



# VARTICA Metaverse



## **Documentación de Proyecto Integrador – VARTICA Metaverse.**

**Integrantes:** Gaspar Humberto Valdez Avila, Carlos Alexander Kauil Puch, Valentina del Carmen Sánchez Garrido.

Universidad Tecnológica Metropolitana.

**Asignatura:** Gestión de Proyectos II.

**Maestro:** Carlos Omar Chab Lara.

**Décimo Cuatrimestre:** septiembre-diciembre 2025.

**10°A.**

**Carrera:** Entornos Virtuales y Negocios Digitales.

18/09/2025.

**Mérida Yucatán, México.**



## **índice**

Objetivo del documento .....	1
Alcance del proyecto .....	2
Introducción .....	4
Etapas de desarrollo – Metodología Waterfall.....	5
1. Concepción .....	5
2. Obtención de Requerimientos .....	8
3. Análisis y Diseño .....	11
4. Codificación.....	13
5. Pruebas (Testing).....	16
6. Despliegue .....	18
Anexos.....	21

## **Objetivo del documento**

El presente documento tiene como propósito fundamental documentar de manera integral, estructurada y detallada el proceso de desarrollo, implementación y proyección del proyecto VARTICA Metaverse, una plataforma digital inmersiva concebida para artistas y amantes del arte, que busca revolucionar la forma en que se exhibe, experimenta y comercializa la producción artística mediante el uso de un entorno virtual compartido.

*Como objetivos específicos, este documento se propone:*

- Describir en detalle el origen, la motivación y la justificación inicial del proyecto, contextualizando la problemática del sector artístico que dio pie a la creación de VARTICA Metaverse, con énfasis en las dificultades de visibilidad, acceso y sostenibilidad económica que enfrentan los creadores en México y a nivel global.
- Especificar los requisitos funcionales y no funcionales que se recabaron para el sistema, detallando las necesidades de los artistas (cargar obras, gestionar perfiles), que sirven como base para el diseño y desarrollo posteriores.
- Exponer la documentación del diseño del sistema, la selección de tecnologías, el diseño de la base de datos, la interfaz de usuario y la experiencia de usuarios, entre otros aspectos realizados antes de iniciar cualquier actividad de codificación.
- Documentar la etapa de codificación y construcción del metaverso y de la página web, detallando la implementación de los módulos y funcionalidades previamente diseñados, los lenguajes de programación utilizados y la integración de la plataforma web, asegurando la correspondencia exacta con los diseños y requisitos establecidos en las fases anteriores.
- Detallar los procesos ejecutados para comprobar que el metaverso y la plataforma web cumple con cada uno de los requisitos especificados inicialmente, reportando los defectos encontrados y sus respectivas correcciones antes de proceder a la siguiente fase.

- Documentar el proceso de publicación y liberación final de VARTICA Metaverse en su entorno de producción, así como las formas en las que se mantendrá actualizado y monetizado.
- Presentar los primeros resultados del proyecto por parte de los artistas. Además, de que se analizará el impacto social y cultural del proyecto y se establecerá una base para servir como referencia en futuros proyectos similares.

### **Alcance del proyecto:**

El proyecto VARTICA Metaverse busca crear una plataforma digital inmersiva donde artistas emergentes y consolidados puedan exhibir sus obras (pinturas, esculturas digitales, modelos 3D, música, etc.) dentro de un metaverso accesible desde navegadores web. El público podrá recorrer la galería en un entorno 3D, interactuar con las obras y comprar una obra del mismo entorno.

### **Funcionalidades incluidas**

#### **1. Gestión de usuarios**

- Registro e inicio de sesión.
- Roles: *artista*, *visitante* y *administrador*.

#### **2. Gestión de obras**

- Subida de obras en tres formatos iniciales: imágenes, modelos 3D y música.
- Almacenamiento de metadatos (título, autor, técnica o género, descripción y año de publicación).

### **3. Galería inmersiva (Unity)**

- Recorrido virtual en 3D.
- Compra de las obras desde el mismo entorno.
- Visualización interactiva de obras (ver imágenes en marcos, escuchar música, rotar modelos 3D).

### **4. Curaduría y administración**

- Panel de administrador para aprobar/rechazar obras antes de publicarlas, al igual que administrar usuarios y otro tipo de contenido necesario.

## **Introducción**

En el mundo cultural, la producción artística se encuentra en un momento de transformación profunda, impulsada por la digitalización y la creciente demanda de experiencias innovadoras por parte del público. Sin embargo, persisten desafíos estructurales que limitan el acceso, la difusión y la valorización del trabajo de miles de artistas en México y el mundo. La centralización del mercado del arte, las barreras económicas para acceder a espacios de exhibición físicos, la dificultad para conectar con audiencias globales y la problemática tecnológica que muchos creadores enfrentan son solo algunos de los obstáculos que dificultan el desarrollo de carreras artísticas sostenibles.

Frente a este escenario, VARTICA Metaverse emerge como una propuesta innovadora que aprovecha el potencial de los entornos virtuales inmersivos para redefinir la manera en que se crea, se exhibe y se consume el arte. concebido como el primer metaverso de origen mexicano dedicado exclusivamente a artistas auténticos, VARTICA ofrece un espacio digital donde pintores, escultores, músicos, escritores, modeladores 3D y creadores de diversas disciplinas pueden mostrar sus obras de manera interactiva, sin las limitaciones geográficas o económicas de las galerías tradicionales. Más allá de ser una simple vitrina virtual, la plataforma facilita la interacción directa entre artistas y público, permitiendo no solo la apreciación estética, sino también la retroalimentación, el aprendizaje colaborativo y la compraventa de obras, todo dentro de un entorno accesible desde dispositivos convencionales como computadoras y teléfonos inteligentes. VARTICA es el resultado de una visión compartida que combina la pasión por el arte y el conocimiento técnico en desarrollo de software y entornos virtuales.

Este documento busca narrar de manera clara y ordenada el viaje de VARTICA Metaverse, desde su fase de inicio hasta su lanzamiento y primeros resultados. Asimismo, se reflexionará sobre el futuro de VARTICA y el papel que puede jugar en la construcción de un ecosistema artístico más democrático, diverso e interconectado.

