

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



TITULO DE LA INVESTIGACIÓN

LAS PLATAFORMAS VIRTUALES COMO MEDIO DE PROMOCIÓN,
EXHIBICIÓN E INTERACCIÓN CULTURAL PARA LAS ARTES VISUALES EN
EL SALVADOR (AÑO 2020)

PRESENTADO POR

FRANCISCO ABEL AMAYA ALVARADO AA13107

LEONEL ANTONIO LÓPEZ BERNAL LB01010

GRISELDA AZUCENA MIRANDA REYNADO MR09069

INFORME FINAL

PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS,
OPCIÓN PINTURA

DOCENTE ASESOR

Msl. CARLOS ALBERTO QUIJADA FUENTES

COORDINADORA GENERAL DE PROCESO DE GRADO

Licda. LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ

Ciudad universitaria, septiembre de 2021,
San Salvador, El Salvador.

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

Msc. Roger Armando Arias Alvarado

RECTOR

PhD. Raúl Ernesto Azcúnaga López

VICERRECTOR ACADÉMICO

Ing. Juan Rosa Quintanilla

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Lic. Rafael Humberto Peña Marín

FISCAL GENERAL

Msc. Francisco Antonio Alarcón Sandoval

SECRETARIO GENERAL

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

MsD. Oscar Wuilman Herrera Ramos

DECANO

MsD. Sandra Lorena Benavides de Serrano

VICEDECANA

Mtro. Juan Carlos Cruz Cabías

SECRETARIO

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

Lic. Ricardo Alfredo Sorto Álvarez
DIRECTOR

Maestra Licda.: Ligia del Rosario Manzano
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

Msl. Carlos Alberto Quijada Fuentes
DOCENTE ASESOR

AGRADECIMIENTOS DEL GRUPO

Agradecemos profundamente a Dios por darnos la oportunidad de completar nuestra meta de estudios que un día iniciamos con gran ánimo; así también a las personas, instituciones y profesionales que apoyaron y facilitaron información para el desarrollo y enriquecimiento de este importante trabajo de investigación.

A las familias de cada uno de los integrantes del grupo, por su apoyo incondicional y su comprensión en todos los sentidos y a los seres queridos y amigos por su apoyo moral en cada momento.

Un agradecimiento muy especial a nuestro asesor Msl. Carlos Alberto Quijada Fuentes, que compartió con paciencia y dedicación desde el primer momento, su experiencia, conocimiento, orientación y apoyo constante brindado durante todo el proceso de investigación, por estar siempre atento en la comunicación con el grupo a pesar de los problemas presentados por la pandemia del Covid- 19.

A Christoph Lauterbach, Hartwig Bentele y Kristian Hildebrand representantes y socios de la plataforma virtual Kunstmatrix, por responder vía correo electrónico y despejar nuestras dudas acerca de todo el proceso, funcionamiento y envío de datos, para el fortalecimiento de información para el trabajo de investigación.

A los artistas salvadoreños, por el apoyo y tiempo que dedicaron para completar las entrevistas de esta investigación.

Gracias infinitas de parte de:

AMAYA ALVARADO, FRANCISCO ABEL

LÓPEZ BERNAL, LEONEL ANTONIO

MIRANDA REYNADO, GRISELDA AZUCENA

Abel Amaya

A mis padres y hermanas, por el apoyo incondicional para que yo pudiera culminar la carrera de Artes Plásticas, de la cual me llevo un gran aprendizaje hasta el punto de convertirme en un profesional de las Artes, lo cual deseaba ser. A mis compañeros de tesis, Griselda Reynaldo y Leonel López por la buena armonía, por la cooperación y motivación para que lleváramos acabo este trabajo de investigación, y por último al maestro Carlos Quijada por su excelente guía y asesoramiento para este trabajo, por su aprecio hacia nosotros, más que un docente se convirtió en un amigo al cual apreciamos mucho.

Leonel López

A Dios en primer lugar por la vida, a mi madre Elisa Bernal por quien me trajo a este mundo y me dio parte de la educación, a mis hermanos, amigos y personas que indirectamente han formado parte de mi vida.

A mi esposa, Lucia Alegría por todo ese apoyo que me ha brindado y a mis hijos, por formar parte de mi vida.

A mis queridos compañeros de tesis: Azucena Miranda y Abel Amaya por la confianza y formar parte de este equipo de trabajo.

También un agradecimiento a todos los maestros que formaron parte de mi conocimiento y educación y al Msl. Carlos Alberto Quijada Fuentes, por ser nuestro asesor y ser muy diligente y paciente en nuestro proceso de investigación.

Griselda Miranda

A mi madre y hermanos, por la motivación y apoyo incondicional durante mi proceso académico. A todas mis compañeras, amigas, socias/os y especialmente a Ana fundadora de la fundación Muchas Más, que trabaja para que las jóvenes salvadoreñas tomemos el control de nuestras vidas, dándonos acceso a la educación superior y haciendo posible mi proceso de formación académica en la Licenciatura en Artes Plásticas. A todos mis catedráticos, por el conocimiento compartido y aportar a mí formación durante cinco años, para convertirme en una profesional capaz. A nuestro asesor de tesis, Maestro Carlos Quijada por su apoyo y orientación en este último proceso de nuestra carrea y a mis compañeros de tesis, Abel Amaya y Leonel López, por la amistad, apoyo, motivación y dedicación para hacer posible este trabajo.

RESUMEN

En la presente investigación, realizada como proceso de grado, en la Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador, se hace un estudio cualitativo de diferentes plataformas virtuales, que funcionan como herramientas para llevar a cabo exposiciones de arte y permitan al usuario la promoción, exhibición e interacción, de su obra con el público, desde un espacio alternativo virtual, que responda ante la necesidad que se genera en el contexto del Covid 19, los recursos económicos, o la falta de espacios físicos de exposición. Para sondear diferentes plataformas virtuales, se realizó una entrevista a diferentes artistas salvadoreños, que proporciona un listado de plataformas usadas en la actualidad, sumado a esto, una investigación bibliográfica, que permitió identificar, las características necesarias, ante las necesidades del artista. Dentro de las plataformas investigadas, Kunstmatrix, cumplía la mayoría de los requisitos a favor de los artistas. Se dio paso a realizar una exposición, como ejercicio práctico en esta plataforma, para comprobar su funcionalidad. Esto implicó una serie de pasos, como lo requiere una exposición en un espacio físico, desde la creación de la obra pictórica, registro, curaduría, museografía y montaje (en 3D), permitiendo comprobar la efectividad que la investigación bibliográfica de dicha plataforma nos indicaba. Esta investigación se inició en el período de cuarentena, en aras de buscar nuevas alternativas de exposición para los artistas, teniendo como resultado la exposición virtual “Miradas Alternas”.

ABSTRACT

The current investigation, carried out as a degree process, at the School of Arts, Faculty of Humanities, University of El Salvador, makes a qualitative study of different virtual platforms, which works as part of the tools to carry out art exhibitions and allow the user the promotion, exhibition and interaction, of his work with the public, from an alternative virtual space, that responds to the need that is generated in the context of Covid 19, economic resources, or the lack of physical exhibition spaces.

To check for different virtual platforms, we made an interview with different artists from El Salvador, they provided with a list of platforms that are currently used, added to this, we made a bibliographic research, which allowed to identify the necessary characteristics, given the needs of the artist. Selecting Kunsmatrix, as the platform that responded to all the required needs, and then we made a practical exercise on it, which involved a series of steps, from the creation of the pictorial work, registration, curation, museography and 3D montage, allowing to verify the effectiveness than the bibliographic research of the platform. This began in the quarantine period, in order to seek new exposure alternatives for artists, resulting in the virtual exhibition "Alternative Looks".

INDICE GENERAL.

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.....	II
AGRADECIMIENTOS.....	IV
RESUMEN.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
INDICE GENERAL.....	X
INDICE DE IMÁGENES.....	XII
PRESENTACIÓN.....	XV
INTRODUCCIÓN.....	XVI

Índice de contenidos

CAPÍTULO I.....	17
I. LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU EVOLUCIÓN COMO HERRAMIENTA DE TRABAJO	17
1.1. <i>La evolución del internet y las plataformas virtuales.....</i>	17
1.2. <i>Breve historia de la evolución de las plataformas virtuales.....</i>	21
1.3. <i>Principales tipos de plataforma que existen</i>	24
1.4. <i>Contexto</i>	29
CAPÍTULO II.....	33
2. LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU APORTE AL ARTE.....	33
2.1. <i>Entrevistas.....</i>	34
2.2. <i>Plataformas virtuales exclusivas para la exhibición del arte</i>	49
2.2.1 Singularart.....	50
2.2.1.2. Café Convertes.....	52
2.2.1.3. ArtQuid.....	54
2.2.1.4. Smells Like Art	56

2.1.5. artelista	57
2.1.6. VIRTUALgallery	59
2.1.7. Esglaiart	62
2.1.8. PeopleArt factory	65
2.1.9. Artexpone	67
2.1.10. New Blood Art	69
2.1.11. ARTEnet	70
2.1.12. SAISHO	72
2.1.13. KUNSTMATRIX	74
2.3. <i>Conclusiones</i>	76
CAPITULO III	77
3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	77
3.1. <i>Selección de plataforma virtual</i>	77
3.2. <i>Criterios específicos de selección</i>	78
3.3. <i>Curaduría y Museografía</i>	109
3.4. <i>Creación y montaje de exposición virtual “Miradas Alternas”</i>	111
3.5. <i>Ventajas identificadas con KunstMatrix</i>	123
3.6. <i>Desventajas identificadas con KunstMatrix</i>	124
3.7. <i>Producción artística</i>	124
3.8. <i>Valoración de la experiencia de exponer obra artística en este medio</i>	137
3.9. <i>Conclusiones del Cap. III</i>	141
CONCLUSIONES GENERALES	143
RECOMENDACIONES	146
BIBLIOGRAFIA.....	148

Anexos.....	151
ANEXO 1: PERFIL DE INVESTIGACIÓN.....	152
ANEXO 2: GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	205

Índice de imágenes

Imagen 1: <i>Porcentaje de personas conectadas a internet por región</i>	19
Imagen 2: <i>Escenario virtual, galería de arte</i>	22
Imagen 3: <i>Gráfico: Tipos de plataforma y sus ventajas.</i>	24
Imagen 4: <i>Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.</i>	36
Imagen 5: <i>Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.</i>	38
Imagen 6: <i>Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.</i>	39
Imagen 7: <i>Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.</i>	40
Imagen 8: <i>Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.</i>	41
Imagen 9: <i>Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.</i>	42
Imagen 10: <i>Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.</i>	43
Imagen 11: <i>Tabla de precios de plataforma de Virtual Gallery</i>	60
Imagen 12: <i>Tabla de precios de plataforma virtual Esglaiart</i>	63
Imagen 13: <i>Tabla de plan de pago de plataforma virtual PeopleArt Factory</i>	66
Imagen 14: <i>Cuadro de trabajo: criterios de selección de la plataforma para el ejercicio práctico.</i>	78
Imagen 15: <i>Información importante para el usuario</i>	80
Imagen 16: <i>Información importante para el usuario</i>	80
Imagen 17: <i>Ejemplo de algunas obras en el sitio</i>	81

Imagen 18: <i>Captura de pantalla</i>	82
Imagen 19: <i>Captura de pantalla primeros pasos</i>	83
Imagen 20: <i>Captura de pantalla primeros pasos</i>	84
Imagen 21: <i>Captura de pantalla: Proceso para hacer pública la exposición</i>	89
Imagen 22: <i>Captura de pantalla: Como agregar paneles de texto a una pared</i>	91
Imagen 23: <i>Información adicional de la obra de arte</i>	98
Imagen 24: <i>Como solucionar el problema de imágenes en blanco y negro</i>	100
Imagen 25: <i>Verificación sobre escultura</i>	106
Imagen 26: <i>Como insertar videos</i>	107
Imagen 27: <i>Tabla de precios de plataforma virtual Kunstmatrix</i>	108
Imagen 28: <i>Planes que ofrece la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	112
Imagen 29: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	113
Imagen 30: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	114
Imagen 31: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	115
Imagen 32: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	116
Imagen 33: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	117
Imagen 34: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	118
Imagen 35: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	119
Imagen 36: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	119
Imagen 37: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	120
Imagen 38: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	121
Imagen 39: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	121
Imagen 40: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	122
Imagen 41: <i>Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.</i>	122

Imagen 42: *Tabla: fotografía y ficha técnica de la serie “Ironía de la Desnudez”*
..... 125

Imagen 43: *Tabla: fotografía y ficha técnica de la serie “Rostros Cotidianos”* 130

Imagen 44: *Tabla: fotografía y ficha técnica de la serie “Balcones”* 133

Imagen 45: *Captura de pantallas de comentarios del público*..... 140

PRESENTACIÓN

La Universidad de El Salvador, es una institución formadora de profesionales con valores éticos firmes, garante del desarrollo, del arte y la cultura. Crítica de la realidad, con capacidad de proponer soluciones a los problemas nacionales a través de la investigación artística y tecnológica. La Escuela de Artes de La Facultad de Ciencias y Humanidades, es un referente modelo de educación superior de arte y cultura a nivel nacional y centroamericano, enfocado en la creación y la investigación cultural y artística, combinando la formación académica de los estudiantes con destrezas teórico-prácticas desde la integración en los nuevos lenguajes de comunicación artística y el uso de la tecnología tradicional y contemporánea. Por otro lado, tiene como Misión, formar profesionales e investigadores de la cultura y el arte, con excelencia académica, elevado sentido de la ética y de la pro actividad. En ese sentido, se presenta este trabajo titulado: “LAS PLATAFORMAS VIRTUALES COMO MEDIO DE PROMOCIÓN, EXHIBICIÓN E INTERACCIÓN DE LAS ARTES VISUALES EN EL SALVADOR (AÑO 2020)” compuesto por tres capítulos, en el que se desarrolló una investigación bibliográfica sobre las plataformas virtuales, su origen y características; una investigación de campo sobre el uso de estas plataformas por los artistas salvadoreños; el proceso de selección de las plataformas que resultaron de la investigación bibliográfica; la elaboración de un manual, que detalla los pasos el uso de una plataforma en específico y un tercer capítulo que sintetiza la experiencia, señalando las ventajas y desventajas de una exposición virtual, desde la plataforma Kunstmatrix. Además, un catálogo, dónde se muestra la obra de los tres exponentes con toda la información de cada uno y de las piezas respectivas.

INTRODUCCIÓN

La presente propuesta de investigación aborda el tema de las plataformas virtuales, como herramientas digitales que permiten hoy en día, el acceso a exposiciones sin tener que salir de casa, tanto para el artista como para el espectador, jugando, un rol importante para los artistas, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes en El Salvador. A través de la investigación se identifican diferentes plataformas virtuales que existen específicamente para el arte, dejando de lado plataformas que no se limitan únicamente a exhibir el área del arte, por ejemplo: Facebook e Instagram. Además, contiene un ejercicio práctico, que permite comprobar las diferentes características o posibilidades que estas herramientas ofrecen para el artista. A su vez, se presenta una guía de usuario de la plataforma Kunsmatrix, que facilite el uso y el proceso de montaje para una muestra artística. Para los profesionales de las artes, es necesario buscar nuevas alternativas para dar a conocer el trabajo artístico de una manera efectiva y moderna, utilizando como recurso, la tecnología y las herramientas que la modernidad brinda en la actualidad. Este trabajo de investigación, permitirá optar al título de Licenciados en Artes Plásticas, opción pintura, de la facultad de Ciencias y Humanidades.

CAPÍTULO I

I. Las Plataformas Virtuales y su Evolución como Herramienta de Trabajo

En este capítulo, se busca proporcionar de forma detallada, los antecedentes históricos y la evolución de las plataformas, como respuesta a las necesidades que han surgido en la historia del ser humano.

1.1. La evolución del internet y las plataformas virtuales

Guilera en su libro anatomía de la creatividad, nos dice que: “Aunque no hallamos definido con total precisión el concepto de creatividad, sabemos que la civilización actual ha conseguido sus logros (esto que llamamos progreso) gracias a la creatividad de un gran número de personas a veces reconocidas por la Historia, a veces anónimas” Son personas de distintos perfiles y extracciones sociales y culturales; personas centradas en distintos tipos de actividades: inventores, científicos, descubridores, tecnólogos, diseñadores, ingenieros, arquitectos, médicos, empresarios, artistas, líderes políticos, filósofos, etc.” (Guilera, 2011, pág. 21).

Podemos visualizar la creatividad como proceso cognitivo, ha sido fundamental en los aportes y avances de la humanidad, que se han gestado desde su existencia en diferentes áreas. La evolución del internet ha sido una de ellas, y todas las plataformas que en este plano se puedan gestar y que en la actualidad son herramientas útiles para la sociedad.

¿Cuál ha sido el recorrido por el que hoy contamos con estas útiles herramientas?

Desde los primeros años del siglo XIX, la revolución industrial modificó nuestra forma de comunicarnos y relacionarnos. Grandes invenciones facilitaron la comunicación entre personas y sociedades, tales como la imprenta, periódico, radio, televisión, entre otros.

Años más tarde, se comenzó a escuchar el término Internet. Sus inicios se remontan a finales de los años 60, en plena guerra fría, cuando Paul Baran, empleado de Rand Corporation de Estados Unidos, diseñó un sistema de comunicaciones capaz de resistir un presunto ataque nuclear soviético. Luego, Donald Davis, del Laboratorio Nacional de Física de Inglaterra, estableció la primera conexión de computadoras para la Advanced Research Project Agency (ARPA), en 1967. Debido a dicha agencia, es que a la conexión en red entre las computadoras de cuatro universidades de Estados Unidos se le denominó como ARPANET. Fue entonces cuando Internet empezó a dar sus primeros pasos.

Desde esa época hasta la actualidad, Internet ha revolucionado y ha sobrepasado todas las expectativas, fronteras y límites establecidos, contribuyendo así a la globalización. De hecho, podemos mencionar que tan sólo han pasado un par de décadas desde su invención y en la actualidad ya hay un buen número de usuarios que transitan en red.

Walter López en su tesis: Estrategias de Comunicación Digital a través de redes sociales en línea (Facebook y Twitter): Un estudio comparativo sobre activismo digital de movimientos sociales juveniles en red de El Salvador y el movimiento #YoSoy132 de México nos proporciona la siguiente información. Según datos de una agencia de Naciones Unidas, para 1999 ya existían más de 200 millones de

habitantes en el ciberespacio y 43.2 millones de computadoras conectadas a internet. Ya para el 2011, se calculaban más de 2,000 millones de usuarios.

Se ha medido en poco tiempo un incremento alto a escala mundial. (Walter, 2013, pág. 10)

Imagen 1: Porcentaje de personas conectadas a internet por región

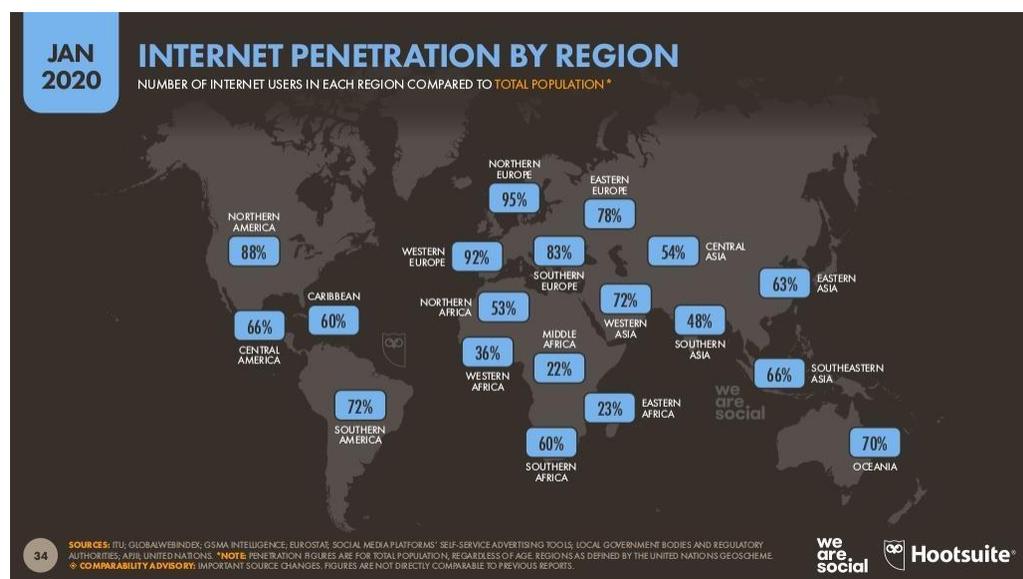


Imagen extraída de: <https://marketing4ecommerce.net/usuarios-internet-mundo/>

Estos avances tecnológicos y el crecimiento inexplicable de Internet han modificado la forma de concebir a la sociedad. Ahora, existen grupos de personas que se vinculan, interaccionan y se relacionan fuera de un espacio físico. De hecho, para Francesc Llorens i Cerdà² (2003), estas “máquinas de comunicar” que saturan nuestro espacio doméstico y profesional, privado y público, no son meros instrumentos, sino profundos magos que están cambiando cualitativamente la forma en que percibimos el mundo y nos relacionamos con los demás, sin que de momento resulte posible predecir dónde nos llevará

finalmente esta contaminación de todas las esferas de la vida por la tecnología y la información.

La sociedad en que nos movemos genera conductas y fenómenos que eran impensables antes de la revelación de las Tecnologías de la Información y la comunicación en la vida de las personas. Fenómenos que no se refieren meramente a los procesos de conocimiento o abastecimiento informativo, sino que están afectando a la propia dimensión antropológica de los individuos y la cultura (Cerdà., 2003).

En otras palabras, “las tecnologías afectaron tanto el modo de producir objetos como el modo de producir conocimiento, y también los modos de circular los saberes y las artes, y de gestionar su propiedad” (Barbero, 2007). Barbero menciona, como la tecnología se ha apoderado de nuestra vida cotidiana. La mayoría de los procesos sociales, culturales o académicos, en la actualidad, están siendo afectados por las herramientas tecnológicas. Es por eso que la aparición de Internet, como nuevo medio de comunicación, ha generado una fuerte controversia sobre el surgimiento de nuevos patrones de interacción social, creando la sociedad red.

Esta interacción se puede observar en el surgimiento de la web 2.0. El término nació a mediados de 2004 y se popularizó a partir de sus aplicaciones más representativas: Wikipedia, YouTube, Blogger, Facebook, entre otros. Dichos espacios posibilitan una interacción directa entre usuarios y productores. Si antes las personas tenían problemas para poder conectarse a Internet y si lo hacían no podían más que sólo ver páginas web, hoy en día la web 2.0 nos permite tener la facilidad de relacionarnos y comunicarnos con otras personas y no sólo observarlos. Esta podría ser una respuesta del porqué Internet ha tenido tanto auge en los últimos años.

La evolución de Internet no sólo ha sido en términos tecnológicos, sino también en aspectos sociológicos, culturales, comunicativos, entre otros. Ahora, los usuarios tienen una capacidad directa e inmediata de interactuar con otras personas alrededor del mundo. (W.E., 2013)

1.2. Breve historia de la evolución de las plataformas virtuales.

Hoy en día gracias a los avances tecnológicos en la informática hay diferentes plataformas digitales que ofrecen su servicio gratuitamente y son muy fáciles de utilizar ya que están prediseñadas con diferentes plantillas de estilos para que el usuario pueda personalizarlas a su gusto y poder mostrar el contenido que desee mediante este medio, a diferencia de años atrás en donde este proceso era más complejo y se requería de mucho estudio previo para lograr diseñar un sitio web.

La historia del desarrollo de materiales didácticos para la Web ha discurrido de forma paralela a la evolución de este medio. A principios de los años noventa, la forma usual de crear materiales para la Web consistía en la realización de páginas con la ayuda de editores de HTML, ampliando las escasas posibilidades de interacción mediante la integración del correo electrónico, los foros de discusión y, posteriormente, actividades online desarrolladas con Java o Javascript.

La rápida expansión de internet ocurrida en todos los niveles de la sociedad también se refleja en el ámbito educativo puesto que la explotación didáctica de la Web permite ampliar la oferta educativa, la calidad de enseñanza y el acceso a la educación. Sin embargo, el desarrollo de materiales didácticos para la Web no puede ser exclusiva responsabilidad de esfuerzos individuales: para responder a las demandas de un mercado educativo en expansión es necesario

abaratando los costes de producción de cursos, reducir el tiempo requerido para su desarrollo, facilitar su gestión y simplificar su actualización.

Imagen 2: *Escenario virtual, galería de arte.*



Imagen extraída de:

<https://www.google.com/search?q=galerias%20virtuales&tbm=isch&client=ms-android-samsung-gj-rev1&prmd=ivn&hl=es->

Para hacer frente a esta necesidad, han comenzado a aparecer en el mercado desde mediados de los años noventa plataformas integradas para la creación de cursos completos para la Web. Aunque las plataformas agrupadas bajo esta categorización son muy diversas, todas ellas permiten la creación y la gestión de cursos completos para la Web sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación o de diseño gráfico.

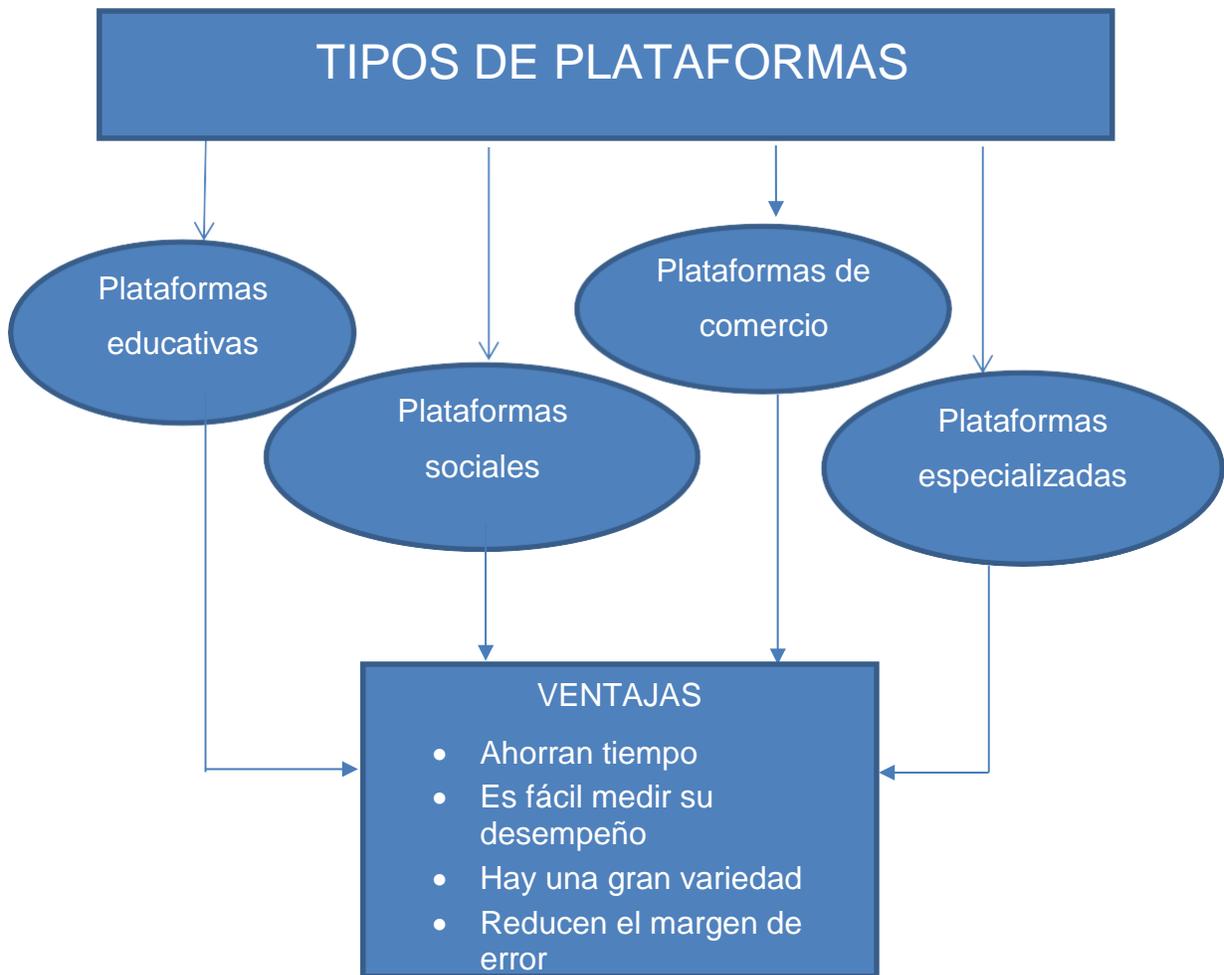
En cuanto a la evolución de las diferentes plataformas, en el blog de la CUED (Cátedra Unesco de Educación a Distancia) Carrasco, 2011, comenta lo siguiente: Con poco más de 20 años de historia, las llamadas plataformas LMS, EVA, EVEA, han evolucionado desde proveer herramientas que eran compradas

por departamentos de universidades, instituciones educativas o empresas, lo que permitía que muchas instituciones compartieran su trabajo de enseñanza virtual en varias de ellas, a ser sistemas a nivel de empresa comprados de manera institucional. Todo esto conlleva hoy en día a un mayor acceso a la utilización de plataformas virtuales como herramientas de negocios o de interacción entre personas gracias a su fácil acceso y a la expansión del internet. (Cristina, 2016)

El principal objetivo que cumplen las plataformas digitales en la actualidad es facilitar la ejecución de tareas a través de programas o aplicación en un mismo lugar en la web. Como existe una gran variedad de plataformas digitales, los objetivos específicos de cada una de ellas varían de acuerdo con la necesidad de los usuarios. Existe una infinidad de tipos de plataformas digitales. Con cada problemática se puede generar un tipo de plataforma digital diferente.

1.3. Principales tipos de plataforma que existen:

Imagen 3: Gráfico: Tipos de plataforma y sus ventajas.



Creación propia.

- Plataformas educativas

Estas plataformas se enfocan en la educación a distancia e intentan simular las mismas experiencias de aprendizaje que encontramos en un salón de clase. Sirven para complementar o sustituir el proceso de educación tradicional.

Como ejemplos de plataformas educativas podemos mencionar a Blackboard, e-College y Moodle

- Plataformas sociales

Se pueden clasificar en dos tipos:

Redes sociales horizontales o genéricas. Son aquellas redes sociales que no poseen una temática determinada, sino que apuntan a todo tipo de usuarios. Estas redes funcionan como medios de comunicación, información o entretenimiento. Son muy numerosas y populares, por ejemplo: Facebook o Twitter.

Redes sociales verticales. Son aquellas redes sociales que relacionan personas con intereses específicos en común, como música, hobbies, deportes. Por ejemplo: Flickr, red social cuya temática es la fotografía. Dentro de estas redes se encuentran las redes verticales profesionales, como LinkedIn, que involucra individuos que comparten el ámbito laboral o que buscan ampliar sus fronteras laborales.

Las plataformas sociales, son muy utilizadas actualmente por gran parte de nuestra sociedad. Estas plataformas digitales guardan diversidad de informaciones relacionadas con las interacciones sociales. Gracias a ellas los usuarios se conectan y mantienen relaciones con familiares, amigos o conocidos a través de Internet. Podemos citar Facebook, LinkedIn, Instagram y Twitter como ejemplos de plataformas sociales.

Son formadas por comunidades de individuos con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales

permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información.

Los individuos no necesariamente se tienen que conocer antes de entrar en contacto a través de una red social, sino que pueden hacerlo a través de ella, y ese es uno de los mayores beneficios de las comunidades virtuales.

Se denomina comunidades virtuales a determinados grupos de sujetos (individuos, colectivos e instituciones) que concentran sus esfuerzos en el ordenamiento de datos procesados en la Internet, a partir de servicios en línea. En otras palabras, son grupos de individuos e instituciones organizados cibernéticamente en torno a un margen de intereses específicos, cuyas interacciones, vínculos, relaciones y comunicaciones se dan a través de la red.

Las comunidades virtuales pueden ser muy diversas y específicas, involucrando personas de procedencias alejadas geográfica y culturalmente, ordenadas en torno a un tema común de su pasión o interés, y un “espacio” virtual que puede estar determinado por una página Web o un servicio On-line. Este término se empleó por primera vez en 1994, en el libro *La comunidad virtual* de Howard Rheingold. Sin embargo, las primeras comunidades virtuales ya existían desde los años 70 del siglo XX, particularmente en torno al intercambio de datos especializados en ámbitos militar, científico y académico, gracias a los mecanismos de comunicación de la entonces rudimentaria Internet, como sistemas de boletín (BBS) o tableros de anuncios.

Actualmente las comunidades virtuales son un fenómeno masivo en línea y muy vinculado a la explosión de las redes sociales, capaces de interconectar este tipo de organizaciones virtuales o de crear otras propias, en torno a ejes comunicativos masivos y distintos tiempos y modos de interacción.

