

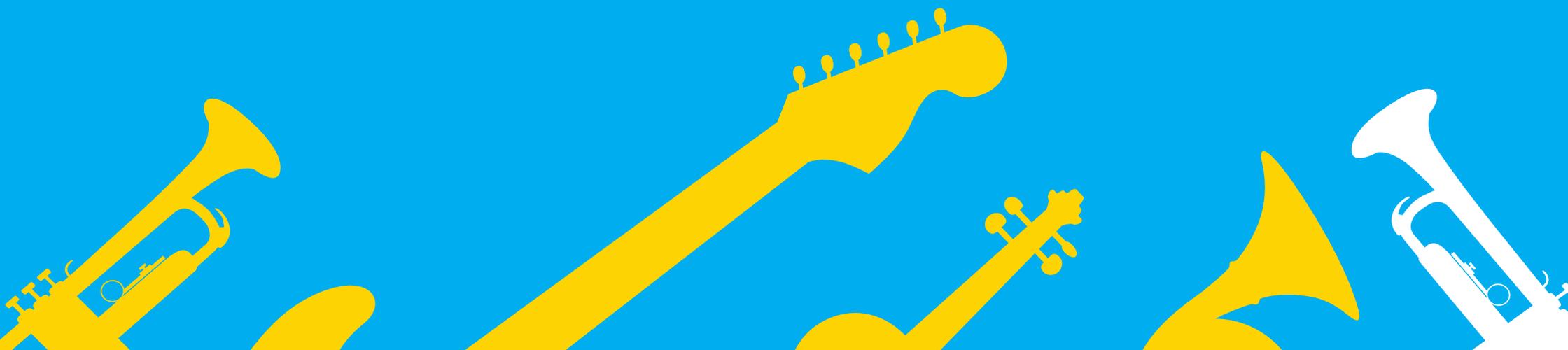


UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR GRÁFICO

**DISEÑO GRÁFICO Y DESARROLLO DE UNA
RED SOCIAL PARA MÚSICOS**

AUTOR: MARLON MORA
TUTOR: DIS. DIEGO LARRIVA
CUENCA - ECUADOR 2014





Diseño Gráfico y Desarrollo de una
RED SOCIAL PARA MÚSICOS

DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado
con todo el amor:

A Dios...
A mis padres...
A mi esposa...
Y a mi hijo...

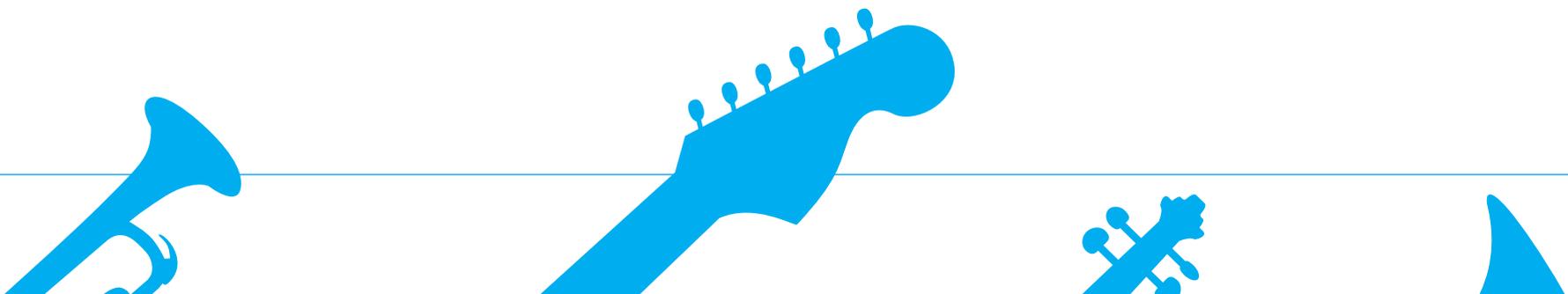
Por esas ganas y ese
empuje que recibo
de ustedes para salir
adelante.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar mis mas sentidos agradecimientos a mis tutores, empezando por mi Director del proyecto el Dis. Diego Larriva que siempre fue el mejor aporte con sus grandes ideas, a la profesora Toa Tripaldi por el empeño de sacar adelante el proyecto desde el principio, al profesor Juan Malo y al profesor Juan Lazo por sus sugerencias, también quiero agradecer a los amigos músicos que brindaron toda la ayuda posible, a Fabricio Abad, a Norman Saavedra, a Jorge Peralta, por su desinteresada colaboración por último agradecerle a Felipe Salgado, Pablo Torres, Flavio Morocho y a todos los que han aportado para que este proyecto sea posible.

RESUMEN

El poco acceso que tienen nuestros músicos locales, a los medios convencionales, debido a factores como la minimización de lo nuestro e intereses económicos, entre otros, ha dejado a la mayoría de artistas ecuatorianos y su trabajo en el anonimato, la solución que se plantea en este proyecto, es utilizar la tecnología vigente como es la web 2.0, y que mediante criterios de diseño gráfico con la creación de elementos interactivos estéticas contemporáneas el manejo de una cromática adecuada y la tipografía legible y acorde, etc., pueda crear un espacio alternativo que llame la atención del usuario y muestre a través de una comunidad virtual para músicos, sus trabajos y actividades en una red social que tenga el propósito de difundir la cultura musical y crear portafolios virtuales.



ABSTRACT

A Social Network for Musicians

The little access our local musicians have to conventional media is caused by several factors, like the minimization of our own cultural values and certain economic interests, among others. This has caused that most Ecuadorian musicians have to work anonymously. This project suggests one possible solution to this problem, which is the use of current technology, such as web 2.0, which may be used, through graphic design criteria, to create contemporary, aesthetic, interactive elements to manage an appropriate chromatic scale and a legible typography. With this, it is possible to create an alternative space that can draw the users' attention and show, through a musicians' virtual community, their works and activities on a visual network that may spread across the web our musical culture as well as create virtual portfolios.

Key words:

web, HTML, virtual community, music, multimedia, sound, web design, interactivity, design for users, CMS

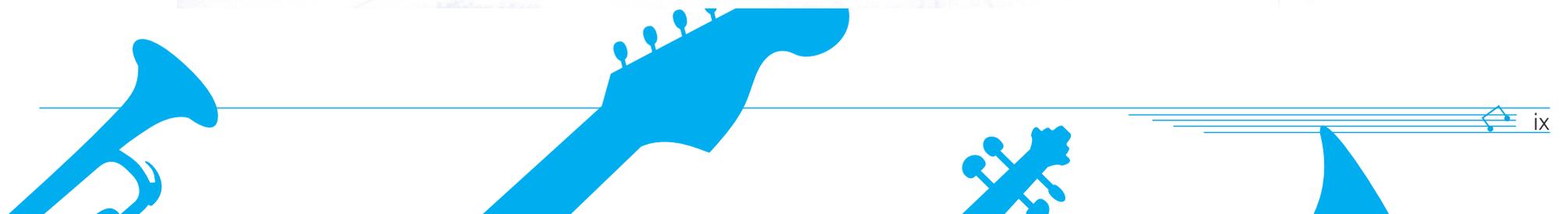
Author: Marlon Mora



Translated by,

Rafael Argudo

A handwritten signature in blue ink that reads 'Rafael Argudo'.



INDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTOS	vii
RESÚMEN	viii
ABSTRACT	ix
ÍNDICE DE CONTENIDO	10

CAPITULO 1 DIAGNÓSTICO	13
1.1 Introducción	15
1.1.1 Los medios y su importancia en la música	17
1.1.2 Historia de los medios y la música	18
1.1.2.1 La música y la radio	21
1.1.2.2 La música, el cine y la televisión	22
1.1.3 La música ecuatoriana y su historia	25
1.2 Multimedia	26
1.3 Redes sociales y comunidades virtuales	29
1.3.1 Diseño gráfico para el usuario (El diseño intuitivo)	33
1.3.2 Ergonomía visual y usabilidad	37
1.3.3 Usabilidad	38
1.4 La Web 2.0	42
1.4.1 Web 3.0	45
1.4.2 Herramientas y Tecnologías	46
1.4.3 Multimedia y gráficos	49
1.4.4 Diseño de Interfaz	50
1.5 Diseño gráfico	53
1.5.1 Tipografía	54
1.5.2 El Color	57
1.6 Investigación de campo	58
1.7 Homólogos	61
1.7.1 Spotify	62
1.7.2 Sonusbook	65
1.7.3 LinkedIn	66
1.7.4 Behance	69

1.7.5 Pinterest	70
Conclusiones de los Homólogos	73

CAPITULO 2 PROGRAMACIÓN	75
--------------------------------	-----------

2.1 Público objetivo	77
2.1.1 Perfil de usuario músico	78
2.1.2 Perfil de usuario Fan	79
2.1.3 Perfil de usuario Productor musical	80
2.1.4 Perfil de usuario Gerente de radio	81
2.2 Arquitectura de la información	83
2.3 Plano de la estructura y Plano del esquema	85
2.4 Diseño Visual, el plano de la superficie	86
2.4.1 Diseño Minimalista	89
2.4.2 Tipografía	90
2.5 Tecnología Comportamiento	93

CAPITULO 3 DISEÑO	95
--------------------------	-----------

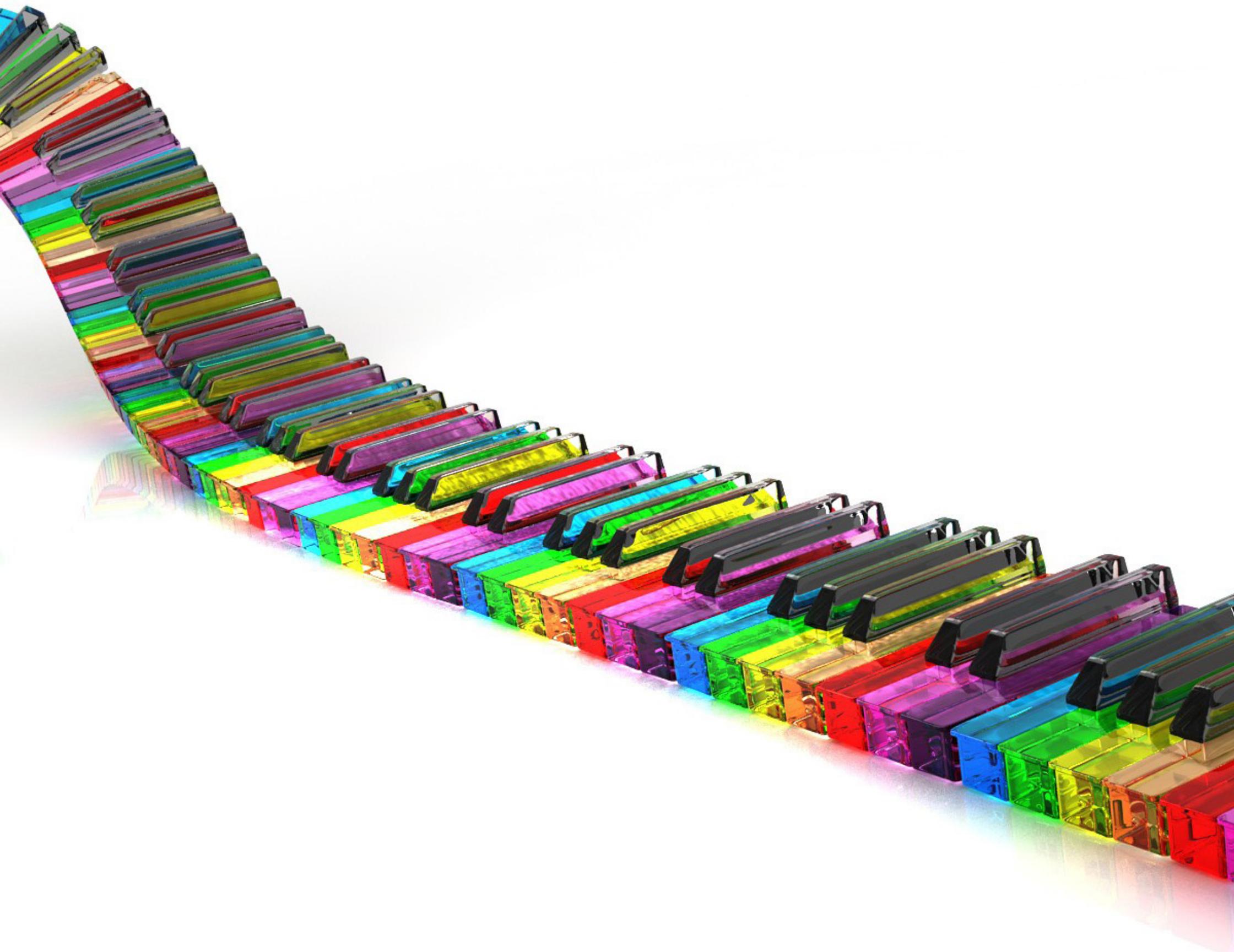
3.1 Lluvia de ideas	97
3.2 Clasificación de ideas	103
3.3 Como nacen las ideas	104
3.4 Plano de la estructura y Flujograma de navegación	107
3.5 El plano del esquema	108
3.6 El plano de la superficie y sistema gráfico	111
3.7 El logotipo	117
3.8 El Menú de Noticias	118
3.9 El Menú de Jam	121
3.10 El Menú de Portafolio	122

CONCLUSIONES	135
---------------------	------------

BIBLIOGRAFÍA	136
---------------------	------------



CAPITULO 1 , DIAGNÓSTICO



1.1 Introducción

La web se ha convertido en una herramienta contemporánea de comunicación, con sus variados y diferentes elementos que la componen, y que podemos controlar y complementar con el desarrollo de una buena interactividad y mediante sistemas gráficos que colaboren en el objetivo de la página, que en este caso es dar a conocer los trabajos de los músicos mediante una especie de mini blogs que funcionen a manera de carta de presentación y a la vez sirva para crear una comunidad virtual.

La música como elemento de comunicación cultural a través del tiempo y sus ritmos, nos vinculan al principio musical de nuestros ancestros y remueven nuestro espíritu, basado en los sentimientos de lo que un día vivieron nuestros antepasados, pero la música ecuatoriana no debería estar solo en el pasado, hay muchos músicos en el presente que quieren y luchan por destacar, y sin embargo no cuentan con un espacio ciertamente claro, que los ayude a salir del anonimato..

En este proyecto se irá desarrollando una página web, que constará de una investigación previa que arroje luces sobre como debe ser materializada la web, para cumplir con los requerimientos planteados, se investigara tecnologías, formas y la función específica que deberá tener para que sea fácil de usar.

Varios géneros y sus interpretes, los músicos, son llamados a ser tomados en cuenta en esta tesis que pretende desarrollar una página web que funcione como una red social para músicos que iremos descubriendo en este documento desde el punto de vista del diseño gráfico.

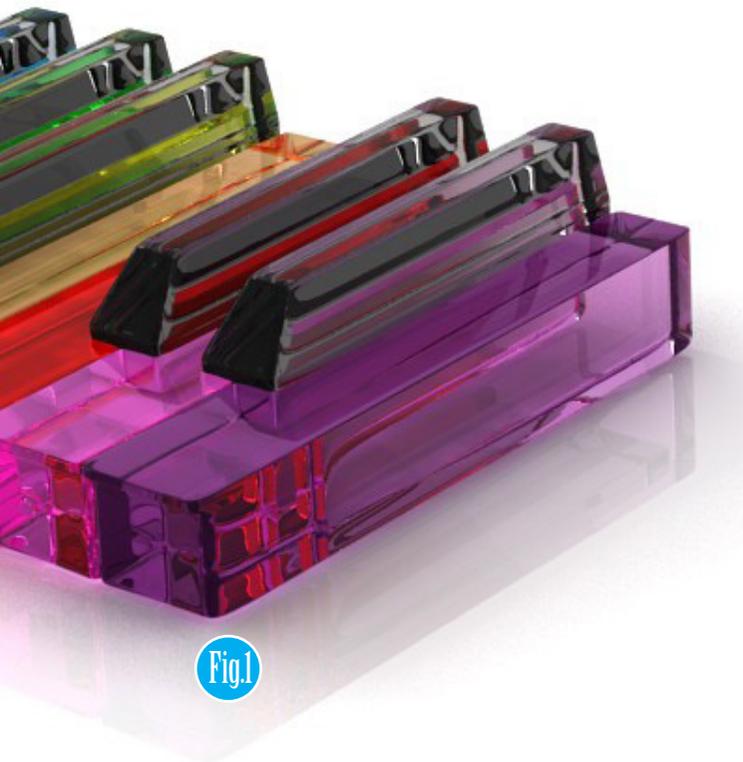


Fig.1



1.1.1 Los medios y su importancia en la música

Los medios como las estaciones de radio, han sido parte fundamental en la sociedad musical, ya que es una de las maneras de difundir el trabajo del músico y darlo a conocer con su público meta sin embargo el columnista del diario "El Telégrafo", **Pablo Salgado Jácome**, nos cuenta que el 91% de las canciones que suenan en las estaciones de radio es de origen extranjero, y que es muy grave que apenas el 9% sea de canciones de artistas nacionales. Lo cual quiere decir que, en la mayoría de estaciones de radio, nunca se escucha nuestra música y si se escucha es en horarios nocturnos.

Según Jácome, los ecuatorianos queremos escuchar a nuestros artistas, pero las estaciones de radio no satisfacen nuestra demanda. Esto termina con aquel "argumento" de los medios de comunicación que sostienen que programan lo que la gente quiere.

"De la música extranjera que se escucha, obviamente, la mayoría proviene de Estados Unidos. Estos datos nos revelan que la programación no la hacen las estaciones locales sino las casas disqueras internacionales. Son ellas las que marcan la pauta, la moda musical e imponen artistas y canciones. Es decir, los ecuatorianos escuchamos lo que las transnacionales quieren. Es un problema grave de independencia y soberanía nacional que debe cambiar. Por ello es fundamental que la nueva Ley de Comunicación regule y norme la pauta de música en Ecuador". (Jácome, 2013)

1.1.2 Historia de los medios y la música

El mundo de los seres humanos y su historia puede resultar, para muchos, inimaginable sin el complemento de la música, que parece ser tan antigua como la humanidad misma, presente en rituales y en actividades tan simples como la de hacer dormir a un niño.

El sonido a través de los tiempos en el entorno humano se ha ido creando espacios en los medios de comunicación siempre de la mano del lenguaje hablado y marcando una época, de entre estas instancias temporales tenemos tres etapas de la música y su incursión en los medios: la música y la radio, la música y el cine, la música y la publicidad.





Fig. 2



1.1.2.1 La música y la radio

La música empezó a asociarse a la radio a principios del siglo XX, ya que en aquellos tiempos era la radio el principal medio de difusión musical, de ahí la tendencia de denominar a este medio "la caja de música". Los músicos, conscientes de la importancia de la radio a la hora de difundir la música, comenzaron en los años 30 a pasearse por las emisoras para intentar hacerse con un hueco en sus emisiones y darse a conocer. Normalmente, cada emisora de radio contaba con una orquesta propia que realizaba directos durante la emisión de los programas.

La música puede ser utilizada según la intención y el contexto en el que nos encontremos, por ejemplo encontrarnos con un locutor que, apoyado por una canción de fondo nos anima a ir a una fiesta en una discoteca, se nos presenta el nuevo single de un disco o nos informa del parte noticioso del día. Obviamente, no será el mismo tipo de música el que acompañe al anuncio de la fiesta en la discoteca al que vaya de fondo con el parte informativo: la primera seguramente será una música animada, que provoque "buen ánimo" en el receptor y lo motive a ir a dicha fiesta; en el segundo caso, nos encontraremos con una música normalmente que prescinde de letra y que complementa los informativos.

Al igual que en un programa de televisión, en la radio la música nos ayuda de forma sintáctico-gramatical a centrarnos en el programa y la parte en la que nos encontramos, distinguiendo así entre la sintonía, las ráfagas, o golpes musicales.

Por último, encontramos la función descriptivo-expresiva, a través de la cual se utiliza de forma exitosa como método para crearnos un "clima emocional" a través del cual nos centremos en la situación y, especialmente, en el sentimiento que se desea transmitir.

En la radio se creó una fuerte relación entre dicho medio y la música de forma que se han ido influenciando de manera mutua a través de la historia, influencia que, actualmente, sigue presente.

Fig.3

1.1.2.2 La música, el cine y la televisión

La música en el cine formaba un papel fundamental ya que hasta finales de los años 20, casi todo el cine era mudo, y las imágenes eran acompañadas simplemente por música en directo, tocada a la vez que la película era expuesta al público.

Normalmente a través de un piano, se añadía el toque de sonido a las imágenes previamente rodadas, de forma que se podía apoyar la presentación en la música.

Hay situaciones tanto en cine como en televisión en las que es difícil transmitir un sentimiento utilizando solamente imágenes o diálogos. Otras, en cambio, el sentimiento queda claro pero se quiere fortalecer, para que afecte de forma más directa y potente. Es aquí donde aparece el importante papel de la música.

Además de favorecer dichos mensajes, también puede servir como elemento que dé continuidad a la historia que se nos representa, la importancia de la música en el cine ha llegado tan lejos que se creó un nuevo género cinematográfico en el que la música es la principal protagonista.

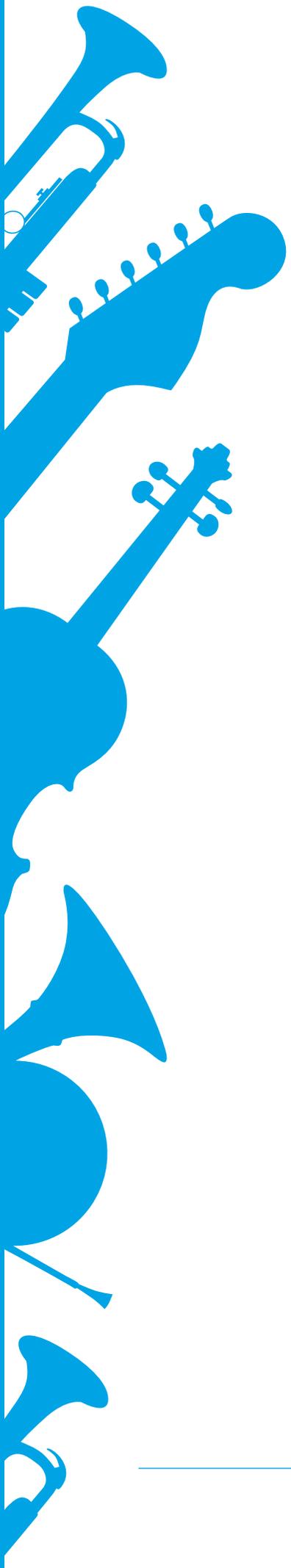
“Hoy en día, estamos tan acostumbrados a ver películas con su representativa banda sonora que, si se nos presentara un film sin ella, nos resultaría raro, ya que la música nos hace sentir diferentes sensaciones y sentimientos, o ponernos en estado de tensión, pena o alegría.

La música tiene presencia en el tiempo tras ver la película. No solo sirve para potenciar los mensajes que se quieren transmitir a través del film, sino que posteriormente, aquella canción que nos hizo llorar en una película seguramente cuando la volvamos a escuchar nos anime a viajar en el tiempo y recordar aquella película y dicha escena.” (Lopez, 2011)





Fig.4



1.1.3 La música ecuatoriana y su historia

La música ecuatoriana se inició por la conquista de los españoles en el siglo XVI. Nuestra cultura indígena utilizaba tambores, rondadores y ocarías. A la llegada de los españoles se introdujo la guitarra, la vihuela y las castañuelas.

"A mediados del siglo XVIII llegaron los primeros habitantes africanos como náufragos, los cuales introdujeron la marimba, fusionando nuestra música con nuevos tonos musicales tales como el San Juanito y el albazo. Sus ritmos alegres se bailan al cierre de la festividad."

(Océano, 2013)

También el pasillo ha sido un género muy importante en nuestra cultura ya que constituye el himno ecuatoriano, porque enaltece a la mujer ecuatoriana, nos habla de amores perdidos que nos llevan a la nostalgia que invaden nuestra alma.

