de imágenes o banners en el inicio de una página, efectos de botones, movimientos, etc., y la maquetación de todo lo diseñado anteriormente. Hacer pruebas hasta dejarlo sin ningún inconveniente.

4. Presentación Final

Una vez que el diseño web está ensamblado, conviene realizar una comprobación final en la que se prestará atención especial a los enlaces, evitando a problemas de navegación, redacción, ortografía e imágenes, etc., teniendo en cuenta que la calidad es esencial para posicionar adecuadamente la página web.

Al finalizar las pruebas, la institución contratará los servicios de hosting y dominio, para que ya el grupo objetivo y público en general pueda buscarlos en la web.

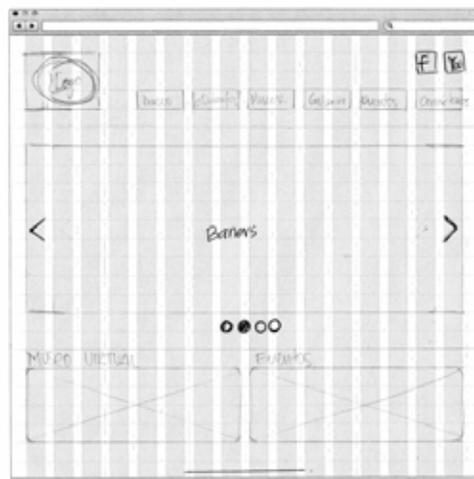
Bocetos

A continuación se describirá el proceso de bocetaje de las propuestas de la página web para el Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida". El diseño web es una actividad que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web y páginas web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional sobre Internet, ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y video.

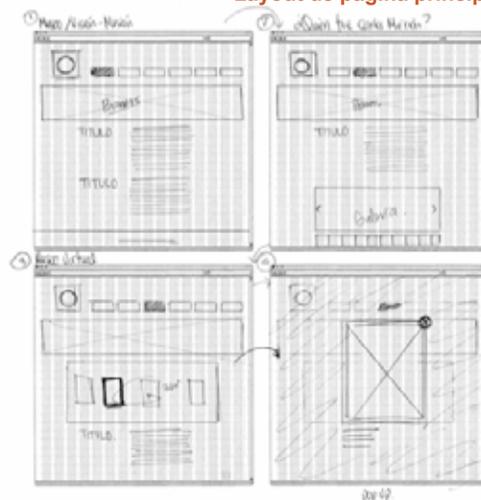
PRIMER NIVEL

Página web / PROPUESTA 1

El equilibrio visual se basa en el layout, que es un esquema de distribución de los elementos dentro del diseño. El layout sirve como una armadura en la que un diseñador puede organizar el texto y las imágenes.

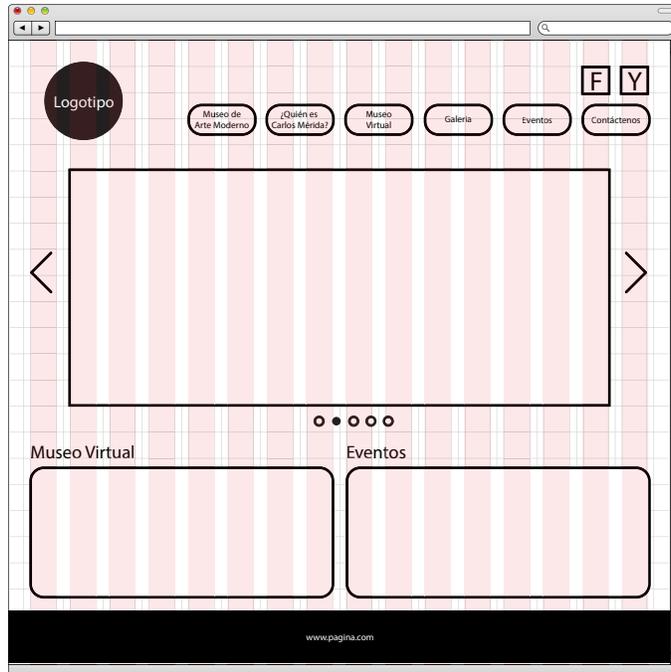


Layout de página principal

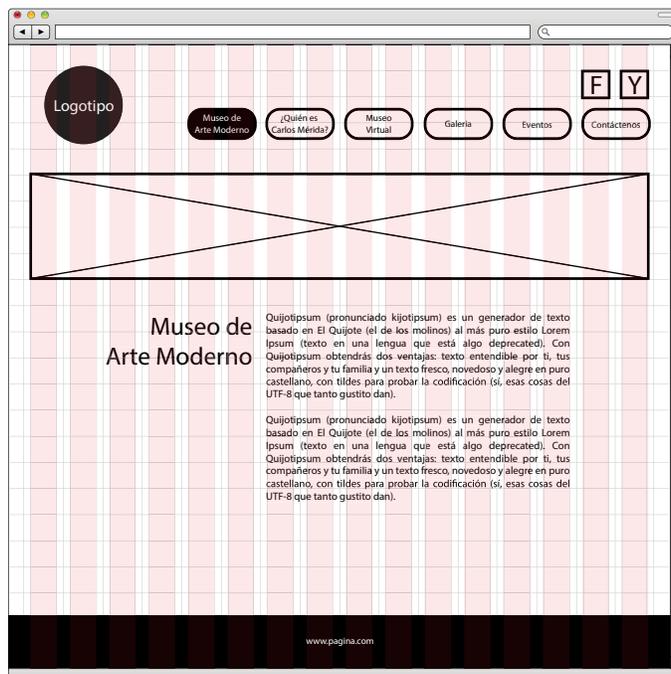


Layout de páginas internas





Layout de página principal



Layout de páginas internas

Esta primer propuesta se compone de la presentación de una página web convencional pero funcional, colocando elementos de navegación que tienen una estructura básica. Un fondo de color gris, bordes blancos alrededor de las imágenes y la tipografía simple son los elementos mínimos necesarios para esta página. Si alguno se eliminara, el sitio web no tendría el impacto visual de su contenido.

El espacio y la disposición del contenido, junto con la tipografía elegante y de líneas sencillas, generan una sensación de frescura.

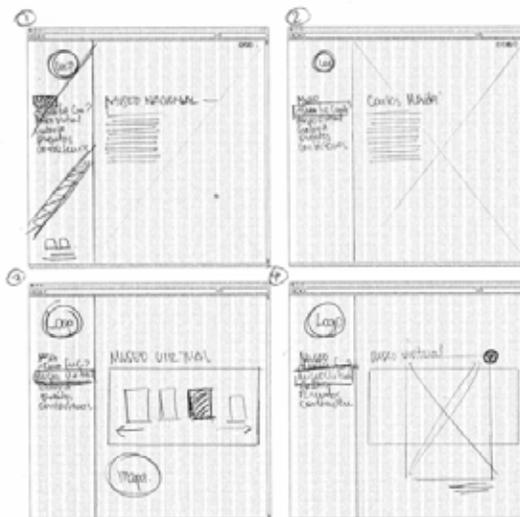
El equilibrio simétrico en el diseño de la página convierte la disposición de los objetos en una determinada estructura también relacionada con su peso visual dentro de la composición, que se distribuye uniformemente en torno a un eje central vertical u horizontal. En condiciones normales, supone zonas idénticas a ambos lados del eje. Cuando en la simetría se produce zonas similares pero no idénticas, se le denomina simetría aproximada. El contenido de navegación será dividido en 6 botones y un enlace directo a Facebook.

Página web / PROPUESTA 2

El equilibrio visual se basa en el layout, que es un esquema de distribución de los elementos dentro del diseño. El layout sirve como una armadura en la que un diseñador puede organizar el texto y las imágenes.

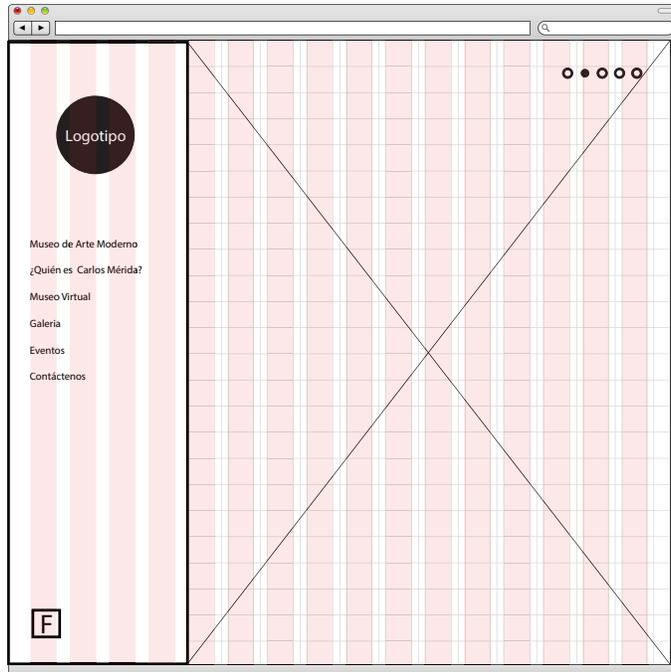


Layout de página principal



Layout de páginas internas





Layout de página principal



Layout de páginas internas

Esta segunda propuesta se basa en la presentación de una página web no común. Un diseño simple que pone el contenido por encima de todos los demás elementos. El uso de líneas para delimitar zonas permite organizar el contenido sin alterar la estética del diseño.

Navegación muy simplificada y elementos gráficos añadidos a una estética minimalista. Los gráficos son lo suficientemente predominantes para lograr un impacto visual sin agregar desorden a la página.

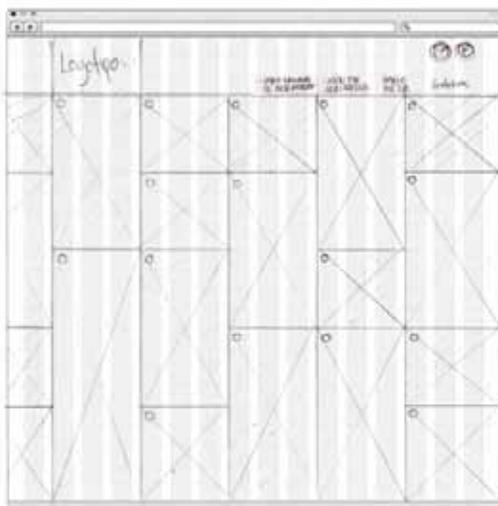
La organización de objetos de diferente tamaño determina la composición, de tal forma que se equilibran entre sí con sus respectivos pesos visuales.

Se utiliza una imagen de fondo en escala de grises, con movimientos sutiles que captan el interés visual, contribuyendo a la interactividad, orden y la distribución de la página.

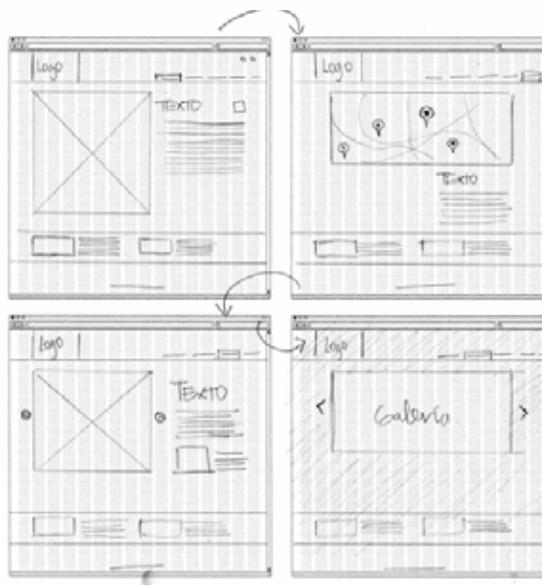
Al darle clic a cualquier botón, aparece su contenido deslizándose a la derecha, sobre un fondo blanco con opacidad.

Página web / PROPUESTA 3

El equilibrio visual se basa en el layout, que es un esquema de distribución de los elementos dentro del diseño. El layout sirve como una armadura en la que un diseñador puede organizar el texto y las imágenes.

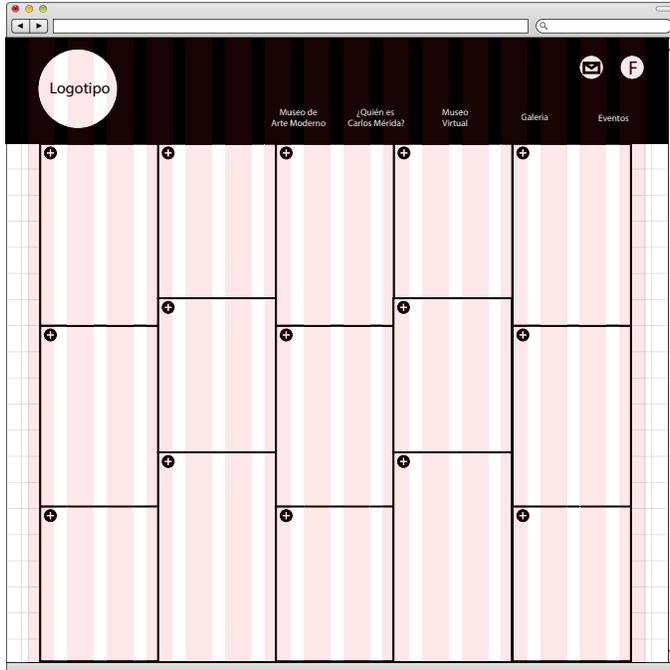


Layout de página principal

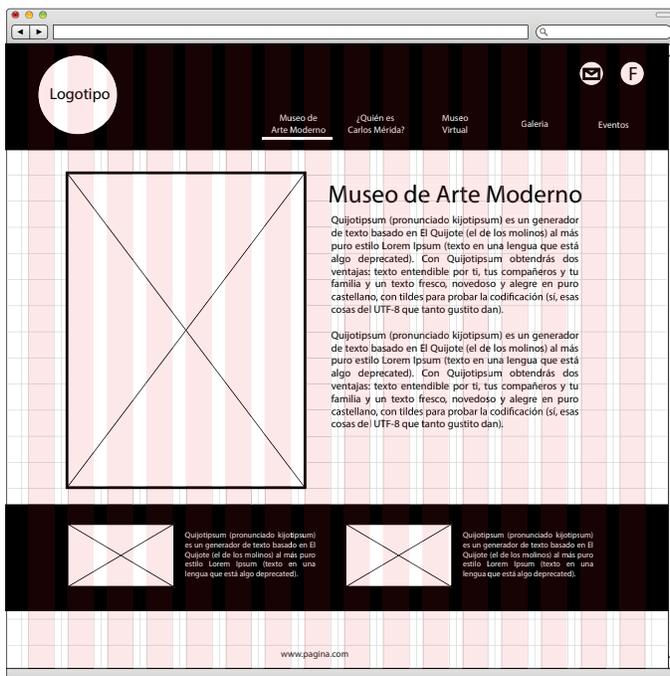


Layout de páginas internas





Layout de página principal



Layout de páginas internas

Esta tercer propuesta presenta una página web no tan convencional, es más bien un balance funcional entre lo normal y lo novedoso.

