



UNIVERSIDAD DE MARGARITA
SUBSISTEMA DE DOCENCIA
DECANATO DE INGENIERÍA Y AFINES
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN

**PROPUESTA DE MUSEO VIRTUAL PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO
CULTURAL Y ARTÍSTICO DEL MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO
FRANCISCO NARVÁEZ, UBICADO EN EL MUNICIPIO MARIÑO, CALLE DÍAZ,
ESTADO NUEVA ESPARTA, VENEZUELA.**

Trabajo de Investigación

Elaborado por Junior Hernández

Tutor Prof. Msc. Auris Estaba

El Valle del Espíritu Santo, marzo de 2021

ÍNDICE

| | |
|---|------|
| DEDICATORIA | iv |
| AGRADECIMIENTOS | v |
| CARTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR ACADÉMICO..... | vi |
| LISTA DE FIGURAS | vii |
| LISTA DE TABLAS | viii |
| LISTA DE GRÁFICOS | ix |
| LISTA DE CUADROS | ix |
| RESUMEN | x |
| PARTE I. DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROBLEMA | 12 |
| 1.1 Formulación del problema | 12 |
| 1.2 Interrogantes | 14 |
| 1.3 Objetivo general | 14 |
| 1.4 Objetivos específicos | 14 |
| 1.5 Valor académico de la investigación | 15 |
| PARTE II. DESCRIPCIÓN TEÓRICA | 16 |
| 2.1 Antecedentes | 16 |
| 2.2 Bases teóricas | 17 |
| 2.3 Bases legales | 24 |
| 2.4 Definición de términos | 25 |
| PARTE III. DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA | 27 |
| 3.1 Naturaleza de la investigación | 27 |
| 3.2 Tipo de investigación | 28 |
| 3.3 Diseño de la investigación | 28 |
| 3.4 Población y muestra | 28 |
| 3.5 Técnicas de recolección de datos | 29 |
| 3.6 Técnicas de análisis de datos | 29 |
| PARTE IV. ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS | 30 |

| | |
|---|----|
| PARTE V. PROPUESTA | 44 |
| 5.1 Importancia de la aplicación de la propuesta | 44 |
| 5.2 Viabilidad de la propuesta | 44 |
| 5.2.1 Técnica | 44 |
| 5.2.2 Operativa | 45 |
| 5.2.3 Económica | 46 |
| 5.3 Objetivos de la propuesta | 46 |
| 5.3.1 Objetivo general | 46 |
| 5.3.2 Objetivos específicos | 47 |
| 5.4 Representación gráfica y estructura de la propuesta | 47 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 57 |
| REFERENCIAS | 58 |
| ANEXOS | 60 |

DEDICATORIA

Esta meta lograda se la dedico a todas aquellas personas que han colaborado con su apoyo, paciencia y dedicación. A Dios por estar siempre conmigo, por nunca dejarme, por hacerme entender que se puede aprender tanto de las cosas buenas como de las cosas malas. Gracias Dios mío por ser mi luz y mi camino.

A mi madre Yuraima Ochoa, que siempre ha estado conmigo, que sin importar la circunstancia que sea esta a mi lado, gracias por tu apoyo, paciencia y tu cariño. Sin ti mamá esto fuese posible.

A mi hermano, por su apoyo incondicional, mi amigo, también te dedico este logro.

A mi hermana, te amo, donde quiera que estés, estoy seguro que me acompañas y apoyas. Te amo.

Junior Hernández

AGRADECIMIENTOS

Gracias a todas las personas que de una forma u otra me ayudaron a lograr esta meta gracias a todos de corazón.

A mi familia por brindarme apoyo y por estar siempre presente en todos los momentos de mi vida los quiero mucho.

A mis hermanos, por brindarme tanto cariño y por servirme de ejemplo y de inspiración.

A mis profesores por brindarme su conocimiento y su apoyo.

A la profesora Yemnel Torcat, por su paciencia y por ayudarme con mi investigación.

Junior Hernández

CARTA DE APROBACIÓN DEL TUTOR ACADÉMICO

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| 5.4.1.1 Diagramas de Caso de Uso. Vista principal (Inicio) Prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez. | 46 |
| 5.4.1.2 Diagrama de Caso de Uso opción submenú Visítanos del prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez. | 47 |
| 5.4.1.3 Diagrama de Caso de Uso opción submenú Colecciones del prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez. | 47 |
| 5.4.1.4 Diagrama de Caso de Uso opción submenú Exhibiciones del prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez. | 48 |
| 5.4.1.5 Diagrama de Caso de Uso opción submenú Museo del prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez. | 48 |
| 5.4.1.6 Diagrama de Caso de Uso. Diagrama completo del Prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez. | 49 |
| 5.4.2.1. Slider principal del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 50 |
| 5.4.2.2. Sección Servicios del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 50 |
| 5.4.2.3. Sección Patrocinios y Donaciones del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 51 |
| 5.4.2.4. Sección Contáctanos del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez | 51 |
| 5.4.2.5. Subpágina Visita del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 52 |
| 5.4.2.6. Cuerpo de la subpágina Visita del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 52 |
| 5.4.2.7. Vista 3D del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 53 |
| 5.4.2.8. Vista 3D del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez | 53 |
| 5.4.2.9. Subpágina Colección del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 54 |
| 5.4.2.10. Cuerpo de subpágina Colección del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 54 |

| | |
|---|----|
| 5.4.2.11. Subpágina Exhibiciones del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 55 |
| 5.4.2.12. Subpágina Exhibiciones del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez | 55 |
| 5.4.2.13. Subpágina Museo del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 56 |
| 5.4.2.14. Cuerpo de la subpágina Museo del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. | 56 |

LISTA DE TABLAS

| | |
|---|----|
| 1.1 Distribución de frecuencia para el ítem 1 | 30 |
| 1.2 Distribución de frecuencia para el ítem 2 | 31 |
| 1.3 Distribución de frecuencia para el ítem 3 | 32 |
| 1.4 Distribución de frecuencia para el ítem 4 | 33 |
| 1.5 Distribución de frecuencia para el ítem 5 | 34 |
| 1.6 Distribución de frecuencia para el ítem 6 | 35 |
| 1.7 Distribución de frecuencia para el ítem 7 | 36 |
| 1.8 Distribución de frecuencia para el ítem 8 | 37 |
| 1.9 Distribución de frecuencia para el ítem 9 | 38 |
| 1.10 Distribución de frecuencia para el ítem 10 | 39 |
| 1.11 Distribución de frecuencia para el ítem 11 | 40 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| 1. Género Presentación de los resultados para el Ítem 1 | 30 |
| 2. Edad Presentación de los resultados para el Ítem 2 | 31 |
| 3. Conoce el Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez Presentación de los resultados para el Ítem 3 | 32 |
| 4. Competencias como guía museográfico Presentación de los resultados para el Ítem 4 | 33 |
| 5. Facilidad de recorrido Presentación de los resultados para el Ítem 5 | 34 |
| 6. Visitas Presentación de los resultados para el Ítem 6 | 35 |
| 7. Labores informativas Presentación de los resultados para el Ítem 7 | 36 |
| 8. Personal encargado Presentación de los resultados para el Ítem 8 | 37 |
| 9. Frecuencia de reunión del personal Presentación de los resultados para el Ítem 9 | 38 |
| 10. Personal especializado en labores informativas Presentación de los resultados para el Ítem 10 | 40 |
| 11. Obtener información del Museo francisco Narváez a través de un Museo Virtual Presentación de los resultados para el Ítem 11 | 41 |

LISTA DE CUADROS

| | |
|--|----|
| Ítem 12: Selección de Metodologías de desarrollo ágiles | 42 |
| Ítem 13: Hardware | 44 |
| Ítem 14: Software | 44 |
| Ítem 15: Personal Requerido | 44 |
| Ítem 16: Costos de equipos y reserva de espacio en la web. | 45 |



UNIVERSIDAD DE MARGARITA
SUBSISTEMA DE DOCENCIA
DECANATO DE INGENIERÍA Y AFINES
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN

**PROPUESTA DE MUSEO VIRTUAL PARA DIFUNDIR EL PATRIMONIO
CULTURAL Y ARTÍSTICO DEL MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO
FRANCISCO NARVÁEZ, UBICADO EN EL MUNICIPIO MARIÑO, CALLE DÍAZ,
ESTADO NUEVA ESPARTA, VENEZUELA.**

Autor: Junior Hernández.

Tutora: Prof. Msc. Auris estaba,

Marzo de 2021

RESUMEN

La propuesta que se presenta a continuación en el presente Trabajo de Grado, es el desarrollo de un museo virtual, software de aplicación web que le permite conservar los objetos físicos con material digital, de tal manera de contribuir con la preservación, conservación,

investigación, exhibición y difusión del patrimonio artístico y cultural, optimizando las formas de transmisión de información y comunicación entre los museos y el público, incentivando al conocimiento, la investigación y la cultura nacional del Museo de Arte contemporáneo Francisco Narváez, ubicado en Porlamar, municipio Mariño del estado Nueva Esparta. Tipo de investigación bajo la modalidad de proyecto factible, Para lograr los objetivos de investigación se llevaron a cabo diferentes actividades y técnicas entre las que destacan, aplicación de un instrumento de recolección de datos y conocer los tipos de entornos interactivos entre los museos virtualizados.

Descriptores: software, tecnologías de la información, museo virtual, patrimonio, cultura.

PARTE I

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROBLEMA

1.1 Formulación del problema

El software surge con la necesidad de optimizar las tareas de programación que tienen sus orígenes en lenguaje máquina, los cuales han automatizado mucho de los procesos de gestión de información a través de aplicaciones. En este sentido, Casas R. (1986:20) define software como: “Conjunto de instrucciones y datos en formato binario almacenados en la memoria principal de la computadora, que le indica que debe hacer y cómo, es decir, el software es la parte lógica del sistema informático”. Por otro lado, cabe destacar que este conjunto de tareas conlleva a un proceso lógico establecido por medio de la Ingeniería de software, Según lo expresa Pressman (2010:11), definición tomada del IEEE [IEEE 93a], ha desarrollado una definición más completa, como sigue:

La ingeniería de software es: 1) La aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable al desarrollo, operación y mantenimiento de software; es decir, la aplicación de la ingeniería al software. 2) El estudio de enfoques según el punto 1.

Los cuales son aplicables a la web, en este sentido, los softwares orientados a la web mejor conocidos como aplicaciones web, se codifica en un lenguaje soportado por los navegadores web, cuya ejecución es llevada a cabo por el navegador a un servidor web por medio de Internet, permitiendo así el libre acceso de los usuarios en cualquier momento, lugar o dispositivo, sólo con tener conexión a Internet.

Los museos virtuales parten de esta base, debido a que se caracterizan por el uso de medios computacionales los cuales están constituidos por un software, además de ser una de las nuevas técnicas puesta en marcha por los museos en algunos países del mundo, aunque la divulgación del patrimonio artístico, cultural, científico y natural se realiza de otra manera y tiene la posibilidad de trascender lugares y rincones donde no se creía posible. Sin embargo, han ayudado a la preservación del patrimonio Artístico y cultural, y mejorado las formas de transmisión de información y comunicación entre los museos y el público. En este sentido, Alisal (2004: 94), señala que:

La divulgación del patrimonio en general y de los museos en particular ha visto multiplicar esfuerzos y herramientas a favor de una mejora de efectividad en la comunicación de la sociedad. Los medios de comunicación son los intermediarios para que este proceso comunicativo se realice de una manera rápida y efectiva.

Por otro lado, a nivel internacional, organizaciones como Google en su proyecto Arts & Culture, además de ser una aplicación global, se encuentran en actividades similares, con el objetivo de divulgar la cultura y arte a través de la web. Así como también, el Museo de Louvre, es uno de los mejores museos del mundo y el destino turístico más frecuentado que divulga el arte y la cultura, el cual se encuentra ubicado en París Francia, donde podemos encontrar la famosa obra artística Monalisa. Además, el museo cuenta con la opción de una experiencia virtual. Por otro lado, en Latinoamérica, con opción virtual a través de Google Arts & Culture se pueden encontrar museos basados en esta aplicación, tales como el Museo Afro Brasil, dedicado a la investigación, conservación y exposición cultural de los negros en Brasil, y en Venezuela, se tiene el Museo Virtual del Zulia, el cual es la primera experiencia de museo virtual en el país con el fin de investigar y difundir el patrimonio histórico del estado Zulia, a través de las TIC.

El Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez es un apreciable espacio para la cultura en la Isla de Margarita, se encuentra ubicado en Porlamar en un moderno edificio de dos plantas y un sótano, donde se muestra al público una exposición permanente con obras del reconocido artista plástico margariteño Francisco Narváez y de otros artistas venezolanos ligados a la multidimensionalidad. Actualmente, se puede conocer a través de visitas guiadas, sin embargo, la edificación se encuentra un poco descuidada por falta de mantenimiento, que al pasar de los años han ido decayendo, dificultando la popularidad de la misma he influyendo así, en la atraktividad para que los nuevos visitantes puedan disfrutar del arte de los mejores exponentes de nuestra región, lo que implica, que ha incrementado la dificultad en la difusión del patrimonio cultural y artístico.