La música en el Ecuador ha ido evolucionando y en la actualidad otros ritmos como el rock o el pop, también han ido fusionándose con ritmos nuestros incorporando instrumentos electrónicos a la música tradicional ecuatoriana y a pesar del transcurrir del tiempo y aunque nuevos instrumentos se incorporen para fusionarse en nuevos ritmos, nuestras raíces siempre saldrán a flote, para recordarnos que la música ecuatoriana es parte de nuestra nacionalidad.

1.2 Multimedia

El humano como ser creativo, constantemente desarrolla nuevos métodos y herramientas, inventa nuevas tecnologías y medios y la multimedia no es más que una herramienta que abarca o combina varios medios y tecnologías.

El diseño multimedia puede considerarse como la técnica profesional de combinar diferentes medios para lograr comunicar un mensaje.

Es así como el diseño multimedia puede ser considerado como una instancia superadora del Diseño Gráfico o, al menos, como una disciplina o técnica que utiliza el Diseño.

Gráfico como herramienta y lo combina con otros medios como los audibles e incluso incursiona en la animación.

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información.

“Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio. Se habla de multimedia interactiva cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuando; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado.” (Adguer, 2011)

“La multimedia está compuesta por diferentes elementos como imágenes que pueden ir desde fotografías, ilustraciones, gráficos, etc. Otro elemento es el texto que puede ser estático, dinámico, interactivo. También tenemos el elemento del sonido en el cual está involucrada la música, la voz, efectos etc. Y el movimiento que se vale de videos, animaciones etc.” (Luzuriaga, 2013)









Fig.6

1.3 Redes sociales y comunidades virtuales

Una red social es una estructura, un grupo de personas relacionadas entre sí, un intercambio dinámico entre personas grupos e instituciones. Un sistema abierto y en construcción constante que involucra conjuntos de personas que se identifican con los mismos problemas y que se unen para potenciar sus recursos. En las redes sociales en Internet tenemos la posibilidad de interactuar con otras personas aunque no las conozcamos. Al ser un sistema abierto cada persona que interactúa en la red la está modificando.

Existen principalmente dos tipos de redes sociales que son las analógicas que son redes formadas por grupos de personas con alguna relación en común y se llevan a cabo sin mediación de sistemas electrónicos. Y las redes sociales digitales que son aquellas que se originan y se desarrollan a través de sistemas electrónicos mediante la web.

A las redes sociales digitales podemos clasificarlas según su público objetivo y temático, el sujeto principal de la relación, su localización geográfica y la plataforma.

Según su público objetivo y temática redes sociales horizontales y redes sociales verticales.

Las redes sociales horizontales son aquellas que no tienen una temática definida y que están diseñadas para todo tipo de público. Son de entrada y participación libre. Ejemplos de este tipo de red son: Facebook, Twitter entre otras.

En cambio las redes sociales verticales se centran en un eje temático definido y su objetivo principal es el de juntar a un grupo de personas en torno a ésta temática como las redes sociales verticales profesionales que están dirigidas a unir grupos de personas y generar relaciones profesionales, como por ejemplo: Behance, Xing o Linked in. También encontramos las redes sociales verticales de ocio que su objetivo es juntar a gente que desarrolle actividades de ocio, deporte, videojuegos etc. Hay ejemplos como: Minube o Wipley. Por último también hay las redes sociales verticales mixtas las cuáles ofrecen tanto a usuarios como a empresas la oportunidad de desarrollar actividades

tanto profesionales como personales a partir de sus perfiles. Algunas redes mixtas son: Yuglo o Unience.

También diferenciamos a las redes sociales según el sujeto principal de la relación en redes sociales humanas, las de contenidos y las de inertes.

Las redes sociales humanas son aquellas que fomentan las relaciones entre las personas uniéndolas según su perfil, es decir, según sus intereses, sentimientos, actividades de ocio o trabajo. Encontramos el Scribd, el Flickr o el Bebo como redes sociales de contenidos.

Según su localización geográfica diferenciamos las redes sociales sedentarias y las nómadas. Las redes sociales sedentarias son un tipo de red que van cambiando e innovando según las relaciones entre las personas, los contenidos o los eventos creados.

Las redes sociales nómadas son similares a las sedentarias, pero estas también cambian en función de la localización geográfica del sujeto. Se compone y recompone a partir de los lugares que haya visitado el usuario o tenga previsto visitar. Skout o Fire Eagle.

“Según su plataforma encontramos la red social MMORPG y Metaversos y la red social Web. La red social MMORPG y Metaversos generalmente están construidas sobre una base técnica cliente-servidor como por ejemplo WOW o Second Life, pero no siempre: Travian o Habbo”. (Dossantos, 2011)

Las redes sociales representan, entre otras cosas, la apertura a nuevos espacios de relación. Para espacios muy relevantes de socialización, encuentro, intercambio y conocimiento. Se aprecia la posibilidad de contactar con personas de diferentes partes del mundo, de recuperar amistades, etc. (ITE, 2013)

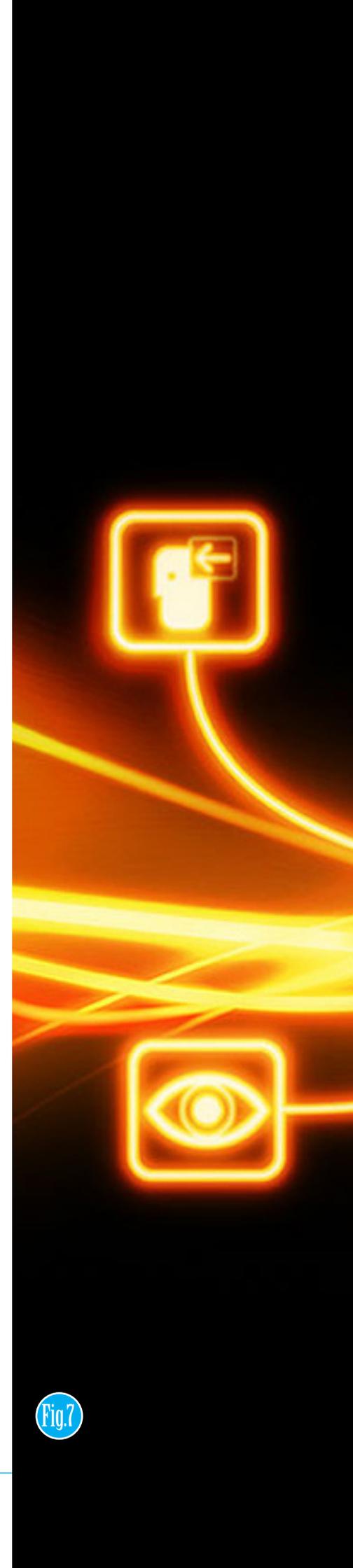


Fig.7





Fig.8



1.3.1 Diseño gráfico para el usuario (el diseño intuitivo)

Los elementos del diseño web son pensados en el usuario es decir en como este puede navegar a través de la página de manera fácil e intuitiva, para esto el diseño debe estar enfocado en cómo funciona y el producto y no tanto en lo que hace, la experiencia del usuario es el conjunto de ideas, sensaciones y valoraciones del usuario resultado de la interacción con un producto; es resultado de los objetivos del usuario, las variables culturales y el diseño del interfaz", especificando qué elementos la componen y qué factores intervienen en la interacción.

En el contexto de la Web, definen la buena experiencia del usuario como un objetivo, lo que se persigue es generar sensaciones y valoraciones de los usuarios hacia el sitio web lo más agradables, positivas y satisfactorias posibles, además de reseñar la "fidelidad del usuario" como consecuencia de alcanzar este objetivo.

La Experiencia del Usuario se puede definir como la suma de tres niveles: Acción, qué hace el usuario; resultado, qué obtiene el usuario; y emoción, qué siente el usuario.

En conclusión, podemos definir la Experiencia del Usuario como la sensación, sentimiento, respuesta emocional, valoración y satisfacción del usuario con respecto a un producto, resultado del fenómeno de interacción con el producto y la interacción con su proveedor.

"La experiencia del usuario es resultado de una acción motivada en un contexto determinado, haciendo especial énfasis en la importancia de las expectativas del usuario y las experiencias previas, y por tanto en la capacidad de influencia de la actual experiencia en sus expectativas y futuras experiencias." (Krug, 2006)

Hay que buscar que la implementación del sitio web, se cumpla bajo parámetros de optimización para mejorar la experiencia de usuario poder brindarle a los visitantes del sitio una navegación atractiva e interactiva.

La usabilidad se define como la medida en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir determinados objetivos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso concreto.

El objetivo central de la usabilidad consiste en que el usuario que entra a un sitio web, pueda navegar de manera eficiente y efectiva, dicho en otros términos, que encuentre lo que busca con rapidez y facilidad. Por lo tanto, la usabilidad constituye un aspecto crítico tanto cuando se piensa en los objetivos de los usuarios como cuando se piensa en los objetivos de la propia empresa.

Jesse James Garrett nos habla de los elementos de la experiencia del usuario y nos orienta en el desarrollo de varios niveles de desarrollo web como sistema de hipertexto que está orientado a la información desde la concepción de la web hasta la culminación.

También nos habla de otra etapa en la elaboración de una web que es el diseño visual para darle un tratamiento que

afecta a la forma, es decir en como se van a ver todos los elementos de la página, desde los textos, refiriéndonos a la tipografía, tamaños, colores a utilizarse, gráficos en la página y componentes de navegación..

Otro elemento es el diseño de la navegación que es el diseño de elementos de interfaz para facilitar el movimiento de los usuarios a través de la arquitectura de la información, es el diseño de la presentación de la información para facilitar el entendimiento y de la Arquitectura de la Información de cómo el diseño estructural del espacio de información sirve para facilitar el acceso intuitivo al contenido y de los requerimientos de contenido para satisfacer las necesidades de usuario, sin perder los objetivos para el sitio. (Garret, 2000)

Blog

Quienes
somos

Video



Fig.9



1.3.2 Ergonomía visual y usabilidad

En la web se manejan criterios de diseño claves en cuanto a ergonomía visual y usabilidad para no aburrir al usuario y que no se pierda en la navegación, tomando en cuenta que los usuarios en occidente leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, por tanto cualquier elemento que sea colocado en la parte superior izquierda, apoyado en su forma color y tamaño, tendrá mayor contraste y mayor jerarquización mientras más se acerque a esta zona.

Existen varios criterios de discriminación con elementos como el contraste que permite la legibilidad de los textos, por lo cual se recomienda utilizar una tipografía Sans Serif en la mayoría de los textos para una web, para tener una buena discriminación visual. En caso de utilizar fondos de colores, se buscará que el contraste no perjudique la legibilidad y a la vez no provoque estrés y ruido visual.

Se debe procurar la utilización de fuentes de texto adecuado en sus proporciones, que favorezcan a la legibilidad y a la estética. Otro elemento es la razón de

luminancia en la cual se debe cuidar que las áreas de mayor atención se centren en el material destinado a informar, es decir, en el texto, las imágenes y gráficos destinados a este fin. Deberán prevalecer, en contraste con elementos de menor jerarquía en el diseño de la web, igualmente deberá distinguirse con claridad el contenido por sobre los fondos. También tenemos el elemento tiempo en el cual las decisiones en el diseño se toman en función del tiempo de lectura que invierten los visitantes en los diversos contenidos del sitio, por ejemplo en la sección de contenidos conformados por texto, imágenes y vídeo, el usuario se detendrá un determinado periodo de tiempo para realizar la interacción.

"Todos los factores de ergonomía visual en cuanto al manejo de gráficos e imágenes debe evitar la saturación del espacio para no causar estrés visual en el observador, para ello se debe crear un sistema de diagramación enfocado de principio a fin en toda la propuesta, para manejar ordenadamente de manera jerarquizada y equilibrada tanto gráfico como texto."
(Ávila, 2012)

1.3.3 Usabilidad

Usabilidad se define como la medida en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir determinados objetivos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso concreto.

Jakob Nielsen define la usabilidad como “**el atributo de calidad que mide la facilidad de las interfaces web**”.

El objetivo central de la usabilidad consiste en que el usuario que entra a un sitio web, pueda navegar de manera eficiente y efectiva, dicho en otros términos, que encuentre lo que busca con rapidez.

Según **Jakob Nielsen** para desarrollar una correcta usabilidad hay que mantener a los usuarios informados del estado del sistema, con una realimentación apropiada y en un tiempo razonable. Utilizar el lenguaje de los usuarios puesto que el sistema debe hablar el lenguaje de los usuarios, con las palabras, las frases y los conceptos familiares, en lugar de que los términos estén orientados

al sistema. Utilizar convenciones del mundo real, haciendo que la información aparezca en un orden natural y lógico, dar control y libertad para el usuario porque ellos eligen a veces funciones del sistema por error y necesitan a menudo una salida de emergencia claramente marcada, esto es, salir del estado indeseado sin tener que pasar por un diálogo extendido, es importante disponer de deshacer y rehacer, hay que mantener una consistencia y estándares ya que los usuarios no deben tener que preguntarse si las diversas palabras, situaciones, o acciones significan la misma cosa, también es muy importante prevenir la aparición de errores, minimizar la carga de la memoria del usuario, las instrucciones para el uso del sistema deben ser visibles o fácilmente accesibles siempre que se necesiten, los diálogos estéticos y diseño minimalista, no deben contener la información que sea inaplicable o se necesite raramente, ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores, los mensajes de error se deben expresar en un lenguaje claro.

Fig.11

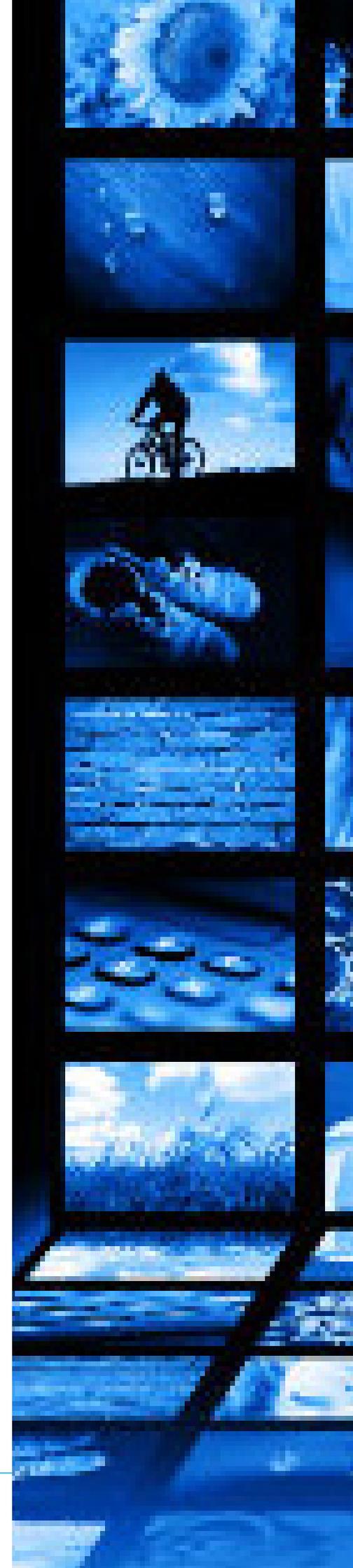








Fig.12

El contenido de un sitio web es el foco de atención de un usuario, es el motivo por el cual ingresan, y hay algunas razones para que el usuario vuelva a nuestro sitio web como un contenido de alta calidad, frecuente actualización, tiempo de descarga mínimo, sencillez de uso, la oferta es relevante para las necesidades del usuario, reflejo de una organización de empresa centrada en la red.

“Para desarrollar un sitio es muy importante conocer al usuario y siempre respetar las reglas de usabilidad, al usuario le gusta saber dónde está y a dónde va. Al desarrollar una web se tiene la libertad de crear aplicaciones sin una estructura fija, usar elementos dinámicos, interactivos y esto puede causar una pérdida de usabilidad si no se conoce al usuario y sus necesidades.” (Jakob, 1999)

La interfaz debe proponer un diálogo simple y natural, hablar el mismo idioma que el usuario, minimizar la descarga de datos, tener una consistencia gráfica, poseer alimentación por parte del sistema, prevenir errores, presentar atajos y mensajes de error, y tener ayuda y documentación.

Es importante lograr entender la usabilidad y aplicar todos sus conceptos en lo que diseñamos, de tal manera que nuestros diseños puedan describirse bajo las palabras: fácil, agradable, consistente, eficiente, transparente, legible e usable.

“El diseñador debe anteponerse al usuario, debe conocerlo hasta que pueda anteceder sus movimientos.” (Abadía, 2011)

1.4 La Web 2.0

La web 2.0 es la segunda generación basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los mismos.

El término Web 2.0 está comúnmente asociado con aplicaciones web que facilitan el compartir información, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en la World Wide Web. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blog, etc. En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red.

Existen varias características de la Web 2.0 como la interacción del usuario con la red pudiendo él mismo incluir su propia información en el sistema, creando o no Web interactivas y visuales, hay consumidores, productores y creadores, estas dos últimas se realizan con

plena libertad, está permanentemente actualizada, además de la lectura, está la escritura, la edición de textos, el compartir imágenes, archivos de audio, videos, etc. Los sitios web, blogs, wikis, podcast, representan el nuevo colectivo de espacios a los que accedemos para interactuar con las unidades de contenido, la web dinámica en la cual la información viaja en ambos sentidos, hay páginas que se crean en el momento de la consulta haciéndose una extracción prácticamente en línea de la información, los navegadores de acuerdo al tipo de usuario, el abanico de opciones se ha ampliado, nuevos competidores surgen: Opera, Mozilla Firefox y la consolidación del navegador de Microsoft, la sindicación (RSS) se consolida facilitando el que cada usuario acceda sólo a la información que le interesa. **(Ávila, 2012)**

Fig.13





1.4.1 Web 3.0

En lo que a su aspecto semántico se refiere, la Web 3.0 es una extensión del World Wide Web en el que se puede expresar no sólo lenguaje natural, también se puede utilizar un lenguaje que se puede entender, interpretar utilizar por agentes software, permitiendo de este modo encontrar, compartir e integrar la información más fácilmente, se describía el término como lugar en el cual las máquinas pueden leer páginas Web con la misma facilidad con la que los humanos lo hacemos.

Otros de los términos que se han utilizado para definir la Web 3.0 hacen referencia a la transformación de la Web en una base de datos, un movimiento hacia la fabricación de contenido accesible para múltiples buscadores, la influencia de la Inteligencia Artificial, la Web Semántica o la Web geoespacial. (Ravsirius, 2008)

La Web 3.0 y sus servicios se fundamentan en el colectivo de la Web Semántica, búsquedas de lenguaje natural, aprendizaje automático y asistencia de agentes, todo ello conocido como técnicas de la Inteligencia Artificial o Inteligencia Web.

De acuerdo a algunos expertos, **"la Web 3.0 está caracterizada y aprovisionada por la acertada unión de la Inteligencia Artificial y la Web. (Ravsirius, 2008)**

Varias características aparecen con la web 3.0 como una mayor integración de contenidos diferentes que pueden ser integrados dentro de portales Web relacionados entre sí nacen portales que enriquecen el contenido propio con información recopilada desde sitios Web 2.0. Los Servicios Web son la tecnología para integrar contenidos heterogéneos dentro de un mismo portal Web, como por ejemplo YouTube, Google Maps, StreetView (GoogleMaps), Visual Earth, Panoramio (+GoogleMaps), Youtube (+GoogleMaps), Wikipedia (+GoogleMaps), Capas de Datos WMS (OGC).

También se crean nuevas Tecnologías de interfaz de usuario como tecnologías AJAX que permiten más rapidez en la interacción, el usuario demanda interacciones rápidas y simples con la Web.

1.4.2 Herramientas y Tecnologías

HTML 5 (HyperText Markup Language, versión 5) es la quinta revisión importante del lenguaje básico de la World Wide Web, HTML.

HTML 5 especifica dos variantes de sintaxis para HTML: un «clásico» HTML (text/html), la variante conocida como HTML5 y una variante XHTML conocida como sintaxis XHTML5 que deberá ser servida "Internet está más viva que nunca. Su evolución es constante, por eso sus nuevas utilidades y la variedad de contenidos y usuarios, han hecho necesaria la evolución de su columna vertebral, el HTML.

Los avances más importantes que nos ofrece la Web semántica (del inglés semantic web) es la "Web de los datos" Una Web Semántica exige que sus elementos describan el contenido, significado y relación de los datos contenidos para que el código sea lo más fácil de interpretar, tanto por humanos como por buscadores. Con ese fin han nacido etiquetas como <article> para un artículo, <footer> para el pie, <header> para la cabecera o <nav> para el menú de navegación.

Los desarrolladores pueden ofrecer aplicaciones más ricas e intuitivas a sus usuarios de manera sencilla. Un ejemplo es la función arrastrar elementos (<drag and drop>) para llevar a cabo acciones como cambiar el orden de una serie de artículos o imágenes, eliminar elementos que no considere necesarios arrastrándolos a una papelera de reciclaje, etc. Los formularios son validados de manera mucho más sencilla, ya que en el atributo "type" podemos indicar el tipo de dato que debe contener, "date", "number", "url", etc. Gracias a esto la validación de formularios será casi instantánea para el usuario.

Los navegadores actuales van implementando HTML 5 progresivamente, por lo que no todas las nuevas etiquetas y propiedades se verán correctamente en todos los navegadores, Para esto será necesaria una comprobación y así dar contenido alternativo en caso de que nuestro código no pueda ser renderizado. (Deluca, 2010)

Fig.15

```
...arguments; for(i=0; i<a.length; i++)  
a[i]=new Image; d.MM_p[j++].src=a[i].src  
  
...ent.frames.length  
...p);  
...th; i++) x=d.frames  
...d.layers[1].src  
  
...ray; for(i=0; i<a.length; i++)  
...x.src) x.src=a[i].src  
  
...a.length&&(x=a[i])&&x.src;i++) x.src
```

HTML





1.4.3 Multimedia y gráficos

La web y el contenido multimedia ya se han consolidado, por ello HTML ha querido facilitar e impulsar su uso, HTML 5 nos permite la inserción de video y audio de forma nativa, simplemente usando la etiqueta `<audio>` o `<video>` y configurando las propiedades de este elemento según nuestras necesidades, si queremos mostrar

gráficos, o simplemente dibujar, la etiqueta `<canvas>` y un sencillo script nos permite generar gráficos en 2 ó 3 dimensiones, y mostrárselos a nuestros usuarios sin necesidad de imágenes. Una imagen hay que actualizarla, con HTML 5 simplemente tenemos que asegurarnos que se actualice la fuente de datos.

Fig.16

1.4.4 Diseño de Interfaz

Varios elementos son llamados a tomar en cuenta a la hora de diseñar una interfaz como los citados a continuación: La etimología de la palabra interfaz está compuesta por dos vocablos; Inter que proviene del latín inter, y significa, "entre o en medio", y Faz proviene del latín facies, y significa "superficie, vista o lado de una cosa". Por lo tanto una traducción literal del concepto de la palabra interfaz atendiendo a su etimología, podría ser superficie, vista, o lado mediador.

**"La interfase vuelve accesible el carácter instrumental de los objetos y el contenido comunicativo de la información".
(Bonsiepe, 1998).**

Se trata de un proceso interactivo, como percibir, decodificar, memorizar, decidir y navegar a través de la interfaz gráfica.



Fig.17



"Diseñar para los ojos es diseñar para el cerebro, el órgano más complejo que rige nuestras actividades y nuestra conducta".

(Costa, 2003)



1.5 Diseño gráfico

El diseño gráfico es una actividad multidisciplinaria que resuelve problemas comunicacionales la cual combina la sensibilidad visual con el conocimiento, la tecnología y el ámbito comercial.

