



Universidad del Azuay

Facultad de Diseño

Escuela de Diseño Gráfico

Trabajo de graduación previo a la obtención
del título de Diseñador Gráfico

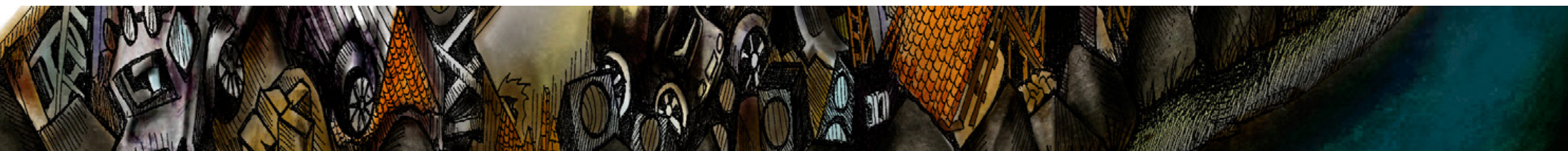


**"DISEÑO DIGITAL INTEGRAL PARA PROMOCIONAR AL
GRUPO DE MÚSICA CUENCANO DE THRASH
METAL PANDEMÓNIUM."**

Autor: Santiago Vélez O.

Director: Juan Lazo G.

2013 Cuenca-Ecuador



Pandemonium



Dedicatoria



Este trabajo es dedicado a Dios gracias por todo, a mi locura, que siempre ha sido mi familia, y entre ellos mis amigos, que son como de mi familia, porque sin ellos mi cerebro no podría transformar la irrealidad en realidad, porque sin un mundo de locos no existirían los sueños, y de eso se vive, de sueños convertidos en realidad.

Agradecimiento



Agradezco a mis padres y hermanos, que me dieron la oportunidad de ser lo que elegí ser. A mis maestros de todos los años, a los tutores, en especial a mi tutor Juanito, gracias por demostrarme que hay que seguir aprendiendo. A mis amigos del Vodkanroll, que siempre están cerca pa todo, gracias hermanos. A mis bandas favoritas, que sonaban en las madrugadas de trabajos, el rock volverá a reinar. A Pandemonium, por dejarme ser parte de ese mundo que quieren crear. A los muchos amigos nuevos que hice en esta etapa de mi vida, 2007 - 2013, recuerden, haz lo que te gustaría que hagan por ti. A ti Gabilu, por saber plasmar esas ideas en realidades, se que vas a ser grande con tu talento. A ti mi ñuta, Tania, por los grandes acolites, por las focas y exceso de trabajo que sin dudar me ayudabas a hacer. Al amor de mi vida, que sepa donde chin...das andará extraviada. A mi mismo, que no me di por vencido y a ti Esperanza, que por ahora solo estas plasmada entre los versos de un libro que pronto verá la luz...

Resumen

Los grupos de música, al iniciar su carrera, tienen un problema, no cuentan con una buena forma de promocionarse ahora que todo se ha vuelto tan masivo, digital y visual.

Este proyecto busca promocionar a Thrash Metal Pandemonium, mediante el desarrollo de un sistema con una parafernalia visual, a través un diseño digital integral, basado en gráficos, ilustración de escenarios, fotos, videos e interactividad.

La respuesta fue promocionar al grupo con un diseño que está siendo virilizado en redes sociales. Se creó una página web interactiva y toda la gráfica fue enfocada al público meta tomando en cuenta sus gustos y preferencias.

Abstract

USING INTEGRAL DIGITAL DESIGN TO PROMOTE THE “TRASH METAL PANDEMONIUM” CUENCAN MUSIC BAND

When music groups are starting their careers, they face a problem: They do not have an adequate way to advertise themselves even though we are living in a world of massive, digital, and visual communication.

This projects aims at promoting the band Trash Metal Pandemonium through the development of a visual paraphernalia system that uses an integral digital design based on graphics, stage illustrations, pictures, videos, and interactivity.

A design that promotes the group is being spread across the social networks. An interactive web page has been created and the graphs focus on the target public while taking into account their likes and preferences.

Key words:

- Promote
- Digital design
- Integral design
- Web
- Interactivity

Santiago Vélez O.



Translated by;

Patricio Aguado V.

Indice

- 2. Pandemonium
- 3. Dedicatoria
- 4. Agradecimiento
- 5. Resumen
- 6. Abstract
- 7. Índice
- 9. Capítulo I**
- 10. Introducción
- 11. Investigación
 - 11. La imagen
 - 11. Historia de la Imagen
 - 12. Visualizar la Música
 - 12. Imagen y Sociedad
 - 13. La Música
 - 13. Historia de la Música
 - 14. Música y Sociedad
 - 14. La Imagen de la Música
 - 15. Géneros musicales
 - 15. Thrash Metal
 - 16. Grupos de Metal Predecesores
 - 16. Grupos Nuevos de Metal
 - 16. Pandemonium
 - 17. Nombre y Género
 - 17. Por qué se eligió a este grupo
 - 17. Datos del grupo
 - 19. Crecimiento del grupo
 - 19. Promoción del propio grupo
 - 19. En camino a la renovación de Pandemonium
 - 20. Entrevista el grupo
 - 23. Conversatorio de una asistente
 - 24. Público
 - 24. Entrevista al Público
 - 24. Reacciones previo, durante y después del concierto.
 - 25. Derechos de Autor
 - 26. La multimedia como Complemento
 - 26. Conclusiones de Investigación
 - 27. El Diseño gráfico
 - 27. Para qué sirve el Diseño
 - 27. El Diseño Gráfico es para todos
 - 28. Diseño de Información
 - 28. Diseño Interactivo
 - 29. Diseño de Interfaces
 - 29. Diseño Digital y Multimedia
 - 30. Color Web
 - 30. Tipografía Web
 - 32. Fuentes Web Seguras
 - 32. Conclusiones de Diseño
 - 33. Tecnología
 - 33. La tecnología en el ámbito Musical
 - 33. Tecnología y la difusión Musical
 - 34. La tecnología y su Mal o Buen uso
 - 34. La tecnología Moderna
 - 35. Sitios Web
 - 35. ¿Qué es una página web?
 - 35. ¿Para qué sirve una página web?
 - 36. Redes Sociales
 - 36. ¿Para qué sirven las Redes Sociales?
 - 36. Ventajas de las Redes Sociales
 - 37. Twitter
 - 37. Facebook
 - 37. Youtube
 - 37. Correo Directo
 - 38. Dispositivos Móviles
 - 38. Historia
 - 38. ¿Para qué sirven?
 - 39. Sistemas Operativos
 - 39. Público
 - 40. Navegadores
 - 40. Internet Explorer
 - 40. Safari
 - 40. Mozilla Firefox
 - 40. Opera
 - 40. Chrome
 - 41. Computadores
 - 41. Celulares Inteligentes
 - 41. Tabletas
 - 41. Ipod
 - 41. Tablet
 - 42. Programas
 - 42. InDesign
 - 42. Flash
 - 42. Ilustrador
 - 42. Dreamweaver
 - 42. Photoshop
 - 42. Edge


- 42. Conclusiones de Tecnología
- 43 Promoción
 - 43. Promoción y su uso
 - 43. Promociones y publicidad en conciertos
 - 43. Formas de promocionar por redes sociales
- 44. Publicidad
 - 44. Promoción de intriga
 - 44. Descargas digitales
 - 45. 10 Consejos para promocionar su música
- 46. Viralización
 - 46. Viralización web
 - 46. Conclusiones de Promociones
- 47. Homólogos
- 51. Conclusiones de Homólogos
- 52. Capítulo II**
 - 53. Programación
 - 53. Conclusión
 - 54. Target
 - 55. Persona design
 - 56. Partido de Diseño
 - 56. Forma Y Función
 - 56. Tecnología
- 57. Capítulo III**
 - 58. Diseño
 - 58. 10 Ideas
 - 59. Estilo Clásico / Empresarial
 - 60. Estilo Minimalista
 - 61. Estilo Maximalista
 - 62. Estilo 3D
 - 63. Estilo Interactivo
 - 64. Estilo Gráfico
 - 65. Estilo Animado, no Tradicional
 - 66. Estilo icónico
 - 67. Estética Futurista
 - 68. Estética Recargada
 - 69. 3 Ideas
 - 69. 1 Idea
 - 70. Bocetos
 - 72. Un resultado listo para empezar
 - 73. Bocetos digitales
 - 74. Cambios y término de digitalización
 - 75. Bocetos de Personajes
 - 76. Mejorar los bocetos.
 - 77. Personajes Digitalizados
 - 80 Gráfica para botones e íconos
 - 82. Escenario Espacio
 - 83. Escenario Militar
 - 84. Escenario Normales
 - 85. Escenario Zombis
 - 86. Escenario Ciudad
 - 87. Escenario Armado Espacio
 - 88. Escenario Armado Militar
 - 89. Escenario Armado Normales
 - 90. Escenario Armado Zombis
 - 91. Escenario Armado Ciudad
 - 92. Muestra para promoción en facebook y Twitter
 - 93. Como se ve la página web
 - 94. Conclusiones
 - 95. Recomendaciones
 - 96. Biografía Teoría
 - 97. Biografía Imágenes

Capítulo I



DISEÑO DIGITAL INTEGRAL PARA PROMOCIONAR AL GRUPO DE MÚSICA CUENCANO DE THRASH METAL PANDEMÓNÍUM.

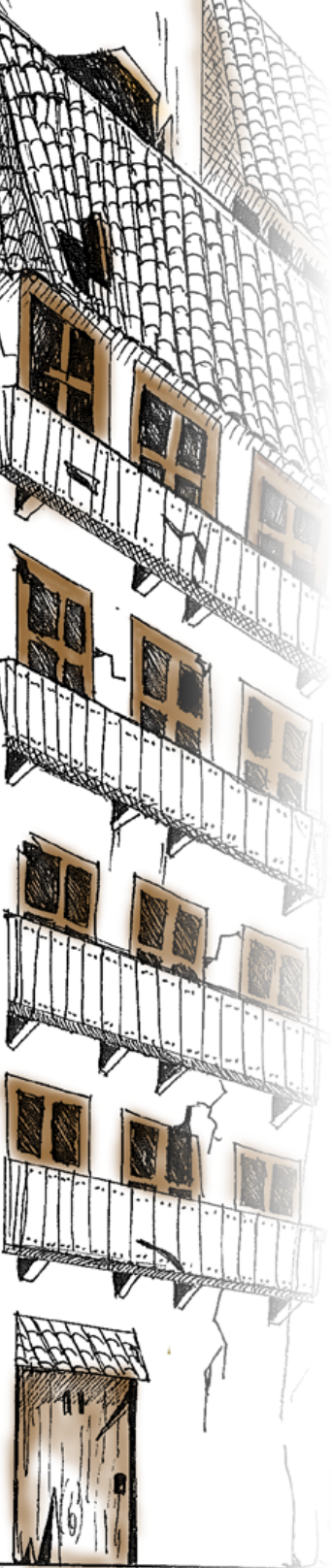
Introducción

anto la tecnología como la música han ido de la mano desde que este se pudo grabar por primera vez en un soporte multimedia.

La tecnología ha logrado que la música pueda salir adelante, pero en los últimos años se ha visto un deceso ya que se ha ido perdiendo importancia.

Ahora la música ha perdido estos componentes como la imagen y la multimedia quedando en solo un ámbito auditivo y la gente por esta razón ha empezado a perder interés por saber más sobre ella y lo que hay detrás de la música.

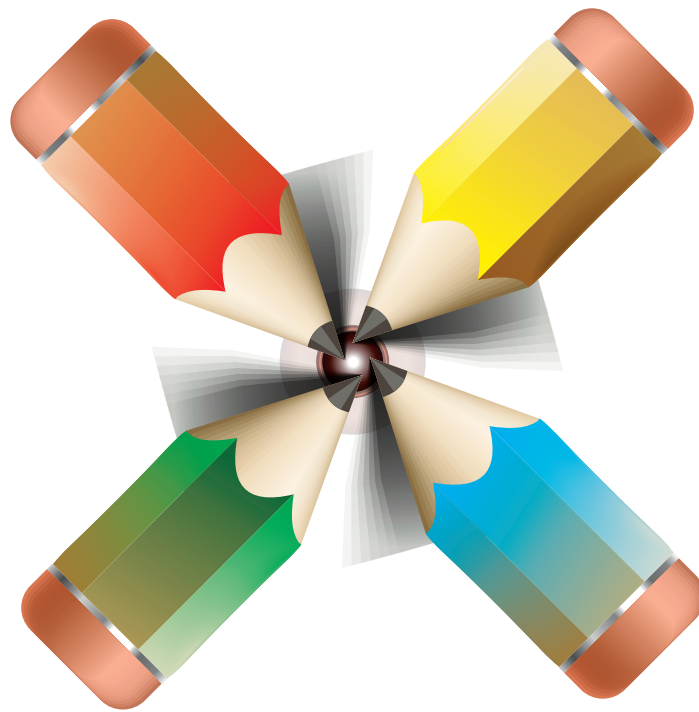
Por esta razón muchos grupos han decaído musicalmente, en especial los grupos que recién están queriendo salir a este medio artístico y por eso se va a promocionar a un grupo de thrash metal, ya que este género de música en nuestra ciudad ha sido una influencia que siempre ha luchado por salir, pero aún no lo ha conseguido, la promoción será a través del medio tecnológico y multimedia recuperando y recopilando los componentes de la música como imágenes, videos, fotografías, audios y letras de canciones, todos englobados para página web, dispositivos móviles y redes sociales.



Investigación

La Imagen

La imagen ha sido una parte importantísima para la música, ya que esta es la encargada de ponerle cara a la música que cada banda hace.



Historia de la Imagen



Al igual que la música, la imagen viene desde hace muchos años atrás y ha sido una forma de dar un vistazo al pasado y a su amplia forma de interpretar la vida cotidiana.

“Los diferentes medios visuales de comunicación se ha estudiado de forma independiente, ahora surge la necesidad de interpretar la globalización moderna de lo visual como parte de la vida cotidiana.”

(Mirzoeff, 2003, pág. 19)



Visualizar la

Música

“Durante los años sesenta y ochenta la música electrónica y los DJ comenzaron a sustituir a los conciertos de rock, se hizo necesario un aumento de los estímulos visuales para mantener entretenido al público. Al mismo tiempo el video proyector se hacían más accesibles. La confluencia, de estos factores en los años noventa conjunto a la aparición de una nueva clase de creador visual, a partes iguales director de cine, diseñador y performer.”

(Twemlow, 2007).



Imagen y Sociedad

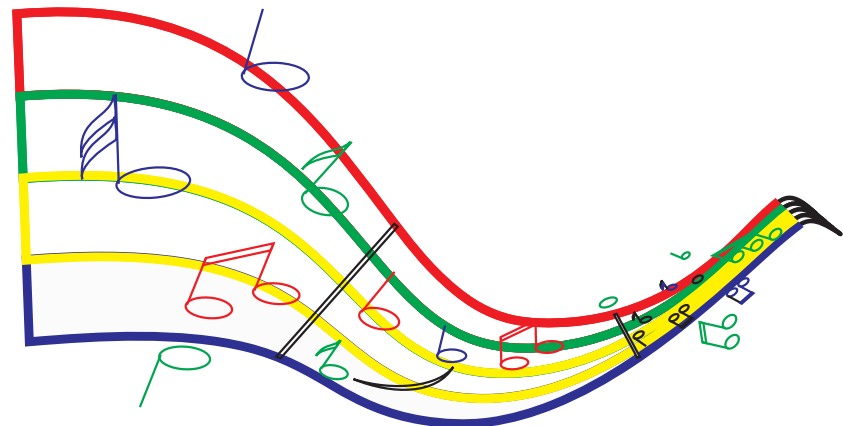
La imagen también ha estado involucrada directamente dentro de la sociedad, desde el principio en que los hombres de las cavernas registraban lo que veían o los logros que conseguían en pinturas básicas hechas sobre los muros de roca, que con el tiempo se iban convirtiendo en imágenes que próximas generaciones verían como instrucciones de lo que debían hacer.

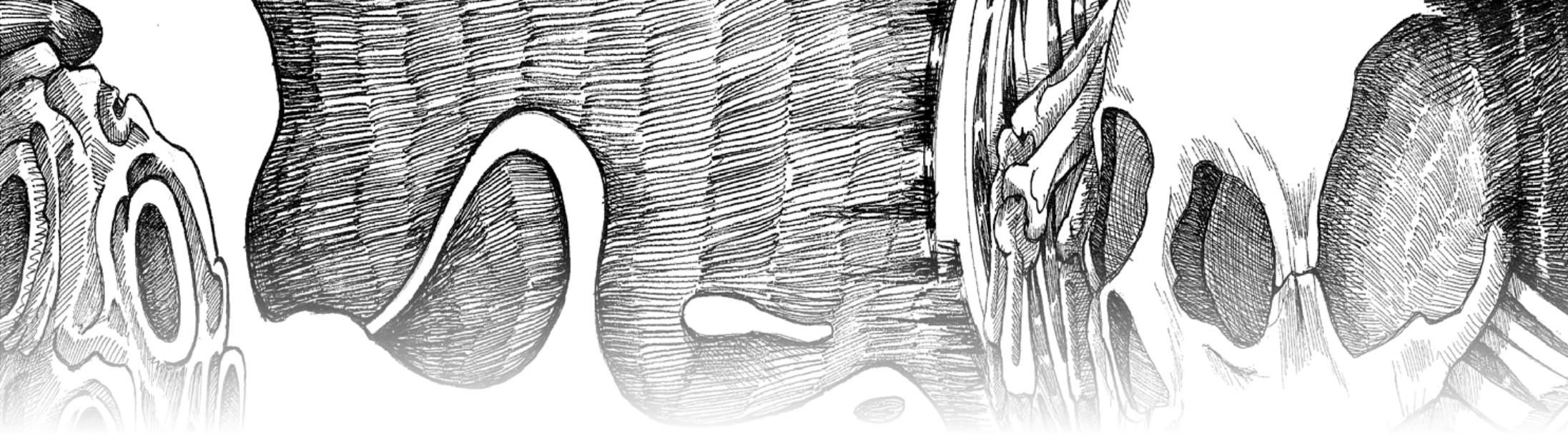
En la sociedad actual al ver aquellas inscripciones, es como ver una ventana hacia el pasado y de igual manera nosotros hacemos lo mismo con las imágenes que hemos ido recopilando en libros, fotografías y pinturas que muchas veces forman parte de nuestro legado histórico, para comprender como se hizo algo o como se veían las cosas en los años anteriores a la actualidad.

La tecnología actual y las formas de comunicación en nuestra actualidad, nos ha hecho parte de un mundo en donde por medio de imágenes que encontramos en la red nos hace sentir que conocemos al mundo aun sin haber estado en ese lugar que podemos observar.

La sociedad no puede estar alejada de la imagen, porque cada sociedad representa gráficamente como ha sido su cultura y como es su sociedad.

La imagen al igual, no puede estar separada de la sociedad, porque por medio de ella, la sociedad crea una manera de compartir ese entorno de donde esta ha provenido.





La Música

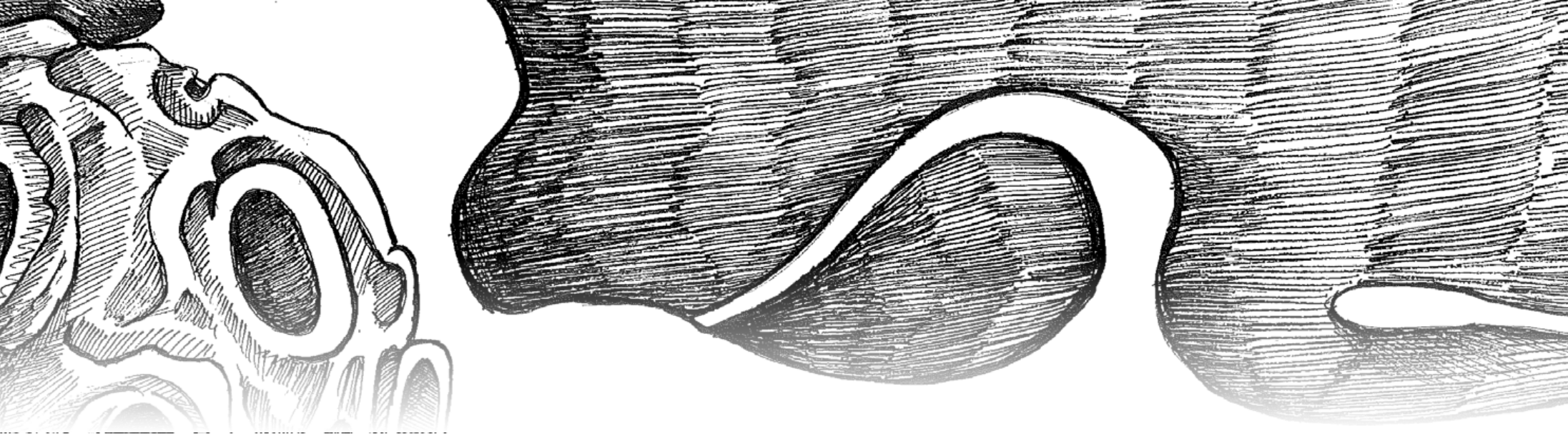
La música es una forma de transmitir vivencias, creencias, sentimientos y tradiciones a nuevas generaciones, por medio de esta las nuevas generaciones las interpretan, las entienden y las transmiten nuevamente, adaptándolas actualidad.

La música se la define como la forma coherente de transmitir sonidos, creando armonías melódicas para ser transmitidas por medio de instrumentos y voces.

Historia de la Música

La música no tiene fecha fija de inicio, solamente se sabe que ha estado presente desde hace varios años atrás, porque cada pueblo tiene su propia cultura y cada cultura tiene su propia forma de interpretar la música.





Música y Sociedad

La música ha estado inmiscuida dentro de la sociedad, desde que existieron los primeros pueblos, estos fueron construyendo su propia identidad musical y aunque hayan estado cerca o lejos unos de otros, su música siempre es diferente, ya que cada sociedad forma su propia cultura musical basada en sus experiencias, vivencias y costumbres.

En la sociedad actual las cosas funcionan casi de la misma manera, en la globalización en la que ahora vivimos, podemos conocer la cultura musical de las sociedades más lejanas y sus formas de crearla. Muchas de las veces aprendemos de estas formas de interpretación y las adaptamos a la nuestra, creando así una similitud entre culturas, al final se convertirá en una cultura musical global, por otro lado, también aprendemos esas formas y las utilizamos para fortalecer nuestra propia identidad musical, haciéndola más rica en su apreciación y convirtiéndolas en un orgullo patrimonial de la que formamos parte.

Una sociedad no puede estar sin música, porque aunque se cree sin una, con el paso de los tiempos esta irá formando su propia identidad musical.

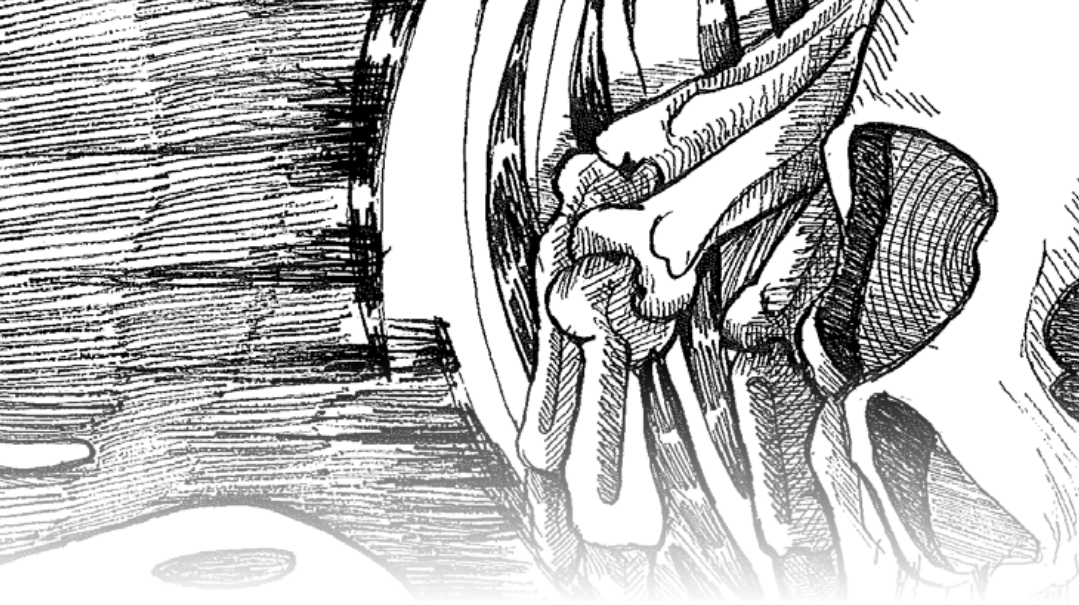


La Imagen y la Música

La imagen desde dentro de la música siempre ha sido la forma en que los músicos promocionan su trabajo, como las portadas, libretos y afiches, en los cuales se encuentran fotografías, ilustraciones, letras y comentarios de los músicos, los cuales se les pueden encontrar en los tradicionales cd's originales.

La música en el mismo modo necesita de la imagen, en el caso de que la imagen es el plus que se necesita para promocionar a la música en eventos tales como conciertos, puntos de venta y promoción del grupo en general.

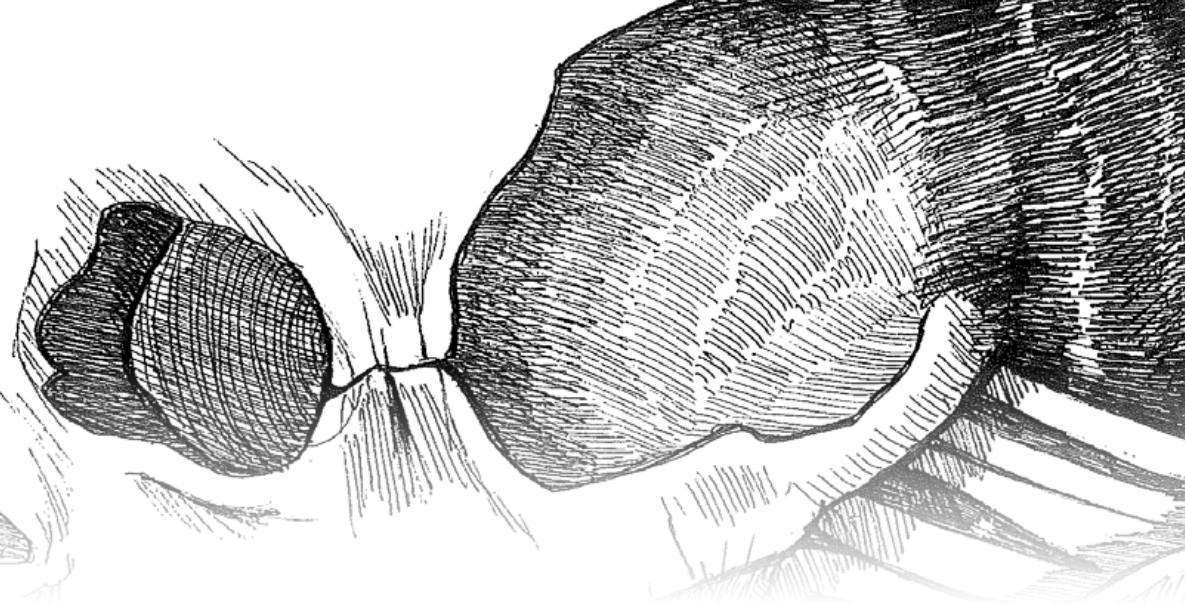




Géneros Musicales

La música viene de la forma de transmitir sentimientos, emociones o simplemente características de una persona, grupo o sociedad y esta se ha separado en grupos tan similares como también tan distintos llamados grupos musicales.

