



**UADY**  
UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA  
DE YUCATÁN  
"Luz, Ciencia y Verdad"

**Título del Documento:** Avance del Proyecto: Primera Entrega.  
**ORGANIZACIÓN PATROCINANTE:** FMAT-UADY  
**PROYECTO:** IgniteCrowd

**Revision:** 1.0.1

**Fecha:** 19/03/2024

# Avance del Proyecto: Primera Entrega

**IgniteCrowd**

**Versión 1.0.0**

**Elaborado por:**

**Chan Puc Ángel Adrián**

**Martín Valdez Dioné Guadalupe**

**Medina Padilla Kevin Alejandro**

**Mendoza Tec Andrea Margarita**

**Graniel Arzat Aarón Isaac**





## Índice

<b>Avance del Proyecto: Primera Entrega IgniteCrowd.....</b>	<b>i</b>
<b>Introducción .....</b>	<b>2</b>
<b>Contenido .....</b>	<b>2</b>
<b>Propósito .....</b>	<b>2</b>
<b>Justificación .....</b>	<b>2</b>
<b>Funcionalidades.....</b>	<b>3</b>
<b>Plan de investigación.....</b>	<b>5</b>
<b>Requerimientos de la aplicación .....</b>	<b>7</b>
<b>Perfiles de usuario.....</b>	<b>11</b>
<b>Personas .....</b>	<b>13</b>
<b>Escenarios .....</b>	<b>16</b>
<b>Plan de actividades.....</b>	<b>18</b>

# Introducción

El presente documento marca el avance del proyecto, correspondiente a la primera entrega, en el marco del desarrollo de una aplicación con enfoque en Interacción Humano-Computadora (IHC).

## Contenido

### Propósito

Antecedentes:

El crowdfunding, también conocido como financiamiento colectivo o micromecenazgo, ha surgido como una solución innovadora para abordar diversas problemáticas relacionadas con la financiación de proyectos, ideas y causas específicas. Las campañas de crowdfunding son una vía efectiva para obtener apoyo financiero y pueden dirigirse a una amplia gama de proyectos, incluyendo iniciativas artísticas, musicales, creativas, causas sociales y productos tecnológicos de código abierto u opensource.

Descripción de la aplicación:

Plataforma de crowdfunding como un entorno dinámico, donde una amplia comunidad de creadores y emprendedores pueda promover sus proyectos y obtener el respaldo financiero necesario.

Objetivos del proyecto:

- Facilitar el acceso al financiamiento para una amplia gama de proyectos y causas.
- Impulsar a los emprendedores y creadores para llevar a cabo sus visiones y proyectos.
- Crear una comunidad en línea de apoyo mutuo y colaboración.
- Promover todo el proceso de financiación de forma transparente y confiable.

Stakeholders:

- El **Crowdfunder**: La persona que inicia la campaña del proyecto, buscando financiación para llevar a cabo su visión.
- El **Backer**: Individuos interesados en invertir en el proyecto, motivados por recompensas como ganancias de inversión, productos, servicios o simplemente el deseo de apoyar una causa de forma altruista.
- **Administradores** de Crowdfunding: gestiona la campaña, facilitando la interacción entre los Crowdfunders y los Backers, además de proporcionar transparencia en el proceso.

### Justificación

La aplicación propuesta surge de un análisis empírico y una investigación



exploratoria que evidencian la falta de visibilidad, difusión y respaldo económico en el ámbito del arte y la cultura. Esta carencia genera una problemática social que afecta tanto a artistas locales como a organizaciones culturales dedicadas a promover estas áreas. A continuación, se presentan dos enfoques que detallan los efectos que existen en relación a la expresión artística y el financiamiento económico, así como también las causas que los producen:

**- Impacto a nivel local**

La falta de respaldo financiero y difusión de eventos culturales, como señala Velázquez (2018) con los artistas michoacanos liderados por Cardiel Amezcu Luna, emerge como un desafío crucial en el ámbito local, limitando la capacidad de los artistas para llevar a cabo proyectos significativos y contribuyendo a la merma de la calidad de los eventos culturales debido a la ausencia de lugares públicos adecuados para presentaciones.

**- Impacto a nivel global**

La relación entre dinero y arte contemporáneo, como es expuesto por Cabezas (2023), destaca la esencialidad del financiamiento para proyectos artísticos ambiciosos. Sin embargo, esta misma relación puede convertirse en un obstáculo al generar presión para crear obras comercialmente viables, comprometiendo así la originalidad y experimentación artística, lo que afecta la diversidad y autenticidad del panorama artístico contemporáneo.