El diseño gráfico se especializa en estructurar y organizar información visual para ayudar a la comunicación, aparte de esto es necesario un alto rango de creatividad, una clara disposición hacia la innovación y un gran conocimiento de las tecnologías. Es la solución creada de la manipulación, combinación y utilización de la imagen, forma, color, composición, tipografía y espacio. Y va más allá de **“simplificar, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y, quizá, incluso entretener, es añadir valor y significado”**. (Rand, 1993)

Según Wong en el diseño existe un dualismo entre los aspectos funcionales como los estéticos para cualquier aplicación. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, **“el diseñador debe buscar no sólo que ese algo sea conformado, fabricado y distribuido, usado y relacionado con su entorno sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época”**. (Wong, 1995).

1.5.1 Tipografía

La tipografía como elemento de diseño en el proyecto tiene que priorizar la legibilidad i un alto contraste para una adecuada discriminación visual.

Puede producir un efecto neutro o despertar pasiones, simbolizar movimientos artísticos o expresar la personalidad de una persona, o una organización.

“La tipografía es el medio por el que se da una forma visual a una idea escrita.”(Harris,2003)

La selección de la forma visual puede afectar de forma drástica a la legibilidad de la idea escrita y a la sensación que despierte en el lector debido a los cientos, por no decir miles de familias tipográficas.

La tipografía puede producir un efecto neutro o despertar pasiones, simbolizar movimientos artísticos, políticos o filosóficos, o expresar la personalidad de una persona o una organización.

“La tipografía establece el tono de un cuerpo de texto, por lo que se debe escoger un tipo de letra apropiado y acorde con el mensaje que se presenta y el público al que va dirigido”

(Ambrose Harris, 2003)







1.5.2 El Color

Conocemos muchos sentimientos más que colores por eso cada color produce muchos efectos distintos. (Heller,2004)

La importancia del color en el diseño gráfico, tiene que ver con su capacidad de transmitir, emociones, sensaciones, ya que los colores pueden llegar a expresar y hacer sentir al espectador.

Uno de los elementos mas importantes de la teoría del color son los acordes cromáticos que son combinaciones de color intencional que determina el efecto del color principal por ejemplo

una combinación de un color rojo como principal y naranja y amarillo crean una armonía y un efecto distinto que al combinar el mismo color rojo con el negro o el violeta en el espectador. (Heller,2004)

La manera de combinarlos es de acuerdo a la intención del diseñador para provocar contrastes y armonías en el espectador.

Las armonías del color se dan al combinar los colores más cercanos en el círculo cromático mientras que los contrastes se dan al combinar los colores con sus opuestos o más alejados en el círculo cromático.

Fig.19

1.6 Investigación de campo

Se hicieron varias entrevistas a diferentes involucrados en el ámbito de la música de los cuales se tomo información que permitió conocer a los posibles usuarios de la página y utilizarla para tomar decisiones de forma y contenido.

Músicos

Algunos músicos opinan que:

"Los conciertos y los fans también son motivación" (Matías Híckel.2014)

"Por medio de internet en mayor parte, es la manera más fácil de que tu contenido llegue a cualquier parte". (Luis Zuñiga.2014)

"Aspiro simplemente mostrar y compartir lo que se hacer". (Fabricio Abad.2014)

"A los medios convencionales no les interesa poner temas nacionales nuevos

porque no son un HIT , cuando ellos en realidad tienen el poder y las herramientas para que una canción nueva sea precisamente eso un HIT"

(Norman Saabedra.2014).

"Talento ya hay. Lo que falta es un espacio más serio y comprometido por parte del gobierno para con los compositores y músicos del país". (Christian Cordero.2014)

Las páginas que los músicos están utilizando son algunas como Facebook, Twitter, MySpace, Soundcloud , YouTube.

Gerente de radio

No existen muchos músicos en el mercado local que puedan competir contra las producciones discográficas internacionales. Por lo tanto es imposible llenar espacios musicales sin repetir temas musicales y eso puede perjudicar al receptor y a la radio.

(Pablo Torres.2014)





Fig.21

Posibles Usuarios-Usabilidad

Las páginas que nuestros posibles usuarios están utilizando son algunas como Bandrock, Soundcloud, YouTube, Lastfm. es, Spotify, Google, y algunos las usan por razones como la facilidad de encontrar música que son de su agrado y la diversidad de bandas y géneros que hay. Otros motivos para usar una página de música son los colores, que son fáciles de usar, y que son originales

Y los requisitos que a ellos les gustaría que contenga una página web son algunos como que sea bien dinámica, interactiva, que tenga videos, sonido, fotos, colores vivos, variedad y descargas gratuitas. Y los contenidos que debe tener la web social de músicos locales son varios como: gustos musicales e influencias principalmente, Escuchar sus canciones, ver videos, información de conciertos, historia, noticias, contacto para comprar sus discos,

procedencia, como se llaman, trayectoria, metas, inspiraciones, en que lugares frecuentan para las tocadas, cuanto tiempo ensayan para crear un disco y las fusiones musicales para sus discos.



1.7 Homólogos

A continuación se analizará algunos homólogos que ayudaran a tener una perspectiva más amplia de lo que podría llegar a ser el producto final del proyecto.

Fig.22

1.7.1 Spotify

Es una aplicación empleada para la reproducción de música vía streaming (Lectura en continuo, difusión en flujo, lectura en tránsito, difusión en continuo, descarga continua o media flujo.), ofrece la transferencia de archivos de audio por Internet a través de la combinación de servidor basado en el streaming y en la transferencia Peer-to-peer (P2P) en la que participan los usuarios. Los archivos de audio se pueden reproducir bajo demanda, como si estuvieran en el disco duro del usuario.

Ofrece 2 maneras de reproducir música una es en modo radio buscando por artista, álbum y la otra es mediante listas de reproducción creadas por los propios usuarios que la propia página va sugiriendo.

FORMA: Su tipografía es Sans Serif para reforzar la estética minimalista que predomina en la página, basada en una estructura de navegación en vista de galería, la cromática que predomina son colores neutros como el gris complementado con el color negro.

FUNCIÓN: El sistema cromático funciona complementando el contenido, sin generar ruido visual, la tipografía cumple una función, además de estética, comunicativa, también su estructura funciona a modo de galería, que facilita mostrar los contenidos extensos y variados que contiene la página.

TECNOLOGÍA: Netamente utiliza tecnología para web, como html5, javascript, streaming, etc.

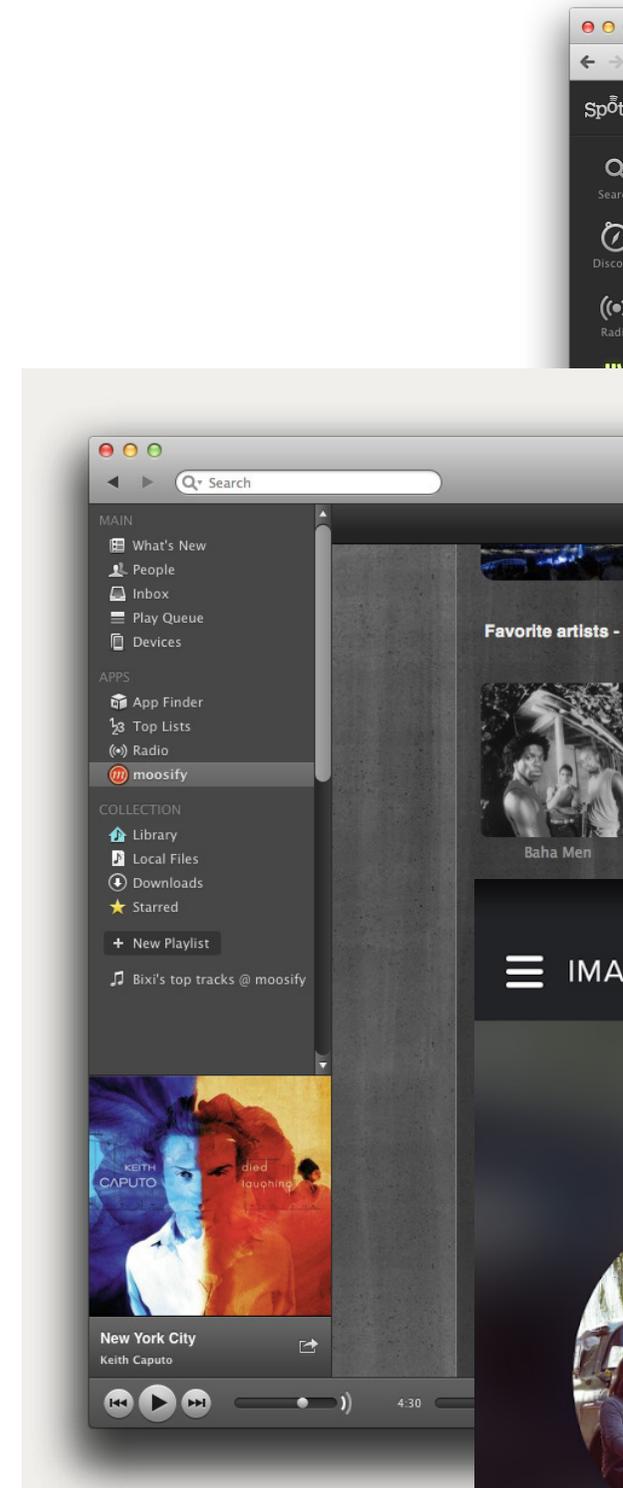


Fig.23

Música para todos

...ular, tablet y computadora. Escucha la...
...nde sea que te encuentres.

...igue Spotify

play.spotify.com

Shuffle Play Collection Overview Playlists Artists

Current favorites See all

- now listening to... 80 tracks
- Alive 2007 Daft Punk
- Boom 119 tracks
- channel ORANGE Frank Ocean
- Hipster Internatio... 128 tracks

Recently added See all

Spotify Premium

Matching Favorites Messages Me

Harry Huber

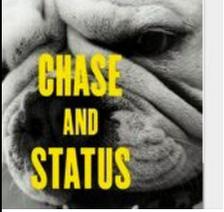


Spotify®

what do you think about it?

Billy Talent Evanescence

ENGINE DRAGONS



SEGUIR

1,086,713 SEGUIDORES

POPULAR

- 01 Demons 122,595,416
- 02 Radioactive 207,154,026
- 03 On Top Of The World 79,205,591
- 04 It's Time 89,092,923
- 05 Bleeding Out

Radioactive 1 CANCIÓN • 2014	Eternal Enemies Emmure	Savages Breathe Carolina	Janelle Monáe Heroes Janelle Monáe	Sweet Ophelia Zella Day	Year of the Dragon Fucked Up
	Ride or Die Heartsrevolution	Lazy Fair Bryce Vine	To The Top Twin Shadow	Do to the Beast The Afghan Whigs	FOSTER THE PEOPLE Spotify Sessions - Live From The Village Foster The People
SEVENDUST	LANA DEL REY WEST COAST	RAY LAMONTAGNE SUPERNOVA	TESTIMONY	ALICE IN CHAINS	

sonusbook

La red social para músicos y fans

Sonusbook.com
Me gusta

A 909 personas les gusta Sonusbook.com.



Plug-in social de Facebook

sonusbook en twitter [Seguir a](#)

sonusbook beta

Buscá us, discos, bandas y eventos.

Guía Músicos

Anuncios

Compra

Eventos

Biblioteca

Comunidad

3

!

✉

ACTIVIDAD DE TUS AMIGOS

¡Haz Más Amigos En Sonusbook! Tal Vez Conozcas A:



CECILIA RESA



LUCY CANEVARI



PAULA PERALES



EIZITA GONZALEZ REYHA



BELU GODOY SOTELO



MILYZ FERNANDEZ



CAROLINA



SOLE NIEVA



FLOOR ZUIJ



PATRICIA



ANAHI DURAN



BIANCA NUÑEZ

IR A MI PERFIL

ACTIVIDAD DE TUS AMIGOS

DISCOGRAFIA SONUS

ULTIMOS TEMAS

VIDEOS

NOTICIAS

USUARI

sonusbook

La red social para músicos y fans

Compra Eventos Biblioteca Comunidad

IR A MI PERFIL

ACTIVIDAD DE TUS AMIGOS

DISCOGRAFIA SONUS

ULTIMOS TEMAS

VIDEOS

sonusbook beta

Buscá us, discos, bandas y eventos.

Guía Músicos

Anuncios

Compra

Eventos

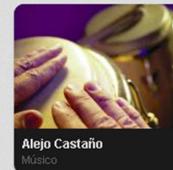
DISCOGRAFIA SONUS



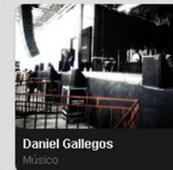
USUARIOS DESTACADOS



Ignacio Orga
Músico



Alejo Castaño
Músico



Daniel Gallegos
Músico



Victoria Judit
Fan



Julian Murias
Músico

BANDAS DESTACADAS



Cruel Rock
Banda Propios & Covers



CUSTOM71
Temas Propios



Tempestar
Banda Propios & Covers



LURGICA
Temas Propios



THREE-BUTTE
Banda Tributo

ÚLTIMOS USUARIOS REGISTRADOS



Alberto Rojo Vázquez
Músico



Adrián Conejos Jiménez
Músico



Santiago Benegas
Músico



Sara Una Más
Músico

NOTICIAS SONUS



Aniversario 34 Bon Scott

Un día como hoy de hace 34 años nos dejaba el que se convertiría en una de las leyendas del rock and roll, que no es otro que el inigualable, energético y juerguista BON SCOTT.

Scott conoce a los miembros de AC/DC ya que conducía la furgoneta ...
[Ingresá para leer más](#)

mi

Compositor, compositor, compositor

de Estudio y Productor Musical, guitarra, guitarrista

Pianista, PRODUCTOR, Vocalista, arreglador

bajista Bajo, Banda, Bateria, baterista, cantan

cantante, guitarrista

Cantante, guitarrista, compositor, cantautor

compositor, di, DJ, Productor, escuela de musica

1.7.2 Sonusbook

Es un sitio gratuito que permite intercambiar información musical, crear perfiles, invitar a shows, vender instrumentos y hasta formar una banda.

Avisa a los posibles interesados dónde y cuándo será el evento, de acuerdo al perfil de cada usuario.

Para registrarse como usuario de Sonusbook sólo hay que completar un número reducido de datos como nombre y apellido, correo electrónico, sexo y fecha de nacimiento. Para completar la gestión basta crear una contraseña.

Una vez registrado en la red social para músicos, se puede crear una banda o evento, siempre que sean reales, y un perfil propio donde se detallan los gustos musicales, habilidades, bandas en las que el músico ha participado e intereses musicales en general. Con esa información empieza el intercambio.

FORMA: Su estructura esta basada en su mayoría en listas de navegación, su tipografía es sans serif2 y maneja una cromática de colores pasteles donde sobresalen el verde y el negro, la estética es minimalista.

FUNCIÓN: El sistema cromático funciona complementando el contenido, sin generar ruido visual, la tipografía cumple una función, además de estética, comunicativa, también su estructura funciona a modo de listas que nos lleva por diferentes paginas.

TECNOLOGÍA: Web, como html5, javascript, streaming, CMS, etc.

Fig.24

1.7.3 LinkedIn

Algunos lo catalogan como el "Facebook de los profesionales" ya que funciona como carta de presentación profesional en Internet y para hacer negocios y alianzas estratégicas.

La única desventaja es que no se pueden subir videos, tampoco se puede personalizar el color, formato o diseño del perfil. Sólo permite enfocarse en la información profesional de las personas. Uno de los propósitos de este sitio es que los usuarios registrados puedan mantener una lista con información de contactos de las personas con quienes tienen algún nivel de relación, llamado Conexión.

Los usuarios pueden seguir diferentes empresas y pueden recibir una notificación acerca de la posibles fusiones y ofertas disponibles y pueden guardar trabajos que les gustaría solicitar.

FORMA: Estética minimalista, y su cromática esta basada en una gama de gris con tendencia al blanco donde sobresale el color azul de la marca, la tipografía que se maneja es san serif bold y regular de color blanco, negro y azul.

FUNCIÓN: El sistema funciona basado en una lista de usuarios con su respectiva información sobre su desempeño profesional

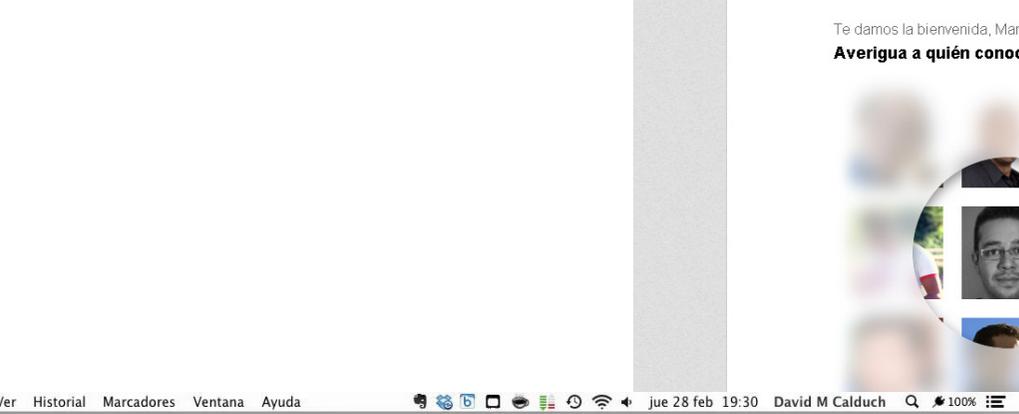
TECNOLOGÍA: Para web, html5, javascript,etc.



Fig.25



Te damos la bienvenida, Marlon Patricio. Personalicemos tu página de LinkedIn.
Averigua a quién conoces ya en LinkedIn



Comienza añadiendo tu dirección de correo electrónico.

Continuar



Melinda, read what Richard Branson is saying on LinkedIn.



Richard Branson, Founder at Virgin Group

Five top tips to starting a successful business

We have two ears and one mouth, using them in proportion is not a bad idea! To be a good leader you have to be a great listener. Brilliant ideas can spring...

+ Follow Richard

See more people to follow

Share an update...

See 3 new updates

- PEOPLE YOU MAY KNOW
-  **Sandra Kelley**, Software Engineer at Danberley Corp. [Connect](#)
 -  **Monica Reynolds**, Director, Product Management at Claris. [Connect](#)
 -  **Brad Newman**, Senior Engineer at Ariba Corp. [Connect](#)

- Ads by LinkedIn Members
-  **How To: Mobile Usability**
Free eBook: The Keys To Launching User-Friendly Mobile Sites & Apps. How
 -  **Eye Tracking Technology**
Simple to use and affordable to buy
 - SCAD Study Art & Design Online**
Earn a degree online. Anytime. Anywhere. Savannah College of Art and Design

WHO'S VIEWED YOUR PROFILE?

- 8** Your profile has been viewed by 8 people in the past 3 days.
- 14** You have shown up in search results 14 times in the past day.

YOUR LINKEDIN NETWORK

- 681** Connections link you to 8,910,372+ professionals
- 13,015** New people in your network since August

[Add Connections](#)

LinkedIn



getting up earlier. <http://linkd.in/dHidUkty>
Something Important to You? Try
er.
m. Of all the changes in my daily
my happiness project, one of the most
I get up at 6:00 a.m., every day. And I
every day, even on weekends and ...

Cynthia Newbridge is now connected to **Rebecca Saunders** Director, Product Manager at Claris Corp and John Stevens Program Manager at NASA

Send a message · 12 minutes ago

[Update your profile](#)



Bēhance NETWORK™

The Creative Professional Platform

REMEMBER ME FORGOT YOUR PASSWORD

LOGIN

Bē

ACTIVITY

DISCOVER

MY PORTFOLIO

JOB

Add Work

Gloazzo

Gloazzo

Message
+ Feedback Circle
Share

Follow

Art Director | PUNGA™
Buenos Aires, Argentina
FOCUS: Art Direction, Illustration, Typography

Projects | Work in Progress



TRIPPING, FLYING, EXPLODING

by Nicolas Gloazzo

Drawing, Illustration

193 870



HOUSE OF VANS (Poster Series)

by Nicolas Gloazzo

Art Direction, Graphic Design

491 3328



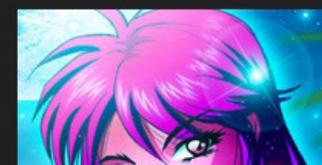
PANT IT BLACK



WOLVES TAKE OVER

Character Design Illustration

Digital Art Illustration



Bēhance DISCOVER JOBS Hiring Talent? Post Job

Sign Up Log In

All Creative Fields Featured Worldwide

PROJECTS WIP



Monochromatic Lofoten

by Jakub Polomski

Digital Photography, Photogr...

163 1406



Hedda Hytter

by Mission Design

Art Direction, Branding, Grap...

306 3266



Personal projects 2012-2013

by Denis Zilber

Character Design, Digital Art, I...

1155 6990



Airport

by Martin Boerma

UI/UX

640 7996



MURALS

by Matt W. Moore



GoGo Penguin - Tour Posters

by Daniel Reed



Rage Attack

by Achim Lippoth, BRANSCH



Gris

by Guim Tió Zarrakui

POPULAR CREATIVE FIELDS

Graphic Design
Photography
Interaction Design
Art Direction
Illustration

Search...

FILTER BY

SCHOOLS

TOOLS USED

COLOR

VISIT GALLERIES

Select a Starter Layout



Default Color Scheme:

View Customization Examples

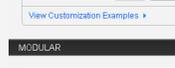
THREE COLUMN



Default Color Scheme:

View Customization Examples

MODULAR



Default Color Scheme:

View Customization Examples

Three Column / User Customization Examples



Marius Rosendaal

Graphic Design, Art Direction



Rodrigo Francisco

Communication Design, Illustration



Simon Page

Illustration, Graphic Design



Anthony Neil Dart

Graphic Design, Sound Design



Alex Belteschi

Typography, Illustration



Jared Nickerson

Digital Art, Character Design



Jorrit van Rijt

Graphic Design, Illustration



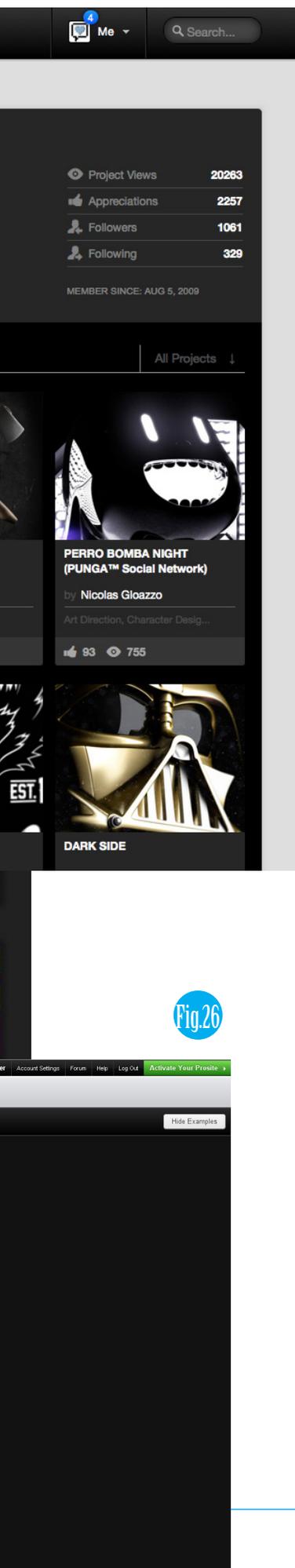
James Morton-Haworth

Graphic Design, Illustration



Sophie Rautenbach

Graphic Design, Illustration



1.7.4 Behance

Básicamente es una red social para profesionales del mundo visual estos pueden ser diseñadores o artistas visuales la función principal de la página es mostrar y descubrir trabajo creativo.

Behance es una plataforma creativa con miles de ideas, productos con creatividad y posibilidad de hacer negocios, esta red de ideas, recibe millones de visitantes cada mes, lo que significa grandes oportunidades de encontrar un socio, un auspicio una empresa interesada en hacer negocios

Con sólo pulsar un botón, usted puede difundir su trabajo en Facebook y Twitter, así como sincronización con LinkedIn. Y su trabajo es promocionado a los sitios asociados Behance en toda la web.

El portal le da una vuelta al concepto de comunidad, brindando la posibilidad de crear "círculos" de contactos; tenemos la posibilidad de crear nuestro propio círculo o de navegar por círculos de otras personas. Se avisa como una interesante comunidad para los que giramos alrededor del ojo y su necesidad de ver.