En el inicio de la página se presenta un mosaico de imágenes, que al darle clic, traslada a la sección asignada. Una intro bastante llamativa que hace que interactúe con los elementos.

Las imágenes, inicialmente en blanco y negro, cambian automáticamente a color al colocar el puntero sobre ellas. Además, se hace uso de un juego de tamaños tipográficos, utilizando diferentes colores para generar contrastes.

Se hace uso del equilibrio simétrico en el diseño de la página para lograr la disposición de los objetos en una determinada estructura y su relación con su peso visual dentro de la composición, que se distribuye uniformemente en torno a un eje central vertical u horizontal. En condiciones normales, supone zonas idénticas en ambos lados.

Evaluación de Alternativas

La primer propuesta muestra una página tradicional, botones en la parte superior y los banners en movimiento en la pagina principal, en la página interior siempre se presenta una imagen con su respectivo texto.

En la segunda propuesta se muestra una idea diferente, más liviana a la vista, más animada, pero guardando la idea de no saturarlo de mucho movimiento o contenido. Al darle clic a un botón, su contenido aparecerá deslizándose de izquierda a derecha. Uno de los atractivos que tiene es el fondo en movimiento tenue.

En la tercer propuesta se presenta una idea más compleja y dinámica. Un portal lleno de imágenes, cada una con un enlace que contiene diferentes áreas del menú. Es una idea muy compleja para alguien que no sepa navegar entre contenidos.

Se eligió la propuesta 2 por presentar pocos elementos, pero con información muy concentrada y rica en contenido. En esta propuesta, cada uno de los objetos cumple una navegación interactiva en sus categorías. Tomando en cuenta estos puntos importantes:

- Reducir elementos innecesarios.
- Organizar los elementos, esto hace que permita que un sistema complejo parezca más sencillo.
- Tiempo de navegación, esto hace que simplifique las cosas.
- Aprendizaje por medio de interacción.



SEGUNDO NIVEL

Página web / PROPUESTA 1

La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el museo y el público.

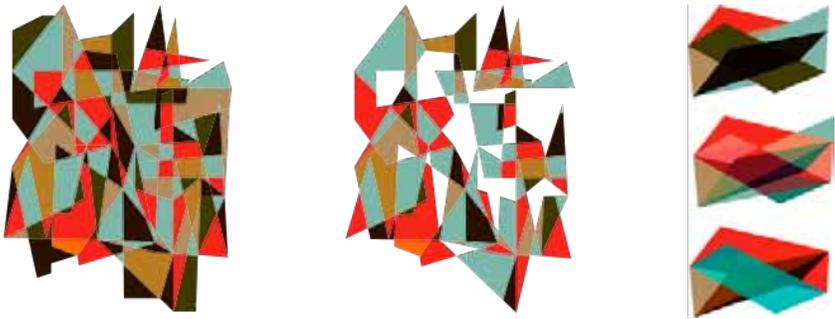
En esta etapa se decide qué elementos serán más importantes, cómo hallar el equilibrio para lograr que el resultado sea armónico y adecuado, qué tipografías usar en los titulares y en el texto, etc. El boceto se presentará con la mayor calidad y definiciones.

Color / Abstracción / Propuesta Web

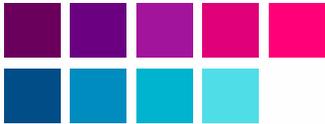
Se presentará la gama de colores a utilizar, uniéndolos a las abstracciones y se complementan con diagramación de textos y textos e imágenes, obteniendo la propuesta de la página web.



Paleta de colores



Abstracciones en base a obras pictóricas de Carlos Mérida



Abstracciones y colores en base a obras pictóricas de Carlos Mérida



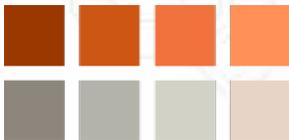
Propuesta Gráfica / Página Web



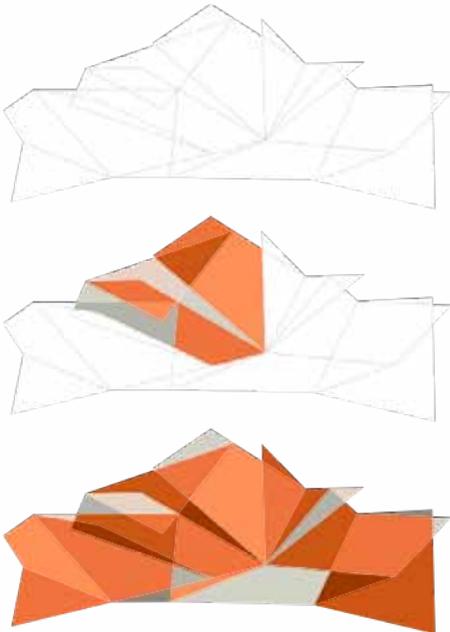
Página web / PROPUESTA 2

Color / Abstracción / Propuesta Web

Se presentará la gama de colores a utilizar, uniéndolos a las abstracciones y se complementan con diagramación de textos y textos e imágenes, obteniendo la propuesta de la página web.



Paleta de colores basados de el color de la fachada de la institución



Abstracciones en base a obras expresionistas cubistas / líneas

deslizándose



Propuesta Gráfica / Página Web



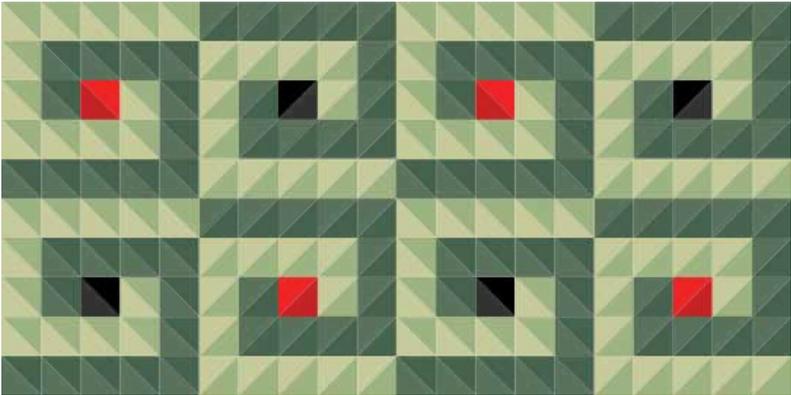
Página web / PROPUESTA 3

Color / Abstracción / Propuesta Web

Se presentará la gama de colores a utilizar, uniéndolos a las abstracciones y se complementan con diagramación de textos e imágenes, obteniendo la propuesta de la página web.



Paleta de colores basada en el color de los pisos representativos de la institución



Abstracciones en base a los pisos representativos de la institución

Propuesta Gráfica / Página Web



Intro



Logo

Menú

Icono de enlace a Facebook



Imágenes de fondo rotativas



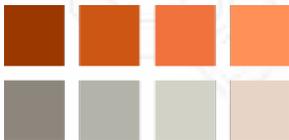
Contenido desizándose de izquierda a derecha



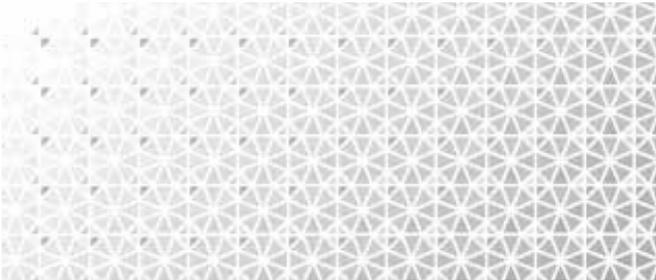
Página web / PROPUESTA 4

Color / Abstracción / Propuesta Web

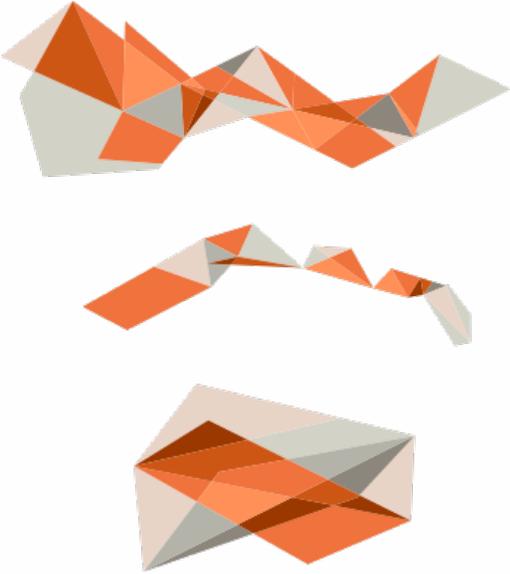
Se presentará la gama de colores a utilizar, uniéndolos a las abstracciones y se complementan con diagramación de textos e imágenes, obteniendo la propuesta de la página web.



Paleta de colores basados en el color de la fachada de la institución



Abstracción Octogonal en base el techo de madera representativo de la institución



Abstracciones en base a obras expresionistas cubistas / líneas



Propuesta Gráfica / Página Web

Logo

Menú

Icono de enlace a Facebook



Imágenes de fondo rotativas



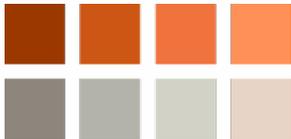
Contenido desizándose de izquierda a derecha



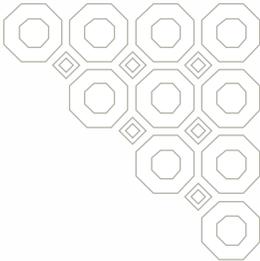
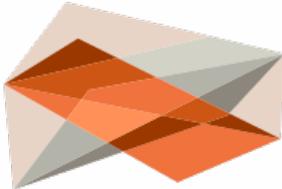
Página web / PROPUESTA 5

Color / Abstracción / Propuesta Web

Se presentará la gama de colores a utilizar, uniéndolos a las abstracciones, tendiendo lo anterior se complementan con diagramación de textos e imágenes, obteniendo la propuesta de la página web.



Paleta de colores basada en el color de la fachada de la institución



Abstracción Octogonal en base el techo de madera representativo de la institución

Abstracciones en base a obras expresionistas cubistas / líneas

Propuesta Gráfica / Página Web



Logo

Menú

Icono de enlace a Facebook

Imágenes de fondo rotativas



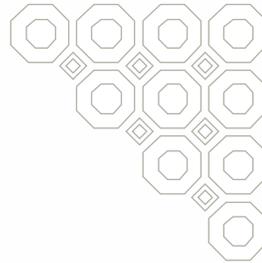
Página web / PROPUESTA 5

Color / Abstracción / Propuesta Web

Se presentará la gama de colores a utilizar, uniéndolos a las abstracciones, tendiendo lo anterior se complementan con diagramación de textos e imágenes, obteniendo la propuesta de la página web.



Paleta de colores basada en el color de la fachada de la institución



Abstracción Octogonal en base el techo de madera representativo de la institución

Propuesta Gráfica / Página Web



Página web / PROPUESTA PRELIMINAR

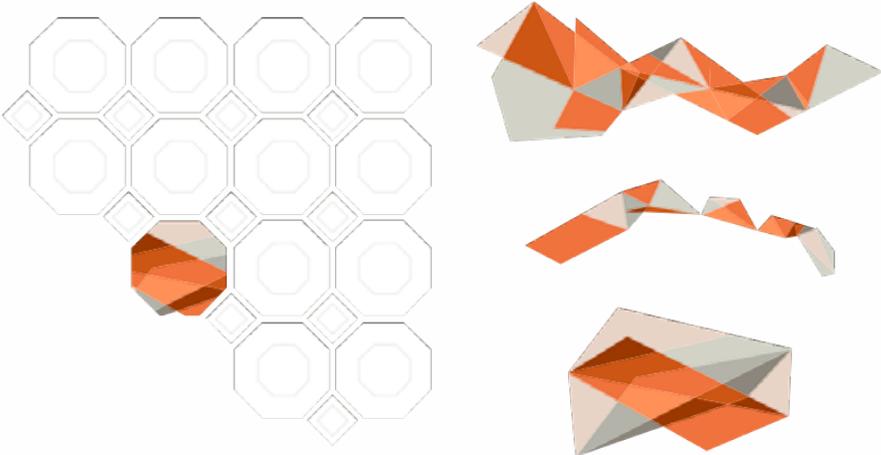
Con la propuesta de la página web se pretende obtener una navegación que sea fácil de entender, con limpieza visual y con una línea de diseño que mantenga un hilo conductor que identifique a la institución.

Los elementos que forman la imagen e identidad del Museo de Arte Moderno son icónicos, cromáticos, lingüísticos y tipográficos. Están fundamentados en los siguientes elementos:

Justificación

Icónico

El grafismo de emblemas representativos de la institución será la forma octogonal. Esta figura geométrica es abstraída de la composición de rosetones en el techo del museo. Se combina la forma octogonal con la idea de modernismo y se diseñaron abstracciones basadas en líneas inclinadas con el fin de transmitir que la página web será visualmente moderna.



Cromático

El uso del color adquiere una importancia adicional en un diseño minimalista, utilizando el contraste. Este uso tiene base en los colores representativos del Museo Nacional de Arte Moderno.



Blanco

Los espacios en blanco y las zonas vacías son la columna vertebral de cualquier diseño web minimalista. El espacio en blanco es prácticamente sinónimo de minimalismo y sirve para equilibrar los pocos elementos que van a aparecer en la página.

Con este recurso es posible hacer hincapié en algunos elementos sobre los demás y destacar los mensajes que se desea enviar al usuario.

Tonos Naranja

Representando el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo, es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicarse con ellos, tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables de la página web.

Tonos Grises

Se utiliza tonos grises para mantener el balance y mantener la limpieza en el diseño de la página web. Su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line se debe a que hace resaltar mucho el resto de colores. Contrasta muy bien con colores brillantes.

Lingüístico

Se aplica en titulares (botones y contenido de textos) la información precisa a través de la lectura de una forma estética y limpia, manejando el concepto de menos es Más.

Tipográfico

Las cualidades que se quieren transmitir con estas tipografías son: actualidad, importancia, inteligencia y jovialidad. Por medio de la familia tipográfica palo seco, se hace uso de una familia "Web Safe". Estas son fuentes web seguras, pueden ser visualizadas en cualquier equipo con internet.

ANTIC

Museo Nacional de Arte Moderno

QUATTROCENTO

Museo Nacional de Arte Moderno

Ejes de Diagramación

Debe de ser recta para seguir con el concepto de minimalismo, mostrando un texto claro para que a las personas no se les dificulte la lectura y transmitir el mensaje de efectivo.

Equilibrio del Diseño en General

El equilibrio visual se basa con el layout asimétrico, balance en el que los diferentes elementos que componen la página web se encuentran equilibrados o balanceados pero sin seguir un patrón simétrico. Este balance otorga gran libertad de creación, pero también constituye un gran desafío para diseñar, ya que equilibrar elementos sin compensación simétrica es más difícil por no contar con el apoyo de elementos que balanceen el diseño por contraposición.

Sin embargo, a pesar de los retos que este sistema de equilibrio plantea, permite que en el diseño se coloquen los componentes de la página en los sitios adecuados para dirigir el ojo del visitante hacia los puntos de la página que más interés mostrar.