En principio, las comunidades virtuales tienen como propósito el intercambio de información especializada en torno a un tema o un eje de temas que puede ser cualquiera, desde ciencia y tecnología, creación literaria, fanatismo deportivo o cinematográfico, etc. Quienes colaboran en ellas son a la vez consumidores, productores y/o replicadores de la información disponible al respecto.

Por otro lado, son una herramienta útil para los ámbitos corporativos, permitiendo una organización interna de las comunicaciones, tanto como un contacto más estrecho y directo con los consumidores, organizando una comunidad en torno al producto o a la marca (branding o fidelización). Igualmente opera como un espacio de socialización e intercambio de diversa naturaleza entre personas de todo tipo, en el marco de las redes sociales y la cultura.

- Plataformas de comercio electrónico.

Las plataformas de comercio electrónico abundan hoy en día en Internet. Gracias a ellas es posible comprar los más diversos productos y servicios sin salir de casa, sin fronteras físicas. Cada vez más las plataformas de comercio crecen en todos los sectores, incluso en países donde esta práctica no era tan común hace algunos años, cada día se está popularizando más.

- Plataformas especializadas

Las plataformas digitales especializadas son creadas para satisfacer las necesidades de un grupo de usuarios y existen una gran diversidad. Siempre que haya una necesidad, podrá crearse una plataforma para satisfacerla, independientemente del sector. Un claro ejemplo de esto son las plataformas digitales creadas para ayudar en las tareas relacionadas con el marketing digital y traen una gran cantidad de ventajas, como las siguientes:

Te ahorran tiempo: Una estrategia automatizada te ahorra mucho tiempo y trabajo. Con la ayuda de una plataforma digital tu equipo podrá enfocarse en la estrategia en sí. Te permiten trabajar con un equipo reducido. Gracias a esto, no se necesita contar con muchas personas para realizar todo el compendio de tareas; la herramienta se ocupa de ejecutarlas.

Es fácil medir su desempeño: Las plataformas digitales de automatización muestran los resultados en vivo. El equipo solo será responsable de hacer el análisis adecuado para dirigir los próximos pasos de la estrategia.

Hay una gran variedad: Hoy en día se encuentra una gran variedad de plataformas que permiten escogerlas de acuerdo con las necesidades reales.

Reducen el margen de error: El error humano es mucho más frecuente de lo que se puede imaginar. Al usarlas el margen de error disminuye notablemente.

No necesita ser un experto en informática: Las plataformas digitales hoy en día son bastante intuitivas por lo que no se necesita conocer profundamente sobre ellas para empezar a utilizarlas.

Son más económicas: Existen plataformas gratuitas y de paga. Pero sus beneficios superan en gran medida los costos de adquirirla. A manera de Conclusión podemos decir que Las plataformas digitales ayudan a solucionar todo tipo de necesidades en un solo lugar. (Giraldo, 2020)

1.4. Contexto

La década del noventa se caracterizó por la aparición de la web (www), tecnología que facilitó el acceso de un gran número de personas a Internet. Las redes sociales tienen su origen en la segunda mitad de los noventa y se fueron desarrollando desde ese entonces hasta la actualidad.

Classmates es considerada la primera red social. Fue creada en 1995 por el estadounidense Randy Conrads. Esta red social buscaba conectar de manera virtual a ex compañeros de colegio y universidad. Como el proyecto fue exitoso, comenzaron a aparecer nuevas redes cuyo fin era reunir amigos y conocidos. Uno de los últimos sucesos en las redes sociales es Tik-Tok, una plataforma de origen chino que permite crear y compartir vídeos. En 2018 se fusionó con Musical.ly y es una de las redes con el mayor flujo de usuarios jóvenes, disponible en 39 idiomas.

El concepto de “red social” se remonta cerca de un siglo atrás para designar un conjunto complejo de relaciones entre miembros de un sistema social a diferentes dimensiones. En la sociología, por ejemplo, la red social se ha utilizado para analizar interacciones entre individuos, grupos, organizaciones o hasta sociedades enteras desde el final del siglo XIX. (Raffino, 2020)

El Salvador, presenta muchas necesidades para el desarrollo de las artes, por lo que es necesario, mencionar algunas limitantes que los artistas presentan, para la promoción, exhibición, e interacción de las artes visuales en El Salvador.

Iniciando por los espacios de exposición para los artistas. Debido al reducido número que existen, los artistas deben presentar su solicitud con mucho tiempo de anticipación, por la saturación de agenda que estos espacios presentan. En

algunos espacios, los creadores reciben un no como respuesta y en otros, deben esperar incluso más de dos años para realizar su exposición.

Los artistas emergentes, tienen desventaja para exponer en estos espacios y es necesario recurrir a las exposiciones colectivas para tener mayor posibilidad, que les sean concebidos los espacios.

Cabe mencionar como contexto, la centralización de las artes. Una gran parte de la población no tiene acceso a estas muestras visuales. Teniendo claro que estas muestras, son más accesibles para el público que vive cerca del espacio de exposición.

El Salvador, la mayoría de los espacios de exposición que existen, están ubicados en San Salvador. Existen un reducido número fuera de San Salvador, pero ese reducido número, también se queda en un reducido número de espectadores. Esto deja claro, que las artes en El Salvador están centralizadas y que el público que lleva ventaja es el que está, más cercano geográficamente. Una persona que vive en San Salvador tiene más ventaja para visitar una muestra en el Museo de Arte de El Salvador, que una persona que vive en la Unión, Morazán, Ahuachapán o Sonsonate.

Sumando a esto la situación de pandemia que no solo afecta a El Salvador como país, si no, a las artes a nivel mundial, donde las reuniones presenciales o el acercamiento físico, ha sido evitado, en algún momento del año.

El consabido cliché pinta a los artistas visuales como trabajadores solitarios, reclusos en sus estudios en busca de la inspiración, encerrados hasta dar con ese color, con esa forma, con esa sensación imaginada. Las cifras dan en esta ocasión la razón al estereotipo, ya que, en estos tiempos extraños, es la segunda

profesión con menor riesgo de contraer la COVID-19 solo por detrás de los leñadores, según un gráfico publicado por The New York Times que se basa en dos ejes: el grado de proximidad física con otras personas y el nivel de contacto con la enfermedad. Pero no son pocos los viajes, las inauguraciones, las reuniones, las ferias y demás compromisos públicos con los que los creadores plásticos deben cumplir en su día a día, y que ahora se encuentran en suspenso a la espera de reducir la curva del virus. Obligados como tantos otros profesionales a replegarse en sus casas estos días, los pintores, escultores, dibujantes y fotógrafos están viviendo la cuarentena de modo desigual: unos se desplazan diariamente al estudio, otros se quedan en su casa, otros aprovechan para organizar sus archivos

Todos coinciden sin embargo en una preocupación: los proyectos a corto y medio plazo se han cancelado sin excepción y no todo el mundo cuenta con un colchón económico para sobrevivir en un medio profesional donde escasamente existen los sueldos fijos. De ahí también una reivindicación: la toma de medidas urgentes por parte del Gobierno para intentar paliar la que se prevé como una debacle del sector cultural sin paliativos. Así lo cuentan esta pequeña muestra de nueve artistas, todos al teléfono desde sus domicilios y estudios, desde donde mandan fotografías tomadas con sus móviles. (Beato, 2020)

Gracias a las plataformas virtuales algunas instituciones, continuaron de forma virtual, con actividades culturales (inauguración de exhibiciones, subastas, charlas, etc.) que ya estaban programados para fechas específicas y no se pudieron realizar de forma presencial, por el contexto Covid-19 que enfrentó el mundo.

En este contexto dramático, las instituciones culturales de la región y del mundo, han sabido aprovechar las facilidades que ofrece la tecnología para llevar sus

contenidos a los hogares de millones de personas en condición de aislamiento o cuarentena.

Hoy, es posible admirar algunas de las obras más emblemáticas de la historia del arte, con increíble detalle, desde el monitor de una computadora o desde nuestro teléfono celular. Esto gracias a plataformas virtuales como Google Arts and Culture. Instituciones como la Galería Uffizi en Florencia, el Museo de Arte Moderno en Nueva York o el Museo Nacional de Bellas Artes en Buenos Aires ofrecen acceso virtual a sus galerías y corredores para conocer sus colecciones permanentes. " (Maroni, 2020, pág. 2) En El Salvador el Museo MARTE cuenta con una aplicación, que permite hacer un recorrido virtual por sus salas de exhibición.

CAPÍTULO II

2. Las Plataformas Virtuales y su Aporte al Arte

En este apartado, se busca exponer las plataformas virtuales utilizadas para la promoción, exhibición e interacción cultural y las ventajas y desventajas que estas tienen como herramienta.

Tomando en cuenta lo que actualmente se está viviendo con la pandemia, donde las medidas de bioseguridad impuestas por el Ministerio de Salud y el gobierno, exige el distanciamiento físico, cuarentenas temporales de corto o largo plazo, medidas de bioseguridad entre otras; requiere que muchos lugares de reunión y convivencia artística, como galerías, museos e instituciones que promueven el arte, aún permanecen cerrados para evitar la propagación de la COVID-19; donde la mejor opción hoy por hoy son los medios digitales y específicamente las plataformas virtuales orientadas a las artes en general, como una alternativa de promover, exhibir y exponer las artes visuales y que poco a poco ha ido tomando más interés por personas individuales e instituciones .

Para conocer las plataformas y su funcionalidad, se desarrolló un procedimiento, que nos permitió identificar diferentes plataformas virtuales y las ventajas que estas ofrecen al artista. Se creó un cuaderno de notas, como herramienta de observación, con el objetivo de registrar toda la información, datos y referencias de las plataformas. Con este cuaderno de notas, se recopiló información que los administradores proporcionaban sobre las plataformas: precios, requerimientos de la obra, requisitos que debe cumplir el artista, si se puede o no exponer obra de forma gratuita, los precios según cantidad de obra, vista en 3d como requisito

extra, si se puede exponer obras tridimensionales o audiovisuales o solo bidimensionales.

Este instrumento de observación se utilizó también en el Capítulo III

Pasos que se usaron para identificar plataformas.

Paso 1. Identificar en la web todo tipo de plataformas, descartando aquellas que no son específicas para el arte.

Paso 2. Entrevistas dirigidas a artistas salvadoreños (adjunta en anexos), para identificar si hacen uso de las plataformas virtuales, cuales son y qué ventajas y desventajas se tienen.

Paso 3. Filtro para delimitar número de plataformas a un total de 13.

Las plataformas que no contenían suficiente información sobre su uso, se recurrían al administrador desde la sección de comentarios, consultando dudas específicas sobre las plataformas. Descartando aquellas en las que no se obtenía respuesta o la respuesta no correspondía a los criterios.

Paso 4. Identificar las ventajas y desventajas de cada una de las plataformas.

Paso 5. Delimitar de diez a tres plataformas, haciendo uso de una guía de observación (adjunta en anexos), basada en las necesidades del artista, en el contexto actual.

2.1. Entrevistas

Se presenta un compilado de Entrevista dirigida a Artistas Visuales Salvadoreños, con el fin de hacer una evaluación del uso de las plataformas virtuales y cuáles son las ventajas y desventajas que consideran para la promoción, exhibición e interacción de las Artes Visuales en El Salvador.

Teniendo en cuenta que la entrevista es una conversación sistematizada, que tiene por objeto, obtener, recuperar y registrar las experiencias de vida

guardadas en la memoria de la gente, fue necesario incluirla en esta investigación y buscar una opción para ejecutarse, a pesar de las restricciones impuestas a causa de la pandemia generada por el Covid-19. La entrevista se desarrolló de forma virtual, creada desde la herramienta Form en Docs.google.com .de Drive. Link a continuación:

https://docs.google.com/forms/d/1Scad9-ISEp-wellIZo_Z0NfGwI_6mAPVkr7jqp4yCbE/edit

En esta entrevista se incluyó artistas con trayectoria y artistas emergentes que pudieran aportar a esta investigación, cada uno desde su experiencia y obtener respuestas equilibradas entre el pensamiento tradicional y las nuevas generaciones que ya tienen un conocimiento más tecnológico.

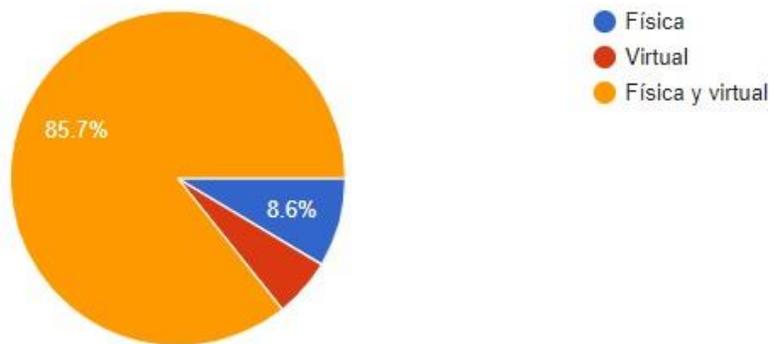
En la investigación, surge la duda si los artistas salvadoreños en su mayoría, están exhibiendo su arte de forma virtual, si lo están haciendo: ¿Cómo califican la experiencia?; ¿Cuál es el alcance que valoran haber tenido? si para ellos, el costo monetario es elevado o resulta económico; si es necesario invertir mucho tiempo para hacer una exposición virtual, también nos interesa conocer los motivos del porqué no han realizado ninguna exposición virtual

Y estos son los resultados de una muestra de 35 entrevistados.

Imagen 4: *Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.*

¿De qué forma has difundido tu trabajo artístico?

35 respuestas



Tomado de https://docs.google.com/forms/d/1Scad9-ISEp-weILIZo_Z0NfGwl_6mAPVkr7jqp4yCbE/edit?chromeless=1

En su mayoría, los artistas exhiben su obra de forma física y virtual, según los resultados de la primera pregunta. Conociendo que más del 80% de los entrevistados exponen su arte, de forma física y virtual, ¿Qué plataformas utilizan los artistas? Los resultados, en su mayoría son plataformas que no precisamente están restringidas a la exhibición de arte, pero que si se les puede dar esa función. A continuación, el listado de plataformas que los artistas expusieron.

Entre ellas:

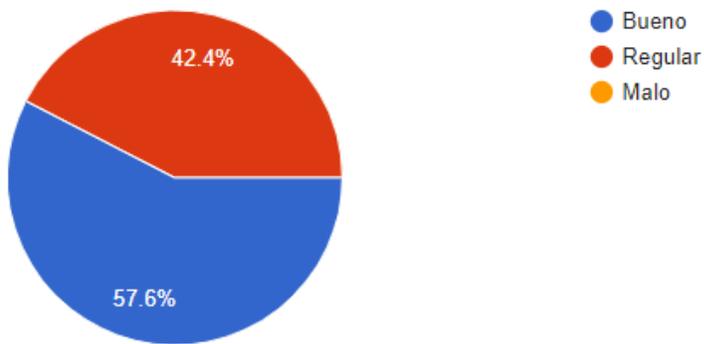
- Canva,
- Facebook
- Instagram
- Cargo colectivo

- Google meet
- Página web
- Redes sociales
- Blogs
- Zoom
- Youtube
- Blogspot
- Tumblr
- Souncloud
- Vimeo
- ¿Qué plataformas utilizan los artistas?
- Plataformas propias de Galerías
- Plataformas virtuales específicas para exposiciones virtuales de artes plásticas.
- Angular Virtual Art Gallery
- kunsmatrix
- International Exhibition Elixirz
- Lotus Lybia
- Inart GT
- Premium Art Gallery
- Galeria Pandora
- Sitio web propio

Imagen 5: *Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.*

¿Cómo calificas la experiencia al exponer tu trabajo de forma virtual?

33 respuestas



Tomado de https://docs.google.com/forms/d/1Scad9-ISEp-welLIZo_Z0NfGwl_6mAPVkr7jqp4yCbE/edit?chromeless=1

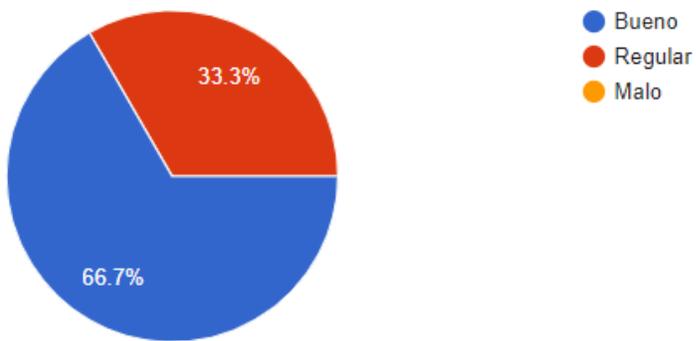
Más del 57% de los entrevistados, expresan que califican como bueno, la experiencia de exponer de forma virtual y un 42% lo califican como regular.

Se puede decir que el uso de plataformas virtuales tiene una aprobación por parte de los entrevistados, como herramienta para la exhibición del arte.

Imagen 6: *Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.*

¿Cuál fue el alcance que tuvo la exposición virtual en cuanto a visitas?

33 respuestas



Tomado de https://docs.google.com/forms/d/1Scad9-ISEp-welLIZo_Z0NfGwl_6mAPVkr7jqp4yCbE/edit?chromeless=1

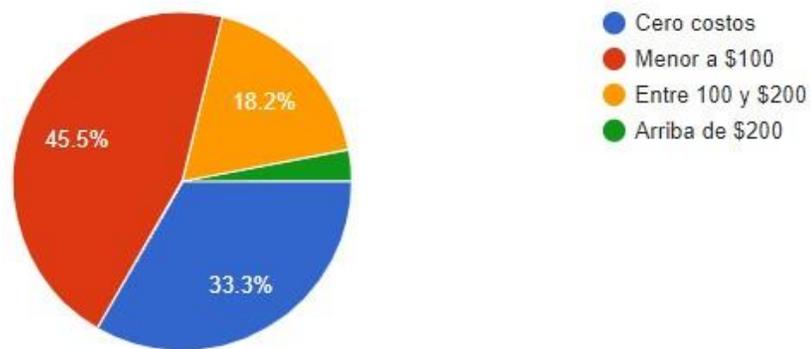
El 66.7% de los entrevistados responde que fue bueno el alcance que tuvo la exposición virtual en cuanto a visitas y 33.3%. Con estos resultados se confirma, que el alcance de las plataformas como medio de exposición de arte es bueno.

Tomando en cuenta que nadie califica como malo el alcance que tienen las exposiciones desde una plataforma virtual, se puede concluir que valoran como muy positivo el alcance que estas tienen en cuanto a visitas del público.

Imagen 7: Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.

¿Podrías establecer, un aproximado del costo monetario que requiere la plataforma utilizada, para realizar una exposición virtual?

33 respuestas



Tomado de https://docs.google.com/forms/d/1Scad9-ISEp-weLIZo_Z0NfGwl_6mAPVkr7jq4yCbE/edit?chromeless=1

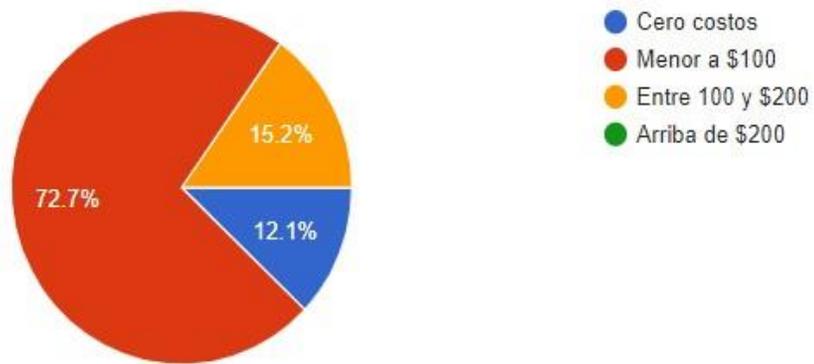
Un 45% de los entrevistados expone, que el costo de exponer de forma virtual es menos de \$100 y un 33.3% expresa que tiene cero costos, el 18% manifiesta que requiere entre \$100 y \$200 y un 3 % manifiesta que arriba de los \$200.

Un buen porcentaje de los entrevistados, expresa que el costo monetario que la plataforma requiere, está entre cero a \$100.00, esto facilita a los artistas salvadoreños, exponer desde una plataforma virtual logrando optimizar recursos.

Imagen 8: Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.

¿Podrías establecer, un aproximado del costo monetario requerido en publicidad, para realizar exposición virtual?

33 respuestas



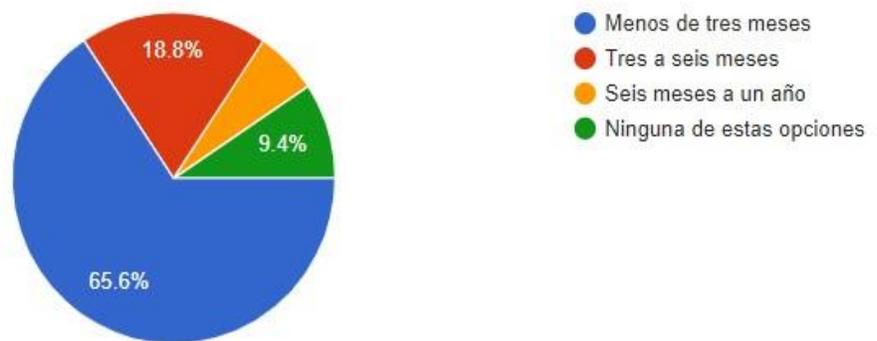
Tomado de https://docs.google.com/forms/d/1Scad9-ISEp-weLIzo_Z0NfGwl_6mAPVkr7jq4yCbE/edit?chromeless=1

Del 100% de entrevistados el 72.7% manifiesta que exponer desde una plataforma virtual, requiere un costo en publicidad, menor a \$100. Un 12.1% respondió que no tiene ningún costo. Y un 15.2% manifiesta que se requiere un costo entre \$100 a \$200. Por lo que se puede concluir que exponer desde una plataforma virtual, reduce los costos de publicidad y esto es una ventaja para que los artistas tengan mayor posibilidad de exponer su obra, desde un espacio virtual.

Imagen 9: *Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.*

Desde la elección de la plataforma, publicidad, montaje y exhibición: ¿En cuánto tiempo realizaste todo el proceso, relacionado a la exposición virtual?

32 respuestas



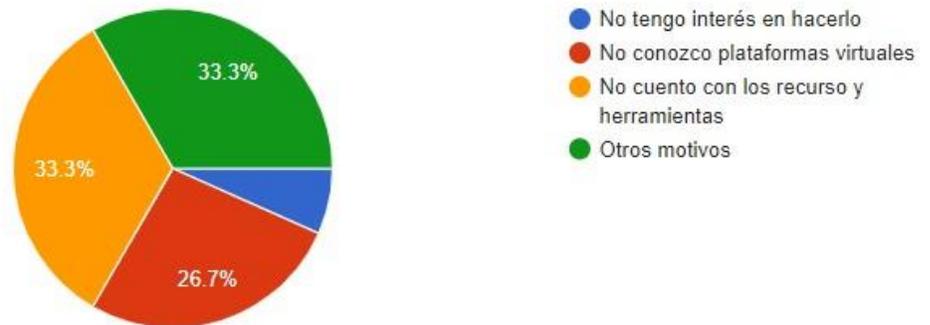
Tomado de https://docs.google.com/forms/d/1Scad9-ISEp-weILIZo_Z0NfGwl_6mAPVkr7jqp4yCbE/edit?chromeless=1

El 65% de las personas entrevistadas, expresan que demora menos de tres meses el proceso para realizar una muestra virtual de arte, desde la elección de las plataformas, hasta la exhibición. Esta es una ventaja que no se tiene cuando se expone una muestra en espacio físico, porque depende de los tiempos del coordinador y la agenda o itinerario del espacio.

Imagen 10: Entrevista dirigida a artistas salvadoreños.

¿Por qué motivo no has realizado exposiciones virtuales?

15 respuestas



Tomado de https://docs.google.com/forms/d/1Scad9-ISEp-weLIZo_Z0NfGwl_6mAPVkr7jq4yCbE/edit?chromeless=1

Un 33.3% de los entrevistados manifiestan que no cuentan con los recursos y herramientas. Un 26.7% responden que no conocen plataformas virtuales. Del 100% de entrevistados un 6.7% de entrevistados, no tienen interés en hacerlo.

Esto pone en evidencia que los artistas en su mayoría tienen algún interés de exponer desde una plataforma virtual, pero desconocen las plataformas virtuales como herramientas y el uso que a estas se les puede dar. Parte del aporte de esta investigación, es, que los artistas se motiven a explorar este tipo de herramientas como una alternativa para la exhibición de las artes.

Es importante conocer las ventajas y desventajas que los artistas consideran, que puede tener el uso de plataformas virtuales para la exhibición de arte. Para ello, planteamos las siguientes dos preguntas, adjuntando respectivamente las respuestas obtenidas.

¿Qué ventajas consideras que tiene, realizar una exposición virtual a diferencia de una exposición presencial?

- La ventaja de exponer virtualmente es que se llega a un mayor público
- La mejor difusión
- Más difusión e interacción con los y las espectadores
- El acceso es libre y el público la visita según su conveniencia el ahorro de recursos y de mano de obra, han tenido más alcance a nivel de público.
- Dependiendo de su difusión puede llegar a tener más alcance de público
- Aunque no es lo mismo y no ofrece las mismas ventajas, es una solución alternativa ante la pandemia y para poder desarrollarse fuera del país y establecer vínculos internacionales o concertar exposiciones físicas después de las virtuales
- Llega a más personas, no se necesita desplazamiento, se puede ingresar a la plataforma a cualquier hora.
- Tiene un mayor alcance al público y es más barata realizarla
- Es una alternativa para que la gente disfrute el arte desde casa por medio de un celular o computadora en tiempo de pandemia. Se rompe la barrera geográfica, la obra tiene más visibilidad y se hace internacional. La mayoría de son gratuitas, otras tienen un menor costo y a veces se pueden apreciar en 3D. Con la pandemia se abrió la modalidad de mostrar el arte en redes sociales o galerías internacionales o nacionales que antes no permitían que cualquier persona expusiera.

- Hay un mayor número de personas a quien logras compartir de alguna manera tu arte.
- Es más accesible a público internacional que una exposición presencial y además sabiendo entender el medio digital se puede generar experiencias diferentes a las acostumbradas en una exposición presencial
- El costo monetario
- Llega a más personas
- Mayor visibilidad de las piezas, mayor alcance de personas
- Economía en alquiler de espacio físico
- Ninguna
- Más accesible al público
- El acceso, el tiempo, el traslado de obras
- Yo lo veo como una forma que sirve para que conozcan tu obra
- Posibilidad de llegar a una mayor audiencia
- La velocidad con la que se llega al público y mayor alcance, la exposición puede quedar almacenada para poder ser vista en cualquier momento sin montar ni desmontar, contacto directo obra-comprador sin intermediarios.
- Depende de la plataforma utilizada y la gestión que se realice, puede tener mayor alcance de difusión que una exposición física. Se generan menos gastos económicos de logística. La obra no se arriesga a ningún tipo de daño.
- Nada más la movilización
- La ventaja principal son la reducción de costos, de igual manera es un recurso con niveles altos de divulgación y difusión.
- Más personas de diferentes lugares pueden conocer las obras y no hay límite en la cantidad de potenciales espectadores, se reducen costos y es más seguro

- Mayor alcance y difusión Facilidad para poder apreciar la muestra en cualquier lugar. Menor costo en calidad de gastos. No hay dificultad en el traslado de piezas, ya que se hace vía archivo.
- Con la situación actual, de la crisis sanitaria, es una gran ventaja que se puede aprovechar para difundir más el trabajo sin poner en riesgo la salud de los participantes y espectadores.
- Virtual, se llega más rápido al público en la visibilidad de la obra
- Las ventajas que se tiene es que ya no se tiene que trasladar la obra a un lugar específico y pueda sufrir daños al transportarse y también que se puede llegar a un mayor público a través de la publicidad
- Se gasta menos dinero a comparación de un expo presencial, y también tiene más alcance de publico
- La disminución de costos logísticos, el potencial de alcance en la difusión de las piezas
- Puede abrirse a un público extranjero. Hay más posibilidades de visitas. Hay un horario indefinido de visitas y la persona puede acceder a la información desde casa.
- El alcance social

¿Qué desventajas consideras que tiene, realizar una exposición virtual, a diferencia de una exposición presencial?

- Ninguna
- Es importante observar la obra y tener un acercamiento, esto no es posible de forma virtual.
- La falta de comunicación con el espectador
- Se pierden muchos detalles que son visibles solamente en físico.
- Mucho del trabajo que requiere hacer una pieza de arte no se puede apreciar virtualmente, solamente de manera presencial
- El contacto directo con el público y la forma de interacción

- Que no se pueden apreciar las piezas a detalle
- No se aprecia en su verdadera magnitud una obra, ejemplo, tamaño y técnica, además propicia para que manos inexpertas den opiniones o publiquen, además el proceso curatorial se vuelve un poco “efímero”
- La interacción real entre el ojo humano y la pieza en físico
- Reduce la experiencia sensorial del espectador y no es la misma reacción que verla en vivo en una galería. No todas las personas tienen conocimientos de informática para acceder a una exposición virtual.
- No es un impacto cercano al visor y muchas veces las obras no son hechas para una exposición virtual.
- A la mayoría de las personas (incluyéndome) se le hace tedioso ingresar a exposiciones virtuales. Una vez adentro las encuentra disfrutables pero el proceso de decidir ingresar a una genera pereza, porque están acostumbradas a consumir en los medios digitales un entretenimiento no tan exigente para el espectador.
- Que la gente puede ver los cuadros físicamente
- Problemas técnicos en cuanto a internet y organización
- El cliente necesita ver directamente las piezas, ver su detalle, en un expo virtual esto no se da.
- Presenciar la obra es diferente, da una mejor experiencia y se logra una composición visual más completa
- No genera lazos y no se puede convivir con el público
- Que no puedes interactuar con los coleccionistas
- Acceso desigual a la tecnología de parte de artistas y audiencias.
- La apreciación de una obra plástica en vivo es insustituible.
- Hace falta interacción con la obra. Observar una pieza en una pantalla no genera la misma sensación
- No hay una apreciación real de la obra

- Limita la experiencia del espectador frente a la obra lo que la vuelve una muestra muy impersonal en algunos casos
- No es la misma experiencia, verlas en persona es vital para ciertas obras
- No hay una cercanía entre el público, por lo tanto, no hay un análisis y discurso fuerte.
- El tiempo que conlleva crear la exposición, ya que si se desconoce cómo usar los programas puede ser frustrante.
- No funcionar bien la plataforma.
- No hay una comunicación inmediata con la gente como en una exposición presencial en donde se percibe lo real de exponer las ideas del artista.
- No se aprecia el impacto del público ante la obra y si de verdad genera esa sensación subjetiva
- No se tiene el contacto directo con el espectador y se pierde esa riqueza de interacción, además que de forma presencial se puede presenciar de mejor manera todo el detalle de la obra
- No es la misma experiencia ver una imagen en el monitor que presenciar la pieza en todas sus dimensiones en consecuencia la experiencia virtual es más pobre
- No se puede dialogar con el público de manera directa.
- No todas las personas tienen conocimiento de las plataformas virtuales de este tipo
- No todas las personas tienen acceso a internet, tanto para montar la exposición o para visitarla
- El diálogo con los espectadores es menor

Después de una búsqueda de recolección de datos, con un promedio de 35 conocedores del arte, se puede concluir que:

Los artistas en su mayoría, están familiarizados con plataformas sociales como Facebook e Instagram, que es un medio que funciona muy bien para dar a conocer el trabajo artístico, sin embargo, estas plataformas tienen otras funciones

sociales, como el máquetin, publicidad, generar o mantener relaciones interpersonales, y dejan de ser plataformas exclusivas del arte, por lo que se descartan como muestra del objeto de estudio en esta investigación.

Sin embargo, no descartamos el valor que estas tienen, para la publicidad de una exposición virtual, siendo un canal que permite dar a conocer la exposición, o, que la muestra tenga éxito en cuanto a visitas, porque es el medio donde los artistas hacen llegar la invitación a su público.

La opción de exponer de forma virtual es considerada por los artistas como favorable, proporcionando una valoración subjetiva sobre una gran cantidad de ventajas que los artistas perciben sobre estas plataformas, para la exhibición del arte, sin dejar de lado las desventajas que estas pueden tener. Cabe aclarar que estas desventajas no son una limitante que imposibilite la promoción, exhibición e interacción del arte, pero son expuestas, para que sean tomadas en cuenta por los artistas que no han tenido una experiencia en una plataforma virtual y sean conscientes de estas desventajas que inciden en los resultados finales.

Por lo anterior, en esta investigación se toma como muestra, las siguientes plataformas que se encargan de exhibir únicamente arte. Algunas de estas, mencionadas en las entrevistas dirigidas a los artistas y otras seleccionadas del estudio exploratorio que se hizo en la web.

A continuación, se presenta el listado de 13 plataformas, seleccionadas, por contener una información clara de su uso y funcionalidad.