Es por todo lo antes mencionado que, el Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez ubicado en el estado Nueva Esparta - Venezuela, toma como necesario la idea de transmitir y difundir el patrimonio cultural del estado a través de una herramienta que le permita tener contacto con el público no solo de forma presencial sino de forma virtual, sin limitaciones de espacio ni tiempo; tomando en cuenta esto, se propone un Museo virtual, para así lograr difundir el patrimonio artístico y cultural, incentivar al conocimiento, la investigación y la cultura Nacional.

1.2 Interrogantes

La situación expuesta anteriormente conlleva a esta interrogante: ¿Cómo sería el modelo de museo virtual para la difusión del patrimonio cultural del Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez, en el Estado Nueva Esparta?

De esta interrogante, se desglosan las siguientes preguntas:

¿Cuáles son las condiciones en las que actualmente se difunde la información referente al patrimonio cultural por el museo Francisco Narváez?

¿Cuáles serán las herramientas multimedia adecuadas para la difusión del patrimonio cultural por el Museo Francisco Narváez?

¿Cuál es la metodología a ser utilizada para el desarrollo del software del museo virtual?

¿Cómo debería ser la interfaz del prototipo del Museo Virtual para el Museo Francisco Narváez?

1.3 Objetivo General

Proponer un Modelo de Museo Virtual para la difusión del patrimonio cultural del Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez, en el Estado Nueva Esparta, Venezuela.

1.4 Objetivos Específicos

1. Identificar las condiciones en las que actualmente se difunde la información referente al patrimonio cultural por el museo Francisco Narváez.
2. Seleccionar las herramientas multimedia o entorno interactivo adecuadas para la difusión del patrimonio cultural por el Museo Francisco Narváez.
3. Especificar la metodología a ser utilizada para el prototipo de software del museo virtual.
4. Desarrollar prototipo del Museo Virtual para el Museo Francisco Narváez.

1.5 Valor académico de la investigación

Los museos son espacios de recreación y esparcimiento que se construyen con la finalidad de dar resguardo a la herencia de los bienes culturales y naturales de una nación, y al mismo tiempo para transmitir toda la información referente a esos bienes que sean importantes para el

entendimiento histórico. Son visitados con frecuencia por un público variado para conocer, por medio de la observación directa, la actividad humana y su desarrollo a lo largo de los años. Por ello, se han creado innumerables espacios de conservación como los de historia, arte, ciencias naturales, arqueología, paleontología y muchos otros.

Su premisa es transmitir conocimiento por medio de la investigación y las exhibiciones, y a través del uso de cualquier otro material o herramienta que sea atractivo para el público, incluyendo las tecnologías de la información y comunicación. Es por ello, para que se conserve parte del patrimonio cultural que se encuentra en este lugar, es necesario, o prudente, transformar estos bienes en patrimonio digital y utilizando los nuevos medios de comunicación y herramientas comunicativas, lograr los objetivos puntuales de un museo que además de preservar los materiales existentes, tenga la capacidad de introducir nuevos materiales museológicos. Así como también, es importante preservarlo, y al mismo tiempo en la promoción turística del lugar,

La aplicación de un museo virtual logra gran preservación del patrimonio cultural y artístico, contribuyendo así, no sólo a su difusión sino también a mejorar las formas de transmisión de información y comunicación entre los museos y el público, al adquirir nuevas técnicas, en este caso, museo virtual. con la finalidad de enriquecer el conocimiento y promocionar el turismo, difundir el patrimonio artístico, cultural, científico y natural.

PARTE II

DESCRIPCIÓN TEÓRICA

2.1 Antecedentes

Lirio de Sousa (2018). En su trabajo de investigación titulado, DISEÑO DE LA GALERÍA DE ARTE NACIONAL VIRTUAL. Objetivo general. Diseñar la Galería de Arte Nacional virtual para la difusión de sus obras y exposiciones. Tipo de investigación Descriptiva. Diseño de investigación Documental y De campo. La creación de un museo virtual sobre la colección de la Galería de Arte Nacional, lo cual permitiría que esta importante institución museística refleje de forma sencilla y práctica sus exposiciones a los usuarios a través elementos audiovisuales e infográficos.

El trabajo de investigación recopiló toda la información histórica, cultural y de arte, lo cual permitió por medio de la tecnología web, la determinación del prototipo de museo virtual propuesto, y además enfocar la orientación que debe tener hacia la cultura en la República Bolivariana de Venezuela.

M. Torres y A. Vivas (2016). Llevaron a cabo un trabajo de investigación titulado, DESARROLLO DEL MUSEO VIRTUAL DE INSTRUMENTOS DE TECLA DE CARACAS. Objetivo general. Desarrollar un sitio web de los instrumentos del Museo del Teclado perteneciente a la Alcaldía de Caracas, con la finalidad de poner al alcance del público en general y especializado en el área musical la información, imágenes y videos correspondientes a cada uno de los cordófonos de las exposiciones. Tipo de investigación Descriptiva. Diseño de investigación Documental. Un catálogo público a través de la web con información referente a la colección de gran valor, donde se tengan datos sobre el origen de estas piezas, su ubicación histórica, su mecanismo, su sonido, entre otros. Sin embargo, aportó a la investigación en curso, la selección de las herramientas tecnológicas y documentación para diagramas.

Salazar (2013). Realizó un trabajo de investigación titulado, DISEÑO DE UN MUSEO VIRTUAL, CASO: MUSEO HUMBOLDT. Objetivo general. Diseñar un museo virtual con material multimedia con la finalidad de contribuir a superar las deficiencias de información existentes en el Museo Humboldt. Tipo de investigación Descriptiva. Diseño de investigación De campo. La creación de un museo virtual trabajado con elementos audiovisuales e infográficos de tal manera de contribuir con la preservación, conservación, investigación, exhibición y promoción

del Museo Humboldt, ubicado en las adyacencias del Monumento Natural Alejandro de Humboldt o Cueva del Guácharo, lo cual permitiría que esta importante institución museística refleje de forma sencilla y práctica sus exposiciones.

Dicho trabajo aporta a la investigación en curso, las metodologías para el desarrollo de mismo y la determinación de características de un museo virtual, así mismo, una guía en la estrategia de virtualización de las obras a través de la web, por otra parte, se logró determinar dentro de dicha tesis, que existen artes que pueden existir de manera virtual y no físicos, lo cual resultó de gran utilidad para adecuar las obras museísticas existentes lo que permite la posibilidad de manejar una sección de arte digital.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Software

Amaya A, Jairo (2003:33) establece que:

“El software consiste en las instrucciones detalladas que controlan el funcionamiento de un sistema computacional. Las funciones del software son: administrar los recursos computacionales de hardware, proporcionar las herramientas para aprovechar dichos recursos y actuar como intermediario entre las organizaciones y la información almacenada.”

Afirmando así que el Software son los programas de aplicación y los sistemas operativos que permiten que la computadora pueda desempeñar tareas inteligentes, dirigiendo a los componentes físicos o hardware con instrucciones y datos a través de diferentes tipos de programas. El software, según las funciones que realiza, puede ser clasificado en: Software de Sistema Operativo, Software de Aplicación, Software de Programación.

2.2.2 Software de Aplicación Web

Amaya A, Jairo (2003:33), describe los softwares de aplicación como: los programas que son escritos para los usuarios o son escritos por ellos; por ende, estos funcionan en conjunto con el software de sistemas (sistema operativo) para llevar a cabo las tareas que usan los usuarios finales en el computador. En la ingeniería de software se denomina aplicación web a aquellas herramientas que los usuarios pueden utilizar accediendo a un servidor web a través de Internet o de una intranet

mediante un navegador. En otras palabras, es una aplicación software que se codifica en un lenguaje soportado por los navegadores web en la que se confía la ejecución al navegador.

Las aplicaciones web son populares debido a lo práctico del navegador web como cliente ligero, a la independencia del sistema operativo, así como a la facilidad para actualizar y mantener aplicaciones web sin distribuir e instalar software a miles de usuarios potenciales. Existen aplicaciones como los webmails, wikis, weblogs, tiendas en línea y la propia Wikipedia que son ejemplos bastante conocidos de aplicaciones web.

Es importante mencionar que una página Web puede contener elementos que permiten una comunicación activa entre el usuario y la información. Esto permite que el usuario acceda a los datos de modo interactivo, gracias a que la página responderá a cada una de sus acciones, como por ejemplo rellenar y enviar formularios, participar en juegos diversos y acceder a gestores de base de datos de todo tipo.

2.2.3 Museos Virtuales

Los museos virtuales nacen con el avance de las nuevas tecnologías y penetran en gran medida en la sociedad de la información, dado su característica de ser dinámico, informativo e interactivo. Su función principal, al igual que los museos físicos, es adquirir, conservar y preservar, investigar y exhibir. Funciones que se realizan de manera más eficiente y efectiva dadas las infinitas posibilidades de llevarlas a cabo y la capacidad de poder penetrar e influenciar de manera educativa y didáctica. Según ICOM y Unesco (2007:5) señalan:

“(..) la irrupción de las tecnologías de la información y comunicación ofrece a los museos una nueva apertura en la esfera de la interpretación, lo que puede traducirse de maneras diversas. En este sentido, los museos deben desempeñar un papel significativo en la recopilación de imágenes digitales, en particular de diferentes fuentes, para presentar y explicar el patrimonio cultural y natural al mismo tiempo que se tiene la posibilidad de entrar en comunicación con un público mucho más amplio”.

Es decir, las nuevas tecnologías han sido de gran ayuda para los museos, ya que actualmente ocupan gran espacio entre los medios digitales educativos.

2.2.3.1 Tipos de museos

Según el directorio de museos que maneja el Consejo Internacional de Museos (ICOM, 2010-2012) existen aproximadamente unos 55. 000 museos extendidos en 202 países alrededor del mundo. Los cuales están destinados a impartir información sobre diferentes temas de importancia nacional e internacional y los cuales de acuerdo a su tipología o al patrimonio que exhiben se pueden clasificar en:

- **Museos de Artes:** Son aquellos que se dedican al resguardo de exposiciones artísticas, de pintura y esculturas.
- **Museos de Historia:** Su finalidad es conservar objetos o materiales que representen la evolución histórica de una región o país.
- **Museos de Arqueología:** Estos en su mayoría están dedicados a exhibir material producto de excavaciones.
- **Museos de Historia y Ciencias naturales:** están dedicados a exhibir materiales de una o varias materias relacionadas con ciencias y la naturaleza.
- **Museos de Ciencias y Tecnologías:** a diferencia de la clasificación anterior estos se basan en las exposiciones de materias especializadas como matemática, física, química, astronomía, incluyendo en esta categoría, los planetarios.
- **Museos de Etnografía y Antropología:** estos se basan en la muestra de materiales culturales, folklóricos o que exponen costumbres tradicionales de un país o región.
- **Museos Especializados:** única y exclusivamente se dedica a la exposición de material que represente un tema en específico (que no entre en ninguna de las categorías anteriores).
- **Museos Generales o multidisciplinarios no especializados:** como su nombre lo indica, no están especializados en un tema en particular, simplemente se dedican a la exposición general o variada de una localidad.
- **Museos Regionales:** son aquellos que se dedican a recabar información bibliohemerográfica acerca de los artistas u objetos importantes para una región en particular.
- **Monumentos y sitios:** aquellos que por su importancia en muchas materias como historia, topografía, geografía, arqueología y otros, tiene un personal asignado por un gobierno para su resguardo y conservación.

- **Reservas naturales:** dedicadas a la conservación y preservación de la biodiversidad de un espacio natural delimitado por leyes especializadas en esa área, de acuerdo a estudios previos.
- **Ecomuseos:** gestiona la educación de una comunidad específica incluyendo tanto el espacio natural como cultural. Es un medio de participación cívica y de desarrollo comunitario, que sirve para mostrar los problemas y soluciones de una comunidad.

2.2.4 Patrimonio cultural

El patrimonio cultural de un país o región está constituido por todos aquellos elementos y manifestaciones tangibles o intangibles producidas por las sociedades, resultado de un proceso histórico en donde la reproducción de las ideas y del material se constituyen en factores que identifican y diferencian a ese país o región.

El concepto de patrimonio cultural incluye no sólo los monumentos y manifestaciones del pasado (sitios y objetos arqueológicos, arquitectura colonial, documentos y obras de arte) sino también lo que se llama patrimonio vivo, las diversas manifestaciones de la cultura popular, las poblaciones o comunidades tradicionales, las artesanías y artes populares, la indumentaria, los conocimientos, valores, costumbres y tradiciones características de un grupo o cultura.

Los elementos que constituyen el patrimonio cultural son testigos de la forma en que una sociedad o cultura se relaciona con su ambiente. Las manifestaciones y elementos que conforman el patrimonio cultural del hombre son un reflejo de la respuesta del hombre a los problemas concretos de su existencia sobre la tierra.