La música tiene varios géneros musicales como rock, el pop, el merengue, la salsa, el metal, el rock en español y muchos más, pero en el género al que este proyecto se va a enfocar es al género metal y para ser más preciso en el thrash metal.



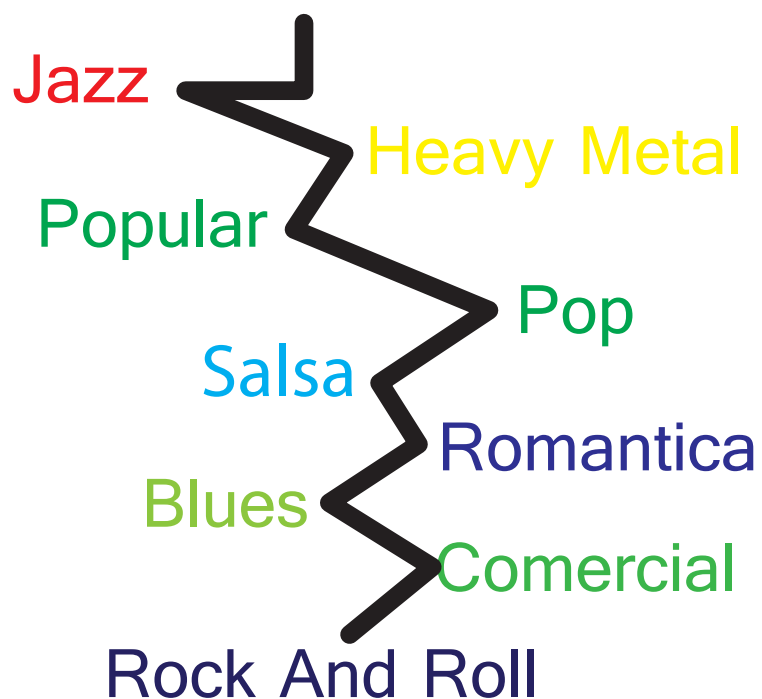
Thrash Metal

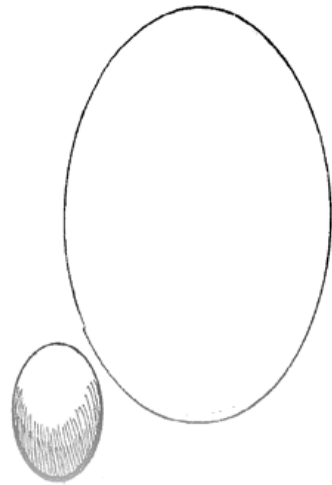
El thrash metal es un subgénero descendiente del heavy metal, pero este radica en que su contextura es más fuerte y rápida.

Hace ya algunos años el subgénero thrash metal ha estado creciendo en nuestro medio, pero este no ha sido muy bien acogido ya que cuenta con una forma de cantar muy peculiar llamada voz gutural.

Esto ha ocasionado que no sean bien vistos por la sociedad.

Generos Musicales





Grupos de Metal Predecesores

Muchos grupos han salido a esta aventura llamada música pero muchos de ellos se han quedado en el camino, ya que esta clase de géneros no están bien vistos, por ello y la poca o nula información que puedes conseguir de ellos ha causado que estos grupos pierdan su la esperanza de salir adelante.

Mandemónium

Grupo en el que se va a enfocar el proyecto.

Grupos Nuevos de Metal

Existen grupos nuevos que al igual que los grupos antecesores cuentan con las ganas necesarias que les lleva a encaminándose en salir adelante, pero estas no cuentan con una forma de darse a conocer por ser grupos que recién empiezan.



Nombre y Género

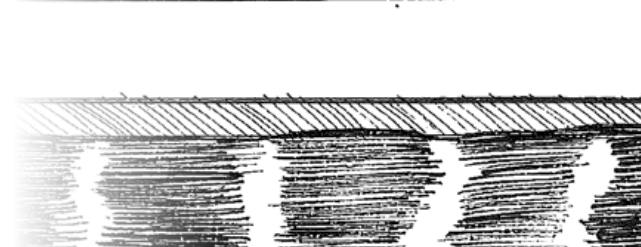
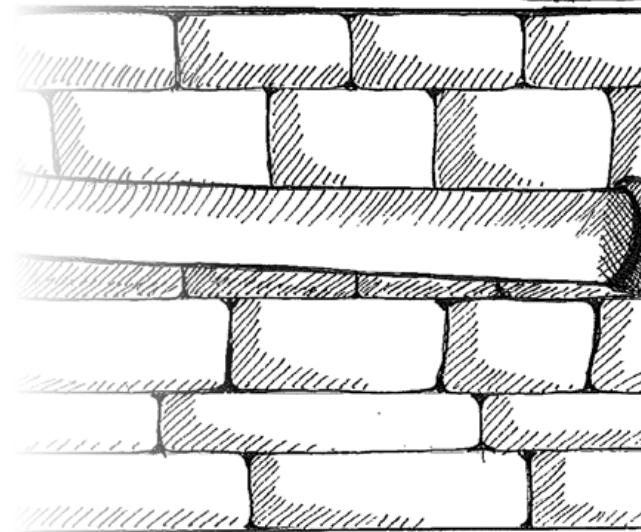
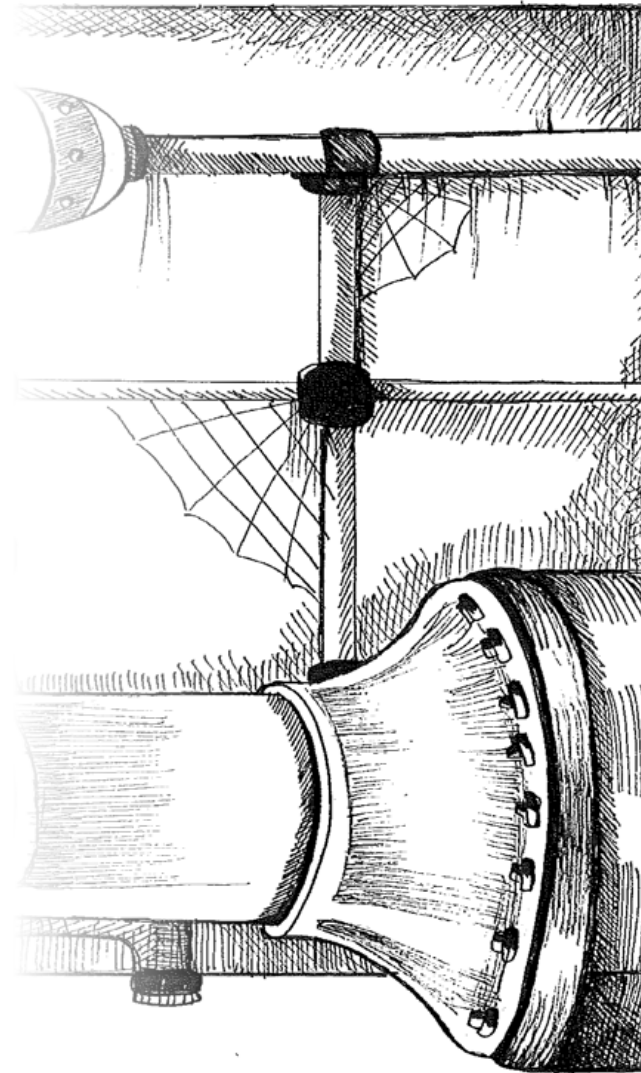
El nombre del grupo es Pandemónium y es una banda de Thrash metal de la ciudad de Cuenca-Ecuador.

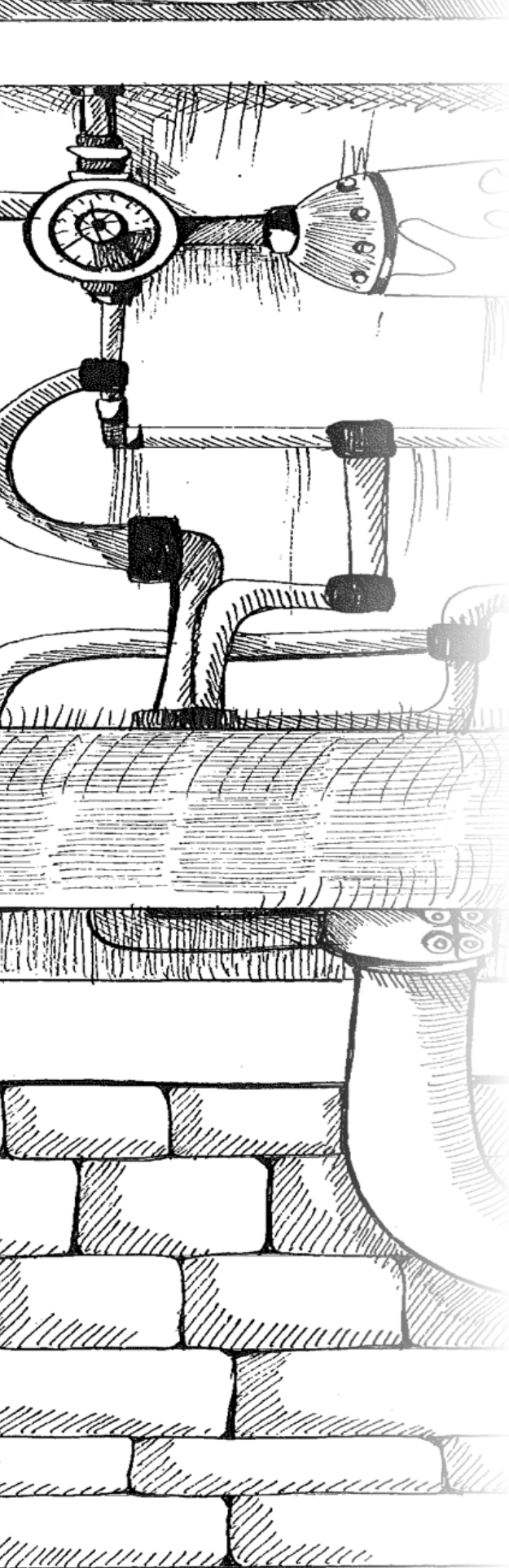
Por qué se eligió este Grupo

El grupo fue elegido por varias razones, las cuales destacan son por ser un grupo que recién está creciendo en el medio artístico, por las muchas ganas de sacar su primer álbum y darse a conocer de una manera acorde a la que vivimos (acorde a la tecnología actual) y por qué el género que tocan es un género que no es muy aceptado por la sociedad pero que es un género que está tomando fuerza.

Datos del Grupo

El grupo Pandemónium nace en Cuenca con la idea de hacer Thrash Metal, idea que tuvo el vocalista y el guitarrista de la banda en el año 2005.





La banda cuenta con cuatro músicos, un vocalista, un guitarrista, un bajista y un baterista que son:



Vocalista: Stefan Daniels (Diego Loja)



Guitarra: Christian Ordoñez



Bajista: Juan Carlos Macancela



Batería: Andrés Reinoso

Crecimiento del grupo

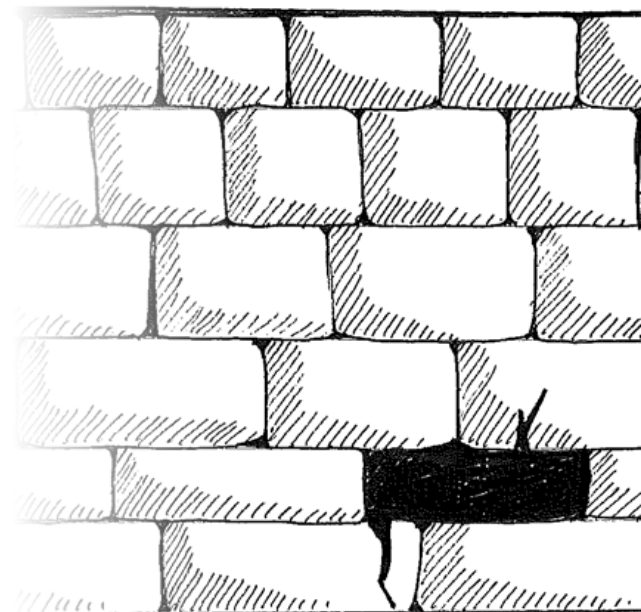
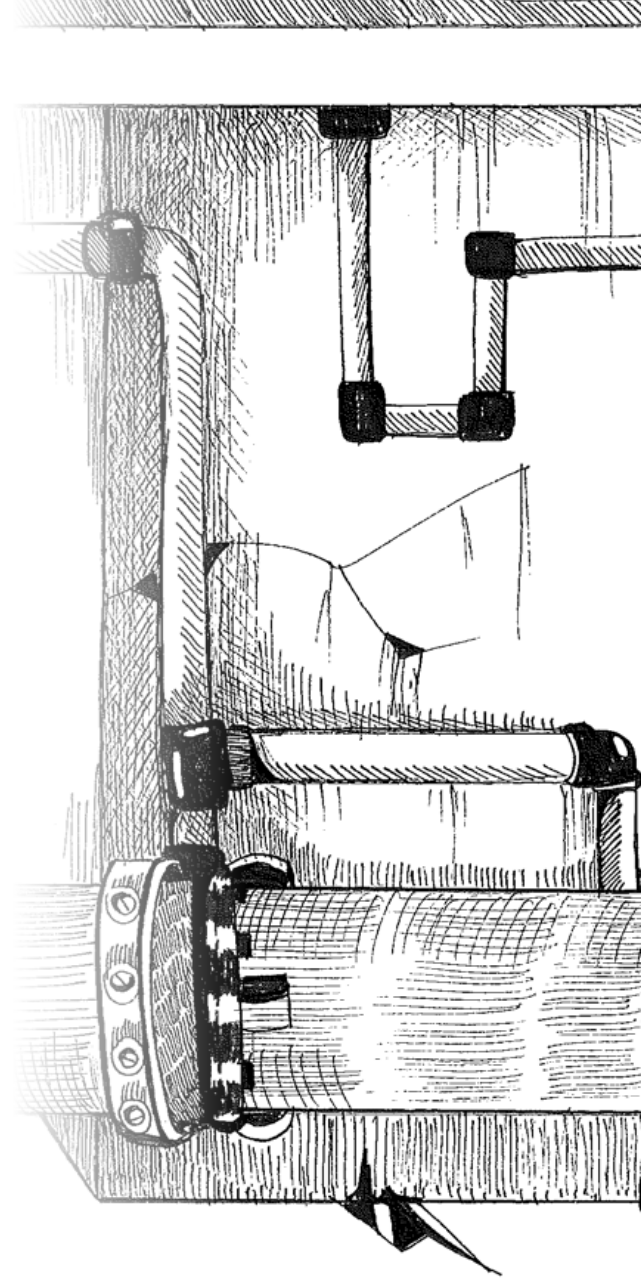
La banda ya lleva unos años en el camino de la música, tiene una amplia lista de temas con los que han hecho diversos conciertos pero aún no ha logrado grabar su primer disco.

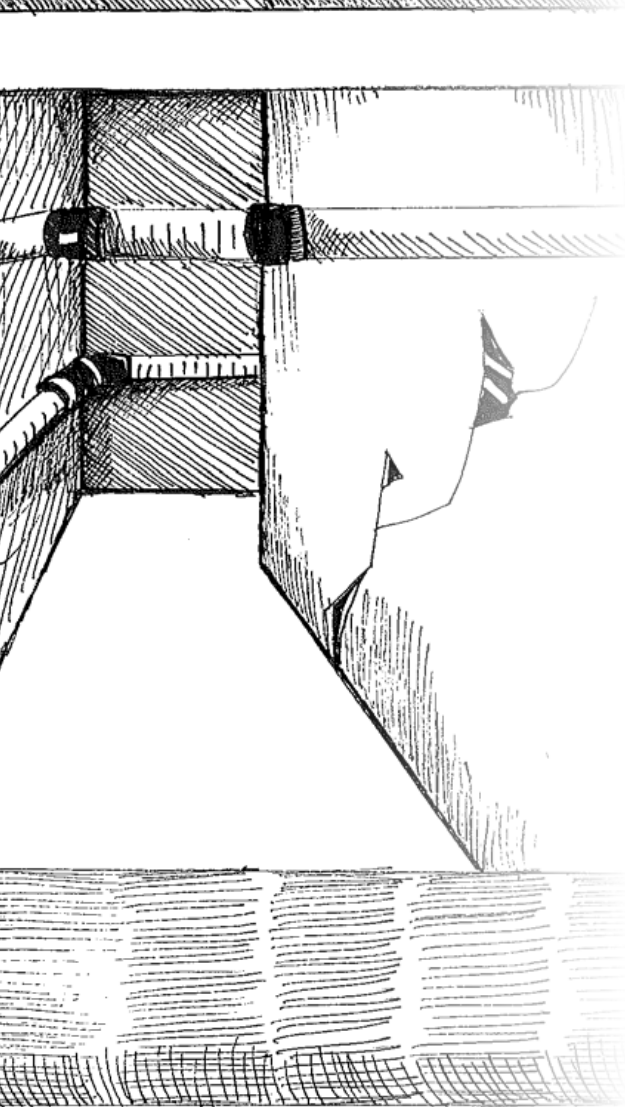
Promoción del propio grupo

La banda al ser una banda nueva, ella misma se promociona para que sus seguidores vayan a los conciertos, esta banda cuenta con una cuenta en facebook en la cual publican cualquier concierto que vayan a dar y dan alguna información extra, por medio del facebook del grupo le organización Sound Factory les contacta para invitarlos en los conciertos que ellos organizan.

En camino a la Renovación Promocional de Pandemónium

Dicen que el mejor ataque es la sorpresa, pero también el mejor ataque es el ataque directo desde todos los puntos de vista, por lo cual para promocionar este grupo se le va a promocionar de una forma de viralizar las pagina web, las redes sociales y en dispositivos móviles los cuales son tecnologías actuales y las más utilizadas.





Entrevista al Grupo

La entrevista se realizó al grupo al que se va a promocionar, fueron dos preguntas a cada uno de los integrantes.

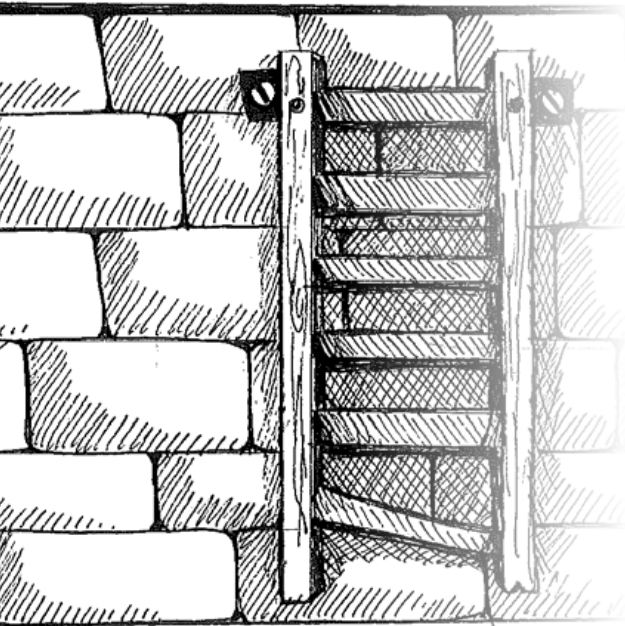
Andrés Reinoso (Bajista)

¿Al estar en un grupo nuevo que recién está empezando siempre se está en una línea entre un seguimos adelante y un nos quedamos en el camino, como ven esta aventura llamada Pandemónium que están empezando?

Bueno esas razones de seguimos adelante y un nos quedamos ya depende de cada quien, ya sea por vaguería o porque te guste hacer, lo que quieres hacer, cuando me salió la aventura de que me involucrarme con esta banda me parece genial, genial porque, bueno es, le mete lo que es brutalidad, ya sabes más bien todas esas cosas, entonces creo que, si todos les ponemos ganas, aquí los integrantes, nos podemos quedarnos un buen tiempo haciendo algo de música y a ver si grabamos algo, pues creo que es una buena experiencia de estar aquí y esperando también que la gente nos apoye.

En la sociedad la música metal no es apreciada ni bien vista ¿crees que esta es una de las razones por la cual la música no avanza en nuestro medio?

Si puede ser una de las razones, pero yo creo que, en este país que vivimos, en el continente que vivimos, es en todo aspecto ha sido tiene su retraso, musical, de educación, todos esos tipos de cosas, siempre la música de este tipo, siempre ha sido rechazada por mucha gente, pero tomando en cuenta que en otros países, ya es considerado una cultura dentro de la sociedad misma, entonces acá como es alejada de todas las cosas, todavía la va a ver la gente así como mala, como mala influencia, pero, no se trata de eso, digamos de tu estilo de vida, de lo que tú quieres ser, y si a la gente no le gusta eso, pues que se joda, porque no vives de ellos ni para ellos, solo vives para lo que te gusta, y de eso se trata, esta música te da la libertad de escoger, de vivir como tú piensas, eso es.



Diego Loja (Vocalista)

La tecnología siempre ha jugado un papel esencial sobre la música, con la tecnología muchas bandas se dieron a conocer, pero en los últimos años y aunque la tecnología ha aumentado las nuevas bandas no saben cómo sacarle provecho a esta. ¿Porque crees que esto sucede?

Es un mal uso tecnológico, no se reconozcámoslo antes, la banda se promocionaba porque había un compromiso entre la gente, entre los seguidores, entre las bandas, aunque a lo bien o mal antes querías conocer, querías escuchar, tenías que reunirte, tenías que conversar, hoy no se accedes a las redes conoces todo, pero sigue perdiéndose esa esencia, en cuanto a las bandas es igual lo que siempre vengo diciendo, es cuestión de promotor, falta de patrocinios, porque es conocer a la gente que se mueve dentro del circuito, porque se maneja dentro cualquier otro de los circuitos del arte independiente o profesionales, como digo es un trabajo de 50 a 50 banda y los promotores, la única forma en la que se puede salir mediante el desarrollo tecnológico es una de las mejores opciones.

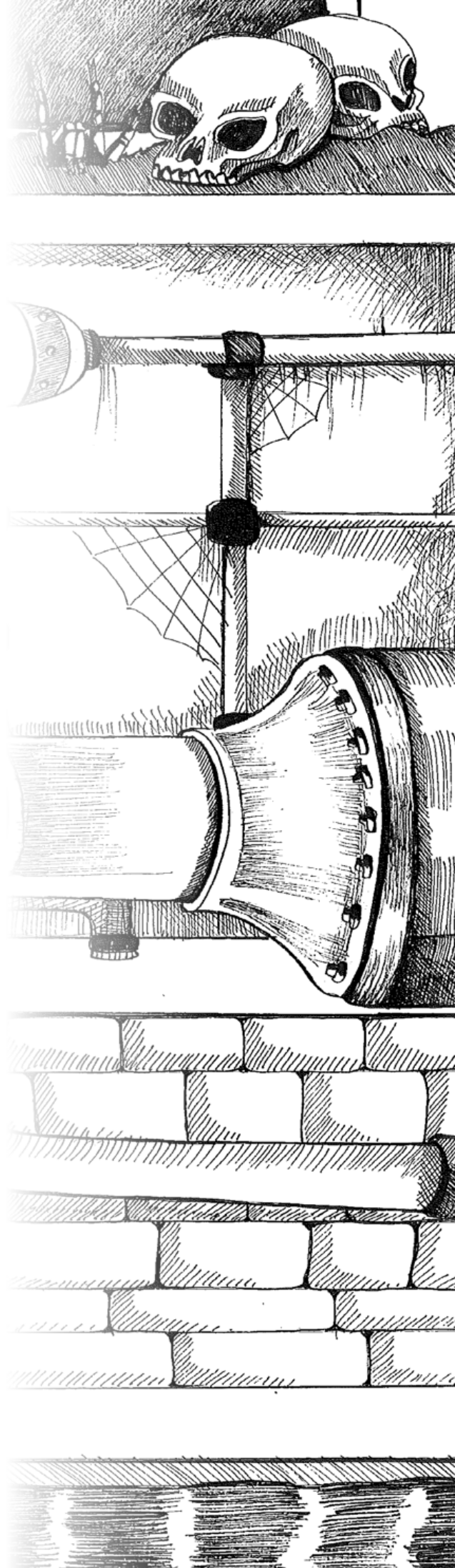
Las cosas importantes tienen su historia y la música obviamente es importante ¿qué me puedes contar sobre la historia de la música?

No se es una pregunta que no se puede responder un corto tiempo, porque si queremos historias, nos faltaría tiempo, pero podemos decir que esto ya, este estilo, esta tendencia paso a ser ya un estilo de vida, paso a formar parte del todo, de la sociedad, de las personas, ahora está vigente o trata de estar vigente.

Juan Carlos Macancela (Bajista)

Has visto bandas comenzar, alzarse y decaer ¿qué piensas que fueron las razones para que esto suceda?

Bueno cuando una banda recién comienza, creo que todos los integrantes tienen un camino para seguir, poco a poco cuando los integrantes de la banda van decayendo van teniendo gustos diferentes e ideas diferentes, pues las cosas van cambiando, lo que nos ha pasado a nosotros que algunas veces hemos cambiado de gente y ahora estamos con gente nueva y es que la gente ha perdido las ganas de hacer música del estilo que tenemos y poco a poco se ha ido decayendo y bueno en bandas extranjeras pues lo que pasa es que poco a poco van cambiando sus gustos, van cambiando sus ideas, van haciendo bandas propias y estas son muchas de las razones para que las bandas vayan decayendo y a su vez se pierden.



Con la digitalización de la música y la piratería, los discos analógicos se han dado a la baja, ahora todo lo consigues en internet y los descargas a tus dispositivos móviles. ¿Qué problema vez reflejado en esta nueva forma de conseguir la música?

Bueno hay la facilidad que ahora tenemos con el internet de conseguir la música, de conseguir bandas, pero lo que se va perdiendo es el verdadero apoyo a las bandas comprando sus discos o consiguiendo discos originales y eso hace que de cierto modo, como en la pregunta anterior, se vaya perdiendo las bandas, con la falta de apoyo de la gente para que estas vayan surgiendo y vayan creciendo dentro del negocio.

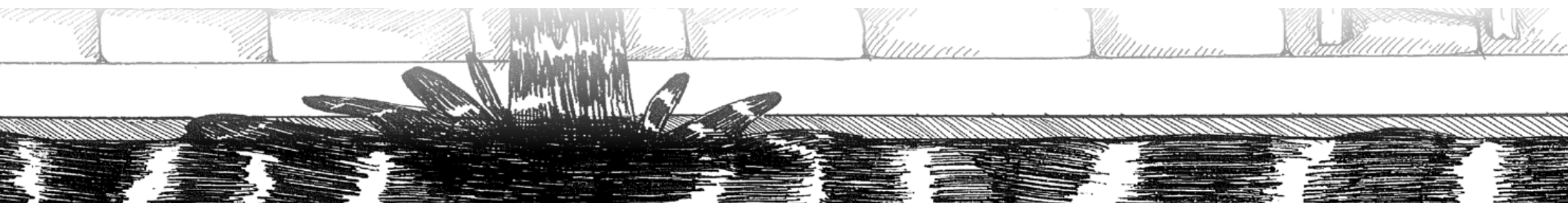
Christian Ordoñez (Guitarra)

¿Cómo se dan a conocer los grupos nuevos?