Página Web



Intro



Home



Validación

Validación con Diseñadores Gráficos

La última propuesta diseñada fue mostrada a 5 profesionales en el tema de diseño gráfico y web. Los criterios a evaluar fueron: funcionamiento de la estructura, colores, tipografía, comunicación, fotografía, efectos. Se hizo de forma digital por medio de Google Docs, creando un formulario de encuesta, adjuntando las instrucciones, demos y diseño de las páginas. (Ver resultados gráficos en anexos).

Análisis e interpretación de resultados

Todas las repuestas claves y determinantes para comprobar que la página web creada podía brindar información y representar al museo, fueron respondidas afirmativamente, por lo que es posible determinar que los resultados son altamente satisfactorios. Este resultado se da porque el 100% considera que la página web llama la atención, genera identidad del museo e informa. 80% considera que la estructura y organización es buena. 60% considera que la página es liviana y minimalista. Y el 100% considera que la característica comunicativa de la página web es comunicar.

Los diseñadores profesionales encuestados hicieron algunas sugerencias, con el fin de mejorar la página web, se tomaron las sugerencias más razonables:

- Agrandar el tamaño de texto de contenido, esto hace que la lectura sea más legible.
- El logotipo pierde un poco de legibilidad, se podría probar aumentar el tamaño del octágono, para poder aumentar ese texto.
- Cuerpos de texto, podría ponerse con un color más fuerte.
- Mejorar o cambiar la modalidad de la aparición de los subcategorías de los botones que se despliegan hacia la derecha, ya que son un poco difíciles de sostener abiertos para hacer clic.
- Reducir contenido de textos.
- Se sugiere colocar un icono para cerrar la ventana de contenido para poder apreciar el fondo de las imágenes.
- Cuando se abre cada galería, creo que tener de fondo tanta foto y los thumbnails tan separados de la imagen grande producen que se vea demasiado saturado. Sugiero buscar otra galería más limpia, ya sea con los thumbnails pegados a la foto grande o solo colocar flechas con números abajo que digan 2/10 fotos.

Validaciones con Expertos Profesionales

La última propuesta diseñada fue mostrada a 3 expertos en el tema de diseño gráfico y web y de museo. Los criterios a evaluar fueron: funcionamiento de la estructura, colores, tipografía, comunicación, fotografía, efectos. Se hizo de forma digital por medio de Google Docs, creando un formulario de encuesta, adjuntando las instrucciones, demos y diseño de las páginas. (Ver resultados gráficos en anexos).

Análisis e interpretación de resultados

Todas las repuestas claves y determinantes para comprobar que la página web creada podía brindar información y representar al museo, fueron respondidas afirmativamente, por lo que es posible determinar que los resultados son altamente satisfactorios. Este resultado se da porque el 100% considera que la página web llama la atención, genera identidad del museo e informa. 67% considera que la estructura y organización es medio. 67% considera que la página es liviana y minimalista. Y el 67% considera que la característica comunicativa de la página web es comunicar.

Los expertos profesionales encuestados hicieron algunas sugerencias, con el fin de mejorar la página web, se tomaron las sugerencias más razonables:

- Utilizar menos texto, hacerlo más efectivo para la gente que lo visita, ya que la gente no lee y es mejor poner un resumen.
- Hacer más atractiva la botonera, que se pueda subir y bajar en el sitio y que la botonera se mantenga, promover una navegación más interactiva con el usuario.
- Integrar más fotografías en la diagramación hará que no sea tan aburrido.
- Cambiar imágenes principales de cada categoría.
- En el octógono, cambiar de color fuerte.



Capítulo 5

Comprobación de eficacia
y propuesta final

Registro de Cambios

En base a los comentarios y sugerencias de los diseñadores y profesionales, se realizaron los cambios necesarios para poder presentar la propuesta al público objetivo.

Antes Después



Color azul, contraste para logotipo



Color azul, icono Facebook / resaltarlo

Integración de Logotipos

- Resumen de textos en las categorías.
- Sub-tabs hacia abajo. Hacer efectiva la navegación entre categorías.
- Agregar más imágenes en contenidos.
- Cambio de imágenes principales de cada categoría.
- En el octógono cambio de color azul.



Antes

Después



Sub-tabs hacia abajo, al darle clic en una categoría.



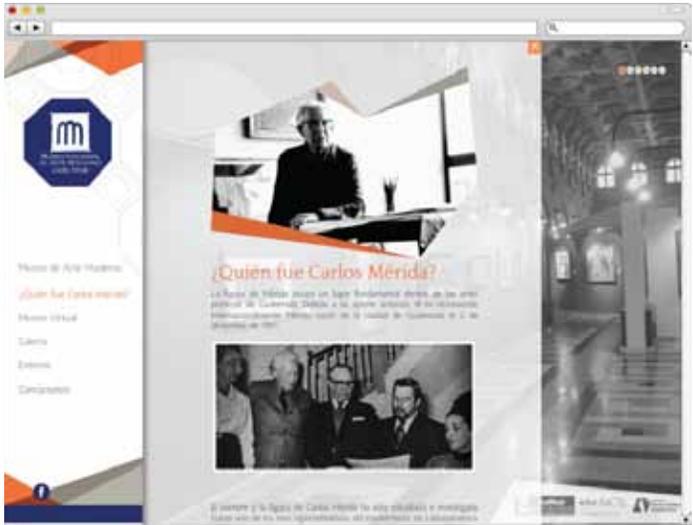
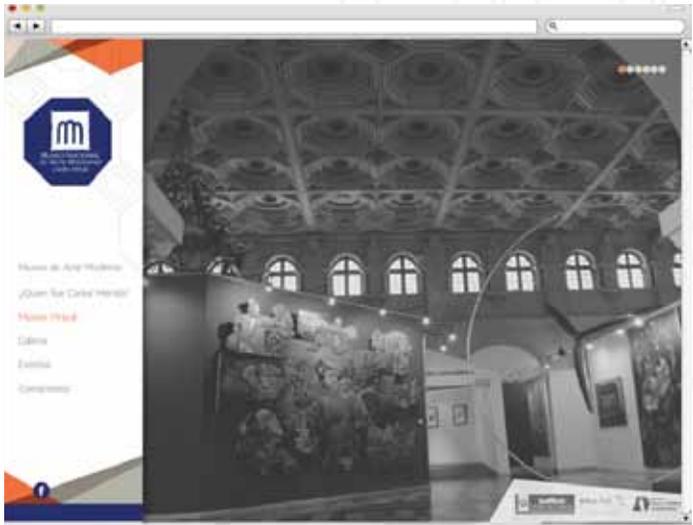
Cambio de banner principal de cada categoría.

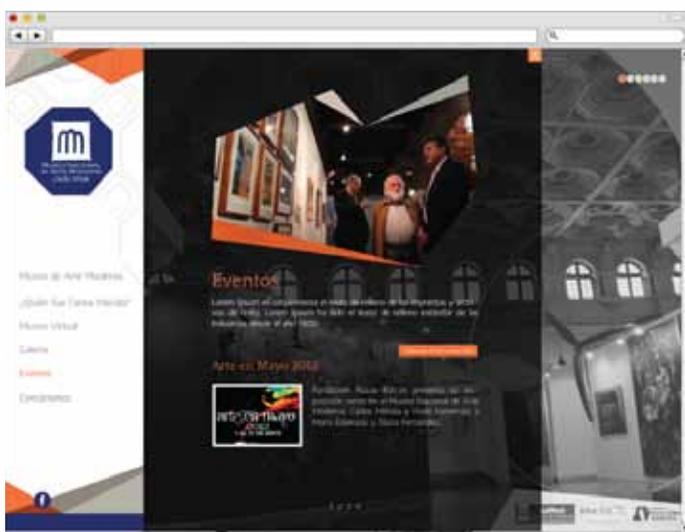
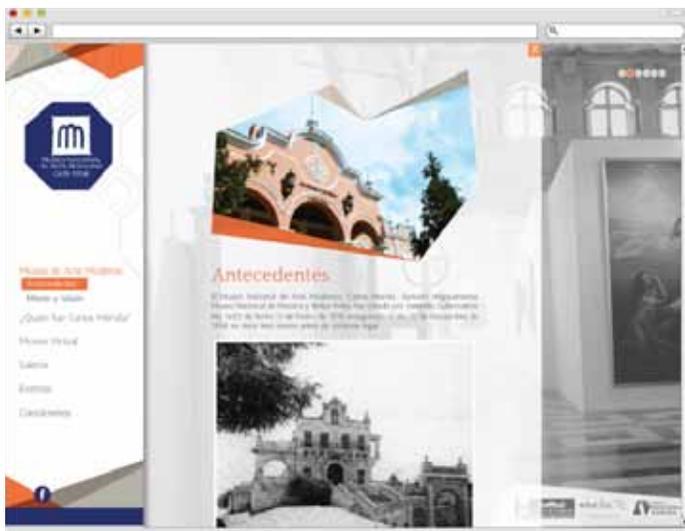


X, para poder cerrar la ventana de contenido

- Texto de contenido más, esto hace que la lectura sea más legible.
- Cambio de color cuerpos de texto.
- Icono X para cerrar la ventana de contenido para poder apreciar el fondo de las imágenes.

Propuesta Preliminar





Comprobación de eficacia y propuesta final

Consiste en verificar si la respuesta tentativa al problema es lo suficientemente adecuada en la solución ante la problemática concerniente al presente proyecto.

TERCER NIVEL

Validación de la página web

La propuesta final se desarrolló utilizando software especializado para la producción de diseño gráfico y programación, como son:

- o Illustrator
- o Photoshop
- o Wordpress

Para poder visualizar la página web, ingresar a un navegador de internet e introducir la dirección de la página web: <http://50.63.181.178/wordpress/> (ver encuesta en anexos).

El contenido de la página web consiste en brindar información histórica del museo, de sus personajes, eventos, galerías, etc., considerando que la página web favorece a la información de la historia y el arte de Guatemala.

El objetivo es brindar un material web interactivo como medio para facilitar el acceso a la información sobre el Museo Nacional de Arte Moderno “Carlos Mérida” dirigido a los jóvenes estudiantes.

Estrategia de validación con Grupo Objetivo

Objetivo

Comprobar que la página web sea funcional y a su vez cause un interés positivo.

Estrategia

Se creó un formulario por medio de una cuenta en Google, aplicación de Drive / Formulario (encuesta). Este es una forma eficiente de recabar información puntual acerca del proyecto. El formulario de validación contiene 10 preguntas, que fueron distribuidas en 20 jóvenes estudiantes de varios niveles de estudio. (ver encuesta en anexos).

Técnica de Recolección de datos

El formulario fue realizado vía internet, el 11 de octubre de 2012 durante todo el medio día de las 8 a las 13 horas.

El formulario fue presentado por medio de un enlace que se abría con un clic. Dentro del formulario figuraba una breve explicación del proyecto, luego la indicación para navegar en la página web. Al finalizar la navegación se solicitaba llenar el formulario.

Perfil del G.O

Estudiantes de ambos sexos, comprendidos en edades de 15 a 20 años.

Análisis e interpretación de resultados

Todas las repuestas clave y determinantes para comprobar que la página web creada podía brindar información y representar al museo, fueron respondidas afirmativamente, por lo que es posible determinar que los resultados son altamente satisfactorios. Este resultado se da porque el 75% considera que la página web favorece a la información de la historia y el arte de Guatemala. A un 70% se le facilitó encontrar la información con el tema de interés. 80% se siente motivado para visitar y saber más de las exposiciones y eventos realizados en el museo. Y el 95% considera que el diseño es el adecuado.

Comentarios de los jóvenes:

- Es primera vez que veo el museo por dentro y se ve relindo. Veo también que hay muchas cosas importantes de las cuales se puede aprender más.
- La página tiene muy buena información así como imágenes y si habrá algún evento con solo ver la página me podré informar y así poder asistir.
- Pues es un diseño que me transmite que alrededor de las paredes del museo se encuentra el arte en cada persona no dependiendo si es o no es artista, sino que me mantiene informado y me dan ganas de aportar algo que yo también pueda hacer.
- ¡Deja interés!
- Me genera interés en visitarla por lo bien estructurada que se encuentra la página.
- La página tiene un diseño muy interesante y el cambio de temas dinámico hace más fácil la búsqueda del contexto.
- Para saber un poco más del arte.
- Tal vez, ya que a pesar de la página aun falta publicidad masiva, como radio, televisión y vallas para hacer motivar a la gente...
- Con la información que pude leer me hago una idea del lugar, y me despierta interés de llegar. Como ya leí un poco de historia voy a verlo desde otro punto... me gustaría saber más sobre los eventos.
- He buscado por muchos lugares esta información y no es tan fácil de encontrar.

Los jóvenes encuestados hicieron algunas sugerencias, con el fin de mejorar la página web. De los comentarios se puede mencionar:

- Imágenes de fondo / transiciones más lentas.
- Que el menú quede activo cuando esté dentro de esa categoría.
- Poder colocar la X en la vista de las imágenes en la galería.

Antes

Después



Cambio de posición del icono Facebook

Cambio color de fondo, negro a blanco

Agregar

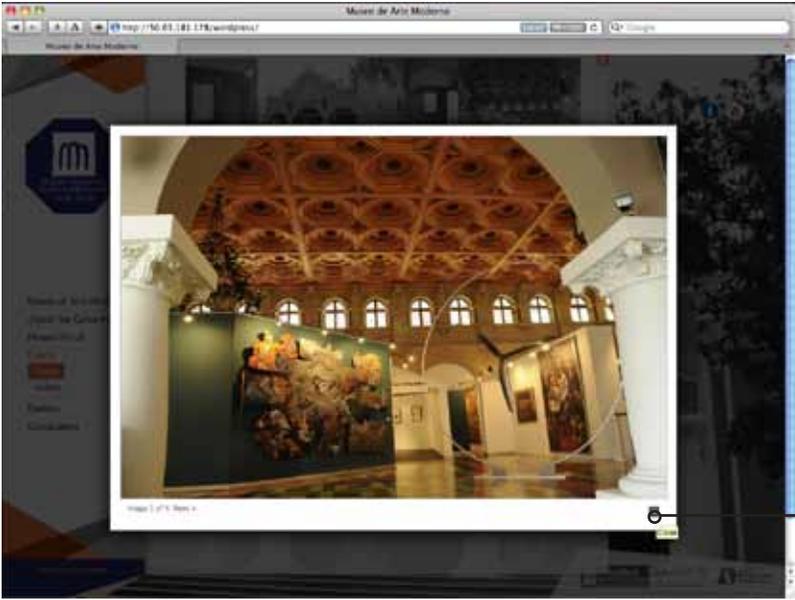


Agregar icono de You Tube junto al icono de Facebook

Crear carpetas independientes de fotografías / Galerías.



Agregar flecha para regresar al contenido principal de la categoría.