En el libro *Patrimonio e Identidad*, Arjona, M. (1986:20) se define el patrimonio cultural como “la suma de todos los bienes culturales acumulados voluntariamente por una comunidad dada”. Es decir, un bien cultural es determinado como tal sólo cuando la comunidad lo selecciona como elemento que debe ser conservado por poseer valores que trascienden su uso o función primitiva.

2.2.5 Herramientas multimedia

Están diseñadas para administrar los elementos de multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios. Además de proporcionar un método para que los usuarios interactúen con el proyecto. Estas interfaces pueden definirse tanto por las reglas de lo que debe suceder con los datos introducidos por el usuario como por los gráficos que aparecen en la pantalla. El equipo

y los programas que rigen los límites de lo que puede ocurrir es la plataforma o ambiente multimedia. Por otro lado, comprendemos como multimedia cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujos de detalles. Cuando conjuga los elementos de multimedia - fotografías y animación deslumbrantes, mezclando sonido, vídeo clips y textos informativos - puede electrizar a su auditorio; y si además le da control interactivo del proceso, quedarán encantados.

2.2.5.1 Entornos interactivos

Existen muchos tipos de entornos interactivos, pero generalmente se pueden dividir en dos tipos:

- **Entorno basado en panorámicas de 360°.** Se trata de la simulación de un espacio tridimensional por medio de fotografías que conforman panorámicas de 360° sobre las que se puede interactuar (acercándose a algunas obras, obteniendo información de ellas al pulsar en cierto punto, etc.). Algunos ejemplos de museos de este tipo son el de la exposición del Impresionismo realizada en la Fundación Mapfre, la visita virtual al Museo Sorolla, o la "virtual experience" en el National Museum of the Marine Corps (EE. UU.). Pese a que la calidad fotográfica es mayor que en el otro tipo de entorno interactivo, el movimiento de la cámara es bastante irreal y la libertad de interacción con el entorno es muy reducida.
- **Entorno basado en modelado 3D.** Consiste en la creación de un espacio tridimensional mediante software de modelado dentro del cual se puede mover el usuario gracias a motores de juego. Este tipo de sistema es el que se intenta aplicar últimamente y el que permite una mayor presencia virtual del usuario dentro del entorno, siendo también la interacción mucho mayor pese a que el fotorrealismo puede ser más reducido. Algunos ejemplos de este tipo de entornos tridimensionales son el Museo Virtual del Yacimiento Arqueológico de Segeda –todavía en desarrollo-, o la visita al antiguo sitio de Gizeh en la página desarrollada por Dassault Systemes.

2.2.6 Metodologías de desarrollo de software

Según Rozo, J. (2014:115) “Es el conjunto de filosofías, fases, procedimientos, reglas, técnicas, herramientas, documentos y aspectos de formación para los desarrolladores de sistemas de información”. La metodología normalmente consiste en un conjunto de fases, descompuestas en sub-fases de forma que esta descomposición guíe a los desarrolladores en la elección de las técnicas que se deben elegir para cada estado del proyecto, facilitando la planificación, gestión, control y evaluación de los proyectos.

Son métodos de trabajo que han sido creados para satisfacer necesidades específicas en los proyectos. Los modelos más destacados en esta área:

- Modelo en cascada:

Las actividades están relacionadas unas a otras de modo que el proceso en su conjunto avanza cuanto mayor sea el número de tareas ejecutadas. Las acciones principales del desarrollo de un programa software son la especificación, la validación y la evolución del mismo. También resultan determinantes el diseño del software como tal, la implementación y las pruebas.

- Modelo de desarrollo evolutivo:

En este caso, por el contrario, lo más importante no es la suma de aportes de cada etapa del proceso, sino el hecho de que las actividades de especificación, desarrollo y validación están entrelazadas. El punto de partida siempre es un sistema inicial que se desarrolla de forma rápida y que va evolucionando según la dinámica del propio proyecto y las peticiones de los clientes o destinatarios. Todo el proceso es una continua evolución que sólo se detiene hasta que los objetivos iniciales han sido alcanzados.

- Modelo de componentes:

Se trata de un modelo especialmente útil en procesos que parten del trabajo que otros han llevado a cabo. Las partes que ya no aportan ningún beneficio a otros proyectos son reutilizadas e integradas en una nueva metodología de desarrollo. Todo el modelo se basa en la adecuación y adaptación de dichas partes, que al final del mismo acaban cobrando un nuevo valor y asumiendo otras funciones.

2.2.6.1 Metodologías de desarrollo de software ágiles

Se caracterizan por hacer énfasis en la comunicación cara a cara, es decir, se basan en una fuerte y constante interacción, donde clientes desarrolladores y desarrolladores trabajan constantemente juntos, estableciéndose así una estrecha comunicación. Estas metodologías están orientadas al resultado del producto y no a la documentación; exige que el proceso sea adaptable, permitiendo realizar cambios de último momento. Se puede hacer mención dentro de las metodologías ágiles a: XP (por sus siglas en inglés Extreme Programming), Scrum y Crystal Methodologies.

- Extreme Programming (XP)

Es una metodología ágil centrada en potenciar las relaciones interpersonales como clave para el éxito en desarrollo de software, promoviendo el trabajo en equipo, preocupándose por el aprendizaje de los desarrolladores, y propiciando un buen clima de trabajo. XP se basa en la realimentación continua entre el cliente y el equipo de desarrollo, comunicación fluida entre todos los participantes, simplicidad en las soluciones implementadas y coraje para enfrentar los cambios. XP se define como especialmente adecuada para proyectos con requisitos imprecisos y muy cambiantes, y donde existe un alto riesgo técnico. los tres apartados siguientes: historias de usuario, roles, proceso y prácticas.

- Scrum

Desarrollada por Ken Schwaber, Jeff Sutherland y Mike Beedle. Define un marco para la gestión de proyectos, que se ha utilizado con éxito durante los últimos 10 años. Está especialmente indicada para proyectos con un rápido cambio de requisitos. Sus principales características se pueden resumir en dos. El desarrollo de software se realiza mediante iteraciones, denominadas sprints, con una duración de 30 días. El resultado de cada sprint es un incremento ejecutable que se muestra al cliente. La segunda característica importante son las reuniones a lo largo del proyecto. Éstas son las verdaderas protagonistas, especialmente la reunión diaria de 15 minutos del equipo de desarrollo para coordinación e integración.

- Crystal Methodologies

Se trata de un conjunto de metodologías para el desarrollo de software caracterizadas por estar centradas en las personas que componen el equipo (de ellas depende el éxito del proyecto) y la

reducción al máximo del número de artefactos producidos. Han sido desarrolladas por Alistair Cockburn. El desarrollo de software se considera un juego cooperativo de invención y comunicación, limitado por los recursos a utilizar. El equipo de desarrollo es un factor clave, por lo que se deben invertir esfuerzos en mejorar sus habilidades y destrezas, así como tener políticas de trabajo en equipo definidas. Estas políticas dependerán del tamaño del equipo, estableciéndose una clasificación por colores, por ejemplo, Crystal Clear (3 a 8 miembros) y Crystal Orange (25 a 50 miembros).

2.3 Bases legales

2.3.1 Ley Orgánica de Cultura. Decreto N° 1.411. Gaceta Oficial Extraordinaria de la República Bolivariana de Venezuela N° 6.154, 10 de Noviembre de 2014.

Artículo 8. Es deber del Estado proteger y promover las culturas populares constitutivas de la venezolanidad, conforme al principio de la interculturalidad y diversidad de las culturas a través de políticas públicas, planes, proyectos, programas e iniciativas dirigidas a potenciar las capacidades creadoras y críticas del pueblo, con especial atención a los pueblos fronterizos a fin de preservar y proteger la soberanía cultural venezolana.

Artículo 9. El ministerio del poder popular con competencia en materia de cultura en corresponsabilidad con los ministerios del poder popular con competencia en materia de educación, creará políticas destinadas al proceso de formación en valores propios de la identidad y diversidad cultural, de conformidad con lo dispuesto en la Ley que rige la materia de Educación.

Artículo 32. El Centro Nacional de Historia es el ente encargado del resguardo, investigación y difusión del conocimiento de la historia nacional, regional, local y de nuestra memoria colectiva.

Artículo 33. El Sistema de Museos Nacionales es el ente encargado del resguardo y protección de la infraestructura museística del país, de promover el desarrollo de la formación, la investigación, la difusión, la promoción y el conocimiento de la memoria de nuestras artes visuales, así como de garantizar la inclusión permanente de nuevos talentos en los espacios de exhibición de los museos nacionales.

Las leyes mencionadas anteriormente, tienen como fin enriquecer el sentido de pertenencia de los venezolanos. Creando programas y proyectos para afianzar la identidad nacional e impulsar la creación en material cultural y educativa latino-americana y caribeña.

2.4 Definición de términos

A continuación, se presenta una lista de conceptos básicos, referidos al tema en desarrollo, tomados de diversos diccionarios en línea:

Adquirir:

“Conseguir o llegar a tener una cosa con esfuerzo”. (Enciclopedia Universal Academic. 2013).

Exhibición:

“Mostrar o exponer una cosa de forma que pueda ser vista por un gran número de personas con detenimiento”. (thefreedictionary. 2013)

Exposición:

“Es aquella presentación o exhibición de una determinada cosa o cuestión en forma pública para que un público masivo pueda conocerla o acceder a ella. Generalmente, colecciones de objetos de diversa procedencia y temática, tales como obras de arte, hallazgos arqueológicos, instrumentos, maquetas, inventos científicos, entre otros, suelen ser aquellas cuestiones que ocupan el objeto de ser de una exposición porque precisamente interesan a un determinado segmento de público”. (Definición abc, 2013).

Infografía:

“Es una representación diagramática de datos”. (Cairo, 2008).

Interactivo:

“En informática, se designa a aquel programa a través del cual se permite una interacción, a modo de diálogo, entre un ordenador y un usuario.” (Definición abc, 2013).

Internet:

“Interconexión de redes informáticas que le permite a las computadoras conectadas comunicarse directamente entre sí”. (Blog Informática I, 2009).

Investigación:

“Se refiere al acto de llevar a cabo estrategias para descubrir algo. También permite hacer mención al conjunto de actividades de índole intelectual y experimental de carácter sistemático, con la intención de incrementar los conocimientos sobre un determinado asunto”. (Definicion.DE, 2013).

Monumento:

“Toda aquella estructura que haya sido construida especialmente como modo de conmemorar a alguien o algún evento. Puede ser un espacio o un objeto que naturalmente gana importancia y significado para una sociedad (esto es especialmente común cuando se habla de monumentos naturales). Por lo general, el monumento, además de ser un elemento ceremonial, tiene una riqueza artística e histórica única. (Definición abc, 2013).

Multimedia:

“Es un término que procede de la lengua inglesa y que refiere a aquello que utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de una información. Una presentación multimedia, por lo tanto, puede incluir fotografías, videos, sonidos y texto”. (Definición.DE, 2013).

Museo:

“Es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo”. (ICOM, 2010-2012).

Naturaleza:

“La naturaleza, en su sentido más amplio, es equivalente al mundo natural, universo físico, mundo material o universo material. El término "naturaleza" hace referencia a los fenómenos del mundo físico, y también a la vida en general.” (Galeon.com, s.f.).

Sociedad:

“Es un término que describe a un grupo de individuos marcados por una cultura en común, un cierto folclore y criterios compartidos que condicionan sus costumbres y estilo de vida y que se relacionan entre sí en el marco de una comunidad”. (Definicion.DE, 2013).

Virtual:

“Lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario; lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto de lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata” (Levy, 1999; p.10).

PARTE III

DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA

3.1 Naturaleza de la investigación

La naturaleza del proyecto de investigación es cuantitativa, definida según Bernal (2012) “El método cuantitativo o método tradicional, se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados, que representan relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y a normalizar los resultados”. Además de ser muy recomendable debido a que proporciona al investigador una visión más clara.

3.1.1 Tipo de investigación

El presente proyecto de investigación tiene como nivel la investigación proyecto factible que, según la UPEL (1998:7) define el proyecto factible como un estudio “que consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o grupos sociales”. Lo cual afirma, que esta investigación se centra en conocer y contribuir con la situación o fenómeno de pérdida de la conservación del patrimonio cultural del Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez.

3.1.2 Diseño de la investigación

El diseño de esta investigación se estableció como diseño de campo con el objetivo de recolectar los datos en el lugar, sin embargo, para llevar a cabo el diseño de la investigación se utilizó cuestionario online de Google enviados a los encargados del Museo, el cual fue el método de

recolección de datos en un periodo de estudio transversal. Según Arias, (2012:31), define el diseño de campo como “aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios, sin necesidad de manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes”.

3.1.3 Población y muestra

El museo cuenta con un personal administrativo que se encarga de pagar los sueldos y administrar el dinero, además de personal obrero, personal de educación y un personal de museografía, además de junta directiva y consejo consultivo. La población según Arias, (2012: 83) “población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Ésta queda delimitada por el problema y por los objetivos de estudio”. En este caso la población estudiada fue el personal de museografía, conformado por 2 personas, debido a que son ellos los que tienen conocimiento profundo del museo y la experiencia, así como también, los que tienen la posibilidad de intervenir diariamente con los visitantes del lugar.

