

PLAN DEL PROYECTO

Angel Mariano Arellano Granados

Exposición Cultural

La exposición nos permite una visión más amplia de nuestra cultura, así como la de otras partes del mundo, donde uno de los principales medios es a través del arte como la música, pintura, cine, teatro o poesía entre muchas otras, aportando diversidad y riqueza a nuestro patrimonio al conocerlo y aprender a disfrutarlo (CONACULTURA, 2023).

Falta de exposición y apoyo a las actividades artísticas en México

Todos aquellos que han encontrado una vocación o pasión en algún área del arte como la música o la pintura, alguna vez ha pasado por su mente llegar a vivir de este medio, convertirlo en un trabajo formal que les ofrezca una calidad de vida como cualquier otro, sin embargo, tarde o temprano encontraran la triste realidad que viven los artistas en México, un mundo lleno de competencia, falta de oportunidades y condiciones precarias de un área al que la política pública apenas se ha preocupado, la situación es tal que solo un 70% de aquellos que estudiaron artes logran ejercer su profesión donde más de la mitad de estos son profesores y el 30% emplean actividades no relacionadas con el arte (GUADARRAMA, 2019), ni se hable de aquellos que incluso con gran talento no fueron capaces de pagar una educación profesional.

En este proyecto se buscará desarrollar y crear un software que permita a los artistas de México promocionar su arte, para así lograr adquirir mas popularidad o algún ingreso extra, principalmente centrado en la música.

Antecedentes enfocados en Software

El software SArt es un proyecto que busca la exploración de temas de investigación en la intersección entre la ingeniería de software y el arte. Su objetivo final es proponer, evaluar y mejorar métodos, modelos y herramientas para la innovación y la creatividad en el desarrollo de software. Sus actividades están orientadas principalmente a la investigación académica. Sin embargo, también participan en diferentes proyectos artísticos. (Trifonova, Ahmed, S.U., Jaccheri, 2008).

Creativity & Cognition Studios (CCS) <https://www.creativityandcognition.com/> es un entorno multidisciplinario reconocido internacionalmente para el avance y la comprensión de la práctica en los medios digitales y las artes. Proporciona a artistas y tecnólogos reconocidos a nivel nacional e internacional un espacio en el que colaborar, experimentar y crear, como socios iguales, en la investigación basada en la práctica. (Edmonds, E. 2008).

TRANSMEDIALE es un festival anual reúne a artistas, investigadores, activistas y pensadores internacionales con el objetivo de desarrollar nuevas perspectivas sobre nuestra era tecnológica a través de la combinación de diferentes géneros y enfoques curatoriales. En el transcurso de su historia, transmediale ha crecido desde sus inicios como VideoFilmFest hasta convertirse en uno de los eventos más importantes para el arte y la cultura digital a nivel mundial. <https://transmediale.de/en> (Bishop, R., Gansing, K., Parikka, J., & Wilk, E. 2016).

Sonic Onyx es una escultura interactiva que intenta escalar lo que se logró con SArt, donde varios artistas y estudiantes pueden promocionar o interpretar su arte a través de la escultura que cuenta con pantallas que muestran imágenes y bocinas que reproducen sonido para así crear un ambiente interesante para consumir el arte de varios artistas que se comunican con la escultura pasando archivos por Bluetooth (Ahmed, S. U., 2012).

ImproSculpt es un software de código abierto para tratado y producción de audio, enfocado en apoyar a los estudiantes de música o programación a tener una herramienta fácil y accesible para aprender a crear música o mejorar la herramienta (Trifonova, Brandtsegg, Jaccheri, 2008).

Evaluación de las soluciones

Las soluciones previamente comentadas tienen una gran variedad de metodologías en la que se intentó resolver un problema igual o parecido al de este proyecto, ahora se evaluarán sus resultados.

Funciones

SArt es un software donde los artistas podrían obtener herramientas y métodos para promocionar su arte de manera nacional, aun con lo atractivo de su propuesta como un software completo falló en su ejecución quedándose como teoría, sin embargo, existen alternativas en la que se basó como la CCS donde no cuentan con un software especializado en su causa, pero si una página web donde promocionan y se comunican con nuevos artistas con grandes ideas relacionando el arte y la tecnología, donde no

restringen el lugar de origen del artista pero su alcance es solo nacional pero con gran efectividad.

TRANSMEDIALE es una página web que organiza un festival que se lleva a cabo en un país diferente cada año por lo que su alcance es mayor a todas las otras soluciones mencionadas, aunque sus plataformas son muy poderosas en complejidad y su accesibilidad por nuevos artistas parece más complicada nos demuestra que si un proyecto como este requiere de éxito no se tiene que restringir a publicidad a puertas cerradas, sino a propuestas activas buscando a los consumidores.