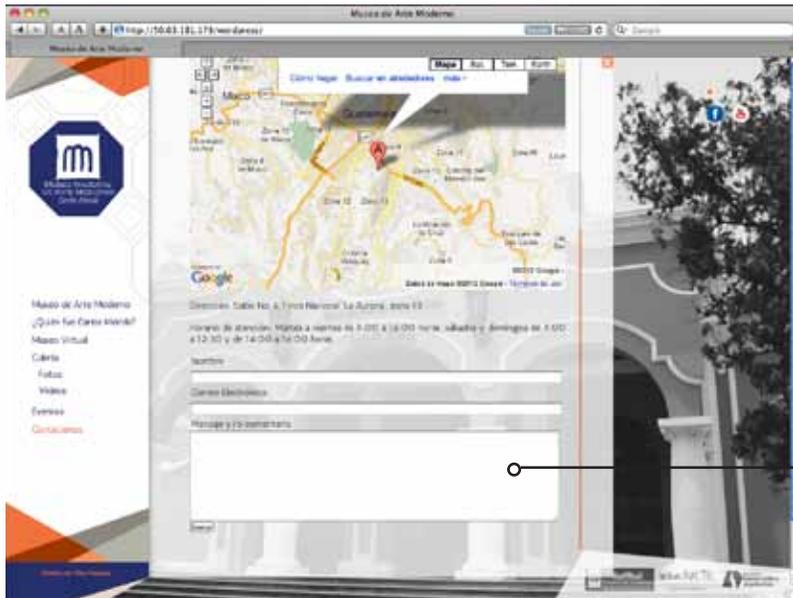


Agregar icono de la X (para cerrar) la vista de las imágenes en la galería.





Agregar icono ME GUSTA dentro del evento seleccionado.



Agregar formulario en contáctenos, para realizar comentarios.

Fundamentación

Se realizó el Museo Interactivo / Web como medio para facilitar el acceso directo a la información del Museo Nacional de Arte Moderno “Carlos Mérida”.

La realización de la propuesta se dio en base al concepto, pre-bocetaje, bocetaje, validaciones, cambios justificados y por último la propuesta final.

La página web hace que el Museo se vuelva interactivo con el grupo objetivo, haciendo que naveguen de una forma dinámica y enriquezcan su conocimiento, textos de fácil lectura combinados con imágenes para hacer más llamativa la información, colores que hacen que sea representativo de la institución y sea identificado. El diseño general de la página está basado en el concepto menos es Más, mostrando lo necesario en su contenido en base a toda su combinación y poder así llamar la atención del usuario y poder incentivar a que visiten el museo.

Dimensiones

La página web tiene las dimensiones de 1100x762 pixeles, la página se redimensiona la pantalla a cualquier tamaño de monitor o dispositivo móvil.

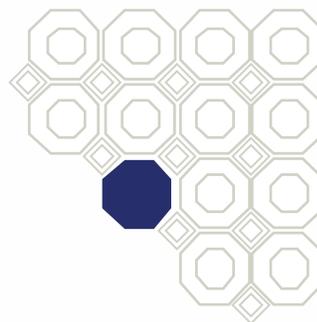
Diseño

El diseño de la página web se basa en los códigos de diseño.

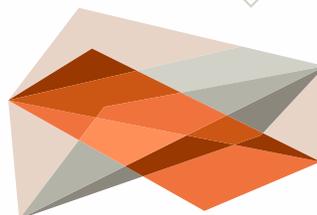
Icónico

En el diseño de la página web se encuentran diferentes elementos gráficos representativos de la institución.

La forma octogonal: Esta figura geométrica es abstraída de la composición de rosetones que se encuentran en el techo del museo, formando un mosaico en base a las figuras octogonales. Esta figura será identificada por el público en el momento de ingresar a la página web o en la visita física al museo.



Las formas abstractas basadas en líneas inclinadas son representativas de la creatividad moderna, haciendo énfasis en lo moderno, en lo actual, mostrando algo que rompe con lo convencional.





Logotipos representativos de instituciones involucradas en el proyecto de la página web. Se colocan en tonos grises con el fin de no distraer la vista durante la navegación en la página web.



Iconos que son identificados normalmente por el usuario durante la navegación de una página web. Buscando la X para cerrar una ventana. Puntos o círculos que van cambiando aleatoriamente, pueden manipularlos al darle clic a cualquiera de ellos. Flechas representativas e identificadas a REGRESAR y seguir navegando. Son iconos muy sutiles que captan la atención del visitante.

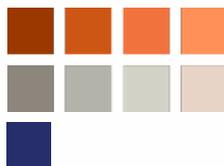
Iconos representativos a que al darle clic trasladan a otra ventana con información extra.



Facebook cuenta con un minisitio, mostrando lo básico e información necesaria del museo, y a la vez estar enterados de dinámicas, etc.

You Tube cuenta con un canal de videos del museo, en el que puede verlos a cualquier momento.

Cromático



El contraste de colores es representativo del Museo Nacional de Arte Moderno. De esta forma será identificado por el grupo objetivo.

Utilizando colores web (que son los colores que se representan mediante un número hexadecimal.) Los colores pueden ser especificados como RGB o hexadecimales. (aulaclic, s.f.: Colores en Hexadecimal)

Significado y utilización de colores web

Blanco

El espacio en blanco es prácticamente sinónimo de minimalismo y sirve para equilibrar los pocos elementos que van a aparecer en la página. En la web se lo ve como puro, inocente, limpio y joven.

Tonos Naranja

Tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables de la página web. Crea un sentimiento de alegría, placer y calidez.

CódigoHexadecimal

-  9A3800
-  CD5615
-  F0723D
-  F0723D
-  E8D4C7

Tonos Grises

Mantener el balance en el diseño de la página web. Su uso en museos, galerías o colecciones de fotos on-line, debido a que hace resaltar mucho el resto de colores. Es autoritario, práctico y creativo. El gris oscuro inspira una sensación de solidez y confiabilidad.

-  8D867C
-  B3B3A9
-  D2D2C6

Color Azul

Color representativo de la institución, el color azul inspira sentimientos de pertenencia y confianza, fiabilidad, calma, paz, tranquilidad, seguridad, fidelidad y dignidad. El azul es, por mucho, el color “favorito” más común, y se asocia frecuentemente con una alta calidad.

-  252F6C

Lingüístico

Textos aplicados en los títulos y subtítulos hacen que sean precisos a través de la lectura de una forma estética y limpia.

Tipográfico

Se utilizaron dos tipografías web safe (google fonts), que se refiere a la utilización de fuentes web, programadas para aumentar la probabilidad de que el contenido se mostrará en su fuente elegida en cualquier equipo o dispositivo. De esta manera se transmite actualidad, importancia, inteligencia y jovialidad, por medio de la familia tipográfica palo seco y romana.



ANTIC

Cuerpo de texto / información

QUATTROCENTO

Títulos / Subtítulos



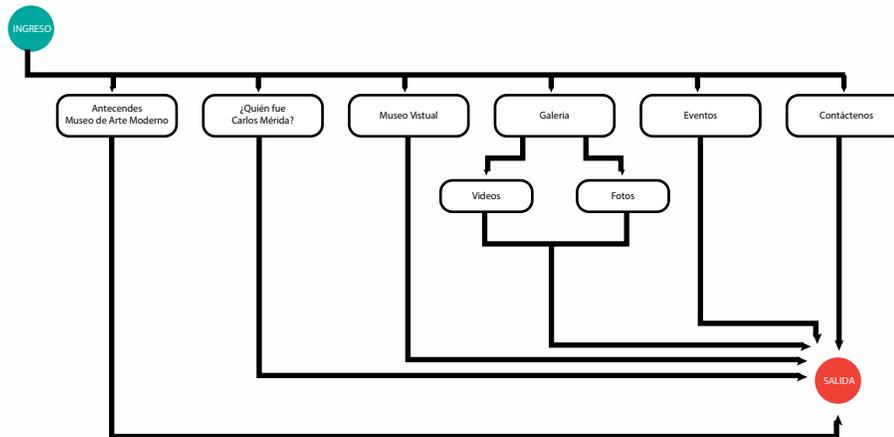
Ejes de Diagramación

Para que no se dificulte la lectura y poder transmitir el mensaje de manera efectiva, se aplica el eje de diagramación recto para que la distribución de elementos sea ordenado.



Los elementos que forman la página web (cajas de contenido, textos, imágenes, botones, iconos, etc.) están distribuidos adecuadamente para dirigir el ojo del visitante hacia los puntos de contenido que desea visualizar.

Se utiliza el equilibrio visual asimétrico, ya que este equilibrio otorga gran libertad navegación de los contenidos.



El diagrama de flujo realizado e implementado en la programación de la página web, obteniendo un resultado efectivo.

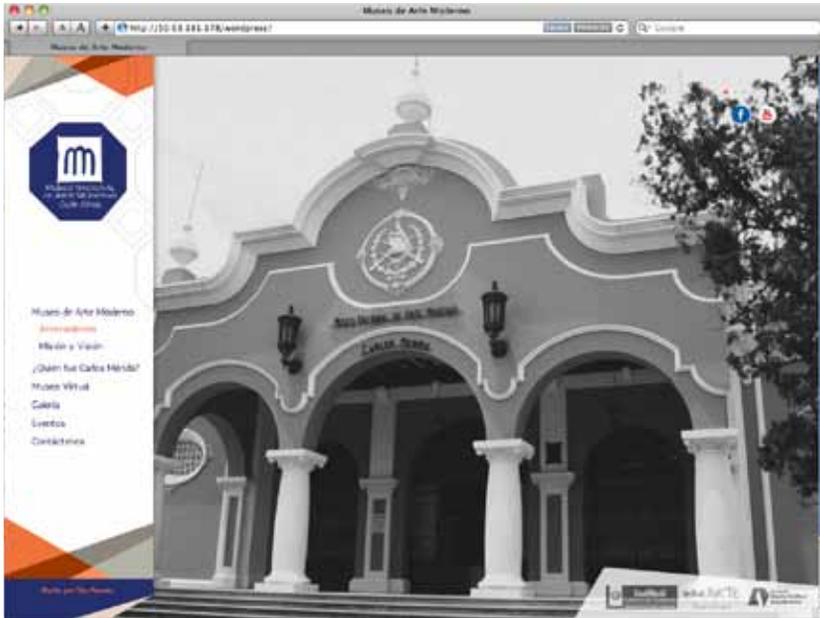




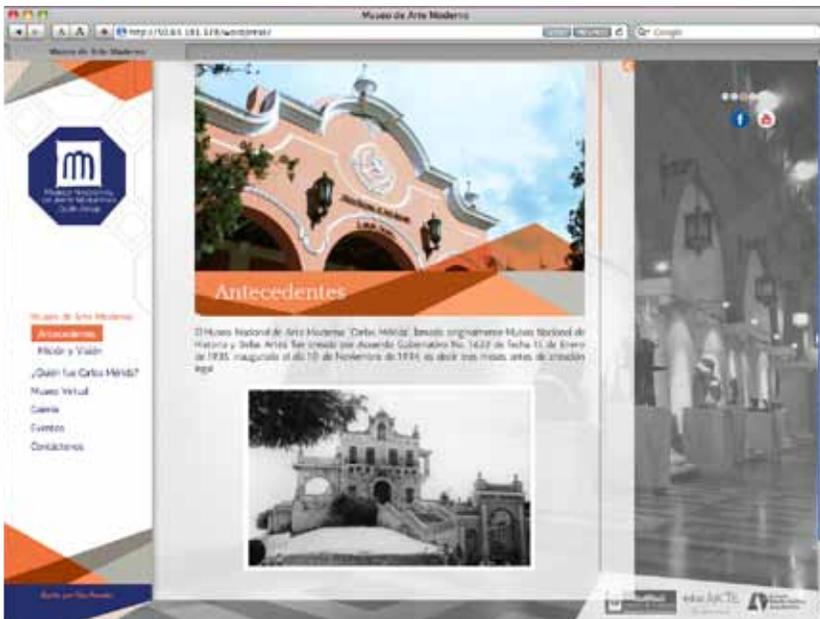
Propuesta Final



Inicio



Antecedentes



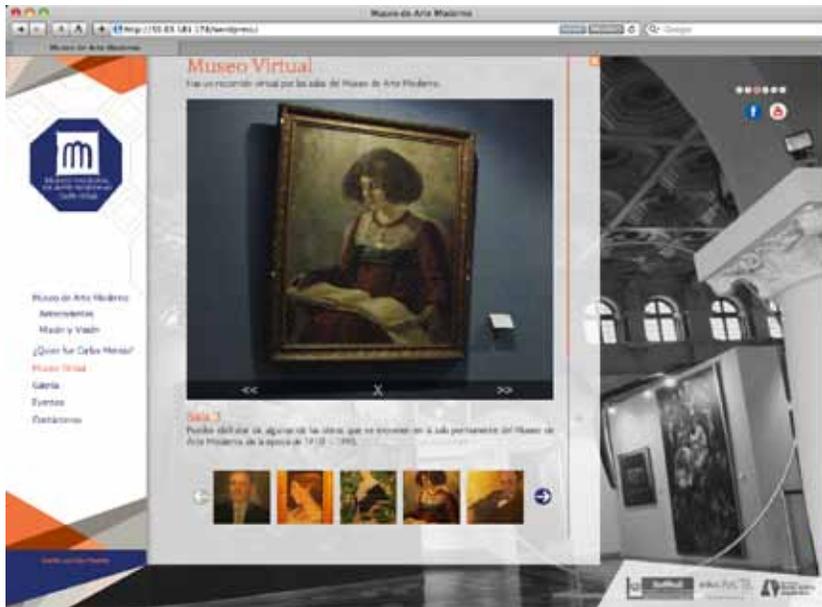
Misión y Visión



¿Quién es Carlos Mérida?