La muestra Según Arias, (2012:110) “Es un subconjunto representativo de un universo o población”. En este caso, no se tomó muestra, debido que la población es accesible por su magnitud, lo cual implica no determinar una muestra de la misma.

3.2.3 Técnicas de recolección de datos

Arias, (2012:67) afirma que “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información. Son ejemplo de técnicas: la observación directa, la encuesta en dos modalidades: oral o escrita, la entrevista, el análisis documental, análisis de contenido, etc.”. Por ende, debido a que esta investigación se lleva a cabo bajo el diseño de campo, se aplicaron las técnicas de investigación como: la observación, que, según Campos, G. y Lules, C (2012:49) señalan como “La forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica”.

Por otro lado, otra técnica utilizada en la investigación es la Encuesta Estructurada, López, H (1998:1) menciona que “Es una herramienta fundamental para el estudio de las relaciones sociales. Las organizaciones contemporáneas, políticas, económicas o sociales, utilizan esta técnica como

un instrumento indispensable para conocer el comportamiento de sus grupos de interés y tomar decisiones sobre ellos”. Por lo general, es aplicado mediante un instrumento de recolección de información como el cuestionario, Arias (2012:74) afirma que el cuestionario “es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas. Se denomina cuestionario autoadministrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador”, este instrumento se aplicó para conocer a fondo la problemática y el porqué de la realidad de los hechos que suceden en el Museo, el cual combina preguntas abiertas y cerradas.

3.3.4 Técnicas de análisis de datos

Para Hurtado (2010:106) el análisis de los resultados es “la descripción en términos de los objetivos de los resultados obtenidos en el instrumento aplicado”. Según la autora se refiere a que los datos que se obtuvieron a través de los instrumentos de recolección de datos aplicados a la muestra objeto de estudio, se interpretaron y analizaron para su comprensión, en función a los objetivos planteados. Por tal motivo, los datos cuantitativos se organizaron y se presentan los resultados en tablas de frecuencia absoluta y porcentual, es decir, gráficas porcentuales trabajados con la data obtenidas de las encuestas con el fin de poder realizar el análisis cualitativo inductivo de los mismos y relacionar los resultados con las interrogantes del estudio.

PARTE IV

ANÁLISIS Y REPRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

Para Hurtado (2010:106) el análisis de los resultados es “la descripción en términos de los objetivos de los resultados obtenidos en el instrumento aplicado”. Se refiere a que los datos que se obtuvieron a través de los instrumentos de recolección de datos aplicados a la muestra objeto de estudio, se interpretaron y analizaron para su comprensión, en función a los objetivos planteados. Es por ello que, en esta parte se muestran los análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos se presentan las conclusiones obtenidas en la investigación.

Ítem 1: Género

TABLA 1.1 Distribución de frecuencia para el Ítem 1

| | FA | FR (%) |
|------------------|----------|-------------|
| MASCULINO | 2 | 66.7 |
| FEMENINO | 1 | 33.3 |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

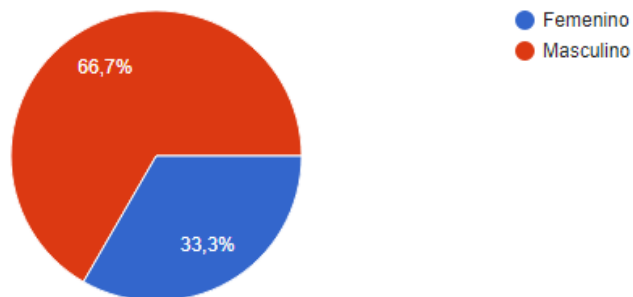


Gráfico 1. Género Presentación de los resultados para el Ítem 1

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

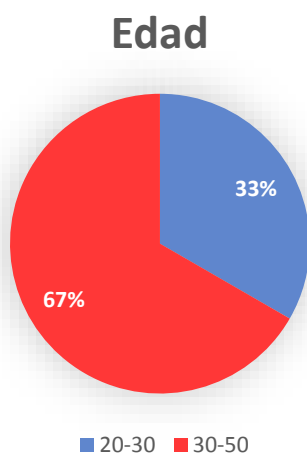
De acuerdo a la información recabada para conocer el sexo de los guías que trabajan en el Museo de Arte contemporáneo Francisco Narváez; esta nos dice que el grupo está conformado por 2 hombres que equivale al 66.7% del total y 1 mujer, que constituye el 33.3% restante.

Ítem 2: **Edad**

TABLA 1.2 Distribución de frecuencia para el Ítem 2

| | FA | FR (%) |
|----------------------|----------|-------------|
| ENTRE 20 -30 | 1 | 33.3 |
| ENTRE 30 - 50 | 2 | 67.3 |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia



*Gráfico II. **Edad*** Presentación de los resultados para el Ítem 2

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

El grupo de guías está conformado en su mayoría por personas con edades comprendidas entre 30 y 50 años de edad lo que equivale a un 67%; un 33% que comprende entre los 20 y 30 años.

Ítem 3: ¿Conoce el Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez?

TABLA 1.3 Distribución de frecuencia para el Ítem 3

| | FA | FR (%) |
|-------|----|--------|
| SI | 2 | 67.7 |
| NO | 1 | 33.3 |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

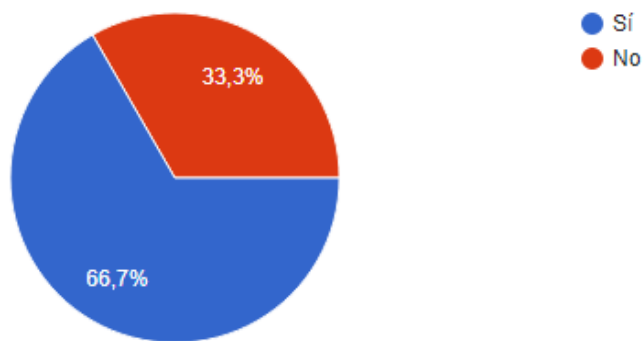


Gráfico III. Conoce el Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez Presentación de los resultados para el Ítem 3

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

El 66.7% afirma que conocen el museo a nivel de instalaciones, sin embargo, existe un 33.3% que no debido a que las esculturas y artes se encuentran todas resguardadas en la bóveda y no poseen el conocimiento completo de las esculturas existentes dentro del mismo.

Ítem 4: **¿Considera usted como empleado de la institución que posee las competencias necesarias para realizar una visita guiada dentro del Museo?**

TABLA 1.4 Distribución de frecuencia para el Ítem 4

| | FA | FR (%) |
|--------------|----------|------------|
| SI | 0 | 0 |
| NO | 3 | 100 |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

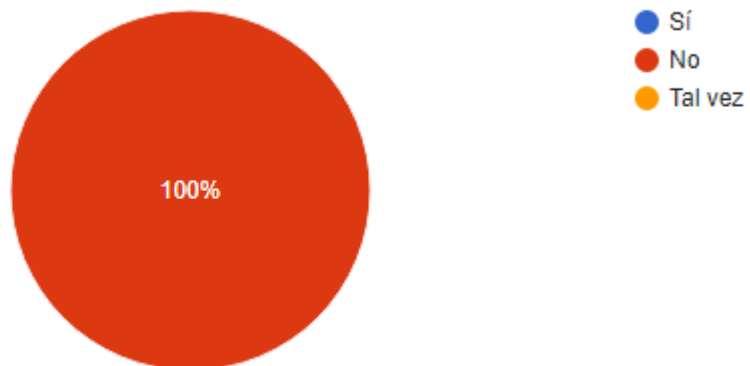


Gráfico IV. Competencias como guía museográfico Presentación de los resultados para el Ítem 4

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

El 100% de los guías se considera que no tienen las herramientas o el conocimiento necesario para realizar una visita guiada por las instalaciones del Museo de Arte contemporáneo.

Ítem 5: ¿La organización y disposición de los objetos facilita el recorrido de los visitantes?

TABLA 1.5 Distribución de frecuencia para el Ítem 5

| | FA | FR (%) |
|-------|----|--------|
| SI | 3 | 100 |
| NO | 0 | 0 |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

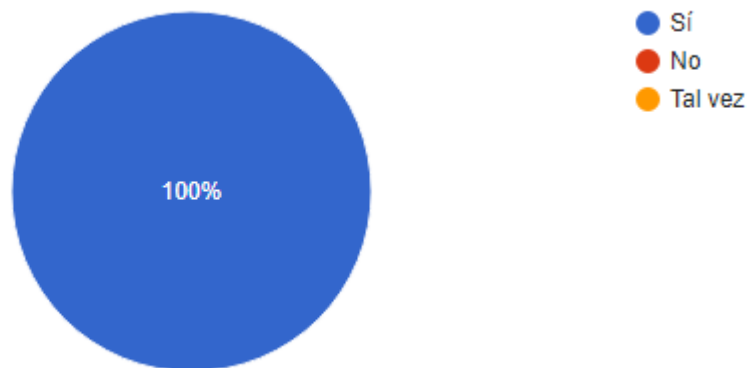


Gráfico V. Facilidad de recorrido Presentación de los resultados para el Ítem 5

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

El 100% de los guías afirma que el personal tiene la disposición de dar el recorrido a los visitantes, sin embargo, no es un servicio que se preste con frecuencia, sino que sólo lo hacen si algún grupo de visitantes así lo desea.

Ítem 6: ¿Ha disminuido la cantidad de personas que visitan el museo en consideración con los años anteriores?

TABLA 1.6 Distribución de frecuencia para el Ítem 6

| | FA | FR (%) |
|-------|----|--------|
| SI | 3 | 100 |
| NO | 0 | |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

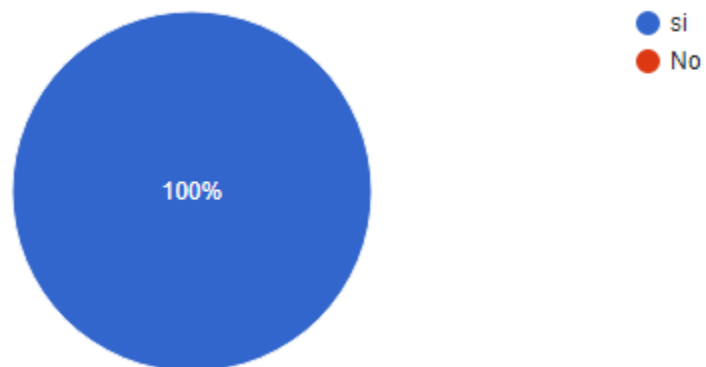


Gráfico VI. Visitas Presentación de los resultados para el Ítem 6

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

El 100% de los guías afirma que la frecuencia de los visitantes ha disminuido notablemente en comparación con los años anteriores, y que además las condiciones del Museo han decaído lo que también ha influido en el promedio de las visitas.

Ítem 7: ¿Existen actividades fuera del museo que promocionen el mismo?

TABLA 1.7 Distribución de frecuencia para el Ítem 7

| | FA | FR (%) |
|--------------|----------|------------|
| SI | 0 | 100 |
| NO | 3 | |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

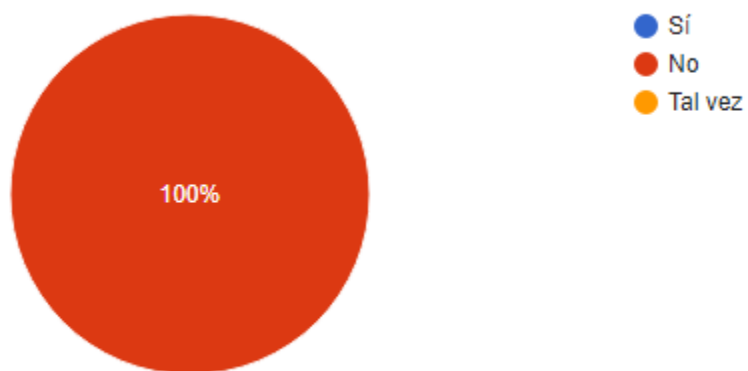


Gráfico VII. Labores informativas Presentación de los resultados para el Ítem 7

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

De acuerdo a la información recabada, se niega con un 100% que no existen las labores informativas fuera del museo, de acuerdo a los guías, estas existían, pero se dejaron de hacer hace tiempo.

Ítem 8: ¿Existe algún personal encargado de velar por el buen funcionamiento del Museo?

TABLA 1.8 Distribución de frecuencia para el Ítem 8

| | FA | FR (%) |
|--------------|----------|------------|
| SI | 3 | 100 |
| NO | 0 | |
| TOTAL | 3 | 100 |

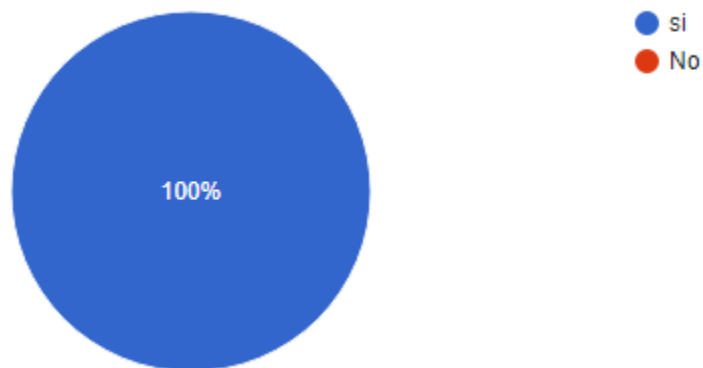


Gráfico VIII. Personal encargado Presentación de los resultados para el Ítem 8

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

El 100% manifiesta haber un personal encargado de velar por el funcionamiento del museo.