Ahora en Cuenca en la ciudad y en este medio y en nuestro país creo que los grupos nuevos, la mayoría se da a conocer por el internet porque ya se sabe que ahí tienes apoyo como en las páginas como son el Facebook, en la parte de Youtube en la cual se puede subir tus videos de lo que sea y en este caso eso vendría a ser una promoción para el grupo en el que tú mismo puedes subir tu música y darte a conocer a todo el mundo.

Aparte de que si un grupo nuevo tenga o no acogida ¿crees que una campaña promocional ayudaría a salir adelante a un grupo?

Bueno yo pienso que las campañas promocionales si apoyarían bastante a un grupo debido a que se cuenta ya con el apoyo de alguien para poder salir, en este caso en nuestra ciudad nosotros casi no tenemos el apoyo y nos cierran espacio, en este caso el género que hacemos nosotros como el metal es bien, digamos, es bien menospreciado, entonces una campaña así apoyando a los nuevos grupos y a los grupos que ya están, podría apoyarse full para salir como banda.



Conversatorio de una asistente

Tania Ureña

El primer día que fuimos a la filmación, por mi parte tenía inquietudes y expectativas acerca de los integrantes del grupo, y el tipo de rock que tocaban.

Cuando llegamos al lugar en que ese grupo ensayaba, fue interesante escuchar la música que tocaban.

Cuando les conocí a los integrantes me inquietaba un poco por el qué tipo de personalidad tenían.

Cuando empezaron a tocar al inicio fue un poco como desorbitante porque el sonido era tremendo, ósea me refiero al volumen.

La música sonaba muy fuerte, pero entre más tocaban me empezó a llamar la atención y me empezó a gustar lo que estaban produciendo.

El sonido de la guitarra, el sonido de la batería, el sonido del bajo, y la voz del vocalista poco a poco producían un estado de hipnotismo; sería el tono, el volumen, el ritmo o tal vez la energía que emitían aquellos jóvenes o no sé pero lograron en mí un grado de apreciación y goce por este tipo de música.

Poco a poco el sonido de este rock me iba envolviendo en un estado de sugestión. Me pude relajar en sentir el feeling de los sonidos de un buen rock.

En cuanto a los músicos, puedo decir que su forma de ser a pesar del poco tiempo que tuve contacto con ellos, me transmitieron esa pasión y goce por lo que producirán.

Sus palabras, su forma de ser, y su estilo confirman la tendencia y el gusto por este tipo de tipo de música.

En conclusión para mí fue una experiencia diferente, divertida, nueva, y sobre mutante en cuanto respecta a mis gustos musicales. Puedo decir que un nuevo estilo se ha incorporado a mi mundo musical.





Público

Un público en simples palabras es un grupo de espectadores.

Entrevista al público

En general hay dos clases de público, el uno es un público experto, que ha asistido a conciertos de este estilo y ha similares, este publico conoce y se da cuenta que grupos son los que van a prosperar y ellos deciden prácticamente quien podrá ser parte de un mundo artístico a quien seguir.

Mientras tanto la otra parte son los popularmente llamados noveleros, son las personas a quienes les gusta o les interesan los conciertos, simplemente para integrarse o relajarse, y asisten a estos conciertos sin interés de entrar a ser parte un público conocedor sino solo son parte de un público.



Reacciones previo, durante y después del concierto.

Una gran cantidad de personas esperando por entrar al concierto, una vez adentro se respira el ansia de los asistentes porque comiencen los conciertos, los ánimos subidos, los tabacos en las manos, y cuando llega la hora de empezar, todos empiezan a respirar la hegemonía que transmiten las guitarras, de poco a poco y en los solos de guitarra que se escuchan rápidos, comienza el baile nacido del rock, el mosh o llamado antiguamente el baile del reloj, donde empujones y la rotación del público empieza a emocionar al grupo, las canciones avanzan y las luces decaen, el grupo alista el último tema previo al tema de petición del público que quiere uno más, y se despiden, pero como es costumbre vuelven a encender los acordes de las guitarras y a petición del público el último tema suena, y con ello el concierto ha terminado. Los fans gustos se retiran hasta la siguiente ocasión.

Derechos de Autor

Los derechos de autor son esenciales para la difusión de cualquier tipo de música, es importante saber que deberes tenemos que cumplir.



Información sacada de la publicación de (Fernández, 2011)

Los derechos de autor son las normas y principios que regulan los derechos morales (reconocimiento de la autoría de la obra y el derecho del autor a negarse a hacer obras

derivadas) y derechos patrimoniales (derechos valorables en dinero) que la ley concede a los autores, por haber creado una obra literaria, artística, científica o didáctica.

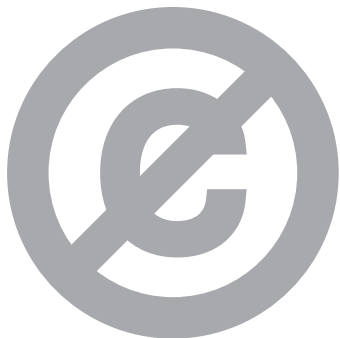
Cuando se utiliza el término anglosajón copyright se refiere a los derechos patrimoniales del autor.

Símbolo de copyright. Imagen tomada de Wikipedia del usuario Waldir



Cuando los derechos patrimoniales expiran, la obra pasa a ser de dominio público (por ejemplo, en el derecho europeo, 70 años después de la muerte del autor, siempre respetando sus derechos morales).

Símbolo de "dominio público". Imagen tomada de Wikipedia del usuario PatriciaR

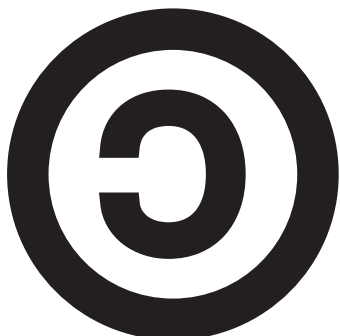


El Copyleft consiste en permitir la libre distribución de copias y versiones modificadas de una obra, pero exigiendo que se ejecuten los mismos derechos en las versiones modificadas.

Este término surgió cuando Ri-

chard Stallman estaba elaborando un intérprete de Lisp que interesó a una compañía. Richard Stallman les proporcionó una versión de este programa bajo dominio público. Más tarde, la empresa mejoró el software original, y cuando Stallman quiso acceder a estas modificaciones la empresa se negó, pues había convertido al programa en privativo.

Símbolo de copyleft. Imagen tomada de Wikipedia del usuario Sertion.





La multimedia como complemento



La multimedia se ha convertido en un lenguaje muy amplio entre el usuario que desea transmitir una información y un receptor que recibe esta información con un alto grado de entendimiento.

“Multimedia: Es la combinación de dos o mas medios para transmitir información tales como texto, imá-

genes, animaciones, sonido y video que llega al usuario a través del computador u otros medios electrónicos.

La multimedia permite que el usuario aprenda rápidamente estimulando los sentidos como el tacto, el oído, la vista y especialmente el cerebro.”

(Edison , 2009)

Conclusiones de Investigación

Con la investigación se ha determinado que la imagen y la música son dos elementos muy importantes para la obtención de los resultados, también al conocer por medio de las entrevistas al grupo, se conoce de

antemano que los problemas que se detectaron con anterioridad son exactamente los que se planteaba resolver y los nuevos problemas también se podrán resolver, además con la entrevista a la asistente, se ha detectado que no es un problema que no se pueda resolver sino que ayuda a ser mejor resuelto.

El Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una profesión en simples palabras que programa, realiza y comunica por medios visuales.

Para qué sirve el Diseño

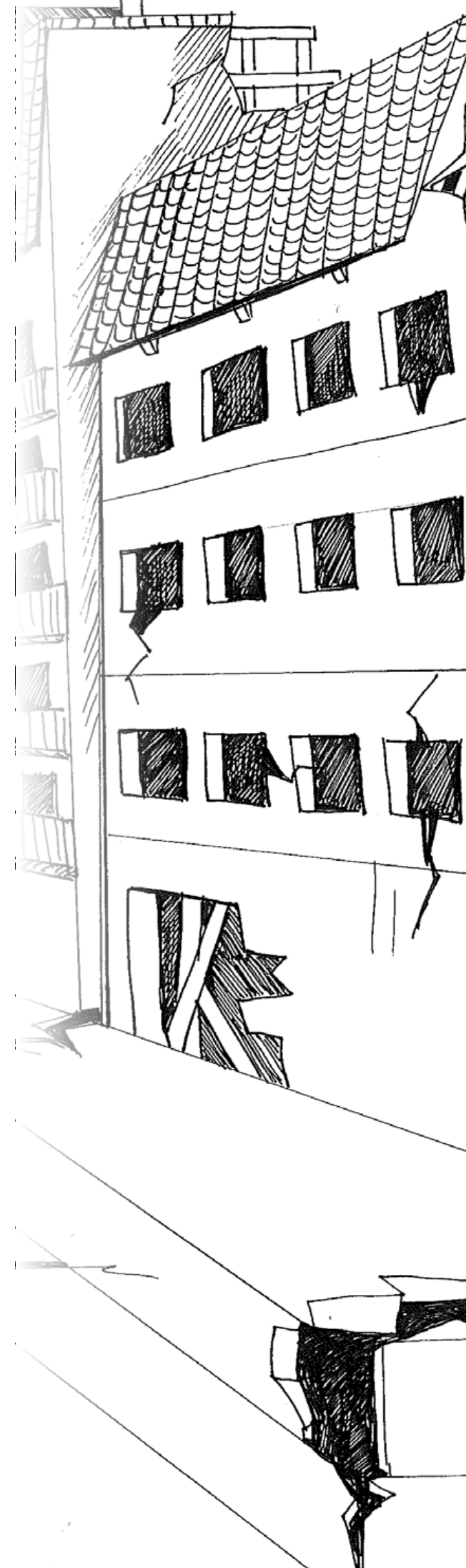
En realidad al diseño gráfico se le encuentra en todo lado en el que miremos, si vemos una valla, si vemos un afiche, un libro o una caratula, todo es basado en un diseño gráfico previo. Así que el diseño gráfico sirve para todo.

El diseño gráfico enfocado en este proyecto va a ser una respuesta muy útil, ya que el proyecto va a ser una muestra de como promocionar, siempre la carga más fuerte sea la parte del diseño gráfico.



El Diseño Gráfico es para las Per- sonas

El diseñador gráfico es el encargado de dirigir a donde se va a enfocar un diseño pero él tiene que darse cuenta que el diseño es para las personas, no es para él, sino tiene que encargarse de que su diseño sea el que las personas prefieran. El que las atraiga a consumir su producto o su servicio.



Diseño de Información

“Aunque la mayoría de los diseñadores gráficos coincide en que la gente que recibe y utiliza su trabajo es importante, bastantes menos sienten la necesidad de investigar sobre su público, o de poner a prueba su trabajo antes de publicarlo.”

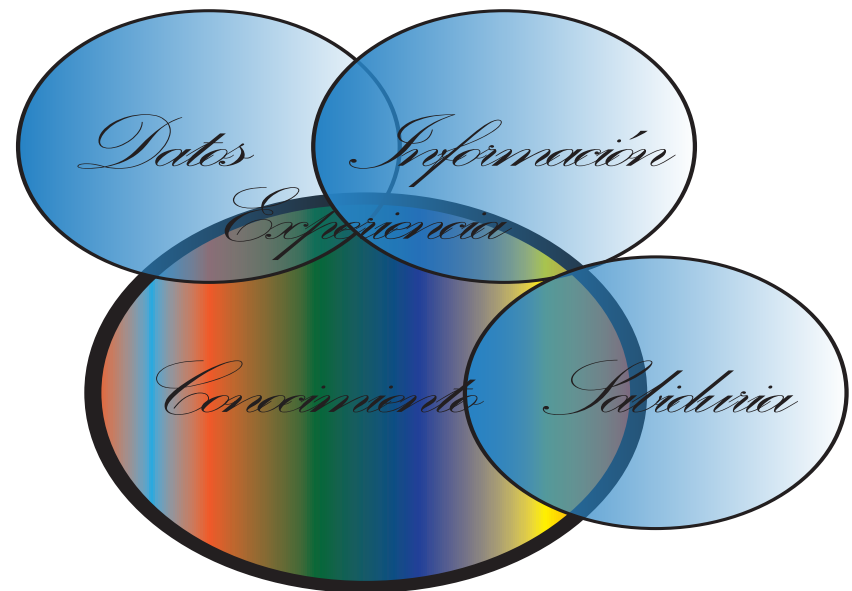
(Twemlow, 2007)

“Los diseñadores se alejan cada vez más de la página impresa para explorar otros métodos de visualización de datos que implican tres y cuatro dimensiones, interactividad y formas innovadoras de emplear el sonido. Para la información

digital, tratan de liberar al usuario de la experiencia de estar sentado ante una pantalla e integrar la información en la arquitectura y la textura de la vida cotidiana.”

(Twemlow, 2007)

La necesidad de pasar del papel al medio digital es muy importante ya que con la tecnología actual el diseñador y el usuario deben sentirse conectados y que mejor que una interrelación en el nivel digital.



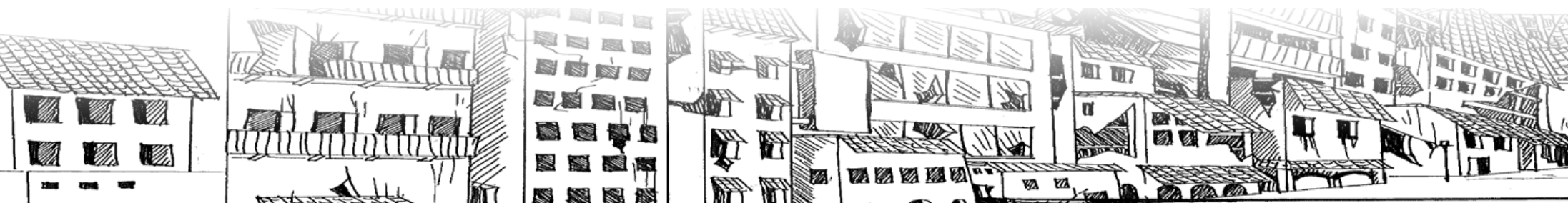
Diseño Interactivo

En principio el diseño interactivo fue creado para mejorar cualquier actividad determinada. “Cuando Jet Blue Airlines quiso mejorar la eficiencia con pasajeros realizaban el trámite de la facturación de sus equipajes, se puso en contacto con el estudio de diseño interactivo Antenna y le pidió que contribuyese a encontrar una solución. Antenna estudio la forma en que los pasajeros actúan durante el proceso de facturación y a continuación creo una interfaz que ayuda a los clientes a escoger o cambiar asientos, facturar el equipaje e imprimir su tarjeta de embarque” **(Twemlow, 2007)**

Con el ejemplo anterior podemos ver que así se empieza un mundo de diseño interactivo, con la función de ayudar a dar una solución de una manera eficiente y rápida. Pero es te no es el único fin del diseño de interactivo, sino también de permitir que las personas se tomen su tiempo más relajado para realizar este tipo de experiencias.

Para lograr el funcionamiento es necesario determinar como el usuario va a interactuar con la interfaz, se debe diseñar el ambiente en el que se va a mover el usuario utilizando un computador.

El usuario debe tener un conocimiento básico de cómo utilizar este tipo de diseño dentro de un computador o al menos tener un tiempo de aprendizaje para que sea apropiadamente utilizado.



Diseño de Interfaces

¿Qué es?

“El concepto de interfaz es muy amplio y se refiere a todo sistema que permite el contacto y la funcionalidad entre dos sistemas diferentes. Por ejemplo, los botones y la pantalla del teléfono celular conforman la interfaz, ya que permite que el usuario pueda emplear las funciones que este aparato ofrece. Sin embargo, en este artículo nos referiremos exclusivamente a la interfaz web, que es un sistema gráfico que permite a los usuarios acceder a los contenidos, realizar tareas, comprender las funcionalidades y navegar por las diferentes páginas del sitio. En definitiva, la interfaz web es el conjunto gráfico que permite la presentación y la navegación del sitio. Esto se consigue con la inclusión de elementos gráficos comunes a toda la web que son estándares, haciendo que los usuarios tengan completo control sobre las funcionalidades del sitio desde el momento mismo de entrar a él sin que para ello deba tener amplios conocimientos ni preparación anterior alguna. Una página web puede contar con los

mejores contenidos en el género que se desarrolla, pero indefectiblemente fracasará si su interfaz no permite un rápido y cómodo acceso a los mismos por parte de los usuarios. Por el contrario, una página web cuyos contenidos sean de menor calidad (sin que éstos sean malos, por supuesto) pero cuya interfaz permite que sus usuarios naveguen en forma sencilla, tengan acceso en forma inmediata al contenido que desean e interactúen en forma sencilla, tendrá un mayor éxito.”

(Fernández A. , 2010)

Cuando utilizamos por primera vez una herramienta, por ejemplo el mouse y la pantalla suele existir una conexión rápida o lenta entre nosotros que manipulamos al mouse y la pantalla que es manipulada por el mouse.

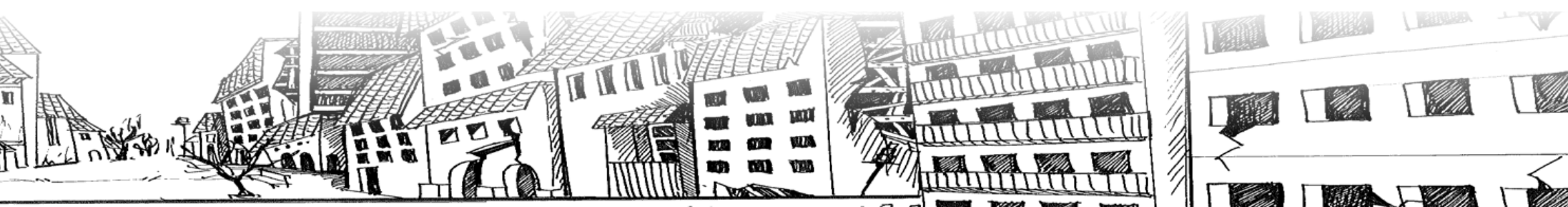
Esa conexión que existe entre nosotros y el objeto manipulado, y el objeto manipulado y otro sea el caso la pantalla de un computador, se le denominó como interfaz al intercambio de datos que existe ente el mouse y la pantalla.



Diseño Digital y Multimedia

El diseño digital es simplemente crear diseño , utilizando programas, los cuales me permitirán modificarlos y subirlos a las diferentes plataformas multimedia. Un diseño multimedia es creado como un diseño normal pero este consta de una interfaz.

“Mediante el sonido es posible transmitir información compleja por medios muy poderosos. Aunque el sonido se ha utilizado desde hace mucho tiempo en el diseño gráfico publicitario y de animación, ha sido durante la última década, más o menos, cuando los diseñadores han comenzado a considerar el audio como un complemento.”



Color Web

El color es muy importante, ya que es el encargado de hacer atractivo a un diseño, el color web, es muy diferente del color que se pone en los documentos que van a ser impresos.

Los colores web van a ser los más

semejantes entre sí para las diferentes plataformas de visualización ya que cada plataforma tiene una gran variedad de gama de color, que no hace fácil la elección de color que se va a usar.

Tipografía Web

el arte de la *Tipografía* en diseño web

La tipografía dentro de la web es muy importante, se tienen que tomar en cuenta varios factores, como lo explica (Manchón, 2003) en el siguiente artículo.

"Formato "serif" y "sans-serif"

Los formatos de fuente "serif" son aquellos que las letras tienen unos pequeños remates en los extremos, por ejemplo:

Times New Roman es un tipo de letra "serif"

Las fuentes "sans-serif" son aquellas sin esos pequeños remates en los extremos, por ejemplo: Arial es un tipo de letra "sans-serif"

Los estudios realizados han demostrado que sobre papel impreso las fuentes "serif" son más legibles, ya que esos pequeños remates en los extremos dan más información sobre los caracteres y facilitan la lectura. Además por la costumbre y familiaridad los usuarios generalmente prefieren este formato.

Sin embargo en los monitores, por su menor resolución en comparación con el papel, los pequeños remates aparecen borrosos y dificultan la lectura por lo que se recomiendan fuentes "sans-serif".

Ancho de línea

A una menor longitud de línea, mayor velocidad de lectura, esta es la razón de que los periódicos tengan columnas muy estrechas.

Una mayor longitud de línea requiere de un salto de mayor longitud de un punto de fijación ocular al siguiente. A mayor longitud del salto, más inexactitud en la siguiente fijación y por tanto mayor dificultad de lectura.

Aunque no existe una recomendación única en cuanto a la longitud máxi-



ma de línea se suele hablar de un número máximo que ronda los 50-60 caracteres.

En líneas muy cortas es importante la distribución de las unidades de significado, como se puede ver en este ejemplo tomado de Jarret, C. (vía Nielsen, J. 2000):

Si tienes que usar longitudes de línea muy cortas, entonces es adecuado que cada línea contenga una unidad de significado.

Es más fácil de leer que: Si tienes que usar longitudes de línea muy cortas, entonces es adecuado que cada línea contenga unidad de significado.

Ajuste del espacio entre letras (kerning)

El espacio entre las letras de una misma palabra (kerning) no debería ser siempre fijo. Cuando este espacio se ajusta los textos son más legibles y el aspecto estético es mucho mejor. El "kerning" es lo que da ese aspecto tan profesional a los libros impresos. El ajuste varía según las combinaciones de letras que van juntas, por ejemplo en la sílaba "To" la "o" debe entrar unos pocos píxeles debajo de la "T" como se puede ver en la imagen 1. Los navegadores no tienen implementado el kerning y no todos los programas de edición de textos lo tienen en cuenta.



-Imagen 1-

No hay que confundir este ajuste del espacio entre letras (kerning) con el ajuste del espacio que ocupa cada letra.

Respecto al espacio que ocupa cada letra existen dos tipos de fuente: las proporcionales y las no proporcionales (monospaced). En las proporcionales este espacio depende del carácter, por ejemplo una "i" ocupa menos espacio que una "M". En las fuentes no proporcionales todos los caracteres ocupan el mismo espacio. Por ejemplo:



Arial es una fuente proporcional

Courier New es una fuente no proporcional

La gran mayoría de los medios: periódicos, libros y websites usan fuentes proporcionales.

Las no proporcionales (monospaced) son adecuadas para el mostrar muchos datos ya que ofrecen lecturas más claras en listas de datos, tablas, calendarios, etc... También son más adecuadas para la entrada de datos en las cajas de texto de formularios porque es más fácil ver los errores por la mayor separación entre letras.

El espacio en blanco entre varias letras, aparte de escogiendo el tipo de fuente puede controlarse mediante las hojas de estilo.

Color y contraste con el fondo

La combinación más adecuada para el 90% de los casos es texto negro sobre fondo blanco. En pocos casos se recomienda utilizar un color de fondo, en cualquier caso para textos largos siempre es más adecuado texto oscuro sobre un fondo claro.

Solo es adecuado usar fondo oscuro y texto claro para títulos, cabeceras o celdas, sin embargo el problema es que los fondos oscuros con texto claro son muy empleados en publicidad y ello puede provocar que contenidos no publicitarios sean afectados por la ceguera a los banners y por tanto ignorados por los usuarios.

Alineación

Para los textos largos se recomienda alineación a la izquierda puesto aunque es posible la justificación mediante hojas de estilo, no funciona correctamente.

El problema es que al justificar un texto se modifica el espacio entre palabras y/o caracteres, lo que hace los textos menos legibles y provoca que algunas palabras con mayor espacio entre sus caracteres sean involuntariamente enfatizadas.

En los libros impresos justificados no existe este problema porque las longitudes de línea son fijas. Sin embargo en la web dadas las diferentes resoluciones no es posible saber la longitud de línea que verá el usuario y por tanto la justificación no funcionará bien.

En cuanto a legibilidad los estudios en papel impreso no han encontrado diferencias entre el texto justificado y el alineado a la izquierda, aunque si han demostrado que los "malos" lectores (lo que puede incluir a algunos tipos de discapacitados) leen mejor texto alineado a la izquierda que el justificado.

Negritas

Las negritas ("bold") deben utilizarse solo para enfatizar algunas palabras, siempre de manera muy restringida y nunca en frases completas. Si son utilizadas adecuadamente ayudan a ojear rápidamente el texto y facilitan la rápida comprensión de la información.

Las negritas llaman poderosamente la atención dentro de un texto e incluso distraen seriamente, por ello nunca se debe abusar de ellas o emplearlas de modo puramente decorativo. En algunas webs por ejemplo se

suele escribir en negrita el nombre de la empresa siempre que aparece, lo que no aporta absolutamente nada.

Tamaños de letra

Un tamaño de entre 10 y 12 puntos suele ser el estándar para la mayoría de textos, sin embargo lo realmente importante es que el tamaño de fuente no sea fijo y pueda ser modificado libremente por los usuarios mediante la opción correspondiente del navegador.

Interlineado

A mayor espacio entre líneas, mayor facilidad de lectura. Se recomienda un interlineado óptimo de un ancho de línea de 1,5.

Uso de mayúsculas

Las mayúsculas son mucho más difíciles de leer que las minúsculas por ello no son recomendadas para textos largos sino para palabras sueltas. Su capacidad de resaltar dentro de un texto le hace un recurso muy valioso para captar atención sobre un elemento de información.

Una opción interesante para publicidad la constituyen las combinaciones de mayúsculas y minúsculas en una misma palabra por ejemplo así. Esta combinación presenta una muy difícil lectura lo que requiere mayor procesamiento y por tanto puede producir un mayor recuerdo, si bien esto última hipótesis no ha sido comprobada empíricamente.

Otros recursos

Un documento no debería utilizar más de dos fuentes diferentes.

Las cursivas son muy poco legibles y son poco recomendables, solo deben ser utilizadas para unas pocas palabras y en caso necesario con fuentes de tamaño suficientemente grande.

El subrayado es un recurso que en papel impreso se utiliza para enfatizar, sin embargo en la web no se debe emplear con este objetivo ya que podría confundirse con un vínculo.

Las viñetas (bullets) y sangrías (indent) son recursos útiles para estructurar la información, separar conceptos, subordinar unos a otros, crear dependencias, etc. Bien utilizadas mejoran la comprensión y facilitan la lectura de un texto." La tipografía es una parte importante del diseño. Y mucho más aun para el diseño web.

Tines New Roman
Helvetica
Vernada
Georgia
Goudy Old Style



Fuentes Web Seguras

sacado de (Shannon , 2010)

¿Qué es una fuente web estándar

seguro o web?

Estas fuentes son un grupo de unos pocos y selectos fuentes que están disponibles en la mayoría de las computadoras.

Esto es lo que actualmente limita las opciones de fuente en la web bajo las especificaciones CSS2.