2.2. Plataformas virtuales exclusivas para la exhibición del arte.

2.2.1 Singulart



Tomado de <https://www.singulart.com/es/>

Tabla de criterios de selección de la plataforma

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	Según la publicidad si se ve que es aceptable.
2	Es funcional a nivel artístico	X			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)			x	Aceptan artistas emergentes, pero ya con una marcada trayectoria de participación. NO autodidactas,
4	Es asequible económicamente	x			No hablan de un costo por exponer, parte del objetivo de la galería es vender y hay un porcentaje entre artista y galería.
5	Es apropiada para la promoción artística	X			
6	Es adecuada para la exhibición artística	X			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	X			

Basándose en la tabla de criterios, se puede definir cinco de estos criterios favorables para el expositor, siempre y cuando este ya tenga una trayectoria. Por ejemplo, si los artistas han realizado exposiciones individuales, han sido galardonados con prestigiosos premios de arte, han exhibido fuera de su país de origen y han aparecido en periódicos nacionales y especializado.

A continuación, se adjuntan los criterios de selección que Singular Art establece para garantizar calidad:

- Tienen un enfoque artístico confirmado
- Viven exclusivamente del arte
- Han ganado premios nacionales e internacionales
- Han sido seleccionados por sus reconocidas residencias
- Pasan su tiempo exponiendo en su país y en el extranjero
- Presentaron sus obras en museos y/o lugares emblemáticos de su lugar de residencia
- Ya han tenido algunas de sus obras vendidas en subasta
- Han publicado libros, monografías y fueron solicitados en prensa especializada de su país. (Kempf, s.f.)

2.1.2. Café Convertes.



Tomado de <https://www.cafeconvertes.com/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.	x			
2	Es funcional a nivel artístico			x	
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)			x	No autodidactas.
4	Es asequible económicamente	x			No habla específicamente de un pago por exponer.
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Es un proyecto creado por y para artistas, el objetivo es dar a conocer el arte y a los artistas tanto emergentes como contemporáneos, con una plataforma, en la que se muestran sus obras y así mismos, con posibilidad de instalar exposiciones y venta tanto online, como física.

A los artistas en Café Convertes y Compra Arte, tiene apoyo online desde la plataforma y orientación y administración fuera de ella, de manera que su

visibilidad aumenta notablemente convirtiéndose en un canal de distribución y gran ayuda para los artistas y su obra.

Su trayectoria en redes sociales y su experiencia en plataformas de comprar arte online avalan un servicio serio y responsable con la obra y los artistas, revisada y con todo lo relacionado a la LOPD en regla de acuerdo a la nueva legislación europea, sin sorpresas para el artista, coleccionista, curador, galería, ni comprador. Los administradores expresan “Podemos garantizar la autenticidad y exclusividad de toda la obra que subimos en nuestra plataforma y web de arte” (Abad, 2017)

2.1.3. ArtQuid.



Tomado de <https://es.artquid.com/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.	X			
2	Es funcional a nivel artístico	X			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)			x	No habla de restricciones de quien puede exponer.
4	Es asequible económicamente			x	El límite de obras para exhibir es de 10 piezas gratis, fuera de eso es pagado.
5	Es apropiada para la promoción artística	X			
6	Es adecuada para la exhibición artística			x	Tiene un enfoque más comercial.
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	X			

Es la 1.ª Red social mundial dedicada al arte que permite que los artistas, las galerías de arte y los apasionados del arte, compren, vendan y compartan obras en línea y en 3D.

Ganar dinero, es un punto a favor para los artistas, ya que conservan el 90% de las ganancias en la venta de sus Obras originales, ya que el artista asume los siguientes puntos:

- Gestiona su galería

- Personaliza su galería y administra la exposición, promoción y venta de sus obras de arte con herramientas fáciles de usar.
- Multiplica sus contactos
- Comparte su pasión y recibe las apreciaciones de artistas y amantes del arte de todo el mundo.
- Crea y personaliza todo lo que quiera en la galería de sus sueños en pocos pasos.
- Coloca sus obras como en una galería de arte y gana visibilidad
- Ofrece una experiencia única y lúdica a sus visitantes y compradores

(Valkenburg, 2006)

2.1.4. Smells Like Art



Tomado de <https://www.smellslikeart.org/es/principal>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos Para Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)			x	(No proporcionaba información)
4	Es asequible económicamente			x	(No proporcionaba información)
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Con la tecnología actual y el dominio de herramientas de difusión en internet, Smells Like Art es una plataforma pensada para que la unión haga la fuerza. Cuantos más artistas y más obras, más visitas tendremos, y cuantas más visitas más artistas querrán participar. La visibilidad que tendrá cada artista en internet se verá por lo tanto mejorada y fortalecida. (S/A, smellslikeart.org, s.f.)

2.1.5. *artelista*



Tomado de <https://www.artelista.com/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	No hay una medición clara de su reconocimiento artístico/digital
2	Es funcional a nivel artístico	X			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)	X			
4	Es asequible económicamente			x	Planes de pago Hay opción de únicamente exponer o exponer y vender.
5	Es apropiada para la promoción artística	X			
6	Es adecuada para la exhibición artística	X			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	X			

Artelista fue fundada en 2004. Artelista es el punto de encuentro de artistas, que quieren exponer y vender su arte de forma segura, con coleccionistas, inversores o simplemente personas que buscan llenar una pared con una pieza única y especial. Artelista es especialista en trasladar obras de arte por los cinco continentes, sin importar origen o destino, del taller del artista a tu casa. Somos líder en audiencia con más de 1 millón de personas que nos visitan cada mes y descubren más de 900.000 obras de todo el mundo.

¿Qué obras puedo vender a través de Artelista?

Puedes vender pinturas, esculturas, dibujos, grabados, fotografías, collages, obras de arte digital, cerámica y artesanía.

Si no deseo vender a través de Artelista, ¿puedo sólo exponer?

En Artelista puedes elegir qué uso quieres darle a tu página personal. Todos los artistas pueden exponer y vender sus obras originales y/o reproducciones a través de Artelista, pero si tú no quieres vender a través de la web, desde tu menú de usuario podrás informar de ello. Si prefieres exponer tu obra sin venderla, deberás desmarcar la opción “Deseo vender mis obras originales a través de Artelista” en la pestaña “Preferencias” de tu menú. Puedes subir a Artelista todas las obras que quieras, independientemente de cuál sea su estado. Si la obra que quieres subir está vendida, puedes incluirla siempre que informes de su estado. Además, si tienes una imagen de la obra en alta calidad y tienes los derechos de reproducción de la obra, podrás vender reproducciones.

¿Qué margen tengo en la venta de obras originales?

Artelista cobra una comisión del 35% del precio que has marcado para la obra (+IVA para artistas residentes de la UE). Esta comisión sirve para pagar los costes de gestión, envío y seguros de transporte. En el caso que seas artista PRO, se te aplicará la mejora de tu porcentaje según el producto contratado.

¿Qué margen tengo en la venta de reproducciones?

Artelista cobra el 65% del precio de la reproducción pagado por el cliente, esta comisión sirve para pagar los costes de producción, impresión, embalaje y envío. Además, tienes cuentas con las estadísticas completas para que puedas hacer un seguimiento del impacto de tu servicio Artelista. (Rivas, 2004)

2.1.6. VIRTUALgallery



<https://www.virtualgallery.com/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.	x			
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)			x	
4	Es asequible económicamente	x			Planes de pago con limitantes de promoción
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Esta plataforma, tiene muchas opciones a favor para el artista, propone el arte actual como el único antídoto posible contra la aburrida uniformidad de las paredes. Es un espacio vital o laboral diferente, original, sorprendente o lo que tú quieras, y por mucho menos dinero de lo que se piensa con el uso de esta plataforma.

Para los cazadores de tendencias: VirtualGallery sigue el rastro de artistas pujantes de todo el mundo, con especial atención a los creadores latinoamericanos, hasta descubrir los rasgos que dan lugar a nuevos movimientos estéticos.

Acerca del sitio.

El arte actual ha encontrado su sitio en la red. En VirtualGallery.com podrás vivir con intensidad las tendencias creativas emergentes, mostrando y descubriendo arte como nunca lo habías hecho.

La tecnología de VirtualGallery.com es sorprendente:

- Muestra al mundo tus obras en atractivas galerías 3D y 2D.
- Programa su inauguración en vivo y comunícate con tus invitados, invítalos a seguirte y verán lo que tú ves.
- Promociona tu galería incrustándola en tu blog o sitio web, genera banners, sincroniza tu actividad con Facebook.
- Pone tus obras a la venta en un entorno fiable y seguro.

La creación de una primera galería es libre y gratuita para todo artista:

1. Regístrate e inicia sesión, 2. Pulsa “Crear galería gratis” en tu menu de usuario.
3. Llena tus datos de perfil, de galería y sube tus obras.

Precios y servicios para expositores.

Imagen 11: *Tabla de precios de plataforma de Virtual Gallery.*

Cuentas	Gratis	Prémium	Profesional
Servicios	Todos los perfiles	Todos los perfiles	Galerías/Marchantes, Museos/Fundaciones
Galerías / Obras por galería	1 x 24 🌱	ilimitadas x 24	ilimitadas x 24
Comisión de venta de VG	20%	10%	0%
Inauguraciones en vivo	1	ilimitadas	ilimitadas
Dominio personal	✓	✓	✓
Blog personal	✓	✓	✓
Venta de originales, series limitadas, y láminas producidas por VirtualGallery	✓	✓	✓
Embeber galería 3D (flash) o galería HTML	✓	✓	✓
Publicar automáticamente lo que sucede en tu galería en tu Facebook	✓	✓	✓
PRECIO	GRATIS	€ 50,00 / año	€ 120,00 / año

Tomado de <https://www.virtualgallery.com/>

Requisitos de las obras

Nuestra política es establecer unos requisitos mínimos de calidad técnica en los ficheros de imagen para favorecer al expositor mejorando la percepción de las obras, y garantizar a su vez la mejor experiencia posible a los visitantes de VirtualGallery.com. Consulta aquí qué ocurre si un fichero gráfico de los que has colocado en las paredes de tu sala no cumple con estos requisitos: (S/A, virtualgallery.com, s.f.)

2.1.7. Esglaiart

EsglaiART

Tomado de <https://esglaiart.es/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)			x	No hay una definición clara de quien puede exponer
4	Es asequible económicamente			x	Exponer 2 obras es gratis
5	Es apropiada para la promoción artística			x	
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Esta plataforma tiene tres criterios favorables tal como se ve en la tabla de criterios y el resto no se sabe con certeza.

Esta galería, muestra el arte del pintor a todo el mundo, pero con especial promoción en su ciudad para poder ser visitado en persona.

Si eres un artista puedes mostrar tu obra a los coleccionistas en cualquier lugar del mundo. Una vez expones en esta galería, los compradores te contactarán directamente y comprarán por el precio final que hayas establecido.

En esta galería, exponer 2 obras es gratis, y también tienen suscripciones para sacar mayor partido a la web:

- Publica hasta 15 obras en esglaiart.es
- Te publicamos las obras en Instagram y Facebook.
- Promocionamos tu cuadro en la página de inicio.

Imagen 12: Tabla de precios de plataforma virtual Esglaiart

	2 OBRAS GRATIS	15 OBRAS - MENSUAL	15 OBRAS - ANUAL
	0€	2,99€ Mensual	29,00€ 20% Descuento
Núm de obras	2	15	15
Publicados durante	4 semanas	Indefinido	Indefinido
Modificar tus anuncios	✓	✓	✓
Comprador contacta directamente	✓	✓	✓
Comisión por venta	0€	0€	0€
Publicación en Instagram	✗	✓	✓
Publicación en Facebook	✗	✗	✓

Tomado de <https://esglaiart.es/>

Esta plataforma es diferente de la competencia, por los siguientes puntos.

- No saturan la web ni con miles de cuadros ni con miles de artistas. Si un artista no es aprobado por los criterios de calidad, sus obras no serán publicadas. Buscan tener menos opciones para que los compradores encuentren más fácil.
- No se venden reproducciones, réplicas o posters de los cuadros. Buscan que sólo exista un cuadro original.
- Tú decides: Qué exponer y a qué precio. Seleccionas las imágenes, el texto, medidas y técnica.

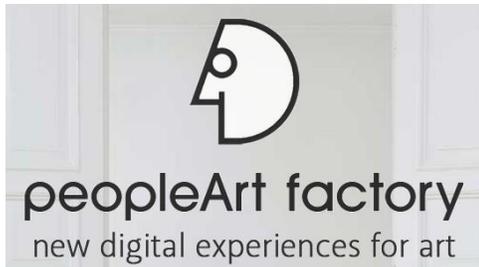
- Puedes ver el número de veces que tus obras de arte son visitadas desde tu panel de control.
- Los usuarios podrán dejar comentarios y reseñas a tus cuadros.

Razones por las que tus obras pueden no aprobarse:

- Si la calidad de las obras no es suficientemente profesional a nuestro criterio
- Si las imágenes son borrosas, no muestran la obra de arte bien, o son demasiado pequeñas
- Si vendes obras de otros pintores que no son tuyas, aunque te pertenezcan.

En esta plataforma puedes cancelar tu cuenta en cualquier momento tan solo enviando un email a info@esglaiart.es (S/A, esglaiart.es, s.f.)

2.1.8. PeopleArt factory



Tomado de <https://peopleartfactory.com/legal>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.	X			
2	Es funcional a nivel artístico	X			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)			X	No hay información al respecto
4	Es asequible económicamente			x	Hay un plan gratuito con un espacio en la nube muy reducido
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Imagen 13: *Tabla de plan de pago de plataforma virtual PeopleArt Factory*

The image displays three pricing plans for the PeopleArt Factory platform, each in a light gray box with a teal button. The 'Comunidad' plan is free and offers 10Mb of cloud storage and unlimited exhibitions. The 'Prima' plan costs 7,5 €/month (with an annual bonus) and includes unlimited space, advanced features, and project support. The 'Profesional' plan offers preferential training and support, advanced features, and the ability to remove the platform's logo and references.

Plan	Características	Precio	Botón
Comunidad	• 10Mb de almacenamiento en la nube • Exposiciones ilimitadas	Gratuito	COMENZAR AHORA
Prima	• Todo el espacio que necesites • Funcionalidades avanzadas • Apoyo al proyecto	7,5 € / mes (si contratas el bono anual)	CONTRATAR PREMIUM
Profesional	• Formación y soporte preferenciante • Customizaciones y nuevas funcionalidades • Puedes eliminar nuestro logo y referencias		CONTRATAR PRO

Precios no incluyen IVA ni impuestos indirectos.

Tomado de <https://peopleartfactory.com/legal>

Esta plataforma no posee información general en el sitio web.

Únicamente los planes de pago antes mencionados y política de privacidad (peopleartfactory, 2020)

2.1.9. Artexpone

Artexpone

Tomado de <https://www.artexpone.com/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)	x			
4	Es asequible económicamente		x		Hay un costo mínimo de pago y únicamente puedes subir una obra
5	Es apropiada para la promoción artística			x	
6	Es adecuada para la exhibición artística			x	
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

En Artexpone.com, prácticamente no hay normas, sino que cada galería es quien pone sus propias normas y condiciones a la hora de vender y enviar sus obras de arte.

- Tarifas bajas
- Vende directo al cliente
- Sin publicidad
- Sin pagos mensuales
- Sin compromiso
- Regístrate gratis y empieza a subir tus obras hoy,
- 0,99 € Tarifa de publicación

La obra estará activa durante 6 meses o hasta que se venda. Al realizarse la venta se cobra una pequeña comisión y una tarifa estándar por el procesamiento del pago.

La información que introduzcas: descripciones, biografías de artista, fotos, información complementaria, imagen corporativa, datos de obra, etc. Todos lo anterior y más, es totalmente editable en tu cuenta Artexpone, siempre la puedes mejorar.

Algunos puntos favorables de esta galería son:

- Perfil de galería/artista, gratis
- Precio bajísimo por ofrecer obras a la venta
- URL personalizada para tu galería
- Proceso extra simple y rápido
- Continuamente puedes mejorar
- Para mayor información lee las condiciones para vendedores

Cualquier pregunta o comentario lo puedes hacer desde la siguiente cuenta info@artexpone.com (S/A, artexpone.com, s.f.)

2.1.10. New Blood Art

New Blood Art

Carefully curated artworks by outstanding emerging artists...

Tomado de <https://newbloodart.com/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico			x	
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)	x			No autodidactas
4	Es asequible económicamente	x			(cobramos una comisión sobre las ventas)
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística			x	
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Es una galería selectiva, no hay ningún cargo por tener una página en el sitio web (se cobra una comisión sobre las ventas) y usted determina el precio de venta, con asesoramiento cuando corresponda.

Ingresar al trabajo es fácil, debe completar los detalles en la página de envío de artistas en línea y cargar una selección de sus imágenes, al menos 5, incluido el precio minorista que desea recibir por cada pieza, las dimensiones y los medios

utilizados y los encargados de la plataforma se contactarán dentro de los 7 días.
(Ryan, s.f.)

2.1.11. ARTEnet



Tomado de <https://artenet.es/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	X			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)	X			
4	Es asequible económicamente	X			Es gratis con restricciones
5	Es apropiada para la promoción artística			X	Tiene un enfoque directamente comercial (venta de obras)
6	Es adecuada para la exhibición artística	X			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	X			

Sobre Artenet

Fue fundado en 2011. Artenet centra su labor en la promoción de arte actual a través de internet. Es un espacio expositivo y de venta de obras de arte por artistas contemporáneos profesionales, emergentes, noveles y estudiantes. Una manera única y diferente de descubrir y adquirir obras de arte de nuestro tiempo.

Artenet es un mercado online de compraventa de obras originales de arte (cuadros y pinturas, esculturas, dibujo,) realizadas por artistas independientes de hoy en día. Los artistas pueden crear una cuenta y vender sus obras de arte

directamente al público. Un portal con vocación a artistas pintores, escultores, fotógrafos, y artistas en general, profesionales o aficionados, que quieran exponer y vender sus obras online. Es por tanto una oportunidad para ellos de dar a conocer su trabajo, de promocionar su arte, de compartir su talento, accediendo al público sin intermediarios, preferencias ni partidismos.

¿Qué beneficios o ventajas hay por registrarse en ARTEnet?

Ventajas:

- Disponer de un perfil profesional donde añadir todas tus obras de arte.
- Dar a conocer tus obras entre miles de personas que nos visitan cada día.
- Pertener a una red de arte con difusión nacional e internacional.
- Vender directo al público, sin intermediarios.
- Gestionar tú mismo y actualizar a cualquier hora los datos de tu perfil.
- Incluir un enlace a tu web o blog.
- Incluir un enlace a tu página de Facebook.
- Opinar y participar en la comunidad.
- Ganar visibilidad ante un público interesado en arte original.

(S/A, artenet.es, 2011)

2.1.12. SAISHO

SAISHO

Tomado de <https://www.saishoart.com/>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)	x			Con restricciones
4	Es asequible económicamente	x			Al ser propiamente comercial, se determinan porcentajes por venta.
5	Es apropiada para la promoción artística			x	Su función principal es vender
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

El equipo de arte capta el mejor talento artístico con proyección de crecimiento en Europa, USA y Latinoamérica.

A cada artista seleccionado se le otorga un valor de firma (caché) en base a su trayectoria profesional previa y, desde entonces, evoluciona según las ventas que tenga en Saisho.

Saisho es un nuevo sistema de mercado en donde se puede comprar, disfrutar y revender obras de arte, seleccionadas y certificadas por un equipo de expertos.

Un mercado global, cotizado en tiempo real y complementario al sector del arte actual.

El objetivo es poner en valor y facilitar a artistas emergentes y de media carrera el acceso al mercado global, así como fortalecer y promocionar sus carreras. Por otro lado, Saisho pretende ser el catalizador de una nueva generación de coleccionistas, mediante el asesoramiento y el acceso a la adquisición de obras de arte, en cualquier parte del mundo.

La selección de los artistas corre a cargo del departamento artístico de Saisho compuesto por profesionales con una amplia experiencia en el sector. En concreto, el análisis que realiza el departamento de cada artista, tendría el objetivo de identificar artistas que tengan proyectos y obras que encajen dentro de la línea comercial y curatorial seguida y resulten de interés para los coleccionistas Saisho.

(S/A, saishoart.com, s.f.)

2.1.13. KUNSTMATRIX



Tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en>

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales)	x			No habla sobre restricciones
4	Es asequible económicamente	x			Gratis únicamente 10 obras en exposición. Con opciones de pago con un mínimo de \$12 se pueden exponer de 30 a 50 obras.
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
7	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Kunstmatrix es una herramienta única que permite crear hermosas vitrinas 3D de arte para impresionar a los amantes del arte y coleccionistas. Los espacios crean exposiciones en 3D de alta calidad de su arte. Compartirlas con galeristas, coleccionistas o amigos. Elija entre una variedad de salas preconfiguradas o permítanos ayudarle a diseñar su propia arquitectura de exposición.

Una biblioteca de salas de exposiciones ofrece una amplia gama de espacios arquitectónicos, adecuados para todo tipo de arte. Usted puede elegir entre los colores de la pared y combinar diferentes salas en una gran exposición.

Ofrece la más alta seguridad de datos y cifrado SSL de principio a fin. Se incluyen copias de seguridad diarias.

Cada obra de arte que se muestra en la aplicación permite ponerse en contacto con usted como expositor. Sus herramientas para organizar, promocionar y vender su arte.

Teléfono: +49 (0)30 814 52 83 31

Correo electrónico: info@kunstmatrix.com

Sitio web: Kunstmatrix.com

Asociados: Hartwig Bentele, Kristian Hildebrand und Christoph Lauterbach USt.-
IdNr. : DE318340310 (Lauterbach, kunstmatrix.com, s.f.)

2.3. Conclusiones

Habiendo hecho uso de los instrumentos de la investigación: una entrevista para tomar en cuenta las sugerencias por algunos artistas y una guía de observación, que permitió hacer una exhaustiva búsqueda en la web sobre plataformas virtuales de arte y hacer un estudio selectivo de plataformas, presentamos estas 13 plataformas que responden las limitantes y algunas las superan con herramientas extras que traen mayor ventaja para la exhibición del arte, por ejemplo: la vista en 3D, que no es necesaria para la promoción, exhibición e interacción de las artes, pero es un plus para hacer más atractiva la muestra y generar una impresión mucho mayor.

Estas trece plataformas permiten a cualquier artista exponer su obra, sin importar el recorrido del artista, es decir, también pueden exponer los artistas emergentes.

Es favorable para el contexto Covid-19, porque permite exponer sin necesidad de una interacción presencial. Con estas plataformas se descentraliza el arte, porque se puede hacer y se puede ver la muestra desde cualquier parte donde haya conexión a internet. Se puede decir que cumplen con las limitantes establecidas.

Teniendo esta información como base, se proyecta comparar las ventajas y desventajas de una exposición virtual específica, en una de estas trece plataformas. Para ello, en el capítulo tres, se pretende reflejar el proceso de selección de esta plataforma y lo que conlleva una exposición virtual y los resultados que se pueden obtener de esta.

CAPITULO III

3. Análisis e interpretación de los resultados

En este capítulo se pretende proporcionar un análisis desde la experiencia práctica, sobre la efectividad que las plataformas tienen, como herramienta para las artes, el artista y el espectador.

3.1. Selección de plataforma virtual.

El cuadro de trabajo, propició el filtro necesario para elegir tres de las trece plataformas virtuales, según los siguientes criterios establecidos:

- Debe ser reconocida por los medios digitales y artísticos.
- Es funcional a nivel artístico.
- Accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales)
- Asequible económicamente.
- Apropiada para la promoción artística.
- Adecuada para la exhibición artística.
- Genera una interacción entre espectador y obra.

A continuación, se presentan las tres las plataformas con la mejor calificación según los criterios antes mencionados:

Nombre de la Plataforma: Café Convertes, Arte y Cultura.

Nombre de la Plataforma: Kunstmatrix.

Nombre de la Plataforma: Virtual Gallery.

3.2. Criterios específicos de selección

Luego de haber seleccionado estas tres plataformas, se utilizó el cuadro de trabajo como instrumento de observación, que contiene los criterios específicos de selección, permitiendo visualizar y elegir la plataforma más conveniente para desarrollar el ejercicio práctico de esta investigación.

Este cuadro contiene los criterios específicos contruidos, después de tener el conocimiento de las trece plataformas y conociendo las características de cada una y los puntos extras favorables encontrados, en la selección que se hizo de las trece plataformas.

Imagen 14: Cuadro de trabajo: criterios de selección de la plataforma para el ejercicio práctico.

Criterios	Café Convertes	Kunstmatrix.	Virtual Gallery
Exposición vista en 3D		✓	✓
Pago minino	✓	✓	
Subir obra sin restricciones		✓	
Nivel o experiencia artística mínima (emergentes)	✓	✓	✓
Sin suscripciones a largo plazo		✓	✓
Reconocida en medios digitales		✓	✓
		✓	✓

Creación propia

Después de hacer la evaluación de las tres plataformas preliminares, se tomó la decisión de exponer en la plataforma Kunstmatrix, puesto que cumple la mayor

cantidad de criterios y supera las limitantes establecidas, teniendo características extras, como la vista en 3D. La plataforma seleccionada, forma parte del listado de plataformas mencionadas por los artistas, en la entrevista de la investigación.

Información de la plataforma

Kunstmatrix Technologies GmbH es un proveedor líder de herramientas digitales, especializado en el mercado del arte. Líder mundial en exposiciones virtuales, con más de 6000 exposiciones públicas y millones de visitantes.

Kunstmatrix siempre fue rentable, gracias a la diversidad y apertura de sus participantes. Y siempre encontró un oído comprensivo, a pesar de que la digitalización en este mercado fue extremadamente lenta. Esto llevó a un crecimiento orgánico lento hasta 2017, cuando el enfoque se centró en artistas y pequeñas galerías en el mercado internacional, especialmente en los EE. UU. Con esta decisión, el crecimiento se aceleró y Kunstmatrix pudo expandir su negocio y su equipo.

Desde el comienzo de la pandemia COVID-19 de 2020, la comunidad artística está descubriendo herramientas digitales y ha convertido a Kunstmatrix en el principal proveedor de exposiciones virtuales de la actualidad y el prototipo de Art VR con los primeros dispositivos disponibles. (Lauterbach, kunstmatrix.com, s.f.)

Como parte del sitio existe un apartado para la información necesaria del cliente, adjunta en la imagen 15 y 16.

Imagen 15: Información importante para el usuario.

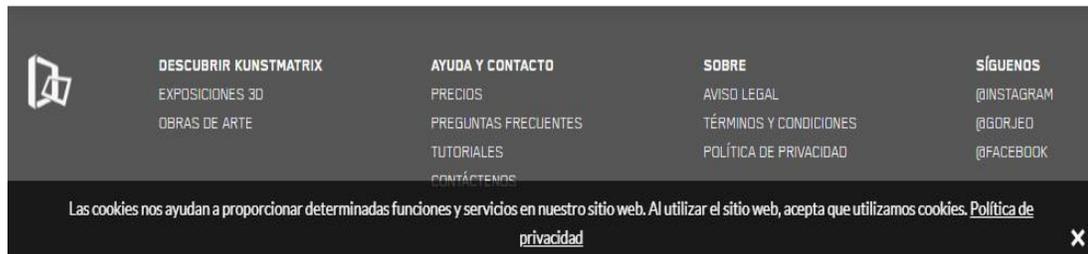


Imagen 16: Información importante para el usuario



Captura de pantalla

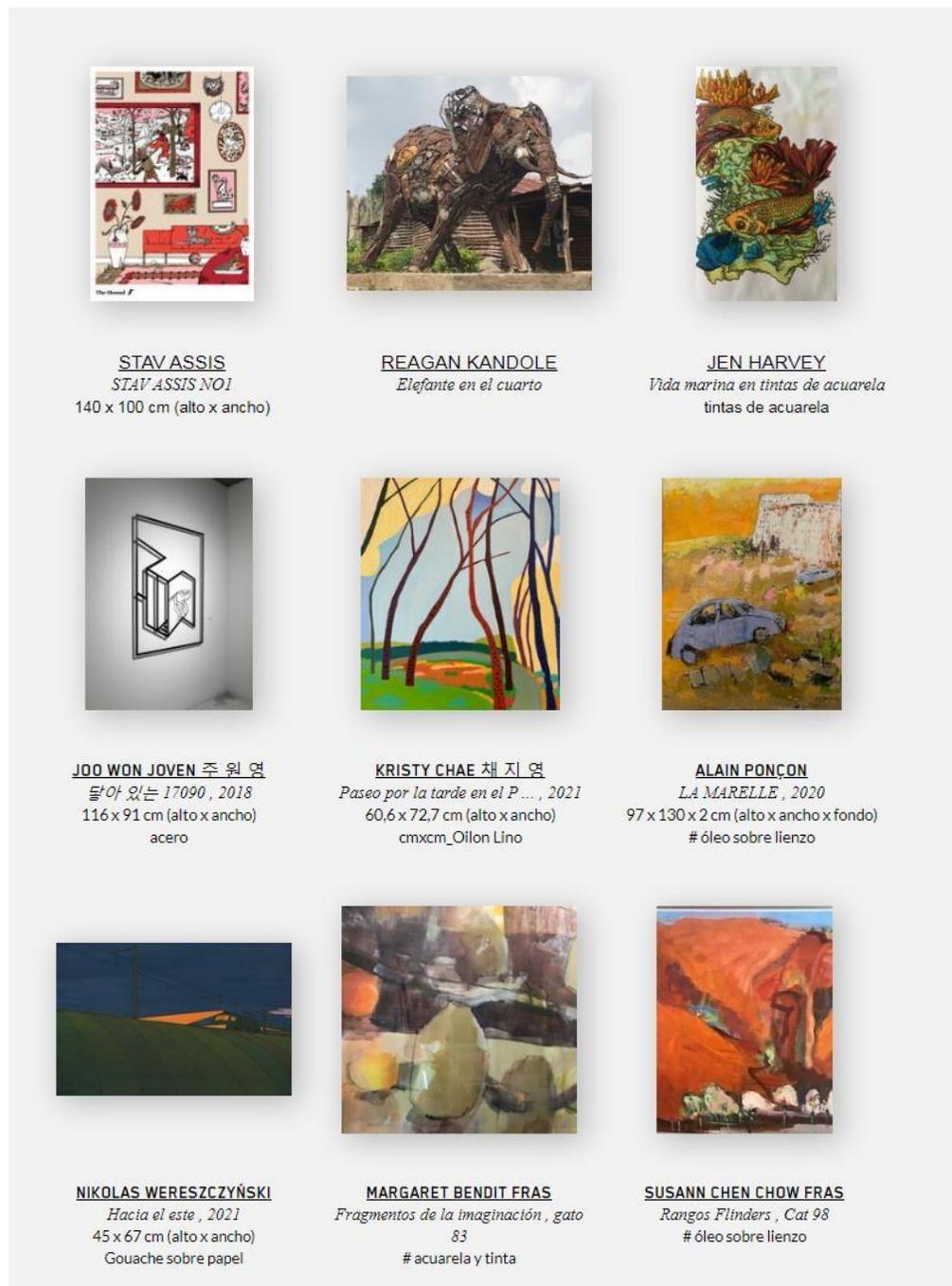
Herramientas con las que cuenta la plataforma.

Tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faqs>

CUATRO HERRAMIENTAS A UN PRECIO

Utilice todas las funciones de Kunstmatrix con una sola cuenta.

Imagen 17: Ejemplo de algunas obras en el sitio



Captura de pantalla tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faqs>

PREGUNTAS FRECUENTES

EXPOSICIONES 3D

PRIMEROS PASOS

¿Cómo puedo asignar una imagen de título a mi exposición?

Esto se puede hacer fácilmente con un jpg o png en el Gestor de exposiciones; el tamaño final de la ventana es de 340 x 204 píxeles, con un archivo de menos de 6 MB de tamaño. Pero también puede escalar y definir la sección de la imagen dentro de las proporciones estandarizadas en la ventana de selección. En las imágenes a continuación, puede ver la ubicación de carga en 'Editar información de la exposición', así como las proporciones en el campo de la imagen, si la imagen seleccionada es demasiado grande o demasiado pequeña.

Imagen 18: *Captura de pantalla primeros pasos*



Tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faqs>

Imagen 19: Captura de pantalla primeros pasos



Tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faqs>

¿Puedo vincularme a mi sitio web externo?

Sí, eso es posible. Agregue su enlace en el formulario "agregar obra de arte" dentro de la segunda pestaña "información adicional". [ver la primera captura de pantalla a continuación]

A continuación, se mostrará el enlace con la información adicional dentro de la exposición en 3D [ver la segunda captura de pantalla a continuación].

Imagen 20: Captura de pantalla primeros pasos

The image shows a web interface for managing art gallery items. At the top, there are tabs for 'BASIC INFO', 'ADDITIONAL INFO', '3D - DISPLAY', and 'MEDIA'. A 'Cancel' button and a green 'Save' button are on the right. Below the tabs, there are several form fields: 'EDITION OF', 'TAGS' (with a note: 'You may use this field to categorize and structure your art depot. Enter a comma separated list of words.'), 'INVENTORY NUMBER', 'LINK' (with sub-fields for 'TITLE' and 'URL'), 'PRICE', and 'CURRENCY' (set to '- None -'). A red arrow points to the 'View at my website' text in the 'TITLE' field. Below the main form, there is a mobile navigation overlay with buttons for 'Exit detail view', 'next', 'previous', 'test', and 'View at my website' (with an envelope icon). A red arrow points to the 'View at my website' button in the overlay.