FORMA: Todos sus elementos son tendencia minimalista, y su cromática esta basada en una gama de grises con negro donde sobresale el color azul de la marca, la tipografía que se maneja es sans serif bold y regular.

FUNCIÓN: El sistema funciona basado en una galería de fotografías, proyectos visuales, etc.

TECNOLOGÍA: Se utiliza tecnología para web, como html5, javascript, etc.

1.7.5 Pinterest

Es otra web 2.0 que nos permite recopilar contenido.

Cada imagen o contenido que compartimos (Pin), podemos organizarlo en diferentes tableros, según nuestro criterio.

permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, hobbies y mucho más. Los usuarios pueden buscar otros pinboards, 're-pin' imágenes para sus propias colecciones o darles 'me gusta'.

La misión de Pinterest es "conectar a todos en el mundo, a través de cosas que encuentran interesantes".

Los Pinboards son generalmente personalizados, esto quiere decir que los pins o publicaciones pueden ser fácilmente organizados, clasificados y encontrados por otros usuarios.

FORMA: Su estructura esta basada en una vista de galería y todos sus elementos son tendencia minimalista, incluyendo su cromática y su fotografía, la marca es de color rojo y sobresale entre el blanco que predomina en el fondo, la tipografía que se maneja es san serif bold y regular.

FUNCIÓN: El sistema funciona basado en una galería de fotografías.

TECNOLOGÍA: Se utiliza tecnología para web, como html5, javascrip,etc.

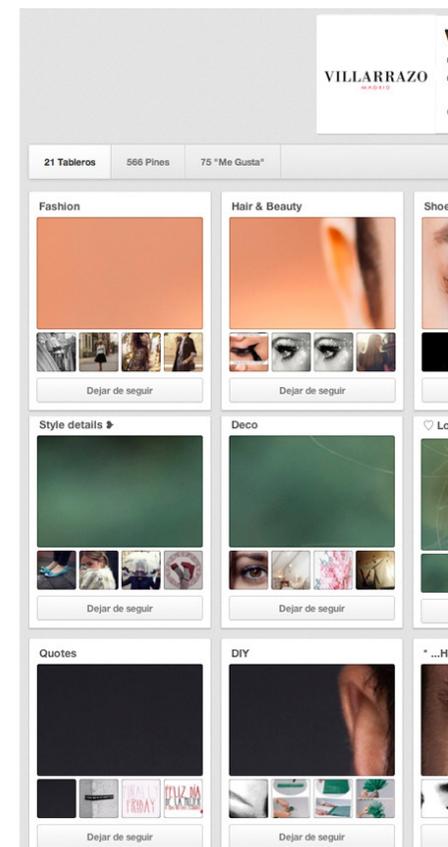
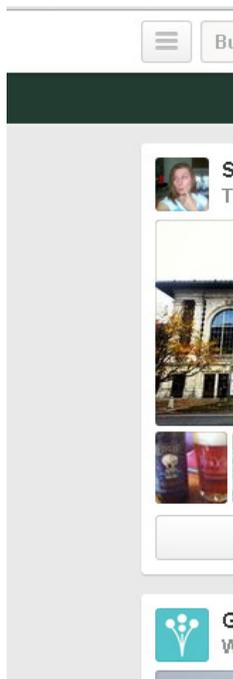
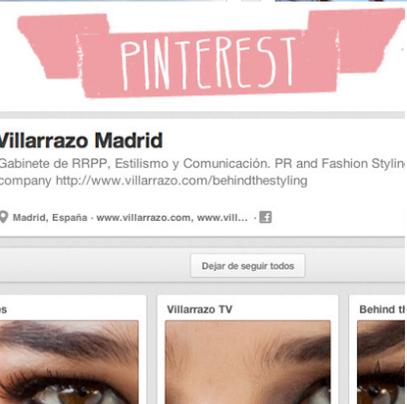
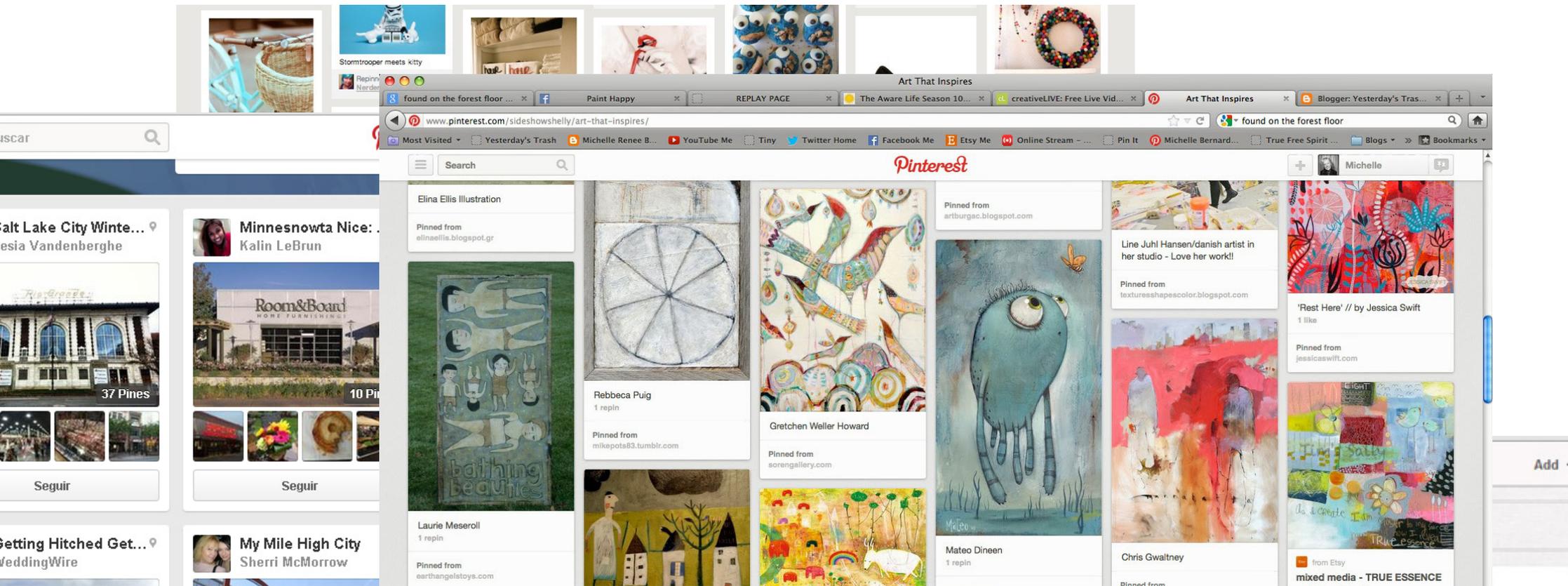
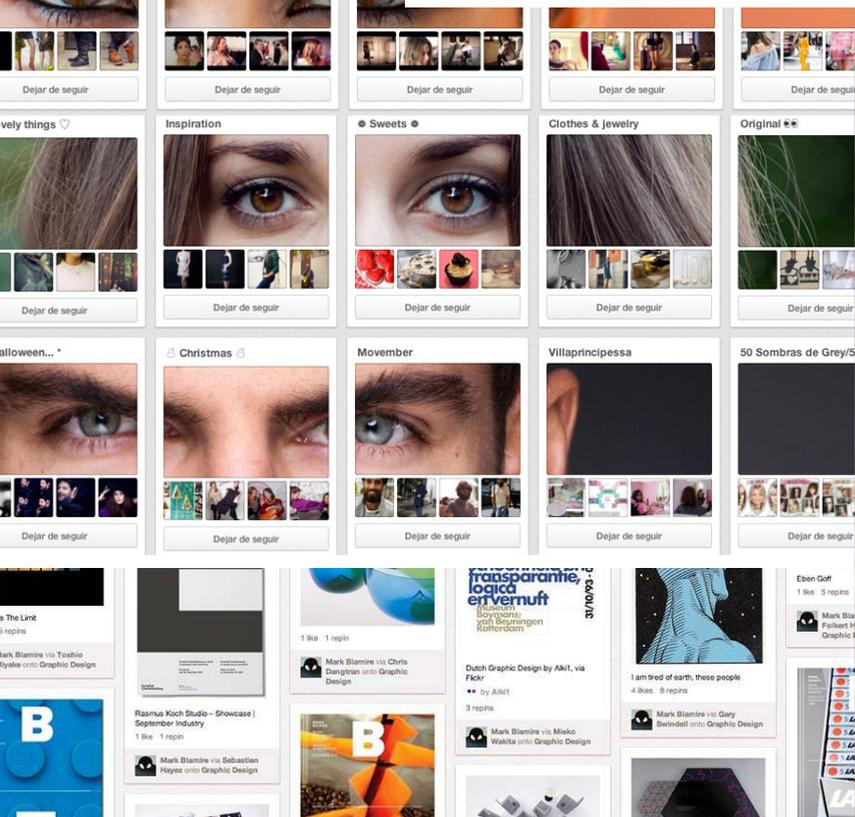


Fig.27



Pinterest



“El jarrón da forma al vacío
y la música al silencio...”.

(Georges Braque, 1963)



Conclusiones de los Homólogos

En la web podemos encontrar muchas redes sociales interesantes y muy de moda que facilitan al entendimiento del mundo en que ahora vivimos, que se mezcla entre lo virtual y lo real, la ventaja es que todas las distancias se pueden acortar según el fin y el motivo de la página, siempre y cuando este respaldada por una buena investigación del usuario, al cual nos vamos a dirigir, la red social para difundir contenidos puede llegar a ser una verdadera herramienta de éxito.



CAPITULO 2

PROGRAMACIÓN

“El diseño es un lenguaje y lo principal es cómo usas ese lenguaje”.

(Tibor Kalman.1999)



2.1 Público objetivo

El público objetivo para el que se debe diseñar la página web se divide en 2 perfiles de usuario, el primero son los profesionales involucrados en la música como: Productores, gerentes de radio, fotógrafos y en especial músicos del Ecuador y Latinoamérica que estén en actividad musical y de diferentes estilos juveniles, que sean usuarios de la red y el segundo público objetivo son sus fans o gente que quiera informarse y conocer

nuevos músicos, que por el contenido y lenguaje de la web, deben ser mayores de 16 años, entender el idioma español y que sean usuarios de la red.

Según las entrevistas realizadas se ha hecho cuatro perfiles de usuario ficticios mediante el método de personal desing, donde se sacaran las necesidades de la página ha crearse.

2.1.1 Perfil de usuario músico

Juan:

Tiene 33 años está casado es profesor de música en una escuela y utiliza el resto de su tiempo en escribir canciones, y producir temas propios con un banda con la cual ya lleva una producción discográfica y está a punto de sacar su segundo disco, usa la web para subir su trabajos como el Myspace y el Facebook para conectarse con sus amigos ya que en los medios tradicionales como la radio y tv le dan poca acogida.

Escenario:

Los días viernes ensaya sus temas con su banda y después de aquello quiere ver en las redes sociales como promocionar su música pero se encuentra que entra en un universo muy expandido donde las casas disqueras globales como la Sony llena los espacios con sus artistas ya reconocidos y se frustra al encontrarse inmerso en un mar de personas.



2.1.2 Perfil de usuario fan



María José:

Tiene 22 años y estudia en la universidad arquitectura y sus tiempos libres los usa para buscar videos en Youtube y escuchar la música que le gusta en su iTunes es fan de Bon Jovi y busca todo lo relacionado acerca de este artista en páginas como Crush magazine y se entera de sus trabajos, conciertos y baja fotografías.

Escenario:

Es miércoles 6 de la tarde a terminado sus tareas y tiene tiempo para ingresar en la web y lo hace para escuchar un grupo ecuatoriano que hace música parecida a su grupo favorito y escucha una canción en Soundcloud le ha gustado pero no sabe cómo conseguir más información y que actividades está haciendo.

2.1.3 Perfil de usuario productor musical

Paulo:

Casado tiene 35 años estudio ingeniería de sonidos y trabaja en su propio estudio de grabación siempre y cuando tenga clientes y el resto del tiempo se dedica a entrar en la web a investigar cuales son las nuevas tendencias en la música y cuales tienen mejor acogida en el mundo.

Escenario:

Es lunes por la tarde quiere encontrar posibles clientes en la web para ofrecer su trabajo a artistas locales pero los encuentra dispersos por toda la web sin encontrar mayores resultados



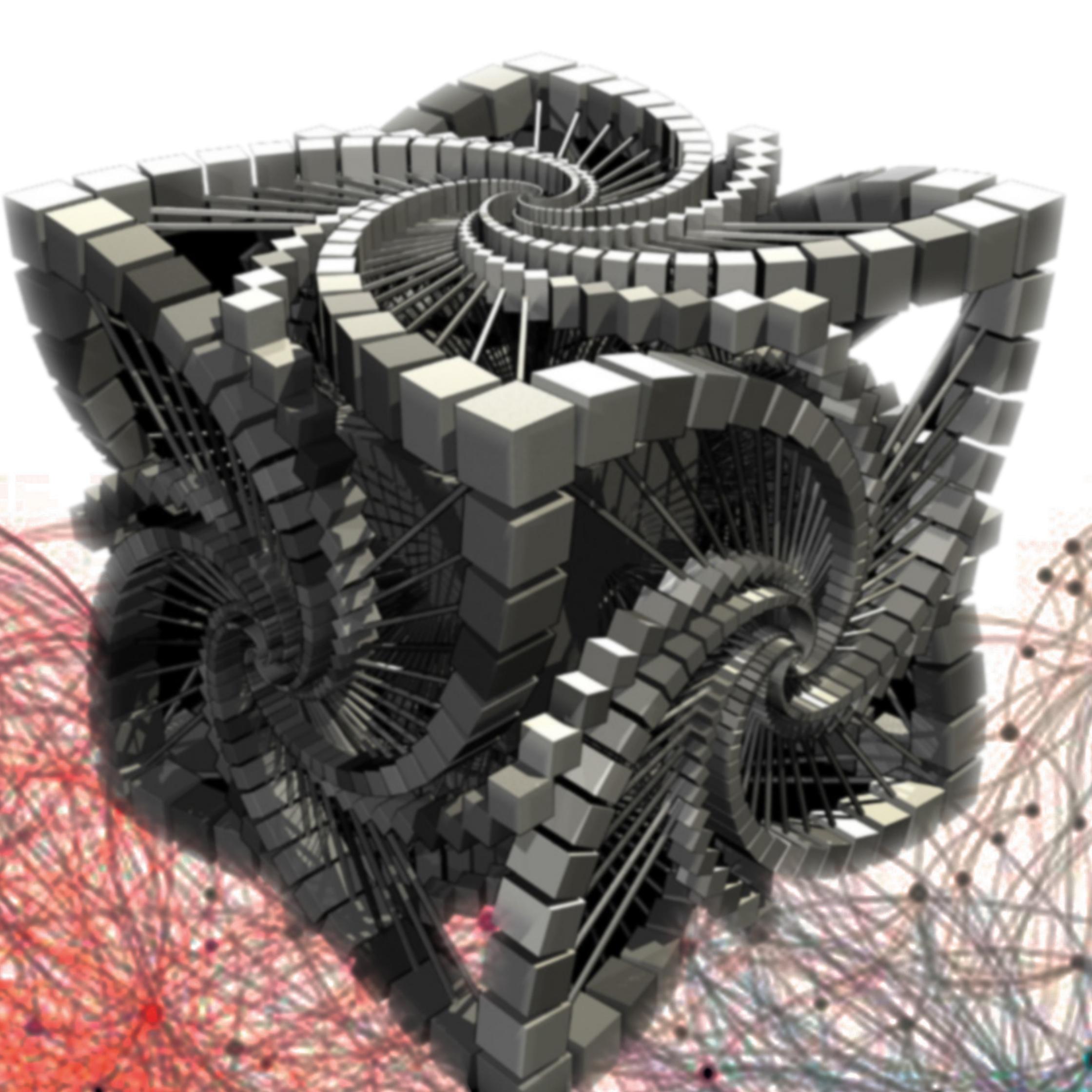
A stylized illustration of a man with dark hair, wearing a dark grey suit jacket, a white dress shirt, and a red necktie. He is looking slightly to the right with a neutral expression.

2.1.4 Perfil de usuario gerente de radio

Andrés:

Tiene 38 años es comunicador y gerente de una estación de Radio se encarga de que la programación de su emisora complete todos los horarios y después de su largo día de trabajo sale con su novia hasta altas horas de la noche para después ingresar en la web para enterarse de cómo está el medio actual de la música y averiguar cuanta acogida tiene la emisora que él dirige.

Escenario: Son las 3 de la tarde y tiene un comunicado proveniente de la Ley de comunicación que le obliga a programar en su estación de radio el 50 por ciento de música ecuatoriana y se encuentra que no cuenta con material nuevo por lo que programa artistas de trayectoria pero cuyo trabajo ya ha sido publicado años atrás y por cumplir con la ley los hace sonar en su emisora, busca en la red talento nuevo pero encuentra muchos trabajos dispersos y no hay mucha información que le pueda servir para contactarse.



2.2 Arquitectura de la información

Estrategia: crear una web 2.0 que funcione como un encuentro y asesoramiento profesional de todos los posibles involucrados en la música.

El sistema tendrá tres perfiles de usuarios: el usuario administrador (que se encargará de todas las funciones para la gestión de la actualización, mantenimiento y comprobación del correcto funcionamiento de la página), Usuario gestor de contenidos (Se encargara de la constante actualización de los contenidos de la página) y usuario espectador (puede acceder a todos los contenidos de visualización e información de la página)

Existirán 3 niveles de privilegios para los usuarios que determinaran sus funciones en la página, en el nivel tres solo el usuario administrador tendrá los siguientes privilegios como: Función de visualización de la web, función de añadir categorías, borrar categorías, listar categorías, añadir usuario, borrar usuario (administrador). El nivel 2 lo tendrá el usuario gestor de contenidos y tendrá privilegios en la página como: añadir fotografía, información de perfil, sonido. En el nivel 1 se encuentra el usuario espectador y tendrá los siguientes privilegios, añadir fotografía organizar elementos, organizar contenidos, añadir usuarios, añadir videos, etc.

El sistema va a tener Escalabilidad (desarrollo en el futuro de nuevas funcionalidades, modificarlas o eliminarlas), Flexibilidad, Instalación a través de los navegadores, Mantenibilidad y administración de usuarios de módulos y parámetros, Seguridad controlando los accesos asignando un perfil para cada rol de usuario y la Arquitectura deberá se web y toda la parametrización y administración debe realizarse desde la web.

Alcance:

Tareas:

El sitio debe ser accesible y usable.

El propósito y fines del sistema de información o sitio son dar a conocer un portafolio virtual de los músicos para toda la sociedad involucrada.

El diseño de la interacción será de fácil acción y legibilidad.

El diseño de la navegación, esquemas de organización y facetación de los contenidos llevara elementos en orden y jerarquización que eviten la confusión en el usuario.

Fig.28

2.3 Plano de la estructura y plano del esquema

Se hará la estructura conceptual a través de flujogramas de navegación. El etiquetado o rotulado de los contenidos para acceder a la información será hecho a través de warframes o esquemas de página que permitan una ágil organización de los contenidos.

Se gestionara la planificación, y desarrollo de contenidos dependiendo de los elementos proporcionados por el usuario de contenidos que en este caso serán los músicos.

