



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE
ARTES MULTIMEDIA**

TÍTULO:

“Estudio de la incidencia de la música rock en los jóvenes de la ciudad de Guayaquil, y el desarrollo de una aplicación móvil para su difusión”

AUTOR(A):

Tomalá Argüello Marco Andrés

Trabajo de Seminario de Graduación Previo a la Obtención del
Título de: **Ingeniera en Dirección y Producción en Artes
Multimedia**

TUTOR:

Mgs. Tomalá Calderón Byrone.

**Guayaquil, Ecuador
2014**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**Facultad de Artes y Humanidades
Carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes
Multimedia**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Marco Andrés Tomalá Argüello, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia.

TUTOR

Tomalá Calderón Byrone Mgs.

REVISOR(ES)

Fiallos Vargas Ingrid Mgs.

Paladines Rodriguez Joffre Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Moreno Díaz Victor Hugo Mgs.

Guayaquil, Septiembre del 2014



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**Facultad de Artes y Humanidades
Carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Marco Andrés Tomalá Argüello**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Estudio de la incidencia de la música rock en los jóvenes de la ciudad de Guayaquil, y el desarrollo de una aplicación móvil para su difusión**, previa a la obtención del Título de Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, Septiembre del 2014

AUTOR(A)

Marco Andrés Tomalá Argüello



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**Facultad de Artes y Humanidades
Carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Marco Andrés Tomalá Argüello**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Estudio de la incidencia de la música rock en los jóvenes de la ciudad de Guayaquil, y el desarrollo de una aplicación móvil para su difusión**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, Septiembre del 2014

AUTOR(A)

Marco Andrés Tomalá Argüello

AGRADECIMIENTO

Como no puede ser de otra manera, inicio este agradecimiento, nombrando a Dios, y dándole gracias por todas las maravillas que ha hecho con mi vida.

Agradezco a mis padres Dr. Gustavo Marcos Tomalá Salcedo y Lcda. Sonia del Pilar Argüello Parra, quienes apostaron siempre que la mejor herencia que se puede dejar a un hijo es la Educación, la formación personal, profesional y espiritual. Gracias a toda mi familia que siempre ha sido un pilar fundamental en mi carrera profesional.

A los grandes Maestros que encontré en la carrera, a quienes considero como amigos y respeto mucho por su calidad de Persona y sus conocimientos profesionales. En especial a Lcdo. Pedro Mármol, quien me recordó la pasión y dedicación que se debe tener por las nuevas tecnologías y ponerlas al servicio de la sociedad.

Gracias a todas las personas que ayudaron a que mi vida estudiantil no pasara en vano.

Gracias a la política universitaria que me vinculó tanto con mi AMADA Universidad Católica Santiago de Guayaquil y me demostró que cada estudiante tiene el poder de cambiar la comunidad universitaria y que cada ciudadano puede cambiar este País.

En fin Agradezco a cada persona que estuvo ayudando y aportando para mi desarrollo personal y profesional.

Y sobre todo quedo inmensamente agradecido con las personas que de alguna manera fueron un obstáculo o traba en el camino, por que gracias a ellos, pude superar barreras y llegar a ser lo que hoy soy.

Marco Andrés Tomalá Argüello

DEDICATORIA

*"Señor que tanto me has dado, sé misericordioso y concédeme algo más:
Un corazón agradecido" – Apóstol Pablo.*

Como un humilde gesto de cariño y afecto dedico esta tesis a mis progenitores, quienes a pesar de las limitaciones económicas nunca me dijeron que no cuando se trataba de formarme como profesional, pues si al fin de cuenta, la mejor herramienta que tiene el hombre es la educación. Porque de qué vale amasar fortuna, si no se tiene el discernimiento inspirado por Dios y el conocimiento humano para poner ese dinero a servicio de la sociedad.

Pues bien así; Que Dios siempre me conceda la inteligencia para poder obedecer sus designios. Y poder así poner en practica los conocimientos adquiridos en la carrera al servicio de nuestro País.

Marco Andrés Tomalá Argüello

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

LECTOR / DELEGADO

LECTOR / DELEGADO

DIRECTOR DE LA CARRERA



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

Facultad de Artes y Humanidades

Carrera Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia

CALIFICACIÓN

**TOMALÁ CALDERÓN BYRONE MGS.
PROFESOR GUÍA O TUTOR**

INDICE GENERAL

Introducción.....	2
-------------------	---

CAPITULO 1

1.1	Antecedentes.....	2
1.2	Planteamiento del Problema.....	6
1.3	Alcance del Estudio.....	6
1.4	Necesidad.....	7
1.5	Factibilidad.....	7
1.6	Justificación.....	8
1.6.1	Justificación Teórica.....	8
1.6.2	Justificación Práctica.....	9
1.7	Objetivo General.....	9
1.8	Objetivos Específicos.....	9
1.9	Hipótesis.....	10
1.9.1	Variable Dependiente.....	10
1.9.2	Variable independiente.....	10

CAPITULO 2

2	Marco Teórico.....	11
2.1	El Sonido.....	12
2.2	La Música.....	12
2.3	Géneros Musicales.....	12
2.4	El Rock.....	13
2.5	El Rock como arte.....	14
2.6	Tipos de Rock.....	15
2.7	Demonología del Rock.....	15

2.8	Aportes culturales y sociales del Rock.....	16
2.9	Aportes epistemológico del Rock.....	17
2.10	¿Por qué se ha satanizado el Rock?.....	18
2.11	Grandes exponentes del Rock.....	20
2.12	Marco Conceptual.....	22
2.12.1	Dispositivo Móvil.....	22
2.12.2	Aplicaciones móviles.....	22
2.12.3	Desarrollo de aplicaciones para móviles.....	23
2.12.3.1	Framework.....	25
2.12.3.2	Jquery.....	26
2.12.3.3	Jquery mobile.....	27
2.12.3.4	Api.....	27
2.12.3.5	Sdk.....	28
2.12.3.6	Apk.....	28
2.13	Sistemas Operativos.....	29
2.13.1	Android.....	29
2.13.2	IOS.....	30
2.13.3	Windows Phone.....	31
2.14	Lenguajes de Programación.....	32
2.14.1	Javascript.....	32
2.14.2	HTML5.....	32
2.15	Base de datos.....	33
2.16	Dreamweaver.....	34

CAPITULO 3

3.1	Diagnóstico de la situación.....	36
3.2	Justificación metodológica.....	37
3.3	Métodos investigativos.....	37

3.3.1	Investigación exploratoria.....	37
3.3.2	Investigación cualitativa.....	39
3.4	La entrevista.....	39
3.5	La encuesta.....	41
3.5.1	El cuestionario.....	42
3.6	El Estudio de Mercado.....	44
3.7	El Presupuesto.....	47

CAPITULO 4

4.1	Análisis de los Resultados.....	49
4.2	Trabajo de campo.....	49
4.3	Resultados de la investigación.....	49
4.3.1	Observación.....	49
4.3.2	Entrevista.....	51
4.3.3	Encuesta.....	61

CAPITULO 5

5.1	Descripción del proyecto.....	73
5.2	Alcance.....	73
5.3	Especificaciones funcionales.....	74
5.4	Módulos de la aplicación.....	74
5.4.1	Sección Artistas.....	74
5.4.2	Sección Calendario.....	77
5.4.3	Sección Videos.....	77
5.4.4	Sección Afinador.....	77

5.4.5	Sección Acordes.....	77
5.4.6	Sección Contactos.....	77
5.5	Especificación técnicas.....	78
5.5.1	Diseño de Base de datos.....	78
5.5.1.1	Descripción de tablas.....	79
5.5.1.2	Formatos para almacenamiento de información.....	82
5.6	Funciones del aplicativo.....	83
5.7	Creación de la empresa.....	84
5.7.1	Nombre de la empresa.....	84
5.7.2	Descripción de la empresa.....	84
5.7.3	Misión y Visión.....	84
5.7.4	Objetivos Estratégicos	84
5.7.5	Valores Organizacionales.....	85
5.7.6	Principios.....	85
5.8	Plan de Mercadeo.....	86
5.8.1	Estrategias de Servicios.....	86
5.8.2	Estrategias de Precios.....	86
5.8.3	Canales de Distribución.....	86
5.8.4	Promoción.....	87
5.9	Análisis Financiero.....	87
5.9.1	Financiamiento del proyecto.....	88
5.9.2	Proyecciones de ventas y gastos.....	94
5.9.3	Flujo de caja.....	96
5.9.4	Retorno de inversión.....	97

CAPITULO 6

6.1	Conclusiones.....	99
6.2	Conclusiones Técnicas.....	101
6.3	Recomendaciones.....	102
6.4	Recomendaciones Técnicas.....	103

CAPITULO 7

Bibliografía.....	106
--------------------------	------------

CAPITULO 8

ANEXOS

Anexo # 1 - Incremento del uso de telefonía móvil en Ecuador.....	111
Anexo # 2 – Tipos de Rock.....	112
Anexo # 3 - Diversas aplicaciones móviles.....	115
Anexo # 4 – Logo Android.....	115
Anexo # 5 – Logo ios.....	116
Anexo # 6 – Logo Windows Phone.....	116
Anexo # 7 - Estructura HTML5.....	117
Anexo # 8 – Imagen <u>concierto</u> 4 años de la Escena.....	119
Anexo # 9 - Modelo de entrevista.....	119
Anexo # 10 - Modelo de encuesta.....	122

Anexo # 11 – Pantalla de inicio Rock Gye.....	125
Anexo # 12 – Módulos de Rock Gye.....	125
Anexo # 13 – Pantalla sección Artistas.....	126
Anexo # 14 – Discografías sección Artistas.....	127
Anexo # 15 – Pantalla sección Calendario.....	135
Anexo # 16 – Pantalla sección Videos.....	136
Anexo # 17 – Pantalla sección Afinador.....	136
Anexo # 18 – Pantalla sección Acordes.....	137
Anexo # 19 – Pantalla sección Contactos.....	138

INDICE DE GRAFICOS

Gráfico # 1. Asistencia de jóvenes a conciertos de rock.....	61
Gráfico # 2. Conocimiento sobre organismos para promover y difundir el rock.....	63
Gráfico # 3. Opinión sobre la difusión del rock.....	64
Gráfico # 4. Opinión sobre los canales de difusión del rock.....	65
Gráfico # 5. Porcentaje de uso de Smartphone.....	66
Gráfico # 6. Preferencia de marca de Smartphone.....	67
Gráfico # 7. Porcentaje de jóvenes que descargan aplicaciones móviles.	68
Gráfico # 8. Porcentaje de jóvenes que descargarían una aplicación móvil que difunda el rock.....	69
Gráfico # 9.1 Opinión sobre el pago de descarga de aplicaciones.....	70
Gráfico # 9.2 Opinión sobre el pago de descarga de aplicaciones.....	71
Gráfico # 10. Base de datos de Rock Gye.....	78
Gráfico # 11. Tabla Rock Gye.....	79
Gráfico # 12. Tabla Artistas – Comprar Canción.....	79
Gráfico # 13. Tabla Calendario.....	80
Gráfico # 14. Tabla Video.....	80
Gráfico # 15. Tabla Afinador.....	81
Gráfico # 16. Tabla Acordes.....	81
Gráfico # 17. Tabla Contactos.....	82

Gráfico # 18. Valores organizacionales de Tomunbá Apps.....	85
--	-----------

INDICE DE TABLAS

Tabla # 1. Equipos de Computación.....	88
Tabla # 2. Mobiliarios de oficina.....	88
Tabla # 3. Gastos generales operativos.....	88
Tabla # 4. Gastos de licencia de software.....	89
Tabla # 5. Gastos Administrativos.....	89
Tabla # 6. Gastos Constitucionales.....	90
Tabla # 7. Gastos generales de producción.....	91
Tabla # 8. Gastos de campaña publicitaria.....	93
Tabla # 9. Capital de trabajo.....	93
Tabla # 10. Inversión inicial.....	94
Tabla # 11. Total de inversión.....	94
Tabla # 12. Proyección de ventas y gastos.....	95
Tabla # 13. Flujo de caja.....	96
Tabla # 14. Retorno de la Inversión.....	97

RESUMEN

Al finalizar la carrera universitaria y después de analizar los distintos eventos por promocionar el Rock en la ciudad de Guayaquil. El autor de este trabajo de titulación, determina la escasez de promoción y difusión de este género musical.

Por lo cual se considera como opción recomendable, utilizar las nuevas tecnologías informáticas, con el fin de desarrollar una aplicación móvil que favorezca a la difusión, extensión y esparcimiento del Rock en la ciudad de Guayaquil. En la cual el usuario final pueda acrecentar su bagaje cultural sobre la música nacional y las distintas bandas que dejan en alto el nombre de nuestra ciudad y nuestro país.

Previo a la elección de este proyecto de investigación, se observó la gran gestión que realizan distintos organismos para la difusión del género en cuestión, pero también se pudo ser testigo de que no existe una promoción de estos artistas utilizando tecnologías como las de Aplicativos móviles.

En cuanto a las aplicaciones móviles se debe destacar el impacto social y cultural que genera en la actualidad, de manera que sea este el medio propicio e idóneo para la difusión de este género.

Para lo cual se ha realizado un análisis sobre las distintas aplicaciones que puedan servir de apoyo para la realización del presente proyecto de investigación.

ABSTRACT

At the end of the college career, and after analyzing the various events promoting the Rock in the city of Guayaquil. The author of this work degree, determines the shortage of promotion and dissemination of this music genre.

Therefore it is considered advisable option, use new information technologies in order to develop a mobile application that favors the spread, extent and spread of the Rock in the city of Guayaquil. In which the end user can increase their cultural knowledge on national music and different bands that leave up the name of our city and our country.

Before choosing this research project, the great management that perform various agencies for the dissemination of the genre in question was observed, but could also be seen that there is a promotion of these artists using technologies such as mobile applications.

As mobile applications should emphasize the social and cultural impact that today, so this is the enabling environment and suitable for the dissemination of this genre.

For which it has made an analysis of the various applications which may provide support for the implementation of this research project.

Palabras Claves: Proyecto, Investigación, Rock, Guayaquil, Aplicación, Móvil, Android, Difusión, Música, Smartphone

Introducción.

La música es un mundo volátil y cambiante, buscando siempre la innovación y el avance incluso tecnológico para el gran desarrollo de éste arte. La ciudad de Guayaquil posee un gran sector juvenil que busca expresar su arte a través de la música y uno de los géneros que mayor demanda tiene es el rock, que ha servido de influencia para muchos. La tecnología ha permitido obtener información de manera rápida y eficaz siendo los jóvenes quienes más acceden a internet y por ende mayor demanda de uso de Smartphone. Los teléfonos celulares permiten estar conectados las 24 horas del día los 7 días de la semana según las necesidades que cada persona y de esta manera, el uso de diferentes aplicativos móviles que se demandan en el mercado.

El siguiente tema de investigación se enfoca a determinar si, existe una difusión correcta de las bandas de rock por medio de dispositivos móviles en la ciudad de Guayaquil.

Para poder lograr este objetivo se plantea desarrollar una aplicación dirigida a la difusión de las bandas de género Rock dentro de la ciudad de Guayaquil, de manera que el público local reciba mayor conocimiento de los diferentes grupos que están en auge de estos géneros.

La aplicación permitirá obtener información de un gran bagaje de bandas guayaquileñas que han llegado a tener una gran aceptación dentro de estos géneros y al darle clic a cada una de las bandas, se encontrará una breve descripción, acompañada de una canción, que el usuario podrá descargar desde la misma en una sección denominada **“Artistas”**. Para los usuarios músicos se les proveerá una herramienta en la sección **“Afinador”** como su nombre lo indica que ayudará a los músicos a tener sus instrumentos afinados. También se implementa **“Acordes”** para apreciar distintas notas de sus instrumentos. Se podrá observar una agenda con los próximos eventos y conciertos para que los usuarios de la aplicación estén informados de los actos culturales y musicales que se desarrollan en Guayaquil en **“Calendario”** y se permitirá a los usuarios ampliar un poco su conocimiento del campo musical a través de **“Videos”**.

Con esta aplicación móvil a desarrollarse los jóvenes obtendrán mayor información sobre el Rock y su cultura en la ciudad de Guayaquil y de esta manera se podrá preservar el género y expandiendo a nivel nacional.

CAPÍTULO 1

1.1 Antecedentes

Dentro del mundo de la música, existe un género que podría llamarse precursor de muchos géneros actuales, el Rock & Roll.

Este género siempre ha servido de base para el desarrollo de distintos estilos musicales. Es una expresión de arte, que ha traspasado la barrera del idioma.

En nuestro país existen diversas bandas de Rock que han sido galardonadas por sus canciones y su excelente dominio escénico. No obstante se debe mencionar que existe un cierto prejuicio hacia el Rock, por su sonido estridente y sus puestas en escena muy rudas y en ciertos casos exhibicionistas, además de los malos entendidos y menospreciados por el MOSH¹.

En los últimos años, ha existido en la ciudad de Guayaquil diversas campañas, eventos y programas que se han concentrado en la ardua tarea de fomentar este género musical.

Incluso se han creado diferentes vías de comunicación que se dedican totalmente a la difusión de esta cultura, y ciertos espacios en medios tradicionales que ayudan a fomentar este Género.

Por ejemplo:

Escenario Rock: Medio de comunicación (radio, televisión y magazine) online www.escenarirock.com y se ha convertido en una plataforma de talento ecuatoriano e internacional; realizan coberturas de bandas nacionales e internacionales como medio acreditado, además de brindar noticias, fotografías, reseñas, diálogos y todo lo que atañe a la Escena Ecuatoriana e Internacional. Su lema es *“La escena más grande del Ecuador, fomentando y promoviendo la cultura del rock”*. (Ricardo Espinel, 2010.)

¹Es un tipo de danza en cuyos participantes saltan, hacen acrobacias y chocan violentamente unos con otros al ritmo de la música. Suele ser asociado con estilos musicales "agresivos".

Unízono Clips: Programa que emite el canal del Estado producido en la ciudad de Quito donde se proyectan los mejores videos musicales del Ecuador; se transmite los sábados a las 22:30.(Ecuador TV, Unízono Clips - 2014)

El Alternador: programa de televisión dedicado al rock como cultura en el Ecuador, donde solo se presentaban videos musicales y entrevistas de bandas ecuatorianas y al finalizar el año realizaba una entrega de premios a los mejores exponentes del género, conducido por Luis Rueda era transmitido por Ecuador Tv pero en diciembre del 2013 dejó de transmitir. (El Telégrafo, El Alternador – 2012)

También en Guayaquil para promover la música se realizan diversos festivales como el **FAAL** organizado por la M.I Municipalidad de Guayaquil para ovacionar las celebraciones del mes de octubre, el Museo municipal realiza el Festival de Artes al Aire Libre “Independencia de Guayaquil”, en el que participan más de 800 artistas en diez categorías en ellas incluida la música y el **Musimuestras** presenta como tal un ciclo de conciertos de categoría didáctica que atañe a la historia de la música, en la que participan anualmente cientos de músicos cuidadosamente seleccionados. El proyecto nació en el año 2005 como un seminario sobre música occidental, pero debido a su gran éxito se organizaron nuevas ediciones en espacios más grandes, convirtiéndose de esta manera en el primer festival curado con fines didácticos del Ecuador. Ambos festivales brindan un espacio para la muestra de las distintas bandas que engrandecen la cultura del Rock y que acercan a los jóvenes guayaquileños más al género. (FAAL - 2013)

El cine ecuatoriano tampoco se queda atrás para brindarle apertura al género ya que también ha dado cabida al rock y a géneros afines como punk – ska – trash y ha ayudado a su incremento y difusión, y cabe recalcar la gran relación que poseen los músicos de este género con los cineastas de la Perla del Pacífico, así como de otras partes del Ecuador. Entre las más destacadas se puede mencionar.

Sin otoño sin primavera de *Iván Mora Manzano, 2012* es un retrato de la errática y desencantada juventud de clase media guayaquileña. Una balada punk contada desde el punto de vista de nueve jóvenes, a través de historias no lineales que se conectan entre sí. Entre la

banda sonora de esta película se puede citar: Los Ilegales, Las Virgenes Violadoras, Niñosaurios, Pasajero, Jinsop, Lanny Barbie, Juan Carlos Gonzáles, Ultratumba, Daniel Salomón, Los Brigantes y Víctor Andrade. **(Sin otoño sin primavera, Republica Invisible - 2012)**

Mejor no hablar de ciertas cosas de *Javier Andrade, 2012*, es un filme producido por María de los Ángeles Palacios de PUNK S.A. y representada internacionalmente por FIGA FILMS. El reparto de esta película esta protagonizado por Francisco Savinovich, Víctor Aráuz y Leovanna Orlandini, con Alejandro Fajardo, Luisa Cuesta, Maribel Solines y la participación especial de Héctor Napolitano y Andrés Crespo. La Banda Sonora en este film le pertenece a Karina Zeviani, Lagartija Electrónica, Carlota Jaramillo, Javier Andrade, Barra Libre, Albano y Romina Power, Los Propios, Los Pescados, El Retorno de Exxon Valdez, La Linnners, Camareta, Rhys Chatham. **(Mejor no Hablar de Ciertas Cosas - 2012)**

En la Guía de introducción a la música para jóvenes a través del rock, 2011 José Crespo Terán detalla la influencia del rock en el país:

Las Bandas en los 60, 70`s en Quito, Cuenca, Guayaquil, Riobamba, Loja fueron influenciadas por la fusión del rock con ritmos o melodías étnicas. Entre algunos de esos grupos ecuatorianos se destacan: Muscaria, Sal y mileto, La Grupa, Sobrepeso, La Trifulca, Lucho Rueda, Carne de cañón, Basca, Caja Ronca, Selva negra, Hittar Cuesta, Mamá Vudú, Ututo, La doña, La doble, LSD, Jodamasa, Ángel Caído, Jetzabel, Nébula, Tzantzamatanz, La ventana Manirá.

