



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

DESARROLLO DE SITIO WEB PARA LA DIFUSIÓN DEL
ARTISTA WUERO RAMOS Y SU PINTURA

Tesina

Que para obtener el Título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Rodolfo Alberto Ramos Hernández

Director de Tesina: Licenciado Abel Guerrero Ramos

Ciudad de México, 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos.

El presente trabajo no solo es para alcanzar mi objetivo de titulación, es además un agradecimiento especial para Miguel, el Wuero Ramos, artista, amigo y hermano, al cual admiro, ha sido un gran ejemplo, que me ha dejado ver lo importante que es confiar en uno mismo y me ha compartido su sabiduría en momentos trascendentes en este andar personal y profesional, le agradezco por su apoyo incondicional.

A mis padres, Irma y Ángel, parte fundamental de quien soy y de quien seré, gracias infinitas por la vida misma, por todas sus enseñanzas, su amor, sus consejos y por apoyarme en mis estudios.

A mis hermanos, Manuel, Giovanni y Adrián, gracias por todo lo que hemos vivido, con ustedes me he divertido y aprendido, los amo.

A mis tías queridas (que han sido como una segunda madre), a mis tíos, primas y primos, muchas gracias por las platicas y los momentos tan gratos, llenos de humor y cariño, gracias por su apoyo.

A mis abuelos, mi abuela Ofelia, por su ejemplo de lucha y esfuerzo. A mi abuelo Rodolfo, que ha compartido sus conocimientos y experiencia, también por el sustento que ha brindado a la familia. A mi abuela Socorro, a quien recuerdo como una madre cariñosa y protectora, pilar de nuestra vida familiar. Sin duda te extrañamos, pero vives por siempre en nuestro pensamiento.

A mi nueva familia, Aguirre Ibarra, aprendo de ustedes y seguiré aprendiendo, gracias por el apoyo y cariño.

A mi hermosa Miriam, gracias por ser mi universo, gracias por tu paciencia, gracias por tu apoyo, gracias por tu amor, gracias por mis chavitos Ivy y Jacob, que me enseñan algo cada día, gracias por nuestra pequeña Dania, gracias por todo. Te amo.

A mis amigos, que he tenido y sigo teniendo a lo largo de esta trayectoria, el buen Chiquillo, gracias por tu amistad y por esa forma tan peculiar de razonar y ver las cosas. Mi bro Juanelo, el camino ha sido más ameno, divertido e interesante gracias a tu amistad y a la compañía de nuestro bro Alex y su gran carisma. A mis amigos y colegas de carrera, mi estimada Mireya, gracias por tu tiempo, por tus consejos y por las aventuras que vivimos, has sido como una hermana. Mis geniales aickons; Lilians, Jess, Richard, Armando, Héctor, gracias por aquellas tardes, desvelos, donde compartimos sueños y objetivos, en verdad los aprecio.

A mis profesores. En este proyecto a mi director Abel Guerrero y a mis sinodales, muchas gracias por el tiempo y la atención, por las correcciones y las enseñanzas.

A la ENAP, actualmente FAD, por todo el conocimiento adquirido dentro de sus aulas y fuera de ellas. #OrgullosamenteEnapo.

A la vida, que me ha dado este rayito de luz, que me hace feliz todas las mañanas al ver su pequeña sonrisa y que me motiva para seguir adelante.

Te adoro mi Dani Pau.

Índice:

Introducción	9
Objetivos	10
Capítulo 1. Conceptos de Internet y Desarrollo Web	11
1.1 El Internet y como lo usa el arte	13
1.2 Desarrollo Web	17
1.2.1 Herramientas y sitios web	17
- Html y html5	17
- Editores de Html	19
- Sitios web	21
- Navegadores	22
- E-mail	25
- Hospedaje y dominio	25
1.2.2 Redes sociales y blogs	27
1.2.3 Multimedia	31
1.2.4 Diseño	32
- Diseño y comunicación visual	32
- Diseño web	33
- Interfaz gráfica de usuario	34
- Diseño adaptable	35
- Efecto Parallax	37
Capítulo 2. Wuero Ramos-Pintor	39
2.1 Wuero Ramos	41
2.2 Trayectoria	41
2.2 Su obra	47

Capítulo 3. Producción del sitio web wueroramos.com	55
3.1 Información para el desarrollo del producto	57
3.1.1 Identidad gráfica	57
3.1.2 Público meta	60
3.1.3 Aspecto deseado	61
3.2 Recopilación de contenido.	61
3.3 Tiempos de realización	70
3.4 Diagramas de flujo	72
3.5 Propuestas	73
3.6 Elementos de diseño - Guía de estilo gráfico	78
- Formato	78
- Retícula	79
- Diagramación	81
- Color	82
- Textura	84
- Tipografía	85
- Imágenes	87
3.7 Programa usado para generar el sitio - Adobe Muse	89
Capítulo 4. Producto final	91
4.1 Versión final del sitio, elementos que lo componen	93
4.2 Versión para dispositivos móviles	100
4.3 Subir sitio al servidor y realizar pruebas de funcionalidad	101
Conclusiones	103
Bibliografía	107

Introducción:

El internet hoy en día es uno de los medios más utilizados para la interacción humana. Por este medio las personas se comunican, se informan, se transmiten conocimiento, se entretienen, es todo un mundo virtual, las personas recurren a él en busca de sus intereses, es por eso que los negocios, instituciones, profesionistas, artistas, etc., lo utilizan para dar a conocer su acontecer.

Para ello utilizan herramientas que la red tiene, entre las principales esta el sitio web; Esta herramienta puede ser de gran utilidad para un artista, por este medio masivo, puede dar a conocer su obra a nivel global a un sin fin de personas, los cuales pueden ser simples admiradores, contactos de trabajo o potenciales clientes.

En este proyecto el sitio web de Wuero Ramos le funciona como escaparate para sus obras, principalmente pinturas. El sitio las muestra de una forma integra, simple y sencilla; es un punto de partida para la difusión de su acontecer como artista.

Con este proyecto, se muestra que un artista actualmente debe utilizar este medio masivo, el internet, y sus herramientas para la difusión de su trabajo y que mejor, que con un sitio web que conlleva en su realización, un proceso metodológico para dar el mejor resultado en rubros como funcionalidad, estética e interactividad con el usuario, sin olvidar que un sitio web le da presencia en la red y refleja su profesionalismo.

Objetivos:

Objetivo general:

Realizar un sitio web que sirva como medio de difusión para la obra de Wuero Ramos, esta es la principal finalidad del sitio, aunque en la actualidad un sitio web puede tener distintas funciones, entre las que se encuentra el comercio, un rubro explotado por el arte. Este sitio no buscará la venta de obra de forma directa, ya que no contará con las herramientas y elementos para llevar a cabo dicha tarea, esto en consideración y acuerdo con el artista. Además el sitio mostrará obra de distintas etapas de su trayectoria, en las que se verán piezas con las que ya no cuenta el artista. Pero esto no quiere decir que el sitio no pueda ser visto y utilizado por posibles compradores los cuales si podrán contactar al artista mediante éste.

Este sitio se realizará de una forma metódica y analizada para conseguir el mejor resultado y así mostrar de forma sencilla y clara su contenido; actividad reciente, reseña, obra y trayectoria.

Objetivos específicos:

- Exponer la obra de Wuero Ramos en internet, utilizando un sitio web para la difusión de su trabajo con el fin de que más personas lo conozcan y las que ya gustan de él puedan encontrarlo en la red de forma sencilla.
- Realizar un sitio que destaque la obra del artista en su proyección esencial, que tenga un uso sencillo para el usuario, que pueda visualizarse sin problemas en cualquier navegador y sistema operativo, desde una computadora de escritorio, laptop, tableta ó smartphone.
- Generar una estructura y estética basada en el análisis y el estudio de las necesidades, gustos y obra del artista y fundada en conocimientos de funcionalidad y diseño web consiguiendo un producto amigable y accesible para el usuario.



CAPITULO 1

Conceptos de Internet y Desarrollo Web

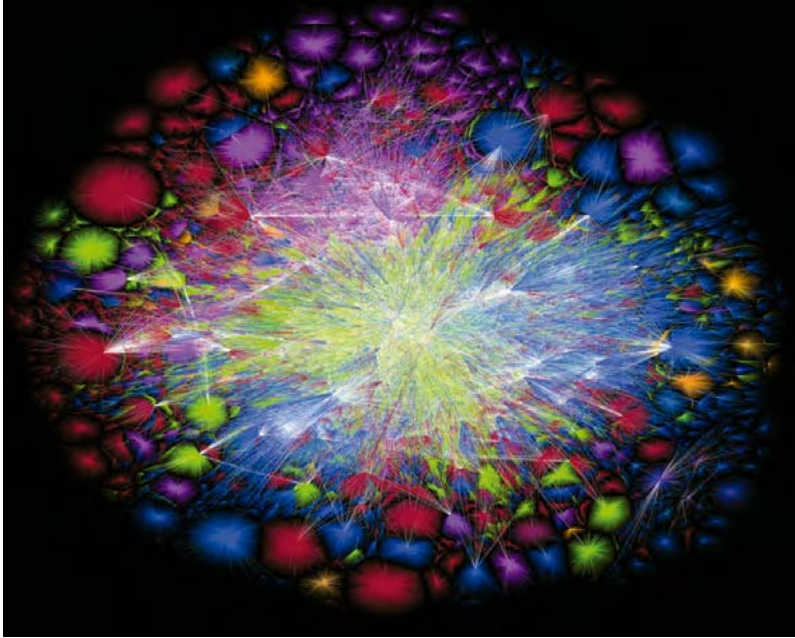
1.1 El internet y como lo usa el arte.

El internet en la actualidad es uno de los medios de comunicación más importantes, por los diversos niveles comunicativos que puede establecer, desde la comunicación interpersonal, grupal, llegando a la masiva donde miles de personas en condiciones peculiares y en momentos simultáneos o distintos (una característica más de este medio) reciben estímulos comunes; otra característica de este medio es que es distal esto quiere decir que no necesitamos estar frente a frente para comunicarnos, lo podemos hacer desde cualquier parte del orbe, por ende se da una característica más, la representacional, la cuál refiere a que por lo general contamos con un nombre de usuario que nos representa en el proceso de comunicación.

Gracias al internet podemos comunicar prácticamente todo lo que queramos, enviar y recibir información en distintas formas, como un simple texto en un chat, o video-tutoriales desde un espacio creado para ello, porque el internet da esa posibilidad al usuario, crear sus espacios libremente y poder presentar su mensaje valiéndose de diversos formatos, como lo son textos, imágenes, videos, audios, animaciones entre otros, generando así infinidad de propuestas hechas por los usuarios, cosa que puede no ocurrir con los medios tradicionales.

El internet se considera por Timb Berners-Lee padre de la WEB o de la World Wide Web (www, la cual es un sistema de distribución de documentos de hipertexto o hipermedios interconectados y accesibles vía Internet), como una amplia telaraña mundial de asociaciones aleatorias entre piezas arbitrarias de información; una concepción que puede reflejar lo que hoy es el internet

En la siguiente imagen se muestra un Mapa de este, cada línea entre dos nodos representa el enlace entre dos direcciones IP, y su longitud es proporcional al retardo entre estos:



(Imagen recuperada de: <http://www.opte.org/the-internet/>)

Colores en la imagen:

Asia Pacífico - Rojo

Europa - Verde

América del Norte - Azul

América Latina - Morado

África - Naranja

Este increíble medio fue el que utilicé para satisfacer la necesidad del artista Wuero Ramos, buscando lograr una difusión de su obra y fomentar el interés hacia esta de una forma masiva, pero también consiguiendo en consecuencia una comunicación a nivel interpersonal con sus seguidores o posibles clientes.

El arte ha encontrado en el internet un gran aliado para su exposición, dándole distintos usos o propósitos a este medio, además del difusivo, el cuál es nuestro principal interes.

Podemos hablar de usarlo como soporte artístico generando una corriente exclusiva producida en y para la web conocida como Net.art, término utilizado por primera vez en el año de 1996 por el artista Vuk Cosic, en una reunión desarrollada dentro del marco del festival "Teatro telemático" en Trieste, Italia, el cual estaba dirigido a discutir la relación entre el arte y la tecnología en el área de la comunicaciones digitales. El término tiene un origen casual, esto pasó cuando el artista Vuk Cosic, recibe un e-mail anónimo, que por incompatibilidad de sistemas, aparecía en código ASCII*: la única palabra que se leía era Net.art.

El Net.art trajo consigo la aparición de colectivos artísticos virtuales, en donde el e-mail fue la principal herramienta aprovechando su inmediatez e inmaterialidad. Llevando a cabo las prácticas artísticas que en esta corriente son una experiencia estética específica de internet como soporte de la obra, y dialogan o exploran prácticas comunicativas en la cibercultura. Estableciendo así las características fundamentales del Net.art que son el uso de los recursos de la red para producir la obra, esta obra se debe apreciar solo en internet, cuándo la obra tiene orígenes externos de la red o se puede ver offline, no es considerada parte de la corriente artística.

Otro uso que el arte ha encontrado para el internet se relacionan principalmente con la difusión, como lo son los Museos Virtuales, sitios que en el arte pueden mostrar la obra de uno o varios artistas, con motivos de exposiciones o por pertenecer al acervo de algún museo físico, entre otros, estos museo virtuales pueden mostrar en una interacción simple con el usuario las obras o pueden llegar a mostrar el arte en un recorrido virtual 360° en donde se genera la simulación de un museo físico en el cual el usuario va manipulando su visualización que puede tener características realistas y en 3D.

También podemos encontrar la venta online de arte, pinturas, esculturas, o diversas presentaciones con la que los artistas se expresan. Por lo general estas ventas son llevadas a cabo mediante un intermediario como puede ser alguna galería o alguna plataforma que ofrezca servicios de compra-venta.

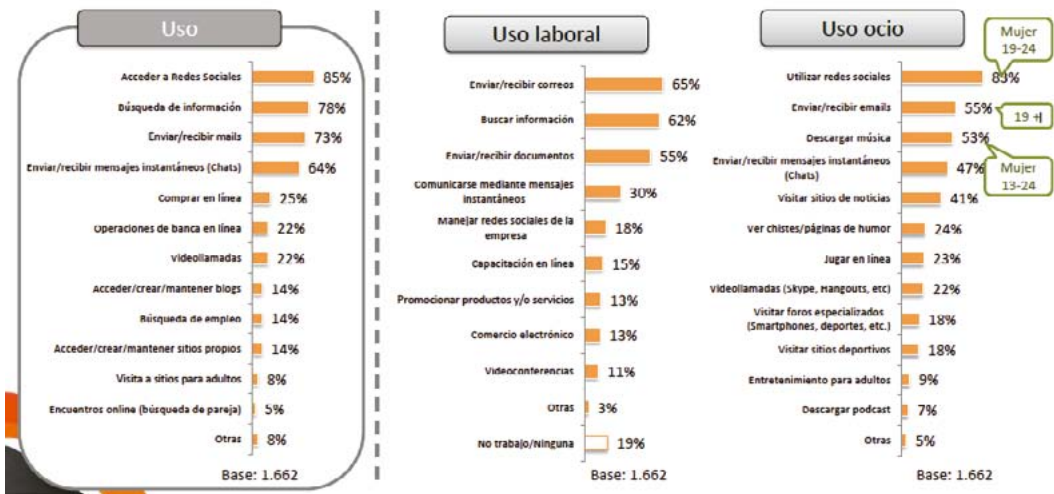
Podemos encontrar sitios que dan noticias referente al arte o algún artista, o sitios en los que se realiza crítica artística.

Actualmente en distintos rubros, disciplinas, profesiones, etc., la utilización de las redes sociales son básicas para comunicar y difundir nuestro acontecer con el resto de los usuarios, y el arte no es la excepción, en un presente donde el internet es utilizado en gran parte con este fin, es primordial para un artista usar esta herramienta buscando una mayor difusión e interacción con sus seguidores.

En la siguiente imagen mediante una gráfica realizada por la Asociación Mexicana de Internet se muestra hoy en día la actividad online del usuario en México en la web.

Actividades online

- El acceso a redes sociales ya es la principal actividad online, por encima de enviar/recibir mails, aunque es para un uso mayoritariamente de ocio (seguido, bajo este prisma de ocio, de gestión de mails y descarga de música).
- Dentro del uso profesional, destaca el envío/recepción de correos, buscar información o enviar documentos.



(Imagen recuperada de: https://www.amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INTERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf)

1.2 Desarrollo Web

1.2.1 Herramientas y sitios web

Para lograr los objetivos planteados me valí del internet, de sus servicios y herramientas que nos ofrece, dichos servicios y herramientas facilitaron la realización de este escaparate que expondrá de una manera clara y funcional la obra, además de acontecimientos significativos del artista.

- HTML y HTML5

HTML, siglas de HyperText Markup Language (lenguaje de marcas de hipertexto)- como su nombre lo dice, es un lenguaje, una abstracción que tiene un número finito de elementos sin significado que puedan formar un número infinito de elementos con significado, haciendo así un código de programación conocido como código HTML, el cual resulta ser el lenguaje más utilizado para generar la programación de sitios web.

Actualmente existen distintos lenguajes, que pueden servir para el funcionamiento de un sitio web, como lo son ASP, PHP, Java Script, entre otros, pero HTML es considerado un estándar que sirve de referencia para la elaboración de páginas web en sus diferentes versiones, al ser un estándar, HTML busca ser un lenguaje que permita que cualquier página web escrita en una determinada versión, pueda ser interpretada de la misma forma por cualquier navegador web, una programación basada en código HTML puede aceptar otro elemento programado en un distinto lenguaje, sirviendo de base.

HTML5, es la quinta versión más importante del lenguaje básico HTML; establece una serie de nuevos elementos y atributos que reflejan el uso típico de los sitios web modernos, implementa nuevas etiquetas en su código lo cual trae novedades como:

- Incorpora etiquetas (canvas 2D y 3D, audio, vídeo) con códec para mostrar los contenidos multimedia.

- Etiquetas para manejar grandes conjuntos de datos: Datagrid, Details, Menu y Command. Permiten generar tablas dinámicas que pueden filtrar, ordenar y ocultar contenido para el cliente.

- Mejoras en los formularios. Nuevos tipos de datos (e-mail, number, url, datetime) y facilidades para validar el contenido sin Javascript.

- Visores: MathML (fórmulas matemáticas) y SVG (gráficos vectoriales). En general se deja abierto a poder interpretar otros lenguajes XML.

- Drag & Drop. Nueva funcionalidad para arrastrar objetos como imágenes.

- Mejora el elemento <canvas>, capaz de renderizar elementos 3D en los navegadores más importantes (Firefox, Chrome, Opera, Safari e Internet Explorer).

Los sitios hechos en HTML5 resultan ser más dinámicos e interactivos que los desarrollados en la versión anterior de HTML, además de potencializar las posibilidades que dan los navegadores actuales, todo esto gracias a su gran interoperabilidad; que es la capacidad que tienen dos o más sistemas o componentes para intercambiar información y utilizar la información intercambiada para cumplir objetivos consensuados y comunes con la finalidad de obtener beneficios mutuos.

