



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA Y ARCHIVOLOGÍA

DISEÑO DE LA GALERÍA DE ARTE NACIONAL VIRTUAL

Trabajo de Licenciatura presentado como requisito parcial ante la Escuela de Bibliotecología y Archivología de la Universidad Central de Venezuela, para optar al título: Licenciadas en Archivología

Presentado por:

Stephanie Lirio de Sousa
Jhoangela Andreína Maestre Blanco

Tutor: Prof. José Jesús Rafael López

Caracas, junio de 2016



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA Y ARCHIVOLOGÍA

DISEÑO DE LA GALERÍA DE ARTE NACIONAL VIRTUAL

Trabajo de Licenciatura presentado como requisito parcial ante la Escuela de Bibliotecología y Archivología de la Universidad Central de Venezuela, para optar al título: Licenciadas en Archivología

Presentado por:

Stephanie Lirio de Sousa
Jhoangela Andreína Maestre Blanco

Tutor: Prof. José Jesús Rafael López

Jurados:

Profa. Mariketi Papatzikos
Prof. Henry Delfín

Caracas, junio de 2016

Lirio de Sousa, Stephanie

Diseño de la Galería de Arte Nacional virtual / Stephanie Lirio de Sousa, Jhoangela Andreína Maestre Blanco; tutor: José Jesús Rafael López Salazar – Caracas: Universidad Central de Venezuela, 2016.

111 p.; il. Col.; 28 cm

Trabajos de Licenciatura (Archivología) – Universidad Central de Venezuela, 2016.

GALERÍA DE ARTE NACIONAL – MUSEOLOGÍA – MUSEOS VIRTUALES
– DISEÑO – ARQUITECTURA INFORMACIONAL

Maestre Blanco, Jhoangela Andreína

DEDICATORIA

A Dios, a nuestros padres y a
nuestra amada UCV.

AGRADECIMIENTOS

Increíble llegar aquí, donde tanto soñamos estar, haciendo un trabajo maravilloso y del cual estamos completamente orgullosas. Estas dos páginas son nuestro pequeño medio para dejar por escrito nuestras palabras de agradecimiento y emoción. ¡Lo hemos logrado Jhoa!

Muchas personas a quienes tengo que agradecer por su apoyo incondicional y su ayuda en los momentos de mayor tensión. Quiero agradecer primeramente a Dios, por estar presente en cada paso que dimos, por tu bendición en todo momento. Gracias a mis padres, Antonio y Lucy, por ser mi pilar fundamental, quienes me alientan y me ayudan a seguir adelante, los amo con todo mi corazón. Gracias a mis familiares (mis abuelos, mis tíos y primos), con quienes he compartido a lo largo de mi vida y me han visto crecer, esta es otra meta cumplida que celebraremos juntos. A mis amigos de infancia, de mi Colegio, de mi amada UCV... Gracias por estar cuando más los necesité.

Gracias a todos los profesores que han servido de ejemplo en mi vida y me han formado académicamente para ser lo que soy hoy día, en especial a María Antonieta, gracias a ella, me enamoré de la historia del arte.

A ti Jhoa, por ser una excelente compañera de tesis y amiga, lo hemos logrado juntas. Que este trabajo sea sólo el inicio de la carrera profesional que nos queda por delante. Aún nos quedan más metas por cumplir y más por aprender.

Simplemente, ¡gracias a todos!

Atte: Stephanie Lirio

Pocas personas tienen la dicha de hacer lo que realmente les apasiona y con esta investigación mi compañera y yo tuvimos la oportunidad de contribuir con la escuela que nos abrió las puertas durante más de cinco años, con algo de lo que nos sentimos totalmente orgullosas.

A pesar de que las palabras nunca son suficientes, quiero aprovechar para agradecer a alguien que más que una compañera, ha sido una amiga desde el primer día que dimos inicio a este camino. Fany, gracias por tu paciencia, disposición y por ser la horma de mi zapato desde que decidí que mi proyecto estuviese vinculado con la museología.

A mi mamita por ser mi apoyo día tras día, mi ejemplo de entrega y amor incondicional, gracias por siempre estar ahí para lo que necesito con las mejores palabras. A mi papi por demostrarme que nada es tan complicado como a veces lo veo. Gracias a ambos, sin ustedes definitivamente no sería quien soy y quiero que sepan que me siento sumamente afortunada de tener unos padres que valen más que cualquier tesoro.

A Roger por demostrarme que el amor es todo lo que una persona necesita, gracias por estar conmigo desde el principio, no sabes lo feliz que estoy de que compartas conmigo la culminación de este logro en el que tanto me has apoyado.

Barbita, a ti te debo el cobijo y las conversas, te doy las gracias por nunca negarte a ayudarme, eres una amiga excepcional y espero que aunque pase el tiempo la amistad se mantenga intacta.

Y por encima de todas las cosas a mi Diosito, por mi pasado, por mi presente y sobre todo por mi futuro que sé que estará lleno de cosas maravillosas. Los quiero a todos, muchas gracias.

Jhoangela Maestre

CONTENIDO

	Página
Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Resumen	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA	1
Planteamiento del problema	1
Objetivos de la investigación	3
Objetivo general	3
Objetivos específicos	3
Justificación de la investigación	3
Línea de investigación	5
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	6
Antecedentes de la investigación	6
Bases teóricas referenciales	8
Patrimonio y sociedad	8
Sociedad de la Información	8
Patrimonio cultural	9
Las expresiones artísticas como patrimonio cultural	10
Nuevas tecnologías	11
Internet	11
Navegador	11
Páginas web	11
Tours virtuales	11

Concepto de museo	12
Evolución histórica del museo	12
Ámbito museístico	15
Museología, Museografía y Nueva Museología	15
Museología dentro de las ciencias de la información	15
Museografía	16
Nueva museología	16
Funciones del museo	17
Tipos de museos	17
ICOM	19
Museos virtuales	19
Museos virtuales y digitales	19
Tipos de museos virtuales	20
Características de los museos virtuales	20
Ventajas y desventajas de los museos virtuales	21
Museos virtuales existentes	23
Los museos virtuales en Venezuela	23
Galería de Arte Nacional	24
Marco legal	26
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	28
Tipo o nivel de la investigación	28
Diseño de la investigación	28
Población	29
Muestra	30
Técnicas e instrumentos para la recolección de datos	31
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	33
Análisis encuestas	36
Análisis entrevistas	61

Comparaciones de museos virtuales	63
CAPÍTULO V: PROPUESTA	67
CONCLUSIONES	80
RECOMENDACIONES	82
REFERENCIAS CONSULTADAS	84
ANEXOS	89
Anexo A – 1: Instrumentos utilizados, encuesta	89
Anexo A – 2: Instrumentos utilizados, entrevista	94

ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

	Página
Tabla N°1 Evolución histórica de los museos	13
Tabla N°2 Ficha técnica de la GAN	25
Tabla N°3 Datos de origen gráfico 1	36
Tabla N°4 Datos de origen gráfico 2	38
Tabla N°5 Datos de origen gráfico 3	39
Tabla N°6 Datos de origen gráfico 4	40
Tabla N°7 Datos de origen gráfico 5	41
Tabla N°8 Datos de origen gráfico 6	42
Tabla N°9 Datos de origen gráfico 7	43
Tabla N°10 Datos de origen gráfico 8	44
Tabla N°11 Datos de origen gráfico 9	45
Tabla N°12 Datos de origen gráfico 10	46
Tabla N°13 Datos de origen gráfico 11	47
Tabla N°14 Datos de origen gráfico 12	50
Tabla N°15 Datos de origen gráfico 13	51
Tabla N°16 Datos de origen gráfico 14	52
Tabla N°17 Datos de origen gráfico 15	53
Tabla N°18 Cuadro comparativo museos virtuales	64
Tabla N°19 Ficha técnica de la GAN Virtual	68
Tabla N°20 Leyenda galería virtual	75
Tabla N°21 Leyenda creación galería virtual	78
Gráfico N°1 Profesión	31
Gráfico N°2 Visita a Galería de Arte Nacional	38
Gráfico N°3 Conocimiento de obras y exposiciones de la GAN	39

Gráfico N°4 Visita a la página web de la GAN	40
Gráfico N°5 Necesidad de información respecto a la GAN	41
Gráfico N°6 Información eficaz	42
Gráfico N°7 Información sobre la GAN en Internet	43
Gráfico N°8 TICs aplicadas en museos	44
Gráfico N°9 Conocimiento sobre museo o galería de arte virtual	45
Gráfico N°10 Visita a museo o galería de arte virtual	46
Gráfico N°11 Museo o galería de arte visitado	47
Gráfico N°12 Percepción sobre la visita a un museo o galería de arte virtual	50
Gráfico N°13 Percepción sobre la GAN a nivel virtual	51
Gráfico N°14 Impacto de los museos o galerías de arte virtual	52
Gráfico N°15 Aumento del prestigio de la GAN	53

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura N°1 Acceso a GAN Virtual desde la página web	70
Figura N°2 Página de inicio de la GAN Virtual	70
Figura N°3 Galería de imágenes de lo que fue la exposición	71
Figura N°4 Exposición “Interpretaciones de la mirada” a nivel virtual	72
Figura N°5 Elementos interactivos de la GAN Virtual	72
Figura N°6: Detalle de la obra “Miranda en la Carraca” de Arturo Michelena	73
Figura N°7: Detalle obra con dominio público	73
Figura N°8: Video relacionado a la exposición	74
Figura N°9: Folleto descargable sobre la sala expositiva	74
Figura N°10: Foro de opinión para los usuarios	75
Figura N°11: Crea tu propia galería virtual	77
Figura N°12: Crea tu propia GAN virtual	77
Figura N°13: Compartir propia galería por redes	78
Figura N°14: Fases para elaboración del proyecto	80



DISEÑO DE LA GALERÍA DE ARTE NACIONAL VIRTUAL

Autores: Stephanie Lirio

Jhoangela Maestre

Tutor: Prof. José López

RESUMEN

Se propone el diseño de la Galería de Arte Nacional Virtual como estrategia museológica para difundir las obras de arte venezolano. El desarrollo del presente trabajo se estimó como una investigación descriptiva sostenida en un diseño de campo y documental. Asimismo, se realizaron encuestas y tres entrevistas a: María Rengifo Directora de la GAN, Mireya García Jefa del Departamento de Publicación y Penny García Jefa de Gestión Interior respectivamente, para determinar el impacto que tomaría esta herramienta y si es de interés para los usuarios. Con la creación de este sistema no solo aumentaría el prestigio de la institución y sus obras de dominio público, sino su popularidad, sirviendo como herramienta para la interacción y como medio educativo.

Palabras claves: Galería de Arte Nacional – Museos virtuales – Diseño – Arquitectura informacional



DESIGN OF A VIRTUAL NATIONAL ART GALLERY

Authors: Stephanie Lirio

Jhoangela Maestre

Tutor: Prof. José López

ABSTRACT

This research propose is the design of the Virtual National Art Gallery as a museological strategy to spread the works of Venezuelan artists. The development of this work was estimated as a sustained descriptive research in a field and documentation design. Interviews were made to Maria Rengifo Director, Mireya Garcia Head of the Department of Publication and Penny Garcia Head of Interior respectively, to determine the impact it would take this tool and if it is of interest to users. The creation of this system would not only increase the prestige of the institution and its public domain works also would increase its popularity, serving as a tool for interaction and education.

Key words: National Art Gallery – Virtual museums – Design – Informational architecture

INTRODUCCIÓN

Vivimos en una sociedad del conocimiento, donde cada día nos hacemos más preguntas, investigamos más temas y nos interrogamos sobre innumerables situaciones que suceden alrededor del mundo; gracias al avance tecnológico, que ha traído consigo diversas herramientas, se ha facilitado dicho proceso de búsqueda de información.

Las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC), han desarrollado un papel protagónico, ya que por medio de la red, es posible la expansión de cantidades incalculables de datos que llegan a todos los que conforman la sociedad en cuestión de segundos. Mediante el uso de la tecnología es posible la ejecución de diferentes tareas de una manera más práctica, sencilla, rápida y en algunos casos hasta simultánea; su alcance es infinito y sólo es necesario contar con un computador, o aparato inteligente (*'smartphones'*, *'tablets'*) con conexión a internet, para tener acceso a ese sinfín de datos.

Una de las tareas que ahora se puede realizar de una manera innovadora, y en la cual nos centraremos en este trabajo de investigación, consiste en la visita a un museo. Anteriormente, era necesario asistir a la unidad y adquirir la entrada para tener acceso a las obras en exhibición, hoy día, desde la comodidad del hogar es posible realizar el recorrido en pocos minutos, a través de museos virtuales, los cuales no sólo reproducen un catálogo virtual (con colección parcial o total de la unidad de información), sino también nos muestra información sobre el museo, su historia, horarios de visita y en algunos casos se caracterizan por su alto nivel de interactividad para el usuario. Se identifican del resto, gracias al uso de medios

informáticos, electrónicos y tecnológicos con el fin de mostrar, preservar, estudiar, reconstruir, pero principalmente de divulgar el patrimonio material o inmaterial de la humanidad.

Para algunos, esto resulta una grandiosa idea que corta los límites y trasciende los territorios, una idea capaz de conectar personas e inclusive países, una idea que promueve al intercambio de conocimientos y por ende al desarrollo social y cultural de una nación, una idea que rompe con los paradigmas y la concepción del mundo tal y como se proyectaba en el hombre. La publicación de un museo virtual sería una labor extraordinaria, ayudaría a la formación y educación del usuario en cuanto al fondo artístico que conserva alguna Unidad de Información, además de ser una guía para aquellos que requieran un compilado de estos datos, lo que constituye también una memoria y un registro para el espectador.

Al unir ambas acepciones con respecto al museo y el uso de las TIC, surge un campo muy amplio de posibilidades e ideas innovadoras. En el mundo, la lista de museos virtuales es extensa, en Venezuela no es tan amplia, pero existen algunos, como: el Museo Virtual del Zulia, el Museo Virtual Scouts Venezuela y el Museo Geológico Virtual de Venezuela, entre otros, sin embargo, es importante resaltar que los museos anteriormente señalados, son páginas web referenciales, es decir, la mayoría de ellos presenta una especie de catálogo sobre las obras allí conservadas, pero no fomenta a la interacción entre el visitante y el museo. Es por ello que el presente trabajo de investigación, buscará plantear los lineamientos necesarios para la aplicación de este concepto de Museo Virtual en una importante unidad de información venezolana, conocida como, la Galería de Arte Nacional (GAN), siendo un importante centro que resguarda parte del patrimonio cultural de nuestro país.

El presente estudio tendrá un nivel de investigación de tipo descriptivo, porque se centrará en conocer y estudiar tanto la colección, como las exposiciones realizadas en la GAN, y percibir la intervención de las TIC en la institución. Por otro lado, tendrá un diseño mixto, de campo, porque la recolección de datos será realizada directamente en el lugar, en un período de tiempo transversal, para analizar el problema, las variables, los posibles afectados y, consecutivamente proponer una solución; también documental porque para su realización es necesaria la consulta de material bibliográfico y hemerográfico.

Para determinar si la aplicación sería bien recibida por los usuarios, se realizaron 100 encuestas a diferentes profesionales y 3 entrevistas a personal clave en la Galería de Arte Nacional, con dichos instrumentos de recolección de datos se logró determinar las ventajas y desventajas que tendría la herramienta y las necesidades informacionales de los usuarios, lo que desean ver.

Por otra parte, se realizó un análisis de los museos virtuales seleccionados por los usuarios en las encuestas para establecer sus características principales y llevarlas al diseño de la GAN Virtual, teniendo como resultado el Capítulo V con la propuesta y la arquitectura informacional de lo que sería la aplicación.

El trabajo de grado está estructurado de la siguiente manera:

En el capítulo I, se presentará el planteamiento del problema, los objetivos generales y específicos, la justificación y la línea de investigación.

En el capítulo II, se abordarán los aspectos teóricos referentes a los museos, los museos virtuales y las tecnologías de la información y comunicación, presentando los antecedentes utilizados para la realización de esta investigación, y el marco referencial y legal.

En el capítulo III, se conceptualizarán los aspectos metodológicos, el nivel de la investigación, el diseño, la población y muestra a utilizar, así como las técnicas e instrumentos a emplear.

En el capítulo IV, se mostrarán los resultados de la metodología utilizada, a través de tablas y gráficos, los análisis de las entrevistas, el diagnóstico de la GAN y la comparación de los museos virtuales escogidos por los usuarios.

En el capítulo V, se desarrollarán los planteamientos y pautas para el diseño de la Galería de Arte Nacional virtual y se visualizará la arquitectura informacional de la GAN Virtual.

Y, por último, se expondrán las conclusiones de acuerdo a los resultados obtenidos y a la investigación realizada y las recomendaciones.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema:

En la actualidad, la aparición de las Tecnologías de la Información y la Comunicación han traído consigo un cambio fundamental en cómo se desarrollan ahora los procesos informacionales, ya que a medida que se han implementado, es cada vez más factible y sencillo para las personas tener acceso a la información, tanto así que se ha utilizado el Internet como un modelo de comunicación que permite el aprendizaje si su aplicación es la adecuada.

El uso de las nuevas tecnologías para la difusión de la información es tal, que inclusive las unidades de información han ido vinculándose en este proceso al utilizar dichas herramientas como un medio que permite ampliar su campo de expansión en la sociedad. Tanto las bibliotecas, los archivos, los museos y el resto de las unidades de información se han ido adaptando al contexto actual y es ahora más común el uso de las TIC para el desarrollo de sus procesos cotidianos.

Específicamente los museos, como unidad de información en la que se centra esta investigación, eran una institución física visitada por aquellas personas con la posibilidad de dirigirse hasta al lugar, es decir, la difusión de la información allí albergada sólo era accesible para aquellas personas que se desplazaban hasta donde se encontraba, mientras que el resto de las personas con imposibilidad no accedían a esa información. Ahora, los museos tienen una alta demanda en la sociedad, pues aprovechan los medios digitales para difundir, preservar, reconstruir y guardar la cultura

material de la humanidad, a través de un servidor, lo que se conoce actualmente como *el museo virtual*. Esto resulta de gran utilidad por encontrarnos en una sociedad del conocimiento que está en la constante búsqueda de información.

Actualmente no existe una herramienta pública y de fácil acceso para que usuarios, tanto nacionales como internacionales, conozcan de manera interactiva las diferentes obras y exposiciones presentes en una institución de tanta importancia para Venezuela, como lo es la Galería de Arte Nacional, siendo un ente que representa nuestra cultura y nuestra sociedad, es decir, forma parte de la identidad nacional.

La GAN, es una institución a la que pueden acceder todos aquellos usuarios que se encuentren en el área metropolitana o sus alrededores, pero existe una brecha muy amplia, para las personas del resto del país que quieran contemplar las obras en exhibición, así como también para habitantes del resto del mundo, pues, a pesar de que la misma cuenta con herramientas tecnológicas como la página web propia de la Galería, la página web de la FMN, Facebook, etc., la misma no contempla un instrumento que permita hacer un paseo virtual y así facilitar la difusión de la información que resguarda en cada una de las exposiciones que presente. Esto trae consigo una extensión limitada de una parte importante del patrimonio cultural para nuestra nación, ya que una porción de la identidad nacional no es conocida por el resto de los venezolanos y por ende, por el resto del mundo.