Ítem 9: **Indique la frecuencia con la que se reúne el personal encargado del funcionamiento del Museo**

TABLA 1.9 Distribución de frecuencia para el Ítem 9

| | FA | FR (%) |
|-----------------------|----------|------------|
| FRECUENTEMENTE | 3 | 100 |
| OCASIONALMENTE | 0 | |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

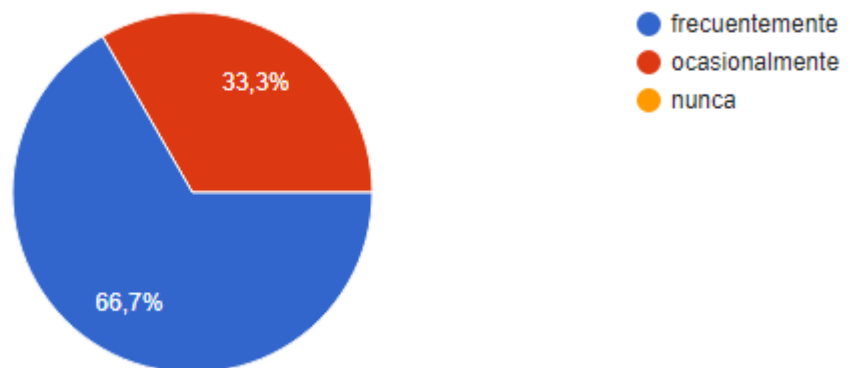


Gráfico IX. Frecuencia de reunión del personal Presentación de los resultados para el Ítem 9

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

El 66.7% afirma que se reúnen frecuentemente, mientras el 33.3% indica que ocasionalmente, debido a que solo se reúnen los martes y jueves.

Ítem 10:

¿Cree usted que debería existir un grupo de guías especializados en las labores informativas del Museo?

TABLA 1.10 Distribución de frecuencia para el Ítem X

| | FA | FR (%) |
|--------------|----------|------------|
| SI | 3 | 100 |
| NO | 0 | |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

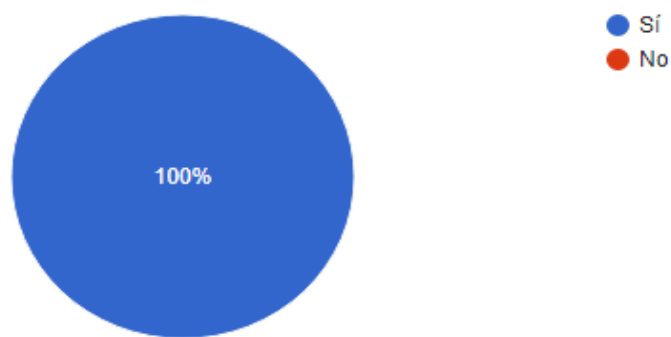


Gráfico X. Personal especializado en labores informativas Presentación de los resultados para el Ítem 10

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

De acuerdo a la información recabada los guías afirman con un 100% que sí debe existir guías encargados exclusivamente de las labores informativas del museo fuera del mismo.

Ítem 11:

¿Considera usted ver las informaciones del Museo de arte Francisco Narváez a través de un Museo virtual?

TABLA 1.11 Distribución de frecuencia para el Ítem XI

| | FA | FR (%) |
|-------|----|--------|
| SI | 3 | 100 |
| NO | 0 | |
| TOTAL | 3 | 100 |

FUENTE: Elaboración propia

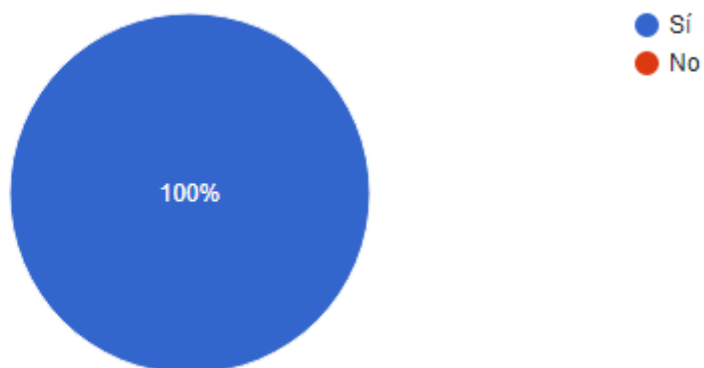


Gráfico XI. Obtener información del Museo Francisco Narváez a través de un Museo Virtual Presentación de los resultados para el Ítem 11

FUENTE: Elaboración propia.

Conclusión:

Análisis de resultados:

Los guías manifestaron con un 100% que, si estuvieran de acuerdo con ver informaciones del Museo Francisco Narváez a través de un Museo virtual, además de ello, afirman que así puede documentar y digitalizar las piezas para que puedan preservarse por mucho tiempo.

Ítem 12: Selección de Metodologías de desarrollo ágiles

| SCRUM | EXTREME PROGRAMING | CRYSTAL |
|--|---|---|
| Basada en administración de proyecto | Centrada en la programación o creación del producto | Basada en los miembros del equipo de desarrollo |
| Iteraciones de 15 a 30 días | Iteraciones de día 1 a 30 días | Iterativo e incremental. En función. |
| Los miembros del equipo trabajan individualmente | Los miembros del equipo trabajan en pareja | Los miembros del equipo trabajan en agrupación. |
| Al finalizar un Sprint, las tareas del Sprint Backlog que se hayan realizado y que el Product Owner (propietario del producto) haya mostrado su conformidad ya no se retoca. Si funciona y está bien, se aparta y a otra cosa. | Las tareas se van terminando, aunque son susceptibles de ser modificadas durante el transcurso del proyecto, incluso, después de que funcionen correctamente. | En función del proyecto puede haber desde entregas semanales hasta trimestrales |
| Sigue un orden de prioridades marcada por el Product Owner | El equipo de desarrollo sigue estrictamente el orden de prioridad de las tareas definido por el cliente. | Objetivos y prioridades claros |

FUENTE: Elaboración propia

Análisis de resultados:

Las metodologías mencionadas anteriormente en el cuadro comparativo, pertenecen al grupo de metodologías de desarrollo ágiles, Scrum es una de las más utilizadas hoy en día por las empresas de desarrollo, sin embargo, la programación extrema XP es una metodología de desarrollo ágil

basada en una serie de valores y de prácticas de buenas maneras que persigue el objetivo de aumentar la productividad a la hora de desarrollar programas.

La metodología de programación extrema, ayuda a cumplir con los objetivos de la investigación de forma rápida o en menor tiempo. De esta manera, permite cumplir con los tiempos planificados con la entrega de todos los módulos del sistema.

PARTE V

PROPUESTA

5.1. Importancia de la Aplicación de la Propuesta

El Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez, tiene la posibilidad de trascender lugares y rincones donde no se creía posible, a través de un museo virtual, una herramienta que le permite tener contacto con el público sin limitaciones de espacio ni tiempo, conservar los objetos físicos con material visual que se produce de manera digital, con el fin de lograr preservación y difusión del patrimonio Artístico y cultural, mejorando así, las formas de trasmisión de información y comunicación entre los museos y el público, incentivando al conocimiento, la investigación y la cultura nacional.

5.2. Viabilidad de Aplicación de la Propuesta

La propuesta de investigación viable es denominada también como proyecto factible, bajo la realización de aspectos técnicos, operativos y económicos.

5.2.1 Técnica

En este aspecto técnico, se toma en cuenta los componentes de hardware y software requeridos a continuación:

Ítem 13: Hardware

| COMPONENTES | ESPECIFICACIONES |
|-------------------------|----------------------------------|
| Procesador | Intel Core i7-2670qm CPU 2.2 Ghz |
| Memoria RAM | 8 GB |
| Disco duro | 1 T |
| Tarjeta de video | Estándar |
| Tarjeta de red | Ethernet PCI |

FUENTE: Elaboración propia

Ítem 14: Software

| ITEM PROGRAMAS | NOMBRE |
|--|-----------------------|
| Sistema operativo Windows 10 | Windows 10 Enterprise |
| Editor de código fuente – texto plano | Visual Studio code |
| Editor de imágenes | Adobe Photoshop CS6 |
| Animaciones | Macromedia Flash |
| Navegador | Google Chrome |

FUENTE: Elaboración propia

5.2.2 Operativa

En el aspecto operativo, se toma en cuenta el personal capacitado requerido para llevar a cabo el proyecto:

Ítem 15: Personal Requerido

| OPERADOR | DESCRIPCIÓN |
|--------------------------|---|
| Programador | Desarrollar de software |
| Fotógrafo | Ocupación de fotografías profesional, 360° y 3D |
| Diseñador gráfico | Diseñador creativo visual y de recursos de comunicación |

5.2.3 Económica

En esta sección se incluyen los costos asociados al desarrollo del proyecto.

Ítem 16: Costos de equipos y reserva de espacio en la web.

| DESCRIPCIÓN | COSTO |
|--|----------|
| Hosting | 15\$ |
| Dominio .com, .net, .org | 18\$ |
| Dominio .edu.ve | Gratuito |
| Computador de Escritorio X2 | 650\$ |
| Cámara Fotográfica Profesional Marca Nikkon | 560\$ |
| Servicio de desarrollo de software | 800\$ |
| Servicio de diseño gráfico | 300\$ |
| Servicio de secciones fotográficas 360° y 3D | 200\$ |
| Total | 2543\$ |

Fuente: Elaboración propia

5.3. Objetivos de la Propuesta

Los objetivos son los resultados deseados que se esperan alcanzar con la ejecución de las actividades que integran un proyecto

5.3.1 Objetivo General

- Desarrollar un prototipo de museo virtual, para el museo de arte contemporáneo Francisco Narváez, ubicado en Porlamar, municipio Mariño, estado Nueva Esparta.

5.3.2 Objetivos Específicos

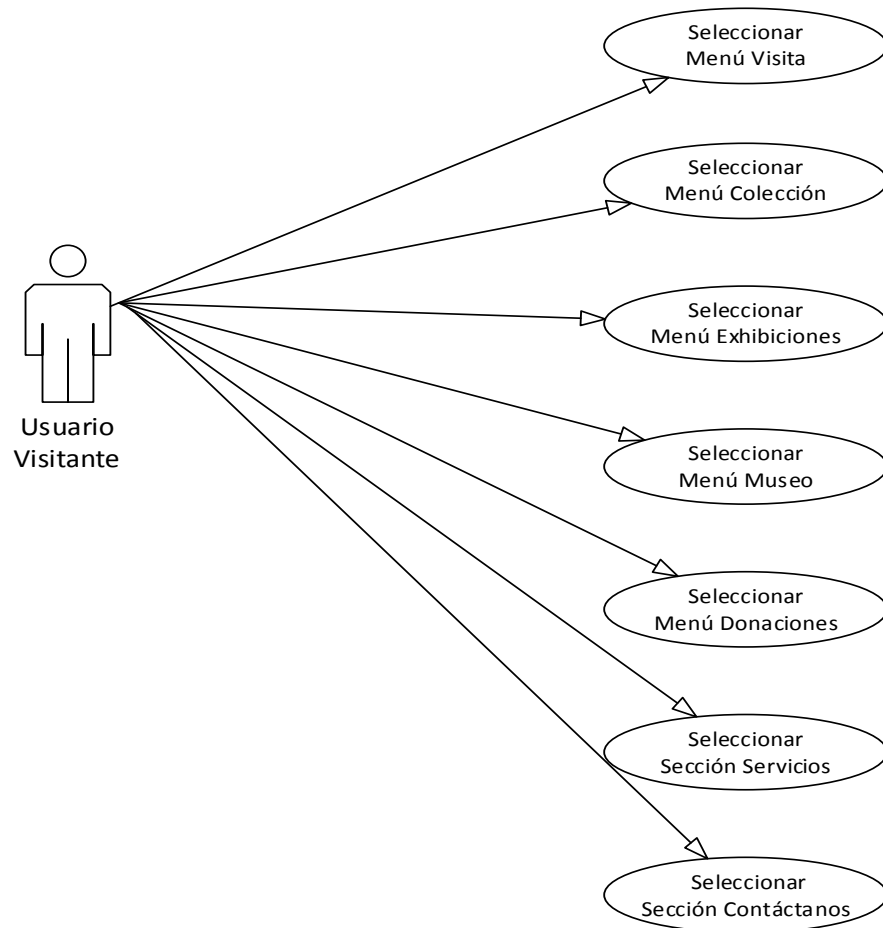
- Establecer un tipo de museo virtual de acuerdo a categorías o tipos de arte exhibidos o en existencia.