Muchos de estos grupos nacen de una juventud asqueada por las guerras, proclamando paz y amor, con músicos que hasta hoy vibran en cualquier lado. Ellos probaron un mar de emociones y experimentaron sensaciones en las cuales plasmaron su música, mezclando el blues con el rock n roll, incluso el jazz,

(Guía de introducción a la música para jóvenes a través del rock, Universidad de Cuenca – 2011)

y es donde sale el Rock, Rock Blues, Hard Rock, Heavy Rock, Funk , Pop, Heavy metal, Rock Progresivo, Punk , Rock Industrial, Speed metal, Death metal, Rock Alternativo, Hardcore, Grunge, Rock fusión, Rock Protesta, Rock Folk, Post rock, y el Trip hop.

(Guía de introducción a la música para jóvenes a través del rock, Universidad de Cuenca – 2011)

Este género nace en Inglaterra y Estados Unidos a mediados de los 50's con Elvis Arón Presle , Chuck Berry y BB King y ya en el año mil novecientos sesenta y cuatro en Inglaterra con los Beatles y los Rollin' Stone. Para el sesenta y seis, Inglaterra era el centro de atracción, además con Jimmy Hendrix, TheWho, Cream, LedZeppelin, Pink Floyd, DeepPurple, BlackSabbath , JanisJoplin, Jeff Beck, Ten yearsafter, Bob Dylan, de entre otros, The Doors, en Estados Unidos, Santana en México y Spinetta en Argentina.**(Guía de introducción a la música para jóvenes a través del rock, Universidad de Cuenca – 2011)**

Como bien se conoce , el rock afectó inicialmente sobre todo a inicio a la sociedad Juvenil norteamericana y europea. Sin embargo el Ecuador no se quedó atrás para esto haremos un recuento de los inicios del rock en el Ecuador según **Alexandra Arroyo Avilés, “El Rock en el Ecuador”, 2003.**

A inicios de los años 70`s el Hard rock empezó a ganar adeptos. Los responsables de su difusión fueron grupos como Sueños de Brama, Mozzarella, Friendship y Luna Llena. **Alexandra Arroyo Avilés, “El Rock en el Ecuador”, 2003.**

Estas bandas ocasionaron revueltas y protestas entre la sociedad conservadora de sus progenitores, pero al final lograron su objetivo de ampliar la visión musical de los jóvenes. **Alexandra Arroyo Avilés, “El Rock en el Ecuador”, 2003.**

Grupos como Mutación, Post Mortem y Blaze difundieron su gusto al Heavy Metal y Trash. Fue durante esta época, que apareció en el ámbito radial el primer programa de Rock, transmitido en Radio Pichincha como "Romper falsos mitos" conducido por Carlos Sánchez Montoya. Este programa se encargó de difundir música de grupos nacionales e internacionales de rock, haciendo hincapié en su diferenciación de otros géneros que en ese tiempo eran calificados

erróneamente como rock y tratando de abrir más horizontes hacia la apreciación de otras tendencias o estilos de este género. **Alexandra Arroyo Avilés, “El Rock en el Ecuador”, 2003.**

Como todo lo nuevo, fue rechazado al principio pero poco a poco fue reuniendo fanáticos y logrando aceptación. **(Investigación sobre el Rock en el Ecuador, Alexandra Arroyo Avilés – 2003)**

1.2 Planteamiento del Problema.

En la actualidad, existen muchos prejuicios del rock como género musical, aun así los jóvenes guayaquileños siguen creando sus bandas en las que éste es el género de preferencia para sus covers e inéditos, muchas veces yendo en contra de sus padres y siendo llamados “rebeldes” por hacer este tipo de música que es de agrado de muchos y satanizados por otros; cuando realmente es utilizado como forma de expresar sentimientos, denunciar cosas que no les gusta y hasta de liberarse de problemas y sensaciones. Como menciona “Marc Chagall, 1911”²El arte es sobretodo un estado del alma y por ende los jóvenes se identifican con las letras de las canciones o se dejan llevar por sus melodías.

A pesar de todo existe mucho desconocimiento de los distintos eventos que se realizan en la ciudad de Guayaquil sobre todo en los organizados para difundir el género y así darle relevancia a éste, ya que son pocos los medios de comunicación que brindan la apertura necesaria para informar sobre los mismos porque se ha estereotipado que el rock genera violencia y por ende en estos eventos habrá violencia, así como drogas, lo cual es una premisa un poco insustancial por parte de la sociedad, esto ha terminado en que se relegue a este género, por falta de desconocimiento haciendo que sea aún más difícil la difusión del mismo.

1.3 Alcance del Estudio

El Rock, es un género musical que ha trascendido dentro de la historia, y en Guayaquil existe una gran escena de bandas y grupos que han dejado en alto el nombre de los ecuatorianos, dentro y fuera del país. De manera contradictoria, la difusión de estas bandas, es imperceptible

²*Pintor francés de origen ruso. Nacido en una pequeña aldea rusa, sus inquietudes artísticas le llevaron a París en 1910, donde alcanzó su madurez artística. Entre sus principales obras: El Poeta, Apollinaire, La Aldea y Yo, A Rusia, los asnos y los demás.*

dentro de la ciudad de Guayaquil, es por esto, que se desea hacer una difusión con mayor amplitud, de este género en particular.

Dentro de este proyecto de investigación se ha determinado como una opción muy clara y responsable, la realización de una aplicación móvil, que presente de manera eficaz, el perfil de las bandas de rock a nivel de la ciudad, así como sus proyectos y futuras presentaciones.

El desarrollo de esta aplicación responde a una problemática existente, en la Urbe, con el espíritu de impulsar el arte ecuatoriano, en especial en la Perla del Pacífico, y en firme compromiso de seguir y cumplir con la línea de investigación del **Plan nacional de Desarrollo y Buen Vivir, 2013** y su objetivo número ocho: *“Afirmar y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad”* y de esta manera demostrar que el rock es un género musical en el que se encuentra arte y no satanismo como muchos lo catalogan.

1.4 Necesidad.

El género del rock, ha sido galardonado dentro de muchos festivales, por bandas de todo el mundo, ha ganado premios, concursos y demás que han ayudado a que se afiance dentro del campo de la música en general. En nuestro país no es la excepción, en la edición del fondo fonográfico 2013 realizado por parte del Ministerio de Cultura y Patrimonio, fue favorecida y galardonada con este distintivo premio a la banda Neo Apocalyptic Neurotic, motivo por el cual tendrá el poder adquisitivo de seguir produciendo música de muy buena calidad, para el público local y extranjero. **(Ministerio de cultura y patrimonio del Ecuador, Acta del Jurado calificador del Fondo Fonográfico – 2013)**

1.5 Factibilidad.

Dentro de la factibilidad del estudio de investigación de este tema, podemos decir, que existe material suficiente como entrevistas, fotografías, videos y sobretodo bandas musicales con sus respectivo material, como para poder realizar de manera exhaustiva, un cuadro de comparación entre la aceptación y conocimiento de este género, en relación a otros géneros musicales en los jóvenes en la ciudad de Guayaquil.

1.6 Justificación.

En Guayaquil no existe un aplicativo móvil que tenga como propósito la difusión de la música rock en la ciudad de Guayaquil, razón por la cual se determina realizar una que acerque a los jóvenes y al género y de esta manera se dé a conocer de las diferentes novedades que realizan en la ciudad.

1.6.1 Justificación Teórica.

Se aspira, que la aplicación sea un motor para el desarrollo y fomento para nuevas bandas musicales de la Ciudad de Guayaquil. Tomando en cuenta que en la actualidad, existe un gran número de bandas y artistas musicales, que han sido galardonados, fuera de nuestro país, pero dentro de su propia tierra, son desconocidos por muchos de sus coterráneos.

Esta aplicación será una plataforma para que nuevas bandas, puedan darse a conocer, además de acrecentar el número de espectadores que aprecian este tipo de géneros.

Contribuirá con la formación y recreación del usuario. Dado que contará con herramientas que todo músico utiliza de manera cotidiana, como un afinador, un calendario de eventos, lecciones musicales, y contenido complementario que hará más agradable la experiencia del usuario.

Cabe recalcar que esta aplicación se realiza gracias a los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia donde materias tales como Teoría del color, teoría de la imagen, Diseño aportan en la línea gráfica de la aplicación; Taller de Producción y Dirección de Autoría de interactivos aporta en el desarrollo de aplicaciones multimedia y así lograr una integración vital de diseños y programación. Para esto ya se ha recibido Programación y Herramientas de integración que consiste en programación PHP que tendrá el aplicativo móvil así como Diseño de productos multimedia que ayuda a desarrollar productos multimedia, combinando usabilidad y los principios de la multimedia. Estas materias proveen herramientas que certifican la viabilidad práctica de este proyecto de investigación.

1.6.2 Justificación Práctica.

La aplicación está dirigida de manera innovadora a ser una herramienta tecnológica para la difusión de la música Rock en la ciudad. A fin de dar a conocer a la comunidad Guayaquileña los distintos eventos que se realizan en nuestra ciudad, a fin de la promoción de este género.

El ser humano se halla actualmente involucrado de manera inmersa en diversas redes, que le permiten compartir información de todo tipo, utilizando equipos digitales como el caso de una pc o un Smartphone. Se vaticina que la realización de una herramienta digital enfocada a estos equipos tecnológicos, acrecentará la magnitud del proyecto.

Utilizar las nuevas tecnologías como aplicaciones móviles permitirá tener un campo de difusión mayor y definido. Dado que en la actualidad, los teléfonos inteligentes se han vuelto el medio de comunicación más utilizado por los seres humanos. Véase Anexo 1 el incremento del uso de la telefonía celular en los últimos años.

1.7 Objetivo General

Concientizar a la ciudadanía sobre los distintos aportes culturales, y sociales con los que el género rock aporta a nuestra sociedad, así como la difusión de las distintas bandas de Rock en Guayaquil, detallando su estilo, repertorio y próximas presentaciones.

1.8 Objetivos Específicos

- Difundir a los distintos músicos de Rock en la ciudad de Guayaquil, mostrando por una base de datos su perfil y trayectoria.
- Desarrollar un aplicativo móvil que sirva de guía a los jóvenes guayaquileños sobre las novedades del rock en la ciudad.
- Desmitificar el rock como un género satánico y realzar su calidad artística.
- Motivar a las bandas de rock guayaquileñas con la acogida que poseen.
- Crear una vía de interacción entre los exponentes del rock y los jóvenes en la ciudad de Guayaquil.

1.9 Hipótesis

Determinar la falta de conocimiento de parte de la ciudadanía Guayaquileña sobre las distintas bandas de Rock nacionales, así como la ineficacia dentro de los procesos de difusión que existen en la urbe porteña para comunicar los distintos eventos y programas culturales para dar a conocer el Rock en la ciudad de Guayaquil. Con el propósito de mejorar los canales de esparcimiento y llegar a captar un mayor número de espectadores en cuanto al género rock se trata.

1.9.1 Variable dependiente

Medios de comunicación deficientes

1.9.2 Variable independiente.

Desarrollar una herramienta Tecnológica que facilite la expansión del Género Rock en la ciudad de Guayaquil.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1 El sonido

“El sonido no es otra cosa que la sensación producidas en el oído por las variaciones de presión generadas por un movimiento vibratorio que se transmiten a través de medios elásticos. Dentro de ciertos límites, estas variaciones pueden ser percibidas por el oído humano.”

(Fernández Diez, Martínez Abadía, 1999)

El sonido termina siendo un fenómeno físico que logramos captar gracias al sentido del oído que provoca sensaciones en el ser humano.

2.2 La música

“Es el arte y la ciencia de los sonidos.” **(Fanny S. de Lemos, 1986)**

“Sucesión de sonidos agradables al oído. Arte de combinarlos.” **(Diccionario LNS)**

“La música es un complejo sonoro sin referencias exteriores a ella misma, resultado de un proyecto consciente y que entendemos en una cierta organización” **(Francisco Javier Sariot Marquina, Profesor del Colegio Blanca de Castilla Sep. 27, 2010)**

“La música es al mismo tiempo un arte y una ciencia, por lo cual debe ser apreciada emocionalmente y comprendida intelectualmente. Como ocurre con cualquier arte y con cualquier ciencia, no existen límites a su perfeccionamiento ni a su comprensión.” **(Enciclopedia Salvat-Grandes Compositores - 1981)**

2.3 Géneros musicales

Según el portal web EcuRed se emplean en música para clasificar las obras musicales, como esta clasificación se puede hacer de distinta forma dependiendo de los criterios que se utilicen para realizarla, (según los medios sonoros, la función, los contenidos, etc.), se habla de géneros musicales.**(Portal Web EcuRED - www.ecured.cu)**

Estos criterios pueden ser específicamente musicales, como el ritmo, la instrumentación, las características armónicas o melódicas o su estructura, y también basarse en características no musicales, como la región geográfica de origen, el período histórico, el contexto sociocultural u otros aspectos más amplios de una determinada cultura.**(Portal Web EcuRED - www.ecured.cu)**

2.4 El rock

El rock es un género musical de ritmo muy marcado, nacido a partir de la fusión de varios estilos del folclore estadounidense y popularizado desde de la década de 1950.**(Texto obtenido de www.definicion.de)**

El concepto original mencionaba al rock and roll como la mezcla del blues, el rhythm and blues, el country y otros estilos. En la actualidad, suele utilizarse el término rock para nombrar a los estilos modernos derivados del rock and roll, quedando éste último concepto para designar al ritmo original que surgió en los '50.**(Texto obtenido de www.definicion.de)**

Entre los muchos subgéneros que han nacido o que han tenido como origen el rock se destaca el jazz rock, el rock progresivo, el punk rock, el heavy metal, el blues rock, el country rock o el folk rock. El músico y cantante Elvis Presley³ es considerado el Rey del Rock y uno de sus pioneros, se convirtió en un ícono de este estilo musical gracias a sus bailes, su vestimenta y su capacidad vocal. La banda más importante del rock, en cambio, surgió en Inglaterra: The Beatles. Fue formada en 1960 por John Lennon, Paul McCartney, George Harrison y Ringo Starr.**(Texto obtenido de www.definicion.de)**

El rock siempre se asoció a la rebeldía y al ímpetu juvenil. En sus orígenes, de todas formas, aparecía más asociado a su tempo elevado, la amplificación de las guitarras y los bailes. Con el tiempo, se empezó a hablar una cultura rock, con sus propios ideales y principios más allá de la música.**(Texto obtenido de www.definicion.de)**

³*Cantante y actor estadounidense y de los más populares del siglo XX, considerado como un icono cultural y conocido ampliamente bajo su nombre de pila, Elvis. Se hace referencia a él frecuentemente como «el Rey del rock and roll» o simplemente «el Rey». (1935 – 1977)*

Hay quienes consideran que el rock debe ser un movimiento que se enfrenta al sistema desde las actitudes de sus intérpretes y las letras de sus canciones. Para otros, en cambio, el rock no es más que un estilo que forma parte de la industria musical.**(Texto obtenido de www.definicion.de)**

2.5 El Rock como Arte

Una de las características principales del arte es transmitir sentimientos y emociones y un buen artista debe saber llegar al espectador y hacerlo sentir al momento que expone sus ideas y trabajo, por ende sabe cuándo su arte ha logrado ser captado y el rock como género musical brinda muchas perspectivas que logra que muchos temas se conviertan en grandes éxitos, si esto pasa significa que el artista despertó algo que duerme en el público y crea la necesidad de atraparlos.**(Texto obtenido de www.definicion.de)**

El rock es arte y está más apegado a las nuevas músicas que al mismo rock, sirviéndose de la ópera, el folklore, el teatro, la escultura, la poesía, la pintura, los cantos gregorianos, pero donde tiene su mayor, y más elegante auge, es en la música clásica. Por su parte el rock progresivo es un híbrido de jazz, blues y música clásica y de esta manera se puede demostrar el arte del rock y cómo éste se asocia a las ramas del arte contemporáneo.**(El arte del Rock - 2011)**

Hasta el filósofo Friedrich Wilhelm Nietzsche⁴, inspira a los italianos Museo Rosenbach a escribir una de las obras más importantes de todos los tiempos, con la teoría del superhombre en Zaratustra y los suecos Tribute contribuyeron al rock arte con Terra Incógnita. Tal vez sea la obra más importante de la década de los ochenta.**(El arte del Rock - 2011)**

⁴ Fue un filósofo, poeta, músico y filósofo alemán, considerado uno de los pensadores contemporáneos más influyentes del siglo XIX. Realizó una crítica exhaustiva de la cultura, religión y la filosofía occidental.

2.6 Tipos de rock

Cuando uno piensa en rock, inmediatamente aparecen en la mente los nombres de Elvis Presley, Jerry Lee Lewis y Chuck Berry por ser algunos de los máximos exponentes de este género musical nacido en el siglo XX que también fue cultivado por bandas como The Beatles, Rolling Stones y LedZeppelin, entre muchas otras pero se desconoce los tipos de rock y sus exponentes que se han creado desde sus inicios. En el Anexo 2 se puede apreciar una gran variedad del rock.

2.7 Demonología del rock

Según el artículo Rock, Satanismo y Demonología por Arturo Cuevas – 2002

Como bien se puede inferir, demonología es el estudio de las cualidades y naturaleza de los demonios. Es muy fácil caer en el error de suponer que la demonología es sinónimo de satanismo o adoración al "Demonio". Claro está que hay grupos de personas que con su actitud hacia estos temas dan pie a que se confundan uno con el otro; sin embargo hay cierta relación entre la música moderna como el Rock y el supuesto satanismo implícito en ella claro ejemplo se puede citar Simpatía por el Diablo (TheRollingStones) "...entonces, si me conoces, ten algo de cortesía, algo de simpatía y algo de buen gusto(...)" **(Rock, satanismo y Demonología, Arturo Cuevas y José Dunga – 2002)**

Es probable que el surgimiento del llamado "satanismo" en el rock haya sido producto del desencanto que hubo en los años sesenta por todo aquello que se pregonaba sobre la paz y el amor. Simplemente se gastó el tema y se impuso la moda opuesta (como suele suceder). Pero, lo que empezó como una salida rebelde hacia los cánones establecidos, se fue convirtiendo en un estilo de música **(Rock, satanismo y Demonología, Arturo Cuevas y José Dunga – 2002)**

Cuando leemos o escuchamos las letras de muchos grupos denominados "satánicos" como: Ozzy Osbourne, Iron Maiden o los mismos Rolling Stones, podemos fácilmente caer en el error de pensar que efectivamente estas agrupaciones musicales son mensajeros del "culto a Satanás". Esto es simplemente ridículo en la mayoría de los casos. Ciertamente hay

determinados grupos que realmente tienen ciertas creencias satánicas, pero de ninguna manera conforman la mayoría. Por otro lado, hay unos cuantos fans (rockeros) que, obviamente confundidos, caen en el error y se hacen miembros de algún "culto satánico". Pero estos tampoco hacen mayoría de ninguna forma. Todas estas creencias del satanismo y el rock obedecen a una campaña de descrédito montada por parte de grupos fundamentalistas (fanáticos religiosos), que al escuchar la palabra Lucifer⁵, creen que deben buscar a un exorcista y que no pueden entender que un joven cuando grita negro es porque sus padres o sus maestros le gritan blanco. **(Rock, satanismo y Demonología, Arturo Cuevas y José Dunga – 2002)**

Tal vez sería más propio decir que estos grupos de Rock, cuyos temas nombran directa o indirectamente al demonio, son más "Demonológicos" que "Satánicos" o "Satanistas". **(Rock, satanismo y Demonología, Arturo Cuevas y José Dunga – 2002)**

2.8 Aportes culturales y sociales del rock

La música tiene un aspecto sociológico es parte de la superestructura cultural, producto de las clases sociales, pero también de los medios de producción. La sociedad genera la música como su producto cultural. A su vez, ese producto modifica a la sociedad misma, porque la agrupa de diferentes maneras, genera grupos de pertenencia, produce alienación, implanta valores, ideales, los difunde, genera modelos e ídolos, inserta nuevos actores sociales, se generan nuevas creencias. Antes no se trataba, como la delincuencia, las drogas, el alcoholismo, el sexo precoz, se suman a la lista de temas que sí estaban presentes en las letras de las canciones, como el satanismo o la violencia. Pero no solo la estructura social es la que manipula la música. **(influencia de Rock en los Jóvenes 2012 - <http://www.influenciadelrockenlosjovenes.blogspot.se>)**

Los jóvenes construyen su identidad con el vestuario, el peinado, el lenguaje, así como también con la apropiación de ciertos objetos emblemáticos, en este caso, los bienes musicales, mediante los cuales, se convierten en sujetos culturales, de acuerdo con la manera que tienen

