



Bachiller

Artes Visuales

Instituto Industrial Luis A. Huergo (A117)

Instituto Industrial Luis A. Huergo (A-117)

Bachiller en Artes Visuales "B"

Materia: Tecnologías de la Información

Nombre y Apellido: Delfina Catrón

Docente: Julio Alonso

Evaluación Integradora - Tercer Trimestre - Año 2019

Diseños del futuro

¿Cómo me afecta a mí y desde cuándo?

Desde que soy pequeña, aproximadamente con unos siete años de edad, suelo ayudar a mi padre con actividades como la construcción y reparación, ya sea de paredes, muebles o incluso de inventos que nacían de nuestra imaginación, lo que implicó para mí, la adquisición de conocimientos sobre todo tipo de herramientas y materiales utilizados en aquellas áreas. A demás, solía pasar horas en la computadora, investigando temas de mi interés, jugando videojuegos o mirando tutoriales para fabricar cosas.

En el año 2016 decidí ingresar en el Instituto Luis A. Huergo con el fin de desarrollarme en la especialidad de informática, dado que me atraía mucho la programación. Pero al cursar el primer año de rotaciones de aquella especialidad, me di cuenta de que en realidad no quería dedicarme en un futuro a la programación. Es allí donde me comienzan a atraer las ramas de mecánica, electrónica y electricidad, que me remontaban a aquellos trabajos que realizaba con mi padre. Por otro lado, siempre me gustó la asignatura de biología, aprender sobre el ser humano y cada órgano o incluso procesos que ocurren dentro de nosotros, realmente despertó en mí una fascinación.

Mi interés por las tecnologías fue aumentando a través de los años y lo sigue haciendo. Al terminar segundo año, donde tenía que elegir una especialidad para seguir los próximos cuatro años, me di cuenta de que por más que todas las especialidades realmente me interesaban, en un futuro quería seguir la carrera de medicina. Y aunque la especialidad que más se relaciona con esa carrera es química, tomé la decisión de pedir el cambio a el bachiller en artes visuales de la institución, para no seguir una especialidad que puntualmente no era la que quería.

Otro tema de mi interés, siempre fue el arte y lo estuve ignorando durante muchos años, pero gracias a el cambio de orientación, logré darme cuenta de ello. Desde hace aproximadamente dos años y medio, disfruto de pintar y escribir cosas que son producto de mi imaginación e inspiración, lo que provocó en mí, el deseo de que mi material sea conocido y consumido por otras personas del mundo.

Mi problemática es: ¿cómo hago para que mi contenido tenga alcance y reconocimiento en la sociedad? ¿Cómo afecta a la sociedad? Es muy probable que existan personas que deseen introducirse al mundo del arte al igual que yo y que no sepan cómo lograrlo, por lo que creo que esta es una problemática que afecta a aquellos artistas desconocidos.

Mi propuesta:

Mi propuesta o iniciativa para solucionar esta problemática, es crear una aplicación para dispositivos móviles, que a su vez se pueda utilizar en ordenadores mediante una página web de la app, que permita al usuario no solo visualizar el contenido de los artistas sino también publicar aquel contenido de producción propia. Esta app tendrá como

característica, una interface que separe a las obras por artista y temas, con un buscador que facilite su visualización.

Respecto a los avances realizados en el trabajo sobre las problemáticas de los nuevos artistas, perteneciente a "Diseños del Futuro", podremos identificar:

- Realización de un diagrama de flujos que incluye los puntos principales que tendrá la app móvil.
- Realización del diseño de la misma.
- Realización de un prototipo en "alta" que contiene los elementos del diagrama de flujos.
- Realización del logotipo de la app

Al realizar estos avances es posible visualizar un modelo/prototipo básico de la aplicación, a modo de generar una imagen de como se espera que sea la app móvil. Es importante aclarar que este modelo no es el final y que, de llevarse a cabo la creación de la aplicación, ésta incluiría los siguientes elementos:

- Utilización de los servicios de google para identificar canciones que estén sonando alrededor del usuario.
- Incorporación de nuevos tipos de búsqueda, como por ejemplo, búsqueda por año de creación, ya sea de canciones, álbumes o de la banda.
- Un nuevo diseño de la interfaz, dedicada exclusivamente a la experiencia del usuario (User experience).

Link del prototipo y diseño de la app móvil:

<https://xd.adobe.com/view/265a0817-cd8e-4265-89e3-1b762fa122c3-7309/?fullscreen>

Link del diagrama de flujos:

<https://whimsical.com/Ek7zKjtCMBiPWD1TgJfad2>