- Determinar metodología a usar para el desarrollo de prototipo del museo virtual.
- Seleccionar el Framework o lenguaje de programación adecuado.
- Desarrollar diagramas y documentación necesarias, de acuerdo a la metodología seleccionada
- Realizar mockup para la propuesta de diseño del sistema.

5.4. Representación Gráfica y Estructura de la Propuesta

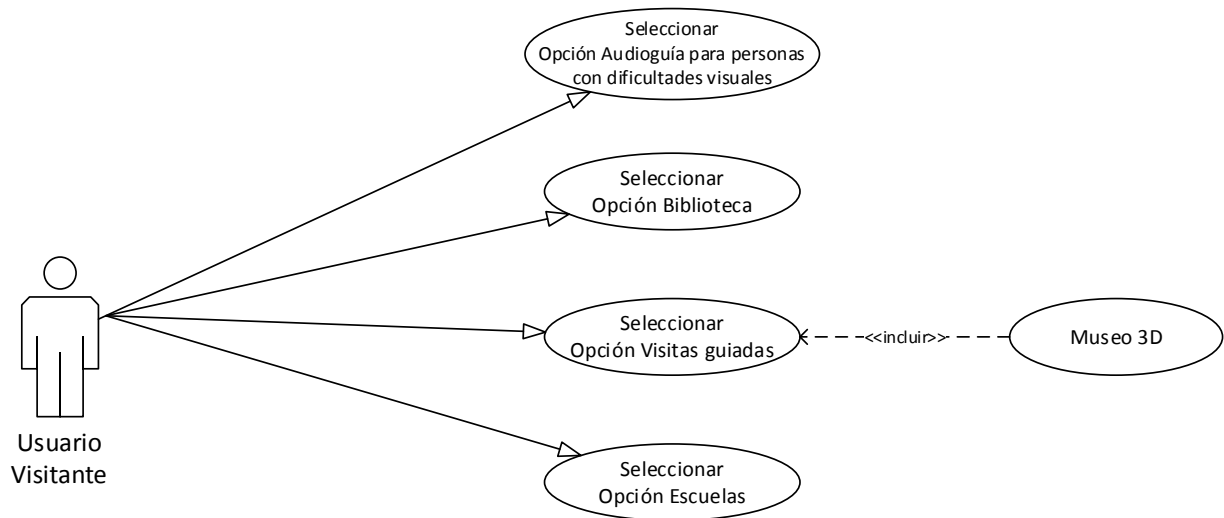
5.4.1 Diagramas de Caso de Uso

5.4.1.1 Diagramas de Caso de Uso. Vista principal (Inicio) Prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez.



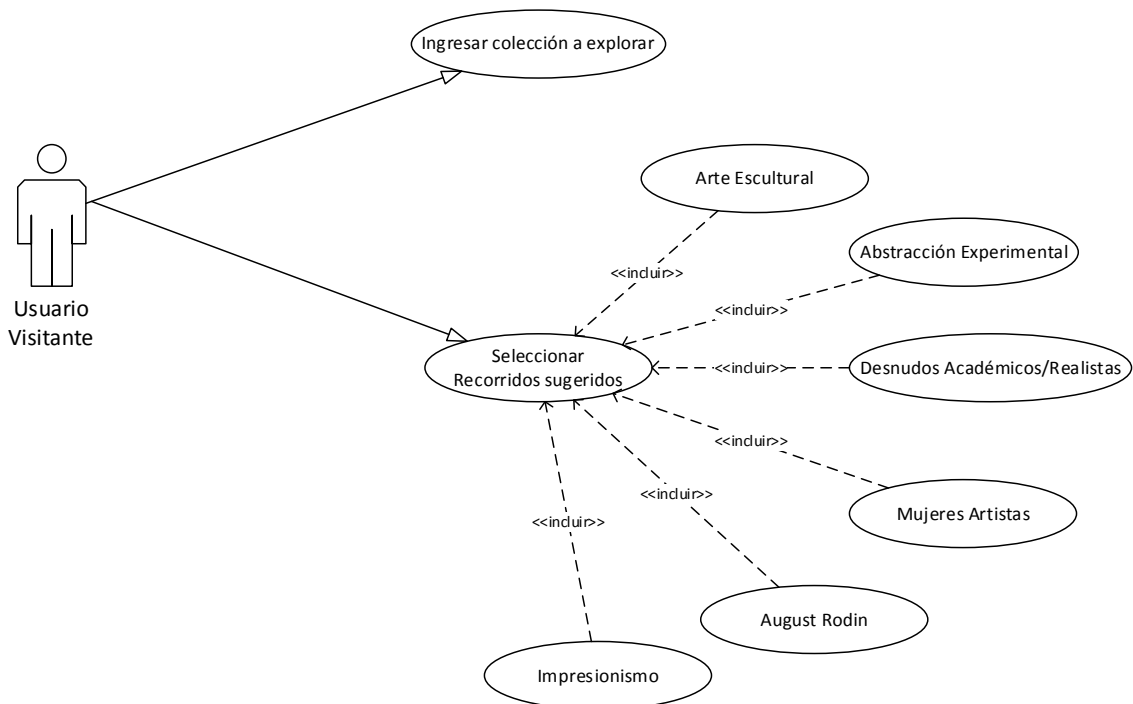
Fuente: Elaboración propia.

5.4.1.2 Diagrama de Caso de Uso opción submenú Visítanos del prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez.



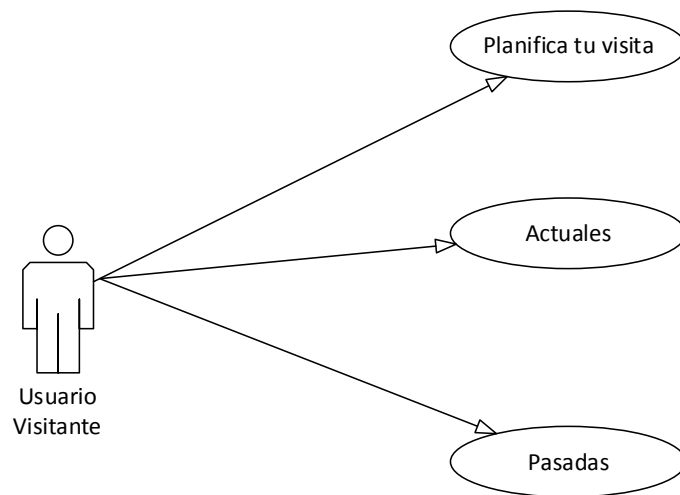
Fuente: Elaboración propia.

5.4.1.3 Diagrama de Caso de Uso opción submenú Colecciones del prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez.



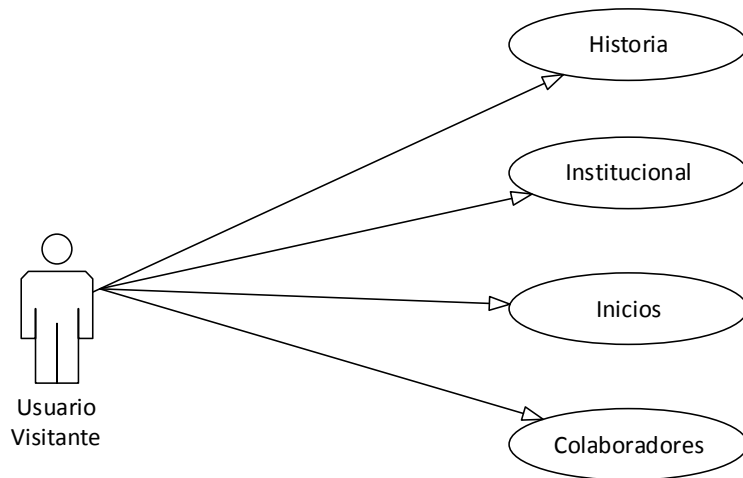
Fuente: Elaboración propia.

5.4.1.4 Diagrama de Caso de Uso opción submenú Exhibiciones del prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez.



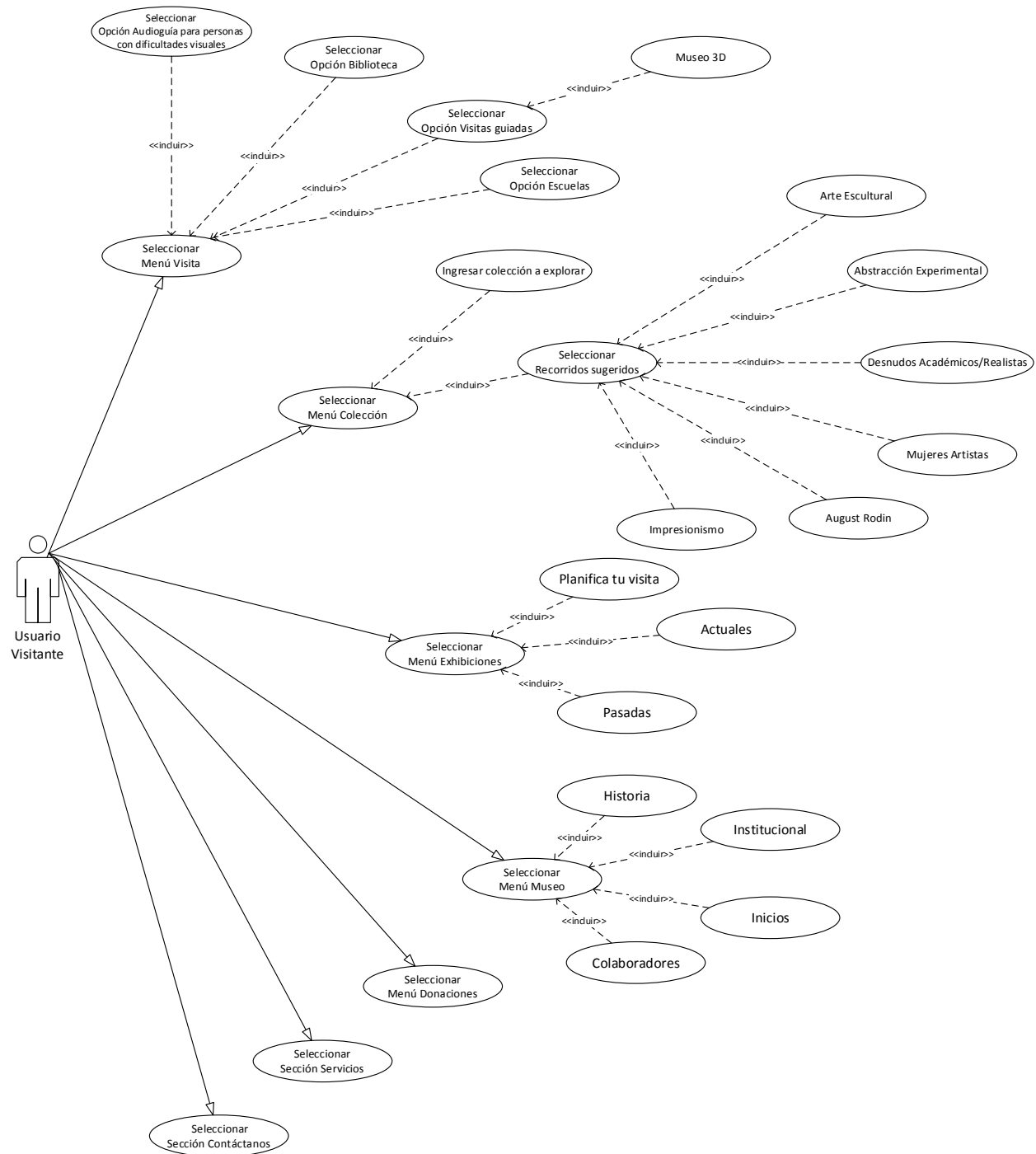
Fuente: Elaboración propia.

5.4.1.5 Diagrama de Caso de Uso opción submenú Museo del prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez.



Fuente: Elaboración propia.

5.4.1.6 Diagrama de Caso de Uso. Diagrama completo del Prototipo Web Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez.



Fuente: Elaboración propia.