⁵ *Representa al ángel caído, ejemplo de belleza y sabiduría a quien la soberbia condujo a los infiernos, transformándose en Satanás.*

de entender el mundo, y de vivirlo, de identificarse y diferenciarse.**(influencia de Rock en los Jóvenes 2012 - <http://www.influenciadelrockenlosjovenes.blogspot.se>)**

Los jóvenes se constituyen en grupo. Los amigos son el núcleo donde se generan los patrones de conducta que se le propone seguir al adolescente. El deseo de ser independiente de la familia lo va a suplir con la dependencia de un grupo. Allí se escogerán los significados sociales que atribuyen a los bienes culturales que consumen. El consumo cultural los identifica y los cohesiona, les dicta patrones de conducta, códigos, formas de aprendizaje, inclusive su lenguaje se arraiga en los objetos que consumen. En definitiva, se establece un sistema de creencias..**(influencia de Rock en los Jóvenes 2012 - <http://www.influenciadelrockenlosjovenes.blogspot.se>)**

En un mundo que tiende a la homogeneidad extrema, la música parece ser el última salida donde mostrar una diferencia. Ser original, independiente o rebelde, e ir contra la corriente. Quizás sea buscar una identidad diferente a la de sus padres, o quizás, solo ocupar el tiempo libre, o ahogar el sentimiento de soledad, y encontrar un grupo de personas en el que ampararse ante las exigencias del sistema. El hecho es que una de las actividades que más realizan los adolescentes es escuchar música. La música une a individuos de puntos muy diferentes de la sociedad. La música es a la vez un estilo de vida, vínculo social y fuerza espiritual. Orienta a los jóvenes en su búsqueda de autonomía y les brinda un medio de expresión y esto es lo que muchos encuentran con el rock..**(influencia de Rock en los Jóvenes 2012 - <http://www.influenciadelrockenlosjovenes.blogspot.se>)**

2.9 Aporte epistemológico del rock

(influencia de Rock en los Jóvenes 2012 - <http://www.influenciadelrockenlosjovenes.blogspot.se>) La música produce también un impacto psicológico. Es decir, no solo produce cambios en las conductas del hombre, y en la sociedad, sino que también hay cambios internos. . Ahora, si la música apuntara a impactar en los valores, el efecto sería menor, aunque igualmente tendría una gran importancia. Como estos valores son profundamente formativos, seguramente tendrían mucho más importancia

en edades tempranas, en donde, la música podría llegar a determinar la idea del bien y el mal, del honor, de la moral, y quedando estos valores implantados en el individuo. Luego, si la temática de la música se dirigiera a estos valores, entonces seguramente habría por parte del individuo una identificación, con el consecuente refuerzo de los mismos. La música también podría impactar en los juicios, y es probable que así sea, ya que los juicios son adquiridos y culturales, y por lo tanto, su efecto sobre el individuo sería menor. O simplemente producir opiniones en la gente. Parecería en esta instancia que se podría explicar la influencia de la música sobre los individuos diciendo que ésta golpea en lo más profundo del individuo, y por lo tanto lo afecta como se ha visto. Pero también se ha podido ver que hay otros factores que intervienen en este poder que tiene la música para cautivar a la gente. **(Martín Comas, 2005, Universidad Nacional de Lanús).**

2.10 ¿Por qué se ha satanizado el rock?

El venezolano **Ángel José Gregorio** en su investigación sobre *Efecto del rock en los adolescentes, 2002* hace reflexionar algunos puntos negativos por los cuales se ha satanizado el rock ya que las consecuencias de la audición de la música Rock se centra en cinco temas capitales: el sexo, la droga, la rebelión, la falsa religión y la influencia diabólica.

La inteligencia, la voluntad, y la conciencia moral sufren tal ataque por todos los sentidos que sus capacidades de discernimiento y de resistencia disminuyen en gran medida, incluso a veces se neutralizan. En este estado de confusión moral y mental la vía queda completamente abierta a la liberación más violenta de los impulsos contenidos, tales como el odio, la ira, la envidia, la venganza y la sexualidad.

Además, las estrellas de rock se convierten, no sólo en modelos a imitar, sino también en ídolos a adorar. Este hechizo de carácter idólatra tuvo consecuencias macabras, tales como el fenómeno de las groupies (las jóvenes que entregan totalmente a sus ídolos para satisfacer todos sus caprichos sexuales).

También el hecho de encontrar mensajes subliminales que transmiten una recomendación destinada a alcanzar al oyente “justo por debajo del umbral de su conciencia”; semejante mensaje escapa al oído, a los ojos, a los sentidos externos y penetra en el subconsciente profundo del oyente, el cual está completamente sin defensa contra esta forma de agresión.

El autor del mensaje subliminal es perfectamente consciente del objetivo que quiere alcanzar: una revolución con profundidad capaz de todas las subversiones. Por otra parte el oyente ignora por completo que sufre esta invasión de su conciencia y de su subconsciente profundo.

El rock y los mensajes transmitidos de una manera subliminal tienen un contenido muy variado:

- a)** La perversión sexual en todas sus formas.
- b)** El impulso a la rebelión contra el orden establecido.
- c)** La iniciación al suicidio.
- d)** La iniciación en la violencia y el homicidio.
- e)** La consagración a Satanás.

Después de la primera ola de mensajes subliminales, los autores de rock empezaron a expresar abiertamente sus inspiraciones satánicas. Por ejemplo, la canción TheGod of Thunder del grupo Kiss: “Fui educado por un demonio, preparado para reinar como `el que es'. Soy el Señor del desierto. Un hombre de hierro de los tiempos modernos. Llamo a las tinieblas para agradarme y te ordeno arrodillarte delante del dios del trueno, dios del Rock'n roll”. O esta letra de TheDeadKennedy's: “Dios me dijo que te despelleje vivo. Yo mato a los niños. Me gusta verlos morir. Mato a los niños. Hago llorar a sus madres. Los aplasto con mi coche. Quiero oírlos gritar; darles bombones envenenados y arruinar su halloween”. Se convierten en canciones rechazadas por muchas personas que están a favor de la vida y sus creencias religiosas.

2.11 Grandes exponentes del rock

Después de revisar la **línea cronológica del pop-Rock de Selene, 2011**. Podemos determinar y reconocer a los más importantes exponentes de este género:

En los años 50: 1954, el joven Elvis Presley se daba a conocer con la canción "That's all right Mama", catalogada por la revista Rolling Stone como la primera canción de rock and roll de la historia, inicialmente Elvis no tiene una gran acogida de parte del público. Es en el año 1956 donde comienza el fenómeno de Elvis y con ello el fenómeno del rock and roll, caracterizado por los movimientos pélvicos, bailes, atractivo físico y versátil voz, hacen llegar a Elvis a lo más alto de la música popular, siendo denominado, *El Rey o Rey del rock and roll*.

En los años 60: Surgen **The Beatles** y la denominada Invasión británica Rolling Stones, The Kinks, Small Faces, The Who, The Yardbirds, The Animals. Nace el movimiento mod liderado por varios de estos grupos. Principios y mediados de los años 60.

Años 1970: Black Sabbath, Led Zeppelin, Deep Purple, **Queen**, Blue Cheer; empiezan a combinar elementos de otros géneros musicales y sientan las raíces de lo que sería otro género, el heavy metal a mediados de los años 60 y primeros años 70.

Años 1980: El rock neoprogresivo es un género musical derivado del rock progresivo que alcanzó su auge en la década de 1980. Se caracteriza por sus emocionales composiciones transmitidas mediante letras oscuras y una cuidada teatralidad en el escenario; **Marillion** es quizás la banda más importante del género, cuyos discos *Misplaced Childhood* y *Clutching at Straws* alcanzaron altos puestos en las listas de éxitos. Otras bandas como IQ, Pendragon, Pallas, Jadis o Arena también consiguieron buenas ventas en esta época.

Años 1990: Segunda Oleada del black metal a lo largo de los años 90 junto a toda la polémica que le rodea, aparece también la Oasismania y una segunda invasión de bandas británicas. Otras bandas influyentes en establecer las bases del género, fueron, en cuanto a la estética, **Kiss** otra de las bandas de gran influencia en la década de los 90 fue **Guns n Roses** con un estilo marcado, que mezclaba la teatralidad en la puesta en escena y los grandes movimientos de acordes en la guitarra.

Años 2000: Aunque el Rap Metal tuvo su éxito durante la década de los 90, con bandas como Rage Against The Machine, su verdadero éxito, fue al comienzo del milenio con bandas como **Linkin Park** que lanzó su primer álbum Hybrid Theory, además se convirtió en el álbum debut más vendido de la década. Limp Bizkit lanzó Chocolate Starfish and the Hot Dog Flavored Water, Papa Roach, Korn, y Slipknot con su álbum homónimo.

Así mismo el cine tiene su espacio y la música se traslada a la imagen, y logra esa fusión que solo el cine puede descubrir cuando la luz se apaga, la música comienza.

- Semilla de Maldad (Blackboard Jungle)
- Rebelde Sin Causa - James Dean
- Adiós Sui Generis
- La Canción es la Misma - Led Zeppelin
- Tommy - The Who
- Quadrophenia - The Who
- Kiss contra los Fantasma - Kiss
- Velvet Goldmine
- Help! - The Beatles
- Gimme Shelter - The Rolling Stones
- I'm not there - Bob Dylan
- Bring on the Night - Sting
- Rattle and Hum - U2
- Imagine - John Lennon
- BA Rock '82
- The Commitments
- Tango Feroz
- The Wall - Pink Floyd
- Rock and Roll Highschool - Ramones
- Escuela de Rock - Jack Black
- Trainspotting
- The Doors - Oliver Stone

2.12 MARCO CONCEPTUAL

2.12.1 Dispositivo Móvil

Cuando se habla de dispositivo móvil directamente se asocia con un teléfono inteligente pero hay que tomar en cuenta que también se incluyen PC portátiles, Tablet que la mayor parte del tiempo está libre de cableado y se puede llevar si problema de un sitio a otro manteniendo conectividad web permitiendo una comunicación ágil e inmediata entre interlocutores.

Juan Manuel Fernández Luna, 2006 en su curso el teléfono móvil y el PDA, presenta algunas de las características que hacen que estos dispositivos sean diferentes de los ordenadores de sobremesa son los siguientes:

- Funcionalidad limitada.
- No necesariamente extensible y actualizable.
- En pocos años el usuario deberá cambiarlo.
- Más barato.
- Menos complicado en su manejo.
- Fácil de aprender su operación.
- No se requieren usuarios expertos.

2.12.2 Aplicaciones Móviles

Elki Bermudez Rosso, 2005 explica que las aplicaciones permiten el acceso desde un dispositivo móvil a toda la información ya sea corporativa, o de uso personal que quiera movilizar, tal como agendas de clientes, catálogos de productos y precios, lista de teléfonos de empleados o amigos o cualquier información textual. **(Concepto Aplicaciones Móviles- <http://www.mailxmail.com>)**

Actualmente la fuerza de trabajo móvil requiere acceso a información corporativa tanto en la oficina como fuera de ella y con el creciente desarrollo de dispositivos móviles y tecnologías de redes inalámbricas como Wireless LAN, GSM, GPRS, Bluetooth e IrDA, ha sido perfeccionada la movilidad de los usuarios, de manera que ya no están obligados a realizar su trabajo en un lugar fijo. Como ejemplo de esto, un inspector de calidad podría ingresar los resultados de su inspección en su dispositivo móvil, y desde el mismo lugar donde realiza éste trabajo, transmitir la información hacia la base de datos de su empresa, vía una interfaz de red inalámbrica para el almacenamiento permanente o análisis inmediato. Ver *Anexo 3* sobre las aplicaciones. **(Concepto Aplicaciones Móviles-<http://www.mailxmail.com>)**

2.12.3 Desarrollo de aplicaciones para móviles

El proceso de diseño y desarrollo de una aplicación, abarca desde la concepción de la idea hasta el análisis posterior a su publicación en las tiendas. Durante las diferentes etapas, diseñadores y desarrolladores trabajan de manera simultánea y coordinada. **(Diseñando apps para móviles - Javier Cuello y José Vittone, 2013 www.appdesignbook.com)**

Las fases de este proceso comprenden de la siguiente manera:

Conceptualización: El resultado de esta etapa es una idea de aplicación, que tiene en cuenta las necesidades y problemas de los usuarios. La idea responde a una investigación preliminar y a la posterior comprobación de la viabilidad del concepto. **(Diseñando apps para móviles - Javier Cuello y José Vittone, 2013 www.appdesignbook.com)**

- Ideación
- Investigación
- Formalización de la idea

Definición: En este paso del proceso se describe con detalle a los usuarios para quienes se diseñará la aplicación, usando metodologías como «Personas» y «Viaje del usuario». También aquí se sientan las bases de la funcionalidad, lo cual determinará el alcance del proyecto y la complejidad de diseño y programación de la app.**(Diseñando apps para móviles - Javier Cuello y José Vittone, 2013www.appdesignbook.com)**

- Definición de usuarios
- Definición funcional

Diseño: En esta etapa se llevan a un plano tangible los conceptos y definiciones anteriores, primero en forma de wireframes, que permiten crear los primeros prototipos para ser probados con usuarios, y posteriormente, en un diseño visual acabado que será provisto al desarrollador, en forma de archivos separados y pantallas modelo, para la programación del código.**(Diseñando apps para móviles - Javier Cuello y José Vittone, 2013www.appdesignbook.com)**

- Wireframes
- Prototipos
- Test con usuarios
- Diseño visual

Desarrollo: El programador se encarga de dar vida a los diseños y crear la estructura sobre la cual se apoyará el funcionamiento de la aplicación. Una vez que existe la versión inicial, dedica gran parte del tiempo a corregir errores funcionales para asegurar el correcto desempeño de la app y la prepara para su aprobación en las tiendas.**(Diseñando apps para móviles - Javier Cuello y José Vittone, 2013www.appdesignbook.com)**

- Programación del código
- Corrección de bugs

Publicación: La aplicación es finalmente puesta a disposición de los usuarios en las tiendas. Luego de este paso trascendental se realiza un seguimiento a través de analíticas, estadísticas y comentarios de usuarios, para evaluar el comportamiento y desempeño de la app, corregir errores, realizar mejoras y actualizarla en futuras versiones.**(Diseñando apps para móviles - Javier Cuello y José Vittone, 2013www.appdesignbook.com)**

- Lanzamiento
- Seguimiento
- Actualización

(Diseñando apps para móviles - Javier Cuello y José Vittone, 2013www.appdesignbook.com)

2.12.3.1Framework

El framework se emplea muchos ámbitos del desarrollo de sistemas software, no solo en el ámbito de aplicaciones Web sino móviles.

En general, con el término framework se refiere a una estructura de software compuesta de componentes personalizables e intercambiables para el desarrollo de una aplicación. En otras palabras, un framework se puede considerar como una aplicación genérica incompleta y configurable a la que se puede añadirle las últimas piezas para construir una aplicación concreta.**(Javier J. Gutiérrez, 2013 -www.lsi.us.es)**

Los objetivos principales que persigue un framework son: acelerar el proceso de desarrollo, reutilizar código ya existente y promover buenas prácticas de desarrollo como el uso de patrones.**(Javier J. Gutiérrez, 2013 -www.lsi.us.es)**

2.12.3.2 JQuery

jQuery UI es una biblioteca de componentes para el framework jQuery que le añaden un conjunto de plug-ins⁶, widgets⁷ y efectos visuales para la creación de aplicaciones web. Cada componente o módulo se desarrolla de acuerdo a la filosofía de jQuery (find something, manipulate it: encuentra algo, manipúlalo). **(jQuery - www.ecured.cu)**

Entre las características se pueden resaltar:

- Selección de elementos DOM.
- Interactividad y modificaciones del árbol DOM, incluyendo soporte para CSS 1-3 y un plugin básico de XPath.
- Eventos.
- Manipulación de la hoja de estilos CSS.
- Efectos y animaciones.
- Animaciones personalizadas.
- AJAX.
- Soporta extensiones.
- Utilidades varias como obtener información del navegador, operar con objetos y vectores, funciones para rutinas comunes, etc.
- Compatible con los navegadores Mozilla Firefox 2.0+, Internet Explorer 6+, Safari 3+, Opera 10.6+ y Google Chrome 8+.5

⁶Es aquella aplicación que, en un programa informático, añade una funcionalidad adicional o una nueva característica al software. En nuestro idioma, por lo tanto, puede nombrarse al plugin como un complemento.

⁷Es aquella aplicación que, en un programa informático, añade una funcionalidad adicional o una nueva característica al software. En nuestro idioma, por lo tanto, puede nombrarse al plugin como un complemento.

2.12.3.3Jquerymobile

En el portal Ingeniería del Software de **Francisco Javier Pulido, 2012** lo resume como "Un sistema de interfaces unificada basada en HTML5 para todas las plataformas móviles populares, construida sobre la sólida base de jQuery y jQuery Foundation. La ligereza de su código es desarrollada con mejoras progresivas, que lo hace flexible y muy fácil de crear temas personalizados."**(jQuery Mobile - www.franciscojavierpulido.com)**

Con jQuery Mobile se desarrolla aplicaciones para todas las plataformas conocidas de móviles, desarrollando el código una sola vez. Esto disminuye tiempos y costes de producción.**(jQuery Mobile - www.franciscojavierpulido.com)**

2.12.3.4 Api

Interfaz de Programación de Aplicaciones: es una interfaz de comunicación entre componentes de software. Uno de los principales consiste en proporcionar un conjunto de funciones de uso general además de representar un método para conseguir abstracción en la programación.

Es un conglomerado de procesos procedimientos y funciones Ofrecida por distintas bibliotecas para utilizarse dentro de distinto Software como un layer Embebido. Esto por lo general se utiliza en las "librerías".

Una API puede incluir especificaciones para las rutinas y estructuras de datos, las clases de objetos y variables. Una especificación de API puede tomar muchas formas, incluyendo una norma internacional, tales como POSIX la documentación o el vendedor como el Microsoft API de Windows , o las bibliotecas de un lenguaje de programación, por ejemplo, la Biblioteca de plantillas estándar de C + + o Java API.**(Interfaz de programación de aplicaciones – René Camacho, 2012)**

2.12.3.5 Sdk

Software Development Kit - Kit de desarrollo de software o devkit. Un SDK es un conjunto de herramientas y programas de desarrollo que permite al programador crear aplicaciones para un determinado paquete de software, estructura de software, plataforma de hardware, sistema de computadora, consulta de videojuego, sistema operativo o similar. **(Definición de SDK-www.alegsa.com.ar)**

Los SDK incluyen herramientas de debugger, códigos de ejemplos, documentaciones, y muchas veces un entorno de programación IDE. **(Definición de SDK-www.alegsa.com.ar)**

Algunos ejemplos de SDK populares:

- DirectX SDK de Microsoft
- Java SDK de Sun Microsystems
- Net Yaroze de Sony Computer Entertainment
- Flex de Adobe
- The Eclipse SDK de The Eclipse Foundation

(Definición de SDK-www.alegsa.com.ar)

(ALEGSA - Santa Fe, Argentina).

2.12.3.6 Apk

Application PackAge File es un paquete para el sistema operativo Android. Este formato es una variante del formato JAR de Java y se usa para distribuir e instalar componentes empaquetados para la plataforma Android para Smartphone y tablets.^{1 2}

Un archivo .apk normalmente contiene lo siguiente:

- AndroidManifest.xml
- classes.dex
- resources.arsc

- res (carpeta)
- META-INF (carpeta)
- lib (carpeta)

El Formato APK es básicamente un archivo comprimido ZIP con diferente extensión por lo cual pueden ser abiertos e inspeccionados usando un software archivador de ficheros como 7-Zip, Winzip, WinRAR o Ark.

El tipo MIME definido para .apk es application/vnd.android.package-archive.

