

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES
CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA GESTION CULTURAL”**



**“PLATAFORMA DIGITAL DE DIFUSIÓN PARA ESTUDIANTES DE
DISEÑO GRÁFICO, DIRIGIDA POR LA ESCUELA DE ARTES Y
ADMINISTRADO POR ESTUDIANTES EN SERVICIO SOCIAL,
PERIODO 2021”**

PRESENTADO POR

**MAURICIO ALEXANDER ALONZO PÉREZ AP12027
INGRID LISETH BARILLAS MARTÍNEZ BM14003**

**INFORME FINAL DE RESULTADOS DEL PROYECTO
PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLASTICAS
OPCION DISEÑO GRÁFICO**

**MSC. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA
DOCENTE ASESORA**

**MSC. LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACION**

SEPTIEMBRE 2021

CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR, EL SALVADOR

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.

RECTOR

Mtro. Roger Armando Arias Alvarado

VICERRECTOR ACADÉMICO

PhD. Raúl Ernesto Azcúnaga López

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Ing. Juan Rosa Quintanilla

SECRETARIO GENERAL

Ing. Francisco Alarcón

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Mtro. Oscar Wuilman Herrera Ramos

VICE DECANO

Mtra. Sandra Lorena Benavides de Serrano

SECRETARIO

Mtro. Juan Carlos Cruz Cubías

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

DIRECTOR ESCUELA DE ARTES

Lic. Ricardo Alfredo Sorto Álvarez

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

Mtra. Ligia del Rosario Manzano Martínez

DOCENTE DIRECTORA

Mtra. Xenia María Pérez Oliva

TRIBUNAL EVALUADOR

TRIBUNAL EVALUADOR

Mtro. José Orlando Ángel Estrada _____

Mtro. Carlos Alberto Quijada Fuentes _____

Mtra. Mtra. Xenia María Pérez Oliva _____

AGRADECIMIENTOS

Agradezco principalmente a Dios por permitirme culminar mis estudios, a cada docente que nos apoyó en este trabajo y en nuestra formación, en especial a nuestros asesores de módulos del curso de especialización, ya que este trabajo de grado no hubiera sido posible sin su apoyo incondicional, además a mi equipo de trabajo Ingrid Barillas que siempre estuvo apoyando y dando su mejor esfuerzo para lograr alcanzar esta tan añorada meta y dedico este logro a mi familia.

Mauricio Alonzo

Agradezco en primer lugar a Dios por haberme permitido culminar mis estudios, y por darme la fortaleza de levantarme a pesar de todos los obstáculos que se presentaron, agradecer también a los docentes que me brindaron, no solo conocimientos académicos sino que también sabiduría para la vida; a los docentes del curso de especialización por su gran apoyo en la realización de este trabajo, a mi colega Mauricio Alonzo, por su paciencia y por alentarme para completar este proyecto. Dedico este logro especialmente a mis padres, que con gran esfuerzo y amor me apoyaron incondicionalmente, y dedico también este logro a mi mejor amiga y hermana, sin la cual no hubiera conocido a Richard Marx.

Ingrid Barillas

Trabajo de grado presentado por:

Alonzo Pérez, Mauricio Alexander AP12027, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador.

Barillas Martínez, Ingrid Liseth BM14003, Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador.

RESUMEN

Bajo la presente investigación de grado se observa que a pesar de que la Opción de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes goza de algunas plataformas en redes sociales en donde los estudiantes se han encargado de generar espacios en donde las personas pueden informarse y conocer el talento de los estudiantes de la especialidad, en realidad no han sido explotadas en su mayor potencial.

En torno a esta perspectiva, la gestión plantea una alternativa en donde los estudiantes más talentosos de la Opción de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes sean promocionados y sus trabajos expuestos, obteniendo así, logros profesionales y académicos. Se plantea, además, de manera muy clara y específica la forma en que se desarrollan todos los procesos de la Galería Virtual, de forma que el concepto y la metodología de este trabajo de grado se perciban fácilmente.

Debido a las características del producto entregado, se crearon requerimientos de colaboradores para la puesta en marcha de la galería, y al mismo tiempo se desarrollaron los manuales de especificación de cargos respectivos y todo lo concerniente al proceso de selección. Finalmente, los estudios realizados sustentan la viabilidad del proyecto debido a la importancia de las nuevas tecnologías que aportan al objetivo de la investigación y a que la Escuela de Artes se visto limitada al no contar con un medio apto para exponer las obras de los estudiantes.

Palabras claves: Diseño, Galería, Inclusión, Manuales, Tecnologías.

ABSTRACT

According to the current undergraduate investigation, it is noted that although the Graphic Design Major of the School of Arts does benefit from some platforms in social networks where students have been in charge of creating spaces for people to access information and learn about the talent of the students of this major, they have not been exploited to their greatest potential.

From this perspective, this investigation proposes an alternative where the most talented students of the Graphic Design Option of the School of Arts are promoted and their works are exhibited, thus obtaining professional and academic achievements. In addition, the way in which all the processes of the Virtual Gallery are developed is proposed in a very clear and specific way, so that the concept and methodology of the service of this undergraduate work are easily perceived.

Due to the characteristics of the product delivered, requirements for collaborators were created for the gallery's start-up, and at the same time the manuals for the specification of the corresponding positions and everything concerning the selection process were developed. Finally, the studies carried out support the viability of the project due to the importance of the new technologies that contribute to the research objective, and to the School of Arts being limited by not having a suitable method to exhibit the students' works.

Keywords: Design, Gallery, Inclusion, Manuals, Technologies.

ÍNDICE

HOJA DE AUTORIDADES.....	i
TRIBUNAL EVALUADOR	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.....	3
1.1 breve descripción del proyecto.....	3
1.2 antecedentes y justificación.	4
1.2.1 Antecedentes	4
1.2.1 Justificación.....	7
II OBJETIVOS.....	8
2.1 Objetivo General.....	8
2.2 Objetivos Específicos.....	8
III CONTENIDO GENERAL	9
3.1 Fundamentación	9
3.2 Desafíos de la Gestión Artístico-Cultural	20
3.3 Estrategias Creativas implementadas.....	22
IV EJECUCIÓN DEL PROYECTO	25
4.1 Actividades realizadas	25
4.2 Resultados obtenidos.....	27
4.3 Análisis y Evaluación de Resultados.....	31
V. ESTRATEGIAS DE CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	32
VI. CONCLUSIONES.....	35
VII. RECOMENDACIONES	36
BIBLIOGRAFIA.....	37
ANEXOS.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Muestra de Página Galería Virtual de la Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera.....	6
Figura 2 Muestra de imágenes referente a la Universidad Francisco Gavidia	6
Figura 3 Ejemplo de galería Virtual de la Universidad Central de Ecuador	12
Figura 4 Ejemplo de galería Virtual de la Universidad de los Andes, Colombia	13
Figura 5 Ejemplo de galería Virtual de la Universidad del Norte de Florida	14
Figura 6 Ejemplo de presentación de Trabajos de la Universidad de Artes de Kyoto	15
Figura 7 Ejemplo de maquetación web	17
Figura 8 Ejemplo de maquetación web	18
Figura 9 Ejemplo de maquetación web finalizado	19
Figura 10 Ejemplo de maquetación web	19
Figura 12 Muestra de la propuesta de la Inteligencia de Diseño Artificial de Wix .	23
Figura 13 Muestra de la propuesta de Editor de plataforma de Wix.....	23
Figura 11 Muestra de la disponibilidad de adaptabilidad a versión móvil de la plataforma de Wix	23
Figura 14 Muestra de Focus Group Realizado el 09 de Agosto de 2021	27
Figura 15 Página principal de Galería Virtual, parte superior.....	28
Figura 16 Página principal de Galería Virtual, parte central	29
Figura 17 Sección de presentación de piezas de artista seleccionado	29
Figura 18 Página principal de Galería Virtual, parte inferior.....	30
Figura 19 Sección de Blog, de Galería Virtual.....	30
Figura 20 Página de pago de la plataforma Wix.....	33
Figura 21 Página de pago de la plataforma Godaddy	34

INTRODUCCIÓN

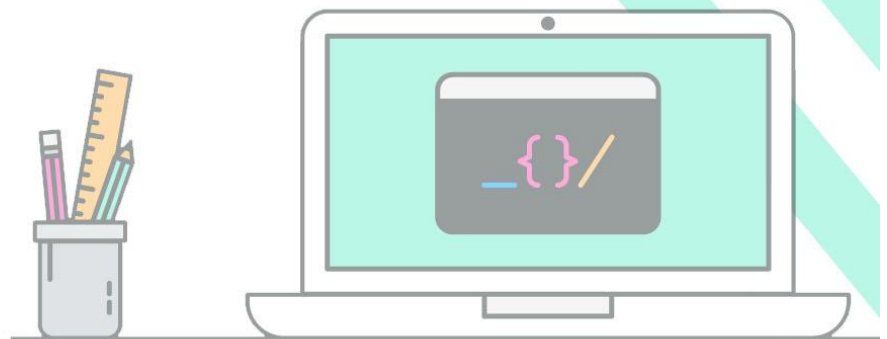
La Escuela de Artes en sus diferentes especialidades ha sido cuna de artistas salvadoreños y muchos de ellos son de la Opción de Diseño Gráfico. Como referentes de las nuevas tecnologías, del uso de redes sociales y de las comunicaciones, los estudiantes buscan nuevas formas de promocionar su trabajo, utilizando las plataformas más novedosas de difusión de contenido, sin embargo, puede ser de mucho beneficio tener un lugar en común en donde los estudiantes, contratistas o público en general puedan encontrar la pieza gráfica de su gusto.

El presente proyecto de gestión cultural cuenta con dos partes principales, que se desglosan en una investigación y en una puesta en práctica. Dentro del espectro investigativo, se tiene la muestra de las diferentes plataformas de difusión de contenido visual actuales, comparadas y analizadas, para entenderlas y poder aprovechar su mayor potencial, teorías visuales y de comunicación que permiten entender la importancia de la modernización.

En la puesta en práctica de la gestión se presentan actividades diversas que interesa puntualizar; entre ellas está la creación de una plataforma que, utilizando los datos del espectro investigativo, se discrimine de otros encontrado los mejores atributos que correspondan a la solución de los objetivos planteados, asimismo, se presentan los frutos de la comunicación con los beneficiados directos del proyecto, que en este caso fueron los estudiantes de la Opción Diseño Gráfico actuales y los que están por adentrarse en esta especialidad, los cuales participaron activamente de la gestión y los resultados de la misma.

Finalmente, conviene mencionar el segundo pilar de la puesta en práctica, en donde la teoría y los procesos a seguir para crear un ambiente controlado en el manejo de las plataformas investigadas y trabajadas fueron trascendentales en los resultados obtenidos, ya que mantener estándares de calidad así como de cantidades de personas o piezas gráficas y tiempos predeterminados de creación de contenido son los que llevarán a este proyecto a obtener un desarrollo perpetuo dentro de la Escuela de Artes, y dentro de las esferas estudiantiles, siendo ellos los protagonistas y los futuros administradores de estas plataformas.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”



I. CONTEXTO GENERAL DEL PROYECTO.

1.1 breve descripción del proyecto.

La Escuela de Artes no posee una plataforma virtual para la difusión de los trabajos artísticos de los estudiantes, es en este contexto que nace la reflexión sobre la necesidad de crear un espacio virtual que complementen las exposiciones artísticas y permitan ampliar su campo de acción, en este caso, para la puesta en circulación de bienes artísticos y culturales. Al mismo tiempo, crear espacios que promuevan en la comunidad universitaria en general, las competencias necesarias para la producción de expresiones artísticas y culturales en soporte digital.

Cuando en un primer documento del trabajo se planteó la necesidad de generar un espacio para exposiciones temporales de creaciones artísticas (obras pictóricas, fotografía, cine, video, música, etc.), se delimitó a solo portafolios favoreciendo la puesta en línea de contenidos desarrollados por los propios estudiantes, propiciando un espacio para discusión de las obras expuestas. Entonces como estudiantes interesados preocupados por estudiantes, se crea una necesidad de desarrollar una aplicación web compatible con distintas plataformas de escritorio y móviles que permitiera el acceso de todo el mundo a los conocimientos y expresiones artísticas que se producen en la Escuela de Artes en una dinámica de exposiciones virtuales e interactivas.

El desarrollo contempla espacios virtuales para exhibiciones de portafolios temporales, en un rango de seis meses, así como la acumulación de un conjunto consultable y herramientas para la creación y para la interacción entre visitantes y autores por medio de los manejadores de la página.

La Galería Virtual de la Escuela de Artes está dirigida a la comunidad en general, con especial énfasis en las comunidades universitarias de la UES y del mundo. El público objetivo incluye especialistas y no-especialistas, autores y visitantes de diferentes edades, niveles educativos y contextos culturales. Desde el punto de vista de los desarrolladores, se considera que el aporte principal de esta Galería

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Virtual es la facilitación y promoción de la interacción entre visitantes y expositores, lo que la sitúa en línea con los desarrollos Web, que favorecen la creación de comunidades.

