

**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE FORMACIÓN PROFESIONAL
ADMINISTRATIVA Y COMERCIAL**

AÑO 2022

**ESQUEMA PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN CON
RECURSOS INSTITUCIONALES**

PERÍODO 2023-2025

1. Título

CREACIÓN DE LA PLATAFORMA CLICBOOK

2. Antecedentes

El conocimiento de los estudiantes ha crecido con el desarrollo de la tecnología, esto ha aportado para que la fotografía digital se exponga visualmente en sistemas de información que organicen y aporten a la sociedad del conocimiento con materiales académicos y publicitarios; lo que garantiza el acceso a una información de fácil alcance.

Dentro de los contenidos académicos que se imparten en las carreras de la unidad de arte del Instituto Superior Universitario de Formación, existe la cátedra de fotografía que tiene como objetivo que los estudiantes adquieran destrezas de comunicación visual, connotación y denotación con el fin de plasmar historias desde una dimensión propia; sin embargo, muchas imágenes capturadas en el salón de clases quedan únicamente como validación para el docente, lo que deteriora la capacidad empleada. Con la identificación de recursos técnicos y talento humano y la importancia de las imágenes en el marketing, se determina la necesidad de contar con mecanismos que permitan a los estudiantes difundir su arte, con el apoyo de la tecnología como soporte para desarrollar soluciones valorar el esfuerzo que se entrega en las aulas de clase.

Entre la recolección previa de información se determinó la siguiente problemática ¿De qué forma aportará a la exposición y difusión de los trabajos artísticos, la implementación de un catálogo digital fotográfico en la comunidad del Instituto Superior Universitario de Formación?

3. Justificación

El desarrollo tecnológico ha aportado en las distintas ramas profesionales, de manera particular, la fotografía ha experimentado cambios que contribuyen en la sociedad de manera inmediata, lo que da apertura a exponer el conocimiento fotográfico de los estudiantes ante una comunidad estudiantil y una exigencia social y profesional.

La importancia de desarrollar una plataforma fotográfica estudiantil genera talleres participativos que permiten una mejor comprensión de la aplicación de técnicas artísticas,

enriqueciendo de forma innovadora el involucramiento de los estudiantes y la comunidad del Tecnológico de Formación para lograr una mejor calidad de presentación en las fotografías que serán expuestas en una plataforma de creación, mantenimiento y renovación.

Bajo la determinación del problema, se desarrolla como **Investigación aplicada**, por el enfoque a la búsqueda y consolidación del conocimiento para la creación de una plataforma de exposición y difusión.

La investigación cuenta con un dominio académico de Diseño Universal, una línea de investigación apegada a la artísticas y una sublínea dentro del Diseño Gráfico en el desarrollo social y cultural.

4. Tipo de proyecto:

El presente proyecto es con base a una **Creación artística**, sus obras fotográficas son bajo conocimiento y creatividad de los investigadores, siendo parte de una investigación aplicada.

Dominio académico, línea, sublínea de investigación y carreras en el ámbito.

- **Dominio académico:** Diseño Universal
- **Línea de Investigación:** Artística
- **Carreras en el ámbito:**
 - Diseño Grafico
 - Animación y Arte Digital

El proyecto "Creación de una Plataforma Clickbook" se desarrolla en la Línea de Investigación Artística ya que explora la intersección entre el arte, el diseño y la tecnología para crear una plataforma innovadora y estéticamente impactante. Esta línea de investigación se enfoca en cómo los principios del diseño gráfico y la animación digital pueden integrarse para desarrollar una experiencia interactiva que no solo sea funcional, sino que también tenga un fuerte componente estético. La investigación artística en este contexto implica investigar y aplicar técnicas visuales avanzadas, como el diseño de interfaces intuitivas y atractivas, animaciones fluidas y elementos gráficos innovadores, que mejoran la usabilidad y la inmersión del usuario en la plataforma. Además, el proyecto permite explorar cómo la creatividad y la tecnología pueden colaborar para transformar conceptos artísticos en soluciones digitales prácticas, ampliando el alcance del diseño en el ámbito de las plataformas interactivas y enriqueciendo la experiencia del usuario con una combinación única de arte y funcionalidad.