Hablando de la escultura Sonic Onyx, ya existe algo muy parecido ubicado en la Ciudad de México una escultura llamada 'El Ojo de México' que funciona a través de la inteligencia artificial, pero en vez de reproducir obras artísticas interpreta datos del internet para crear patrones interesantes a la vista (Christian Pérez, 2022), este tipo de soluciones son muy atractivas ya que promueven el turismo y explotan al máximo la creatividad del artista, sin embargo su alcance se ve muy limitado a algo enteramente local o dependiente de los turistas que pasen por esa zona, ya que se requiere de estar presente para apreciar la escultura.

Datos o Base de datos

Para comprender el funcionamiento de las soluciones ya existentes tenemos que analizar los datos en los que se enfocan para dar una solución a la problemática en común, donde las más resaltantes son:

- Artistas – adaptabilidad, creatividad, talento
- Innovación – tecnología, artística, metodologías
- Monetización – conciertos, shows, privados
- Exposición – local, internacional, promoción, visibilidad
- Plataformas – aplicación, web, físicas

Interfaz de usuario

Para dar una idea de las herramientas existen en la actualidad y tomar ideas para la de este proyecto se mostrarán las diferentes interfaces de los softwares previamente analizados.

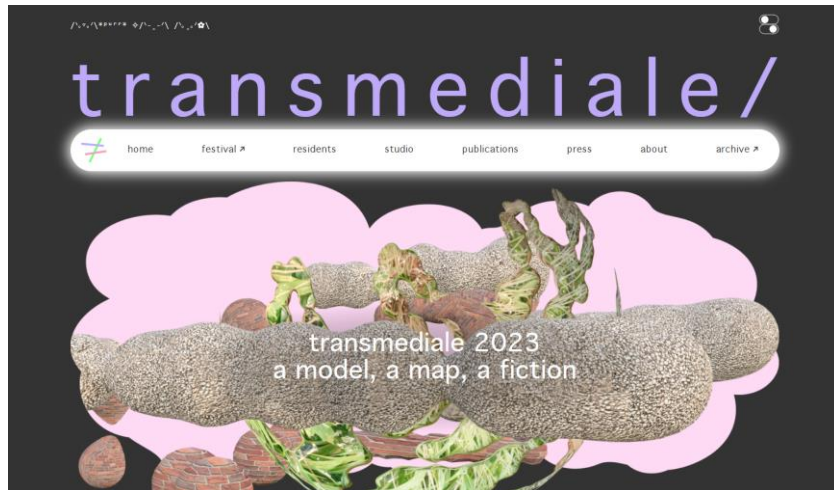


Ilustración 1 Transmediale Interface

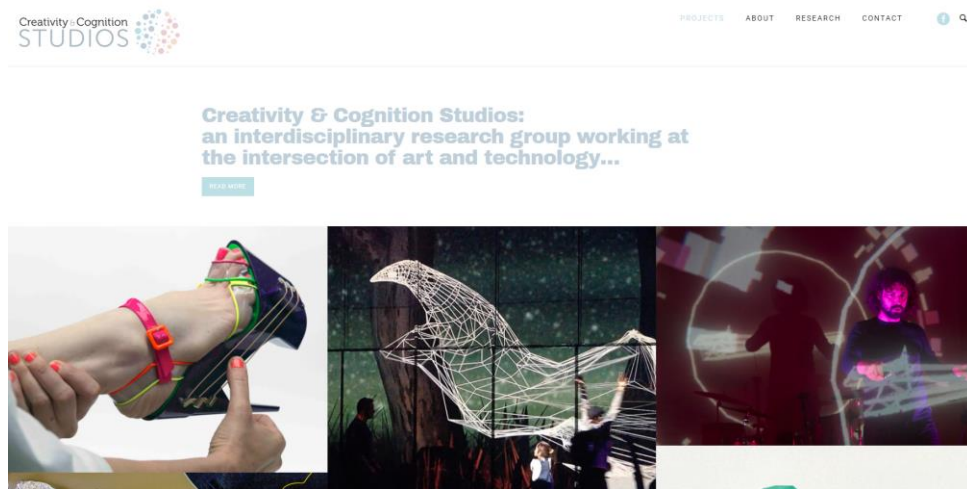


Ilustración 2 CCS Interface

En el caso de Sonic Onyx la escultura no cuenta con una interfaz ya que los recursos multimedia se le envían por medio Bluetooth.



Ilustración 3 Sonic Onyx

Propuesta

En este proyecto se propone la elaboración de un sistema web donde puedan ingresar varios tipos de usuarios como artistas, dueños de negocios o simples personas interesadas por el arte, el propósito de la página será dar a conocer a los artistas mexicanos, así como ofrecerles posibles salidas de ingresos, por ejemplo un músico podría promocionar su LP, un gerente de un club buscar a un cantante para cantar por las noches en su local y un fanático descubrir a un nuevo artista de su mismo estado.