Por ser un reciente lenguaje de programación tiene varias ventajas y características, las que fueron consideradas para realizar el sitio web de Wuero Ramos, además de ser el código resultante del software donde se desarrolló.

- Editores de HTML

Los editores de HTML, son aquellos programas que nos permiten crear, editar páginas web con dicho lenguaje.

Dentro de estos editores se pueden distinguir dos tipos, aquellos que te permiten codificar una página mediante las etiquetas y recursos que proporciona el lenguaje y el otro tipo serían aquellos que nos dan la posibilidad de crear una página sin necesidad de escribir el código tu mismo, ya que se vale de herramientas parecidas a las de un editor de texto avanzado, proporcionando lo necesario para crear la página de una forma más gráfica, llamada en el editor regularmente como “modo diseño”. Este tipo de editores HTML en modo diseño se denominan, en lenguaje técnico WYSIWYG por sus siglas en inglés (What You See Is What You Get) que básicamente te dice que lo que estas viendo en el editor es lo que vas a obtener al exportar la página.

Algunos ejemplos de editores que podemos encontrar, para el primer tipo mencionado son los siguientes:

Notepad++, Home Site, UltraEdit y Arachnophilia, por mencionar algunos de los más populares.

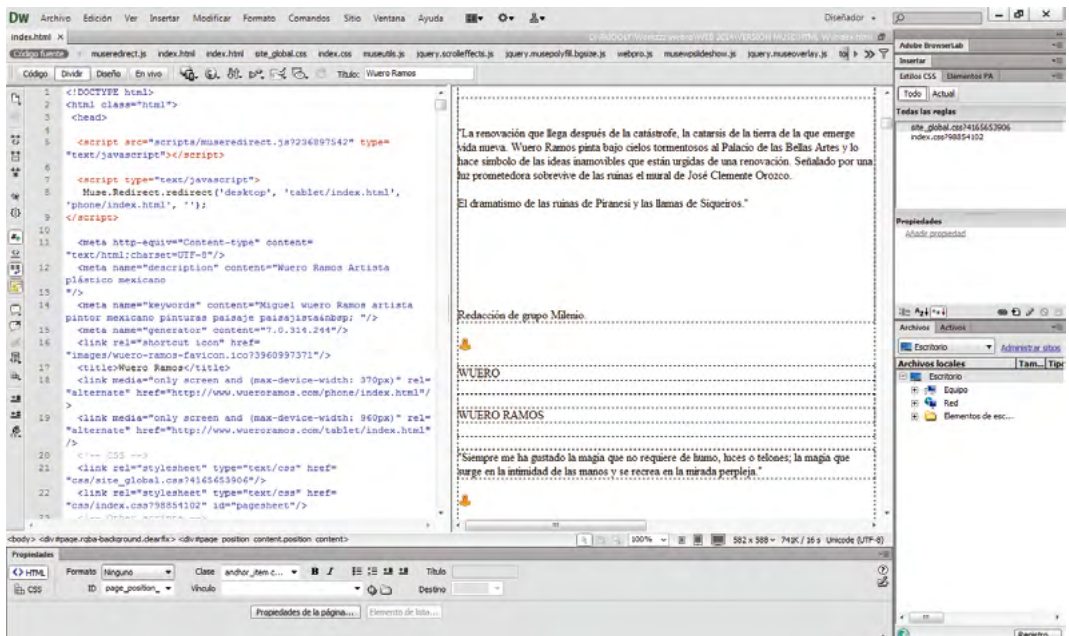
Cabe destacar que puedes escribir el código de una página desde el Bloc de notas, teniendo en cuenta sus limitaciones.

Dentro de los editores tipo WYSIWYG encontramos a:

Dreamweaver, el cual es uno de los editores más utilizados, para crear páginas de esta forma, pertenece a la familia Adobe. También encontramos a Kompozer, FrontPage y BlueGriffon, por mencionar algunos.

El sitio de Wuero Ramos fue creada en el programa Muse, perteneciente a Adobe, el cual no es propiamente un editor de HTML, ya que el código se construye conforme realizas la página, pero este código no se puede visualizar ni mucho menos modificar dentro del programa. Para realizar alguna edición del código necesitas exportar el sitio y ya teniendo cada página en formato .html, puedes abrir el archivo desde cualquier editor, en este caso realicé algunos ajustes y agregue algunas etiquetas desde Dreamweaver.

Aunque el código que genera Muse es de la versión HTML5, no se tiene ninguna dificultad para abrir en editores HTML, ya que el lenguaje base es el mismo.



(Imagen, código html5 de wueroramos.com abierto en el editor Dreamweaver).

- *Sitios web*

El sitio web es un conjunto de documentos o estadías electrónicas a las cual se tienen acceso mediante al navegador, a estos documentos se les denomina páginas web, las cuales pueden contener texto, gráfico, elementos multimedia y enlaces a otros sitios y para crearlas se utilizan uno o varios lenguajes de programación.

Las páginas de un sitio están enlazadas mediante hipertextos o hipervínculos que pueden ser representados por la entidad de un botón, el cual puede contener un texto, una imagen, un icono, un audio, que sirven como indicadores en las distintas estadías que tiene, como lo son el estado pasivo, el estado en roll-over, el estado al ser presionado o el estado al estar en uso.

Las páginas en un sitio comúnmente tienen un orden jerárquico, todo sitio web tiene una página de inicio, en la cuál se muestra una información introductoria o relevante y el menú, que ayudará a la navegación dentro de este y el que indica la jerarquía de las páginas.

En la web se pueden distinguir distintos tipos de sitios, dependiendo del tema que muestren, el cual se habrá desarrollado en base a los objetivos y al publico que va dirigido.

Podemos encontrar:

Sitios de búsqueda; que si el usuario de la web a si lo predefine será el sitio de apertura en el navegador, estos sitios cuentan con un motor de búsqueda el cuál comienza a funcionar cuando el usuario inserta la palabra o concepto que esta indagando, este motor genera una lista de resultados con links a los sitios que contengan dicha información,, un ejemplo de estos es Google, un buscador bastante reconocido y utilizado, a tal grado que las personas utilizan términos en su habla como “googlear” o “googlealo”.

Otros sitios que encontramos son los informativos; que pueden desprenderse de organizaciones sin fines de lucro, de noticieros o periódicos, dependencias de gobierno, instituciones, etc.

Encontramos sitios de carácter educativo; que pueden pertenecer a escuelas o a programas de enseñanza.

También encontramos sitios de entretenimiento; en los cuales puede haber sitios de música, videos, series online, juegos etc.

Los sitios comerciales; que ofrecen productos o servicio y que tienen como finalidad llegar al público consumidor.

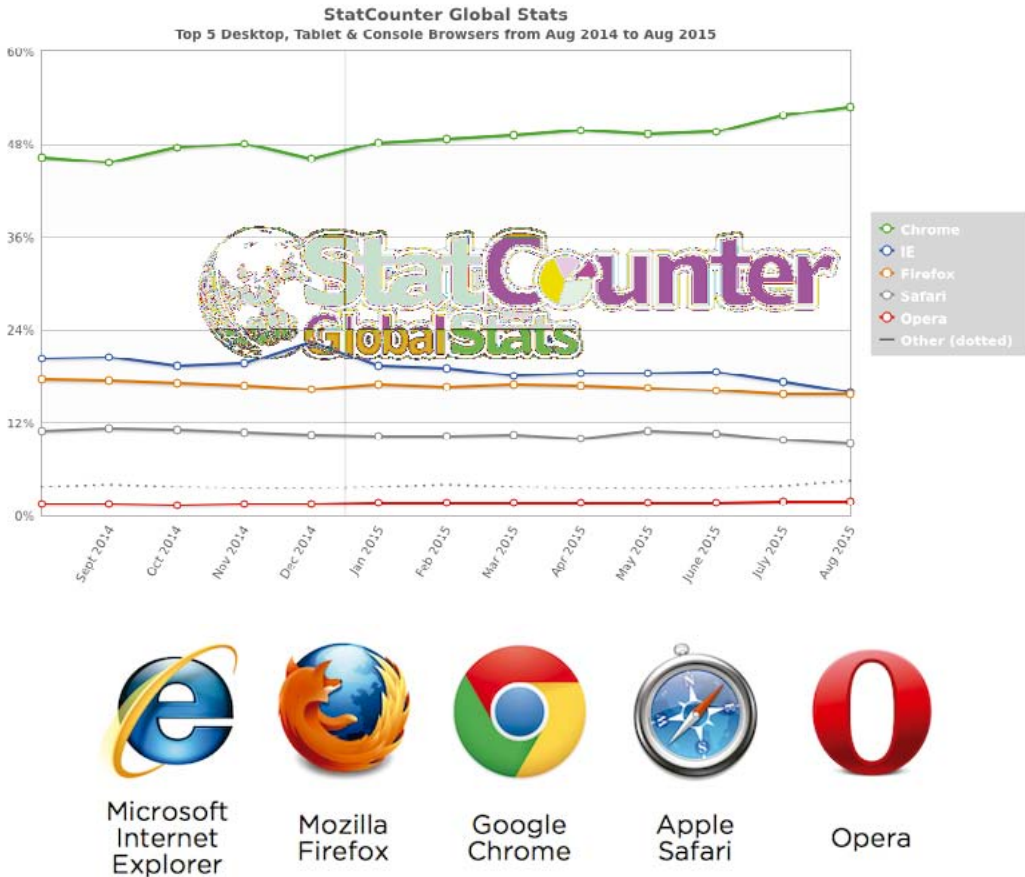
Los sitios que congregan comunidades que están vinculados de alguna forma; redes sociales, blogs, chats etc.

Los sitios personales; que pueden pertenecer a cualquier miembro de la sociedad, que por lo general tienen fines profesionales, como en este caso, donde www.wueroramos.com es el sitio de un artista, que busca dar difusión a su trabajo.

- *Navegador web.*

El navegador será nuestro acceso a la web, donde se encontrará nuestro sitio, el navegador interpreta la información de distintos tipos de archivos para que éstos puedan ser visualizados, y realizar la navegación, que es ir de una página a otra por medio de enlaces o hipervínculos. Algunos ejemplos de navegadores actuales son: Internet Explorer (desarrollado por Microsoft), Firefox (desarrollado por Mozilla Firefox, caracterizándose por utilizar código abierto), Opera (desarrollado por Opera Software) Safari (desarrollado por Apple), y Google Chrome (desarrollado por Google) siendo este último el más utilizado actualmente a nivel mundial y México no es la excepción.

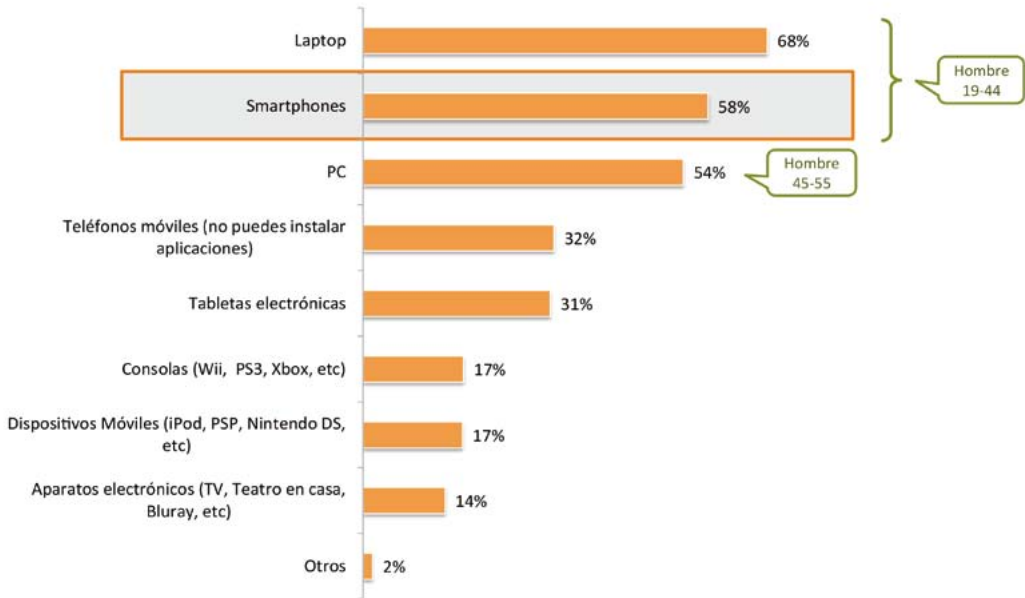
Como lo muestra la siguiente gráfica, generada por el portal StatCounter Global Stats, quien presenta información actualizada constantemente sobre el uso de los navegadores a nivel mundial y regional:



Estos software pueden ser utilizados en dispositivos móviles, donde son llamados Aplicaciones, y donde son desarrollados con el propósito de optimizar su uso, aprovechando las características y recursos del dispositivo.

Uno de los objetivos es lograr que la página de Wuero Ramos, pueda ser visualizada sin problema en cualquier navegador, no importando que el acceso se realice desde un dispositivo móvil. Teniendo en consideración estudios actuales sobre los hábitos del usuario en internet de México, de la Asociación Mexicana de Internet, mejor conocida como AMIPCI, siglas derivadas de su primer nombre; Asociación Mexicana de la Industria Publicitarias y Comercial en Internet.

En estos estudios se muestra una estadística referente al uso de los distintos tipos de dispositivos para acceder a internet, en donde la Laptop y Smartphone son los más utilizados, como se muestra en la siguiente gráfica:



(Imagen recuperada de: https://www.amipci.org.mx/images/AMIPCI_HABITOS_DEL_INTERNAUTA_MEXICANO_2015.pdf)

En esta versión la prioridad es la obra más reciente e importante del Wuero Ramos, es una muestra menor que la versión de escritorio y laptops, de hecho en esta versión se resume el contenido; teniendo en cuenta que el usuario que accede de este modo puede verse afectado por distintos factores que influyan en su navegación, como lo son el tiempo, su movilidad, batería de su dispositivo, el plan de internet con el que cuente, etc., como no se sabe si todos los usuarios que accedan por sus dispositivos tendrán el tiempo y los recursos para una navegación dedicada, se tomó la decisión de acortar la información. Esto resulta ser una recomendación para el diseño en dispositivos móviles de el W3C (consorcio internacional que hace recomendaciones para la World Wide Web, también creado por Tim Berners-Lee en 1994).

-E-mail

El e-mail o correo electrónico, es una analogía con el correo postal, al cumplir con la función básica de éste, la cual es enviar y recibir mensajes con el uso de un intermediario; el e-mail es posible mediante sistemas de comunicación electrónica, y gracias al internet, este envío y recibimiento es de forma inmediata, con el e-mail no solo se puede enviar texto sino todo tipo de documentos digitales.

Para distinguir al usuario del servidor de e-mail en 1971, Ray Tomlinson incorporó el uso de la arroba (@) como divisor, con la idea de que era poco probable que estuviera en algún nombre o apellido.

En la actualidad nos encontramos con una variante denominada E-mailing, que en términos generales es una forma de marketing utilizado por empresas, comerciantes, etc., por medio del e-mail, genera publicidad para sus clientes o para conseguir más y poder incrementar sus ventas o mejorar la relación con estos.

En el caso del Wuero Ramos, se usó el e-mail para tener comunicación con el usuario del sitio, esto se puede hacer en la sección de contacto, por medio de un formulario que envía el mensaje a un correo especial.

-Hospedaje y dominio

Hospedaje.

El hospedaje en internet se ha convertido en un negocio muy rentable, es un espacio que te proporciona un servidor, definamos el servidor como una computadora capaz de atender las peticiones de un cliente y devolverle una respuesta en concordancia. Esta computadora esta dedicada solo a este funcionamiento.

El espacio que te da el servidor en Internet es para almacenar prácticamente cualquier tipo de información, sea archivos, sistemas, correos electrónicos, videos etc.

Para el sitio de Wuero Ramos, alojaremos los archivos necesarios para su buen funcionamiento y buena visualización, entre ellos estarán los archivos Html los archivos de estilo CSS, y las imágenes utilizadas.

En internet hay servidores que te ofrecen el hospedaje gratuito, este es extremadamente limitado comparado con el alojamiento de pago. Estos servicios generalmente agregan publicidad en los sitios además de contar con recursos muy limitados (espacio en disco, tráfico de datos, uso de CPU, etc).

El alojamiento para el sitio de Wuero Ramos fue contratado a un servidor que ofrece distintos paquetes, en este caso se contrató un paquete que se adecua a las necesidades de almacenamiento y de transito de información requerida.

Dominio.

Un dominio es parte del Sistema de Nombres de Dominio, en sus sigla en ingles DNS, la función más importante de este sistema es traducir (resolver) nombres inteligibles para las personas en identificadores binarios asociados con los equipos conectados a la red, esto con el propósito de poder localizar y direccionar estos equipos mundialmente. El propósito de un dominio es traducir las direcciones IP de cada modo activo en la red, a términos memorizables y fáciles de encontrar, de no ser así los usuarios tendrían que acceder a cada servicio web utilizando la dirección IP, por ejemplo, sería necesario utilizar `http://192.0.32.10`, en vez de un nombre fácil de recordar y asociativo al sitio.

El dominio para el sitio de Wuero Ramos es `www.wueroramos.com` un dominio bastante explicito y fácil de asociar con el artista, con el cual el usuario accede dentro de la web. Este dominio al igual que el hospedaje fue contratado y necesita de un pago anual para evitar que se pierda y deje de funcionar.

1.2.2 Blogs y Redes sociales

Los blogs también llamados bitácoras digitales son sitios web, que en la actualidad pueden ser proporcionados de forma gratuita por servidores como Blogger o Wordpress, por mencionar algunos populares; estos servidores o plataformas le otorgan al usuario estructuras predefinidas para la generación de su blog que a la vez se puede personalizar. En el blog el usuario denominado bloguero, publica textos o artículos los cuales pueden ser acompañados de imágenes y videos, estas publicaciones se muestran a los lectores de forma cronológica inversa, es decir se presenta primero la más reciente.

Las características que distinguen a un blog son las siguientes:

- El usuario publica periódicamente; sus nuevos contenidos son publicados en tiempos relativamente cortos, por lo general son al día o semanales.
- Un blog puede tener seguidores formando así una comunidad, la cual esta al tanto de las publicaciones. Los lectores tienen la posibilidad de comentar en el blog, fomentando una comunicación bilateral entre el autor y el lector o entre varios lectores propiciando foros de discusión, los cuales ayudan al autor para saber la opinión de los lectores la cuál puede ser usada pensando en las próximas publicaciones.
- Los blog guardan un toque personal, e informal lo cuál ayuda para que se establezca una relación entre el bloguero y sus lectores en un ambiente más amigable y amistoso.

Esta última característica se ha desvanecido un poco en la actualidad, con la aparición de otro tipo de blogs con fines más corporativos y profesionales.