- **Diseño Gráfico:** El proyecto titulado "Creación de una Plataforma Clickbook" tiene una relación profunda y multifacética con la carrera de Diseño Gráfico, ya que la naturaleza de la plataforma digital demanda una convergencia entre la funcionalidad técnica y la estética visual. En primer lugar, el diseño de la interfaz de usuario (UI) es un aspecto fundamental en el desarrollo de la plataforma, y el diseñador gráfico es responsable de crear una experiencia visualmente atractiva y, al mismo tiempo, intuitiva para los usuarios. Esto implica no solo la elección de paletas de colores, tipografías y elementos visuales que refuercen la identidad de la marca, sino también la

estructuración del contenido de manera que facilite la navegación y la interacción. Además, el diseño gráfico contribuye al desarrollo de la identidad visual de Clickbook, asegurando que la plataforma tenga una presencia coherente y reconocible en el mercado, lo cual es esencial para la diferenciación y posicionamiento frente a la competencia. En un sentido más amplio, el diseño gráfico también interviene en la creación de materiales promocionales y de marketing, que son vitales para la atracción de usuarios y la comunicación efectiva de los beneficios y funcionalidades de la plataforma. Por lo tanto, la carrera de Diseño Gráfico no solo está vinculada con la estética y el atractivo visual de la plataforma, sino que también juega un papel integral en la estrategia global de usabilidad y marketing de Clickbook, haciendo que este proyecto sea un ejemplo claro de cómo el diseño gráfico puede influir directamente en el éxito de un producto digital.

- **Animación y Arte Digital:** El proyecto guarda una estrecha relación con la carrera de Animación y Arte Digital, ya que este campo aporta elementos fundamentales para la creación de experiencias interactivas y dinámicas dentro de la plataforma. La animación digital es clave para mejorar la interactividad y la experiencia del usuario (UX) en Clickbook, ya que las animaciones pueden guiar al usuario a través de la interfaz, haciendo más intuitiva la navegación y resaltando características clave o llamadas a la acción. Las animaciones pueden añadir una capa de dinamismo y atractivo visual, haciendo que la plataforma se sienta más moderna y envolvente, lo que es crucial para mantener el interés de los usuarios en un entorno digital competitivo. Por otro lado, el arte digital desempeña un papel vital en la creación de una identidad visual única para Clickbook. Los profesionales en esta área pueden desarrollar ilustraciones, gráficos, y efectos visuales que refuercen la marca y generen una atmósfera particular en la plataforma. Estos elementos visuales no solo mejoran la estética general del sitio, sino que también pueden ser utilizados en la creación de contenido interactivo, como tutoriales animados, videos explicativos, o infografías dinámicas, que añaden valor a la experiencia del usuario. El uso de herramientas de arte digital en el diseño de personajes, iconografía, y escenarios dentro de la plataforma puede ser crucial para gamificar ciertos aspectos de Clickbook, lo que puede aumentar la participación y la retención de usuarios. La carrera de Animación y Arte Digital no solo contribuye a la estética y la usabilidad de la plataforma Clickbook, sino que también puede ser fundamental para su capacidad de enganchar y retener a los usuarios a través de experiencias visuales y dinámicas ricas.

5. Objetivo General:

Implementar un catálogo digital fotográfico para la comunidad del Universitario de Formación como aporte a la exposición y difusión de los trabajos artísticos.

6. Específicos:

- Tener identidad con la marca institucional.
- Demostrar el talento y la vocación de los estudiantes como propuesta de valor agregado intelectual.
- Generar visibilidad y posicionamiento de la marca.
- Proyectar engagement en los sistemas de estudio o fuentes de consulta didáctica.

7. Metodología para la aplicación

El desarrollo de presente proyecto se situará en la comunidad del Tecnológico Universitario de Formación, la propuesta consistirá en desarrollar una plataforma digital para la exposición y difusión de fotografías capturadas por estudiantes, egresados, personal administrativo y docente, se desarrollará esta plataforma dada las necesidades previamente evidencias y explicadas, el desarrollo de la plataforma tendrá un impacto positivo en la comunidad de la Institución, siendo esta la principal beneficiaria, ya que lograran exponer sus obras fotográficas, logrando así, una visibilización y empoderamiento de sus capacidades artísticas.