El presente trabajo de investigación pretende, a través del diseño de un museo virtual, difundir la colección de dominio público de la Galería de Arte Nacional, para crear conciencia, tanto a la población nacional como internacional, del acervo cultural que posee el país a nivel artístico. Por lo

anteriormente planteado, se formula la siguiente interrogante: ¿Cuáles son los lineamientos tecno-informacionales y museológicos para el desarrollo o diseño de una Galería de Arte Nacional Virtual que permita la difusión del acervo cultural allí resguardado?

1.2 Objetivos de la investigación:

- Objetivo general:

Diseñar la Galería de Arte Nacional virtual para la difusión de sus obras y exposiciones.

- Objetivos específicos:

1. Diagnosticar la situación actual de la Galería de Arte Nacional.
2. Identificar las necesidades informacionales y museológicas del público externo a la Galería de Arte Nacional.
3. Establecer la arquitectura informacional y tecnológica para el diseño de la Galería de Arte Nacional virtual.
4. Determinar los lineamientos museológicos para el diseño de la Galería de Arte Nacional virtual.

1.3 Justificación de la investigación:

La creación de un museo virtual sobre la colección de la Galería de Arte Nacional permitiría que esta importante institución museística, reconocida nacional e internacionalmente, refleje de forma sencilla y práctica sus exposiciones a los usuarios que tengan curiosidad de ella. Sin mencionar que esto generaría una mayor demanda y visita a dicha casa artística,

trayendo como consecuencia mayor cantidad de usuarios a la Galería y generaría eventualmente un incremento en la cultura de la población nacional, al facilitarse información pertinente sobre los artistas venezolanos y de otras tierras que crearon obras grandiosas allí presentes.

Al generar un museo virtual no se estaría limitando el perímetro de consulta, es decir, no sólo aquellos usuarios que se encuentren cerca de la institución tendrán la oportunidad de conocer las creaciones allí resguardadas, sino que desde cualquier lugar se tendrá acceso a dichas obras de forma virtual.

La realización de este trabajo de grado contribuye con la investigación académica en la Escuela de Bibliotecología y Archivología, ya que actualmente no se ha efectuado una investigación destinada a los museos, donde se busque modernizar, a través del uso de las nuevas tecnologías, llevando las exposiciones a nivel virtual.

Si bien es cierto que este trabajo será para optar al título de licenciado en archivología, nos formamos como profesionales de la información, por lo tanto no es limitante que un archivólogo sólo se enfoque en archivos, o un bibliotecólogo en bibliotecas. Esta investigación es prueba de lo anterior, siendo un trabajo de grado que busca poner a disposición de todos, las exposiciones de la GAN, haciendo el uso de plataformas tecnológicas y diferentes herramientas.

La Galería de Arte Nacional se considera una de las unidades de información más valiosas del estado, la cual resguarda parte del valioso patrimonio cultural de la nación y es de nuestro interés darla a conocer no sólo a nivel nacional, sino ante el mundo.

1.4 Ubicación en el contexto acumulado:

El presente trabajo tiene como línea de investigación la número 8: **la aplicación y uso de las nuevas tecnologías en unidades, sistemas, servicios y productos de información, ya que estudia el impacto de las nuevas tecnologías en el campo de la comunicación de la información.**

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1 Antecedentes de la investigación:

A continuación, se presentarán las fuentes que se reunieron como antecedentes para la presente investigación.

En el ámbito nacional, es posible mencionar el trabajo de grado de Salazar (2013). *Diseño de un Museo Virtual, caso: Museo Humboldt*. Trabajo de Grado para optar al título de Licenciado en Comunicación Social en la Universidad Central de Venezuela. En él se desarrolló un museo virtual tomando en consideración elementos audiovisuales e infográficos, para contribuir con la preservación, conservación, investigación, exhibición y promoción del Museo Humboldt, ubicado en las adyacencias del Monumento Natural Alejandro de Humboldt o Cueva del Guácharo. Para lograr los objetivos de dicha investigación se llevaron a cabo diferentes actividades, como el conocimiento de las normativas mínimas de los museos y la aplicación de un instrumento de recolección de datos. El nivel de la investigación fue de tipo descriptiva, pues se centró en conocer y describir la situación o fenómeno de carácter informativo que se encontró en el Museo Humboldt; por otro lado, el proyecto tuvo un diseño de campo, recolectando los datos directamente en el lugar, con un período de estudio transversal. Las técnicas utilizadas fueron la observación, la entrevista y la encuesta, instrumentada, a través de un cuestionario.

En el ámbito internacional, se tomó como antecedente el trabajo de Rey Martín (2013). *El museo como espacio educativo*. Trabajo de Investigación para optar al grado de Educación Infantil en la Universidad de Valladolid,

España. Este proyecto buscó acercar a los niños al mundo del arte y el lenguaje plástico adaptado a la Educación Infantil, logrando que sintieran interés por los museos, las exposiciones de arte, las galerías y la innovación. La metodología usada se basó en los principios metodológicos que establece el Decreto 122/2007 de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la comunidad de Castilla y León (p.6). La estrategia didáctica fue activa, basada en la observación.

Esta referencia fue utilizada por su carácter teórico en cuanto al impacto de los museos como un sistema educativo, ya que uno de los objetivos de esta investigación consiste en establecer los lineamientos necesarios para la difusión de la información allí conservada a la sociedad.

De igual forma, se consideró el trabajo de Arenas Martínez (2011). *Museo Virtual de educación plástica. Educación por el arte*. Trabajo de Grado para obtener el título de Doctor en Arte y Significado en la Universidad de Oviedo, España. Este trabajo fue planteado para llevar a cabo un museo virtual de educación plástica (Muvep.es), siendo las obras de ese museo el resultado de las prácticas artísticas llevadas a cabo con alumnos de distintas edades y procedencias. La metodología utilizada fue de tipo cualitativa, con una base de trabajo fundamentalmente práctico, de empirismo epistemológico.

Por otro lado, la investigación de Lozano, Joya y Yáñez (2009). *Creación de un museo virtual de historia, cultura y arte para mejorar la promoción del Museo Regional de Oriente de la Ciudad de San Miguel*. Trabajo de Grado de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad de Oriente, El Salvador. El trabajo de investigación recopiló toda la información histórica, cultural y de arte, del Museo Regional de Oriente de la ciudad de San Miguel, El Salvador. Por medio de la tecnología web, se implementó el diseño de un

museo virtual donde se pudo apreciar las obras existentes y exhibiciones, a través de un medio de difusión moderno: internet.

Al igual que el antecedente previo, esta obra permite ser tomada como referencia en cuanto al impacto del museo virtual en la sociedad como un método de difusión de información.

Por último, se utilizó como antecedente el trabajo de Sabbatini (2004). *Museos y centros de ciencia virtuales. Complementación y potenciación del aprendizaje de ciencias a través de experimentos virtuales*. Tesis doctoral del Instituto Universitario de Ciencias de la Educación de la Universidad de Salamanca. El trabajo trata de demostrar cómo los museos virtuales ayudan a la promoción de la comprensión de la ciencia y la tecnología actualmente. La metodología se caracterizó por una investigación teórica – práctica con el análisis y evaluación de componentes de estados virtuales implicados en las acciones de aprendizaje realizada por museos científicos virtuales.

La investigación planteada por Sabatini (2004), fue consultada para la realización de esta investigación por su contenido teórico en cuanto al uso de la tecnología como herramienta innovadora en unidades de información, específicamente en museos.

2.2 Bases teóricas referenciales:

Patrimonio y sociedad

✓ Sociedad de la Información

La sociedad de la información es un término usado en los últimos años que hace referencia a la implementación de las tecnologías para la creación,

difusión y manipulación de información. Se ha visto como sucesora de la sociedad industrial.

Es importante resaltar que la sociedad de la información no se limita sólo al uso de internet, aunque éste constituye un elemento imprescindible, la propagación de información también ha sido llevada a cabo por otros medios de comunicación, como la radio y la televisión, con la diferencia de que el alcance es menor, pues sólo era posible para determinados grupos. Con la llegada del internet millones de usuarios pueden difundir sus ideas en cualquier momento y lugar.

De acuerdo con la declaración de principios de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, llevado a cabo en Ginebra (Suiza) en 2003, la sociedad de la información:

“Debe estar centrada en la persona, integradora y orientada al desarrollo, en que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir la información y el conocimiento, para que las personas, las comunidades y los pueblos puedan emplear plenamente sus posibilidades en la promoción de su desarrollo sostenible y en la mejora de su calidad de vida, sobre la base de los propósitos y principios de la Carta de las Naciones Unidas”.

✓ **Patrimonio cultural**

Se considera como patrimonio de una nación todas aquellas obras de artistas, músicos, arquitectos, escritores, sabios; así como las creaciones anónimas que van a surgir del alma popular y del conjunto de valores que le dan sentido a la vida; es decir, con esto se refiere a todas aquellas obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo (bien sea su lengua, sus creencias, costumbres, ritos, lugares históricos o monumentos históricos, literatura, obras de arte, archivos, bibliotecas y demás centro de información).

Además, los monumentos naturales constituidos por formaciones físicas y biológicas o por grupos de esas formaciones que tengan un valor universal y excepcional desde el punto de vista estético o científico. Las formaciones geológicas y fisiográficas, y las zonas estrictamente delimitadas que constituyan el hábitat de especies vegetales y animales que posean el mismo tipo de valor universal y excepcional; los lugares naturales o las zonas naturales estrictamente delimitadas que tengan un valor desde el punto de vista de la ciencia, la conservación o de la belleza natural.

Aunado a esto, entran como patrimonio los idiomas y sus variantes, representaciones, creencias, saberes y prácticas de carácter artístico, artesanal, recreativo, técnico, mágico, religioso, literario, gastronómico y las expresiones y obras de ingenio creador cuya manifestación sea inseparable de determinados comportamiento individuales y colectivos de excepcional trascendencia para la valoración y conocimiento de la historia e identidad cultural.

En conclusión, todos aquellos testimonios de la creación humana o de la evolución de la naturaleza, que documentan la cultura material y espiritual, su significado científico, artístico o históricos, o están relacionados con las luchas y hechos históricos y revolucionarios, con la vida o las distintas fases de la actividad humana, tanto culturales como científicas.

✓ **Las expresiones artísticas como patrimonio cultural**

Todos aquellos monumentos, obras arquitectónicas, de escultura o de pinturas monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos que posean un valor universal excepcional, todo desde el punto de vista histórico, del arte o bien sea de la ciencia, se va a considerar como patrimonio cultural de una nación.

Nuevas tecnologías

✓ Internet

Puede definirse como una red global de computadores, cuyo objetivo principal es permitir el intercambio libre de información entre personas alrededor del mundo.

✓ Navegador

Son programas complejos que realizan muchas funciones, pero desde sus inicios han sido gratuitos y se pueden descargar de la Web. El navegador más utilizado es Internet Explorer, seguido de Google Chrome. Los navegadores tienen la función principal de transformar el lenguaje HTML que poseen internamente las páginas web, para poder hacerlas visibles al público.

✓ Páginas web

Son consideradas documentos con información electrónica capaz de contener texto, sonido, vídeo, programas, enlaces e imágenes, adaptados para la llamada World Wide Web (WWW) y a las cuales se accede por medio de un navegador.

✓ Tours virtuales

Son aplicaciones web que pueden llegar a convertirse en las secciones más visitadas de cualquier página web, debido al gran atractivo visual y alto nivel de interactividad. Su objetivo principal es aumentar notablemente la permanencia del usuario en la página, y en consecuencia, su atracción e interés por el lugar fotografiado.

Por otro lado, son una forma de publicidad altamente efectiva y atractiva para los usuarios, pues da la sensación de estar en el lugar y sólo es

necesario un computador con acceso a internet. El uso de esta tecnología interactiva puede aumentar notablemente el número de visitas a una página.

Concepto de museo

Un museo es una institución, pública o privada, que sirve como centro de investigación y centro cultural, el cual salvaguarda y expone testimonios del hombre y su entorno, entendiéndose testimonios como “objetos” que poseen información, sin importar su soporte.

Para complementar la definición anterior y para el desarrollo de este trabajo de investigación, es importante resaltar la definición de Museo por la ICOM (Consejo Internacional de Museos) durante la 22ª Conferencia general de Viena (Austria) en 2007:

“Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.”

Evolución histórica del museo

En principio, según autores como Hernández (1992) el término museo nace de la palabra griega *museion*, que era el nombre de un templo de Atenas dedicado a las musas.

Para reflejar la evolución histórica de los museos de forma breve, se hará uso de una tabla cronológica con los sucesos más relevantes.

Período histórico	Suceso
Siglo II	Se utilizó la palabra “ <i>museion</i> ” para designar un conjunto de edificios construidos por Ptolomeo Filadelfo (segundo faraón de la dinastía ptolemaica), en Alejandría, que incluía la famosa biblioteca, un anfiteatro, un observatorio, salas de trabajo, un jardín botánico y una colección zoológica.
Siglo IV - V	Se le dio el nombre de <i>pinacoteca</i> a una ala de los Popileos de la Acrópolis de Atenas, donde se guardaban pinturas de Polignoto (pintor griego, considerado el primero de la antigüedad) y de otros artistas. Por otro lado, los romanos desplegaron una costumbre de coleccionismo de obras de arte, llenando templos de obras griegas, producto de los saqueos de Siracusa y Corinto, hecho que continúa hasta la Edad Media.
Siglo V – XV, Edad Media	Algunos templos famosos, como la Basílica de San Marcos en Venecia, fueron utilizados para acumular grandes objetos artísticos, creando así sus propias colecciones.
Siglo XVI Renacimiento	La pasión por el arte y la cultura aumentó, y era normal que las familias más importantes de Europa tuvieran colecciones privadas en sus hogares, como la familia Medici con su

	Galería Uffizi, en Florencia; hecho que daba poder y demostraba riqueza a sus dueños.
Siglo XVIII, 1793	Las colecciones de los reyes de Francia fueron nacionalizadas, por un decreto del Gobierno revolucionario, e instaladas en el palacio de Louvre. Dicha colección fue abierta al público bajo el nombre de “Museo de la República”, un hecho sumamente importante pues hasta ese entonces los museos eran privados. Vale resaltar que las obras exhibidas iban en aumento con los botines de guerra de Napoleón, pues obligaba a los vencidos a entregar grandes cantidades de obras de arte. Este museo fue considerado desde un principio del pueblo, cualquier persona podía entrar sin pagar, pues su objetivo fundamental era educar a la nación después de la revolución.
Siglo XIX	A partir de la creación de un museo para el pueblo, se propició la creación de museos como el British Museum (Museo Británico) en 1823 – 1847, el Ermitage de San Petersburgo en 1852. Para la segunda mitad del siglo XIX se construyeron los primeros museos norteamericanos como el de la Universidad de Yale en 1867.

Tabla N°1: evolución histórica de los museos.

Ámbito museístico

Según el Manual de Normativas Técnicas para Museos del Ministerio del Poder Popular para la Cultura (s/f), se establecen una serie de definiciones del ámbito museístico las cuales vale la pena resaltar en la presente investigación, por lo que se expresan a continuación:

✓ Museología, Museografía y Nueva Museología

Estas definiciones han sido objeto de múltiples discusiones y reflexiones que van desde los límites existentes entre la Museografía y la Museología, hasta nuevas concepciones como las que están presentes en la Nueva Museología.

✓ Museología dentro de las ciencias de la información

Desde los inicios de la humanidad se ha buscado preservar la información, por ello nace la archivística, la museología y la biblioteconomía, cada una con la finalidad de darle un tratamiento adecuado a la información.

La bibliotecología, la archivología, la documentación y la museología son cuatro ciencias que forman parte de las Ciencias de la información, pues buscan el procesamiento de la información, ya sea a través de sistemas o del uso de las nuevas tecnologías, para llevar así al conocimiento y servir como fuente de investigación para reconstruir la historia. Dichas ciencias tienen como objeto de estudio la información, sin embargo en cada una de ellas varía los soportes documentales, la manera de organizarla y la metodología empleada.

El Manual de Normativas Técnicas para Museos (2005) define a la museología como

“La ciencia del museo que estudia la historia y razón de ser de los museos, su función en la sociedad, sus particulares sistemas de investigación, educación y organización, la relación que guarda con el medio ambiente físico y la clasificación de los diversos tipos de museos existentes”.

La museología, entonces, representa la realidad cultural y patrimonial del museo y el público, situándose así como una ciencia humana. Se diferencia de las ciencias exactas por su carácter de transdisciplinariedad. Para el Ministerio del Poder Popular para la Cultura, la museología requiere una reflexión permanente sobre la esencia de su objeto (Ontología); el conocimiento de lo real ubicado en el contexto museístico (Epistemología); sustentada en el principio máximo de libertad (Ética), y una aproximación a la capacidad creadora del hombre (Estética).

✓ **Museografía**

Técnica que expresa en el espacio y el recorrido los conocimientos museológicos en el museo. Trata especialmente sobre la arquitectura, el diseño y ordenamiento de las exposiciones, basadas en las investigaciones científicas de los museos.

✓ **Nueva Museología**

Término usado para designar cierto tipo de ideologías y prácticas con significaciones variables, donde se presenta una reevaluación del papel educativo y social del museo, lo cual trasciende el concepto de colección a la dimensión más amplia del concepto de patrimonio el del edificio o sede a un territorio, y el público a una comunidad.

Dentro de esta aproximación han surgido categorías y definiciones que permiten precisar experiencias museológicas que amplían el panorama,

donde se pueden trabajar los conceptos de ecomuseos, museos comunitarios, museos de sitio, museo al aire libre y el museo virtual y digital.

Funciones del museo

Según la ICOM (s/f), las funciones de los museos pueden resumirse en tres aspectos muy importantes, que son: conservación, investigación y exhibición.

Un museo debe velar por su colección, conservar no implica solamente el mantenimiento físico del objeto, sino también su debido registro, seguridad y protección para garantizar que no se extravíe o deteriore. En cuanto a la investigación, los museos deben propiciar información verdadera a sus usuarios, por ello se busca realizar un estudio de la colección, determinando la información y análisis de cada uno de los objetos que posee. Por último, la exhibición, un aspecto de gran relevancia pues es el complemento de las funciones antes mencionadas, con ella el museo pone a disposición del público su colección, proporcionando información de la misma a investigadores, estudiantes o público en general.