En su conceptualización se buscó representar el espacio físico de una galería, para lo cual los participantes en el proyecto presentaron diversas concepciones de la propuesta. A juicio de los propios involucrados, la mejor representación es la que se eligió, disponible actualmente en línea. Con este sistema se espera que haya una audiencia constante que no sólo visite y revise los materiales expuestos en la Galería Virtual de la Escuela de Artes, sino que también interactúe con ellos y con los autores a través de los medios y herramientas que el propio desarrollo contempla, logrando así una dinámica no sólo de difusión, sino de verdadera comunicación en torno al conocimiento del arte gráfico universitario. El desarrollo de la Galería Virtual Universitaria, una vez autorizado como Proyecto, requirió de seis meses para su concreción.

1.2 antecedentes y justificación.

Los alumnos de la Opción Diseño Gráfico, a lo largo de todo el ciclo escolar, celebran festivales y eventos intermitentes dedicados a promocionar sus piezas gráficas y portafolios realizados con las técnicas aprendidas. Se promocionan en redes sociales y se hace la invitación a un público abierto. Pero no es un proceso que se mantenga constante durante todo el ciclo escolar. Además de esto no existía un medio, que promocióne de manera constante los proyectos artísticos de los estudiantes.

1.2.1 Antecedentes

La pandemia ha impactado muchas industrias y la cultura no ha sido la excepción, el consumo cultural provoca aglomeraciones y esta fue la causa de que suspendieron actividades por tiempo indefinido. Pero resulta que la cultura ha sido necesaria alrededor del mundo y los museos empezaron a promocionar sus plataformas digitales y tours virtuales lo que motivó a crear una galería virtual para

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

los estudiantes de la especialidad de diseño gráfico y que pudieran igualmente ofrecer una visibilidad a sus obras.

El proyecto estuvo dirigido a los estudiantes de la Opción de Diseño Gráfico de cuarto y quinto año de la Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador los cuales se vieron afectados debido a la situación aún latente afectada por COVID-19 en el país; la cual no había permitido que exposiciones físicas se concretaran.

Los estudiantes de la Opción de Diseño Gráfico además de la falta de un espacio físico para exponer su talento y habilidad no contaban con una plataforma virtual que permitiera la difusión de piezas gráficas; existen páginas en redes sociales como Facebook e Instagram que, en un contexto pre-pandemia promocionan estacionalmente eventos de la Especialidad, sin embargo, no existía una galería virtual que reconociera una exposición constante de los portafolios de los estudiantes en la cual se pudiera generar interacciones entre los creadores y futuros empleadores o público en general.

Se encontraron proyectos similares pero con poco contenido que se pudiera replicar, tanto en universidades nacionales como en internacionales, sin embargo, las universidades extranjeras fueron las que mejor se acoplaron a las necesidades del proyecto.

Se descubrió que ciertas universidades privadas presentan una imagen en la sección de la carrera de Diseño Gráfico, y no encontraron páginas externas que muestren los trabajos de los alumnos como tal, solo un blog con mayormente uso de texto con experiencias de los alumnos y sin mayor promoción, (Escuela de Comunicación Mónica Herrera, s.f.) entre estas está la página de la Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera que solo cuenta con una muestra parcial de los trabajos de sus estudiantes. Como lo muestra la figura 1.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

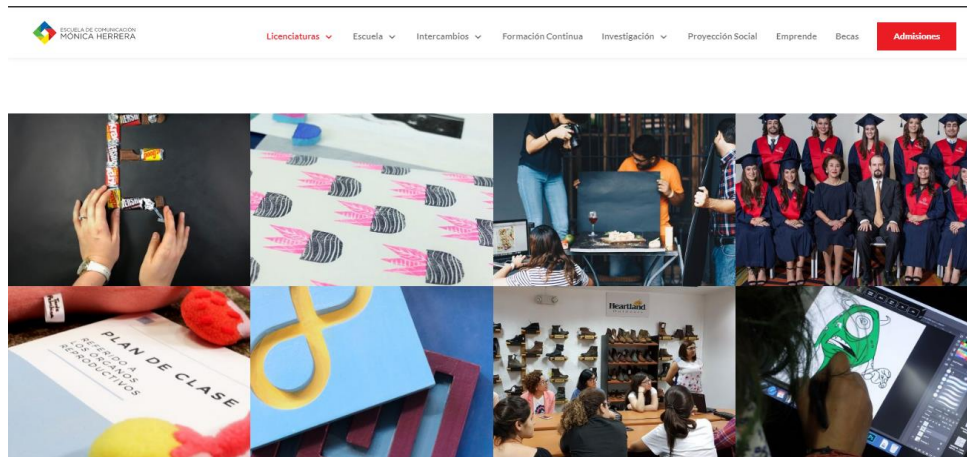


Figura 1 Muestra de Página Galería Virtual de la Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera
(Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera, 2021)

Otro ejemplo es la página de la Universidad Francisco Gavidia, en la que en la licenciatura en Diseño Gráfico Web Multimedia, solo muestran la imagen de una estudiante sin presentar algún trabajo de los estudiantes. Tampoco se encontró una página externa que muestre los trabajos de los alumnos. Esto se muestra en la figura 2.



Figura 2 Muestra de imágenes referente a la Universidad Francisco Gavidia
(Universidad Francisco Gavidia, 2021)

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Es en esta medida que se muestra la necesidad de crear un espacio para que los estudiantes universitarios salvadoreños puedan mostrar sus piezas, así como crear un canal de comunicación con los futuros profesionales, además de generar contactos con futuros contratistas. La implementación de este proyecto promueve una innovación en la forma de proyectar piezas gráficas en un mundo competitivo y exterior a la Escuela de Artes.

1.2.1 Justificación

El principal problema identificado de la Escuela de Artes en relación a sus estudiantes en la Opción Diseño Gráfico, es que no contaba con una plataforma activa que promocionara los trabajos hechos por los estudiantes. Por lo que fortaleciendo las capacidades en la administración de un sitio web no solo logra que los estudiantes tengan la oportunidad de darse a conocer en un mundo externo a la Escuela, sino que los prepara técnicamente para un futuro posible en el ámbito laboral y ganar presencia en futuras contrataciones.

Este proyecto se consideró pertinente realizarlo ya que los estudiantes de la Opción de Diseño Gráfico de la Escuela de Artes, no contaban con una galería virtual que les permita una difusión permanente de sus piezas gráficas; solo se contaban con páginas en redes sociales como Facebook e Instagram que promocionan estacionalmente eventos de la Especialidad, sin embargo, no existe una plataforma que pueda fomentar su potencial en la creación de piezas gráficas, así como la capacidad de generar interacciones espectador/creador.

Además cobra viabilidad el proyecto si se integra a los estudiantes de 4° y 5° año que buscan dar a conocer el talento creativo que poseen a futuras oportunidades de trabajo, se genera una motivación constante, por querer seguir publicando y actualizando sus portafolios, y debido a que las generaciones de estudiantes en 4° y 5° año siempre se irían renovando, la continuidad y la modernización de portafolios así como la variabilidad para los futuros contratistas, estarían garantizados.

II OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Lograr posicionamiento en el ámbito artístico profesional para alumnos y alumnas de la Opción de Diseño Gráfico, a través de la visualización de portafolios en una galería virtual.

2.2 Objetivos Específicos

- Determinar el medio digital óptimo de visualización de portafolios de los estudiantes para un posicionamiento en el medio artístico.
- Definir estrategias adecuadas de valoración de obras, obteniendo una calidad óptima de obras expuestas.
- Fomentar actividades que motiven la producción artística, para una sustentabilidad de obras.
- Identificar estrategias de tiempos pertinentes para la perpetuidad de la promoción de portafolios y su continuo funcionamiento

III CONTENIDO GENERAL

3.1 Fundamentación

La fundamentación teórico conceptual en una investigación implica: “el desarrollo organizado y sistemático del conjunto de ideas, conceptos, antecedentes y teorías que permiten sustentar la investigación y comprender la perspectiva o enfoque desde el cual el investigador parte, y a través del cual interpreta sus resultados” (Hurtado de Barrera, 2008)

Historia De La Escuela De Arte

La Escuela de Artes de la Universidad de El Salvador, fue fundada el 13 de febrero de 1986. El Consejo Superior Universitario adscribió a la Facultad de Ciencias y Humanidades, tomando en cuenta los objetivos de la Universidad de El Salvador, en el sentido de promover, difundir y fomentar la cultura de El Salvador.

La iniciativa primera fue del Lic. Bernardo Mejía, quien, el 5 de diciembre de 1985, presentó el plan de estudios que contemplaba tres grandes áreas: Artes Plásticas, Artes Escénicas y Artes Musicales, pero la falta de condiciones hizo que fuese solo la Especialidad en Artes Plásticas la que iniciase en 1988.

Al inicio se contó con 35 los aspirantes a la carrera, algunos de ellos, más tarde, formarían parte del cuerpo docente o incluso tomarían la Escuela bajo su dirección. En 1993 se graduó el primer licenciado en Artes Plásticas.

Los retos y ambiciones que la Escuela se ha impuesto son: brindar al estudiante una formación científica, creativa y propositiva en artes, que permita al profesional aportar concretamente a la sociedad de El Salvador, capacitar en cuatro especialidades: pintura, escultura, cerámica y diseño gráfico; convertirse en un referente para el desarrollo de las artes del país y la región, partiendo del talento joven; promover la docencia, la investigación y la proyección de calidad a todo nivel

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

y enriquecer las condiciones de desarrollo de la Escuela a la brevedad posible. (Sigüenza, 2018)

La Escuela de Artes cuenta con personal docente calificado, entre licenciados en arte, artistas de prestigio y otros profesionales de áreas complementarias a las artes, que conformaron o conforman actualmente la Escuela.

Dispone de un edificio ubicado atrás de la biblioteca central de la Facultad de Ciencias y Humanidades que además está compartido con otras dependencias de la UES como el INFORUES, entre otros. En este edificio se imparten alrededor de 8 talleres prácticos, como cerámica, escultura, dibujo, grabado, entre otros; una sala de cómputo y otras áreas de clase. En relación a las actividades docentes y de proyección, realiza al menos seis actividades anuales como exposiciones dentro y fuera de la UES, y también participa en diferentes eventos culturales y artísticos que se ofertan actualmente. (Universidad de El salvador, 2012).

Diagnóstico

Es importante mencionar que como parte del Diagnóstico, se realizó una Encuesta entre los estudiantes de Cuarto y Quinto Año de la Especialidad de Diseño gráfico, en el mes de Abril del presente año, con una muestra de 16 estudiantes en la que los resultados mostraron lo siguiente: Del 100% de estudiantes, siendo el total 16, el 81.3% (13 alumnos) no tienen conocimiento de si actualmente la Escuela de Artes cuenta con alguna plataforma para la difusión de obras artísticas o piezas de los estudiantes y sin embargo el 68% de los estudiantes poseen piezas que quisieran promocionar además el 81% de los encuestados expresaron que utilizan redes sociales, especialmente Instagram para promocionar su contenido, en el entendido que es una plataforma diseñada para la publicación de contenido visual, pero que no cuenta con una profesionalización para la exhibición de portafolios como tal. Además, como dato importante, el 100% de estudiantes expresa que, si existiera una galería virtual para ellos, la usarían.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Si bien la plataforma no está prevista para una comercialización directa de los portafolios, la visualización puede generar interés en contrataciones a futuro de los estudiantes, lo cual también crea un posicionamiento en el ámbito profesional del Diseño Gráfico de la Escuela de Artes.

Ya que se prevé que los estudiantes en servicio social provean la continuidad del proyecto, conviene revisar algunos artículos del Reglamento General de Proyección Social de la Universidad de El Salvador y su pertinencia con el proyecto. En el capítulo IV, en el artículo 31, menciona que “Se entiende por servicio social la actividad retributiva, obligatoria y prioritariamente de carácter gratuito, que realiza todo estudiante de la UES en beneficio de la sociedad, previo a obtener el título académico de pregrado o posgrado.” (Universidad de El Salvador, 2010). De esto se puede retomar la intención del proyecto de beneficiar al sector estudiantil, en donde los mismos estudiantes sean tanto los beneficiados como sector de la sociedad como los ejecutores del proyecto.

Además, en su artículo 32, uno de sus objetivos, es la de “Potenciar la formación académica del futuro profesional mediante la interacción con la sociedad” (Universidad de El Salvador, 2010) Esto es muy conveniente, ya que parte de la intención del proyecto es la de beneficiar a la comunidad estudiantil como miembro colectivo de la sociedad en aspectos de consultoría, a la vez que se pone en práctica los conocimientos aprendidos en la carrera y especialmente en la Opción Diseño Gráfico, como conocimientos de maquetación web, dibujo publicitario, entre otros.