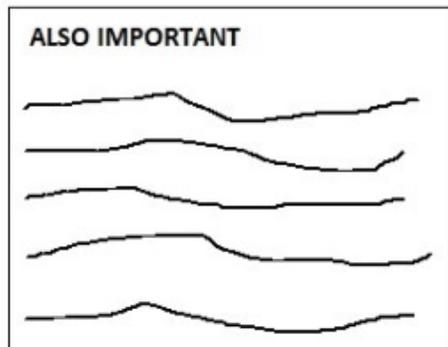
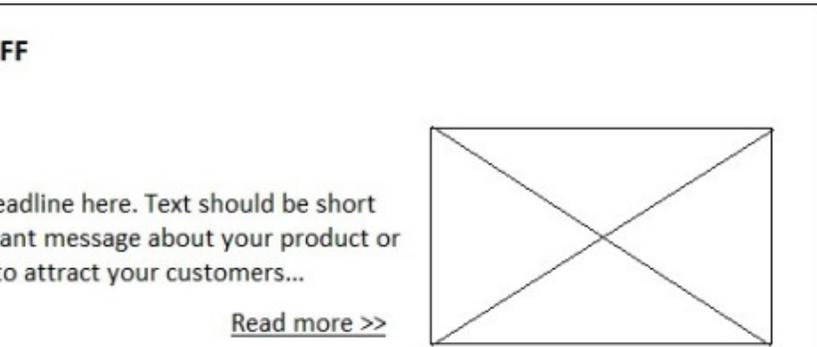
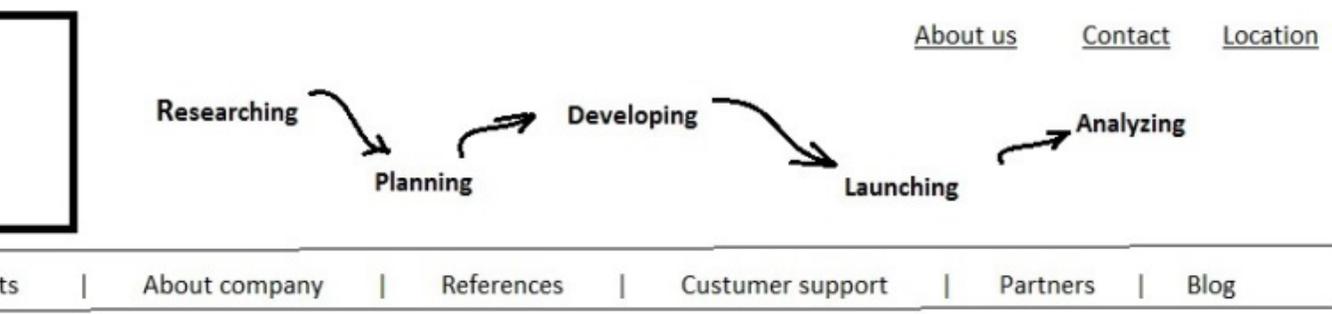
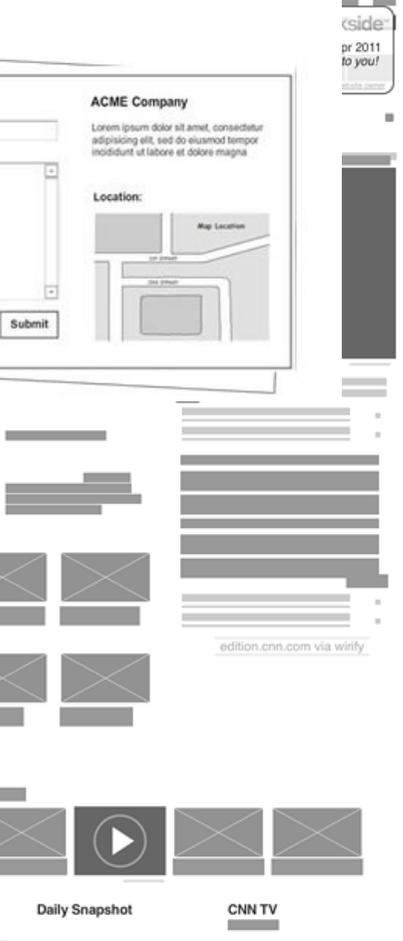
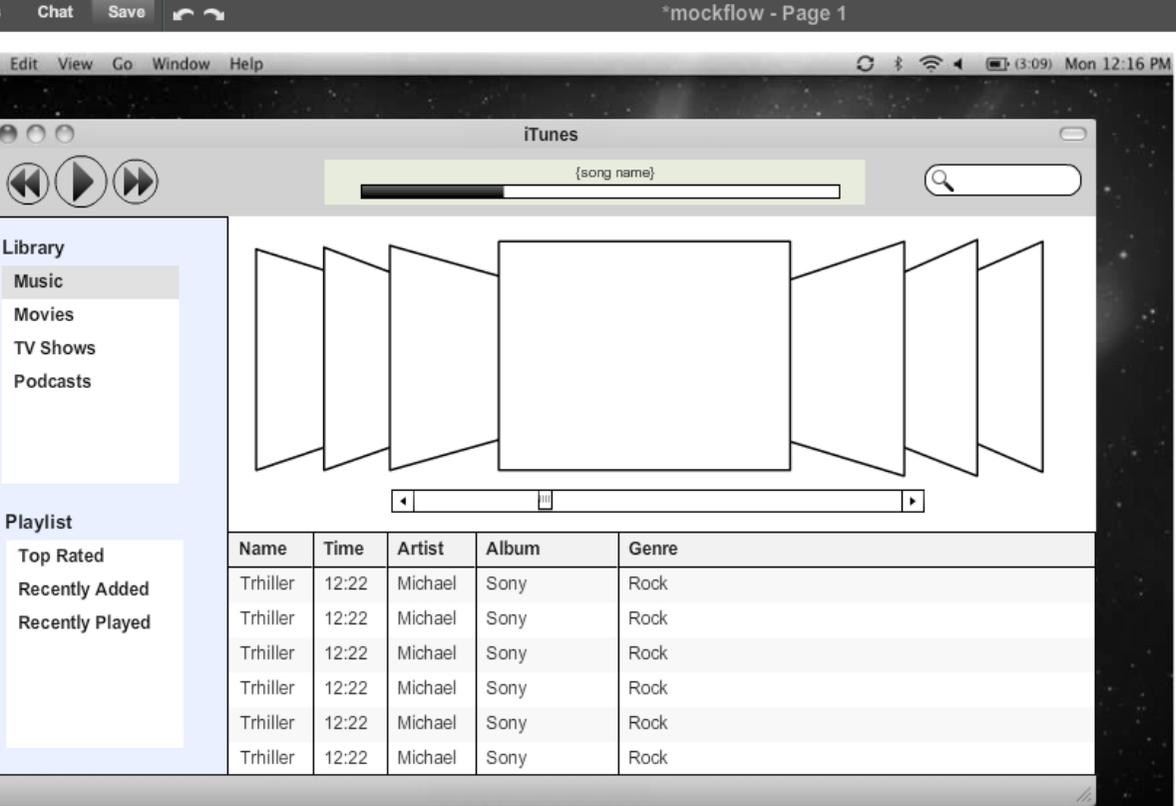
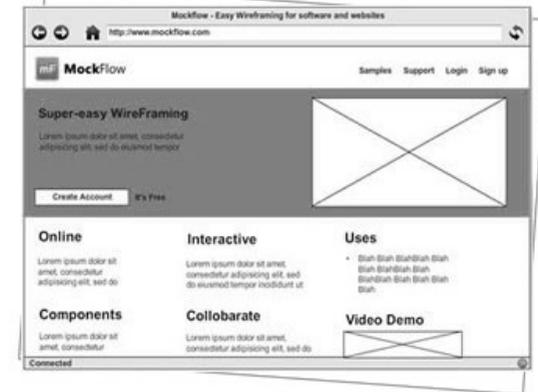
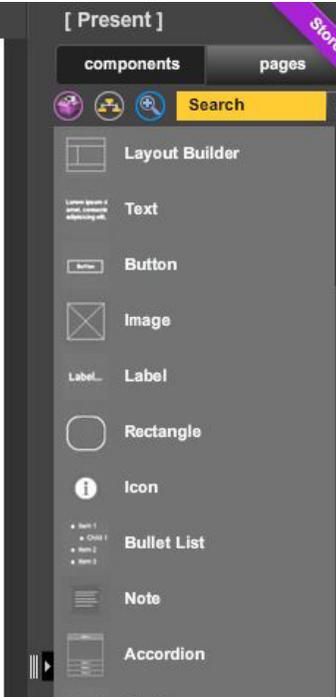
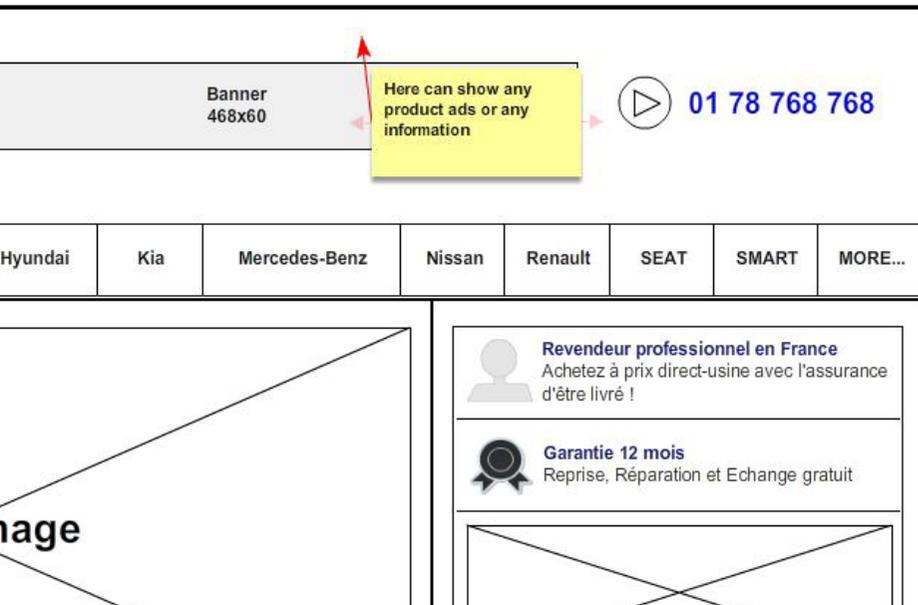
Mediante el diseño gráfico se desarrollara el material de base para la producción de maquetas gráficas que utilizarán los maquetadores para la elaboración de las plantillas en las que se basarán todas las páginas del sitio web y con la organización, disposición y estructuración de la información en espacios de información, y de la selección y presentación de los datos en los sistemas de información interactivos y no interactivos.

Para el diseño de las pantallas se procederá a dibujar esquemas que permitan ordenar y distribuir los elementos de la página y el peso que cada uno va a tener dentro de ella según su funcionalidad comportamiento y jerarquía es decir se determinara mediante estos esquemas en que va a hacer la página.

Los tipos de contenidos que definiremos con los esquemas de páginas son en donde serán ubicados Le encabezado que por lo general serán ubicados en la parte superior de la página, los menús que se serán ubicados en un lugar accesible para lograr una correcta navegación, y el contenido que cambiara constantemente dependiendo de la operación requerida por el usuario, en esta zona se visualizaran el resto de las páginas por donde puede navegar el usuario.

Se condicionará espacios para la publicidad y links para la promoción mediante marketing viral





2.4 Diseño Visual, “El plano de la superficie”

Según la investigación hecha en el capítulo 1 los usuarios de la página son de características muy diversas es por esto que todos los elementos de diseño deben tener cualidades neutras con colores planos tendiendo al minimalismo que puedan ser agradables para los diferentes usuarios, el diseño de la forma estará determinado por constantes y variables con respecto a la morfología, tipología, cromática, ilustración, fotografía, etc.

El partido formal, estará condicionado a cumplir con un objetivo comunicacional, en el cual los usuarios podrán mostrar sus trabajos a manera de un portafolio virtual, al mismo tiempo se buscará difundir y promocionar a los músicos de Cuenca a través del medio web.

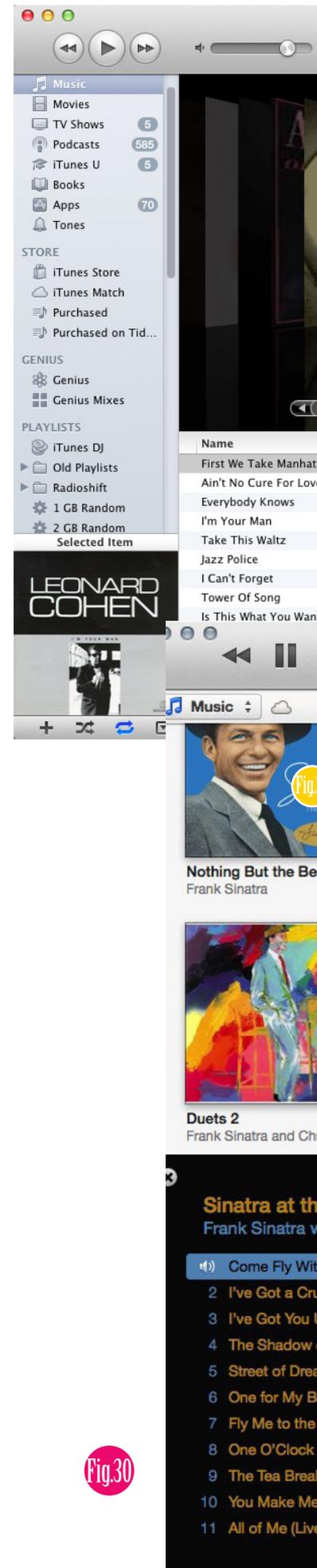


Fig.30

iTunes (Server-Based)

Search Music

LEONARD COHEN

I'm Your Man
Leonard Cohen

Time	Artist	Year	Album	Rating
6:01	Leonard Cohen	1988	I'm Your Man	☆☆
4:51	Leonard Cohen	1988	I'm Your Man	☆☆
5:36	Leonard Cohen	1988	I'm Your Man	☆☆
4:26	Leonard Cohen	1988	I'm Your Man	☆☆
6:00	Leonard Cohen	1988	I'm Your Man	☆☆
3:54	Leonard Cohen	1988	I'm Your Man	☆☆
4:32	Leonard Cohen	1988	I'm Your Man	☆☆
5:38	Leonard Cohen	1988	I'm Your Man	☆☆
4:18	Leonard Cohen	1974	New Skin For The Old Cerem...	☆☆

Come Fly With Me (Live)
Sinatra & Quincy Jones — Sinatra at the Sands (Live) Fran

0:15 -3:30

Songs Albums Artists Genres Videos Playlists Match

3 Devices iTunes Store

Nothing But the Best (T...
Frank Sinatra

Songs for Swingin' Lovers
Frank Sinatra

Strangers In the Night (E...
Frank Sinatra

That's Life
Frank Sinatra

Sinatra at the Sands (Live)
Frank Sinatra

Franz Ferdinand (Specia...
Franz Ferdinand

The Hey Song (The Grea...
Gary Glitter

Live: Let's Work Together
George Thorogood

Sinatra at the Sands (Live)

with Count Basie & The Orchestra & Quincy Jones (1966) ☆☆☆☆

3:45	12	The September of My Years (Live)	2:57
2:43	13	Luck Be a Lady (Live)	4:40
3:44	14	Get Me to the Church on Time (...)	2:22
2:31	15	It Was a Very Good Year (Live)	4:02
2:16	16	Don't Worry 'Bout Me (Live)	3:19
4:40	17	Makin' Whoopee (Live)	4:24
2:51	18	Where or When (Live)	2:46
0:54	19	Angel Eyes (Live)	3:26
11:48	20	My Kind of Town (Live)	3:05
3:22	21	A Few Last Words (Sinatra Mon...)	2:31
2:56	22	My Kind of Town (Reprise) [Live]	1:00

Indie Rock Radio

Search Store

JACK JOHNSON
New Album

KINGS OF LEON
Stream New Album for Free + Pre-Order Now

THIS IS THE END
Early Release

New Music

From Here to Now to You
Jack Johnson

Mechanical Bull (Deluxe Version)
Kings of Leon

Wise Up Ghost (Deluxe Edition)
Ella Colella & The P...

Bookmarks
Five for Fighting

Self Made, Vol. 3
MMAG

True
Avicci

Fight For My Soul
Jonny Lang

Work B**ch - Single
Britney Spears

MGMT (The "Optimizer" Deluxe...
MGMT

Off the Beaten Path (Deluxe Edition)
Justin Moore

Lolly (feat. Juicy J & Justin Bieber) - ...
Masego

PRISM (Deluxe Version)
Katy Perry

Nothing Was the Same
Drake

Sirens - Single
Pearl Jam

RECHARGED
LIVON PARK

Sorry (feat. Big Sean) - Single
Naya Rivera

A.M.
Chris Young

818
The Devil Wears Prad...

JUSTIN TIMBERLAKE
The 20/20 Experience - 2 of 2
10 DAYS 10 HOURS 00 MINS 37 SECS

Hit Songs
69c

NONONO
Single of the Week

THE CROODS
Own It in HD for \$14.99

iTunes Radio

Search Library

View Full Lineup

LADY GAGA
Watch the Full Show

Days Are Gone
HAIM

Halcyon (Deluxe)
Ellie Goulding

Who You Are (Platinum Edition)
Jessie J

In a Time Lapse
Ludovico Einaudi

Habits & Contradictions
Schooboy Q

Skinny Girl Diet - EP
Skinny Girl Diet

TOP SINGLES >

- Royals
Lorde — The Love ...
- Wrecking Ball
Miley Cyrus — Bangerz (Deluxe V...
- Roar
Katy Perry — PRISM (Deluxe Versi...
- Dark Horse (feat. Juicy J)
Katy Perry — PRISM (Deluxe Versi...
- Wake Me Up
Avicii — Wake Me Up - Single
- Work B**ch
Britney Spears — Work B**ch - ...
- Applause
Lady Gaga — ARTPOP
- Hold On, We're Going Home (fea...
Drake — Hold On, We're Going H...
- Lolly (feat. Juicy J & Justin Bl...
Masego — Lolly (feat. Juicy J...
- Berzerk
Eminem — Berzerk - Single

TOP ALBUMS >

- From Here to Now to You
Jack Johnson

Apple logo

Buscar en bibliot

Canciones Álbumes Artistas Géneros Videos Radio Match

21
Adele

21
Adele

Levels
Avicii

For Emma, forever ago
Bon Iver

Working on a Dream
Bruce Springsteen

Sweet Nothing (feat....
Calvin Harris

Play On
Carrie Underwood

Requiem For A Dream
Clint Mansell

Christmas Lights
Coldplay

iTunes Festival: Lond...
Coldplay

Viva La Vida Or Deat...
Coldplay

August and Everythi...
Counting Crows

Nothing But The Beat
David Guetta

Desireless
Eagle-Eye Cherry

Up from Below
Edward Sharpe & The...

Rock Varias

FLO RIDA
GOOD FEELING

FLORENCE + THE MACHINE

FOSTER THE PEOPLE

Franz Ferdinand

TONIGHT: FRANZ FERDINAND

WE ARE YOUNG

“Creatividad no quiere decir
improvisación sin Método”

(Bruno Munari.1983)



2.4.1 Diseño Minimalista

Los elementos de diseño gráfico serán elaborados bajo la tendencia minimalista cuyo estilo maneja algunas características como dejar a un lado todo tipo de sombras, relieves, texturas y degradados, diseño más limpio, tipografía nítida, elementos elegantes y colores sólidos.

Los contenidos tendrán una función comunicativa, informativa y recreativa. Todos estos factores serán basados en el usuario final quien también alimentará la página aportando con su propio material es decir con fotografía, información, música, videos, etc.

En las áreas de mayor atención se centrarán en los elementos destinados a informar, en el texto, las imágenes y gráficos etc. Deberán prevalecer, en contraste con elementos de menor jerarquía en el diseño de la web, igualmente deberá distinguirse con claridad el contenido por sobre los fondos. Se usará combinaciones de color, llamativos y pregnantes.

Se aplicarán criterios que potencien la legibilidad y la eficacia en el reconocimiento rápido de los elementos de navegación y demás elementos orientadores para los visitantes como botones, controles de navegación, links importantes, etc. El mensaje será ubicado de manera que sea encontrado fácilmente y se lea de forma rápida y precisa.

El manejo de gráficos e imágenes será manejada de manera ordenada jerarquizada y equilibrada mediante un sistema de diagramación para evitar la saturación del espacio el ruido visual del observador.

2.4.2 Tipografía

El contenido del sitio y la redacción del texto, deberá ser coherente, de fácil lectura, no se creará un excesivo uso de texturas, elementos punzantes o bruscos visualmente que puedan lastimar la percepción del usuario. Es decir la morfología de los elementos será amigable hacia el observador con bordes redondeados, armonías y contrastes cromáticos agradables, etc.

la tipografía debe combinar con el estilo del sitio, ya que la mayor parte de los diseños son simples y minimalistas, si se quiere que su mensaje impacte debe ser una tipografía que haga del sitio interesante y diferente. En este caso mayormente se utiliza una fuente Sans Serif.

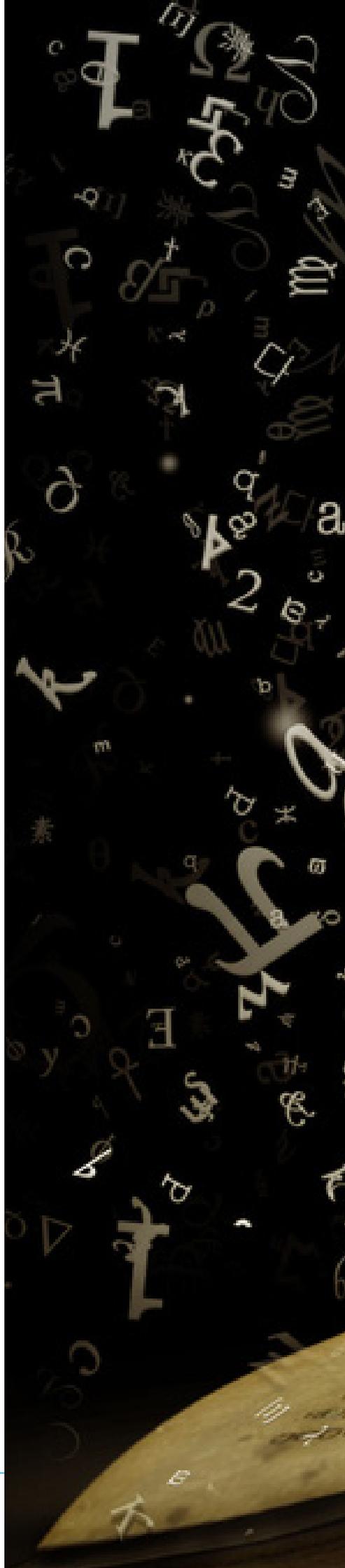


Fig.31





WORDPRESS



sitecore®



Kentico

ektron



+



+



2.5 Tecnología, Comportamiento

La página será manipulada a través de la Web 2.0 para facilitar el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario.

Se utilizarán varios software destinados al diseño, como Photoshop, Ilustrador.

Y se manejará plataformas como HTML5.

Herramientas como: CMS que es un gestor de contenidos, Wordpress, MySQL, PHP, CSS, Templates, Javascript, JQuery, etc.

django

NETNUKE™

Fig.32



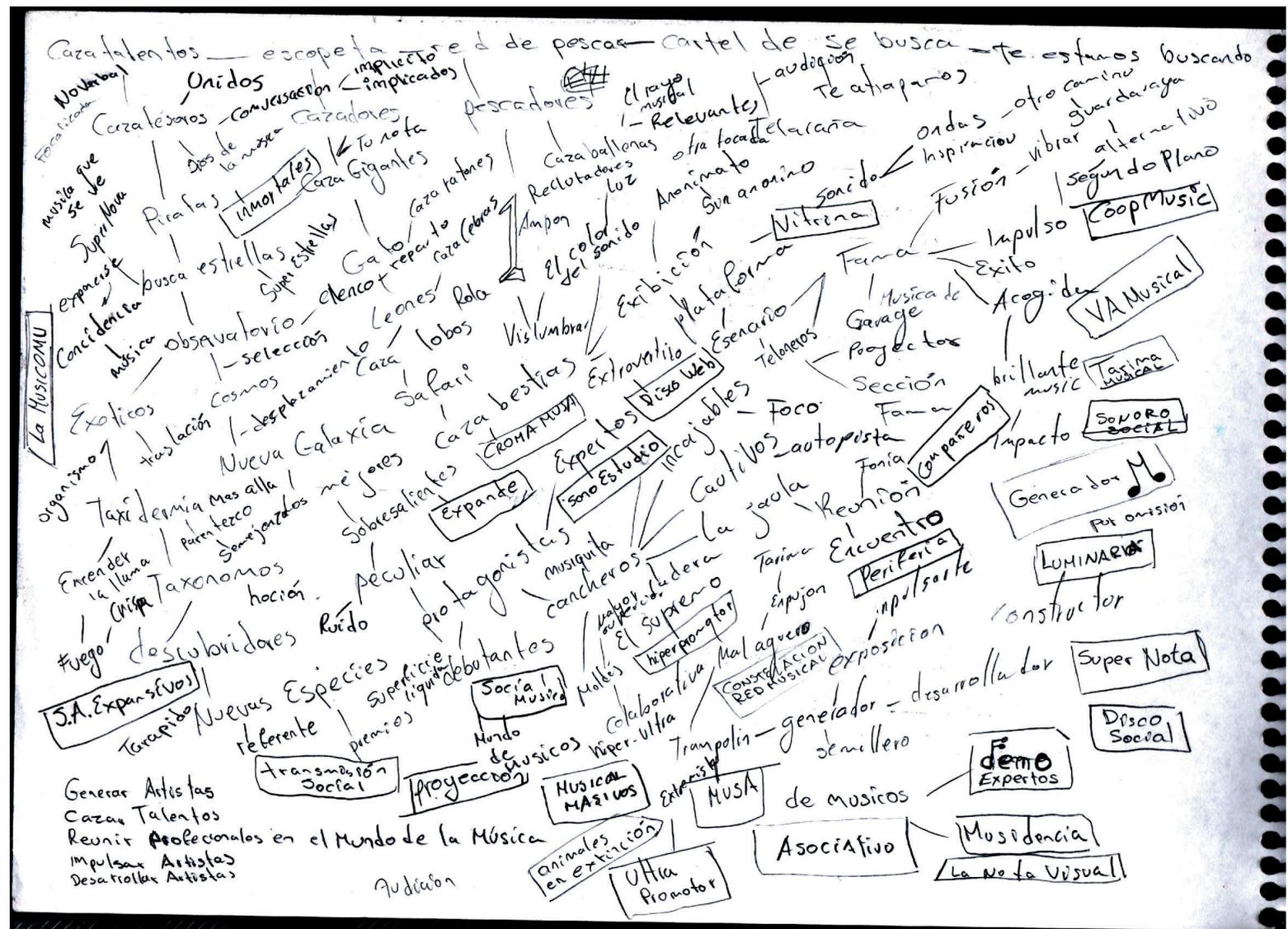


CAPITULO 3
DISEÑO

“ La mayoría de las veces la gente no sabe lo que quiere hasta que se lo enseñamos” . (Steve Jobs.2010)



3.1 Lluvia de ideas



10 Ideas y algo más

MINIMAL



Idea inspirada en elementos retro como vinilos, casetes, etc.

FUEGO



Llama de distinto color o matiz dependiendo el género como una azul para músicos de jazz o una roja para baladas o una amarilla para música tropical etc.

