



**Universidad Tecnológica Israel**

**Ingeniería en Diseño Gráfico**

**Título:** Plataforma web para la difusión del trabajo de músicos emergentes de metal en la ciudad de Quito

**Autor:** Favio Omar Sigcha Quishpe

**Tutor Técnico:** Msc. José Vergelin

**Tutor Metodológico:** Phd. Alfredo González

**Lugar y fecha:** Quito, 7 de septiembre de 2018

## **Dedicatoria**

A los artistas del mundo que luchan por perseguir un sueño sin importar el duro y complicado camino que esto representa, sin importar las críticas ni las adversidades, a esos artistas que solo buscan felicidad en una sociedad agotada de sonrisas. Y a mi familia, quienes, sin importar mi objetivo, siempre me han dado su mano y siempre lo harán hasta que la vida me permita tenerlos a mi lado.

Omar.

## RESUMEN

Diversos géneros musicales han aparecido y crecido paulatinamente dentro de la ciudad de Quito, ha sido necesario un proceso de comunicación en varias ramas y sobre todo la alimentación cultural para obtener la aceptación necesaria del público y de esta forma ofrecer una remuneración justa a los artistas musicales, no solo en términos financieros, la remuneración se ha limitado a una asistencia considerable de público a conciertos en los cuales los artistas pueden presentar el resultado final de su trabajo. No obstante, hablando específicamente del metal como género musical, en la ciudad de Quito se ha generado una discriminación que parte desde la carencia de espacios para la difusión y promoción del material de estos artistas, las preferencias personales y el abuso de las redes sociales y medios digitales de fácil acceso, han logrado instaurar un concepto erróneo de lo que significa el ser músicos emergentes y de la diversidad de géneros existentes en la ciudad. A raíz de este problema, el objetivo general es la creación de un espacio especializado y tecnológico como lo es una plataforma web, para difundir todos los pilares de vital importancia de artistas musicales de metal, no siendo únicamente su música lo más relevante, sino aspectos como mercadería física y toda la información sobre procesos de producción musical. La misma, ofrecerá un fácil acceso al usuario, permitiéndole obtener toda la información relevante para que el artista musical se beneficie y sea capaz de difundir su trabajo de forma óptima y con resultados tangibles.

## ÍNDICE

Dedicatoria.....	2
Resumen.....	3
Índice.....	4
Introducción.....	6
Formulación del problema.....	7
Objetivo General.....	8
Objetivo Específico.....	8
Justificación.....	9
1. Marco teórico.....	10
1.1 Contextualización espacio temporal del problema.....	10
1.2 Revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio.....	14
1.3 Cuerpo teórico conceptual.....	17
2. Marco metodológico y diagnóstico de necesidades.....	23
2.1 Enfoque metodológico de la investigación.....	23
2.2 Población, unidades de estudio y muestra.....	23
2.3 Indicadores o categorías a medir.....	24
2.3.1. Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de la información.....	24
2.4 Análisis de resultados.....	25
2.5. Regularidades del diagnóstico realizado.....	29
3. Propuesta, valoración y ejecución.....	31
3.1 Fundamentos de la propuesta.....	31
3.2 Presentación de la propuesta.....	33
3.2.1 Diseño de contenidos.....	33
3.2.2 Mapa de navegación.....	34
3.2.3 Template y diagramación.....	37
3.2.3.1 Retícula.....	38
3.2.4 Diseño de página de inicio.....	40
3.2.5 Manejo tipográfico.....	44
3.2.6 Propuesta cromática.....	46
3.2.7 Estrategias de SEO y SEM.....	46
3.2.8 Manejo y administración del sitio web.....	48

3.2.9 Materiales y tecnología.....	48
3.3 Valoración por guía de especialistas.....	49
Conclusiones.....	52
Recomendaciones.....	54
Bibliografía.....	55
Anexos.....	57

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Pregunta 1 de encuesta.....	25
Gráfico 2. Pregunta 2 de encuesta.....	26
Gráfico 3. Pregunta 2 de encuesta.....	27
Gráfico 4. Pregunta 4 de encuesta.....	27
Gráfico 5. Pregunta 5 de encuesta.....	28
Gráfico 6. Pregunta 6 de encuesta.....	29
Gráfico 7. Mapa de navegación de plataforma web .....	37
Gráfico 8. Reticula de plataforma web.....	40
Gráfico 9. Sección Inicio de la plataforma web.....	43
Gráfico 10. Identidad de piezas gráficas utilizadas en la plataforma web.....	44
Gráfico 11. Fontawesome.....	45
Gráfico 12. Inonicons.....	45
Gráfico 13. Propuesta cromática.....	46

## INTRODUCCIÓN

La tecnología y el crecimiento de las herramientas de comunicación digital han dado paso a la aparición de revistas, periódicos y plataformas online que abarcan diversos tópicos y contenido variado; cultural, social, científico, político y por supuesto musical. Muchas de las plataformas convencionales en radio y televisión se han visto obligadas a migrar su formato de igual manera al área digital; trasladando y enfocando la emisión de su contenido a canales localizados en diversas redes sociales y en sitios web especializados en cada temática.

Al hablar de medios digitales especializados en música metal independiente ecuatoriana, se puede encontrar que quienes los crean; en su gran mayoría no poseen formación profesional total o parcial en algunas o ninguna de las ramas que abordan la planificación, desarrollo, puesta en marcha y proyección de estos medios mencionados.

La mayoría de espacios digitales de difusión e información están localizados en Facebook, Instagram, Twiter, Youtube y varios blogs o simples portales web especializados en música independiente “indie” local. Las personas que manejan dichos espacios no necesariamente son diseñadores web, diseñadores gráficos, realizadores audiovisuales o tan siquiera comunicadores, sino más bien son seguidores de una determinada agrupación artística, género musical o tendencia relacionada con determinadas bandas o agrupaciones.

Este apareamiento de “medios de comunicación” en la web se da gracias a la facilidad que poseen las plataformas sociales para mediante un simple registro acceder a crear una cuenta o fanpage, incluso desde hace poco tiempo ya existen aplicaciones que ofrecen una facilidad absoluta para crear un sitio web autoadministrable desde un simple blog hasta una página con una estructura avanzada y sin mayores conocimientos de la materia. Las redes sociales y plataformas digitales web son los medios perfectos para decir al mundo un sin número de ideas al azar sin importar que no existan fundamentos, investigaciones previas, análisis críticos o simplemente una verdad tras el mensaje emitido.

El acceso sin control, el anonimato y la falta de regulación para publicar en Internet; causa que los contenidos disponibles en esta red muchas veces carezcan de

rigurosidad, confiabilidad y credibilidad; lo que genera más desinformación que la construcción de una inteligencia colectiva (Gómez, 2013, p.39).

Con respecto al contenido gráfico y multimedia que las plataformas de difusión musical actuales colocan en sus espacios y utilizan para promocionar eventos, trabajo de bandas, conciertos y demás objetivos de difusión, existe una notoria y evidente carencia del uso de elementos básicos de diseño en el mismo; el punto, la línea o el plano son tan solo algunos de los elementos poco o nada utilizados. Además, cabe agregar que no existe un conocimiento o interés en un concepto elemental al momento de crear una plataforma web; la experiencia de usuario o “user experience”. Como se puede observar, son varios los elementos técnicos que demanda la construcción de un medio digital para transmitir o comunicar un determinado objetivo, mensaje o producto.

Las redes a las que se puede acceder por Internet pueden producir muchos beneficios, que por no ser objetivo de este trabajo no se enuncian, pero sí algunos de los peligros potenciales que conlleva. Frente a una difamación o calumnia anónima que se ponga en la red, los daños para la persona a la que se dirige el ataque pueden ser demolidores. Los efectos de tal conducta no pueden ser rápidamente frenados y menos aún pretender obtener una satisfacción por el hecho (Ortiz y García, 2013, p.131).

Adicionalmente, otro punto clave y carente a destacar dentro del proceso comunicativo gráfico para la promoción y difusión de músicos independientes del género metal en la Quito, es la falta de sentido crítico y en consecuencia la construcción de un falso imaginario acerca de lo que es la música independiente local, el fanatismo y elitismo de muchos medios de comunicación han logrado instaurar tan solo a ciertas bandas musicales de determinados géneros como únicos representantes y exponentes de este sector artístico. El favoritismo y la falta de educación cultural del consumidor de música independiente han limitado el crecimiento y la aparición de la música extrema y de su gran variedad de exponentes dentro de este sector artístico en la capital ecuatoriana.

¿Cómo a través del diseño gráfico y diseño web se puede promocionar el trabajo de músicos emergentes e independientes del género metal en la ciudad de Quito?

## **Objetivo general**

- Diseñar una plataforma web interactiva enfocada en la experiencia de usuario y correcto uso de elementos gráficos para la promoción del trabajo de músicos emergentes e independientes del género metal en la ciudad de Quito.

## **Objetivos específicos**

- Caracterizar la situación de los espacios disponibles para la difusión y promoción de los músicos emergentes e independientes del género metal en la ciudad de Quito.

- Determinar los componentes, elementos y estructura de la plataforma web para fundamentar tecnológicamente y gráficamente su funcionalidad en el cumplimiento de objetivos comunicacionales para el público.

- Valorar la plataforma web mediante el criterio de usuarios reales con una prueba piloto del sitio.

Viteri (2011) quien se ha instaurado como uno de los mayores gestores culturales y promotores de la escena musical metal en la ciudad de Quito y a nivel nacional, señala que existe un problema entre las conexiones musicales locales y globales, creando posiciones globalizadas sobre un género musical específico, lo que complejiza las metodologías tradicionales para obtener una aceptación de un género como lo es el metal.

Esto desencadena consecuencias negativas en la aceptación del metal dentro de espacios de difusión y promoción masivos, generando un filtro muy estricto e incluso absurdo para poder transmitir e instaurar en la cultura local y a gran escala toda la riqueza cultural, histórica y no solo a nivel musical o sonoro que puede otorgar el metal.

## **JUSTIFICACIÓN**

La presente investigación se enfocará en conocer las necesidades reales de los músicos emergentes independientes del género metal en la ciudad de Quito. Es necesario analizar los espacios y las oportunidades que poseen los mismos para difundir y promocionar su trabajo artístico a través de los medios y plataformas digitales, puesto que en la actualidad el artista posee recursos muy limitados para proyectarse y no existe un espacio que no filtre bajo ningún concepto los diversos géneros y propuestas musicales independientes existentes.

Para un concreto y correcto análisis, realizaremos una investigación previa de la problemática real y las principales causas que conllevan a generar estas barreras a los artistas musicales del género metal de Quito. Una vez identificadas dichas falencias se planteará la estructuración de la plataforma web y de su contenido gráfico y multimedia que van a ofrecer un recurso comunicacional adecuado y un espacio para la difusión completa del material de promoción de los artistas. A partir de un análisis de experiencia de usuario se va a identificar como llegar de forma directa al público objetivo y lograr implantar y comunicar de forma idónea todo el contenido a incluir dentro de la plataforma web para finalmente generar una difusión y promoción exitosas del trabajo de los artistas musicales metaleros.

# CAPÍTULO I

## Marco Teórico

### 1.1 Contextualización espacio temporal del problema

Según la revista La Música 10, el Heavy Metal, muchas veces también conocido de forma popular como metal, es un género musical que posee raíces del rock and roll, blues rock y el rock psicodélico, aunque sería conveniente incluir también a la música clásica. Se la considera un subgénero de la música rock, que nació como un estilo musical muy definido en la década de los 70.

Como pioneros de este género musical tenemos a Black Sabbath junto con Led Zeppelin y Deep Purple, ellos crearon los primeros sonidos cuyas características auditivas recordaban a los sonidos que produce el acero, todo esto relacionado directamente con el sector industrial que predominó en aquellas épocas, de aquí probablemente nacería el nombramiento de “metal” a este género musical.

La música metal se caracteriza por ser un género de protesta y lleno de rebeldía, apegado a todo lo relacionado con el anti sistema y por lo general de carácter potente, violento, agresivo, pero pudiendo llegar a tener líneas sonoras muy melódicas. Durante los años 80 es cuando comienzan a aparecer las primeras bandas más representativas de este género dentro de la escena británica, las mismas que se convertirían en los actuales clásicos del metal pesado.

Para abordar la música desde un punto de vista de negocio y poder comprender la dificultad que esto representa es necesario entender la complejidad con la cual esta rama artística se ha concebido desde sus inicios, incluso antes de clasificar en géneros a la misma:

Punto menos que imposible resulta hablar de música, cuando ésta dice lo mismo y más que la palabra. Su lenguaje es articulado, auto coherente, expresivo, aunque su código jamás admite una interpretación unívoca. La música es, entre las artes temporales, la más abstracta en un sistema y la más concreta en cuanto a medios de expresión se refiere (Mijares, 2007, p.19).