## Etapa de desarrollo – Metodología Waterfall

### 1. Concepción.

*A. Identificación del problema:* En el sector artístico actual, muchos creadores emergentes enfrentan una falta significativa de visibilidad y reconocimiento. El mercado del arte continúa estando centralizado en espacios físicos y en plataformas que no siempre están diseñadas para artistas independientes. Esta situación genera varias barreras:

- **Limitada exposición pública:** Los artistas deben acceder a galerías, museos o eventos físicos que muchas veces resultan costosos o exclusivos.
- **Barreras geográficas y económicas:** El acceso a espacios de exhibición suele estar restringido por la localización y por las tarifas de participación.
- **Brecha tecnológica:** Existe una falta de herramientas digitales accesibles que permitan digitalizar y mostrar obras tradicionales de forma atractiva e interactiva.
- **Débil interacción artista–público:** Los canales de comunicación con audiencias y compradores suelen ser limitados, lo que afecta la retroalimentación y el crecimiento de los artistas.

*B. Idea inicial:* La propuesta surge como respuesta a esta problemática: un metaverso inmersivo enfocado exclusivamente en el arte y los artistas.

Este entorno virtual permitirá a los creadores mostrar sus obras en diferentes formatos (pintura, escultura, música, literatura, modelos 3D, efectos visuales), al mismo tiempo que ofrece a los visitantes la posibilidad de interactuar con dichas obras en un espacio digital atractivo y accesible desde cualquier parte del mundo.

*C. Historia de Inspiración:* La idea de VARTICA Metaverse nació de la experiencia personal de la tía de uno de los integrantes del equipo, una pintora profesional que experimentó de primera mano la dificultad de atraer público, generar ventas y recibir retroalimentación valiosa sobre su obra.

Su vivencia reveló una necesidad urgente: crear un espacio que fusionara el arte tradicional con la tecnología moderna, eliminando las barreras físicas y acercando al público a los artistas de una manera más dinámica e inclusiva. Este caso real se convirtió en el detonante que inspiró al equipo a plantear una solución innovadora y escalable.

*C. Visión general del proyecto:* VARTICA Metaverse es una plataforma digital inmersiva diseñada para democratizar el acceso al arte, conectar a artistas con un público global y fomentar la creación de una comunidad artística interactiva.

El proyecto busca posicionarse como el metaverso cultural y artístico por excelencia, un espacio donde los artistas emergentes y consagrados puedan convivir, exhibir y promover sus obras sin las limitaciones del mundo físico, y donde los visitantes encuentren experiencias culturales únicas.

La visión es crear un ecosistema virtual de arte, en el que las expresiones artísticas se integren con herramientas tecnológicas que potencien su alcance y visibilidad, logrando un impacto positivo en la cultura y en la comunidad.

#### Objetivos principales:

- **Democratizar el acceso al arte:** Eliminar barreras físicas, económicas y tecnológicas que limitan la exposición y apreciación de obras artísticas.
- **Crear experiencias inmersivas:** Brindar un entorno tridimensional interactivo que supere la experiencia plana de galerías virtuales tradicionales.
- **Facilitar la conexión entre artistas y público:** Habilitar la retroalimentación, fomentando la formación de comunidades culturales activas.
- **Apoyar a artistas independientes:** Proporcionar herramientas de exposición y promoción accesibles que incrementen su visibilidad y oportunidades de crecimiento.
- **Promover el intercambio cultural:** Posicionar a VARTICA como un espacio de encuentro global que favorezca el aprendizaje y diversas expresiones artísticas.



*D. Alcance Inicial – Primera Versión (MVP):* La primera versión de VARTICA Metaverse (MVP) se centrará en ofrecer las funciones esenciales que validen la propuesta de valor y permitan su puesta en marcha:

- Página principal, registro e inicio de sesión de usuarios con perfiles diferenciados (artistas y administradores).
- Panel de administración para artistas en el que pueden cargar sus obras al entorno inmersivo en diferentes formatos de archivo (audio, modelos 3D e imágenes) al igual que llenar otros datos referentes a la obra que estén subiendo.
- Panel para los administradores en el que se gestionan usuarios, roles y se aceptan o rechazan las obras enviadas por los artistas para verificar si son apropiadas o no.
- Espacio inmersivo (metaverso) con diseño de galería virtual en la que cualquier usuario pueda explorar las obras expuestas, junto con otras interacciones como hablar con un NPC, sentarse o nadar en una alberca o moverse directamente a otra zona del entorno mediante un minimapa.
- Visualización interactiva de las obras, con descripciones otorgadas por los artistas. Para las esculturas o modelos 3D se tiene la capacidad de rotar el modelo para apreciar detalles, para los libros y pinturas son imágenes y para la música se tiene un reproductor con diferentes funciones.
- La página web y el mismo metaverso será compatible tanto para computadoras como para teléfonos inteligentes (siendo estos últimos la implementación de controles táctiles).
- Interacción básica entre artistas y público mediante la compra de las obras expuestas en el entorno.
- Anuncios dispersados en la página web para mayor monetización.

Con este MVP se busca validar la idea frente a un grupo inicial de personas especializadas, identificar mejoras y preparar el terreno para una versión más robusta con funciones avanzadas como curaduría de contenidos, exposiciones temáticas y eventos en tiempo real.

## **2. Obtención de Requerimientos.**

La fase de recolección de requisitos tiene como propósito identificar, documentar y priorizar todas las necesidades que el sistema VARTICA Metaverse debe cumplir para resolver la problemática detectada. Estos requisitos se dividen en funcionales (qué debe hacer el sistema) y no funcionales (cómo debe hacerlo), además de los criterios de éxito que guiarán el desarrollo.

Para un mayor entendimiento y desglose, es recomendable leer el otro documento de los requerimientos funcionales que está más detallado.

### **Requerimientos funcionales.**

#### *A. Gestión de usuarios:*

- El sistema debe permitir el registro de usuarios con dos tipos de perfil: artista y administrador.
- Los artistas deben poder crear con información personal y de forma simple sus cuentas con funciones específicas.
- Los administradores deben poder crear con información personal y de forma simple sus cuentas con funciones específicas y más avanzadas.
- Cualquier persona debe poder acceder al metaverso y explorar obras sin necesidad de subir contenido.
- El sistema debe contar con autenticación mediante correo electrónico y contraseña.