La ausencia de apoyo económico y difusión obstaculiza la realización de proyectos innovadores, la contribución al enriquecimiento cultural y la participación comunitaria en expresiones artísticas y sociales que puede abarcar desde eventos culturales hasta programas benéficos. Como resultado, se limita la expresión artística y social, dejando un vacío en la comunidad y dificultando el acceso a la diversidad cultural.

La aplicación propuesta busca resolver estas necesidades al proporcionar a los artistas y organizaciones culturales una plataforma que les permita dar a conocer su trabajo y conectar con el público. A través de esta herramienta, se pretende impulsar la visibilidad y el apoyo económico hacia el arte y la cultura local, fomentando así la diversidad, la creatividad y la participación activa de la comunidad en su entorno cultural y artístico. Finalmente, la aplicación busca ser un medio que facilite el acceso a la riqueza cultural y artística, promoviendo el desarrollo y la inclusión en la sociedad.

**Funcionalidades**

**Gestión de Usuarios:**

- **Registro de Usuarios:** Permite a los usuarios crear cuentas en la plataforma proporcionando información básica como nombre, correo

electrónico y contraseña.

- **Inicio de Sesión:** Facilita a los usuarios registrados acceder a sus cuentas mediante un proceso de autenticación seguro.
- **Perfil de Usuario:** Permite a los usuarios completar sus perfiles con información adicional como foto de perfil, descripción personal o de la empresa, enlaces a redes sociales, etc., gracias a una interfaz intuitiva que fomenta la participación y la personalización.
- **Gestión de Perfil:** Permite a los usuarios actualizar su información personal, cambiar su contraseña y configurar preferencias de notificación.

#### **Gestión de Campañas:**

- **Creación de Campañas:** Permite a los usuarios iniciar nuevas campañas de crowdfunding, proporcionando detalles sobre el proyecto, objetivos de financiamiento, recompensas para los backers, etc.
- **Edición de Campañas:** Permite a los usuarios modificar la información de sus campañas en cualquier momento antes de que finalicen.
- **Visualización de Estadísticas:** Ofrece a los creadores de campañas datos estadísticos sobre el rendimiento de su campaña, como el progreso hacia el objetivo de financiamiento, número de backers, etc.
- **Comunicación con Backers:** Facilita la comunicación entre los creadores de campañas y los backers a través de mensajes directos o actualizaciones públicas.

#### **Interacción:**

- **Búsqueda de Campañas:** Permite a los usuarios buscar campañas por categoría, ubicación, palabras clave, etc.
- **Visualización de Campañas:** Permite a los usuarios ver detalles de las campañas, incluyendo descripción, objetivos de financiamiento, recompensas ofrecidas, etc.
- **Contribución a Campañas:** Permite a los usuarios apoyar financieramente las campañas mediante donaciones, eligiendo entre las diferentes opciones de contribución.
- **Compartir Campañas:** Facilita a los usuarios compartir enlaces de campañas en redes sociales u otras plataformas para aumentar su visibilidad y apoyo.

#### **Gestión de Finanzas:**

- **Procesamiento de Pagos:** Permite a los usuarios realizar pagos seguros utilizando diferentes métodos de pago como tarjetas de



crédito, transferencias bancarias, etc.

- **Gestión de Fondos:** Proporciona una interfaz para que los creadores de campañas gestionen los fondos recaudados, incluyendo la retirada de fondos una vez que se alcanzan los objetivos de financiamiento.

## Plan de investigación

### Objetivo de la investigación:

- Identificar las necesidades y preferencias de los usuarios potenciales de la plataforma crowdfunding para establecer las funcionalidades del producto propuesto.

### Técnica de educación a emplear (más general):

Considerando la naturaleza del proyecto, se define que las técnicas de educación a emplear serán entrevistas y encuestas, esto debido a que el tipo de técnica se ajusta correctamente a la obtención de la información requerida, específicamente para encontrar los deseos y necesidades en el producto que se está proponiendo e identificar de manera general las funcionalidades que requieren los usuarios del producto, en este caso, la plataforma de crowdfunding "IgniteCrowd".

### Instrumentos y procesos para la recopilación de información (más específico):

- Encuestas para la detección de los posibles usuarios del sistema.
- Entrevistas semiestructuradas a los potenciales usuarios de la plataforma crowdfunding propuesta para comprender las necesidades, expectativas y experiencias con plataformas similares y la obtención de información para establecer las funcionalidades del sistema.