Museo Virtual



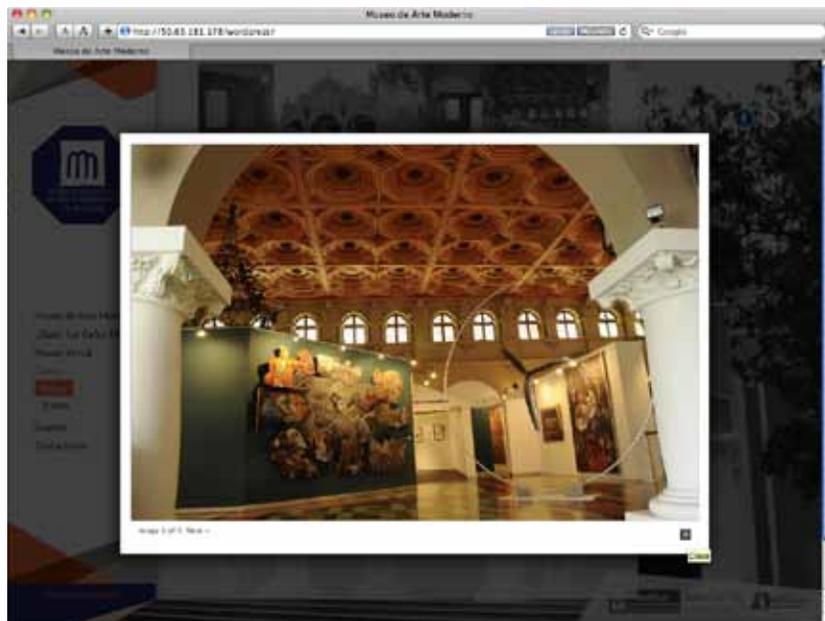
Galería / Fotos / Carpetas



Galería / Fotos / Carpeta / Contenido 



Vista de las fotografías de las carpetas 



○ Galería / Videos



○ Vista de video / Galería



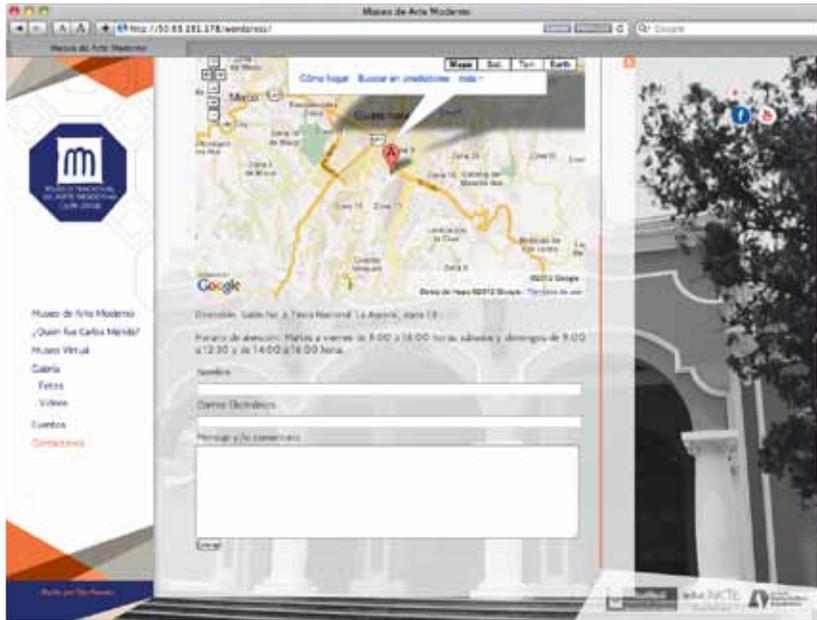
Eventos 



Eventos / Información completa 



Contáctenos



Facebook / Enlace 



Minisitio 



Minisitio / Antecedentes



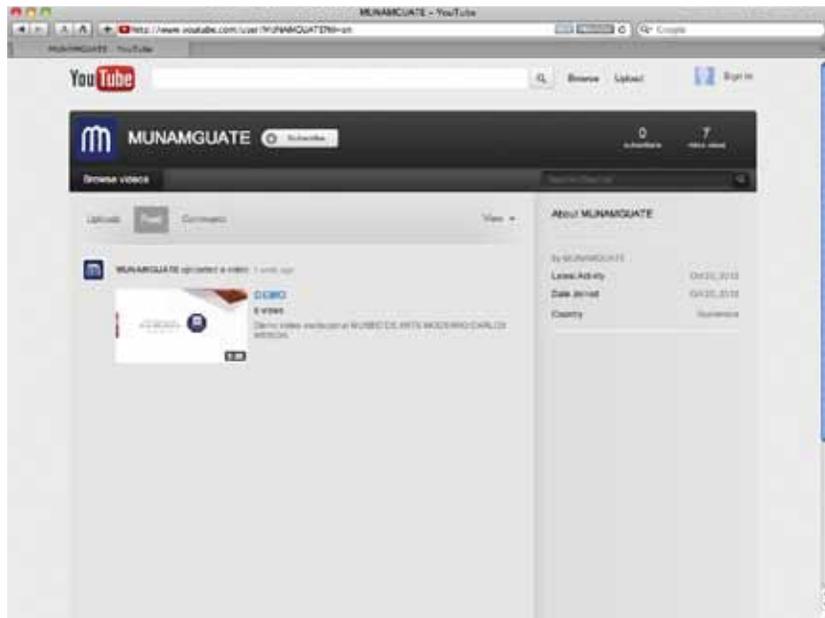
Minisitio / Galeria

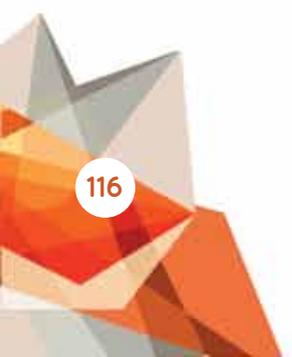


Minisitio / Contáctenos 



You Tube / Enlace 





CONCLUSIONES

Al finalizar el presente proyecto, se alcanzan las siguientes conclusiones:

- Para facilitar el acceso de los jóvenes estudiantes a la información sobre el Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida" se diseñó la página web con las características conceptuales minimalistas evidenciadas en la estructura en un esquema gráfico de cómo el usuario va interactuar o navegar en la página de una forma fácil utilizando el eje de equilibrio asimétrico con los elementos gráficos a la derecha para dirigir el ojo del usuario hacia los puntos del contenido dentro de la página.
- Para establecer un diseño web interactivo minimalista accesible y de fácil navegación en la página se utilizó desde el inicio el concepto de "menos es Más" (cultura, arte y conocimiento). Se diseñó el minimalismo en la página al no sobrecargar el sitio con elementos que no aportan verdaderamente a la funcionalidad del mismo. Se logró una distribución de elementos utilizando el layout, que es una estructura de dos dimensiones compuesta por una serie de intersección de los ejes vertical y horizontal se utilizan para estructurar el contenido. El layout sirve como una armadura en la que un diseñador puede organizar el texto y las imágenes. Utilizando los elementos gráficos icónicos, cromáticos, lingüísticos y tipográficos, que forman la imagen de la página web por medios para comunicar y persuadir a los estudiantes sobre la historia de el edificio, el nombre que tiene y de las obras plásticas de autores que contiene la colección permanente del Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida".
- Se aplicó el proceso codificación Icónico que representa grafismos pictográficos emblemáticos representativos de la institución, con el fin de transmitir e identificar identidad del museo. El elemento cromático se aplicó en la gama de colores representativos de la institución manejando el contraste. Elemento lingüístico utiliza toda palabra o conjunto de palabras para transmitir una información precisa a través de la lectura de una forma estética y limpia, manejando el concepto de menos es Más. Y por último el elemento tipográfico que transmite actualidad, importancia, inteligencia y jovialidad. La combinación de los cuatro elementos hace que el diseño de a página capte la atención del usuario, y que pueda persuadir a identificar al museo por medio de los colores, formas, iconos representativos, imágenes, tipografía y el mensaje, y que motiven a visitar el museo físicamente.



LECCIONES APRENDIDAS

- Para la realización del proyecto de la página web es necesario tener lógica de cómo poder hacer que funcione el diseño planteado y que en la programación no se dificulte. Durante la licenciatura de diseño gráfico no nos especializamos en programación de páginas web, pero el proyecto hizo que me abocara a profesionales, con el fin de entender y saber qué plataformas son flexibles, se utilizó la plataforma Wordpress, esta es una plataforma de fácil comprensión en el momento de hacer cambios de textos, imágenes, videos, etc. Se tuvo el apoyo de los programadores y consultas en video tutoriales para la realización de este proyecto. Se tuvo el tiempo y paciencia para comprender cómo se maneja la programación en la web.
- En el proceso de la síntesis gráfica se tuvo el detalle en la fundamentación, iniciando en hacer varias propuestas de pre-bocetaje y bocetaje presentando al encargado de la institución y asesores las variaciones realizadas hasta llegar a la propuesta preliminar. Una lección aprendida es saber tomar decisiones y comentarios de profesionales en el tema, haciendo que la propuesta sea funcional para el grupo objetivo.



Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

Presentación Final

- La dimensión final de la página web es de 1100x762 pixeles para que se pueda ver en una pantalla estándar. La página web puede verse en una pantalla grande, ya que este puede agrandarse el fondo (adecuarse al tamaño que el usuario quiera), sin modificar el tamaño del contenido de la página.
- Imágenes optimizadas a 72 dpi, para que el contenido de la página sea liviano.
- Utilización de colores y tipografías web.

Uso del Material

La página web es una tarjeta de presentación ante la sociedad guatemalteca e internacional, por medio de la web. Desde cualquier parte del mundo es posible ver la página web.

El uso de la página web tendrá una mayor visita si se usa adecuadamente el Facebook para divulgar la misma.

La página web tendrá un tiempo vigente de 10 años. Luego de este tiempo se sugiere cambiar la presentación, para poder estar siempre actualizado con las nuevas tendencias.

Costos

En la realización de la página web, estos son los gastos:

Diseño	Q 3,000
Programación	Q 4,000
Cambios	Q 2,000
Fotografías (museo virtual)	Q 1,500
TOTAL	Q 10,500

GLOSARIO

DOMINIO

El propósito principal de los nombres de dominio en Internet y del sistema de nombres de dominio (DNS), es traducir las direcciones IP de cada nodo activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar.

GRID

Un grid se compone de tan sólo un archivo CSS; y su propósito es proveer un framework de contenedores con tamaños definidos, dentro de los cuales podrán incrustarse imágenes, videos, animaciones, texto plano... etc.

HOSTING

Es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo o cualquier contenido accesible vía web.

HTML

HyperText Markup Language («lenguaje de marcado de hipertexto») hace referencia al lenguaje de marcado predominante para la elaboración de páginas web que se utiliza para describir y traducir la estructura y la información en forma de texto, así como para complementar el texto con objetos tales como imágenes.

JAVA SCRIPT

Es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.

Referencias Bibliográficas

1. Garcia Gonzalez, Enrique. "Técnicas Modernas en la Educación. 1982. Editorial Trillas.
2. Maza, 2012; Nuria Serrat . Profesora de la Universidad de Barcelona. Dpto. Didáctica y Organización Educativa. Facultad de Pedagogía.
3. Mineduc (2010) consultado el 20 Julio de 2012 de la World Wide Web: <http://www.mineduc.gob.gt/estadistica/2010/main.html>
4. Prensa Libre (2008) Museo Nacional de Arte Moderno Carlos Mérida, Consultado el día 5 de Julio de 2012 de la World Wide Web: http://www.prensalibre.com/cultura/Museo-Nacional-Moderno-Carlos-Merida_0_167986138.html
5. URL / <http://www.indexmundi>
6. Valverde Berrocoso, Jesús, "Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos multimedia" Dpto. de Ciencias de la Educación, Universidad de Extremadura-España. 2006
7. Diseño Web, Web Taller, http://www.webtaller.com/maletin/articulos/disenio_web_mas_que_una_cara_bonita.php
8. World Wide Web: http://www.prensalibre.com/cultura/Museo-Nacional-Moderno-Carlos-Merida_0_167986138.html
9. El Compromiso del Museo - Biblioteca Jurídica Virtual (página 3, Extraído el 2 de Agosto del 2012, desde www.bibliojuridica.org/libros/6/2793/5.pdf



ANEXOS

INSTRUMENTOS

Encuesta de Perfil - Grupo Objetivo

NOMBRE COLEGIO:

GRADO:

CARRERA:

Rellenar los círculos con un lapicero de color sus respuestas.

1. ENCUESTA PERFIL GRUPO OBJETIVO

- 1.1 **EDAD:** 15-16 17-18 19-21
- 1.2 **SEXO:** Femenino Masculino
- 1.3 **¿LUGAR EN DÓNDE HABITA?**
 Ciudad Municipio de la ciudad
- 1.4 **¿CUÁNTOS SON LOS INTEGRANTES EN SU FAMILIA?**
 02-04 05-10 10-15 Otro
- 1.5 **¿CUÁL ES SU NIVEL SOCIOECONÓMICO?**
 Bajo Medio Medio-alto Alto
- 1.6 **¿CUÁLES DE ESTAS ACTIVIDADES REALIZA?**
 Estudiar Trabajar Ambas

2. PSICOGRÁFICO

- 2.1 **¿CUÁL ES EL SENTIDO CON EL CUAL RECIBE MÁS INFORMACIÓN DE UN OBJETO / SITUACIÓN?**
 Vista Tacto Oído Olfato Gusto
- 2.2 **¿CUÁLES DE ESTOS HÁBITOS POSEE?**

<input type="radio"/> Ver televisión	<input type="radio"/> Fiestas
<input type="radio"/> Cocinar	<input type="radio"/> Leer
<input type="radio"/> Estar en la computadora	<input type="radio"/> Tareas
<input type="radio"/> Jugar videojuegos	<input type="radio"/> Redes sociales
<input type="radio"/> Ir al cine	<input type="radio"/> Conciertos
<input type="radio"/> Otros	
- 2.3 **¿LE GUSTA ESTAR ACTUALIZADO EN CUÁNTO A TECNOLOGÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES?**
 SI NO
- 2.4 **¿TIENE USTED UNA COMPUTADORA?**
 SI NO
- 2.5 **¿TIENE USTED EN SU ACCESO A INTERNET?**
 SI NO
- 2.6 **USTED ACCEDE A INTERNET POR MEDIO DE:**
 Internet (línea fija) Modem Café internet
- 2.7 **MENCIONE TRES DE SUS HOBBIES:**

- 2.8 **MENCIONE QUE ACTIVIDADES REALIZA ENTRE SEMANA Y LOS FINES DE SEMANA.**

3. PSICOPEDAGÓGICO

- 3.1 **¿DE QUÉ MANERA LE GUSTA APRENDER MÁS?**
 Material interactivo Libros Otro
- 3.2 **¿DE QUÉ MANERA USTED PONDRÍA MÁS ATENCIÓN A TEMAS COMO POR EJEMPLO "EL ARTE GUATEMALTECO EN UN MUSEO"?**
 Fotocopias Libro Fotografía
 Presentación (power point, pagina web, etc)

- 3.3 **¿QUÉ MATERIAL VISUAL LE PRESENTAN EN SUS CLASES?**
 Libros Revistas Presentaciones Otro

- 3.4 **¿CUÁNDO SE LE PRESENTA UNA PRESENTACIÓN EN CLASE USTED?**
 Se distrae Presta mucha atención
 Se aburre Otro

- 3.5 **¿POR QUÉ RAZÓN CREE USTED QUE SE DISTRAE O SE ABURRE EN CLASE? (SI ESTE FUERA SU CASO)**
 Material no interactivo Las imágenes
 El contenido

- 3.6 **¿HA VISITADO ALGUN MUSEO DE LA CIUDAD CAPITAL?**
 Si No

- 3.7 **¿Cuales?**

<input type="radio"/> Museo Nacional de Arte Moderno	<input type="radio"/> Museo Nacional
<input type="radio"/> Museo Ixchel del Traje Indígena	<input type="radio"/> de Arqueología y Etnología
<input type="radio"/> Museo del Palacio Nacional	<input type="radio"/> Museo de Historia Natural
<input type="radio"/> Museo Nacional de Historia	<input type="radio"/> Museo Popol vuh

- 3.8 **¿QUÉ TANTO SABE O HA VISTO DEL ARTE GUATEMALTECO EN PINTURAS Y ESCULTURAS?**
 Mucho Poco Nada

- ¿POR QUÉ?
 Poca información de los lugares
 No hay mucha publicidad
 No tienen paginas informativas
 Por cuestiones de tiempo (Cuando información)

- 3.9 **¿RAZÓN PRINCIPAL DE LA VISITA?**

<input type="radio"/> Para entretenerme	<input type="radio"/> Para hacer una tarea
<input type="radio"/> Para ver que novedades hay	<input type="radio"/> Por acompañar a alguien
<input type="radio"/> Me lo recomendaron	<input type="radio"/> Por un anuncio publicitario
<input type="radio"/> Otros	

- 3.10 **¿CÓMO SE ENTERÓ DE LA EXISTENCIA DEL MUSEO?**

<input type="radio"/> Periódicos	<input type="radio"/> Radio	<input type="radio"/> Televisión
<input type="radio"/> Lo conosco desde siempre	<input type="radio"/> Internet	
<input type="radio"/> Por un maestro	<input type="radio"/> Otros	

- 3.11 **SI SU MAESTRO LE DEJARÁ UNA INVESTIGACIÓN SOBRE CIERTO ARTISTA, PINTURA O ESCULTURA. QUE SE ENCUENTRE EN UN MUSEO ¿POR TIEMPO, QUE ALTERNATIVA PREFERE USTED, PARA OBTENER LA INFORMACIÓN?**
 - Ir a una biblioteca
 - Ir al Museo y preguntar (o visitar el museo general)
 - Comprar un folleto (que podría incluir un resumen de algunas obras)
 - Internet (Averiguar si el museo cuenta con pagina web)
 - Pagina web (donde puedes tener acceso a toda la información de todas las obras, galeria de imágenes, teniendo una visita interactiva virtual del museo).
 - CD Interactivo (le darian una copia, usted tendria que llevar su USB o CD)
 - Otros

¿POR QUÉ?