Como actividades para la implementación de la plataforma, se considera las siguientes etapas y procesos:

- Planteamiento del Problema
 - Análisis de la situación actual
 - Estado del arte, revisión bibliográfica
 - Levantamiento de información y recolección de datos en la comunidad Institucional
 - Delimitación del alcance de la plataforma, módulos y entornos
 - Elaboración del mapa del sitio
- Desarrollo de la Plataforma
 - Primeros bocetos de la plataforma
 - Digitalización de los bocetos y maquetación de los módulos
 - Codificación de Front-End
 - Test de usabilidad de la UI
 - Análisis de los Test de Usabilidad
 - Codificación del Back-End
 - Test de usabilidad de toda la plataforma
 - Corrección de errores e implementación de recomendaciones
- Implementación
 - Creación de usuarios iniciales
 - Carga de primer banco de carga de fotos
 - Aprobación de las fotos subidas por la comunidad
 - Publicación de la plataforma en línea
 - Lanzamiento de la plataforma al público en general

Como requerimientos para el desarrollo de la plataforma, se los divididos en requerimientos técnicos y operativos, ambos requerimientos luego se tomarán en cuenta en la elaboración del presupuesto global del proyecto.

Requerimientos Técnicos

CANT.	ÍTEM	DESCRIPCIÓN
1	Dominio web	www.clicbook.com
1	Hosting web	Hosting con alta capacidad de carga y transferencia de datos.
1	Nube de respaldo	Destinada al respaldo de archivos del proyecto.

N	Camas fotográficas	Cámaras DSLR con lentes para la captura de fotos.
---	--------------------	---

Requerimientos Operativos

CANT.	ROL EN EL PROYECTO	EL FUNCIONES
1	Director del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizar las investigaciones y recopilación de información ● Autoría de material científico desprendido de la implementación del proyecto ● Dar las directrices al resto del equipo de investigación
1	Analista UI/UX	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseño de bocetos de la plataforma ● Maquetación de módulos ● Desarrollo de los test de usabilidad ● Codificación de Front-End
1	Codificador Back-End	<ul style="list-style-type: none"> ● Modelado de base de datos ● Codificación de Front-End ● Corrección de errores e implementación de recomendaciones ● Elaboración del manual técnico de la programación de la plataforma
N	Fotógrafos	<ul style="list-style-type: none"> ● Capturar fotografía con destacada precepción artistica

8. Equipo de investigación

Director de proyecto:

MSc. Gianella Lisette Bermeo Quezada

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8757-8045>

E-mail: gianella.bermeo@formacion.edu.ec

Investigadores:

Lic. Dustin Madison Herrera Calderón
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5059-3460>
E-mail: dustin.herrera1@formacion.edu.ec

Lic. Brayan Isidro Briones Franco
ORCID: <https://orcid.org/0009-0008-6483-7607>
E-mail: brayan.briones@formacion.edu.ec

9. Metodología para la evaluación de resultados

La evaluación de resultados se basa en los objetivos planteados dentro del presente proyecto, con el fin de contribuir con la comunidad del Tecnológico de Formación

proyectos y programas, actividades no relacionadas con proyectos y asistencia “intangible”, tanto dentro como fuera de los proyectos. Los resultados son influenciados asimismo por las actividades de otros actores del desarrollo. (Ver el Capítulo 1 del Manual de seguimiento y evaluación de resultados para mayor información.) La Figura 2 demuestra que muchos tipos de actividades diferentes influyen en el resultado final.

Las evaluaciones de resultados funcionan de atrás para adelante, en el sentido que empiezan por el resultado. Toman el resultado como punto de partida y luego evalúan una serie de variables. Dicha evaluación se hace en distintos grados, dependiendo del propósito de la evaluación de resultados. Las variables incluyen: (a) si el resultado ha sido alcanzado o se han hecho avances hacia el mismo; (b) cómo, por qué y bajo qué circunstancias ha cambiado el resultado; (c) la contribución del PNUD a los avances hacia, o al logro de, el resultado; y (d) la estrategia de “partenariado” del PNUD en la búsqueda del resultado. Las evaluaciones de resultados no empiezan analizando proyectos, ya que este enfoque tiene pocas probabilidades de arrojar información útil o completa acerca de lo que está ocurriendo a nivel de los resultados. Más bien, como se demuestra en la Figura 3, las evaluaciones de resultados toman el resultado como su punto de partida.