### Calendario de actividades:

Actividad General	Actividad Específica	Tiempo requerido	Encargada (o)
Elaboración de las entrevistas	Identificar los objetivos del estudio	1hrs	Kevin Medina
	Desarrollar las preguntas	4hrs	Kevin Medina Andrea Mendoza
	Verificar preguntas	4hrs	Adrián Chan Dioné Martín
	Preparación de	2hrs	Andrea Mendoza

	los materiales		
	Aplicar las entrevistas	8hrs	Aarón Graniel Adrián Chan
	Recopilación y análisis de la información obtenida	8hrs	Dioné Martín Kevin Medina
Creación de las encuestas	Identificar el objetivo de estudio	1hrs	Aarón Graniel
	Desarrollar las preguntas	4hrs	Andrea Mendoza Adrián Chan
	Verificar las preguntas	4hrs	Dioné Martín Kevin Medina
	Aplicar y distribuir las encuestas	8hrs	Kevin Medina Aarón Graniel
	Analizar la información obtenida	8hrs	Adrián Chan Andrea Mendoza

### **Análisis de información:**

Se utilizarán técnicas de análisis de contenido para identificar patrones, temas y características comunes emergentes de las entrevistas y encuestas. Así mismo, se realizarán comparaciones de datos obtenidos sobre temas en común, ya sean cualitativos y cuantitativos, con el fin de educir información que ayuden a priorizar las características y funcionalidades más importantes para los usuarios.





**UADY**  
UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA  
DE YUCATÁN

"Luz, Ciencia y Verdad"

## Requerimientos de la aplicación

**Título del Documento:** Avance del Proyecto: Primera Entrega.  
**ORGANIZACIÓN PATROCINANTE:** FMAT-UADY  
**PROYECTO:** IgniteCrowd

**Revision:** 1.0.1

**Fecha:** 19/03/2024

## Plantilla de encuesta

Población: público en general de la ciudad de Mérida, Yucatán.

### 1. Información general:

#### 1.1. Edad:

- ☐ Menos de 18 años
- ☐ 18-24 años
- ☐ 25-34 años
- ☐ 35-44 años
- ☐ 45-54 años
- ☐ 55-64 años
- ☐ 65 años o más

### 2. Situación Laboral y Económica:

#### 2.1. ¿Actualmente tienes empleo?

- ☐ Sí
- ☐ No

2.2. Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿en qué sector trabajas? (Por favor, especifica)

2.3. Si respondiste "No" en la pregunta 2.1, ¿cuál es la principal razón por la que no tienes empleo en este momento? (Selecciona todas las que apliquen)

- ☐ Desempleo
- ☐ Estudiante
- ☐ Jubilado/a
- ☐ Cuidado de familiares
- ☐ Discapacidad
- ☐ Otra razón (especifica): \_\_\_\_

### 3. Proyectos y Causas:

3.1. ¿Has tenido alguna vez una idea o proyecto que quisieras llevar a cabo, pero no has podido por falta de financiamiento?

- ☐ Sí
- ☐ No

3.2. Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿podrías describir brevemente tu idea o proyecto?

Crowdfunding: es una forma de financiamiento colectivo en la que varias personas invierten pequeñas cantidades de dinero en un proyecto o idea a través de una plataforma en línea. El objetivo es recaudar una suma de dinero suficiente para hacer realidad el proyecto o idea en cuestión.

3.3. ¿A qué tipo de proyecto o causa estarías interesado/a en apoyar financieramente a través de una plataforma de crowdfunding? (Selecciona todas las que apliquen)

- ☐ Proyectos artísticos
- ☐ Proyectos musicales
- ☐ Proyectos tecnológicos
- ☐ Causas sociales
- ☐ Iniciativas creativas
- ☐ Otro (especifica): \_\_\_\_

4. Limitaciones Financieras:

4.1. ¿Has experimentado alguna vez dificultades para acceder a financiamiento tradicional, como préstamos bancarios o inversores individuales, para tus proyectos o causas?

- ☐ Sí
- ☐ No

4.2. Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿podrías describir brevemente cuáles fueron las principales dificultades que enfrentaste?

### **Plantilla de la entrevista**

Entrevista para Explorar Problemas de Acceso al Financiamiento y Necesidades de los Usuarios

Estimado/a participante,

Gracias por dedicar tu tiempo para participar en esta entrevista. El propósito de esta conversación es comprender mejor tus experiencias y desafíos en relación con el acceso al financiamiento para proyectos y causas, así como identificar tus necesidades y expectativas en relación con una plataforma de crowdfunding. Tus respuestas serán confidenciales y se utilizarán únicamente con fines de investigación. Por favor, siéntete libre de compartir cualquier información que consideres relevante.