Captura de pantalla tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faq>

¿Puedo contar los visitantes de mi galería virtual?

Con los cambios recientes en las leyes de protección de datos (GDPR), ya no podemos rastrear visitantes por usted, ya que esto requerirá su aprobación única, por lo que tuvimos que deshabilitar el rastreo interno. Actualmente estamos trabajando en la creación de nuestro propio sistema legal y anónimo, sin embargo, eso llevará un tiempo en desarrollo. Una vez que estemos listos, se lo haremos saber en un boletín.

Sin embargo, si opta por integrar esta exposición virtual en su propio sitio web, puede contar los visitantes desde allí. Vea un tutorial rápido sobre cómo incrustar.



¿Podemos cargar nuestros propios planos de planta?

Desafortunadamente, eso todavía no es posible. Se debe realizar un gran posprocesamiento para que nuestras salas virtuales se vean como se ven actualmente y este proceso no se puede automatizar.

Lo bueno: Kunstmatrix ofrece integración de arquitectura personalizada como servicio

¿Qué es una exposición pública en 3D? ¿Qué significa público?

Una exposición 3D es una galería virtual y una de las funciones de KUNSTMATRIX a las que puede acceder una vez que haya creado una cuenta con la plataforma. Como miembro que ha iniciado sesión, puede elegir entre la selección completa de plantillas de salas 3D seleccionadas por expertos.

Una vez que se haya decidido por una plantilla de galería, estará en condiciones de agregarle su obra de arte virtual; las posibles opciones de obra de arte incluyen pinturas y esculturas, así como archivos de video y sonido.

Sin embargo, una opción que no tiene en el plan gratuito es compartir su galería personalizada con otros. Los métodos para compartir incluyen compartir el enlace a su galería directamente o incrustar su código en una página web. El número de exposiciones que son públicas al mismo tiempo depende de su elección de plan de pago.

Por favor, actualice la cuenta de que al menos, el plan básico con el fin de compartir sus exposiciones con el mundo.

¿Cómo puedo compartir mi exposición en las redes sociales?

Una vez que haya publicado (s) exposición (es), verá un conjunto de botones de un clic para compartir en el área blanca debajo de la exposición virtual, cerca de la información general de la exposición y el texto de información. O simplemente copie la dirección web de su navegador y péguela en un correo electrónico, en su cuenta de Instagram o en cualquier otro lugar.

Tenga en cuenta que esto solo funcionará desde la cuenta BASIC en adelante. Las cuentas de prueba no se pueden publicar ni compartir.

SHARE THIS EXHIBITION



¿Cómo configuro una galería virtual?

La creación de una galería virtual se realiza en aproximadamente cuatro pasos:
Cree una cuenta: Si aún no se ha registrado, continúe y cree una cuenta gratuita.
Cargue su obra de arte: Deberá cargar al menos una obra de arte para probar todas las demás funciones que ofrecemos. El enlace de carga se mostrará inmediatamente después del registro, pero si desea ver cómo funciona de antemano, consulte el tutorial: Cómo cargar arte.

Crear una exposición virtual: Esto se hace en art.spaces y requiere algunos pasos más. Antes de comenzar, le recomendamos ver nuestro breve video tutorial: <https://www.kunstmatrix.com/en/info/tutorials/creating-a-virtual-exhibition>.

Actualizar y publicar: Publicar contenido (arte y exposiciones) solo es posible con uno de los planes pagos a partir de USD 12 al mes. Si representa a más de un artista, puede ser una buena idea comenzar con el paquete REGULAR.

No puede crear una exposición en 3D, ¿qué está haciendo mal?

Si en algún momento tiene dificultades con la instalación de la exposición, responder a las siguientes preguntas para que le brinden apoyo específicamente adaptado a su problema:

¿Ya leíste este video tutorial?

¿Qué tipo de dispositivo y navegador usas?

Por ejemplo:

- iPad / Safari
- MacBook / Chrome
- PC / Edge

¿En qué momento te encuentras con problemas?

Por ejemplo:

- La galería 3D no aparece
- No puedo arrastrar una obra de arte en una pared
- No puedo moverme dentro de la galería 3D

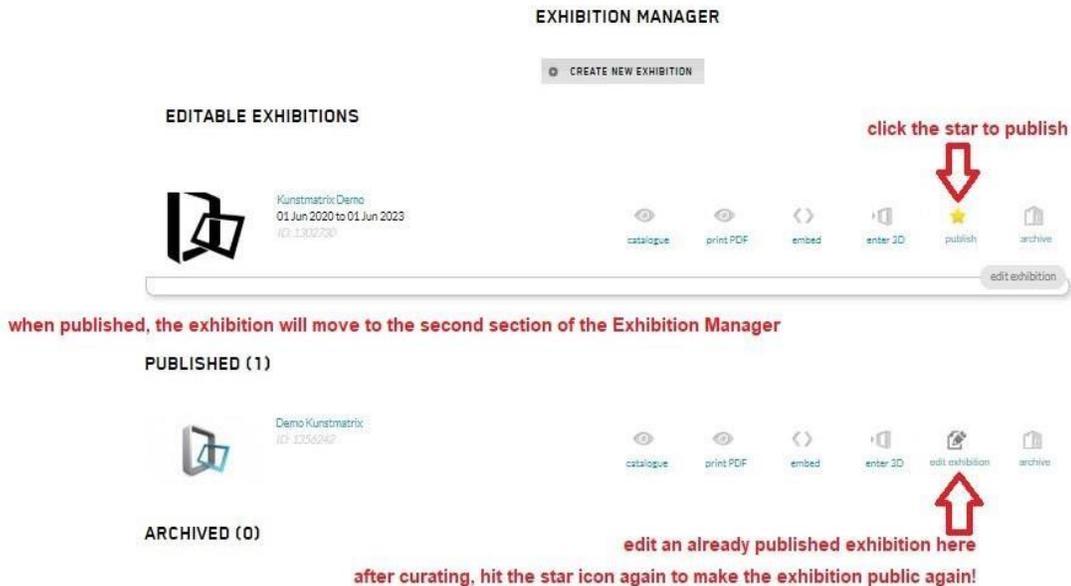
Si su problema persiste después de algunas recargas, comuníquese con nosotros y proporcione respuestas a las preguntas anteriores. ¡Esperamos poder ayudarte!

¿Mi exposición es pública ahora?

Para publicar su exposición, debe suscribirse a una cuenta de pago. Una vez hecho esto, usted mismo hace pública su exposición, haciendo clic en el botón 'publicar' en forma de estrella en su 'Espacio de arte' y 'Gestor de exposiciones'.

Tenga en cuenta: para traer modificaciones a su galería después de la publicación, no se publica durante el momento de la modificación hasta que presione 'publicar' nuevamente.

Imagen 21: Captura de pantalla: Proceso para hacer pública la exposición



Tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faqs>

¿Es posible tener múltiples exposiciones públicas?

¡Sí! En teoría, puede crear y mantener tantas exposiciones como desee. El número de exposiciones que puede haber incluido simultáneamente como público depende de su plan elegido (por ejemplo, 5 exposiciones en el plan BÁSICO, 10 en el REGULAR).

EXPOSICIONES 3D – AVANZADO

¿Puedo agregar paneles de texto a una pared?

Lo que es posible y se ve realmente bien: poner texto (grande) (nombre del artista, título de la exposición, tema, etc.) en la pared. Ejemplo: <https://artspaces.kunstmatrix.com/en/exhibition/16511/fair-trade> Para ello, simplemente cree el texto como una imagen y cárguelo como una obra de arte para ponerlo en la pared.

Si desea tener un fondo transparente (como en el ejemplo anterior), por favor: guárdelo como una imagen PNG con fondo transparente. Para textos largos o fuentes pequeñas, debe experimentar un poco con la configuración de exportación PNG. Un conjunto de configuraciones que ofrece buenos resultados en la mayoría de los casos es:

1900px (borde largo)

texto:> 30 Pt

exportar configuraciones:

color: adaptativo

dither: no dither

transparencia: difuminado de difusión

fondo: ninguno (transparente)

sRGB: verdadero

entrelazado: verdadero

Luego lo subes como una "obra de arte". Hay tres pestañas. "INFORMACIÓN BÁSICA", INFORMACIÓN ADICIONAL "y" PANTALLA 3D "(ver captura de pantalla adjunta).

Abra la pestaña "PANTALLA 3D" y luego expanda la última parte "Anular los valores predeterminados 3D". Hay una casilla de verificación "transparencia" que debe marcarse para que la transparencia funcione.

Imagen 22: Captura de pantalla: Como agregar paneles de texto a una pared

The screenshot shows a settings window for a 3D display. The '3D-DISPLAY' tab is active. Under the 'override 3D defaults' section, the 'transparency' checkbox is checked. Below it is a text box with the following text: 'Please choose this option, if your image file contains transparency or if you want the box around the artwork to disappear. You may upload a .png file, if you want to have transparent elements.' Below this are three input fields: 'SCALE FACTOR' with a text box and a note: 'If you want to change the display size of the artwork in 3D, please enter a scaling factor - i.e.: 2 means double size.'; 'OVERRIDE INFO' with a text box and a note: 'Please use this field if you want to overwrite the standard information displayed in the 3D view (instead of title and dimensions)'. At the top right of the panel are 'Delete', 'Cancel', and 'Save' buttons.

Tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faqs>

¿Puedo insertar una exposición en mi propio sitio web?

¡Seguro! Consulte nuestro breve tutorial vinculado aquí:

[https://www.kunstmatrix.com/en/info/tutorials/how-to-embed-3d-exhibition ...](https://www.kunstmatrix.com/en/info/tutorials/how-to-embed-3d-exhibition...)

¿Puedo colocar esculturas en mi galería virtual?

Si aún no ha creado una escultura o una valla publicitaria, consulte este artículo:

¿Cómo crear esculturas y objetos 3D?

COLOCANDO 3D EN LA EXPOSICIÓN

Deje caer la escultura en el marcador de posición en el piso

Muévelo con las asas de flecha al lugar que te guste para rotar: presione la tecla "r" para transformar (mover): presione la tecla "t" TENGA EN CUENTA:

Siempre que esté en el modo "Vista detallada" de una escultura, puede colocar otras obras de arte. Cíérrelo con la "X" de la izquierda.

ALGUNAS COSAS PARA VERIFICAR SI SU ESCULTURA NO APARECE EN ABSOLUTO O PARECE INESPERADA:

¿Ingresó dimensiones en los campos de altura, ancho y profundidad? Se recomienda tener valores que se ajusten al modelo 3D o la relación de aspecto de la textura de la valla publicitaria.

¿Su modelo 3D tiene los materiales adecuados? A veces, las mallas sin ningún material no se muestran en absoluto.

¿El modelo 3D tiene un tamaño real (1 unidad = 1 metro)? Las mallas que son grandes (más de 100 metros) o muy pequeñas (> 1 cm) pueden no ser visibles en absoluto.

¿Puedo agregar audio y video a una obra de arte?

Agregar contenido multimedia al arte es posible para todas las cuentas pagas (y cuentas gratuitas que han sido revisadas individualmente por nuestro personal).

Cuando crea o edita su obra de arte, hay cuatro pestañas visibles en la parte superior de la página. El último a la derecha es "MEDIA".

En la pestaña MEDIOS encontrará un formulario de edición donde podrá cargar un archivo de audio. El archivo se reproducirá en su exposición una vez que un visitante se acerque lo suficiente a la obra de arte (el radio predeterminado es 0 m, lo que significa que se reproduce solo al hacer clic. Un buen radio es

normalmente de 1,5 m). Le recomendamos que no cambie el radio predeterminado si no está muy seguro. Esto es para evitar que se reproduzcan varios archivos de audio a la vez, lo que podría resultar confuso para el visitante.

Por favor ten en cuenta:

No utilice más de 3-4 archivos de video / audio en una exposición para lograr un inicio rápido de la visita. Cada archivo de audio / video debe cargarse y, por lo tanto, extiende la hora de inicio para el visitante.

Los archivos de audio deben ser pequeños y cortos. Un número cada vez mayor de visitantes utiliza dispositivos móviles y la carga de archivos grandes lleva mucho tiempo. Sería una lástima que el visitante ya se hubiera alejado de la obra de arte antes de cargar y reproducir el audio.

Recomendamos archivos de aproximadamente 1 MB hasta un máximo de 5 MB. Todos los archivos de audio juntos no deben sumar más de ~ 50 MB para mantener la exposición accesible para los visitantes con conexiones a Internet más lentas y / o dispositivos más antiguos.

Nuestras recomendaciones para el video son las mismas que para los archivos de audio: mantenga el tamaño del archivo lo más pequeño posible, para permitir que la mayor cantidad de visitantes posible tenga una experiencia fluida.

IMPORTANTE:

Al crear una ilustración de video de este tipo: la proporción de la "imagen de portada / póster" (la "INFORMACIÓN BÁSICA" -> "IMAGEN" inicial) determinará cómo se mostrará el video (alto x ancho). Por lo tanto, recomendamos

ENCARECIDAMENTE utilizar una imagen fija del video. O para crear esta imagen con exactamente la misma proporción que el video.

¿Cómo borrar una exposición?

Respuesta corta: haga clic en el botón "archivo" junto a la exposición.

Respuesta larga: Eliminar una exposición es definitivo. Toda la conservación y configuración de la sala se pierde y no se puede registrar (excepto el arte expuesto, que reside en ART.DEPOT). Dado que algunos usuarios eliminaron sus exhibiciones por accidente, a pesar de las advertencias rojas, y estaban muy enojados, ahora usamos un sistema como Windows o MacOS. Mueves la exposición a la sección "ARCHIVO", donde puedes olvidarte de ella. Y si lo hizo por accidente, puede recuperarlo.

¿Puedo colocar más obras de arte de las asignadas en una habitación?

Es posible poner muchas obras de arte en una pared y podemos personalizarlo para usted. Sin embargo, lo limitamos intencionalmente a un número relativamente bajo para evitar ciertos problemas técnicos: muchos visitantes usan dispositivos móviles o PC más antiguas. La gente necesita descargar la obra de arte. Si hay demasiadas obras de arte en una habitación, se tarda mucho en cargar y algunos visitantes pueden impacientarse antes de que toda la exposición se muestre correctamente.

Recomendamos no poner más de 20 en una exposición, especialmente cuando incorporas instalaciones multimedia, videos o esculturas.

Para evitar tales complicaciones, recomendamos dos enfoques al respecto:

- Monte varias piezas más pequeñas en una obra de arte grande, con un software de edición de imágenes, antes de crear su obra de arte virtual. Cuando espacia las obras individuales y le da transparencia a los espacios al guardarlo como .png, verá el color de la pared en los espacios. (Compruebe la transparencia en la tercera pestaña, OPCIONES DE PANTALLA 3d). Esto aparecerá como 'una obra de arte' y así economizará el proceso de carga.
- Varias salas (si aún no está activa para su cuenta, comuníquese con nosotros): Agregar una segunda sala a su exposición para tener más posiciones para colgar en una exposición con salas contiguas. A excepción de algunas galerías prediseñadas, esto es posible en casi todas las salas de la selección.

Nota:

varias habitaciones solo están disponibles para cuentas de pago. Si desea probarlo con una cuenta STARTER gratuita.

¿Por qué es limitado el número de obras de arte por sala?

En cada espacio encontrará un número limitado de marcadores de posición y, por lo tanto, un número limitado de posibilidades para colgar obras de arte. El número es limitado por varias razones:

RAZONES CURATORIALES (UX)

En los espacios virtuales, la capacidad de atención cómoda de la mayoría de los visitantes es de unas 30 obras de arte por habitación.

Más de 3 salas (con más de ~ 90 obras de arte) son un desafío para la mayoría de los visitantes para navegar y es difícil comunicarse con otros visitantes. Y el

uso de más salas / obras de arte exigiría la introducción de un sistema de navegación (señales, mapas, etc.), que además aumentaría la carga cognitiva.

Más de ~ 90 obras de arte por exposición harán que el catálogo y la descripción general de las obras de arte sean tan grandes que los visitantes de los dispositivos móviles se desplazarán durante un tiempo incómodo.

RAZONES TÉCNICAS:

Nuestros objetivos técnicos requieren cierto compromiso para funcionar. Los tres principales son:

Haga que la exposición se ejecute en al menos el 80% de los dispositivos de 3 años. Por lo tanto, equilibramos la introducción de características nuevas y exigentes computacionales con un rendimiento aceptable para la mayoría de los visitantes.

Hágalo disponible en tantas plataformas como sea posible: ART.SPACES utiliza un navegador web como plataforma. Dado que hay cuatro sistemas operativos principales con implementaciones de navegador ligeramente diferentes, limitamos nuestro desarrollo / prueba a las versiones más actuales de cada navegador. Actualmente estamos probando para-Apple MacOS: Safari, Firefox, Chrome; Windows 10: Edge, Firefox, Chrome; Android: Chrome, Firefox, Opera; iOS: Safari, Firefox, Chrome. Algunos de estos navegadores tienen límites más bajos que otros en cuanto a rendimiento, características y recursos (principalmente RAM). Tenemos que considerar a los más débiles como referencia.

Ponga las exposiciones a disposición de los visitantes con conexiones de Internet lentas / inestables: luchamos por una carga rápida y, por lo tanto, entregamos los espacios y su contenido en varios pasos, primero en baja resolución y carga rápida, luego en resoluciones más altas. Y limitamos el tamaño total de una obra de arte y de toda la exposición, para evitar que la exposición se bloquee debido a problemas de "memoria insuficiente", que son especialmente críticos en los dispositivos móviles.

SUGERENCIA

Divida su exposición en varias sub-exposiciones y vincúlelas mediante el uso de una obra de arte con un enlace personalizado. Agregar una obra de arte (por ejemplo, con la imagen de portada de la segunda exposición) introduzca la URL (dirección web) de la segunda exposición en el campo "LINK" -> "URL" (pestaña "información adicional") agregue una etiqueta apropiada para este enlace en el campo "LINK" -> "TITLE", por ejemplo, "A la segunda parte" publicar ambas exposiciones, para hacer esta activa

Otras posibilidades son:

Vincular las exposiciones a través de un "teletransportador" o, para eventos más grandes, nuestro sistema ART.FAIR, con el que se pueden implementar grandes exposiciones. Estas dos opciones aún no están incluidas en los paquetes estándar.

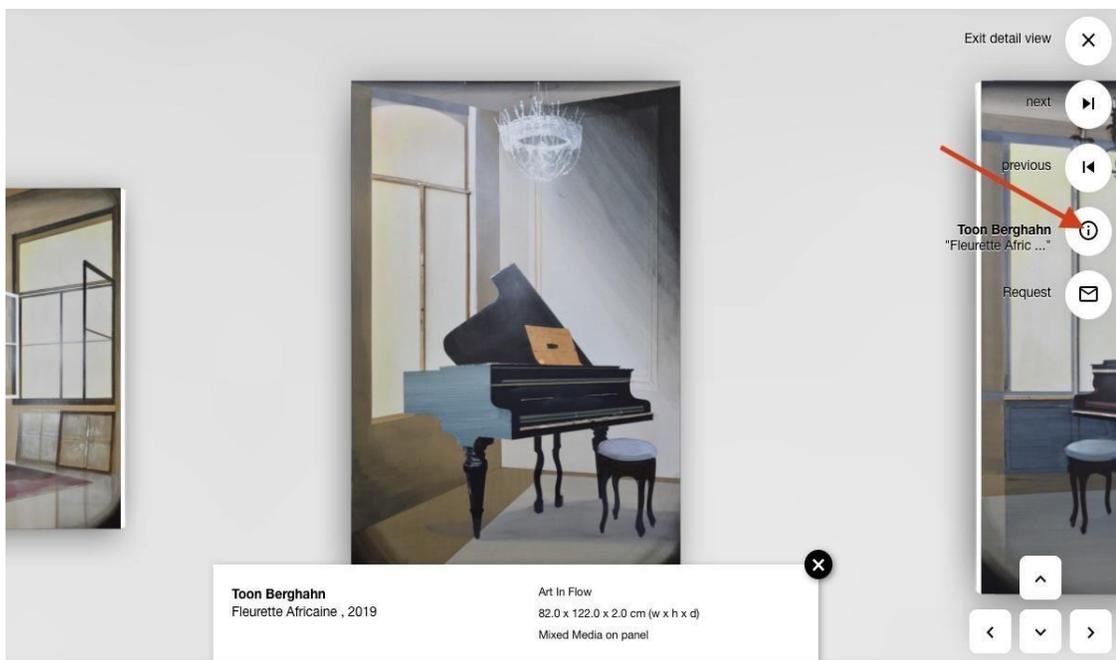
¿Proporciona más información cuando un espectador hace clic en una obra de arte?

Sí, cuando el usuario hace clic en una obra de arte, la información adicional (como la descripción, la técnica utilizada, el precio) de la obra de arte está

disponible a través del icono de información en el menú contextual de la obra de arte.

[vea la captura de pantalla a continuación del ícono de información y cómo se ve ese panel de información]

Imagen 23: *Información adicional de la obra de arte.*



Captura de pantalla tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faqs>

¿Cómo utilizar varias habitaciones?

! Esta función no está activada de forma predeterminada para todas las cuentas. Una exposición puede tener varias salas, de momento hasta tres salas. Estas salas pueden tener colores de pared elegidos individualmente y se unen para formar un espacio de exposición continuo.No todas las habitaciones son combinables, solo las de la sección "Habitaciones que pueden combinarse"

¿Qué arte puedo subir?

Posiblemente ya vio los Términos y condiciones, pero si no es así, tenga en cuenta: somos una empresa alemana y, por lo tanto, tenemos bastante libertad con respecto al arte que se le permite mostrar. Aun así: en última instancia, es usted quien es totalmente responsable de todas las implicaciones legales de sus obras de arte cargadas. Tenga en cuenta las leyes de derechos de autor y los límites legales relacionados con la pornografía, la violencia, etc.

Mis imágenes se muestran en negro en Safari, ¿cómo solucionarlo?

Este problema se introdujo con la última actualización de Adobe Photoshop y todavía no tenemos una solución automática por nuestra parte.

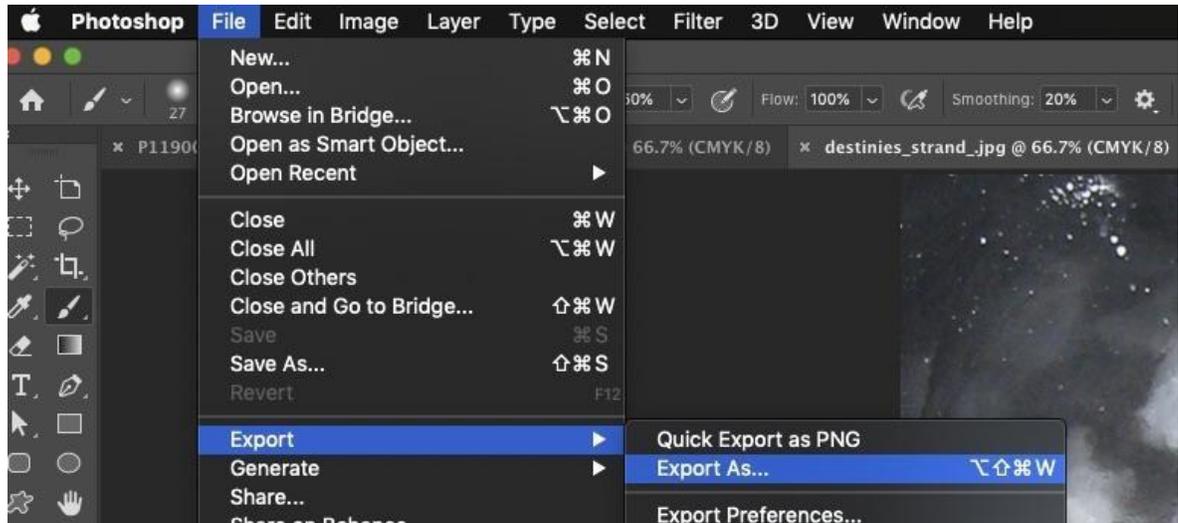
El problema:

Si utiliza el cuadro de diálogo "*guardar como*" para guardar un archivo JPG, Photoshop guarda este JPG en un formato que Safari no representa correctamente dentro de la exposición virtual.

La solución: En su lugar, utilice el cuadro de diálogo "*exportar como*" o "*guardar para web*" para asegurarse de que sus imágenes se muestren correctamente en todos los dispositivos (consulte las capturas de pantalla adjuntas).

Ambos métodos de exportación tienen el efecto positivo adicional de que su archivo se convertirá al espacio de color sRGB y lo más probable es que sea mucho más pequeño.

Imagen 24: Como solucionar el problema de imágenes en blanco y negro



Captura de pantalla tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faqs>

¿Qué haces para promover mi arte?

Después de probar varios recursos de marketing diferentes, incluidas las redes sociales, las relaciones con la prensa, los boletines y varios tipos de anuncios, centramos nuestros esfuerzos en dos recursos principales: Google Adwords y SEO (optimización de motores de búsqueda).

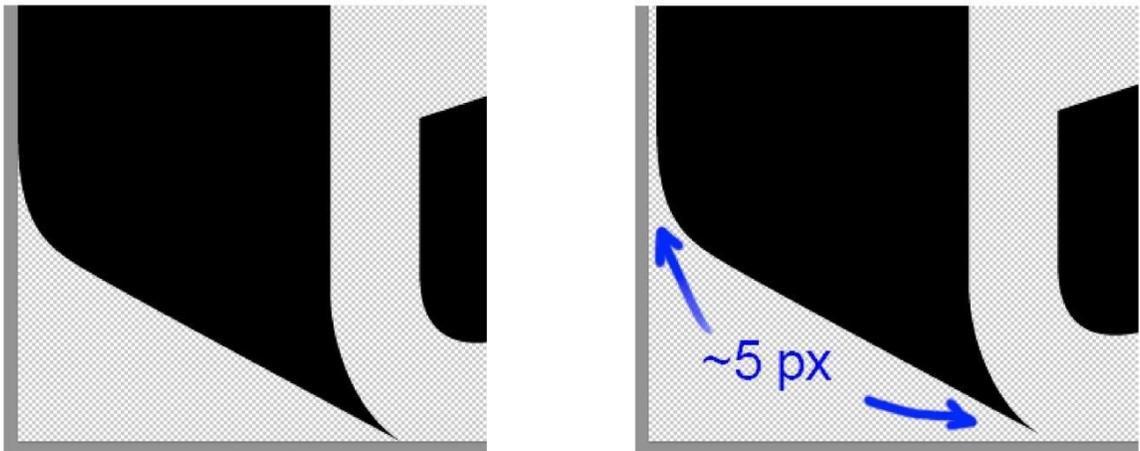
Aunque el tráfico no es lo que paga en [kunstmatrix.com](https://www.kunstmatrix.com) (su pago mensual es una tarifa de uso de nuestras herramientas), se espera que su exposición se muestre a más de 1000 visitantes únicos al mes cuando aparezca en nuestra página principal.

Problema de visualización: líneas negras en imágenes transparentes

Este es un error en la visualización 3D de transparencia que aún no hemos podido resolver perfectamente.

Si ve líneas negras (o manchas negras) en el borde de una obra de arte con transparencia, agregue algunos píxeles transparentes alrededor de la imagen PNG.

Con un relleno transparente de ~ 5 píxeles, este problema está resuelto.



He subido trabajos, ¿y ahora qué?

Ahora puede comisariar una exposición en 3D. Para un comienzo rápido, recomendamos encarecidamente ver el breve video tutorial: [Cómo crear una exposición virtual](#).

Si decide no mostrar su arte en una sala 3D, también tiene la posibilidad de publicar sus trabajos directamente desde su art.depot

Tenga en cuenta que, si su cuenta todavía está en nuestro plan STARTER, ninguno de sus contenidos aparecerá en la lista pública. Para poder publicar, tiene dos opciones:

- Actualice su cuenta para publicar más de 10 obras de arte y mostrarlas en una exhibición virtual.

- Decide quedarte con la cuenta STARTER gratuita. Éste le permite publicar hasta 10 obras, pero hay que preguntarnos por primera vez para un examen individual.

¿Existe un campo dedicado a los derechos de autor?

No tenemos un campo de derechos de autor separado. Si necesita agregar información especial de derechos de autor a una obra de arte determinada, le recomendamos que la coloque en el campo de descripción de la obra de arte.

¿Pueden proteger mi arte de la infracción de derechos de autor?

Para ser honesto: no existe una forma infalible de “proteger” la imagen digital de una obra de arte una vez que se puede acceder a ella a través de Internet. Para ser visible para el visitante, debe haber sido descargado en el dispositivo del visitante. Piense en ello como un catálogo en papel: una vez que el catálogo se imprimió y se entregó, cualquiera puede copiar / extraer la imagen. Los sitios web que afirman "proteger" el arte no son muy honestos.

Sin embargo, recomendamos los siguientes pasos para dificultar que otros usen su arte de manera inapropiada:

- Use marcas de agua en las imágenes que cargue. Si se hacen con prudencia, no desfigurarán la obra de arte y serán al menos una pequeña barrera para los infractores casuales. Un ejemplo de un servicio en línea es [umarkonline](#) .
- Cargue sus imágenes con una resolución mínima. En la mayoría de los casos, es aceptable una resolución de 800 x 800 píxeles. Usamos un

máximo de 1500 x 1500 píxeles para la vista de cerca de la obra de arte. Los archivos más grandes que eso se reducen automáticamente.

- Proporcionamos un formulario en caso de que desee reclamar una infracción oficialmente: reclamo de derechos de autor

¿Cómo crear esculturas y objetos 3D?

Esta función está activa de forma predeterminada para las cuentas de pago. Comuníquese con el soporte para desbloquear esculturas 3D, si desea usarlo y aún no está activo o si desea probarlo con una cuenta STARTER gratuita.

Hay dos posibilidades para crear trabajos 3d en KUNSTMATRIX:

A) "VALLAS PUBLICITARIAS" 2.5D:

Las imágenes siempre estarán orientadas hacia el visitante y crearán una impresión similar a la de 3D, aunque son "solo" fotos en 2D. Vea este ejemplo en una exposición:

<https://artspaces.kunstmatrix.com/en/exhibition/409325/tefaf-maastricht>

Necesita fotografías de la escultura desde uno o varios ángulos. Deben ser de la misma altura y distancia. Es necesario eliminar su fondo y guardar las imágenes como archivos PNG con transparencia. Luego, nómbralos de acuerdo con el ángulo desde el que deben verse, por ejemplo 0001_sculpture_big.png (vista frontal), 0180_sculpture_big.png (vista desde atrás).

Cómo:

- Sube una imagen de "título" para la escultura
- Vaya a la tercera pestaña "PANTALLA 3D" y marque la casilla "Transparencia"
- Establezca la casilla de verificación en la cuarta pestaña "MEDIOS" -> "tipo de escultura" en BILLBOARD
- Cargue las fotos sin fondo mencionadas anteriormente en el campo "TEXTURAS"
- Opcional: seleccione un pedestal / zócalo para la escultura

B) 3D COMPLETO

Necesita un modelo 3D de la obra de arte. De lo contrario, modelado con un programa 3D (preferido) o creado mediante fotogrametría o un escaneo láser y luego optimizado para web (polígono bajo, tamaño de archivo pequeño).

Acerca de los archivos 3D:

- Formatos de archivo preferidos: glb (u obj + mtl)
- Tamaño: óptimo 2-3 MB; máximo recomendado: ~ 20-30 MB, máx. 100 mil caras
- Los objetos deben escalarse a dimensiones reales (1: 1, la unidad es "metro") y colocarse en el punto 0,0,0 del archivo
- Si usa obj (no recomendado): mantenga todas las rutas en obj y mtl local (la misma carpeta), no permita que apunten a otros lugares, ya que no estarán disponibles cuando se carguen.