Evaluar los avances hacia el logro del resultado (este aspecto se explorará más significativamente durante una evaluación de resultados efectuada en una etapa avanzada del Programa Nacional, aunque podría examinarse en una etapa incipiente, dependiendo de la naturaleza del resultado); • Evaluar los factores que afectan el resultado (este aspecto podría abordarse en una etapa incipiente, a medio término o en una etapa avanzada del Programa Nacional); • Evaluar las contribuciones clave del PNUD (los productos) a los resultados - incluyendo las contribuciones generadas como resultado de la asistencia “intangible” proporcionada (esta información se genera como mínimo a medio término, así como en una etapa avanzada del Programa Nacional); • Evaluar la estrategia de “partenariado” (para evaluar este aspecto puede extraerse selectivamente información útil en cualquier etapa del Programa Nacional).

10. Cronograma de actividades

Actividad	Semestre en el que se va a desarrollar				Fecha		Responsable
	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Desde	Hasta	
	Enero 2023- Julio 2023	Julio 2023- Diciembre 2023	Enero 2024- Julio 2024	Julio 2024- Diciembre 2024			
REUNIÓN CON EQUIPO DE INVESTIGACIÓN	X				02/01/2023	02/01/2023	Equipo de investigación
ELABORACIÓN DE PLAN DE APRENDIZAJE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN PROYECTO	X				03/01/2023	06/01/2023	Equipo de investigación
DISEÑO Y COMPROBACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	X				10/01/2023	20/01/2023	Director de proyecto
PARTICIPACIÓN EN CONGRESO 1	X				23/01/2023	26/01/2023	Equipo de investigación
APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	X				02/02/2023	02/02/2023	Equipo de investigación
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN	X				13/02/2023	28/02/2023	Director de proyecto
COMPRA DE CÁMARA Y TARJETAS	X				23/02/2023	09/03/2023	Director de proyecto
COMPRA DE HOSTING	X				24/03/2023	26/03/2023	Director de proyecto
REVISIÓN DEL PRIMER BOCETO	X				01/03/2023	31/03/2023	Equipo de investigación
COMPRA DE LUCES	X				10/03/2023	17/03/2023	Director de proyecto
ASESORÍA A EQUIPO DE INVESTIGACIÓN					20/03/2023	24/03/2023	Equipo de investigación
REUNIÓN CON EQUIPO DE INVESTIGACIÓN					03/04/2023	14/04/2023	Equipo de investigación
ELABORACIÓN DE MATERIAL					03/04/2023	03/04/2023	Director de proyecto
REGISTRO MARCA EN EL SENADI					03/04/2023	29/12/2023	Director de proyecto
COMPRA DE ACCESORIOS					10/04/2023	10/04/2023	Director de proyecto
ELABORACIÓN DEL CRONOGRAMA DE ENTREVISTAS					18/04/2023	27/04/2023	Equipo de investigación

PRIMER CICLO DE CONFERENCIAS	X					01/06/2023	16/06/2023	Equipo de investigación
PUBLICACIÓN LIBRO 1 DIGITAL	X					05/06/2023	30/07/2023	Equipo de investigación
REVISIÓN DE FOTOGRAFÍAS	X					19/06/2023	30/06/2023	Equipo de investigación
PUBLICACIÓN ARTÍCULO 1	X					22/06/2023	30/06/2023	Equipo de investigación
PRESENTACIÓN DEL PRIMER INFORME PARCIAL DEL PROYECTO	X					29/06/2023	30/06/2023	Director de proyecto
REUNIÓN CON EQUIPO DE INVESTIGACIÓN				X		03/07/2023	03/07/2023	Director de proyecto
ELABORACIÓN DE PLAN DE APRENDIZAJE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN PROYECTO				X		04/07/2023	06/07/2023	Equipo de investigación
PARTICIPACIÓN III CONGRESO HUMANIDAD 2023				X		10/07/2023	21/07/2023	Equipo de investigación
PUBLICACIÓN LIBRO 2 DIGITAL						05/09/2023	31/09/2023	Equipo de investigación
REUNIÓN CON EQUIPO DE INVESTIGACIÓN				X		02/10/2023	02/10/2023	Equipo de investigación
PARTICIPACIÓN EN CONGRESO 3				X		09/10/2023	14/10/2023	Equipo de investigación
ASESORÍA A EQUIPO DE INVESTIGACIÓN				X		19/11/2023	24/11/2023	Equipo de investigación
REUNIÓN CON EQUIPO DE INVESTIGACIÓN				X		04/12/2023	04/12/2023	Equipo de investigación
PUBLICACIÓN LIBRO 3 DIGITAL				X		04/12/2023	30/12/2023	Equipo de investigación
PRESENTACIÓN DEL SEGUNDO INFORME PARCIAL DEL PROYECTO				X		27/12/2023	27/12/2023	Director de proyecto
REUNIÓN CON EQUIPO DE INVESTIGACIÓN					X	02/01/2024	02/01/2024	Equipo de investigación
ELABORACIÓN DE PLAN DE APRENDIZAJE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN PROYECTO					X	02/01/2024	04/01/2024	Equipo de investigación
PUBLICACIÓN LIBRO 4 DIGITAL					X	02/04/2024	28/04/2024	Equipo de investigación