Requerimientos Funcionales

- Los artistas podrán crear un usuario en el sistema que especifique su área del arte y lo que buscan en la plataforma.
- Los negocios podrán crear un usuario en el sistema especializado en sus necesidades e intereses.
- Los usuarios simples no tendrán necesidad de logearse en el sistema.
- Los negocios serán capaces de comunicarse con artistas dentro de su misma zona o estado.
- Los artistas de la misma zona se podrán comunicar entre ellos para organizar colaboraciones o shows conjuntos.
- El sistema tendrá un sistema de recomendación general donde por semana se dedicará a mostrar al artista más destacado de esa semana.
- El sistema tendrá un sistema de recomendación personalizado donde cualquier usuario podrá hacer una búsqueda filtrada para encontrar un artista específico.
- Los artistas podrán personalizar su perfil con información de su propuesta y trabajos previos

- La página tendrá un tablón principal donde se verán anuncios, novedades y futuros shows.
- La página tendrá un sub menú para previsualizar varios artistas o shows juntos como una galería.

Requerimientos No Funcionales

- Garantizar la seguridad de los datos de los artistas y negocios.
- El sistema debe de soportar un gran número de usuarios.
- El sistema debe de poder evolucionar con el tiempo.
- Se podrá acceder al sistema en cualquier momento.
- Podrá ser fácil de mantener y actualizar a las necesidades nuevas.
- El sistema podrá ser abierto en variedad de navegadores.
- La página tendrá un diseño confiable y profesional.
- El sistema será fácil de entender y usar.
- El sistema cumplirá con todas las leyes y estándares de la industria.
- Se priorizará un ambiente de respeto y apertura ante cualquier tipo de usuario.

Metodología

Se decidió tomar la metodología de desarrollo de software de Cascada donde después de concluir con los pasos y aun queda tiempo se intentará pasar a una metodología iterativa para mejorar y pulir los posibles imperfectos del sistema.

La metodología cascada nos ofrece una un ambiente de trabajo simple y efectiva para cualquier tipo de proyecto, en cambio la metodología Iterativa nos ofrece intervalos de trabajo mas cortos en pos de crear varias mejoras con cada versión del sistema, esta última siendo especialmente efectiva en páginas webs (Calvo-Valverde, L. A. 2015), sin embargo, al desconocer el tiempo necesario que nos tomara que el sistema sea funcional se usara el método cascada hasta alcanzar un resultado satisfactorio y ya después se pulirán detalles usando el iterativo.

Grafica de Gantt

Para tener un orden en la elaboración de este proyecto se creó una gráfica de gantt donde se contempla todas las fases de la metodología cascada repartidas a lo largo de 13 semanas de trabajo, donde después de completar la primera vuelta

se contemplará la posibilidad de usar el método Iterativo y dar otra iteración del proyecto.

Enlace al diagrama por Google drive:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1buNsWGW-D-V9tvMjnoPSKoK7CFw8hWTx/edit?usp=sharing&oid=100443342558873918342&rtpof=true&sd=true>

Bibliografía

CONACULTURA. (2023). Exposición Patrimonio cultural. Herencia ViVa de tu comunidad. Gobierno de Mexico.

GUADARRAMA OLIVERA, M. D. R. (2019). Vivir del arte: la condición social de los músicos profesionales en México.

Trifonova, A., Ahmed, S. U., & Jaccheri, L. (2008). SArt: Towards Innovation at the intersection of Software engineering and art. In Information Systems Development: Challenges in Practice, Theory, and Education Volume 2 (pp. 809-827). Boston, MA: Springer US.

Edmonds, E. (2008). The creativity and cognition studios. People and Computers XXII Culture, Creativity, Interaction 22, 167-168.

Ahmed, S. U. (2012). Developing software-dependent artwork: Artist and software developers' collaboration. Leonardo, 45(1), 92-93.

Trifonova, A., Brandtsegg, Ø., & Jaccheri, L. (2008, September). Software engineering for and with artists: a case study. In Proceedings of the 3rd international conference on Digital Interactive Media in Entertainment and Arts (pp. 190-197).

Bishop, R., Gansing, K., Parikka, J., & Wilk, E. (2016). Across and beyond: a transmediale reader on post-digital practices, concepts and institutions. Sternberg Press and Transmediale eV.

ChristianPérez. (2022, June 9). El ojo de México: Así es la primera escultura de Inteligencia artificial en América Latina. El Informador: Noticias de Jalisco, México, Deportes & Entretenimiento.

Calvo-Valverde, L. A. (2015). Metodología iterativa de desarrollo de software para microempresas. Revista Tecnología en marcha, 28(3), 99-115.