Tipos de museos

Los museos son sitios de resguardo del patrimonio artístico y cultural de la humanidad, actualmente existe una gran variedad de museos. En el trabajo de grado de presentado por Salazar (2013), se plantea una tipología museística bien definida, en la que pueden ser agrupados de la siguiente forma:

- ✓ Museos de Arte, dedicados al resguardo de pinturas, esculturas o cualquier expresión artística.
- ✓ Museos de Historia, para la conservación de objetos o materiales que representen la evolución histórica de un país.
- ✓ Museos de Ciencias Naturales, dedicados a la exhibición de materiales o elementos relacionados con la naturaleza y medio ambiente.
- ✓ Museos de Ciencia y Tecnología, donde se exponen materias especializadas como matemática, física, química y astronomía, aquí se incluyen los planetarios.
- ✓ Museos de Arqueología, especializados en exhibir materiales producto de excavaciones.
- ✓ Museos de Antropología, basados en la exposición de objetos culturales y tradicionales que muestran las costumbres de un país determinado.
- ✓ Museos especializados, exponen temas específicos no relacionado con los museos anteriores.
- ✓ Museos pluridisciplinario no especializados, se dedican a la exposición general de una localidad.
- ✓ Museos regionales, dedicados a exponer información sobre un artista u objeto importante en una región particular.
- ✓ Ecomuseos, medio de participación cívica que se interesa en mostrar los problemas y soluciones de una comunidad.

Esta clasificación de museos es reconocida por el ICOM.

ICOM

El Consejo Internacional de Museos, es una organización creada en 1946 en Francia, con el objetivo de promover y proteger el patrimonio cultural y natural del mundo. Actualmente posee 26.000 miembros en 139 países, y es la única organización de museos y profesionales de museos con alcance mundial. Vale resaltar que mantiene relaciones formales con la UNESCO y tiene un estatuto consultivo ante el Consejo Económico y Social de las Naciones Unidas.

Museos virtuales

✓ Museos virtuales y digitales

En la actualidad está abierta la discusión sobre una definición de los museos virtuales. Algunos autores lo entienden como una réplica de los museos tradicionales, pero en soporte electrónico.

Reciben fundamentalmente esta denominación porque suelen copiar los contenidos de algún otro museo real, siguen la obra de algún artista o tratan un tema especial. Aunque es importante mencionar que los museos virtuales, no reemplazarán nunca las visitas físicas para ver los originales de obras históricas para la humanidad, sino que consiste en una herramienta útil cuando la distancia o las posibilidades económicas impiden acercarse; esta resulta una opción innovadora y muy válida para un primer acercamiento, de una forma más próxima (virtual) a lo que sería la visita física porque ofrecen al visitante un fácil acceso a las piezas y a la información que desea encontrar en diferentes temas artísticos y en distintos museos. De hecho, sería un nexo entre muchas colecciones digitalizadas y pueden ser utilizados

como un recurso para organizar exposiciones individuales, a la medida de las expectativas e interés del usuario.

✓ **Tipos de museos virtuales**

Según Werner Schweibenz (2004), existen cuatro tipos de museos que pueden identificarse en Internet, entre los cuales están:

- “Museo catálogo: es un sitio web que contiene información básica acerca del museo (...), su objetivo es informar sobre el museo a sus posibles visitantes.
- Museo del contenido: es un sitio web que presenta las colecciones del museo e invita al visitante virtual a explorarlas en línea (...). Su objetivo es proporcionar una visión detallada de las colecciones del museo.
- Museo educativo: es un sitio web que ofrece diferentes puntos de acceso a sus visitantes virtuales de acuerdo a su edad, antecedentes y conocimientos. (...). Su objetivo es hacer que el visitante virtual vuelva y establezca una relación personal con la colección en línea.
- Museo virtual: el paso siguiente al museo educativo es proporcionar no sólo información sobre la colección de la institución, sino crear conexiones digitales con otras. De esta forma se crean colecciones digitales que no tienen equivalente en el mundo real. Ésta es la puesta en práctica de la visión de un “museo sin paredes” de André Malraux”.

✓ **Características de los museos virtuales**

En la sociedad los medios tradicionales de comunicación e información continúan siendo vigentes, sin embargo, los medios digitales han abierto una gran ventana comunicacional y de difusión de cualquier tipo de información.

Cuando un museo pasa a tener cualidades virtuales o mediante la utilización de la red, gana ciertas características que hacen del museo un lugar atractivo en donde además se amplía la labor principal, la cual no deja de ser educar y difundir conocimiento.

- Interactividad: el usuario es el que escoge como va a realizar el recorrido y conocer lo que es de su agrado. No es una visita lineal o ya programada por un personal, es una visita que depende totalmente del interesado, ya que, por lo general, los usuarios tienen la oportunidad de interactuar en foros o eventos propuesto por el museo.
- Multimedia: los museos virtuales no sólo se dedican a transmitir la información ya existente en sus salas, sino que estas la complementan con videos, fotografías, música, gráficos e ilustraciones para captar aún más la atención del usuario interesado.
- Instantaneidad: desde cualquier computador con una conexión a internet es posible visitar y realizar el recorrido en cuestión de minutos.
- Interconexión: es posible que algunos museos virtuales o digitales tengan conexión con otros museos, lo cual ayuda a ampliar la perspectiva de los usuarios, mediante esta característica, no sólo se tiene las posibilidades de conocer un único museo sino varios, con los cuales poder compartir, diferentes informaciones.
- Digitalización: muchas obras de exposición y salas de exhibición se pueden apreciar a través de la web.
- Educación: desde una perspectiva educativa, los museos virtuales han de ser una alternativa para visitar los museos sin estar en el lugar, lo cual es provechoso para aquellas instituciones que tienen bajo presupuesto.

✓ **Ventajas y desventajas de los museos virtuales**

Entre las ventajas de esta innovadora unidad de información, se pueden establecer:

- Mediante su utilización las personas pueden ver obras de cualquier lugar del mundo sin importar la distancia.

- Se imparte conocimiento sin necesidad de estar en la sede real, sino desde la comodidad del hogar o cualquier lugar con conexión a internet.
- La información al estar en un formato digital, puede ser apreciada en cualquier momento, sin impedimentos por el horario, además de que puede ser detallada sin limitantes.
- Se puede acceder a información de museos enlaces para complementar el conocimiento.
- Se le da una oportunidad a aquellos artistas que trabajan obras en estado digital.
- El usuario tiene la decisión de cómo realizar el recorrido y conocer el museo.
- Existe una constante actualización de información.
- Da pie a la interacción, ya que hace más fácil al público conocer ideas y experiencia de los especialistas del museo.
- Es importante mencionar que aquellas personas con impedimentos físicos pueden tener la oportunidad de conocer y obtener información.
- Al igual que cualquier consulta en la web, no existiría la limitante monetaria en cuanto a la adquisición de entrada para realizar un recorrido y ver las exposiciones, ya que se realizaría mediante el internet.

Entre las desventajas se pueden establecer:

- Hay que tener en cuenta que no toda la población mundial tiene acceso a este tipo de museos, algunas de ellas por no poseer conexión a internet o por no poseer un computador que les permita realizar la búsqueda.

- Otro aspecto importante es el cuanto al manejo del equipo para acceder a la herramienta. Aunque en la actualidad la mayoría de los usuarios tienen conocimiento para el manejo de los equipos, existe un porcentaje que no maneja la información y esto significaría una limitante para hacer el recorrido.
- Las obras no podrán visualizarse en su tamaño real, sino que se constará de una representación de ellas.

✓ **Museos virtuales existentes**

Tanto en Latinoamérica como en el resto del mundo, existen museos que han decidido implementar esta herramienta para facilitar el acceso de su colección a lo largo del planeta.

A pesar que la lista es extensa, se procederá a hablar de algunos de ellos, como es el caso del Museo de Louvre Virtual, en Francia, en el que se puede dar un paseo virtual por las instalaciones del mismo y apreciar las obras que se encuentran en permanente exhibición. Por otro lado, está el Museo Nacional Reina Sofía Virtual, donde mediante un enlace, se presenta la experiencia de la visita y apreciación las obras allí conservadas. Otro ejemplo muy importante es el Museo Virtual de América Latina y El Caribe, el cual consiste en una compilación de aquellas obras presentes en los diversos museos y galerías de países del Caribe en un mismo enlace; el mismo no consiste en un paseo a los museos, ya que no se está hablando de una única institución, sino más bien en un catálogo donde se puede apreciar la obra, su reseña y sus características principales.

✓ **Los museos virtuales en Venezuela**

Para entrar en materia, es necesario conocer que en Venezuela, en el año 2005 se creó la Fundación de Museos Nacionales, institución adscrita al Ministerio del poder popular para la cultura y que se encarga de la dirección

de las 15 instituciones museísticas que la conforman. Uno de los objetivos principales de la fundación consiste en desarrollar estrategias para el reconocimiento de los museos y a pesar de ello, ninguno de los museos suscritos cuentan con plataformas actualizadas en cuanto a nuevas herramientas de comunicación para mostrar noticias o hechos de interés para el público

En Venezuela existen algunos museos virtuales que mediante las nuevas tecnologías buscan la difusión de sus fondos a los usuarios para que sean de su conocimiento y atención, como el Museo virtual del Zulia, el Museo Virtual Scouts Venezuela y el Museo Geológico Virtual de Venezuela, entre otros; sin embargo, los museos señalados son páginas web referenciales, es decir, la mayoría de ellos presenta un catálogo sobre las obras allí conservadas, pero no fomenta a la interacción entre museo y visitante o la interacción obra visitante, que es lo que se buscará implementar en el presente trabajo.

2.3 Galería de Arte Nacional

La GAN es una de las unidades de información museística que constituye la Fundación de Museos Nacionales, la cual abrió sus puertas en el año 1976, en lo que se conoce hoy día como el Museo de Bellas Artes. Es en el 2009 cuando fue creada una nueva edificación que atesora una colección cercana a 7.000 obras de diversos autores y géneros, incluyendo desde pintura, dibujo, fotografía, escultura, cerámica hasta textil, una producción artística de más de cuatro siglos. Es el museo de mayor dimensión que posee el país y uno de los más grandes de Latinoamérica.

Allí se salvaguarda gran parte del patrimonio artístico de Venezuela, promoviendo el contacto de los usuarios a sus obras de arte. Dentro de sus instalaciones funciona el Centro Nacional de Conservación y Restauración

Patrimonial (CENCREP) y el Centro de Información y Documentación Nacional de las Artes Plásticas (CINAP). La sede de tan maravilloso edificio se encuentra en la Avenida México, entre las estaciones Bellas Artes y Parque Carabobo del Metro de Caracas, frente al Puente Brión, La Candelaria, Caracas. Tiene un horario de visita de martes a viernes, 9:00 am a 5:00 pm; sábados, domingos y feriados, 10:00 am a 5:00 pm.

A continuación se presentará una ficha con los datos básicos de la institución.

Nombre	Galería de Arte Nacional
Director General	María Rengifo
Dirección	Avenida México, entre las estaciones Bellas Artes y Parque Carabobo del Metro de Caracas, frente a Puente Brión, La Candelaria, Caracas.
Horario	Martes a viernes 9:00 am a 5:00 pm Sábados, domingos y feriados 10:00 am a 5:00 pm
Página Web	http://www.fmn.gob.ve/museos/galeria-arte-nacional http://vereda.ula.ve/gan/
Teléfono	+58(212) 576.87.07
Redes Sociales	- Facebook: Galería de Arte Nacional - Twitter: @ GaleriaArtNac
Año de fundación	Creada en 1974, la Galería de Arte Nacional abrió sus puertas el 6 de abril de 1976.
Cantidad de	Cerca de 7.000 obras de diferentes autores, géneros y

obras	tendencia.
Servicios	Baños, cafetín, escaleras, estacionamiento, información, tienda y Wifi.

Tabla N°2: ficha técnica de la GAN.

Misión:

La GAN (1974), establece en su página web que su misión consiste en “Salvaguardar el patrimonio plástico nacional a través de la investigación, conservación, difusión y promoción de las artes visuales de Venezuela de todos los tiempos, con el fin de fortalecer nuestra ciudadanía e identidad”.

Visión:

En cuanto a su visión, la GAN (1974) establece que como galería desean “Ser un centro cultural integrador que, girando alrededor del núcleo central de su misión, haga posible un mayor vínculo con grupos, comunidades e individualidades sensibles a la cultura en general y a la constante construcción de identidad cultural nacional”.

2.4 Marco legal:

Entre la legislación venezolana vinculada con materia cultural se encuentra la *Ley Orgánica de Cultura de la Asamblea Nacional* (1975, agosto 29). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 6.154 [Extraordinaria], noviembre 19, 2014; que tiene como objeto el desarrollo de los deberes, derechos y garantías culturales de la nación. Por otro lado está el *Reglamento Orgánico del Ministerio del Poder Popular para la Cultura* (2007, marzo 20). Gaceta Oficial, N°39.037 [Extraordinaria], octubre 14,

2008; que determina la estructura organizativa y funcional del Ministerio del Poder Popular para la Cultura, estableciendo las competencias en cada uno de los niveles que lo integran. Además se cuenta con la Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural y su reglamento, de noviembre del año 2006 por parte del Instituto del Patrimonio Cultural que establece todos los principios referentes a la Defensa del Patrimonio del país.

A pesar que desde el 2015 se inició el proyecto para la creación de la Ley de Museos, aún no existe una legislación directamente atada a estas instituciones a nivel nacional, sin embargo, para el desarrollo de esta investigación se pueden considerar leyes vinculadas con la temática como la *Ley Orgánica de la Administración Pública* (2001, octubre 17). Gaceta Oficial, N° 40.542 [Extraordinaria], noviembre 17, 2014. La cual establece los principios y bases que rigen la organización y el funcionamiento de la Administración Pública Nacional. Y *Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación* (2010, diciembre 16). Gaceta Oficial, N° 38.242 [Extraordinaria], agosto 3, 2005. Por parte del Ministerio de Ciencia y Tecnología que rige todos los principios y fundamentos del desarrollo tecnológico del país para tomar en consideración los lineamientos.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo o nivel de la investigación:

El presente estudio tuvo como nivel la investigación de tipo descriptiva, que según Arias (1999), “Consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento”. (p.20)

Para Hernandez, Fernandez y Pilar (2006), las investigaciones descriptivas:

“Miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar. Busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice”. (p.102 – 103)

Al tomar como base dichos conceptos, este trabajo se centró en conocer y estudiar tanto la colección, como las exposiciones realizadas en la Galería de Arte Nacional, para percibir cómo intervendrían las tecnologías de la información y comunicación en el museo, en este caso implementando los lineamientos para la creación de un museo virtual.

3.2 Diseño de la investigación:

Al estudiar diferentes conceptos sobre los diseños de investigación, podemos afirmar que el presente trabajo tuvo un diseño mixto, compuesto por diseño documental y de campo; según Arias (1999), se define al diseño de campo como “La recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna”. (p.21)

Para Sabino (1992), en el diseño de campo “Los datos de interés se recogen en forma directa de la realidad, mediante el trabajo concreto del investigador y su equipo.” (p.68)

En cuanto al diseño documental, se puede afirmar según Arias (1999), que “es aquella que se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos”. (p.21)

Para el desarrollo del presente trabajo se constituyó un diseño mixto, es de campo, porque la recolección de datos fue realizada directamente en el lugar, es decir, la Galería de Arte Nacional, en un período de tiempo transversal, para analizar el problema, las variables, los posibles afectados y, consecutivamente proponer una solución; también es documental porque para su realización fue necesaria la consulta de material bibliográfico y hemerográfico respecto al tema.

3.3 Población:

Al tomar en consideración la definición de Morles citada por Arias (1999), en cuanto a lo que representa la población en un trabajo de investigación, determina que la misma “Se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) involucradas en la investigación.” (p.22)

Sabino (1992), por su parte, define a la población bajo el término “universo” y determina “Personas, situaciones o hechos que se observan directamente, o materiales bibliográficos de diversa naturaleza, son las que llamamos unidades de datos y, a su conjunto, a la suma de todas las unidades, se le da el nombre de universo.” (p.89)

De esta manera, se afirma que la presente investigación tuvo dos tipos de poblaciones, una constituida por parte del personal de la Galería de Arte Nacional, y la otra compuesta por el público externo a la Galería.

3.4 Muestra:

Morles (citado por Sabino, 1992), afirma que “La muestra es un subconjunto representativo de un universo o población.” Mientras que Hernández, Fernández y Baptista (2006), definen a la muestra cómo “Un grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etcétera, sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea representativo del universo a población que se estudia.” (p.236)

En la presente investigación se definió una muestra homogénea de tipo intencional, seleccionando un grupo de 100 personas que cumplen con los criterios basados en el perfil de investigadores que visitan el Cinap (Centro de Información y Documentación Nacional de la Artes Plásticas), es decir:

- Estudiantes de artes
- Investigadores de historia del arte
- Bibliotecólogos y/o archivólogos
- Estudiantes de bibliotecología y/o archivología.
- Fotógrafos
- Artistas plásticos
- Curadores de arte
- Museólogos
- Museógrafos

El método de muestreo utilizado, es no probabilístico, conocido como muestreo intencional o de conveniencia, el cual busca la obtención de

muestras "representativas" mediante el uso de ciertos criterios establecidos por el investigador.

3.5 Técnicas e instrumentos para la recolección de datos:

Arias, (1999) afirma que “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o maneras de obtener la información. Son ejemplo de técnicas: la observación directa, la encuesta en dos modalidades: oral o escrita, la entrevista, el análisis documental, análisis de contenido, etc.”. (p.25). Mientras que Hernández et al (2006), determinan que “los principales métodos para recabar datos cualitativos son la observación, la entrevista, los grupos de enfoque, la recolección de documentos y materiales, y las historias de vida”. (p.581). Al tomar en consideración estas acepciones y teniendo en cuenta el tipo de investigación realizada, para llevar a cabo este trabajo se escogieron dos técnicas, las cuales fueron:

Se efectuaron encuestas (ver modelo en anexo A-1) a un público con ciertos criterios, con el fin de recopilar información en cuanto a las opiniones de la realización de este trabajo, compuestas por 15 preguntas de selección donde en dos ellas ameritaba justificar las respuestas. Las encuestas fueron realizadas vía web para público externo a la Galería, y de forma personal a trabajadores de la GAN, específicamente los departamentos de Investigación, Cinap y Publicaciones. Para Arias (1999), la encuesta es el “método o técnica que consiste en obtener información acerca de un grupo de individuos” (p.43 – 44)

Por otro lado, se efectuaron entrevistas informativas (ver modelo en anexo A-2) a María Rengifo, Directora de la GAN; Penny García, Jefe de Gestión de Interior y Mireya García Guevara, Jefa del Departamento de Publicaciones de

Galería de Arte Nacional, como expertos en la institución y quienes presentaron sus percepciones respecto a la situación de acuerdo a la difusión del material albergado en la GAN, así como también sus opiniones sobre los efectos que causaría la implementación de la Galería de Arte Nacional virtual en la sociedad. Las entrevistas estaban compuestas por 8 preguntas de desarrollo en las que los entrevistados debían expresar sus puntos de vista. De acuerdo con Sabino (1992), al utilizar la entrevista como técnica de recolección de datos, “casi siempre los datos obtenidos apuntan a los aspectos más superficiales o visibles de la realidad social.”, es decir, mediante el estudio de una situación por medio del análisis de sus características. (p.112)

En cuanto a los instrumentos, es importante mencionar que los mismos se emplean de acuerdo a las técnicas seleccionadas para la investigación, por tal motivo se implementó el cuestionario para las encuestas y el guion para las entrevistas. El primero es el “formato que contiene una serie de preguntas en función de la información que se desea obtener, y que se responde por escrito”. Mientras que el segundo, consta de un guion o un listado con los aspectos a evaluar de aquello que se estudia, Arias (1999, p.43)

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En este capítulo se desarrollarán los siguientes objetivos: diagnosticar la situación actual de la GAN, estudiar los resultados obtenidos tras las encuestas y las entrevistas realizadas y establecer la arquitectura informacional que poseerá la GAN virtual.