ASESORÍA A EQUIPO DE INVESTIGACIÓN				X	09/04/2024	12/04/2024	Equipo de investigación
REUNIÓN CON EQUIPO DE INVESTIGACIÓN				X	02/05/2024	02/05/2024	Equipo de investigación
PUBLICACIÓN ARTÍCULO 2				X	01/06/2024	30/06/2024	Equipo de investigación
PRESENTACIÓN DEL TERCER INFORME PARCIAL DEL PROYECTO				X	25/06/2024	28/06/2024	Director de proyecto
PARTICIPACIÓN EN EL CONGRESO IV HUMANIDAD 2024					01/07/2024	30/09/2024	Gianella Bermeo
ELABORACIÓN DE PLAN DE APRENDIZAJE ESTUDIANTES PARTICIPANTES EN PROYECTO					02/07/2024	05/07/2024	Equipo de investigación
REUNIÓN CON EQUIPO DE INVESTIGACIÓN					02/07/2024	02/07/2024	Equipo de investigación
PRESENTACIÓN DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO					10/12/2024	13/12/2024	Director de proyecto

11. Presupuesto

Rubro	Actividad	Semestre en el que se va a desarrollar				Fecha	Total (\$)
		Semestre 1 Enero 2023-Julio 2023	Semestre 2 Julio 2023- Diciembre 2023	Semestre 3 Enero 2024- Julio 2024	Semestre 4 Julio 2024- Diciembre 2024		
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS	PARTICIPACION EN CONGRESO 1	X				02/01/2023	\$100,00
ADQUISICIÓN DE EQUIOS, INSTRUMENTOS, INSUMOS, MATERIALES, PRODUCTOS TECNOLÓGICOS Y SOFTWARE	COMPRA DE CÁMARA Y TARJETAS SD	X				06/01/2023	\$1.000,00
ADQUISICIÓN DE EQUIOS, INSTRUMENTOS, INSUMOS, MATERIALES, PRODUCTOS TECNOLÓGICOS Y SOFTWARE	COMPRA DE HOSTING	X				20/01/2023	\$150,00
ADQUISICIÓN DE EQUIOS, INSTRUMENTOS, INSUMOS, MATERIALES, PRODUCTOS	COMPRA DE LUCES	X				26/01/2023	\$600,00

TRANSFERENCIA DE RESULTADOS									30/07/2023	\$100,00
ADQUISICIÓN DE EQUIOS, INSTRUMENTOS, INSUMOS, MATERIALES, PRODUCTOS TECNOLÓGICOS Y SOFTWARE									30/06/2023	\$22,00
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS									03/07/2023	\$50,00
ADQUISICIÓN DE EQUIOS, INSTRUMENTOS, INSUMOS, MATERIALES, PRODUCTOS TECNOLÓGICOS Y SOFTWARE									21/07/2023	\$22,00
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS									31/09/2023	\$25,00
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS									31/09/2023	\$50,00
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS									09/10/2023	\$50,00
MATERIALES, PRODUCTOS TECNOLÓGICOS Y SOFTWARE									05/11/2023	\$22,00
TRANSFERENCIA DE RESULTADOS									12/12/2023	\$25,00
TOTAL										\$ 3713.00