- 3.12 **¿USTED CREE QUE UN MUSEO DEBE TENER UNA PAGINA WEB INFORMATIVA Y MUY COMPLETA?** SI NO

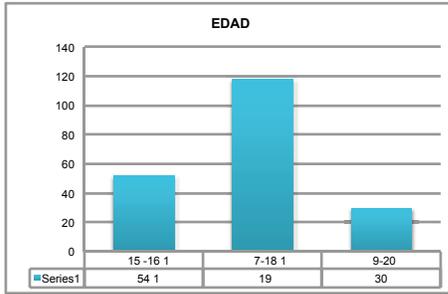
¿POR QUÉ?

Resultados de Encuesta de Perfil - Grupo Objetivo

1. PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

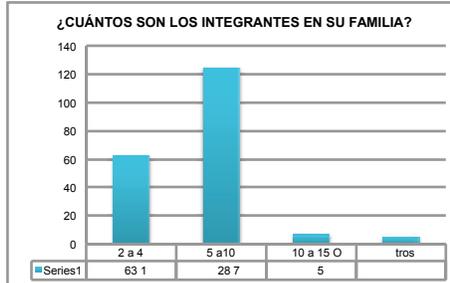
1.1 EDAD

15 -16	54
17-18	119
19-20	30



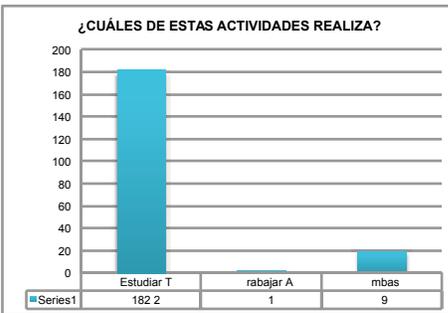
1.4 ¿CUÁNTOS SON LOS INTEGRANTES EN SU FAMILIA?

2 a 4	63
5 a 10	128
10 a 15	7
Otros	5



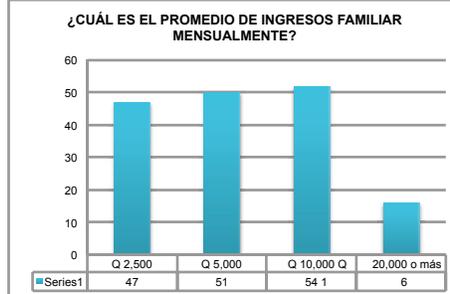
1.2 ¿CUÁLES DE ESTAS ACTIVIDADES REALIZA?

Estudiar	182
Trabajar	2
Ambas	19



1.5 ¿CUÁL ES EL PROMEDIO DE INGRESOS FAMILIAR MENSUALMENTE?

Q 2,500	47
Q 5,000	51
Q 10,000	54
Q 20,000 o más	6



1.3 ¿LUGAR EN DONDE HABITA?

Ciudad	173
Municipio cerca a la ciudad	30



1.6 ¿TIPO DE VIVIENDA?

Propia	122
Alquilada	53



2. PSICOGRÁFICO

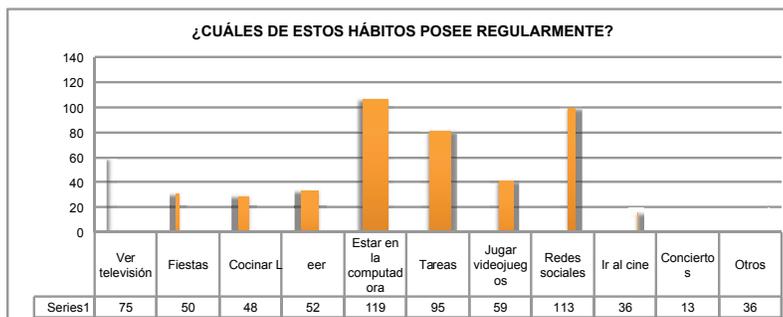
2.1 ¿CUÁL ES EL SENTIDO CON EL CUAL CAPTA MÁS INFORMACIÓN?

Vista	158
Tacto	0
Oído	44
Gusto	0
Olfato	0



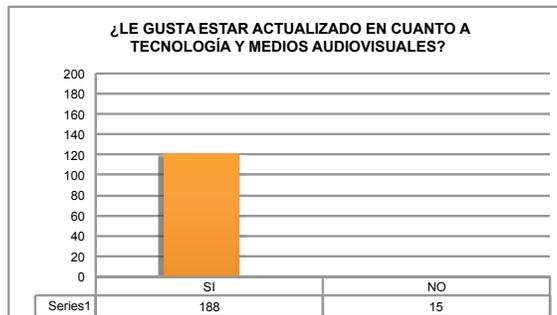
2.2 ¿CUÁLES DE ESTOS HÁBITOS POSEE REGULARMENTE?

Ver televisión?	5
Fiestas	50
Cocinar	48
Leer	52
Estar en la computadora	120
Tareas	95
Jugar videojuegos	53
Redes sociales	111
Ir al cine	36
Conciertos	13
Otros	36



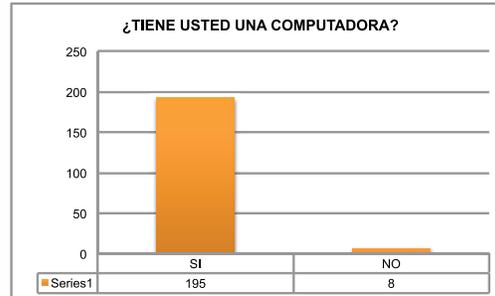
2.3 ¿LE GUSTA ESTAR ACTUALIZADO EN CUANTO A TECNOLOGÍA Y MEDIOS AUDIOVISUALES?

SI	188
NO	15



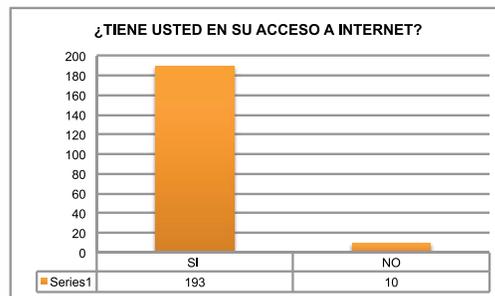
2.4 ¿TIENE USTED UNA COMPUTADORA?

SI	195
NO	8



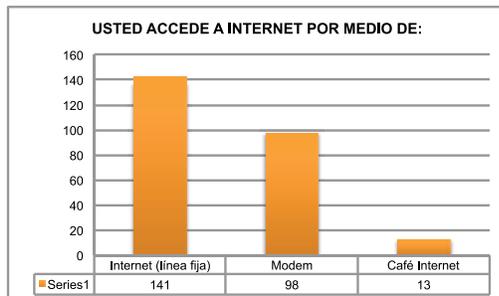
2.5 ¿TIENE USTED EN SU ACCESO A INTERNET?

SI	193
NO	10



2.6 USTED ACCEDE A INTERNET POR MEDIO DE:

Internet (línea fija)	141
Modem	98
Café Internet	13



2.7 MENCIONE TRES DE SUS HOBBIES:

Escuchar Musica
Pintar
Jugar
Viajar
Iglesia
Amigos
Familia
Cantar
Voluntariado
Bailar
Salir con Novia / Novio
Deportes
Trabajar
Teatro
Guitarra
Fotografía

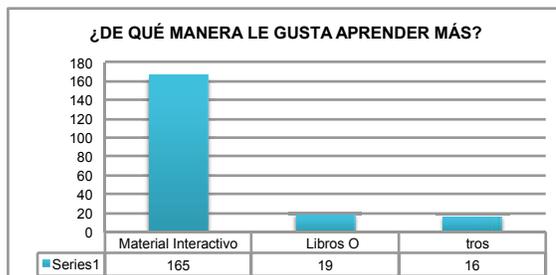
2.8 MENCIONE QUÉ ACTIVIDADES REALIZA ENTRE SEMANA Y LOS FINES DE SEMANA

Estudiar
Tareas
Juegos Mentales
Leer
Trabajar
Discoteca

3. PISCOPEDAGÓGICO

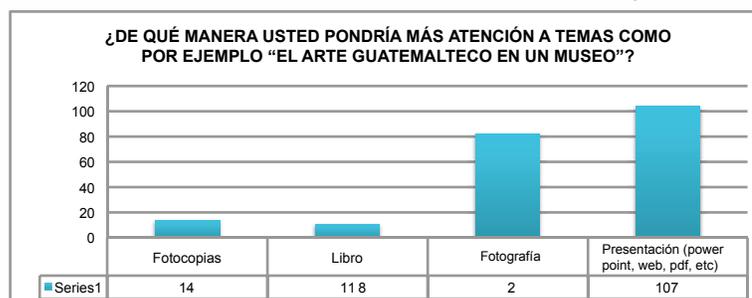
3.1 ¿DE QUÉ MANERA LE GUSTA APRENDER MÁS?

Material Interactivo	165
Libros	19
Otros	16



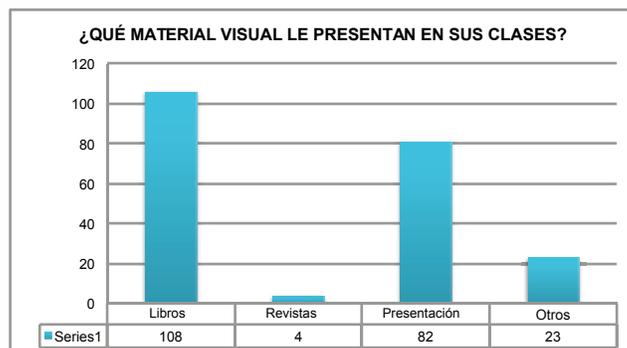
3.2 ¿DE QUÉ MANERA USTED PONDRÍA MÁS ATENCIÓN A TEMAS COMO POR EJEMPLO “EL ARTE GUATEMALTECO EN UN MUSEO”?

Fotocopias	14
Libro	11
Fotografía	82
Presentación (power point, web, pdf, etc)	107



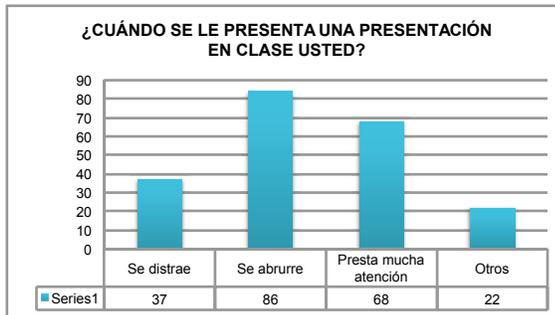
3.3 ¿QUÉ MATERIAL VISUAL LE PRESENTAN EN SUS CLASES?

Libros	108
Revistas	4
Presentación	82
Otros	23



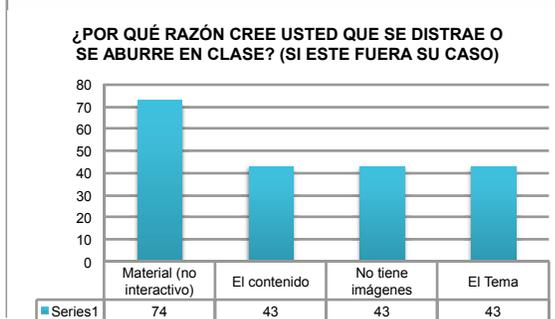
3.4 ¿CUÁNDO SE LE PRESENTA UNA PRESENTACIÓN EN CLASE USTED?

Se distrae	37
Se aburre	86
Presta mucha atención	68
Otros	22



3.5 ¿POR QUÉ RAZÓN CREE USTED QUE SE DISTRAE O SE ABURRE EN CLASE? (SI ESTE FUERA SU CASO)

Material (no interactivo)	74
El contenido	43
No tiene imágenes	43
El Tema	43



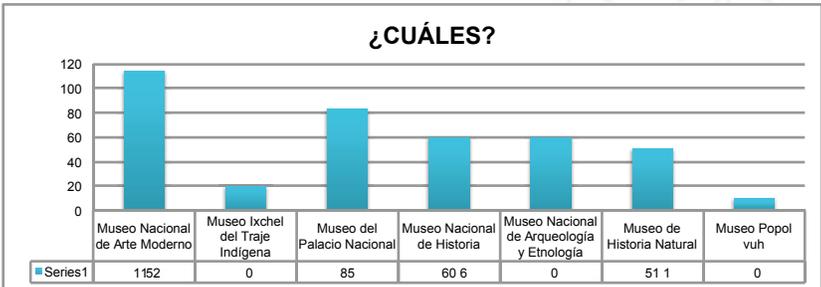
3.6 ¿HA VISITADO ALGUN MUSEO DE LA CIUDAD CAPITAL?

SI	177
NO	26



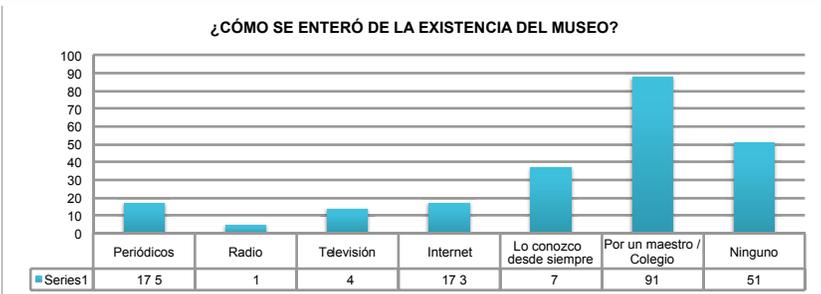
3.7 ¿Cuáles?

Museo Nacional de Arte Moderno	115
Museo Ixchel del Traje Indígena	20
Museo del Palacio Nacional	85
Museo Nacional de Historia	60
Museo Nacional de Arqueología y Etnología	60
Museo de Historia Natural	51
Museo Popol vuh	10



3.8 ¿CÓMO SE ENTERÓ DE LA EXISTENCIA DEL MUSEO?