*Spotify* es en la actualidad, la plataforma digital musical más popular en todo el mundo, y realizó una publicación en el año 2015 sobre una estadística apoyada en estudios reales, los mismos que muestran información detallada acerca de las razones por las cuales el género metal está dominando el sector de la música vía streaming.

Kim Kelly en su blog, menciona que desde Portugal hasta los Estados Unidos y a Noruega, el metal posee un lugar en el top 10 – y usualmente el top 5— de los géneros más escuchados en todos los países incluidos en el estudio. El metal, además, es el género que se lleva el cetro global, dejando al pop en un alejado segundo lugar y al folk, country y hip-hop en la desaparición total.

Como la revista digital Mashable en 2015 apuntó, Spotify calculó estos datos alrededor de las bandas principales de cada género, siendo los campeones del metal Metallica, Slayer, Judas Priest, Iron Maiden, Sepultura, Pantera, Cradle of Filth y Anthrax.

No es de sorprenderse al momento de conocer que la gente a nivel mundial está utilizando Spotify para escuchar las bandas insignia y más representativas del metal de todos los tiempos; no obstante, el verdadero hecho real por el cuál si es necesario extrañarse es que existan muchas personas desconcertadas al momento de conocer este dato.

Kim Kelly, en la revista Noisey, también indica que teniendo en cuenta la incomparable lealtad que poseen los fans del metal y su debilidad por realizar compras físicas, tiene todo el sentido que pasen la mayor cantidad de tiempo escuchando las mismas canciones viejas de sus bandas clásicas favoritas en modo continuo y las repitan una y otra vez.

Las grandes discográficas internacionales que promueven bandas del género metal han estado distribuyendo cassettes y discos de acetato por mucho tiempo, mercadería variada como camisetas, pañoletas, gorras, parches con logos de las bandas y accesorios adicionales son altamente demandados en festivales masivos a los cuales asisten personas de todas partes del mundo. Adicionalmente, todavía existen las revistas de metal, fanzines y material impreso que se distribuye de manera masiva y que se han convertido en reliquias de colección para los fanáticos de este género musical.

Al momento que los fans de otros género musicales más comerciales únicamente se basan en el fanatismo y en las últimas tendencias de géneros populares, los seguidores del metal son más generacionales y poseen un sentimiento más apegado hacia su música favorita, intentan conocer no solo las nuevas bandas sino también enriquecer su cultural musical metalera de artistas clásicos que marcaron un inicio y que forman parte de las raíces de este género pesado, este gusto por la música fuerte se transmite de generación en generación y se transforma en un sentimiento que se hereda y que siempre se va a mantener presente sin importar los factores globales que puedan presentar nuevos géneros en la música y nuevas tendencias.

Esta modalidad no es exclusiva de los fanáticos de la música metal, pero definitivamente es este género quien domina esta modalidad de disfrutar y consumir todo lo que rodea a estos sonidos muy aclamados y aceptados mediante un modo de vida y que traspasan una simple moda o una tendencia que podría ser pasajera como por ejemplo en el pop o géneros desechables que no perduran ni atraviesan las barreras de los años.

Como los estudios de Spotify en 2015 demuestran, el género musical metal se muestra como un negocio global y los medios masivos que lo rechazan únicamente se hacen daño a sí mismos puesto que pierden un gran margen de público a nivel mundial, este género a nivel global no necesita de los medios, puesto que ha logrado instaurarse a través de otros recursos y canales más tangibles en una masiva cantidad de público que adopta el mismo de manera óptima y fiel.

En contrapunto, a nivel de Ecuador todavía existe la carencia de esta cultura masificada hacia este género musical, la juventud y los nuevos artistas buscan constantemente un espacio adecuado e idóneo en el cual poder mostrar sus habilidades de trabajo musical artístico, el proceso de aceptación y acogida que ya ha comenzado a darse ha sido bastante lento, apenas comienza a despegar pero se ve impedido por factores graves como la situación económica local y sobretodo la situación cultural ecuatoriana.

Retomando el aspecto de la música ecuatoriana, la escena local ha realizado importantes avances en los últimos años, no obstante, existe todavía una carencia quizá desconocida que

impide el generar más y mejores productos y trabajos artísticos. La respuesta podría tener dos filos, uno sencillo y otro bastante complejo; y es que todavía no aparece por completo la intención de crear material musical independiente para de esta manera llamar a una mayor participación por parte de la gente joven. El pilar de la música independiente está formado por muchas variantes y factores determinantes y no únicamente por los artistas encargados de crear canciones nuevas a todo momento como muchas personas creen de manera errónea. Gran parte del trabajo más relevante en realidad nace del público, de las personas que consumen la música, de quienes adquieren discos, camisetas, posters, revistas y demás accesorios de mercadería de bandas en general.

Existe una tensión bien marcada que se evidencia en la música popular en la actualidad. En primera instancia, la industria musical y las nuevas tecnologías le dan a la música la ventaja de trasladarse alrededor del mundo y tener alcances internacionales, por el otro, en este camino la música de la industria se ha interpretado una y otra vez alcanzando nuevos significados locales, significados que a más de una ocasión han subvertido su carácter mercantil original. Esta ambivalencia requiere de análisis complejos que escapen a generalizaciones a las que comúnmente se suele llegar cuando se habla de estos espacios: rock = juventud = resistencia; metal = rebeldía = masculinidad; pop = mercancía = feminidad, por mencionar algunas (Viteri, 2011, p.13).

La música rock es una categoría que en estos tiempos resulta demasiado extensa como para no ser contextualizada, la globalización y la complejidad de los procesos en el mundo actual no permiten comprender de forma general las diversas variantes existentes, sino que en sentido contrario es posible entender los rasgos particulares de los mismos.

Los subestilos del rock; el metal y el hardcore poseen su presencia local en el Quito del siglo XXI y necesitan encontrar un espacio adecuado y óptimo que genere la oportunidad de crecimiento y de manifestar todo lo que está detrás el arduo trabajo musical al mundo pero previamente es necesario posicionarse a nivel local y ganar espacio, aceptación y reconocimiento dentro de la ciudad y del país posteriormente.

Las necesidades que los artistas musicales del género metal en Quito tienen, son en primera y principal instancia; la atención e inclusión dentro de los sectores de músicos que se han posicionado como “populares” o “favoritos”, una falsa concepción acerca de quienes en realidad son “buenos músicos” ha logrado que por causa del fanatismo, favoritismo y desconocimiento en general, muchas agrupaciones de música metal independientes y emergentes no obtengan espacios en los cuales poder mostrar su trabajo, a partir del área de espacios digitales nacen todos los problemas, la tecnología digitales permite que a través de redes sociales y plataformas web el público se informe, instruya y alimente de todo el trabajo que realiza un artista y en consecuencia permite que exista asistencia de público a los eventos y conciertos, y también una cultura de consumo de mercadería y trabajos musicales físicos, no obstante, al no existir un espacio en medios digitales en consecuencia no podrá existir un espacio en medios físicos y el artista no podrá crecer, difundir su trabajo ni promocionar el mismo.

## **1.2 Revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio**

Uno de los estudios más relevantes se lo hizo en 2004 en la Facultad de Ciencias Sociales en Ecuador con la temática: “Entre cultura, contracultura y movimiento cultural: la identificación de los jóvenes rockeros en la ciudad de Quito”. Este trabajo pretendió mostrar los elementos de identidad que caracterizan a los seguidores del rock en la ciudad de Quito: ¿Cuál es la particularidad de este grupo? ¿Cómo se entienden a sí mismos? ¿Cuáles son los determinantes de sus prácticas? La investigación se basa tanto en el estudio de los significados subjetivos que los individuos que adjudican al rock, como en el análisis de las representaciones que otros actores realizan sobre los rockeros, y que influyen en la construcción de identidad de los mismos, a nivel individual y colectivo. En relación a este último punto, esta investigación explora la etiqueta o categoría de “movimiento social” comúnmente atribuida al grupo de seguidores del rock pesado en Quito. También determina las posibles conexiones entre identidad y acción colectiva en este caso particular, para lo cual se realiza un recuento de las manifestaciones de protesta y de reivindicación identitaria de los rockeros ecuatorianos en las dos últimas décadas.

El autor menciona que para identificar de forma conceptual estas propuestas se basa en un enfoque de varias disciplinas, que incluye varios aportes de la sociología, los estudios de

la cultura y la antropología. Afirma que distintas escuelas sociológicas han aportado al análisis confluyente entre música, jóvenes, resistencia social y prácticas culturales distintivas o “subculturas”; estas propuestas pioneras permitieron a las ciencias sociales reflexionar sobre la importancia de adoptar una perspectiva constructivista sobre las identidades juveniles. En este sentido, propone la necesidad de reemplazar el estudio de la identidad rockera, por el análisis de procesos de identificación que giran en torno a discursos contendientes sobre lo que significa ser seguidor de este género musical.

En 2011, Juan Pablo Viteri, principal director de la productora musical independiente y organizadora de eventos *Alarma*, realiza un relevante estudio dentro de la escena de la música extrema en el último siglo bajo el nombre de “Hardcore y Metal en el Quito del siglo XXI”. En esta tesis, Viteri hace un extenso análisis sobre la existencia de una relación entre música y movilidad.

Viteri afirma que medios y tecnologías de comunicación, relaciones comerciales y políticas internacionales, diásporas y flujos migratorios definen la globalidad del mundo contemporáneo. Entrado el siglo XXI, casi cualquier estilo popular –sea pop, hip-hop, electrónica o rock– ha multiplicado sus lugares de producción original. En este proceso, a la música se han adherido elementos de identidad propios de las nuevas locaciones a las que ha llegado y en las que se ha producido. Esta investigación propone un diálogo entre lo local y global, partiendo de la producción musical de metal y hardcore gestionada por la red de actores sociales que desde Quito conforman la productora musical independiente *Alarma*. Problematizar las conexiones que establece la música, entre lo global y lo local, implica sortear a las posiciones universalistas y a las culturalmente específicas, con el fin de abordarlas críticamente. Esto complejiza la aplicación de metodologías tradicionales, pues las dinámicas de flujo y movimiento desdibujan las concepciones del espacio-tiempo concebidas tradicionalmente. Por esto, se apunta hacia un tratamiento metodológico que permite entender las distintas formas en que se interpreta lo global desde el espacio local a través de la música, en este caso, hardcore y metal en el Quito del siglo XXI.

En Abril del 2012, en la Universidad Politécnica Salesiana, Héctor Coba realizó una tesis titulada “Influencia de la música heavy metal en la ideología de los jóvenes de los colectivos Al Sur del Cielo y Colectivo Norte de Quito”. Este estudio afirma que la comunicación y Cultura son dos conceptos que han tomado varios significados conforme las sociedades han evolucionado hacia un futuro rodeado de un sinnúmero de elementos

tecnológicos, que en la actualidad están enfocándose en la difusión del conocimiento a escala planetaria, por ello, al tratar el tema de la cultura se aprecia que ésta se ha adaptado a los contextos tecnológicos de una manera directa aunque se ha hecho evidente que la incesante exposición a tan diversos valores culturales ha promovido en las personas la aceptación de ciertas formas de expresión cultural colectiva que han perdido un sentido propio de pertenencia cayendo en la hibridez y el consumo de sociedades alienadas.

El estudio analiza el valor socio-cultural del rock para los sectores juveniles y enfatiza que el mismo está presente en la actualidad ya que sus colectivos mencionados con antelación buscan, hoy por hoy, espacios de participación con ideas que los validen y visibilicen propuestas, para ellos la necesidad de tener voz y voto en las decisiones de la sociedad quiteña les posibilitaría no solo impulsar sus creencias artísticas sino una forma de aceptación ya que muchas veces se los margina con los estereotipos existentes.

Además, por medio de este estudio se puede conocer parte de la historia del heavy metal como un género musical contestatario y los significados de la cultura rock en Quito, y el resultado obtenido puede servir como documento histórico para futuras generaciones de seguidores que deseen conocer las transformaciones sociales de las cuales ha participado el movimiento rockero quiteño en la construcción de su identidad social.

En 2017, en la Universidad de las Américas, Stefanny Gabriela Andrade Sevilla realizó la tesis titulada “Espacios Digitales de Difusión de Música Alternativa en Quito”, este estudio tuvo como finalidad mostrar el funcionamiento y dinámicas implementadas por las plataformas digitales que difunden música alternativa en Quito, haciendo un análisis de su incidencia dentro de los consumidores de la llamada “escena”. Esta investigación toma como base la poca difusión que se ha hecho de la música no comercial a través de medios de comunicación tradicionales.

Los estudios de la presente tesis, partiendo de la existencia de una escena alternativa autogestionada, busca primero contextualizar cuáles fueron los primeros espacios dispuestos para la difusión. Así como también recopilar las vivencias y percepciones de los músicos que contribuyeron durante la época de surgimiento de estos espacios, especialmente de la década de los 80 y 90.