2.13 Sistemas Operativos

El Sistema Operativo (SO) móvil de un teléfono o tableta significa la interacción real con lo que podemos hacer a partir de las capacidades del hardware que conforman un equipo. A manera de traductor, esta plataforma interpreta lo que el usuario quiere que la terminal realice y cada vez, lo ejecuta con mayor inteligencia. **(PCWorld, 2011)**

Una de las cualidades más atractivas de un sistema operativo móvil es la rapidez con la que en general se desempeña. No precisa apagar el equipo completamente, sino dejarlo en un estado de suspensión para ahorrar energía, las aplicaciones se lanzan en pocos segundos, la instalación es transparente para el usuario y muchos periféricos son actualmente compatibles con los dispositivos más comunes. Tal pareciera que la única diferencia con una PC tradicional es que todavía no soportan aplicaciones robustas como podrían ser las enfocadas en diseño o edición de video profesional. **(PCWorld, 2011)**

2.13.1 Android

Android es un sistema operativo para dispositivos móviles. Está basado en GNU/Linux e inicialmente fue desarrollado por Google. La presentación de la plataforma Android se realizó el 5 de noviembre de 2007 junto con la fundación Open Handset Alliance, un consorcio de 48

compañías de hardware, software y telecomunicaciones comprometidas a la promoción de estándares abiertos para dispositivos móviles.(**GSMSpain, 2012**)

Esta plataforma permite el desarrollo de aplicaciones por terceros (personas ajenas a Google), para lo cual, los desarrolladores deben de escribir código gestionado en el lenguaje de programación Java y controlar los dispositivos por medio de bibliotecas desarrolladas o adaptadas por Google, es decir, escribir programas en C u otros lenguajes, utilizando o no las bibliotecas de Google (compilándolas a código nativo de ARM). Sin embargo, este esquema de desarrollo no es oficialmente soportado por Google.(**GSMSpain, 2012**)

La mayoría del código fuente de Android ha sido publicado bajo la licencia de software Apache, una licencia de software libre y código fuente abierto. Ver *Anexo 4* logo de Android.(**GSMSpain, 2012**)

2.13.2 IOS

iOS es el sistema operativo que da vida a dispositivos como el iPhone, el iPad, el iPod Touch o el Apple TV. Su simplicidad y optimización son sus pilares para que millones de usuarios se decanten por iOS en lugar de escoger otras plataformas que necesitan más hardware para mover con fluidez el sistema. Cada año, Apple lanza una gran actualización de iOS que suele traer características exclusivas para los dispositivos más punteros que estén a la venta en ese momento.(**Actualidad Iphone**)

Características generales del iOS

- Su interfaz gráfica está diseñada para el touch screen, con capacidad para gestos multitouch.
- Su interfaz está constituida básicamente de sliders, interruptores y botones, con una respuesta inmediata y fluida.
- Soporta acelerómetros internos al dispositivo.
- Emplea unos 500 MB de almacenamiento, aunque varía de modelo en modelo.
- Incluye múltiples aplicaciones para gestionar emails, fotos, cámara, mensajes, clima, notas, YouTube, contactos, reloj, etc.

- Soporta multitarea (con algunas limitaciones).
- No tiene soporte para Adobe Flash ni Java, por lo tanto los sitios web con dichas tecnologías no pueden ser vistos en este sistema operativo.
- iOS deriva del Mac OS X.

(Actualidad Iphone)

Ver *Anexo 5* logo de ios.

2.13.3 Windows Phone

Es un sistema operativo móvil desarrollado por Microsoft para teléfonos inteligentes y otros dispositivos móviles. Lanzado el 21 de octubre del 2010 en Europa y el 8 de noviembre en Estados Unidos con la finalidad de suplantar el conocido Windows Mobile.**(conceptodefinición)**

Microsoft decidió realizar un cambio completo en este sistema operativo presentando una interfaz completamente, mejor comportamiento y un mayor control sobre las plataformas de hardware que lo ejecutan con el propósito de ser competitivo en el mundo de los móviles.**(conceptodefinición)**

Brinda ciertas ventajas a los desarrolladores de aplicaciones ya que reduce la fragmentación de la plataforma al no tener una variedad infinita de tamaños, formas y recursos de hardware. Está disponible en equipos como HTC, HP, LG, Toshiba, Sony Ericson, Samsung, entre otros.**(conceptodefinición)**

Ver *Anexo 6* logo de Windows pone.

2.14 Lenguajes de programación

Jorge A. Saavedra Gutiérrez, 2007 en el Mundo Informático se refiere como un lenguaje que puede ser utilizado para controlar el comportamiento de una máquina, particularmente una computadora. Consiste en un conjunto de reglas sintácticas y semánticas que definen su estructura y el significado de sus elementos, respectivamente. Aunque muchas veces se usa lenguaje de programación y lenguaje informático como si fuesen sinónimos, no tiene por qué ser así, ya que los lenguajes informáticos engloban a los lenguajes de programación y a otros más, como, por ejemplo, el HTML. **(Maestros del Web, 2007).**

2.14.1 Javascript

Javascript es un lenguaje con muchas posibilidades, utilizado para crear pequeños programas que luego son insertados en una página web y en programas más grandes, orientados a objetos mucho más complejos. Con Javascript se puede crear diferentes efectos e interactuar con los usuarios. **(Maestros del Web, 2007).**

Este lenguaje posee varias características, entre ellas se puede mencionar que es un lenguaje basado en acciones que posee menos restricciones. Además, es un lenguaje que utiliza Windows y sistemas X-Windows, gran parte de la programación en este lenguaje está centrada en describir objetos, escribir funciones que respondan a movimientos del mouse, aperturas, utilización de teclas, cargas de páginas entre otros. **(Maestros del Web, 2007).**

Es necesario resaltar que hay dos tipos de JavaScript: por un lado está el que se ejecuta en el cliente, este es el Javascript propiamente dicho, aunque técnicamente se denomina Navigator JavaScript. Pero también existe un Javascript que se ejecuta en el servidor, es más reciente y se denomina LiveWire Javascript. **(Maestros del Web, 2007).**

2.14.2 HTML5

HTML5 es la quinta revisión de HTML (Hyper Text Markup Language). HTML5 está en desarrollo ya por algún tiempo y parecía lejano el día de cuando comencemos a utilizarlo, ahora ya estamos llegando al momento de cuando esto se convierta una práctica común entre los

desarrolladores aunque muchos predicen que recién el 2022 se hará un uso masivo de ello, pero a pesar de ello ya existen navegadores con soporte completo del HTML5.(**Víctor Alberto Gil, 2010**).

Hans Aguirre, 2010 menciona las características sobre este lenguaje se puede mencionar:

- La etiqueta canvas para dibujar contenido en el navegador (2D y 3D)
- Las etiquetas datagrid, details, menú y command, que permiten manejar grandes conjuntos de datos
- Las etiquetas multimedia para audio y video con soporte a distinto códec.
- Formularios más inteligentes que nos permitirán hacer cosas como validación de llenado mediante el uso de atributos requeridos, a través de los nuevos tipos email, number, url, entre otros.

(**Víctor Alberto Gil, 2010**).

En el Anexo 7 se muestra un pequeño ejemplo de esta programación.

2.15 Base de datos

Se define una base de datos como una serie de datos organizados y relacionados entre sí, los cuales son recolectados y explotados por los sistemas de información de una empresa o negocio en particular.

Entre las principales características de los sistemas de base de datos se puede mencionar:

- Independencia lógica y física de los datos.
- Redundancia mínima.
- Acceso concurrente por parte de múltiples usuarios.
- Integridad de los datos.
- Consultas complejas optimizadas.
- Seguridad de acceso y auditoría.
- Respaldo y recuperación.
- Acceso a través de lenguajes de programación estándar.

Entre los diferentes tipos de base de datos son los siguientes:

MySql: es una base de datos con licencia GPL basada en un servidor. Se caracteriza por su rapidez. No es recomendable usar para grandes volúmenes de datos.

PostgreSql y Oracle: Son sistemas de base de datos poderosos. Administra muy bien grandes cantidades de datos, y suelen ser utilizadas en intranets y sistemas de gran calibre.

Access: Es una base de datos desarrollada por Microsoft. Esta base de datos, debe ser creada bajo el programa access, el cual crea un archivo .mdb con la estructura ya explicada.

Microsoft SQL Server: es una base de datos más potente que access desarrollada por Microsoft. Se utiliza para manejar grandes volúmenes de informaciones. **(Maestros del Web, 2007).**

2.16 Dreamweaver

Miguel Ángel Alvarez, 2001 fundador de DesarrolloWeb.com y la plataforma de formación online EscuelaIT describe Dreamweaver como la herramienta de diseño de páginas web más avanzada, tal como se ha afirmado en muchos medios. Aunque sea un experto programador de HTML el usuario que lo maneje, siempre se encontrará en este programa razones para utilizarlo, sobre todo en lo que a productividad se refiere.

Cumple perfectamente el objetivo de diseñar páginas con aspecto profesional, y soporta gran cantidad de tecnologías, además muy fáciles de usar para crear:

- Hojas de estilo y capas
- Javascript para crear efectos e interactividades
- Inserción de archivos multimedia.

Además es un programa que se puede actualizar con componentes, que fabrica tanto Macromedia como otras compañías, para realizar otras acciones más avanzadas.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA

3.1 Diagnóstico de la situación

El Rock, es un género musical que ha trascendido dentro de la historia, y en nuestra ciudad existe una gran escena de bandas y grupos, que han dejado en alto el nombre de los ecuatorianos, dentro y fuera del país. De manera contradictoria, la difusión de estas bandas muy conocidas fuera de tierra ecuatoriana, es un poco escasa dentro de la ciudad. Es por esto, que se plantea hacer una difusión con mayor amplitud, de este género en particular.

Pero una de las razones por las cuales estas bandas no son conocidas es porque los jóvenes guayaquileños desconocen de ellas, su música y trayectoria ya que la poca difusión que existe no cubre con la cantidad de este sector en la ciudad y son las mismas bandas quienes deben informar sobre sus eventos, su música a través de diferentes medios de comunicación descuidando así sus ensayos y su música.

Y ¿cómo se busca realizar la difusión de este género?

Dentro de este proyecto de investigación se ha determinado como una opción muy clara y responsable, la realización de una aplicación móvil, que presente de manera eficaz, el perfil de las bandas de rock a nivel de la ciudad de Guayaquil, así como sus proyectos y futuras presentaciones.

El desarrollo de esta aplicación responde a una problemática existente. El concepto erróneo que se tiene sobre este género musical, y la poca difusión de la música rock en la ciudad de Guayaquil en los jóvenes.

Con el espíritu de impulsar el desarrollo del arte ecuatoriano, en especial de la ciudad de Guayaquil, y en firme compromiso de seguir y cumplir con la línea de investigación del plan nacional de Desarrollo y Buen vivir, numeral 5.3.Literal G. *“Recuperar y desarrollar el patrimonio artístico y cultural diverso en la generación del nuevo patrimonio sonoro y musical, dancístico, escénico, plástico, literario y audiovisual”* se desea impulsar y difundir este género musical.

3.2 Justificación metodológica

Dentro de este proyecto de investigación, se busca recabar información relevante, que permita conocer a detalle el conocimiento que poseen los jóvenes de la ciudad de Guayaquil, sobre las distintas bandas de rock que han surgido y se mantienen en vigencia en la actualidad. Además de saber qué concepto tienen sobre el Rock como género musical, y si consideran que debería existir mayor difusión de este arte.

3.3 Métodos Investigativos.

Dentro de los métodos de investigación a utilizarse en este proyecto de investigación que es de carácter exploratorio y cualitativo interactivo. Uno de los métodos de investigación es la entrevista a profundidad, en la cual se formulará preguntas a entendidos en la materia para así obtener puntos de vistas que aportan desde la teoría hasta en la práctica para este proyecto de investigación. Véase Anexo 8 las preguntas que se realizaran en las entrevista.

Dentro de esta investigación para la perspectiva de estudio de la aplicación se debe utilizar el método de encuestas entre los jóvenes de la ciudad, para poder conocer así a profundidad nuestro nicho de mercado, es decir nuestro público objetivo, a quien se dirige con mayor importancia y preponderancia la aplicación, para poder afinar detalles que son de gran calidad en la experiencia del usuario; como lo son, diseño e interfaz gráfica, usabilidad, múltiple entrada entre otros para esto véase en el Anexo 9 la encuesta que se desarrolla a los jóvenes de la ciudad de Guayaquil.

Todo esto encauzado a definir de manera clara y concisa el segmento más relevante, otra técnica a utilizar será el estudio de marketing en el cual se obtendrá un panorama aproximado de los resultados que generará la venta de espacios publicitarios dentro de la aplicación.

3.3.1 Investigación Exploratoria

La investigación exploratoria es un diseño de investigación cuyo objetivo principal es reunir datos preliminares que arrojan luz y entendimiento sobre la verdadera naturaleza del problema que enfrenta el investigador, así como descubrir nuevas ideas o situaciones. Se caracteriza en

que la información requerida es definida libremente, el proceso de investigación es flexible, versátil y sin estructura. El concepto estructura hace referencia al grado de estandarización impuesto en el proceso de recolección de datos.**(Stella Domínguez, 2011).**

En una investigación exploratoria, la muestra es pequeña y no representa a la población, y el análisis de información primaria es cualitativo. Los resultados que arroja este tipo de investigación son preliminares. Los instrumentos más usados en esta investigación son las entrevistas con los expertos, las encuestas piloto, la investigación cualitativa, y el análisis cualitativo de las fuentes de información secundaria o toda aquella información que ya ha sido recopilada, publicada o que se encuentra disponible. Este tipo de investigación es la mejor para definir el problema con mayor precisión en la primera etapa de la investigación.**(Stella Domínguez, 2011).**

Si las personas que toman las decisiones y los investigadores ya tienen definido con certeza el problema, no se requiere realizar una investigación exploratoria.**(Stella Domínguez, 2011).**

Una investigación exploratoria tiene las siguientes características:

- No parte de un enunciado completo, sino de una pregunta general basada en un tema y un contexto.
- No hay un evento de estudio identificado y delimitado, sino una situación general.
- No hay una sola unidad de estudio, sino que acude a múltiples fuentes.
- Utiliza instrumentos abiertos, inestructurados, tales como registros anecdóticos y entrevistas en profundidad.
- Concluye con preguntas de investigación, delimitadas, precisas y jerarquizadas para ser continuadas en diferentes niveles.**(Jacqueline Hurtado de Barrera, 2007).**

Para la realización de la aplicación móvil se efectuará una investigación exploratoria donde se obtendrá información sobre las bandas guayaquileñas, su música, presentaciones para de esta manera obtener el contenido del aplicativo y así cumpla con las necesidades de los jóvenes guayaquileños.

3.3.2 Investigación Cualitativa

En el libro Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada por Anselm Strauss y Juliet Corbin el término "investigación cualitativa", se entiende cualquier tipo de investigación que produce hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos u otros medios de cuantificación. Puede tratarse de investigaciones sobre la vida de la gente, las experiencias vividas, los comportamientos, emociones y sentimientos, así como al funcionamiento organizacional, los movimientos sociales, los fenómenos culturales y la interacción entre las naciones. Algunos de los datos pueden cuantificarse, por ejemplo con censos o información sobre los antecedentes de las personas u objetos estudiados, pero el grueso del análisis es interpretativo. **(Anselm Strauss y Juliet Corbin, 2002).**

En realidad, la expresión "investigación cualitativa" produce confusión porque puede tener diferentes significados para personas diferentes. Algunos investigadores reúnen datos por medio de entrevistas y observaciones, técnicas normalmente asociadas con los métodos cualitativos. Sin embargo, los codifican de tal manera que permiten hacerles un análisis estadístico. Lo que hacen es cuantificar los datos cualitativos. Al hablar sobre análisis cualitativo, nos referimos, no a la cuantificación de los datos cualitativos, sino al proceso no matemático de interpretación, realizado con el propósito de descubrir conceptos y relaciones en los datos brutos y luego organizarlos en un esquema explicativo teórico. Los datos pueden consistir en entrevistas y observaciones pero también pueden incluir documentos, películas o cintas de video, y aun datos que se hayan cuantificado con otros propósitos tales como los del censo. **(Anselm Strauss y Juliet Corbin, 2002).**

3.4 La Entrevista

La entrevista es una conversación que se sostiene con un propósito definido y no por mera satisfacción de conversar. Entre la persona que entrevista y la entrevistada existe una correspondencia mutua, y gran parte de la acción recíproca entre ambas consiste en ademanes, posturas, gestos, etc. Incluso las palabras adquieren diversos significados según su entonación

y contexto. Todos estos elementos de comunicación concurren al intercambio intencionado de conceptos que constituye la entrevista.**(Bingham y Moore, 1973).**

La entrevista tiene un objetivo, obtener información de una persona con un fin determinado. Es diferente de una conversación. Suele seguir una pauta concreta, gira en torno a temas establecidos que son relevantes para los objetivos planteados. En esta situación se dan dos roles muy definidos: el entrevistador y el (los) entrevistado (s). El entrevistador debe tener control directo así como control de las interacciones que se establecen y hacer que ellas vayan dirigidas a obtener el objetivo propuesto.**(Bingham y Moore, 1973).**

- La entrevista es una reunión prefijada y determinada de antemano
- Hay dos o más partes y una de ellas ejerce el control de la misma
- Se hacen preguntas y se dan respuestas.

La entrevista tiene las siguientes características:

- Flexibilidad
- Retroalimentación inmediata (comunicación verbal y no verbal)
- Relación interpersonal (edad, sexo, empatía, etc. Sonrisa, pausas, etc.)

El éxito de la entrevista depende en gran medida de la definición de objetivos y de la habilidad para controlar su evolución. Es importante tener en cuenta que no siempre la entrevista sólo se centra en los objetivos, también suele incluir emociones, opiniones, deseos, etc.

También es importante mostrar interés; la confidencialidad; el entrevistador no debe expresar emociones o problemas personales.

- Delimitación del tema
- Interpretación del lenguaje verbal y no verbal
- Conclusiones

El entrevistador debe ser un profesional con conocimientos, habilidades y responsabilidad para conducir la situación en la cual debe obtener una determinada información. Durante la entrevista, el entrevistador debe observar no interpretar. **Universidad Nacional Autónoma de México *La entrevista: técnica fundamental, Julio 2001***

Para llegar a una conclusión sobre la incidencia del rock en Guayaquil se realizará entrevistas a personalidades de esta cultura en la ciudad para así entender el panorama actual y poder desarrollar un aplicativo que cumpla con las necesidades de los jóvenes y de la difusión del género

3.5 La Encuesta

Es una Investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de una población más amplia, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. **(Manuel García Ferrando, Madrid, Alianza Universidad, 1992 por Manuel García Ferrando).**

Entre las temáticas de aplicación de las encuestas.

- Grupos y organizaciones
- Cultura y socialización
- Estructura social
- Población y familia
- Medio ambiente
- Economía y trabajo
- Política
- Problemas y servicios sociales

Las preguntas a realizarse pueden ser:

- De hechos
- De aspectos subjetivos
- Conocimientos, recuerdos concretos

3.5.1 El cuestionario

Es el Listado de preguntas idénticas para todos los encuestados. Debería colocar a todos los encuestados en idéntica situación psicológica. Debe estandarizar la obtención de datos, para así hacerlos comparables.

Las preguntas tienen la doble función de preguntar, y de motivar.

El lenguaje usado debe ser conocido por el entrevistado. Si un término puede ser equívocamente entendido, debe sustituirse, o explicarse brevemente en el enunciado. Si se dirige a grupos culturalmente heterogéneos, hay que llegar a un compromiso del lenguaje. **(Manuel García Ferrando, Madrid, Alianza Universidad, 1992 por Manuel García Ferrando)**

El marco de referencia, debe ser compartido por los encuestados, si se teme que no sea así, debe explicarse brevemente.

En cuanto a la motivación del encuestado, puede basarse en la posible influencia que sus respuestas puedan tener de cara al cambio de conducta por parte de los que encargan la encuesta, o de las personas o instituciones de las que trata. Por ello las preguntas deben ser relevantes, de interés. Una pregunta irrelevante puede condicionar la actitud del encuestado hacia el resto de la encuesta.

No es correcto introducir más de una cuestión por cada pregunta.

No se deben usar términos con excesiva recarga emocional.

Preguntas abiertas o cerradas

Son abiertas las preguntas a las que el sujeto responde libremente con sus propias palabras, y son cerradas aquéllas en las que se le obliga a escoger una o varias de una lista prefijada.

Las cerradas pueden ser dicotómicas o múltiples.

Es más estadístico el trabajo con preguntas cerradas, aunque para aspectos difíciles de prever, o menos definidos, pueden dejarse preguntas abiertas o encerradas. **(Manuel García Ferrando, Madrid, Alianza Universidad, 1992 por Manuel García Ferrando)**

Según los objetivos de la entrevista, las cerradas son mejores para clasificar a los individuos, y cuando los temas son bien conocidos por todos, y se prevé que tengan una opinión formada. Las abiertas son mejores para explorar opiniones menos formadas, e intentar conocer el marco de referencia de los individuos encuestados.

Respecto al nivel de información del sujeto, las preguntas abiertas permiten detectarlo, mientras que en las cerradas no.

Respecto a la motivación, la abierta puede permitir mejor la intervención del entrevistador-encuestador, para animar al encuestado.

Para estudios complejos es casi necesario completar las preguntas cerradas con algún lote de preguntas abiertas o encerradas.

En relación a la secuencia y orden de las preguntas, Gallup, propone un diseño en cinco dimensiones, intentando en cada una explorar:

- Familiaridad o no del encuestado con el tema
- Actitudes espontáneas del sujeto
- Reacción del interesado a propuestas formuladas en la encuesta
- Razones por las que da una opinión o actitud
- Intensidad de las opiniones

Organización del cuestionario

El cuestionario debe poseer, para ser equilibrado, una apropiada introducción, unas transiciones adecuadas entre los diversos temas, y una adecuada conclusión. Orden propuesto:

- Tanda de preguntas no problemáticas
- Aproximación sucesiva al tema central
- Conjunto de preguntas más importantes o conflictivas
- Final fácil, por ejemplo datos de filiación

Con respecto al propio núcleo central, se plantean dos opciones básicas, llamadas secuencia del embudo, en el que el tema se va planteando gradualmente hasta que se entra a fondo en él, con la ventaja de que al llegar a este punto el sujeto ya está bien introducido en el marco, y secuencia del embudo invertido, en el que primero se plantean las preguntas básicas, dejándose para el final los detalles e ideas asociadas, facilitando así el propio razonamiento del individuo sobre sus opiniones mientras que otros aspectos sugeridos por el cuestionario son tenidos en cuenta.**(Manuel García Ferrando, Madrid, Alianza Universidad, 1992 por Manuel García Ferrando)**

Resumen del Capítulo 'La encuesta' del libro "El análisis de la realidad social. Métodos y Técnicas de investigación", Compilador: **Manuel García Ferrando, Madrid, Alianza Universidad, 1992 por Manuel García Ferrando**

Se realizaran encuestas a jóvenes guayaquileños para conocer sus necesidades, puntos de vistas, criterios y conocimiento sobre el rock en la ciudad; así como también saber si aceptarán y estarán dispuestos a adquirir la aplicación que se va a desarrollar y así realizar el estudio de mercado correspondiente.