La elección de las fuentes web seguras disponibles garantizará un mejor control sobre lo que el texto se ve como en todos los navegadores y sistemas operativos. El consenso de las fuentes más populares son:

- * Arial (Mac OS equivalente es Helvética)
- * Times New Roman (Mac OS es equivalente Times)
- * Verdana
- * Georgia
- * Mensajero

Otras fuentes populares:

- * Impacto
- * Lucida Console (Mac OS es equivalente Mónaco)
- * Lucida tt (Mac OS es equivalente Lucida Grande)
- * Palatino
- * Tahoma (Mac OS es equivalente Ginebra)
- * Comic Sans
- * Trebuchet MS

Google implementa otra tecnología para la web llamada fonts web google que se adaptan a los navegadores para una lectura eficaz.

Conclusiones de Diseño



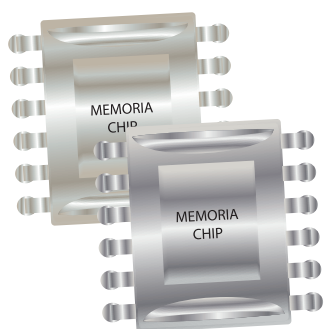
Al conocer datos de la parte estética, que está formada por el diseño se puede definir que se ha dado varias pautas para enfocarnos en el mejor resultado en tanto al diseño al cual se debe enfocar los resultados.



Tecnología

La tecnología es el medio por el cual la sociedad avanza y evoluciona constantemente, la tecnología es la encargada de unir a las personas más lejanas y en nuestro entorno la tecnología nos

tiene tan globalizados que lo que pase a mil kilómetros de nosotros, nos podemos enterar en pocos segundos y muchos de los casos de forma inmediata.



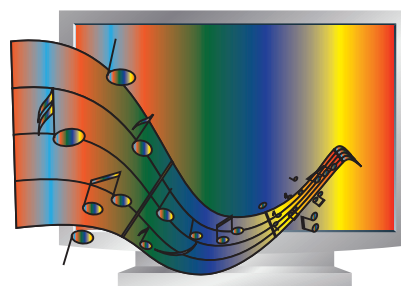
Tecnología en el Ámbito Musical

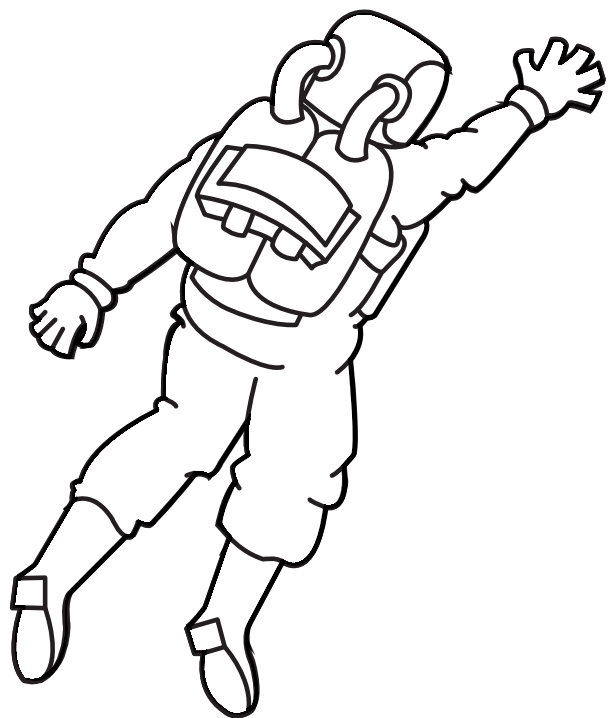
La música ha sido muy importante para las culturas y la tecnología ha jugado un papel igual de importante para cuanto la música, con la tecnología la música pudo ser registrada por primera vez en un medio físico y desde entonces la música pudo ser distribuida, comercializada y guardada para lo posterior.



Tecnología y la Difusión Musical

Desde que la música pudo ser registrada en unos y ceros llevándola así a la digitalización de manera analógica, para ser distribuida en formatos físicos como discos de vinilo, cassette's y en los últimos años en cd's, esta se ha convertido en una forma de ganar dinero muy rentable, desde aumentar la producción hasta aumentar la distribución les ha llevado a una demanda de consumo por parte de los interesados en adquirir estos materiales.

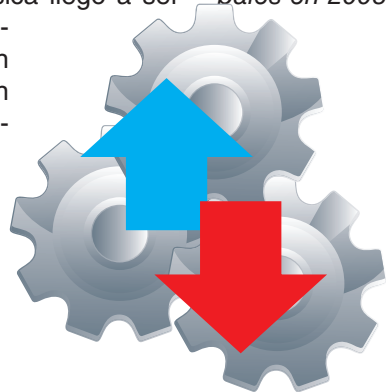




La Tecnología y su Buen y Mal

Uso

Como sabemos la tecnología siempre ha ido evolucionado y muchas veces a pasos agigantados, con ella siempre se han creado cosas buenas, pero también cosas malas, la digitalización de la música fue un paso muy importante para ella, ya que la música llegó a ser la principal fuente de distribución mundial, pero con la digitalización tam-



bién nació la piratería que causo el retroceso de la música, podemos culpar a que con la distribución musical se generaba una ganancia muy alta y aun así esta aumento causando así el primer problema que es la falta de interés por la música.

El primer paso para la falta de interés por la música es el incremento en los costos del material original ósea los álbumes musicales dispararon los precios.

En segundo lugar y el más importante fue que al tener en forma digitalizada la música y con esta empezar la llamada piratería, ya que esta abarataba los costos de material, quitaba casi por completo los componentes de la música original como su parte gráfica y mucho más importante desmejoraba la calidad.

“En el último informe en el que resume la magnitud del problema, la Federación Internacional de la Industria Fonográfica (IFPI) calculaba que la piratería comercial en soportes materiales generó en 2003 ventas ilícitas en todo el mundo por valor de 4.500 millones de dólares, frente a la estimación de 4.600 millones de pérdidas globales en 2008 y de 4.300 millones en 2009. En 2003, más de un tercio de los CD vendidos en el mundo eran pirateados”

(Darrel, 2009).

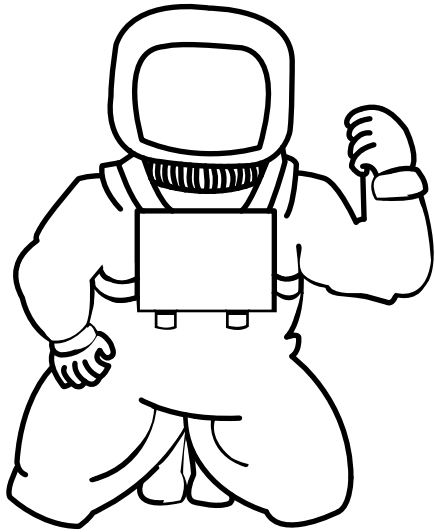
La Tecnología Moderna

La tecnología moderna se ha separado de la música a tal punto que la música se ha vuelto simplemente auditiva y ya no se la encuentra con sus componentes como las imágenes, fotos y etc. Que se les podían encontrar

en formatos físicos como un cd. La piratería ha perdido también fuerza pero la nueva piratería digital ha comenzado, porque con la tecnología actual la música se puede encontrar en cualquier lugar y descargar de mil maneras.



Pero el cambio más impactante en estos últimos años, es la aparición de nuevas tecnologías que están entrando al mercado de la música y de la multimedia muy rápidamente.



Sitios Web

Las páginas web como su nombre lo indica son páginas que contienen información como textos, fotografías, multimedia y contactos, una página web es simplemente una forma de contener información por medio de varias páginas vinculadas unas a otras.

Las páginas web han sido para el internet y para ser vistas desde un ordenador o computadora, pero en los últimos años y con la tecnología actual de los dispositivos móviles ahora se pueden visualizar en celulares, en tabletas, en consolas y muchos dispositivos más.

¿Para qué Sirve una Página Web?



¿Qué es una Página Web?

“Una página web es un documento electrónico diseñado para el World Wide Web (Internet) que contiene algún tipo de información como texto, imagen, video, animación u otros.”

(Karim, 2011)

Los sitios web funcionan con links o conocidos también como enlaces con los que se los vinculan unos a otros u a páginas externas a estas.

El internet por ende es la acumulación de páginas vinculadas, unas a otras y así sucesivamente

hasta formar una gran red de datos que se han vinculado para llamarse red informativa mundial.

“Una página web forma parte de un Sitio Web o Sitio de Internet, este no es más que el conjunto de páginas web que lo componen ordenadas jerárquicamente bajo una misma dirección de Internet (URL). Las páginas web son visualizadas a través de Navegadores Web que interpretan el código con el que son diseñadas estas.”

(Karim, 2011)

“Una página web o más bien dicho un sitio web tiene múltiples beneficios y utilidades que van desde el uso personal, E-mail, Redes Sociales, Páginas Personales, Blogs, etc. Uno de los principales beneficios que tendrás al contar con una página web para tu negocio es tenerlo literalmente abierto las 24 horas del día los 365 días del año.

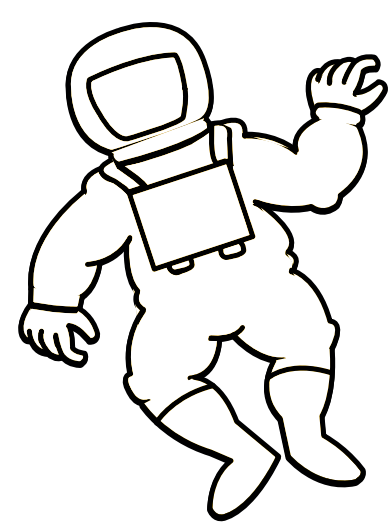
Esto quiere decir que podrás prospectar clientes (atraer personas interesada en lo que ofreces) a cualquier hora y en cualquier parte. Tus clientes podrán ver a que te dedicas, donde estas ubicado, los productos y/o servicios que ofreces y un sin fin de información más y todo a un simple click de distancia. Pero créeme no es difícil

si se tienen las herramientas y se cuenta con la experiencia para hacerlo. Es por ello que si estas interesado en contar con una página web para tu negocio o empresa no dudes en checar las múltiples opciones con las que contamos para hacer crecer tu negocio apoyados en la más alta calidad y tecnología de vanguardia, cientos de clientes nos avalan, que esperar y mira lo que tenemos para ti.”

(Karim, 2011)

Entonces podemos resumir que un sitio web es un lugar digital donde podemos atraer, ofertar, vender o simplemente mostrar quienes somos y que hacemos dentro del mundo virtual.

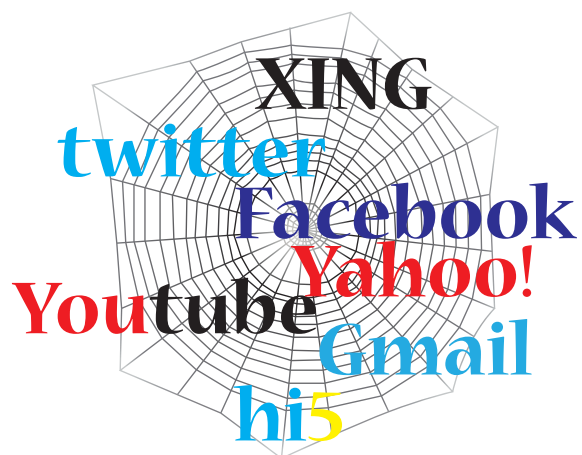




Redes Sociales

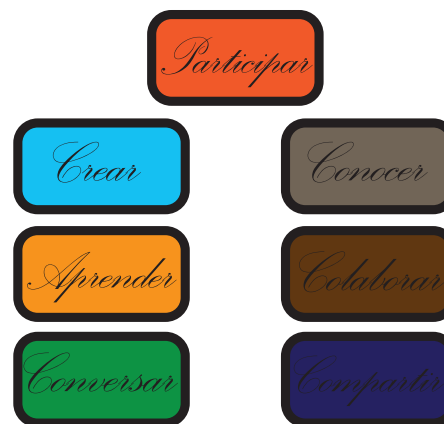
Una red social es un grupo de personas que forman una sociedad entre ellos y ellos se relacionan entre sí. Una red social dentro del mundo del internet tiene mucho que ver así mismo con una interrelación entre varias personas, sean amigos, conocidos o personas que tiene los mismos intereses o gustos, a la larga quieren conocerse para formar una amistad o fortalecer la ya adquirida, estos requieren un sitio donde pueden llevar a cabo esta tarea.

Una de las tareas más sencillas para formar una red entre amigos y nuevos amigos es interrelacionarse mediante los intereses similares dentro del ámbito laboral, el ámbito de relajación o simplemente por juego o curiosidad de conocer más sobre los demás.



¿Para qué Sirven las Redes Sociales?

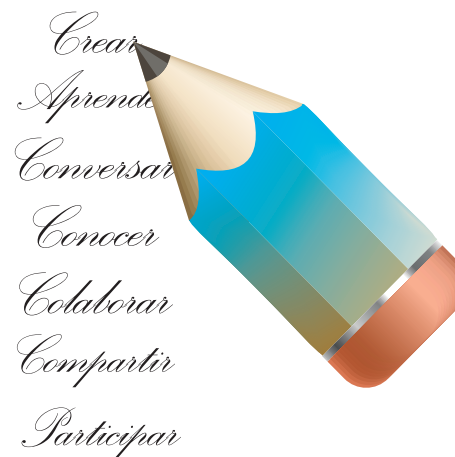
No todas las redes sociales sirven para lo mismo, por ejemplo el facebook es más enfocado a que las personas socialicen entre ellas. Y el Twitter es más enfocado a la información inmediata.

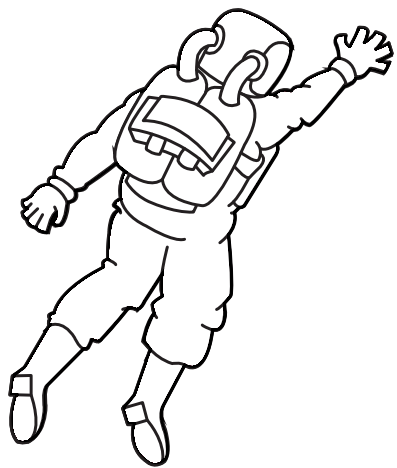


Redes Sociales

Ventajas de las Redes Sociales

- * Una de las ventajas más acertadas que producen pertenecer a una red social es la comunicación entre varias personas al mismo tiempo.
- * Las redes sociales también amplían la experiencia del trabajo en grupo, sin importar la distancia de los usuarios.
- * Con esta uno mismo se construye una identidad personal digital o una personalidad virtual.
- * La divulgación de información, que se la permitimos ver a los demás usuarios.
- * Permiten una relación entre personas de lados muy separados del planeta que caso contrario no existiría.
- * Esta también nos permite una obtención de información al instante.
- * Y para los estudiantes, amplía el aprendizaje ya que con solo estar en interrelación con el mundo, estamos aprendiendo de él.





Twitter

Este es un sistema web o una red social web que, es muy utilizada como una red informativa, esta le permite enviar mensajes cortos o también llamados "tweets", que son de máximo 140 caracteres, esto permite resumir mensajes en esta cantidad e palabras, facilitando así la lectura y comprensión de tweet. El twitter es muy utilizado como medio informativo, en especial para que una persona común y corriente con una cuenta de Twitter pueda

mandar una foto y/o un mensaje de alguna noticia en el momento exacto en el que está ocurriendo. Las utilidades que se les puede dar al Twitter son: Anuncios de productos o servicios, eventos, noticias, y en algunos casos promociones.



YouTube

Es el sitio más famoso antes de la aparición del facebook y del Twitter, este sitio nos permite subir videos, sean videos musicales, entrevistas, películas, programas televisivos y hasta videos amateurs realizados por los usuarios, manteniéndolos alojados y dentro de un denominado canal, el que es una especie de carpeta donde están muestras publicaciones de video.



Facebook

Es una red social donde puedes comunicarte con tus amigos, divertirte con los juegos y tener tu propio mundo digital. Facebook es propiedad privada de, Facebook, Inc. Fue creada para ser una red social pequeña, pero tuvo muchísimo éxito que termino siendo una red mundial y con alto grado de evolución al pasar los años. Esta red social es una red en la que tú creas tu propia cuenta y contactas con amistades, conoces a nuevas personas y te comunicas con el mundo, Las características del facebook son: en ella podemos subir fotos, dar nuestro comentario sobre lo que pienso, opinar sobre lo que otros comentan, subir videos, divertirme con diversos juegos, tener una conversación donde todos pueden dialogar o simplemente tener una conversación privada por

medio del llamado chat del facebook, podemos organizar grupos, transmitir eventos, informar sobre lo que nos gusta y hasta subir archivos importantes para compartirlos.

Facebook desde que fue inventada, y en los pocos años que lleva en línea, se he visto una evolución muy rápida y una acogida muy grande por diferentes usuarios en especial por usuarios jóvenes.



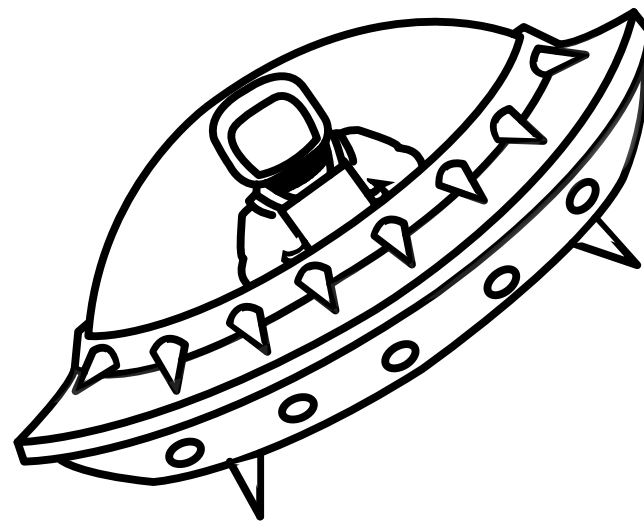
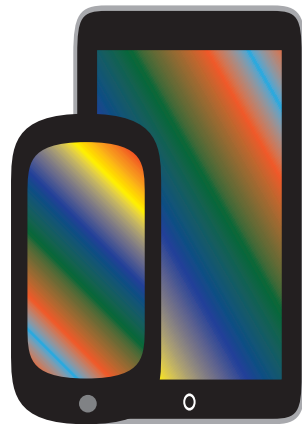
Correo directo

Este tipo de correo también es conocido como correo mailing que es una variación del marketing directo que consiste en enviar un correo electrónico en el cual esta una publicidad más una carta personalizada, que muestran los diferentes beneficios que puede adquirir el usuario.



Dispositivos Móviles

Los dispositivos móviles son aparatos tecnológicos que se pueden transportar muy fácilmente, con conexión a la red y son utilizados para la comunicación.



Historia

“Un dispositivo móvil se puede definir como un aparato de pequeño tamaño, con algunas capacidades de procesamiento, con conexión permanente o intermitente a una red, con memoria limitada, que ha sido diseñado específicamente para una función, pero que puede llevar a cabo otras funciones más generales.”

(Baz, Ferreira, Álvarez, & García)

¿Para qué sirven?

Los dispositivos móviles son muy indispensables en especial en la actualidad en la que vivimos, los dispositivos móviles al ser de menor tamaño, nos hacen ser dependientes de una tecnología que la tenemos en la mano, con la cual nos comunicamos fácil, directa y rápidamente con las personas que necesitemos hacerlo.

En específico los dispositivos móviles sirven para estar conectados en ese mundo virtual donde podemos contactarnos, en el que podemos transmitir información y obtener información de forma inmediata.



In001

Sistemas Operativos

Hay una gran variedad de sistemas operativos para los dispositivos móviles, pero en este caso vamos a hablar de dos, los más fuertes del mercado.



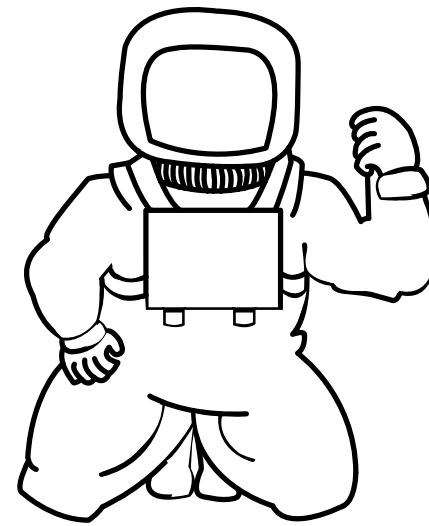
“iPhone OS o IOS, es una versión reducida de Mac OS X optimizada para los procesadores ARM. Aunque oficialmente no se puede instalar ninguna aplicación que no esté firmada por Apple ya existen formas de hacerlo, la vía oficial forma parte del iPhone Developer Program (de pago) y hay que descargar el SKD que es gratuito. iPhone dispone de un interfaz de usuario realmente interesante, la única pega es la cantidad de restricciones que tiene, aunque quizás Apple se dé cuenta que para triunfar mucho más es mejor liberar y dar libertad a su sistema. Aunque su tiempo de vida es corto ya copa casi el 7% del mercado.” (Baz, Ferreira, Álvarez, & García)
“Android de Google, que es otro de los desarrolladores que coge algo y es capaz de convertirlo en una

referencia. Android es un sistema operativo móvil basado en Linux y Java que ha sido liberado bajo la licencia Apache versión 2. El sistema busca, nuevamente, un modelo estandarizado de programación que simplifique las labores de creación de aplicaciones móviles y normalice las herramientas en el campo de la telefonía móvil. Al igual que ocurriera con Symbian, lo que se busca es que los programadores sólo tengan que desarrollar sus creaciones una única vez y así ésta sea compatible con diferentes terminales. Google promete una plataforma de desarrollo gratuita, flexible, económica en el desarrollo de aplicaciones y simple, diferenciada de los estándares que ofrecen Microsoft o Symbian.”

(Baz, Ferreira, Álvarez, & García)

Público

El público de los dispositivos móviles es muy variado, es un público que acogió esta nueva tecnología por diversos puntos de interés, a un público adulto le atrae la forma de organizar y llevar la información, a un público joven le atrae la tecnología y obviamente la tendencia, y a un público más joven, y aunque no sea muy representativo es un pú-



blico de niños, que su curiosidad hace interesarse por tecnología que en futuro manejará. “Un estudio reciente, realizado en colaboración con la Fundación Telefónica, la Universidad de Navarra y Educared, y titulado “La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas. Retos educativos y sociales”, analiza el uso que hacen los niños y adolescentes de la tecnología. Este estudio fue presentado a finales del año pasado y realizado a veintidós mil niños y adolescentes de 7 países latinoamericanos, entre los que se encuentran México (se encuestaron a 8,927 niños desde primer grado hasta secundaria, en su gran mayoría en colegios públicos), Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Perú y Venezuela. El informe revela que el 42% de los niños iberoamericanos encuestados de 11 años prefieren Internet a la televisión, y el porcentaje sube hasta

el 60% en el rango de adolescentes entre 14 y 15 años. Para los niños y adolescentes iberoamericanos estar “desconectado” o no tener acceso a Internet significa estar prácticamente “muertos”, socialmente hablando. Según una encuesta realizada por la Asociación Mexicana de Internet (AMPICI) sobre los hábitos de los usuarios de Internet, el 92% de los niños y adolescentes mexicanos consideraron que Internet es el medio de comunicación indispensable para ellos. Por ello, según este estudio, en promedio al día pasan tres horas frente a alguna computadora o cualquier otro dispositivo electrónico que les permite conectarse a Internet. En definitiva, todo aquello que implique interactividad y diálogo es una clara oportunidad de conexión con esta generación net.”

(Arribas & Islas, 2013)



Navegadores

Un navegador es un programa con el cual me permite visualizar páginas web, y acceder a documentos almacenados en el mundo del internet.

Los navegadores más populares son, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Safari, Opera y el más popular en los últimos tiempos es Google Chrome.

Los navegadores se comunican por medio del llamado (HTTP) para acceder a las direcciones de internet. Y su lenguaje es por medio de HTML y XHTML.

Tipos de navegadores o exploradores

Internet Explorer Safari

Es el navegador más utilizado desde 1999 convirtiéndose así en el navegador más importante, aunque en los últimos años la competencia de los otros navegadores ha superado a este en algunas ocasiones.



Es el navegador creado por Apple Inc. En el cual destacan su alta velocidad, un diseño innovador y seguridad.



Opera

Este es el primer navegador multiplataforma de todos, y cuenta con una versión llamada mini. Opera que se encuentra en uso para móviles sencillos y otra versión Opera Mobile para celulares inteligentes. Opera también orgullosamente es el único navegador disponible para las consolas de Nintendo DS y Wii.



Mozilla Firefox

Es el navegador que lleva orgullosamente el segundo lugar de popularidad, es un navegador de software abierto y código libre. Este destaca por ser considerado de mejor manejo, de mayor rapidez y de alta seguridad.



Google Chrome

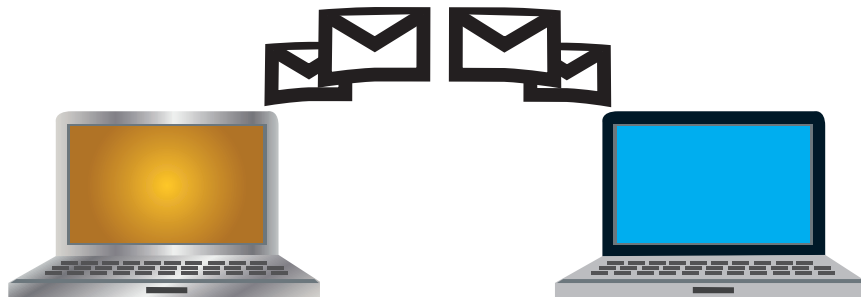
En 2008 paso a ser el número 4, d los navegadores más utilizados y se posiciono con gran éxito en el segundo lugar al legar a ser el navegador más veloces que existen. Chrome ha ido evolucionando en cada versión y cada vez se acerca a ser el navegador más utilizado.



Computadores

Los computadores desde que fueron inventados fueron grandes maquinas que tenían una capacidad de memoria muy baja, hoy en día las computadoras cada vez son más peque-

ñas y su velocidad ha llegado a ser muy altas. Por esta razón las computadores pasaron de ser grandes "muebles" a ser dispositivos móviles de poco tamaño llamadas computadores portátiles.



Celulares inteligentes

Estos celulares inteligentes, cuentan con una mayor capacidad de almacenamiento, y que nos permite la conectividad a redes inalámbricas de internet, esto cau-

sa que sean vistos como una mini computadora, ya que cuentan con una interactividad entre usuario y teléfono muy grande, permitiendo una comunicación muy amplia por medio de estos dispositivos.



Tabletas

Una Tablet es simplemente un ordenador móvil que lo tengo a la mano si necesito utilizarlo en vez de una computadora portátil.

Estos sirven para navegar por internet, tener juegos entretenidos, tener una biblioteca de libros digitales, consulta de documentos informáticos, ver y viralizar videos de la red, reproducción de música.

Existen diversos tipos de tablets pero en esta ocasión se va a hablar de dos.