Estos son algunos tipos de blogs que se pueden encontrar en la red:

Blog personal: El blog personal, un diario en curso o un comentario de un individuo, es el blog más tradicional y común. Los blogs suelen convertirse en algo más que en una forma para comunicarse, también se convierten en una forma de reflexionar sobre la vida u otras temáticas. Los blogs pueden tener una calidad sentimental. Pocos blogs llegan a ser famosos, pero algunos de ellos pueden llegar a reunir rápidamente un gran número de seguidores. Un tipo de blog personal es el micro blog, es extremadamente detallado y trata de capturar un momento en el tiempo. Algunos sitios, como Twitter, permiten a los blogueros compartir pensamientos y sentimientos de forma instantánea con amigos y familiares y son mucho más rápidos que el envío por correo o por escrito.

Microblogging: Es la práctica de publicar pequeños fragmentos de contenidos digitales (puede ser texto, imágenes, enlaces, vídeos cortos u otros medios de comunicación) en Internet. Microblogging ofrece un modo de comunicación que para muchos es orgánica, espontánea y captura la imaginación del público. Lo utilizan amigos para mantenerse en contacto, socios de negocios para coordinar las reuniones o compartir recursos útiles y las celebridades y políticos para las fechas de sus conciertos, conferencias, lanzamientos de libros u horarios de viajes. Una amplia y creciente gama de herramientas adicionales permite actualizaciones complejas y la interacción con otras aplicaciones, y la profusión resultante de la funcionalidad está ayudando a definir nuevas posibilidades para este tipo de comunicación.

Blogs corporativos y organizacionales: Un blog puede ser privado, como en la mayoría de los casos, o puede ser para fines comerciales. Los blogs que se usan internamente para mejorar la comunicación y la cultura de una sociedad anónima o externamente para las relaciones de marketing, branding o relaciones públicas se llaman blogs corporativos. Blogs similares para los clubes y sociedades se llaman blogs de club, blogs de grupo o por nombres similares; el típico uso consiste en informar a los miembros y a otras partes interesadas sobre las fiestas del club y las actividades de sus miembros.

Un Blog Corporativo suele formar parte de una estrategia de Content Marketing o Marketing de contenidos, cuya finalidad es atraer tráfico orgánico hacia la web de la empresa y conseguir clientes interesados en un producto o servicio.

Por el tipo de medios de comunicación: Un blog que incluye vídeos se llama vlog, uno que incluye enlaces se denomina linklog, un sitio que contiene un portafolio de bocetos se llama sketchblog u otro que incluye fotos se llama fotolog. Los blogs con mensajes cortos y con tipos de medios mixtos se llaman tumblelogs. Aquellos blogs que se redactan en máquinas de escribir y luego son escaneados, se denominan blogs typecast.

Las redes sociales en internet son un fenómeno comunicativo donde los usuarios pueden estar conectados e interactuar entre ellos sin conocerse de forma personal. El usuario de redes sociales crea su espacio donde comparte su acontecer, que puede resultar de carácter personal, profesional o corporativo, por lo tanto puede estar compartiendo sus sentimientos, sus gustos, su trabajo u ofrecer algún producto o servicio. En la actualidad las redes sociales pueden generar una gran interactividad multimedia, textos, emoticones, fotos, videos son parte de esta vía de comunicación, donde las personas se informan, se rencuentran, se conocen, se comunican tanto de una forma personal o grupal, con esto ha disminuido el uso de medios como el telefónico o los mismos correos electrónicos que van siendo desplazados por este modo de interacción donde se ahorra tiempo y dinero.

Las redes sociales pueden llegar a una clasificación con base a sus características:

- Redes sociales genéricas; Son las más numerosas y conocidas. Las más populares son Facebook, Instagram, Vine, Google+ y Twitter.
- Redes sociales profesionales; Sus miembros están relacionados laboralmente, pueden servir para conectar compañeros o para la búsqueda de trabajo. Las más conocidas son LinkedIn, Xing y Viadeo.

- Redes sociales temáticas; Están basadas en un tema concreto, pueden relacionar personas con el mismo hobby, la misma actividad o el mismo rol. Las más famosas son Flickr, Pinterest y YouTube.

El sitio de Wuero Ramos estará enlazado a sus redes sociales, que en este caso son; Facebook, Google+ y su canal de Youtube, buscando una mayor difusión de la obra y el artista. Las redes sociales tendrán una función complementaria, ya que se busca que el sitio sea el escaparate central.

Muchos profesionistas utilizan estos servidores en principio gratuitos, para dar a conocer su trabajo, lo cual me parece muy válido, más en profesiones como esta donde el trabajo resulta ser meramente visual, sin embargo, estos servidores deberían ser utilizados como complementos, aprovechando sus ventajas de difusión masiva, pero sin olvidar eso, al ser masivos cualquier persona puede utilizarlos, lo cual en mi opinión puede restarle profesionalismo, es por esto que se debe buscar que el sitio web sea el punto de partida para el usuario.



1.2.3 Multimedia

Al utilizar múltiples medios como pueden ser texto, imágenes, sonido, video, animación, entre otros, para comunicar un mensaje al receptor se habla de *Multimedia*, una disciplina que al integrar estos medios puede lograr presentaciones atractivas e interactivas del contenido.

Dentro de la Multimedia se pueden distinguir distintos tipos, como la multimedia escénica, multimedia publicitaria, multimedia informativa y multimedia interactiva, esta última ofrece al usuario un libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de lo que desea ver y cuándo, a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.

De esta multimedia se desprende la hipermedia, la cual emplea estructuras de navegación más complejas que aumentan el control del usuario sobre el flujo de la información.

Esta multimedia es la utilizada en sitios web como wueroramos.com, dónde el usuario tiene la capacidad de decidir por donde navegar y de que forma interactuar con el sitio.

Dentro del sitio de Wuero Ramos, encontramos distintos medios como texto, video, imágenes, esto con el propósito de establecer una buena comunicación con el usuario y dar a conocer de la forma más sencilla y funcional el contenido del sitio.



1.2.4 Diseño

El diseño es una disciplina, en la cuál se identifica un proceso, una metodología que ayudará a resolver algún problema en campos habituales como la industria, la ingeniería, la arquitectura o la comunicación. Al concebir un proyecto el diseño tendrá como objetivo dar una solución funcional y simple, la estética será consecuencia de un proceso bien estructurado.

“Lo bello es consecuencia de la justo” (Bruno Munari).¹

Es fundamental que el diseño se entienda como un proceso con pasos primordiales como la observación, la investigación y el análisis para proyectar un producto fundamentado, algo que ha perdido fuerza con el surgimiento de la llamada cultura visual digital, donde se ha vuelto más importante el conocimiento y el uso de las herramientas y ha provocado una denigración de esta disciplina.

- Diseño y comunicación visual

El diseño y la comunicación visual es un conjunto que ha traspulado conceptos de cada disciplina y generado su propia estructura conceptual que permite fundamentar y explicar el resultado del proceso creativo.

Mientras el diseño de cierta forma busca transformar las cosas integrando el uso de los signos para crear nuevas manifestaciones, la comunicación busca analizar y fundamentar el uso de estos signos y su fenómeno de significación.

El diseño y la comunicación visual resuelve problemas de comunicación de una forma más integra, buscando lograr resultados creativos, funcionales e innovadores para cumplir con la transmisión del mensaje a comunicar y que sea comprendido de forma objetiva por el receptor.

(1) c.p. Vilchis Esquivel Luz del Carmen, *Metodología del diseño/fundamentos teóricos*, Ed. Claves Latinoamericanas/UNAM/Centro Juan Acha, México, 1998, p.89.

El diseño y la comunicación visual puede enfocarse a distintas áreas de estudio, como Editorial, Simbología, Ilustración, Fotografía, Audiovisual y Multimedia, aquí podemos incluir el estudio y desarrollo para un sitio web.

- *Diseño web*

“Llegaron los diseñadores y le dieron una imagen atractiva, idiosincrásica y a menudo desconcertante a esos contenedores de información”.²

En sus inicios a los sitios web les faltaba diseño, ya que se le daba más importancia al contenido, a la información y se delegaba su presentación visual. Hasta que los diseñadores comenzaron a involucrarse para saber como modificar el código y así generar resultados llamativos y atractivos en la presentación de estos contenedores, a partir de ahí resulta indispensable el diseño en su visualización. El diseño web ha evolucionado de la mano del internet y todas las herramientas que ofrece para la creación de un sitio.

El diseño web consiste en un proceso metódico donde se implementan conocimientos en diseño y comunicación visual, multimedia, y hasta cierto punto código o lenguajes de programación, y así poder desarrollar un sitio que cumpla su función. Un diseño web perfectamente funcional debe tener en cuenta características tales como:

Navegabilidad; es la facilidad con la que un usuario puede desplazarse por todas las páginas o secciones que componen un sitio web. El sitio debe valerse de recursos y estrategias para conseguir un resultado óptimo, dejando claro al usuario en que parte del sitio se encuentra y que partes tiene disponibles para ver.

⁽²⁾ Lynch Patrick, *Manual de estilos: principios de Diseño básico para la creación de sitios web/versión castellana de Joan Escofet*, Ed. Gustavo Gill, 2da edición, Barcelona, 2004, p.23.

Interactividad; Es la capacidad que se le da al usuario para navegar en el sitio con toda autonomía, desplazarse como crea conveniente dentro del sitio, visualizar el contenido de forma no lineal. Se le da el control, por ejemplo, poder reproducir un video o ver la imagen que quiera con total libertad. Según Bou Bauzá Guillem:

"La interactividad supone un esfuerzo de diseño para planificar una navegación entre pantallas en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación".³

Usabilidad; Es la facilidad y simpleza con la que el usuario interactúa con el sitio web, esta debe resultar intuitiva y lógica para que la comunicación se establezca de manera exitosa y nada complicada, de no ser así se corre el riesgo de que el usuario se pierda en la navegación y decida cerrar nuestro sitio.

Una buena usabilidad resultará benéfica para difusión del contenido y puede significar más visitas al sitio, optimizar tiempos y costos en su mantenimiento.

Arquitectura de la Información; Es realizar un análisis y organización del contenido del sitio, brindando una estructura y disposición del espacio y así tener una base, de la cual partiremos para establecer una navegación y producir un diseño de interfaz funcional.

Su principal objetivo es facilitar al máximo los procesos de comprensión y asimilación de la información, así como las tareas que ejecutan los usuarios en un espacio de información definido.

- *Interfaz gráfica de usuario.*

Conocida por sus siglas en inglés como la GUI (graphic user interface) es el resultado de nuestro diseño web, es básicamente todo lo que visualizamos y con lo que interactuamos.

⁽³⁾ <https://es.wikipedia.org> (25 nov 2015), Referencia: Bou Bauzá Guillem (2003).El guion Multimedia. Anaya Multimedia (Eds.), Madrid. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad>

La interfaz es la conjunción de elementos estructurales, gráficos y multimedia, que le dan al usuario el control, este debe ser intuitivo y simple para navegar de una manera fácil dentro del sitio.

En los componentes de una interfaz se encuentran:

Los estructurales; como el formato, diagrama de navegación, la retícula, la diagramación, la composición.

Los formales; elementos gráficos que son base de cualquier diseño, hablamos de el punto, la línea, la forma, la tipografía, la textura, el color.

Los funcionales; son los que ponen en acción al sitio, hablamos del o los menús, botones, sliders, animaciones, videos, estos hacen que la interfaz deje ser estática y comience la interacción y navegación.

De estos componentes abundaré más adelante cuándo exponga el desarrollo del sitio wueroramos.com.

- Diseño adaptable

La tecnología evoluciona rápidamente, y con en el afán de ir a la par de ella el diseño web busca la forma de adaptarse a las nuevas necesidades de comunicación. Con este principio de adaptación, se desarrolla el diseño responsivo o diseño adaptable, también conocido como responsive design, termino en ingles. Un diseño web adaptable tiene la capacidad de ser visualizado y navegado óptimamente desde cualquier dispositivo móvil y desde cualquier navegador.

Con el diseño adaptable se busca que la web y su contenido, en este caso un sitio, sea accesible para la mayor cantidad de usuarios, teniendo en cuenta que hoy en día el número de personas que acceden a la red por medio de un Smartphone o de una tableta va en aumento y el uso del internet es primordial en su vida, este no debe tener restricciones tecnológicas.

El diseño adaptable esta en mejora progresiva, al igual que los navegadores y la tecnología para poder ofrecerle al usuario mejores experiencias, más innovadoras e interactivas y así poder cubrir sus necesidades en la web de un modo intuitivo, práctico y simple.

El Responsive Design es posible gracias a la introducción de las *Media Queries* en las propiedades de los *Estilos CSS* en su versión número 3. Las media queries son una serie de órdenes que se incluyen en la hoja de estilos que indica al documento HTML cómo debe comportarse en diferentes resoluciones de pantalla.

La implementación del diseño adaptable en el proyecto de Wuero Ramos es con el propósito de que la mayoría de los usuarios puedan visualizar su obra en línea, no importando por cual dispositivo accedan al sitio, considerando que una parte del público de Wuero Ramos cuenta con esta tecnología; por ejemplo, público que pueda encontrarse en algún evento de índole artística, como una exposición, en la cuál se muestre obra de Wuero Ramos y se interese por ver más, pueda ser vinculado al sitio con solo escanear un código QR (del inglés Quick Response code, "código de respuesta rápida") mediante su smartphone.



Este código QR ha sido generado
para el sitio de www.wueroramos.com

- Efecto Parallax

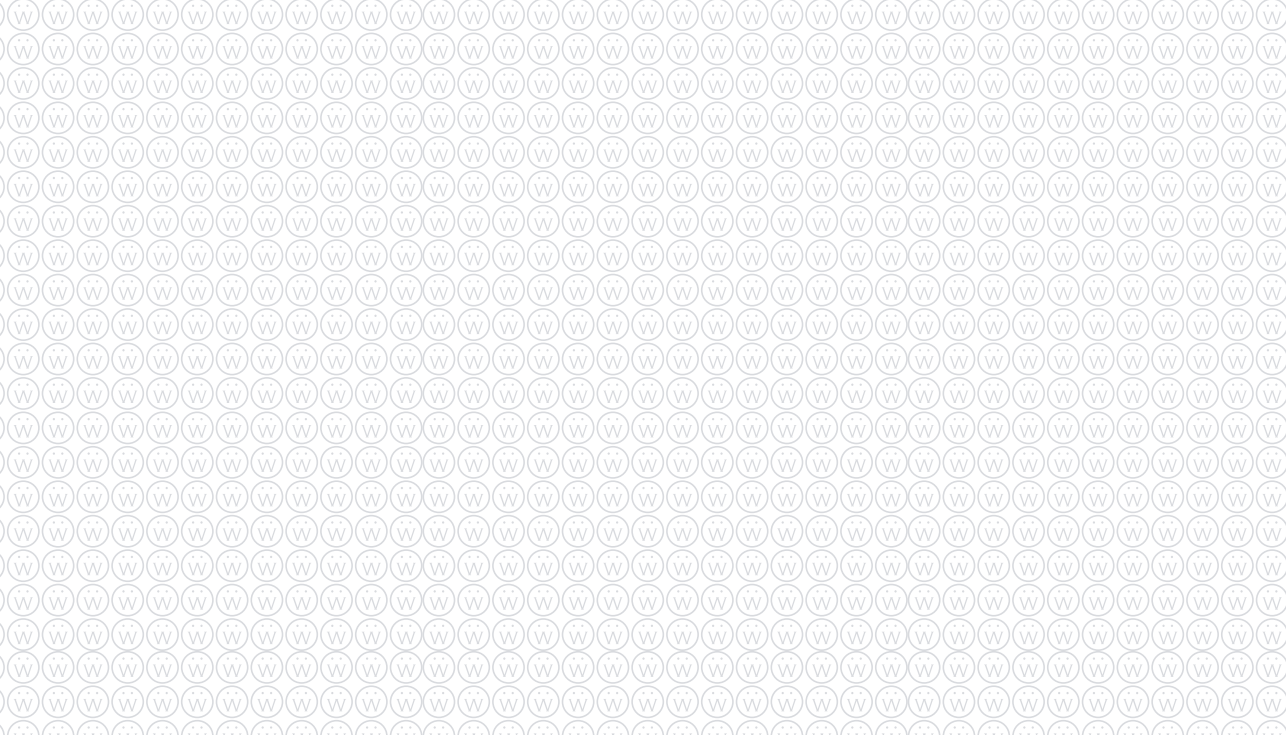
Este efecto en la actualidad es un recurso que utilizan los desarrolladores web para generar simulación de una visualización tridimensional o animar la entrada y salida de elementos en un sitio, esto se logra gracias a que el fondo o los elementos de este y los elementos del frente no se mueven con la misma velocidad y entonces el movimiento o la posición de éstos se ve alterada para realizar el efecto.

El usuario genera este efecto con el uso del scroll, los sitios que lo usan tienen un formato alargado, para poder producirlo, el contenido prácticamente está en una sola página, la cual está dividida en secciones y se usa el principio del “ancla”. Con la ayuda de este efecto puedes darle un impacto visual a tu sitio web.

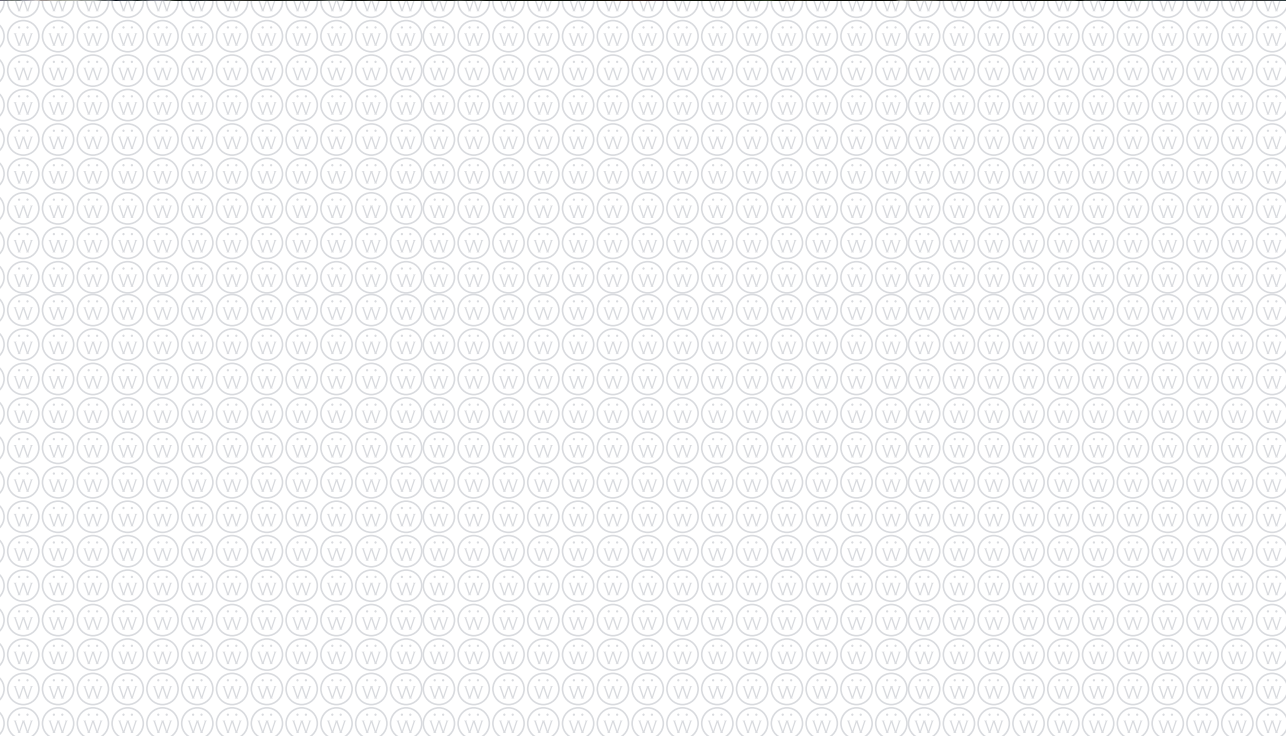
En el caso de Wuero Ramos este efecto está aplicado como un detalle en el cambio de sección, se busca generar un efecto transitorio, que no acapare la atención del usuario pero que enriquezca al sitio y no se perciba tan estático.