En cuanto al personal que labora en la galería, se compone por comunicadores sociales, trabajadores sociales, bibliotecólogos, archivólogos, museólogos, museógrafos, diseñadores gráficos, administradores, entre otros. Es un personal amplio, capacitado y profesional en el área, por ello para la realización de un museo virtual, será necesario crear un comité técnico adscrita a la Dirección de Publicación, por su característica de difusor de información. Dicho comité deberá estar compuesta por: un diseñador gráfico quien se encargará de dar el enfoque creativo del museo virtual a nivel visual para los usuarios, un fotógrafo quien se encargará de capturar los diferentes espacios de las exposiciones en alta calidad, un archivólogo y un museólogo quienes organizarán y optimizarán las palabras a utilizar y el contenido, dos ingenieros en informática, para realizar las diferentes animaciones, interacciones usuario – producto y garantizar el correcto funcionamiento de la aplicación y un comunicador social para verificar y dar parámetros sobre la información a difundir.

Para el comité anteriormente planteado, la GAN cuenta con un diseñador gráfico que a su vez es fotógrafo profesional, además existen archivólogos capacitados quienes estarán a cargo de la arquitectura informacional de la galería virtual; sin embargo, es necesaria la contratación de dos ingenieros

en informática o programadores para crear la aplicación y actualizarla constantemente.

A nivel tecnológico, la GAN posee una página perteneciente a la Fundación de Museos Nacionales, que es un portal completo, en constante actualización donde se publica información referente a su colección, sus exposiciones, números de contacto, documentación en cuanto a las publicaciones emitidas por la galería e información relacionada a la institución. Ofrece información sobre sus cursos, talleres, visitas guiadas y noticias relevantes en cuanto al arte venezolano.

La galería cuenta a su vez con las redes sociales: *Facebook* (Galería de Arte Nacional) y *Twitter* (@GaleriaArtNac). En *Facebook* se publican las noticias, los eventos y efemérides del mes, así como los talleres y cursos de la galería, esta red social está actualizada cada semana, en comparación a *Twitter*, cuya última publicación es de 2011.

Sin embargo, el crear una galería virtual se fomentaría la difusión de las obras por su carácter novedoso, el cual permite la interacción de los usuarios con las diversas creaciones que se publiquen en las diferentes exposiciones.

Respecto a los recursos tecnológicos, la GAN cuenta con equipos con fecha de fabricación del año 2012 que pueden ser utilizados para alimentar la herramienta, además el fotógrafo y diseñador gráfico cuenta con procesador MAC que es un equipo considerado por muchos expertos como el sistema operativo más sencillo de utilizar, más innovador y de estética más cuidada.

Por cuestiones de derechos de autor, la GAN sólo permite la publicación de catálogos relacionados a la colección de dominio público, algo que se deberá tomar en cuenta por parte del comité al momento de hacer las capturas fotográficas. Se deberá evitar capturar aquellas obras que

respondan a políticas de derecho de autor y de esta forma se llamará la atención de los usuarios a que visiten la entidad física para ver el resto de las mismas.

Por su parte, el Plan Operativo Anual (POA) de la GAN sólo cuenta con presupuesto para partidas relacionadas con gastos operativos; para la ejecución de una idea de este tipo podría establecerse para la proyección a principios del año o, como alternativa, efectuar una alianza con organismos de estados o particulares que puedan participar y patrocinar la gestión.

Ahora bien, al tener una visión de la situación en la que se encuentra la GAN, se procederá al estudio de las encuestas que nos dirán las necesidades informacionales que presentan los usuarios lo que representa una base de lo que se debe tomar en consideración para la aplicación del proyecto. En primer lugar se analizaron los elementos tomados del cuestionario, el cual fue el primer instrumento de investigación realizado. El mismo fue enviado por medio de la web, a través de los formularios Google, a personas que cumplieran con los perfiles preestablecidos de esta investigación. Se realizaron 100 encuestas, algunas de ellas a personal de la Galería de Arte Nacional y otras al público en general, de esta forma se tuvo un campo más amplio de respuestas.

En segundo lugar, se examinó la información del segundo instrumento, el guión de entrevista, efectuado al personal de la GAN, quienes indicaron su visión respecto a preguntas específicas relacionadas con la creación de la visita virtual.

Encuestas:

1. Profesión:

TABLA ORIGEN		
PROFESIÓN	CANTIDAD	PORCENTAJE
Estudiantes de arte	16	16%
Investigadores de historia del arte	9	9%
Bibliotecólogos y/o archivólogos	15	15%
Estudiantes de bibliotecología y archivología	29	29%
Fotógrafos	18	18%
Artistas plástico	6	6%
Curadores	2	2%
Museógrafos	2	2%
Museólogos	3	3%

Tabla N°3: datos de origen gráfico 1.

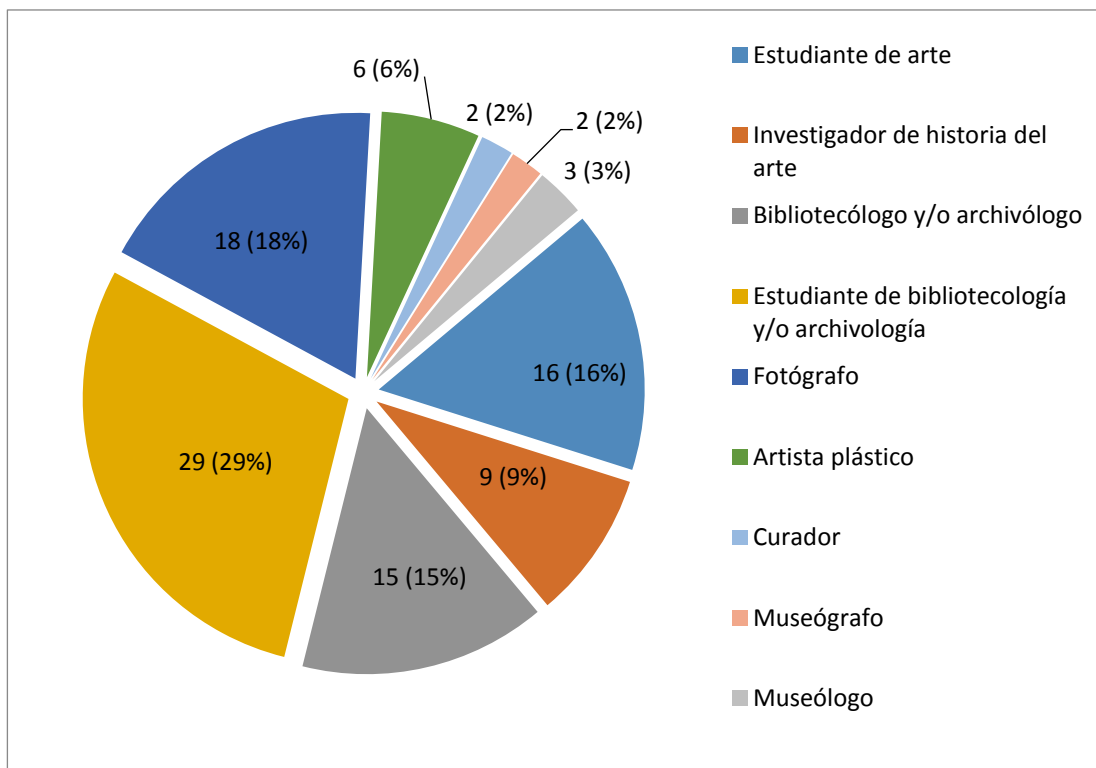


Gráfico N°1: profesión.

Análisis:

El 55% de los entrevistados son profesionales, mientras que 44% son estudiantes de alguna de las disciplinas establecidas.

Para la realización de esta encuesta se estableció una muestra intencional de 100 personas, cuyas ocupaciones debían estar entre las 8 seleccionadas. Ellas se relacionan con el perfil de investigadores que visitan el Cinap y en total.

Esto quiere decir que la mayoría de las respuestas son proporcionadas por personas con estudios superiores y el resto se encuentra en la preparación previa para obtenerlos, por lo que se puede confiar en que sus criterios están basados en fundamentos y teorías adquiridas a lo largo de su formación.

2. ¿Ha visitado la Galería de Arte Nacional de Venezuela?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	89	89%	11	11%

Tabla N°4: datos de origen gráfico 2.

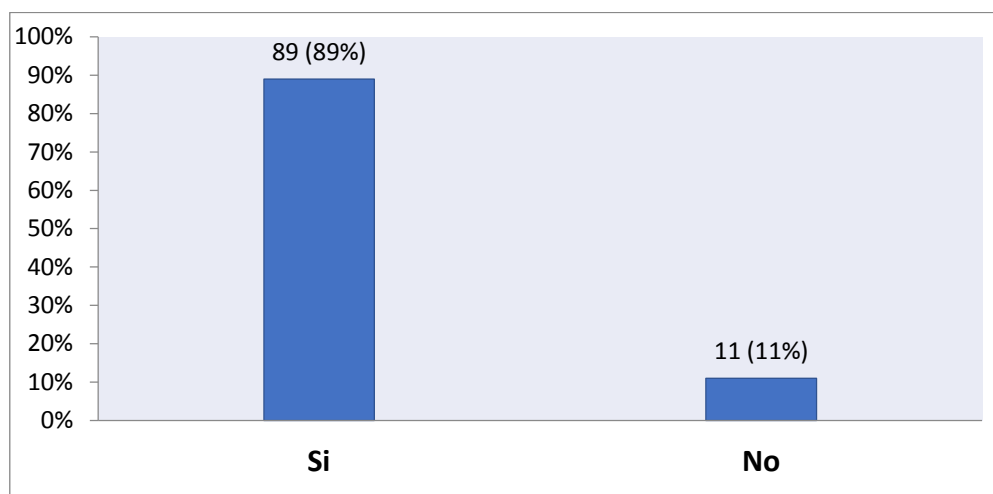


Gráfico N°2: visita a Galería de Arte Nacional.

Análisis:

De la población encuestada, 89% han acudido a la GAN, mientras que sólo 11% no han asistido a la misma, lo que representa una mayoría en la muestra intencional de personas que conocen la institución. Mediante esta pregunta se buscó determinar si los usuarios encuestados conocen la unidad de información sobre la que se basa el trabajo de investigación y en los resultados obtenidos se evidencia que,

Respecto al porcentaje que no conoce la galería, 6% está constituido por profesionales (1 bibliotecólogo y/o archivólogo y 5 fotógrafos) y 5% por estudiantes.

3. ¿Está familiarizado con las obras y exposiciones de la Galería de Arte Nacional?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	58	58%	42	42%

Tabla N°5: datos de origen gráfico 3.

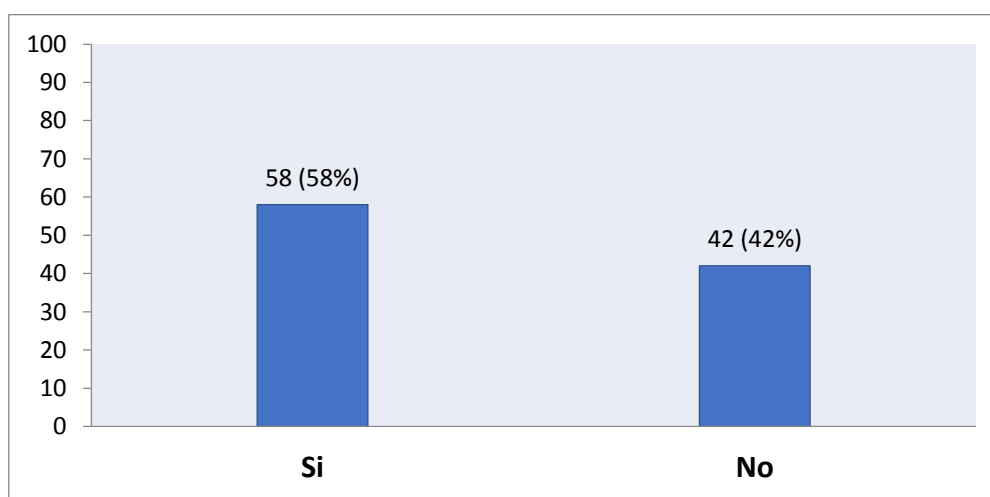


Gráfico N°3: conocimiento de obras y exposiciones de la GAN.

Análisis:

De la totalidad de personas encuestadas, 58% conoce las obras y exposiciones que se encuentran en la GAN, mientras que 42% no está familiarizado con las mismas, lo que representa una leve inclinación a que la mayoría de los entrevistados tiene conocimiento sobre las creaciones que forman parte del patrimonio nacional de la nación. En conclusión, a pesar de que la mayoría ha visitado la galería tal y como se muestra en la pregunta anterior, existe una diferencia de 31% que a pesar de que han asistido desconoce las obras albergadas.

4. ¿Ha visitado la página web de la Galería de Arte Nacional?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	45	45%	55	55%

Tabla N°6: datos de origen gráfico 4.

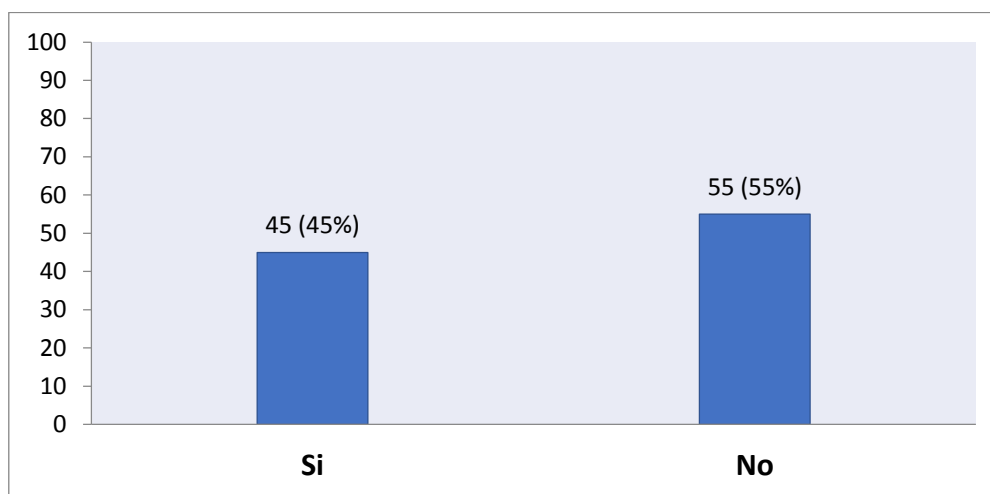


Gráfico N°4: visita a la página web de la GAN.

Análisis:

45% han visitado la página web, mientras que 55% no ha revisado este espacio creado por la FMN para proporcionar información referente a la galería; esto representa una leve inclinación a que de las personas encuestadas, la mayoría no ha visto el portal de Internet.

5. ¿Se ha visto en la necesidad de buscar información respecto a exposiciones anteriores, artistas plásticos u obras de arte de la GAN vía Internet?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	51	51%	49	49%

Tabla N°7: datos de origen gráfico 5.

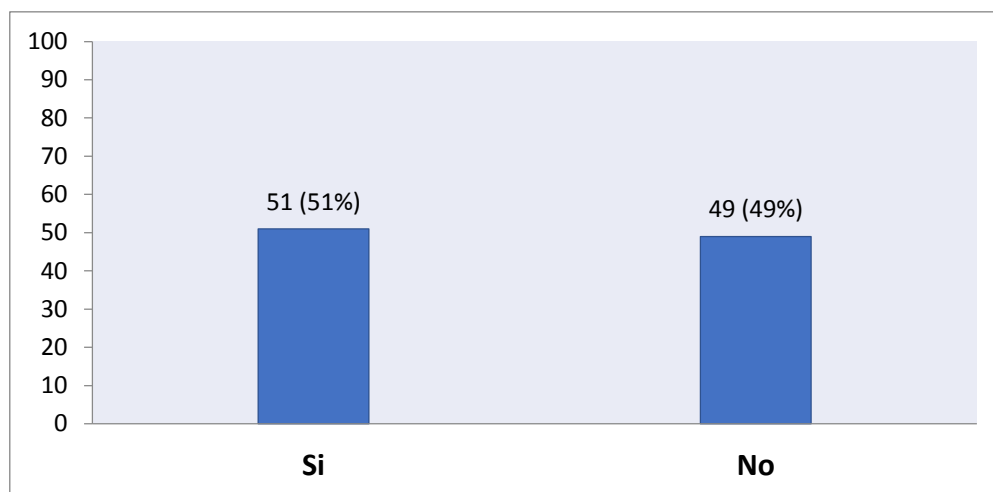


Gráfico N°5: necesidad de información respecto a la GAN.

Análisis:

En esta pregunta, 51% de las personas encuestadas afirman que se ha visto en la necesidad de buscar información respecto a la GAN, mientras que el resto no ha requerido hacer la investigación al respecto. Esta es una de las preguntas con resultados más cercanos, ya que existe apenas una diferencia de 2% entre ambas opciones. Al comparar el resultado de personas que no han visitado la página de la GAN (pregunta anterior) con los de personas que han tenido la necesidad de buscar información sobre ella, existe una diferencia de 4% de personas que podría deducirse que prefirió otros medios a parte del sitio web.

6. De ser positiva su respuesta anterior, ¿ha dado con la información?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
51	17	33%	34	67%

Tabla N° 8: datos de origen gráfico 6.

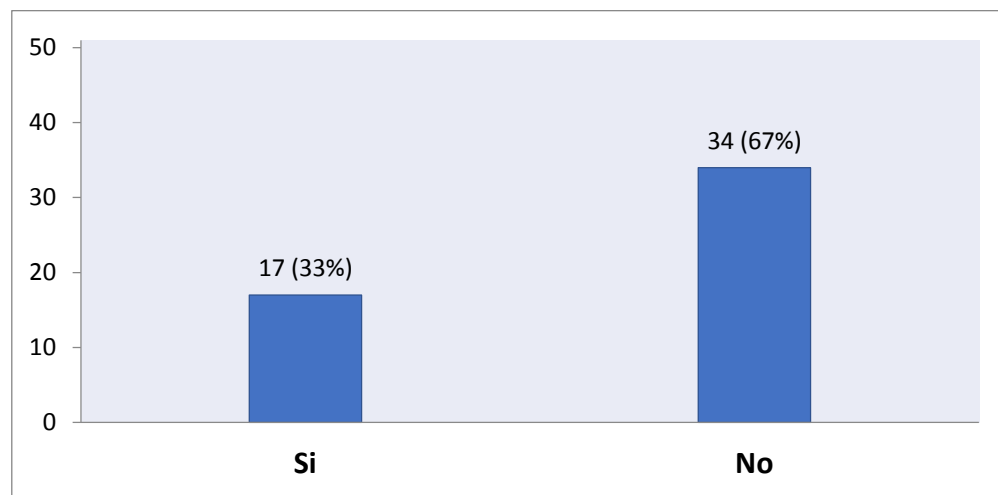


Gráfico N°6: información eficaz.