12. Resultados esperados

Se espera que la implementación de un catálogo digital fotográfico para la comunidad del Universitario de Formación facilite de manera significativa la exposición y difusión de los trabajos artísticos de estudiantes, docentes y demás miembros involucrados en actividades artísticas, potenciando el reconocimiento y la visibilidad de sus creaciones tanto dentro como fuera de la institución. A través de esta herramienta digital, se prevé crear un espacio accesible que permita la consulta de las obras en cualquier momento y desde cualquier lugar, ampliando así el alcance de las producciones artísticas y fortaleciendo la identidad cultural de la comunidad educativa. Adicionalmente, se espera que este catálogo contribuya al enriquecimiento del entorno académico, al ofrecer a los estudiantes la oportunidad de apreciar una amplia diversidad de estilos y técnicas, promoviendo el aprendizaje mutuo y el desarrollo creativo. La plataforma también facilitará el establecimiento de redes de colaboración entre artistas emergentes, y su estructura digital permitirá actualizaciones continuas que reflejen la evolución de los trabajos artísticos. Finalmente, se prevé que este catálogo impulse un sentido de pertenencia y orgullo en la comunidad del Universitario de Formación, al crear un archivo digital permanente que documente el talento artístico institucional, sirviendo a su vez como un recurso para futuras iniciativas de promoción cultural y educativa.

13. Bibliografía

1. Beltrán, M. & Castillo, R. (2020). Gestión de proyectos digitales en instituciones educativas. Editorial Académica Española.
2. Bravo González, Manuel (2016). *Diseño de interfaces digitales: Principios, prácticas y herramientas*. Madrid: Anaya Multimedia.
3. Bonsiepe, Gui (2011). *Del diseño industrial al diseño gráfico: una historia crítica*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
4. Calderón, J. & Romero, L. (2019). La fotografía como herramienta de comunicación visual en entornos educativos. Universidad de los Andes.
5. Casas, J. G., & Martínez, S. A. (2017). *Introducción al diseño y desarrollo de sitios web interactivos*. Barcelona: UOC.
6. Castillo, M. P. (2018). Tecnologías de la información en la difusión del arte contemporáneo. Editorial UAM.
7. García, L. & Martínez, R. (2021). Diseño y desarrollo de plataformas digitales para la promoción del arte en comunidades educativas. Universidad Autónoma de Madrid.
8. Chetochine, Gilles (2010). *El arte del branding*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.
9. Gómez, Jorge (2019). *Diseño gráfico digital y multimedia: una nueva visión de la comunicación visual*. Barcelona: Ediciones Anaya Multimedia.
10. Jiménez, S. (2020). La importancia de la identidad cultural en la educación artística y su difusión digital. Editorial Cátedra.

11. Kotler, Philip & Armstrong, Gary (2021). *Marketing digital para la era moderna*. Ciudad de México: Pearson Educación.
12. Krug, Steve (2014). *No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web*. Madrid: Pearson Educación.
13. López, P. (2017). *Catálogos digitales: Herramientas para la conservación y divulgación del patrimonio artístico*. Universidad Complutense de Madrid.
14. Lupton, Ellen (2015). *Diseño gráfico: Nuevas tendencias en la era digital*. Barcelona: Gustavo Gili.
15. Martínez, A. & Ruiz, C. (2019). *Innovación tecnológica en la educación artística: Propuestas para la inclusión de plataformas digitales*. Editorial Tecnos.
16. Pérez, D. (2018). *Estrategias de exposición y difusión de obras artísticas en el ámbito digital*. Editorial Digital Arte.
17. Ramírez, E. (2021). *Comunicación y cultura digital: El rol de las plataformas en la difusión artística*. Editorial Gedisa.
18. Rodríguez, L. & Sánchez, M. (2022). *Transformación digital en el sector educativo: Retos y oportunidades para la promoción cultural*. Editorial Siglo XXI.
19. Shneiderman, Ben (2015). *Diseño de la interacción: Estrategias para la interfaz de usuario eficaz*. Madrid: Alfaomega.
20. Zeldman, Jeffrey (2011). *Diseño web con estándares*. Madrid: Anaya Multimedia.

14. Firma de responsabilidad

“Los contenidos de la presente propuesta son de responsabilidad del equipo de investigación proponente, por lo que a nombre del equipo firmo a los 7 días del octubre del año 2022”



Director de proyecto
Gianella Bermeo Quezada