#### *B. Subida y gestión de obras:*

- Los artistas podrán subir obras en diferentes formatos: imágenes (JPG/PNG), modelos 3D (GLTF/OBJ) y archivos de audio (WAV).
- Cada obra deberá incluir metadatos: título, autor, técnica o género, descripción y año de publicación.
- El sistema permitirá que los artistas editen sus obras desde un panel personal.

### *C. Visualización de obras en el metaverso:*

- El sistema mostrará las obras dentro de un espacio inmersivo en Unity, organizado como una galería virtual.
- Los usuarios podrán recorrer la galería, seleccionar obras y acceder a sus detalles y comprar la obra que elijan.
- Se deberá incluir un modo de interacción básica con las obras.

### *D. Administración y curaduría:*

- Debe existir un panel de administración donde se revisen y aprueben las obras antes de su publicación (curaduría básica).

### **Requisitos no funcionales.**

Estos requisitos definen el desempeño, la seguridad y la experiencia del sistema.

- **Accesibilidad:** El sistema debe estar disponible en navegadores modernos (Chrome, Edge, Firefox).
- **Rendimiento:** El tiempo de carga inicial del metaverso no debe superar los 20 segundos en conexiones promedio.
- **Escalabilidad:** El sistema debe permitir la incorporación progresiva de más artistas y obras sin pérdida significativa de rendimiento.
- **Seguridad:** La plataforma debe proteger la información de los usuarios y validar los archivos subidos para evitar contenido malicioso.
- **Compatibilidad:** El MVP se optimizará para PC y móviles con la posibilidad de tener soporte también para controles de videojuegos.
- **Usabilidad:** La interfaz debe ser intuitiva tanto para artistas como para visitantes, minimizando la curva de aprendizaje.

## **Restricciones Técnicas.**

- El metaverso debe estar construido sobre Unity 3D Built-In, con la reducción significativa de texturas para un mayor rendimiento.
- Para la página web, el backend será desarrollado en Laravel (PHP) con base de datos en MySQL; para la compra de las obras se usará Stripe, mientras que su frontend será desarrollado en React.
- La comunicación entre Unity y el backend de la web se realizará mediante API REST en formato JSON.
- No se utilizarán Blockchain ni NFTs en el proyecto. VARTICA no tiene nada que ver con la tecnología criptográfica, está orientado a artistas auténticos.
- El almacenamiento de archivos deberá realizarse en un servicio de almacenamiento en la nube (AWS principalmente).

## **Criterios de Éxito.**

Para validar la primera versión (MVP) del sistema, se deben cumplir los siguientes criterios:

- Un artista puede registrarse, crear un perfil y subir sus obras (imagen, audio, modelo 3D).
- Un visitante puede ingresar al metaverso, recorrer la galería, visualizar esas obras y comprar una obra que elija.
- El tiempo de carga del metaverso en la web es menor a 20 segundos en una conexión estándar.
- La administración puede aprobar o rechazar contenido antes de hacerlo visible.

### 3. Análisis y Diseño.

La fase de Análisis y Diseño tiene como objetivo transformar los requisitos funcionales y no funcionales en un modelo técnico estructurado, que guíe el desarrollo de la plataforma. Se abordará la forma en la que está constituida la arquitectura del sistema.

#### Componentes Principales

El sistema se compone de los siguientes elementos:

- **Metaverso (Unity):**
  1. Renderiza el metaverso en 3D.
  2. Permite a los visitantes explorar galerías y a los artistas visualizar sus obras.
  3. Se comunica con el backend a través de peticiones API.
- **Backend (Laravel):**
  1. Gestiona usuarios y obras.
  2. Controla autenticación, validaciones y curaduría de contenido.
- **Base de Datos (MySQL):**
  1. Almacena usuarios, obras, metadatos, compras y permisos.
- **Sistema de Almacenamiento de Archivos (AWS):**
  1. Contendrá los archivos multimedia (imágenes, audios, modelos 3D).
- **Panel Administrativo:**
  1. Web interna para subida, revisión y aprobación o rechazamiento de obras.
  2. Gestión de usuarios y control de calidad del contenido.

## Módulos del Sistema

- **Módulo de Usuarios:**
  - Registro, login, perfiles (artista, admin).
- **Módulo de Obras:**
  - Subida de archivos (imagen, modelo 3D, audio).
  - Asignación de metadatos y categorías.
  - Edición y eliminación de obras.
- **Módulo de Metaverso (Unity):**
  - Exploración 3D de las obras.
  - Interacción con las obras y con el entorno.
  - Integración con API para mostrar contenido dinámico.
- **Módulo de Interacción:**
  - Sistema de compra de obras entre visitantes y artistas.
- **Módulo de Curaduría/Admin:**
  - Revisión y aprobación de obras.

## Arquitectura General

El sistema seguirá una arquitectura cliente-servidor:

- **Cliente (Unity):** renderiza el metaverso y consume datos desde la API.
- **Servidor (Laravel):** expone servicios REST y conecta con la BD.
- **BD (MySQL):** almacena las entidades principales.
- **Storage (AWS):** guarda los archivos pesados (assets).

Prototipo en Figma: [Haga clic aquí](#)

#### 4. Codificación.

Construir el MVP de VARTICA Metaverse siguiendo estrictamente los diseños y especificaciones técnicas definidas en la fase anterior, priorizando las funciones básicas que permitan validar la idea central del proyecto con usuarios reales.

Se siguió un enfoque modular y secuencial, desarrollando e integrando un módulo a la vez en el siguiente orden, para garantizar una base sólida y funcional:

- **Módulo de autenticación y gestión de usuarios:** Se priorizó la creación de los sistemas de registro e inicio de sesión, definiendo dos roles de usuario con permisos distintos: Artista y Administrador. Se implementó una base de datos para almacenar de forma segura las credenciales y los perfiles.
- **Módulo de gestión de obras (backend):** Se desarrolló la funcionalidad central para que los usuarios con el rol de "Artista" puedan subir sus obras. Esto incluyó la creación de un formulario para capturar metadatos (título, autor, técnica o género, descripción y año de publicación) y la implementación de un sistema de almacenamiento para archivos (imágenes, modelos 3D, audios).
- **Módulo de compra de obras:** Cuando un usuario esté en el entorno e interactúe con una obra, puede acceder directamente para realizar la compra de dicha obra elegida.
- **Módulo de administración (backend y panel):** Se construyó un panel de control accesible solo para administradores. Este panel incluyó las funcionalidades de moderación: listar las obras enviadas por los artistas (con su estado "Pendiente"), preview de las mismas, y botones para Aprobar o Rechazar cada pieza. Una obra solo se hace visible en el metaverso tras ser aprobada.