Es importante destacar en esta investigación la intención por conocer más a fondo la organización de los sitios web que difunden este contenido y las entrevistas realizadas a los productores de estos portales así como la investigación sobre los costes que existen al

momento de producir material para difundir mediante estas herramientas digitales.

### **1.3 Cuerpo Teórico – Conceptual**

#### **Músicos emergentes**

Emergente proviene del término emerger, que implica salir o aparecer de detrás o de la parte interna de algo. Por lo que, para que en realidad sea probable para una banda ser considerada como emergente, significa que la banda está desarrollándose paulatinamente, generando expectativa, está sobresaliendo del montón de bandas que van y vienen sin aportar nada nuevo ni novedoso, por consecuencia las bandas que se dedican a tocar covers o tributos no pueden considerar ser llamadas así.

Una banda emergente, es aquella que va más adelante de las demás bandas, pero que aún no logra triunfar a nivel nacional y/o internacional con respecto a las bandas populares. Una banda emergente apenas se escucha en la radio y tiene su trabajo discográfico disponible en sus redes sociales. Una banda emergente ha tocado en el área de festivales (grandes y/o chicos) y tiene fanáticos, tanto virtuales como reales.

A una banda emergente a veces se le confunde con “nueva”, o a veces les dicen “banda promesa”. Una banda emergente, en realidad no es un producto de máquina, son proyectos apoyados de boca en boca, que no ponen el dinero como prioridad, y que su música y propuesta es relevante.

#### **Diseño Web**

El diseño web está conformado por una amplia cantidad de procesos para poder llevar a cabo la creación de una página, plataforma o incluso aplicación, el requerimiento principal es que este producto final sea destinado para alojarlo en la red a través de un web hosting o alojamiento en línea. El diseño web posee dos procesos principalmente; el proceso de diseño para front-end y el proceso de diseño y desarrollo para back-end, en cuanto a diseño web se refiere, todo el proceso está ubicado en la sección front-end, pues en este punto es donde entran en juego las herramientas de diseño, construcción de un mapa del sitio, diseño y construcción de la retícula web e inmediatamente la distribución de elementos gráficos y multimedia para el sitio, tales como banners, botones, íconos, material audiovisual, imágenes para galerías interactivas, etc. Juega también un importante papel dentro del diseño web el lenguaje de programación destinado para este proceso, es importante diferenciar las diversas

funcionalidades que cada tipo de lenguaje poseen para poder plasmar un layout y el diseño creado previamente mediante una herramienta ya sea Photoshop o Illustrator.

## **User Experience**

La experiencia de usuario es el conjunto de elementos y factores que van a determinar el éxito de un determinado sitio web. Aquí entran en juego factores físicos y tangibles de un site como la correcta distribución de elementos gráficos, botones con enlaces directos y llamadas a la acción para diferentes objetivos e incluso la correcta aplicación de elementos de diseño dentro de una página web.

La idea principal del User Experience es generar una navegación satisfactoria y comprensible para el usuario, una vez cumplido este objetivo se va a lograr un correcto direccionamiento de un determinado público a través de un sitio web, esto finalmente se va a traducir en un mayor alcance y en conversiones ya sea de ventas de bienes o servicios, ofertas, productos, entre otros.

## **Desarrollo web**

Desarrollo web es un término que define la creación de sitios web para Internet o una intranet. Para conseguirlo este objetivo se utiliza de forma correcta las diversas tecnologías de software tanto en la parte del servidor como en la del cliente que combinan una serie de procesos mediante bases de datos utilizando un navegador web para poder ejecutar de manera correcta un determinado objetivo o meta.

Existen principalmente dos labores básicas dentro del desarrollo web, en primera instancia debe existir una correcta imagen de la página y en conjunto a esto debe existir un correcto funcionamiento de todas y cada una de las secciones de la página, el desarrollador web se encarga únicamente de lograr que todos los procesos funcionales se lleven a cabo con éxito, esto incluye procesos de programación, conversiones correctas en caso de e-commerce o simplemente una reproducción correcta de un material audiovisual o multimedia, en contrapunto, el diseñador web está encargado netamente de lograr que el layout inicialmente diseñado de forma estática se plasme correctamente en el front-end y de esta forma poder

tener una visualización agradable y apegada a la identidad visual previamente definida para el determinado sitio web.

Los lenguajes de desarrollo y programación de sitios web más utilizados son los mencionados a continuación: ASP.NET, PHP y JSP, aunque existen más usuarios que utilizan ASP, Macromedia ColdFusion y Perl.

El sistema de gestión de base de datos más popular en desarrollo web es MySQL, seguida por Oracle, SQL Server y PostgreSQL, también puede usarse perfectamente Firebird o HSQL.

Idealmente un desarrollador web debería conocer, además de al menos un lenguaje de programación y el manejo de HTML.

## **SEO & SEM**

El concepto de SEO hace referencia al posicionamiento de un sitio web de forma orgánica, es decir sin necesidad de recurrir a ninguna aplicación o estrategia que tenga por detrás la remuneración económica o la inversión de dinero. Son diversas las estrategias para lograr un correcto posicionamiento orgánico de un sitio web, una de las principales formas de conseguir un correcto posicionamiento orgánico es generando contenido de calidad, de autoría propia y sobre todo con un alto grado de interés, esto va a generar un gran alcance de público objetivo y al ser contenido de calidad va a ser compartido por los usuarios a través de diferentes medios digitales como redes sociales o incluso en otros sitios web que tengan relación con el tópico determinado.

Como las siglas lo indican, Seo Engine Optimization o traducido al español como optimización para motores de búsqueda, se trata de además de generar contenido de calidad, también utilizar el código abierto de un sitio web en secciones definidas para mediante el uso de “Keywords” o palabras claves, lograr el posicionamiento en los primeros lugares de los motores de búsqueda, las palabras claves deben ser bien pensadas, pues estas serán las responsables de que nuestro sitio web vaya ganando buena reputación y sobre todo un alto nivel de popularidad para los usuarios interesados en buscar temáticas relacionadas con nuestra página.

Dentro del trabajo de posicionamiento SEO existen 2 grandes conjuntos de factores que podemos optimizar:

### **SEO ON-PAGE**

Hace referencia a todas las acciones determinadas que llevamos a cabo dentro de nuestra propia página web para optimizarla de cara a los buscadores. Por ejemplo, disponer de URLs amigables, menorar el tiempo de carga de la página, dar un contenido original, atractivo y de alta relevancia, brindar al público seguridad y una buena y agradable experiencia de navegación.

### **SEO OFF-PAGE**

Engloba a todas aquellas acciones de optimización que sirven para aumentar la popularidad de nuestro sitio web. Esto se consigue principalmente haciendo que otros sitios nos enlacen (cada sitio que nos enlaza nos está dando un voto de confianza, y además en función de la popularidad del sitio que nos enlaza, este enlace tiene mayor o menor valor). ¿Cómo se consigue esto? Por ejemplo, mediante la publicación de artículos de invitado en otros blogs, dándonos de alta en directorios temáticos relevantes, distribuyendo contenido que se viralice por medios sociales y sitios de terceros, publicando notas de prensa y, en definitiva, siendo referentes online en nuestra temática o sector... Estas señales son factores externos, dado que no implican la realización de cambios técnicos en nuestra web.

SEO y SEM, por lo tanto, son dos estrategias o formas de trabajar el posicionamiento en buscadores, totalmente complementarias, y siendo de hecho muy recomendable en la mayoría de los casos trabajar ambas de manera conjunta y coordinada.

## Diseño editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada al diseño, maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros o arte de tapa en discos.

Otra manera simple de acotarlo es considerarlo como una forma de periodismo visual, en la medida en que esa etiqueta lo distingue más fácilmente de otros procesos de diseño gráfico, como el marketing o el diseño de packaging, que suelen orientarse exclusivamente a la promoción de un punto de vista o de un producto. Una publicación editorial, por el contrario, puede entretener, informar, instruir, comunicar, educar o desarrollar una combinación de todas estas acciones.

Las publicaciones editoriales tienen como objetivo principal el comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes y palabras. También puede desempeñar diversas funciones, por ejemplo, dotar de expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención de los lectores o estructurar el material de una manera nítida.

El diseño editorial incluye muchos términos técnicos que pueden resultar confusos y complejos.

El profesional debe tener en cuenta el impacto e innovación de los diseños de tapas, dándole importancia a la síntesis semántica para que dentro de una gran gama de productos su creación resalte en cuestión de segundos. Antes de realizar un trabajo de diseño editorial se tiene que seguir un orden de reglas para la ejecución del trabajo, las cuales pueden ser:

1. Definir el tema (sobre la base de este que es lo que se quiere comunicar).
2. Definir el objetivo de comunicación del diseño a realizar.
3. Conocer el contenido (en caso de publicaciones especializadas).
4. Cuáles son los elementos más adecuados.
5. Realizar un proceso de bocetación (pequeños dibujos que lleven a definir un buen concepto, tanto de composición como del desarrollo del tema y de su posible evolución).
6. Realizar una retícula, ya que por ejemplo en la creación de una revista u otro impreso que contenga varias páginas, estas tienen que tener una homogeneidad.

## 7. Legibilidad tipográfica (comprensible de leer).

La maquetación, parte importante en el estilo y creatividad de revistas, periódicos y libros, está basada en un rejilla base, sirve para delimitar los márgenes del área y donde se justifica el texto y las imágenes.

## CAPÍTULO II

### Marco metodológico y diagnóstico de necesidades

#### 2.1 Enfoque metodológico de la investigación

La investigación es de tipo mixta, porque incluye el uso de metodología cualitativa y cuantitativa. El enfoque cualitativo está presente en la necesidad de realizar un análisis en el comportamiento entre las personas y la conducta de las mismas en un entorno determinado, tomando en cuenta el tipo de cultura e ideología presentes en un grupo definido con respecto a las preferencias musicales. Además, según Quecedo R. (2002): “La investigación cualitativa, denota en sus estudios procesos de tipo: deductivo, verificativo, enunciativo y objetivo” (p.11). Todos estos procesos serán utilizados a cabalidad dentro de la investigación.

El enfoque cuantitativo y como lo afirma Hernández R. (2010) : “El enfoque cuantitativo es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos brincar o eludir pasos, el orden es riguroso, aunque, desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea, que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica.”(p.4). Es decir, se debe recurrir a un proceso ordenado de análisis en diferentes ámbitos del área musical y artística para poder llegar al resultado final y alcanzar el objetivo general deseado.

#### 2.2 Población, unidades de estudio y muestra

La población seleccionada para la investigación fueron hombres y mujeres de 18 a 40 años de edad en la ciudad de Quito y valles, con preferencias musicales de bandas ecuatorianas de los géneros metal y hardcore.

Adicionalmente en las unidades de estudio se incluyeron 5 agrupaciones musicales quiteñas del género metal y hardcore, es decir, 25 músicos, 5 integrantes de cada agrupación respectivamente.

La muestra escogida entre la población mencionada fueron de 45 personas localizadas en los 3 principales puntos de la ciudad de Quito; norte, sur y valles, 15 personas por sector respectivamente. Adicional a esto como parte de la muestra forman los 25 músicos de las 5 agrupaciones musicales.

### **2.3 Indicadores o categorías a medir**

Para el diseño de la plataforma web interactiva y para su correcto funcionamiento, fue necesario tomar en cuenta factores como los medios de comunicación mediante los cuáles el público objetivo se informa sobre las actividades musicales de los géneros correspondientes a la investigación, además las demandas y expectativas puntuales que tiene el público con respecto a sus agrupaciones preferidas, y adicionalmente los canales ya sean físicos o virtuales mediante los cuáles la audiencia consume el material musical de los artistas de metal y hardcore. Por esta razón los indicadores a medir fueron los siguientes:

- Características físicas tangibles o intangibles que el público espera de sus bandas musicales favoritas tanto en la etapa de producción musical y material discográfico cuanto en la etapa de presentación en vivo y performance.
- Medios de comunicación tradicionales o digitales que el público objetivo utiliza para informarse del trabajo musical, presentaciones en vivo y noticias en general de sus agrupaciones musicales favoritas.
- Modalidad que el público prefiere para consumir la música de sus artistas favoritos; medios digitales, aplicaciones de streaming o eventos en vivo.

#### **2.3.1 Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de la información**

- Se utilizó el método de observación en la investigación, fue aplicado a la muestra ya definida con el objetivo de conocer la reacción del público frente a la plataforma web y el contenido generado dentro de la misma.