Análisis:

Esta es una pregunta dependiente de la anterior, ya que sólo debía ser respondida por las personas que contestaron de manera afirmativa; por tal motivo, del 51% de las personas que han tenido la necesidad de buscar información sobre la GAN, sólo 17 ha dado con ella oportunamente, esto representa sólo un 33%, mientras que 67% de personas no la han conseguido de forma oportuna.

7. ¿Siente que hay información suficiente en Internet sobre esta unidad de información?

TABLA ORIGEN						
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEUTRAS	PORCENTAJE
100	22	22%	52	52%	26	26%

Tabla N° 9: datos de origen gráfico 7.

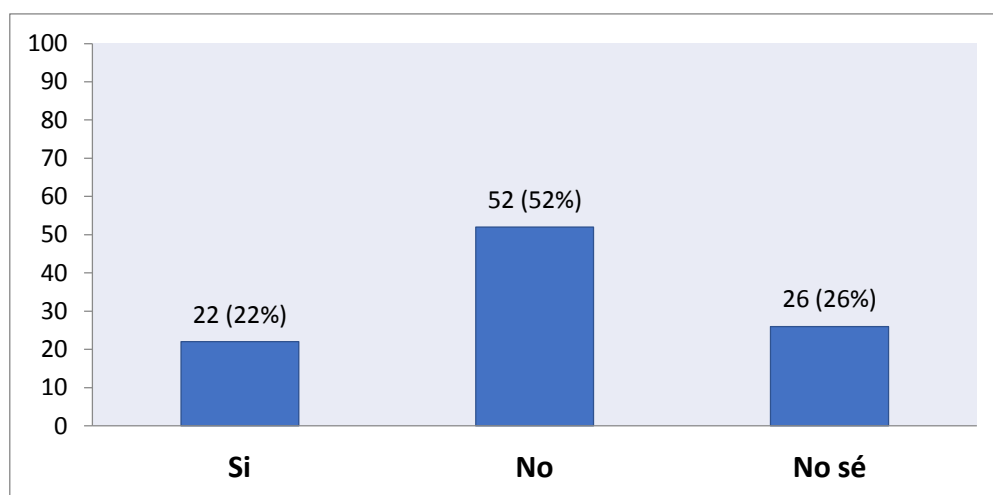


Gráfico N°7: información sobre la GAN en Internet.

Análisis:

22% afirmó que si hay una cantidad pertinente, 52% declaró que no la suficiente y 26% planteó que no saber o no estar seguro. Si buscamos en red “Galería de Arte Nacional”, los resultados son amplios, y normalmente todos abarcan la misma data general: horarios de atención, historia, misión, visión, parte de la colección, entre otros. Entonces, sí puede afirmarse que hay data referente a la GAN, lo que indica que hay desconocimiento de la página principal de la GAN y de sus actualizaciones; se debe tomar en cuenta que la página principal de la GAN estaba en remodelación hace unos años, hecho que hizo que no se popularizara a gran alcance.

Con esta pregunta se buscó indagar sobre lo que opinan los usuarios entrevistados referente a la información que hay en la Internet de la GAN, por tal motivo se procedió a adquirir su percepción respecto a los datos que hay en este sitio web.

8. ¿Conoce sobre las tecnologías de la comunicación e información aplicadas en museos?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	64	64%	36	36%

Tabla N° 10: datos de origen gráfico 8.

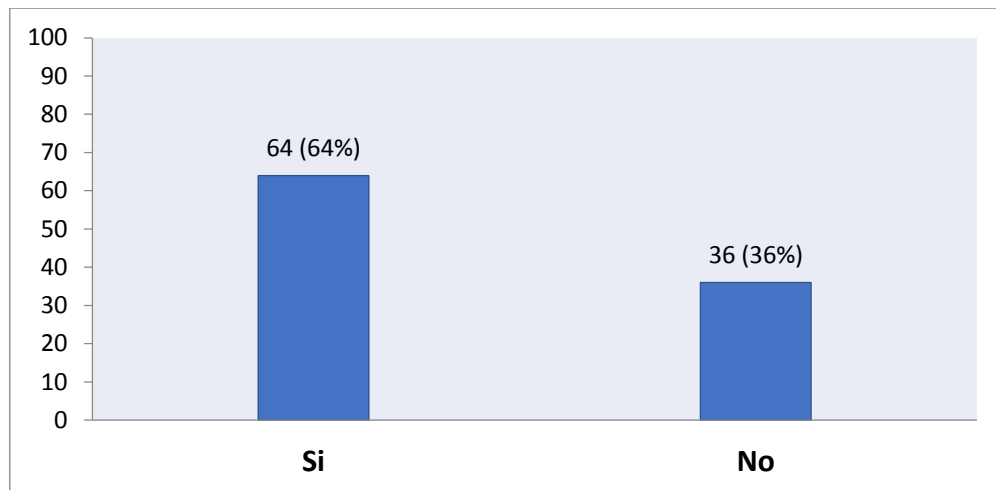


Gráfico N°8: TIC's aplicadas en museos.

Análisis:

64% afirmó estar al tanto de los programas, páginas y medios que utilizan estas unidades de información, mientras que 36% no está al tanto de a qué se refiere el término. De las 36 personas que afirmaron no conocer las TICs aplicadas en museos, 15 fueron fotógrafos, 15 estudiantes, 4 bibliotecólogos

y/o archivólogos, 1 investigador de historia del arte y 1 artista plástico. Aún el término de las Tics es nuevo para algunas personas, como se evidenció en las encuestas, esas 36 personas tal vez saben lo que es una página web, un teléfono inteligente y aplicaciones web, pero no saben que los mismos forman parte de las tecnologías para la difusión de la información y de la comunicación. O bien saben lo que significan las Tics, pero desconocen que actualmente se aplican en los museos, por el simple hecho de poseer páginas web.

9. ¿Sabe lo que es un museo o galería de arte virtual?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	87	87%	13	13%

Tabla N° 11: datos de origen gráfico 9.

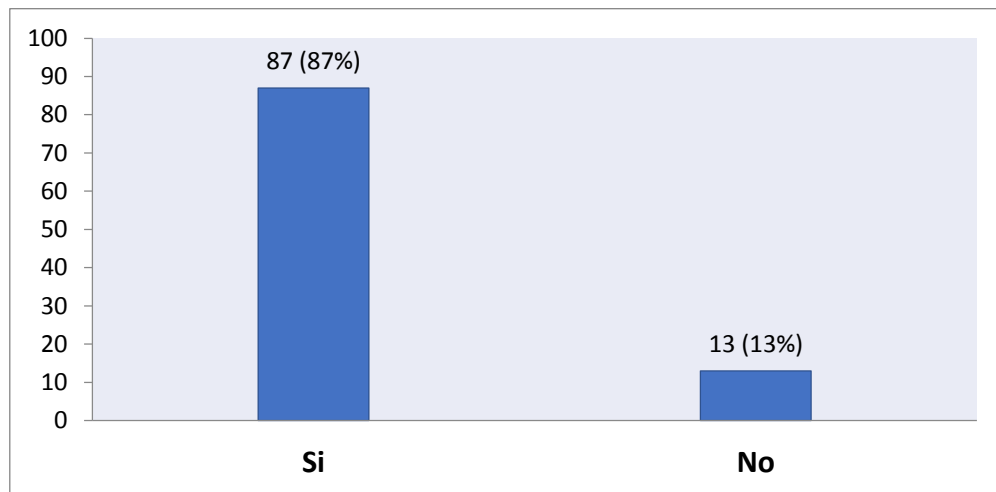


Gráfico N°9: conocimiento sobre museo o galería de arte virtual.

Análisis:

87% afirmó que conoce el significado, mientras que 13% no lo sabe. Al contrastar los resultados con la interrogante anterior, llama la atención que

87% sepa lo que es un museo virtual, pero sólo 64% esté familiarizado con el concepto de las TIC's a pesar de que estén muy vinculados entre sí. Lo que se buscó con ella era establecer si los usuarios encuestados estaban al tanto del concepto de “museo o galería de arte virtual”.

10. ¿Ha visitado algún museo o galería de arte virtual?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	49	49%	51	51%

Tabla N° 12: datos de origen gráfico 10.

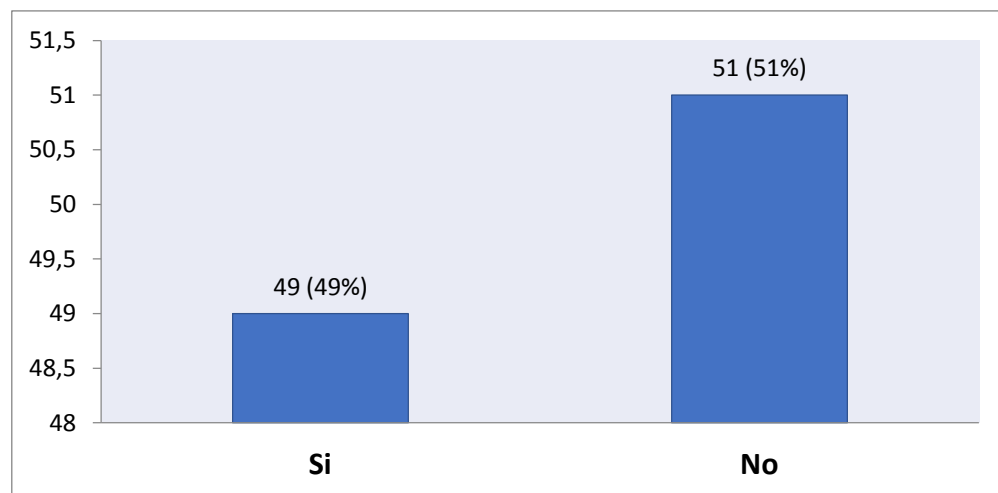


Gráfico N°10: visita a museo o galería de arte virtual.

Análisis:

De las personas encuestadas, 49% ha visitado algún museo virtual, mientras que 51% no ha tenido la experiencia. Al restar 13% correspondientes a quienes negaron conocer lo que es un museo o galería virtual al 51% que no lo ha visitado nunca, se obtiene un total de 38% quienes no han tenido esa experiencia, pero sí saben de qué se trata. Esto

puede deberse ya sea a ausencia de interés, carencia de necesidad o falta de intención.

11. De ser positiva la respuesta, ¿cuál galería o museo virtual ha visitado?

TABLA ORIGEN		
MUSEO	CANTIDAD	PORCENTAJE
Museo de Louvre	28	57%
Unesco	2	4%
Museo de Prado	15	31%
Google Art Project	1	2%
Att Pinakothek Prado	1	2%
Museo Virtual de Artes	1	2%
Museo de Guggenheim	1	2%

Tabla N° 13: datos de origen gráfico 11.

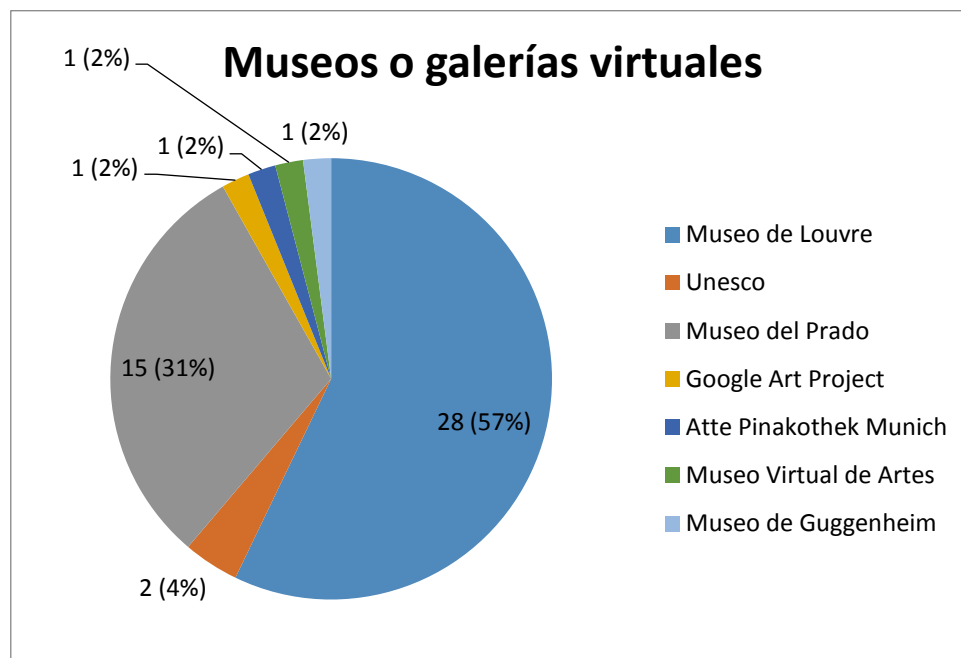


Gráfico N°11: museo o galería de arte visitado.

Análisis:

Esta es una pregunta dependiente a la anterior, en la que los usuarios que respondieron positivamente sobre si visitaron algún museo virtual, debían señalar cuál.

Respecto a los resultados, 57% de los usuarios que respondieron de forma afirmativa, indican que han realizado *tours virtuales* en el museo de Louvre, que es uno de lo que se toma como enfoque para la ejecución de este proyecto, es decir, que en esencia constituye la idea base para crear la Galería de Arte Nacional virtual. En él es posible realizar una visita 360° para observar cada espacio y su diseño. Está lleno de interacción en gran parte de sus salas permanentes, y además, incluye información de las obras con sólo un *click* sobre ellas.

El segundo museo virtual más visitado fue el Museo del Prado, con 31%. Consiste en una colaboración de Google Maps y Google Earth gracias al proyecto “Obras maestras del Prado en Google Earth”. Es posible conocer en detalle 14 obras del Museo del Prado, a través de una visita al museo en 3D. Las imágenes de las obras, cuentan con más de 14 millones de píxeles con un detalle superior en 1.400 veces al que se obtiene con una cámara fotográfica de última generación. Sin embargo, el museo virtual es de alguna forma recreado, y no se hace una visita como tal para observar la estructura del museo.

El Museo de la Unesco, está en tercer lugar con 4% de visitantes. En él se realiza un paseo sencillo estilo *walk*, en el que se encuentran las obras a los laterales y se puede observar la información de cada una de ellas, sólo al presionarla. Es uno de los más sencillos, sin embargo, cumple la idea básica de hacer virtual la visita y promover a la difusión del patrimonio cultural.

8% está distribuido equitativamente en los museos Google Art Project, Atte Pinakothek Munich, Museo Virtual de Artes y Museo de Guggenheim. El primero, representa una especie de portafolio de trabajos artísticos alrededor del mundo, y posee tours virtuales de 17 museos más reconocidos como el National Gallery en Londres y el Museo de Arte Moderno en Nueva York, MoMA. El Atte Pinakothek Munich no posee interacción, en él se tiene un mapa del lugar, y al hacer *click* en cada sala, se carga información sobre lo que está expuesto y las obras, pero no existe un recorrido o siquiera un *tour virtual*.

El Museo Virtual de Artes es excelente, es la puesta en práctica de la visión de un “museo sin paredes” de André Malraux, como se mencionó en las bases teóricas. Está recreado, como el del Prado, para visualizar las obras de arte contemporáneo de Uruguay. Por último, el de Guggenheim, es el más interactivo, sobre todo para los niños, pues a través de un dibujo animado se explican las obras expuestas. A pesar, de su interactividad, no es lo que se busca para la Galería de Arte Nacional virtual.

12. La idea de visitar un museo o galería de arte, desde su casa u oficina, a través de un computador, le parece:

TABLA ORIGEN						
ENTREVISTADOS	CONSIDERACIÓN MALA	PORCENTAJE	CONSIDERACIÓN REGULAR	PORCENTAJE	CONSIDERACIÓN EXCELENTE	PORCENTAJE
100	2	2%	8	8%	90	90%

Tabla N° 14: datos de origen gráfico 12.

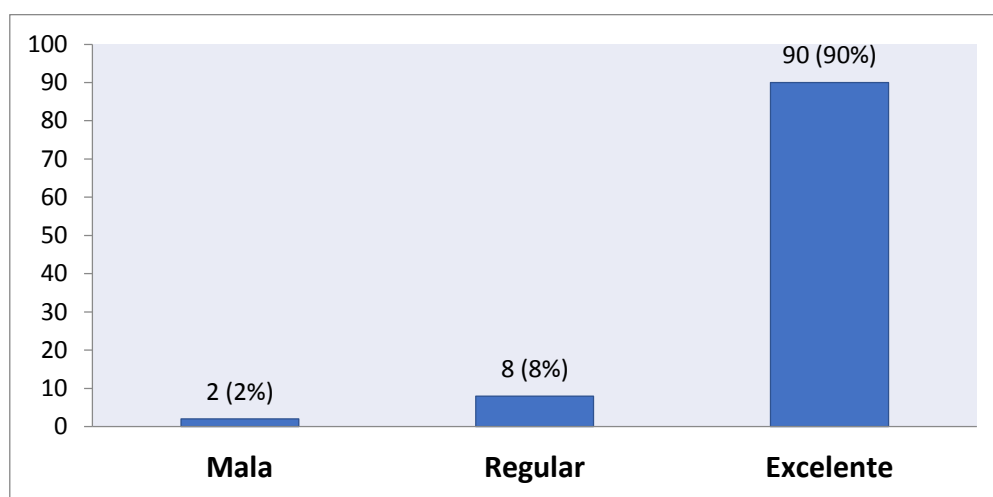


Gráfico N°12: percepción sobre la visita a un museo o galería de arte virtual.

Análisis:

2% respondió que la idea le parece mala, 8% establece que es regular, mientras que 90% afirma que el plan de llevar las obras conservadas en la GAN y que forman parte del patrimonio de la nación a un soporte virtual que fomente su difusión consiste en una idea excelente. Esto responde de manera muy acertada si la aplicación del proyecto tendría buena receptividad y aceptación en el público.

13. ¿Le gustaría que la GAN llevara sus exposiciones a nivel virtual, haciendo uso de los llamados “tours virtuales” (vista 360° de las exposiciones)?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	98	98%	2	2%

Tabla N° 15: datos de origen gráfico 13.

