



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**Tecnología Superior en Desarrollo de Software**

**Plan de Trabajo de Integración  
Curricular**

**DESARROLLO DE APLICATIVO WE ENFOCADO EN DIFUNDIR LA  
CULTURA MEDIANTE EL ARTE DE LOS PINTORES ECUATORIANOS**

**NO CONOCIDOS PARA:**

**“FUTURES PROSPECTS ARTISTS”**

**Tecnologías de la Información y Comunicación**

***Autor: Nuñez Solórzano Thomas Sebastián***

**Quito, 20 enero de 2026**

## **Planteamiento del problema**

### **Semana 1**

#### **1. Planteamiento del Problema**

##### **1.1 Contexto del beneficiario, operación y entorno**

El proyecto se orienta en el ámbito de los artistas visuales independientes (ilustradores de gran calidad) que trabajan como autónomos o amateurs. Hoy en día, el ambiente digital está lleno de plataformas masivas que suelen favorecer a cuentas ya establecidas, lo que deja a los nuevos talentos con una técnica profesional en la invisibilidad. Los artistas que tienen un portafolio de alta calidad, pero no cuentan con una plataforma concreta para certificar su nivel técnico y ayudarlos a entrar en el mercado laboral artístico, son los beneficiarios directos.

##### **Citas del beneficiario:**

Según el beneficiario, el problema radica en que: *"Muchos artistas con un nivel técnico excepcional se pierden en el anonimato porque no existe un espacio que valide su calidad y los conecte con clientes reales; las redes sociales actuales premian la cantidad de publicaciones y no necesariamente el talento artístico profesional"*.

##### **1.2 Problema principal y efectos observables**

La ausencia de una plataforma web especializada que funcione como un vínculo entre artistas que no son conocidos, pero tienen un alto nivel y clientes potenciales es el principal problema, ya que complica la adquisición de sus primeros beneficios económicos.

##### **Efectos que se pueden observar:**

- **Deserción artística:** Los artistas de gran talento dejan la práctica por la falta de reconocimiento y estímulos económicos.
- **Subempleo del talento:** Los artistas que tienen destrezas técnicas avanzadas terminan en ocupaciones que no están vinculadas a su profesión porque no saben cómo monetizar sus ilustraciones.
- **Dispersión de portafolios:** La obra de arte se almacena en redes sociales personales o archivos individuales sin un enfoque comercial profesional.

### 1.3 Alcance incluido y alcance excluido

Para garantizar un desarrollo sostenible en el plazo acordado, se establecen los siguientes alcances y herramientas de programación:

- **Alcance incluido:**

- Módulo para la administración y el registro del perfil de los artistas.
- Galería pública que incluye filtros de búsqueda según el estilo y la técnica.
- Sistema para visualizar portafolios en alta definición.
- Funcionalidad de "Contacto para Comisión" o "Botón de Compra Directa", que facilita la obtención de la primera ganancia.

- **Alcance excluido:**

- El desarrollo de una aplicación móvil nativa (seguirá siendo una plataforma web).
- Integración con NFTs o módulo de subastas en tiempo real.
- Pasarela de pagos internacional compleja (se restringirá a los botones de pago o las transferencias directas que sean verificables).

- **Herramientas a utilizar de programación:**

- **Frontend:** React.js para una interfaz dinámica y responsiva.
- **Backend:** Node.js con el framework Express para la gestión de APIs.
- **Base de Datos:** MongoDB por su flexibilidad en el manejo de metadatos de

obras de arte.

- **Almacenamiento:** Cloudinary o Firebase Storage para el alojamiento de imágenes de alta resolución sin pérdida de calidad.
- **Gestión:** Jira para el control de historias de usuario y GitHub para el control

de versiones del código.

#### **1.4 Criterios de éxito con métricas**

Los siguientes criterios se utilizarán para medir el éxito del proyecto:

- **Capacidad de carga:** Durante la fase de prueba, la plataforma tiene que poder registrar un mínimo de 10 artistas con portafolios completos.
- **Visibilidad:** Alcanzar un tiempo de carga de menos de 3 segundos para la galería de arte, con el fin de asegurar una experiencia satisfactoria para el usuario.
- **Conversión:** Conseguir que, durante la validación con el beneficiario, por lo

menos el 10% de los artistas registrados obtenga una consulta o pedido de compra.