Plataformas de difusión de resultados gráficos académicos en universidades alrededor del mundo.

El proyecto consistió precisamente en la idea innovadora en El Salvador de una galería virtual de los trabajos de estudiantes, una presentación de los resultados gráficos que pueden ser consultados por posibles contratistas ya que en las universidades del país no cuentan con una. En distintas universidades del mundo se ha encontrado que tienen sistemas similares a la intención del proyecto, con

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

aspectos positivos como la muestra de resultados, algunos con identificación de los artistas pero con deficiencias en aspectos técnicos o informativos los cuales se muestran a continuación.

a) Galería virtual de la Universidad de Ecuador como referente cultural.

En la Universidad Central de Ecuador, la Facultad de Arte promueve distintas expresiones artísticas como proyecto de construcción cultural, no solo los resultados gráficos específicos sino que también aspectos como organizaciones de eventos culturales. Sin embargo, no existe un contacto con el artista o una mayor información de las piezas. Como se muestra en la figura 3.

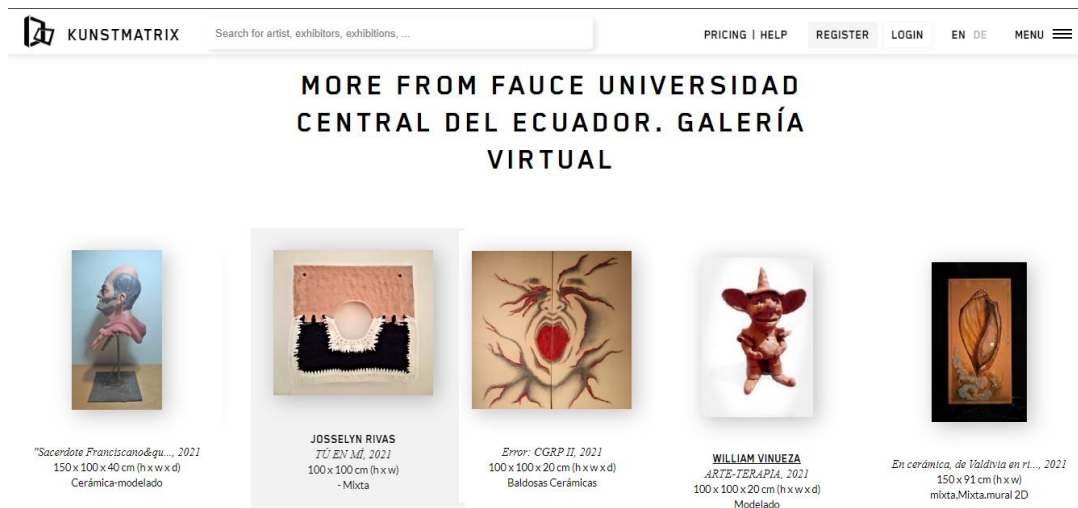


Figura 3 Ejemplo de galería Virtual de la Universidad Central de Ecuador

(Universidad Central de Ecuador, 2021)

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

b) Galería virtual de la Universidad de Colombia y la diversidad de especialidades.

Otro gran referente es la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de los Andes, Colombia, cuenta con un sitio web muy completo en el cual se muestra los trabajos de sus estudiantes de las diferentes especialidades. Esto es un aspecto importante porque la especificación de trabajos artísticos divididos en especialidades facilita la búsqueda de posibles contratistas, así como lo muestra la figura 4. Sin embargo, siempre existe el problema de que no se muestra un botón de contacto o forma de información de los artistas.

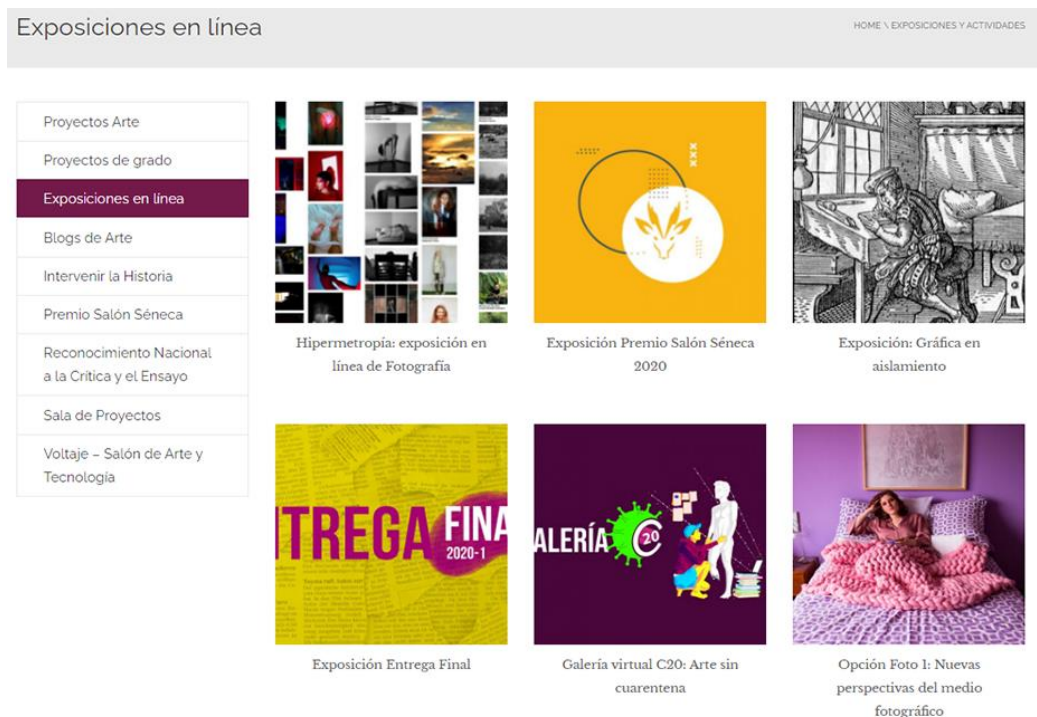


Figura 4 Ejemplo de galería Virtual de la Universidad de los Andes, Colombia

(Universidad de los Andes, 2021)

c) Galería virtual de la Universidad de Estados Unidos con muestras específicas de trabajos.

En la Universidad del Norte de Florida, Estados Unidos, su departamento de Arte y Diseño cuenta con un pequeño apartado para mostrar el trabajo de los estudiantes, como lo muestra la figura 5, pero sin ninguna información adicional o forma de contacto, creando un ambiente meramente de muestra, sin especificar mayor información de las obras o artistas, lo cual no crea un interés si se tratara de algún contratista.

Graphic Design and Digital Media Gallery

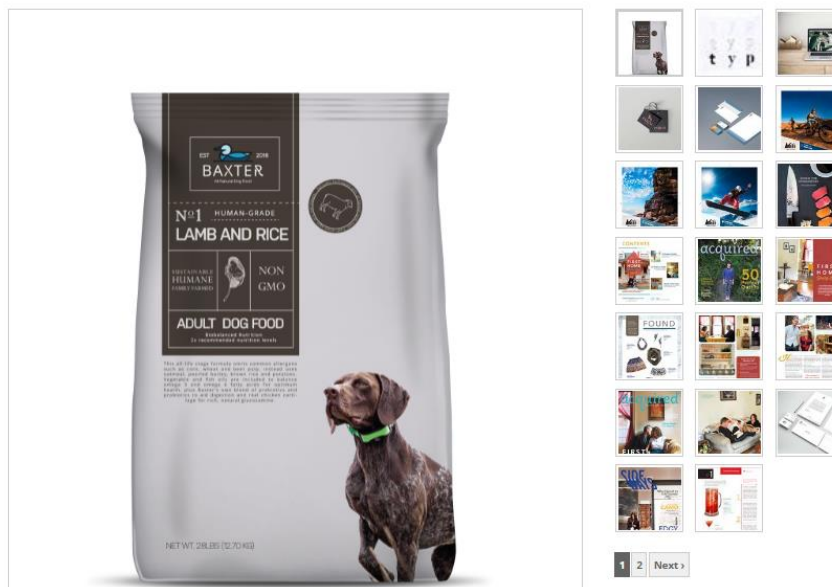


Figura 5 Ejemplo de galería Virtual de la Universidad del Norte de Florida

(University of North Florida, UNF, 2021)

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

d) Galería virtual de la Universidad de Japón, exposiciones artísticas y contacto de artistas.

Por otro lado, en la Universidad de Artes de Kyoto, Japón existe una galería de trabajos de los estudiantes de diferentes departamentos, desde el departamento de diseño gráfico, ilustración, fotografía entre otros, el cual proporciona una imagen de un trabajo estudiantil y una opción para contactar al artista; un apartado para colocar datos del contratista o interesado, Así como lo muestra la figura 6. Sin embargo, la limitante es que esta galería muestra una sola imagen, lo que limita la apreciación del talento total del estudiante (Kyoto University of The Arts, 2021)

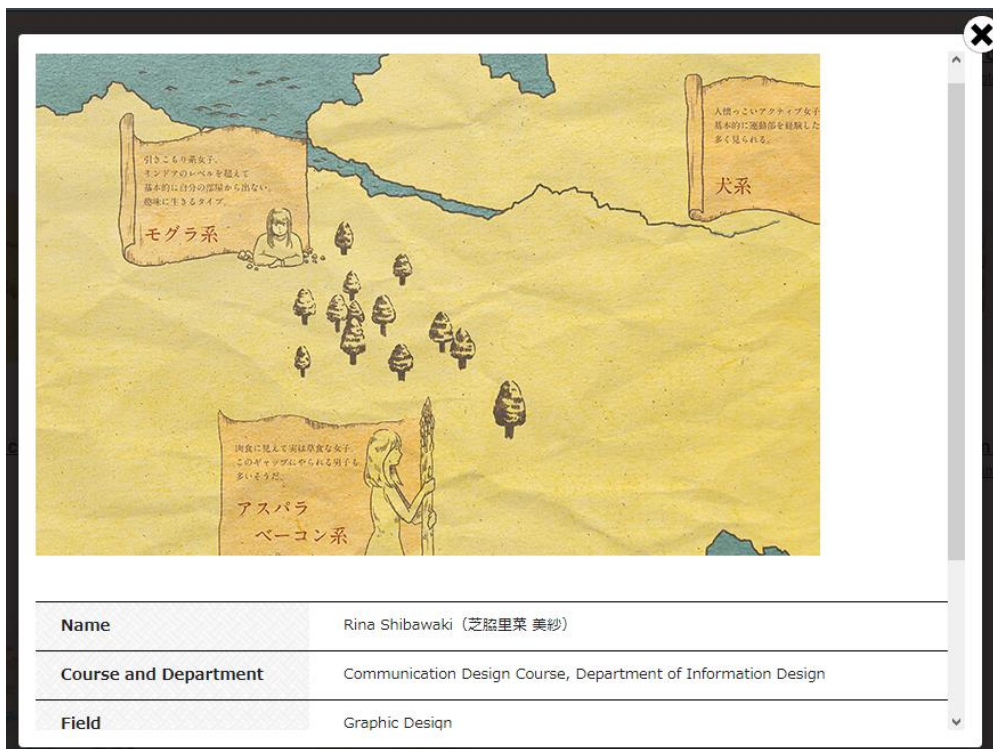


Figura 6 Ejemplo de presentación de Trabajos de la Universidad de Artes de Kyoto
(Kyoto University of The Arts, 2021)

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Es por ello que la propuesta del proyecto de una plataforma virtual especializada en la exposición del trabajo artístico profesional de los estudiantes de Diseño Gráfico, que contenga información del estudiante, como medio de interconectividad y que incluso se pueda visualizar a nivel general de la sociedad para motivar a los futuros estudiantes, contratistas o público en general, además de generar profesionalismo de la Escuela de Artes, se vuelve importante para el estudiantado en general.

Comunicación Visual

Comunicación.

La comunicación es un proceso que consiste en la transmisión e intercambio de mensajes entre un emisor y un receptor. El proceso comunicativo es esencial para la vida en sociedad este permite que los seres humanos se expresen y compartan información entre sí, establezcan relaciones, lleguen a acuerdos y sean capaces de organizarse.

La comunicación, además, puede llevarse a cabo de diferentes maneras como la verbal utilizando un lenguaje o idioma, o no verbal, valiéndose de gestos, lenguaje corporal o signos no lingüísticos. (Delgado, 2021)

Para la realización del proyecto en cuestión es necesario conocer acerca de la comunicación visual, y como mencionan Villanueva, Andrade e Hidalgo:

“Toda obra de Comunicación Visual surge a partir de la necesidad de transmitir un mensaje específico, significativo, para ser consumido a través de una experiencia estética”. (Estupiñán Villanueva, Solano Andrade, & Torres Hidalgo)

Un Comunicador visual no es sólo un creador de formas, es más un creador de comunicaciones un proceso más complejo; es un profesional que mediante un método específico (diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales (grafismos). (Contraluz Producciones, s.f.)