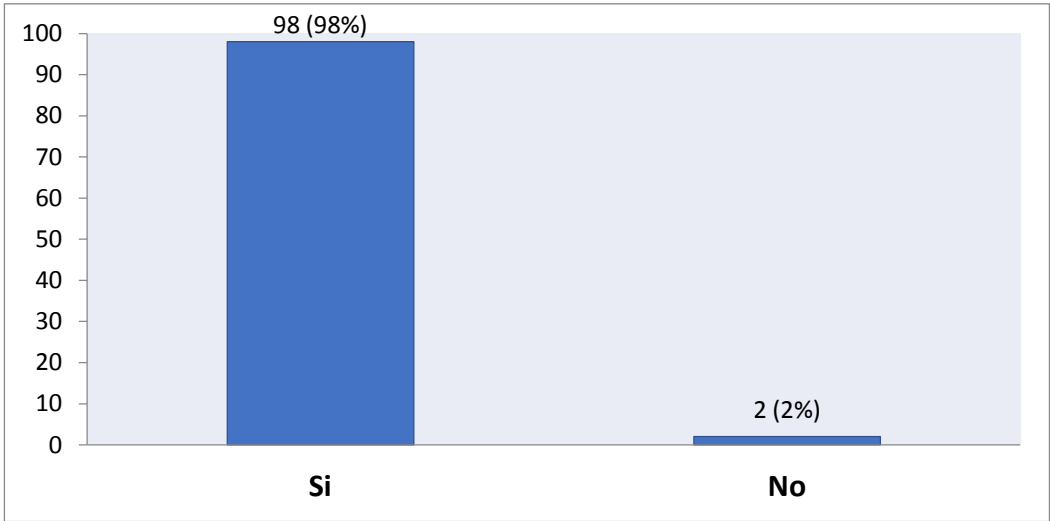


Gráfico N°13: percepción sobre la GAN a nivel virtual.

Análisis:

El 98% de las personas encuestadas está de acuerdo en llevar las exposiciones de la GAN a nivel virtual aumentando su campo difusivo, mientras que el 2% considera que no es una buena idea y está en desacuerdo con la ejecución del proyecto. Se examinó la aprobación y el rechazo que tendría la aplicación de la idea, de lo que se establecen resultados positivos hacia la ejecución de la misma, tal como se evidencia en la incógnita anterior en la que el 90% considera excelente su aplicación.

14. ¿Considera que el uso de museos o galerías de arte virtuales atraería a más usuarios para visitar las exposiciones? Y ¿por qué?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	96	96%	4	4%

Tabla N° 16: datos de origen gráfico 14.

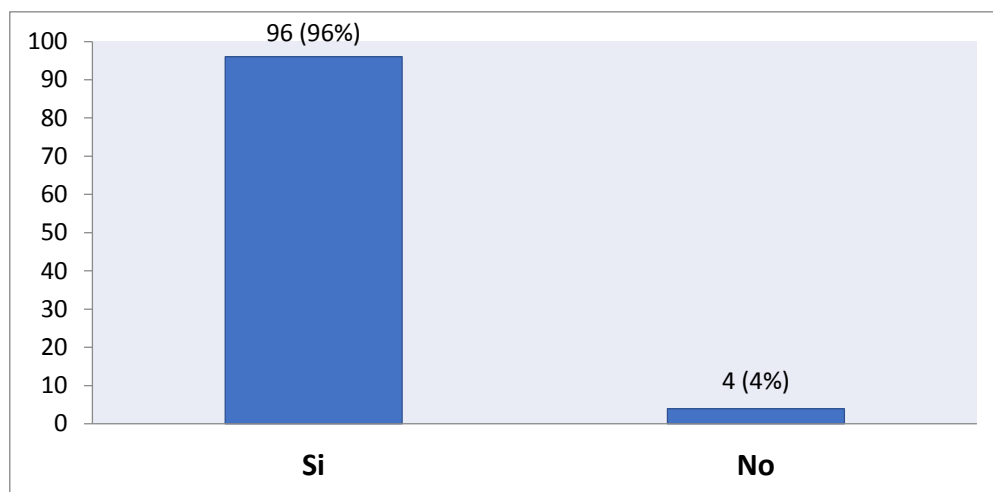


Gráfico N°14: impactó de los museos o galerías de arte virtual

Análisis:

96% la considera una herramienta que atraería a la gente para visitar la galería, mientras que 4% considera que causaría el efecto contrario. Con esta pregunta se buscó específicamente establecer si la aplicación de la Galería de Arte Nacional virtual serviría para llevar cada vez más usuarios físicos a las instalaciones. Entre las justificaciones a favor del “No”:

- “Las últimas generaciones no investigan y no visitan los museos”.
- “Sería bueno en un ámbito internacional, pero si ves la obra virtualmente no querrán acudir al lugar”.

- “No se aprecia el valor verdadero”.
- “Porque al verlo vía web dejaría de atraerlos a conocerlo físicamente”.
-

15. ¿Considera que al implementar un museo o galería de arte virtual en la GAN aumentaría su prestigio a nivel internacional, dando a conocer así las diferentes obras de arte que alberga?

TABLA ORIGEN				
ENTREVISTADOS	RESPUESTAS AFIRMATIVAS	PORCENTAJE	RESPUESTAS NEGATIVAS	PORCENTAJE
100	99	99%	1	1%

Tabla N° 17: datos de origen gráfico 15.

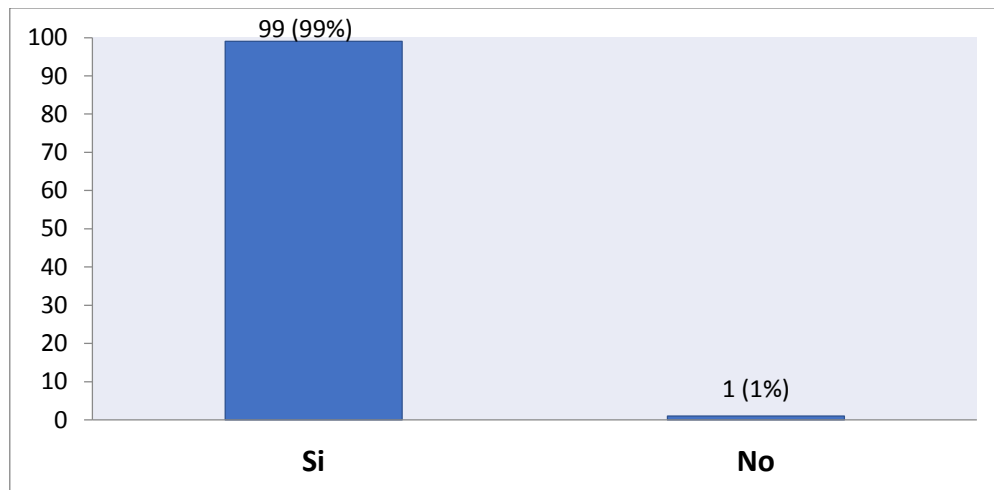


Gráfico N°15: aumento del prestigio de la GAN.

Análisis:

Se vincula directamente con la propagación y “popularidad” que representaría llevar las obras a formato digital para su conocimiento global. 99% estableció que sí aumentaría su prestigio, mientras que el 1% no está de acuerdo con esa acepción. Al comparar estos resultados con los dos

anteriores se observa que de igual forma las respuestas positivas están por encima de 90%.

Como se mencionó en el Capítulo III, el otro instrumento utilizado fue el guión de entrevista, por lo que a continuación se expondrán cada una de las respuestas brindadas por parte del personal seleccionado de la Galería de Arte Nacional para efectuar posteriormente un análisis con los consensos y las diferencias entre ellos.

Entrevistas:

Datos del entrevistado #1:

- Nombre y apellido: María Rengifo
- Cargo que ocupa: Directora General
- Profesión: Trabajadora Social
- Contacto: direccionejecutiva.gan@gmail.com

1) ¿Por qué considera usted que la Galería de Arte Nacional es una fuente de información importante en nuestro país?

Porque fomenta y garantiza los valores de la cultura, como bien irrenunciable, por otro lado salvaguarda nuestro patrimonio y lo difunde a nivel nacional e internacional.

2) ¿Cómo es la afluencia de visitas en la Galería de Arte Nacional?

Muy fluida para el cierre del año 2015, tuvimos un total de 54.672 visitantes.

3) ¿Considera usted que alrededor de Venezuela y el mundo se difunde información suficiente sobre las obras que alberga la Galería de Arte Nacional? ¿Por qué?

Considerar a toda Venezuela es imposible, sectores específicos dedicados al arte y la cultura.

4) ¿Qué sabe usted sobre las tecnologías de la comunicación e información aplicadas a los museos o galerías de arte?

A nivel internacional, de los recorridos virtuales de las galerías y las redes sociales a servicio del arte.

5) ¿Qué es para usted un museo o galería de arte virtual?

Son recorridos por sus salas y exposiciones, me parecen muy didácticos e impactantes para la difusión del arte a nivel mundial.

6) ¿Cuál es su opinión sobre este tipo de museos o galerías virtuales?

Los Museos virtuales están tomando mucha importancia, ya que son usados como fuente de Educación e Información, es una manera de difusión para los Museos a nivel mundial.

7) ¿Qué opina usted sobre la implementación de la Galería de Arte Nacional a nivel virtual?

Ya en los museos de la FMN hemos implementado de alguna manera los catálogos digitales, y otras herramientas para nuestro público en redes, tener una galería virtual sería abrirnos aún más a un público mundial donde daríamos a conocer nuestro patrimonio venezolano.

8) Según su consideración, puede indicarnos cuáles serían las ventajas y desventajas que traería consigo la implementación de Galería de Arte Nacional virtual.

Ventajas.

- Acercamiento de un público virtual mundial, divulgación del acervo venezolano.
- Utilización de una herramienta informática.
- Acercamiento a los jóvenes.

Desventajas

- Poco público interesado en las salas expositivas.
- Justificación de presupuesto para las exposiciones, de qué manera sino no hay un flujo de público visitante, sólo visitas virtuales.
- Reducción de personal.

Datos del entrevistado #2:

- Nombre y apellido: Penny García
- Cargo que ocupa: Jefe de Gestión Interior
- Profesión: Msc. Gerencia Pública
- Contacto: direccionejecutiva.gan@gmail.com

1) ¿Por qué considera usted que la Galería de Arte Nacional es una fuente de información importante en nuestro país?

Porque atesora nuestro patrimonio de arte venezolano de todos los tiempos.

2) ¿Cómo es la afluencia de visitas en la Galería de Arte Nacional?

Pudiera ser más nutrida.

3) ¿Considera usted que alrededor de Venezuela y el mundo se difunde información suficiente sobre las obras que alberga la Galería de Arte Nacional? ¿Por qué?

No, se puede apreciar que es muy escasa la difusión, a través de medios comerciales.

4) ¿Qué sabe usted sobre las tecnologías de la comunicación e información aplicadas a los museos o galerías de arte?

Es una forma de mantenerse a la vanguardia y dar dinamismo en la función del museo.

5) ¿Qué es para usted un museo o galería de arte virtual?

Es una forma de acercarse o de atraer a más público, haciendo uso de las nuevas tecnologías.

6) ¿Cuál es su opinión sobre este tipo de museos o galerías virtuales?

En la medida en que se materialice la Galería Virtual se permitirá mostrar exposiciones y la colección en custodia. Es decir, la Galería virtual contará con un gran número de visitantes virtuales muy variado.

7) ¿Qué opina usted sobre la implementación de la Galería de Arte Nacional a nivel virtual?

Sería muy positivo implementar en la GAN esta tecnología para así lograr un mayor alcance. Es decir lograr un acercamiento a un público muy variado,

produciéndose un intercambio cultural y una mayor proyección de nuestro patrimonio.

8) Según su consideración, puede indicarnos cuáles serían las ventajas y desventajas que traería consigo la implementación de Galería de Arte Nacional virtual.

Considero que la implementación de la Galería virtual tiene sólo ventajas. La única limitación es presupuestaria, ya que se requiere tecnología de punta y garantizar su actualización para mantenerla vigente. Entre las ventajas se pueden mencionar:

- a. Proyección de la GAN, sus exposiciones y actividades.
- b. Las exposiciones logran ser apreciadas por un mayor público y variado.
- c. Se logra un acercamiento desde cualquier lugar del mundo, incluso desde nuestros hogares
- d. Se despierta la curiosidad del espectador en conocer (entrar en contacto directo) las obras originales.
- e. Se ofrece a los artistas la posibilidad de dar a conocer su obra,
- f. entre otras.

Datos del entrevistado #3:

- Nombre y apellido: Mireya García Guevara
- Cargo que ocupa: Jefe del Departamento de Publicaciones de la GAN
- Profesión: Licenciada en Letras. Editora
- Contacto: publicacionesgan@gmail.com

1) ¿Por qué considera usted que la Galería de Arte Nacional es una fuente de información importante en nuestro país?

Porque posee la mayor colección de material bibliográfico, hemerográfico, fotográfico y audiovisual sobre las artes plásticas venezolanas resguardada en el más importante centro de información y documentación (Cinap) sobre esta área de la cultura en nuestro país.

2) ¿Cómo es la afluencia de visitas en la Galería de Arte Nacional?

Existe una afluencia moderada de visitantes que depende, básicamente, de las actividades que se realicen (exposiciones, charlas, conversatorios, talleres, visitas guiadas, eventos musicales y de otra índole).

3) ¿Considera usted que alrededor de Venezuela y el mundo se difunde información suficiente sobre las obras que alberga la Galería de Arte Nacional? ¿Por qué?

No, escasamente hay publicaciones internacionales que publican imágenes de las obras de la colección GAN.

4) ¿Qué sabe usted sobre las tecnologías de la comunicación e información aplicadas a los museos o galerías de arte?

Conocemos acerca de las páginas web y museos virtuales que se usan actualmente en muchas partes del mundo, y como ejemplo cercano tenemos la plataforma web creada por la Fundación Museos Nacionales, que además de su página maestra (www.fmn.gob.ve) reúne los sitios virtuales de todas las instituciones que están bajo su rectoría. Igualmente fue creado por el Iartes (Instituto de las Artes de la Imagen y el Espacio), el Museo Virtual de América Latina y el Caribe (www.museovirtualdeamericalatinayelcaribe.org), aunque actualmente este proyecto no está en funcionamiento.

5) ¿Qué es para usted un museo o galería de arte virtual?

Una herramienta tecnológica que permite visitar, conocer e informarse acerca de un museo de cualquier especialidad y en cualquier parte del mundo, sin necesidad de estar físicamente presente.

6) ¿Cuál es su opinión sobre este tipo de museos o galerías virtuales?

Constituye una valiosísima ventaja para que todas las personas conozcan, a bajo costo, lo que hacen estas instituciones en el ámbito nacional e internacional sin necesidad de trasladarse ni hacer una onerosa inversión. Además este tipo de museos y galerías permiten aprender acerca de los patrimonios culturales de otras regiones del país y del mundo, así como promover el intercambio entre investigadores y cualquier otra persona interesada.

7) ¿Qué opina usted sobre la implementación de la Galería de Arte Nacional a nivel virtual?

Creemos que es un hecho muy positivo y enriquecedor ya que sería una buena manera de difundir información acerca de todas las actividades expositivas, de investigación, educativas y de cualquier otra índole que se realizan en la GAN.

8) Según su consideración, puede indicarnos cuáles serían las ventajas y desventajas que traería consigo la implementación de Galería de Arte Nacional virtual.

Entre las ventajas de este proyecto, consideramos que la implementación de la Galería de Arte Nacional virtual es un magnífico medio, relativamente económico, de dar a conocer nuestra institución y su misión de estudiar, resguardar, conservar y difundir nuestro valioso patrimonio plástico. Por otra

parte, la única desventaja que podríamos considerar sería la referida a la dificultad de las personas de menos recursos para acceder a los servicios de internet, computadoras, tablets o teléfonos inteligentes que les permitan conocer este tipo de proyectos.

Análisis:

Análisis pregunta N° 1:

Las tres entrevistadas coinciden en que la Galería de Arte Nacional es una institución de suma importancia para la Venezuela debido a que constituye en acervo cultural del país, es decir, es la que resguarda gran parte del patrimonio cultural y por tal motivo se considerada una de las unidades de información más relevantes del territorio.

Análisis pregunta N° 2:

En esta interrogante, las respuestas fueron un poco diferentes entre las entrevistadas. En primer lugar, María Rengifo establece que las visitas a la GAN son bastante fluidas; por su parte, Mireya García Guevara cree que son moderadas, mientras que Penny García considera que podrían ser mayores.

Análisis pregunta N° 3:

La Directora de la GAN, María Rengifo plantea que no es viable considerar a todo el territorio nacional al hablar de difusión, mientras que tanto Penny García como Mireya García Guevara tienen presente que las publicaciones son escasas.

Análisis pregunta N° 4:

A pesar de que cada una de las respuestas tiene un enfoque particular, las tres coinciden en que las TIC's aplicadas a los museos son plataformas

que permiten la creación de museos y galerías virtuales. Vale la pena destacar la respuesta de la jefa del Departamento de Publicaciones, Mireya García Guevara, quien mencionó la página web creada por la Fundación Museos Nacionales, y estableció que reúne los sitios virtuales de todas las instituciones que están bajo su rectoría.

Análisis pregunta N° 5:

Rengifo considera que los museos virtuales son los recorridos que se hacen gracias a la implementación de la tecnología, García lo determina cómo una forma de acercarse más al público y García Guevara piensa que es una herramienta que permite la visita y difusión al público de las obras conservadas. Al unir las tres acepciones se puede crear un concepto totalmente válido de lo que es un museo virtual debido a que cada una de las entrevistadas proporcionó características que los define.

Análisis pregunta N° 6:

Cada una de las respuestas brinda una noción positiva de lo que es un museo virtual para las entrevistadas. Lo consideran una herramienta que ha adquirido mucha importancia últimamente, que es muy valiosa y facilita la difusión de información que corresponde al patrimonio cultural de las naciones.

Análisis pregunta N° 7:

La Directora considera que ya se han implementado proyectos similares como los catálogos virtuales, sin embargo, coincide con la respuesta de la Jefa del Departamento de Publicaciones, debido a que ambas consideran que significaría un impulso internacional de la Galería, lo que es una percepción positiva que favorece la idea de la implementación de este proyectos para beneficiar a la institución.

Análisis pregunta N° 8:

A pesar de que las respuestas coinciden mucho en cuanto a las ventajas que traería consigo la creación de la Galería de Arte Nacional Virtual, como lo son dar a conocer la institución o generar acercamiento del público; las desventajas varían entre las consideraciones de las entrevistadas, ya que por una parte consideran que podría ocasionar desinterés en las exposiciones físicas, así como la dificultada de acceso para las personas de pocos recursos.

Comparación museos virtuales:

Ahora bien, para establecer la arquitectura informacional de la GAN virtual, es necesario hacer una comparación entre los museos virtuales conocidos por la población para de esta forma determinar los puntos en común y aquellos que sean novedosos de cada uno de ellos. Esto permitirá tener una visión general de lo que se estila en este tipo de museos, así como cuáles suelen ser las formas más pertinentes de difundir la información y que la misma llegue correctamente a cada uno de los usuarios.