NUBES



Van formando elementos relacionados con la música, lo que representa que pueden alcanzar sus sueños de



Fig.33

no toca discos,

ZAFARI

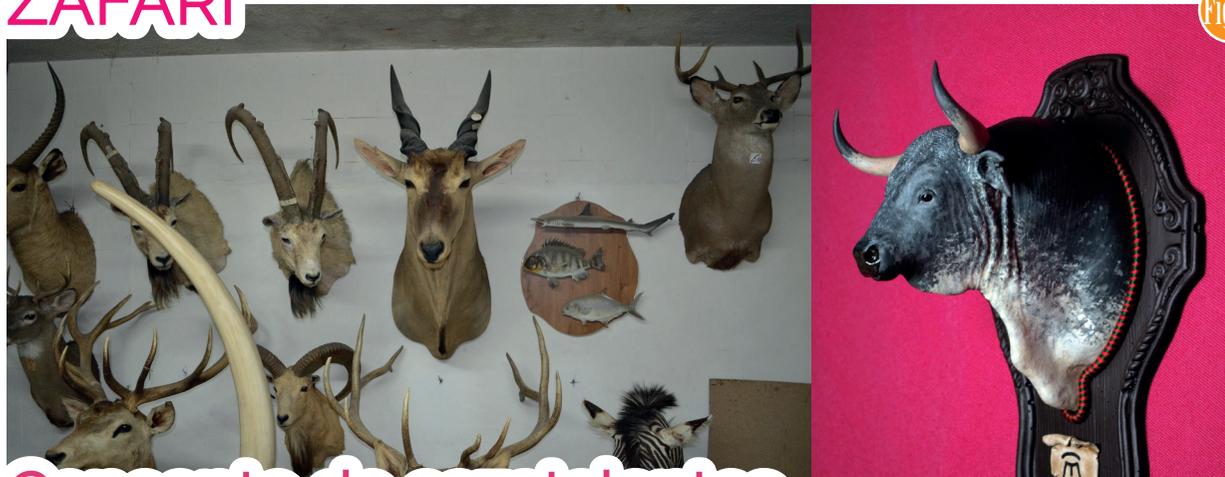


Fig.34

Concepto de cazatalentos

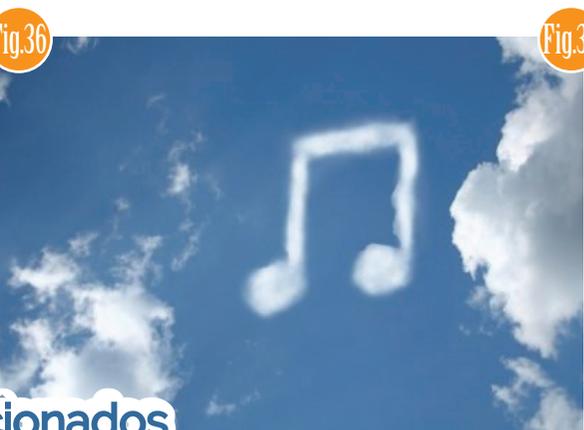


Fig.36

Fig.37

ionados

taría que los músicos
e poder transmitir su música

MUSICA VISIBLE



Fig.38

Estelas y ondas acuáticas que representen el sonido

UNIVERSO DE ESTRELLAS

Las estrellas no están distribuidas uniformemente en el universo.

Las ideas para una página web pueden llegar a involucrarse y tener más peso en una parte que en otra como en la parte funcional, conceptual, estética y tecnológica dependiendo el fin y el usuario hacia quien va dirigido se escogerá la idea más adecuada



Se crea comunidad por medio de tutoriales (sobre el proceso creativo de los músicos y profesionales en general)

Fig.39



Estrategia

Fig.40



Fig.41



Fig.42



Se crea comunidad por medio de invitaciones (un productor ofrece masterización a bajo costo a los músicos)

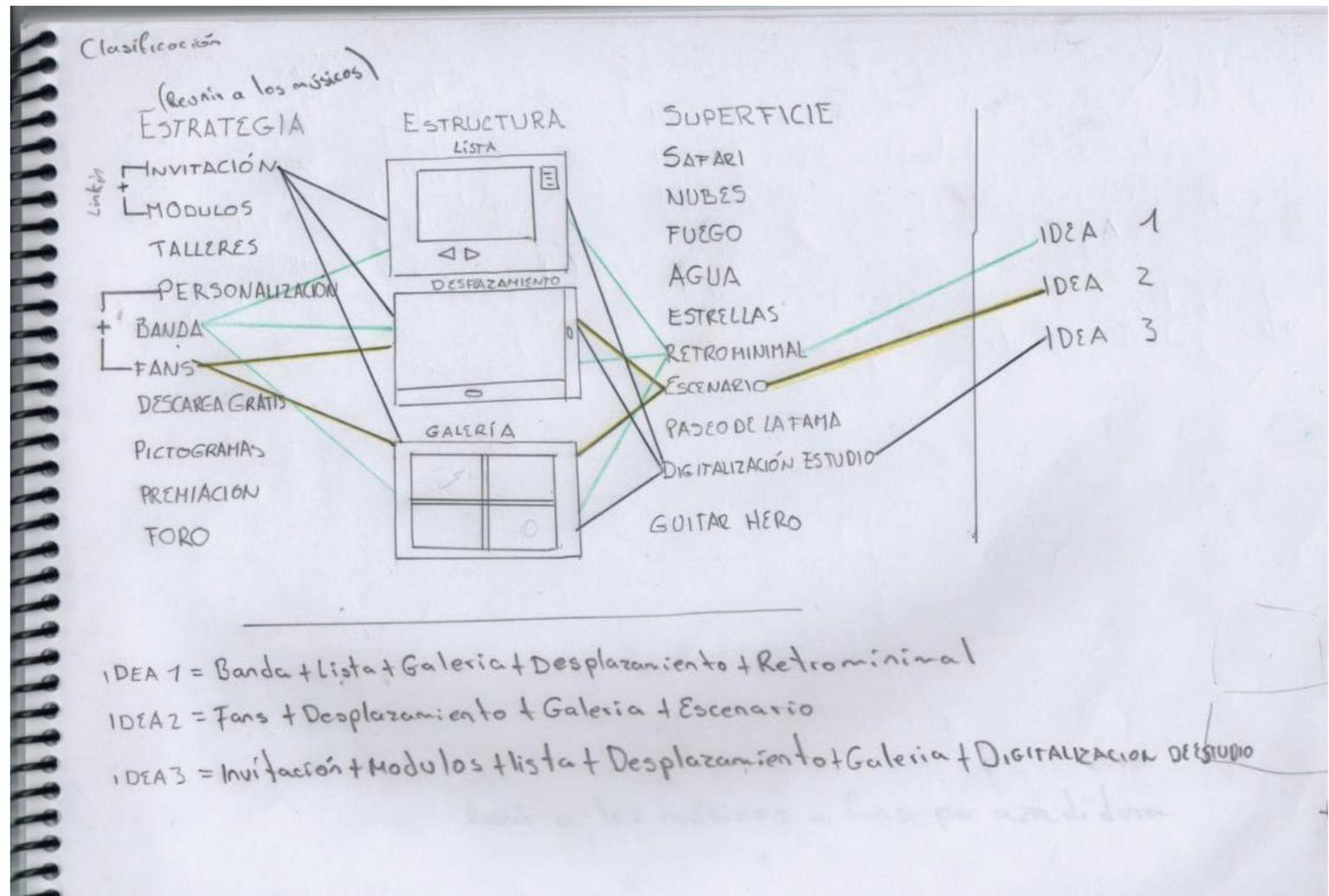
MODULOS

Fig.45

Se creara la página con la inserción de módulos

“El diseñador da forma visual a las comunicaciones”. (Jorge Frascara.2000)

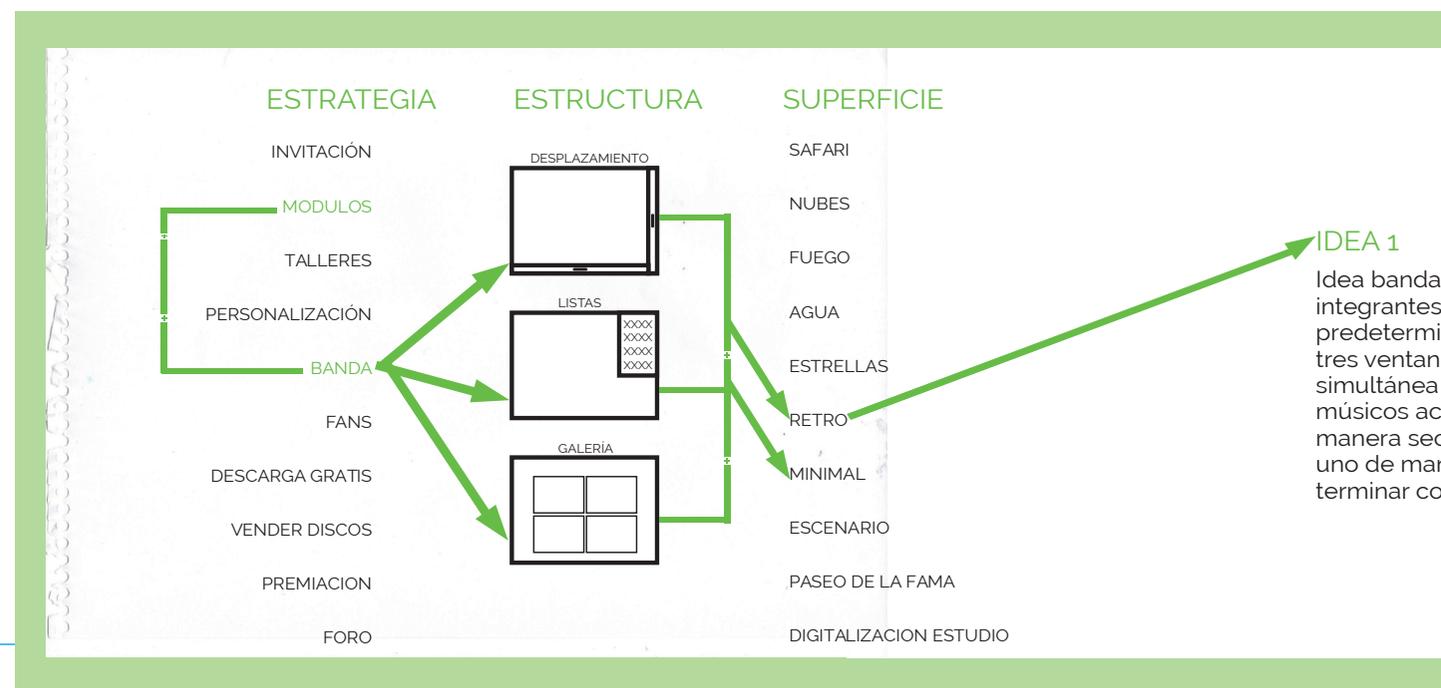
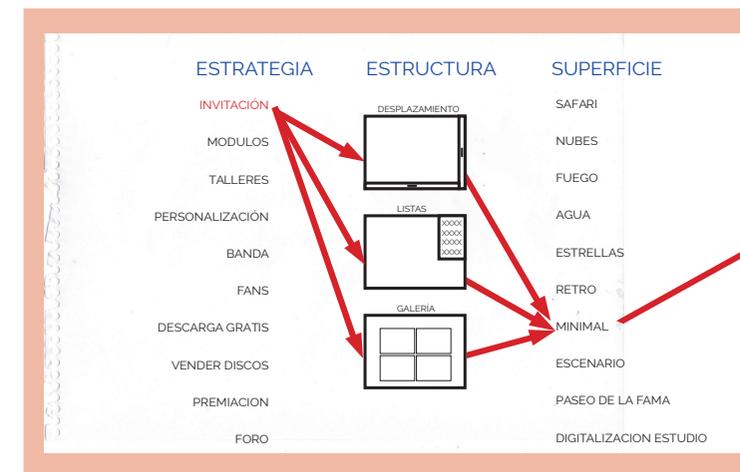
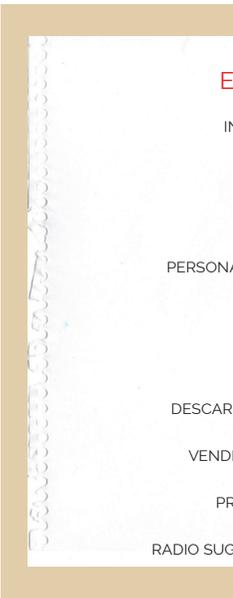
3.2 Clasificación de ideas

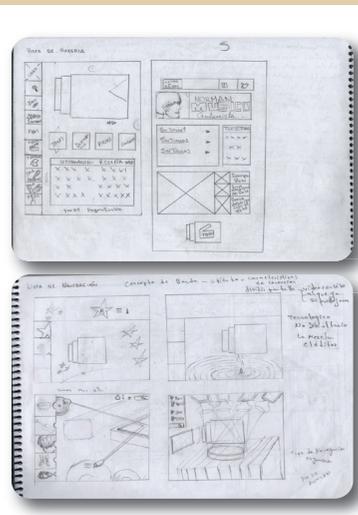
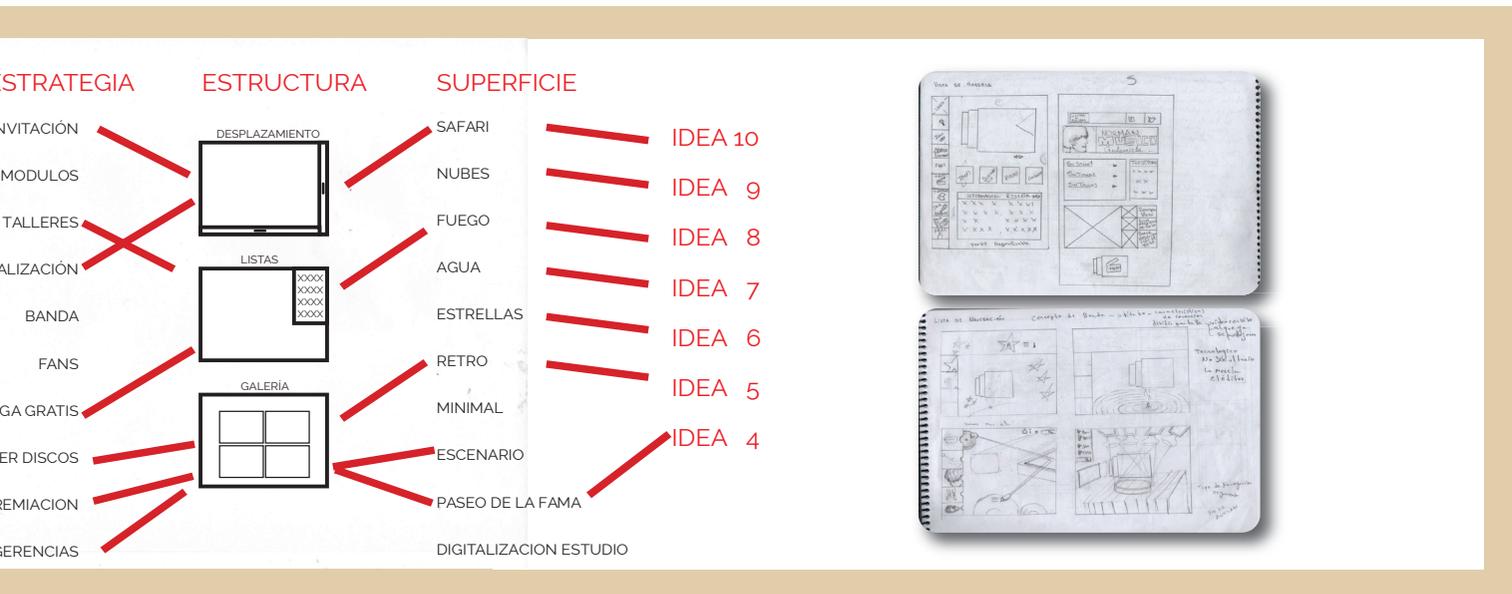


3.3 Como nacen las ideas

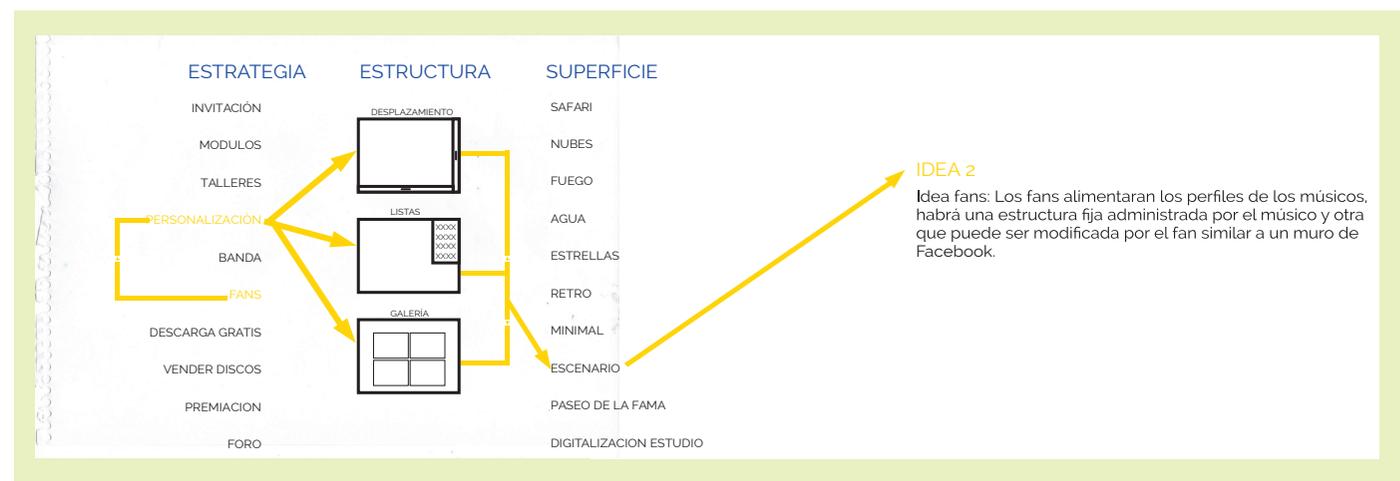
Después de la lluvia de ideas se escogieron algunas que podrían darle un sentido a la página y se clasifico en tres grupos de acuerdo a su

peso desde la estrategia, la estructura, y la superficie es decir que direccionen el diseño en sus tres instancias como lo son la forma, la función y la tecnología



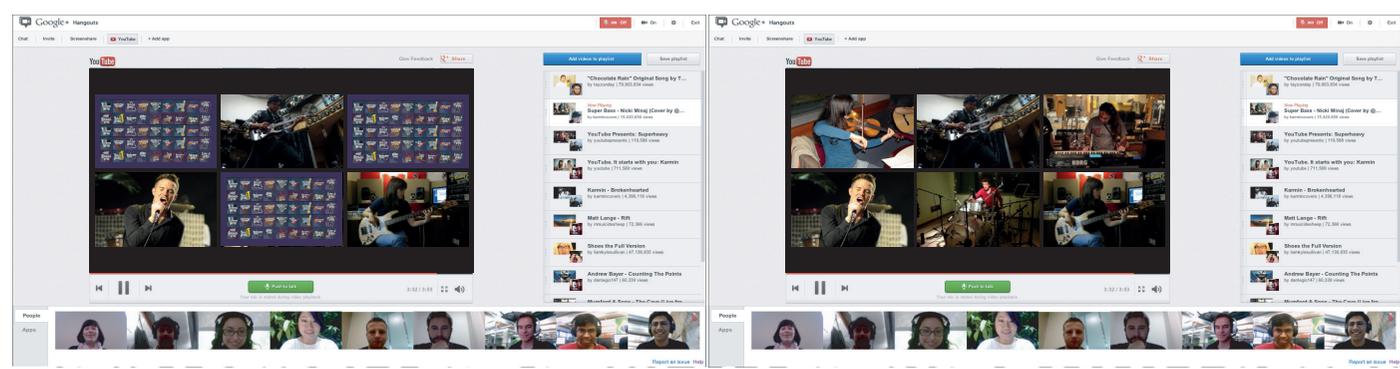


IDEA 3
Idea invitación: Tag
Localizar, exactamente, al profesional que nos interesa, hiper segmentar para construir una comunidad profesional de gran calidad. La idea condiciona a tener tags que ubiquen a los músicos para ofrecerle servicios profesionales mediante invitaciones, se puede tener una etiqueta individual o como grupo según como se requiera. De tal manera que los profesionales que forman parte de tu red sean, verdaderamente, aquellos profesionales que tiene capacidad para decidir si te contratan o no, si te compran o no, o si invierten o no en tu proyecto. Ayudará a definir la materia prima con la que construir una red de contactos. Ganar exposición y generar oportunidades profesionales.

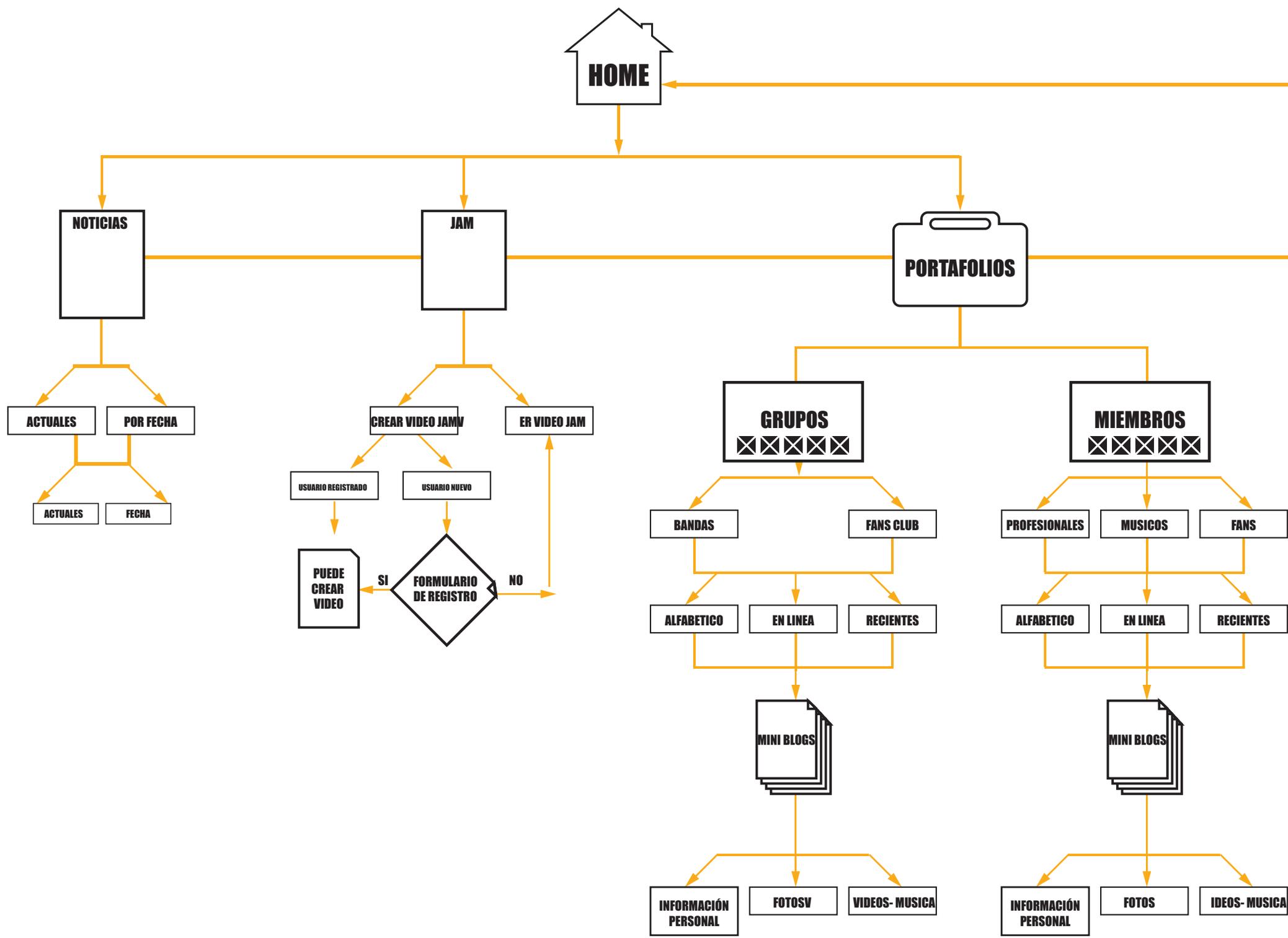


BANDA

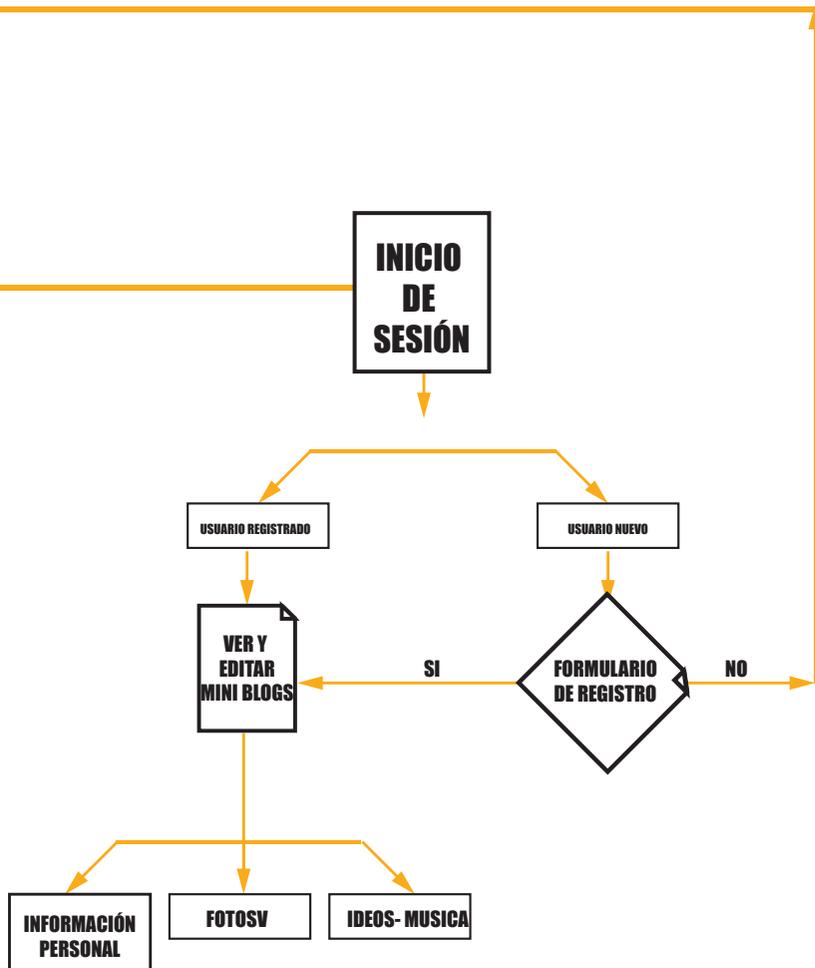
Para formar una banda mínimo se necesitan 3 personas para formar un concepto Jam lo que se muestra en la página a tener una estructura de mínimo 3 personas donde puedan actuar los músicos de manera secuencial o en secuencia, de manera simultánea los músicos actuarían en vivo de manera improvisada, de manera secuencial en cambio los artistas actuarían uno por uno de manera sucesiva empezando por la batería hasta el cantante con la voz.