Así mismo, y considerando que se creará una galería web en donde el diseño y el arte puedan convivir en sentido estético, se considera pertinente tomar ciertos

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

elementos como La composición y concepto, proporciones, forma, tamaño, escala, equilibrio, contraste, colores, de escala y contornos, entre otros, para obtener un resultado favorable, (Sanches Ramos & Barroso García, 2013)

Maquetación como Resultado Visual

En la maquetación web básicamente trata de proveer estilo a los elementos de la página web para que estos se vean lo más atractivo posible según sean los objetivos de proyecto, esto implica un proceso creativo, en el que se definen colores, tamaños, márgenes, rellenos, bordes, hasta efectos especiales y mucho más, como ejemplo la figura 7.



Figura 7 Ejemplo de maquetación web

(Desarrolladores web, 2021)

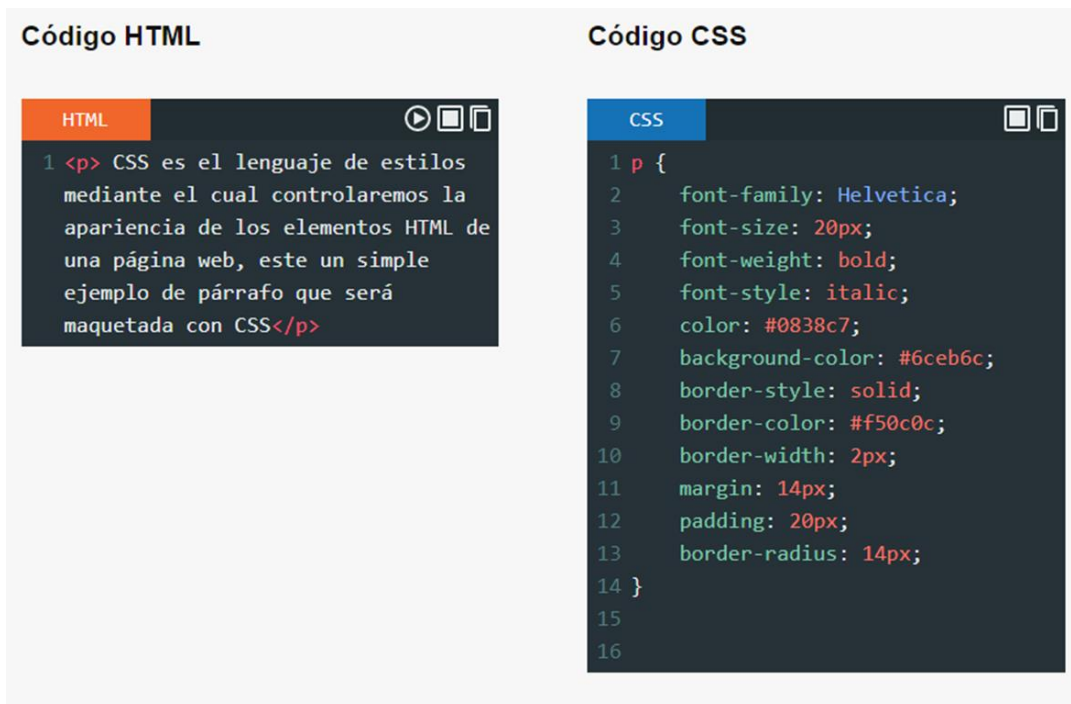
Cómo maquetar una página HTML

Según (Huillca, s.f.), se entiende que la necesidad de transmitir un estilo atractivo a la página web, es una tarea que compromete la calidad de la estructura y es poco práctica, para eso existe otro lenguaje de estilos que se llama CSS, es el lenguaje de estilos que permite seleccionar los elementos HTML, una vez seleccionados se indicará las características o estilos que dicho elemento tendrá, como por ejemplo la posición, el color, el color de fondo, el borde, color de borde, grosor de borde,

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

dimensiones, otras también como el margen de cada elemento, animaciones, efectos, etc. (Desarrolladores web, 2021)

En la figura 8 se muestra un ejemplo de maquetación se ve un código de estilo CSS para un párrafo HTML.



The image shows a code editor with two panels. The left panel, titled 'Código HTML', contains the following code:

```
1 <p> CSS es el lenguaje de estilos  
mediante el cual controlaremos la  
apariciencia de los elementos HTML de  
una página web, este un simple  
ejemplo de párrafo que será  
maquetada con CSS</p>
```

 The right panel, titled 'Código CSS', contains the following code:

```
1 p {  
2   font-family: Helvetica;  
3   font-size: 20px;  
4   font-weight: bold;  
5   font-style: italic;  
6   color: #0838c7;  
7   background-color: #6ceb6c;  
8   border-style: solid;  
9   border-color: #f50c0c;  
10  border-width: 2px;  
11  margin: 14px;  
12  padding: 20px;  
13  border-radius: 14px;  
14 }  
15  
16
```

Figura 8 Ejemplo de maquetación web

(Desarrolladores web, 2021)

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Resultado se muestra en la figura 9:

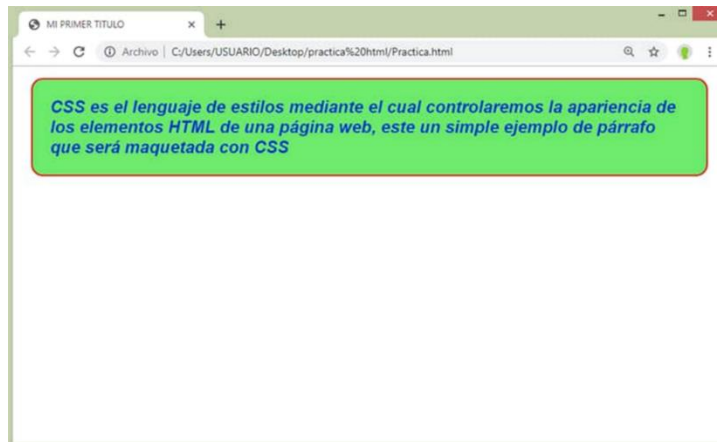


Figura 9 Ejemplo de maquetación web finalizado

(Desarrolladores web, 2021)

La estructura básica de una página web de poseer la muestra la figura 10:

```
HTML
1 <!DOCTYPE HTML>
2 <html>
3   <head>
4     <title> MI PRIMER TITULO </title>
5   <style>
6     p {
7       font-family: Helvetica;
8       font-size: 20px;
9       font-weight: bold;
10      font-style: italic;
11      color: #0838c7;
12      background-color: #6ceb6c;
13      border-style: solid;
14      border-color: #f50c0c;
15      border-width: 2px;
16      margin: 14px;
17      padding: 20px;
18      border-radius: 14px;
19    }
20
21  </style>
22 </head>
23
24 <body>
25
26 <p> CSS es el lenguaje de estilos mediante el cual
27 controlaremos la apariencia de los elementos HTML
28 de una página web, este un simple ejemplo de párrafo
29 que será maquetada con CSS </p>
30
31 </body>
32
```

Figura 10 Ejemplo de maquetación web

(Desarrolladores web, 2021)

En conclusión, la maquetación web es el lenguaje de estilos que hará que la página web se vea estética y atractiva como sea posible. El lenguaje CSS se puede escribir dentro del mismo documento HTML como muestra la imagen anterior, pero es más preferible crear un documento de estilos esto facilitará un orden en el código. (Huillca, s.f.)

3.2 Desafíos de la Gestión Artístico-Cultural

Para la gestión de este proyecto como una gestión directa, se necesitaba conocer en un principio la disposición y la afinidad para con el proyecto del sector estudiantil que representaba el principal beneficiado de dicha gestión.

Para esto se realizó un diagnóstico previo, así se conocieron las condiciones actuales de los estudiantes en cuanto al conocimiento de plataformas digitales o físicas con la que ellos contarán para exponer sus trabajos, desde el 3er año hasta la Opción de Diseño Gráfico, así como el uso de estos, la constancia y el interés que tuvieran los estudiantes por este tipo de proyecto. (grupo gestor , 2021)

El diagnóstico arrojó resultados positivos ya que los estudiantes no solo compartieron su interés en el proyecto, sino que también se mostró el interés por la participación activa del mismo, recordando que parte de la condición de continuidad del proyecto sería el mantenimiento por los mismos estudiantes en servicio social de la Especialidad de Diseño Gráfico y que también pondría a prueba los conocimientos de éstos en prácticas como manejo web, community manager y otras habilidades de diseño tanto editorial como web.

Se puede destacar, sin embargo, uno de las dificultades que se tuvo en la realización del proyecto, el cual fue la falta de espacios digitales similares que se asemejaran a las especificaciones requeridas, siendo el principal componente, el que fuera "una galería de una universidad para mostrar las obras de los

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

estudiantes”, se encontraron algunas galerías pero con elementos faltantes o con deficiencias.

Teniendo en cuenta la relación intrínseca de los medios digitales convencionales y formales como lo sería una página web con los mayores canales de comunicación digital como las redes sociales, era imprescindible que estos dos elementos se combinaran en tiempo y contenido; es ahí donde la elección de un desarrollador web se necesitó, pero se realizó una comparativa de las mejores plataformas web para determinar la que proporcionara los mejores beneficios y costos más bajos para el manejo idóneo para los estudiantes. Entre los puntos importantes estaban la facilidad de publicación, aceptación de formatos, espacio de almacenaje y costo. Fue una elección exitosa la plataforma de WIX.

Al diseñar los objetivos se tomó en cuenta como principal beneficiado al estudiantado, pero también se crearon especificaciones de responsabilidades para tener un control y un proceso predeterminado para el mantenimiento de la página. Esto se reflejó en la parte de la ejecución del proyecto, la creación de formatos necesarios para la continuidad del proyecto fueron exitosos en contenido y forma, siendo entendibles y concretos.

Se puede mencionar que una de las limitantes que tuvo el proyecto de gestión fue la entrada en vigencia del DECRETO LEGISLATIVO N°90 que entró en vigor el día 13 de julio de 2021 y con vigencia de 90 días impuesto por el gobierno que consiste en las “Disposiciones Especiales y Transitorias de Suspensión de Concentraciones y Eventos Públicos o Privados” a raíz de que se identificaron nuevas variantes del SARS-CoV-2 que aumentan la transmisibilidad viral, que pueden causar una enfermedad grave incluso en personas que han sido previamente infectadas. (Asamblea Legislativa, 2021) Esta nueva disposición consideró riesgoso la realización de la actividad de nuestro Focus Group de forma presencial, en las instalaciones de la Escuela de Artes como estaba planeado originalmente.

Dentro de otra dificultad que se presentó fue la fecha de realización del Focus Group contemplada según la calendarización original propuesta para la semana del 2 al 6 de Agosto, debido las vacaciones agostinas de los estudiantes participantes.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Para el equipo gestor, al ser estudiantes de la Escuela de Artes, y entender las necesidades que como Opción de Diseño Gráfico se tenían, fue una motivación muy grande para crear un proyecto de gestión cultural que no solo beneficiara a los estudiantes dentro de la universidad, sino también acercarlos a un campo profesional artístico.

Gestionar toda una página web, y crear todo un proceso de mantenimiento y continuidad no fue fácil, porque se tenía que brindar los pasos específicos y los requerimientos, para delimitar la demanda que podría crearse.

Al trabajar con los estudiantes de 3° y 4° año, el equipo gestor demostró la gran intención de los estudiantes para con el proyecto, entendiéndolo que la necesidad de expresarse al mundo exterior era importante, por lo que a pesar de tener obstáculos como tiempos de coordinación con los estudiantes, se logró que todos estuvieran en el desarrollo del Focus Group, el cual generó muy buenos resultados en productos e intencionalidad de participación.

3.3 Estrategias Creativas implementadas

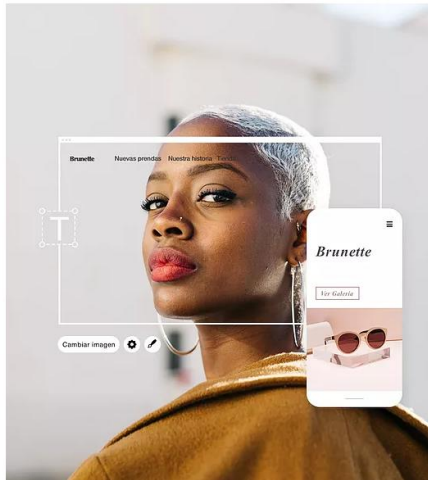
Para resolver problemas comunes es necesario tener creatividad, cuando suceden eventos o situaciones inesperadas es necesario preparar una estrategia de contingencia o tomar direcciones si bien no contrarias, se pueden tomar caminos paralelos.