### 1. Experiencias y Desafíos:

1.1. ¿Podrías compartir una experiencia específica en la que hayas tenido dificultades para obtener financiamiento para un proyecto o causa que quisieras llevar a cabo?

1.2. ¿Cuáles crees que son los principales desafíos que enfrentan los emprendedores y creadores al tratar de financiar sus proyectos o causas?

### 2. Necesidades y Expectativas:

2.1. ¿Qué aspectos consideras más importantes al buscar una plataforma de crowdfunding para apoyar o iniciar proyectos?

2.2. ¿Qué funcionalidades o características crees que debería tener una plataforma de crowdfunding para ser útil y efectiva para ti?

### 3. Comunidad y Colaboración:

3.1. ¿Cómo crees que una plataforma de crowdfunding podría promover la creación de una comunidad en línea de apoyo mutuo y colaboración entre los usuarios?

3.2. ¿Qué beneficios ves en la colaboración y apoyo mutuo entre los usuarios de una plataforma de crowdfunding?

### 4. Transparencia y Confianza:

4.1. ¿Qué medidas crees que debería tomar una plataforma de crowdfunding para garantizar la transparencia y confianza en el proceso de financiación?

4.2. ¿Qué información o recursos te gustaría tener disponibles para tomar decisiones informadas al apoyar proyectos en una plataforma de crowdfunding?

### 5. Expectativas Futuras:

5.1. ¿Qué esperas lograr o recibir al utilizar una plataforma de crowdfunding para apoyar o iniciar proyectos?

5.2. ¿Tienes alguna expectativa específica sobre cómo una plataforma de crowdfunding podría mejorar tus experiencias actuales con la financiación de proyectos o causas?

¡Gracias nuevamente por tu participación y tus valiosas contribuciones a esta investigación!



### **Primarios**

**Crowdfunder (Creador de Proyectos):** Este es un usuario primario ya que son los protagonistas de la plataforma. Son quienes inician las campañas y buscan financiamiento para sus proyectos.

- Edad: Alrededor de 30 años.
- Género: Principalmente mujeres.
- Título laboral: Varía, pero puede ser Artista Independiente u otra profesión creativa.
- Nivel de experiencia: Intermedio.
- Horas de trabajo: Tiempo completo, con flexibilidad dependiendo del proyecto.
- Educación: Generalmente con una licenciatura en un campo relacionado con las artes o la creatividad, como Bellas Artes.
- Ubicación: Puede estar en una ciudad pequeña en el interior del país.
- Ingresos: Variables, dependiendo de las ventas de sus obras.
- Tecnología: Experiencia básica en computadoras para promoción y gestión de proyectos.
- Discapacidades: Sin limitaciones específicas.
- Familia: Principalmente soltera.

### **Secundarios**

**Backer (Inversionista o Apoyador):** Aunque los Backers son esenciales para el funcionamiento de la plataforma, no tienen un papel tan central como los Crowdfunders. Contribuyen financieramente a los proyectos, pero no son los principales impulsores de la plataforma.

- Edad: Alrededor de 35 años.
- Género: Mayormente masculino.
- Título laboral: Puede ser Entusiasta del Arte o cualquier otro trabajo, pero su pasión principal está en el arte.
- Nivel de experiencia: Intermedio.
- Horas de trabajo: Tiempo parcial, dedicado principalmente a sus intereses artísticos.
- Educación: Licenciatura en Administración de Empresas, aunque su verdadera pasión se encuentra en el arte.
- Ubicación: Reside en una ciudad grande con acceso a eventos culturales y una escena artística activa.
- Ingresos: Estables, provenientes de su trabajo principal en Administración de Empresas.
- Tecnología: Experiencia media en el uso de computadoras, principalmente para navegar por la web y participar en plataformas de crowdfunding.

- Discapacidades: Sin limitaciones específicas.
- Familia: Soltero, centrado en sus propios intereses y proyectos artísticos.

Administradores de la Plataforma: Aunque son fundamentales para mantener la integridad y seguridad de la plataforma, los administradores no son los usuarios principales en términos de uso activo de la plataforma.