SUGERENCIA: No funcionará en Kunstmatrix, si no funciona aquí:
<https://sandbox.babylonjs.com>

Cómo hacerlo:

- Cargue una imagen de "título" para la escultura (para catálogos, etc.)
- Establezca la casilla de verificación en la cuarta pestaña "MEDIOS" -> "tipo de escultura" en ESCULTURA
- Cargue el modelo mencionado anteriormente en el campo "GEOMETRÍA" (y su archivo mtl, si está disponible, y su archivo "TEXTURA")
- Opcional: si hay texturas para el modelo, cárgalas en el campo "texturas"
- Opcional: coloque un pedestal / zócalo para la escultura

COLOCANDO 3D EN LA EXPOSICIÓN

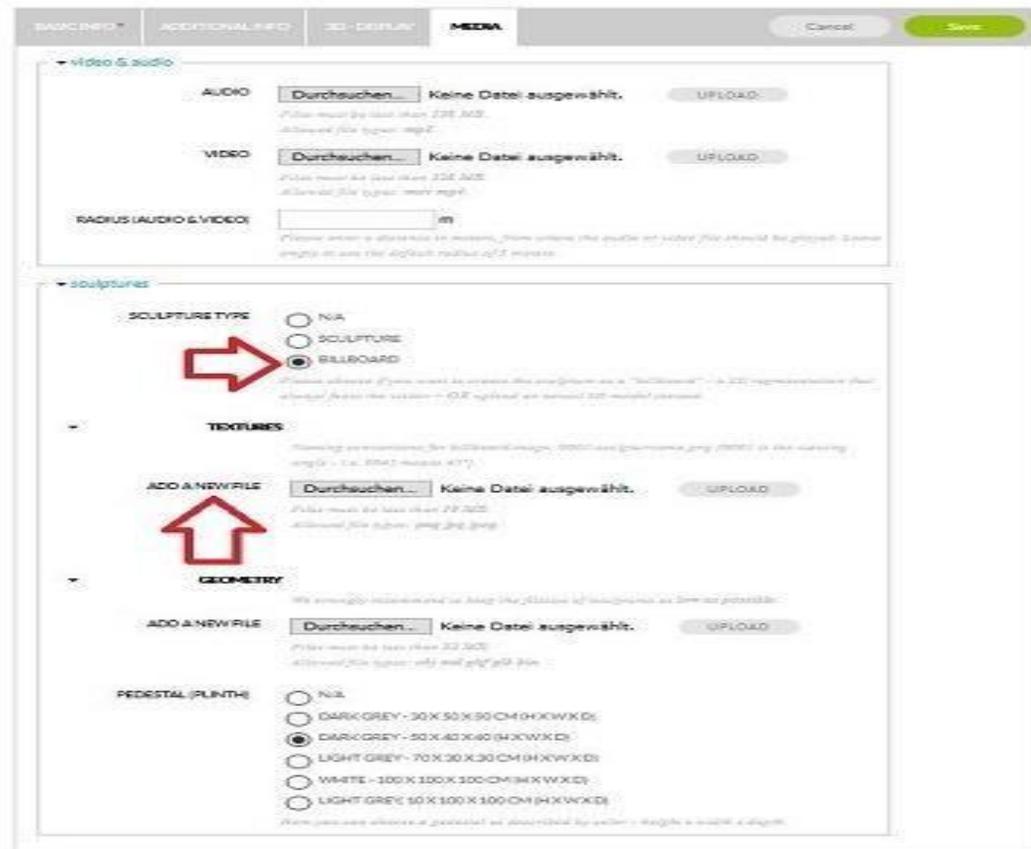
- Deje caer la escultura en el marcador de posición.
- Muévelo con las tasas de flecha al lugar que te guste para rotar: presione la tecla "r" para transformar (mover): presione la tecla "t"

TENGA EN CUENTA: Siempre que esté en el modo "Vista detallada" de una escultura, puede colocar otras obras de arte. Cíérrelo con la "X" de la izquierda.

ALGUNAS COSAS PARA VERIFICAR SI SU ESCULTURA NO APARECE EN ABSOLUTO O PARECE INESPERADA:

- ¿Ingresó dimensiones en los campos de altura, ancho y profundidad? Se recomienda tener valores que se ajusten al modelo 3D o la relación de aspecto de la textura de la valla publicitaria
- ¿Su modelo 3D tiene los materiales adecuados? A veces, las mallas sin ningún material no se muestran en absoluto.
- ¿El modelo 3D tiene un tamaño real (1 unidad = 1 metro)? Las mallas que son grandes (más de 100 metros) o muy pequeñas (> 1 cm) pueden no ser visibles en absoluto.

Imagen 25: Verificación sobre escultura



Captura de pantalla tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faq>

¿Cómo incluir contenido externo, como videos de youtube o vimeo?

Para incluir contenido externo en su exposición:

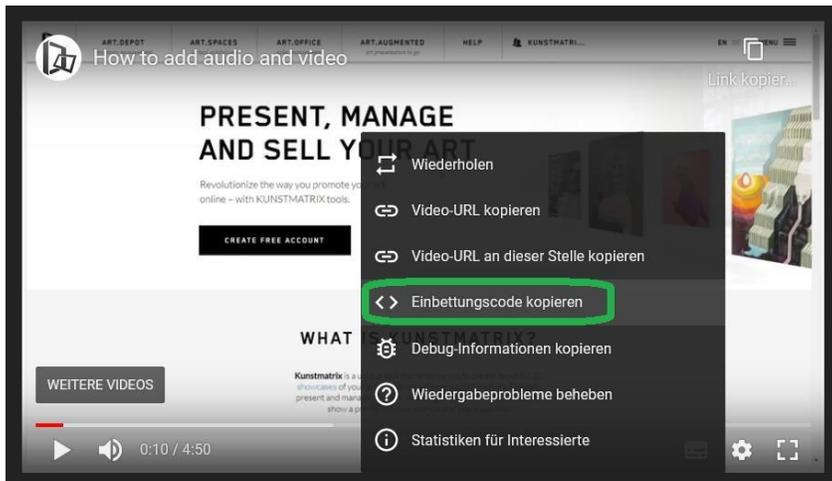
- Crear una obra de arte con una imagen de portada para el contenido externo.
- Agregue la TAG "externalDetails" (INFORMACIÓN ADICIONAL -> TAGS)
- Coloque la URL incrustable en el campo URL (INFORMACIÓN ADICIONAL -> ENLACE -> URL)

Insinuación:

Asegúrese de que el contenido vinculado se pueda insertar. YouTube o vimeo, por ejemplo, proporcionan enlaces especiales para esto, mientras que los enlaces "normales" están bloqueados. Puede obtenerlos haciendo clic derecho en el video y luego seleccionando la opción "código de inserción".

La parte de este código copiado que debe insertar en nuestro formulario es desde el principio hasta ... / incrustar / este ... código numérico. (Lauterbach, kunstmatrix.com, s.f.)

Imagen 26: Como insertar videos



Captura de pantalla tomado de <https://www.kunstmatrix.com/en/faq>

Costos. La plataforma virtual cuenta con diferentes tipos de planes para su uso. (Lauterbach, kunstmatrix.com, s.f.)

- Plan GRATIS que únicamente incluye 10 obras de arte en exposición; pero no hay exhibición pública en 3D.
- Plan básico son \$12.00 al mes incluye 50 obras de arte más cinco exposiciones públicas en 3D

- Plan regular tiene un costo de \$30.00 al mes e incluye 250 obras de arte más 10 exposiciones públicas en 3D.
- Plan profesional \$60.00 al mes, 500 obras de arte más 50 exposiciones públicas en 3D.

Imagen 27: *Tabla de precios de plataforma virtual Kunstmatrix*

Utilice todas las funciones de Kunstmatrix con una sola cuenta.
Empiece gratis, pague a medida que crece

INICIO	BÁSICO	REGULAR	PROFESIONAL
GRATIS	12	30	60
-	USD / MES *	USD / MES *	USD / MES *
10 obras de arte no hay exhibiciones públicas en 3D	50 obras de arte 5 exposiciones públicas en 3D	250 obras de arte 10 exposiciones públicas en 3D	500 obras de arte 50 exposiciones públicas en 3D

Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

EXPOSICIÓN VISUAL DESDE UNA PLATAFORMA VIRTUAL.

Se plantea el desarrollo de una exposición virtual de obras de arte (pinturas), con un aproximado de 30 piezas, todas con autoría propia de los investigadores. Cabe aclarar que estas piezas, son obras que los artistas tenían como parte de su proceso creativo individual, no fueron creadas específicamente para el ejercicio de la investigación, las cuales fueron retomadas en el proceso de curaduría y adaptadas en el proceso de museografía.

En esta investigación se realizó el proceso de curaduría, como se hace para cualquier exposición en un espacio físico, con el fin de seleccionar la mejor muestra para el público y que esta tengan un hilo conductor de acuerdo a la temática, el estilo de las piezas y la estética visual, por lo que la museografía es fundamental en el ejercicio práctico, para la presentación y el orden lógico de las piezas.

Se hace uso de las redes sociales, como el canal de publicidad de la muestra. El análisis de los datos se tomará con la información que la muestra proporcione en un mes, después de su inauguración. Utilizando, una guía de observación de la información, para el análisis de los datos.

3.3. Curaduría y Museografía

En esta investigación se ponen en práctica los conocimientos de curaduría y museografía adquiridos en la Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Pintura, de la Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de El Salvador. Esto permite identificar los materiales y técnicas utilizadas, estilos o formas de manifestarse en el arte, y así descartar cualquier copia, verificado de la obra como expresión única y auténtica.

Definida la plataforma, y tomando en cuenta que cada artista expositor tiene su propia línea y estilo, se realizó el ejercicio práctico de la curaduría, con un mínimo de quince obras por cada artista, para definir el posible título de la exposición, que coincidiera con las obras de forma colectiva y depurar las obras a un mínimo de diez cada uno. Ya que la sala de exposición requería como mínimo, treinta obras.

Es una muestra pictórica recreada a partir de los tres investigadores, que pretenden a través de sus obras proyectar distintas realidades para formar un pensamiento crítico o generar un cuestionamiento de la realidad que está viviendo la sociedad y sus diferentes etapas de la existencia.

Los trazos y líneas en los dibujos de Azucena Miranda generalizan ciertos patrones para provocar una contradicción, a lo que realmente forma parte del cotidiano, construyendo en el sentido común, la imagen de la mujer como un objeto morbo.

La realidad tecnológica y las comunicaciones forman parte de nuestra vida diaria es así como Abel Amaya recrea en sus obras los rostros de personajes, donde la tecnología nos une y a la vez nos separa, nos proporciona alegría y tristeza, nos ata y nos libera.

Una mirada hacia el exterior es parte de la obra de Leonel López, una muestra que trata de los diferentes momentos que viven las personas en su domicilio, donde las emociones de cada quien se hacen notar en sus rostros a través de las rejas de los balcones; balcones que les proveen seguridad para sus vidas, así como también, de sus bienes materiales, siendo prisioneros en el lugar de reposo.

Museografía

Inicialmente se hizo una prueba en el sitio con algunas de las piezas para saber la posición, dimensión y otros detalles de cómo se visualizarían las obras en el espacio virtual. Así también para conocer el espacio disponible para las 30 obras. Al conocer las diferentes paredes de la sala de exposición virtual se comenzó a determinar la posición de las piezas según, tamaño, estilo, color dominante de la obra. Es así, como físicamente se fueron agrupando las piezas para que, al momento del montaje, las imágenes se colocaran en su respectivo lugar y posición.

3.4. Creación y montaje de exposición virtual “Miradas Alternas”.

¿Cómo crear una exposición virtual en kunstmatrix?

Para poder familiarizarse con las plataformas se realizó el ejercicio de montar una exposición virtual en la plataforma kunstmatrix, cumpliendo con los criterios de selección mencionados.

Lo primero es: crear una cuenta de usuario lo cual es muy sencillo, lo único que se necesita es tener una cuenta de correo electrónico, establecer una contraseña y seguir los pasos que se indican.

Creada la cuenta de usuario se necesita comprar un plan de acuerdo con las necesidades de la exposición que se desea realizar, ya que la plataforma brinda un servicio gratuito, pero solo permite usar 10 obras como máximo.

En esta muestra se utilizó un plan básico de 12 dólares mensuales, el cual permite mostrar 50 obras. Otros planes que ofrece la plataforma son los siguientes:

Imagen 28: Planes que ofrece la plataforma virtual Kunstmatrix..



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

A continuación se muestra una serie imágenes de los a seguir del proceso para llevar a cabo el montaje de una exposición, en la plataforma virtual kunstmatrix tomado de sitio web de la plataforma, <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>..

1- Agregar obras de arte a la gestion de inventario.

- Coloque el cursor en la pestaña principal "art.depot" en el menú principal para desplegar las opciones.
- Haga clic en el boton "agregar nueva obra de arte."
- En el siguiente cuadro haga clic en "seleccionar archivo."
- Seleccione en su ordenador la imagen de la obra de arte y agregar la información de la obra que se solicita (ficha tecnica).
- Haga clic en el boton "guardar."
- Repetir el proceso para agregar diferentes obras de arte.

Imagen 29: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.

INFORMACIÓN BÁSICA * INFORMACIÓN ADICIONAL 3D - PANTALLA MEDIOS DE COMUNICACIÓN Cancelar Guardar

TÍTULO *

IMAGEN * No se el... archivo

*Recomendamos un tamaño de archivo entre 500 kb y 5 mb, guardado como jpg comprimido de alta calidad. El ancho de la imagen de las obras de arte grandes debe ser de aproximadamente 1900 px.
Los archivos deben tener menos de 5 MB.
Tipos de archivos permitidos: png jpg jpeg.
Las imágenes deben tener un tamaño inferior a 5000x5000 píxeles.*

AÑO

ARTISTA

ANCHURA ALTURA PROFUNDIDAD cm

TÉCNICA

GÉNERO

es decir: fotografía, pintura

Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

Ver obras de arte ingresadas.

- Coloque el cursor en la pestaña principal "art.depot" en el menú principal para desplegar las opciones.
- Haga clic en el botón "administrar obras de arte " para visualizar todas las obras agregadas.
- En esta pantalla podrá editar y corregir en caso hubiera errores en la información de las obras de arte.

Imagen 30: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.

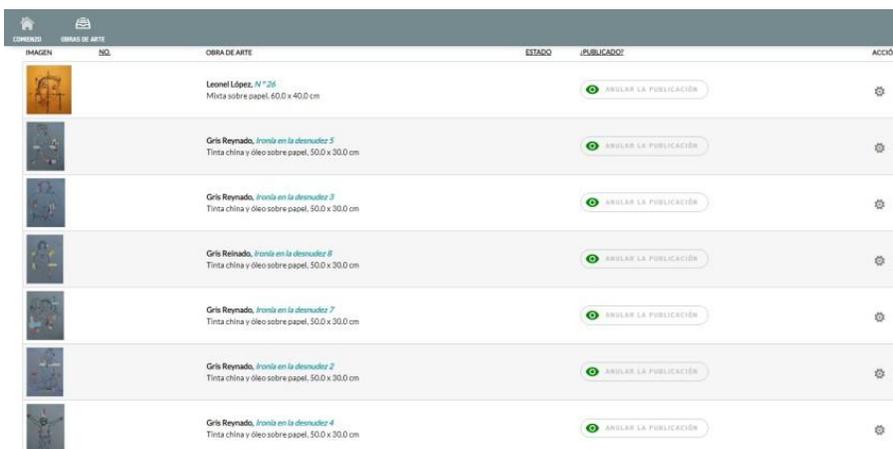


IMAGEN	ID	OBRA DE ARTE	ESTADO	¡PUBLICADO!	ACCIÓN
		Leonel López, N°26 Mixa sobre papel, 60,0 x 40,0 cm		 ANULAR LA PUBLICACIÓN	
		Gris Reynado, Ironía en la desnudez 5 Tinta china y óleo sobre papel, 50,0 x 30,0 cm		 ANULAR LA PUBLICACIÓN	
		Gris Reynado, Ironía en la desnudez 3 Tinta china y óleo sobre papel, 50,0 x 30,0 cm		 ANULAR LA PUBLICACIÓN	
		Gris Reynado, Ironía en la desnudez 8 Tinta china y óleo sobre papel, 50,0 x 30,0 cm		 ANULAR LA PUBLICACIÓN	
		Gris Reynado, Ironía en la desnudez 7 Tinta china y óleo sobre papel, 50,0 x 30,0 cm		 ANULAR LA PUBLICACIÓN	
		Gris Reynado, Ironía en la desnudez 2 Tinta china y óleo sobre papel, 50,0 x 30,0 cm		 ANULAR LA PUBLICACIÓN	
		Gris Reynado, Ironía en la desnudez 4 Tinta china y óleo sobre papel, 50,0 x 30,0 cm		 ANULAR LA PUBLICACIÓN	

Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

2- Crear exposición.

- Seleccione la opción "+exposición" en el menú principal.
- Haga clic en "crear nueva exposición. "

- En la siguiente pantalla agregar la información que se solicita: Título de la exposición, fechas, e información de la muestra (esto se mostrara al inicio al momento de ingresar a la exposición).
- Haga clic en el botón "guardar"

Imagen 31: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.

The screenshot shows a web form for creating an exhibition. At the top, there is a dark navigation bar with icons and labels for 'COMIENZO', 'EXPOSICIONES', and 'OBRAS DE ARTE'. The main form area contains the following elements:

- TÍTULO DE LA EXPOSICIÓN ***: A text input field with a 'Cancelar' button to its right and a green 'Guardar' button to its left.
- DURACIÓN**: Two rows of date pickers labeled 'from:' and 'to:'.
- DESCRIPCIÓN**: A large text area with a small 'x' icon in the bottom right corner.
- no incluido en listado**: A checkbox with a note: 'Marque la opción "no listado" si desea ocultar este trabajo de listado como descripción general de la exposición, su perfil de usuario y biografía. Tenga en cuenta que las obras de arte que se muestran en la exposición no se actualizan automáticamente como su galería. Sin embargo, también aparecerá la opción "no listado" en los formularios de ilustraciones.'
- IMAGEN**: A file selection button labeled 'Seleccionar archivo' and a text input field containing 'No se el... archivo'. To the right is a 'SUBIR' button.

At the bottom of the form, there are three lines of small text: 'Los archivos deben tener menos de 5 MB', 'Tipos de archivos permitidos: png, jpg, jpeg', and 'Las imágenes deben tener entre 480x480 y 5000x5000 píxeles.'

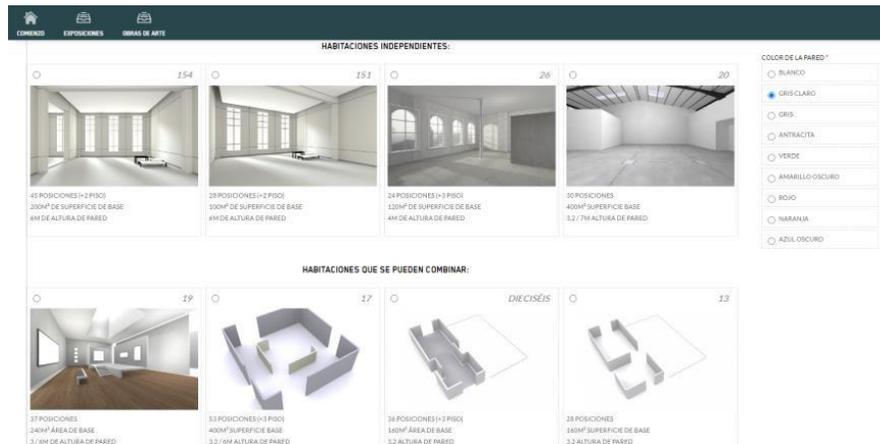
Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

3- Seleccionar sala de exposición.

- Luego de hacer clic en el botón "guardar" automáticamente se abrirá la pantalla donde se muestran las diferentes salas de exposición.
- Haga clic en el botón "seleccione nuevo."

- Elija la sala que desee, cada sala tiene establecido un número máximo de obras a colocar, en algunas salas permite agregar paredes y así tener espacio para más obras. Además, las paredes se pueden cambiar de color y también las salas tienen la opción de agregar sonido de ambientación.
- Por último, haga clic en el botón "salvar."

Imagen 32: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.

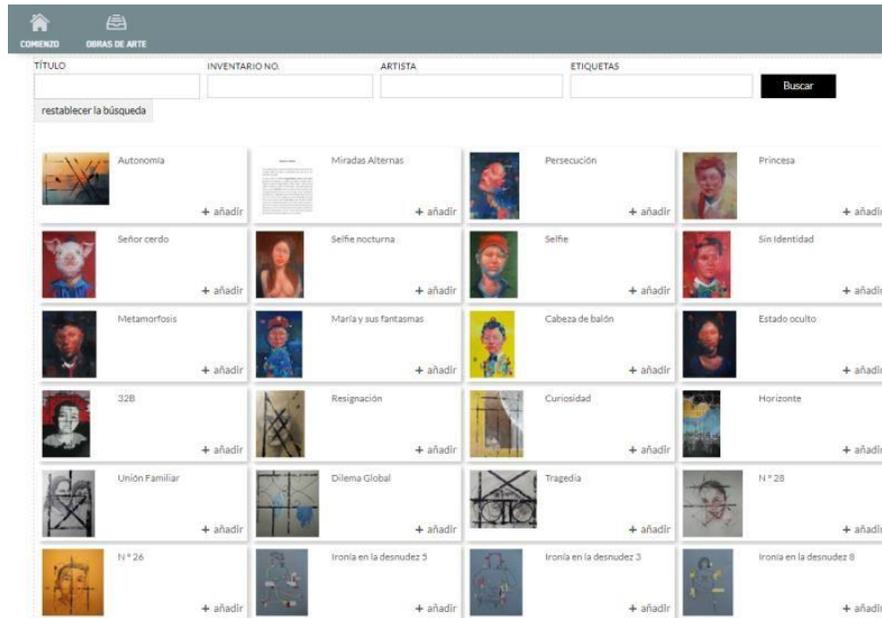


Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

4- Preselección de obras de arte.

- En la siguiente pantalla haga clic en la opción "preselección de obras" se mostrarán todas las obras que ha ingresado y se podrá hacer una selección de las obras que se desean mostrar en la exposición.
- Haga clic en el botón "añadir" para agregar las obras que se quieran mostrar.
- Por último, haga clic en el botón "volver al director de exposiciones."

Imagen 33: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.

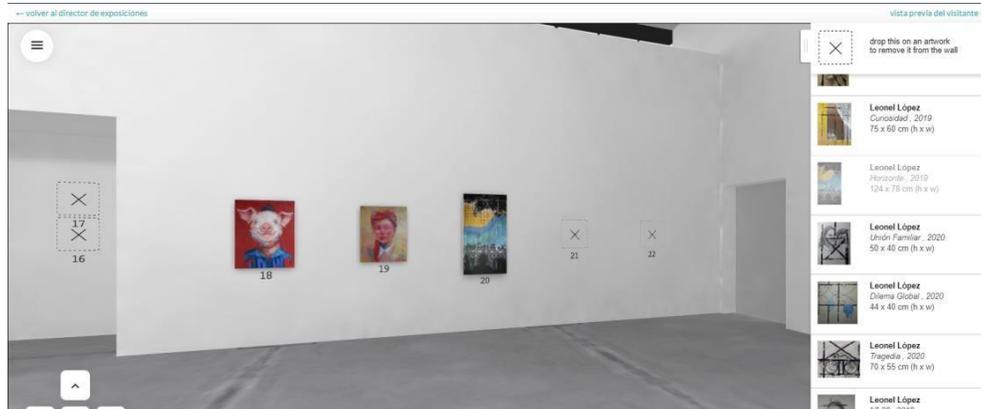


Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

5- Ingresar a la Sala 3D y colocar las obras de arte en las paredes

- Haga clic en la opción "curar exposición" se mostrará la sala virtual y las paredes donde se colocarán las obras de arte.
- Seleccione y haga clic en una de las obras que se muestran en el listado en la parte derecha de la pantalla, arrastre hacia el espacio y pared que la desee colocarla.
- Suelte la imagen en la (X), automáticamente se dimensionara a las medidas con las que se ingresaron al principio en la opción "agregar nueva obra". Repetir el proceso para cada obra.

Imagen 34: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

6- Colocar marco a las obras de arte.

- Seleccione y haga clic en la obra para desplegar opciones.
- Haga clic en la opción "editar trabajo" se abrirá un cuadro con mas opciones.
- Haga clic en la opcion "3D pantalla"
- Seleccione el espesor, color y medidas del marco.
- Por ultimo haga clic en guardar.

Imagen 35: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

Luego de haber colocado todas las obras puede hacer una vista previa de la muestra antes de publicarla, de esta forma podrá hacer modificaciones en caso que hubieran errores.

Imagen 36: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

Visualización previa de la visita.

Con los botones cursores que aparecen en la parte derecha se selecciona a qué dirección y obra dirigirse, como si el espectador anduviera caminando dentro de la sala.

7- Publicar exposición.

- Salir de la vista 3D en la opción "volver al director de exposiciones."
- Seleccione la exposición, la cual se mostrará con el nombre que le dio a muestra creada.
- Haga clic en el botón "empotrar" esto genera un código (link de acceso), el cual servirá para compartirlo en redes sociales o páginas web para que otras personas puedan tener acceso y visitar la exposición.
- Por último haga clic en el botón "publicar" el cual es una estrella y se pondrá de color amarillo, lo cual significa que la exposición ya es pública.

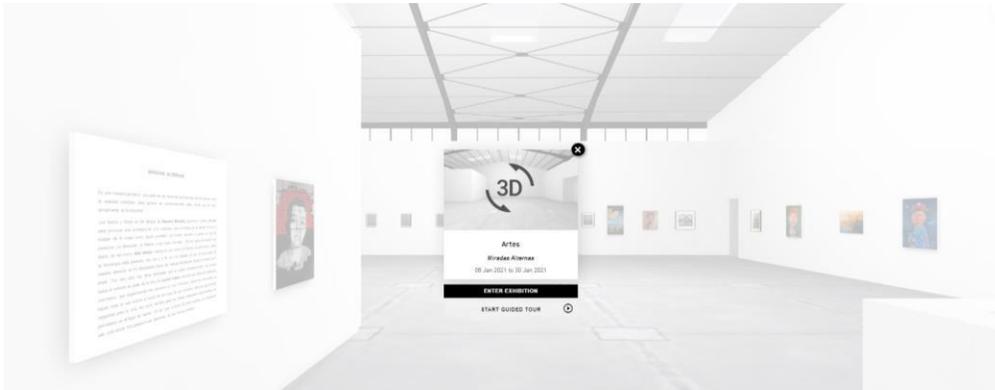
Imagen 37: Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

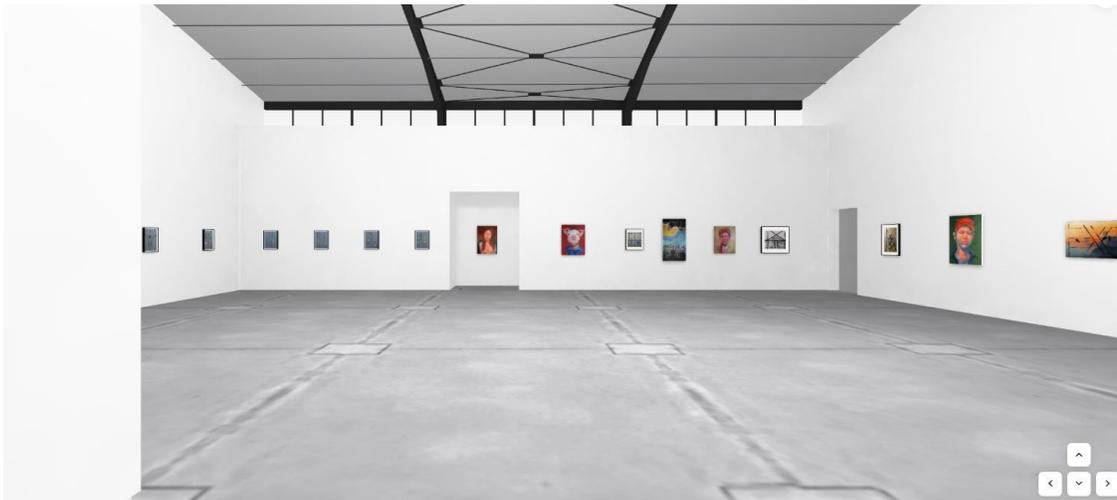
Vistas de la exposición.

Imagen 38: *Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.*



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

Imagen 39: *Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.*



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

Imagen 40: *Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.*



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

Imagen 41: *Captura de pantalla de la plataforma virtual Kunstmatrix.*



Tomado de <https://art.kunstmatrix.com/es/info/privacy-policy>

3.5. *Ventajas identificadas con KunstMatrix.*

- Precio accesible
- La plataforma de KunstMatrix permite a los artistas fácil acceso teniendo redes móviles disponibles y un ordenador o cualquier aparato tecnológico.
- La plataforma KunstMatrix proporciona un link de acceso que facilita al artista compartir la muestra por cualquier medio de conexión digital.
- Los espacios físicos de exposición requieren de un proceso de gestión más tardío; mientras que la plataforma KunstMatrix solo demora minutos
- La plataforma KunstMatrix no limita por ser un artista emergente.
- Hay más seguridad que la muestra sea visitada, siempre y cuando el artista haga una buena publicidad
- KunstMatrix es una plataforma que permite al espectador ver la muestra desde su hogar o en cualquier parte del mundo con las herramientas necesarias para ingresar a la plataforma.
- El espectador la puede ver sin restricción durante las 24 horas.
- Se eliminan los gastos de inauguración.
- KunstMatrix ofrece una ofrece la vista en 3D.
- La suscripción se puede cancelar cuando el suscriptor lo decida.
- Se pueden hacer exposiciones tanto colectivas como individuales.
- Se puede tener la suscripción todo el tiempo que el artista pueda costeárselo monetariamente.

3.6. Desventajas identificadas con KunstMatrix

- Si el público no tiene un buen equipo o una buena red, no podrá tener acceso a una buena vista de la exposición.
- La plataforma no cuenta con un sistema de conteo accesible al usuario, que permita visualizar la cantidad de personas que han visitado la muestra.
- Si la publicidad no es constante, la muestra se olvida o pierde impacto.
- El espectador no puede interactuar de forma física con el artista ni con la obra.
- Se pierde la presencia que la obra impone de forma física.
- No hay opción para que el espectador pueda comentar la muestra dentro de la plataforma virtual.

3.7. Producción artística

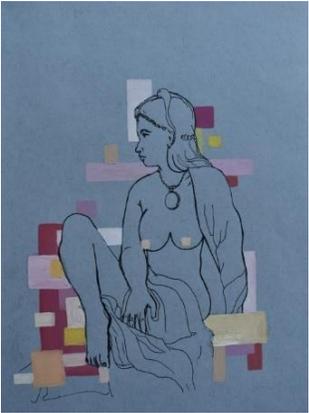
Ironía de la desnudez

Las obras de Azucena Miranda centran el cuerpo y la desnudez como foco principal. Los personajes son representados sin mayores detalles, mediante dibujo lineal y figuras geométricas al Óleo, que forman una composición cromática entre todas las piezas y que, además, desde su ubicación, señalan partes específicas del cuerpo que generalmente son consideradas como prohibidas, en el cuerpo femenino.

Esta propuesta, pretende generalizar ciertos patrones que se ve de forma común en los desnudos femeninos y de esta manera provocar una contradicción a lo cotidiano y cuestionar el sentido común, que reproduce la idea sobre el cuerpo de la mujer, como objeto prohibido, de morbo o como propiedad de alguien, siempre y cuando no sea de consumo.

La técnica implementada, es una técnica mixta, que incluye tinta china y óleo sobre papel.

Imagen 42: *Tabla: fotografía y ficha técnica de la serie “Ironía de la Desnudez”*

FOTOGRAFÍA	FICHA TÉCNICA
	<p>Ironía de la desnudez I Técnica mixta Año:2020 Autora: Azucena Gris Reynado Tamaño: 20 cm x 26 cm</p>
	<p>Ironía de la desnudez II Técnica mixta Año:2020 Autora: Azucena Gris Reynado Tamaño: 20 cm x 26 cm</p>



Ironía de la desnudez III

Técnica mixta

Año:2020

Autora: Azucena Gris Reynado

Tamaño: 20 cm x 26 cm



Ironía de la desnudez IV

Técnica mixta

Año:2020

Autora: Azucena Gris Reynado

Tamaño: 20 cm x 26 cm



Ironía de la desnudez V

Técnica mixta

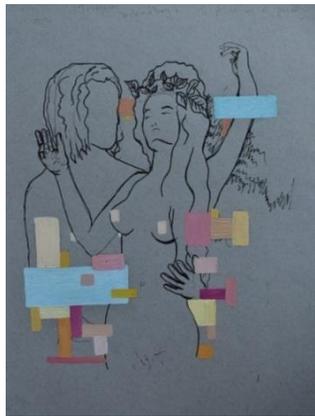
Año:2020

Autora: Azucena Gris Reynado

Tamaño: 20 cm x 26 cm



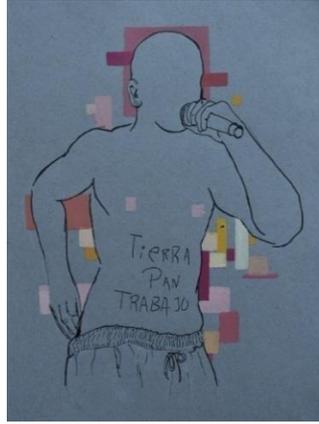
Ironía de la desnudez I
Técnica mixta
Año:2020
Autora: Azucena Gris Reynado
Tamaño: 20 cm x 26 cm



Ironía de la desnudez I
Técnica mixta
Año:2020
Autora: Azucena Gris Reynado
Tamaño: 20 cm x 26 cm



Ironía de la desnudez I
Técnica mixta
Año:2020
Autora: Azucena Gris Reynado
Tamaño: 20 cm x 26 cm



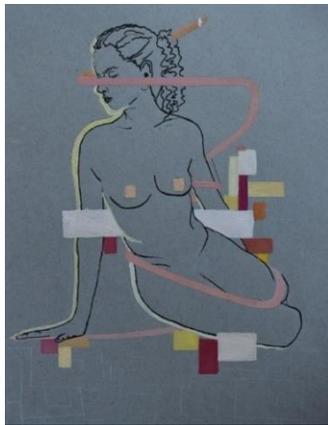
Ironía de la desnudez I

Técnica mixta

Año:2020

Autora: Azucena Gris Reynado

Tamaño: 20 cm x 26 cm



Ironía de la desnudez I

Técnica mixta

Año:2020

Autora: Azucena Gris Reynado

Tamaño: 20 cm x 26 cm

Creación propia

Rostros cotidianos

Las obras de Abel Amaya están basadas en el Ser Humano como personaje principal y luego el entorno que lo rodea, en específico me refiero al entorno cotidiano, como las nuevas tecnologías; la internet, las redes sociales, la televisión y los videojuegos.