Dentro de la gestión y los problemas mencionados en el apartado anterior se procedió a tomar alternativas viables para resolverlos. En primer lugar, para el inconveniente de encontrar plataformas similares a la visión contemplada, se procedió entonces a crear un híbrido con las mejores partes de las galerías investigadas, tomando de cada una cada aspecto positivo para crear una galería completa y que llenara las expectativas planteadas.

Se tomó a bien investigar las páginas que ofrecieran las mejores opciones para montar la Galería, entre las opciones llamó la atención Wix (Wix, 2021) ya que se

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

tenía que tener en cuenta la facilidad y rapidez con la que los estudiantes deberían subir imágenes, agregar noticias, cambiar logos, pero también con la versatilidad de modificar totalmente la plataforma, esto lo proporcionaba dicha plataforma, como lo muestran las figuras 11 y 12. Además, se debía pensar en la adaptabilidad al medio actual de las plataformas móviles, así que la versión móvil de Wix fue una buena opción, como lo muestra la figura 13.



Editor de Wix Libertad total de diseño

Comienza desde cero o elige entre más de 500 plantillas hechas por talentosos diseñadores para crear tu propio sitio Wix. Con el sistema de arrastrar y soltar más innovador del mundo, puedes personalizar o cambiar cualquier cosa. Haz que tu sitio cobre vida con fondos de video, efectos de desplazamiento y animaciones. Con el Editor de Wix, puedes crear una hermosa página web profesional sin ayuda de nadie.

Figura 12 Muestra de la propuesta de Editor de plataforma de Wix

Wix ADI Tu Página Web en Minutos

Responde algunas preguntas simples y Wix ADI (Inteligencia de Diseño Artificial) construirá instantáneamente una página web a tu medida, con textos e imágenes personalizadas. Elige tu estilo, cambia el diseño y agrega las funciones que necesitas para tu negocio, como una tienda online o un sistema de reservas. Cuando estés listo, ¡estarás "live" con un solo clic!

Figura 11 Muestra de la propuesta de la Inteligencia de Diseño Artificial de Wix

(Wix, 2021)



Adaptado a móvil

Tu sitio web Wix se verá increíble en todas las pantallas con una versión móvil

Figura 13 Muestra de la disponibilidad de adaptabilidad a versión móvil de la plataforma de Wix

(Wix, 2021)

Se tenía planeado realizar una actividad presencial con los estudiantes para la puesta en práctica de una actividad de creación de obras in situ, para la colocación en la galería virtual, debido al decreto N°90 implementado por el Gobierno central, y considerando el riesgo para los estudiantes se tomó la decisión de solamente generar un listado de sugerencias de actividades para que los alumnos beneficiados pero también responsables del proyecto, puedan implementar a lo largo del año académico.

Para el inconveniente de la realización de un Focus Group como uno de los productos finales de la gestión, teniendo en cuenta la situación actual social y médica del mundo, y bajo la puesta en marcha del Decreto N° 90, que prohibía la concentración masiva de personas afectando directamente este punto y además teniendo como referente el creciente uso de las plataformas virtuales como medio de comunicación seguro y eficiente, se procedió a realizar el mencionado Focus Group de manera virtual, creando una convocatoria privada a estudiantes de la Especialidad de Diseño Gráfico como estudiantes en el actual 3er año proyectándose al siguiente año y su participación directa al proyecto. Se notificó el cambio de la reunión en físico por una reunión virtual en la aplicación Meet desarrollada por Google.

Sin embargo, todavía estaba el inconveniente de la fecha, porque si bien el cronograma original estaba programada la fecha para realizarse en el período del 2 al 6 de agosto, debido a que los estudiantes que participarían tenían esa semana libre por ser la festividad de las popularmente llamadas "vacaciones agostinas" y en consideración de la posible negativa de participación, se tomó a bien cambiar la fecha para la siguiente semana. Aunque según calendario significaba un tanto de retraso, no afectó al desarrollo final del proyecto, resultando una reunión satisfactoria y exitosa.

Dentro de las experiencias recopiladas, la participación en el Focus Group por parte de los estudiantes y la ejecución del proyecto, se puede resaltar el interés de los mismos estudiantes por sus aportaciones futuras, y sus expectativas para la

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

continuidad del mismo, así como lo expresa el estudiante Cecilio Ernesto Rivera, que señala: *“...Siempre he pensado que hacía falta un proyecto así, porque no había nada muy concreto o muy participativo [...] es bastante increíble la iniciativa...”* (Rivera, 2021) . Este tipo de contribuciones son muy importantes para motivar a mejorar los procesos participativos estudiantiles, así como la muestra para una oportuna respuesta de las autoridades correspondientes

IV EJECUCIÓN DEL PROYECTO

4.1 Actividades realizadas

Las actividades base del proyecto de Gestión Cultural, los Objetivos y Metas de la investigación se puede afirmar que se han cumplido, teniendo este reporte la parte documental y puesta en práctica del proyecto.

Dentro de las actividades está la realización de la Planeación del tema del Proyecto, luego un diagnóstico, y como siguiente punto se procedió a la realización de un protocolo de investigación, lo que sirvió de guía ya que se plantearon los elementos más importantes que se realizarían en el proyecto, como plantear los destinatarios, mostrar los elementos contextuales de la gestión, la creación de los objetivos de la gestión, además de la propuesta general, en este protocolo se programaron inicialmente las actividades a realizar dentro de un cronograma también inicial.

Con la información recopilada en el protocolo y la comparativa de beneficios y desventajas de las plataformas investigadas se permitió llegar a optar por la plataforma que cumplía con los requisitos requeridos para la realización de la Galería Virtual, la cual fue Wix, (Wix, 2021) ya que tiene el mayor espacio de almacenamiento, fácil intuición de comandos y otros elementos estéticos y prácticos.

Posteriormente, se procedió a crear los formatos de registro para los estudiantes interesados en mostrar su portafolio a través de la plataforma, en donde se solicita

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

información personal para efectos de registro así como un teléfono, correo institucional y datos de índole técnico. (ver anexo 1)

Además, se estableció un formato de publicación, en tiempo y contenido de portafolios para página web y para las redes sociales de la Opción de Diseño Gráfico para dar seguimiento y promocionar el servidor web bajo el método del Marketing de Contenido. (Ver anexo 2) Este procedimiento será dirigido por la dirección de la Escuela de Artes y gestionado por estudiantes en calidad de servicio social.

Como tercer pilar para el mantenimiento de la plataforma se establecieron criterios estéticos, de composición, de color y técnica, entre otros que deben cumplir los estudiantes que deseen aplicar como beneficiarios, y un porcentaje del 60% de cumplimiento para ser aceptados en el proyecto. (Ver anexo 3)

Por último, se creó una guía de mantenimiento general de la página, (ver anexo 4) así como de la relación que debe tener con las redes, los requerimientos básicos para formar parte del proyecto y las condiciones necesarias para la continuidad del proyecto, en base también a las condiciones que genera el planteamiento del servicio social en la Universidad de el Salvador. (Universidad de El Salvador, 2010)

La Dirección de la Escuela de Artes tendría todos los formularios y manuales para el desarrollo del proyecto para los futuros beneficiados, además del acceso a la página web en un servidor digital que servirá para la colocación de los portafolios.

Además de la documentación requerida, y dentro de las actividades realizadas para el proyecto, se convocó a un Focus Group a los estudiantes participantes en la prueba piloto.

En este Focus Group se les habló del proyecto, los estudiantes expresaron sus expectativas y la intención de participar como una oportunidad innovadora de apoyo hacia ellos y a su trabajo como futuros profesionales. La figura 14 muestra la presentación del proyecto en el mencionado Focus Group.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”



Figura 14 Muestra de Focus Group Realizado el 09 de Agosto de 2021

(Equipo Gestor, 2021)

4.2 Resultados obtenidos

Dentro de los cambios generados durante la realización de este proyecto están los tiempos de realización de actividades como la redacción del informe final y su entrega que estaba contemplado en un principio, bajo calendarización inicial hasta la semana 25 que corresponde al 11 de Septiembre, para la semana 27 que se coloca el 25 de Septiembre.

Además se cambiaron los nombres de algunos productos a entregar que se tenían previstos en el cronograma anterior como la “Difusión de Medios” que pasó a ser llamada “Establecimiento de formato de publicación de portafolios para redes sociales” pero el contenido sigue siendo el planeado originalmente.

Dentro de los resultados obtenidos se destaca el contacto con los estudiantes de la Opción de Diseño Gráfico en el que se creó un Focus Group explicando los procesos, ventajas y responsabilidades para determinar el interés final y práctico

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

del proyecto de gestión cultural para con los estudiantes. Este Focus Group resultó exitoso en un grado mayor al esperado, ya que los estudiantes se mostraron con un gran interés por el proyecto y por participar en él. (Equipo Gestor, 2021)

Como resultado más destacable esta la creación con éxito de la plataforma digital como Prueba Piloto de la Gestión en donde se encuentra la Galería Virtual. Aquí se encuentra en primera vista la bienvenida respectiva, como lo muestra la figura 15; luego, al desplazarse por la plataforma se puede encontrar la visualización de los estudiantes del ciclo académico actual, como se ve en la figura 16. Y al dar clic a la pestaña “ver” se muestran la reseña biográfica así como las piezas gráficas seleccionadas, refiérase a la figura 17. Y como parte final, se muestra las actividades o eventos actuales y pasados, como se ve en la figura 18, los cuales redirigen a la sección de blog en donde se pueden visualizar más detalladamente las noticias, así como se muestra en la figura 19.

Los trabajos y los requerimientos especificados se encuentran colocados en la página web bajo los criterios establecidos, (ver anexo 3).



Figura 15 Página principal de Galería Virtual, parte superior.
(Equipo Gestor, 2021)

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

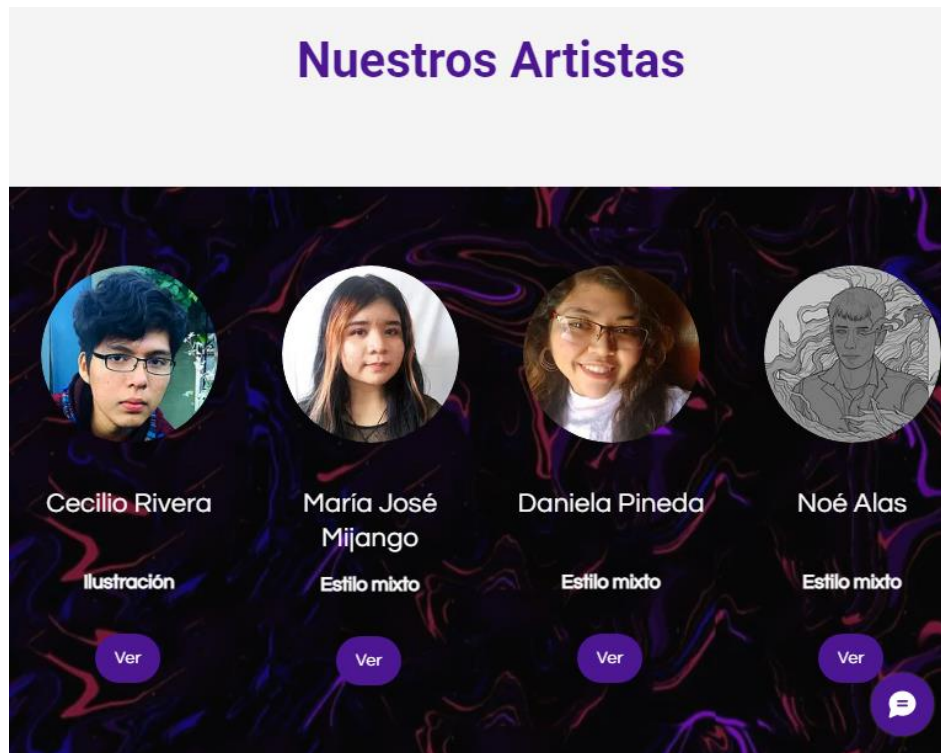


Figura 16 Página principal de Galería Virtual, parte central
(Equipo Gestor, 2021)