AFECTARA DESDE LA ESTRATEGIA A LA ESTRUCTURA Y A LA SUPRFICIE



3.4 Plano de la estructura y Flujograma de navegación



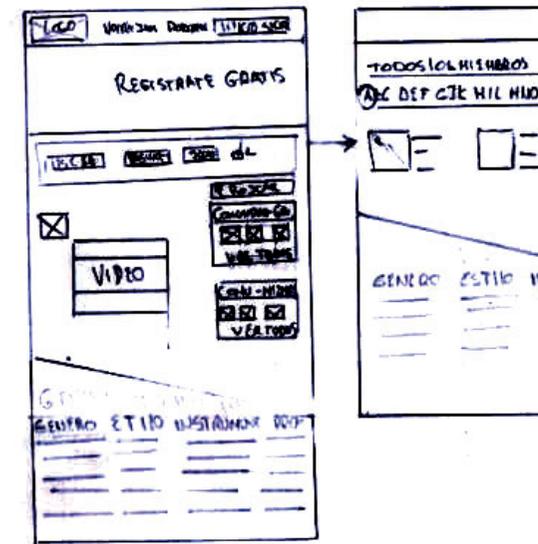
En esta instancia se diseña el esqueleto de la página es decir es aquí donde se determinará el número de páginas y el sistema de navegación que tendrá la web.

Para la web que hemos planteado diseñar que es una red Social, necesitaremos tres menús los cuales podremos dar una serie de privilegios dependiendo del registro y del tipo de usuario, es decir en el menú portafolio constará todo lo que corresponde a una red social es decir en esta instancia es en donde se puede crear perfiles y subir todo tipo de información y contenidos para que sirvan como portafolios.

En la parte que corresponde a noticias será manejada por el administrador, se encontrarán artículos relacionados con eventos lanzamientos y usuarios destacados del mes por dar un ejemplo.

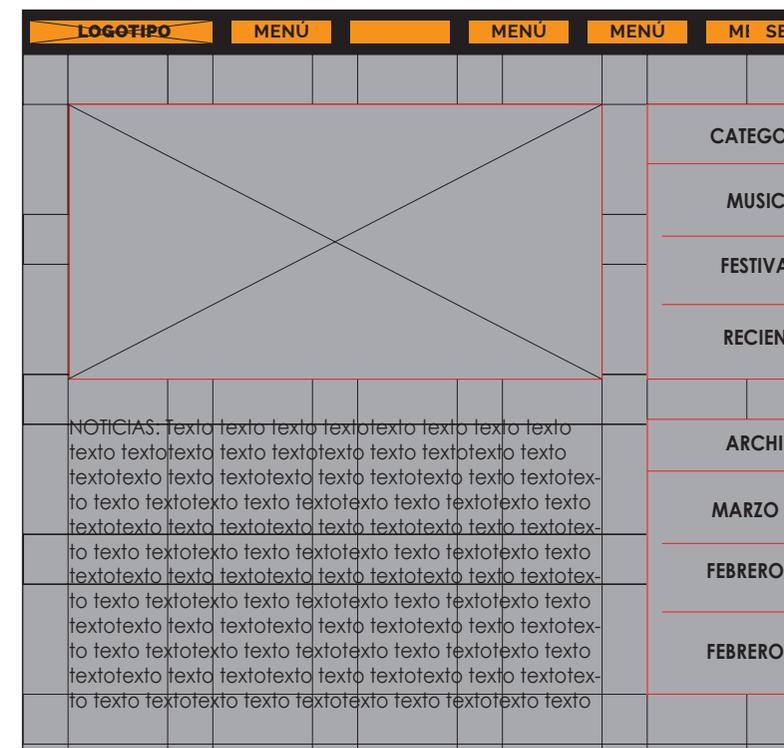
Por último en el menú llamado Jam será utilizado para que los usuarios interactúen en una especie de video multiconferencia, sección que será explicada más adelante.

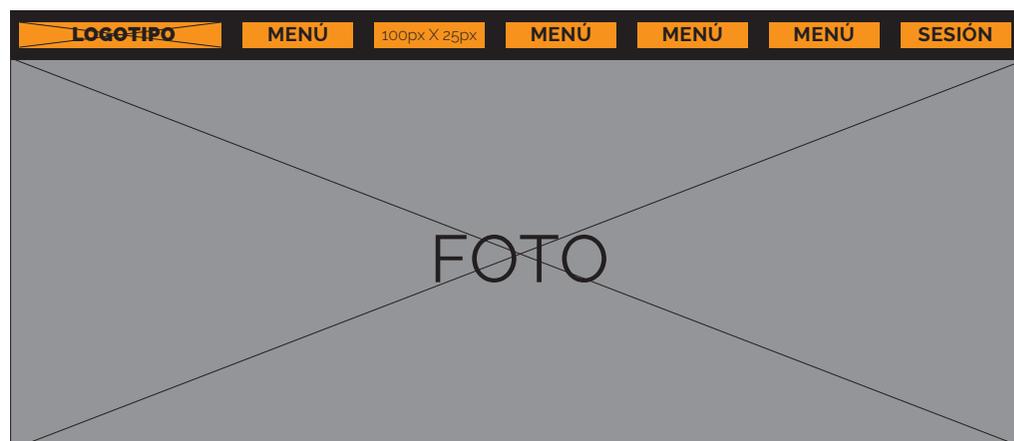
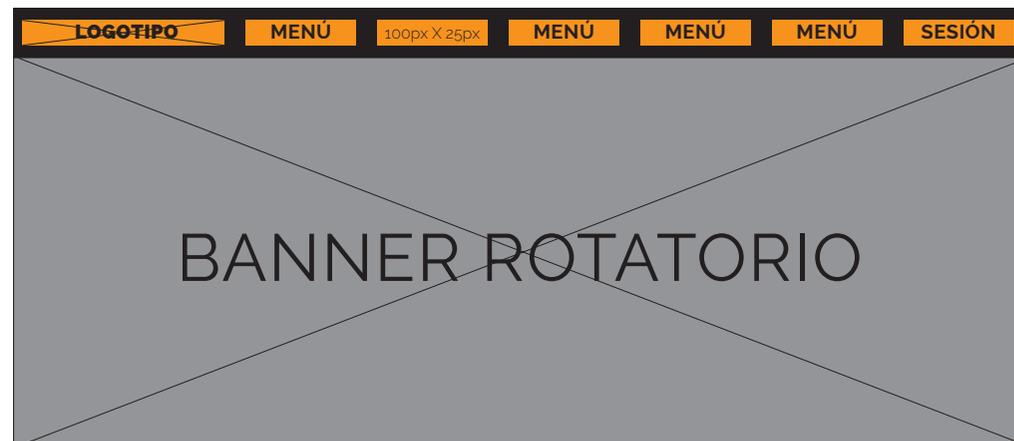
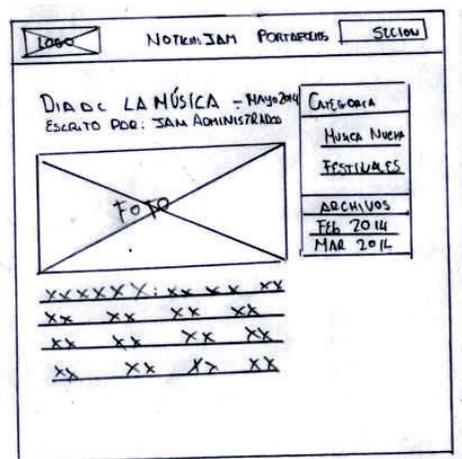
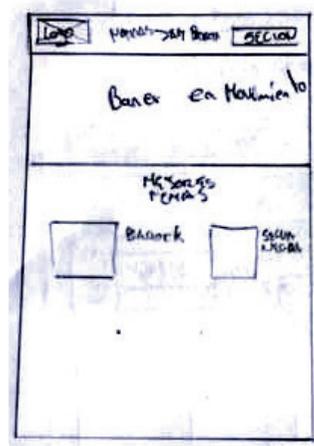
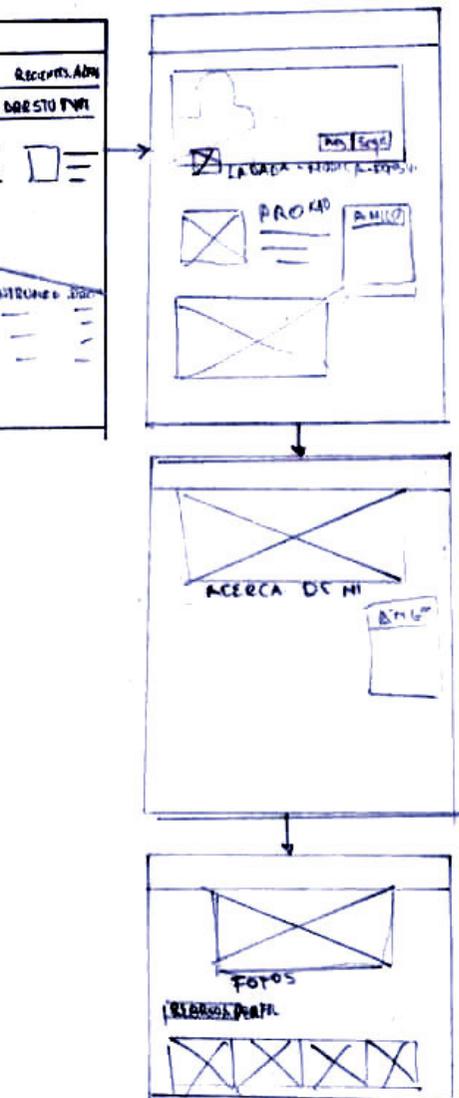
3.5 El plano del esquema



En esta etapa del diseño desarrollaremos la forma que tendrá la página web es decir los tamaños proporciones y ubicaciones que tendrán los elementos de la página para representar estos elementos

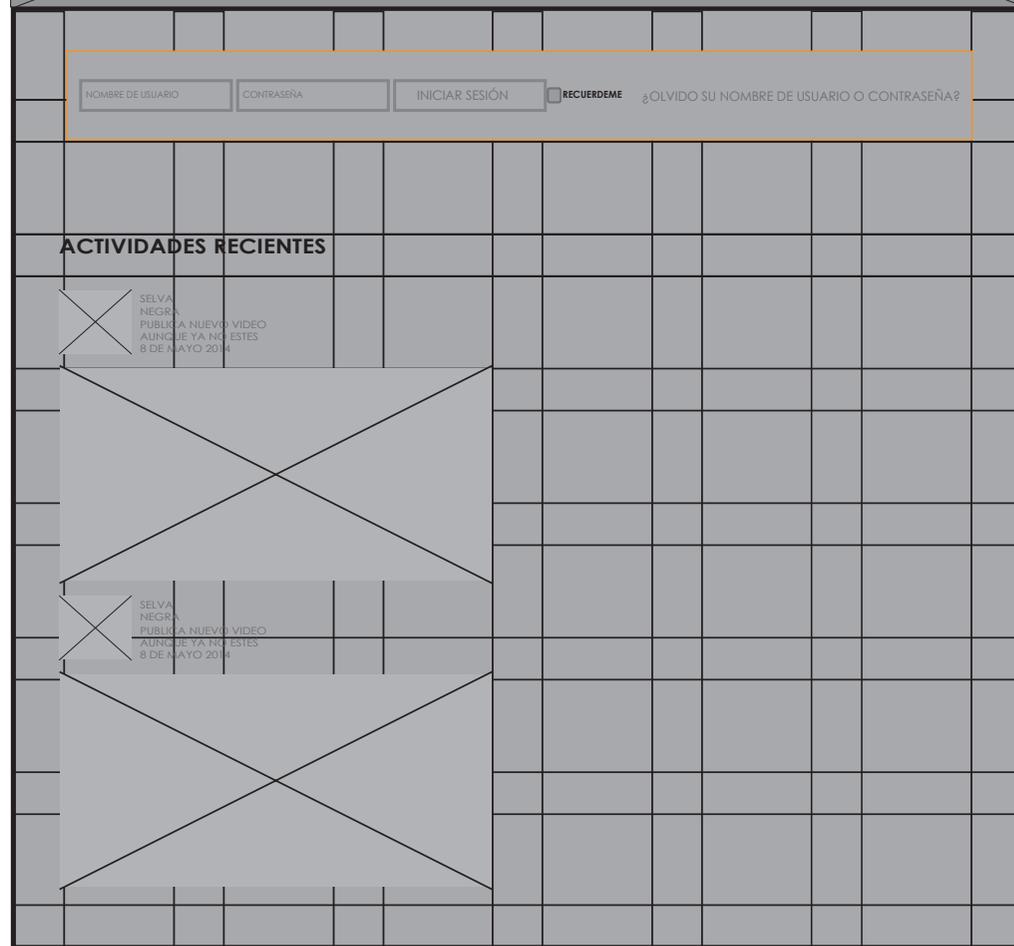
nos valemos de mallas también llamadas wireframes, de esta manera logramos conseguir jerarquía orden y discriminación visual, empezando con unos bocetos a mano para luego digitalizarlos.





SESIÓN
ACTIVIDADES RECIENTES
2014
2014
2014

	LOGOTIPO	MENÚ	100px X 25px	MENÚ	MENÚ	MENÚ	SESIÓN
	100px X 65px						
	111px X 55px	100px X 221px					
		111px X 55px					
	100px X 65px						



Plano largo

Plano medio largo

Plano medio

Primer plano

Primerísimo primer plano



3.6 El plano de la superficie y sistema gráfico

Una vez definidos los esquemas se procede a definir el diseño visual, se da un tratamiento gráfico basado en elementos conceptuales como la cromática la tipografía, el manejo fotográfico, la estética, constantes y variables que determinen los elementos geométricos, los fondos a utilizarse, etc.

Las constantes que utilizaremos estarán plasmadas en elementos como el Fondo y figura, donde predominara el Blanco ya que la red social estará alimentada en cuestión de fotos vídeos etc. A libertad y discreción del usuario evitaremos saturación y ruido visual y reforzaremos la estética minimalista que se maneja en toda la página, también utilizaremos otras constantes como la tipografía Sans serif de la familia conocida con el nombre de Raleway que es una fuente contemporánea creada recientemente que tiene cualidades de alta legibilidad y estética minimalista.

Otra constante será la cromática: Será una gama armónica de colores planos básicamente se maneja el color negro, en mayor cantidad el blanco y el color naranja que nos permitirá aportar en la página con cualidades como color de lo inadecuado, de lo subjetivo, de lo frívolo y no convencional, de lo original de la extraversión, de la actividad y la cercanía.

También tendremos la constante de la estética que será minimalista la estructura de la página será distribuida en planos geométricos simples, el sistema de navegación vista de galería, lista de navegación y por desplazamiento, la botonería del sitio será tipográfica en su mayoría complementada con iconos universales de mensajería etc. Y la barra de encabezado será un diseño geométrico de color negro para que resalten los menús



FELIPE CORDERO
MÚSICO - SOLISTA - GUITARRISTA - ROCK - FUNKY - SOUL
2 AMIGOS [ADHERIR COMO AMIGO](#)

El encabezado está diseñado de forma geométrica y de fondo color negro para que resalten los botones manejados en colores RGB, blanco, negro y naranja, se ubicara siempre en la parte superior y aparecerá en todas las pantallas para que el usuario tenga siempre a su alcance los menús principales, el sitio consta de cuatro menús principales incluyendo el botón

de home que es el logotipo, además tiene un botón de iniciar sesión siempre visible para que el usuario tenga disponible la opción de registrarse, de iniciar sesión o de finalizar sesión cuando el disponga.

También se evidencia minimalismo en el manejo del grosor de la línea el cual no puede ser más de un punto de grosor.

GRIS



R: 157
G: 157
B: 157

NARANJA



R: 243
G: 146
B: 0

BLANCO



R: 255
G: 255
B: 255

NEGRO



R: 0
G: 0
B: 0

LOGOTIPO

MENÚ

100px X 25px

MENÚ

MENÚ

MENÚ

SESIÓN

NOTICIAS

JAM

POR TAFOLIOS

INICIAR SESIÓN

FAMILIA SANS SERIF RALEWAY (THIN)

familia sans serif raleway (thin)

FAMILIA SANS SERIF RALEWAY (EXTRA LIGHT)

familia sans serif raleway (extra light)

FAMILIA SANS SERIF RALEWAY (LIGHT)

familia sans serif raleway (light)

FAMILIA SANS SERIF RALEWAY (REGULAR)

familia sans serif raleway (regular)

FAMILIA SANS SERIF RALEWAY (SEMI BOLD)

familia sans serif raleway (semi bold)

FAMILIA SANS SERIF RALEWAY (BOLD)

familia sans serif raleway (bold)

FAMILIA SANS SERIF RALEWAY (EXTRA BOLD)

familia sans serif raleway (extra bold)

FAMILIA SANS SERIF RALEWAY (HEAVY)

familia sans serif raleway (heavy)

LOGOTIPO

MENÚ

100px X 25px

MENÚ

MENÚ

MENÚ

SESIÓN

BANNER ROTATORIO

1024px X 390px

ENCUENTRA EL TALENTO
Y LOS ROSTROS DE LA MÚSICA



BIENVENIDOS A JAMTRI
COMUNIDAD DE MÚSICOS



ESTA ES LA COMUNIDAD
DEDICADA AL TALENTO

El sistema para los banner es tomar una fotografía en primerísimo primer plano de un músico en acción con su instrumento musical y también darle el efecto de claro-oscuro, que se logra dándole mas contraste del normal a la imagen, la foto estará acompañada de un texto con un mensaje de bienvenida otro mensaje de invitación a conocer y relacionarse con los demás integrantes del sitio.

El banner en la página del home es rotatorio y va mostrando diferentes instrumentos acompañados de un mensaje en cada imagen

Jt Jamtrío
comunidad de músicos

Jt Jamtrío
comunidad de músicos



3.7 El logotipo

El logotipo nace de la unión de la palabra Jam que es una palabra de origen inglés pero cuyo significado se ha universalizado ya que la traducción al español no abarca todo el concepto de lo que representa la palabra que es la reunión de diversos músicos para tocar de manera improvisada en una fusión de talento. La otra palabra es Tri que viene de tricolor que simplemente representa a la bandera de nuestro país.

La idea del plug como imagen complementaria nace de que al igual que los músicos se conectan con su instrumento mediante un plug, igual lo van a hacer en el sitio.

3.8 El Menú de Noticias

Debido a que la página es conformada por usuarios, involucrados en eventos, lanzamientos, entre otras actividades publicas, se vio la necesidad de crear un menú de

noticias, donde se presentan artículos informativos de toda índole organizados por fecha de publicación, esta área será manejada exclusivamente por el administrador de la página.



FIESTA DE LA MÚSICA
CUENCA 2014

Un evento cultural y popular
¡La Fiesta de la Música es de todos!

La Fiesta de la Música es una celebración creada por músicos de todo el mundo que constituyen una red mundial. Se celebra el 21 de julio.

Evento gratuito
Música sin alcohol

En Cuenca, es un evento muy esperado en el cual se ha recibido a más de 20 000 personas que se reunirán en un mismo espacio.

74 bandas
31 escenarios
380 músicos

Este año, la Fiesta de la Música se desarrollará con actividades tanto públicas como privadas. Se celebrará sobre dos días:

DE LA MÚSICA



CATEGORÍA DE NOTICIAS

[ALBUM LANZAMIENTOS](#)

[EVENTOS](#)

[PRÓXIMOS JAMS](#)

[VER TODAS LAS NOTICIAS](#)

ARCHIVO

[MARZO 2014](#)

[FEBRERO 2014](#)

[VER MAS ANTIGUAS](#)

por la República Francesa en el año 1982 e impulsada desde entonces por las 1000 Alianzas Francesas que
nio, día del solsticio en el hemisferio norte.

se presentan todos los géneros musicales gracias a artistas de todo el Ecuador y del extranjero. En el 2013, ha
on para disfrutar la música en los escenarios a lo largo del río Tomebamba y en numerosos espacios privados.

el Ministerio de Cultura del Ecuador, el Municipio de Cuenca y ETAPA, entre otras empresas públicas y

NOMBRE DEL PROYECTO EN VIVO EN SECUENCIA

NÚMERO DE VENTANAS DEL 1 A 10

- | | | | |
|--|--|------------------------------------|--|
|  LUIS ZUÑIGA - GUITARRA | <input type="button" value="INVITAR"/> | <input type="checkbox"/> MUSICO 6 | <input type="button" value="INVITAR"/> |
| <input type="checkbox"/> MUSICO 2 | <input type="button" value="INVITAR"/> | <input type="checkbox"/> MUSICO 7 | <input type="button" value="INVITAR"/> |
| <input type="checkbox"/> MUSICO 3 | <input type="button" value="INVITAR"/> | <input type="checkbox"/> MUSICO 8 | <input type="button" value="INVITAR"/> |
| <input type="checkbox"/> MUSICO 4 | <input type="button" value="INVITAR"/> | <input type="checkbox"/> MUSICO 9 | <input type="button" value="INVITAR"/> |
| <input type="checkbox"/> MUSICO 5 | <input type="button" value="INVITAR"/> | <input type="checkbox"/> MUSICO 10 | <input type="button" value="INVITAR"/> |

 <p>FELICIDADES LUIS ACABA DE UNIRSE AL PROYECTO COMO GUITARRISTA</p> <p>LUIS ZHUÑIGA MÚSICO - SOLISTA - GUITARRISTA - ROCK - FUNKY - SOUL</p>	<p>en espera de de que un usuario se una al proyecto</p>
<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>
<input type="checkbox"/> <input type="button" value="▶"/>	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="▶"/>
<p>en espera de de que un usuario se una al proyecto</p>	<p>en espera de de que un usuario se una al proyecto</p>
<input type="button" value="▶"/>	<input type="button" value="▶"/>
<input type="checkbox"/> <input type="button" value="▶"/>	<input type="checkbox"/> <input type="button" value="▶"/>
<p>en espera de de que un usuario se una al proyecto</p>	<p>en espera de de que un usuario se una al proyecto</p>

INICIAR SESIÓN

VIDEO JAM

RECIENTES

NOMBRE DEL PROYECTO

ESTO ES VIDA

AUTORES

FECHA1 DE MAYO

NOMBRE DEL PROYECTO

ESTO ES VIDA

AUTORES

FECHA1 DE MAYO

ARCHIVO

MARZO 2014

EBRERO 2014

VER MAS ANTIGUAS

3.9 El Menú de Jam

Esta página esta diseñada para atraer a los músicos, hacia una interactividad lograda por medio de una especie de vídeo multiconferencia, que puede ser en secuencia o en vivo, la dinámica consiste en invitar a músicos de diferentes instrumentos para tocar

en base a un proyecto, propuesto por un usuario o por el administrador, una vez concluido el proyecto pasará a ser promocionado por el administrador de Jamtri, dependiendo de la calidad del proyecto realizado.