- Se utilizó la encuesta con todos sus componentes e instrumentos. Para esto se seleccionó la muestra de 45 personas dentro del público con gustos por el género musical metal en 3 principales sectores de la ciudad de Quito, con el objetivo de conocer su nivel de percepción con respecto a los espacios musicales existentes dentro de la Capital así como las exigencias y expectativas que poseen con respecto a los artistas.
- Se utilizó además la entrevista, esta técnica se aplicó a la muestra restante de 25 músicos con la finalidad de obtener un mayor acercamiento respecto a las necesidades que poseen los mismos en cuanto a espacios para la difusión de su material musical y también para poder conocer acerca de los espacios digitales que han podido encontrar a lo largo de su trayectoria musical dentro de la escena independiente del metal y hardcore.

## 2.4 Análisis de resultados

- Se realizaron 6 preguntas en la encuesta realizada a 45 personas en el sector norte, sur y valles de la ciudad de Quito, 15 personas por sector respectivamente.



Gráfico 1. Pregunta 1 de encuesta

Fuente: Propia

**Figura 1.** Pregunta #1: ¿Cree usted que existe una cantidad suficiente y adecuada de ESPACIOS FÍSICOS para la difusión del trabajo musical de artistas emergentes del GÉNERO METAL Y HARDCORE en la ciudad de Quito?

**Interpretación:** el 71% de las personas encuestadas respondieron de forma negativa la pregunta realizada y apenas un 21% afirmaron la misma. Esto significa que la mayor parte de personas estuvieron de acuerdo que los espacios físicos para la promoción y difusión de los artistas de música metal y hardcore en la ciudad de Quito no son suficientes ni adecuados.

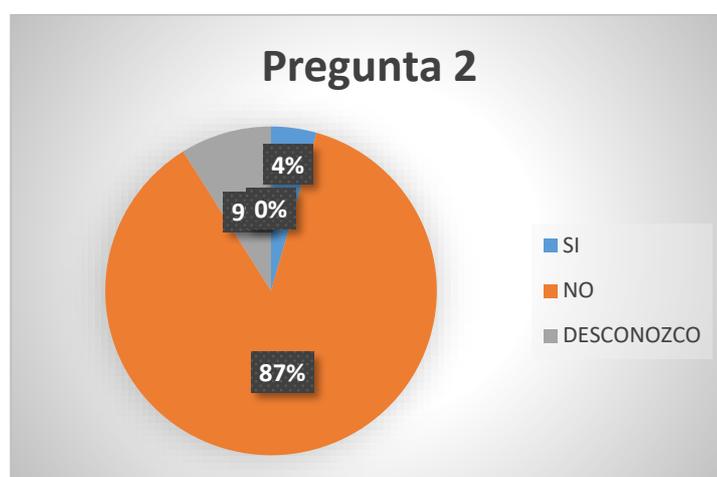


Gráfico 2. Pregunta 2 de encuesta

Fuente: Propia

**Figura 2.** Pregunta #2: ¿Cree usted que existe una cantidad suficiente y adecuada de ESPACIOS/MEDIOS DIGITALES ESPECIALIZADOS EN METAL Y HARDCORE para la difusión del trabajo musical de artistas emergentes de este género en la ciudad de Quito? (Revistas digitales, plataformas web, sitios web en general).

**Interpretación:** El 87% de las personas encuestadas estuvieron de acuerdo en que no existen canales ni espacios digitales especializados en difundir música metal y hardcore en la ciudad de Quito. Y la gran minoría afirmaron no conocer al respecto. Pudimos observar claramente que es nula la existencia de medios en la web especializados e interesados únicamente o en su gran mayoría en difundir este género musical extremo.



Gráfico 3. Pregunta 3 de encuesta

Fuente: Propia

**Figura 3.** Pregunta #3: ¿Cuál es el medio informativo mediante el cual usted se entera de conciertos, nuevos lanzamientos discográficos, noticias, nueva mercadería e información de interés de sus artistas musicales favoritos de la localidad? Nombre uno o más.

**Interpretación:** El absoluto de las personas encuestadas afirmaron que Facebook en la actualidad es el principal canal y el único que sirve para conocer toda la información relevante de los artistas de música metal y hardcore en la ciudad de Quito. Podemos notar nuevamente la carencia de un medio digital especializado en informar y ceder un espacio al trabajo musical de bandas emergentes de música extrema.

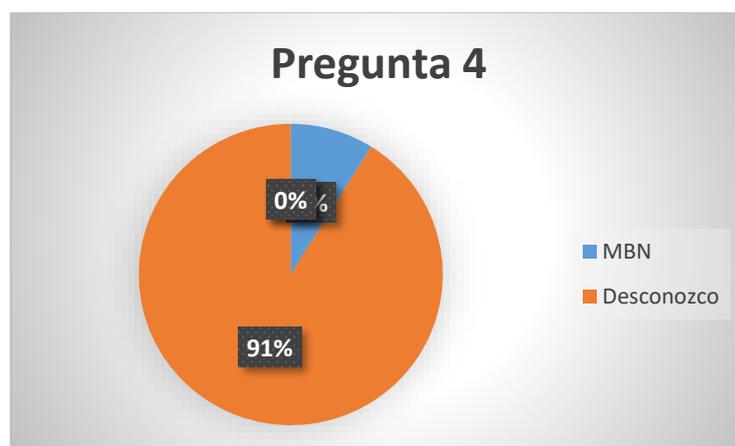


Gráfico 4. Pregunta 4 de encuesta

Fuente: Propia

**Figura 4.** Pregunta #4: En caso de conocer una o más revistas digitales, plataformas web, o medios virtuales que promuevan DE FORMA ESPECIALIZADA el trabajo de músicos del GÉNERO METAL Y HARDCORE en la ciudad de Quito nómbralos, caso contrario escriba "desconozco".

**Interpretación:** Se observa que las personas encuestadas únicamente tienen como referente principal de plataforma de difusión al sitio “Mis Bandas Nacionales”, no obstante este sitio no es especializado solo en el género de metal y hardcore sino en todos los géneros de música nacional. En consecuencia se concluye que no existe una revista especializada únicamente en este género y en plataformas digitales y web.

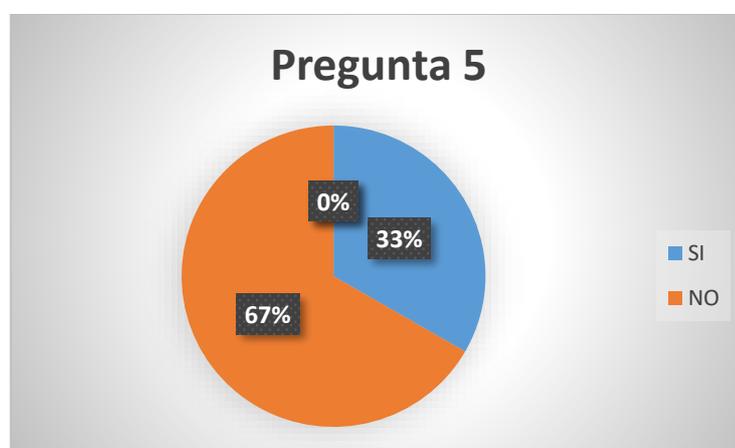


Gráfico 5. Pregunta 5 de encuesta

Fuente: Propia

**Figura 5.** Pregunta #5: ¿Considera usted que las redes sociales brindan toda la información necesaria acerca del trabajo musical de artistas del género Metal y Hardcore en la ciudad de Quito?

**Interpretación:** Es evidente que la mayoría de encuestados están de acuerdo en que las redes sociales no son suficientes en lo absoluto para proveer toda la información necesaria del trabajo de los artistas musicales del género metal y hardcore.

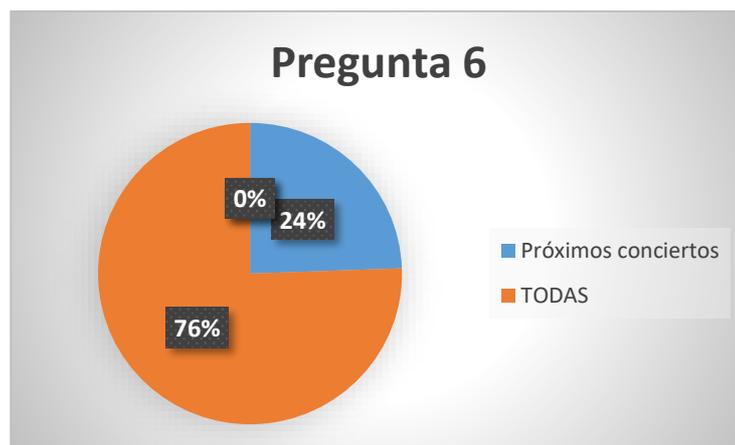


Gráfico 6. Pregunta 6 de encuesta

Fuente: Propia

**Figura 6.** Pregunta #6: ¿Cuál es el tema de interés favorito que usted gusta conocer de sus artistas de metal y hardcore preferidos de Quito?

**Interpretación:** Los encuestados en su mayoría mencionaron que todos los temas referentes a sus artistas musicales son de interés por igual, por esta razón fue tomar en cuenta para el contenido de la plataforma web todos los campos de los artistas como discografías recientes, nuevos conciertos, videoclips próximos, mercadería, información biográfica y noticias novedosas de cada artista.

## 2.5 Regularidades del diagnóstico realizado

- 2.5.1 Las características físicas tangibles que el público espera de sus artistas de metal y hardcore son en primera instancia el material musical en streaming en sitios web, información a su alcance para estar informados de conciertos nuevos, lanzamientos de videoclips próximos y producciones futuras así como shows a donde asistir, por esta razón la plataforma web recopiló estos contenidos y tópicos de fundamental interés para el público objetivo.
- 2.5.2 El público mostró una evidente inclinación por el uso de medios digitales en su gran mayoría para acceder a la información y últimas noticias de sus artistas musicales, así como tener conocimiento de su trabajo actual y futuro, ya no existe uso de medios tradicionales como la radio o el periódico.

2.5.3 El público prefiere consumir el trabajo de los artistas musicales del género metal y hardcore mediante “streaming” y plataformas web digitales, los discos físicos sean CD`s o vinilos han perdido demanda por varios factores como los altos precios y muchas veces la dificultad para conseguirlos en tiendas físicas e incluso la carencia de un reproductor de estos dispositivos, en su lugar se facilita con gran ventaja el escuchar nuevas canciones, mirar nuevos videos y leer noticias mediante medios digitales como sitios web con reproductores musicales incluidos en los mismos.

## CAPÍTULO III

### Propuesta, valoración y ejecución

#### 3.1 Fundamentos de la propuesta

En la actualidad, una plataforma web se ha concebido como un medio indispensable en la comunicación digital, sin distinguir el objetivo u objetivos que la misma requiera ejecutar. Al mismo tiempo, al ser un medio de fácil acceso y sin restricción alguna con respecto a la emisión de contenido gráfico y editorial, al momento de publicar dicho contenido sobre cualquier campo temático se ha logrado instaurar un sin número de desinformación hacia el público, tomando en cuenta las distintas falencias que una plataforma web puede llegar a presentar; estar construida y desarrollada bajo un criterio y conocimiento nulos como la incorrecta distribución de elementos en su estructura, el no uso de una línea gráfica establecida y fundamentada, la inexistencia de un correcto manejo de experiencia de usuario, el uso de tecnología de diseño web primitiva impidiendo el correcto funcionamiento en dispositivos móviles actuales, y entre otros aspectos técnicos a tomar en cuenta al momento de diseñar y desarrollar una plataforma para la red.

En la ciudad de Quito, hablando específicamente sobre las plataformas web destinadas a la comunicación para la difusión y promoción artística musical, podemos encontrar que estas no ofrecen un estándar mínimo de requerimientos necesarios para poder llevar a cabo de forma idónea los objetivos comunicacionales definidos, careciendo de especialización en cuanto a géneros y subgéneros musicales y de una construcción técnica especializada y fundamentada, pero de sobremanera, no existe un enfoque mayoritario de interés sobretodo en los artistas, es decir, el interés se enfoca en lo personal, ya sea de organizaciones que pretenden promocionarse a sí mismas por medio de los artistas y con un objetivo a su beneficio, o de personas que únicamente buscan un interés propio a costa de terceros, todo esto termina en una carente difusión del trabajo de músicos locales así como la falta de apoyo y apertura necesario en “los mejores” espacios digitales para promocionar músicos. Finalmente cabe destacar que el género conocido como metal, es un género musical no comercial, el cuál apenas está logrando abrirse campo y espacios adecuados para su difusión dentro de la capital.

En consecuencia, la presente propuesta pretende otorgar un espacio digital técnicamente adecuado, traducido en una plataforma web denominada “La Promotora”, la misma que tiene como objetivo primordial brindar un espacio especializado para los artistas musicales de la ciudad de Quito del género metal, promoviendo no solo su trabajo musical sino también información acerca de su proceso de pre-producción, post-producción, presentaciones en vivo, merchandising de las agrupaciones y llamada a la acción, con el fin de promover la compra de su trabajo discográfico y la asistencia a eventos en los cuáles se difundirá en vivo su música.