3.6 Estudio de Mercado

El estudio de mercado es un proceso sistemático de recolección y análisis de datos e información acerca de los clientes, competidores y el mercado. Sus usos incluyen ayudar a

crear un plan de negocios, lanzar un nuevo producto o servicio, mejorar productos o servicios existentes y expandirse a nuevos mercados.**(que es el estudio de Mercado - <http://www.blog-emprendedor.info>)**

El estudio de mercado puede ser utilizado para determinar qué porción de la población comprará un producto o servicio, basado en variables como el género, la edad, ubicación y nivel de ingresos.

El estudio de mercado es generalmente primario o secundario. En el estudio secundario, la compañía utiliza información obtenida de otras fuentes que aparecen aplicables a un producto nuevo o existente. Las ventajas del estudio secundario incluyen el hecho de ser relativamente barato y fácilmente accesible. Las desventajas del estudio secundario: a menudo no es específico al área de investigación y los datos utilizados pueden ser tendenciosos y complicados de validar.**(que es el estudio de Mercado - <http://www.blog-emprendedor.info>)**

El estudio de mercado primario implica pruebas como focus groups, encuestas, investigaciones en terreno, entrevistas u observaciones llevadas a cabo o adaptadas específicamente al producto.**(que es el estudio de Mercado - <http://www.blog-emprendedor.info>)**

- Muchas preguntas pueden ser respondidas gracias a un estudio de mercado:
- ¿Qué está pasando en el mercado?
- ¿Cuáles son las tendencias?
- ¿Quiénes son los competidores?
- ¿Que opinión tienen los consumidores acerca de los productos presentes en el mercado?
- ¿Qué necesidades son importantes?
- ¿Están siendo satisfechas esas necesidades por los productos existentes?

El estudio de mercado es para descubrir lo que la gente quiere, necesita o cree. También puede implicar el descubrir cómo actúan las personas. Una vez que la investigación está completa, se puede utilizar para determinar cómo comercializar su producto.**(que es el estudio de Mercado - <http://www.blog-emprendedor.info>)**

Para comenzar un negocio existen algunas cosas que se deben tener en cuenta:

- ¿Quiénes son los clientes?
- ¿Cuál es su ubicación y como pueden ser contactados?
- ¿Qué cantidad o calidad quieren?
- ¿Cuál es el mejor momento para vender?

La segmentación del mercado es la división de la población en sub-grupos con motivaciones similares. Los criterios más utilizados para segmentar incluyen las diferencias geográficas, diferencias de personalidades, diferencias demográficas, diferencias en el uso de productos y diferencias pictográficas.**(que es el estudio de Mercado - <http://www.blog-emprendedor.info>)**

Es más complicado determinar el tamaño del mercado si estas comenzando con algo completamente nuevo. En este caso se deberá obtener el número de clientes potenciales o segmentos de clientes.**(que es el estudio de Mercado - <http://www.blog-emprendedor.info>)**

Además de la información acerca del mercado objetivo se debe tener información acerca de la competencia, clientes, productos, etc.

Por último se necesita medir la eficacia del marketing para el producto. Algunas técnicas para esto son:

- Análisis de los clientes
- Modelado de opciones
- Análisis de la competencia

- Análisis de riesgo
 - Investigación de productos
 - Investigación de publicidad
 - Modelado del mix comercial (Precio, Producto, Plaza, Publicidad)
- (que es el estudio de Mercado - <http://www.blog-emprendedor.info>)**

3.7 Presupuesto

La Asociación Española de Contabilidad y Administración de Empresas define el presupuesto en los siguientes términos: "Es un plan integrado y coordinado que se expresa en términos financieros, respecto de las operaciones y recursos que forman parte de una empresa, para un período determinado, con el fin de lograr los objetivos fijados por la alta gerencia". **(Análisis de Variación de Presupuesto)**

El presupuesto como instrumento de gestión anticipa el conocimiento de los posibles problemas, facilitando el estudio de las distintas alternativas de acción, cuando aquellos tengan lugar.

La elaboración del presupuesto es un proceso complejo en cuanto que implica la participación e integración de los diferentes niveles y centros de responsabilidad. A partir de él y de forma periódica, generalmente cada mes, la evaluación de la actuación de los distintos centros viene explicitada por el cálculo de las desviaciones entre el presupuesto y los resultados conseguidos.

Del mismo modo, la confección de los presupuestos anuales se enmarca dentro del proceso de planificación global y a largo plazo de la empresa; por ello ha de estar vinculado con la estrategia y la estructura organizativas. Será preciso concretar para cada uno de los centros de responsabilidad, sus objetivos y recursos específicos de forma que sean coherentes:

- a).- con los objetivos globales de la empresa definidos en la estrategia.
- b).- con los objetivos de los demás centros de responsabilidad.
- c).- con las responsabilidades de cada centro definidas en la estructura organizativa de la propia empresa.

CAPÍTULO 4

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Análisis de Resultado

Después de observar a los jóvenes guayaquileños, realizar entrevistas a músicos de Rock, promotores de eventos, y representantes públicos que han realizado un aporte para mejorar la difusión de este género. Se llega a conclusiones de los diferentes aportes sociales y culturales que genera el Rock, así como también de las distintas campañas de difusión, y tener un panorama de las falencias que se deben cubrir, para lograr una correcta y completa difusión del género.

Además de poder percibir aportes que vayan a darle más relevancia a la aplicación que se realizará para poder difundir el género entre los jóvenes y saber si será o no factible.

4.2 Trabajo de campo

Como ya se ha mencionado en el presente proyecto de investigación se utiliza la observación, la entrevista y la encuesta como métodos de estudios los mismos que fueron realizados de la siguiente manera.

El 1 de diciembre se asistió al concierto **4 años de la Escena** realizado por Escenario Rock en Plaza Colón.

En el mes de enero se realizan las entrevistas y se abre el periodo de encuestas vía googledocs y se cierra el miércoles 5 de marzo.

4.3 Resultados de la Investigación

4.3.1 Observación

Por invitación de Ricardo Espinel al concierto *4 años de la Escena* de Escenario Rock se aprovecha para observar y analizar el comportamiento de los asistentes a dicho evento; el mismo que se ha desarrollado por 4 años consecutivos en la Plaza Colón, reconocida como una buena zona para este tipo de eventos por su infraestructura y acústica; en el que se puede detallar los siguientes resultados:

- La cantidad de afluencia de los jóvenes entre 14 a 30 años al evento, los mismos que tenían vestimenta negra, camisetas alusivas a bandas de rock, cortes de cabellos extravagantes, el consumo de alcohol y cigarrillos.

- La organización de este tipo de eventos conlleva a una gran labor por parte del staff en lo que a seguridad se trata ya que se requiere evitar cualquier tipo de inconvenientes y/o peleas al momento del mosh o pogo.
- El nivel técnico de estos conciertos debe de ser de muy alta calidad ya que el sonido y la iluminación son parte primordial del show que brinda una banda de rock, ya que sin un buen sonido se pierde la esencia de los instrumentos musicales y voces y sin una buena iluminación no se aprecia la puesta teatral de los grupos musicales.
- Los caballeros presentan cultura, respeto y protección con las damas, evitando que estas sean víctimas de algún tipo de algún percance.
- Las jóvenes suelen ser atraídas física y sexualmente por los integrantes de ciertas bandas, una de las razones por las cuales asisten a este tipo de eventos.
- Por la falta de apoyo en la organización a estos conciertos muchas veces las bandas tocan por amor al arte, más no por un rédito económico ya que lo que se consigue en auspicios sirve para alquiler de sonido, iluminación, tarima, publicidad, soporte técnico, logística y tramites en la Sayce para poder sonar las canciones.
- Los conciertos de rock son una ventana abierta para que las bandas microempresarias den a conocer y vender sus productos muchos de ellos suelen ser discos musicales, camisetas, gorras.

En el *Anexo 8* se puede observar imagen del concierto.

4.3.2 Entrevista

Ricardo Espinel, Productor General de Escenario Rock⁸

¿De qué manera influye el rock en su vida?

De gran manera, fue refugio en todo mal momento de mi vida y fue el camino que elegí seguir, el Rock es un Estilo de Vida y así lo llevo día tras día

¿Cuál considera usted que es el aporte cultural que hace el rock a la sociedad?

Yo lo planteo en ejemplos visibles. En un concierto de reggaetón o de tecno cumbia, ¿qué gritan los hombres cuando ven a una mujer? Buen ya lo sabemos, le gritan de todo, acá (en el Rock) a lo mucho le gritan “Mucha Ropa” En el Rock se genera una solidaridad espontánea, siempre veras camisetas negras, pasaran muchos género de moda, pero las camisetas negras siempre estuvieron, están y seguirán estando presentes. Es una cultura, que maneja códigos sencillos. Ya no se debe consideraran una sub cultura, ya que como mencioné, es un estilo de vida. Te aseguro que en un evento de salsa se consume más drogas y más alcohol que en un concierto de Rock!! Pues como dije, no encuentro mejor manera de descripción que el ejemplo

Breve reseña histórica del Rock en Guayaquil

Bandas que hacían covers, con algunos temas propios. Bandas que eran réplica de lo que llegaba desde México. Luego Pancho Jaime y una era de bandas que hacían cover’s pero fueron desarrollando temas propios. Luego aparecieron bandas como Spectrum, Blaze, Demolicion, Isis y más, luego tenemos una época de resurgimiento y caída. Guayaquil es la ciudad de la diversidad, por lo que en finales de los 80’s e inicios de los 90’s surgen bandas como Clip, Right, Tranzas, algunas de estas fueron primero bandas de Heavy Metal. Luego surge La TRifulKa, banda que firma con la firma internacional BMG. De ahí se dio paso a una época que considero oscura en nuestra ciudad, tributos en los bares y el cierre de puertas a temas propios. Luego el

⁸*Productor General de Escenario Rock, Primera y más relevante Plataforma Digital dedicada a la difusión del rock en el Ecuador. Jurado en varias ediciones del FAAL, Organizador de distintos conciertos entre los que resalta el Aniversario de Escenario.*

resurgimiento con una movida alternativa con bandas como: Niñosaurios, mamá Soy Demente y más. Hasta hoy que encontramos cientos de bandas, muchas de ellas de gran calidad

¿Cómo considera usted que es la difusión del rock en Guayaquil?

En términos On line, es buena, la facilidad del acceso a internet facilita el que las bandas se puedan hacer conocer. Incluso encontramos chicas y chicos jóvenes que están en Radio Convencional, que dentro de las limitaciones que dan estos medios, difunden dentro de lo posible. En el tema de medios On line, existen muchos sumamente informales y van más al punto de la notoriedad o de que se les dé una entrada gratis a un evento, otros más sinceros y más pequeños que se mueven como blogs o radios de streaming limitado que tienen sus seguidores. En la costa tenemos el medio que creé hace casi 5 años, que gracias al trabajo realizado se concierte en el medio especializado de mayor credibilidad en el país, obteniendo reconocimientos como ser la Mejor Radio On line del país y la mejor Iniciativa Cultural Rockera del Ecuador. Puede sonar a publicidad a lo mio, pero... Esto no es mío, yo tan solo lo inicié, estos logros son de todas y todos ustedes. Así como tener el Festival más grande, más importante de la costa ecuatoriana “El Aniversario de Escenario” una plataforma más para el talento de los artistas

En la última década ¿Qué proyectos se ha impulsado en la ciudad de Guayaquil para fomentar el Rock?

Existe Brutalidad Total que se encarga de la parte más Hardcore, el programa Ciudad Rock, que pasó de la FM a estar dentro de la malla de programación de Escenario Rock y Escenario Rock

¿Qué opina sobre los distintos concursos impulsados por organismos públicos para difundir el Rock en nuestro País?

A mi parecer es algo sumamente básico, ya debemos dejar eso de que “Antes no había nada” si se hace algo, se debería no solo socializar el tema, sino llegar a gente que sepa de la realidad de la escena en cada ciudad. Claro hablando de iniciativas que si bien es cierto han favorecido a

algunas bandas, pero que aún no veo de que han servido o más bien qué impulso notable han dado para llevar a la banda a un status superior y poder vivir de su arte

¿Por qué promover y difundir el Rock en la ciudad de Guayaquil?

Porque es una necesidad básica, el ámbito del Rock ha sido relegado por los medios masivos, es un movimiento multi género donde se pierde, distingo alguno, es un bien de la sociedad, si, no exagero. Porque si te das cuenta encuentras a quien vive en la ciudadela privada más añiñada, como al chico o chica que vive en una zona poco favorecida de la ciudad

¿Cómo productor cuales son los retos que complican la realización de Eventos de Rock en Espacios Públicos?

Sobre todo el presupuesto, es una lucha constante el conseguir auspicio, si te lo dan es mínimo, pero eso va a ir cambiando de apoco.

¿Existe apoyo de parte de las autoridades locales para la realización y promoción del Rock en la ciudad de Guayaquil?

Por lo que yo he realizado, he recibido apoyo del área de Cultura del Municipio, así como de la DASE también del Municipio, en el ámbito del festival Concierto por el Aniversario de Escenario Rock

Pablo Encalada, Director de Sonido⁹

¿De qué manera influye el rock en su vida?

Casi de todas, mi trabajo y mi estilo de vida es la respuesta. Dentro de todos los estilos de rock el que más me ha influenciado es el clásico: Pink Floyd, The Beatles, RollingStones, etc.

¿Cómo inicia el Rock en el Ecuador?

El rock ecuatoriano se inicia en los 60s con grupos como Los Dragones, Los Satelites en los que estaban Pepe Parra y Manuel Palacios. Luego aparecieron los Hippies, grupo de los hermanos Gallardo, ahora dueños de casa musical Gallardo. Los Barracuda fueron el primer grupo psicodélico que junto a Los Corvets hacían covers de música anglosajona y también tenían temas propios.

¿Cómo considera usted que es la difusión del rock en Guayaquil?

La difusión de rock en Guayaquil generalmente se la hace de forma underground, ahora gracias al alcance de la internet ya hay radios especializadas en rock hecho acá. Pero generalmente los medios tradicionales nunca han difundido el rock.

En la última década ¿Qué proyectos se ha impulsado en la ciudad de Guayaquil para fomentar el Rock?

Que yo sepa, ninguno. Es más la administración municipal reprime cualquier evento o manifestación artística que no tenga su aprobación. Todos los proyectos vienen del sector independiente.

¿Cuál es el criterio que consideras tiene la sociedad Guayaquileña sobre el Género Rock?

Yo creo que la sociedad mira al rock de una forma indiferente, que es un tipo de movimiento que se da de forma aislada.

⁹Productor Musical y Director de Sonido de largometrajes de ficción y documental ecuatorianos como *La Descorrupción, Sexy Montañita, La nariz del diablo*.

¿De qué manera se ve influenciado el cine nacional por el Género Rock?

Las últimas películas filmadas tiene gran influencia del estilo de vida de jóvenes amantes del rock, además se usa la música como parte de la trama de varias de ellas (Mejor no hablar de ciertas cosas, Sin Otoño sin primavera, etc.). Las bandas sonoras también tienen un rol muy grande en el Nuevo boom de cine nacional.

¿Cuál es el grado de difusión que obtiene el Rock a través del Cine Ecuatoriano?

Gracias a estas nuevas películas, el gran público generalmente tiene contacto con bandas ecuatorianas de las que nunca había oído nada. Es una gran ventana para los músicos de rock y música alternativa.

¿Considera usted que existe un vínculo entre los temas tratados en el Rock Ecuatoriano con lo que expresan las películas Nacionales?

Las películas reflejan la banda Sonora de los jóvenes del país, por eso es que los nuevos directores han empezado a prestarle más atención a las canciones de grupos nacionales de vanguardia.

Entrevista a David Parra – Productor Musical; Gerente Propietario de Musik Box¹⁰

¿Cómo productor, Cuál es el reto más grande que observa en las bandas al momento de la realización de un disco de Rock?

El reto más grande en cuanto a producir bandas de rock muchas veces es llegar a la organización y mantener cultura musical en los integrantes de las bandas, no digo que tengan que ser músicos de escuela o conservatorio pero para realizar con éxito la grabación e interpretación deben llegar preparados al estudio con ideas listas para plasmar, varias alternativas hechas con anterioridad y siempre muy organizados, esto como en toda carrera y trabajo es vital para el éxito y se repite de igual manera desde la pre producción, producción y demás pasos para llegar al público deseado .

¿Cómo consideras la difusión de las bandas de rock en la ciudad de Guayaquil?

Es un trabajo que aún se sigue dando con esfuerzo por parte de algunas entidades o asociaciones que intentan dar a conocer el rock de Guayaquil creo que se ha dado con éxito más en estos últimos 4 años

Pero creo que se daría de una manera más correcta si las personas fans, artistas y empresas o personas que quieran promover el rock lo hicieran en conjunto los tres apoyándose y no tratando de ser uno mejor que el otro y así pudiera surgir mucho más rápido y obviamente demostrando un producto bueno desde el artista hasta el evento del promotor

¿Considera usted que la tecnología ha realizado un gran aporte a la difusión de este género musical?

Claro que sí, se conocen más bandas de ciudades pequeñas y grandes que antes no se conocían gracias al internet, redes sociales y videos, de igual manera se comparte la distribución del

¹⁰*Productor musical, Gerente propietario de MusikBoxEntertainment. Realizador de Jingles para diversas marcas del medio publicitario como es el caso de Coca Cola, Pingüino entre Otras. Ha producido diversas bandas de Género rock nacional como es el caso de Iguanakill, Link Blody, Lagartija electrónica, entre otras.*

material artístico y lugares de presentación para el apoyo de las bandas lo que antes una persona no llegaba a saber.

¿Considera usted que el nivel de las bandas de rock en nuestro país, dan para hablar de una exportación de temas musicales?

Considero que sí existen bandas que están listas hace mucho tiempo para salir como bandas de exportación, también hay grupos que tienen mucho talento pero que les falta organización esfuerzo y dedicación y otras que ya han triunfado fuera nuestro país .Ecuador está lleno de talento solo hay que explotarlo.

Recomendaciones y sugerencias para futuros músicos que deseen incursionar en el Rock en la ciudad de Guayaquil

La música es diversión, ese el fundamento básico para crearla si no la disfrutas y te diviertes haciéndola nunca triunfarás, pero siempre de la mano de la diversión va la constancia, esfuerzo y organización si unes todos estos requisitos que no son más que pequeños detalles para triunfar en cualquier proyecto no saldrías adelante. Un buen producto real bien tocado, grabado en lugares apropiados y solo por su buena calidad tanto de producción musical y grabación mezcla y master son la mejor tarjeta de presentación a la hora de poder difundir su trabajo.

Juan Alberto Peña vocalista (LastCalling)¹¹

¿De qué manera influye el rock en su vida?

La forma como el rock se ha vuelto parte de mi vida, ha sido algo esencial en mi desarrollo tanto como músico, y como ser humano. Desde los 13 años comencé escuchando bandas como IronMaiden, Metallica, etc y se vuelven una parte muy importante de tu vida, influyen en todo lo que haces, porque más que un estilo musical esto se convierte en una forma de vida.

¿Cuál considera usted que es el aporte cultural que hace el rock a la sociedad?

Creo que no podemos hablar realmente como un aporte a la sociedad, el rock lo que realmente hace en mi vida, como en la de muchos de mis amigos es llevarnos a ser parte de algo mucho más grande que nosotros, un movimiento mundial, a diferencia de otros estilos musicales, el rock te inspira a hacer cosas distintas, como comprar un instrumento, reunirte con tus amigos a formar una banda, coleccionar discos, camisetas.

Son cosas que en realidad te distraen muchas veces de las malas influencias que por lo general tiene la vida diaria.

¿Cómo considera usted que es la difusión del rock en Guayaquil?

A mi parecer el rock en Guayaquil ha sufrido mucho daño, se ha tratado de imponer la idea que de solo debes tocar covers para ser tomado en cuenta. Y se ha puesto en segundo plano o no se valora lo suficiente al músico que se esfuerza en crear su propia música, los eventos gratuitos y las malas organizaciones han convertido el rock en un movimiento muy desordenado y con poca credibilidad en la ciudad.

En la última década ¿Qué proyectos se ha impulsado en la ciudad de Guayaquil para fomentar el Rock?

¹¹Vocalista de LastCalling, con más de 10 años en la música, Lastcalling fue Ganador de la Guerra de Bandas "Viva Alborada" organizada por Audio Pro en 2011. Su discografía cuenta con 2 Discos su presentación más relevante fue el concierto de Aniversario de Escenario Rock.

