DESARROLLO APLICATIVO PARA LA DISTRIBUCION Y VISUALIZACION DE ARTE

Engell kendavid Cuello Vega

Brenda Yurley Medina Leyva

Jefferson Andres Melo Yara

Miguel Angel Sisa Segura

Análisis de Desarrollo de Software (ADSO)

Ficha: 2900620

Centro de Electricidad, Electrónica y telecomunicaciones (CEET)

15/02/2024

**TABLA DE CONTENIDO**

1. Nombre Del Proyecto………………………………….
2. Objetivo General………………………………
3. Objetivo Especificos………………………………….
4. Planteamiento Del Problerma……………………………….
5. Pregunta Problema…………………………………
6. Alcance Del Proyecto……………………………...
7. Justificacion Del Proyecto………………

**NOMBRE DEL PROYECTO**

**LabArt**

**OBJETIVO GENERAL**

Crear una plataforma online inclusiva y diversa que sirva como un espacio centralizado para la apreciación y exploración de diversas formas de arte, proporcionar a los usuarios una experiencia interactiva y enriquecedora mediante la combinación de contenido variado y un asistente virtual inteligente, y fomentar la conexión, el aprendizaje y la apreciación activa del arte en todas sus manifestaciones.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

1. Crear un diseño web que sea fácil de navegar para usuarios de todas las edades y habilidades.
2. Crear un inventario para facilitar la organización del arte.
3. Implementar funcionalidades de accesibilidad para garantizar que la plataforma sea inclusiva para personas con discapacidades.
4. Establecer alianzas con artistas de diversas culturas, estilos y perspectivas.
5. Implementar un sistema de curación de contenido para garantizar una representación equitativa de diversas formas de arte, como pintura, escultura, música, danza, literatura, entre otros.
6. Integrar un asistente virtual que ofrezca recomendaciones personalizadas basadas en las preferencias y la historia de interacción del usuario.
7. Garantizar que el asistente sea capaz de responder preguntas sobre distintas formas de arte, proporcionando información educativa y contextual.
8. Implementar funciones interactivas, como comentarios, calificaciones y reseñas, para fomentar la participación y la retroalimentación de la comunidad.
9. Ofrecer la posibilidad de que los usuarios compartan sus propias creaciones artísticas y participen en desafíos creativos.

**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

A pesar del creciente interés en el arte, la falta de diversidad, la desconexión entre artistas y audiencia, la complejidad logística en la gestión de obras y la limitada experiencia interactiva plantean desafíos. Un aplicativo web de arte accesible, diverso y educativo es crucial para superar estos obstáculos, facilitando la conexión entre artistas y público, y contribuyendo a la democratización y enriquecimiento del mundo del arte.

**PREGUNTA PROBLEMA**

¿Cómo a través de LabArt podemos superar los desafíos actuales de arte, como la fragmentación de recursos, la falta de diversidad en la representación artística, la desconexión entre artistas y audiencia, y la complejidad en la organización de colecciones, para lograr una plataforma inclusiva que fomente la conexión, el aprendizaje y la apreciación activa del arte?

**ALCANCE DEL PROYECTO**

A través de Lab Art queremos mejorar a través de los años la distribución y visualización del arte ya para 2034 ser el aplicativo web con mejor distribución de arte y clasificación a través de catálogos.

**JUSTIFICACION DEL PROYECTO**

Lab Art surge para abordar las limitaciones en la distribución y visualización del arte, respondiendo a la fragmentación de recursos y la falta de diversidad en las plataformas existentes. Con la meta de convertirse en la principal plataforma de distribución de arte para 2034, Lab Art busca mejorar la accesibilidad, promover la diversidad artística y simplificar la gestión de obras a través de catálogos especializados. Este proyecto busca democratizar el acceso al arte, conectar directamente a artistas con su audiencia y enriquecer la experiencia cultural de manera significativa.