IPAD

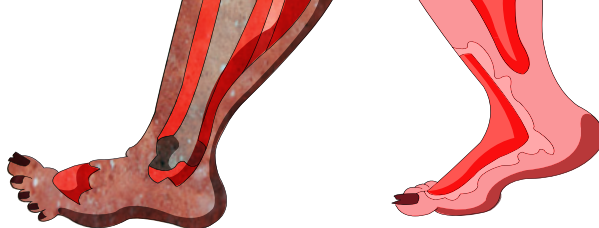
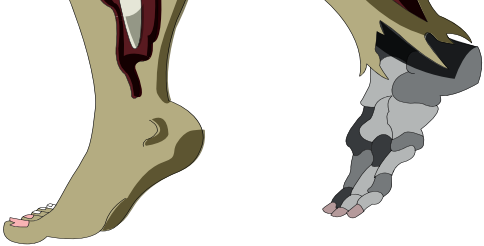


Es creado por Apple, con procesador IOS, es un ordenador portátil y de pantalla táctil, ósea que no necesita un ratón para utilizarlo, los cuales me permiten llevar información, como audio, videos, fotos y diferentes tareas más. Este también me permite conectarme al internet para estar en comunicación.

Tablet



Así mismo que las ipad de Apple, tienen la misma función y su misma estructuración a diferencia que el sistema operativo des tablets que no sean propiedad de la marca Apple son de Android.



Programas

InDesign

Este programa es muy útil, ya que con este se puede crear revistas, libros y publicaciones y más, así también sirve de diagramador que se usa en los periódicos, este programa ha cambiado muchas veces y con el paso de los años aunque al principio no fue muy bien aceptado en los últimos años esto ha cambiado, siendo el programa de diagramación más utilizado, sea para publicaciones impresas o diagramaciones digitales o para dispositivos.



Flash

Es un programa que crea animaciones vectoriales, es para ser mostradas en páginas web, estas animaciones se ven exactamente en cualquier navegador y simplemente se necesita contar con un plug-in para que puedan ser mostradas.



Ilustrador

Es un programa de ilustración digital, el cual utiliza vectores para crear la gráfica, este cuenta con una mesa de trabajo, con colores digitales en CMYK y RGB, y con una amplia lista de herramientas que facilitaran la creación de cualquier cosa que la mente del usuario piense.



Dreamweaver

Es un programa especializado en la creación de páginas web, con codificación o con maquetación.



Photoshop

Este programa está especializado para la creación y corrección de imágenes y fotografías, destinadas para tener un acabado muy especial, sea cual sea su destino.



Edge

Este programa se le puede llamar como la evolución de flash, ya que este ya cuenta con el enlace de html5, con el código java script y aun mejor se le puede incluir la visualización para un diseño responsable.



Conclusiones de Tecnología

Al conocer la tecnología y los diferentes programas y diferentes dispositivos que son usados para la presentación y con estos se pretende utilizar todo lo mejor de cada tecnología para llegar a un resultado totalmente eficaz.

Promoción

La promoción es un método muy acertado en el medio actual, con la promoción el 95% de las cosas funciona de la manera en las que se supone que debe funcionar.

Promoción y su uso

La promoción es muy útil y muy buscada por empresas que desean aumentar su marco de ganancia, pero la promoción en el ámbito artístico o en este caso

en el ámbito musical, sobre todo de bandas nuevas es muy nula, ya que muchas veces los mismos músicos son los que se promocionan al no contar con los recursos necesarios para una buena promoción.



Promociones y publicidad en conciertos

La promoción y la publicidad que reciben estas bandas, es muy mala, ya que por el mismo hecho de ser bandas nuevas y no conocidas, los productores de estos eventos no dan mayor énfasis para darles a conocer. Lo poco que se pueden hacer es hacerse propaganda ellos mismo, con el poco recurso que poseen.



Formas de promocionar por redes sociales

Existen formas de promocionar, una de estas formas de promocionarse en la actualidad es mediante redes sociales. El facebook, pero muchas de las veces la promoción no es muy atractiva para el posible seguidor, por ser un medio no muy bien utilizado. Otra forma de promocionar es por

medio de Twitter, esta red social me permite dar a conocer por medio de un texto de 140 caracteres y además me permite enlazar a sitios web y videos. Youtube, este es un sitio en la cual podemos subir videos explicativos, informativos, de entretenimiento y amplia variedad más, destacándose comerciales, promociones y videos musicales.



In002



Publicidad

La publicidad está dentro de la comunicación social, con este medio podemos persuadir a un público a que consuma un bien o un servicio.

La publicidad es un medio de comunicación muy poderosa, está la podemos encontrar en todos lados, en medios impresos, como afiches, banners y carteles, en el internet también lo encontramos como en animaciones publicitarias, afiches digitales y spots publicitarios.

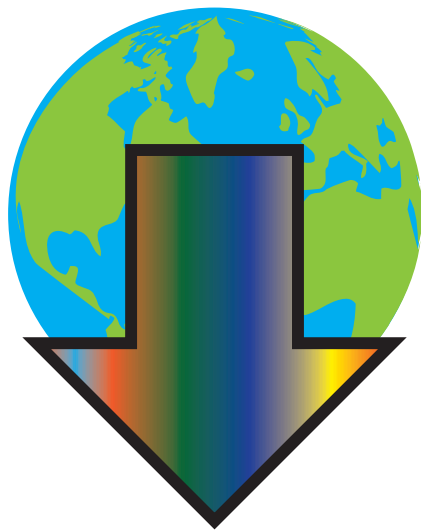
Promoción de intriga

La promoción de intriga es captar al usuario con un avance de lo que va a salir antes de que salga, haciendo que este usuario se mantenga en expectativa continua, esperando que llegue el día en el que podrá conocer lo que tanto esperaba.

Muy Pronto...

Descargas digitales

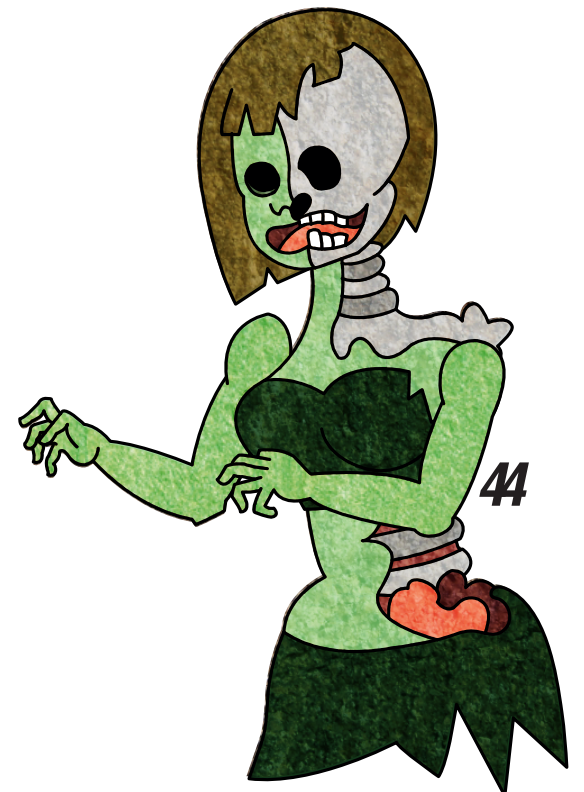
Las descargas digitales han sido las causantes de miles de pérdidas para los músicos, los productores y las casas de música. Pero un cambio de perspectiva que en los últimos tiempos se da es que la piratería digital no es mala, sino es como se ha estado usando, por ejemplo ahora grupos de música utilizan



las descargas a su favor, dando algunas descargas gratis y el resto son cobradas. Como la banda Centinela, que ofrece descargas multimedia.

“La piratería digital supone un verdadero reto para un modelo de negocio desfasado y no adaptado a la actual era digital. Estas industrias tienen la responsabilidad de reconvertir sus propios negocios a una nueva realidad y no deben intentar cambiar el mundo digital mediante draconianos cambios legislativos y medidas policiales represivas. Nos urge buscar unos nuevos modelos de negocio y de bienes culturales que sean compatibles con los derechos fundamentales, sensibles hacia las necesidades de la ciudadanía y a favor de la innovación y la creatividad cultural.”

(Hammerstein)



10 consejos para promocionar su música



Estos consejos que se dan a continuación son escritos por

(Marino, 2012)

1) Hacer una canción muy buena. Muchos artistas han construido sus carreras con una sola canción exitosa. Es una posibilidad realista. Para estar seguro/a, haga muchas canciones con la esperanza de que una de estas sea capturas en alguna parte y te dé a conocer.

2) Obtener que tus canciones sean escuchadas. Usted puede enviar su música a las discográficas, las puedes poner en las páginas de MySpace, grabarlas en CD y venderlos al público, o solicitar a las estaciones de radio. La radio es muy buena debido a una audiencia de 1000's pueden escuchar su obra maestra y tal vez de alguna manera influir en la programación de radio a seguir para hacer girar la música.

3) Crear una página de fans en Facebook. Esto es muy bueno por muchas razones, porque no sólo es Facebook el sitio de redes sociales más populares, pero que te pone en contacto directo con sus fans y tiene la capacidad de crecer los aficionados a un ritmo enorme.

4) Crear una página HTML estática (página personal). Esto sólo tiene que incluir una foto, biografía, e información sobre su música, incluyendo MP3 y videos de la muestra.

5) Crear vídeos y publicarlos en YouTube. Usted puede sincronizar fácilmente el labio o crear una especie de pase de un show de fotos

con audio detrás de él y colocarlo en YouTube. Esta es también una gran manera de ser visto en un punto de vista del rendimiento y una gran manera de ganar más seguidores y suscriptores.

6) Es evidente que crear una página en MySpace y subir sus canciones para que se reproduzcan en una lista tan pronto como un visitante viene a través de su página. Esta es también una gran herramienta porque no sólo eres capaz de ganar fans, pero hay buenos contactos negocio de la música

que residen en MySpace. **7)** Obtener sitios web de música, foros y blogs para publicar su música y ofrecer comentarios a sus visitantes. Esta es una buena táctica porque los sitios ya han creado un público y la confianza con sus visitantes que son más propensos a leer lo que sea que sugieren.

8) Crear una cuenta de Twitter. Mantener actualizados los aficionados en lo que estás haciendo y trabajando en e invitar a sus aportaciones.

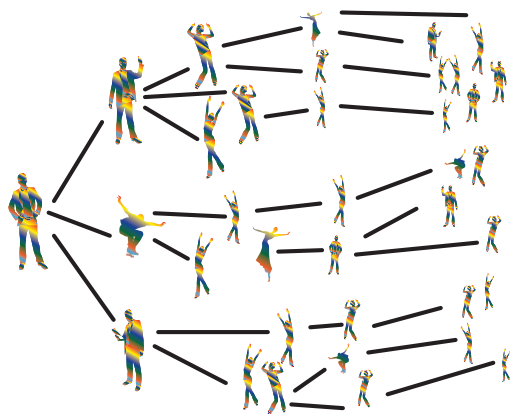
9) Realizar en los clubes tanto como le sea posible. Consigue tu rostro y el nombre por ahí. Interactuar con sus fans, la red con otros músicos y directores de la industria, y posiblemente venta de cd, mientras estás en ello.

10) Utilizar un servicio de entrega de música que ofrecerá un paquete conjunto que esperamos ofrecer todos los servicios principales; presencia en la web, Airplay, redes sociales, y la visibilidad.



Viralización

La viralización dentro del mundo de la tecnología es una forma de popularizar de manera exitosa sin tener que invertir en publicidad.



Viralización web

“La viralización o marketing viral es un concepto bastante claro, es otro ejemplo de un concepto tomado de otro campo (medicina, biología o bioquímica) y se ha pasado al mundo de la tecnología para referirse a un suceso o un evento que ha ido creciendo de forma exponencial sin necesidad de que intervengan agentes externos. En el campo que me preocupa, internet, vendría a ser una web, un vídeo o una noticia, que sin necesidad de invertir en publicidad y gracias a las redes sociales, al comentarlo a tus amigos, se hace va haciendo popular. Con popular me refiero a que lo visualiza más gente (el vídeo), lo lee más gente o lo más importante, consigues más usuarios (websites). Un ejemplo claro de viralización es Pinterest o Instagram, que sin prácticamente

publicidad tienen unos ratos gigantescos de nuevos usuarios. A veces, a esto también se le llama crecimiento orgánico, y este concepto creo que sale que es algo que pasa de forma natural... pero creo que eso de natural es tan cierto como que la leche que nos tomamos en el desayuno es idéntica a la leche vaca. Haciendo una simplificación, yo veo dos tipos de acciones virales. La primera sería la del típico vídeo o anuncio que se hace popular a base de ser compartido multitud de veces. Este ejemplo concreto te puede dar visibilidad y branding, pero no te garantiza usuarios o ventas (que suele ser el fin de toda campaña). La razón es bastante simple, la publicidad que has creado puede ser divertida, interesante o tierna, y eso hará que se comparta, pero

cuando haces click te lleva a una web que te pide datos, o bien que te registres o que te des de alta. Esta es la parte del funnel donde el cono se estrecha hasta niveles de agujero negro, si con suerte consigues un 5% puedes dar saltos de alegría. El segundo camino es el de incrustar la viralidad dentro de la propia web, ya sea en el proceso de alta o en la consulta de contenidos. Un ejemplo es cuando te apuntas a una nueva web, te pide cuatro datos básicos para que el ratio de abandono no sea muy alto. En algún punto de este proceso, generalmente hacia el final, se te pide que subas tu libreta de contactos, este paso es cuando la web usa todas las direcciones para enviar invitaciones a toda tu agenda para que se den de alta. Si el sistema es sofisticado, usará tus datos y buscará por si tiene más información para crear mensajes más sugerentes estilo: Tus amigos Paco y Angustias (y tres contactos más) están ya en theweb, pulsa en

el aquí para conocer más. Obviamente este call to action es una castaña, pero seguro que es algo por el estilo y más trabajado. Otro camino es usar la opción de compartir dentro de la misma web, ya sea un comentario en un foro, una oferta de trabajo, un curso en una universidad, en resumen, cualquier tipo de contenido es susceptible de sufrir este proceso. Así que se suele añadir un botón que indica Shareo Compartir, para que lo reenvíes a tus contactos. Si lo usas, nos llegará un mensaje estilo: Ana piensa que esto puede ser interesante para tí, Paco y Antonio también creen que es interesante. Y si no eres miembro de la plataforma, te saldrá un bonito sistema de registro y al igual que en primer paso, te pedirá los datos y que subas tu agenda de contactos.”

(Salgado, 2012)



Conclusiones de Promociones

Conocidos los medios por los cuales se dan la promoción de diferentes productos y servicios en sitios web, se puede definir cuáles van a ser los enfoques en los que se va a basar la promoción del grupo de thrash metal cuencano.

Homólogos



In003

Este homologo me da una buena referencia ya que hace diferente a algo ya predeterminado y cambia la manera de verlo, mejorando el aspecto de una manera muy interesante.

Forma:

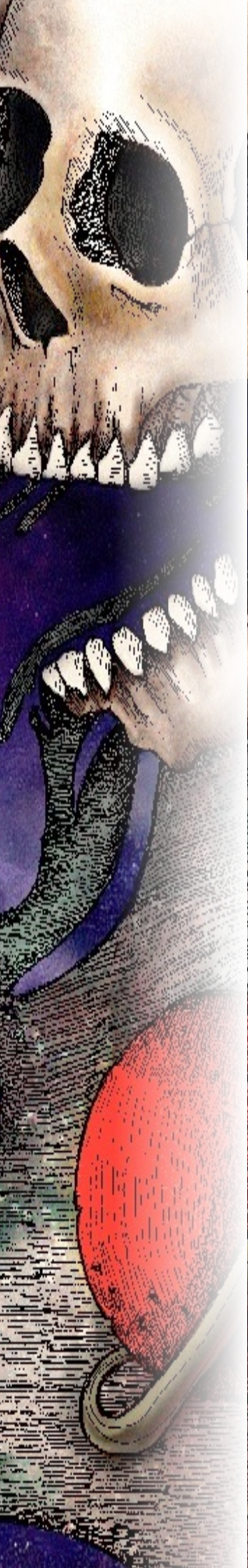
- * Formato: **Rectangular**
- * Cromática: **Intensidad muy baja**
- * Tipografía: **San Serif**
- * Gráfica: **Fotografía**
- * Texto-Gráfica: **35% - 65%**
- * Diagramación: **Maquetación Simple**
- * Estilo: **Juvenil**

Función:

- * Formato: **Rectangular**
- * Cromática: **Ligereza**
- * Tipografía: **Legible y Leible**
- * Gráfica: **Fotografía**
- * Texto-Gráfica: **35% - 65%**
- * Diagramación: **Estructura la diagramación**
- * Estilo: **Abierto a todo publico**

Tecnología:

- * Formato: **Digital**
- * Color: **Colores web**
- * Soporte: **Web**



Este es un homólogo de intriga, es simplemente crear una expectativa o una intriga al público para el cual va dirigido, y para al cual este se va a enfocar. Haciendo que el público preste más importancia hacia esta banda.

Forma:

- * Tamaño: **Variado**
- * Formato: **Rectangular**
- * Cromática: **Oscuro**
- * Tipografía: **San Serif**
- * Gráfica: **Fotografía e Ilustración**
- * Texto-Gráfica: **Variado**
- * Diagramación: **Maquetación Simple**
- * Estilo: **Empresarial**

Función:

- * Formato: **Rectangular**
- * Cromática: **Ligereza**
- * Tipografía: **Legible y Leible**
- * Gráfica: **Fotografía**
- * Texto-Gráfica: **Complementa el contenido**
- * Diagramación: **Jerarquiza la información**
- * Estilo: **Acorde al Público**

Tecnología:

- * Formato: **Digital**
- * Color: **Colores web**
- * Reproductor: **Web**



In005

Este es un homólogo de una página donde se encuentran alojadas letras de canciones, portadas y unos cuantos videos. Es un buen homólogo ya que muestra como compilar información de una manera ordenada en una web.

Forma:

- * Formato: **Rectangular**
- * Cromática: **Intensidad muy media**
- * Tipografía: **San Serif**
- * Gráfica: **Fotografía**
- * Texto-Gráfica: **35% - 65%**
- * Diagramación: **Maquetación Simple**
- * Estilo: **Juvenil**

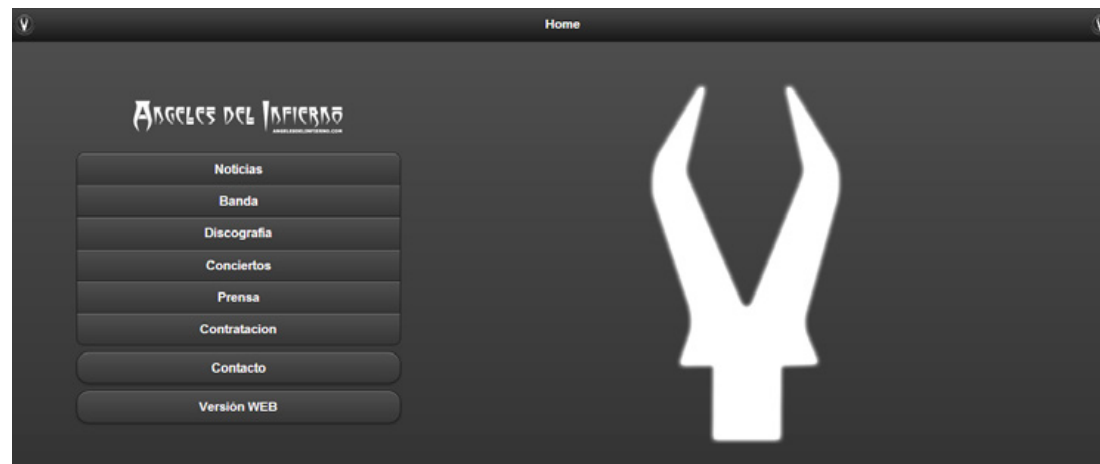
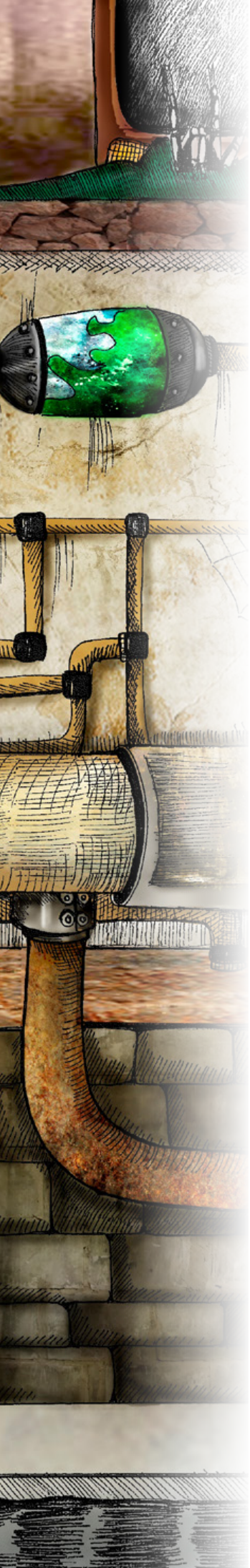
Función:

- * Formato: **Rectangular**
- * Cromática: **Variada**
- * Tipografía: **Legible y Leible**
- * Gráfica: **Atrayente**
- * Texto-Gráfica: **Informativa**
- * Diagramación: **Estructura empresarial**
- * Estilo: **Variado**

Tecnología:

- * Formato: **Digital**
- * Color: **Colores web**
- * Soporte: **Web**





In006

Este es un homólogo de diagramación, de una página web que cuenta con su propia versión para dispositivos móviles. Siendo un homologo muy interesante porque se empieza a interesar por el llamado diseño responsivo.

Forma:

- * Tamaño: **Variado**
- * Formato: **Rectangular y horizontal**
- * Cromática: **Oscuridad**
- * Tipografía: **San Serif**
- * Gráfica: **Predeterminada**
- * Texto-Gráfica: **60% - 40%**
- * Diagramación: **Maquetación Media**
- * Estilo: **Juvenil**

Función:

- * Formato: **Rectangular y horizontal**
- * Cromática: **Cargada**
- * Tipografía: **Legible y Leible**
- * Gráfica: **Informativa**
- * Texto-Gráfica: **Instructivo, informativo**
- * Diagramación: **Empresarial**
- * Estilo: **Publico Objetivo**

Tecnología:

- * Formato: **Digital**
- * Color: **Colores web y dispositivos**
- * Soporte: **Web y Dispositivos**



In007

Este es un homólogo de una página web creada con flash. Hace más atractiva ya que cautiva al usuario y le da una interacción entre sitio web y usuario.

Forma:

- * Tamaño: **Variado**
- * Formato: **Rectangular**
- * Cromática: **Intensidad muy alta**
- * Tipografía: **San Serif y Serif**
- * Gráfica: **Fotografía e ilustración**
- * Texto-Gráfica: **30% - 70%**
- * Diagramación: **Maquetación Compleja**
- * Estilo: **Juvenil**

Función:

- * Formato: **Rectangular**
- * Cromática: **Recargado**
- * Tipografía: **Legible y Leible**
- * Gráfica: **Informativa**
- * Texto-Gráfica: **Atractiva**
- * Diagramación: **Atractiva**
- * Estilo: **A todo publico**

Tecnología:

- * Formato: **Digital**
- * Color: **Colores web**
- * Soporte: **Web**

Conclusiones de homólogos

Los homólogos me han servido para observar las cosas necesarias y las que no debo hacer con referencia a mi proyecto.




Capítulo II



DISEÑO DIGITAL INTEGRAL PARA PROMOCIONAR AL GRUPO DE MÚSICA CUENCANO DE THRASH METAL PANDEMÓNÍUM.

Programación

Conclusión

 ncontrada los problemas que enfrenta un grupo de música de thrash metal para poder salir adelante en el mundo artístico y de aceptación se va a diseñar, a implementar a utilizar una variación de recursos y un aumento de lo que ya se tiene.

Se concluye también que las causas que no permiten la aceptación de esta clase de música y de grupos que recién están creciendo son numerosas, por ello la promoción que se pretende dar, tiene que englobar todos las formas de promoción que se ha estado utilizando y las que aún no se han utilizado, innovando estas dos y generando una atracción. La forma de promocionar va a ir enfocada a las tendencias tecnológicas modernas, y a gustos de acuerdo a un público al que le guste esta clase de música.

Estas promociones van a ser con una semejanza muy alta. La tipografía, el color y la imagen van a ir de una manera en que todos tengan semejanza. Para la promoción, se va a difundir por un sitio web, redes sociales y dispositivos móviles.

A stylized illustration of a city street with buildings, a plane flying overhead, and a sunset sky. The style is reminiscent of a cutaway or a layered architectural drawing.

Target

El público objetivo es entre los 17 a 27 años de edad.

Geográficas

Región del país: Serranía

Demográficas

Edad: 17 – 27 años

Género: 90% masculino y 10% femenino

Nivel familiar: Medio, Medio Alto

Educación: Secundaria y Superior

Pictográficas

Personalidad: Impetuosa y rebelde

Estilo de vida: Despreocupada

Conductuales

Situación del usuario: Defendido

Frecuencia de uso: Variada

Situación de lealtad: Máxima lealtad a la música

Persona Design

Roberto Rodríguez es persona joven de entre los 17 a los 27 años de edad, le gusta la música y por ello conoce muchas de las letras que ha escuchado ya que las ha escuchado una y otra vez, sin dejar de lado los nuevos temas, pasa mucho tiempo con su reproductor, ya se ha convertido en parte primordial de él, visita páginas de sus bandas favoritas, está siempre informado, se informa de páginas web y publicaciones en las redes sociales, estas las encuentra fácilmente y a la mano en su computador, Tablet o celular. Ya que cuando sale a cualquier lugar esta le facilita desde cualquier punto con conexión de internet.

Un joven soltero que vive con sus padres, estudiante universitario y con una vida social amplia, le gusta la compañía de sus amistades pero cuando esta solo la única compañía que necesita es sus dispositivos y su música, ha dedicado varias canciones y ha recibido muchas veces de sus amigos música nueva que incorpora a su lista.

Es uno de los que comentan las actualizaciones de las redes sociales de sus bandas favoritas y el que da un visto bueno a bandas nuevas que empiezan a sonar, aunque él no sea bueno para tocar instrumentos, tiene amistades que sí y los apoya a que saquen su música adelante.





Partido de Diseño

Para la realización del proyecto, se va a tomar en cuenta todo sobre la investigación, en especial sobre la entrevista al grupo.

Forma y función:

Cromática: El aspecto de color que se va a utilizar son colores contrastantes oscuros, complementarios.

Tipografía: la tipografía que se va a utilizar en San serif y serif, pues dependerá del soporte en los que se aplique.

Estilo: Un estilo neogótico porque es un estilo que se asemeja a lo que es el estilo de música al que se le va a promocionar

Fotografía: la fotografía que se va a utilizar va a ser fotografía retocada para formar un estilo acorde al grupo y a la página.

Elementos compositivos: Va a ser variado, porque dependerá del soporte.

Tecnología:

Al ser un producto digital va a ser presentado en 2D ya que los soportes conllevan estas dos dimensiones, los programas que se van a utilizar son Ilustrador, para la gráfica, photoshop, para la corrección e implementación de fotografías y flash para la creación de la página.

Además la administración de las redes sociales para un buen manejo en cuanto a la viralización que tendrá el grupo en los diferentes medios y dispositivos.

Capítulo III



DISEÑO DIGITAL INTEGRAL PARA PROMOCIONAR AL GRUPO DE MÚSICA CUENCANO DE THRASH METAL PANDEMÓNÍUM.