Periódicos	17
Radio	5
Televisión	14
Internet	17
Lo conozco desde siempre	37
Por un maestro / Colegio	91
Ninguno	51



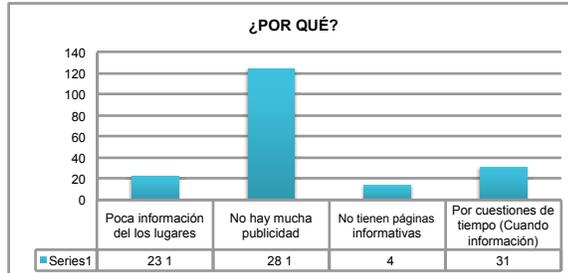
3.9 ¿QUÉ TANTO SABE O HA VISTO DEL ARTE DE ARTISTAS PLÁSTICOS GUATEMALTEVOS Y EXTRANJEROS EN DIBUJO, GRABADO, PINTURA Y ESCULTURA?

Mucho	21
Poco	136
Nada	57



4. ¿POR QUÉ?

Poca información del los lugares	23
No hay mucha publicidad	128
No tienen páginas informativas	14
Por cuestiones de tiempo (Cuando información) ³	1



4.1 ¿ CUÁL SERÍA LA RAZÓN PRINCIPAL DE LA VISITA A UN MUSEO?

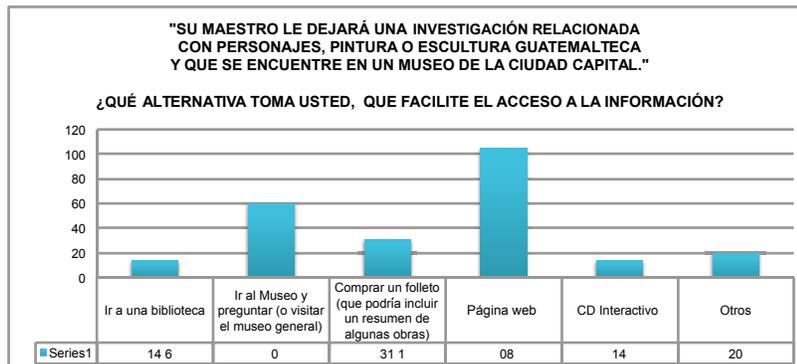
Para entretenerme	79
Para ver qué novedades hay	57
Me lo recomendaron	11
Para hacer una tarea	63
Por acompañar a alguien	8
Por un anuncio publicitario	5
Otros	34



4.2 SU MAESTRO LE DEJARÁ UNA INVESTIGACIÓN RELACIONADA CON PERSONAJES, PINTURA O ESCULTURA GUATEMALTECA Y QUE SE ENCUENTRE EN UN MUSEO DE LA CIUDAD CAPITAL

¿QUE ALTERNATIVA TOMA USTED, QUE FACILITE EL ACCESO A LA INFORMACIÓN?

Ir a una biblioteca	14
Ir al Museo y preguntar (o visitar el museo general)	60
Comprar un folleto (que podría incluir un resumen de algunas obras)	31
Página web	108
CD Interactivo	14
Otros	20

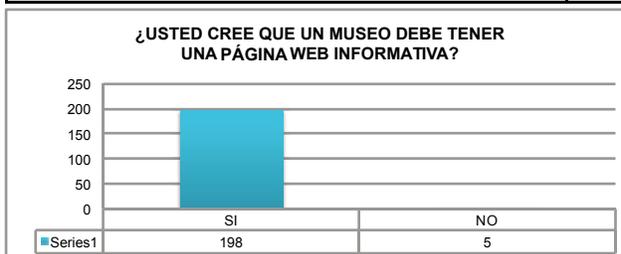


4.3 ¿POR QUÉ?

La accesibilidad
Más Fácil
Eficiente
Rápido
Interactuar y aprender
Por tiempo
Por la distancia (los que viven lejos)
Entretenido
Capta atención
Le pondría más atención
Es más económico
Al alcance de todos

4.4 ¿USTED CREE QUE UN MUSEO DEBE TENER UNA PÁGINA WEB INFORMATIVA?

SI	197
NO	3



4.5 ¿POR QUÉ?

Tener más información	
Actualizarse	
Hacer publicidad y dar a conocer a otros países sobre el museo	
Información a muchas personas	
Es un medio donde todos buscamos	
Saber de las actividades	
Por tiempo	
Saber datos antes de la visita	
La disponibilidad	



Validación con Profesionales en el Diseño Gráfico

PRESENTACIÓN

En esta diseño de página web (demo) para el Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida", se trata de incluir exclusivamente los elementos necesarios para el correcto funcionamiento de la aplicación. Usar menos para lograr un efecto que es más que la suma de las partes del diseño. El propósito es hacer que el contenido sea el punto focal.

INSTRUCCIONES

Se le presentara el diseño de página web (demo) y en base a sus conocimientos y experiencias dar su crítica constructiva.

Dar click a este link para que pueda visualizar el diseño de la página web (demo programación). <http://50.63.181.178/wordpress/>

Dar click a este link para que pueda visualizar el diseño general (pdf). http://issuu.com/uinparedez/docs/propuesta_web_final

A continuación se le presenta una serie de preguntas directas, la cuales deberá responder según su criterio marcándolo en la casilla que crea correspondiente. He indique el ¿porqué? de su respuesta. De antemano se le agradece su apoyo.

* Required

Nombre y Apellidos *

Profesión *

1. Considera en términos general que la presencia gráfica de la página web es para:

- Generar identidad con el Museo Nacional de Arte Moderno
- Informar sobre el museo
- Llamar la atención
- Para crear interés en el estudiante / publico en general

2. Considera que el diseño de la página web en su estructura y organización de elementos esta:

- Bueno
- Medio
- Le hace Falta

¿Por qué?

3. Considera que el diseño esta:

- Saturado de elementos
- Intermedio / Balance de elementos
- Liviano / Minimalista

4. Considera que la navegación es:

- Fácil
- Aceptable
- Difícil

¿Por qué?

5. Considera que la tipografía y el tamaño en títulos y contenido de textos favorecen a:

- Facilidad de lectura
- Comprensión del Contenido
- Capta y mantiene la atención
- Saturado y no se comprende

6. ¿Qué función cree que cumplen los colores en la página web?

- Relación con la identidad del museo
- Hacerlo interesante
- Captar la atención
- Hace contraste
- Otras

7. La línea de diseño abstracto cambiando con colores, utilizados en la página web son:

- Llamativos
- Es representativo del museo
- Insuficiente
- A mejorarse

¿Por qué?

8. ¿Cómo considera las imágenes en blanco y negro rotativas de fondo dan?

- Dinamismo
- Atractivo
- Aburrido
- Dificulta la lectura del contenido

9. ¿Qué características comunicativas tiene la página web?

- Persuadir
- Comunicar
- Otras

10. Por favor aporte sugerencias para mejorar el contenido, respecto a la estructura, diseño (color, tipografía, diagramación, retícula, ejes, imágenes vectoriales, íconos lingüísticos, etc) las funciones interactivas.

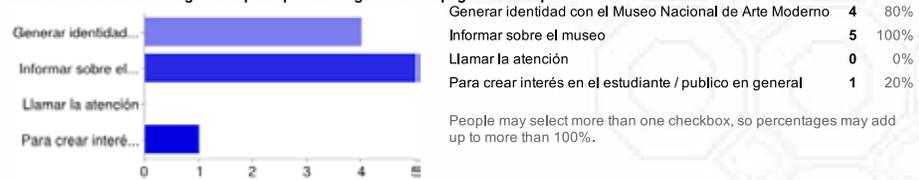
Submit

Powered by [Google Docs](#)

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Resultados de Encuesta a Diseñadores Gráficos

1. Considera en términos general que la presencia gráfica de la página web es para:



1. Considera en términos general que la presencia gráfica de la página web es para:
No responses yet for this question.

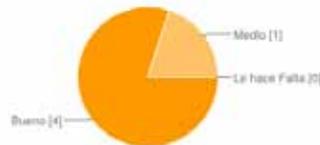


¿Por qué?

Por que tiene los aspectos importantes de un lugar, misión, visión, fotografías y los eventos me imagino que serán mensuales 1. Considero que la propuesta visual del sitio fue pensada para generar identidad con el museo, por los elementos gráficos que componen la misma, desde la paleta de color, hasta las formas, ambos elementos son bastante característicos del lugar. 2. ¿Informar sobre el museo? , si, primero, porque el museo no contaba con sitio web, es decir, el objetivo de informar sobre este se cumple de cajón con el solo hecho de crear uno, y segundo, posee las secciones necesarias par ...

2. Considera que el diseño de la página web en su estructura y organización de elementos esta:

Bueno	4	80%
Medio	1	20%
Le hace Falta	0	0%

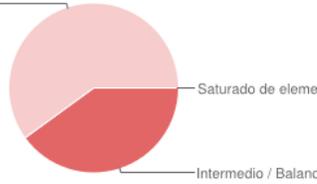


¿Por qué?

Porque es muy limpio, los colores cálidos y el texto se lee perfectamente Porque hay un buen manejo de la jerarquiza visual. Es de fácil acceso y uso, para las personas. Está bien estructurada y los elementos visuales no saturan. Me gusta mucho el diseño. El "slide-show" que aparece de fondo hace que el sitio se vea dinámico sin cansar la vista. Debido a que la transición de estas fotos es lenta, no contamina ni complica la lectura de los textos. La información en su orden esta muy bien estructurado lo cual es importante pero creo la interacción con los usuarios haría de esta pagina una pagina ...

4. Considera que el diseño esta:

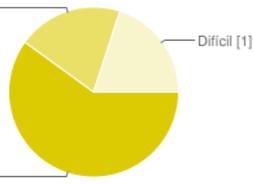
no / Minimalista [3]



Saturado de elementos	0	0%
Intermedio / Balance de elementos	2	40%
Liviano / Minimalista	3	60%

5. Considera que la navegación es:

Aceptable [1]



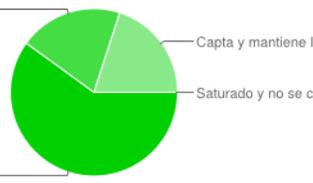
Fácil	3	60%
Aceptable	1	20%
Difícil	1	20%

¿Por qué?

Por que todo esta muy bien indicado y a la vista, no hay botones o pestañas readas por toda la página. Porque el menú principal siempre esta visible, puedo navegar y mientras lo hago este me acompaña, no tengo que buscar un botón que diga "regresar", incluso si ingreso a una sub-sección, puedo ir fácilmente a cualquier otra. Se encuentra todo lo necesario no, molesta ni esta saturada con elementos innecesarios. En cuestión de diseño me parecen bien, pero en navegación es un poquito más difícil. Los botones que se despliegan hacia la derecha son un poco difíciles de sostener abiertos para hacer ...

6. Considera que la tipografía y el tamaño en títulos y contenido de textos favorecen a:

Facilidad de lectura [3]



Facilidad de lectura	3	60%
Comprensión del Contenido	1	20%
Capta y mantiene la atención	1	20%
Saturado y no se comprende	0	0%

7. ¿Qué función cree que cumplen los colores en la página web?

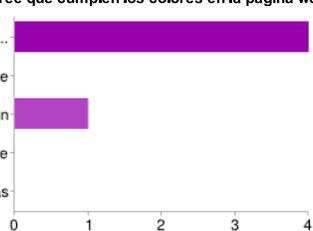
Relación con la identidad del museo [4]

Hacerlo interesante [0]

Captar la atención [1]

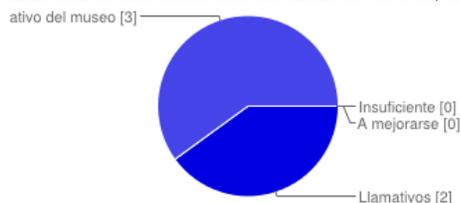
Hace contraste [0]

Otras [0]



Relación con la identidad del museo	4	80%
Hacerlo interesante	0	0%
Captar la atención	1	20%
Hace contraste	0	0%
Otras	0	0%

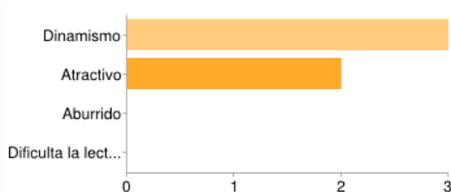
8. La línea de diseño abstracto cambiando con colores, utilizados en la página web son:



Llamativos	2	40%
Es representativo del museo	3	60%
Insuficiente	0	0%
A mejorarse	0	0%

¿Por qué?

Por los patrones y la paleta de color. Los colores están bien aplicados con relación a un museo sin embargo para resaltar lo pasivo de la imagen se podría utilizar pinceladas de un color vivo. Porque el único color que se está utilizando es anaranjado y algunas tonalidades del mismo. Este color claramente es el que se utiliza en la imagen del museo por o que se mantiene la línea gráfica. Creo podría ser mas vistoso que el diseño abstracto en los diferentes segmentos de la pagina (antecedentes, misión, galería etc) cambiara un detalle a un color específico como para diferenciar las áreas por co ...



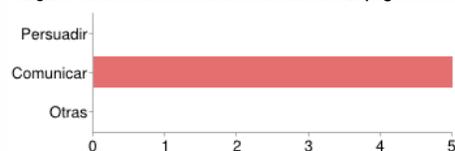
Aburrido	0	0%
Dificulta la lectura del contenido	0	0%

People may select more than one checkbox, so percentages may add up to more than 100%.

9. ¿Cómo considera las imágenes en blanco y negro rotativas de fondo dan?
No responses yet for this question.



10. ¿Qué características comunicativas tiene la página web?



Persuadir	0	0%
Comunicar	5	100%
Otras	0	0%

People may select more than one checkbox, so percentages may add up to more than 100%.

La información de la cual esta compuesta nos comunica de lo que importa realmente y es la información concreta del museo.

11. Por favor aporte sugerencias para mejorar el contenido, respecto a la estructura, diseño (color, tipografía, diagramación, retícula, ejes, imágenes vectoriales, iconos lingüísticos, etc) las funciones interactivas.

La topografía (textos) talvez le subiría uno o dos puntos ya que por ser muy delgada y con el fondo se pierde un poquito o talvez oscurecelra un poquito, pero por lo demás si esta muy atractiva y si representa al Museo En lo personal me gusta mucho la propuesta, considero que es funcional ya evoca al museo, es fácil hacer "link" entre la web y el edificio físico, es fácil navegar dentro del sitio, tiene la información necesaria, es un diseño limpio y ordenado. Solo haría dos sugerencias: 1. Con respecto al nombre del museo "Carlos Merida" en el área donde esta el isologotipo, siento que pie ...

Encuesta de Validación / Expertos

Validación con Expertos

PRESENTACION

En esta diseño de página web para el Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida", se trata de incluir exclusivamente los elementos necesarios para el correcto funcionamiento de la aplicación. Usar menos para lograr un efecto que es más que la suma de las partes del diseño.

El propósito es hacer que el contenido sea el punto focal.

INSTRUCCIONES

Se le presentara el diseño de página web (demo) y en base a sus conocimientos y experiencias dar su crítica constructiva.