El sitio web ofrece un entorno comunicacional basado en secciones específicas para la difusión de cada elemento clave de las agrupaciones musicales; una sección para promocionar la discografía y poder reproducirla en línea, una sección informativa sobre los futuros eventos en los cuáles participarán determinadas bandas, una sección de galería fotográfica de cada agrupación musical, así como una galería de los eventos llevados a cabo por La Promotora, una sección destinada a la difusión de audiovisuales tanto de La Promotora cuanto de videoclips producidos por las agrupaciones, también se incluye una sección de merchandising para promocionar artículos físicos de las bandas.

Adicionalmente se manejan elementos multimedia claves para crear un alcance prudente hacia el target; un reproductor musical en línea, botones con llamada a la acción para adquirir tickets de los diferentes eventos en los cuáles participarán las bandas, galerías fotográficas interactivas, links directos hacia redes sociales de cada artista y galerías interactivas para la reproducción de videoclips. Otro punto a tomar en cuenta es una estructura con un adecuado orden jerárquico de contenido, a través de esto se genera una experiencia de usuario adecuada para generar una navegación satisfactoria y óptima por parte del público.

Todo el contenido gráfico a incluir dentro de la plataforma web va a mantener una identidad visual definida y un tratamiento visual acorde a las necesidades comunicacionales establecidas. Como parámetro final, es necesario destacar que la plataforma web será un espacio único y con un enfoque promocional artístico y características no existentes hasta la actualidad dentro del espacio del área de trabajo.

Se resumirá lo anteriormente mencionado en 3 puntos claves:

- Una plataforma web es un recurso de elementos interactivos y multimedia mixtos, los mismos que permiten transmitir información por varios canales a partir de un mismo emisor, es decir, mediante una plataforma web podemos comunicar de forma gráfica, audiovisual, musical y editorial nuestro mensaje, generando una interacción óptima y una recepción más efectiva del mensaje hacia nuestros usuarios y público objetivo.
- El sector artístico musical no solo está conformado por el producto principal, es decir la música creada por los artistas, sino que forman una parte elemental y de vital importancia elementos adicionales como mercadería de vestimenta, accesorios como parches identificativos impresos, flyers y afiches entre otros ítems promocionales utilizados por artistas musicales. Todo estos elementos mencionados es posible promocionarlos a través de la plataforma web gracias la posibilidad de utilizar diversos componentes gráficos y multimedia capaces de reproducir y mostrar los contenidos de diverso índole de interactividad.
- Mediante estrategias de SEO y SEM es posible no solo alcanzar un nivel de comunicación masiva por medio de una plataforma web, sino que también es posible crear una estrategia definida con filtros acorde a nuestros objetivos comunicacionales para generar una determinada reacción hacia nuestro público objetivo.

## **3.2 Presentación de la propuesta**

### **3.2.1 Diseño de contenidos**

La plataforma web se encuentra dividida en varios elementos básicos para poder constituir de forma global toda la estructura de la misma; el mapa de navegación es uno de los primeros elementos claves instaurado, a partir de esto se establecen las secciones de la plataforma ya que es posible visualizar y definir los temas generales y poder planificar el contenido restante a incluir. A continuación, tenemos el diseño de la retícula para cada sección de la plataforma, aquí definimos la distribución, el orden y la ubicación de todos los elementos gráficos, multimedia y de contenido textual que desarrollaremos para el sitio.

La retícula es uno de los elementos más importantes porque en este punto se genera el orden jerárquico del contenido y a continuación se establece la experiencia de usuario, creando un entorno adecuado para generar una percepción positiva y con un alto grado de confiabilidad.

El contenido gráfico está dividido en 3 partes principalmente; las imágenes fotográficas, los artes promocionales de conciertos de las agrupaciones y de su material musical y finalmente los elementos estructurales de la plataforma web tales como; botones de acceso, botones sociales, líneas y viñetas.

Otro elemento adicional a incluir son los multimedia, aquí caben los videoclips musicales y promocionales de las bandas así como de cobertura de eventos y todo el material musical de autoría de los artistas con la finalidad de promocionar los mismos.

Finalmente y no menos importante tenemos al contenido informativo textual, el cual será publicado e incluido en las secciones anteriormente establecidas en la retícula, con la finalidad de generar fidelidad con el usuario será un requerimiento indispensable que este contenido sea fiel a los sucesos reales y a las noticias relevantes de acontecimientos relacionados con el trabajo de los artistas musicales y todo el trasfondo que exista en este punto.

### **3.2.2 Mapa de navegación**

El mapa de navegación a continuación mostrado reúne los elementos claves a dar a conocer para una correcta difusión y promoción del trabajo de los artistas musicales del género metal, no solo el material discográfico o canciones grabadas son los únicos elementos a promover de un artista musical como erróneamente se suele considerar, es clave difundir los siguientes sucesos:

a) **Noticias y artículos:**

En esta sección se incluyen las noticias más recientes acerca de los procesos de trabajo de los artistas para la producción de su material discográfico, nuevos lanzamientos musicales, sucesos en sus presentaciones en vivo y datos de interés e inspiracionales acerca de la vida artística de las agrupaciones.

b) **Eventos:**

En esta sección se muestra de manera detallada los próximos conciertos y eventos en los cuales los artistas van a poner en escena su trabajo musical, se especifica la fecha del evento, el afiche oficial, detalles de ubicación, horarios y bandas que van a formar parte del concierto. Adicionalmente y uno de los principales puntos a tomar en cuenta en esta sección es un link externo para poder acceder a puntos de venta, o sitios externos en dónde conseguir de forma fácil entradas para los distintos eventos.

c) **Artistas:**

Una de las secciones más importantes de la plataforma se posiciona en este punto, aquí se muestra una lista detallada de los artistas que forman parte del sitio web de difusión y se facilita al usuario datos vitales de las agrupaciones tales como; biografía, integrantes, años de trayectoria, links externos a redes sociales, discografía y un playlist con su material existente y actualizado.

d) **Media:**

Dentro de esta sección tenemos las siguientes subsecciones que muestran a detalle la parte de contenido multimedia.

d1) **Música:**

Aquí se incluye una compilación de todos los discos existentes de cada una de las agrupaciones musicales, con la posibilidad de poder ingresar a una

página interna y reproducir el contenido musical de ese determinado álbum, así como detalles de fecha de lanzamiento, una breve reseña sobre el disco o sencillo, y un link externo para poder adquirir el disco físico.

**d2) La Promotora TV:**

Esta sección está destinada a incluir material audiovisual de autoría propia de la plataforma, coberturas de conciertos en vivo, entrevistas a las bandas, videoclips musicales, entre otros.

**d3) Galería de eventos:**

Sección destinada a la publicación de los eventos que se realicen constantemente, recopilando información relevante de cobertura sobre cada uno de ellos.

**d4) Galería fotográfica:**

En esta sección se incluyen fotografías de las agrupaciones musicales, de sus presentaciones en vivo y eventos en los cuales participen las mismas.

**e) Merchandising:**

En esta sección se incluye todo el material promocional físico de las bandas, siendo una fuente de ingresos para cada agrupación con la finalidad de poder autogestionarse y costear el valor de su producción musical y audiovisual. Esta sección incluye un catálogo con información de tallas en el caso de camisetas y accesorios de vestir.

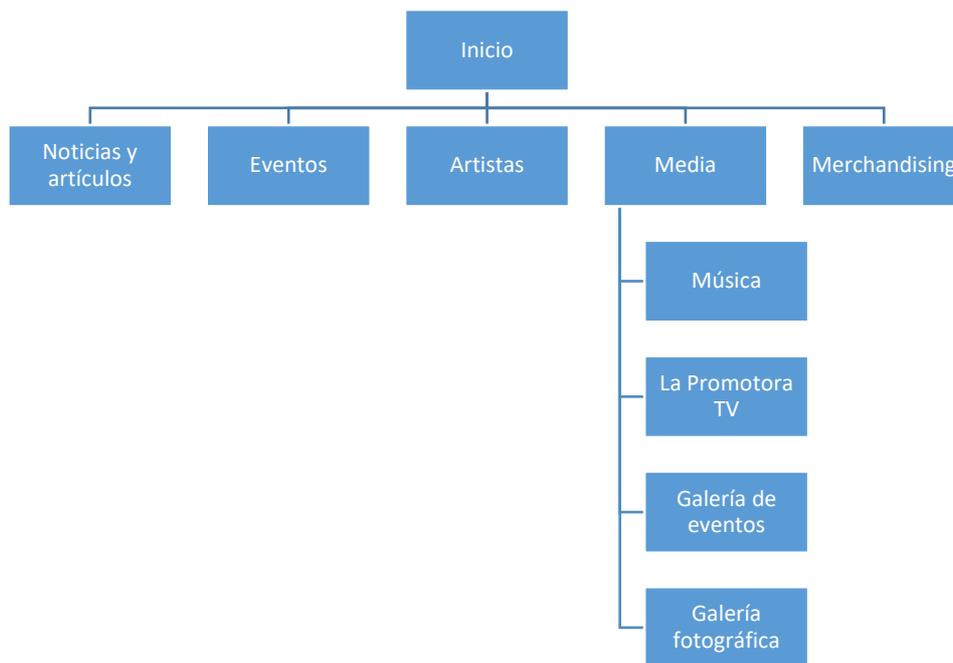


Gráfico 7. Mapa de navegación de plataforma web

Fuente: Propia

### 3.2.3 Template y diagramación

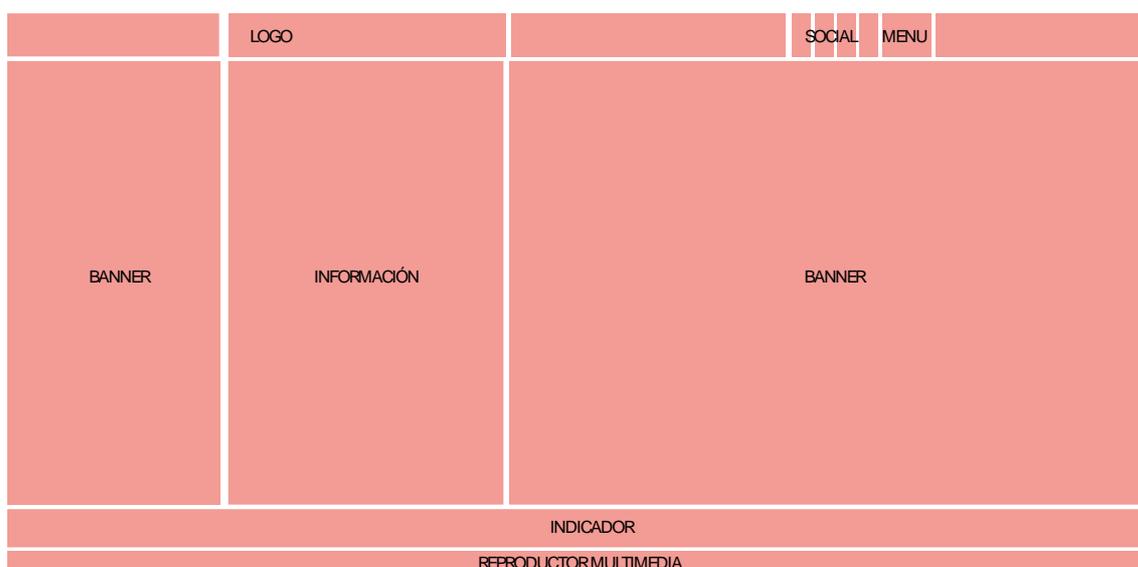
Para definir la estructura de la plataforma web se tomaron en cuenta varios parámetros en el plano de interés comunicacional hacia el público objetivo, las noticias y datos curiosos es un contenido que se actualiza periódicamente y que llama al público a interesarse constantemente en los mismos, además el informar sobre los acontecimientos futuros es una manera de mantener el interés y posicionar el constante tráfico en el sitio web para de esta forma poder generar un posicionamiento óptimo y de forma orgánica dentro de los motores de búsqueda. Por esta razón la estructura de la plataforma comienza con un slider mixto, que incluye fotografías sobre un acontecimiento próximo y su respectiva información textual con detalles del mismo, se alterna con noticias de interés de primera mano las cuales van a generar como consecuencia detalles más específicos sobre el trabajo que realizan periódicamente las agrupaciones musicales. A partir de esta sección se adiciona un resumen breve de las secciones principales que contiene el sitio; los últimos videoclips musicales destacados, los últimos eventos a llevarse a cabo, los videoclips más recientes de la sección La Promotora TV, y una sección de llamada a la acción la cuál permite contactar directamente con representantes de la plataforma, para poder formar parte del equipo de trabajo bien sea desde el plano de gestión o desde el plano artístico.