Medios hacia los cuales se ha trasladado la mayor parte de nuestra atención hoy en día. Por lo cual se utilizan elementos que hacen referencia a dichos medios para incorporarlos a retratos de personajes como si ambas realidades se trataran de una misma unión natural, lo cual tiene sus beneficios, así como también afectaciones en el ser humano.

Los personajes son representados de forma difusa y colorida en la mayoría de los casos, a través del uso de manchas, rasgones y texturas que dan forma a cada figura. Con el uso de técnicas tradicionales de pintura en acrílico y óleo sobre lienzo. Inspirado en algunas vanguardias pictóricas de periodos pasados como el impresionismo, expresionismo, arte abstracto y también la experimentación.

Imagen 43: Tabla: fotografía y ficha técnica de la serie “Rostros Cotidianos”

OBRA	FICHA TECNICA
	<p>Título: Cabeza de balón Técnica: acrílico sobre lienzo. Autor: Abel Amaya Dimensiones: 60 x 90 cm Año: 2020</p>
	<p>Título: María y sus fantasmas Técnica: acrílico sobre lienzo Autor: Abel Amaya Dimensiones: 100 x 110 cm Año: 2020</p>
	<p>Título: Selfie nocturna Técnica: óleo sobre lienzo Autor: Abel Amaya Dimensiones: 60 x 80 cm Año: 2019</p>

	<p>Título: persecución Técnica: óleo sobre lienzo Autor: Abel Amaya Dimensiones: 100 x 145 cm Año: 2020</p>
	<p>Título: Princesa Técnica: óleo sobre lienzo Autor: Abel Amaya Dimensiones: 70 x 90 cm Año: 2020</p>
	<p>Título: Metamorfosis Técnica: óleo sobre lienzo Autor: Abel Amaya Dimensiones: 80 x 100 cm Año: 2020</p>
	<p>Título: Mr. Pig Técnica: óleo sobre lienzo Autor: Abel Amaya Dimensiones: 80 x 100 cm Año: 2020</p>

Creación propia

De la Serie Balcones

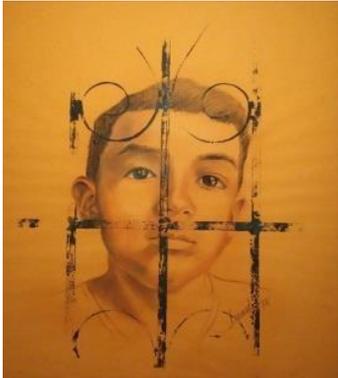
Una mirada hacia el exterior, desde el refugio de la residencia, casa, habitación, etc. Prisioneros en el lugar de reposo, la muestra trata de los diferentes momentos que viven las personas en su vivienda, donde las emociones de cada uno se hacen notar en sus rostros a través de las rejas de los balcones, balcones que les proveen seguridad para sus vidas, así como también de sus bienes materiales.

La inseguridad por la delincuencia como factor inicial en esta serie; y actualmente lo que se está viviendo: la pandemia Mundial por el COVID-19 ha provocado una cuarentena de estrictas medidas de bioseguridad.

Ya sea con balcones o sin balcones ha retenido a casi toda la población, en sus viviendas, prisioneros en sus propias acciones y decisiones. Desde el más pequeño hasta el más anciano, con el temor de perder la vida a causa de estos dos males, uno relativamente visible y el otro invisible, causan luto a las familias. Sin tener una cura para estos dos males ni una certeza de cuando esto terminara; aun así, la esperanza está presente.

Las técnicas utilizadas son variadas desde el óleo, acrílico sobre lienzo y técnicas mixtas como papel y lápiz de color con formas grabadas de balcones y rejas de puertas.

Imagen 44: *Tabla: fotografía y ficha técnica de la serie “Balcones”*

Obra	Ficha Técnica
	<p>Título: N° 26 Técnica: Mixta Autor: Leonel López Dimensiones: 47cm.X 43cm. Año 2018</p>
	<p>Título: Dilema Global Técnica: Mixta Autor: Leonel López Dimensiones: 40cm.X 44cm. Año: 2020</p>



Título: N° 28
Técnica: Mixta
Autor: Leonel López
Dimensiones: 40cm.X
46cm.
Año 2018



Título: 32B
Técnica: Acrílico sobre lienzo
Autor: Leonel López
Dimensiones: 97cm.X
60cm.
Año: 2018



Título: Tragedia
Técnica: Mixta
Autor: Leonel López
Dimensiones: 40cm.X
55cm.
Año: 2020



Título: Horizonte
Técnica: Óleo sobre lienzo
Autor: Leonel López
Dimensiones: 1.45cm.X
85cm.
Año: 2019



Título: Curiosidad
Técnica: Mixta
Autor: Leonel López
Dimensiones: 74cm.X
60cm.
Año: 2018



Título: Autonomía
Técnica: Óleo sobre lienzo
Autor: Leonel López
Dimensiones: 78cm.X
65cm.
Año: 2019



Título: Resignación

Técnica: Mixta

Autor: Leonel López

Dimensiones: 60cm.X
45cm.

Año: 2020



Título: Unión Familiar

Técnica: Mixta

Autor: Leonel López

Dimensiones: 40cm.X
50cm.

Año: 2020

Creación propia

3.8. Valoración de la experiencia de exponer obra artística en este medio

Como valoraciones personales se ha percibido, que hacer una exposición virtual por sencillo que se pueda ver el resultado final, previamente a ese resultado requiere de mucho trabajo e investigación, más si es primera vez que realiza este tipo de ejercicio.

El procedimiento previo al resultado final viene siendo muy parecido al de una exposición en un espacio físico: la preparación de obra, la toma de fotografía, la museografía, con la diferencia del montaje.

El proceso de elección de la plataforma, es bastante riguroso, por la diversidad de plataformas que se pueden encontrar.

La elección del espacio de exposición es muy libre, ante uno virtual o físico, porque en la elección de un espacio virtual, es el artista el que elige la estética de la infraestructura, el tiempo de duración, la cantidad de obra y el tipo de obras, incluso, el número de espectadores o visitantes es ilimitado y en los espacios físico estos aspectos ya están definidos.

Es una herramienta que se manipula directamente por el artista, y toda la agilidad del proceso depende específicamente de él, porque todas las condiciones están en la plataforma, a diferencia de un espacio físico, donde es necesario esperar, según los tiempos disponibles que este tenga. Por lo que los resultados que pretende obtener dependerán del interés que le ponga cada expositor, en el proceso que este requiere hasta la exhibición.

En la exhibición de una exposición virtual, es sorprendente las opciones que tiene el público para acceder de forma fácil y práctica desde su dispositivo móvil u

ordenador y a la vez una exposición virtual tiene un alcance potencialmente mucho más grande que una exposición de forma presencial o física. Es increíble la experiencia de ver en tres dimensiones la obra, generando cierto impacto e interés de los espectadores.

El comercio de obras a través de una exposición virtual tiene sus desventajas; porque el comprador siempre tendrá dudas si la obra físicamente se verá exactamente como se le está mostrando en una fotografía. Además, las gestiones de envío y pagos de aranceles.

En este caso la exposición presencial tiene mayor ventaja porque el espectador y futuro comprador tiene un acercamiento directo hacia la obra en físico, y puede convencerse con mayor seguridad si adquiere la obra o no. Esto tampoco significa que no se pueda vender obras de forma virtual solo que tiene un poco de desventaja.

Por otra parte el alcance de una exposición virtual no se puede cuantificar solo por el contenido de la exposición y de las obras que se muestran, no dependerá de si el contenido este bien ejecutado o no, sino más bien de la actividad previa constante de promocionar y compartir la exposición con diferente público en las redes sociales, para lograr generar curiosidad de lo que se está presentando en la muestra y que las personas decidan acceder a esta, para luego dar sus propias valoraciones si les pareció interesante la muestra y si les apporto algo o no.

Por lo que concluimos que el alcance de una exposición virtual es incierto, no se puede cuantificar previamente con un número exacto de visitantes. La suma total de visitantes dependerá de todo lo antes mencionado para poder lograr un buen alcance.

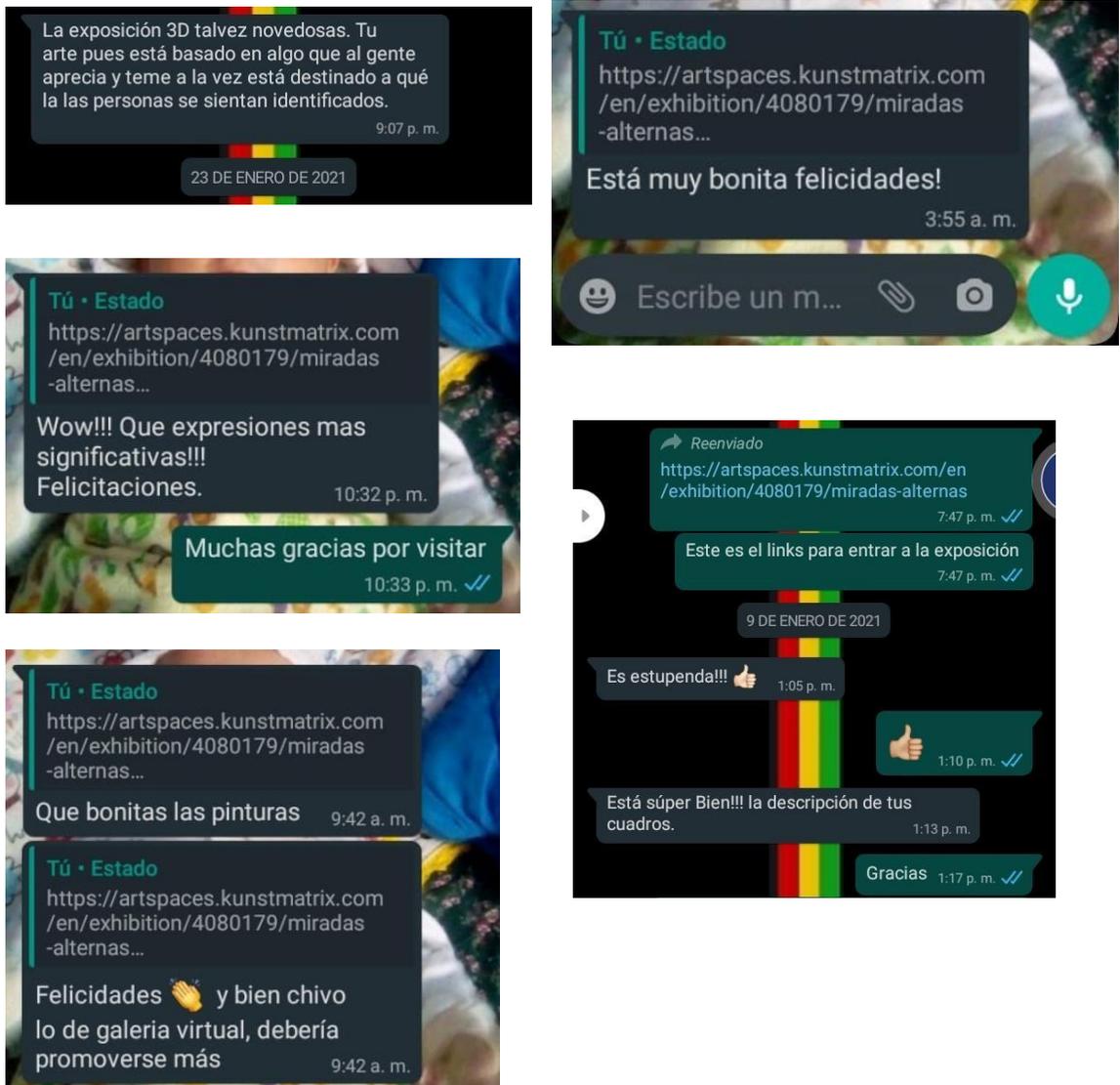
Reacciones que se recibieron del público

- Fue una experiencia, que facilita la posibilidad de exponer, de una forma poco común en El Salvador.
- Es una herramienta que permite manipularse directamente por el artista, y todo el proceso depende específicamente de él, y está en sus manos obtener los resultados que se plantee.
- Me parece muy bueno, porque nunca había tenido la experiencia de exponer en este tipo de plataformas y es increíble la experiencia de ver en tres dimensiones la obra.

La exposición fue visitada por 265 personas (esto según datos solicitados vía correo electrónico). No se realizó ninguna venta.

Algunos Comentarios del público

Imagen 45: Captura de pantallas de comentarios del público



Capturas de pantallas
Tomada de plataforma de mensajería WhatsApp

3.9. Conclusiones del Cap. III

- Culminado el proceso de exposición en el espacio virtual, se identificó que la plataforma seleccionada, da respuesta a las limitantes, y sin embargo se utilizó en este ejercicio, por los criterios específicos establecidos.
- Para poder tener los parámetros de la exposición “Miradas Alternas”, se realizó una curaduría y museografía, que permitió presentar una propuesta con sentido e intención para el público, apegados a los lineamientos artísticos que requiere una exposición. En este caso, dada la producción artística de cada uno, se respetó la temática individual, integrándola en un solo concepto.
- El montaje de las obras para esta exposición virtual ha dejado una experiencia totalmente diferente a lo que anteriormente se había experimentado, sin mayor esfuerzo o cansancio físico, evitando un embalaje y traslado de obras al lugar; sino desde la tranquilidad de la casa y frente al computador, solo únicamente tomando en cuenta, la disposición del espacio virtual en la plataforma, la dinámica de las piezas y la estética visual en cuanto al tamaño, forma y colorido de cada obra, dando así la facilidad de reubicarlas.
- La publicidad, juega un papel muy importante para que la muestra tenga un mayor alcance al público. Si la publicidad no es constante, se corre el riesgo de que la muestra sea olvidada o muy poco visitada y que no tenga la interacción que se busca. Es así como se trató de hacer la difusión en la mayor cantidad de medios digitales posibles.

- Las ventajas y desventajas identificadas en la muestra “Miradas Alternas”, coinciden o son similares a las de la entrevista. Por lo que se puede concretar que son válidas y se deben tomar en cuenta a la hora de optar por este medio de exposición.
- Con la ayuda de los instrumentos de recolección de datos el proceso que se realizó, fue minucioso: selección de la plataforma, selección de la obra, montaje así como publicidad para presentar una propuesta de exposición de altura y criterios de aceptación y obtener un mejor resultado en la promoción, exhibición e interacción de la muestra.

CONCLUSIONES GENERALES

- Dada la investigación realizada se concluye que: las plataformas virtuales si son un medio de promoción exhibición e interacción cultural para las artes visuales en El Salvador.
- Las plataformas virtuales, son herramientas de exposición, y medio de promoción, exhibición e interacción de las artes, en el contexto actual.
- De acuerdo a los criterios de la investigación, se identificaron 13 plataformas virtuales que pueden ser utilizados por los artistas tanto emergentes como los con trayectoria.
- La evaluación de las ventajas y desventajas proporcionan una valoración subjetiva sobre que estas pueden tener como recurso para la exhibición del arte.
- El uso de las plataformas virtuales para exposición está al alcance de los artistas.
- Concluido el desarrollo de esta investigación se facilita una herramienta muy importante en estos tiempos que puede servir a artistas tanto emergentes, como artistas con trayectoria para que puedan resolver con facilidad la presentación de futuras exposiciones de su trabajo artístico.
- La publicidad, juega un papel muy importante para una exposición virtual. Si la publicidad no es constante, se corre el riesgo de que la exposición quede olvidada o muy poco visitada.

- La funcionalidad y efectividad de la plataforma queda completamente comprobada, todo y cuando se siga a cabalidad el proceso de cómo crear una exposición virtual que proporcionamos en este documento.
- Las plataformas virtuales ofrecen muchos beneficios prácticos para la exhibición y difusión de artes visuales en El Salvador, es una excelente opción para que los artistas den a conocer su arte, ya que en el país no se cuenta con muchos espacios físicos en donde poder exponer y los pocos que hay es bien complicado tener acceso a estos, más si, se es un artista emergente.
- La apreciación de las obras de arte de forma virtual no permite una interacción completa con el espectador y la obra.
- La valoración de una obra plástica en vivo es insustituible.
- Una exposición virtual puede tener beneficios que, para los artistas, se puede tener un mayor alcance de público a través de una exposición virtual.
- Actualmente estamos viviendo en un tiempo en donde la tecnología busca resolver distintas dificultades que se nos presentan, como en el caso de crear una exposición virtual.
- como artistas y creadores se tiene la responsabilidad de estar a la vanguardia y conocer las herramientas que se han creado específicamente para el arte, como lo son las plataformas de exhibición virtual, y aparte de conocerlas, también ser capaces de utilizarlas y saber

cuál de estas nos puede generar mejores resultados y beneficios para nuestro crecimiento artístico.

- Gracias a las plataformas virtuales algunas actividades artísticas pudieron continuar aun con el problema de la pandemia.
- Las plataformas virtuales jugaron un papel muy importante para el arte, en ese periodo de confinamiento y seguirán siendo de gran utilidad para el desarrollo de las artes visuales.

RECOMENDACIONES

- La mayoría de las plataformas de exposición virtual brindan al usuario un plan gratuito para el uso de esta, y aunque este beneficio tiene algunas restricciones como, por ejemplo, el número de obras que se puede montar en una sala virtual es limitado, sin embargo esto puede servir para realizar algunas prácticas para familiarizarse con la plataforma y comprender toda su funcionalidad, para luego poder optar por comprar un plan con mayores capacidades para realizar una exposición con más obras.
- Al comprar un plan en una plataforma virtual, el usuario se somete a una suscripción de pago mensual. Por lo cual, se recomienda cancelar la suscripción al finalizar el mes para que la plataforma no siga cobrando la mensualidad, en caso de que ya no se siga usando la plataforma.
- Las imágenes que se suben a la plataforma deben tener una excelente resolución y calidad. De lo contrario, aunque sea una buena obra de arte, una mala fotografía opacará ese buen trabajo, y no se podrá apreciar la calidad que en realidad tiene.
- Antes de hacer pública una exposición virtual es recomendado realizar un par de recorridos en la sala 3D, para verificar que no haya errores; ya sea en la posición de las obras, en los textos y fichas técnicas. Para que a la hora de compartirla con el público virtual todo este perfectamente.

- Luego de haber inaugurado una exposición virtual, es ideal seguir haciendo publicidad periódicamente en las redes sociales, ya sea compartiendo el link de acceso o imágenes de lo que se está mostrando en la exposición, esto generará mayor interacción con el público y también se tendrá un alcance de visitantes potencialmente mayor.

Bibliografía

: <https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRw8zaox>. (s.f.).

Abad, G. (enero de 2017). *compra-arte-cafeconvertes.com*. Recuperado el 25 de octubre de 2020, de <https://compra-arte-cafeconvertes.com/>

Barbero, J. M. (2007). Investigar las culturas en Latinoamérica: Memorias. *Revista ECA.*, 293-305.

Beato, V. (2020). Los artistas se encierra en el estudio: inspiración, cacelación y pagos en plena pandemia. *El Pais*.

Bembibre, C. (julio de 2009). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 10 de septiembre de 2020, de <https://www.definicionabc.com/general/factores.php>

Coelho, F. y. (17 de julio de 2018). *www.significados.com*. Recuperado el 12 de septiembre de 2020, de <https://www.significados.com/promocion/>

Cristina. (septiembre de 2016). *cristinablogspot.com*. Recuperado el 26 de agosto de 2020, de <http://ana5tr4cristina.blogspot.com/p/breve-evolucion-de-la-plataformas.html>

cristina.blogspot.com. (septiembre de 2016). Obtenido de [cristina.blogspot.com](http://ana5tr4cristina.blogspot.com/p/breve-evolucion-de-la-plataformas.html): <http://ana5tr4cristina.blogspot.com/p/breve-evolucion-de-la-plataformas.html>

FLACSO, A. A. (2014). PRÁCTICAS ARTÍSTICAS. *FLACSO ECUADOR*, 20-25.

Gardey, J. P. (2012). *definicion.de*. Recuperado el 10 de septiembre de 2020, de <https://definicion.de/interaccion/>

Giraldo, V. (miercoles de agosto de 2020). *rockcontent.com*. Recuperado el martes de agosto de 2020, de <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>

Gonzales, M. (2004). *xataka.com*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

Guilera, L. (2011). *ANATOMÍA DE LA CREATIVIDAD*. BARCELONA: FUNDIT .

<https://concepto.de/comunidades-virtuales/#ixzz6VRuIVySo>. (s.f.).

<https://concepto.de/comunidades-virtuales/#ixzz6VRuUNvor>. (s.f.).

<https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRttIW00>. (martes de agosto de 2020).

<https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRvi13nu>. (s.f.).

<https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRwGtk81>. (s.f.).

<https://rockcontent.com/es/blog/historia-de-las-redes-sociales/>. (s.f.).

Kempf, V. (s.f.). *Singular*. Recuperado el 25 de octubre de 2020, de <https://www.singular.com/es/>

Lauterbach, C. (s.f.). *kunstmatrix.com*. Recuperado el 5 de diciembre de 2020, de <https://www.u-dictionary.com/dailyhighlights/date/2020-12-11>

Lauterbach, C. (s.f.). *kunstmatrix.com*. Recuperado el 5 de Diciembre de 2020, de <https://www.u-dictionary.com/dailyhighlights/date/2020-12-11>

Maroni, J. (20 de abril de 2020). *kreatopolis*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/industrias-creativas/es/creacion-artistica-y-uso-de-plataformas-digitales-matrimonio-perfecto-para-tiempos-actuales/>

Mata Solis, L. D. (2018). *investigaliacr.com*. Recuperado el 17 de septiembre de 2020, de <https://investigaliacr.com/investigacion/la-entrevista-en-la-investigacion-cualitativa/>

Merino, J. P. (2010). <https://definicion.de/web/>.

Ochoa, F. (2007). *Arte, ¿líquido?* Madrid: equitur.

peopleartfactory. (2020). *PeopleArt factory*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2020, de <https://peopleartfactory.com/>

Portas, E. (noviembre de 2018). *tesis911.com Como Hacer Investigacion Exploratoria Utilizando Metodos Cualitativos y de Observacion*. Recuperado el 2 de septiembre de 2020, de [www.google.com/amp/s/tesis911.com/2018/02/05/ Como-Hacer-Investigacion-Exploratoria-Utilizando-Metodos-Cualitativos-y-de-Observacion](http://www.google.com/amp/s/tesis911.com/2018/02/05/Como-Hacer-Investigacion-Exploratoria-Utilizando-Metodos-Cualitativos-y-de-Observacion)

Raffino, M. E. (JUNIO de 2020). *Concepto de REDES SOCIALES*. Recuperado el 17 de agosto de 2020, de <https://concepto.de/redes->

sociales/#ixzz6VRu9fCCI

- Rafino, M. E. (21 de JUNIO de 2020). *Comunidades Virtuales*. Recuperado el 17 de AGOSTO de 2020, de Comunidades Virtuales: <https://concepto.de/comunidades-virtuales/#ixzz6VRvQNoRc>
- Rivas, O. (2004). *artelista.com*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de <https://www.artelista.com/>
- Ryan, S. (s.f.). *newbloodart.com*. Obtenido de <https://newbloodart.com/>
- S/A. (2011). *artenet.es*. Obtenido de <https://artenet.es/>
- S/A. (2020). *questionpro.com*. Recuperado el 3 de septiembre de 2020, de <https://www.questionpro.com/blog/es/>
- S/A. (s.f.). *artexpone.com*. Obtenido de <https://www.artexpone.com/>
- S/A. (s.f.). *esglaiart.es*. Obtenido de <https://esglaiart.es/>
- S/A. (s.f.). *saishoart.com*. Obtenido de <https://www.saishoart.com/>
- S/A. (s.f.). *smellslikeart.org*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de <https://www.smellslikeart.org/es/principal>
- S/A. (s.f.). *virtualgallery.com*. Recuperado el 4 de NOVIEMBRE de 2020, de <https://www.virtualgallery.com/>
- Significados.com. (2016). "Exposición". En: *Significados.com*.
- SilvaFlores, V. (s.f.). *Práctica&artística&como&Investigación:&Aproximaciones&a&un&debate*.
- Station, M. d. (marzo de 2017). *rdstation.com*. Recuperado el 10 de septiembre de 2020, de <https://www.rdstation.com/mx/redes-sociales/>
- Valkenburg, R. v. (2006). *artquid.com*. Recuperado el 24 de octubre de 2020, de <http://www.artquid.com/>
- W.E., L. Z. (2013). *Estratégicas de Comunicación Digital Atravez de las Redes Sociales en Línea*. San Salvador.
- Walter, L. (2013). *Estrategias de Comunicación Digital a través de redes sociales en línea*. Antigua Cuscatlan.

Anexos

Anexo 1: Perfil de Investigación

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES ESPECIALIDAD DE PINTURA**



TITULO DE LA INVESTIGACION

**LAS PLATAFORMAS VIRTUALES COMO MEDIO DE PROMOCIÓN
EXHIBICION E INTERACCIÓN CULTURAL PARA LAS ARTES VISUALES EN
EL SALVADOR (2020)**

PRESENTADO POR

AMAYA ALVARADO, FRANCISCO ABEL AA13107

LÓPEZ BERNAL, LEONEL ANTONIO LB01010

MIRANDA REYNADO GRISELDA AZUCENA MR09069

PERFIL DE INVESTIGACIÓN

**PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS,
OPCIÓN PINTURA**

DOCENTE ASESOR

Msl. CARLOS ALBERTO QUIJADA FUENTES

COORDINADORA GENERAL DE PROCESO DE GRADO

MTRA. Lic. XENIA PÉREZ OLIVA

**CIUDAD UNIVERSITARIA, VIERNES 23 OCTUBRE DE 2020,
SAN SALVADOR, EL SALVADOR.**

INDICE

INTRODUCCION	4
I.PROPUESTA DEL TEMA.....	5
1.1.. TITULO DE LA INVESTIGACION	5
1.2.. DESCRIPCION DEL TEMA.....	5
1.3.. DELIMITACION DEL TEMA	5
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
2.1 SITUACION PROBLEMÁTICA.....	5
2.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	7
2.3 CONTEXTO DE LA INVESTIGACION.....	7
2.4 JUSTIFICACION	14
III. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACION	15
3.1 OBJETIVO GENERAL.....	15
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	15
3.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACION.....	16
IV.MARCO DE REFERENCIA DEL PROBLEMA.....	17
4.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	17
4.2 BASES TEORICO CIENTIFICA.....	23
4.3 DIAGNOSTICO.....	25
4.4. DEFINICION DE TERMINOS BASICOS.....	27
V.DISEÑO METODOLOGICO	30
5.1 ENFOQUE Y TIPO DE INVESTIGACION.....	30
5.1.1 ENFOQUE	31

5.1.1.1 METODOS.....	30
5.1.2 TIPO DE INVESTIGACION.....	31
5.2 SUJETOS Y OBJETO DE ESTUDIO.....	32
5.2.1 SUJETOS.....	32
5.2.2 OBJETO DE ESTUDIO.....	33
5.2.3 MUESTRA.....	33
5.3 CATEGORIAS DE ANALISIS.....	34
5.4. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION DE LA INFORMACION.....	34
5.4 PROCESO ANALITICO/INTERPRETATIVO.....	41
VI.CAPITULADO TENTATIVO Y COMPONENTES TECNICOS Y ARTISTICOS.....	40
6.1 CAPITULADO TENTATIVO.....	43
6.2. COMPONENTES TECNICOS Y ARTISTICOS.....	44
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	46
VIII.ACTIVIDADES Y RECURSOS.....	49
8.1 HUMANOS.....	49
8.2 MATERIALES Y EQUIPO.....	49
IX.CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	50
X. PRESUPUESTO.....	52

INTRODUCCIÓN

Las artes visuales poco a poco han ido apropiándose de esta herramienta. Con la crisis de salud que se ha enfrentado a nivel mundial, se ha visto una mayor presencia de las artes visuales en los espacios virtuales.

El siguiente trabajo, es una propuesta de investigación, que permitirá conocer el panorama que ofrecen las plataformas virtuales para las artes, en este nuevo contexto de la era digital.

El trabajo comprende una investigación bibliográfica, del proceso que ha llevado la creación y el uso de las plataformas virtuales, como herramientas para la humanidad, los factores que han ocasionado el auge de las mismas y el aporte que estas herramientas pueden dar a las artes visuales.

Se busca identificar, desde un sondeo, las plataformas virtuales que son utilizadas por los artistas, como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales.

El estudio práctico que está inmerso en la propuesta investigativa, tiene como eje fundamental, definir, los factores que hacen efectiva una muestra visual; las ventajas y desventajas que las plataformas virtuales ofrecen a las artes visuales en este nuevo contexto y sean tomadas en cuenta por los/las artistas, que decidan tomar como una opción, las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición, e interacción de las artes en el país y fuera del mismo.

I. PROPUESTA DE TEMA

1.1 Título de la Investigación:

- Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.

1.2 Descripción del tema:

- Mediante la investigación bibliográfica y de campo, sobre las plataformas virtuales como herramienta de promoción exhibición e interacción de las artes salvadoreñas, se construirán elementos teóricos, desde la experiencia, que ayude, faciliten o motiven, a la decisión de optar por nuevas propuestas de promoción, exhibición, e interacción de las artes, como alternativa, para los artistas salvadoreños.

1.3 Delimitación del tema:

- Investigación a desarrollarse en los meses de agosto a diciembre 2020, con el tema de Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción, para las artes visuales en El Salvador.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 Situación problemática

Si existe el arte, existe el artista creador, un público y un medio de interacción. Tradicionalmente ese medio de interacción había sido un espacio físico. Pero el hecho de viajar y transportar equipaje, obras de arte y hacer todo un protocolo, para lograr una exposición visual, lleva a pensar ¿cómo hacer eso más práctico y optimizar tiempo y recursos?

Se vive un momento sin precedentes, donde el recurso tecnológico y las herramientas digitales, claramente indican, que se está a las puertas de una forma diferente de estar comunicados; donde la cultura de las redes sociales, es el eje principal de la comunicación a nivel mundial.

Cuando surge un quiebre en todos los aspectos, se entra en la necesidad de crear algo nuevo, algo innovador. La pandemia del Covid-19, que azota a nivel mundial, mueve a replantear las prácticas que anteriormente se venía haciendo. Es por eso que las artes visuales, necesitan nuevas estrategias para la promoción, exhibición e interacción; así como también bajar los costos que anteriormente se generaban al momento de montar una exposición en físico, donde se evita toda la parte logística, desde el montaje, ensamble de obras, transporte, afiches publicitarios y recepción.

Es así, como las artes visuales en El Salvador, buscan nuevos horizontes y una de ellas son las plataformas virtuales, como un sendero en paralelo con la tecnología, orientadas hacia las artes como una forma diferente de interactuar; donde las barreras del espacio tiempo no forman parte en este contexto, el espectador y la obra en sí, no necesitan hasta cierto punto ser tangibles.

De esta forma se necesita explorar, este medio digital, analizar el panorama que ofrece para el arte en El Salvador, como medio de promoción, exhibición e interacción y así desarrollar medios alternativos para las artes visuales en esta era digital.

2.2 Enunciado del problema

¿Cuál es el aporte que ofrecen las plataformas virtuales, como herramienta de exposición, y como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes, en el contexto actual, para el artista visual salvadoreño?

2.3 Contexto de la Investigación

El Salvador, presenta muchas necesidades para el desarrollo de las artes visuales, iniciando por los espacios de exposición para los artistas. Debido al reducido número que existen, los artistas deben presentar su solicitud con mucho tiempo de anticipación, por la saturación de agenda que estos espacios presentan. En algunos espacios, los creadores reciben un no como respuesta y en otros, deben esperar incluso más de dos años para realizar su exposición. Los artistas emergentes, tienen desventaja para exponer en estos espacios y es necesario recurrir a las exposiciones colectivas para tener mayor posibilidad, que les sean concebidos los espacios. A esto, se le incluye el costo que una exposición requiere.

Cabe mencionar como contexto, la centralización de las artes.

Una gran parte de la población, no tiene acceso a estas muestras visuales. Teniendo claro que estas muestras, son más accesibles para el público que vive cerca del espacio de exposición.