5.4.2 Pantallas del sistema



Figura 5.4.2.1. Slider principal del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.4.2.2. Sección Servicios del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

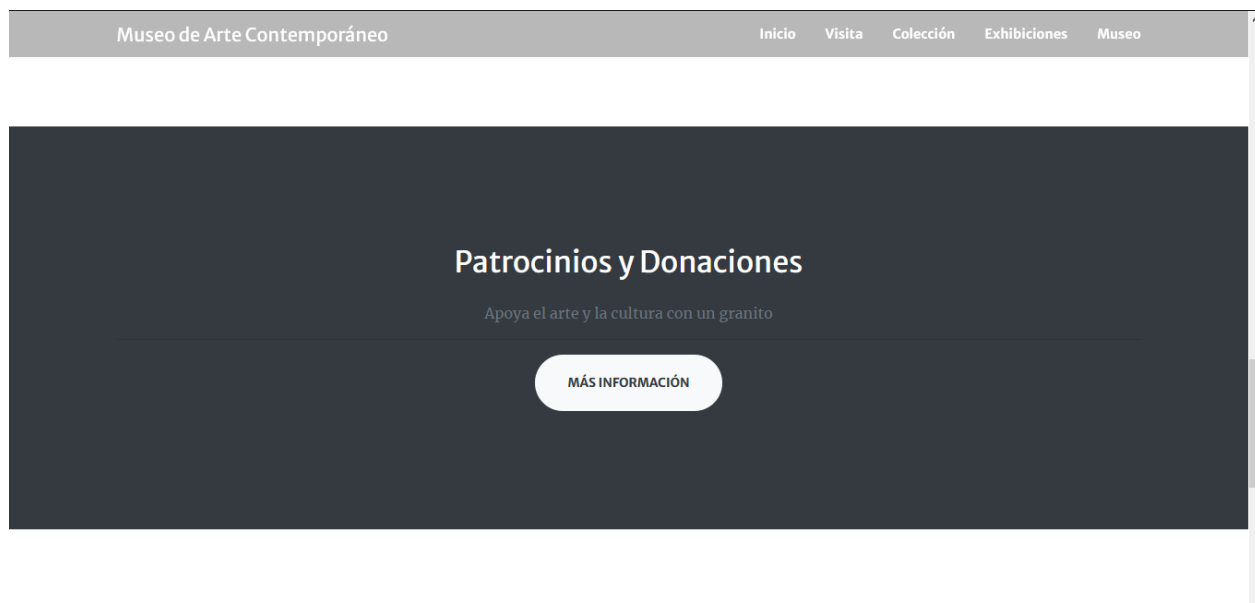


Figura 5.4.2.3. Sección Patrocinios y Donaciones del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

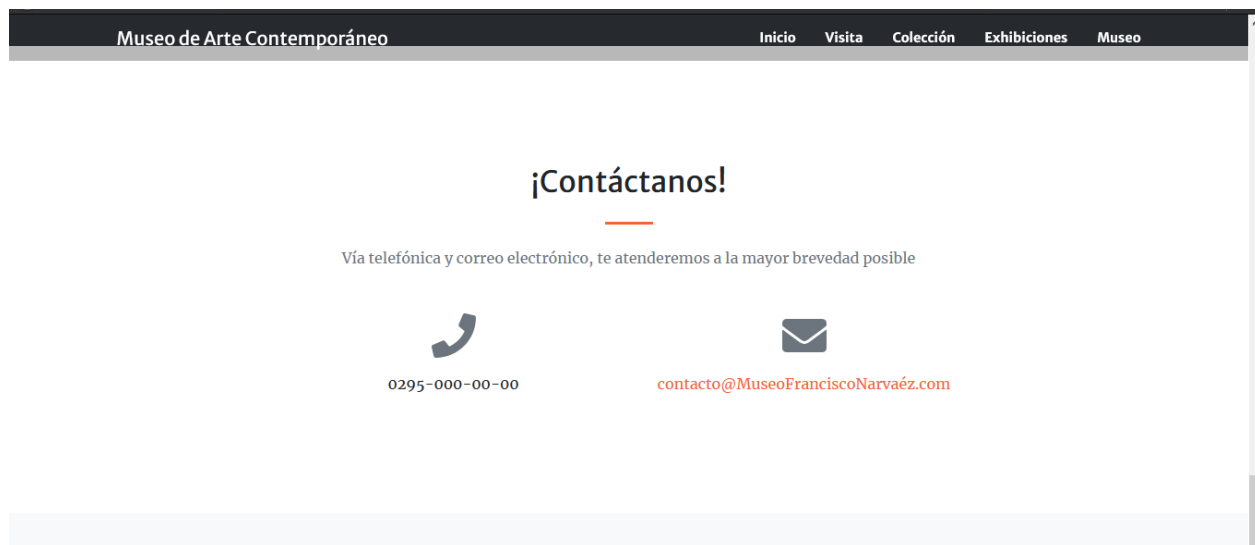


Figura 5.4.2.4. Sección Contáctanos del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

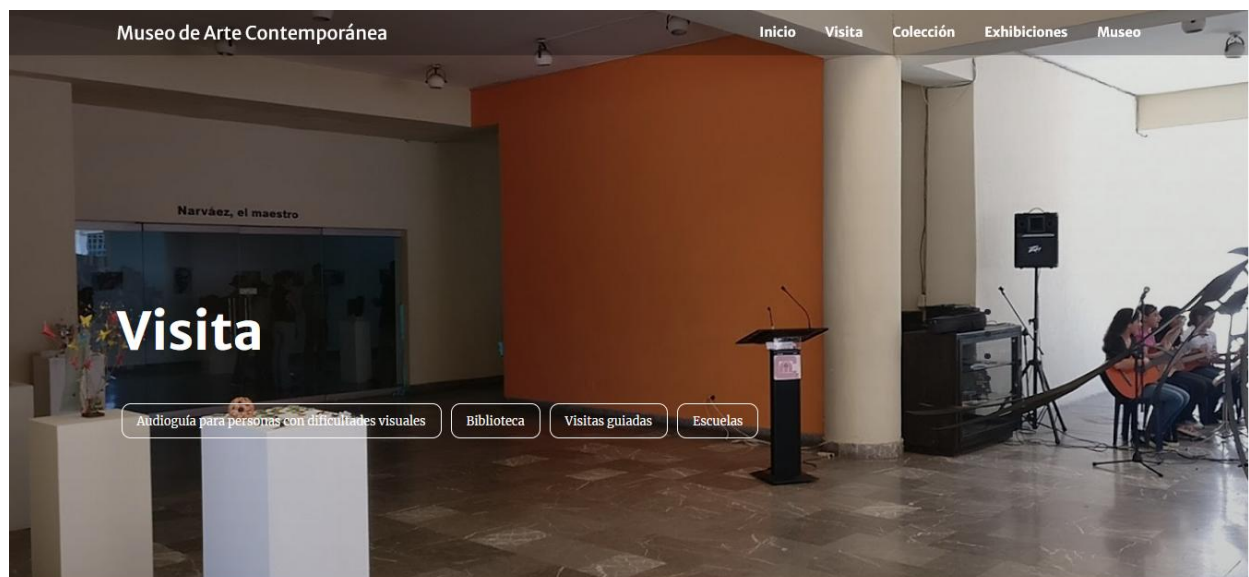


Figura 5.4.2.5. Subpágina Visita del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.4.2.6. Cuerpo de la subpágina Visita del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.4.2.7. Vista 3D del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

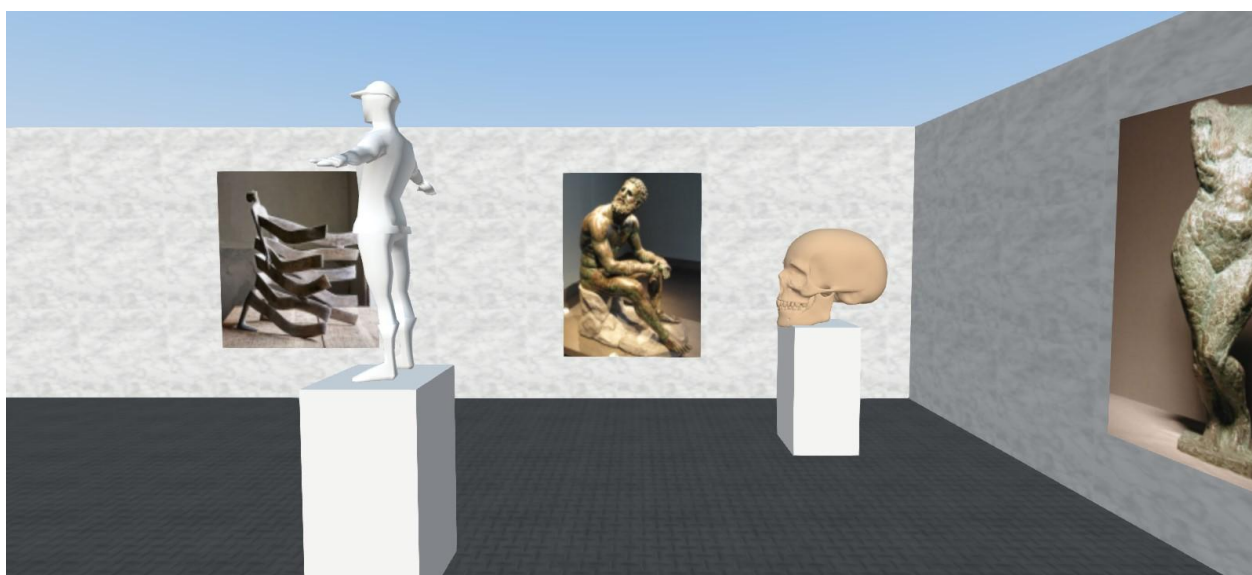


Figura 5.4.2.8. Vista 3D del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

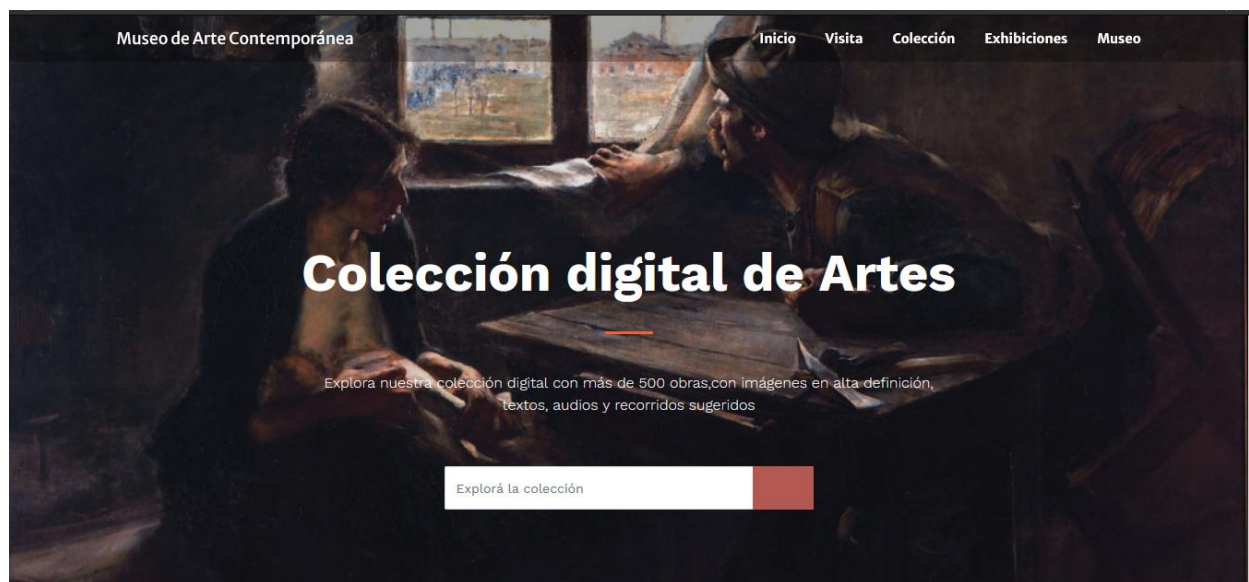


Figura 5.4.2.9. Subpágina Colección del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

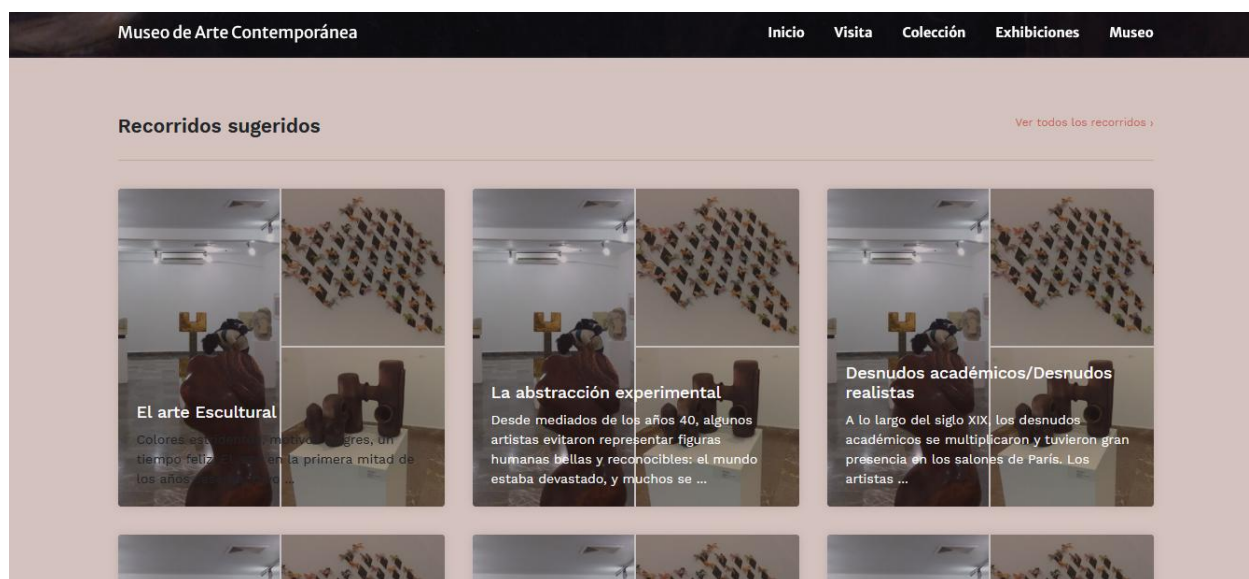


Figura 5.4.2.10. Cuerpo de subpágina Colección del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