Diseño

10 Ideas

La elección de las ideas que podrán dar forma a este proyecto ha sido muy entretenida, ya que se han dado un vistazo a varias propuestas para llegar a un solo fin, algunas buenas ideas, algunas no tan buenas, pero siempre apuntando a conseguir un buen resultado, apropiado para satisfacer las necesidades, antes planteadas.

1) *Estilo Clásico / Empresarial*

3) *Estilo Maximalista*

5) *Estilo Interactivo*

7) *Estilo Animado, no tradicional*

9) *Estética Futurista*

2) *Estilo Minimalista*

4) *Estilo 3D*

6) *Estilo Gráfico*

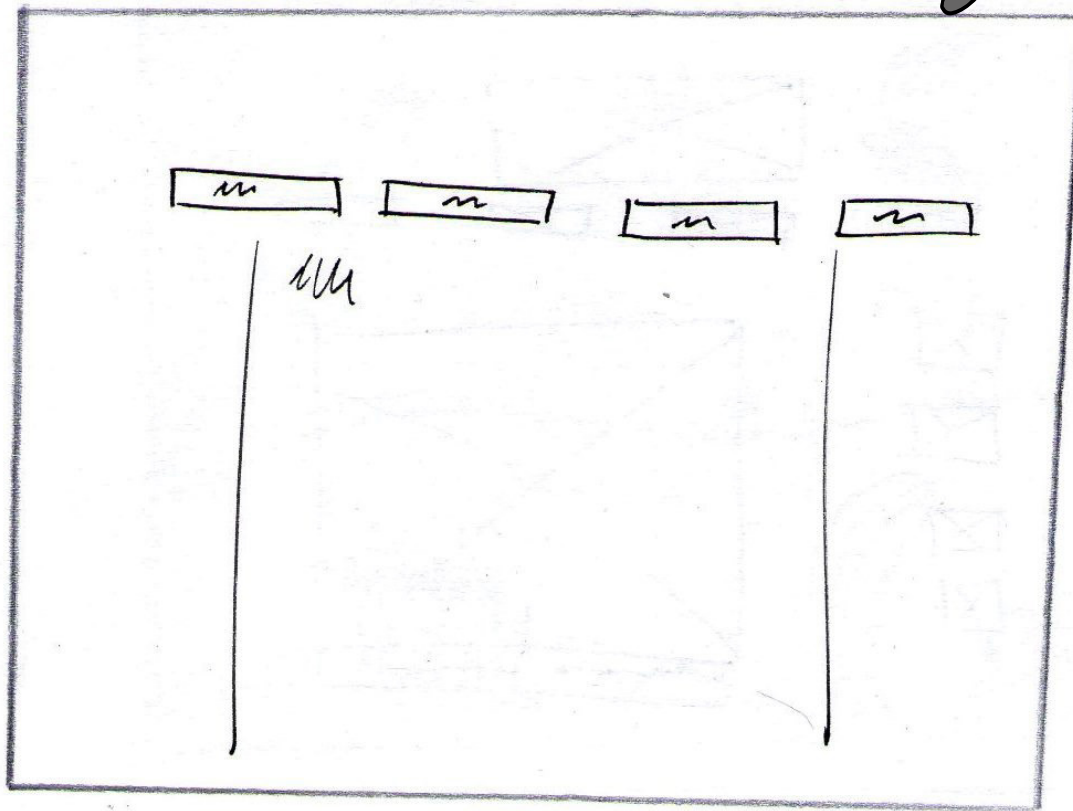
8) *Estilo Icónico*

10) *Estética Recargada*

Estilo Clásico / Empresarial



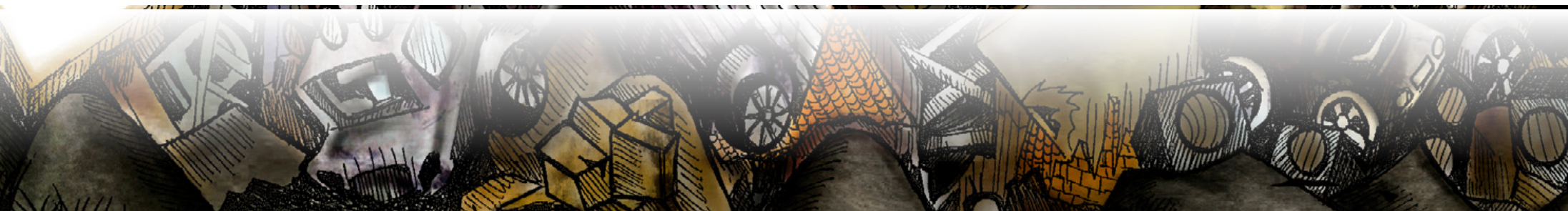
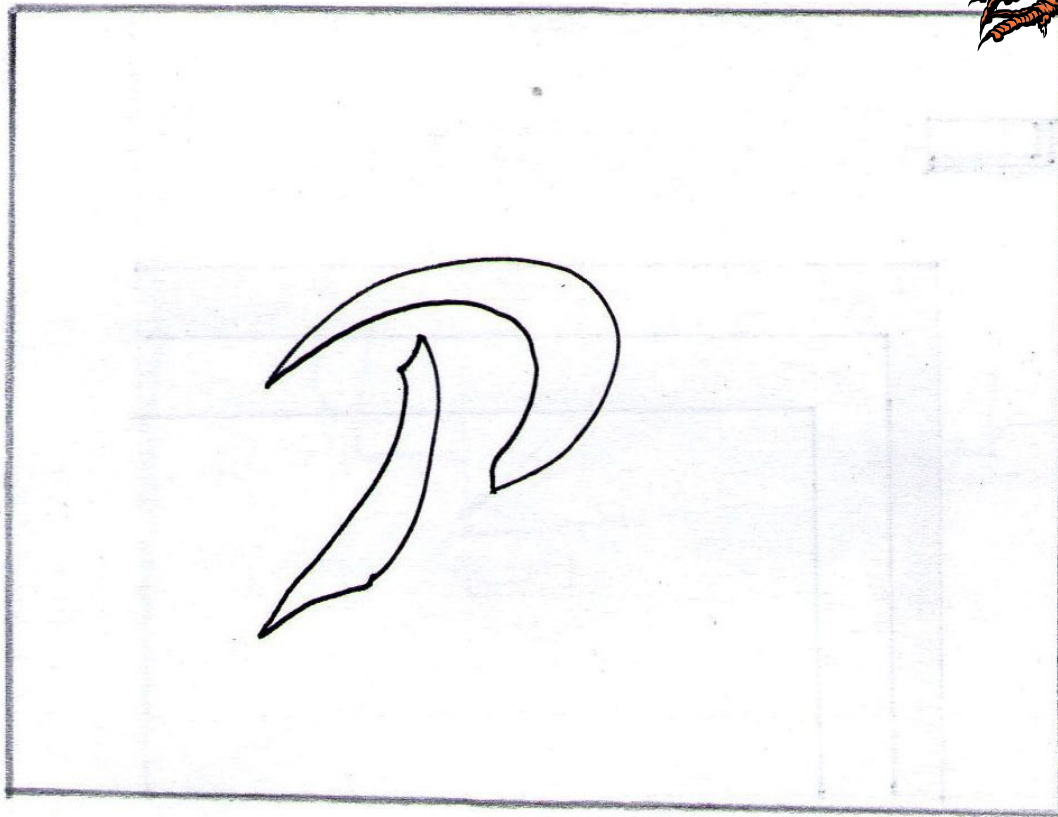
En pocas palabras se la puede definir como una web como su nombre mismo la indica, clásica, que para su estructuración, navegabilidad y funcionalidad, es creada de la forma más sencilla y tradicional, ya que minimiza la interacción del usuario, haciéndola fácil de navegar.



Estilo Minimalista



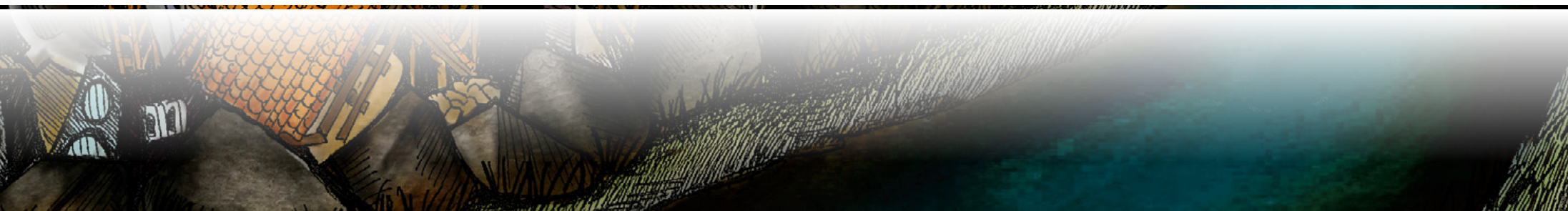
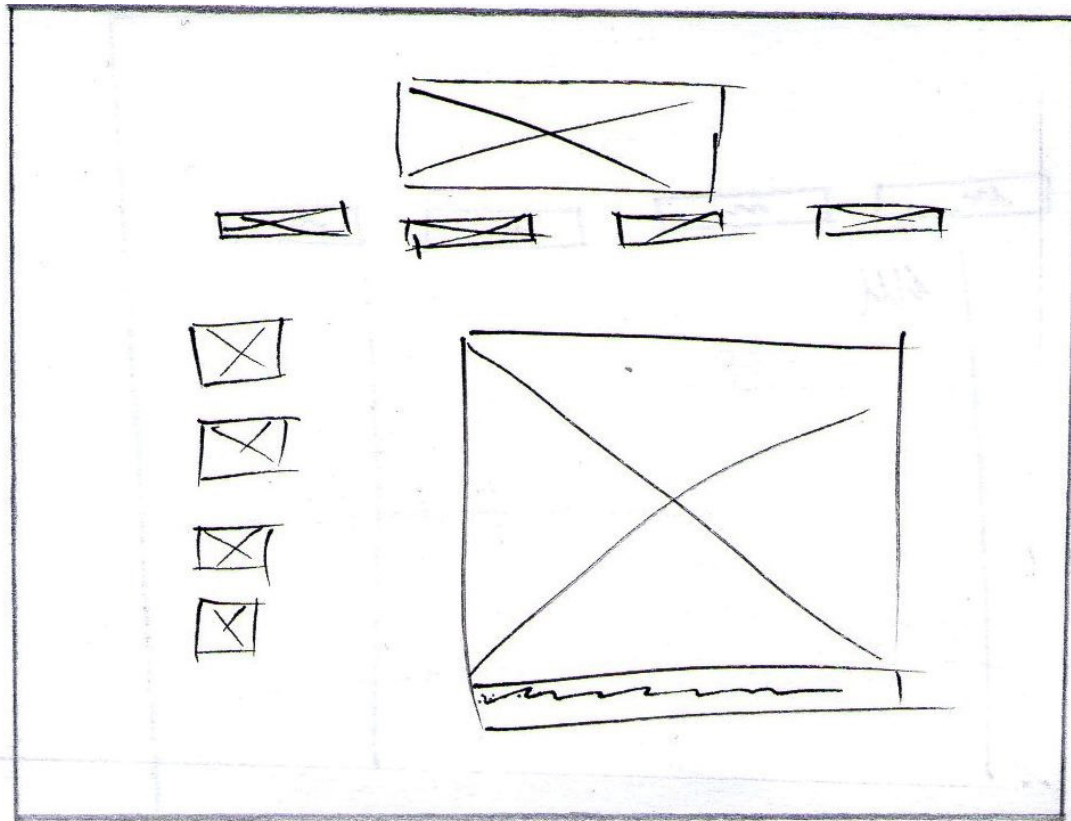
Es poner una mínima información, sea gráfica o escrita, que sea capaz de con esa poca información, transmitir lo que se quiere decir.



Estilo Maximalista



Es poner una gran variedad de información, sea gráfica, como también escrita, de esta manera se puede poner información necesaria como también innecesaria para alcanzar una atracción.

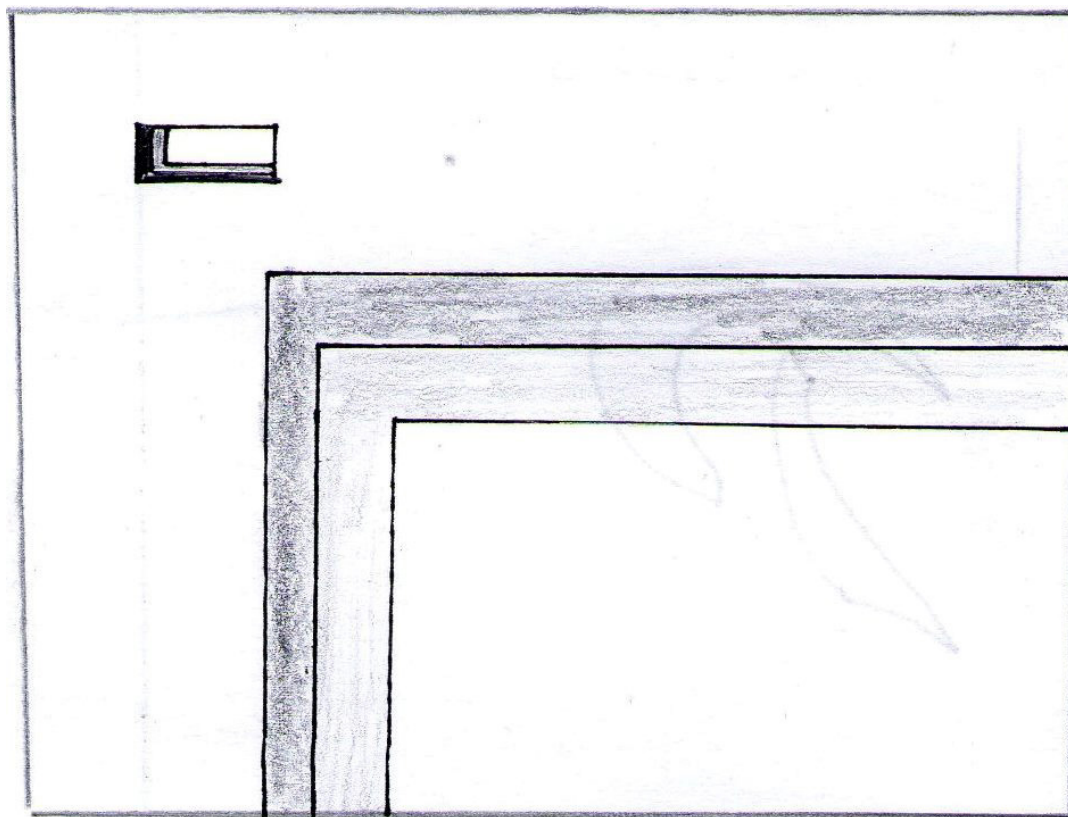




Estilo 3D



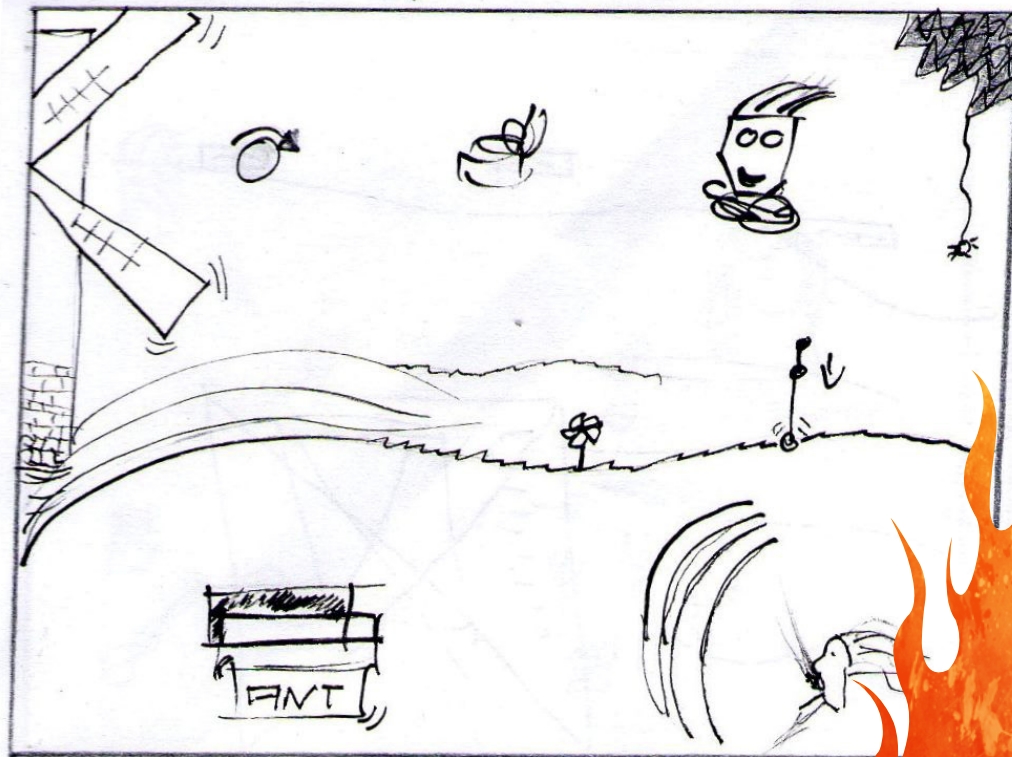
Es jugar con las imágenes, sobreponiéndolas y utilizando degradaciones en los colores, ya que se puede hacer efectos de tridimensionalidad en imágenes de solo tienen dos.

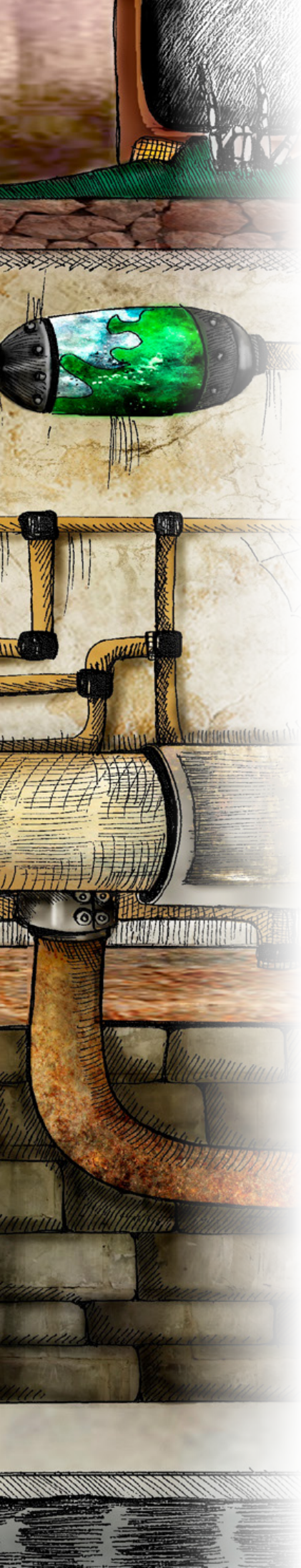


Estilo Interactivo



implemente es transformar la página web tradicional en algo más atractivo para el público, haciendo que por medio de movimientos tenga una interacción con el usuario.

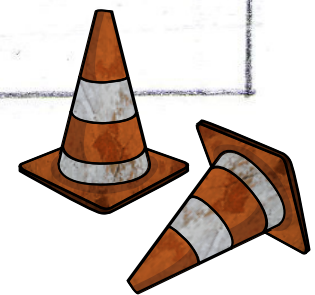
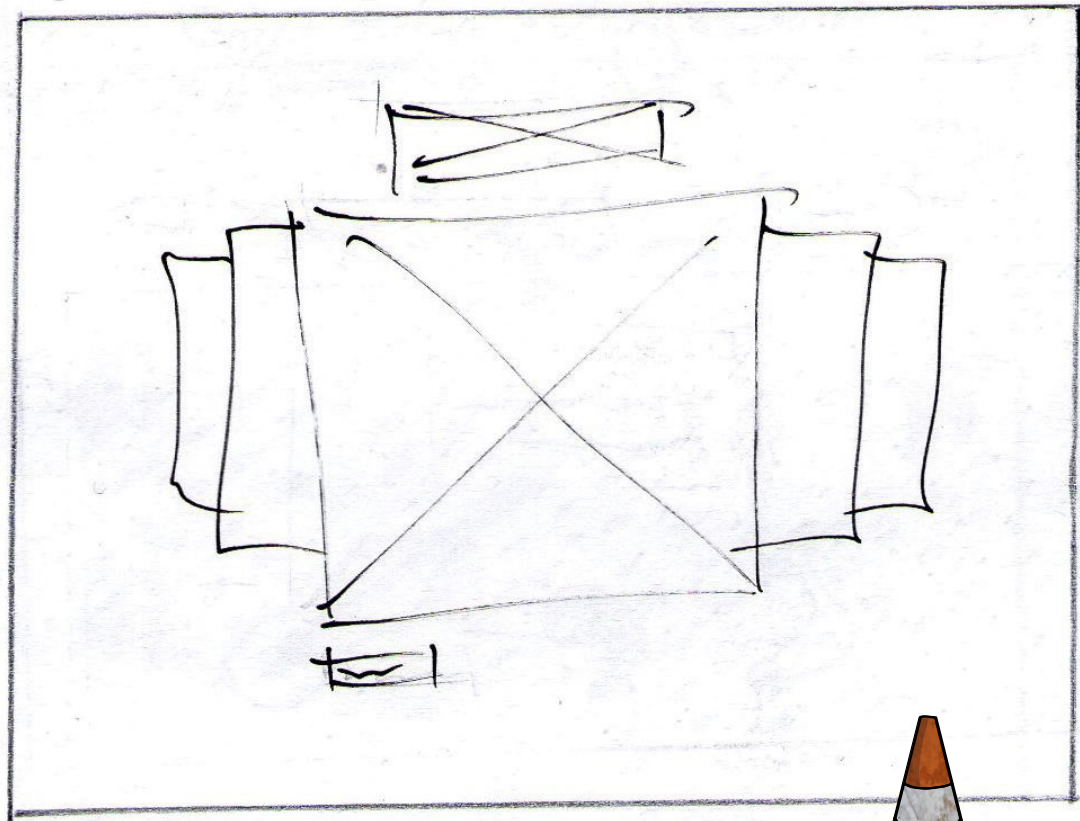





Estilo Gráfico

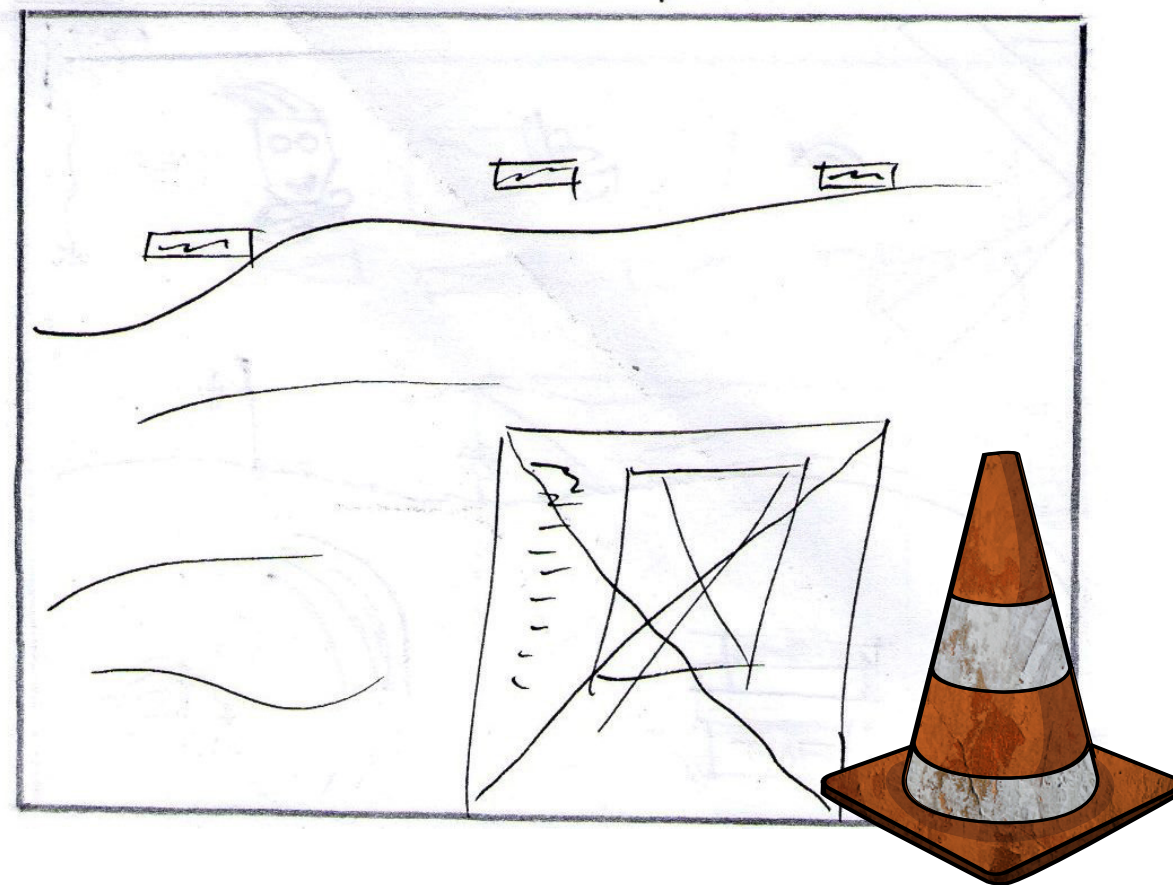


Consta en utilizar la gráfica para transmitir todo lo que se quiera decir por medio de este estilo de web.



Estilo Animado, no Tradicional

 or medio de movimientos que se realicen a objetos dentro de la página web, se la puede transformar en una página animada, así dejará de ser una página tradicional.