Dar click a este link para que pueda visualizar el diseño de la página web (demo programación). <http://50.63.181.178/wordpress/>

Dar click a este link para que pueda visualizar el diseño general (pdf). http://issuu.com/uinparedez/docs/propuesta_web_final

A continuación se le presenta una serie de preguntas directas, la cuales deberá responder según su criterio marcándolo en la casilla que crea correspondiente. He indique el ¿porqué? de su respuesta. De antemano se le agradece su apoyo.

* Required

Nombre y Apellidos *

Profesión o Cargo *

1. Considera en términos general que la presencia gráfica de la página web es para:

- Generar identidad con el Museo Nacional de Arte Moderno
- Informar sobre el museo
- Llamar la atención
- Para crear interés en el estudiante / publico en general

¿Por qué?

2. Considera que el diseño de la página web en su estructura y organización de elementos esta:

- Bueno
- Medio
- Le hace Falta

¿Por qué?



3. Considera que el diseño esta:

- Saturado de elementos
- Intermedio / Balance de elementos
- Liviano / Minimalista

4. Considera que la navegación es:

- Fácil
- Aceptable
- Difícil

¿Por qué?

5. Considera que la tipografía y el tamaño en títulos y contenido de textos favorecen a:

- Facilidad de lectura
- Comprensión del Contenido
- Capta y mantiene la atención
- Saturado y no se comprende

6. ¿Qué función cree que cumplen los colores en la página web?

- Relación con la identidad del museo
- Hacerlo interesante
- Captar la atención
- Hace contraste
- Otras

7. La línea de diseño abstracto cambiando con colores, utilizados en la página web son:

- Llamativos
- Es representativo del museo
- Insuficiente
- A mejorarse

¿Por qué?

8. ¿Cómo considera las imágenes en blanco y negro rotativas de fondo dan?

- Dinamismo
- Atractivo
- Aburrido
- Dificulta la lectura del contenido

9. ¿Qué características comunicativas tiene la página web?

- Persuadir
- Comunicar
- Otras

10. Por favor aporte sugerencias para mejorar el contenido, respecto a la estructura, diseño (color, tipografía, diagramación, retícula, ejes, imágenes vectoriales, íconos lingüísticos, etc) las funciones interactivas.

Submit

Powered by [Google Docs](#)

[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

Resultados de Encuesta a Expertos

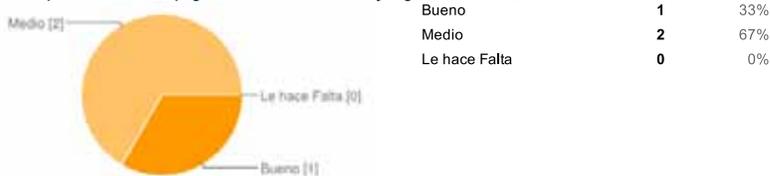
1. Considera en términos general que la presencia gráfica de la página web es para:



¿Por qué?

La identidad grafica con la informacion correcta despertara el interes del publico en general Por la linea grafica que mantiene. Porque el contenido según se distribuye está enfocado exclusivamente para el Museo.

2. Considera que el diseño de la página web en su estructura y organización de elementos esta:



¿Por qué?

Hay que tratar de utilizar menos texto, hacerlo mas efectivo para la gente que lo visita ya que la gente no lee y es mejor poner un resumen y que si necesitan mas información puedan descargar algo en pdf. Pero para el usuario es mil veces mejor no ver tanto texto en pantalla porque hace que abandone la navegación. Porque como aún no veo programada toda la página web, se me hace muy estático, el diseño está muy bien trabajado pero la dinámica de la página está interesante, consideraría hacer más variable las posiciones de texto; con esto me refiero a que si el texto sale de izquierda a derecha ...

4. Considera que el diseño esta:



5. Considera que la navegación es:

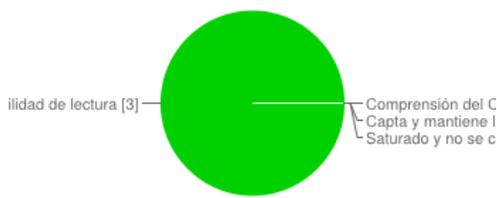


¿Por qué?

Hacer mas atractiva la botonera, que se pueda subir y bajar en el sitio y que la botonera se mantenga, promover una navegación mas interactiva con el usuario. Porque la forma de acceder a la información es diferente, pero se dificulta ya que aún no está totalmente programada.

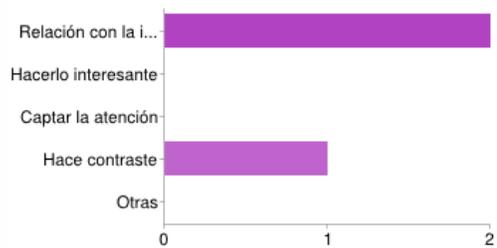


6. Considera que la tipografía y el tamaño en títulos y contenido de textos favorecen a:



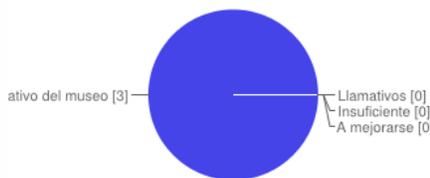
Facilidad de lectura	3	100%
Comprensión del Contenido	0	0%
Capta y mantiene la atención	0	0%
Saturado y no se comprende	0	0%

7. ¿Qué función cree que cumplen los colores en la página web?



Relación con la identidad del museo	2	67%
Hacerlo interesante	0	0%
Captar la atención	0	0%
Hace contraste	1	33%
Otras	0	0%

8. La línea de diseño abstracto cambiando con colores, utilizados en la página web son:

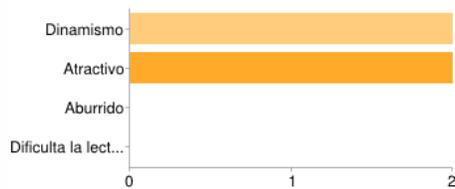


Llamativos	0	0%
Es representativo del museo	3	100%
Insuficiente	0	0%
A mejorarse	0	0%

¿Por qué?

Mantiene la identidad. Porque se nota que están basados en formas del edificio.

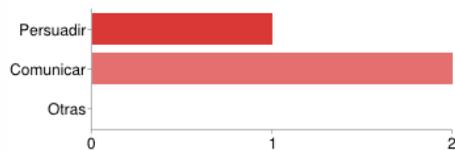
9. ¿Cómo considera las imágenes en blanco y negro rotativas de fondo dan?



Dinamismo	2	67%
Atractivo	2	67%
Aburrido	0	0%
Dificulta la lectura del contenido	0	0%

People may select more than one checkbox, so percentages may add up to more than 100%.

10. ¿Qué características comunicativas tiene la página web?



Persuadir	1	33%
Comunicar	2	67%
Otras	0	0%

People may select more than one checkbox, so percentages may add up to more than 100%.

Validación de Proyecto

PRESENTACIÓN

Se les agradece por su colaboración en este ejercicio de validación del proyecto de la creación de la página web para el Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida", se trata de incluir exclusivamente los elementos necesarios para el correcto funcionamiento de la página web.

INSTRUCCIONES

Dar click a este link para que pueda visualizar la página web → <http://50.63.181.178/wordpress/>

A continuación se le presenta una serie de preguntas, las cuales deberá responder según su criterio marcándolo en la casilla que crea correspondiente. He indique el ¿Porqué? de su respuesta.

Gracias.

1. ¿Considera que la página web favorece a la información de la historia y el arte de Guatemala?

- Mucho
- Regular
- Poco

2. ¿Qué le parece la información relacionada al Museo Nacional de Arte Moderno?

- Suficiente
- Adecuada
- Escasa

3. Al navegar en la página web ¿Con cuanta facilidad encontró la información con el tema de su interes?

- Alta
- Medio
- Bajo

4. La línea de diseño abstracto cambiando con colores, utilizados en la página web son:

- Llamativos
- Es representativo del museo
- Insuficiente

5. Considera que el diseño en esta:

- Saturado
- Adecuado
- Le hace falta

6. ¿Cómo considera el fondo en movimiento de las imágenes en blanco y negro?

- Dinamico
- Atractivo
- Aburrido
- Dificulta la lectura del contenido

7. ¿En la navegación de la página web le permite desplazarse con facilidad de un tema a otro?

- Mucho
- Regular
- Poco

8. Considera que la tipografía y el tamaño en títulos y contenido de textos favorecen a:

- Facilidad de lectura
- Comprensión del Contenido
- Capta y mantiene la atención
- Saturado y no se comprende

9. Considera en términos general que la presencia gráfica de la página web es para:

- Generar identidad con el Museo Nacional de Arte Moderno
- Informar sobre el museo
- Llamar la atención
- Para crear interés en el estudiante / publico en general

10. Después de visitar e interactuar en la página web ¿Que tan motivado se siente usted para visitar y saber más de las exposiciones y eventos realizados en el museo?

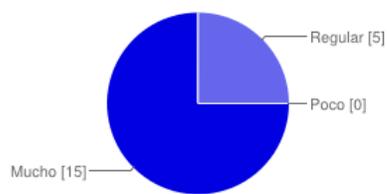
- Si
- No
- Tal vez

¿Por qué?

Submit

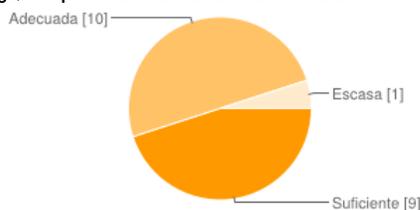
Resultados de Encuesta a Grupo Objetivo

1. ¿Considera que la página web favorece a la información de la historia y el arte de Guatemala?



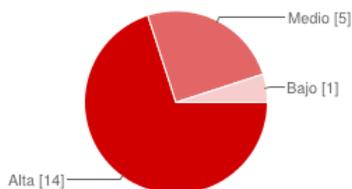
Mucho	15	75%
Regular	5	25%
Poco	0	0%

2. ¿Qué le parece la información relacionada al Museo Nacional de Arte Moderno?



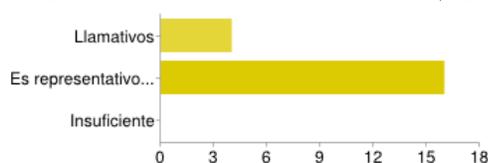
Suficiente	9	45%
Adecuada	10	50%
Escasa	1	5%

3. Al navegar en la página web ¿Con cuanta facilidad encontró la información con el tema de su interes?



Alta	14	70%
Medio	5	25%
Bajo	1	5%

4. La línea de diseño abstracto cambiando con colores, utilizados en la página web son:



Llamativos	4	20%
Es representativo del museo	16	80%
Insuficiente	0	0%

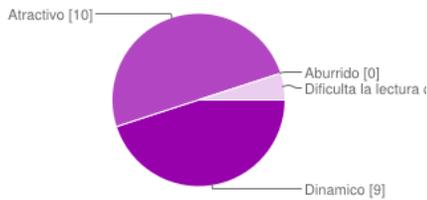
People may select more than one checkbox, so percentages may add up to more than 100%.

5. Considera que el diseño en esta:



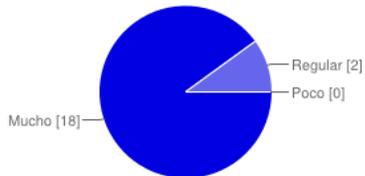
Saturado	0	0%
Adecuado	19	95%
Le hace falta	1	5%

6. ¿Cómo considera el fondo en movimiento de las imágenes en blanco y negro?



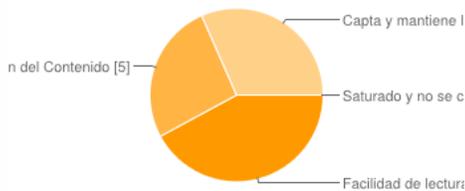
Dinamico	9	45%
Atractivo	10	50%
Aburrido	0	0%
Dificulta la lectura del contenido	1	5%

7. ¿En la navegación de la página web le permite desplazarse con facilidad de un tema a otro?



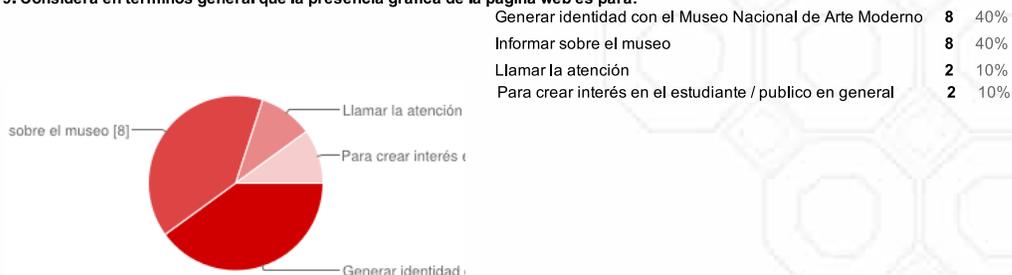
Mucho	18	90%
Regular	2	10%
Poco	0	0%

8. Considera que la tipografía y el tamaño en títulos y contenido de textos favorecen a:

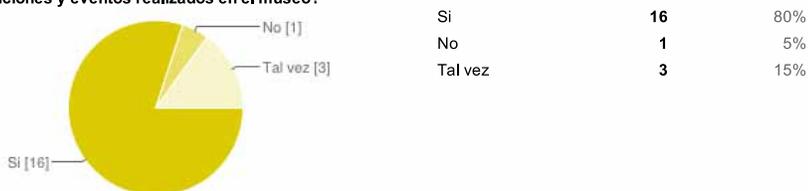


Facilidad de lectura	8	40%
Comprensión del Contenido	5	25%
Capta y mantiene la atención	6	30%
Saturado y no se comprende	0	0%

9. Considera en términos general que la presencia gráfica de la página web es para:



10. Después de visitar e interactuar en la página web ¿Que tan motivado se siente usted para visitar y saber más de las exposiciones y eventos realizados en el museo?



¿Por qué?

Veo mas atractivas la fotos de fondo!!!! que las fotos de la Galería. Para tener mas conocimiento del arte nacional . seria interesante informarse un poco mas de todo lo que tenemos aqui en nuestro pais y lo que acontecio y que mas que en un museo Por que es primera vez que veo el museo por dentro y se ve relindo. veo también que hay muchas cosas importantes de la cual se puede aprender mas.

Lo suficiente la pagina tiene muy buena información así como imágenes y si habrá algún evento con solo ver la pagina me podre informar y así poder asistir. Pues es un diseño que me transmite que alrededor d ...



ANEXOS

DISEÑO DE DVD Y EMPAQUE





“Museo Interactivo/Web como medio para facilitar el acceso directo a la información del Museo Nacional de Arte Moderno Carlos Mérida”.

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

A stylized, geometric signature consisting of several sharp, angular lines.

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

DECANO

A cursive signature with a large, circular initial 'G' and a series of loops and flourishes.

Licda. Erika Grajeda Godinez

ASESOR

A cursive signature with a large, flowing initial 'E' and the name 'Paredéz' written in a smaller, more legible script.

Edwin Elías Paredéz Tocay

SUSTENTANTE



Edwin Elías Paredez Tocoy