A continuación se mostrará un cuadro comparativo entre los museos determinados por la población encuestada, los cuales son: el Museo de Louvre, el Museo del Prado, Unesco, el Google Art Project, ATT Pinakothek Munich, el Museo Virtual de Artes y el Museo de Guggenheim, tomando en consideración, según lo establecido en las bases teóricas, las características que deben tener los museos virtuales.

Tomando en consideración la comparación de los museos virtuales más conocidos por la población encuestada, es posible definir una serie de elementos que permitirán la construcción del sitio y las características que tendrá esta nueva herramienta.

Para la creación de esta herramienta será necesario el uso de computadores actualizados en materia tecnológica con una gran capacidad de almacenamiento y velocidad, el sistema operativo a utilizar estará en manos del comité técnico, pues deberán escoger el sistema operativo de su preferencia al momento de hacer las programaciones.

Es importante definir que la GAN virtual estará ubicada en el portal adscrito a la FMN, que está dedicado específicamente a proporcionar toda la información referente a esta unidad de información. El usuario tendrá un acceso a la herramienta y en ella se exhibirán al menos dos de las exposiciones más importantes presentadas en el año.

Se busca que la GAN virtual tenga una visión panorámica 360°, es decir, el usuario se sentirá dentro del museo, podrá apreciar sus instalaciones, pero no podrá ver la totalidad de las obras albergadas, ya que se limitará la visita a las exposiciones que se hayan realizado.

La GAN contará con *hotspots* que les permitan a los visitantes obtener toda la información de las obras, así como también apreciarán una fotografía de alta resolución de la creación. Cada obra poseerá su ficha técnica, audio inmersivo, audio informativo y videos relacionados como entrevistas a los autores o del proceso de montaje de la exposición para familiarizar a las personas en el proceso museográfico.

El espacio tendrá enlaces que permitan la interconexión con otros museos, bien sea de aquellos que formen parte de la FMN, así como de

aquellas instituciones que conserven la obra que en ese momento está siendo expuesta en la galería.

Por su parte, se busca que la herramienta sea de tipo informativa, es decir, se estará en constante actualización de la información correspondiente a las obras, será posible realizar comparaciones y análisis de ellas a través de un foro abierto las 24 horas, así como también contará con un espacio donde los usuarios podrán crear una exposición según los criterios que él considere con los cuadros seleccionados por él mismo.

CAPÍTULO V: PROPUESTA

Para la elaboración del proyecto se estableció una serie de fases que llevan a la organización y cumplimiento de actividades, las cuales incluirán las acciones a tomar y permitirán lograr el resultado deseado para la creación de la Galería de Arte Nacional virtual, objetivo que está directamente relacionado con la implementación de las nuevas tecnologías en un proceso común como lo es la visita a un museo.

Es importante que antes de iniciar el establecimiento de las fases se defina la Galería de Arte Nacional Virtual y posteriormente se realice la simulación de la herramienta.

En primer lugar se definirá todo lo correspondiente a la Galería de Arte Nacional para luego establecer la propuesta y el producto final a ofrecer en esta investigación.

La GAN virtual será una herramienta tecnológica que mostrará, estudiará y divulgará las exposiciones más relevantes de la GAN que estén compuestas por sus obras de dominio público, esta difusión se hará a lo largo del territorio nacional e internacional durante todo el día por todos los días sin limitaciones de acceso, sólo con la utilización de un equipo con conexión a la red.

A continuación se presentará una ficha con los datos básicos de la herramienta:

Nombre	Galería de Arte Nacional Virtual
Dirección	Departamento de Publicaciones
Ubicación	http://gan.fmn.gob.ve/galería-de-arte-nacional-virtual
Horario	24 horas – 7 días de la semana (a excepción de los momentos en que se encuentre en construcción y actualización).
Cantidad de obras	La cantidad varía de acuerdo al número de exposiciones anuales.
Servicios	Información detallada, análisis de las obras, elementos interactivos, foro internacional, entre otros.

Tabla N° 19: Ficha técnica de la GAN Virtual.

Misión:

Difundir nacional internacionalmente las obras de dominio público que conforman el patrimonio artístico venezolano a través de la publicación, estudio e interacción mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación con el fin de fortalecer la ciudadanía e identidad nacional así como el reconocimiento mundial de la institución.

Visión:

Constituirse como la herramienta virtual que permita la vinculación entre los museos que conforman la FMN e inclusive con unidades de información

del mundo, así como también que permita el conocimiento de la cultura nacional a nivel internacional.

Al definir las características del espacio virtual, es posible establecer a continuación la propuesta, así como la simulación de lo que será la galería, para cuya creación se tomó en cuenta los tres aspectos que propone Jeffrey Veen en su libro: “Arte y ciencia del diseño Web”, si bien es cierto que dichos aspectos son para la creación de páginas web, se hará uso de los mismos enfocándose a la galería virtual.

Los aspectos están compuestos por las palabras a utilizar, las imágenes y las animaciones, para ello se necesitará establecer un comité técnico conformada de la siguiente manera:

1. La **presentación** a cargo de diseñadores, quienes son responsables de mostrar dónde estarán ubicadas los álbumes de fotos, gráficos, las diferentes imágenes y de organizar el museo virtual a nivel visual para los usuarios.

2. La **estructura** a cargo de arquitectos de información, archivólogos, bibliotecólogos, museólogos y/o comunicadores sociales, quienes organizan y optimizan las palabras a utilizar y el contenido del museo virtual.

3. Y el **comportamiento** a cargo de ingenieros o programadores, quienes desarrollan las animaciones y aplicaciones para la interacción del usuario con el producto.

Para implementar la Galería de Arte Nacional virtual, se deberá contar con un comité técnico con las características anteriores, que puede pertenecer al departamento de publicación por su característica de difusión de la información.

Tal y como se mencionó en el capítulo anterior, la Galería de Arte Nacional Virtual estará ubicada en la página <http://gan.fmn.gob.ve/galería-de-arte-nacional-virtual>, y a través de un link los usuarios podrán acceder a la aplicación.

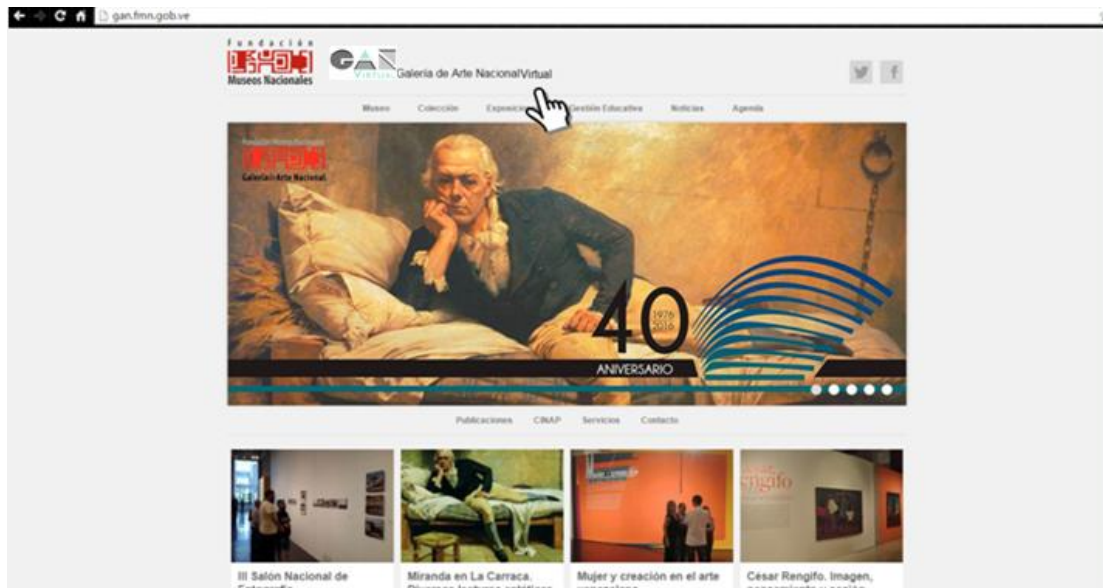


Figura N°1: Acceso a GAN Virtual desde la página web



Figura N°2: Página de inicio de la GAN Virtual

Al acceder a la Galería de Arte Nacional Virtual, los usuarios podrán seleccionar el idioma, entre el español y el inglés, seguido de la exposición de su preferencia, las cuales irán señaladas y organizadas de la más reciente a la más antigua, indicando así: nombre de la exposición, seguido del mes y año estreno. Lo anterior irá ubicado en la parte izquierda de la pantalla, y por defecto se cargará la información correspondiente a la exposición más reciente.

Una vez el usuario seleccione la exposición, en el lado derecho de la pantalla se podrá observar el título de la misma, seguido de la introducción, una galería de imágenes del estreno y la opción 360°Virtual Tour.



Figura N°3: Galería de imágenes de lo que fue la exposición

Una vez el usuario seleccione la opción de 360°Virtual Tour, aparecerá la sala expositiva seleccionada, simulando una vista en 3D, esto mediante la captura fotográfica estilo panorama, para dar a los usuarios la sensación de estar en el lugar. Las fotografías deberán tener una resolución de al menos

1,5 megapíxeles, cuanto más megapíxeles ostente, mejor será la visualización y deben capturarse de forma horizontal.

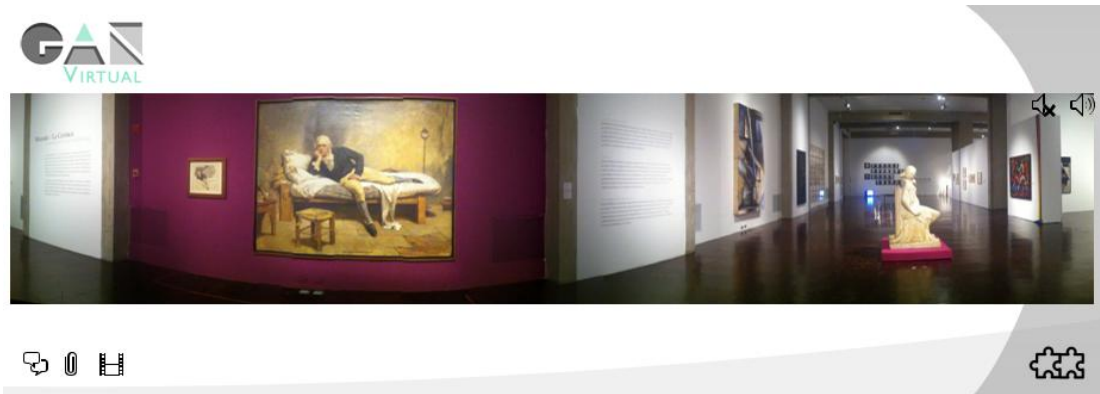


Figura N°4: Exposición “Interpretaciones de la mirada” a nivel virtual

El panorama permitirá a los usuarios acercar, alejar, ir hacia adelante, hacia atrás, a un lado o al otro con ayuda del mouse. Por otro lado, cada obra de dominio público expuesta poseerá *hotspots*, los cuales incluirán la ficha técnica, fotografía en alta resolución de la obra, link al museo donde pertenezca la obra (en caso de no ser de la GAN), reproducción de una locución informativa de la misma y más información histórica, los *hotspots* serán visibles al hacer *click* en la obra.

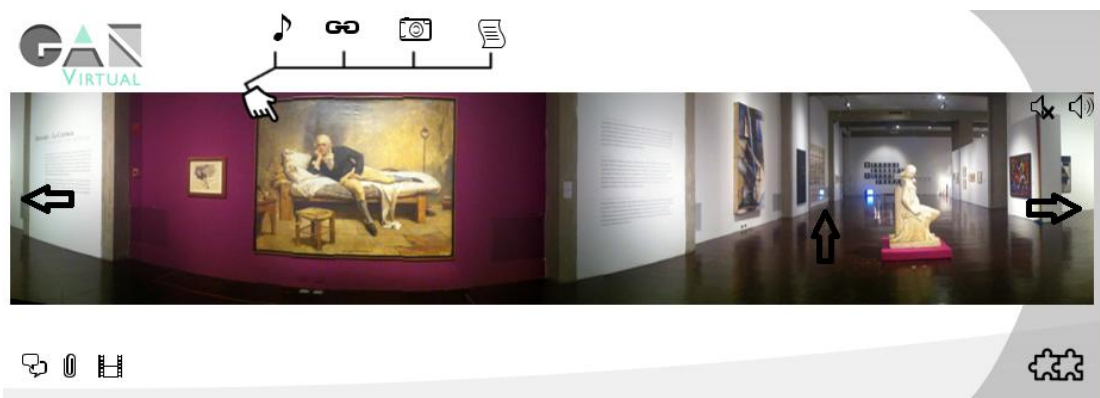


Figura N°5: Elementos interactivos de la GAN Virtual



Figura N°6: Detalle de la obra “Miranda en la Carraca” de Arturo Michelena

Se evitará realizar la toma fotográfica a obras que no formen parte del dominio público; en caso que la GAN inaugure una exposición con artistas modernos, cuyas obras no son de dominio público, la misma no será llevada a nivel virtual por derechos de autor. Por otro lado, en caso de tener una obra de dominio público al lado de otra que no lo posea, la segunda no incluirá *hotspots*, deberá verse a menor resolución y con marca de agua de la Galería de Arte Nacional. En la figura N° 7 se puede observar cómo se vería la obra de “Miranda en la Carraca” en caso de no ser parte del dominio público.



Figura N°7: Detalle obra con dominio público

La visita virtual tendrá audio inmersivo, contenido descargable sobre la sala expositiva, videos relacionados con la exhibición (ya sea visita guiada del recorrido o sobre la inauguración) y una pestaña para que los usuarios describan su experiencia y qué les pareció, dichos mensajes serán enviados de forma automática al buzón de correo de la GAN.

Todos estos aspectos serán compatibles con dispositivos móviles, *tablets* y computadoras. Con lo anterior, la Galería de Arte Nacional Virtual no creará sólo la sensación de ambiente a 360°, sino también permitirá descubrir y aprender acerca de los elementos expuestos.



Figura N°8: Video relacionado a la exposición



Figura N°9: Folleto descargable sobre la sala expositiva

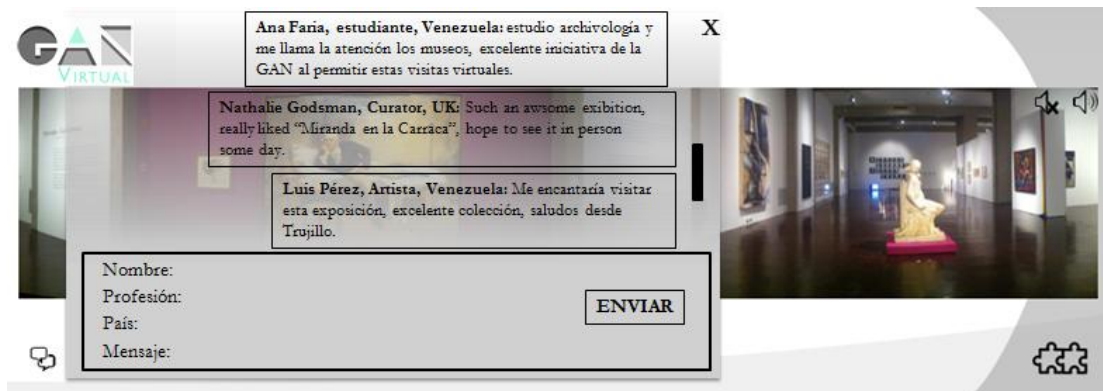


Figura N°10: Foro de opinión para los usuarios

LEYENDA			
Símbolo	Significado	Símbolo	Significado
	Audio relacionado a la obra expuesta.		Link del museo donde pertenece la obra, o a la FMN.
	Fotografía en alta resolución de la obra.		Ficha técnica de la obra.
	Foro de opinión sobre la exposición.		Contenido descargable, folletos de la exposición.
	Video sobre la inauguración de la exposición o visita guiada.		Crea tu propia galería virtual.
	Audio inmersivo, permitir o bloquear.		Play, para la reproducción del audio relacionado a la obra.
	Stop, para empezar de un principio la reproducción del audio relacionado a la		Pause, para pausar la reproducción del audio relacionado a la obra.

	obra.		
	Adelantar audio.		Atrasar audio.

Tabla N°20: Leyenda galería virtual

Además, se contará con una opción denominada “*Crea tu propia galería virtual*”, la cual consistirá en una sala expositiva de la GAN completamente vacía, donde el usuario, a través del catálogo virtual, podrá buscar por: autor, título, año o técnica las diferentes obras de dominio público de la GAN, seleccionaras y ubicarlas en los diferentes paneles vacíos, cada obra seleccionada llevará consigo su ficha técnica e información de la misma, esto a modo completamente interactivo y entretenido, una vez finalizada la creación podrán compartirla en sus respectivas redes sociales. Las obras utilizadas para los *print* de pantalla fueron: “Miranda en la Carraca” de Arturo Michelena, “Primera y última comunión” de Cristóbal Rojas, “Macuto” de Martín Tovar y Tovar y “Farmacología La Miseria” de Cristóbal Rojas, todas obras de dominio público.