**Módulo del metaverso (frontend - Unity):** Se desarrolló el entorno digital en Unity. Esta fase incluyó:

- **Conexión API:** Programación (en C#) para consumir los datos del backend de la página web y obtener la lista de obras aprobadas.
- **Sistema de galería inmersiva:** Lógica para instanciar y colocar dinámicamente las obras en el espacio virtual que se hayan sido subidas por los artistas (cuadros en paredes, esculturas en pedestales, audios en el reproductor de música).
- **Interfaz de usuario inmersiva (UI):** Implementación de diferentes canvas para mostrar la información de cada obra al interactuar con ella.

Tecnologías y herramientas clave:

- **Backend y Base de Datos:** Laravel y MySQL.
- **Sistema de compra:** Stripe.
- **Frontend Web (Panel Admin y Artista):** React.js, CSS.
- **Desarrollo del Metaverso:** Unity, C#, Blender y Adobe Illustrator.
- **Almacenamiento:** Servicio de AWS para archivos multimedia.
- **Control de Versiones:** GitHub y Unity Version Control.
- **Gestión de Proyectos:** Jira.

Criterios de finalización para esta fase:

- Un artista puede registrarse en la plataforma web e iniciar sesión.
- Un artista autenticado puede subir una obra con todos sus metadatos y archivos.
- La obra subida por el artista aparece en el panel de administración con estado "Pendiente".
- Un administrador puede iniciar sesión en el panel, ver las obras pendientes y aprobarlas o rechazarlas.
- Las obras aprobadas se cargan y muestran correctamente dentro del entorno de VARTICA Metaverse.



- Si una obra es rechazada, el administrador envía un comentario sobre el motivo del rechazo de la obra al artista.
- Cualquier usuario puede explorar el metaverso y visualizar las obras.
- Cualquier usuario puede realizar una compra de cualquier obra que inspeccione en el entorno, mediante una pasarela de pagos.

## 5. Pruebas (Testing).

Verificar de manera exhaustiva que el sistema construido es estable, funcional, seguro y cumple con todos los requisitos especificados para el MVP, asegurando una experiencia de usuario de calidad antes de su despliegue final.

Se ejecutaron pruebas manuales y documentadas sobre cada módulo y sobre el sistema integrado, utilizando casos de prueba predefinidos. El proceso fue iterativo: los defectos encontrados se reportaron, se corrigieron en la fase de codificación y se volvieron a probar hasta que se resolvieron por completo.

### Pruebas Funcionales:

- **Flujo de registro/login:** Verificar que se crean usuarios correctamente, que se manejan credenciales incorrectas y que los roles se asignan bien.
- **Subida de obras:** Probar que se aceptan los formatos de archivo correctos, que los metadatos se guardan y que el archivo se sube al almacenamiento.
- **Panel de administración:** Confirmar que solo los administradores tienen acceso, que las obras pendientes se listan y que las acciones de aprobar/rechazar funcionan y cambian el estado de la obra.
- **Carga del metaverso:** Comprobar que el metaverso se carga sin errores y que las obras aprobadas se instancian en sus ubicaciones designadas.
- **Sistema de compra:** Asegurar que las compras de las obras se hagan correctamente.

### Pruebas de Interfaz de Usuario (UI) y Usabilidad:

- **Paneles Web:** Evaluar que los formularios (registro, login, subida de obra) sean intuitivos y muestren mensajes de error claros.
- **Metaverso:** Validar que la interacción para ver la información de la obra y comentar sea clara y fácil de descubrir para un usuario nuevo.

#### Pruebas de integración:

- Verificar la comunicación correcta entre el frontend web, el backend y el cliente de Unity. Por ejemplo, asegurar que cuando un administrador aprueba una obra, esta aparece en el metaverso sin necesidad de recompilar el proyecto por completo.

#### Pruebas de rendimiento básico:

- **Tiempo de carga:** Medir el tiempo que tarda en cargar la galería del metaverso con diferentes cantidades de obras (5, 10, 20) para identificar posibles problemas.
- **Estabilidad:** Ejecutar el metaverso por periodos prolongados (30 min) para detectar posibles fugas de memoria o crashes.

## 6. Despliegue.

Lanzar de manera controlada y segura la primera versión funcional (beta) de VARTICA Metaverse a un entorno de producción accesible vía web, permitiendo que artistas y visitantes reales prueben la plataforma, se valide el flujo completo del sistema y se recopile feedback crucial para iteraciones futuras.

Se optó por un despliegue progresivo, iniciando con un entorno de beta privada para un grupo limitado de usuarios, seguido de un lanzamiento público una vez verificada la estabilidad y usabilidad básica del sistema. Esto minimiza riesgos y permite ajustes tempranos.

### Pasos principales ejecutados:

#### 1. Preparación del entorno de producción:

- **Backend y base de datos:** Se provisionó un servidor en la nube (AWS) con la configuración necesaria (Laravel, base de datos MySQL). Se aseguró que el servidor tuviera recursos suficientes para manejar la carga inicial esperada.
- **Almacenamiento de archivos:** Se configuró un servicio de almacenamiento escalable y seguro (AWS) para alojar las obras de los artistas (imágenes, modelos 3D, audios), garantizando acceso rápido y redundancia.
- **Variables de entorno:** Se actualizaron todas las configuraciones para apuntar a los servicios de producción (URLs de API, claves de almacenamiento, conexiones a BD), asegurando que no quedaran credenciales de desarrollo expuestas.