- Edad: Alrededor de 40 años.
- Género: Mayoritariamente masculino.
- Título laboral: Moderador de Plataforma de Crowdfunding.
- Nivel de experiencia: Avanzado.
- Horas de trabajo: Tiempo completo, con horarios flexibles para gestionar la plataforma.
- Educación: Licenciatura en Informática o campo relacionado.
- Ubicación: Reside en una ciudad grande o área metropolitana, donde hay acceso a recursos y tecnología.
- Ingresos: Estables, salario proveniente de su trabajo como moderador.
- Tecnología: Experiencia avanzada en computadoras y sistemas de gestión de contenidos, necesaria para administrar eficazmente la plataforma de crowdfunding.
- Discapacidades: Sin limitaciones específicas.
- Familia: Casado, con dos hijos, lo que podría influir en su disponibilidad y compromiso con el trabajo.



**UADY**  
UNIVERSIDAD  
AUTÓNOMA  
DE YUCATÁN

"Luz, Ciencia y Verdad"

**Personas**

**Título del Documento:** Avance del Proyecto: Primera Entrega.  
**ORGANIZACIÓN PATROCINANTE:** FMAT-UADY  
**PROYECTO:** IgniteCrowd

**Revision:** 1.0.1

**Fecha:** 19/03/2024

### **Persona creadora de proyectos (primario).**



Ana, la Artista Independiente:

- Edad: 30 años.
- Género: Femenino.
- Título laboral: Artista Independiente.
- Nivel de experiencia: Intermedio.
- Horas de trabajo: Tiempo completo, variable según el proyecto.
- Educación: Licenciatura en Bellas Artes.
- Ubicación: Ciudad pequeña en el interior del país.
- Ingresos: Variables, dependen de las ventas de sus obras.
- Tecnología: Experiencia básica en computadoras para promoción y gestión de proyectos.
- Discapacidades: Sin limitaciones específicas.
- Familia: Soltera.

Ana es una joven artista independiente de 30 años que reside en una ciudad pequeña en el interior del país. Con una licenciatura en Bellas Artes, Ana ha estado inmersa en el mundo del arte desde su educación universitaria. Trabaja a tiempo completo en sus proyectos artísticos, dedicando horas variables según las necesidades de cada proyecto. Sus ingresos son variables y dependen en gran medida de las ventas de sus obras. Ana tiene una experiencia básica en el uso de computadoras para promoción y gestión de proyectos, lo que le permite presentar sus obras en línea y gestionar su presencia en la plataforma de crowdfunding. Sin limitaciones físicas específicas y soltera, Ana está dedicada a llevar su arte al siguiente nivel y encontrar el apoyo necesario para hacerlo realidad.

### **Persona inversionista (secundario).**



Pedro, el Entusiasta del Arte:

- Edad: 35 años.
- Género: Masculino.
- Título laboral: Entusiasta del Arte (puede tener otro trabajo principal).
- Nivel de experiencia: Intermedio.
- Horas de trabajo: Tiempo parcial, dedicado a sus intereses artísticos.
- Educación: Licenciatura en Administración de Empresas.
- Ubicación: Ciudad grande con acceso a eventos culturales.
- Ingresos: Estables, provenientes de su trabajo principal.
- Tecnología: Experiencia media en computadoras para navegar por la web y participar en plataformas de crowdfunding.
- Discapacidades: Sin limitaciones específicas.
- Familia: Soltero.

Pedro es un entusiasta del arte de 35 años que vive en una ciudad grande con acceso a eventos culturales. Con una licenciatura en Administración de Empresas, Pedro equilibra su tiempo entre su trabajo principal y sus intereses artísticos. Dedicar tiempo parcial a apoyar proyectos creativos que le apasionan. Sus ingresos son estables, provenientes de su trabajo principal, y su experiencia tecnológica es media, lo que le permite navegar por la web y participar en plataformas de crowdfunding con facilidad. Sin limitaciones físicas específicas y soltero, Pedro busca activamente proyectos artísticos emocionantes para apoyar y contribuir al mundo del arte.





**Persona encargada de la administrar la plataforma (secundario):**



Martín, el Moderador Comprometido:

- Edad: 40 años.
- Género: Masculino.
- Título laboral: Moderador de Plataforma de Crowdfunding.
- Nivel de experiencia: Avanzado.
- Horas de trabajo: Tiempo completo, con horarios flexibles para gestionar la plataforma.
- Educación: Licenciatura en Informática.
- Ubicación: Ciudad grande o área metropolitana.
- Ingresos: Estables, salario de moderador.
- Tecnología: Experiencia avanzada en computadoras y sistemas de gestión de contenidos.
- Discapacidades: Sin limitaciones específicas.
- Familia: Casado, con dos hijos.