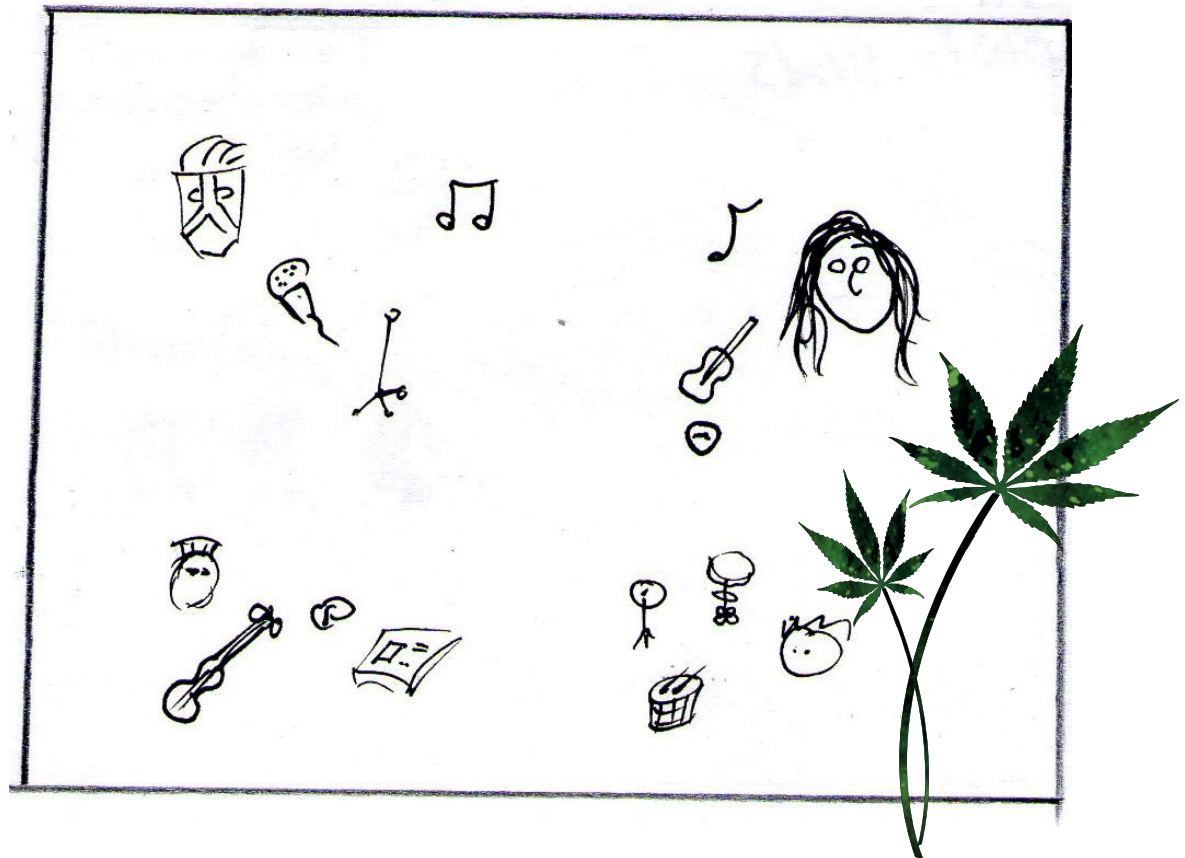




Estilo icónico

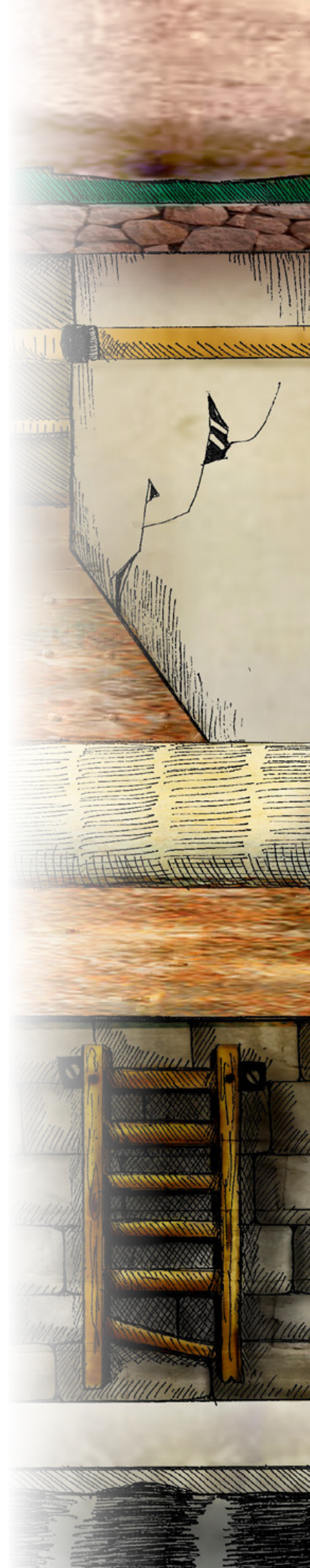


Consta en utilizar iconos, así se logra captar la atención, transformando cosas simples de una cotidianidad en algo que llamará la atención.



Estética Futurista

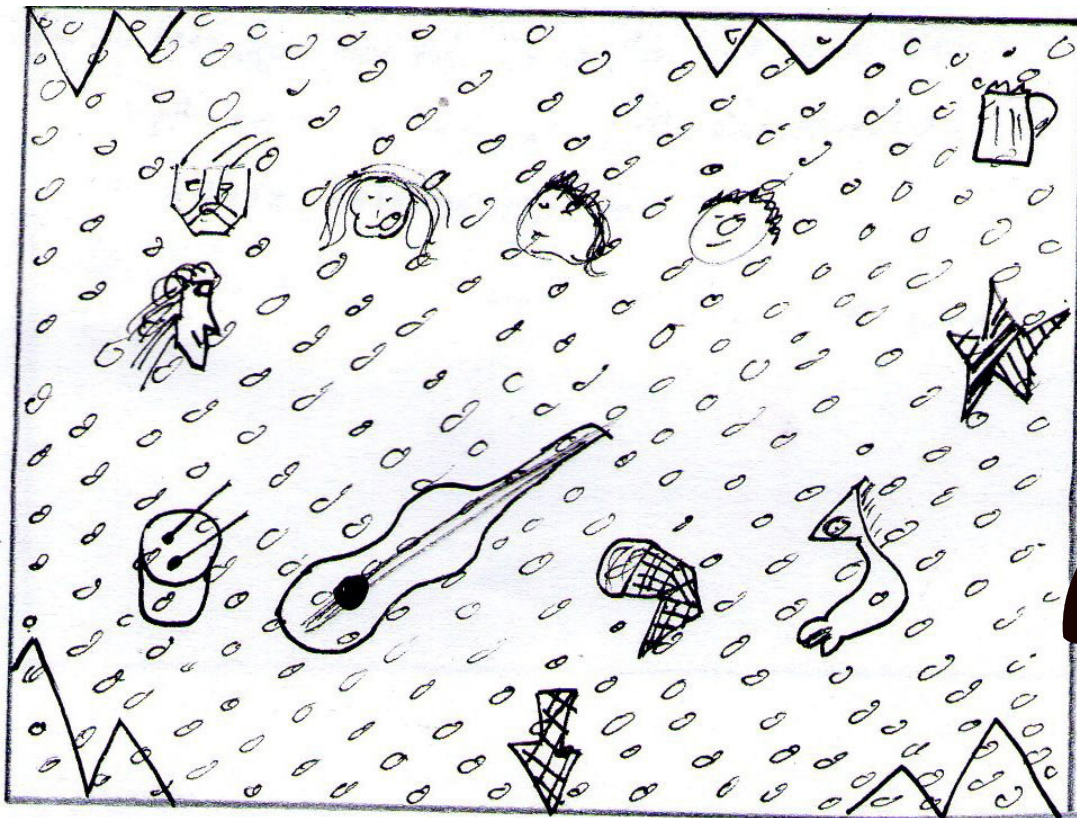
Convertir una página web, en una página con estilo futurista, es simplemente implementar características, tales como imágenes transparentes, colores metalizados, texturas plateadas, tales que con estas llegar a conseguir un efecto futurista.



Estética Recargada



En la estética recargada se consigue, llenando de gráfica y de información lo que se quiera dar a conocer, sea ordenadamente o desordenadamente, lo que se debe pretender dar es que esta estética sea atractiva.



3 Ideas

La elección de las 3 ideas fue muy difícil, ya que se tuvo que elegir muy bien las propuestas, y de estas tres se debe elegir una o juntar las tres en una sola solución. Las tres electas fueron:

5) *Estilo Interactivo*

8) *Estilo Icónico*

10) *Estética Recargada*

1 Idea

La elección de la idea principal resulto en una mezcla de las tres ideas, usando una estética recargada que atrae al público, utilizando un estilo icónico para transformar lo que no se conoce de la banda y todo eso mezclado con lo interactivo se propuso empezar a crear el sitio web que cambiara la forma de ver a Pandemonium.

Elegida

Estilo Interactivo

Estilo Icónico

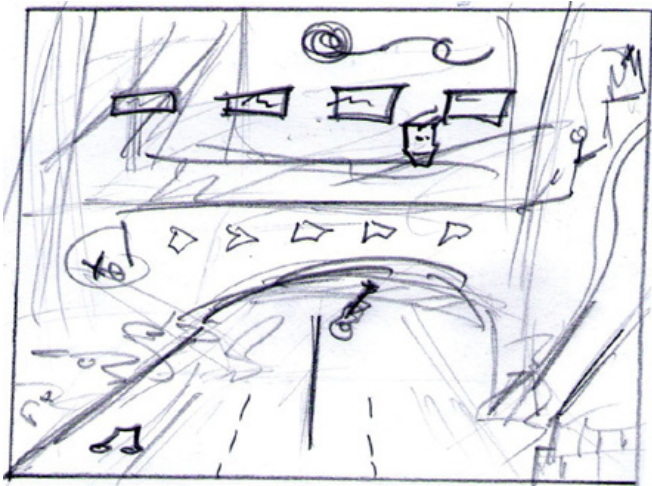
Estética Recargada



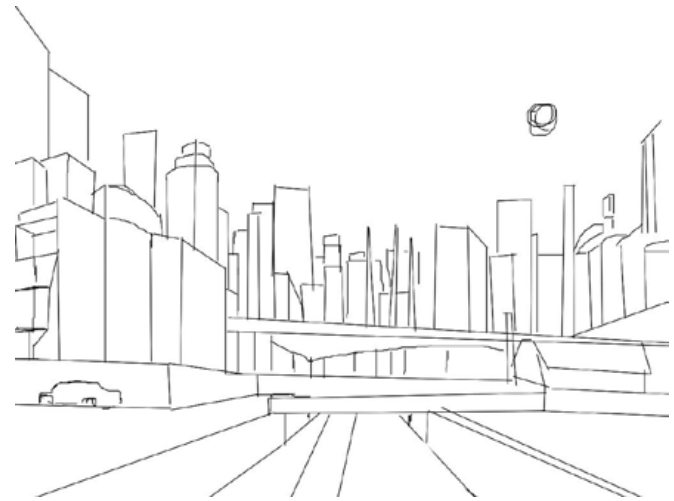
Bocetos



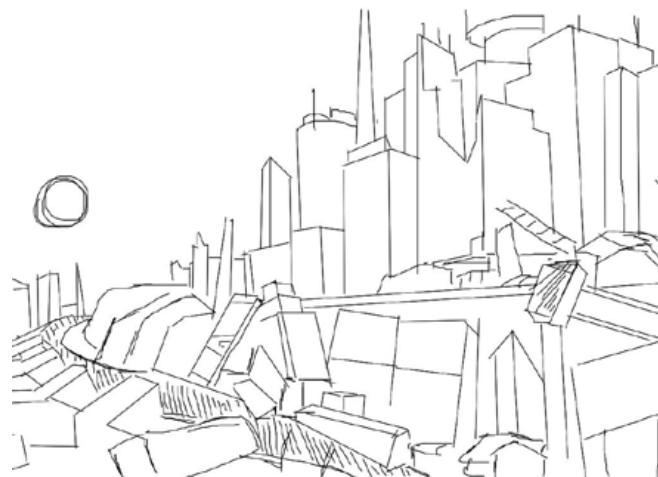
Para empezar el diseño de lo que se convertiría en el sitio web se partió de varios bocetos y de varias ideas acorde a la estética que se quiso dar..



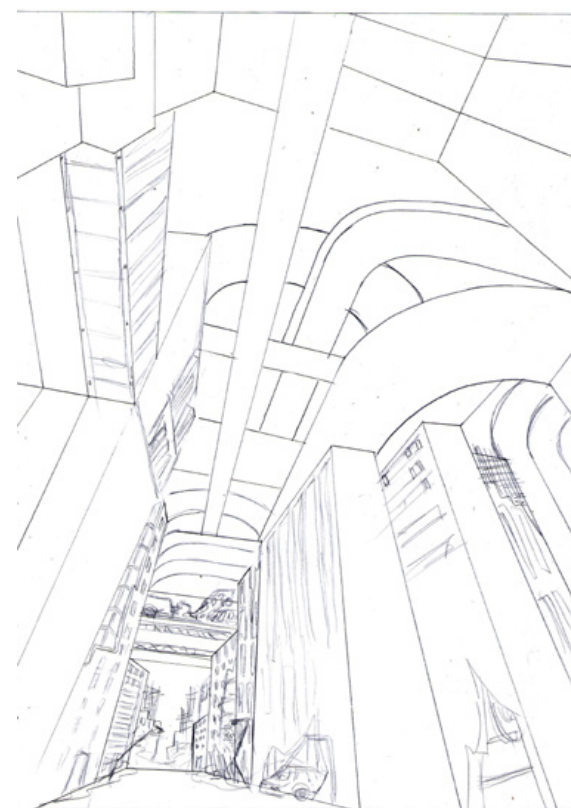
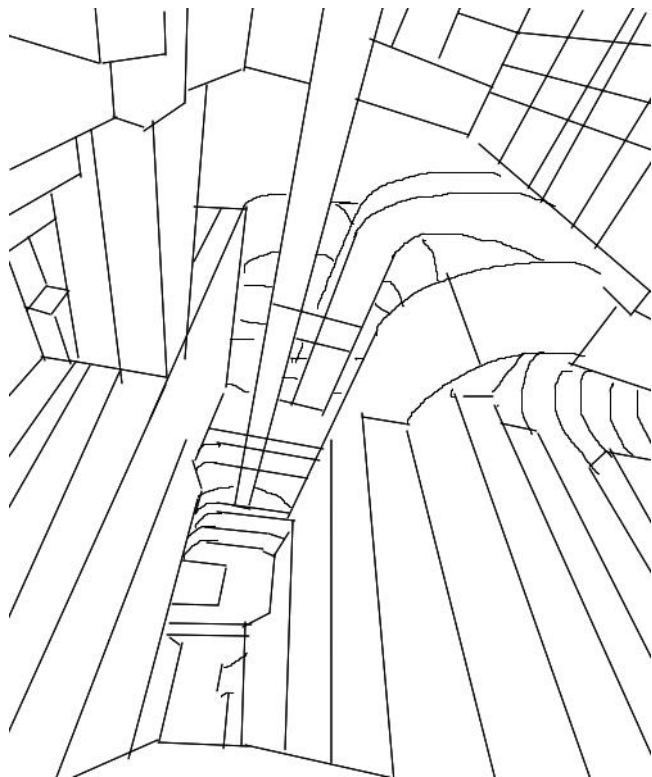
Un boceto muy básico.



Se mejoró el boceto.



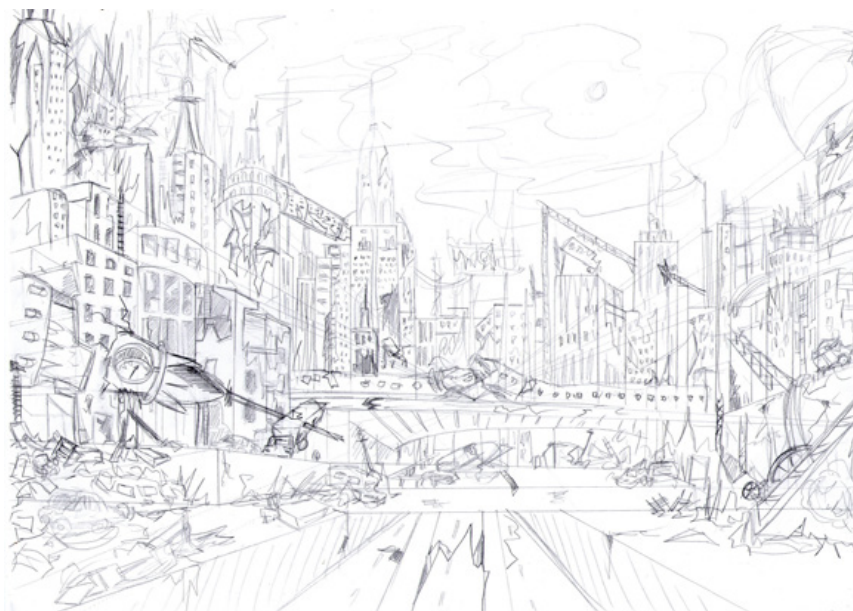
Se siguió con el proceso.



e hicieron pruebas



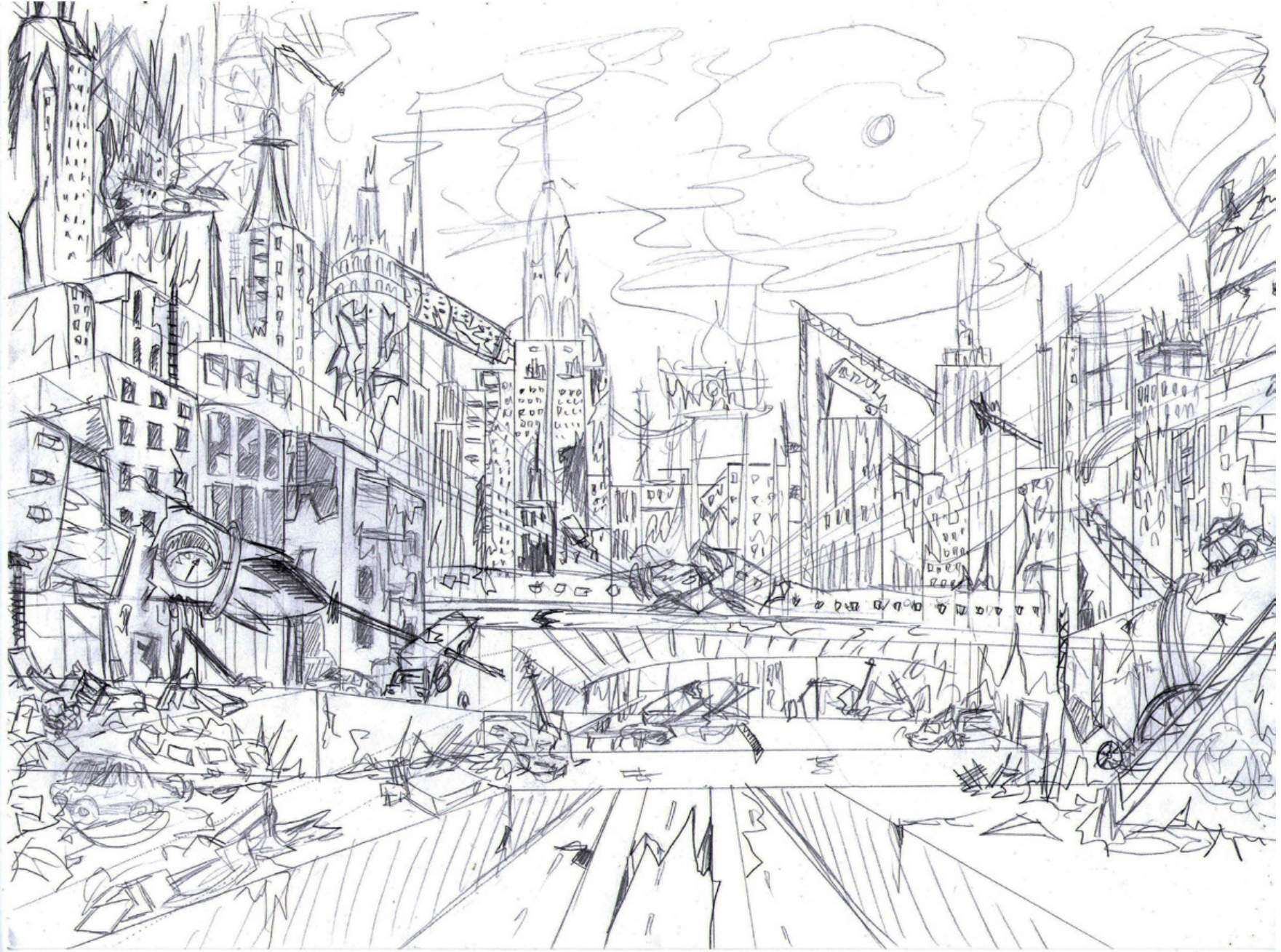
ambios y mejoras



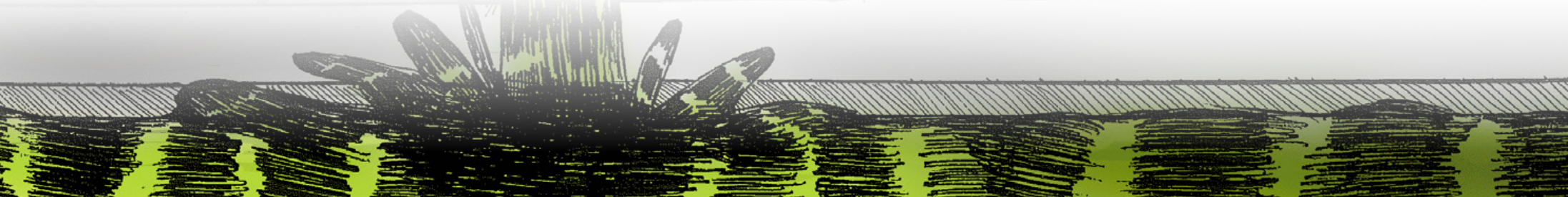
uevos cambios



Un resultado listo para empezar

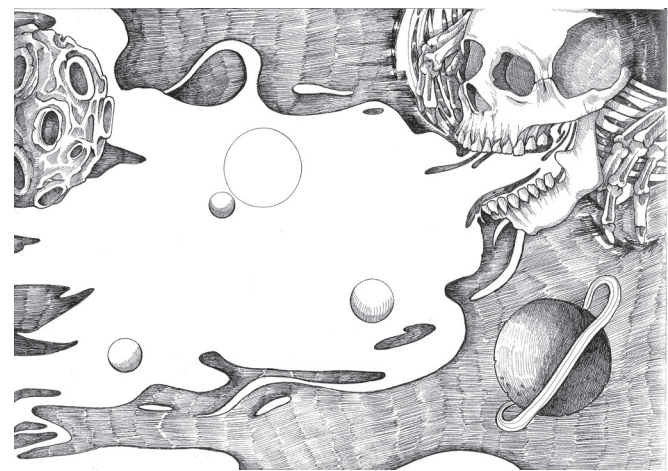
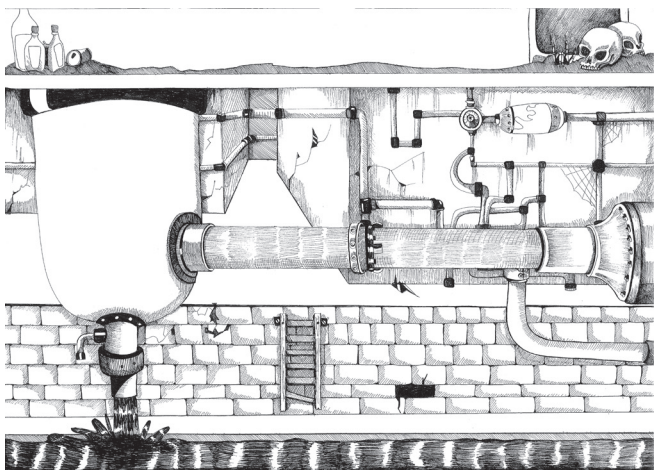


e obtiene un boceto listo para empezar a trabajar sobre él.

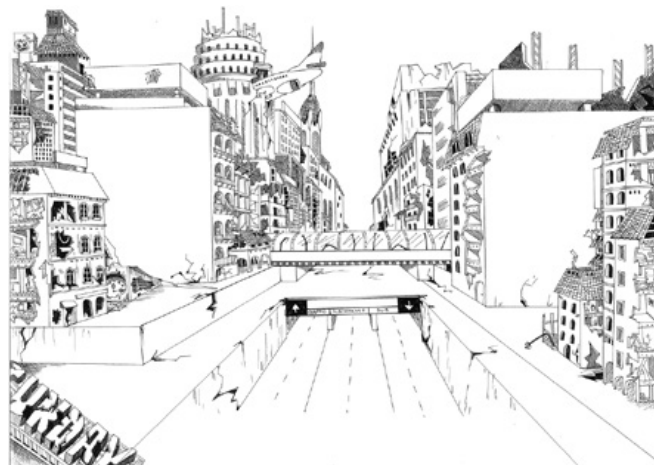


Bocetos Digitales

Luego de haber encontrado un punto exacto de cómo empezar con la estética que se quiere dar, se empieza por pasarla a la digitalización.

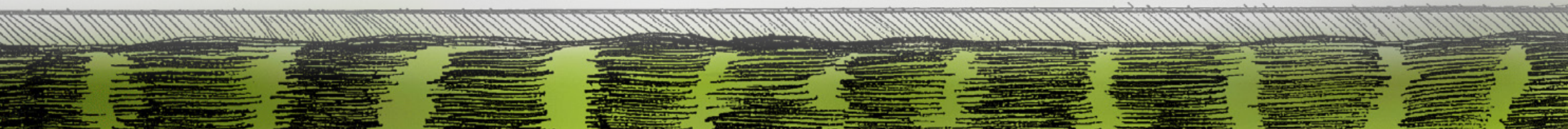


Se tomó 5 ideas diferentes para los 5 escenarios.

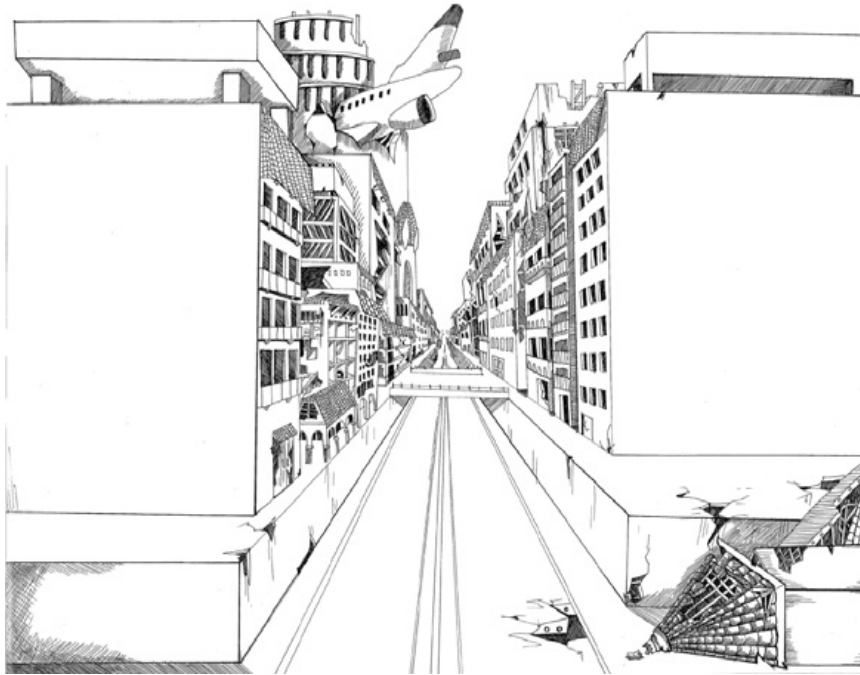



Cada escenario tendría su propia temática, pero cada uno se uniría al anterior.