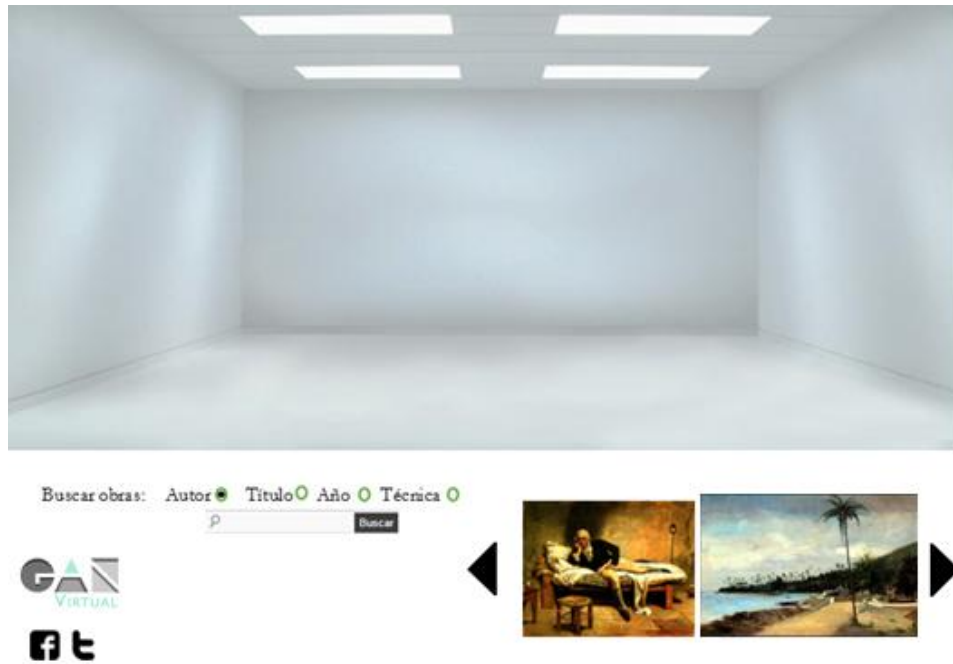


Figura N°11: Crea tu propia galería virtual

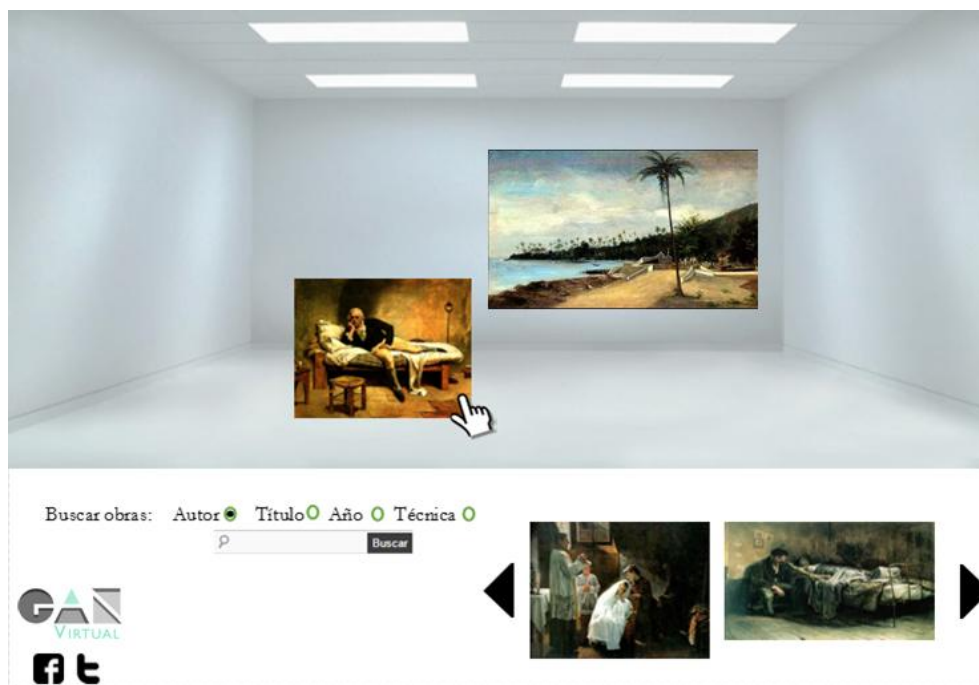


Figura N°12: Crea tu propia GAN virtual



Figura N°13: Compartir propia galería por redes

LEYENDA			
Símbolo	Significado	Símbolo	Significado
	Twitter		Anterior
	Facebook		Siguiente

Tabla N°21: Leyenda creación galería virtual

Con todos los elementos antes señalados se toma en cuenta cada una de las características de un museo virtual, puntualizadas en las bases teóricas.

Se tendrá entonces:

- Interactividad: con la opción de panorama virtual a 360° ya que no será una visita lineal, sino el usuario escoge por dónde empezar y a dónde ir.
- Archivos multimedia: permite audio inmersivo, locuciones informativas, álbumes de fotos, información gráfica y *hotspots*.
- Instantaneidad: cualquier usuario con teléfono inteligente, “*tablets*” u computadora con conexión a internet podrá visitar y realizar el recorrido las 24 horas al día los 365 días al año.
- Interconexión: al exhibir una obra de otro museo o galería se podrá incluir *hotspots* con el link de dicho museo o galería e informar acerca de la Fundación de Museos Nacionales.
- Digitalización: ya que todas las obras en exhibición real y exposiciones, serán llevadas a nivel virtual a través de fotografías en alta resolución.
- Educación: servirá para aquellas personas que no puedan acercarse a la GAN, como aquellas que se encuentren en el exterior. Además, con una herramienta tan innovadora y atractiva visualmente, se podrá cautivar a los más jóvenes al mundo del arte.

CONCLUSIONES

Las nuevas tecnologías, específicamente las tecnologías de información y comunicación (TIC) han permitido el desarrollo del proceso informativo, pues las personas tienen cada vez más acceso a la misma por diversos medios.

La GAN, es una de las unidades de información más importantes de Venezuela, debido a que conserva obras que forman parte del patrimonio nacional, bien sea de artistas nacionales e internacionales y a pesar que cuenta con página web, Facebook y demás herramientas que proporcionan información básica de la misma y de sus obras, es necesaria la creación de un sistema que permita la interacción de los usuarios y que a su vez difunda de manera global las creaciones de artistas de renombre.

Gran parte de la población venezolana está familiarizada con la Galería de Arte Nacional como institución, sin embargo, de acuerdo a los resultados obtenidos en las encuestas realizadas, casi la mitad del porcentaje de personas consultadas no conoce las obras que allí se albergan, por ello la mayoría considera excelente la idea de crear la Galería de Arte Nacional virtual para difundir el patrimonio nacional y acceder a la información referente a esta entidad de manera fácil, práctica y creativa.

Se deberá tomar en cuenta que la herramienta a utilizar debe permitir la mayor interacción para los usuarios y cumplir con las características de los museos virtuales: interactividad, multimedia, instantaneidad, interconexión, digitalización y educación.

En conclusión, este trabajo presentaría una nueva opción, en la que se utilizan técnicas de realidad virtual para la difusión de información de interés en la comunidad, en este caso las diferentes creaciones de grandes artistas. Por otro lado, la creación de este sistema no solo permitirá que las personas se vean interesadas en visitar la galería para ver las obras, sino que aumentará el prestigio de la misma a nivel mundial porque será conocida por una cada vez más personas, rompiendo con las barreras geográficas existentes y permitiendo que los usuarios desde la comodidad de su hogar adquieran la información que necesiten.

Este trabajo plantea la interdisciplinariedad que existe al momento de ejecutar proyectos de este tipo, así como también establece la importancia de un profesional en Bibliotecología y Archivología como procesador de información y experto capaz de servir como arquitecto informacional.

RECOMENDACIONES

- ✓ La Galería de Arte Nacional virtual debe mostrar en cada *tour* una pequeña parte de lo que fue la exposición, y no la totalidad de las obras artísticas bajo su poder, para así llamar la atención de los usuarios a que visiten la entidad física para ver el resto de las mismas.
- ✓ La GAN, al poseer exposiciones de carácter temporal, deberá hacer al menos dos *tours virtuales* al año, los cuales sean considerados por los expertos de la galería, de acuerdo a las exhibiciones de mayor importancia o en su defecto de las obras más significativas conservadas en la unidad y así permitir los lapsos correspondientes para la adaptación del sistema con las obras a publicar.
- ✓ Se recomienda la contratación de un Licenciado en Idiomas Modernos, mención Traductor, para la traducción (en primera instancia al inglés) de toda información referente a la Galería, publicada en su página web, redes sociales y para el futuro sistema de la GAN Virtual.
- ✓ En el mercado existen diferentes programas innovadores e interesantes para la realización de *tours virtuales*, sin embargo a pesar de ser buenos programas para realizar visitas virtuales, son muy limitativos, pues sólo poseen una cierta gama de opciones, pero no es posible programar para crear más allá de las establecidas. Por ello una de las discusiones establecidas en el Capítulo IV y principal recomendación, es el futuro establecimiento de un comité técnico en la GAN, compuesto por programadores o ingenieros en informática, capaces de crear un programa nuevo, innovador, único y exclusivo para la galería y sus necesidades.

- ✓ La GAN debe establecer un comité técnico adscrita al Dpto. de Publicaciones, por ser éste el departamento encargado de la divulgación y propagación de la información correspondiente a la galería, el cual esté compuesto por diseñadores gráficos, ingenieros en computación y archivólogos, bibliotecólogos, museólogos y comunicadores sociales que actualicen constantemente la herramienta.
- ✓ Es indispensable la presencia de profesionales en Bibliotecología y/o Archivología en la creación de la Galería de Arte Nacional virtual, ya que entre sus funciones, serían los garantes del buen procesamiento y manejo de la información, además que serán pilares al momento de la elaboración del sistema por servir de “arquitectos de la información”.
- ✓ Por último, es recomendable el asentamiento una vez sea ejecutado el proyecto, para así tener un soporte del proceso y de cómo fue llevado a cabo para el momento en que se desee hacer actualizaciones y/o cambios a la herramienta.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Arenas, F. (s/f). *Museo Virtual de Educación Plástica*. Tesis Doctoral del Programa doctorado Arte y Significado, Universidad de Oviedo, España.

Arias, F. (1999) *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Editorial Episteme.
Extraído el 17 de marzo de 2015, de:
<http://www.smo.edu.mx/colegiados/apoyos/proyecto-investigacion.pdf>

Decreto 122/2007 Currículo Segundo Ciclo Educación Infantil. (2007, diciembre 27). Extraído el 20 de febrero de 2015, de:
http://www.stecyl.es/LOE/EnseMinimas/Decreto_122_2007_2CicloInfantil_LOE_CyL.pdf

Fundación de Museos Nacionales. (s/f) Extraído el 20 de febrero de 2015, de: <http://www.fmn.gob.ve/fmn>

Hernández, F. (1992). *Evolución del concepto de museo*. Madrid: Revista General de Información y Documentación. Vol. 2 (1), 85–97. Edit Complutense. Extraído el 31 de agosto de 2015, de:
<http://esferapublica.org/museo.pdf>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. Caracas: McGraw Hill. Extraído el 17 de marzo de 2015, de: https://competenciashg.files.wordpress.com/2012/10/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf

International Council of Museums ICOM. (s/f). *Definición del Museo*. Extraído el 17 de marzo de 2015, de: <http://icom.museum/la-vision/definicion-del-museo/L/1/>

Ley de Protección y Defensa del Patrimonio Cultural (1993, octubre 3) Extraído el 20 de febrero de 2015, de: http://ipc.gob.ve/files/Ley_de_Patrimonio.pdf

Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación (2010, diciembre 16). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 38.242, agosto 3, 2005. Extraído el 20 de febrero de 2015, de: http://www.matematica.ciens.ucv.ve/files/Normativas/Ley_Organica_de_Ciencia_Tecnologia_e_Innovacion_%282005%29.pdf

Ley Orgánica de Cultura de la Asamblea Nacional (1975, agosto 29). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 1.391, noviembre 19, 2014. Extraído el 20 de febrero de 2015, de: www.snc.gob.ve/file/267/download?token=bqaBSRxg

Ley Orgánica de la Administración Pública (2001, octubre 17). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N° 40.542, noviembre 17, 2014. Extraído el 20 de febrero de 2015, de: http://www.mp.gob.ve/c/document_library/get_file?p_l_id=29950&folderId=6047602&name=DLFE-8115.pdf

Lozano, R., Joya, M. & Yanez, I. (s/f) *Creación de un museo virtual de historia cultura y arte para mejorar la promoción del museo regional de oriente de la Ciudad de San Miguel*. Trabajo de Licenciatura de la Facultad de Ciencias Económicas, Universidad de Oriente, Venezuela.

Extraído el 25 de enero de 2015, de:
http://www.univo.edu.sv:8081/tesis/019791/019791_Port.pdf

Microsoft Corporation (2014). *Manual de fotografías para expertos, Photosynth*. Extraído el 5 de noviembre de 2015, de:
<http://cdn1.ps1.photosynth.net/docs/Photosynth-Tech-Preview-Expert-Shooting-Guide-Spanish.pdf>

Ministerio del Poder Popular para la Cultura. (s/f) Extraído el 20 de febrero de 2015, de: <http://www.ministeriodelacultura.gob.ve/>

Ministerio del Poder Popular para la Cultura. (2005) *Manual de Normativas Técnicas para Museos*. Caracas: Consejo Nacional de la Cultura.

Museo del Louvre – Francia. (s/f) Extraído el 3 de febrero de 2015, de:
<http://www.louvre.fr/>

Museo Geológico Virtual de Venezuela - PDVSA. (s/f) Extraído el 3 de febrero de 2015, de: <http://www.pdv.com/lexico/museo/>

Museo Nacional Reina Sofía – Madrid. (s/f) Extraído el 3 de febrero de 2015, de: www.museoreinasofia.es/.

Museo Virtual de América Latina y El Caribe – Países del Caribe. (s/f) Extraído el 3 de febrero de 2015, de:
<http://www.museovirtualdeamericalatinayelcaribe.org/>

Museo virtual del Zulia. (s/f) Extraído el 3 de febrero de 2015, de:
<http://www.museovirtualdelzulia.org/>.

Museo Virtual Scouts Venezuela. (s/f) Extraído el 3 de febrero de 2015, de:
<http://www.museovirtualscoutvzla.blogspot.com/>

Reglamento Orgánico del Ministerio del Poder Popular para la Cultura (2007, marzo 20). Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, N°39.037, octubre 14, 2008. Extraído el 20 de febrero de 2015, de: <http://virtual.urbe.edu/gacetitas/39037.pdf>

Rey, M. (2013). *El museo como espacio educativo*. Tesis de Licenciatura de la Escuela Universitaria de Magisterio, Universidad de Valladolid, España. Extraído el 25 de enero de 2015, de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2625/1/TFG-B.139.pdf>

Sabbatini, M. (2004). *Museos y centros de ciencia virtuales: Complementación y potenciación del aprendizaje de ciencias a través de experimentos virtuales*. Tesis Doctoral del Instituto Universitario de Ciencias de la Educación, Universidad de Salamanca, España. Extraído el 25 de enero de 2015, de: <http://www.sabbatini.com/marcelo/artigos/tesis-sabbatini.pdf>

Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas: Ediciones Panapo. Extraído el 17 de marzo de 2015, de: <https://metodoinvestigacion.files.wordpress.com/2008/02/el-proceso-de-investigacion-carlos-sabino.pdf>

Salazar, M. (2013) *Diseño de museo virtual, caso: Museo Humboldt*. Trabajo de grado de la Escuela de Comunicación Social, Universidad Central, Venezuela. Extraído el 25 de enero de 2015, de: <http://saber.ucv.ve/jspui/bitstream/123456789/7812/1/TESIS%20MUSEO%20VIRTUAL.pdf>

Schweibenz, W. (2004). *El desarrollo de Museos Virtuales*. Noticias ICOM, Enfoques. Extraído el 17 de marzo de 2015, de: http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/ICOM_News/2004-3/SPA/p3_2004-3.pdf

Veen, J. (2001). *The art and science of web design*. Estados Unidos: New Riders. Extraído el 6 de noviembre de 2015, de: <http://d1qz79turi6ngn.cloudfront.net/veen-artsci.pdf>

ANEXOS

ANEXO A – 1 INSTRUMENTOS UTILIZADOS, CUESTIONARIO

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA Y ARCHIVOLOGÍA

ENCUESTA

INFORMACIÓN:

Reciba ante todo un cordial saludo, por medio de la presente se hace entrega del siguiente instrumento de evaluación, el cual forma parte de la investigación “**Diseño de la Galería de Arte Nacional virtual**”, realizada por las bachilleres: Stephanie Lirio y Jhoangela Maestre. La información que usted suministre es de gran importancia para el éxito de este trabajo, por lo que se le pide la mayor sinceridad y se garantiza que la encuesta será tratada sólo con fines estadísticos.

Instrucciones:

- 1) Lea detenidamente cada uno de los ítems presentados.
- 2) Marque con una (x) el valor que considere para cada ítem, según la escala presentada.
- 3) Recuerde completar todos los ítems de evaluación.

¡Muchas gracias!

1. Profesión:

Estudiante de arte ____

Investigador de historia del arte ____

Bibliotecólogo y/o archivólogo ____

Estudiante de bibliotecología y/o archivología ____

Fotógrafo ____

Artista plástico ____

Curador ____

Museógrafo ____

Museólogo ____

2. ¿Ha visitado la Galería de Arte Nacional de Venezuela?

Sí ____

No ____

3. ¿Está familiarizado con las obras y exposiciones de la Galería de Arte Nacional?

Sí ____

No ____

4. ¿Ha visitado la página web de la Galería de Arte Nacional?

Sí ____

No ____

5. ¿Se ha visto en la necesidad de buscar información respecto a exposiciones anteriores, artistas plásticos u obras de arte de la GAN vía Internet?

Sí ____

No ____

6. De ser positiva su respuesta anterior, ¿ha dado con la información?

Sí ____

No ____

7. ¿Siente que hay información suficiente en Internet sobre esta unidad de información?

Sí ____

No ____

No sé ____

8. ¿Conoce sobre las tecnologías de la comunicación e información aplicadas en museos?

Sí ____

No ____

9. ¿Sabe lo que es un museo o galería de arte virtual?

Sí ____

No ____

10. ¿Ha visitado algún museo o galería de arte virtual?

Sí ____

No ____

De ser positiva la respuesta, ¿cuál galería o museo virtual ha visitado?

11. La idea de visitar un museo o galería de arte, desde su casa u oficina, a través de un computador, le parece:

Excelente ____

Regular ____

Mala ____

12. ¿Le gustaría que la GAN llevara sus exposiciones a nivel virtual, haciendo uso de los llamados “tours virtuales” (vista 360° de las exposiciones)?

Sí ____

No ____

13. ¿Considera que el uso de museos o galerías de arte virtuales atraería a más usuarios para visitar las exposiciones?

Sí ____

No ____

¿Por qué?

-
14. ¿Considera que al implementar un museo o galería de arte virtual en la GAN aumentaría su prestigio a nivel internacional, dando a conocer así las diferentes obras de arte que alberga?

Sí ____

No ____

ANEXO A – 2: INSTRUMENTOS UTILIZADOS, ENTREVISTA

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE BIBLIOTECOLOGÍA Y ARCHIVOLOGÍA

GUIÓN DE ENTREVISTA

INTRODUCCIÓN:

La siguiente entrevista tiene como objetivo ser uno de los instrumentos de evaluación implementados para la la investigación “**Diseño de la Galería de Arte Nacional virtual**”, realizada por los bachilleres: Stephanie Lirio y Jhoangela Maestre, como trabajo especial de grado. La información que usted suministre es de gran importancia para el éxito de este trabajo, por lo que se le pide la mayor sinceridad y se garantiza que la entrevista será tratada sólo con fines informativos.

Datos del entrevistado:

- Nombre y apellido:
- Cargo que ocupa:
- Profesión:
- Contacto:

Preguntas:

- 1) ¿Por qué considera usted que la Galería de Arte Nacional es una fuente de información importante en nuestro país?

- 2) ¿Cómo es la afluencia de visitas en la Galería de Arte Nacional?
- 3) ¿Considera usted que alrededor de Venezuela y el mundo se difunde información suficiente sobre las obras que alberga la Galería de Arte Nacional? ¿Por qué?
- 4) ¿Qué sabe usted sobre las tecnologías de la comunicación e información aplicadas a los museos o galerías de arte?
- 5) ¿Qué es para usted un museo o galería de arte virtual?
- 6) ¿Cuál es su opinión sobre este tipo de museos o galerías virtuales?
- 7) ¿Qué opina usted sobre la implementación de la Galería de Arte Nacional a nivel virtual?
- 8) Según su consideración, puede indicarnos cuáles serían las ventajas y desventajas que traería consigo la implementación de Galería de Arte Nacional virtual.