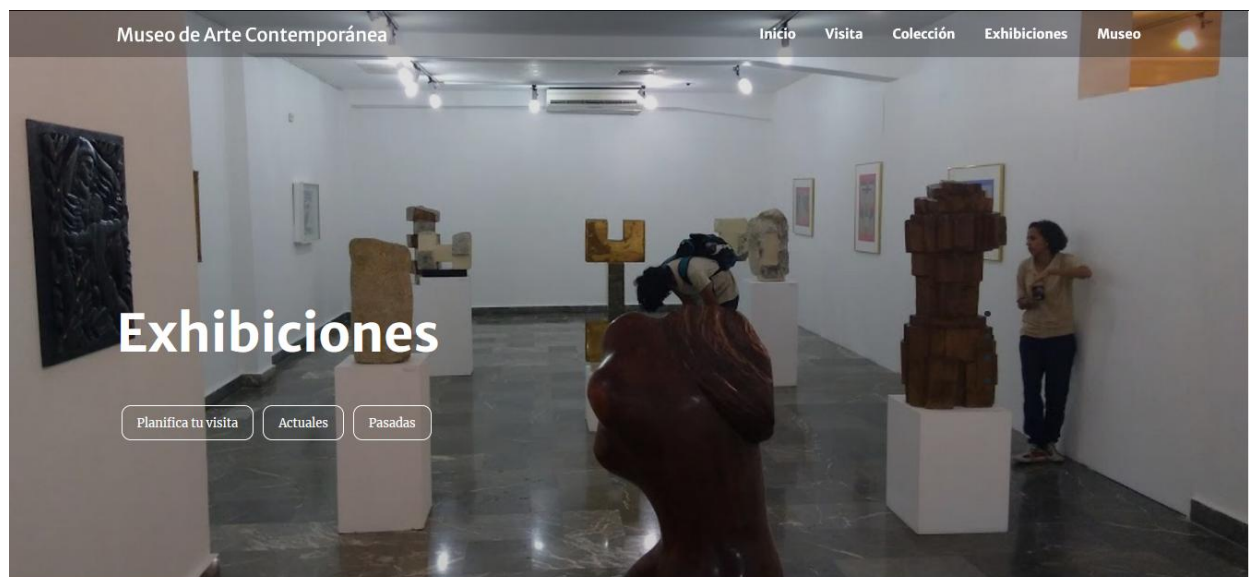


Figura 5.4.2.11. Subpágina Exhibiciones del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

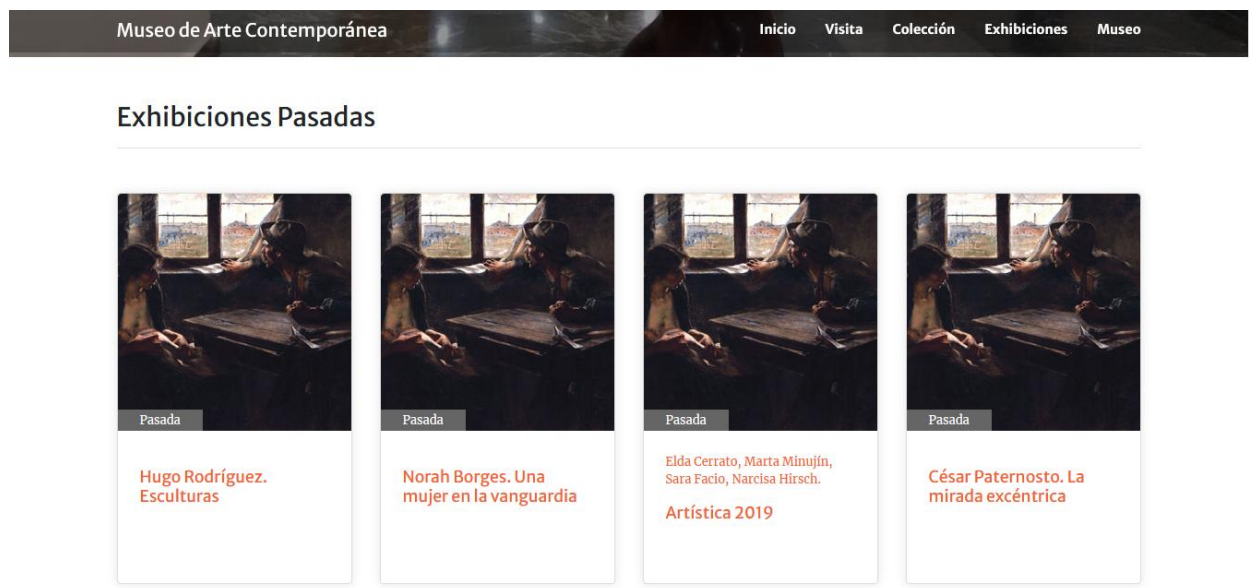


Figura 5.4.2.12. Subpágina Exhibiciones del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.4.2.13. Subpágina Museo del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.



Figura 5.4.2.14. Cuerpo de la subpágina Museo del prototipo web Museo Contemporáneo Francisco Narváez. Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Actualmente, las condiciones en las que se difunde la información cultural en Venezuela son escasas, en el caso específico del Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez, son relativamente nulas, debido a que no existen promociones, asimismo, aunque se encuentran abiertas completamente las instalaciones al público ha mermado las visitas que este recibe. Aunado a esto, no existe ningún medio digital a través del cual se pueda dar a conocer este tipo de información, en este mismo sentido, no se han desarrollado entornos interactivos para la virtualización de los objetos en los casos de visitas virtualizadas. En este orden de ideas, el personal de la institución cultural posee poca capacitación en lo referentes a visitas guiadas, donde puedan ofrecer un buen trato e información al público visitante. Sumado a esto, la poca inversión en el mantenimiento de las obras y edificación donde se encuentran alojadas las mismas, lo que pone en riesgo la integridad de estas, trayendo como consecuencia el daño y la desincorporación de obras y esculturas de arte.

En cuanto a las herramientas necesarias para el desarrollo de un prototipo que permita mostrar la importancia de virtualizar este tipo de espacios con la finalidad de difundir el patrimonio cultural del Museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez, se requiere de la aplicación de estructuras bien definidas y actualizadas, con la finalidad de ofrecer un software de calidad que permita realizar visitas virtuales al Museo a través de espacios interactivos. Para ello, se escogió la Metodología XP, la cual ofrece un método de trabajo ágil, lo que permitió desarrollar de forma iterativa los módulos del sistema, usando como Framework Laravel y como Lenguajes de Programación JavaScript, HTML y CSS3. De forma, que se pudo llevar a cabo, tanto el modelado, como el diseño y, por ende, el desarrollo de un prototipo como propuesta de desarrollo de un Museo Virtual.

Recomendaciones

Partiendo del desarrollo conclusivo del trabajo de investigación, se recomienda lo siguiente:

1. Llevar a cabo propuestas turísticas y proyectos que incentive a los estudiantes y público en general a realizar visitas turísticas al museo de Arte Contemporáneo Francisco Narváez, de

manera de dar a conocer la institución y difundir la información referente al patrimonio cultural que en él se encuentra.

2. Promocionar a través de estrategias y herramientas de comunicación y difusión a través de redes sociales y la web, las obras e historia de las mismas, que en esta edificación se resguardan.
3. Generar proyectos donde se involucren a las instituciones educativas de forma que se eduque a los niños y se de a conocer el arte, no solo de este museo, si no del resto de las instituciones culturales del estado y la nación.
4. Capacitar al personal con cursos que permitan ampliar los conocimientos referentes en la guía de visitantes a través del museo, asimismo, en el mantenimiento de las obras, así como en cualquier tema referente que pueda ayudar a ampliar el número de visitantes y mejorar el buen trato a estos al momento de visitar este espacio.
5. En cuanto a la sostenibilidad del museo, se recomienda el uso de publicidad, dado que, si en algún momento llegara a faltar la ayuda económica del personal competente, el portal pueda mantenerse abierto al público con la trasmisión de publicidad de empresas, organizaciones o ministerios relacionados con el ambiente, el turismo, comunicación y conservación.
6. En cuanto a la Universidad de Margarita, en el área de Artes , realizar visitas a las instituciones donde se exhiban obras que forman parte no solo de nuestro patrimonio cultural sino como fuente de conocimiento de nuestra historia.

REFERENCIAS

- Amaya, J. (2003). *Sistemas de Información - hardware-software-internet-redes-diseño*. Universidad Santo Tomás de Aquino.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación - Introducción a la metodología de la investigación*. (5ta edición) Caracas. Editorial Episteme.
- Arjona, M. (1986). *Patrimonio cultural e identidad*. La Palma, Cuba: Ediciones Boloña.
- Azuar, R. (2005). *El MARQ la tecnología al servicio de la museología*. En: Dialnet. Recuperado el 10 de noviembre de 2020, de: dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1427764.pdf
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales*. Editorial Economics.
- Cairo, A. (2008). *Infografía 2.0 - Visualización interactiva de información en prensa*. España. Editorial Alamut. Recuperado el 15 de noviembre de 2020, de <https://taller4g.files.wordpress.com/2013/06/infografia-2-0.pdf>
- Consejo Internacional de Museo ICOM (2019). *Definición de museo*. Recuperado el 15 de noviembre de 2020, de <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>.
- Ever, A. (2017). *¿Qué es Multimedia? Definición Y Ejemplos*. Recuperado el 28 de octubre de 2020, de <https://www.pandacinematico.com/que-es-multimedia-definicion-y-ejemplos/>
- Hurtado, J. (2010). *El proyecto de investigación: comprensión holística de la metodología y la investigación* (6a ed.). Bogotá-Caracas: Quirón.
- Moya, R (2002). *El Proyecto Factible: una modalidad de investigación*. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, vol. 3. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela.

- Campos, G y Lule, C (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Xihmai, año/vol. VII, número 13 Universidad La Salle Pachuca. México.
- Porto, J y Merino, M. (2008). *Definicion.de: Qué significa WWW*. Recuperado el 18 de noviembre de 2020, de: <https://definicion.de/www/>
- Pressman, S. (2011). *Ingeniería del Software: Un Enfoque Práctico*. Quinta Edición. Ciudad de México Editor McGraw-Hill Education
- Rozo, J. (2014). Metodología de Desarrollo de Software: MBM (Metodología Basada en Modelos). INGENIARE, Universidad Libre-Barranquilla, Año 9, No. 16, pp. 111-125. Recuperado el 02 de enero de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5980502>
- López (2008). *Software y sistemas de información*. Recuperado el 26 de noviembre de 2020, de: <https://www.monografias.com/trabajos76/software-sistemas%informacion/software-sistemas-informacion.shtml>
- Arjona, M (2008). *Patrimonio cultural e identidad*. La Habana. Editorial Letras Cubanas.
- Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. 4ta Edición Editorial Limusa, Social Science. Ciudad de México.
- Vaughan, T. (1994). *Todo el poder de la Multimedia*. Segunda Edición. Ciudad de México. Editorial Mc Graw Hill. México.

ANEXOS

Encuesta:

Universidad de Margarita - Encuesta

Reciba un cordial saludo. Nos dirigimos a usted con la finalidad de conocer su opinión acerca del estado actual del Museo de Arte contemporáneo Francisco Narváez ubicado en Venezuela estado Nueva Esparta, y de esa manera evaluar sus fortalezas y debilidades en la difusión del patrimonio cultural.

El presente cuestionario se enmarca dentro del proyecto titulado propuesta de Museo Virtual para difusión del patrimonio cultural del museo de arte contemporáneo francisco Narváez . Le garantizamos que la información suministrada por Ud. será confidencial y sólo se utilizará con fines académicos.

***Obligatorio**

Sexo

☐ Femenino

☐ Masculino

Edad

Tu respuesta

¿Conoce el Museo de Arte contemporáneo francisco Narváez? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Considera usted como empleado de la institución que posee las competencias necesarias para realizar una visita guiada dentro del Museo? *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

¿La organización y disposición de los objetos facilita el recorrido de los visitantes? *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

¿A disminuido la cantidad de personas que visitan el museo en consideración con los años anteriores? *

- ☐ si
- ☐ No

¿Existen actividades fuera del museo que promocionen el mismo? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Existe algún personal encargado de velar por el buen funcionamiento del Museo? *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

indique la frecuencia con la que se reúne el personal encargado del funcionamiento del Museo *

- ☐ frecuentemente
- ☐ ocasionalmente
- ☐ nunca

¿Cree usted que debería existir un grupo de guías especializados en las labores informativas del Museo? *

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Considera usted ver las informaciones del Museo de arte Francisco Narváez a través de un Museo virtual? *

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universidad de Margarita. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