El Salvador, la mayoría de los espacios de exposición que existen, están ubicados en San Salvador. Existen un reducido número fuera de San Salvador, pero ese reducido número, también se queda en un reducido número de espectadores. Esto deja claro, que las artes en El Salvador están centralizadas y que el público que lleva ventaja es el que está, más cercano geográficamente. Una persona que vive en San Salvador, tiene más ventaja para visitar una

muestra en el Museo de Arte de El Salvador, que una persona que vive en la Unión, Morazán, Ahuachapán o Sonsonate.

Sumado a esto la situación de salud que no solo afecta a El Salvador como país, si no, a las artes a nivel mundial, donde las reuniones presenciales o el acercamiento físico, ha sido evitado, en algún momento del año. Para esto, las plataformas digitales están funcionando como soluciones online.

Han sido muy utilizadas para crear estrategias de marketing digital, que implica una serie de detalles que se debe realizar y acompañar constantemente, con la intención de aumentar la presencia en línea. Algo que, sin las plataformas digitales sería costoso y difícil de lograr.

Además, estas herramientas, permiten realizar estrategias, con un equipo de trabajo reducido. Las plataformas digitales o plataformas virtuales, son espacios en Internet que permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades. Cada una cuenta con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos tipos de problemas, de manera automatizada, usando menos recursos.

Gracias a las plataformas virtuales se pudo continuar con actividades culturales (inauguración de exhibiciones, subastas, charlas, etc.) que ya estaban programados para fechas específicas, a realizarse de manera presencial y no se pudieron realizar de esta forma. Más, sin embargo, se hicieron de manera virtual, obteniendo resultados similares a la forma presencial. Por otra parte, también los museos han podido continuar con sus programas de enseñanza de arte a estudiantes y al público en general además de realizar visitas virtuales a sus espacios gracias a estas herramientas.

“En este contexto dramático para las instituciones culturales de la región y del mundo, han sabido aprovechar las facilidades que ofrece la tecnología para llevar

sus contenidos a los hogares de millones de personas en condición de aislamiento o cuarentena.

Hoy es posible admirar algunas de las obras más emblemáticas de la historia del arte, con increíble detalle, desde el monitor de una computadora o desde nuestro teléfono celular. Esto gracias a plataformas virtuales como Google Arts and Culture. Instituciones como la Galería Uffizi en Florencia, el Museo de Arte Moderno en Nueva York o el Museo Nacional de Bellas Artes en Buenos Aires ofrecen acceso virtual a sus galerías y corredores para conocer sus colecciones permanentes. " (Maroni, 2020, pág. 2)

Las plataformas virtuales ofrecen una herramienta única para museos y galerías, ya que permite al visitante sentirse inmerso en el espacio físico donde se exhiben pinturas, esculturas u objetos históricos, entre otros. Gracias a esta tecnología, es posible visitar una exhibición utilizando un teléfono o computador desde la comodidad de la casa.

El principal objetivo que cumplen las plataformas digitales en la actualidad, es facilitar la ejecución de tareas a través de programas o aplicación en un mismo lugar en la web. Como existe una gran variedad de plataformas digitales, los objetivos específicos de cada una de ellas varían de acuerdo con la necesidad de los usuarios. Existe una infinidad de tipos de plataformas digitales. Con cada problemática se puede generar un tipo de plataforma digital diferente.

Principales tipos de plataforma que existen:

Plataformas educativas

Estas plataformas se enfocan en la educación a distancia e intentan simular las mismas experiencias de aprendizaje que encontramos en un salón de clase. Sirven para complementar o sustituir el proceso de educación tradicional. Como

ejemplos de plataformas educativas podemos mencionar a Blackboard, e-College y Moodle.

Plataformas sociales

Las plataformas sociales conocidas también como redes sociales, son muy utilizadas actualmente por gran parte de nuestra sociedad. Son aquellas plataformas digitales donde se guardan diversas informaciones relacionadas con las interacciones sociales. Gracias a ellas los usuarios se conectan y mantienen relaciones con familiares, amigos o conocidos a través de Internet.

Podemos citar Facebook, LinkedIn, Instagram y Twitter como ejemplos de plataformas sociales.

Plataformas de comercio electrónico

Las plataformas de comercio electrónico abundan hoy en día en Internet. Gracias a ellas es posible comprar los más diversos productos y servicios sin salir de casa, sin fronteras físicas. Hay tiendas virtuales tanto del modelo B2B como B2C y otros, como puedes ver en el enlace anterior. Cada vez más las plataformas de e-commerce crecen en todos los sectores. Incluso en países donde esta práctica no era tan común hace algunos años, cada día se está popularizando más.

Plataformas especializadas

Las plataformas digitales especializadas son creadas para satisfacer las necesidades de un grupo de usuarios. Existen las más diversas plataformas virtuales para todos los segmentos que podamos imaginar. Siempre que haya una necesidad, podrá crearse una plataforma para satisfacerla, independientemente del sector. Un claro ejemplo de esto son las plataformas digitales creadas para ayudar en las tareas relacionadas con el marketing digital. Las más utilizadas en este sector son las plataformas de automatización de las estrategias de marketing y a continuación veremos un poco más sobre ellas.

Realizar una estrategia de marketing digital sin la ayuda de una plataforma virtual es una tarea bastante difícil, que va a generar más gastos y menos resultados.

Las plataformas digitales pueden traer una gran cantidad de ventajas a cualquier estrategia de marketing.

Te ahorran tiempo: Una estrategia automatizada te ahorra mucho tiempo y trabajo. Con la ayuda de una plataforma digital tu equipo podrá enfocarse en la estrategia en sí, en lugar utilizar ese tiempo para ejecutarla. Te permiten trabajar con un equipo reducido. Gracias a esto, no necesitas contar con muchas personas para realizar todo el compendio de tareas; la herramienta se ocupa de ejecutarlas.

Es fácil medir su desempeño: Las plataformas digitales de automatización te muestran los resultados en vivo. Tu equipo solo será responsable de hacer el análisis adecuado para dirigir los próximos pasos de la estrategia.

Hay una gran variedad: Hoy en día encuentras una gran variedad de plataformas que te permiten escogerlas de acuerdo a tus necesidades reales.

Reducen el margen de error: El error humano es mucho más frecuente de lo que puedes imaginar. Al usarlas el margen de error disminuye notablemente.

No necesitas ser un experto en informática: Las plataformas digitales hoy en día son bastante intuitivas por lo que no necesitas conocer profundamente sobre ellas para empezar a utilizarlas.

Son más económicas: Existen plataformas gratuitas y pagas. Pero sus beneficios superan en gran medida los costos de adquirirla. A manera de Conclusión podemos decir que Las plataformas digitales ayudan a solucionar todo tipo de necesidades en un solo lugar. (Giraldo, 2020)

Las redes sociales son plataformas digitales formadas por comunidades de individuos con intereses, actividades o relaciones en común (como amistad, parentesco, trabajo). Las redes sociales permiten el contacto entre personas y funcionan como un medio para comunicarse e intercambiar información.

Los individuos no necesariamente se tienen que conocer antes de entrar en contacto a través de una red social, sino que pueden hacerlo a través de ella, y ese es uno de los mayores beneficios de las comunidades virtuales.

Se denomina comunidades virtuales a determinados grupos de sujetos (individuos, colectivos e instituciones) que concentran sus esfuerzos en el ordenamiento de datos procesados en la Internet, a partir de servicios en línea. En otras palabras, son grupos de individuos e instituciones organizados cibernéticamente en torno a un margen de intereses específicos, cuyas interacciones, vínculos, relaciones y comunicaciones se dan a través de Red.

Las comunidades virtuales pueden ser muy diversas y específicas, involucrando personas de procedencias alejadas geográfica y culturalmente, ordenadas en torno a un tema común de su pasión o interés, y un “espacio” virtual que puede estar determinado por una página Web o un servicio On-line.

Este término se empleó por primera vez en 1994, en el libro La comunidad virtual de Howard Rheingold. Sin embargo, las primeras comunidades virtuales ya existían desde los años 70 del siglo XX, particularmente en torno al intercambio de datos especializado en ámbitos militar, científico y académico, gracias a los mecanismos de comunicación de la entonces rudimentaria Internet, como sistemas de boletín (BBS) o tabloneros de anuncios.

Actualmente las comunidades virtuales son un fenómeno masivo en línea y muy vinculado a la explosión de las redes sociales, capaces de interconectar este tipo de organizaciones virtuales o de crear otras propias, en torno a ejes comunicativos masivos y distintos tiempos y modos de interacción. En principio, las comunidades virtuales tienen como propósito el intercambio de información especializada en torno a un tema o un eje de temas que puede ser cualquiera, desde ciencia y tecnología, creación literaria, fanatismo deportivo o cinematográfico, etc. Quienes colaboran en ellas son a la vez consumidores, productores y/o replicadores de la información disponible al respecto.

Por otro lado, son una herramienta útil para los ámbitos corporativos, permitiendo una organización interna de las comunicaciones, tanto como un contacto más

estrecho y directo con los consumidores, organizando una comunidad en torno al producto o a la marca (branding o fidelización). Igualmente opera como un espacio de socialización e intercambio de diversa naturaleza entre personas de todo tipo, en el marco de las Redes sociales y la cultura.

Las redes sociales se pueden clasificar en dos tipos:

Redes sociales horizontales o genéricas. Son aquellas redes sociales que no poseen una temática determinada, sino que apuntan a todo tipo de usuarios. Estas redes funcionan como medios de comunicación, información o entretenimiento. Son muy numerosas y populares, por ejemplo: Facebook o Twitter.

Redes sociales verticales. Son aquellas redes sociales que relacionan personas con intereses específicos en común, como música, hobbies, deportes. Por ejemplo: Flickr, red social cuya temática es la fotografía. Dentro de estas redes se encuentran las redes verticales profesionales, como LinkedIn, que involucra individuos que comparten el ámbito laboral o que buscan ampliar sus fronteras laborales.

La década del noventa se caracterizó por la aparición de la web (www), tecnología que facilitó el acceso de un gran número de personas a Internet. Las redes sociales tienen su origen en la segunda mitad de los noventa y se fueron desarrollando desde ese entonces hasta la actualidad.

Classmates es considerada la primera red social. Fue creada en 1995 por el estadounidense Randy Conrads. Esta red social buscaba conectar de manera virtual a ex compañeros de colegio y universidad. Como el proyecto fue exitoso, comenzaron a aparecer nuevas redes cuyo fin era reunir amigos y conocidos. Uno de los últimos sucesos en las redes sociales es Tik-Tok, una plataforma de origen chino que permite crear y compartir vídeos. En 2018 se

fusionó con Musical.ly y es una de las redes con el mayor flujo de usuarios jóvenes, disponible en 39 idiomas.

El concepto de “red social” se remonta cerca de un siglo atrás para designar un conjunto complejo de relaciones entre miembros de un sistema social a diferentes dimensiones.

En la sociología, por ejemplo, la red social se ha utilizado para analizar interacciones entre individuos, grupos, organizaciones o hasta sociedades enteras desde el final del siglo XIX. (Raffino, 2020)

2.4 Justificación

La situación que en este momento se está viviendo a nivel mundial ha limitado la circulación y la libre participación en actividades y eventos artísticos-culturales, esto ha generado una paralización en la difusión de dichos eventos, es por este motivo que se está buscando nuevas alternativas para la promoción, exhibición e interacción artístico-cultural y de esta forma tener una relación entre obra e individuo sin la limitante de transportarse en el lugar.

Actualmente las redes sociales, son parte del diario vivir y deberán ser el medio por el cual se difunda todo tipo de actividades culturales, la tecnología está casi al alcance de todos.

Es así como se ha pensado en recurrir a las plataformas virtuales orientadas a las artes (promoción, exhibición e interacción) siendo estas, herramientas necesarias y propias de este tiempo, teniendo así la ventaja de presenciar y admirar desde la comodidad de la casa u oficina, un evento artístico, abierto las 24 horas del día.

En este sentido será para la sociedad y especialmente para la comunidad artística en El Salvador un gran aporte investigativo, esperando generar más que una curiosidad, un precedente de participación, en estas plataformas virtuales y que las nuevas generaciones que están a las puertas de nuevas tendencias tecnológicas, puedan gozar de estos beneficios.

Se considera de mucha importancia llevar a cabo la presente investigación con la finalidad de contribuir a la sociedad, al arte salvadoreño y a la trascendencia cultural artística, evitando así la decadencia en las artes visuales.

3 OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACION

3.2 Objetivo general

- Presentar el aporte que ofrecen las plataformas virtuales, como herramienta de exposición, y como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes, en el contexto actual, para el artista visual salvadoreño.

3.3 Objetivos específicos

- Identificar las plataformas virtuales más utilizadas para la promoción, exhibición e interacción de las artes visuales a nivel internacional.
- Evaluar las ventajas y desventajas del uso de las plataformas virtuales para la exhibición e interacción de las artes visuales para el artista salvadoreño.
- Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

3.3 Preguntas de Investigación

¿Qué factores han ocasionado el auge del uso de las plataformas virtuales?

¿Qué ventajas y desventajas tiene el uso de las plataformas virtuales para la exhibición, promoción e interacción de las artes visuales salvadoreñas?

¿Cuáles son las principales plataformas virtuales que son utilizadas como promoción, exhibición e interacción para las artes visuales?

¿Qué factores hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción en las artes visuales en El Salvador?

¿Qué experiencia se va a lograr con una exposición visual, desde una plataforma virtual?

¿Cuánto tiempo y recurso se utilizan para poder llevar a cabo un proyecto de exhibición, utilizando una plataforma virtual?

4 MARCO DE REFERENCIA DEL PROBLEMA

4.1 Antecedentes del problema

La evolución del internet

Guilera en su libro anatomía de la creatividad, nos dice que: “Aunque no hayamos definido con total precisión el concepto de creatividad, sabemos que la civilización actual ha conseguido sus logros (esto que llamamos progreso) gracias a la creatividad de un gran número de personas a veces reconocidas por la Historia, a veces anónimas” Son personas de distintos perfiles y extracciones sociales y culturales; personas centradas en distintos tipos de actividades: inventores, científicos, descubridores, tecnólogos, diseñadores, ingenieros, arquitectos, médicos, empresarios, artistas, líderes políticos, filósofos, etc.” (Guilera, 2011, pág. 21). Podemos visualizar, como, la creatividad, como proceso

cognitivo, ha sido fundamental en los aporte y avances de la humanidad, que se han gestado desde su existencia en diferentes áreas. La evolución del internet ha sido una de ellas.

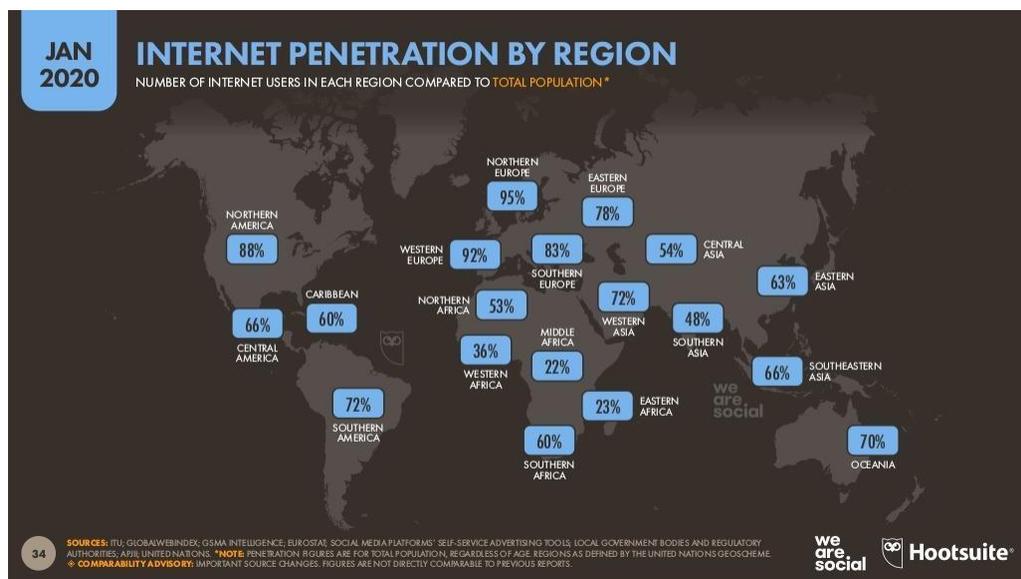
Desde los primeros años del siglo XIX, la revolución industrial modificó nuestra forma de comunicarnos y relacionarnos. Grandes invenciones facilitaron la comunicación entre personas y sociedades, tales como la imprenta, periódico, radio, televisión, entre otros.

Años más tarde, se comenzó a escuchar el término Internet. Sus inicios se remontan a finales de los años 60, en plena guerra fría, cuando Paul Baran, empleado de Rand Corporation de Estados Unidos, diseñó un sistema de comunicaciones capaz de resistir un presunto ataque nuclear soviético. Luego, Donald Davis, del Laboratorio Nacional de Física de Inglaterra, estableció la primera conexión de computadoras para la Advanced Research Project Agency (ARPA), en 1967. Debido a dicha agencia, es que a la conexión en red entre las computadoras de cuatro universidades de Estados Unidos se le denominó como ARPANET. Fue entonces cuando Internet empezó a dar sus primeros pasos.

Desde esa época hasta la actualidad, Internet ha revolucionado y ha sobrepasado todas las expectativas, fronteras y límites establecidos, contribuyendo así a la globalización. De hecho, podemos mencionar que tan sólo han pasado un par de décadas desde su invención y en la actualidad ya hay un buen número de usuarios que transitan en red.

Walter López en su tesis: Estrategias de Comunicación Digital a través de redes sociales en línea (Facebook y Twitter): Un estudio comparativo sobre activismo digital de movimientos sociales juveniles en red de El Salvador y el movimiento #YoSoy132 de México nos proporciona la siguiente información. Según datos de

una agencia de Naciones Unidas, para 1999 ya existían más de 200 millones de habitantes en el ciberespacio y 43.2 millones de computadoras conectadas a internet. Ya para el 2011, se calculaban más de 2,000 millones de usuarios. Se ha medido en poco tiempo un incremento alto a escala mundial. (Walter, 2013, pág. 10)



Porcentaje de personas conectadas a internet por región
 Imagen extraída de: <https://marketing4ecommerce.net/usuarios-internet-mundo/>

Estos avances tecnológicos y el crecimiento inexplicable de Internet han modificado la forma de concebir a la sociedad. Ahora, existen grupos de personas que se vinculan, interaccionan y se relacionan fuera de un espacio físico. De hecho, para Francesc Llorens i Cerdà (2001), estas “máquinas de comunicar” que saturan nuestro espacio doméstico y profesional, privado y público, no son meros instrumentos, sino profundos magos que están cambiando cualitativamente la forma en que percibimos el mundo y nos relacionamos con los demás, sin que de momento resulte posible predecir dónde nos llevará finalmente esta contaminación de todas las esferas de la vida por la tecnología y

la información. La sociedad en que nos movemos genera conductas y fenómenos que eran impensables antes de la revelación de las Tecnologías de la Información y la comunicación en la vida de las personas. Fenómenos que no se refieren meramente a los procesos de conocimiento o abastecimiento informativo, sino que están afectando a la propia dimensión antropológica de los individuos y la cultura (Llorens i Cerdà, 2001).

En otras palabras, “las tecnologías afectaron tanto el modo de producir objetos como el modo de producir conocimiento, y también los modos de circular los saberes y las artes, y de gestionar su propiedad” (Barbero, 2007). Barbero menciona, como la tecnología se ha apoderado de nuestra vida cotidiana. La mayoría de procesos sociales, culturales o académicos, en la actualidad, están siendo afectados por las herramientas tecnológicas. Es por eso que la aparición de Internet, como nuevo medio de comunicación, ha generado una fuerte controversia sobre el surgimiento de nuevos patrones de interacción social, creando la sociedad red.

Esta interacción se puede observar en el surgimiento de la web 2.0. El término nació a mediados de 2004 y se popularizó a partir de sus aplicaciones más representativas: Wikipedia, YouTube, Blogger, Facebook, entre otros. Dichos espacios posibilitan una interacción directa entre usuarios y productores. Si antes las personas tenían problemas para poder conectarse a Internet y si lo hacían no podían más que sólo ver páginas web, hoy en día la web 2.0 nos permite tener la facilidad de relacionarnos y comunicarnos con otras personas y no sólo observarlos. Esta podría ser una respuesta del porqué Internet ha tenido tanto auge en los últimos años.

La evolución de Internet no sólo ha sido en términos tecnológicos, sino también en aspectos sociológicos, culturales, comunicativos, entre otros. Ahora, los

usuarios tienen una capacidad directa e inmediata de interactuar con otras personas alrededor del mundo.

Breve historia de la evolución de las plataformas virtuales.

Hoy en día gracias a los avances tecnológicos en la informática hay diferentes plataformas digitales que ofrecen su servicio gratuitamente y son muy fáciles de utilizar ya que están prediseñadas con diferentes plantillas de estilos para que el usuario pueda personalizarla a su gusto y poder mostrar su contenido que desee mediante este medio, a diferencia de años atrás en donde este proceso era más complejo y se requería de mucho estudio previo para poder lograr diseñar un sitio web.

La historia del desarrollo de materiales didácticos para la Web ha discurrido de forma paralela a la evolución de este medio. A principios de los años noventa, la forma usual de crear materiales para la Web consistía en la realización de páginas con la ayuda de editores de HTML, ampliando las escasas posibilidades de interacción mediante la integración del correo electrónico, los foros de discusión y, posteriormente, actividades online desarrolladas con Java o Javascript.

La rápida expansión de internet ocurrida en todos los niveles de la sociedad también se ha reflejado en el ámbito educativo puesto que la explotación didáctica de la Web permite ampliar la oferta educativa, la calidad de la enseñanza y el acceso a la educación. Sin embargo, el desarrollo de materiales didácticos para la Web no puede ser exclusiva responsabilidad de esfuerzos individuales: para responder a las demandas de un mercado educativo en expansión es necesario abaratar los costes de producción de cursos, reducir el tiempo requerido para su desarrollo, facilitar su gestión y simplificar su actualización.



Escenario virtual, galería de arte.

Imagen extraída de: <https://www.google.com/search?q=galerias%20virtuales&tbm=isch&client=ms-android-samsung-gj-rev1&prmd=ivn&hl=es->

Para hacer frente a esta necesidad, han comenzado a aparecer en el mercado desde mediados de los años noventa plataformas integradas para la creación de cursos completos para la Web. Aunque las plataformas agrupadas bajo esta categorización son muy diversas, todas ellas permiten la creación y la gestión de cursos completos para la Web sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación o de diseño gráfico.

En cuanto a la evolución de las diferentes plataformas, en el blog de la CUED (Cátedra Unesco de Educación a Distancia) (Carrasco, 2011) comenta lo siguiente: Con poco más de 20 años de historia, las llamadas plataformas LMS, EVA, EVEA, han evolucionado desde proveer herramientas que eran compradas por departamentos de universidades, instituciones educativas o empresas, lo que permitía que muchas instituciones compartieran su trabajo de enseñanza virtual en varias de ellas, a ser sistemas a nivel de empresa comprados de manera institucional. Todo esto conlleva hoy en día a un mayor acceso a la utilización de

plataformas virtuales como herramientas de negocios o de interacción entre personas gracias a su fácil acceso y a la expansión del internet. (Cristina, 2016)

4.2 Bases teóricas científicos

Presentamos una recopilación de citas, que abordan temáticas relacionadas a la investigación.

“Gracias a las Tecnologías de la Información y la Comunicación todo el mundo puede actualmente –si dispone de conexión a Internet y la alfabetización digital necesaria– acceder, con tiempos de respuesta casi instantáneos y costes bajos, a depósitos prácticamente ilimitados de información de todos los dominios de actividad humana y a intercambiar información y experiencias con gran número de personas de no importa qué ubicación geográfica en el planeta”. (Guilera, 2011, pág. 23)

“Solemos calificar a nuestras sociedades, pero quizá no entendamos en qué es el consumismo. Nuestra imaginación aún depende de una tradición que recordamos vagamente por nuestra juventud o por viejas historias que hemos oído. Pensamos que el consumismo es un ansia por adquirir, un deseo de acumular, de tener siempre más. ¿Sigue siendo así? Creo que el secreto del actual consumismo está en la rapidez, en la disponibilidad a prescindir de las cosas y no en la acumulación: no en la adquisición sino en el cambio”

“La vida de la modernidad líquida es un ejercicio cotidiano de fugacidad universal. Los objetos útiles e indispensables de hoy son, casi sin ninguna excepción, los desechos de mañana. Todo es prescindible, nada es verdaderamente necesario, nada es insustituible. Todo nace con la marca de la muerte. Todo se propone con

fecha de caducidad. Todo, todo lo nacido o hecho, todo lo humano o fabricado es prescindible. Así, afanarse tras las cosas, agarrarlas mientras están llegando, recién hechas y frescas: es estar "in". Ajustarse a lo que ya llegó es estar "out" (Ochoa, 2007)

“La idea de belleza que informara el arte en la etapa de la modernidad sólida está pues en crisis porque transmite esa idea de estagnación: el fin del cambio, el fin de lo nuevo, de la experiencia y de la experimentación, el fin de la aventura” (Ochoa, 2007, pág. 47)

“En el arte, me interesa más lo que podría llamarse el tiempo público/compartido/común que el lugar o espacio. Me refiero a las ágoras temporales de discusión y participación que tratan cuestiones globales, pero también locales: unas ágoras temporales que pueden ir desde las redes en Internet hasta las manifestaciones callejeras y que suelen vincularse entre sí”. (Ochoa, 2007, pág. 74)

“Z. B Ninguna reunión momentánea dispone de tiempo para convertirse en comunidad. La fuerza motriz de nuestro modo de ser líquido-modernos es el olvido no el aprendizaje. Algunas obras de arte se colocan en los museos, donde su belleza, otrora celebrada abiertamente, queda satinada, esterilizada y embalsamada para salvaguardarla, como ocurre con los sitios arqueológicos, para disfrute de los aficionados a la historia y de los que llegan en los autobuses turísticos. Los cementerios y los museos están alejados del ajetreo del día a día, alejados de los quehaceres de la vida, con sus espacios acotados y sus horarios de visita. En los museos como en los cementerios, no se habla, no se come ni se bebe, no se corre ni se toca” (Ochoa, 2007, pág. 76)

“La imagen es fluida y móvil, es menos un espectáculo o un dato que un elemento en un encadenamiento de acciones y, habiéndose separado de la secuencia de referencia, la imagen, liberada, puede ser enganchada libremente a cualquier caravana o secuencia de fantasmas. El desplazamiento de las imágenes desde el foco de atención a la basura de la atención -irrelevancia, olvido, invisibilidad- es aleatorio.

La diferencia entre 'el objeto' y su entorno -un entorno ahora indiferente- ha quedado borrada, al igual que se borró la diferencia entre ser objeto de atención y dejar de serlo” (Ochoa, 2007, pág. 86)

4.3 Diagnóstico

Es el proceso fundamental para conocer las características y condiciones en las que se encuentra un grupo, un lugar o un aspecto relacionado con la realización o logro, por lo que brinda conocimientos específicos y valiosos para la toma de decisiones.

Para lograr un diagnóstico efectivo se han planteado las siguientes preguntas, referentes a la problemática que está atravesando las artes visuales en El Salvador:

- ¿Cuáles son los problemas de la promoción, exhibición e interacción y el porqué de esos problemas?

La falta de espacios públicos o privados que tengan una mayor apertura en tiempo y espacio para las artes visuales. Hoy por hoy la cuarentena domiciliar por el problema de la pandemia del COVID-19, para evitar contagios y por ende la muerte por el virus, ha llevado a la falta de movilidad, falta de transporte público y las instituciones y lugares cerrados, indican que hay otros medios por el cual la

promoción, exhibición e interacción busque nuevos medios (las plataformas virtuales).

- ¿Cuál es el contexto que condiciona la situación de las artes visuales en El Salvador?

Algunos de los condicionamientos son el hecho de no ser conocido en el medio artístico.

Los costos que implica montar una exposición tomando en cuenta desde la creación de las obras, hasta el montaje y difusión del evento.

Las artes en el salvador tienen un enfoque más comercial que cultural

- ¿Cuáles son los recursos y medios disponibles para resolver el problema de la promoción, exhibición e interacción de las artes visuales?

Más espacios culturales para artistas emergentes donde los costos para una exposición estén al alcance de la mayoría, sin limitar la calidad y la categoría artística de la obra y el artista.

- ¿Cuáles son los factores que determinan que las acciones a tomar son viables y factibles?

La diversidad de plataformas virtuales afines al arte.

Se evitan todos los costos antes mencionados, (plataformas virtuales sin ningún costo monetario)

La difusión y promoción de la actividad en redes sociales es más rápida y concisa al igual que la visita virtual del invitado o espectador.

La cantidad de obras y exponentes no es limitada.

Las visitas virtuales son sin un horario de oficina.

4.4 Definición de términos básicos

Plataformas virtuales

Es un sistema que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet. (Merino, 2010)

Internet

Es una red de redes que permite la interconexión descentralizada de computadoras a través de un conjunto de protocolos denominado TCP/IP. (Significados.com, 2016)

Web

Es un vocablo inglés que significa “red”, “telaraña” o “malla”. El concepto se utiliza en el ámbito tecnológico para nombrar a una red informática y, en general, a Internet (en este caso, suele escribirse como Web, con la W mayúscula). (Merino, 2010)

Exposición visual

La acción y efecto de exponer algo para que sea visto, oído y apreciado por otras personas.

La palabra, como tal, proviene del latín expositivo, exposiciones.

El término puede hacer referencia a las exhibiciones públicas de cosas u objetos de interés artístico, científico, cultural, arqueológico, histórico, tecnológico, educativo o divulgativo. Por lo general, estas exposiciones se hacen con finalidad cultural o comercial, principalmente para dar a conocer ciertas cosas a la gente. (Significados.com, 2016)

Prácticas artísticas

Se entiende por práctica artística al ejercicio de la profesión del artista visual que puede ser individual, colectiva o colaborativa². La práctica artística constituye un

proceso creativo que genera obra, investigación, conocimiento y/o reflexión. (FLACSO, 2014)

Espacio público

Para efectos de este manual, se entiende al espacio público como todo aquel espacio, físico o virtual, de acceso y circulación libre. Por lo tanto, el espacio público es de propiedad, dominio y uso públicos. El espacio público tiene además una dimensión social, cultural y política. Es un lugar en constante construcción, que se negocia entre lo público estatal, lo comunitario y lo privado; de relación y de identificación; de manifestaciones políticas; de contacto entre la gente y convivencia; y de expresión individual y/o comunitaria hacia lo social. (FLACSO, 2014)

Comunidad

Reúne a un grupo de personas que desarrollan un sentido de pertenencia. Comparten relaciones dinámicas, principios e identidades sociales, históricas, culturales y/o étnicas. Las comunidades pueden compartir un territorio, aunque esto no resulta imprescindible. Están compuestas por actores diversos que se relacionan con fines comunes, aunque están atravesadas en su interior por conflictos, tensiones y disidencias que impiden que sea un cuerpo homogéneo y cerrado. (FLACSO, 2014)

Artista visual

Es artista a efectos de este Manual, toda persona natural que, con independencia de la técnica y método utilizado, crea una obra o proceso creativo artístico expresado a través de cualquier medio o soporte, tangible o intangible, actualmente conocido o por conocerse. (FLACSO, 2014)

Obra

Toda creación intelectual original¹, susceptible de ser divulgada o reproducida en cualquier forma, conocida o por conocerse. A título meramente enunciativo, se entenderá por obra entre otras: escultura, dibujo, pintura, obra gráfica (grabado, litografía, serigrafía), ilustraciones, fotografía, vídeo creación, instalaciones artísticas, intervenciones artísticas, performances, arte multimedia, arte sonoro, obras remezcladas, net art, etc. La obra puede ser de carácter individual, colectiva o colaborativa. (FLACSO, 2014)

Redes sociales

Son estructuras formadas en internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos. (Station, 2017)

Interacción

Acción que se desarrolla de modo recíproco entre dos o más organismos, objetos, agentes, unidades, sistemas, fuerzas o funciones. (Gardey, 2012)

Promoción

Tiene como objetivo promover o divulgar productos, servicios, bienes o ideas para dar a conocer y persuadir al público. (Coelho, 2018)

Factores

Elementos que pueden condicionar una situación, volviéndose los causantes de la evolución o transformación de los hechos. Un factor es lo que contribuye a que se obtengan determinados resultados al caer sobre él la responsabilidad de la variación de los cambios. (Bembibre, 2009)

5 DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 Enfoque y tipo de investigación

El método utilizado en esta investigación es el enfoque Cualitativo exploratorio. Se fundamenta en la observación y en la experiencia que por sí misma proporciona hechos particulares para concluir de ellos en una verdad general, parte del análisis de los hechos o casos particulares para establecer generalizaciones (hipótesis, leyes, teorías).

La investigación cualitativa sirve para descubrir nuevas ideas, pensamientos y para tener un entendimiento preliminar de ideas. Relaciones y objetos.

El método inductivo hipotético conduce a las investigaciones cualitativas que comienzan con ciertas observaciones del suceso, de las cuales inductivamente se desprenden ciertas cualidades que finalmente dan un concepto acerca del fenómeno estudiado.