Para wueroramos.com el efecto solo está en la versión de escritorio, ya que no en todos los dispositivos móviles (versiones anteriores) funciona con fluidez.

Cabe mencionar que los dispositivos móviles actualizan su sistema operativo constantemente, en la actualidad los sistemas con mayor uso son IOS y ANDROID, el primero perteneciente a la marca de Apple y básicamente es exclusivo para sus productos, mientras Android perteneciente a Google puede encontrarse en un gran número de marcas, como Samsung, LG, Huawei, Sony, HTC, por mencionar algunas, siendo esta una de sus mayores diferencias. Puedes encontrar productos con Windows Phone o BlackBerry, en la actualidad con menos presencia en el mercado.



CAPITULO 2
Wuero Ramos-Pintor



2.1 Wuero Ramos

Miguel Ángel “Wuero” Ramos, Artista visual mexicano, autodefinido como pintor, nacido en 1979 en la Ciudad de México, estudió la Licenciatura de Artes Visuales en la Academia de San Carlos y Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la Universidad Nacional Autónoma de México, dentro del Programa de Alta Exigencia Académica de 1998 a 2002; el Seminario de Pintura Contemporánea dirigido por el maestro Ignacio Salazar de 2002 a 2004 y la Maestría en Pintura de 2008 a 2010 también en la ENAP.

Wuero Ramos Pintor, como gusta ser llamado, como un Pintor, lo que puede parecer una decisión inconcebible en una época donde el arte es marcado por las tendencias contemporáneas, las cuales parecen ofrecer infinitas alternativas de expresión y dónde parece que el oficio del pintor está en decadencia. Wuero Ramos no lo considera así, para él la pintura es una larga y sólida tradición y que hoy en día vive una nueva etapa de esplendor en la cual se están recuperando valores diversos y de expresión.

El valor de la obra de Wuero Ramos no sólo radica en que es pintura, sino que además busca recrear lo que observa de modo figurativo, con una particular técnica en su pincelada, pero plasmando un discurso concreto para el espectador y la crítica, consiguiendo así que su trabajo le agrade a un público diverso donde surjan ideas de reflexión, que generen interacción con el espectador.

2.2 Trayectoria

La trayectoria de Wuero Ramos abarca tanto exposiciones colectivas como individuales, entre las que destacan Contemplación Natural, en el Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM) en 2003; Contemplación, en la ENAP hoy Facultad de Arte y Diseño en 2004; Paisaje, en la Contraloría General del Gobierno

del Distrito Federal en 2005 y Revisión pictórica, en la Fundación Sebastián A.C. en 2006. Ha participado de forma extensa en distintas bienales y certámenes; en las que sobresale su selección en las ediciones XXIII, XXV, XXVII y XVIII del Encuentro Nacional de Arte Joven, obteniendo Mención Honorífica en 2005 y en 2008; las ediciones X y XI de la Bienal de Dibujo Y Estampa Diego Rivera en 2002 y 2004; la IV y VI Bienal Nacional de Pintura y Grabado Alfredo Zalce en 2003 y 2005, obteniendo Mención Honorífica en esta última; su participación en las ediciones I, II y IV de la Bienal de Pintura Pedro Coronel, en 2008, 2010 y 2014 obteniendo en esta última el 3er premio de adquisición; en 2012 obtuvo 1er premio de adquisición en el Concurso de pintura profesional, Royal Talen`s, Academia de San Carlos, UNAM. Desde 2005 ha impartido el taller de Artes Plásticas en distintos planteles del Colegio de Bachilleres.

Distinciones:

2014 3er premio de adquisición, IV Bienal de Pintura Pedro Coronel Zacatecas, México DF.

2012 1er premio de adquisición, Concurso de pintura profesional, Royal Talen`s, Academia de San Carlos, UNAM, México DF.

2008 Mención Honorífica, XXVIII Encuentro Nacional de Arte Joven. Pintura. Aguascalientes, México.

2007 Mención Honorífica. Bienal Alfredo Zalce. Pintura. Aguascalientes, México.

Mención Honorífica, XXV Encuentro Nacional de Arte Joven. Pintura. Aguascalientes, México.

2002 Mención Honorífica, 4º Concurso Nacional Pintando por la Democracia Instituto Federal Electoral. México DF, 5 de diciembre.

Becas.

2010-11 Becario de Jóvenes creadores. Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) México DF.

2008-09 Becario de Jóvenes creadores. Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) México DF.

2005 Becario del programa Artes por Todas Partes. Secretaría de Cultura del Gobierno del Distrito Federal.

1998-2001 Beca del Programa de Alta Exigencia Académica. Licenciatura de Artes Visuales, UNAM.

Actividad Laboral Docente:

Profesor del Laboratorio de Pintura. Tecnológico de Monterrey, Campus sur, Ciudad de México (Educación media superior)

Profesor del Taller de Artes Plásticas. Colegio de Bachilleres (Educación media superior) Plantel 10 Aeropuerto, México D.F.

Actividad Laboral Artística:

Dibujante. Animación "El Fish" Colectivo Doble A. Animasivo, 24 Festival del Centro Histórico. México DF

2007 En el Corazón del Mictlán. Mega-ofrenda en el Zócalo, Realización del Zompantli, área de pintura y montaje. México DF, noviembre

2005 Mural Arte abstracto en concreto. Pintura. Callejón de la Romita, Col.

Cuahutemoc Casa Tomada y Artes por Todas Partes, México DF, 23 de septiembre.

2005 Asistente de producción en dos proyectos de la artista visual moro (Dulce maría de Alvarado)

2003 Dibujante. Animación "Anatomía de una mariposa" Unidad de Proyectos Especiales (UPX) CONACULTA. México DF.

Exposiciones individuales:

2015 Campus. Tecnológico de Monterrey, Ciudad de México.

2012 Río de naranjas. Facultad de Estudios Superiores Iztacala, UNAM, México DF.

2009 El Juego. Pintura. Galería La Plastika, México DF, 5 de noviembre.

2006 Revisión Pictórica. Pintura. Fundación Sebastián, A.C. Agosto. México DF.

2005 Desastres. Pintura. Reclusorio Preventivo Varonil Oriente Artes por todas partes México DF 5 de octubre.

-Desastres. Pintura. Centro Cultural "Casa Tomada" Artes por todas partes. México DF 2 de noviembre.

-Paisaje. Pintura. Contraloría General. Gobierno del Distrito Federal México DF. 11 de abril.

2004 Contemplación. Pintura. Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, México DF. 15 de enero.

Exposiciones Colectivas:

- 2014 Nueva figuración, Ex convento de san Agustín. Zacatecas, México.
- 2014 4a Bienal Pedro Coronel. Zacatecas, México.
- 2014 VI Bienal de Artes Visuales, Yucatán, SEDECULTA, Mérida, Yucatán
- 2013 Jóvenes en movimiento, FONCA, Biblioteca Vasconcelos, México DF
- 2012 Concurso de pintura profesional, Royal Talen`s, Academia de San Carlos, UNAM, México DF
- 2012 3a Bienal Pedro Coronel. Museo Pedro Coronel, Zacatecas, México.
- 2012 Arte 40, Biblioteca Vasconcelos, México DF.
- 2011 Vida en tránsito. Galería Aldama Fine Art, México DF.
- 2010 Nueva figuración. Galería Aldama Fine Art, México DF.
- 2010 2a Bienal Pedro Coronel. Museo Pedro Coronel, Zacatecas, México.
- 2010 De Pintura. Casa de Cultura de Celaya, Guanajuato México
- 2008 Comportamientos. Pintura, Bellas Artes, Entidad Universitaria. Cali Colombia.
- 2008 Intimas Figuraciones. Pintura, Tecnológico de Monterrey, Atizapan de Zaragoza, Estado de México.
- 2008 Intimas Figuraciones. Pintura, Centro Vasco, Euskaletxea. México DF

- 2008 XXVIII Encuentro Nacional de Arte Joven. Pintura, Museo Nacional de la Estampa. México DF.
- 2008 1ª Bienal Rafael Coronel Pintura. Zacatecas, México.
- 2007 XXVII Encuentro Nacional de Arte Joven. Pintura. Aguascalientes, México.
- 2007 Figuración 07 Pintura. Galería La Plástica. México DF
- 2007 Animación “Anatomía de una mariposa” Dibujo. Unida de Proyectos Especiales (UPX) CONACULTA. Academia de San Carlos. México DF.
- 2006 De lo similar a lo particular. Pintura. Galería El Estudio, Casa del Poeta México DF, 12 de marzo
- 2005 Estudio 10. Pintura. Galería El Estudio, Casa del Poeta México DF, 13 de nov.
- 2005 XXV Encuentro Nacional de Arte Joven. Pintura. Aguascalientes, México.
- 2004 XI Bienal de Dibujo y estampa Diego Rivera. Dibujo. Guanajuato, México. 6º Concurso Nacional “Pintando por la Democracia. IFE
- 2003 XXIII Encuentro Nacional de Arte Joven. Pintura Aguascalientes, México. IV Bienal Alfredo Zalce, de pintura y dibujo.
- 2003 Pintura Festival de Lucha Libre. Pintura; en el marco del XIX Festival del Centro Histórico, Museo Universitario del Chopo y Cafetería el Cuadrilátero. México DF.
- 2003 IV Bienal Puebla de los Ángeles. Pintura. Universidad Iberoamericana. Puebla, México, 7 de octubre.

2002 X Bienal de Dibujo y estampa Diego Rivera. Dibujo. Guanajuato, México.

2.3 Su obra

La crítica describe al Wuero Ramos como un pintor muy observador, muy agudo, de aquello que resulta cotidiano para el resto que ya nos acostumbramos a no mirar, porque dejamos de ver nuestro entorno, su transformación, los cambios que sufre con el paso del tiempo, esto es lo que observa el Wuero con su ojo en constante entrenamiento, un ojo que encuentra escenas íntimas, escenas que pueden resultar desagradables, pero que plasma con la intención de transformarlas para que el espectador las admire.

La obra de Wuero Ramos aborda temas y ambientes que aluden a la desolación, a la fragilidad y hasta la muerte, pero como lo comenta el mismo artista siempre acompañados de una luz que nos recuerda que sobre la muerte alguna vez reinó la vida.

El se considera un paisajista sin restricción, que puede pintar lo que le resulte placentero, gran número de sus pinturas son paisajes, varios de ellos urbanos, donde refleja el entorno en el que ha coexistido y que representa de una manera detallada y minuciosa en cada pincelada; Wuero Ramos llama a estos escenarios urbanos, paisajes antropizados, ya que pertenecen a lugares olvidados, lugares desolados en los que se mezcla la existencia de la naturaleza con alguna intervención humana, por ejemplo, con alguna estructura, algún juego de parque, una pinta de grafiti, o la misma delimitación de una reja, sin olvidar la destrucción y degradación que producen las personas, elementos que en combinación para el artista ofrece una amplia gama para relacionar formas pictóricas con gráficas, así como plantear cromáticamente atmósferas y ambientes específicos del sitio.

Wuero Ramos ha dicho que una influencia importante en su trabajo es la pintura impresionista, aunque no se considera un heredero de esta corriente si la

identifica como una piedra angular en su desarrollo y búsqueda formativa, admirando la capacidad de síntesis al plasmar las formas, de crear las atmosferas en el lienzo y construir un espacio envolvente, que tienen pintores como: John Singer Sargent, Joaquin Sorolla, Édouard Manet, Claude Monet, Diego Velázquez, William Turner, John Constable, Rembrandt van Rijn.

Además de esta influencia impresionista Wuero Ramos ha dedicado tiempo y estudio permanente a pintores paisajistas muy importantes como José María Velasco, Eugenio Landasio, Dr. Atl, William Turner, John Constable, Albert Bierstadt y Thomas Cole, entre otros. Esto le ha permitido interpretar de una manera muy particular lo que ve, y así recrear en el lienzo diversas atmósferas dentro de su percepción y concepción de las cosas.

El artista describe como muy dinámico su proceso creativo, el cual empieza desde la observación del lugar donde recoge apuntes visuales, mentales, y sensaciones del ambiente, se apoya en la fotografía y los recursos que puede generar, como un barrido o un desenfoque. Ya teniendo la referencia visual, comienza con diversas técnicas pictóricas para ir plasmando en el lienzo, tales como bocetos de pintura, veladuras, lijado de pintura, empastado, intercala el uso del dibujo y la manipulación digital de la imagen, hasta que consigue las formas y tonos con los que va trabajando, pero que puede volver a transformar si su intuición, memoria visual y sensitiva lo dictaminan.

Actualmente la obra del Wuero se divide en distintas series pictóricas, las cuales son:

Paisaje.



Río de naranjas
óleo/madera, 130x160 cm, 2009

“Artista de paisajes urbanos, de paisajes íntimos, donde él se hace uno con lo que lo rodea, transformando éstos ámbitos “reales” en ensoñaciones conocidas con una atmósfera extraña y un dejo de nostálgica presencia.”⁴

(4) Peláez Ana Miriam, texto de presentación (fragmento), exposición: Wuero Ramos, Campus 2015.

Ruinas contemporáneas.



Dios mineral

óleo/lienzo, 150x195 cm, 2014

"La renovación que llega después de la catástrofe, la catarsis de la tierra de la que emerge vida nueva. Wueroramos pinta bajo cielos tormentosos al Palacio de las Bellas Artes y lo hace símbolo de las ideas inamovibles que están urgidas de una renovación. Señalado por una luz prometedora sobrevive de las ruinas el mural de José Clemente Orozco, el dramatismo de las ruinas de Piranesi y las llamas de Siqueiros."⁵

⁽⁵⁾ Grupo Milenio, texto de descripción de video, entrevista a Wueroramos, Programa: Poesía vista por el arte, Publicado el 18 jul. 2014, Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=ds09XFyAmP0>

Librerías de viejo.



Librería de viejo
óleo/lienzo, 160x190 cm, 2012

“El Wuero llama a las librerías de viejo mausoleos y sí, son un poco de eso, lugares donde los libros se ubican en el desvío perdiendo su sentido originario y penetrando en la línea gris del anonimato, de aquello que se diluye en los límites entre la vida y la muerte mientras una fina arenilla desliza el cuerpo del libro hacia la nada.”⁶
(Leila Driben).

⁽⁶⁾ Aldama Fine Art, *El misterio de la tristeza, vanidad y paisaje en la obra de Wueroramos*, Ed. Aldama Fine Art/ México D.F., 2014, p.16.

Oficios.



El cortador de tela
óleo/tela, 60X40 cm, 2012

“...nos recuerda que seguimos en este mundo cotidiano, este horizonte anecdótico donde también trabajan un marquero y un cortador de telas y en el que coincidimos de vez en vez para conversar o surtir la despensa.”⁷

(Rafael Muñoz Saldaña)

(7) Aldama Fine Art, *El misterio de la tristeza, vanidad y paisaje en la obra de Wuero Ramos*, Ed. Aldama Fine Art/ México D.F., 2014, p.13.

Vanitas.



Corona vanitas

óleo/tela y madera, 150x150 cm, 2011

“Ramos rescata y amplifica la armonía que puede surgir en el olvido de una serie de tumbas y lápidas, un cementerio que se ahoga entre la soledad. La paz de las tumbas abiertas, esa tranquilidad de ser un lugar en el que nadie quiere estar. Flores en primer plano, el rojo, anaranjado cobrizos rompen el silencio, denuncian que alguien llegó y se marchó, que no volverá hasta que las flores estén marchitas, muertas como lo que esas tumbas resguardan.”⁸

(Avelina Lésper).

⁽⁸⁾ Aldama Fine Art, *El misterio de la tristeza, vanidad y paisaje en la obra de Wuero Ramos*, Ed. Aldama Fine Art/ México D.F., 2014, p.25.

Frontón.