Pocos en realidad, se ha tenido que utilizar y prácticamente mendigar espacios públicos para realizar eventos gratuitos que han terminado malacostumbrando a los asistentes. No es que deban pagar \$20 de entrada, pero muchas veces cuando se organiza un evento aparte y se busca cobrar al menos \$5, la gente no los quiere pagar.

¿Qué opina sobre los distintos concursos impulsados por organismos públicos para difundir el Rock en nuestro País?

Considero que muchos de esos concursos terminan siendo dirigidos por los gustos personales de los jueces, y a la final quedan en la nada. Nosotros por ejemplo ganamos la Guerra de bandas 2011 y nunca recibimos ni un premio al menos.

¿Cuál es el criterio que consideras tiene la sociedad Guayaquileña sobre el Género Rock?

La sociedad guayaquileña poco a poco creo que está entendiendo que ser rockero no es sinónimo de ser satánico, ni de estar metido en drogas. No te voy a mentir que al menos hasta hace algunos años eso era así y empezaban a juzgarte desde tu casa.

Pero ya el decir “tengo una banda de rock” ya no se ha convertido en una especie de tema tabú entre las personas.

¿Qué impedimentos cree usted que dificultan el surgimiento de nuevas bandas de Rock?

Para mí el gran impedimento que tiene el rock se encuentra en la mentalidad, tanto de las bandas como de los que asisten y no asisten a los conciertos. El músico no puede dejarse humillar solamente por conseguir un espacio en un concierto, no se vive de migajas. Y sin los fans las bandas tampoco saldrían adelante, es un ciclo de retroalimentación constante.

¿Considera usted que la tecnología ha realizado un gran aporte a la difusión de este género musical?

Sin lugar a dudas, gracias a la tecnología muchas bandas pueden empezar a grabar sus demos en sus casas, ya no es como antes que se necesitaba de mucho dinero para conseguir un disco con sonido mediocre. Ahora ni siquiera se necesita de favores en las radios, simplemente con subir a youtube, soundcloud, o muchos medios más puedes compartir tu música

¿Estaría dispuesto usted como músico a formar parte de una base de datos de artistas que se verán beneficiados con la difusión de sus carreras musicales?

Claro que sí, todo que sea dispuesto para beneficiar a todos y no solo a unos cuantos

Recomendaciones y sugerencias para futuros músicos que deseen incursionar en el Rock en la ciudad de Guayaquil

Musicalmente el cielo es el límite, que hagan la música que nazca de sus almas, preferible sin ponerles etiquetas previas. Las etiquetas limitan la creatividad en un músico y en una banda.

Y como lo dije previamente valorarse a sí mismos, los músicos invertimos mucho tiempo, dinero, y corazón para hacer lo que más nos gusta. No podemos dejarnos pisotear solo por un simple “para darse a conocer”, las horas de ensayo cuestan, los cables, las cuerdas de guitarra y bajo, las baquetas. Las traspasadas grabando y componiendo temas, se deben empezar a valorar, no dejar al músico en el último escalón de la pirámide. Y todo empieza por la mente de cada uno, luchar por lo que cada banda se merece, no simplemente esperar las cosas sentado porque así nunca llegaran.

Después de revisar las distintas entrevistas en profundidad se puede decir con certeza que son pocos los proyectos que existen para la difusión y promoción del rock en la ciudad de Guayaquil. Que si bien es cierto existe una vinculación entre los distintos tipos de arte con el rock, como es el caso del cine nacional, esto no es suficiente, dado a que por la poca e ineficiente difusión de este género musical, muchas personas “publico” no son conscientes de la inversión de tiempo, dinero y esfuerzo de los artistas, y de cierta manera no valoran el talento nacional. Dado que pocas son las personas que están dispuestas a pagar un valor por asistir a un concierto de Rock.

4.3.3 Encuestas

Se realizan 312 encuestas en total a jóvenes guayaquileños entre 14 a 30 años los que nos han brindado los siguientes resultados:

1. ¿Ha asistido en alguna ocasión a un concierto de música rock?

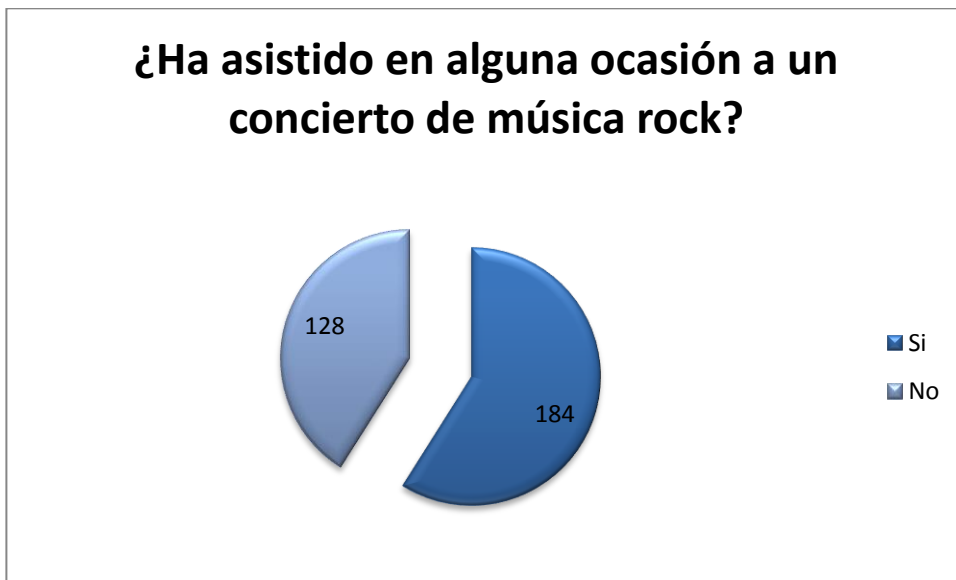


Gráfico # 1. Asistencia de jóvenes a conciertos de rock

El mayor porcentaje de jóvenes entre 14 a 30 años en algún momento han asistido a un concierto de rock, por lo que se llega a la conclusión que ellos tienen conocimiento directo o indirecto sobre las actividades de las bandas de rock en la ciudad de Guayaquil.

2. Indique qué bandas de Rock conoce en la ciudad de Guayaquil.

En esta pregunta se puede notar algo curioso y es que casi el 50% de los encuestados es decir 150 personas dijeron que no conocían alguna banda de rock en la ciudad, esto cumple con nuestro problema de la poca difusión de las band mientras que otros mencionaban grupos de otras ciudad o género; por lo cual se llega a la conclusión que las bandas reconocidas son las que están posesionadas entre los gustos de los jóvenes porque los que si conoce de bandas nombraron a las mismas entre las cuales se destacan:

- Los Corrientes
- Luis Rueda
- Ricardo Pita
- Japo
- Acróstico
- Los Brigantes
- Black Sun
- Diez 80
- Cabaré
- Cadáver Exquisito
- Goe
- Dr. Evil
- Ludovico
- LastCalling
- Sonido Híbrido
- Niñosaurios
- Droz
- Vírgenes Violadoras
- Los Propios
- Armada de juguetes

3. ¿Sabía usted que existen organismos encargados de promover y difundir el Rock en la ciudad de Guayaquil?

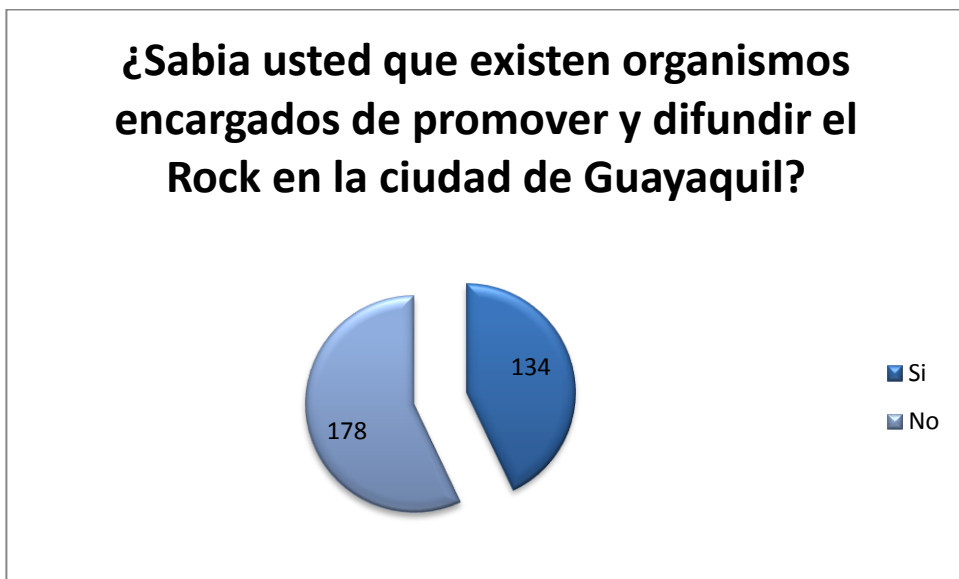


Gráfico # 2. Conocimiento sobre organismos para promover y difundir el rock

Una de las preguntas más importantes en la encuesta en relación a este trabajo de investigación confirma que los jóvenes guayaquileños desconocen de los organismos que se encargan de promover y difundir el género rock y por ende muchas veces no se enteran de los eventos que se realizan, sin embargo 134 personas si conocen y es por esta vía que se enteran de los mismos. En este caso son estos organismos que deben dar mayor difusión de su trabajo y atraer a los jóvenes a interesarse de cada uno de ellos para que asistan y comuniquen a sus amigos.

4. *¿Cómo considera usted la difusión que tienen estas bandas de rock de nuestra ciudad?*

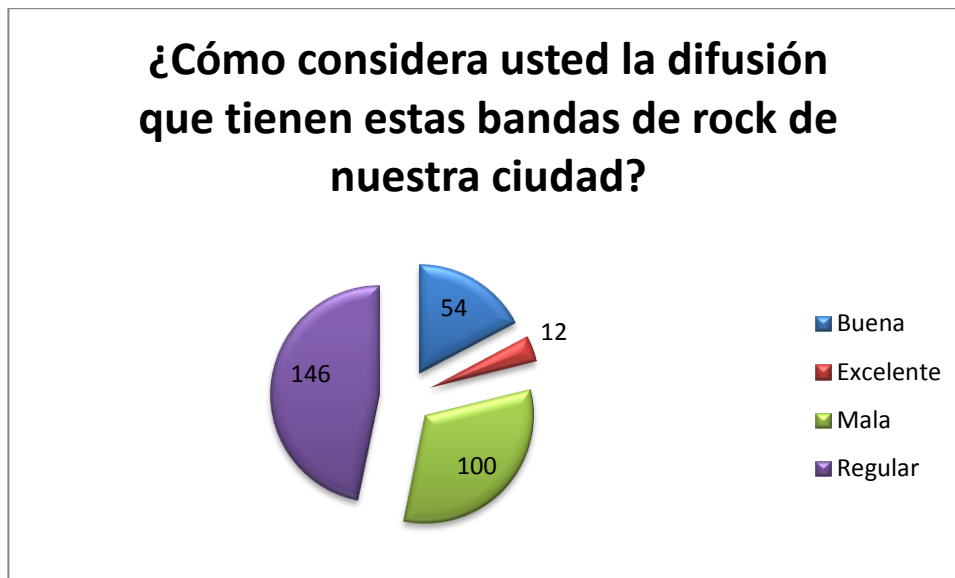


Gráfico # 3. *Opinión sobre la difusión del rock*

Los jóvenes expresan que la difusión de las bandas de rock en Guayaquil es regular y mala en un gran porcentaje, razones por las que nos asisten a eventos, no compran discos, entre otras actividades que realizan; y otro grupo minoritario considera que su difusión es buena pero esto se logra a través de las redes sociales donde logran cierta popularidad según los gustos de los jóvenes y cosas que postean además de poder consumir su música y videos gracias a soundcloud, youtube entre otras plataformas que sirven para darse a conocer.

5. *¿Qué considera usted que podría ayudar a mejorar la difusión de estos grupos musicales?*



Gráfico # 4. Opinión sobre los canales de difusión del rock

Los jóvenes guayaquileños apuestan a que las páginas web son ahora la mejor manera para difundir información, luego apuestan por la radio, luego por los aplicativos móviles; a pesar de que ellos aún no apuestan por este tipo de difusión, se desarrollará ya que estos resultados demuestran que no habrá competencia alguna sobre este método de difusión.

6. ¿Usted utiliza un Smartphone?

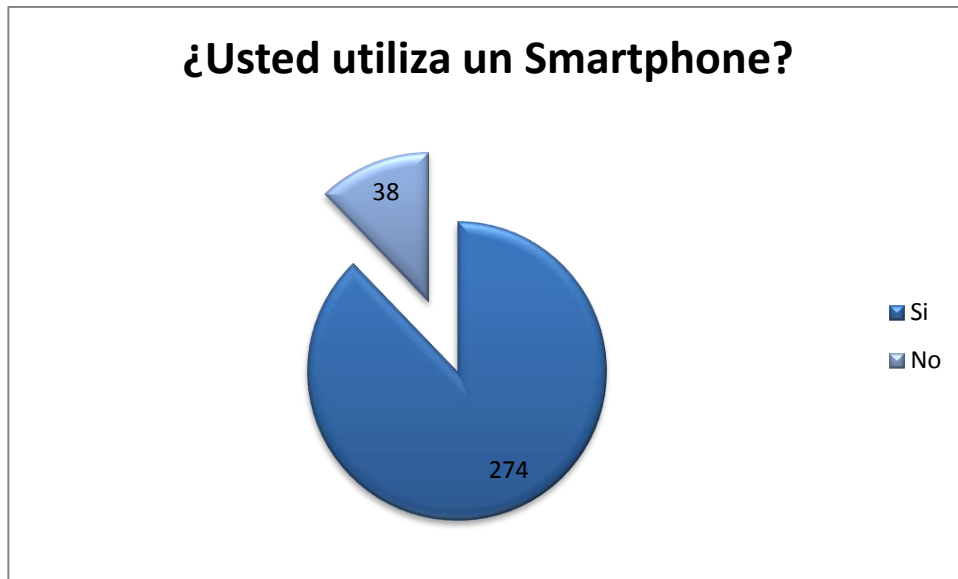


Gráfico # 5. Porcentaje de uso de Smartphone

Más del 50% de jóvenes encuestados utilizan un Smartphone.

7. ¿Qué marca es su Smartphone?

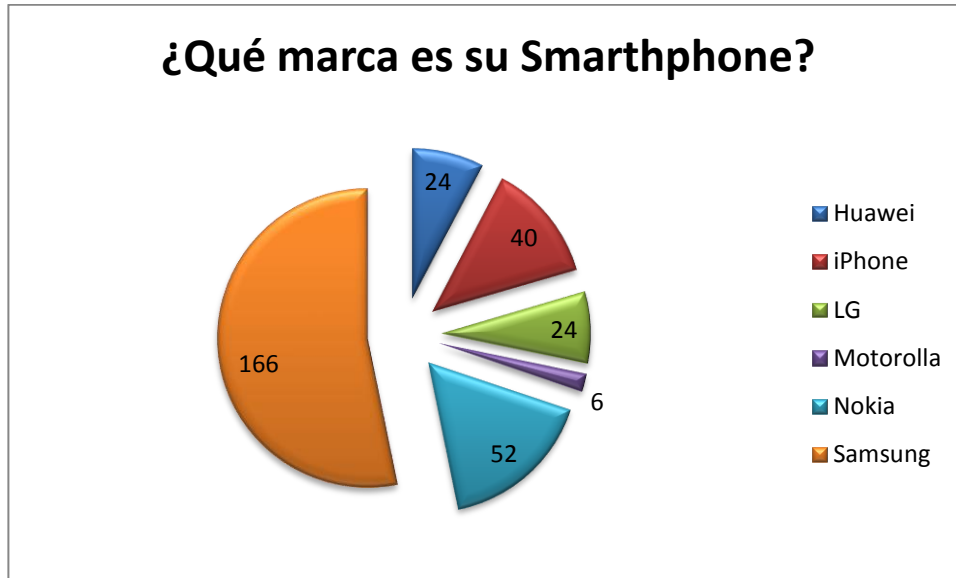


Gráfico # 6. Preferencia de marca de Smartphone

Los teléfonos Samsung son los más utilizados por los jóvenes actualmente compitiendo directamente con iPhone pero triplica la cantidad de usuarios de estos, confirmando que el sistema operativo de Android es el más utilizado.

8. ¿Descarga aplicaciones móviles?

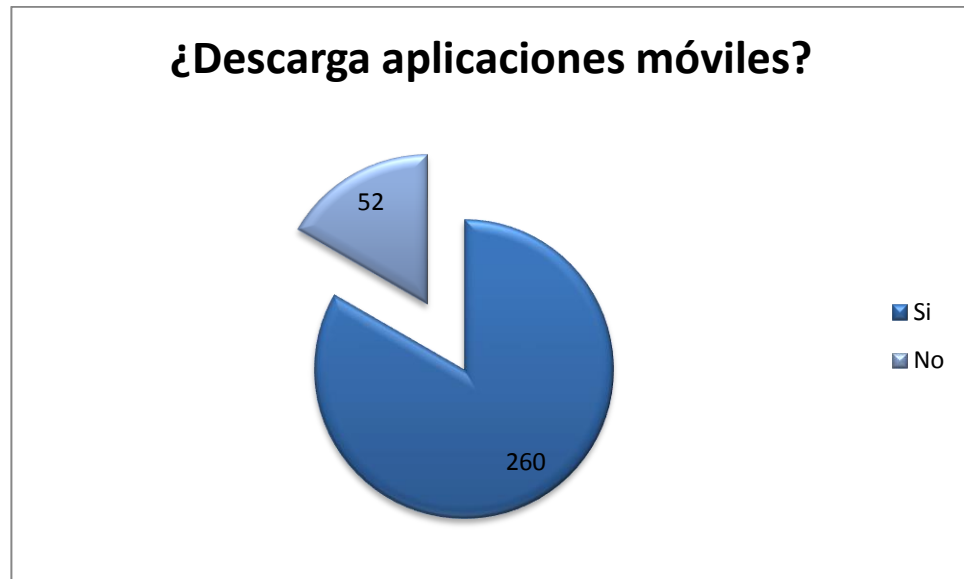


Gráfico # 7. Porcentaje de jóvenes que descargan aplicaciones móviles

El promedio relativo de esta respuesta tiene mucho que ver con los jóvenes que utilizan un Smartphone y así mismo al tener un teléfono inteligente descargan aplicaciones móviles para obtener información, diversión y comunicación.

9. *¿Le gustaría una aplicación móvil que ayude a promover la difusión de la música Rock en la ciudad de Guayaquil?*

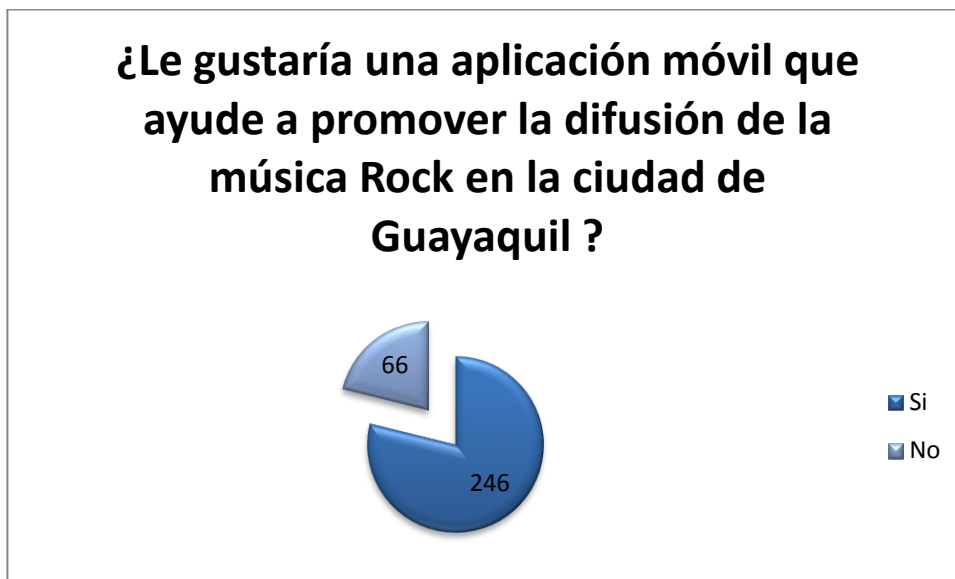


Gráfico # 8. Porcentaje de jóvenes que descargarían una aplicación móvil que difunda el rock

Más del 60% de jóvenes encuestados están de acuerdo con una aplicación móvil que ayude a promover la música rock, es comprensible que estén a favor ya que así pueden informarse de esta cultura en la ciudad.

10. ¿Estaría usted de acuerdo en pagar por una aplicación que permita la correcta difusión de las bandas de Rock en la ciudad de Guayaquil?