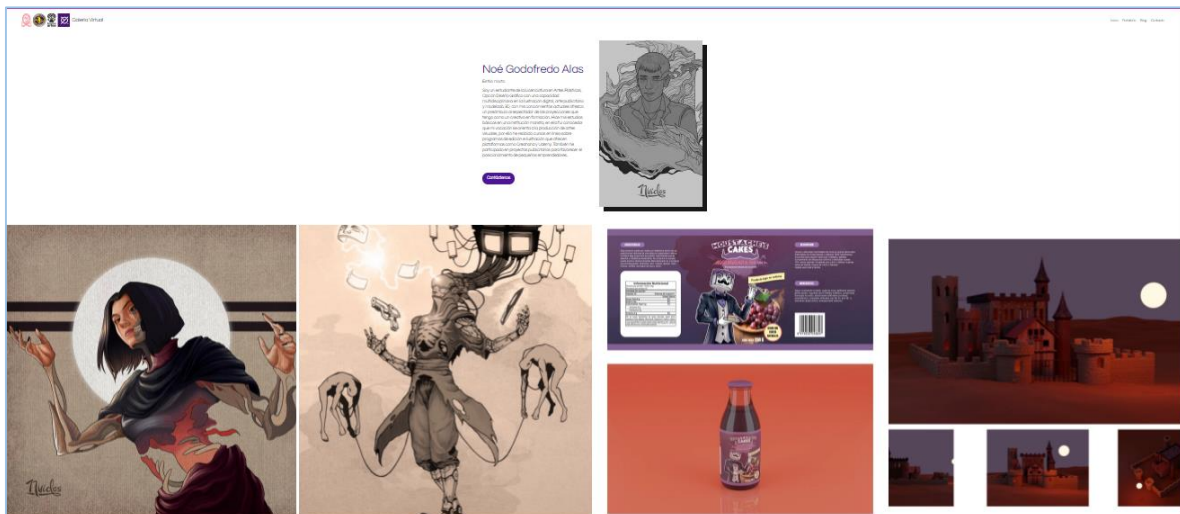


Figura 17 Sección de presentación de piezas de artista seleccionado
(Equipo Gestor, 2021)

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”



Figura 18 Página principal de Galería Virtual, parte inferior
(Equipo Gestor, 2021)

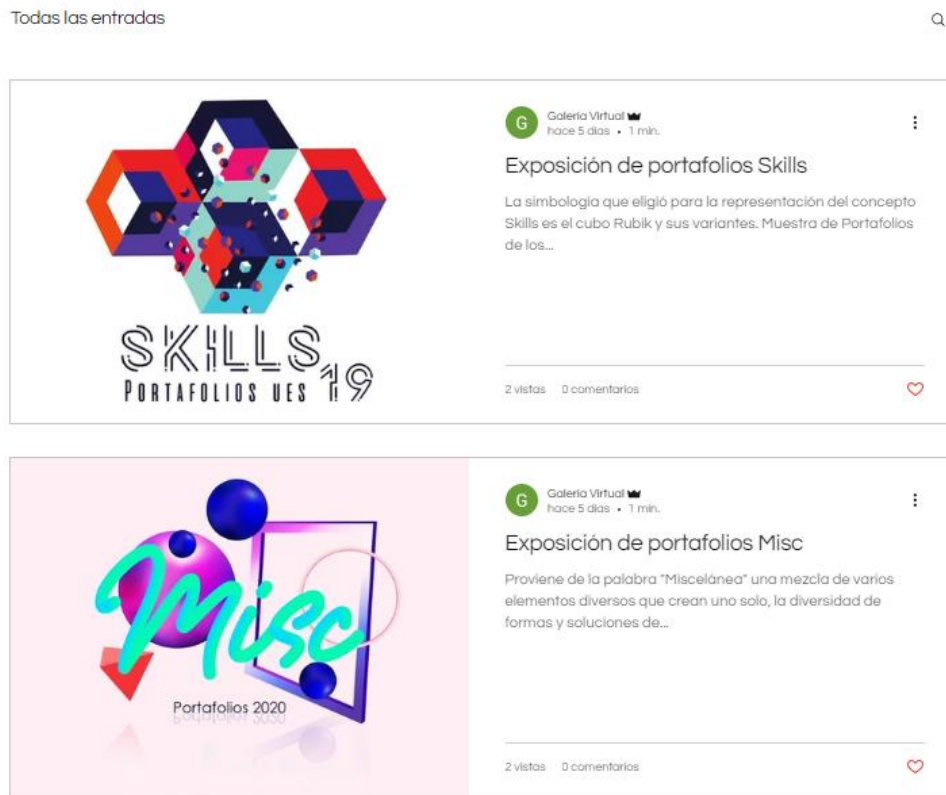


Figura 19 Sección de Blog, de Galería Virtual
(Equipo Gestor, 2021)

4.3 Análisis y Evaluación de Resultados

La gestión de una galería virtual pretendió en primer lugar, concretar un posicionamiento en un ámbito artístico profesional y externo a la Escuela de Artes, de un portafolio de los estudiantes de la Especialidad de Diseño Gráfico, para prepararlos desde los años próximos a su egreso para un mundo competitivo y con agentes independientes que puedan estar interesados en su trabajo.

Dentro de los objetivos específicos se encontraba la de determinar una plataforma adecuada para una visualización de los portafolios de los estudiantes, el cual permitiera tanto espacio de almacenamiento como facilidad de publicación. Este objetivo se cumplió al determinar a Wix como la plataforma adecuada para las necesidades del proyecto.

Se definió un proceso específico con requerimientos específicos para condensar y delimitar las características necesarias para que la calidad de las piezas gráficas presentadas por los estudiantes estén a un nivel aceptable y estético, teniendo en cuenta calidad técnica, composición, uso de color y otros elementos. Este objetivo se concretó con éxito.

Dentro de los planes originales se encontraba el fomentar actividades que motivaran la creación de obras, logrando así una producción continua de las mismas. Como actividad práctica se esperaba hacer una competencia de ilustración presencial, sin embargo, debido al decreto N° 90 que entró en vigencia en Julio, la actividad se modificó para dar parte a un listado de sugerencias que se pueden realizar a lo largo del año académico.

La identificación de estrategias de tiempos pertinentes se realizó en base al marketing de contenido, el cual determinó un tiempo prudente para que la interacción del público en las redes sociales se redirigiera a la página web, lo que permitirá que los usuarios interactúen y estén informados en tiempo real de la actividad de los estudiantes de la Especialidad de Diseño Gráfico.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

El control de las actividades y planeación en general tuvo un muy buen desarrollo, los tiempos se cumplieron en su mayoría y la creación de una galería virtual, expresamente para los estudiantes y manejada por estudiantes, fue el resultado con mayor éxito de la gestión.

Como parte de la Gestión se realizó un video informativo, en el que, además de exponerse el proyecto, los estudiantes participantes y beneficiados brindaron su apreciación del proyecto, entre ellos, está el testimonio de la Br. María José Mijango, quien expresó su entusiasmo por el proyecto y su interés en la continuidad del proyecto. *"[...] Todavía está comenzando, pero me parece que a futuro será un gran recurso para las nuevas generaciones de estudiantes que aspiran a esta carrera."*, expresó.

V. ESTRATEGIAS DE CONTINUIDAD DEL PROYECTO

Para el proceso de continuidad, se realizó la evaluación por parte de la coordinación de la Opción de Diseño gráfico de la Escuela de Artes.

Se tiene en cuenta que para la aplicación práctica del proyecto a futuro se valorará la calidad de las piezas gráficas de cada estudiante de la especialidad de Diseño gráfico que solicitase participar, posteriormente, así como en la prueba piloto, se determinará el orden de publicación de cada obra, (de forma aleatoria) con los apartados siguientes: Nombre del estudiante, título de la obra, y breve reseña.

Al contar con la participación de los estudiantes en Servicio Social, es como se genera la continuidad del proyecto y la expectativa de que cada ciclo se renueve con nuevas visiones de edición editorial, redacción y diseño, porque cada ciclo académico se contara con nuevos puntos de vista.

Los Estudiantes en Servicio social se harán cargo de la publicación, revisión y contacto con los estudiantes seleccionados para mostrar sus piezas gráficas en la galería virtual, así como en las publicaciones de redes sociales, las cuales se harán una cada dos días o repartidos según necesidad de manera que se cubra todo el

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

mes, asegurando así la continuidad del proyecto, por parte de los mismos beneficiados.

Como parte de la gestión de estrategias para la continuidad de este proyecto, también se propone tomar en cuenta los paquetes de pago para obtener ciertos beneficios de dominio de página web así como servicios de hostings en la red. Para ello se sugiere acceder a un servicio externo, porque como muestra la figura 20, el pago mínimo en la misma plataforma de Wix, no cubre el dominio por el pago de un año completo.

		VIP Atención al cliente prioritaria	MÁS POPULAR Ilimitado Emprendedores y freelancers	Combo Para uso personal	Conectar Dominio Lo más básico <small>Ⓢ Este plan muestra anuncios de Wix</small>
		US\$ 24 ⁵⁰ /mes	US\$ 12 ⁵⁰ /mes	US\$ 8 ⁵⁰ /mes	US\$ 4 ⁵⁰ /mes
Dominio personalizado	Ⓢ	✓	✓	✓	✓
Dominio gratis por 1 año	Ⓢ	✓	✓	✓	–
Elimina los anuncios de Wix	Ⓢ	✓	✓	✓	–
Certificado SSL gratuito	Ⓢ	✓	✓	✓	✓
Ancho de banda	Ⓢ	Ilimitado	Ilimitado	2GB	1GB
Espacio de almacenamiento	Ⓢ	35GB	10GB	3GB	500MB
Horas de video	Ⓢ	5 horas	1 hora	30 minutos	–
Site Booster App Gratis por 1 año	Ⓢ	✓	✓	–	–
App Visitor Analytics Gratis por 1 año	Ⓢ	✓	✓	–	–

Figura 20 Página de pago de la plataforma Wix

(Wix, 2021)

Por otro lado, existen plataformas que se especializan en crear dominios de red, para anexarlos a otras plataformas, y particularmente la plataforma de Godaddy ofrece planes de pago accesibles, incluso si se toma en cuenta un pago mensual como anual, como muestra la figura 21. Es por ello que se sugiere como una estrategia de optimización futura de los beneficiados, optar por una plataforma externa para conectar el dominio al interior de Wix.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

The image shows a screenshot of the Godaddy website's hosting plan selection page. At the top, there is a header 'MÁS POPULARES'. Below it, three hosting plans are displayed in columns:

- Económico:** A partir de **\$6.99/mes**. En oferta - Ahorra 22%. \$8.99/mes cuando renuevas. Features include: Rendimiento estándar, 1 sitio web, 100 GB de almacenamiento, 10 bases de datos, and free installation of WordPress. Add-ons include Microsoft 365 email (\$23.88/year) and a free domain (\$11.99/year).
- Deluxe:** A partir de **\$7.99/mes**. En oferta - Ahorra 33%. \$11.99/mes cuando renuevas. Features include: Ancho de banda sin medición, free installation of WordPress, Microsoft 365 email (\$23.88/year), and a free domain (\$11.99/year).
- Ultimate:** A partir de **\$12.99/mes**. En oferta - Ahorra 23%. \$16.99/mes cuando renuevas. Features include: Ancho de banda sin medición, free installation of WordPress, Microsoft 365 email (\$23.88/year), a free domain (\$11.99/year), and a free SSL certificate (\$94.99/year).

Figura 21 Página de pago de la plataforma Godaddy
(Godaddy, 2021)

Por último, se proyecta la revisión y asesoramiento de mantenimiento periódico, cada dos meses, de la página web y redes sociales por parte de la Coordinación de la Opción de Diseño Gráfico.

VI. CONCLUSIONES

Con la finalización del presente proyecto se lograron determinar las siguientes conclusiones:

- Que existe un interés por parte de los estudiantes de la Opción de Diseño Gráfico por el mejoramiento de las condiciones de promoción de sus obras, así como el interés por exponerse a un futuro ambiente artístico profesional.
- Que si se plantea una idea de promoción constante para beneficio futuro de los estudiantes, ésta puede generar en ellos un mayor interés por mejorar la calidad de las obras, reforzar su voluntad de creación y mantener consecuentemente la creación de nuevas piezas para su portfolio.
- Que el uso de medios digitales de publicidad y promoción, así como de las redes sociales, principalmente las especializadas en la visualización de imágenes, son una herramienta de difusión muy amplia y oportuna, pero que deberían complementarse con una plataforma de índole profesional como forma de acrecentar su confiabilidad y como respaldo técnico.
- Que la revisión y el planteamiento de la calidad de las Obras para su exposición en la Galería Virtual, es de gran importancia para garantizar tanto la profesionalidad de los estudiantes, como la de la Escuela de Artes.

VII. RECOMENDACIONES

Las presentes recomendaciones se realizan a partir del análisis de las actividades realizadas en el Proyecto “plataforma digital para estudiantes de diseño gráfico, dirigida por la escuela de artes y administrado por estudiantes, en periodo 2021” que se llevó a cabo entre Marzo y Septiembre del presente año.

Basándose en las condiciones vigentes en las que se encuentra la página de redes sociales de la Escuela de Artes, así como la percepción de los mismos estudiantes y su interés por el mejoramiento de la Opción Diseño Gráfico, el equipo gestor reconoce que es necesario actualizar la Escuela de Arte, dotarla de nuevos avances tecnológicos más acorde con el arte digital de nuestro tiempo y convertirla en una institución capaz de responder a las necesidades de los estudiantes de diseño.

Se recomienda además promover nuevas líneas de financiamiento para que el proyecto tenga una asegurada continuidad en el tiempo y puedan consolidarse sus acciones alcanzando los objetivos que se proponen.