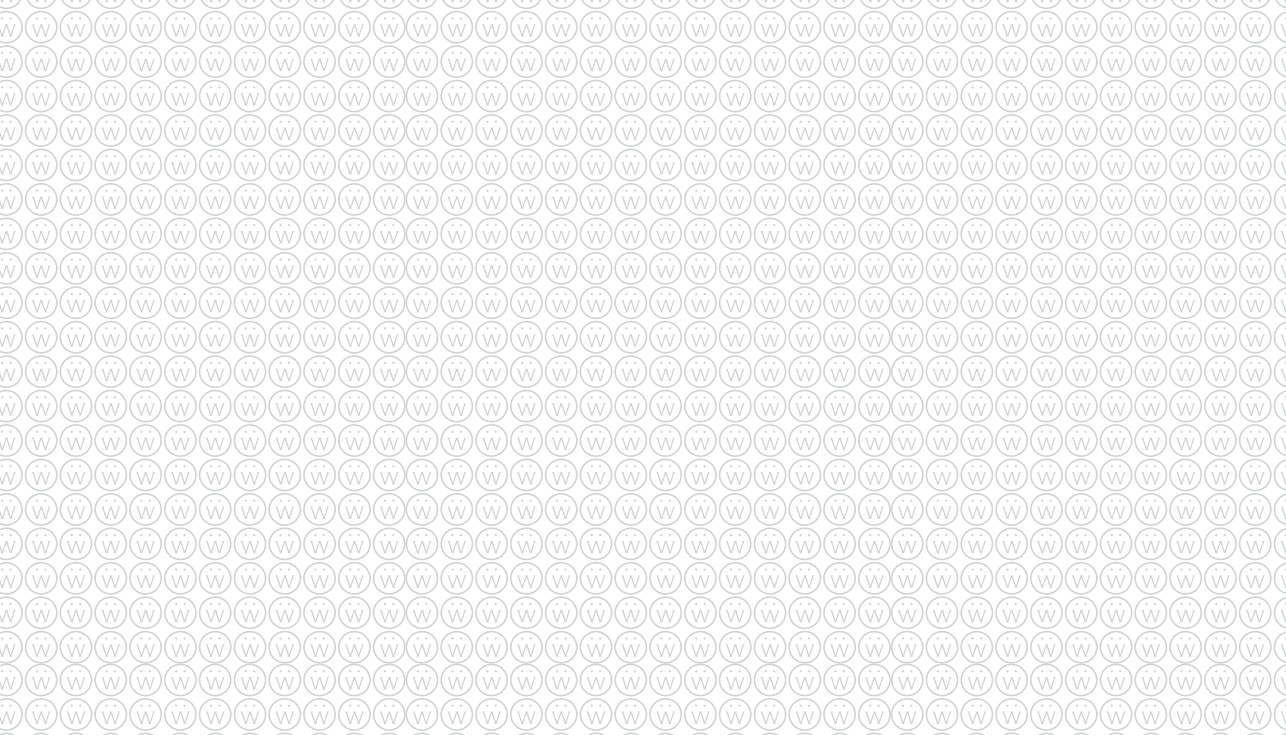
La fletación

óleo/tela y madera, 120x87 cm, 2007

“El hedonismo es un remanso al que podemos acceder con un acto de rebeldía, con una violenta decisión de ser y disfrutar, gozar. Las escenas del Wuer Ramos, en las que pinta jóvenes que juegan frontón contra un muro plagado de grafiti, la convivencia de sus espaldas desnudas y tatuadas, como esas paredes, el sol en su piel, son un grito de fuerza, de emancipación en medio de una urbe inmensa que no tiene espacio para todos, que nos expulsa constantemente.”⁹

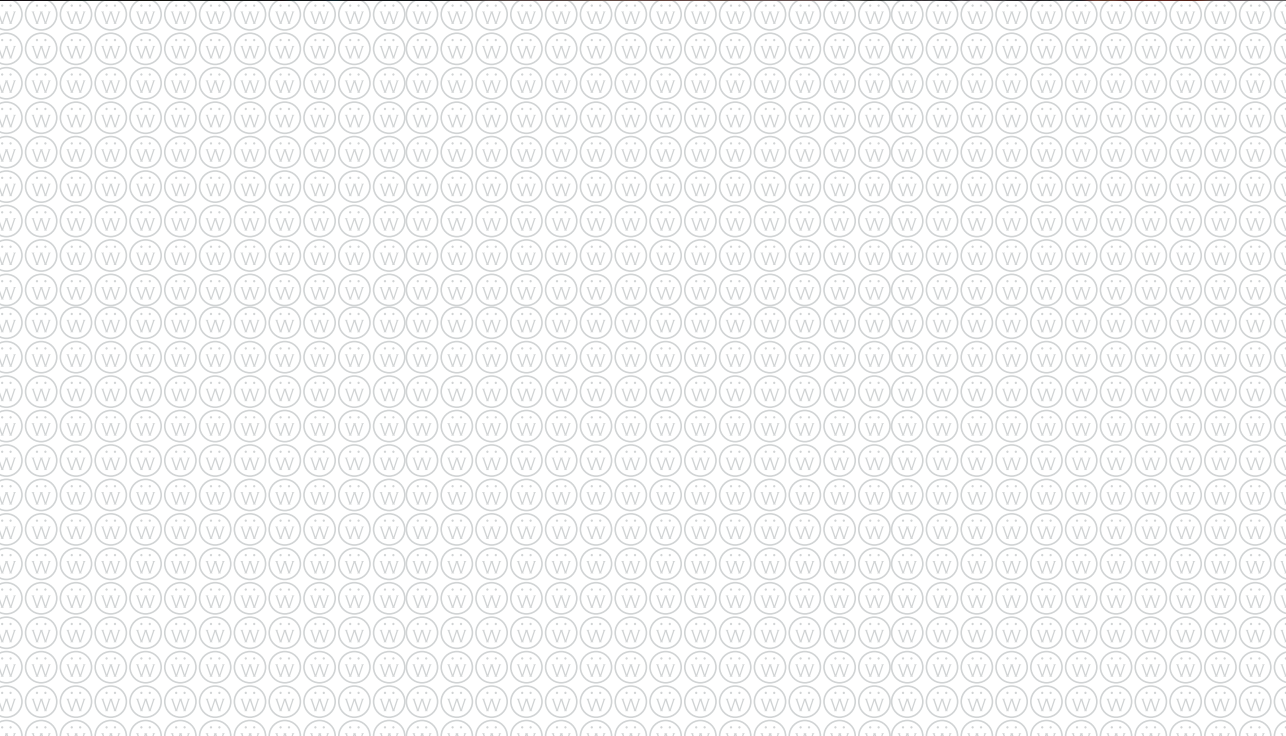
(Avelina Lésper).

⁽⁹⁾ Aldama Fine Art, *El misterio de la tristeza, vanidad y paisaje en la obra de Wuer Ramos*, Ed. Aldama Fine Art/ México D.F., 2014, p.25.



CAPÍTULO 3

Producción del sitio web wueroramos.com



3.1 Información para el desarrollo del producto

3.1.1 Identidad Gráfica

La identidad es la esencia de las cosas, de lo que esta en el entorno, como una empresa o individuo, quien supone debe identificarse a sí mismo, para que la sociedad lo reconozca y lo distinga de los demás, lo identifique.

La identidad de una empresa, negocio o en este caso un artista, no solo es lo que lo diferencia de los demás, sino que también es el valor de compenetración de los públicos con él, basado en su esencia, personalidad y valores, con lo cuál las personas se sienten identificados.

La forma de comunicar la identidad es mediante la representación simbólica, entiéndase a símbolo como un elemento sensible, convencional, que está en lugar de otra cosa ausente, por ejemplo, el símbolo de la paz, una paloma blanca con la rama de olivo en el pico, del mismo modo para una marca, una manzana mordida, Apple.

Pero la identidad de una empresa o individuo comienza con un símbolo lingüístico, el nombre, sino tiene un nombre podría decirse que no tiene una existencia real, ya que el nombre será con el que tanto la empresa como el público se referirán a esta. El uso del nombre produce equivalencia con la figura gráfica, hasta el punto en que cuando se escucha, pronuncia, escribe o lee la mente lo asocia rápidamente con las imágenes que se puede tener de la empresa, marca o individuo.

Wuero Ramos es su nombre de artista, parte de su identidad como pintor. Ramos su apellido de nacimiento y Wuero la palabra que lo distingue, esta palabra deriva de un termino descriptivo que se usa en México, con el que se le llama a las personas de tez blanca y cabello claro, aunque la forma más conocida de escribirse es "güero" también se puede encontrar como huero o wero, y de aquí surge, con un juego de letras una nueva forma de escribir el término: Wuero, una forma de distinción.

Pero, ¿porqué Wuero? Si Ramos no checa con la descripción física de un güero. La anécdota cuenta, que Wuero Ramos, en pleno estudio de la carrera de Artes Visuales, llamaba “güero” a todos por igual, compañeros, profesores, conocidos, los cuales comenzaron a referirse a él con este termino, quizá sin intención Wuero Ramos propició un nombre distintivo, un nombre con el que las personas lo comenzaron a identificar y fue que de ahí comenzó a usar esta palabra como su nombre artístico, comenzó a firmar sus pinturas con él.

Ya teniendo el nombre parte básica de una identidad gráfica se busca la generación de un logotipo, una palabra diseñada, el nombre de la empresa en conjunto con un icono, anagrama, sigla, etc., dotada de una característica formal fuertemente identificativa.

El logotipo es el punto de partida de la identidad gráfica, el cuál será aplicado en todas las expresiones, manifestaciones y realizaciones visuales.

En el caso de un artista es poco común que use un logotipo, cuando hablamos de un artista, de un pintor, lo relacionamos más con su rúbrica, aquella que hace que el cuadro adquiera un valor, aquella que te indica el autor de la pintura.

No es el caso de Wuero Ramos quien en su búsqueda de fortalecer su identidad y que lo distinguiera un poco más en el mar de artistas, comienza a usar una letra, la inicial de la palabra Wuero, la “W” acompañada de pequeños puntos, que pueden entenderse como esas diéresis que dejó en el camino con su nueva forma de escribir Wuero, esto acompañado de un envolvente, que para algunos parece formar una cara con una sonrisa similar a la del artista.

Este logotipo fue digitalizado, vectorizado, estilizado, partiendo de una foto, y con ayuda de elementos formales del diseño, como la tipografía y el color se le dio el acabado que tiene.

LOGOTIPO DEL ARTISTA



WUERO RAMOS

Como en cualquier identidad gráfica, el logotipo es nuestro epicentro del sitio web, donde se busca resaltarlo y que esté presente en todo momento. Es por eso que el logotipo se encuentra en la barra superior la cuál se desplaza a la dirección en que navegue el usuario, esta barra también muestra el menú y genera un efecto de movimiento con respecto fondo. El sitio busca reflejar características que se perciben en el logotipo como elegancia, simpleza y sutileza.

3.1.2 Público meta

En palabras del artista; *“Mi obra va dirigido a todo tipo de público interesado en estimular su sensibilidad, fomentar su conocimiento y salvar su alma.”*

Como se ha mencionado la obra de Wuero Ramos puede considerarse de fácil lectura y comprensión para el espectador, consiguiendo así que su trabajo le agrade a un público muy amplio, pero esto no quiere decir que todo mundo pueda entender y reflexionar sobre él, entendiendo así el valor artístico y monetario que puede tener. Es por eso que al público que se quiere llegar es muy amplio y variado; se espera que el sitio sea visitado por: conocidos, amigos, colegas de profesión, intelectuales, académicos, alumnos, instituciones artísticas, galerías. Todo tipo de gente que por algún motivo busqué información de su trabajo y carrera artística.

La diversidad de gente que puede acceder el sitio, propicia que se haya buscado una interacción y navegación sencilla, para todo público. Además sabiendo que puede ser muy probable que los usuarios accedan desde un dispositivo móvil (Smartphone, Tabletas) se pensó en la versión del sitio adaptable en función a estos dispositivos, los cuales como ya se mencionó pueden contar con distintos sistemas operativos como iOS o Android, a los que el sitio es compatible y funcional.

3.1.3 Aspecto deseado

El aspecto deseado por el artista para el sitio web, contiene cualidades como moderno, serio, ligero, elegante y misterioso, cualidades que transmiten, a su consideración, seguridad y confianza, además de relacionarlo con características de su obra, como la desolación o la intimidad que genera la fragilidad, tristeza y degradación que se representa en su pintura.

Desea un sitio práctico y congruente donde el usuario pueda permanecer mucho tiempo interesado en lo que está percibiendo.

3.2 Recopilación de contenido

La información y contenido del sitio fue proporcionado por el artista, todo ello digitalizado, así no se tuvo que requerir de procesos para digitalizar el texto o las imágenes.

El contenido que el pintor muestra es referente a él como artista y la mayoría de su obra pictórica, complementada con noticias o acontecimientos, por ejemplo reportajes o entrevistas sobre su trabajo.

La información del artista es básicamente sobre su trayectoria.

Su obra, pintura, es presentada en imágenes acompañada de su ficha técnica y separada en series determinadas por Wuero Ramos.

A continuación algunas de las obras que están en el sitio, divididas en series pictóricas:

PAISAJE



Barcos negros
óleo/lienzo, 90x120 cm,
2015



Bahía de los peces roca
óleo/lienzo, 195x150 cm,
2015



Botes
óleo/lienzo, 153.5x118cm,
2015



Rocas de aluminio
óleo/madera, 150x150cm,
2009



Amanecer de fuego
óleo/madera, 50x70 cm,
2007



Resbaladilla,
parque Av. Tláhuac
óleo/tela, 60x80 cm, 2007

RUINAS CONTEMPORÁNEAS



La piedra de la locura
óleo/lienzo, 160x130 cm,
2014



Ruina contemporánea
óleo/lienzo, 190x150 cm,
2014



Vasconcelos en llamas
óleo/lienzo, 190x150cm,
2013

LIBRERÍAS DE VIEJO



Soñadora
óleo/tela, 190x160 cm,
2013



Librería roja
óleo/lienzo, 60x40cm,
2012



Pasaje con vanitas
óleo/lienzo, 160x130cm,
2012

OFICIOS



Joven tintorero
óleo/tela, 60x40 cm,
2013



Pastelero limpiando
óleo/tela, 60x40 cm,
2012



Comerciante de libros
óleo/tela, 130X160 cm,
2012

VANITAS



A la sombra del árbol
óleo/tela, 130x160 cm,
2011



S/N
óleo/tela, 160x190cm,
2011



Tumba nueva
óleo/tela, 150x150 cm,
2011



Luz en el camino
óleo/tela 70x40 cm,
2010



Honoris causa
óleo/madera, 40x60 cm,
2010

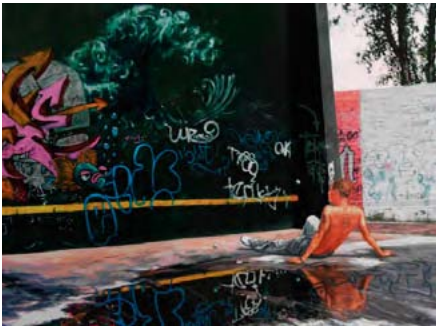


La pesadilla
óleo/madera, 40x60 cm,
2010

FRONTÓN



Por la bola
 óleo/tela y madera, 40x28 cm,
 2009



Meditación tras el
 fin del juego
 óleo/tela, 120x90 cm,
 2007



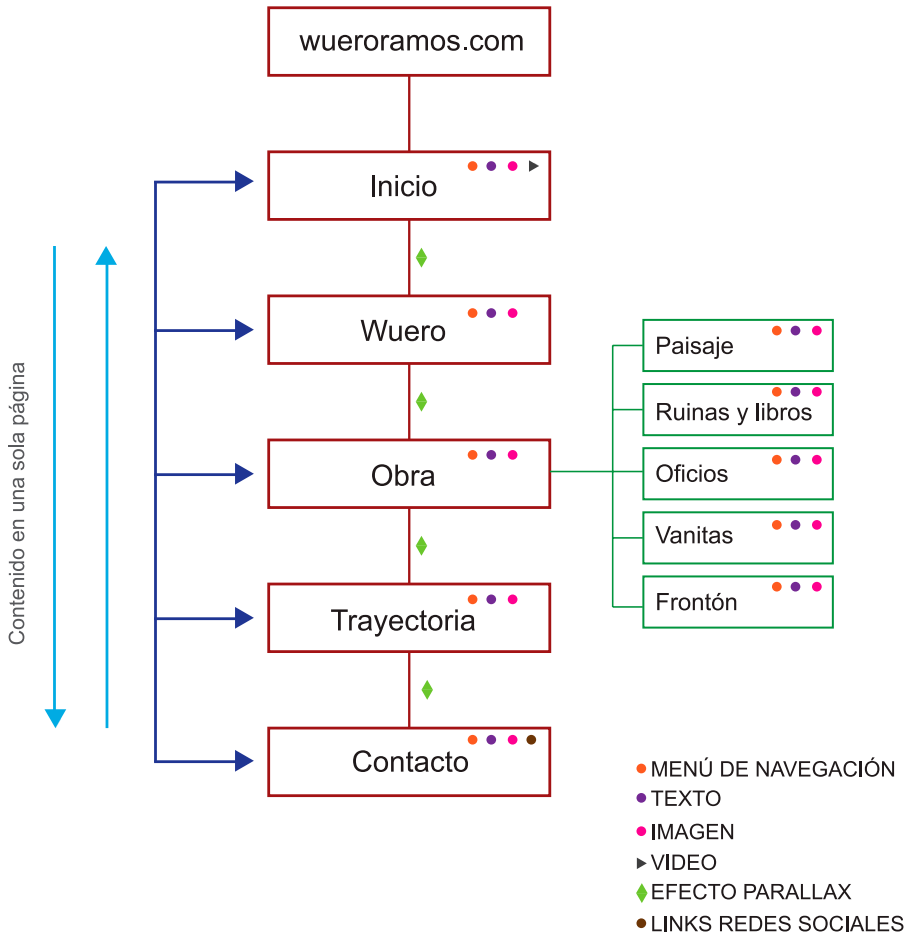
Reflexiones sobre la pintura
 en acción
 óleo/tela y madera,
 120x91 cm, 2006

3.3 Tiempos de realización

DICIEMBRE 2014	Contacto con el artista, se establecen sus necesidades y se platica sobre la solución, un sitio web.
20 DICIEMBRE 2014	Se envía lo que incluye proyecto: -Diseño de sito. -Progamación de sitio. -Optimización de material de contenido. -Compra de hospedaje y dominio por un año. -Tres propuestas con tres cambios en la propuesta seleccionada.
10 ENERO 2015	Se acepta proyecto. El artista envia material de contenido. Se comienza a trabajar en las propuestas.
15 ENERO 2015	Se revisan las propuestas y el artista hace cambios.
20 ENERO 2015	Es aceptada la propuesta Se comienza el armado del sitio con contenido.
21 ENERO 2015	El artista selecciona el dominio www.wueroramos.com

22 ENERO 2015	Es contratado el hospedaje y dominio.
7 FEBRERO 2015	Se termina el armado del sitio en sus dos versiones.
8 FEBRERO 2015	Se sube sitio al servidor. Se hacen pruebas en línea de visualización y funcionamiento, se revisa que el formulario de contacto funcione bien y los mensajes lleguen al e-mail de destino.
10 FEBRERO 2015	Revisión de contenidos en línea por parte del artista. Pide correcciones.
12 FEBRERO 2015	Nueva revisión de contenidos en línea por parte del artista. Da visto bueno.
15 FEBRERO 2015	El sitio se habilita para todo el público.

3.4 Diagrama de flujo y navegación



Buscando claridad en la navegación se utiliza una técnica en la cuál los enlaces te llevan a una sección diferente dentro de una misma página, a lo que se le conoce como una Página de Secciones la cuál te permite navegar dando clic en el botón o desplazando la página hacia arriba o hacia abajo, esta opción proporciona una gran facilidad de uso al visitante y más en la actualidad dónde el uso del mousepad se ha traslapado al funcionamiento táctil de pantalla en los dispositivos móviles; al mostrar básicamente toda la información en una sola página se evita que se carguen múltiples páginas para visualizar la sección requerida, en este caso muy funcional, teniendo en cuenta que el contenido no es demasiado. Además de que el contenido está en el orden en que se quiere mostrar o tiene más sentido.

3.5 Propuestas

Las propuestas realizadas fueron tres.

Las propuestas no solo gráficas, sino también funcionales.

La primera pensando en una interfaz muy interactiva, con un predominante color blanco en el fondo.