## 2. Publicación del frontend web y metaverso:

- **Build de WebGL:** Se generó la compilación final del proyecto de Unity en formato WebGL, optimizada para rendimiento y compatibilidad con navegadores modernos.
- **Hosting del frontend:** El build de WebGL se desplegó en un servicio de hosting estático rápido y global (Vercel y AWS), configurando las reglas necesarias para que todas las rutas redirijan al index.html.
- **Panel de administración:** El panel de control (construido en React) se desplegó en el mismo servicio de hosting, asegurando que solo fuera accesible mediante autenticación.

## 3. Beta privada:

- **Selección de usuarios:** Se invitó a un grupo reducido y diverso (20 personas) que incluía artistas colaboradores y usuarios técnicos, asegurando feedback diverso desde múltiples perspectivas.
- **Monitoreo:** Se implementaron herramientas básicas de monitoreo (logs de errores en consola) para capturar fallos no previstos.
- **Recolección de artistas:** Se habilitó un formulario directo para que los artistas nuevos puedan llenar y así ponerse en contacto con el equipo de VARTICA Metaverse para una posible integración de su trabajo en el proyecto.

Link actual del metaverso en su versión beta 2.0: [Haga clic aquí para acceder.](#)

## 4. Lanzamiento al público:

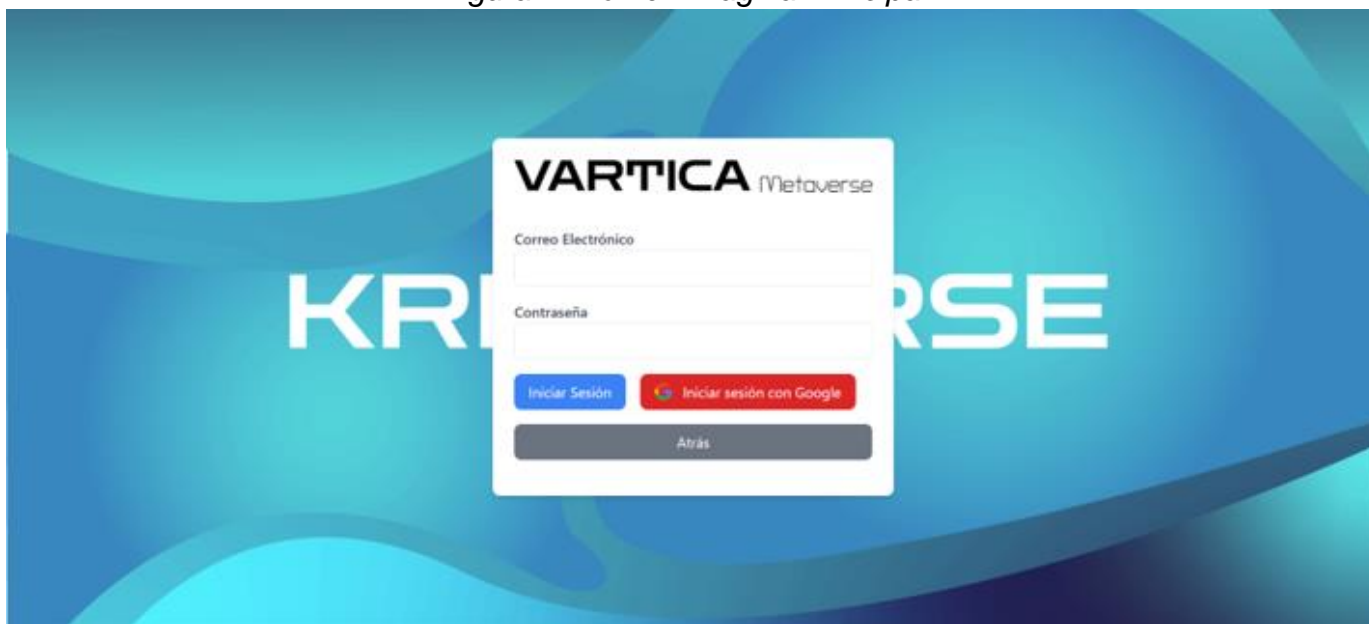
Basándose en los aprendizajes, métricas y feedback obtenidos de esta beta pública, el equipo continúa desarrollando activamente las funcionalidades avanzadas y las mejoras integrales planificadas. Se espera que la versión final y completa de VARTICA Metaverse sea lanzada oficialmente en diciembre de 2025. Esta versión incorporará todas las características planeadas, un refinamiento exhaustivo de la

experiencia de usuario y una infraestructura escalada para soportar un crecimiento masivo de usuarios y contenido.

## Anexos:



*Figura 1: Home – Página Principal*



*Figura 2: Login*

**Registro de Artista**

Nombre Completo:

Correo Electrónico:

Contraseña:

Confirmar Contraseña:

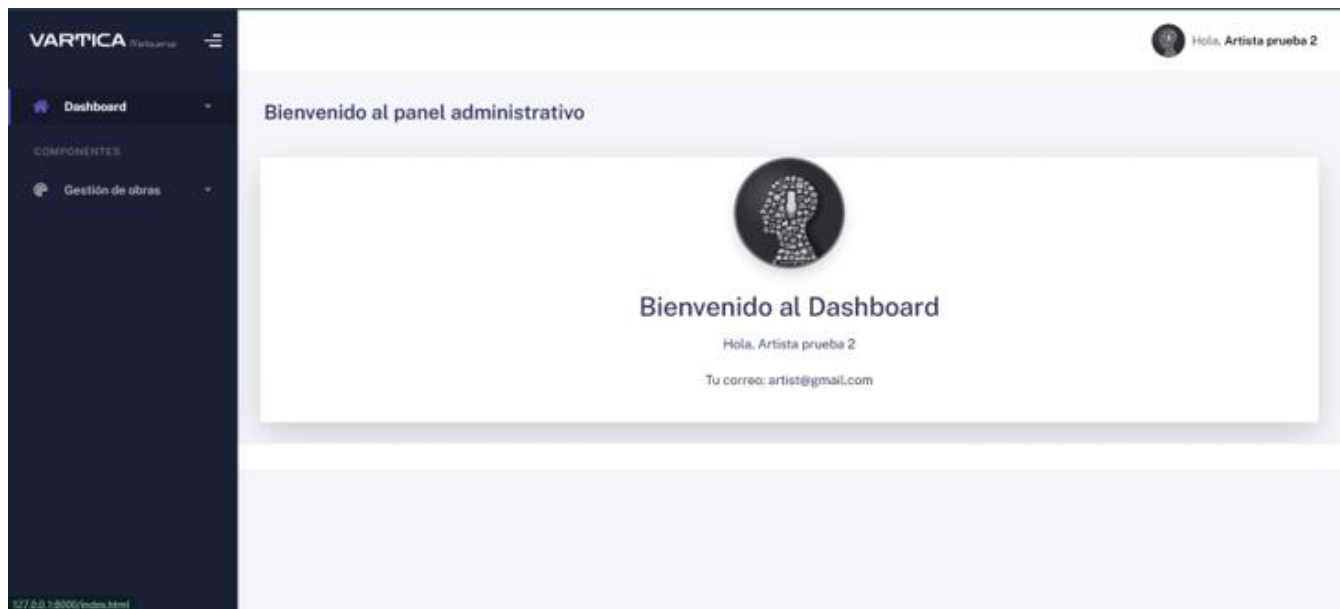
Alias Artístico:

Fecha de Nacimiento:

Área Artística:

[Regístrate](#)

*Figura 3: Registro*



*Figura 4: Panel de Artista*



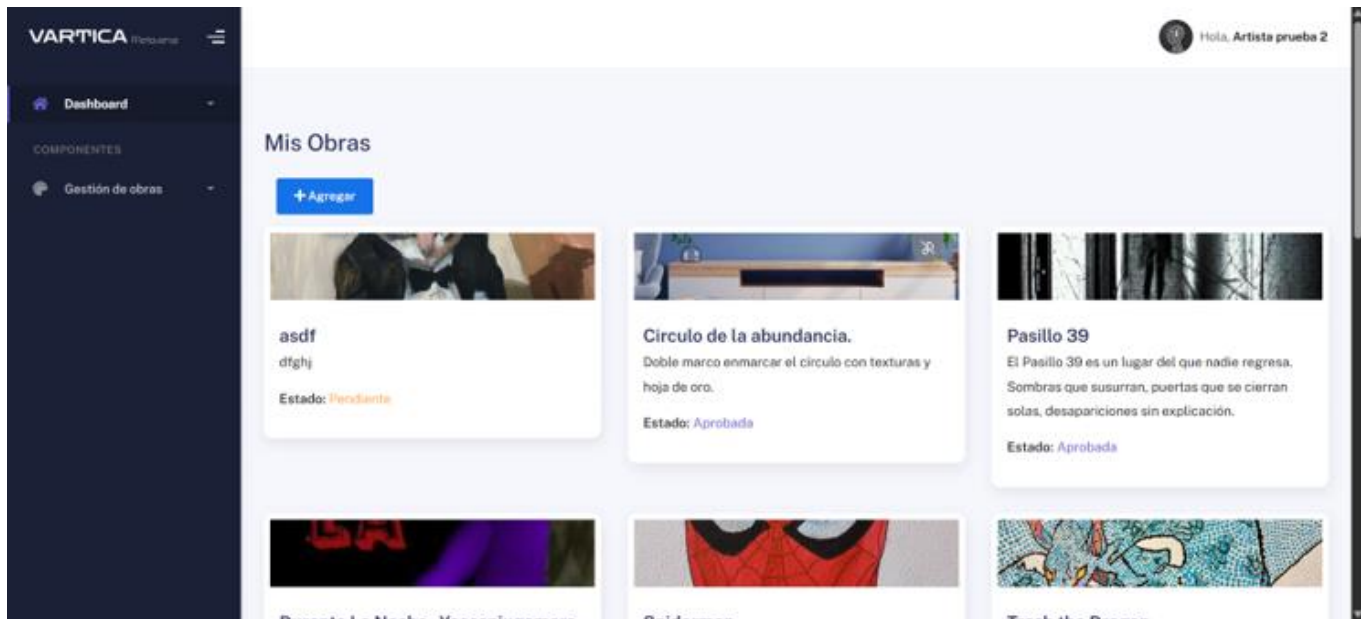


Figura 5: Panel de Artista

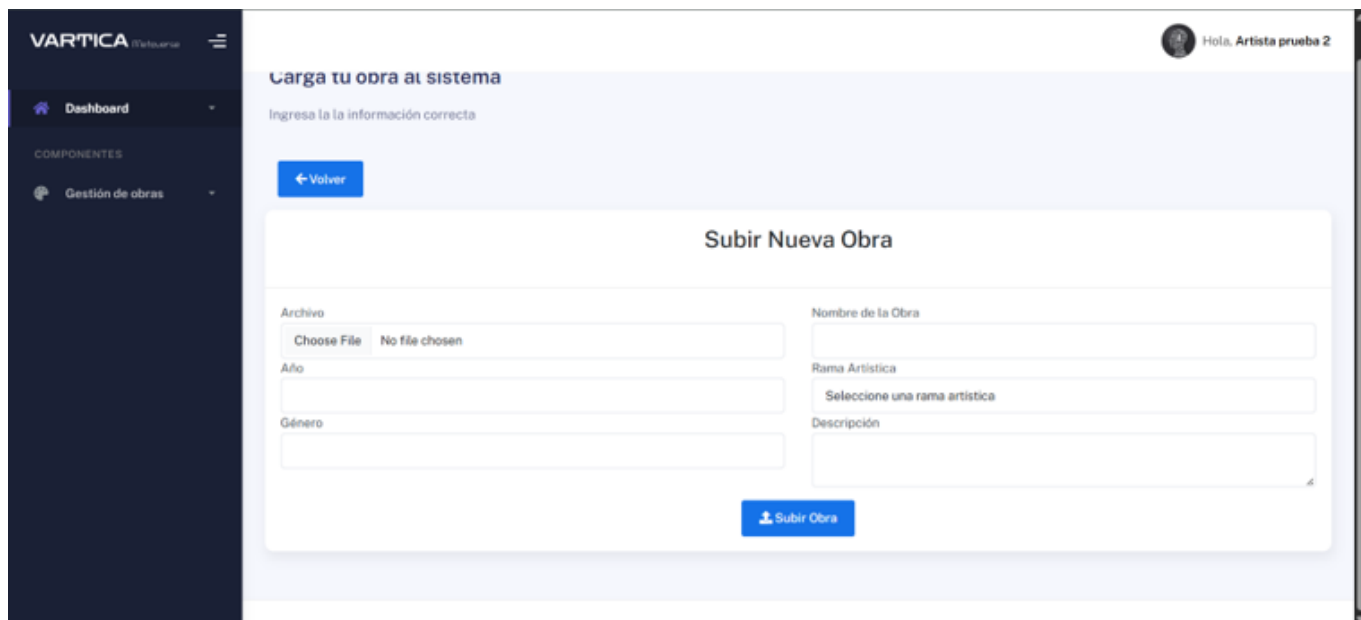


Figura 6: Panel de Artista

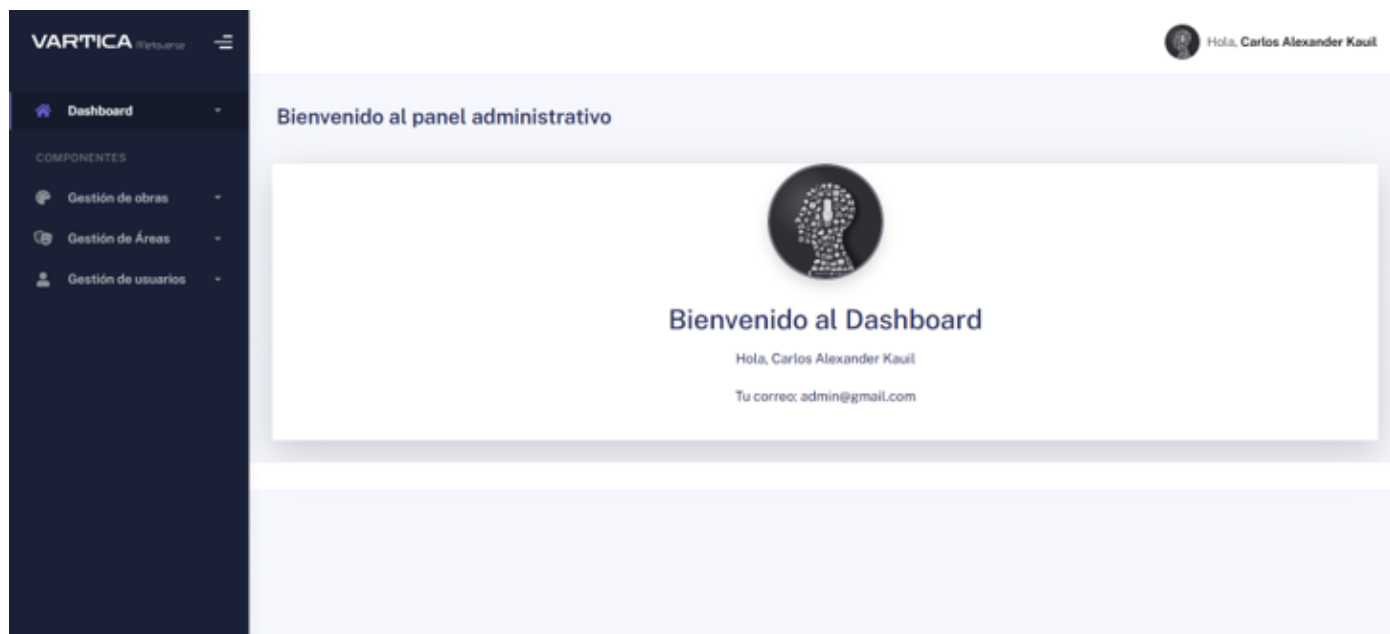


Figura 7: Panel de Administrador

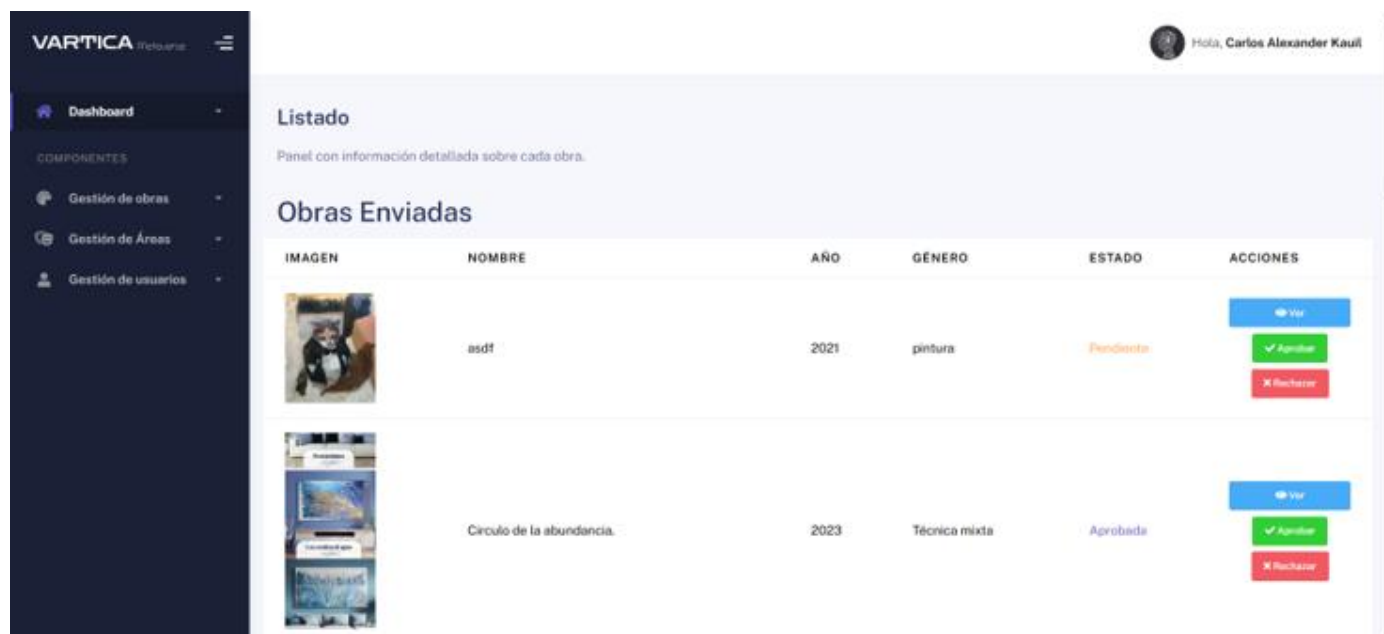


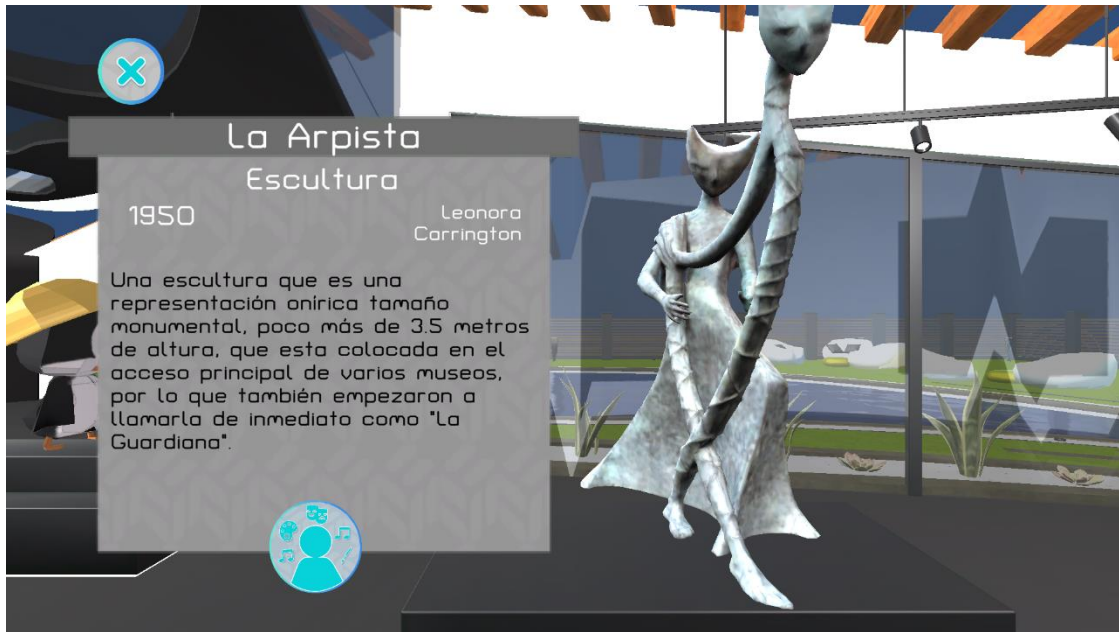
Figura 8: Panel de Administrador



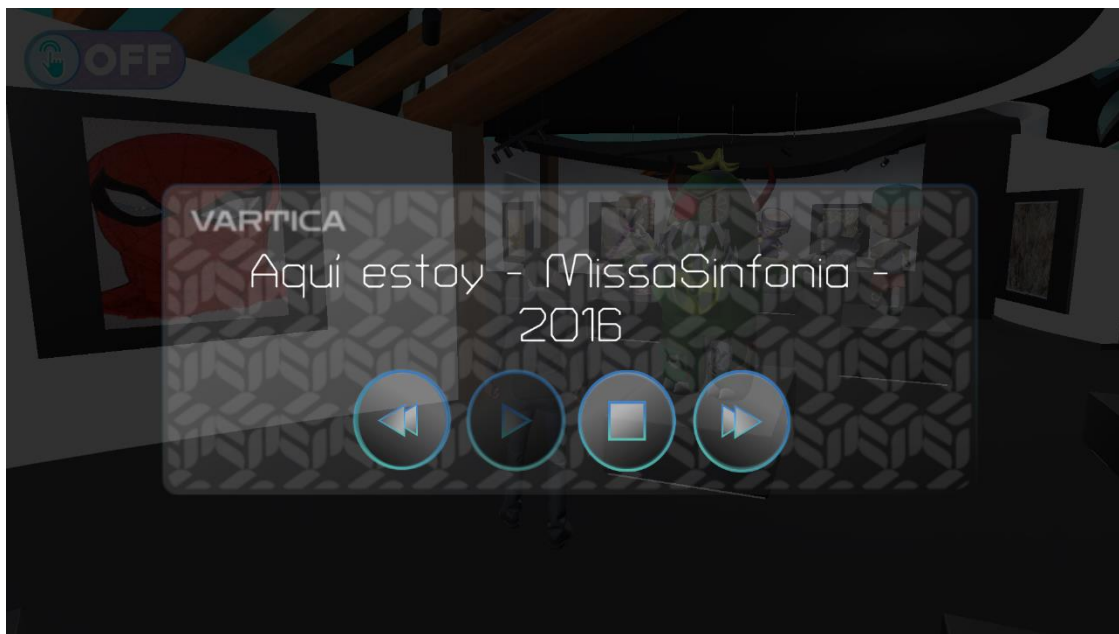
*Figura 9: Vista del Metaverso*



*Figura 10: Inspeccionar una obra*



*Figura 11: Inspeccionar una obra*



*Figura 12: Reproductor de Música*



Figura 13: Inspeccionar una obra



Figura 14: Minimapa



# VARTICA Metaverse

## ¡Sé parte de VARTICA Metaverse!

VARTICA Metaverse es un museo digital inmersivo creado para artistas que buscan exhibir su trabajo en un espacio innovador y sin limitaciones geográficas. Nuestra plataforma permite a pintores, escultores, modeladores 3D, músicos, escritores y creadores de arte digital o tradicional presentar sus obras a una audiencia global, facilitando la conexión con nuevos públicos y oportunidades. En VARTICA, los artistas pueden exponer su arte en galerías virtuales, participar en eventos especiales y ser parte de una comunidad que valora y promueve la creatividad.

Si deseas formar parte de este proyecto y mostrar tu arte en VARTICA Metaverse, completa este formulario con tus datos y una muestra de tu trabajo. ¡Únete y lleva tu arte al siguiente nivel!

*Figura 15: Formulario de Artistas: [Haga clic aquí para acceder](#)*