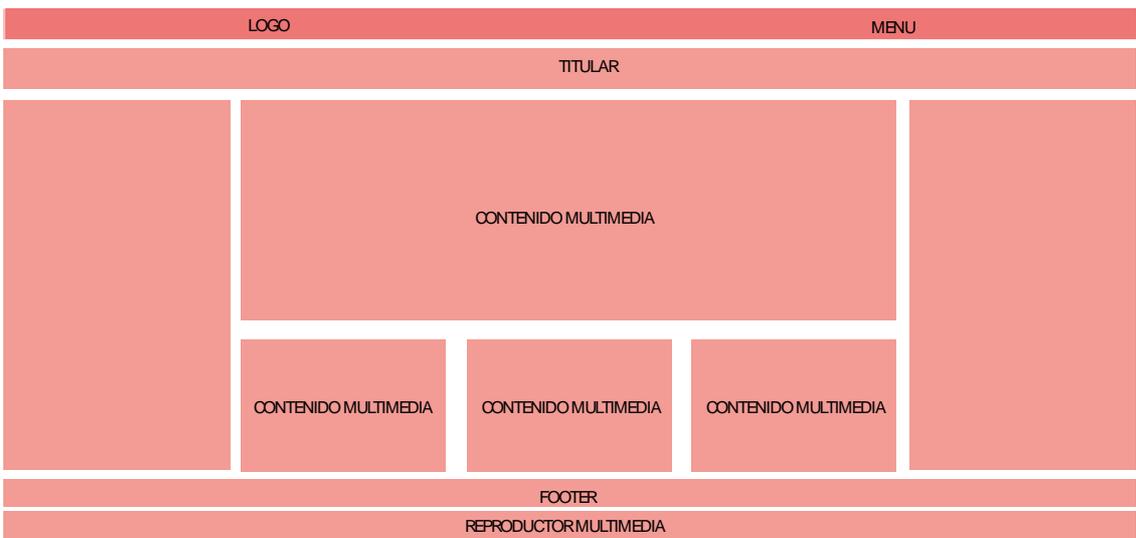
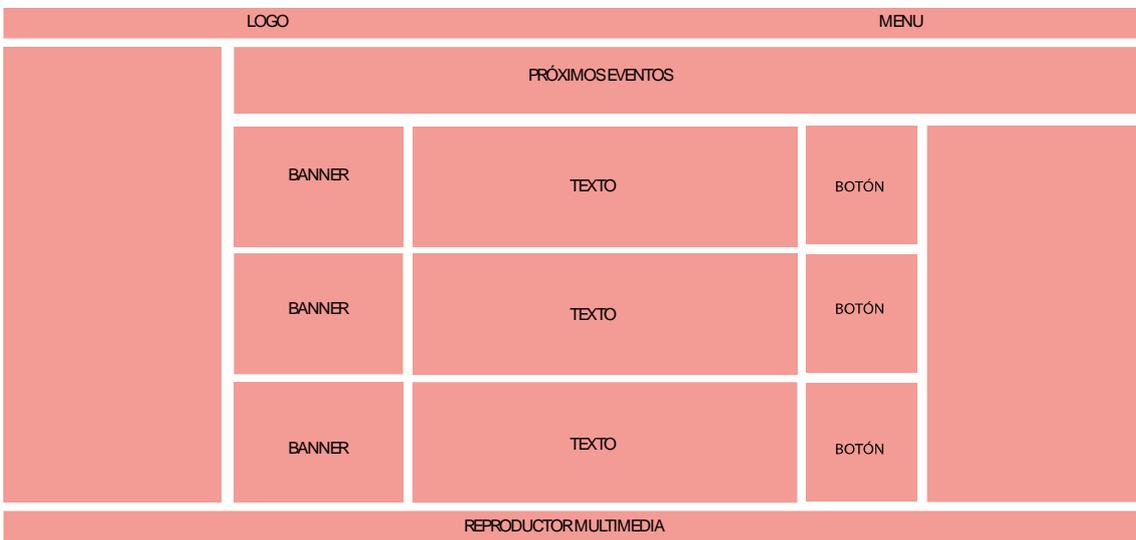
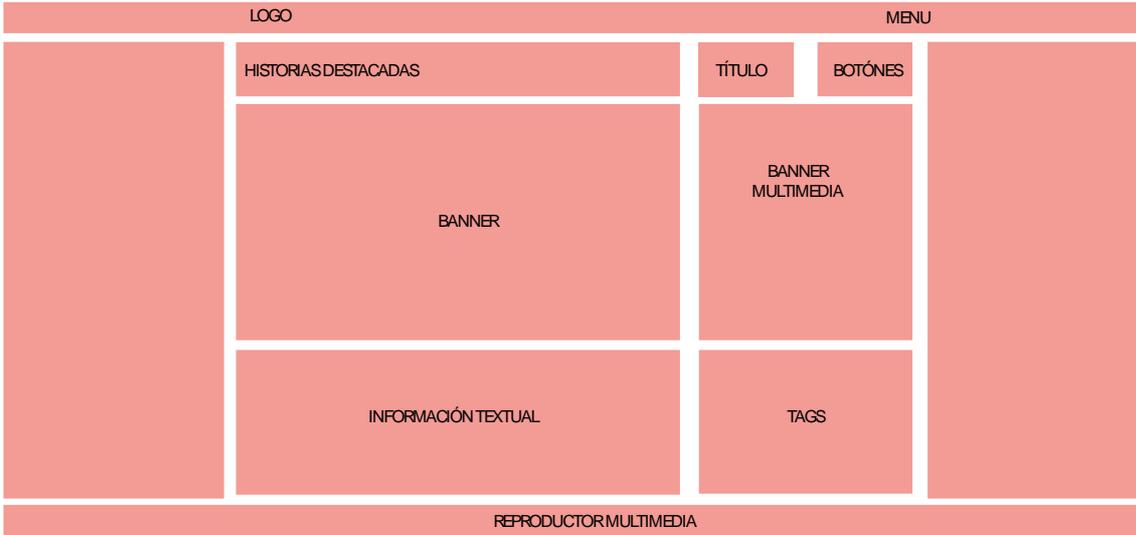
Los elementos multimedia que incluye la plataforma son principalmente 3; reproductor musical, reproducción de video y galerías fotográficas dinámicas. Estos anteriores se incluyen con la finalidad de que el usuario pueda reproducir inmediatamente el trabajo musical según su interés en cada artista disponible y de esta forma generar un llamado a la acción para interesarse en conciertos y en adquirir mercadería física de cada agrupación.

### 3.2.3.1 Retícula

En la retícula encontramos los siguientes elementos:

- a) Menú de navegación con identificador de la plataforma web, botón desplegable con las sub secciones y botones con links externos a las redes sociales de la plataforma.
- b) Slider mixto con información textual e imágenes fotográficas referentes al tópico determinado, se incluye los últimos eventos a llevarse a cabo próximamente.
- c) Sección de noticias destacadas, aquí se incluyen las noticias mas relevantes con hechos de interés acerca de los procesos de trabajo de las agrupaciones musicales.
- d) Próximos eventos, se muestran los eventos futuros a desarrollarse, incluyendo datos específicos como hora, lugar, fecha y un enlace externo para adquirir entradas al evento.





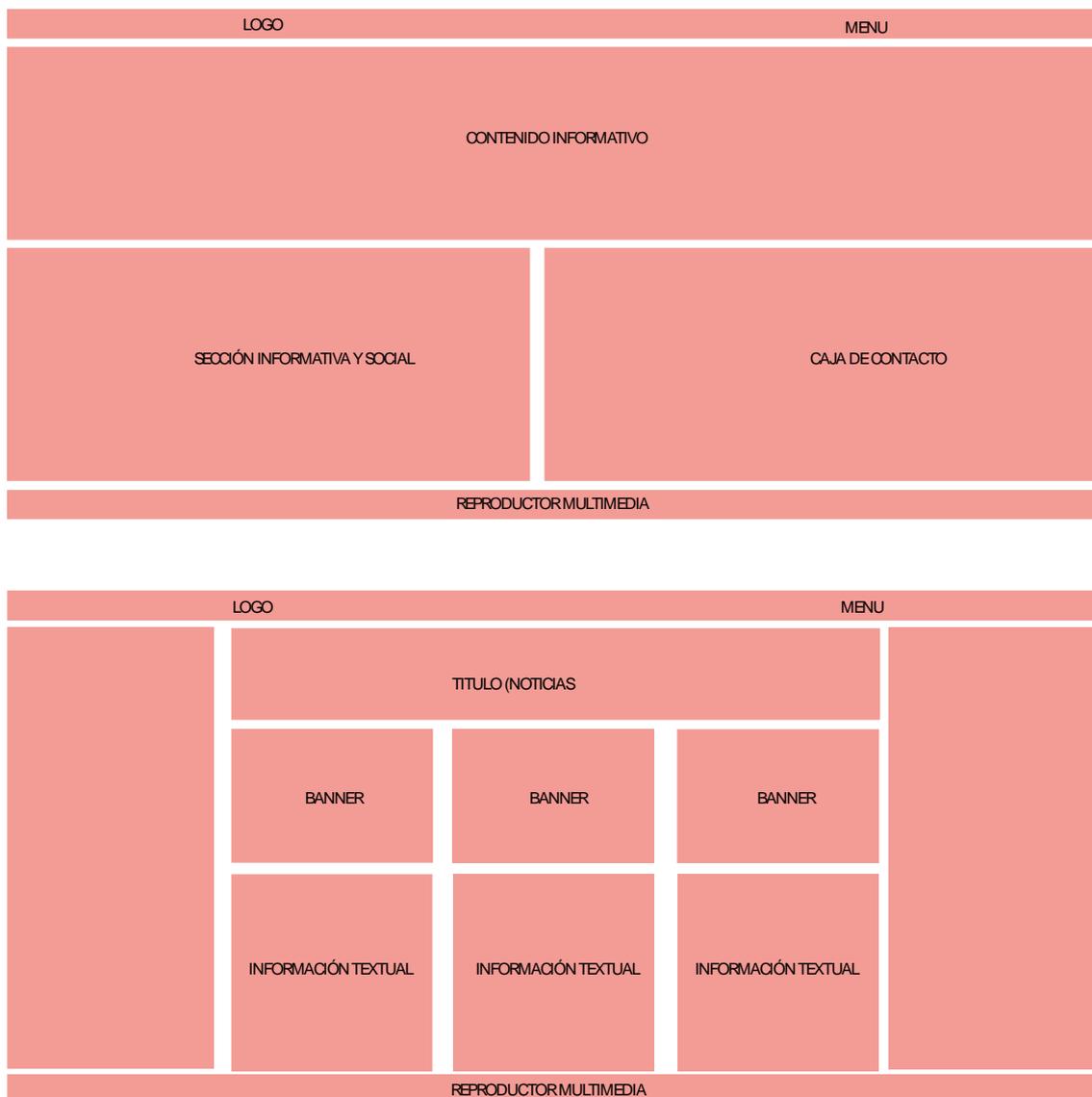


Gráfico 8. Retícula de plataforma web

Fuente: Propia

### 3.2.4 Diseño de página de inicio

La plataforma web posee una estructura gráfica definida en primera instancia por la cromática utilizada en la misma, los colores que predominan son bien marcados, el negro y el amarillo se encuentran identificados a lo largo de toda la estructura del sitio, de igual manera las piezas gráficas informativas como afiches, banners promocionales y botones multimedia poseen la misma línea cromática para establecer una identidad llamativa y de fácil recordación.

## Home page:

Lapromotora

El Evento Debut De La Promotora Fue Todo Un Éxito

Junio 19, 2018 / 0 Comentarios

El pasado 7 de abril, se llevó a cabo "La Purga" en la ciudad de Quito, el evento de metal y hardcore independiente que llenó las expectativas del público asistente.

VER MÁS

Lacunae

00:00 / -02:15

Lapromotora

### Noticias



**Sacrificium Tagaeri Estrena Video**

Jun 25, 2018 / 0

La banda quiteña Sacrificium Tagaeri junto a Radio Cocoa presentan nuevo videoclip.

LEER MÁS



**Madbrain Y La OSNE**

Jun 25, 2018 / 0

La Orquesta Sinfónica Nacional y la banda de metal quiteña Madbrain, presentan un concierto sinfónico en el Itchimbia.

LEER MÁS



**Mira El Making Off De "Circus Infernus"**

Jun 25, 2018 / 0

Conoce los pormenores de un gran proyecto de Radio Cocoa.

LEER MÁS

Lacunae

00:00 / -02:15

Lapromotora

### Historias Destacadas



¿Qué Fue "La Purga"?

### Videoclips Destacados



**Cenizas**

grafia presenta el videoclip picillo de la banda quiteña Signs Of Neftis titulado



**SACRIFICIUM T Infernus**

Radio Cocoa presen Inferno " del próxim Tagaeri, "Comiendo

Lacunae

00:00 / -02:15

Lapromotora ☰



### Instagram Feed



## ¿Cómo Se Alista Un Músico Antes Del Show?

Agosto 13, 2018 / 0 Comentarios

¿En qué consiste y qué significa el tener un concierto? ¿Sabes todo lo que implica una presentación musical? Acá te lo contamos.