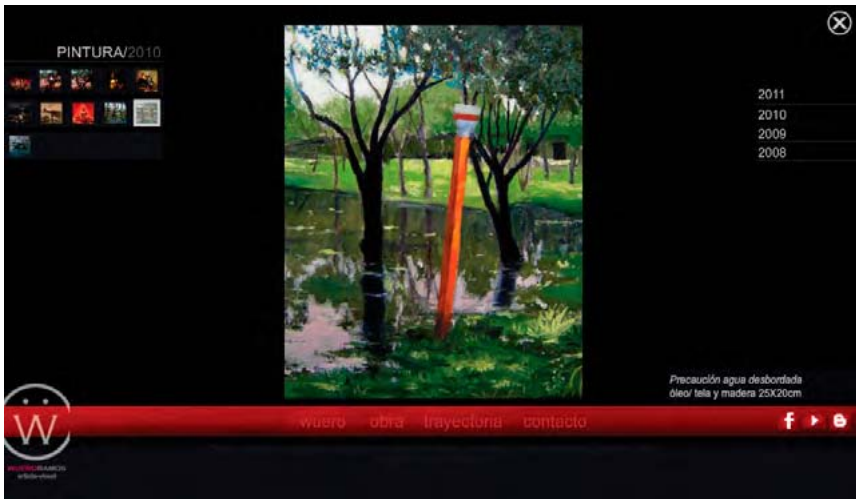


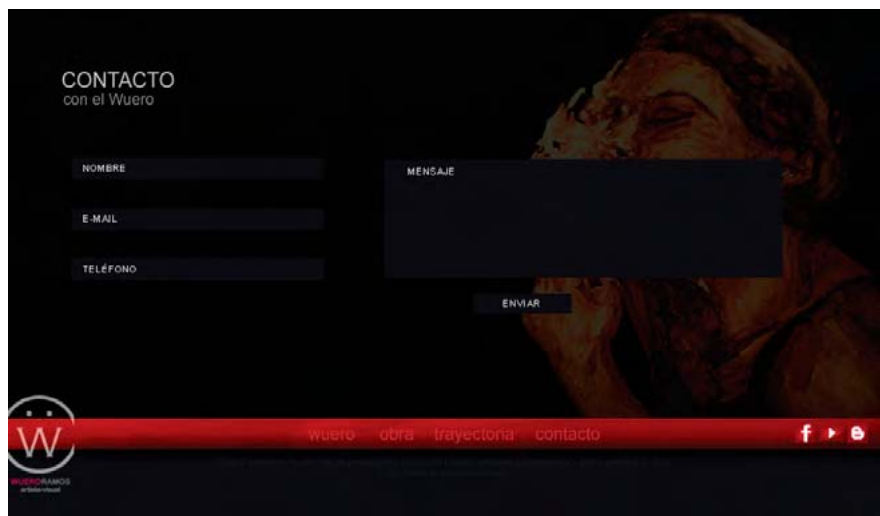


Fue descartada, aunque el predominante fondo blanco ayuda a que se vea limpio y a destacar la obra, no refleja las cualidades de nostalgia e intimidad que el artista expresa en sus pinturas, además de que la interactividad propuesta no encaja con la sobriedad que el artista busca transmitir al usuario del sitio.

La segunda también fue descartada.

Aunque resultó más cercano con los objetivos buscados, además de utilizar colores que generaban las cualidades buscadas también destacaban la obra y la presentaban de una forma clara.



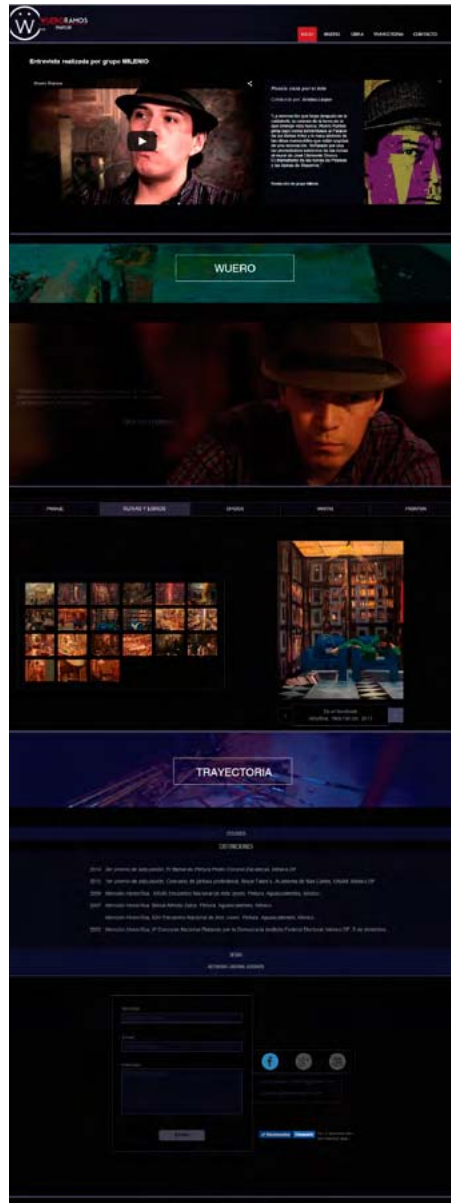


Pero su interacción resultaba ser demasiado compleja y llegaba a perder sencillez y seriedad, además de que el formato no cumplía con las características buscadas con respecto a la navegación, también estaba plantada para ser realizada en Flash lo cual podría propiciar un peso excesivo y una espera en la carga para el usuario.

La tercer propuesta fue elegida.

Sigue manejando el color oscuro predominante en el fondo, genera las cualidades ya mencionadas, cuenta con el formato alargado en una sola página divida en secciones, lo cual ayudó a lograr el efecto parallax.

Esta propuesta cuenta con una interacción sencilla, la cuál se realiza mediante los botones del menú o el funcionamiento por desplazamiento con el scroll.



3.6 Elementos de diseño - Guía estilo gráfico.

Los elementos de diseño nos ayudan a generar una guía de estilo gráfico para el sitio, esta proporciona una base de aspectos técnicos y visuales para desarrollar un sitio coherente y con uniformidad en todas sus partes.

- *Formato.*

El realizado fue un formato alargado para lograr el efecto parallax además de tener todo el contenido en una sola página y ayudar a la navegabilidad del usuario, al no tener que esperar que cargue otra.

El ancho del sitio es de 1280 px, un tamaño pensado para pantallas con esta resolución, en la actualidad una lap-top de 13 pulgadas tiene una resolución de pantalla de 1280x800px. Se sabe que la resolución estándar manejado para una página web es de 800x600px, una resolución que anteriormente en las computadoras de escritorio era la idónea para la correcta visualización, una zona segura, por así decirlo. En la actualidad esta “restricción” puede ya no importar, las computadoras tanto de escritorio como lap-tops manejan resoluciones muy superiores, se usan monitores con resoluciones Full HD. Se realizó en este ancho para tener una mejor distribución del contenido en el sitio. En la sección de obra, es de gran ayuda para tener un tamaño aceptable de las imágenes.

← 1280 px →

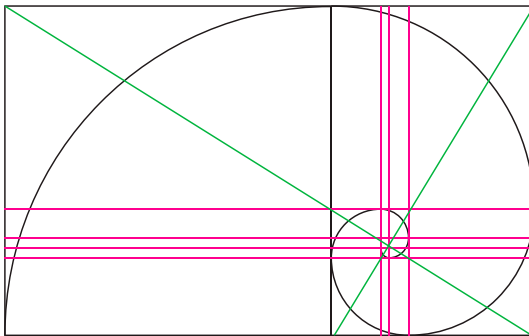


- Retícula.

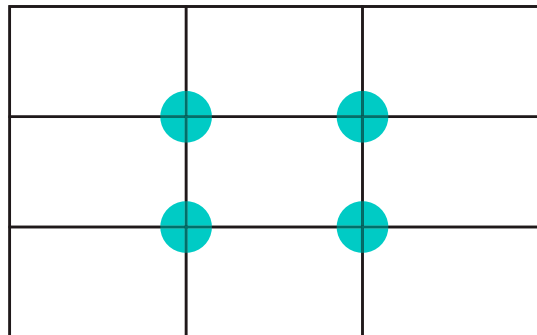
La retícula es el elemento que nos permitirá tener un sitio ordenado y estructurado, permitiendo definir las zonas de contenido y así producir un sitio agradable y de fácil navegación.

Las retículas son una forma estándar de organizar los objetos visualmente de forma lógica y justificada, deben de ayudar a tener un buen acomodo visual, pero sobre todo debe de servir a los usuarios del sitio en su orientación.

En usabilidad se distinguen dos métodos para realizar una retícula, el método matemático, en el cual se pueden mencionar la retícula basada en la proporción aurea y la regla de tercios, y el método orgánico que se basa en las proporciones del contenido el cual nos va dando cierta justificación de los elementos y así tener una coherencia en su acomodo.

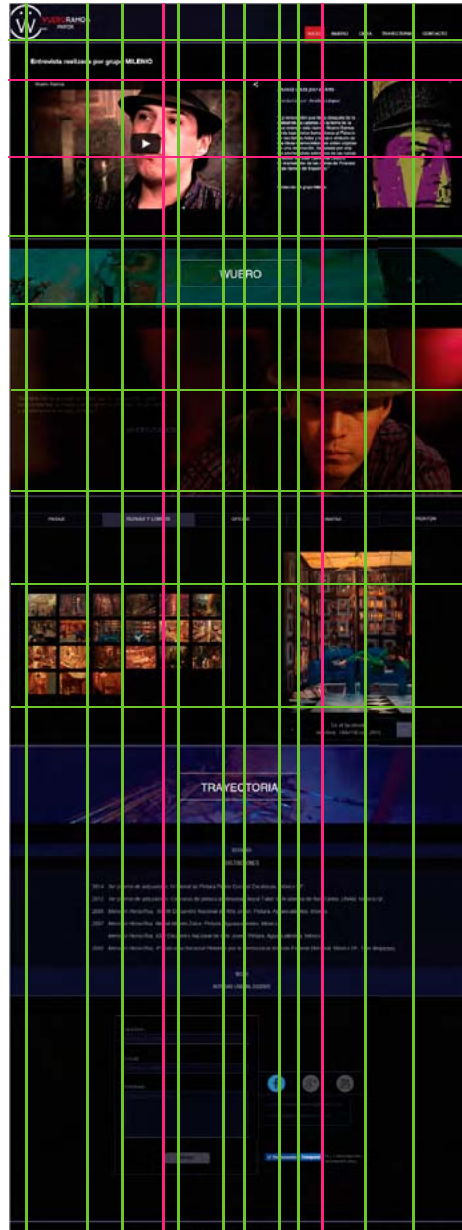


Retícula , proporción áurea



Retícula , regla de tercios

En el sitio de Wuero Ramos utilizamos como base una retícula desarrollada con ayuda de la regla de tercios y el método orgánico, consiguiendo así una retícula donde los elementos fijos ayudan a justificar los elementos cambiantes, por la naturaleza del formato del sitio donde las secciones se visualizan de forma continua esta retícula ayuda a tener los elementos organizados y con una distribución óptima.

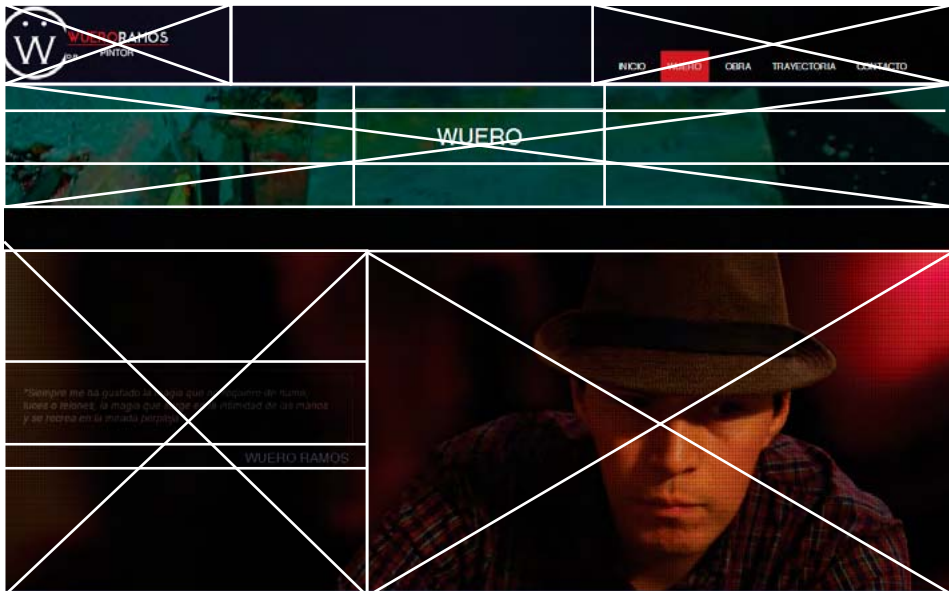


- Diagramación.

La diagramación nos sirve para dar una disposición a los elementos, saber donde están colocados los componentes de nuestro sitio y así poder mantener un orden, asignando un área a cada elemento en nuestra composición.

En este caso en la parte superior esta la identidad del Wuero Ramos seguida del menú, fueron colocados pensando en el modo de lectura de la cultura occidental, que es de izquierda a derecha, y así la lectura comienza por el logotipo seguido de los botones que muestran la jerarquía en la navegación.

Después de esta barra aparece el contenido de cada sección, el cuál cambia en forma, mas no en sustancia, ya que todo es en relación al artista y su obra. Este cambio de sección es indicado por un texto que señala en que parte del sitio se encuentra el usuario.



- *Color.*

El color es fundamental en una composición gráfica, es un elemento que puede generar distintas sensaciones y evocar asociaciones.

El color utilizado en pantalla, es el denominado aditivo el cual se basa en la combinación de los colores primarios, estos no son más que la base de todos los colores que podemos percibir en el monitor, hablamos del Rojo, Verde y Azul, RGB, en sus siglas en inglés, estos colores luz pueden producir una paleta de 256, de los cuales 40 pueden sufrir variantes en sus tonos dependiendo de la plataforma utilizada, básicamente PC o Mac, teniendo así 216 colores resultantes.

Existe la paleta ReallySafe la cual consta de 22 colores, los cuales se verán igual desde cualquier plataforma, sin importar el navegador o profundidad de color.

Los colores pueden clasificarse dependiendo de su temperatura la cuál es otorgada por la percepción y experiencia humana, la clasificación es la siguiente:

Colores cálidos; son aquellos que van del rojo al amarillo, y se asocian con actividad, energía, pasión, confianza y alegría.

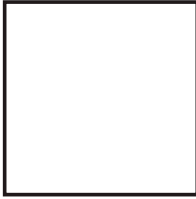
Colores fríos; son los que van del azul al verde, los cuales pueden dar la sensación, de tranquilidad, seriedad, paz, espiritualidad.

Colores neutros; son la escala de grises, pueden transmitir elegancia, seriedad y tristeza.

Tomando en cuenta esta clasificación usamos colores fríos y neutros en el sitio, para lograr las cualidades como la seriedad y limpieza, que buscamos transmitir al usuario, la nostalgia y la tristeza que evocan las pinturas del artista, además del predominante tono oscuro que nos ayuda a resaltar la obra de Wuero Ramos en las imágenes de cada serie.

Los colores base del sitio con su respectivo número hexadecimal son:

#FFFFFF



Texto.
Elementos de
diseño.

#181828



Fondo

#46465B



Elementos de
diseño.

#999999



Texto.

#B4AFE7



Texto.

#C1272D



Opacidad: 77%
Estado de botón
activo.

Los colores en HTML se representan mediante un número hexadecimal.

Un número hexadecimal se diferencia de un número decimal en que no sólo puede tomar valores del 0 al 9, sino que puede tomar hasta dieciséis valores distintos, que van del 0 al 9, y de la A a la F.

Cada color estará representado por un grupo de seis dígitos en hexadecimal, precedidos por un numeral, como por ejemplo #0F0F0F.

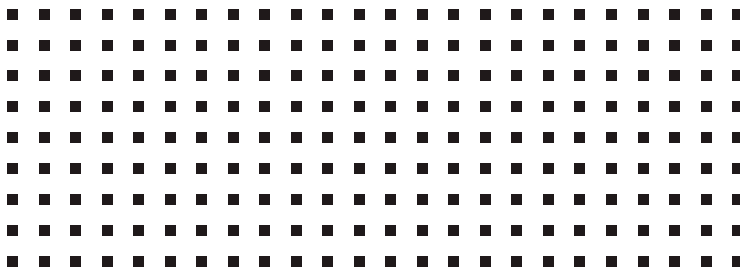
Con estos colores se logran distintas tonalidades en el sitio gracias a las transparencias y la superposición de las formas.

- *Textura.*

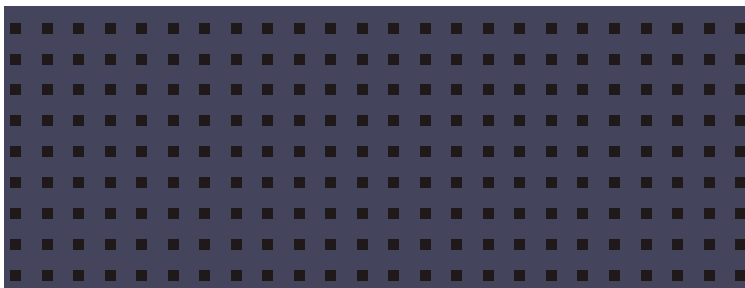
Es la agrupación de formas o elementos que pueden generar una apariencia distinta en una superficie enriqueciendo la expresividad de un plano, puede ser parte del diseño cumpliendo una función decorativa.

El sitio tiene en el fondo una textura, hecha con la repetición de un punto, cada punto se encuentra a la misma distancia uno del otro por todos los lados, formando así un patrón, con dicho patrón o textura se busca representar el tejido de un lienzo.

Este trama de puntos es muy tenue, para que no compita visualmente con el contenido.



Textura de puntos cuadrados



Textura de puntos cuadrados aplicada en el fondo del sitio

- Tipografía.

La Tipografía es una de las tendencias de diseño que ayuda a los lectores a navegar por diferentes partes del sitio web.

Pueden definirse dos tipos de uso para la tipografía en un sitio web, la tipografía que ayuda a organizar, es aquella que se aplica en los elementos de navegación, los encabezados, títulos, indicadores. Y la tipografía que se usa para el cuerpo de un texto en el contenido de la página, este debe ser legible, adaptable y flexible.

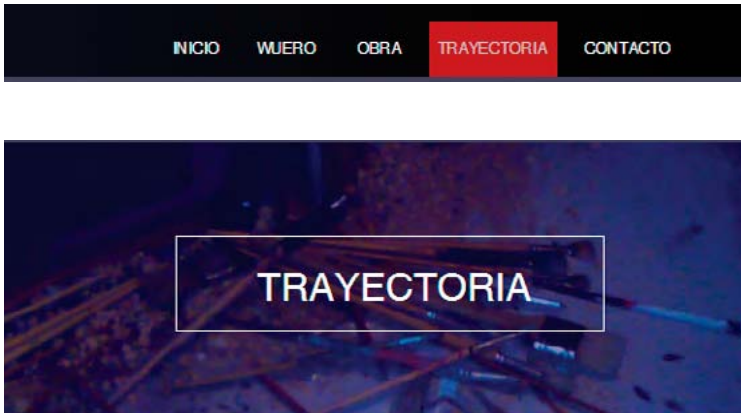
Se recomiendan ciertas familias tipográficas en el uso web, las cuales son Arial, Times New Roman, Curier y Helvética, estas tipografías son consideradas estándar ya que son comunes y suelen estar instaladas en las computadoras de los usuarios, evitando que se visualice el texto de forma errónea.

Si se usa alguna tipografía poco común se recomienda que el texto sea convertido en imagen, para que no se tenga problema en su lectura o modifique el diseño en donde a sido aplicada.

La tipografía usada en el sitio del artista pertenecen a las fuentes recomendadas para uso web, estas son, Helvética y Arial.