3.10 El Menú de Portafolio

El menú portafolio es la parte más importante del proyecto esta diseñado para que los usuarios puedan interactuar subir contenidos, videos música, en general todo sus trabajos y actividades para poder darse a conocer.

Podemos navegar registrándonos en la página teniendo acceso a nuestra propia pagina donde podemos subir contenido, o simplemente revisar los portafolios de los músicos ya registrados en nuestra página, en la parte derecha tenemos una galería con imágenes que han cargado los usuarios de la pagina en la sección de miembros, también podemos ir a la sección de grupos donde encontraremos a los usuarios por categorías creadas por el administrador divididas por instrumento profesionales, genero, bandas, por músicos y por orden alfabético.

Por otro lado también se puede revisar el portafolio de los miembros de la pagina poniendo en la opción ver todos los miembros que llevara a una página donde se los puede encontrar ordenados por orden alfabético o por fecha de ingreso.

NOMBRE DE

REGISTRATE GRATIS QUEREMOS CONOCERTE

USUARIO

CONTRASEÑA

INICIAR SESIÓN



RECUERDEME

¿OLVIDO SU NOMBRE DE USUARIO O CONTRASEÑA?

JAMTRI - creó un nuevo grupo, [Manager](#)

JAMTRI ha subido una nueva portada de grupo, [compositores](#)



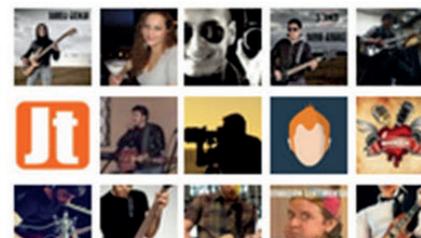
COMUNIDAD - ULTIMOS GRUPOS



[VER TODOS LOS GRUPOS](#)

COMUNIDAD - ULTIMOS MIEMBROS

NUEVO . DESTACADOS . ACTIVO . POPULAR



HACE 1 SEMANA

 **JAMTRI** - creó un nuevo grupo, [Manager](#)



JAMTRI ha subido una nueva portada de grupo, [compositores](#)



HACE 1 SEMANA



JAMTRI ha subido una nueva portada de grupo, [compositores](#)

COMUNIDAD - U



VERTODOS

COMUNIDAD - UL

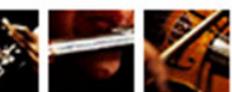
NUEVO . DESTACADOS



VERTODOS L

INICIAR SESIÓN

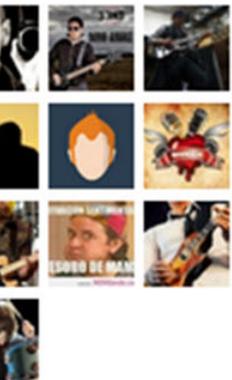
ULTIMOS GRUPOS



LOS GRUPOS

ULTIMOS MIEMBROS

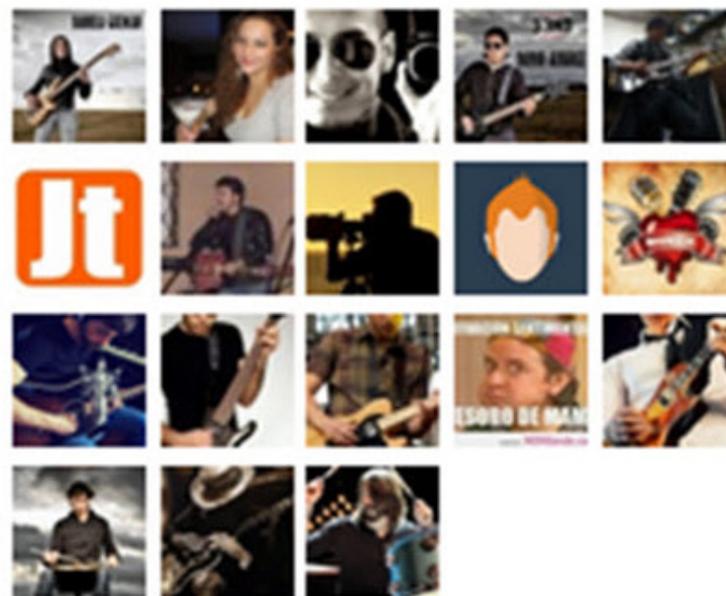
ACTIVO . POPULAR



OS MIEMBROS (18)

COMUNIDAD - ULTIMOS MIEMBROS

NUEVO . DESTACADOS . ACTIVO . POPULAR



VER TODOS LOS MIEMBROS (18)

Aquí podemos elegir que portafolio queremos ver ya que tiene una breve descripción del miembro que podría ayudarnos a decidir, una vez en la página del miembro escogido podremos revisar su perfil, videos, fotografías, en que esta pensando, su música, su origen, etc.



MIEMBROS

ALL ABC DEF GHI JKL MNO PQR STU VWX YZ

RECIENTES EN LINEA ALFABETICO



FELIPE CORDERO

MÚSICO - SOLISTA - GUITARRISTA - ROCK - FUNKY - SOUL

2 AMIGOS [ADHERIR COMO AMIGO](#)



MANFREDY MEJÍA

MÚSICO - RIVADAVIA - BATERISTA- HEAVY METAL - ROCK

4 AMIGOS [ADHERIR COMO AMIGO](#)



FABRICIO ABAD

MÚSICO - BAROCK - GUITARRISTA - VOCALISTA - ROCK - BALADA

10 AMIGOS [ADHERIR COMO AMIGO](#)



DANIELA NARANJO

MÚSICO - SOLISTA - VIOLINISTA - CLASICA

2 AMIGOS [ADHERIR COMO AMIGO](#)



ADRIAN MALO

MÚSICO - SELVA NEGRA - BAJISTA - ROCK

11 AMIGOS [ADHERIR COMO AMIGO](#)



DARIO ALVAREZ

MÚSICO - SELVA NEGRA - GUITARRISTA - ROCK

11 AMIGOS [ADHERIR COMO AMIGO](#)



DARIO ALVAREZ

ENVIAR MENSAJE

AÑADIR COMO AMIGO

ACERCA DE MI [FOTOS](#) [VIDEOS](#) [GRUPOS](#) [EVENTOS](#) [AMIGOS](#)



FOTÓGRAFOS

CREADO EL: JUEVES, 29 MAYO 2014

FORMA PARTE DE LOS ROSTROS DE LOS PROFESIONALES DE LA INDUSTRIA

2 MIEMBROS 0 DISCUSIONES 1 ENTRADA EN EL MURO



FANS

CREADO EL: MARTES, 27 MAYO 2014

CONOCE LOS ROSTROS DE LOS FANS DE LA MÚSICA

1 MIEMBRO 0 DISCUSIONES



BAROCK

CREADO EL: MARTES, 27 MAYO 2014

BALADA ROCK CUENCANO

1 MIEMBRO 0 DISCUSIONES

INICIAR

PRE

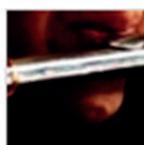


SAXOFÓN

CREADO EL: MARTES, 03 JUNIO 2014

LOS ROSTROS DE LOS MÚSICOS DEL SAXOFÓN

1 MIEMBRO 0 DISCUSIONES 0 ENTRADAS EN EL MURO



FLAUTISTAS

CREADO EL: MARTES, 03 JUNIO 2014

LOS ROSTROS DE LOS MÚSICOS DE LA FLAUTA

1 MIEMBRO 0 DISCUSIONES 0 ENTRADAS EN EL MURO



VIOLINISTA

CREADO EL: MARTES, 03 JUNIO 2014

LOS ROSTROS DE LOS MÚSICOS DEL VIOLIN

1 MIEMBRO 0 DISCUSIONES 0 ENTRADAS EN EL MURO



VOCALISTAS

CREADO EL: MARTES, 03 JUNIO 2014

LOS ROSTROS DE LOS MÚSICOS DE LA VOZ

1 MIEMBRO 0 DISCUSIONES 0 ENTRADAS EN EL MURO

INICIAR SESIÓN

PORTAFOLIOS

INICIAR SESIÓN

También podremos ingresar a la sección de grupos para encontrar un usuario por categorías como por instrumento, por banda, por género etc.



PUNK

1 MIEMBRO 0 DISCUSIONES 0 E



← COMPARTIR

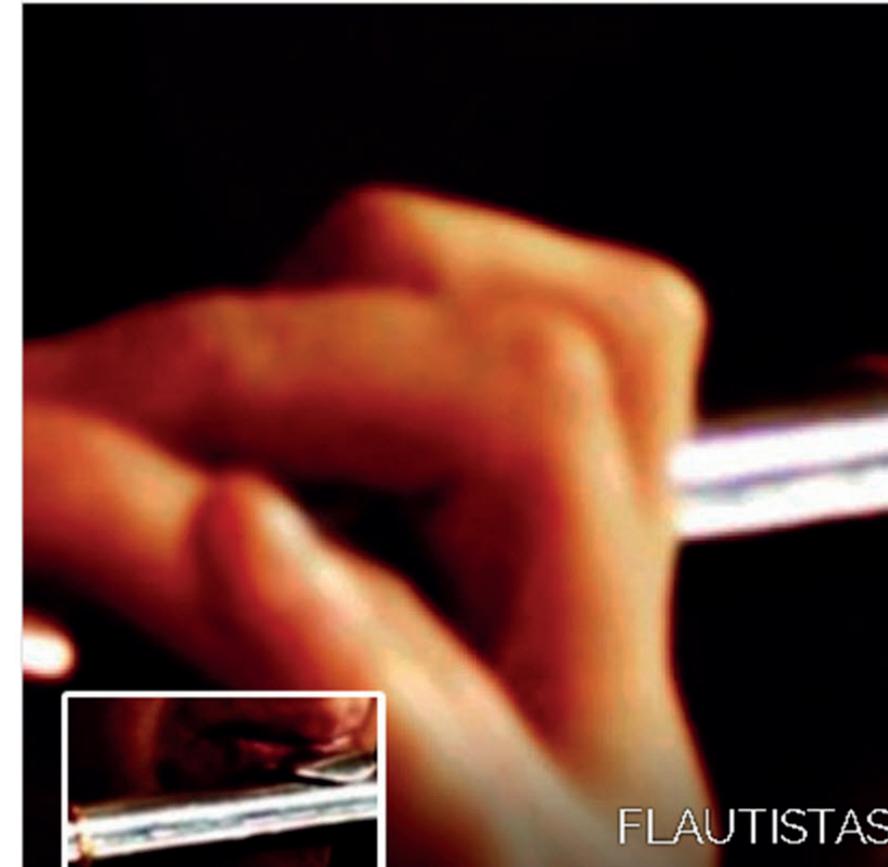
👍 0 ME GUSTA

👁️ 5 REPRODUCCIÓN

ACTIVIDAD RECIENTE

DESCRIPCIÓN

DISCUSIONES



FLAUTISTAS

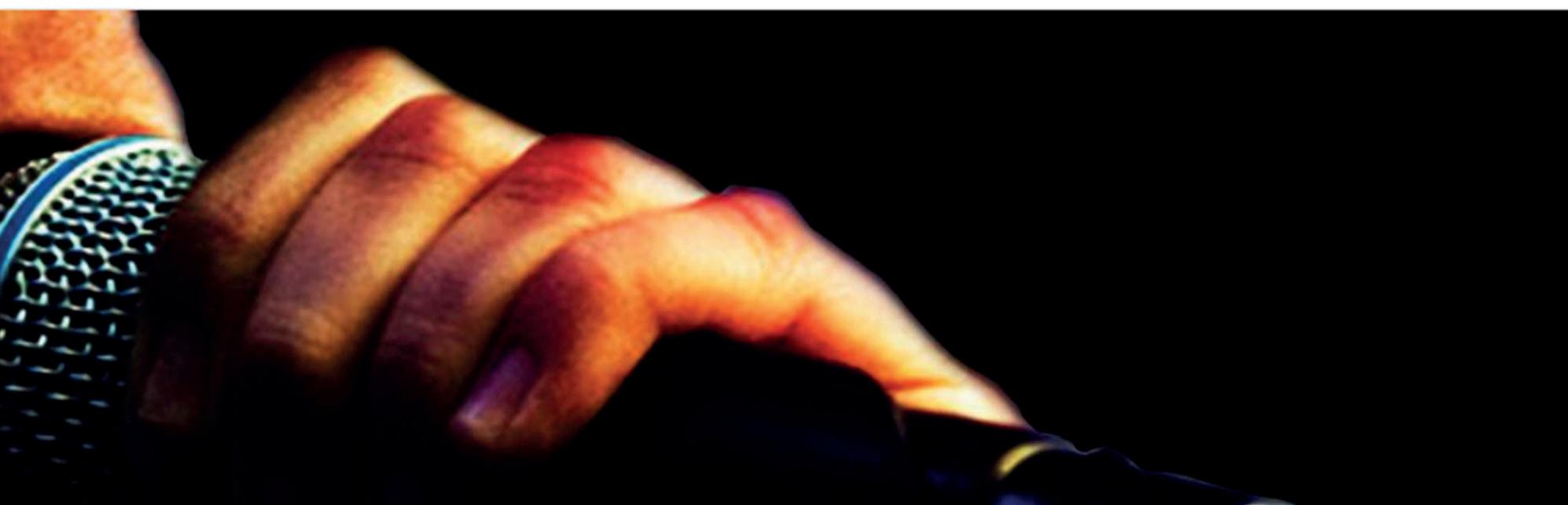
1 MIEMBRO 0 DISCUSIONES



← COMPARTIR

👍 0 ME GUSTA

👁️ 7 REPRODUCCIÓN



UNIRSE AL GRUPO

UNIRSE AL GRUPO



Barock

[Ir al perfil](#)



BAROCK

ACERCA DE

← COMPARTIR

👍 ME GUSTA

👁️ 29 VISITAS

VÍDEOS DE BAROCK

[TODOS LOS VIDEOS](#)

[BUSCAR](#)



BÁROCK - VIDEO PROMOCIONAL - CÚRAME

INICIAR SESIÓN

JAM

PORTAFOLIOS

INICIAR SESIÓN

AÑADIR COMO AMIGO FOTOS VIDEOS ENVIAR MENSAJE

amtri
dad de músicos

NOTICIAS

JAM

PORTAFOLIOS

TODOS LOS VIDEOS

BUSCAR

COMPARTIR

BÁROCK - VIDEO PROMOCIONAL - CÚRAME

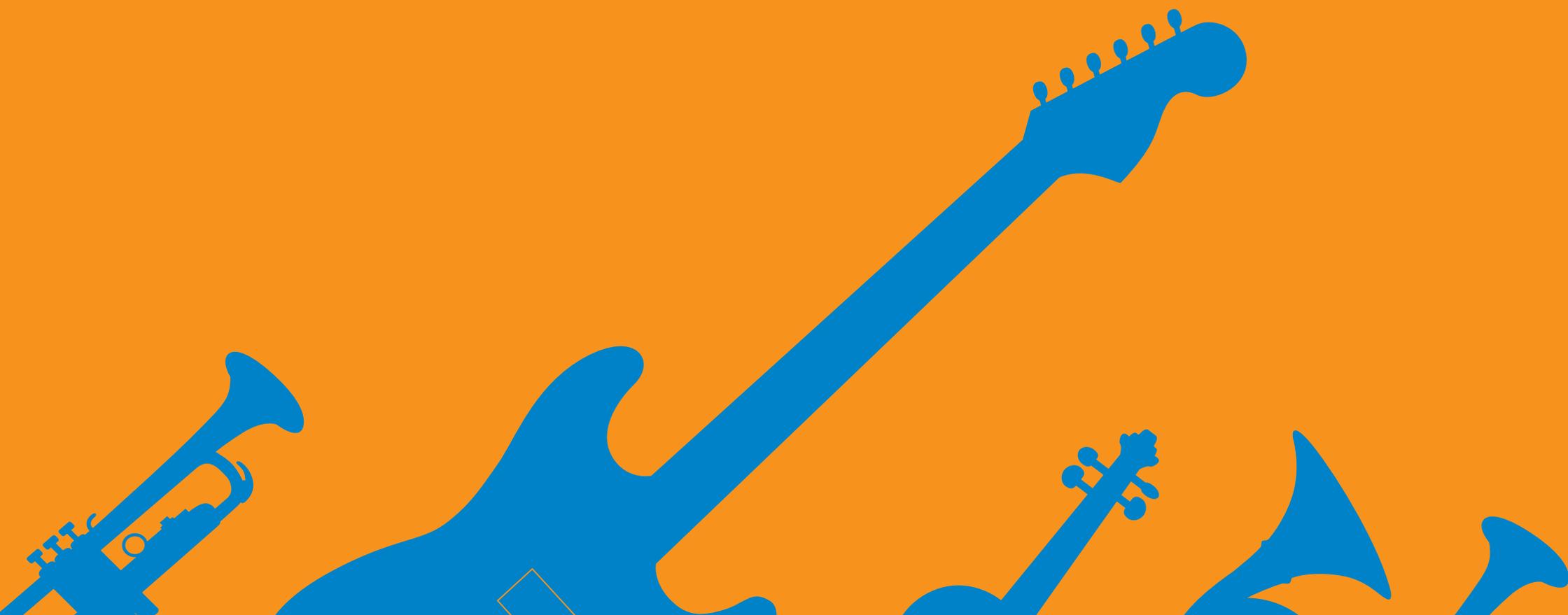
<http://youtu.be/fizqFDwz-AU>    Más 



0:00 / 1:56 

7 REPRODUCCIÓN

www.jamtri.com



Conclusiones

El diseño se encuentra ligado a lo útil, de manera creativa, es capaz de hacer versátil y complementar cualquier tecnología, en este caso concreto la web 2.0 que maneja mucha interactividad, interfases, elementos gráficos, y una estética que bien lograda, mediante un estudio, e investigación bibliográfica previa, arroja grandes resultados y mediante los criterios de diseño gráfico nos ayuda a alcanzar el éxito en solucionar una problemática, con una propuesta de un producto desarrollado, aunque a manera de prototipo, considerando las tres instancias del diseño como son la forma, la función y la tecnología.

Bibliografía

Abadía, I. (29 de 8 de 2011). www.foroalfa.org/articulos/la-usabilidad-ha-muerto-viva-la-usabilidad. Recuperado el 13 de 2 de 2014, de www.foroalfa.org: www.foroalfa.org

Adguer. (15 de 11 de 2011). www.adguer.com. Recuperado el 4 de 11 de 2013, de www.adguer.com

Ambiental, D. (2013). www.derechoambiental.org/derecho/legislacion/ley-organica-comunicacion-ecuador-2013. Recuperado el 5 de 10 de 2013, de www.derechoambiental.org: www.derechoambiental.org

Ambrose Harris, P. H. (2003). Fundamentos de diseño creativo. Barcelona: Parramon.
Ávila, C. (2012). Desarrollo innovador de interfaces web, utilizando tecnologías HTML5 en el diseño de una aplicación web. Cuenca: UDA.

Costa, J. (2003). Diseñar para los ojos. Bolivia: G.E.Desing.

Deluca, D. (2 de 5 de 2010). www.damiandeluca.com.ar/html5-las-ventajas-de-utilizar-este-nuevo-estandar. Recuperado el 15 de 2 de 2014, de www.damiandeluca.com.ar: www.damiandeluca.com.ar

Dossantos, A. (2011). www.slideshare.net/alex dossantos/las-redes-sociales. Recuperado el 22 de 1 de 2014, de www.slideshare.net: www.slidshare.net

Educativa, I. (5 de 9 de 2011). www.innovacioneducativa.wordpress.com/en-poco-mas-de-un-ano-la-web-2-0-morira. Recuperado el 24 de 10 de 2013, de www.wordpress.com: www.wordpress.com

Garret, J. J. (2000). The elements of user experience. New Riders.

Gui, B. (1998). Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño.

Herreros, C. (2005). Introducción al diseño interactivo de elementos dinámicos. Quito: Quipus.

ITE. (213). www.ite.educacion.es/formacion/materiales/el-uso-de-las-redes-sociales. Recuperado el 8 de 2 de 2014, de www.ite.educacion.es: www.ite.educacion.es

Jácome, P. S. (18 de 1 de 2013). www.eltelegrafo.com.ec/opinion/columnista/item/en-ecuador-solo-musica-extranjera.html. Recuperado el 1 de 11 de 2013, de www.eltelegrafo.com: www.eltelegrafo.com.ec

Jakob, N. (1999). *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*. New Riders Publishing.

Krug, S. (2006). *No me hagas pensar*. Madrid: Pearson.

Lopez, I. (5 de 9 de 2011). irislopez.wordpress.com/musica-medios-de-comunicacion. Recuperado el 1 de 1 de 2014, de www.irislopez.wordpress.com: www.wordpress.com

Luzuriaga, M. (2013). *Proyecto multimedia como facilitador de la comunicación humana de grupos heterogéneos culturalmente*. Cuenca: UDA.

Oceano, G. E. (2013). *Enciclopedia del Ecuador*. Oceano.

Olguisf. (24 de 2 de 2011). www.slidshare.net/olguisf/los-diferentes-lenguajes-de-programacion. Recuperado el 18 de 2 de 2014, de www.slideshare.net: www.sldshare.net

Rand, P. (1993). *Desing, form, and chaos*. New Heaven: Yale.

Ravsirius. (17 de 5 de 2008). www.evoluciondelaweb.blogspot.com. Recuperado el 14 de 2 de 2014, de www.evoluciondelaweb.blogspot.com: www.blogspot.com

Guía de figuras

Fig1: Teclas arco iris

Fig2: Gramófono

Fig3: Emisora de radio antigua

Fig4: Cine mudo

Fig5: Multimedia

Fig6: Nice multimedia

Fig7: Social media

Fig8: Arquitectura de navegación

Fig9: Arquitectura de navegación

Fig10: Ergonomía visual

Fig11: Marketing digital

Fig12: Marca en medios

Fig13: Social web

Fig14: Web 3.0

Fig15: Html5

Fig16: Red interactiva

Fig17: Enlaces virtuales

Fig18: Tipografía minimal

Fig19: Teclado multicolor

Fig20: Aplicación de celular para grabar voz

Fig21: Audio grabadora

Fig22: Wallpaper disco

Fig23: Spotify

Fig24: Sonus

Fig25: LinkedIn

Fig26: Behance

Fig27: Pinterest

Fig28: Cubik

Fig29: Mockup

Fig30: Itunes

Fig31: Libro tipografía

Fig32: CMS

Fig33: TocaDiscos virtual

Fig34: Zafarí

Fig35: Instrumento de fuego

Fig36: Letras musical en las nubes

Fig37: Nota musical en forma de nubes

Fig38: Gotas de lluvia

Fig39: Universo de estrellas

Fig40: Foto de productor musical

Fig41: Iconos red social

Fig42: Foto de productor musical

Fig43: Videos Musicales

Fig44: Talleres musicales

Fig45: Módulos