Lacunae ☰ 00:00 / -02:15

Lapromotora ☰

## Próximos Eventos



**Festival La Purga, 1ra Edición**

Carcelén, Urb. Los Mastodontes, Quito

Todo listo para el primer evento de música independiente en la ciudad de Quito a cargo de La Promotora, presentamos La Purga, Primera Edición, un festival lleno de potente música y grandes sorpresas para hacer de este evento local el mejor del 2018.

[VER MÁS](#)

[COMPRAR TICKET](#)

Lacunae ☰ 00:00 / -02:15

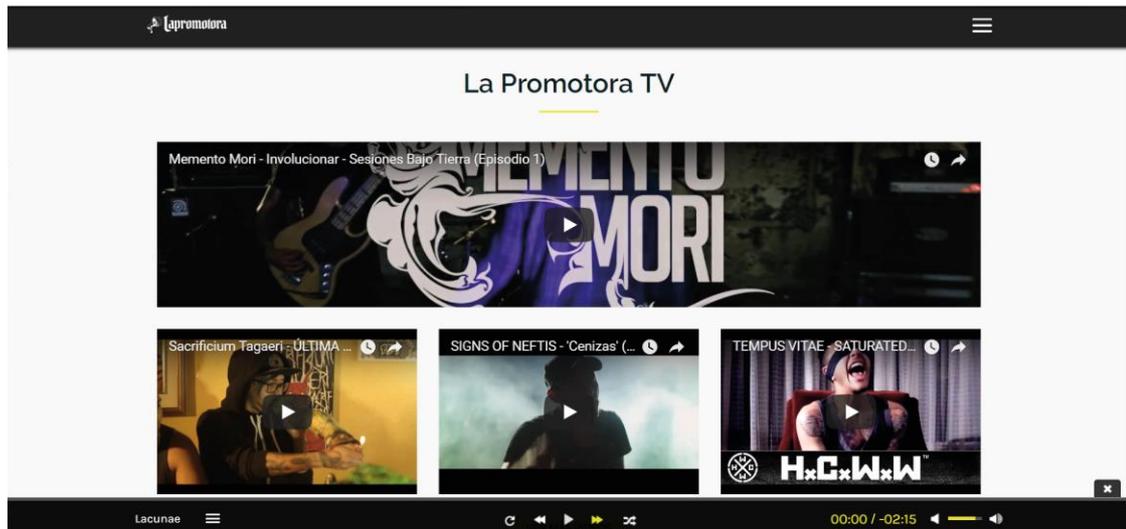


Gráfico 9. Sección Inicio de la plataforma web

Fuente: Propia

**Piezas gráficas utilizadas dentro de la plataforma:**

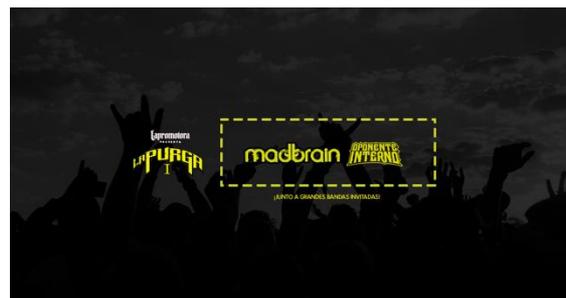




Gráfico 10. Identidad

de piezas gráficas utilizadas en la plataforma web

Fuente: Propia

### 3.2.5 Manejo tipográfico

Las familias tipográficas utilizadas en la plataforma web pertenecen al formato Opentype, es un formato de Tipos de letra escalables para computadora. Su arquitectura está basada en la de su antecesor, el formato TrueType, cuya estructura básica conserva y la cual complementa con tablas de datos que permiten incorporar a un tipo o familia tipográfica funciones tipográficas y lingüísticas avanzadas:

- Fontawesome:

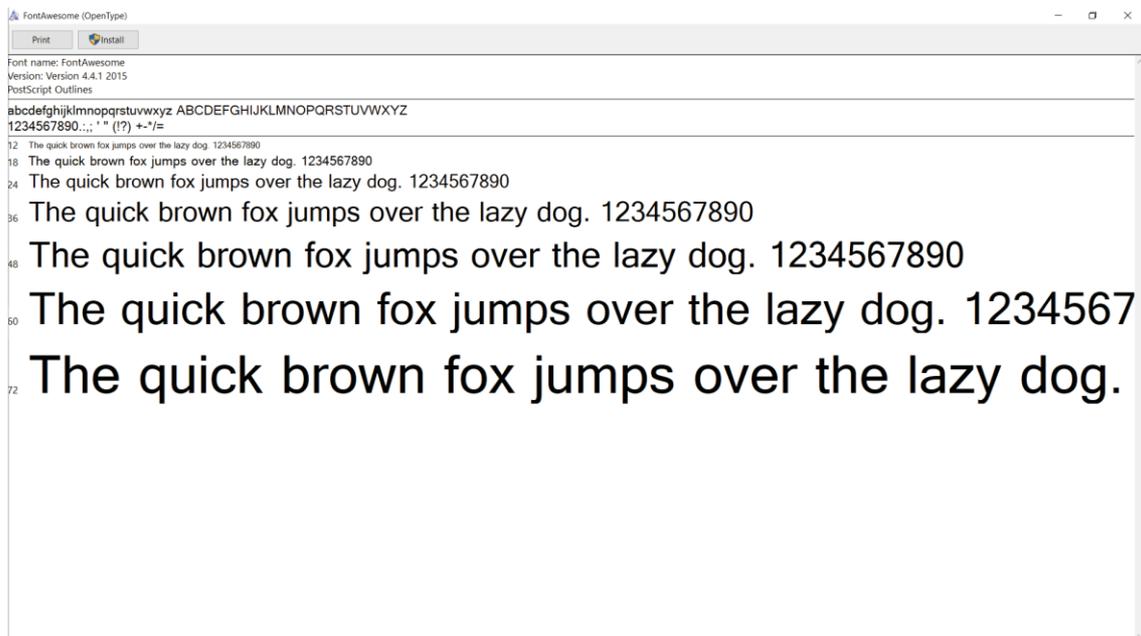


Gráfico 11. Fontawesome

Fuente: Propia

- Ionicons:

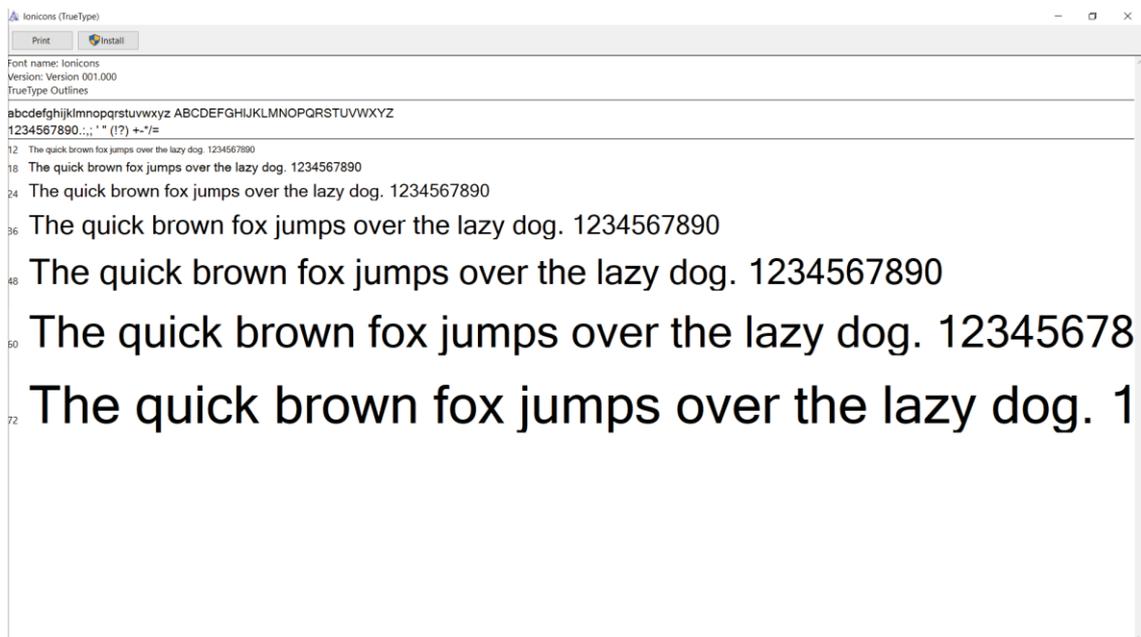


Gráfico 12. Ionicons

Fuente: Propia

### 3.2.6 Propuesta cromática

La cromática utilizada dentro de la plataforma web posee como color primario y dominante al amarillo, siendo este color el que predomina junto al color negro, generando un alto contraste bien marcado para una óptima visualización y diferenciación de elementos y secciones de la plataforma



C: 20%

M: 0%

Y: 100%

K: 0%

#D7DF23

Gráfico 13. Propuesta cromática

Fuente: Propia

### 3.2.7 Estrategias de SEO y SEM

Antes de comenzar con la estrategia SEO, es necesario conocer cuáles son las necesidades, la dimensión de la plataforma web que vamos a manejar y los recursos incluidos dentro de la misma. Los puntos a detalle están plasmados en un manual adjunto a este documento escrito, el mismo que resumiremos en los puntos básicos mencionados a continuación:

- **Identificar constantemente el público objetivo**

Desarrollar a la audiencia ideal para conocer sus preferencias, gustos y necesidades. Es necesario realizar una constante investigación a profundidad y anotar los datos demográficos, los objetivos personales y profesionales, las necesidades, los gustos, las cualidades y toda la información que permita saber a la perfección los cambios que el público objetivo va a presentar constantemente.

Este punto es fundamental para que la estrategia de posicionamiento en buscadores funcione de manera exitosa.

- **Keyword Research**

Realizar una investigación de palabras claves para saber cuáles debemos tener en cuenta y actualizarlas periódicamente en la estrategia SEO. Separarlas por categorías, y secciones de la plataforma, para saber que keyword atacar para cada una de las páginas de la plataforma web.

- **Accesibilidad y Estructura de navegación**

Asegurarse de que la plataforma web sea constantemente rastreable por los motores de búsqueda y revisar los enlaces internos, corregir los enlaces rotos y revisar el contenido de acuerdo a la información que se genere. Además, es importante contar con una estructura de navegación sencilla y clara para todo tipo de usuarios, esto se debe mantener en constante vigilia y no cambiar la estructura establecida del sitio, a menos que sea de estricta importancia hacerlo.

- **Analizar constantemente la competencia**

Es necesario realizar una constante observación de las nuevas plataformas o medios digitales que pueden aparecer en distintas etapas a lo largo del tiempo, siempre poseer un análisis de la “competencia” va a ayudar a mejorar periódicamente diversos puntos del sitio.

- **Revisar los enlaces**

#### **Enlazado interno**

Una buena estructura de enlazado interno es importante para una estrategia SEO de éxito, ya que ayuda a mejorar la experiencia de usuario, el posicionamiento de ciertas keywords y facilita la indexación del sitio web.

#### **Enlazado externo**

Aquí entran en juego las técnicas de SEO off page mediante backlinks o links de calidad que apunten a nuestra página web. Estas técnicas ayudarán a complementar la estrategia de posicionamiento SEO.

#### **Enlaces rotos**

Revisar constantemente cualquier enlace roto existente, a veces los sitios externos suelen eliminarse o caerse por error, es de vital importancia mantener una revisión continua de esto para evitar los links vacíos o rotos, esto puede generar desinterés y una mala imagen hacia el usuario

### **3.2.8 Manejo y administración del sitio web / Guía del usuario**

Para un correcto manejo y administración del sitio web se adjunta a este escrito un segundo documento en el cual se van a encontrar los detalles técnicos sobre cómo administrar el contenido del sitio, tanto textual cuando contenido multimedia. Así mismo en el manual se detallan los aspectos gráficos y de identidad de contenido para evitar entrar en la pérdida de la identidad ya establecida.

### **3.2.9 Materiales y tecnología:**

Los lenguajes de diseño web utilizados para el desarrollo del sitio fueron los siguientes:

#### **HTML5:**

Es un lenguaje de diseño y programación web utilizado en la mayoría de sitios creados, que sirve para estructurar y diagramar cualquier página web destinada a un determinado objetivo. Este lenguaje ha ido evolucionando constantemente y es uno de los aspectos fundamentales para poder desarrollar el entorno gráfico de una página, no es el primer lenguaje web creado, de hecho, es la quinta versión creada a partir del primer lanzamiento del mismo en 1990 y ahora se lo utiliza como standard a nivel mundial.