Según R. Muñoz Campos la investigación cualitativa se especifica de acuerdo a las siguientes características:

- Es subjetiva(los datos son filtrados por el criterio del investigador).
- Las reglas de procedimiento no son precisas ya que no se especifica previamente el método de recogida de los datos. Se basa más en la intuición.
- Es holística ya que abarca el fenómeno que estudia, en su conjunto. No estudia las variables por separado.
- Es recursiva, ya que el diseño de investigación es emergente pues se va elaborando a medida que avanza la investigación, en ese sentido es constructivista es inductiva (va de las partes al todo).
- El análisis estadístico que emplea no es riguroso, ya que a lo sumo solo llega a hacer recuentos de frecuencias y categorizaciones o clasificaciones.
- Las conclusiones no son generalizables.

5.1.1 Enfoque

5.1.1.1 Métodos

Método teórico

Método Inductivo

Es el método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares, dentro de este método se distinguen cuatro pasos esenciales: la observación, la clasificación, la derivación y la contrastación.

5.1.2 Tipo de Investigación

Investigación exploratoria

Se ha definido utilizar la investigación exploratoria porque permite conocer la información contextual de la investigación. Además, ayuda a clarificar los problemas de investigación, crear hipótesis y establecer las prioridades de la investigación.

También consiste en la búsqueda de información de manera general sobre las variables de un estudio. Es la búsqueda de información para familiarizarse con el entorno y las variables. Es el repaso y reconstrucción del trabajo realizado por otros.

La investigación exploratoria es un tipo de investigación utilizada para estudiar un problema que no está claramente definido, por lo que se lleva a cabo para comprenderlo mejor, pero sin proporcionar resultados concluyentes.

Suele llevarse a cabo cuando el problema se encuentra en una fase preliminar. A menudo, se le llama enfoque de teoría fundamentada o investigación

interpretativa, ya que se utiliza para responder las preguntas que, por qué y cómo. (Portas, 2018)

Características de la investigación exploratoria

- Al definir sus conceptos, prioriza los puntos de vista de las personas.
- Está enfocada en el conocimiento que se tiene de un tema, por lo que el significado es único e innovador.
- No tiene una estructura obligada, así que el investigador puede seguir el proceso que le parezca más sencillo.
- Encuentra una solución a problemas que no fueron tomados en cuenta en el pasado. (Portas, 2018)

5.2 Sujetos y objeto de estudio

5.2.1 Sujetos

Tomando en cuenta que el sujeto constituye una vía de acceso a la comprensión de cierto fenómeno social que nos interesa esclarecer, se han tomado los siguientes elementos:

Las plataformas virtuales

Las plataformas digitales son soluciones online que posibilitan la ejecución de diversas tareas en un mismo lugar a través de internet.

Permiten la ejecución de diversas aplicaciones o programas en un mismo lugar para satisfacer distintas necesidades. Cada una cuenta con funciones diferentes que ayudan a los usuarios a resolver distintos tipos de problemas de manera automatizada, usando menos recursos.

La Web

La red se define como un conjunto de nodos (también llamados puntos o vértices) que, en el análisis social, representan a los actores de la red, unidos por líneas que representan la relación o relaciones que les unen.

Redes Sociales

Las redes sociales funcionan como medios de comunicación, información o entretenimiento. Son muy numerosas y populares

Internet

Red informática de comunicación internacional que permite el intercambio de todo tipo de información entre sus usuarios y tienen una capacidad directa e inmediata de interactuar con otras personas alrededor del mundo.

5.2.2 Objeto de Estudio

La eficacia de las plataformas virtuales orientadas a las artes visuales, tomando en cuenta el desarrollo de una exposición visual en dicha plataforma.

5.2.3 Muestra

El muestreo utilizado será no aleatorio el cual es calculado según los objetivos de la investigación. Teniendo en cuenta esto se ha determinado para esta investigación como muestra a las plataformas virtuales con enfoque artístico para la promoción, exhibición e interacción cultural, se tomaran en cuenta plataformas virtuales que no requieran costos monetarios o algún otro tipo de requisitos de complicado alcance, esto con el fin de que la mayoría de exponentes en el futuro puedan tener acceso a dichas plataformas.

5.3 Categorías de análisis

- Plataformas virtuales con interacción hacia las artes visuales con experiencias en exposiciones, como parte de datos empíricos.
- Plataformas virtuales de tipo artístico, según la clasificación(pintura, escultura, arquitectura, dibujo, grabado, diseño digital, fotografía ,cine, videoarte)
- Plataformas virtuales de tipo artístico según el estilo(arte contemporáneo, , fotorrealismo, minimalista, figurativo, conceptual, abstracto)

5.4 Técnicas e instrumentos de recolección de la información

Técnicas

Para la investigación de las plataformas virtuales se emplearán técnicas e instrumentos para la recolección de datos propios del método inductivo hipotético propios del enfoque cualitativo:

Observación

Es usado para realizar investigación exploratoria, descriptiva y causal. Tiene la ventaja de no requerir la información verbal del participante para obtener datos. Se puede observar acciones físicas, comportamientos enunciados y relaciones de las personas con los objetos y espacios.

Los métodos de observación pueden ser presenciales o mecanizados.

En una investigación de este tipo, no hay una interacción directa con el sujeto.

Es así como se incluirá la observación de la información de las plataformas virtuales para la promoción, exhibición e interacción cultural, como eje principal de la investigación.

Fuente secundaria

La investigación secundaria es la recopilación de información previamente publicada como casos de estudio, revistas, periódicos, libros, sitios web, etc.

Entrevista

Es una técnica para la recolección de información y datos, la cual es realizada a partir de una conversación cuyas orientaciones responden a propósitos concretos del estudio.

En este sentido, Benadiba y Plotinsky(2001, p.23.) señala que:

La entrevista es una conversación sistematizada que tiene por objeto obtener, recuperar y registrar las experiencias de vida guardadas en la memoria de la gente. (Mata Solis, 2018)

Se hará la entrevista por medios digitales a diferentes artistas para definir si han utilizado alguna plataforma virtual.

Investigación en línea

En el mundo de hoy, esta es una de las formas más rápidas de reunir información sobre cualquier tema. Muchos datos están fácilmente disponibles en Internet y el investigador puede descargarlos cuando lo necesite. Un aspecto importante que debe tenerse en cuenta en una investigación de este tipo es la autenticidad de los sitios web de origen de los que el investigador está recogiendo la información. Esta es una de las técnicas que más uso se la dará para la búsqueda de información de las plataformas virtuales enfocadas hacia las artes visuales.

Fuente bibliográfica y documental

La investigación literaria es uno de los métodos más baratos utilizados para descubrir una hipótesis. Hay una enorme cantidad de información disponible en bibliotecas, fuentes en línea o incluso en bases de datos comerciales. Las fuentes pueden incluir periódicos, revistas, libros de la biblioteca, documentos de agencias gubernamentales, artículos relacionados con temas específicos, literatura, informes anuales, estadísticas publicadas de organizaciones de investigación, etc.

Instrumentos

Es la herramienta utilizada para recolectar la información de la muestra seleccionada y poder resolver el problema de la investigación.

Guía de observación de la información.

Al tener la información necesaria sobre las plataformas virtuales (las más reconocidas, funcionales, accesibles al presupuesto, propias para la promoción, exhibición e interacción, accesibles al criterio de selección), la guía de observación ayudara a tomar la mejor decisión de cual plataforma es la más apta para una exposición virtual.

Registro bibliográfico.

Se entiende como un conjunto de elementos informativos, organizados conforme a normas que permiten identificar a una unidad documental. De esta forma la información recolectada sobre plataformas virtuales artísticas dará un panorama de cuáles son las más apropiadas, permitiendo una selección para la investigación.

Cuestionario de preguntas

Instrumento compuesto por un conjunto de preguntas para generar los datos necesarios para alcanzar los objetivos del estudio.

Para generar las preguntas de la entrevista, el cuestionario es el instrumento indicado con preguntas específicas en cuanto a las plataformas virtuales y el uso que los artistas Salvadoreños le han dado.

Observación Participante

Albert (2007:232) señala que "Se trata de una técnica de recolección de datos que tiene como propósito explorar y describir ambientes...implica adentrarse en profundidad, en situaciones sociales y mantener un rol activo, pendiente de los detalles, situaciones, sucesos, eventos e interacciones". (Alfonzo, 2012)

Como parte de la investigación uno de los objetivos es determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, por lo cual este instrumento es de vital importancia para esta investigación

Albert (Ob cit) añade que "su propósito es la obtención de datos acerca de la conducta, a través de un contacto directo y en situaciones específicas. Es la técnica más empleada para analizar la vida social de los grupos humanos". El autor citado explica que este instrumento exige la presencia de un observador que participe con el grupo en el que va a llevar a cabo la investigación. Cabe destacar, que el Albert (2007) entonces se refiere a la observación como técnica, pero también como instrumento, a juicio de las autoras el instrumento es el investigador quien percibe por sus cinco sentidos la realidad observada, así como el guion de observación. (Stern, 2012)

Es por medio de este instrumento (Observación Participante) que se podrá lograr la evaluación de la efectividad de la plataforma virtual elegida, donde se llevará a cabo la exposición virtual de las obras seleccionadas con la respectiva curaduría, teniendo de esta forma una participación directa en la investigación.

En este orden de ideas, Albert (ob cit: 234) señala que "es necesario llevar registros después de cada período en el campo de manera separada, indicando fecha y hora. Explica el autor que se pueden realizar distintos tipo de anotaciones a saber: (a) de observación directa: descripción de lo que se observa de manera cronológica; (b) interpretativas: comentarios personales; (c) temáticas: ideas, hipótesis, preguntas, especulaciones, conclusiones preliminares; (d) personales: sentimientos y sensaciones del propio observador. (Taylor, 2012)

Para este caso, el periodo de la exposición no se ha determinado (dependiendo de las reglamentaciones de la plataforma). Dentro de la exposición, se ha

destinado un periodo de tiempo de un mes para tener todo tipo de impresiones o sentimientos, observaciones, anotaciones etc. Para poder determinar todos los factores de dicha plataforma.

Las fases de la observación participante para esta investigación, serán las siguientes:

1. Selección y definición del problema, en la cual se deberá observar y buscar los problemas y conceptos que prometan un mayor entendimiento dentro del tema objeto de investigación.
2. Comprobación de la frecuencia y distribución de los fenómenos, aquí como observador se deberá ahora descubrir si los eventos que los han fomentado son generales y distribuirlos en categorías, obteniendo conclusiones esencialmente cualitativas.
3. Incorporación de los hallazgos individuales, como observador se hará un diseño del modelo descriptivo que mejor explique los datos reunidos.
4. Recolección e interpretación de datos, basados en una re comprobación de los modelos anteriores a un adecuado análisis de datos.

Entre las ventajas de la observación participante de acuerdo a Albert (2007) se tiene: (a) se trata de un proceso abierto y flexible; (b) estudia una realidad socio natural, (c) es un estudio de caso en profundidad, (d) comparte de modo directo las vivencias de las personas o elementos observados. Al respecto, Rojas (2010:80) expresa que "permite obtener información de primera mano, facilita la comprensión de los hechos, permite tomar decisiones en el transcurso del proceso que conduzcan a nuevas observaciones u otras técnicas para recabar información" (Stern, 2012)

Análisis documental

De acuerdo con Quintana (2006) constituye el punto de entrada a la investigación. Incluso en ocasiones, es el origen del tema o problema de investigación. Los documentos fuente pueden ser de naturaleza diversa: personales, institucionales o grupales, formales o informales.

A través de ellos es posible obtener información valiosa para lograr el encuadre que incluye, básicamente, describir los acontecimientos rutinarios, así como los problemas y reacciones más usuales de las personas o cultura objeto de análisis, así mismo, conocer los nombres e identificar los roles de las personas clave en esta situación sociocultural. Revelar los intereses y las perspectivas de comprensión de la realidad, que caracterizan a los que han escrito los documentos. (Taylor, 2012)

Para esta investigación el análisis documental se desarrollará en cinco acciones:

- a.** Rastrear e inventariar los documentos existentes y disponibles acerca de las plataformas virtuales y sus componentes.
- b.** Clasificar los documentos identificados
- c.** Seleccionar los documentos más pertinentes para los propósitos de esta investigación.
- d.** Leer en profundidad el contenido de los documentos seleccionados, para extraer elementos de análisis y consignarlos en memos o notas marginales que registren los patrones, tendencias, convergencias y contradicciones que se vayan descubriendo dentro de la exposición virtual programada.
- e.** Leer en forma cruzada y comparativa los documentos en cuestión, ya no sobre la totalidad del contenido de cada uno, sino sobre los hallazgos previamente realizados, a fin de construir una síntesis comprensiva total, sobre la realidad de la plataforma virtual analizada.

Con los instrumentos antes descritos se pretende lograr un cotejo de los datos y sus hallazgos de la investigación.

5.5 Proceso analítico/interpretativo

MATRIZ DE INVESTIGACION						
Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.						
Enunciado del problema: ¿Cuál es el aporte que ofrecen las plataformas virtuales, como herramienta de exposición, y como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes, en el contexto actual, para el artista visual salvadoreño?						
OBJETIVO GENERAL: Presentar el aporte que ofrecen las plataformas virtuales, como herramienta de exposición, y como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes, en el contexto actual, para el artista visual salvadoreño.						
PREGUNTAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	METODOLOGIA	REFERENCIAS	CONTENIDO TENTATIVO	TECNICAS DE INVESTIGACION	INSTRUMENTOS
¿Qué factores han ocasionado el auge del uso de las plataformas virtuales? ¿Qué ventajas y desventajas tiene el uso de las plataformas virtuales para la exhibición, promoción e interacción cultural de las artes visuales salvadoreñas?	Identificar las plataformas virtuales más utilizadas para la promoción, exhibición e interacción de las artes visuales a nivel internacional.	Enfoque cualitativo Exploratorio	R. Muñoz Campos La Investigación Científica paso a paso(Cuarta Edición) (Giraldo, 2020)	<u>Cap. I</u> <u>Antecedentes</u> <u>Históricos</u> (Plataformas virtuales y redes).	Fuentes Bibliográfica y Documental. Fuente secundaria Investigación en línea. Entrevista	Registro bibliográfico. Cuestionario de preguntas.
¿Cuáles son las principales plataformas virtuales que son utilizadas como promoción, exhibición e	Evaluar las ventajas y desventajas del uso de las plataformas virtuales para la	Inductivo hipotético	R. Muñoz Campos	<u>Marco teórico</u> Registros de plataformas virtuales y su	La observación Fuentes Bibliográfica y Documental.	Guía de observación de la información.

interacción cultural para las artes visuales?	exhibición e interacción cultural de las artes visuales para el artista Salvadoreño.		La Investigación Científica paso a paso(Cuarta Edición)	contenido artístico.	Fuente secundaria. Investigación en línea.	Registro bibliográfico.
¿Qué factores hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción en las artes visuales en El Salvador? ¿Qué experiencia se va a lograr con una exposición visual, desde una plataforma virtual? ¿Cuánto tiempo y recurso se utilizan para poder llevar a cabo un proyecto de exhibición, utilizando una plataforma virtual?	Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño	Método Empírico	R. Muñoz Campos La Investigación Científica paso a paso(Cuarta Edición)	Cap.III Las plataformas virtuales ventajas y desventajas desde la experiencia. Análisis	La observación	Guía de observación de la información.

6 CAPITULADO TENTATIVO Y COMPONENTES TECNICOS Y ARTISTICOS

6.1 Capitulado Tentativo

CAPÍTULO I

LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU EVOLUCIÓN COMO HERRAMIENTAS DE TRABAJO

En este capítulo, se busca proporcionar de forma detallada, los antecedentes históricos y la evolución de las plataformas, como respuesta a las necesidades que han surgido en la historia del ser humano.

CAPÍTULO II

LAS PLATAFORMAS VIRTUALES Y SU APOORTE AL ARTE.

En este apartado, se busca exponer las plataformas virtuales utilizadas para la promoción, exhibición e interacción cultural y las ventajas y desventajas que estas tienen como herramienta.

CAPÍTULO III

LAS PLATAFORMAS VIRTUALES, DESDE LA EXPERIENCIA PRÁCTICA EN LAS ARTES.

Proporcionar un análisis desde la experiencia práctica, sobre la efectividad que las plataformas tienen, como herramienta para las artes, el artista, el coleccionista y el espectador.

6.2 Componentes Técnicos y Artísticos

EXPOSICIÓN VISUAL DESDE UNA PLATAFORMA VIRTUAL.

Para analizar el panorama que ofrece las plataformas virtuales, como medio de promoción, exhibición e interacción, de las artes salvadoreñas, lleva a la necesidad de experimentar y sondear desde la práctica, la efectividad que estas plataformas ofrecen al sector artístico y compartir desde la experiencia, las ventajas y desventajas que conlleva una muestra de este tipo.

Por lo que se plantea el desarrollo de una exposición virtual de pinturas, con un aproximado de 30 piezas, todas con autoría propia de los investigadores. 10 obras de Abel Amaya, 10 obras de Leonel López Bernal y 10 de Azucena Miranda. Este ejercicio práctico, permita valorar el alcance que una muestra virtual, puede tener a nivel nacional e internacional.

Para ello, se realizará una búsqueda de la plataforma virtual que más favorezca a este tipo de muestra y al objetivo que se busca. Sondeando, aquellas plataformas que mayor alcance tienen en la actualidad, para la exhibición del arte.

Se debe realizar un proceso de curaduría, como se hace para cualquier exposición en un espacio físico, con el fin de seleccionar la mejor muestra para el público y que tengan un hilo conductor de acuerdo a la temática, el estilo de las piezas y la estética visual que ofrezcan las piezas.

La museografía será fundamental en el ejercicio práctico, para la presentación y el orden lógico de las piezas.

Se utilizarán, las redes sociales, como el canal de publicidad de la muestra. El montaje, iniciará quince días antes de su inauguración.

La muestra durará de acuerdo a las condiciones o posibilidades que nos brinde la plataforma.

El análisis de los datos se tomará con la información que la muestra nos proporcione en un mes, después de su inauguración. Utilizando, una guía de observación de la información, para el análisis de los datos.

7 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

: <https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRw8zaox>. (s.f.).

Abad, G. (enero de 2017). *compra-arte-cafeconvertes.com*. Recuperado el 25 de octubre de 2020, de <https://compra-arte-cafeconvertes.com/>

Barbero, J. M. (2007). Investigar las culturas en Latinoamérica: Memorias. *Revista ECA.*, 293-305.

Beato, V. (2020). Los artistas se encierra en el estudio: inspiración, cacelación y pagos en plena pandemia. *El Pais*.

Bembibre, C. (julio de 2009). *www.definicionabc.com*. Recuperado el 10 de septiembre de 2020, de <https://www.definicionabc.com/general/factores.php>

Coelho, F. y. (17 de julio de 2018). *www.significados.com*. Recuperado el 12 de septiembre de 2020, de <https://www.significados.com/promocion/>

Cristina. (septiembre de 2016). *cristinablogspot.com*. Recuperado el 26 de agosto de 2020, de <http://ana5tr4cristina.blogspot.com/p/breve-evolucion-de-la-plataformas.html>

cristina.blogspot.com. (septiembre de 2016). Obtenido de *cristina.blogspot.com*: <http://ana5tr4cristina.blogspot.com/p/breve-evolucion-de-la-plataformas.html>

FLACSO, A. A. (2014). PRÁCTICAS ARTÍSTICAS. *FLACSO ECUADOR*, 20-25.

Gardey, J. P. (2012). *definicion.de*. Recuperado el 10 de septiembre de 2020, de <https://definicion.de/interaccion/>

Giraldo, V. (miercoles de agosto de 2020). *rockcontent.com*. Recuperado el martes de agosto de 2020, de <https://rockcontent.com/es/blog/plataformas-digitales/>

Gonzales, M. (2004). *xataka.com*. Obtenido de <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

Guilera, L. (2011). *ANATOMÍA DE LA CREATIVIDAD*. BARCELONA: FUNDIT

<https://concepto.de/comunidades-virtuales/#ixzz6VRuIVySo>. (s.f.).

<https://concepto.de/comunidades-virtuales/#ixzz6VRuUNvor>. (s.f.).

<https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRttIW00>. (martes de agosto de 2020). <https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRvi13nu>. (s.f.).

<https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRwGtK81>. (s.f.).

<https://rockcontent.com/es/blog/historia-de-las-redes-sociales/>. (s.f.).

Kempf, V. (s.f.). *Singular*. Recuperado el 25 de octubre de 2020, de <https://www.singular.com/es/>

Lauterbach, C. (s.f.). *kunstmatrix.com*. Recuperado el 5 de diciembre de 2020, de <https://www.u-dictionary.com/dailyhighlights/date/2020-12-11>

Lauterbach, C. (s.f.). *kunstmatrix.com*. Recuperado el 5 de Diciembre de 2020, de <https://www.u-dictionary.com/dailyhighlights/date/2020-12-11>

Maroni, J. (20 de abril de 2020). *kreatopolis*. Obtenido de <https://blogs.iadb.org/industrias-creativas/es/creacion-artistica-y-uso-de-plataformas-digitales-matrimonio-perfecto-para-tiempos-actuales/>

Mata Solis, L. D. (2018). *investigaliacr.com*. Recuperado el 17 de septiembre de 2020, de <https://investigaliacr.com/investigacion/la-entrevista-en-la-investigacion-cualitativa/>

Merino, J. P. (2010). <https://definicion.de/web/>.

Ochoa, F. (2007). *Arte, ¿líquido?* Madrid: equitur.

peopleartfactory. (2020). *PeopleArt factory*. Recuperado el 14 de Diciembre de 2020, de <https://peopleartfactory.com/>

Portas, E. (noviembre de 2018). *tesis911.com Como Hacer Investigacion Exploratoria Utilizando Metodos Cualitativos y de Observacion*.

Recuperado el 2 de septiembre de 2020, de [www](http://www.google.com/amp/s/tesis911.com/2018/02/05/Como-Hacer-Investigacion-Exploratoria-Utilizando-Metodos-Cualitativos-y-de-Observacion).

[google.com/amp/s/tesis911.com/2018/02/05/ Como-Hacer-Investigacion-Exploratoria-Utilizando-Metodos-Cualitativos-y-de-Observacion](http://google.com/amp/s/tesis911.com/2018/02/05/Como-Hacer-Investigacion-Exploratoria-Utilizando-Metodos-Cualitativos-y-de-Observacion)

- Raffino, M. E. (JUNIO de 2020). *Concepto de REDES SOCIALES*. Recuperado el 17 de agosto de 2020, de <https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz6VRu9fCCI>
- Rafino, M. E. (21 de JUNIO de 2020). *Comunidades Virtuales*. Recuperado el 17 de AGOSTO de 2020, de *Comunidades Virtuales*: <https://concepto.de/comunidades-virtuales/#ixzz6VRvQNoRc>
- Rivas, O. (2004). *artelista.com*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de <https://www.artelista.com/>
- Ryan, S. (s.f.). *newbloodart.com*. Obtenido de <https://newbloodart.com/>
- S/A. (2011). *artenet.es*. Obtenido de <https://artenet.es/>
- S/A. (2020). *questionpro.com*. Recuperado el 3 de septiembre de 2020, de <https://www.questionpro.com/blog/es/>
- S/A. (s.f.). *artexpone.com*. Obtenido de <https://www.artexpone.com/>
- S/A. (s.f.). *esglaiart.es*. Obtenido de <https://esglaiart.es/>
- S/A. (s.f.). *saishoart.com*. Obtenido de <https://www.saishoart.com/>
- S/A. (s.f.). *smellslikeart.org*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de <https://www.smellslikeart.org/es/principal>
- S/A. (s.f.). *virtualgallery.com*. Recuperado el 4 de NOVIEMBRE de 2020, de <https://www.virtualgallery.com/>
- Significados.com. (2016). "Exposición". En: *Significados.com*.
- SilvaFlores, V. (s.f.). *Práctica&artística&como&Investigación:&Aproximaciones&a&un&debate*.
- Station, M. d. (marzo de 2017). *rdstation.com*. Recuperado el 10 de septiembre de 2020, de <https://www.rdstation.com/mx/redes-sociales/>
- Valkenburg, R. v. (2006). *artquid.com*. Recuperado el 24 de octubre de 2020, de <http://www.artquid.com/>
- W.E., L. Z. (2013). *Estratégicas de Comunicación Digital Atravez de las Redes Sociales en Línea*. San Salvador.

Walter, L. (2013). *Estrategias de Comunicación Digital a través de redes sociales en línea*.

Antiguo Cuscatlan.

Evolución de las plataformas virtuales. <http://ana5tr4cristina.blogspot.com/p/breve-evolucion-de-la-plataformas.html>

Gozar magazine Galerias de arte virtual

<https://www.razgo.net/blog/galerias-virtuales-arte-online/> Zenitart

<https://zenitart.com/obras/carmen-canadas-2/>

Sampieri, Roberto Metodología de la investigación.

PDF:

<https://www.redalyc.org/pdf/310/31048481013.pdf>

<http://www.uca.edu.sv/gescom/wp-content/uploads/2017/03/tesis17.pdf>

<file:///C:/Users/EliteBook/Downloads/58038->

[Texto%20del%20art%C3%ADculo- 118134-3-10-20180528.pdf](Texto%20del%20art%C3%ADculo-118134-3-10-20180528.pdf)

Fernando Hernández y Antonio Aguirre (compiladores), *Investigación de las Artes y la Cultura visual*

R. Muñoz Campos, *La Investigación Científica paso a paso*, Cuarta Edición (275 pag.) (Raffino,

8 ACTIVIDADES Y RECURSOS

8.1 Actividades:

- Programar entrevistas virtuales a artistas visuales salvadoreños para conocer que plataformas de exhibición virtual han tenido la oportunidad de utilizar.
- Programar para una fecha específica una explosión virtual con el equipo de trabajo
- Realizar la curaduría correspondiente de las obras previa a la exhibición.
- Diseñar de qué forma estará montada la exhibición en la plataforma virtual
- Hacer publicidad en las redes sociales de la exposición.
- Invitar a amistades y público en general para que puedan entrar a la plataforma virtual en donde se realizara la explosión.
- Hacer una estadística del alcance de visitas y de interacción con el público que tuvo la exposición virtual.

Recursos:

8.2 Humanos

Asesor de proceso de grado de la Escuela de Artes

Coordinadora general de proceso de grado

Estudiantes egresados de la Licenciatura en Artes proyecto de investigación,
Diseñador gráfico.

8.2 Materiales y Equipo

- Equipo digital
- Computadora, teléfonos inteligentes, cámara fotográfica, internet
- Obras de arte que se utilizaran para la exposición.
- Dinero para gastos del proyecto

9 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Actividades	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
INICIO DE ASESORIAS	x																											
1 REUNION CON EL ASESOR	x																											
REUNION DE EQUIPO DE PROCESO DE GRADO		x																										
ENTREGA DEL PRIMER AVANCE DEL PERFIL		x																										
REUNION DE EQUIPO DE PROCESO DE GRADO			x																									
ENTREGA DEL SEGUNDO AVANCE DEL PERFIL			x																									
2 REUNION CON EL ASESOR						x																						
ENTREGA DEL TERCER AVANCE DEL PERFIL						x																						
REUNION DE EQUIPO DE PROCESO DE GRADO							x																					
ENTREGA DEL CUARTO AVANCE							x																					
REUNION DEL EQUIPO								x																				

X. PRESUPUESTO

N ^a	Materiales y equipo
1	Materiales para producción artística (dibujo, pintura, escultura, etc.)
2	Computadora
3	Teléfono inteligente
4	Cámara fotográfica
5	Trípode
6	Internet

Gastos de proyecto			
N ^a	Detalle/concepto	Precio Unitario	Precio total en 6 meses
1	Materiales para producción artística.	\$250.00	\$2250
2	Viáticos para transporte	\$30.00	\$30
3	Energía eléctrica	\$10.00 mensual	\$180
4	Publicidad en Instagram y Facebook (por tres días)	\$20. 00	\$60
5	Diseño de publicidad	\$40.00	\$40
6	Internet	\$15.00 mensual	\$270
7	Alimentación	\$5.00 mensual	\$90
8	Recargas para llamadas	\$10:00 mensual	\$180
Total:			\$ 3,100

Anexo 2: Guía de Observación de la Investigación

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: Viernes 27 de noviembre de 2020

Hora: 10:32 pm.

Nombre del Observador: Leonel López.

Nombre de la Plataforma: Café Convertes, Arte y Cultura.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.

No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.	x			
2	Es funcional a nivel artístico			x	
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)			x	No autodidactas.
4	Es asequible económicamente	x			No habla específicamente de un pago por exponer.
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: Viernes 27 de Noviembre de 2020

Hora: 10:58 pm.

Nombre del Observador: Leonel Lopez.

Nombre de la Plataforma: ArtQuid.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.	x			
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)			x	no habla de restricciones de quien puede exponer.
4	Es asequible económicamente			x	El límite de obras para exhibir es de 10 piezas gratis, fuera de eso es pagado.
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística			x	Tiene un enfoque mas comercial.
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: Viernes 27 de Noviembre de 2020

Hora: 11:15 pm.

Nombre del Observador: Leonel López.

Nombre de la Plataforma: Smells Like Art.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos Para Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales (emergentes, profesionales, autodidactas)			x	pendiente
4	Es asequible económicamente			x	pendiente
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: viernes 27 de Noviembre de 2020.

Hora: 11:31 pm .

Nombre del Observador: Leonel López

Nombre de la Plataforma: Artelista.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	No tengo una medición clara de su reconocimiento artístico/digital
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)	x			
4	Es asequible económicamente			x	Planes de pago Hay opción de únicamente exponer o exponer y vender.
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: sábado 28 de Noviembre 2020 .

Hora: 12:10 am.

Nombre del Observador: Leonel López.

Nombre de la Plataforma: Virtual Gallery.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.	x			
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)			x	
4	Es asequible económicamente	x			Planes de pago con limitantes de promoción
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: sábado 28 de noviembre de 2020.

Hora: 12:14 am.

Nombre del Observador: Leonel López.

Nombre de la Plataforma: EsglaiArt.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)			x	No hay una definición clara de quien puede exponer
4	Es asequible económicamente			x	Exponer 2 obras es gratis
5	Es apropiada para la promoción artística			x	
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: sábado 28 de noviembre de 2020.

Hora: 12:39 am.

Nombre del Observador: Leonel López.

Nombre de la Plataforma: Artexpone.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)	x			
4	Es asequible económicamente		x		Hay un costo mínimo de pago y únicamente puedes subir una obra
5	Es apropiada para la promoción artística			x	
6	Es adecuada para la exhibición artística			x	
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: sábado 28 de noviembre de 2020.

Hora: 12:51 am.

Nombre del Observador: Leonel López.

Nombre de la Plataforma: Arte de Sangre Nueva (NewBloodArt).

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico			x	
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)	x			No autodidactas
4	Es asequible económicamente	x			(cobramos una comisión sobre las ventas)
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística			x	
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: sábado 28 de noviembre de 2020.

Hora: 1:10 am.

Nombre del Observador: Leonel López.

Nombre de la Plataforma: ArteNet.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)	x			
4	Es asequible económicamente	x			Es gratis con restricciones
5	Es apropiada para la promoción artística		x		Tiene un enfoque directamente comercial(venta de obras)
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez).y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista Salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: sábado 28 de noviembre de 2020.

Hora: 1:25 am.

Nombre del Observador: Leonel López.

Nombre de la Plataforma: La experiencia SAISHO.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales, autodidactas)	x			Con restricciones
4	Es asequible económicamente	x			Al ser propiamente comercial, se determinan porcentajes por venta.
5	Es apropiada para la promoción artística			x	Su función principal es vender
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			

Guía de Observación de la Investigación

INSRTUCCIONES: Observar la ejecución de las actividades, marcando con una (X) de acuerdo con la escala establecida (si, no, tal vez). y dar la opinión en las observaciones.

Objetivo:

Determinar los factores que hacen efectiva, una exposición visual desde una plataforma virtual, como medio de promoción, exhibición e interacción de las artes visuales, para el artista salvadoreño.

Datos generales:

Fecha: sábado 5 de diciembre 2020.

Hora: 3:40 pm.

Nombre del Observador: Leonel López, Azucena Miranda, Abel Amaya.

Nombre de la Plataforma: Kunstmatrix.

Tema: Las plataformas virtuales como medio de promoción, exhibición e interacción para las artes visuales en El Salvador.					
No.	Aspectos a Evaluar	Registro de cumplimiento			Observaciones
		SI	NO	TALVEZ	
1	Es reconocida por los medios digitales y artísticos.			x	
2	Es funcional a nivel artístico	x			
3	Es accesible a todos los artistas visuales(emergentes, profesionales)	x			No habla sobre restricciones
4	Es asequible económicamente	x			Gratis únicamente 10 obras en exposición, Con opciones de pago con un mínimo de \$12 inicialmente para mejor promoción.
5	Es apropiada para la promoción artística	x			
6	Es adecuada para la exhibición artística	x			
	Genera una interacción entre espectador y obra.	x			