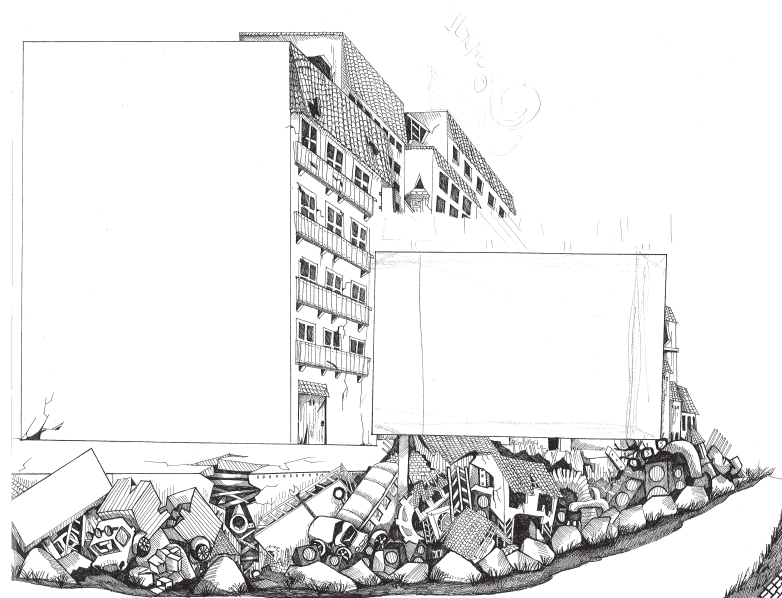
Aunque algunos temas fueron elegidos rápidamente, se tuvieron que hacer pequeños cambios por la funcionalidad que se vendría luego.




Cambios y término de digitalización



 e realizan cambios para mejorar la funcionalidad de la escena final.

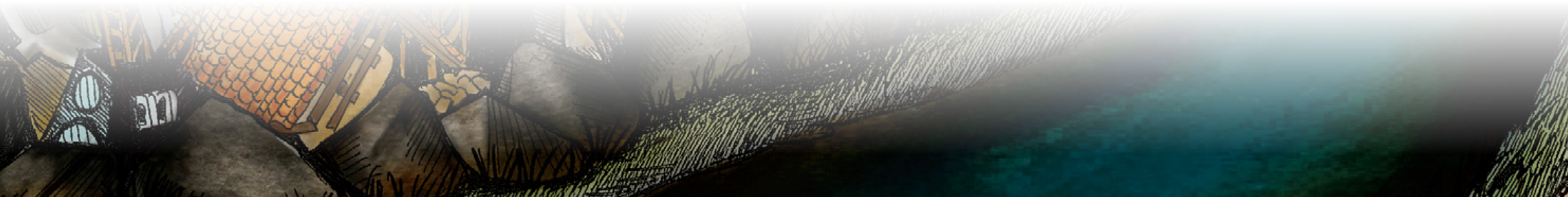
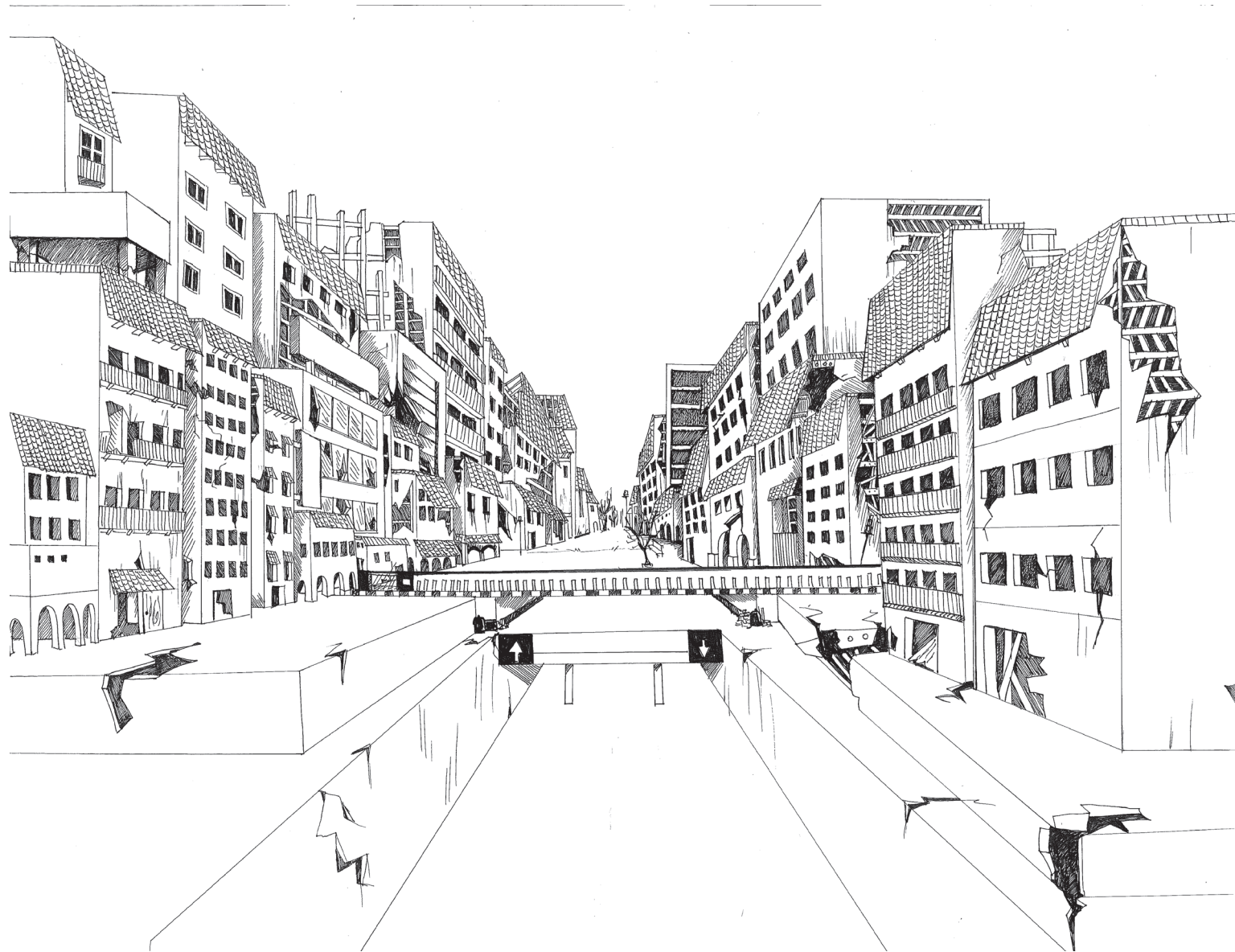


 e realizan retoques sobre las ideas principales para mejorar la estética.



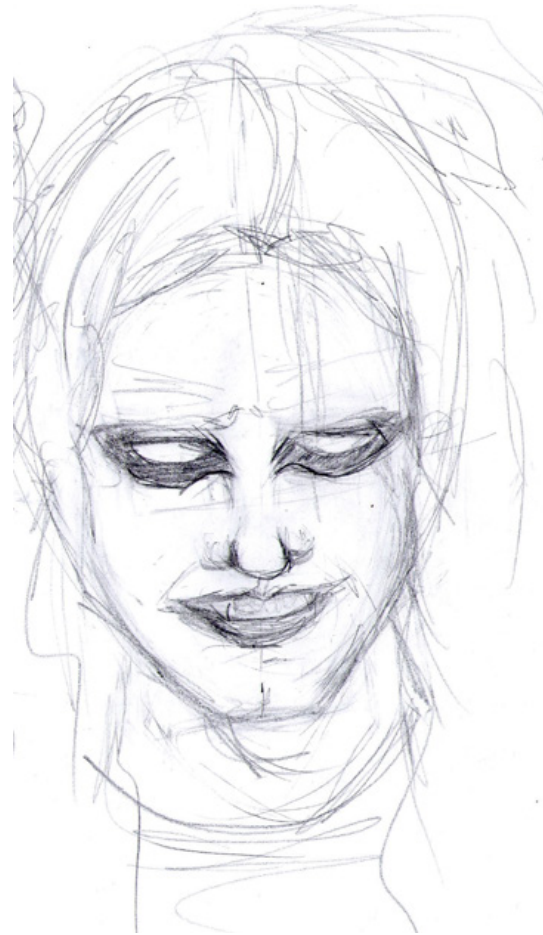


odas las escenas están trabajadas con un estilo de destrucción, y decaos, ya que este es el estilo que la propia banda quiso que tuviera.

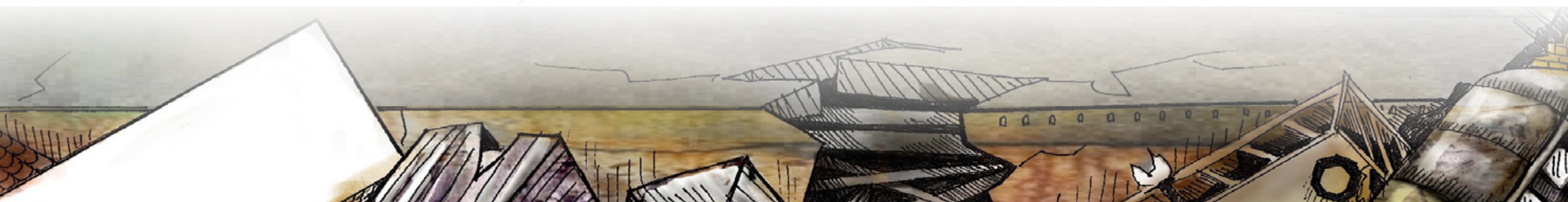


Bocetos de Personajes

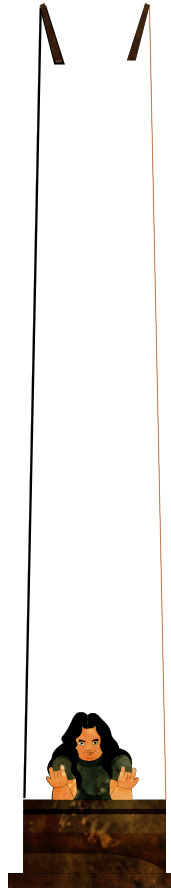
Muy probablemente también se inició con el boceto de personajes y de íconos que acompañarán a la página web. Estos están inspirados en los propios miembros de la banda y las cosas que a ellos les gusta.



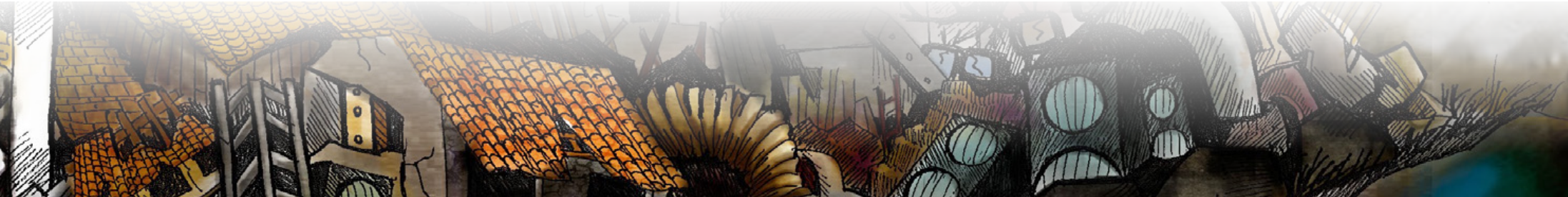
Los bocetos se iniciaron a lápiz y luego se montó a digital.



Mejorar los bocetos.



Los bocetos fueron cada vez mejorando para obtener un resultado más acorde con lo que se quiere dar.





Personajes Digitalizados

Digitalización de personajes para la sección de biografía.



La parte de dar a conocer a los miembros del grupo, es muy importante, ya que el interés es de promocionarlos por todos los medios necesarios.

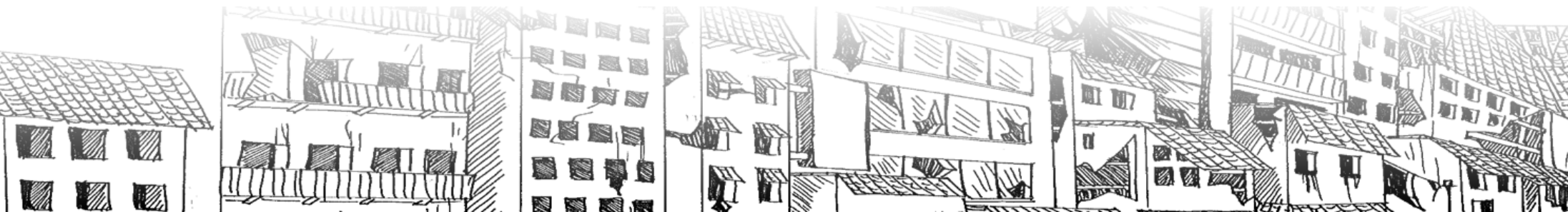
Ya que todo se ha convertido en gráficos, íconos e ilustraciones esto crea la parte más importante.



Gráfica para botones e íconos

Se creó una serie de 4 personajes para cada una de las 5 escenas que serán las pantallas donde se desarrollará la página web.

Cinco temáticas, Estatuas, Astronautas, Personas normales, Guerrilleros y Zombis.



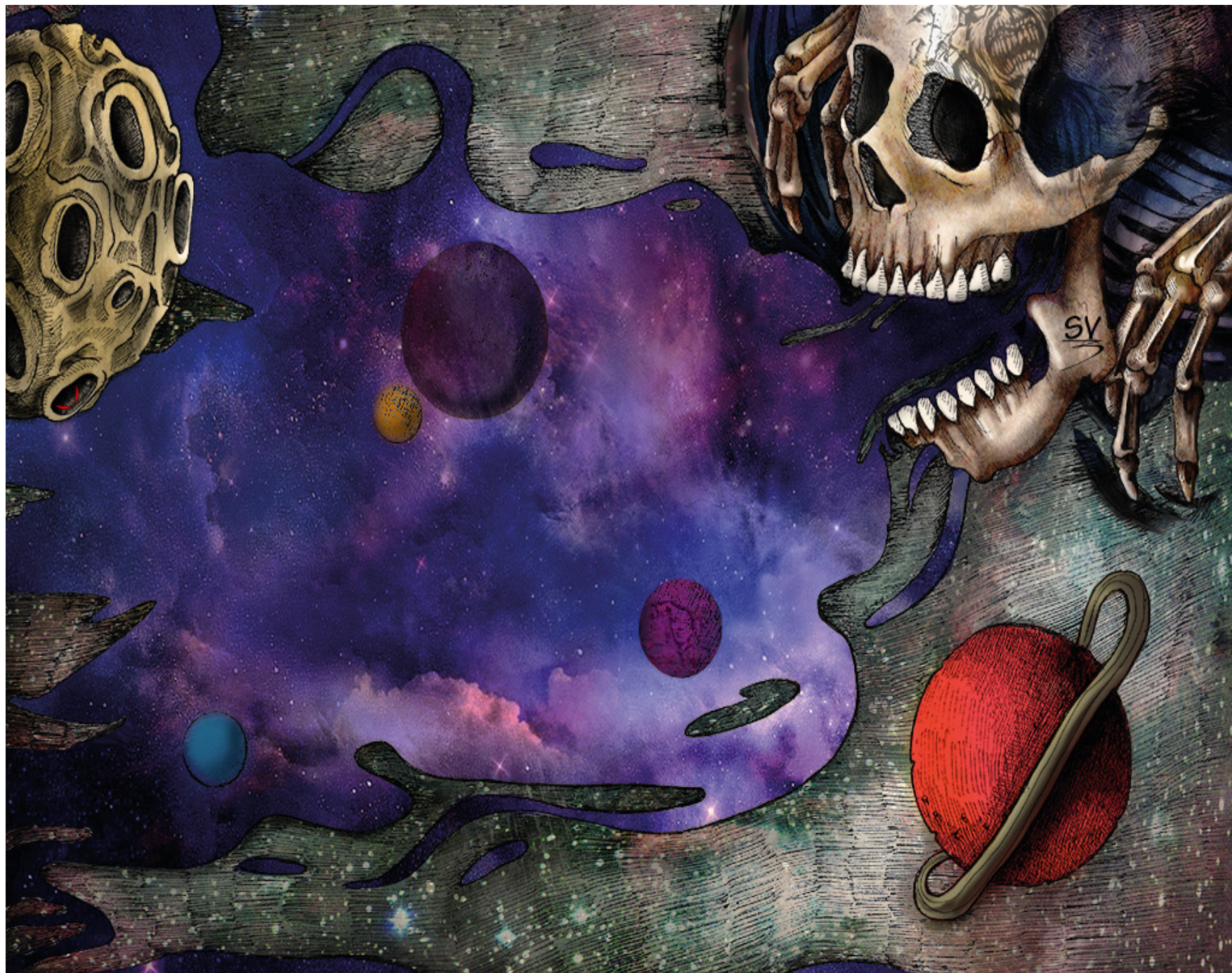


ambién se creó una serie de iconos, que ayudarán a la interactividad dentro de la página.



Escenario Espacio

El escenario del espacio, se tomó de los gustos de la tecnología que tiene la banda, de la visión y las ganas de llegar muy alto.




Escenario Militar

Esta escena fue inspirada por la temática de destrucción y por los gustos de la banda en el campo de armas y caos que ellos tienen.



Escenario Normales

e tomó la idea de la ciudad, mezclando las preferencias de la banda y dando así un toque de humor basado en las vivencias que pasé con Pandemonium.



Escenario Zombis

Se creó esta escena basándose en el gusto del vocalista por los zombis, es una estética que pegó muy bien y se la desarrolló en una cloaca.



Escenario Ciudad

Esta escena es la principal, ya que esta será la primera en aparecer cuando se entre a la página web, mezclando varias cosas se llegó a una imagen precisa.



Escenario Armado Espacio



Escenario Armado E Militar



Escenario Armado Norma- les

Biografía

EL ORIGEN DEL IMPERIO DATA DE MEDIADOS DEL AÑO 05 DEL NUEVO MILENIO.

En su inicio estaba conformado por:
David (guitarra)
Javier (batería)
Y celtic frost (voz)

Esta alineación no duro más de 30 días, ya sea por falta de equipo técnico o por broncas personales.

Pandemónium entraria asi a su primera crisis de personal, pero esta no duraria mucho, ya que al poco tiempo se uniría a la familia pandemonica andy (batería), y un individuo que no recuerdo el nombre en el bajo. Sea como sea pandemónium

Pandemónium

Multimedia

Noticias

Conciertos

Banda

SV

INICIO NOTICIAS MULTIMEDIA BIOGRAFIA CONCIERTOS

Escenario Armado Zombis



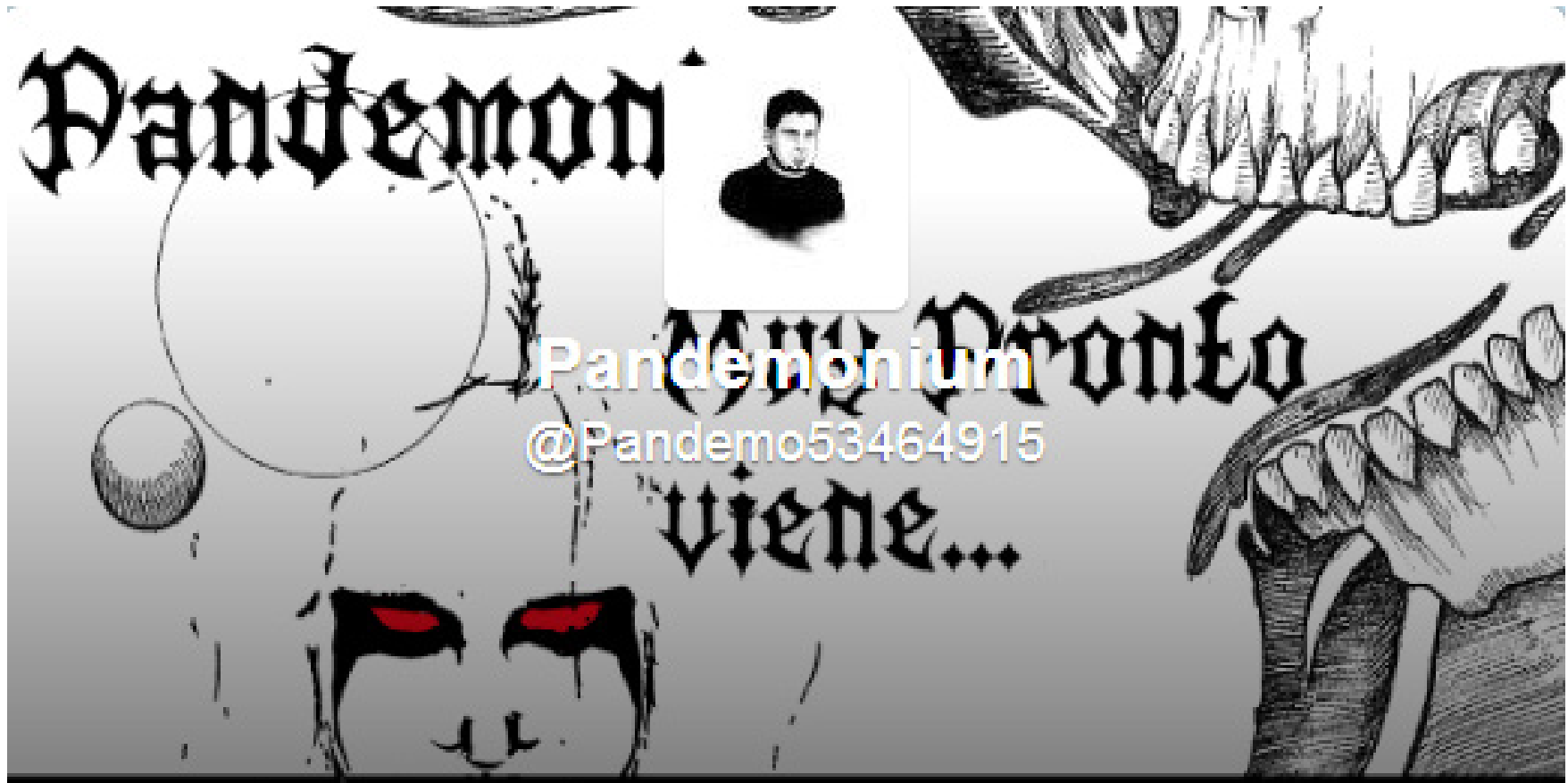
Escenario Armado Ciudad



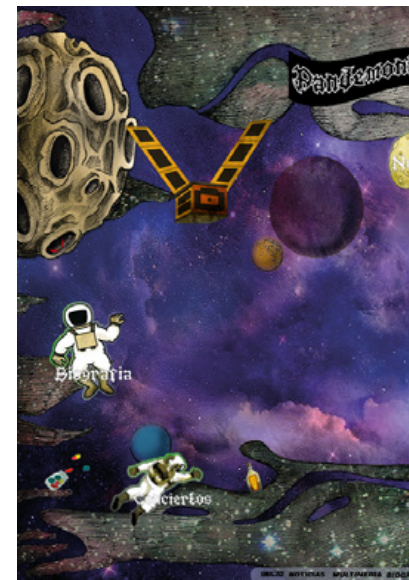
Muestra de Promoción En Facebook



Muestra de Promoción
En Twitter



Como se ve la Página Web





Conclusiones

Crear algo no es hacer algo nuevo, sino tomar algo que ya existe y transformarlo para que al verlo piensen que es nuevo.

Tomé la tecnología que existe, ilustración, digitalización, interactividad y en general la tecnología que aprendemos usar en estos años y simplemente la lleve al siguiente nivel.

En un lugar escrito esta, “Si haces bien las cosas, las personas no sabrán que hiciste.”

Recomendaciones

Haz que tu tesis este lleno de aquellas cosas que en las cuales eres el mejor, si necesitas aprender algo hazlo pronto y muy bien.

Talvez ya lo escucharon toda su vida, “no dejes para el ultimo todo”, pues para la tesis en verdad hazlo y los más pronto posible, o retumbare en tus pensamientos diciéndote, TE LO DIJE...

Biografía Teoría

Arribas, A., & Islas, O. (16 de marzo de 2013). Razón y Palabra. de NIÑOS Y JÓVENES MEXICANOS ANTE INTERNET: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N67/varia/aarribas.html>

Baz, A., Ferreira, I., Álvarez, M., &

García, R. (s.f.). Dispositivos Móviles.

Edison . (25 de Febrero de 2009). Informatica e internet. de infotoc-em: <http://infotoc-em.blogspot.com/2009/02/que-es-multimedia.html>

Fernández, A. (05 de 02 de 2010). de lawebera: <http://www.lawebera.es/diseño-web/el-diseño-de-la-interfaz.php>

Fernández, Y. (2011). Derechos de autor. de cpraviles: http://www.cpraviles.com/materiales/informatica4/docs/DERECHOSDEAUTOR_01_INTRODUCCION.pdf

Hammerstein, D. (s.f.). “La piratería digital” no causa una pérdida de empleo. de davidhammerstein: <http://www.davidhammerstein.com/articulo-la-pirateria-digital-no-causa-una-perdida-de-empleo-47100587.html>

Karim, G. (14 de Septiembre de 2011). ¿Qué es una Página Web? de wevxs: <http://www.wevxs.com/innegocios/paginas-web/que-es-una-pagina-web/>

Manchón, E. (9 de febrero de 2003). Fuentes, tipos de letra y recursos tipográficos. de alzado.org: http://www.alzado.org/articulo.php?id_art=127

Marino, J. (2012). Los 10 Mejores Consejos Para Artistas Independientes Para Promocionar Su Música. de articulo.tv: <http://www.articulo.tv/?Los-10-mejores-consejos-para-artistas-independientes-para-promocionar-su-musica>

dependientes-para-promocionar-su-musica&id=960

Mirzoeff, N. (2003). Una Introducción a la Cultura Visual. Buenos Aires: Paidós.

Salgado, J. (18 de Abril de 2012). Análisis del mundo digital. de tatxe: <http://tatxe.org/2012/04/18/viralizacion-de-una-web/>

Shannon, N. (07 de abril de 2010). Un aspecto básico en tipografía en Diseño Web. de sixrevisions: http://sixrevisions.com/web_design/a-basic-look-at-typography-in-web-design/

tiggres.com. (s.f.). Que es el indesign. Obtenido de tiggres.com: <http://directorio.tiggres.com.pe/herramientas/tecnologia/%C2%BFque-es-indesign.html>

Twemlow, A. (2007). Diseño de audio. En A. Twemlow, ¿Qué es el Diseño Gráfico 2? (C. Dávila, Trad., pág. 96). Barcelona: Gustavo Gili. www.micompromiso.org.ve.

Twemlow, A. (2007). El diseño gráfico es para las personas. En A. Twemlow, ¿Qué es el Diseño Gráfico 2? (págs. 74-80). Barcelona: Gustavo Gili. www.micompromiso.org.ve.

Twemlow, A. (2007). Que es el diseño grafico 2. Barcelona: Gustavo Gili. www.micompromiso.org.ve. (s.f.). LA PIRATERÍA.

Biografía Imágenes

Imágenes conocidas:

Todas las marcas y logotipos de terceros mencionados en este Documento son marcas registradas y pertenecen a sus respectivos propietarios.

Imágenes numeradas:

in001: http://3.bp.blogspot.com/-LQHli_55qQk/TzXarIsBhXI/AAAAAAAAA5o/NuwpWz_uCxI/s1600/mobile-evolution-1.jpg

in002: <http://comenzandodecero.com/wp-content/uploads/2013/02/53.jpg>

in003: <http://onsoftware.softonic.com/crear-imagen-portada-facebook>

in004: <http://www.youtube.com/watch?v=LnOwbW5EAMQ>

in005: <http://www.coveralia.com/>

in006: <http://m.angelesdelinfierno.com/>

in007: <http://magodeoz.com/>

Imágenes no referenciadas:

Constan dentro de relevancia textual.

Otras Imágenes:

Son propiedad del autor.