Dentro del espectro social, se recomienda un mayor acercamiento a los estudiantes, con el fin de determinar las necesidades reales y las ideas y propuestas que puedan surgir, teniendo en cuenta que los estudiantes son los que están idealmente en el medio actual y son los protagonistas de la Escuela de Artes, quienes además serán los representantes de la Institución en un ambiente profesional artístico.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

BIBLIOGRAFIA

- Asamblea General Universitaria. (25 de Mayo de 2001). Reglamento de la Ley Orgánica de la Universidad de El Salvador. San Salvador, San Salvador, El Salvador: Editorial Universitaria.
- Asamblea Legislativa. (13 de Julio de 2021). Decreto Legislativo N°90. *Decreto Legislativo N°90*. San Salvador, El Salvador. Obtenido de <https://www.asamblea.gob.sv/sites/default/files/documents/decretos/D0211D0A-1A25-4C82-B10E-0CC4CD287072.pdf>
- Contraluz Producciones. (s.f.). *Contraluz Producciones*. Obtenido de <https://www.contraluzproducciones.com/servicios/disenografico>
- Delgado, I. (20 de Enero de 2021). *Significados*. Obtenido de Significados: <https://www.significados.com/comunicacion/>
- Desarrolladores web. (2021). *Desarrolladores web*. Obtenido de Desarrolladores web: <https://desarrolladoresweb.org>
- Equipo Gestor. (09 de Agosto de 2021). Focus Group. *Focus Group*. San Salvador. Obtenido de https://drive.google.com/file/d/1r_je7icgMzxpYktL_8aikfhC2d3fjVQ/view?usp=sharing
- Escuela de Comunicación Mónica Herrera. (s.f.). *Escuela de Comunicación Mónica Herrera*. Recuperado el 12 de Agosto de 2021, de Escuela de Comunicación Mónica Herrera: <http://loestrategico.com>
- Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera. (2021). *Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera*. Recuperado el 10 de Agosto de 2021, de Escuela de Comunicaciones Mónica Herrera: <https://monicaherrera.edu.sv/disenografico/>
- Estupiñán Villanueva, A., Solano Andrade, A. R., & Torres Hidalgo, M. S. (s.f.). LENGUAJE Y SIGNIFICADO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL. *LENGUAJE Y SIGNIFICADO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL*.
- grupo gestor . (Marzo de 2021). *Formulario de Diagnóstico*. Obtenido de Formulario de Diagnóstico: <https://forms.gle/XJh5Ae8gQudJD9Gf9>
- Huillca, A. (s.f.). *El Mejor Tutorial de HTML y HTML5 más completo del mundo*. Obtenido de Desarrolladores Web: <https://desarrolladoresweb.org/tutorial-html-html5-completo/>
- Hurtado de Barrera, J. (17 de Febrero de 2008). *Investigación Holística*. Obtenido de Investigación Holística: <http://investigacionholistica.blogspot.com/2008/02/fundamentacin-terica-y-conceptual.html>

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Kyoto University of The Arts. (12 de Mayo de 2021). *Kyoto University of The Arts*. Obtenido de <https://www.kyoto-art.ac.jp/en/academics/graduationworks>

Rivera, C. E. (9 de Agosto de 2021). Focus Group. (I. L. Barillas Martínez, & M. A. Alonzo Perez,, Entrevistadores) Obtenido de https://drive.google.com/file/d/1r_jeY7icgMzxpYktL_8aikfhC2d3fjVQ/view?usp=sharing

Rojo, G. B. (2012). *Teorías del diseño gráfico*. Estado de México, México.

Sanches Ramos, E., & Barroso García, C. D. (Junio de 2013). LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL DISEÑO. *Revista digital de diseño gráfico*(7), 2-6. Recuperado el 20 de Julio de 2021, de http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/insigne/resources/LocalContent/42/2/Art_2.pdf

Sigüenza, A. (23 de Agosto de 2018). Antecedentes Escuela de Artes. *Scribd*, 1. Recuperado el 12 de Agosto de 2021, de <https://www.scribd.com/document/386866375/Antecedentes-Escuela-de-Artes>

Universidad Central de Ecuador. (2021). *Kunstmatrix*. Recuperado el 12 de Agosto de 2021, de *kunstmatrix*: <https://artspaces.kunstmatrix.com/en/exhibition/7110138/arte-en-el-oriente-ecuatoriano>

Universidad de El Salvador. (10 de Junio de 2010). *Reglamento General de Proyección Social de la Universidad de El Salvador*. San Salvador: Asamblea General Universitaria. Obtenido de <https://sociales.humanidades.ues.edu.sv/storage/app/media/servicio%20social/REGLAMEN TO%20PS2010.pdf>

Universidad de los Andes. (2021). *Universidad de los Andes Colombia*. Recuperado el 20 de julio de 2021, de Universidad de los Andes Colombia: <https://arte.uniandes.edu.co/exposiciones-actividades/exposiciones-en-linea/>

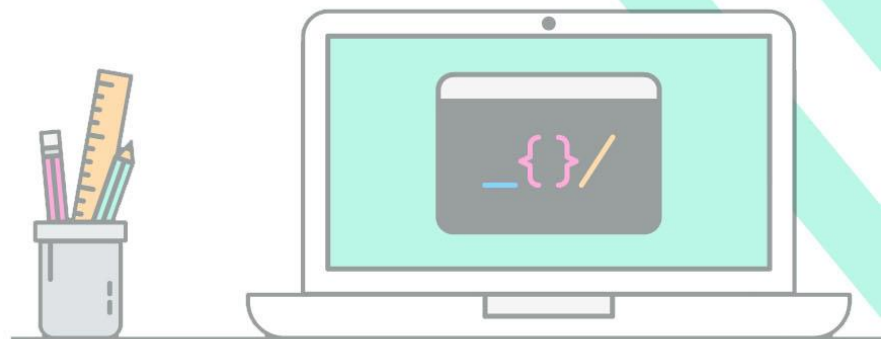
Universidad Francisco Gavidia. (2021). *Universidad Francisco Gavidia*. Recuperado el 12 de Agosto de 2021, de Universidad Francisco Gavidia: <https://nuevoingreso.ufg.edu.sv/carrera/licenciatura-en-diseno-grafico-web-multimedia>

University of North Florida, UNF. (12 de Mayo de 2021). *University of North Florida*. Obtenido de https://www.unf.edu/coas/art-design/gallery/GDDM_gallery.aspx

University of North Florida, UNF. (12 de Mayo de 2021). *University of North Florida*. Obtenido de https://www.unf.edu/coas/art-design/student_work_galleries.aspx

Wix. (2 de Julio de 2021). *WIX*. Obtenido de WIX: <https://es.wix.com>

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”



“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

ANEXO 1



FORMULARIO DE INSCRIPCION DE ESTUDIANTES

ESTE FORMULARIO DEBE RELLENARSE Y ENVIAR A LA SECRETARIA DE LA ESCUELA DE ARTES.

Autopista Norte y Final 25^a Avenida Norte, Ciudad Universitaria,
San Salvador, El Salvador

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:
DUE:
AÑO DE LA CARRERA:
CIUDAD:
ESPECIALIDAD:
BREVE RESEÑA DEL ESTUDIANTE:
NUMERO DE CONTACTO:
CORREO INSTITUCIONAL:
REDES SOCIALES:

Firma del Estudiante

A los ___ días del mes de ___ del año ___

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Anexo 2



Guía de publicaciones web - Galería Virtual - 2021.

Objetivo:

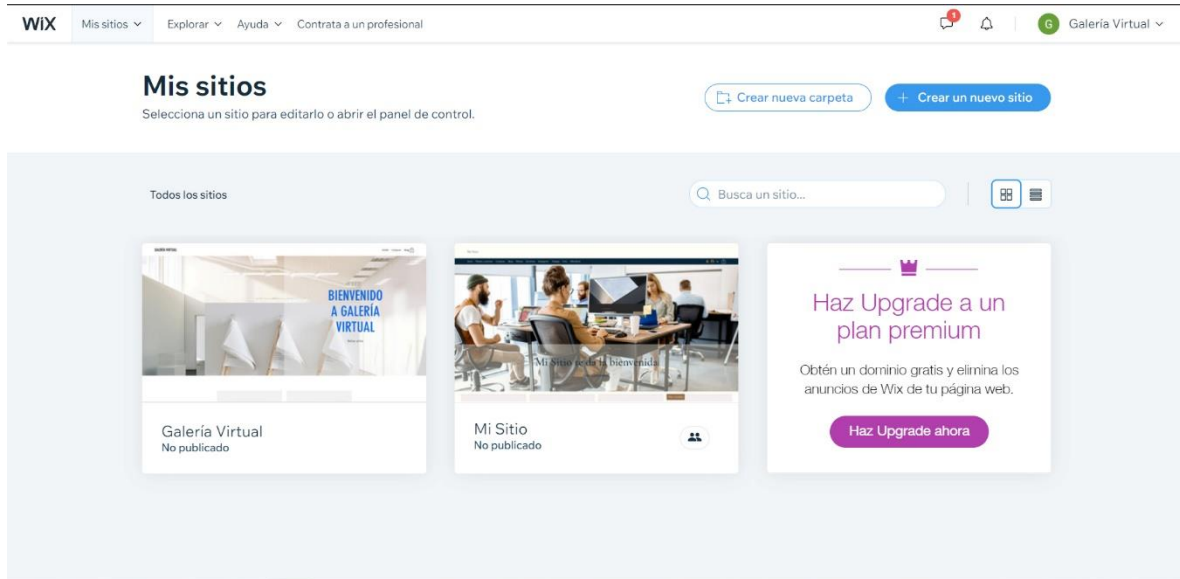
Mostrar a los estudiantes participantes del proyecto un proceso ordenado y fácil de la publicación de nuevos estudiantes y nuevas obras en la Galería Virtual.

1. Ingresar con el correo con el que se creó la página web.

The screenshot shows the Wix registration page. At the top left is the 'WIX' logo. In the center is the heading 'Regístrate' with a sub-link '¿Ya tienes una cuenta? Iniciar sesión'. Below this are four input fields: 'Email', 'Ingresa tu email de nuevo', 'Contraseña', and 'Escribe tu contraseña de nuevo'. A 'Regístrate' button is at the bottom left. On the right, there are two social login buttons: 'Continuar con Facebook' and 'Continuar con Google'. At the bottom, there is a disclaimer: '*Al registrarte, aceptas nuestros Términos de uso y recibir emails y novedades de Wix y reconoces que has leído nuestra Política de privacidad.' and a note: 'Este sitio está protegido por reCAPTCHA y se aplican la Política de privacidad y los Términos de uso de Google.'

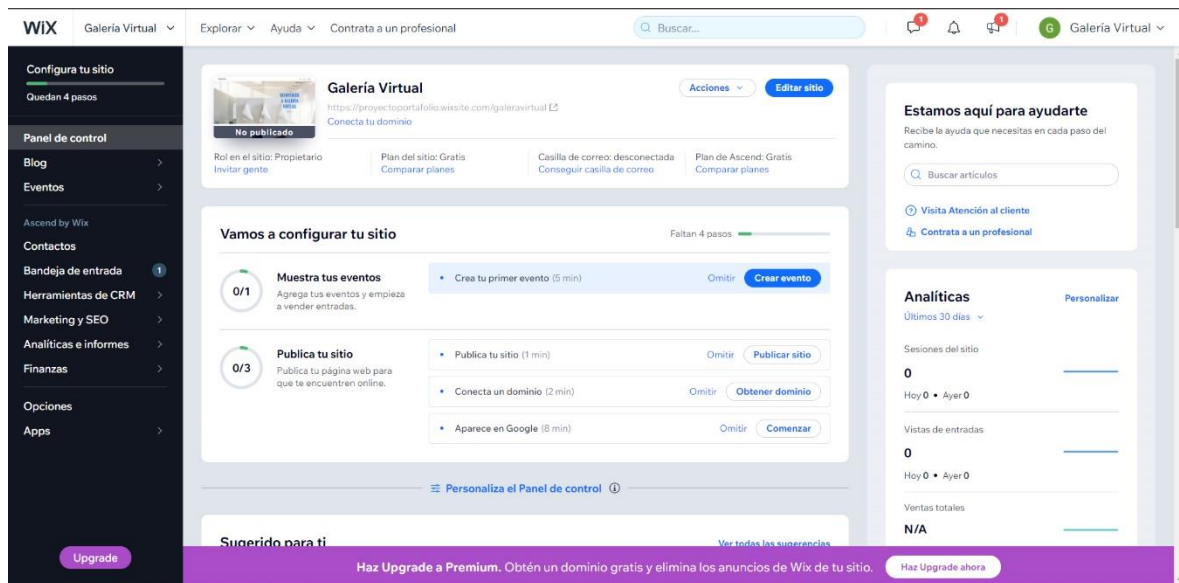
“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