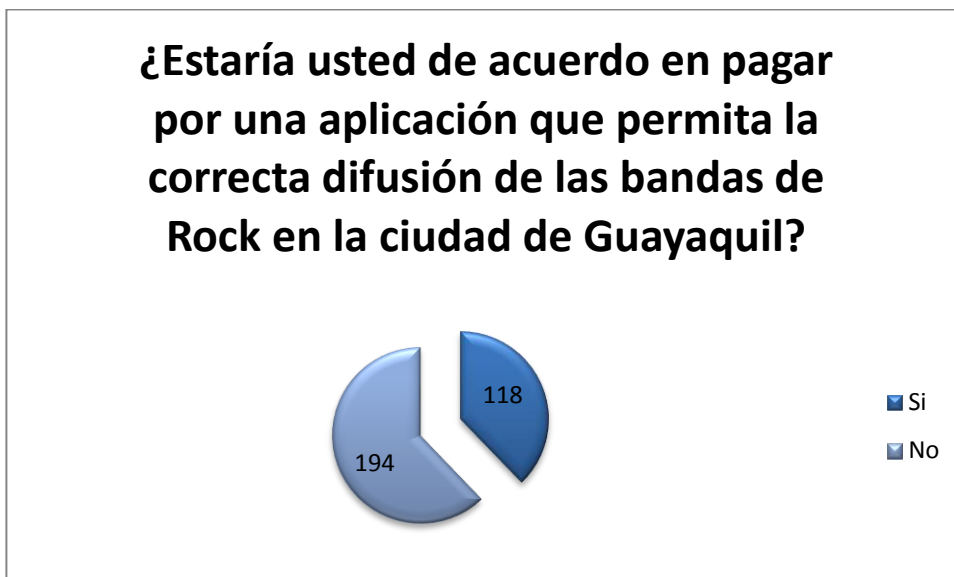


Gráfico # 9.1. Opinión sobre el pago de descarga de aplicaciones

Los jóvenes no están dispuestos a pagar por una aplicación móvil en la que les ofrezca información sobre las bandas de rock en la ciudad, una de las razones es que no están acostumbrados a hacer transacciones financieras por este medio.

11. ¿Cuánto estaría dispuesto usted a pagar por dicha aplicación?

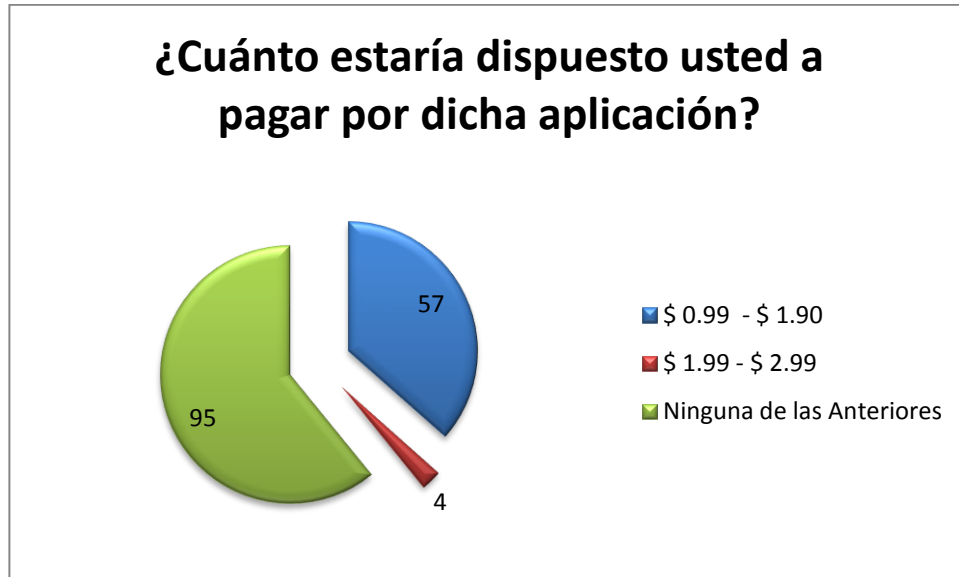


Gráfico # 9.2. Opinión sobre cuánto pagaría por descarga de aplicaciones

Para confirmar la respuesta de la pregunta anterior en esta ocasión los jóvenes expresan que no pagarían ningún centavo por adquirir un aplicativo móvil como el que se plantea en este proyecto de investigación.

Una vez realizadas las encuestas, se puede determinar que existe un gran porcentaje de jóvenes que han asistido a conciertos de rock y conocen de este género y cultura musical, sin embargo es notable que exista poca difusión de las bandas de rock de la ciudad de Guayaquil.

CAPÍTULO 5

PROPUESTA TÉCNICA

5.1 Descripción del proyecto

Nombre de la aplicación: Rock Gye

Slogan: La nueva forma de ver el rock

Tipo de aplicación: Informativa y de entretenimiento cultural

Formato: .apk

Tamaño de la aplicación: 3 mb aproximadamente

Status Social: Medio- Medio alto- Alto

Público Meta: Jóvenes entre 16 a 30 años amantes del rock.

Público Bienvenido: Usuarios de Smartphone.

La poca difusión del rock en Guayaquil crea la necesidad de desarrollar una aplicación móvil bajo el sistema Operativo Android que tiene por nombre "**Rock Gye**" tiene como finalidad promover y difundir el género rock en la ciudad de Guayaquil. Es una aplicación informativa que brinda a los jóvenes información de sus bandas preferidas en los 6 módulos principales que ésta presenta, los cuales son: **Difusión de Artistas** presentando una pequeña base de datos de los grupos de rock con mayor trayectoria y reconocimiento en la ciudad, **Calendario** de eventos de Rock en la ciudad de Guayaquil, **Galería de vídeos** de las bandas, Lista de **Acordes musicales** y **Afinador acústico** como herramienta para los músicos y una de sección de **Contactos** para que el usuario pueda comunicarse directamente con el servidor.

La interfaz gráfica será amigable y muy fácil de manejar, la aplicación será adaptable a las diferentes resoluciones de pantalla y tamaños de dispositivos móviles con Sistema Operativo Android desde la versión 3.0 hasta la última versión del Sistema Operativo.

5.2 Alcance

Rock Gye tiene como objetivo la difusión y promoción de las distintas bandas de rock, así como de músicos, solistas que incursionan en el mismo género musical, por ende ofrecer al usuario

un bagaje de información permitirá que la sociedad cambie el concepto que se tiene en la ciudad sobre este tipo de música. Pero más aún los jóvenes guayaquileños serán los consumidores directos de esta aplicación quienes la aceptaran y utilizaran como herramienta informativa al querer conocer de información, biografía y discografías de los músicos así como los eventos próximos a realizarse y entretenerse con las opciones de descarga musicales y videos.

El hecho de que los jóvenes se sientan cómodos utilizando Rock Gye hará que sus amigos y familiares también se enteren de las novedades del mundo del Rock Guayaco y así se logra una mayor difusión del género y alcance de la aplicación.

5.3 Especificaciones funcionales

El funcionamiento de la aplicación en forma general se lo puede describir como intuitivo, con botones específicos y de directo acceso. El usuario podrá descargar la aplicación desde un enlace url o de un código de descarga. En el *Anexo 11* se observa la pantalla de inicio de la aplicación.

5.4 Módulos de la aplicación

Rock Gye cuenta con seis modulos los cuales se detallan a continuacion. Vease en el *Anexo 12* su distribución.

5.4.1 Sección Artistas

El usuario se informará diariamente sobre los distintos artistas del género rock, su biografía, discografías y música, de esta manera podrá enriquecer su cultura musical en relación a la música nacional en especial del género rock y sus ramificaciones. A demás podrá estar en contacto con los distintos artistas, a través de las cuentas de Facebook y Twitter. Véase *Anexo 13*.

A continuación se detalla la información con la que cuenta Rock Gye en su versión beta.

Ricardo Pita

Bajista activo de una de las bandas más representativa del movimiento de rock alternativo en la ciudad de Guayaquil «Los Niñosaurios», colaborador de algunos proyectos musicales. En el 2010 sacó su primer trabajo en solo titulado «Ricardo Pita, Demo», un disco lleno de tonalidades folks y guitarras eléctricas suaves.

Luis Rueda

Luis Rueda, cantautor ecuatoriano, uno de los más destacados de su generación y del rock nacional. Con formaciones grupales, actuaciones y grabaciones profesionales desde los 14 años, cuando forma Sak su primera banda, luego arma La Trifullka donde luego de tres discos de diferente factura, estilo y ambientes, termina como un viejo niño, haciendo lo que le da la gana pero sabiendo lo que hace. Con más de 25 años de carrera es consagrado como músico, productor e incluso como conductor de tv por su programa El Alternador que brindaba espacios a bandas nacionales y proyectos culturales.

Los Corrientes

Pura Sabiduría Guayaca es una banda que mezcla los ritmos bautizada como pop urbano experimental, ha creado el escenario perfecto para contar historias personales, sentimientos cotidianos, y reflexiones profundas de temas universales, desde una perspectiva fresca, local, y no alineada, utilizando lírica simple y sincera: el lenguaje del puerto..

Diez 80

Se formaron en 1999, influenciados por agrupaciones estadounidenses como Less Than Jake, No Use For A Name, MXPX, Millencolin o NOFX. Empezaron a crear sus propias canciones desde la primera vez que tocaron juntos, ya que todos sus integrantes compartían la filosofía de hacer temas propios.

Para el álbum la banda pasó a ser un trío y con temas ya listos adaptaron sus canciones a una sola guitarra, dejando a un lado las mezclas ska-punk de su disco anterior. De aquí se desprende su tema promocional "Decidieron por mí" con el cual aparecieron en Mtv en la sección de música alternativa.

Black Sun

Hace diez años nace en la ciudad de Guayaquil la banda de metal-rock Black Sun. Son de las pocas agrupaciones que han logrado mantenerse vigentes pese al poco apoyo económico que reciben los artistas de este género. El álbum Dance of Elders es el segundo que han lanzado y se muestran más cohesionados como banda y en su madurez musical. Este álbum fue grabado en Alemania junto al apoyo de productores que han trabajado con bandas como Rammstein o Sodom.

Ludovico

Es una banda de Guayaquil que nació en el 2011 cargada de energía influenciada directamente por el rock de garaje, post-punk y rock alternativo. Sus dos Eps publicados: "Agnosia" (abril 2012) y "Fulminato" (marzo 2013) muestran la experimentación de los géneros que influyen a la banda mezclado con rock experimental que sin duda inyectan a los oyentes una dosis cargada de estímulos y de adrenalina.

Vírgenes violadoras

Banda underground-independiente y guayaca Vírgenes Violadoras, en sus canciones dan en el clavo a temáticas como la drogadicción, corrupción y mentira, además muchos de los temas son de grueso calibre, emplean un lenguaje sin eufemismos, ni medias tintas; con respecto a su estilo musical ellos mismo se encasillan como 'punk del futuro' Otro punto novedoso de la banda es que sus integrantes 'ocultan' su identidad por medio de disfraces o antifaces para mantener el anonimato y, poder gritar libremente las letras.

En el *Anexo 14* se puede observar graficas de los álbumes mencionados.

5.4.2 Sección Calendario

Se informará sobre todo los conciertos de rock que se realicen en la ciudad de Guayaquil, así como de los distintos eventos que se pauten para difundir este género musical. De tal manera el usuario tendrá más y mejores opciones al momento de elegir la recreación y el aprecio cultural y musical.

Véase esta sección en el *Anexo 15*.

5.4.3 Sección Videos

Dentro de este módulo el usuario obtendrá una galería de videos, en la cual podrá disfrutar de un bagaje de videos culturales, novedosos, instructivos e informativos, sobre el género Rock, de esta manera, podrá conocer bandas nuevas, notas curiosas sobre actualidad del mismo género, y de más. Véase *Anexo 16*.

5.4.4 Sección Afinador

Este módulo está dedicado para los músicos o usuarios aficionados que deseen afinar su instrumento musical, encontrarán en este caso un afinador acústico, en el cual el usuario podrá tocar cada una de las letras que simboliza las diferentes cuerdas del instrumento y escuchar su sonido optimo y correcto. Véase *Anexo 17*.

5.4.5 Sección Acordes

En este módulo se busca fomentar y formar de cierta manera a los usuarios que tengan actitudes musicales, con acordes y notas que ayuda a estos usuarios a emprender en el aprendizaje de instrumentos como es el caso de la guitarra, bajo, que son pilares fundamentales en el género Rock. Véase *Anexo 18*.

5.4.6 Contactos

A través de este módulo se obtiene una retroalimentación de la opinión que tiene cada uno de los usuarios sobre el funcionamiento de la aplicación, dentro del módulo se encontrará un formulario de contactos, en el cual se detallan los campos de datos personales y el campo de comentarios y sugerencias.

La recopilación de estos resultados servirá para poder formar una base de datos de usuarios regulares, así se mantiene un vínculo mayor y dar mejor servicio a los usuarios. Véase Anexo 19.

5.5 Especificaciones Técnicas

5.5.1 Diseño de Base de Datos

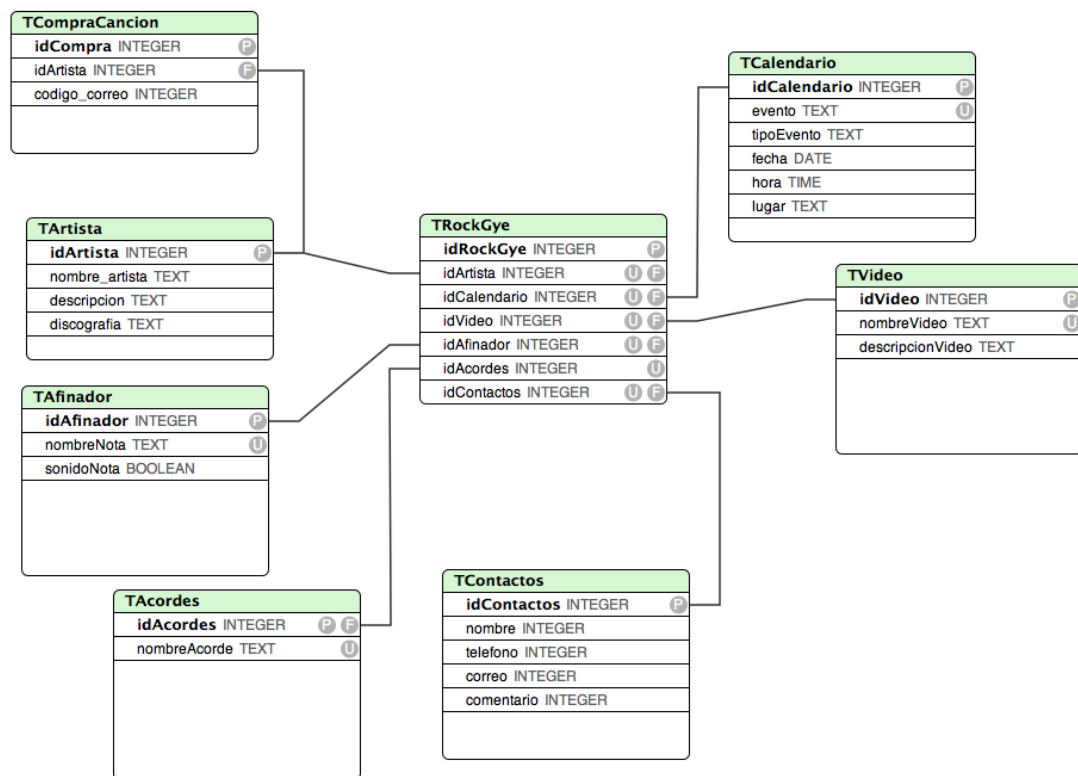


Gráfico # 10. Base de datos de Rock Gye

La estructura de las tablas muestra de forma detallada, dónde se encuentran alojado los datos internamente y la relación que existe entre los datos y las distintas tablas. Dejando demostrado así la correlación y dependencia de cada tabla.

5.5.1.1 Descripción de Tablas

La base de datos es el punto fundamental de la aplicación, dado que establecerá las distintas consultas y permisos que permitirá al usuario navegar y encontrar la información deseada.

Ahora se detalla el modelo de entidad y relación que poseen las distintas tablas de la base de datos.

RockGye

TRockGye		
idRockGye	INTEGER	P
idArtista	INTEGER	U F
idCalendario	INTEGER	U F
idVideo	INTEGER	U F
idAfinador	INTEGER	U F
idAcordes	INTEGER	U
idContactos	INTEGER	U F

Gráfico # 11. Tabla Rock Gye

Es la encargada de vincular el menú principal con los distintos módulos o páginas que contiene la aplicación.

Artistas – Comprar Canción

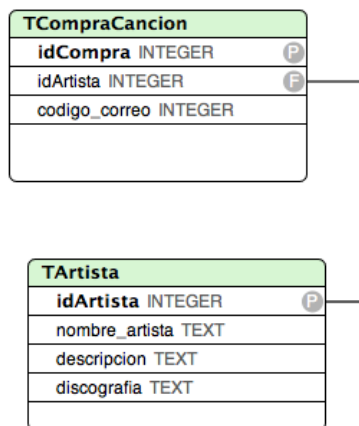


Gráfico # 12. Tabla Artistas – Comprar Canción

La tabla artista posee los datos de cada uno de los artistas así como la muestra musical. La tabla compra canción concede el acceso a las canciones completas del músico que se ha consultado.

Calendario

TCalendario	
idCalendario	INTEGER (P)
evento	TEXT (U)
tipoEvento	TEXT
fecha	DATE
hora	TIME
lugar	TEXT

Gráfico # 13. Tabla Calendario

Contiene y vincula la información alojada sobre los distintos eventos a realizarse en la ciudad de Guayaquil con tendencia rock, estableciendo el día y tipo de evento.

Video

TVideo	
idVideo	INTEGER (P)
nombreVideo	TEXT (U)
descripcionVideo	TEXT

Gráfico # 14. Tabla Video

Contiene alojado la información sobre los videos que se vinculan externamente a la aplicación.

Afinador

TAfinador	
idAfinador	INTEGER (P)
nombreNota	TEXT (U)
sonidoNota	BOOLEAN

Gráfico # 15. Tabla Afinador

Se alojan los audios y demás información sobre el afinador que se ha configurado dentro de la Aplicación.

Acordes

TAcordes	
idAcordes	INTEGER (P) (F)
nombreAcorde	TEXT (U)

Gráfico # 16. Tabla Acordes

Detalla un listado de los archivos alojados en el servidor y la conexión que se establece una vez que el usuario realice la consulta de un acorde específico.

Contactos


TContactos	
idContactos	INTEGER 
nombre	INTEGER
telefono	INTEGER
correo	INTEGER
comentario	INTEGER

Gráfico # 17. Tabla Contactos

Esta tabla se la ha denominado el acceso de feedback es la tabla en la que se alojaran los datos ingresados por el usuario y se enviaron a nuestro servidor. De esta manera se tendrá constancia de los comentarios y sugerencias que nos dejen los usuarios.

5.5.1.2 Formatos para almacenamiento de Información

Un formato de archivo es el estándar que va a definir de qué forma está codificada la información de un archivo. Esto se utiliza para que el ordenador pueda transformar la información ingresada por el usuario a código binario.

A continuación se detalla cada tipo de dato a utilizar dentro de la base de dato.

INTEGER: es un tipo de dato entero simple, y ordinal que puede tomar valor positivo o negativo. Sin parte decimal.

BOOLEAN: es un tipo de dato lógico, básicamente dispone de 2 valores. positivo o negativo, sirve para mantener el estado de un objeto.

TEXT: es un tipo de dato de texto que permite cualquier tipo carácter y dígito.

Una vez revisado los tipos de datos a utilizar en la base de datos, vale la pena señalar y establecer los medios para poder conectar la base de datos con el servidor a utilizar y realizar las operaciones que el usuario no ve cada vez que realiza una consulta o un simple cambio de página.

Para poder desarrollar un sistema de base de datos y almacenamiento de información se debe desarrollar un servidor bajo el lenguaje de programación PHP, en el que se optimizará la aplicación, y entregar así un producto de bajo tamaño, pero con gran potencial, teniendo alojados los datos en el servidor y ser llamados al momento que el usuario los solicite.

Para poder alojar los datos se utiliza el servidor MAMP que recopila un servidor Apache con MySQL y PHP integrado. Con esto se podrá generar una conexión entre servidor, cliente, y usuario final, dado a los distintos protocolos de internet.

Para tener éxito en el funcionamiento de éste software se debe tener ciertas características internas, para que no tener problemas con el proyecto que se esté alojando.

Las características recomendables son:

- Procesador 2.5 GHz Intel Core i5
- Memoria 4 GB 1600 MHz DDR3
- Espacio en el Disco duro de 30 MB a 50 MB
- Gráficos Intel HD Graphics 4000 384 MB
- Mac OS X versión 10.8

5.6 Funciones del Aplicativo

El sistema diagramado en Rock Gye está dirigido y diseñado para la correcta difusión del Rock en la ciudad de Guayaquil, por lo cual es una app. Informativa cultural y recreativa. El punto esencial, es la promoción de distintas bandas, artistas, y sobre todo eventos que darán al usuario la opción de elegir nuevas experiencias en el ámbito musical.

La Aplicación está en un constante levantamiento de información y traspaso de la misma desde el servidor a la App. De modo que no será necesaria la actualización de la misma. Sino que se actualizarán los archivos alojados en el servidor.

5.7 Creación de la Empresa

5.7.1 Nombre de la Empresa: Tomumbá Apps

5.7.2 Descripción de la Empresa

Tomumbá Apps es una empresa que se dedica al desarrollo de aplicaciones y webs móvil; cumpliendo con los más altos estándares de calidad en cada una de ellas y así cumplir con las necesidades de cada uno de nuestros usuarios, ampliando así aplicaciones para todas las edades y categorías.