La tipografía Helvética está presente en el menú de navegación y en los títulos de cada sección, fue seleccionada porque la considero idónea gracias a su estética y sobriedad, lo que ayuda a reforzar la simpleza y limpieza que se busca en el diseño del sitio.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



La tipografía Arial esta aplicada en el texto del contenido de cada sección, usando variantes (bold, cursiva, puntaje) en títulos, subtítulos o texto a destacar. Uso esta tipografía por su legibilidad y simpleza, muy funcional para el cuerpo del texto.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

Entrevista realizada por grupo MILENIO



Poesía vista por el Arte

Conducido por: *Avelina Lésper.*

"La renovación que llega después de la catástrofe, la catarsis de la tierra de la que emerge vida nueva. Wuero Ramos pinta bajo cielos tormentosos al Palacio de las Bellas Artes y lo hace símbolo de las ideas inamovibles que están urgidas de una renovación. Señalado por una luz prometedora sobrevive de las ruinas el mural de José Clemente Orozco. El dramatismo de las ruinas de Hiranesi y las llamas de Siqueiros."

Redacción de grupo Milenio.

- *Imágenes.*

Las imágenes enriquecen visualmente el diseño del sitio, aunque no se debe abusar del uso de estas, sino es necesario.

“Utilizar grandes y llamativos gráficos por atractivos que sean supone una pérdida de tiempo en la descarga”¹⁰

Los formatos correctos para el uso web son, JPG, GIF o PNG, estas deben estar en modo de color RGB, y a una resolución de 72dpi, suficiente para su visualización en pantalla, estas características ayudaran a aligerar el peso de la página y la descarga para su visualización.

En un sitio web la imagen puede tener distintas funciones; puede ser una imagen ilustrativa que complemente el contenido, puede ser una imagen decorativa parte del diseño, o puede ser utilizada como vinculo, esto puede hacer más interactivo el sitio, pero debe ser aplicado de una forma correcta y cuidada, de no ser así, puede resultar confuso y tornar lenta la navegación.

Las imágenes más importantes en el sitio de Wuero Ramos son las fotografías de sus pinturas, estas se muestran de forma integra, solo fueron manipuladas y optimizadas para su uso web.

Se utilizan fotografías del stock perteneciente al artista, con el fin de ilustrar las secciones del sitio, las que están empleadas en el titulo de cada sección tienen aplicado el efecto parallax, además de que están manipuladas para generar contraste e indicar el comienzo, estas imágenes tienen que ver con el quehacer del artista, por ejemplo la imagen aplicada a la sección de obra, es su mano portando un pincel en plena acción de pintar.

⁽¹⁰⁾Lynch Patrick, *Manual de estilos: principios de Diseño básico para la creación de sitios web/versión castellana de Joan Escofet*, Ed. Gustavo Gill, 2da edición, Barcelona, 2004, p.95.

Las imágenes que funcionan como enlaces son: el logotipo, el cuál te manda al inicio de la página, y las imágenes de sus redes sociales las cuales vinculan a cada una de ellas.

Imágenes del stock del artista a las que se le aplicó el efecto parallax, tratadas y optimizadas para su uso:



3.7 Programa usado para generar el sitio - Adobe Muse.

Adobe Muse CC, es un software destinado a la realización de sitios web, lo que hace peculiar a este programa es que prácticamente no necesitas tener conocimiento en programación, en este caso en lenguaje html5, el código se genera al utilizar las herramientas que te proporciona, otra característica muy importante es su interfaz, similar a los programas de diseño como Illustrator y Photoshop lo que la hace amigable y facilita su uso. Podría decirse que es un programa pensado para diseñadores, no para programadores, aunque también si así se requiere puede ser modificado el código con ayuda de editores, como Dreamweaver, donde no solo puedes modificar el html, sino también las reglas de estilo CSS y códigos que complementen la página como PHP o JavaScript.

Las herramientas que te ofrece Muse son de gran ayuda para elaborar un sitio de forma fácil, además cuenta con complementos para incluir elementos, que van desde una galería de imágenes hasta vincular el sitio con servidores de redes sociales, por ejemplo insertar un video de YouTube o una caja de comentarios de Facebook, elementos que en la actualidad pueden resultar necesarios para una mayor interacción con el usuario, y son parte de un sitio moderno.

Además de estas características muy importantes que ofrece el programa, fue seleccionado por las ventajas de visualización, al ser un sitio html5 no se tiene conflicto para visualizarlo en cualquier navegador reciente.

Algo que puede ser un problema, principalmente con páginas hechas en Adobe Flash, un software que a sido utilizado para realizar sitios web en años anteriores, primordialmente por diseñadores, que aunque nos ofrece resultados muy interactivos que pueden albergar bastantes animaciones, lo cual permite que el sitio llegué a ser llamativo y vistoso, algo que se le conoce como degradación elegante, también llega a ser muy pesado, lo cuál hace que el usuario tenga que esperar su descarga, aunado a esto para su visualización un sitio hecho en Flash necesita de un plugin instalado en la computadora, Flasplayer, este plugin puede venir por default en la instalación de navegadores como Google Chorome,

pero de no ser así y no tenerlo instalado no se podrá ver nada, y tienes que advertir al usuario de esto y dejar un link donde pueda descargar el mencionado plugin, pero...

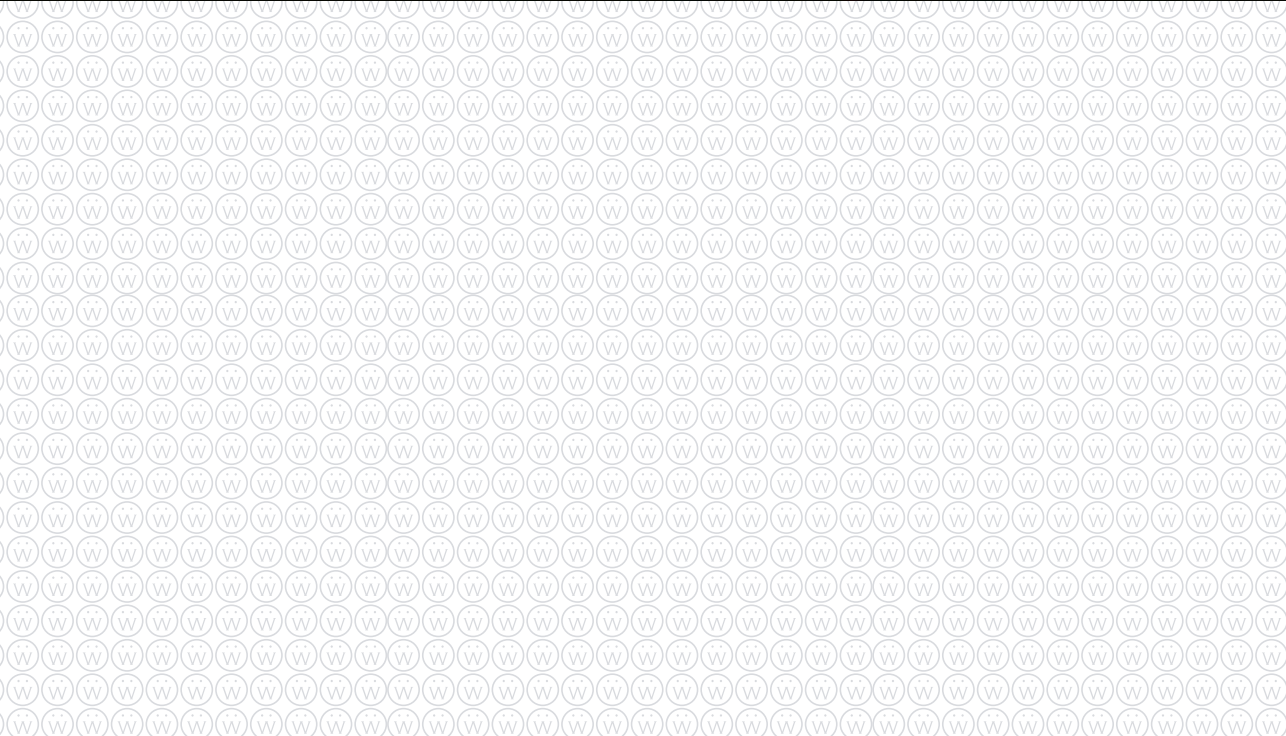
“Si se exige a los usuarios que vayan a buscar a otro lado la tecnología necesaria para visualizar las páginas, uno se arriesga a perderlos.”¹¹

Es por estos motivos que la elección fue Muse, un software que genera sitios compatibles con todos los navegadores y que te da herramientas que ayudan a desarrollar un sitio atractivo e interactivo de una forma sencilla y amigable.

⁽¹¹⁾Lynch Patrick, *Manual de estilos: principios de Diseño básico para la creación de sitios web/versión castellana de Joan Escofet, Ed. Gustavo Gill, 2da edición, Barcelona, 2004, p.123.*



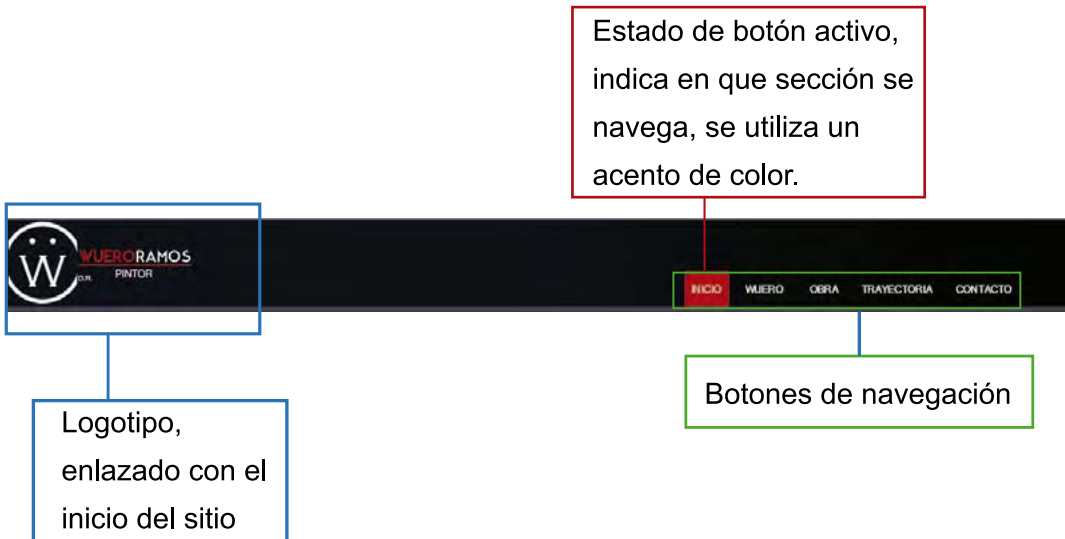
CAPITULO 4
Producto final



4.1 Versión final del sitio, elementos que lo componen.

A continuación haré una descripción topológica web del sitio, es decir describiré su contenido por áreas, y de los elementos que lo componen, ilustrando con imágenes del mismo.

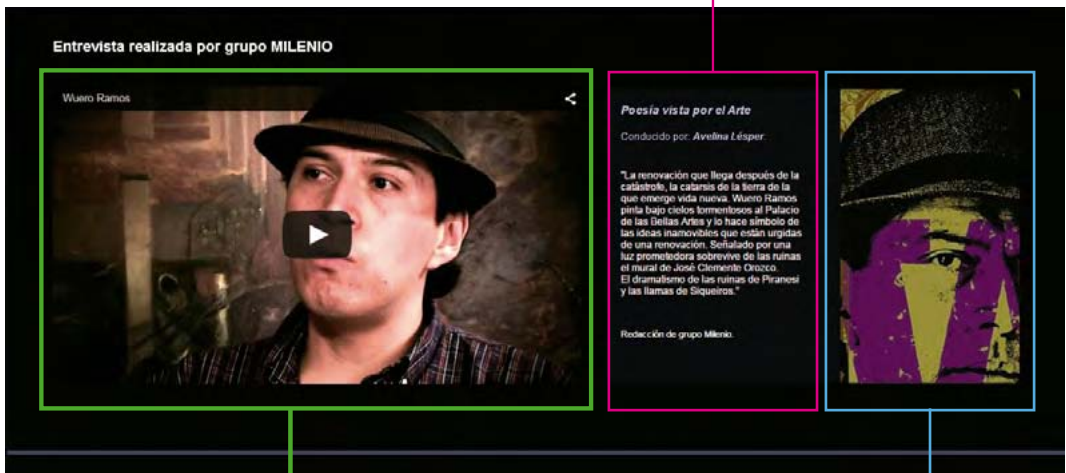
Barra de menú



La barra de menú se desliza conforme a la navegación del usuario.

Sección de Inicio

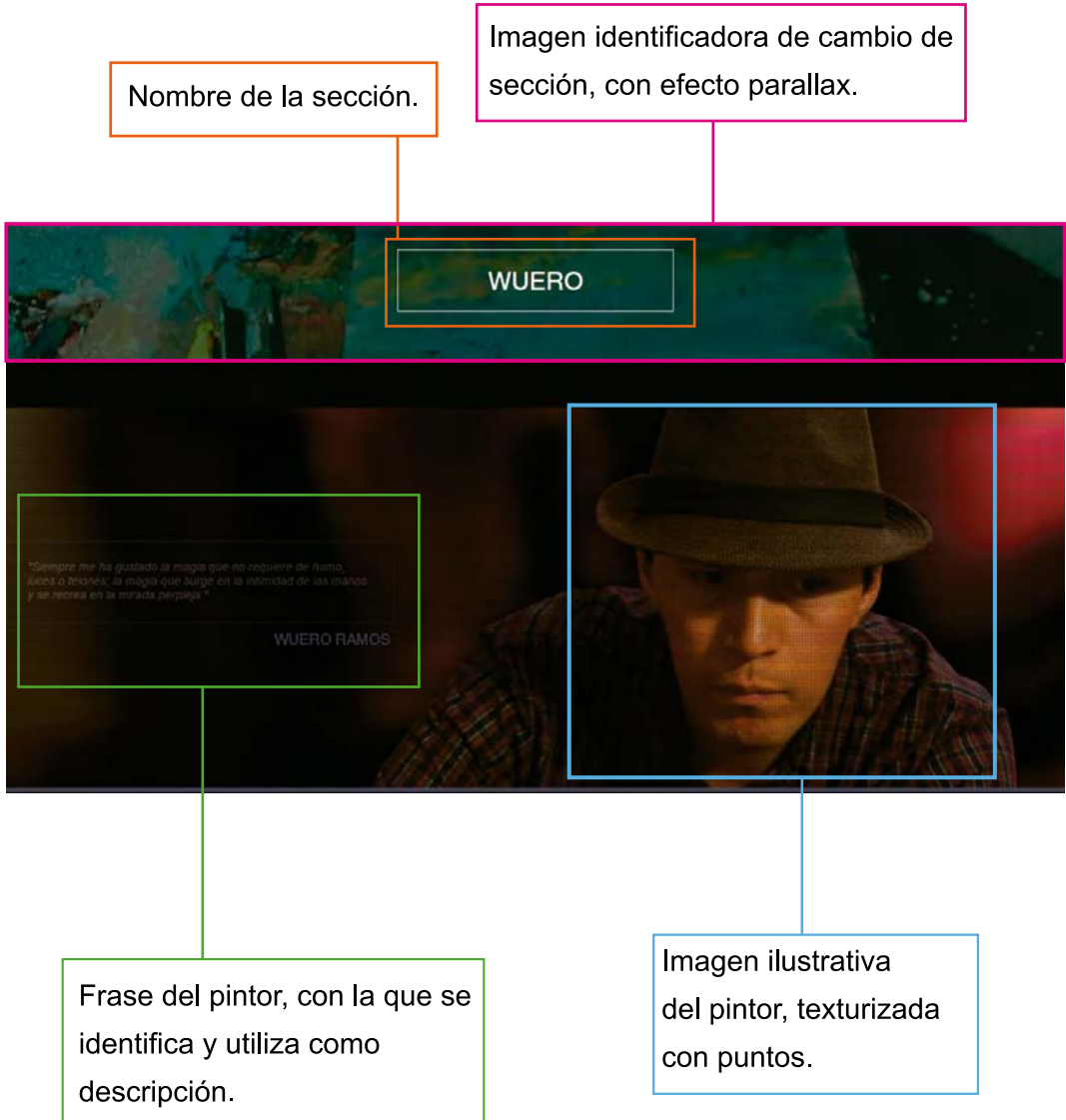
Texto sustraído de la descripción del video en You Tube, del canal de Grupo Milenio.



Video de entrevista insertado desde YouTube, del canal de Grupo Milenio, con ayuda de código html proporcionado por el propio servidor de videos.

Imagen ilustrativa perteneciente al programa de Grupo Milenio.