2. Al ingresar se abrirá Se abrirá la interfaz mí sitios y abrir el editor.



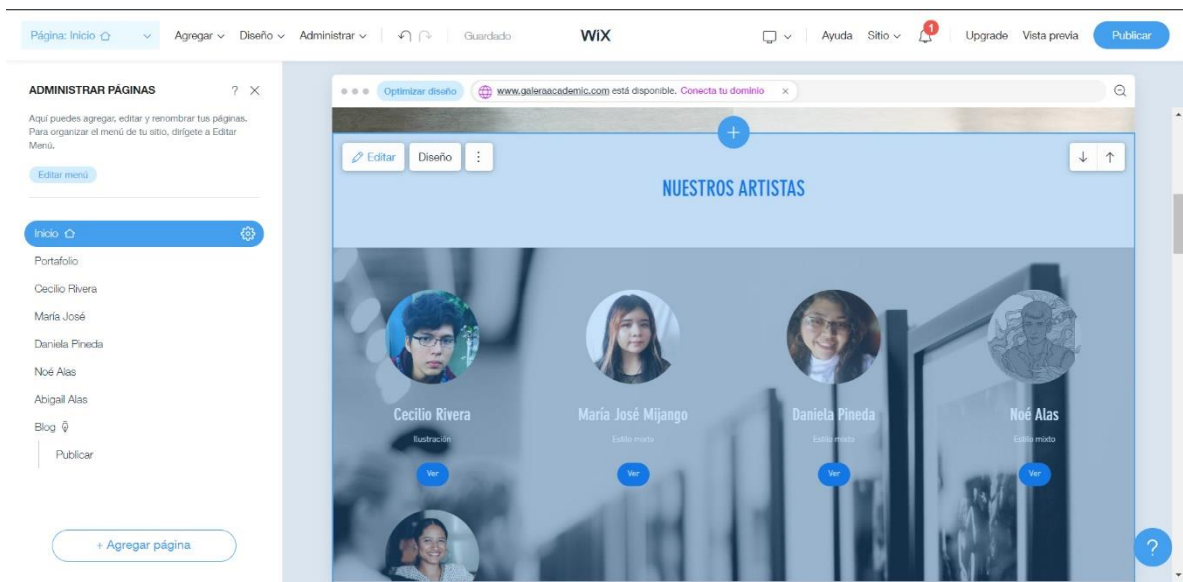
3. Seleccionar en el panel de control y seleccionar editar sitio.

4. Administrar secciones.



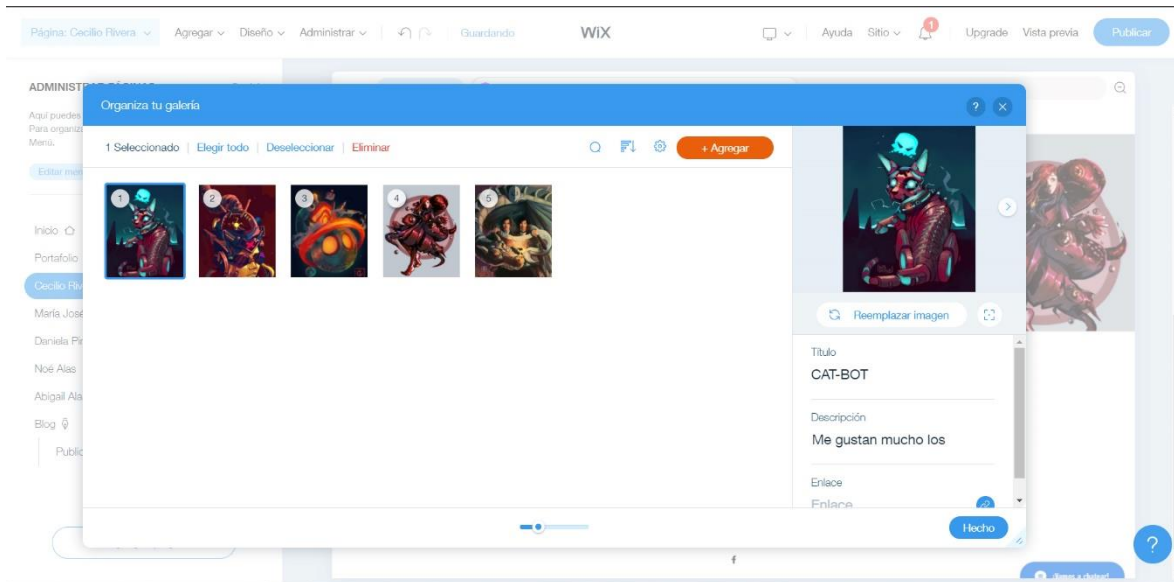
“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

5. Buscar la sección nuestros artistas, para agregar nuevos artistas que posteriormente se deberá enlazar con la sección portafolio.
6. Una vez seleccionada la sección portafolio se buscará el nombre del artista y se dará clic en administrar se abrirá una ventana que mostrará imágenes predeterminadas que serán reemplazadas por los trabajos de los estudiantes participantes.
7. Para agregar una imagen se hará clic en la donde dice reemplazar imagen y se arrastrara la nueva imagen a la ventana emergente.



“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

8. Al seleccionar la nueva imagen a publicar se deberá colocar título de la imagen y una pequeña descripción.



9. Se dará en hecho y la nueva imagen será publicada.

Anexo 3



Criterios de evaluación de portafolio para el proyecto Galería Virtual. 2021.

Para determinar si el portafolio aspirante es óptimo para publicar en la página web deberá de cumplir ciertos requisitos para la aprobación.

Dentro de los criterios a evaluar para aceptar obras a publicación, se encuentran su autenticidad, su originalidad o posibles particularidades, el concepto, la técnica que se usó para su realización, sus dimensiones, la estética y su historia. Asimismo puntualmente se tomarán en cuenta los siguientes puntos:

- **Teoría del color.**

Se tomará en cuenta el buen manejo armónico de los colores utilizados en cada pieza gráfica.

- **Armonía visual.**

Toda pieza grafica deberá presentar una armonía visual ya que esto favorecerá la percepción de la obra.

- **Composición.**

Las piezas graficas deberán de tener una buena composición, ya que esto es un elemento muy importante ya esto es la disposición de los distintos elementos dentro del espacio visual o formato de manera equilibrada y ordenada.

- **La calidad técnica y artística.**

Se debe tomar en cuenta el manejo del programa en que fue realizada la obra, además de los criterios técnicos básicos utilizados en dibujo y pintura, como, por ejemplo, la perspectiva, la aplicación del color, la simetría, manejo de luz y sombra etc.

- **Concepto de la obra.**

Deberá de poseer un concepto ya que esto es la idea que encierra el mensaje, que hace que el receptor se sienta identificado y genere la acción de saber más.

- **Dimensiones.**

En general, una pieza grafica debido a que será expuesta en una página web deberá de cumplir con ciertos requisitos como no sobre pasar las dimensiones de 1000 x1000 pixeles con una resolución de 72 dpi para mantener optimizado el sitio web.

- **Originalidad.**

Se tomará en cuenta la originalidad de las piezas graficas ya que lo hace más valioso.

- **Estilo tipográfico.**

Se tomará en cuenta el manejo tipográfico utilizado en las piezas gráficas.

Cada pieza gráfica deberá ser capaz de manifestar al menos el 60% de los puntos mencionados anteriormente. Si los reúne todos, enhorabuena será seleccionada sin más criterios.

“Plataforma digital de difusión para estudiantes de Diseño Gráfico, dirigida por la Escuela de Artes y administrado por estudiantes en servicio social, periodo 2021”

Anexo 4



LINEAMIENTOS DE ADMINISTRACIÓN GENERAL DEL PROYECTO “GALERÍA VIRTUAL”. PERÍODO 2021

Introducción:

Esta guía deberá tomarse en cuenta para el correcto mantenimiento y administración del proyecto “galería virtual” en sitio web y redes sociales así como los tiempos pertinentes de publicación en dichas plataformas. Para una correcta interpretación de este documento, se llamará desde ahora “estudiante participante” al participante del proyecto en calidad de servicio social, y “estudiante beneficiado” al inscrito para promocionar sus piezas gráficas.

Objetivo:

Proporcionar una guía para el mantenimiento correcto de la plataforma de la Galería Virtual en el sitio web y redes sociales como medio de promoción de piezas artísticas de los estudiantes de la Opción de Diseño Gráfico, en función de los estudiantes en Servicio Social, para una correcta orientación y organización a lo largo del ciclo académico.

A continuación se presenta el contenido de esta guía el cual cuenta con incisos alfabéticos y numéricos para una mejor distribución:

a) Selección General

1) Selección de Participantes

- 1.1) Para el mantenimiento general del proyecto se aceptarán de uno (1) a tres (3) estudiantes en calidad de servicio social. Estos estudiantes deberán cumplir con los requerimientos básicos determinados por el reglamento de general de Proyección social, especial pero no solamente en el artículo 33 del capítulo IV, refiérase a dicho documento. A estos estudiantes se les asignará un rol en específico, que deberán cumplir durante todo el tiempo que dure su participación.
- 1.2) Los estudiantes seleccionados para el proyecto tendrán un rol en específico, el cual puede ser decidido entre el mantenimiento de la página web, mantenimiento de redes sociales, trabajos administrativos, o cualquier otro que se considere necesario u oportuno para cada situación, pero con la especificación de mantenerse en el mismo cargo durante toda su participación en el proyecto de servicio social.
- 1.3) Los estudiantes que participen en el proyecto “Galería Virtual” deberán llevar un control de registro de los estudiantes que deseen ser beneficiados en la Galería Virtual, debiendo suministrar los documentos pertinentes a los beneficiados
- 1.4) Los estudiantes participantes estarán obligados a llevar un registro de los estudiantes beneficiarios, teniendo en cuenta las fichas de registro de los estudiantes, y toda la documentación presentada por los mismos. Además rendirán cuenta de estos archivos a la Dirección de la Escuela de Artes.
- 1.5) Los estudiantes participantes estarán obligados a brindar toda información solicitada a los beneficiarios si así lo solicitaren.

2) Selección de beneficiarios

2.1) Se seleccionará a entre 5 a 10 estudiantes de 4° (Cuarto) y 5° (Quinto) año de la Opción de Diseño Gráfico que deseen participar en el proyecto “Galería virtual”, por ciclo académico.

2.3) Si el número de estudiantes solicitantes excede el propuesto, se hará una revisión de trabajos bajo el documento “Criterios de Evaluación de proyectos” adjunto a esta guía, depurando en calidad de obras, para seleccionar a los mejores 10.

2.4) El estudiante beneficiado que sea seleccionado estará obligado a entregar toda la documentación necesaria, bajo la necesidad de llevar un registro de estudiantes y un contacto para posibles contrataciones.

3) De la selección de obras

3.1) Los estudiantes que hayan solicitado ser beneficiados en el proyecto de galería virtual, deberán entregar al correo electrónico del proyecto, en un plazo máximo de dos semanas después de la solicitud formal, los trabajos solicitados por los editores de la galería.

3.2) Las obras presentadas serán únicamente correspondientes al área de Diseño Gráfico, entendiéndose por ésta a ilustración, maquetación web, diseño editorial, packaging, animación, modelado 3D, fotografía, y todo aquello que proceda de la misma naturaleza, sin embargo no se limitarán a las materias concernientes a la Opción Diseño Gráfico, es decir, se pueden tomar en cuenta obras no exclusivas de la Opción.

3.3) Se solicitarán un total de 4 a 7 obras por estudiante, dentro del espectro del inciso anterior, si es imagen, debe ser en formato jpg y resolución de 72pp.

3.4) Cada obra presentada debe llevar su descripción, en no más de 100 palabras, destacando la técnica y forma, pero también el fondo y la intención.

b) Mantenimiento en sitio Web

- 1) La publicación de los trabajos de los estudiantes beneficiados, así como su biografía y su fotografía, se realizará una vez cada 5 meses, iniciando el primer mes cada ciclo.
- 2) La actualización de la sección de “Blog” se puede realizar dependiendo de los eventos que se realicen en la Escuela de Artes y de sus estudiantes, sin embargo, solo pueden ser relacionados con el área de diseño, preferente pero no únicamente de la Opción de Diseño Gráfico.
- 3) Los estudiantes participantes deberán llevar un control de los correos que puedan recibir en el apartado de “Contactos” al menos una vez por semana.

c) Mantenimiento en Redes

- 1) El mantenimiento de redes, entiéndase Facebook e Instagram, será distribuido de manera que se publique al menos tres publicaciones semanales (laborales) y una en fin de semana, pudiendo ser esta en formato programado.
- 2) Se podrá tomar en cuenta los trabajos presentados por los beneficiados, y mostrar en las redes, un previo o una muestra que redirija a la visita de la página web.
- 3) Con el fin de mantener una dinámica cambiante, se cambiará de portada en la Red Social Facebook, dos veces por ciclo académico, preferente pero no obligatoriamente en mitad de período. Pero se mantendrá el logo de la Opción de Diseño Gráfico.