La inserción de elementos multimedia dentro de los sitios web no sería posible sin la existencia del lenguaje HTML5, ya que permite prescindir del uso de plugins que hace unos años atrás eran requerimientos básicos para poder llevar a cabo la ejecución de elementos multimedia.

#### **JAVASCRIPT:**

JavaScript es un lenguaje de programación que habilita el desarrollo de actividades difíciles y avanzadas dentro de un sitio web, con el pasar del tiempo un sitio web va logrando realizar actividades más complejas que únicamente mostrar información textual o imágenes, por ejemplo, ahora es posible mostrar actualizaciones de información constante y en tiempo real, reproducción de video, imágenes 3d interactivas e incluso generar un diseño dinámico en la estructura general del sitio.

### **CSS3:**

CSS significa Cascade Style Sheets, también conocido como Hojas de Estilo en Cascada. CSS es un lenguaje de marcado que se emplea para dar formato a un sitio web. Es decir, funciona en conjunto con los archivos HTML. Por esta razón, para crear un sitio web debes saber tanto HTML como CSS. Cabe agregar que el lenguaje CSS3 se puede aplicar en la misma hoja en la que estás desarrollando un documento HTML, pero por motivos de productividad se suele realizar en un documento aparte con la extensión .css. Este documento se puede vincular a cada página HTML que conforme el sitio web, es por ello que es más útil realizar los estilos por separado.

### **DREAMWEAVER:**

Dreamweaver se ha convertido en la herramienta de diseño web más avanzada de los últimos tiempos, pues nos permite integrar diversos lenguajes de programación a un mismo proyecto web. Es posible trabajar utilizando HTML5, Javascript, CSS3, incluso este software integra la posibilidad de diseñar para CMS (gestores de contenido web) a través de un lenguaje ajeno a este tópico pero que vale la pena mencionar, el lenguaje PHP.

Dreamweaver también nos aporta un entorno muy práctico y que nos permite ganar tiempo y recursos al momento de trabajar en el desarrollo y diseño de una plataforma o sitio web, una de las opciones más poderosas es la de poder visualizar el entorno de código de diseño y programación y al mismo tiempo el entorno gráfico en tiempo real de cómo va funcionando y mostrándose en etapa final nuestro sitio.

### **3.3 Valoración por guía de especialistas**

Para valorar la propuesta de solución al problema científico, se utilizó la valoración por guía de especialistas. Para poder llevar a cabo este proceso, se conformó un grupo de 3 ingenieros en diseño gráfico y 2 ingenieros en desarrollo web.

El autor de la investigación presentó el tema general y objetivo principal de la misma, entregó una ficha con los indicadores a ser utilizados para la valoración respectiva y se

emitió una charla de aproximadamente 20 minutos para poder explicar el objetivo y proceso general de la investigación (Ver anexo 2).

Posteriormente se inició la valoración de la propuesta enfocando la misma en 5 indicadores principales:

1. Grado de pertinencia del producto
2. Grado de factibilidad del producto
3. Calidad del producto
4. Novedades y valores agregados del producto
5. Otros

**Grado de pertinencia del producto:** Como resultado de la valoración se concluyó que el grado de pertinencia de la plataforma web es alto, puesto que, al ser un medio digital y multimedia con la capacidad de incluir recursos de carácter audiovisual e informativo, es capaz de comunicar al 100% todos los aspectos que un músico lleva a cabo para llegar al proceso final de producción de su trabajo discográfico.

**Grado de factibilidad del producto:** Al ser una plataforma web que para estar publicada constantemente en línea, requiere un pago anual que no superan los \$30 para el alojamiento web, la valoración de los especialistas arrojó como resultado que es muy factible mantener el sitio web activo y con una actualización periódica. Como observación a tomar en cuenta, se mencionó que siempre va a ser necesario contar con la colaboración de personas capaces de generar contenido informativo y fotográfico, para de esta manera poder mantener al día toda la información que incluye el sitio web.

**Calidad del producto:** La experiencia de usuario que llevaron a cabo los especialistas fue óptima, pues lograron entender los contenidos del sitio y generar una navegación con buena comprensión de la ubicación de cada elemento y experimentaron una agradable y cómoda

sensación al momento de reproducir el contenido audiovisual y auditivo incluido en la plataforma, así como al momento de visualizar el material gráfico y fotográfico.

**Novedades y valores agregados del producto:** La valoración por parte de especialistas agregó que la plataforma web contiene secciones relevantes que antes no habían encontrado en sitios similares o al menos con un objetivo paralelo, el haber encontrado una sección donde ver la mercadería de las bandas musicales, o un reproductor incluido dentro del sitio en dónde escuchar el material discográfico de las bandas, fueron dos de los principales puntos a destacar dentro de la plataforma web.

**Otros:** Se recomendó que la aplicación esté disponible a futuro en el idioma inglés, puesto que podría ser clave para ampliar horizontes internacionales para la difusión de las bandas locales en Quito – Ecuador.

## Conclusiones

- La situación actual de los espacios disponibles para la difusión y promoción del trabajo de los músicos emergentes e independientes del género metal en la ciudad de Quito, demuestra claramente un retraso en varios aspectos; el criterio que se ha utilizado para encajar el significado real de música independiente y saber que no solo pertenecen géneros comerciales a este identificador ha demostrado tener muchas falencias, se han tomado únicamente aspectos de interés personal, partiendo desde la creación de contenido sin filtro ni sustento por parte de fanáticos que de esta forma han malogrado la identificación idónea de todos los géneros pertenecientes al sector emergente e independiente. Como consecuencia se genera una limitación considerable en cuánto a los espacios tanto físicos cuanto virtuales y digitales para que los músicos de todos los géneros pertenecientes al área emergente e independiente puedan promocionar su trabajo.

Haciendo énfasis en el género metal y hardcore, y tomando en cuenta un aspecto principal como lo es la agresividad y el peso en los sonidos del mismo, es entendible hasta cierto punto que exista cierta no tolerancia para este género por parte del público menos conocedor de géneros más alternativos, no obstante, la audiencia existente con preferencia por este género extremo se encuentra bien marcado, a pesar de esto solo han podido llegar a su consumo determinadas bandas que una vez más caen en el favoritismo a causa de una comunicación fallida y de una negación de espacios para la difusión de su trabajo.

- En una plataforma web destinada a difundir no solo el trabajo musical de artistas de un determinado género, sino también su material de promoción extra como mercadería de diversas características, es necesario que existan componentes y módulos mixtos; secciones para implementar artes gráficos como afiches, fotografías y banners en movimiento rotativo, también módulos destinados a la reproducción de video y plugins o componentes que sean capaces de reproducir audio sin mayores inconvenientes con el usuario. Los enlaces externos son muy importantes, crear un vínculo individual entre el sitio web y un sitio externo de cada músico es fundamental

para el conocimiento específico de acuerdo a los intereses de cada usuario dependiendo de sus preferencias hacia los artistas. Finalmente y con una gran relevancia es importante que la plataforma sea adaptativa a los diversos dispositivos de visualización, smartphones, tablets y ordenadores personales y de escritorio.

## Recomendaciones

- Es necesario mantener en la mira la constante actualización tecnológica que el futuro demanda y ofrecerá al cabo de algunos años para el sector comunicacional, transmitir un mensaje no se trata únicamente de crear una pieza gráfica adecuada o con una estética pertinente sino también tomar en cuenta la evolución del público a quienes nos vamos a dirigir, el ámbito cultural en el cual se desarrolla este proceso de comunicación gráfica e interactiva y los factores que pueden afectar a que el mensaje llegue de forma óptima.
- Siempre deberán estar presentes las actualizaciones constante con respecto a información textual y gráfica en la plataforma web y bajo ningún concepto se debe ignorar las estrategias de posicionamiento para un sitio web ya establecido, el SEO y el SEM están en constante evolución así como las herramientas de diseño gráfico y multimedia.

## Bibliografía

- Gómez, H. (2014). Desinformación en internet y hegemonía en redes sociales. Chile:  
UNIACC
- Quecedo, R. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. España:  
Herriko Unibertsitatea
- Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Colombia:  
Universidad Surcolombiana
- Aguirre, M. (2014). Manual de buenas prácticas para las artes visuales. Ecuador: 3 EIAE
- Viteri, J. (2011). Hardcore y Metal en el Quito del siglo XXI. Ecuador: Abya Yala
- Hernández, R. (2010). Metodología de la investigación. México: Mc Draw Hi Educación
- Coba, H. (2012). Influencia de la música heavy metal en la ideología de los jóvenes de los  
colectivos Al Sur del Cielo y colectivo Norte de Quito (Tesis de pregrado).  
Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador.
- Andrade, S. (2017). Espacios digitales de difusión de música alternativa en Quito (Tesis de  
pregrado). Universidad de las Américas, Ecuador.
- González, D. (2015). “Entre cultura, contracultura y movimiento cultural: la identificación  
de los jóvenes rockeros en la ciudad de Quito” (Tesis de maestría). Facultad  
Latinoamericana de Ciencias Sociales, Ecuador.
- Alarcón, D. (2014). Las redes sociales entre las tics y la decadencia moral. Venezuela:  
ORBIS
- Mijares, C. (2016). La música como medio de convivencia. Chile: Thémata
- Kim, K. (24 de mayo de 2015). Heavy metal blog. Obtenido de:  
[https://noisy.vice.com/en\\_us/article/65zqwk/noisy-editors-best-2015-kim-kelly](https://noisy.vice.com/en_us/article/65zqwk/noisy-editors-best-2015-kim-kelly)

Kim, K. (4 de junio de 2015). Spotify acaba de descubrir que el heavy metal es más popular que la música pop. Obtenido de:

[https://noisey.vice.com/es\\_co/article/6xxp53/spotify-acaba-de-descubrir-que-el-heavy-metal-es-ms-popular-que-la-msica-pop](https://noisey.vice.com/es_co/article/6xxp53/spotify-acaba-de-descubrir-que-el-heavy-metal-es-ms-popular-que-la-msica-pop)

Cantú, A. (07 de Mayo de 2016). Qué es: UX y UI. Obtenido de Intuitivamente:

<http://blog.acantu.com/que-es-ux-y-ui/>

Idento (14 de Mayo de 2015). Idento Diseño web y Marketing Online. Obtenido de Idento:

<https://www.idento.es/blog/desarrollo-web/png-vs-jpg-que-formato-de-imagen-es-mejor-para-la-web/>

## ANEXOS

### Anexo 1. Encuesta

#### Encuesta "A": Situación de espacios existentes (físicos y/o digitales) para la promoción y difusión del trabajo musical de artistas emergentes del género Metal y Hardcore en la ciudad de Quito.

El presente formulario busca obtener datos relevantes y reales acerca de los espacios (físicos y digitales) que existen actualmente para la promoción y difusión del trabajo de músicos emergentes e independientes del género metal y hardcore en la ciudad de Quito

Dirección de correo electrónico \*

Dirección de correo electrónico válida

Este formulario recopila las direcciones de correo electrónico. [Cambiar configuración](#)

¿Cree usted que existe una cantidad suficiente y adecuada de ESPACIOS FÍSICOS para la difusión del trabajo musical de artistas emergentes del GÉNERO METAL Y HARDCORE en la ciudad de Quito?

- Sí
- No

---  
¿Cree usted que existe una cantidad suficiente y adecuada de ESPACIOS/MEDIOS DIGITALES ESPECIALIZADOS EN METAL Y HARDCORE para la difusión del trabajo musical de artistas emergentes de este género en la ciudad de Quito? (Revistas digitales, plataformas web, sitios web en general).

- Sí
- No
- Desconozco

¿Cuál es el medio informativo mediante el cuál usted se entera de conciertos, nuevos lanzamientos discográficos, noticias, nueva mercadería e información de interés de sus artistas musicales favoritos de la localidad? Nombre uno o más.

Texto de respuesta larga

En caso de conocer una o más revistas digitales, plataformas web, o medios virtuales que promuevan DE FORMA ESPECIALIZADA el trabajo de músicos del GÉNERO METAL Y HARDCORE en la ciudad de Quito nómbrelos, caso contrario escriba "desconozco".

Texto de respuesta larga

...

¿Considera usted que las redes sociales brindan toda la información necesaria acerca del trabajo musical de artistas del género Metal y Hardcore en la ciudad de Quito?

Si

No

¿Cuál es el tema de interés favorito que usted gusta conocer de sus artistas de metal y hardcore preferidos de Quito?

Próximos conciertos

Próximos lanzamientos discográficos

Próxima mercadería a la venta

Noticias varias de su estilo de vida, proceso de trabajo, ensayos, vida privada.

TODAS SON DE MI INTERÉS POR IGUAL

### Anexo 3. Guía para la evaluación de la propuesta por especialistas

Indicador	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Mala	Observaciones
Pertinencia						
Factible						
Calidad						
Novedad						
Otros						