Martín es un moderador de plataforma de crowdfunding de 40 años con una sólida formación en informática. Vive en una ciudad grande o área metropolitana y trabaja a tiempo completo con horarios flexibles para gestionar eficientemente la plataforma. Su experiencia tecnológica avanzada le permite administrar sistemas de gestión de contenidos con facilidad. Martín tiene ingresos estables derivados de su trabajo como moderador y no tiene limitaciones físicas específicas. Casado y con dos hijos, está comprometido a garantizar que la plataforma funcione sin problemas, proporcionando un entorno seguro y transparente para creadores de proyectos y donantes por igual.

## Escenarios

### **Escenario 1: Usuario que visita para donar**

Título: Apoyo a un Proyecto de Arte en la Plataforma de Crowdfunding

#### Situación/Tarea:

Pedro, un entusiasta del arte de 45 años, ha estado navegando por la plataforma de crowdfunding en busca de proyectos interesantes para apoyar financieramente. Se ha encontrado con un proyecto de un joven pintor local que está buscando financiamiento para su próxima exposición de arte.

#### Camino de ejecución:

Paso 1: Navegación por la plataforma.

Pedro ingresa a su cuenta y navega por las diferentes categorías de proyectos disponibles, luego comienza a explorar los proyectos disponibles.

Paso 2: Descubrimiento del proyecto de interés.

Después de revisar varios proyectos, Pedro se encuentra con el proyecto de un joven pintor local que busca financiamiento para su próxima exposición de arte. Queda impresionado por las muestras de arte del pintor y decide aprender más sobre el proyecto.

Paso 3: Evaluación del proyecto.

Pedro lee la descripción del proyecto, revisa las recompensas ofrecidas a los donantes y verifica la meta de financiamiento establecida por el pintor. También examina las actualizaciones y comentarios dejados por otros donantes en la página del proyecto.

Paso 4: Realización de la donación.

Convencido de la calidad y el potencial del proyecto, Pedro decide contribuir financieramente. Selecciona la cantidad que desea donar y elige una recompensa, si está disponible. Luego completa el proceso de pago y espera recibir una confirmación de su donación.

Paso 5: Compartir y apoyo adicional.

Después de realizar su donación, Pedro comparte el enlace del proyecto en sus redes sociales y alienta a sus amigos y seguidores a contribuir también. Comenta en la página del proyecto, elogiando el trabajo del pintor y deseándole éxito en su exposición de arte.

### **Escenario 2: Usuario que sube proyectos**

Título: Lanzamiento de una Campaña de Financiamiento para un Proyecto Creativo



#### Situación/Tarea:

Ana, una artista independiente de 30 años, está emocionada por lanzar su primera campaña de crowdfunding en la plataforma para financiar su proyecto artístico. Ha estado trabajando arduamente en su serie de pinturas y ahora está lista para compartir su trabajo con el mundo y obtener el apoyo financiero necesario para llevar a cabo su visión.

#### Camino de ejecución:

##### Paso 1: Registro en la plataforma.

Ana crea una cuenta y completa su perfil con información sobre su arte y su proyecto actual. Verifica su dirección de correo electrónico para activar su cuenta.

##### Paso 2: Creación de la campaña.

Una vez iniciada sesión en su cuenta, Ana hace clic en el botón "Iniciar una Campaña" y comienza a completar los detalles de su proyecto artístico. Describe su serie de pinturas en detalle, establece una meta de financiamiento y elige las recompensas para los donantes.

##### Paso 3: Personalización de la campaña.

Ana carga imágenes de sus obras de arte y también escribe una descripción convincente de su proyecto y por qué necesita financiación.

##### Paso 4: Promoción de la campaña.

Una vez que la campaña está activa, Ana utiliza sus redes sociales y envía correos electrónicos a amigos, familiares y seguidores para promocionar su campaña. Comparte el enlace de su campaña en Facebook, Instagram y Twitter, y les pide que lo compartan con sus propias redes.

##### Paso 5: Interacción con los donantes.

Ana monitorea regularmente su campaña y responde a las preguntas y comentarios de los donantes. Agradece públicamente a los que contribuyen y mantiene a todos informados sobre el progreso de la campaña.

##### Paso 6: Alcanzar la meta de financiamiento.

Con el apoyo de amigos, familiares, seguidores y otros usuarios de la plataforma, Ana finalmente alcanza su meta de financiamiento y puede avanzar con su proyecto artístico.

**Plan de  
actividades**

*Anexo.*