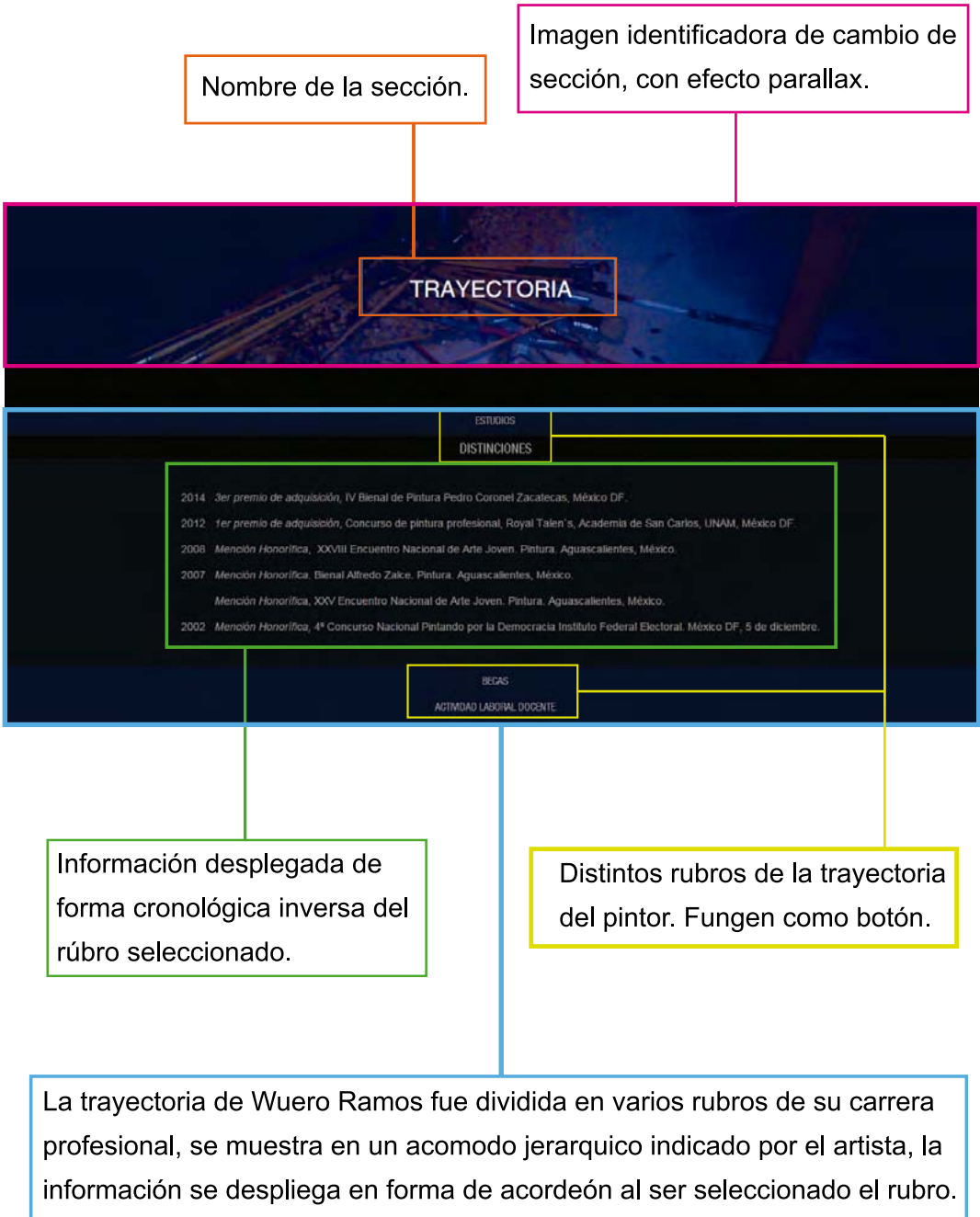
Sección Wuero



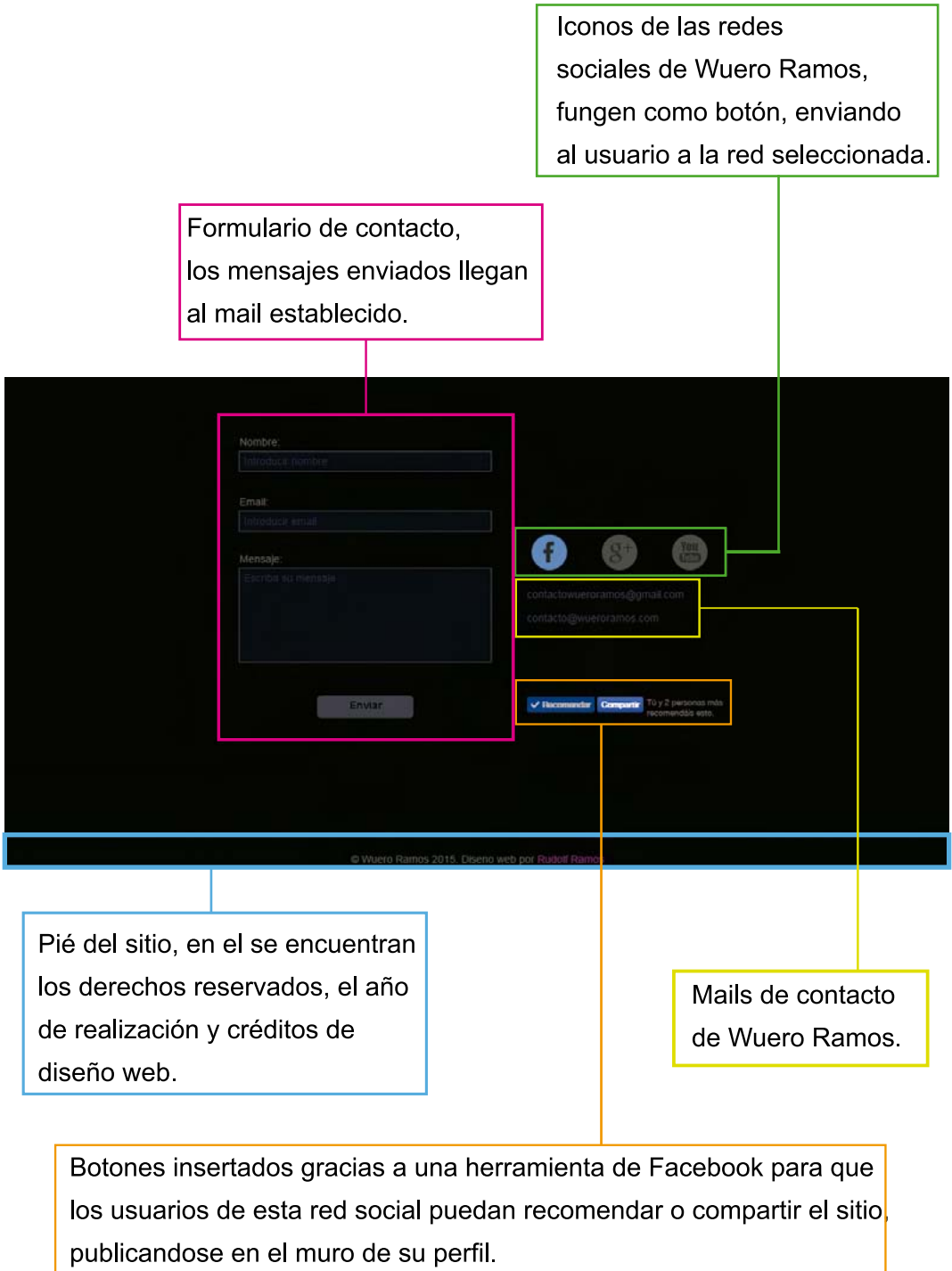
Sección Obra



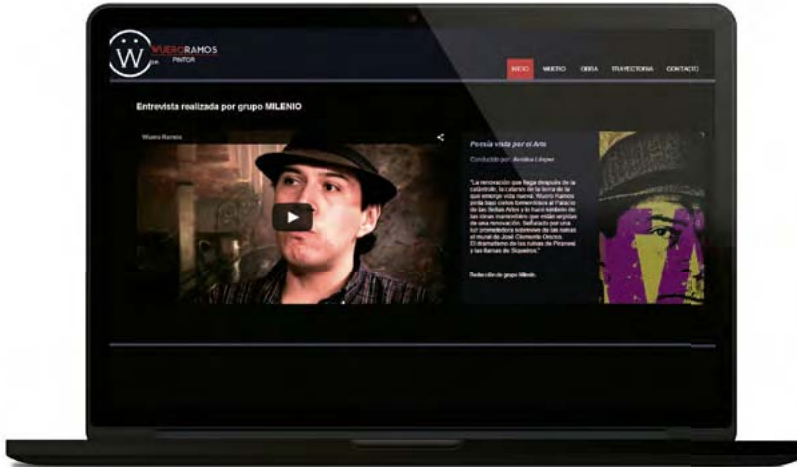
Sección Trayectoria



Sección Contacto



Vista simulada de la versión final del sitio, en laptop y computadora de escritorio.



4.2 Versión para dispositivos móviles.

La versión para móviles tiene la capacidad del diseño adaptable, en este caso con el propósito de que las imágenes se ajusten a cualquier tamaño de pantalla y puedan verse claramente, además de que el usuario de un dispositivo móvil lo maneja con los dedos, estos son más grandes y menos precisos que el puntero de un ratón, lo cual le puede traer problemas en el manejo de los botones y por ende en la navegación de un sitio no adaptable.

En esta versión la prioridad es la obra más reciente e importante del Wuero Ramos, es una muestra menor que la versión de escritorio y laptops, de hecho en esta versión se resume el contenido; teniendo en cuenta que el usuario que accede de este modo puede verse afectado por distintos factores que influyan un su navegación, como lo son el tiempo, su movilidad, batería de su dispositivo, el plan de internet con el que cuenta, etc., como no se sabe si todos los usuarios que accedan por sus dispositivos tendrán el tiempo y los recursos para una navegación dedicada, se tomó la decisión de acortar la información.

Esta versión mantiene la línea gráfica y estructura de navegación estableciendo una relación equivalente de representación con respecto a la principal, provocando que el usuario perciba la misma imagen-web en cualquiera de las dos.



4.3 Subir sitio al servidor y realizar pruebas de funcionalidad.

Teniendo ya todo el contenido y los archivos de código tanto Html y CSS, quienes definen la funcionalidad, estructura y apariencia, podemos subir nuestro sitio al servidor.

Para esto usamos un programa FTP, (siglas en inglés de File Transfer Protocol, 'Protocolo de Transferencia de Archivos') basado en una arquitectura cliente-servidor, donde el cliente puede enviar y bajar archivos del servidor. El servicio FTP es ofrecido por la capa de aplicación del modelo de capas de red TCP/IP al usuario, utilizando normalmente el puerto de red 20 y el 21.

Para conectarse al servidor, específicamente al hospedaje contratado, necesitamos introducir un nombre de usuario, contraseña y el dominio de nuestro sitio.

Ya dentro del servidor, el proveedor indica que los archivos deben ser alojados en una carpeta, por lo general public/html, para que puedan ser visualizados en la web, además de esto, la página de inicio o home debe tener el nombre index, para que el sitio se visualice sin problemas cuando el usuario introduzca el dominio.

Además de esto, se puede incluir en el sitio un Favicon, que es la pequeña imagen que aparece en el navegador, si el usuario tiene varias pestañas abiertas, este le indica cual es cual. En la web hay sitios que generan el Favicon de forma gratuita. En este caso Adobe Muse genera el archivo y lo implementa al sitio, solo se tiene que adjuntar la imagen dentro de las propiedades.

Y también en las propiedades del sitio, Adobe Muse te permite introducir un texto o palabras clave que describan su contenido, esto ayuda a su localización en motores de búsqueda como Google, además del texto que esta explicito en la página de inicio o índex.

Teniendo el sitio ya en el servidor, debemos revisar su funcionamiento y visualización en la web.

En este caso revisé que el sitio cargara con una conexión promedio a internet, que todos los elementos que lo componen se visualicen sin problema, que los botones funcionen, que los mensajes enviados desde el formulario de contacto lleguen a su destino, que la navegación fluya sin problema, que el contenido e información estén completos y se vean sin dificultad.

Estas pruebas las realicé en distintos navegadores, los más usados, Google Chrome, Safari, Firefox, Opera, Explorer.

Con respecto a la versión móvil realicé pruebas en distintos tamaños de pantalla y dispositivos, de diferentes sistemas operativos, para comprobar que el contenido se adaptara y las imágenes se vieran claramente.

Conclusiones.

El internet es una inmensa plaza comercial, donde encuentras de todo, en la actualidad saber usarlo es un eje primordial del vivir, del día a día, pero si además de usarlo sabes utilizar herramientas para producir un escaparate, dejas de ser un simple espectador, un consumidor y te vuelves un creador en el mundo digital.

Este mundo, realidad, cultura digital es la base de un sin números de cosas, actividades y formas de comunicación que tenemos. Ahora difícilmente una persona puede concebir su vida sin estar ligada de alguna manera.

Bien dijo Bill Gates; “Habrá dos tipos de negocios en el siglo XXI: aquellos que estén en el Internet y aquellos que ya no existan”.¹²

Es por esto que es de suma importancia tener presencia en este mundo digital. Dependiendo de cual sea tu propósito, será la forma en que seas parte de esta cultura.

En este caso el propósito fue dar presencia a un artista, por medio de la web, dar a conocer su trabajo y trayectoria creando un escaparate para él, desarrollando su sitio. Una labor que como todo diseño tiene una metodología para obtener un resultado funcional y que cubra las expectativas del cliente.

La realización de este proyecto ha sido una grata experiencia, ya que he tenido que recordar las bases que se deben de tener para realizar cualquier proyecto; al ejercer la carrera y con el paso del tiempo dejas de tener frescos los conceptos y la teoría, la profesión puede resultar bastante práctica pero no esta de más basar nuestro trabajo en el concepto, saber no solo como hacerlo sino también saber el porque, justificar, consiguiendo así mejores resultados en nuestro diseño.

(12)Soto, B. (1 Octubre 2013). 30 frases célebres de Bill Gates de inspiración en los negocios. Recuperado de: <http://www.gestion.org/economia-empresa/42360/30-frases-celebres-de-bill-gates-de-inspiracion/>

Realizar el sitio para un artista fue un trabajo agradable, quizá tenga que ver con la conexión que podemos tener los diseñadores con los artistas, donde los dos buscamos enriquecer el mundo visual de las personas, pero sin duda también fue un reto al lograr que el sitio transmitiera la identidad del artista y en este caso las sensaciones que comunican sus pinturas.

Wuero Ramos dijo estar complacido y contento con el resultado, le gustó y créanme que un artista puede ser un gran crítico de tu trabajo, su visión peculiar y estudiada de la estética puede resultar un peldaño difícil de superar.

La realidad de producción de un diseñador ha cambiado desde hace años, la computadora es una herramienta primordial para nuestra labor, no quiero decir que sin ella no podamos diseñar, pero resulta ser la herramienta de salida de la mayoría de lo que realizamos. Y mientras más pasa el tiempo y la tecnología avanza aceleradamente, los medios donde el diseño y comunicación visual son empleados están siendo dirigidos a soportes digitales, aquí hablamos de un sitio web, pero ya todo medio de comunicación o propaganda busca su versión digitalizada, (periódicos, parabuses, espectaculares, revistas) teniendo este panorama, desde mi punto de vista es clave que un diseñador y comunicador visual tenga una formación apegada al mundo digital y tecnológico.

Un rubro que es necesario cubrir en el desarrollo de un sitio web o de cualquier otro proyecto digital es hacer la versión para los dispositivos móviles, es algo que ya se debe tener presente siempre, ya que esta tecnología es parte del interactuar social. El uso de estos dispositivos está desplazando poco a poco el uso de la computadora. Como se menciona en la película *COSMÓPOLIS*, la misma palabra 'computadora' ya resulta extraña en la convivencia de las personas.¹³

(13)*COSMÓPOLIS*. Canadá Francia España Italia: David Cronenberg, 2012. film. (basada en la novela homónima de Don DeLillo.)

En resumen el desarrollo de un sitio web es una tarea multidisciplinaria, donde aplicas tus conocimientos en diseño, pero también debes tener conocimientos en herramientas web y de análisis del medio y el cliente. La profesión del Diseñador no llega a valorarse como debiera, pero la vida profesional y su competencia te exige cada vez más, buscar y aprender las nuevas herramientas y tendencias para ofrecer un trabajo más integro y actualizado.

Termino citando a un personaje que revolucionó el mundo de la tecnología y el diseño:

“La mayoría de las personas piensan que el diseño es una capa, una simple decoración. Para mí, nada es más importante en el futuro que el diseño. El diseño es el alma de todo lo creado por el hombre” (Steve Jobs).¹⁴

⁽¹⁴⁾Daniel. (6 Octubre 2016). Las 30 mejores frases y citas de Steve Jobs. Recuperado de: <http://hipertextual.com/archivo/2011/10/las-30-mejores-frases-y-citas-de-steve-jobs/>

Bibliografía:

- 1.- **Pipes Alan** Diseño sitios web/Alan Pipes, Ed. Promopress, Barcelona, 2011, 168pp.
- 2.- **Meyer Eric. A** Css: Técnicas profesionales para el Diseño moderno/Eric. A. Meyer, Ed. Anaya Multimedia, Madrid, 2011, 287pp.
- 3.- **Davis Graham** Las herramientas del diseñador:500 retículas y hojas de estilo/traducción al español y maquetación; Silvia G. Navarro, Ed.Index Book, Barcelona, 2007, 151pp.
- 4.- **Valdés-Miranda Cros Claudia** Diseño sitios web/Alan Pipes, Ed. Anaya Multimedia, Madrid, 2005, 352pp.
- 5.- **Lynch Patrick** Manual de estilos: principios de Diseño básico para la creación de sitios web/versión castellana de Joan Escofet, Ed. Gustavo Gill, 2da edición, Barcelona, 2004, 223pp.
- 6.- **Drew Keith** Branding online/Keith Drew, Ed. Universe, New York, 2002, 150pp.
- 7.- **Glenwright Jerry** Como diseñar y componer sitios web/ versión castellana de Joan Escofet, Ed. Gustavo Gilli, México, 2001, 192pp.
- 8.- **Gerdes Claudia** Cibertiendas: Los mejores diseños de tiendas virtuales/ versión castellana de Joan Escofet, Ed. Gustavo Gilli, México, 2001, 150pp.
- 9.- **Pring Roger** Tipografía: 300 diseños tipográficos para tu sitio web/ versión castellana de María Buhigas, Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 2000, 192pp.

- 10.- **Carlson Jeff** Diseño Gráfico: páginas web: navegación/ versión castellana de Joan Escofet, Ed. Gustavo Gilli, México, 1999, 96pp.
- 11.- **Aaron Gustafson** Adaptive web design/ Crafting Rich Experiences with Progressive Enhancement, Ed. Easy Readers, Chattanooga, Tennessee, 2011, 135pp.
- 12.- **Le Bon Gustave** Psicología de las masas, Ed. Morata, Madrid, 1986, 148pp.
- 13.- **Vilchis Esquivel Luz del Carmen** Metodología del diseño/fundamentos teóricos, Ed. Claves Latinoamericanas/UNAM/Centro Juan Acha, México, 1998, 161pp.
- 14.- **Darley Andrew** Cultura Visual Digital/Espectáculos y nuevos géneros en los medios de comunicación, Ed. Paidós Ibérica, S.A. , Barcelona, 2002, 333pp.
- 15.- **Costa Joan** La comunicación en acción/Informe sobre la nueva cultura de la gestión, Ed. Paidós Ibérica, S.A. , Barcelona, 1999, 160pp.
- 16.- **Vilchis Esquivel Luz del Carmen** Diseño. Universo de Conocimiento/Investigación de Proyectos en la Comunicación Gráfica, Ed. Claves Latinoamericanas/UNAM/Centro Juan Acha, México, 1999, 163pp.
- 17.- **Aldama Fine Art**, El misterio de la tristeza, vanidad y paisaje en la obra de Wuero Ramos, Ed. Aldama Fine Art, México D.F., 2014, 120pp.

Sitios web

- *hipertextual* (en línea) © hipertextual, Madrid, España, 2015,
www.hipertextual.com

- *StatCounter GlobalStats* (en línea) © StatCounter, 199-2016,
<http://gs.statcounter.com/>

- *AMIPCI Asociación Mexicana de Interne* (en línea) © Asociación Mexicana de Internet, 2016, <https://www.amipci.org.mx/es/>

- *Marketing en Redes Sociales* (en línea) © Marketing RS, 2014,
<http://marketingenredesociales.com/>

- *Wikipedia, La Enciclopedia Libre* (en línea) © Wikipedia-Wikimedia, 2015,
<https://es.wikipedia.org/>

- *ELISIVA* (en línea) © ELISIVA, Barcelona, 2015, disponible en:
<http://www.elisava.net/es/biblioteca/recursos-hacer-una-bibliografia>

- *W3C World Wide Web Consortium* (en línea) © W3C, 2015, <https://www.w3.org/>

- *TICsON* (en línea) © Blogger (María), 2015, <http://modeticson.blogspot.mx/>

- *THE OPTE PROJECT* (en línea) © LyonLabs, LLC y Barrett Lyon, 2014,
disponible en: <http://www.opte.org/the-internet/>

- *FotoNostra* (en línea) © FotoNostra: Fotografía y diseño gráfico digital, 2015,
<http://www.fotonostra.com/>