5.7.3 Misión y Visión

Desarrollar aplicaciones que cubran la necesidad de nuestros usuarios y que se sientan satisfechos al realizar descargas y actualizaciones de cada una de nuestras aplicaciones y webs, cumpliendo con honestidad, responsabilidad nuestras metas y sus requerimientos.

Ser una empresa líder en Latinoamérica con proyección a nivel mundial en cantidad de descargas y uso de aplicaciones, siendo siempre una fuente de trabajo y de investigación continúa para cada colaborador de la empresa.

5.7.4 Objetivos Estratégicos

Objetivo a corto plazo

Desarrollar aplicaciones y webs móvil que cumpla con necesidades a guayaquileños y ecuatorianos, ofreciendo servicios a la comunidad local.

Objetivo a mediano plazo

Posesionar Tomumbá Apps en Latinoamérica realizando un mayor alcance en nuestro servicio, realizando estudios de mercados que aporten a la creatividad de nuestros colaboradores.

Objetivos a largo plazo

Poseer aplicativos móviles descargados en diferentes países del mundo y que tengan acogida por sus usuarios.

5.7.5 Valores Organizacionales

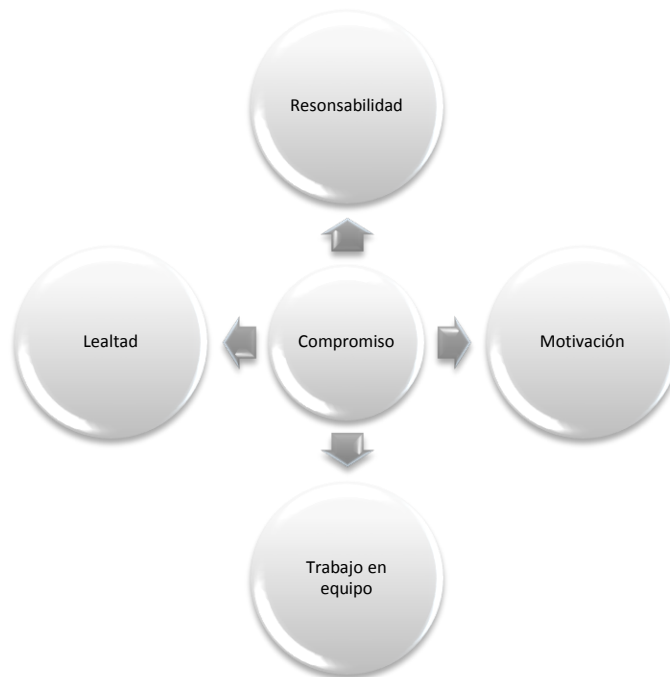


Grafico # 18. Valores organizacionales de Tomunbá Apps

El compromiso de cada persona que forma parte de Tomumbá Apps será reconocido y por ende éste se verá reflejado en los resultados de cada aplicativo móvil.

5.7.6 Principios

“Una aplicación con muchas descargas es una aplicación útil”

Con este principio se motivará al equipo de trabajo a seguir haciendo las cosas bien en base a resultados reales obtenidos.

5.8 Plan de Mercadeo

5.8.1 Estrategias de Servicio

Después de revisar estadísticas sobre los sistemas operativos soportados por Smartphone o teléfonos inteligentes, se escoge el sistema Android, dado que el mayor número de usuarios han señalado su inclinación sobre los teléfonos con este sistema, además diferentes marcas de celulares lo tienen.

5.8.2 Estrategias de Precio

Cada vez que un usuario desee descargar Rock Gyeno tendrá que cancelar ningún valor ya que se ha decidido que su valor se adapta a tipo de modelo de negocio *FREEMIUM*. *Es decir que será gratuita para el consumidor final.*

Para que este modelo de negocio sea rentable se cobrará al M. I. Municipalidad de Guayaquil por el desarrollo de la Aplicación.

De esta manera la Dirección de Arte y Cultura de la M. I. Municipalidad de Guayaquil podrá promover la música y el género rock en la ciudad, siendo así la primera ciudad en el país en utilizar las tecnologías móviles para la difusión del arte y cultura local con miras a nivel nacional.

5.8.3 Canales de Distribución

El principal canal de distribución para Rock Gye será la tienda de Google Play que es donde se pueden descargar todas las aplicaciones para Android y mediante ésta se puede medir la popularidad de la aplicación y el número de descargas.

Para optimizar la distribución y el lanzamiento de esta APP, se realizará una campaña de posicionamiento CEO y Social media. En la que se utilizará las distintas redes sociales para

difundir la aplicación y lograr una gran introducción en el mercado. Además de presentar un video de lanzamiento, en el que se explica la usabilidad de Rock Gye.

Pero el momento más importante para el aplicativo móvil será el día que se realice el Evento de Lanzamiento que se efectuará en la explanada del MAC en el Centro Cultural Simón Bolívar y se invitará a medios de comunicación de la ciudad para que su respectiva cobertura.

5.8.4 Promoción

Dentro de las estrategias para promocionar la aplicación, se utilizará distintas formas de publicidad tales como:

Medios impresos

- Publicaciones en revistas, periódicos tanto como afiches publicitarios y reportajes para dar a conocer la aplicación.
- Entre de flyers y volantes promocionales en eventos culturales del municipio, metrovia y zonas de afluencia de jóvenes.

Medios digitales

- Creación del Fan Page en Facebook y su cuenta en Twitter donde se realiza una campaña de expectativa antes del Lanzamiento de la App y luego de esto se dedica a brindar información que se encuentra en la misma.
- Se da a conocer vía redes sociales y e-mailing las diferentes *promociones*: en este caso durante el primer mes posterior al lanzamiento oficial, el usuario tendrá la opción de descargar música de ciertos artistas de manera gratuita desde la aplicación.
- Se Generará una campaña de identidad del “*Rockero Guayaquileño*” para que todos los jóvenes que deseen se conozcan entre si puedan intercambiar gustos musicales, bandas, contactos, etc.

5.9 Análisis Financiero

Es de vital importancia fijar cuáles serán las fuentes de ingreso que concebirá el proyecto. Por lo cual se debe obtener que el cliente entienda que al contratar los servicios de la empresa,

obtendrá un beneficio extra, que es el aval tecnológico que se dé a cada producto, de esta manera el cliente sabrá la capacidad de la empresa para poder crear cualquier tipo de proyecto a largo plazo.

5.9.1 Financiamiento del Proyecto

Equipos de computación	Regulador de energía	2	\$ 150,00	\$ 300,00
Equipos de computación	Impresora	1	\$ 300,00	\$ 300,00
Equipos de computación	Disco duro 1TB	3	\$ 100,00	\$ 300,00
Equipos de computación	Computadora HP	4	\$ 800,00	\$ 3.200,00
Equipos de computación	Computadora iMac	1	\$ 1.300,00	\$ 1.300,00
TOTAL				\$ 5,400

Tabla # 1. Equipos de Computación

Dentro de esta tabla se detallan los equipos e implementos que se necesitarán para que el equipo de trabajo realice los distintos proyectos multimedia que se llevarán a cabo dentro de la empresa. De esta manera se podrá saber los requerimientos y el costo de cada uno.

Muebles de oficina	Mesas de trabajo	4	\$ 180,00	\$ 720,00
Muebles de oficina	Mesas	3	\$ 110,00	\$ 330,00
Muebles de oficina	Sillas	5	\$ 80,00	\$ 400,00
TOTAL				\$ 1.450,00

Tabla # 2. Mobiliarios de oficina

Como es normal dentro de una empresa se debe tener distintos mobiliarios que sin de importancia para el desarrollo diario de la vida laboral, y se necesitará adquirir aire acondicionado, dispensador de agua, sillas, mesas, teléfonos para acondicionar la oficina.

Cargo	Cant.	Cost. Unitario	Cost. Total
Director del proyecto	1	\$ 450,00	\$ 450,00
Diseñador	1	\$ 380,00	\$ 380,00
Programador Señor	1	\$ 400,00	\$ 400,00
Social manager	1	\$ 340,00	\$ 340,00
TOTAL			\$1,570

Tabla # 3. Gastos generales operativos

Dentro de la tabla de gastos de operación se detalla los valores de sueldos de cada uno de los empleados involucrados en el desarrollo neto del proyecto.

Equipos de computación	Licencia Mac OS X 10.6 Snow Leopard	1	\$ 80,00	\$ 80,00
Equipos de computación	Licencia IOSX - Android	1	\$ 180,00	\$ 180,00
Equipos de computación	Adobe Creative Suite CS6	1	\$ 2.300,00	\$ 2.300,00
Equipos de computación	Windows 8	4	\$ 1.200,00	\$ 4.800,00
Equipos de computación	Servidor web	1	\$ 120,00	\$ 120,00
Equipos de computación	Dominio para web	1	\$ 10,00	\$ 10,00
TOTAL				\$ 7,490

Tabla # 4. Gastos de licencia de software

Para la eficacia de los trabajos y evitar problemas de software se comprarán las licencias para poder desarrollar cualquier tipo de producto multimedia. En esta tabla se detallan los requerimientos de las licencias y los costos.

Cargo	Cant.	Cost. Unitario	Cost. Total
Secretaria	1	\$ 340,00	\$ 340,00
Asesor comercial	1	\$ 340,00	\$ 340,00
Publicista	1	\$ 340,00	\$ 340,00
Gerente General	1	\$ 450,00	\$ 450,00
TOTAL			\$ 1,470,00

Tabla # 5. Gastos Administrativos

En esta tabla se fija el valor que se deberá cancelar por cada uno de los empleados de nivel administrativos que labora dentro de la empresa.

Aprobación de Razón Social en Superintendencia de Compañías	SUPERINTENDENCIA DE COMPAÑÍAS		
Apertura de la Cuenta de Integración de Capital	BANCO LOCAL	\$800,00	\$800,00

Elevar a Escritura Pública la Constitución de la Empresa	NOTARÍA		\$25,00
Presentación de 3 Escrituras de la Compañía	SUPERINTENDENCIA DE COMPAÑÍAS		
Publicar en prensa escrita domicilio de la Empresa	PRENSA ESCRITA		\$50,00
Permisos Municipales	M.I. MUNICIPIO DE GUAYAQUIL		\$70,00
Inscribir Escrituras en el Registro Mercantil	REGISTRO MERCANTIL		\$41,73
Inscribir Nombramiento de Representante Legal	REGISTRO MERCANTIL		\$9,30
Obtención del R.U.C.	SRI		
Permiso de Salud	DIRECCIÓN PROVINCIAL DE SALUD DE GUAYAQUIL		\$15,00
Tasa de Habilitación	M.I. MUNICIPIO DE GUAYAQUIL		\$33,38
Permiso anual de Funcionamiento	M.I. MUNICIPIO DE GUAYAQUIL		\$16,69
Permiso de Bomberos	CUERPO DE BOMBEROS DE GUAYAQUIL		\$34,00
3 Extintores	CUERPO DE BOMBEROS DE GUAYAQUIL		\$240,00
TOTAL COSTOS LEGALES			\$1.335,10

Tabla # 6. Gastos Constitucionales

Como su nombre lo indica se explica el costo y el ente encargado de conceder los distintos permisos y demás procesos necesarios para la constitución de una empresa tales como operativos, financieros y administrativos para la constitución de la misma.

PRESUPUESTO DE GASTOS OPERATIVOS	(Pre-operacional)		
	Año 0	Año 1	Año 2
Servicios Básicos		\$ 1.560,00	\$ 1.617,25
Gastos de constitución>	\$ 1.335,10		
Equipos de oficina	\$ 920,00		
Equipos de computación	\$ 12.890,00		

Muebles de oficina	\$ 1.450,00		
Depreciacion		\$ 4.533,67	\$ 4.533,67
Publicidad			\$ 6.120,00
Alquiler		\$ 750,00	\$ 777,53
SUELDOS		\$ 1.240,00	\$ 1.285,51
Aportacion patronal		\$ 150,66	\$ 156,19
DECIMO CUARTO (1 SMV0* NUM DE EMPLEADOS)(2DO AÑO POR EL AUMENTO DE SMV)		\$ 103,33	\$ 107,13
DECIMO 3RO (SUELDOS / 12)		\$ 4.080,00	\$ 4.080,00
FONDO DE RESERVA (1ER AÑO 0, 2DO AÑO SUELDO ANUAL/12)		\$ -	\$ 107,13
TOTAL GASTOS OPERATIVOS	\$ -16.595,10	\$ 12.417,66	\$ 18.784,39

Año 3	Año 4	Año 5
\$ 1.676,61	\$ 1.738,14	\$ 1.801,93
\$ 4.533,67	\$ 4.533,67	\$ 4.533,67
\$ 6.120,00	\$ 6.120,00	\$ 6.120,00
\$ 806,06	\$ 835,64	\$ 866,31
\$ 1.332,69	\$ 1.381,60	\$ 1.432,30
\$ 161,92	\$ 167,86	\$ 174,02
\$ 111,06	\$ 115,13	\$ 119,36
\$ 4.080,00	\$ 4.080,00	\$ 4.080,00
\$ 111,06	\$ 115,13	\$ 119,36
\$ 18.933,05	\$ 19.087,17	\$ 19.246,94

Tabla # 7. Gastos generales de producción

Se explica con una proyección a 5 años de los gastos varios de producción que se necesitan para el funcionamiento de la empresa como energía eléctrica, agua potable, telefonía, internet entre otros.

CAMPAÑA PUBLICITARIA			
AÑO 1 AL 2			
DESCRIPCIÓN	Meses	Costo	Total
Campaña publicitaria Medios Impresos	2	\$1.000,00	\$2.000,00
Campaña publicitaria (audiovisual)	2	\$1.700,00	\$3.400,00
Twitter	3	\$60,00	\$180,00
Anuncio Facebook	3	\$80,00	\$240,00
Google Adwords	3	\$100,00	\$300,00
			\$6.120,00
AÑO 3 AL 4			
DESCRIPCIÓN	Meses	Costo	Total
Campaña publicitaria Medios Impresos	2	\$1.000,00	\$2.000,00
Campaña publicitaria (audiovisual)	2	\$1.700,00	\$3.400,00
Twitter	3	\$60,00	\$180,00
Anuncio Facebook	3	\$80,00	\$240,00
Google Adwords	3	\$100,00	\$300,00
			\$6.120,00
AÑO 5			
DESCRIPCIÓN	Meses	Costo	Total
Campaña publicitaria Medios Impresos	2	\$1.000,00	\$2.000,00

Campaña publicitaria (audiovisual)	2	\$1.700,00	\$3.400,00
Twitter	3	\$60,00	\$180,00
Anuncio Facebook	3	\$80,00	\$240,00
Google Adwords	3	\$100,00	\$300,00
			\$6.120,00

Tabla # 8. Gastos de campaña publicitaria

Se detalla el costo a invertir en publicidad para la introducción del producto al mercado, con una proyección de 5 años realizando campañas en prensa escrita, radio y tv, Facebook, Twitter, Google Adwords.

Alquiler	\$ 750,00
Gastos de constitución	\$ 1.335,10
Capital de trabajo	\$ 2.085,10

Tabla # 9. Capital de trabajo

Una vez que se establece los gastos y costos tanto de trabajadores operativos así como de nivel administrativo, se tiene conocimiento del capital necesario para poder empezar a trabajar. Que en este caso será de **\$20.834,28**. Con esto se puede decir que se tiene el capital necesario para contratar al personal que labore en la empresa y empiece con la elaboración del proyecto.

Publicidad	\$ 6.120,00
Servicios básicos	\$ 1.560,00
Muebles de oficina	\$ 1.450,00
Equipos de computación	\$ 12.890,00
Equipos de oficina	\$ 920,00

Alquiler	\$ 750,00
Gastos de constitución	\$ 1.335,10
TOTAL	\$25.025,10

Tabla # 10. Inversión inicial

Si bien es cierto el capital de trabajo es de **\$25.025,10**. Para tener un total de la inversión inicial se calculó de una manera distinta, teniendo en cuenta rubros tales como equipos de oficina, licencia de software y la publicidad. Esto da un total de \$21.330,00. Por lo que se puede definir que con esto tenemos las herramientas necesarias para el desarrollo de la empresa.

TOTAL INVERSION	
DESCRIPCIÓN	VALOR
Inversión Inicial	\$25.025,10
Capital de trabajo	\$2.085,10
TOTAL INVERSION INICIAL	\$27.110,2

Tabla # 11. Total de inversión

La inversión inicial se define por los distintos gastos que se deben cancelar para poder empezar con el funcionamiento de la empresa y la elaboración del proyecto por los primeros 3 meses. Dando un total de **\$27.110,2**este es un valor únicamente por los 3 primeros meses.

5.9.2 Proyecciones de Ventas y Gastos

	PVP FREEMIUM	USUARIO			COSTO X CLICK \$0,05
				\$0,00	
			Actualización	\$50,00	
	PVP Municipalidad Guayaquil	M.I de		\$25.000,00	
VENTAS	AÑO1	AÑO2	AÑO3	AÑO4	AÑO5
FEEMIUM	1200	2000	2200	3300	8000
INGRESO 1	\$60,00	\$100,00	\$110,00	\$165,00	\$400,00
Actualización	1	3	2	4	1

INGRESO 2	\$50,00	\$150,00	\$100,00	\$200,00	\$50,00
M.I. Municipalidad de Guayaquil	1	0	0	0	0
INGRESO 3	\$25.000,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00	\$0,00
INGRESO TOTAL	\$25.110,00	\$250,00	\$210,00	\$365,00	\$450,00

Tabla # 12. Proyección de ventas y gastos

Una vez realizada la Aplicación móvil se debe establecer como se realizará la venta de la misma, de esta manera sabremos el valor final y los réditos que se receptoran en los 5 primeros años.

Como se ha indicado que el usuario podrá descargar la aplicación totalmente gratis, por lo cual se muestra en el grafico que no existe ningún gasto para el usuario final. La aplicación se realizará para la M.I. Municipalidad de Guayaquil. Se establece el costo de producción y venta final. El cual se ha fijado en **\$25.000,00**. Tomando en cuenta los costos y gastos que se han realizado para crear la aplicación.

Adicional a esto se ha establecido un costo por actualización de \$50,00 especificando el número de actualizaciones anuales que se realizará, esto ayudará a mantener la aplicación siempre a la vanguardia.

Finalmente se establece un último pago que se cobrara a la M.I. Municipalidad de Guayaquil. El cual es el costo por click, es decir que se receptorá simplemente un valor de \$0,05 ctvs. Por cada descargar que se realice por parte de los usuarios, y un aproximado del número de usuarios que se espera por cada año.

5.9.3 Flujo de Caja

ESTADO DE RESULTADO

VENTAS	\$ 19.000,00	\$ 20.900,00	\$ 22.990,00	\$ 25.289,00	\$ 27.817,90
(-) GASTOS OPERATIVOS	\$ 12.417,66	\$ 18.784,39	\$ 18.933,05	\$ 19.087,17	\$ 19.246,94
(-) GASTOS FINANCIEROS	\$ 1.949,33	\$ 1.538,94	\$ 1.128,56	\$ 718,17	\$ 307,79
UTILIDAD ANTES DE IMPUESTO	\$ 4.633,01	\$ 576,66	\$ 2.928,39	\$ 5.483,65	\$ 8.263,17
(-) PARTICIPACION EMPLEADOS (15%)	\$ 694,95	\$ 86,50	\$ 439,26	\$ 822,55	\$ 1.239,47
(-) IMPUESTO A LA RENTA (22%)	\$ 866,37	\$ 107,84	\$ 547,61	\$ 1.025,44	\$ 1.545,21
(-) RESERVAS (10%)	\$ 307,17	\$ 38,23	\$ 194,15	\$ 363,57	\$ 547,85
(=) UTILIDAD NETA	\$ 2.764,52	\$ 344,10	\$ 1.747,37	\$ 3.272,10	\$ 4.930,63

Flujo operacional

INGRESOS

Ventas en dolares

EGRESOS

Total de gastos

FLUJO DE EFECTIVO OPERACIONAL

	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Ventas en dolares		19.000,00	20.900,00	22.990,00	25.289,00	27.817,90
Total de gastos		12.417,66	18.784,39	18.933,05	19.087,17	19.246,94
FLUJO DE EFECTIVO OPERACIONAL		6.582,34	2.115,61	4.056,95	6.201,83	8.570,96

Flujo no operacional

INGRESOS

Aportaciones accionistas

Prestamo bancario

Total Ingreso no operacional

EGRESOS

Amortizacion prestamo

Gastos financieros

Pago de participacion empleados

Pago de impuesto a la renta

Depreciacion

Plan de Inversion

Activos fijos

Capital de trabajo

Total egresos

Flujo no operacional

FLUJO NETO

FLUJO ACUMULADO

	AÑO 0	AÑO 1	AÑO 2	AÑO 3	AÑO 4	AÑO 5
Aportaciones accionistas	(5.000,00)					
Prestamo bancario	17.345,10					
Total Ingreso no operacional	12.345,10	-	-	-	-	-
Amortizacion prestamo		3.469,02	3.469,02	3.469,02	3.469,02	3.469,02
Gastos financieros		1.949,33	1.538,94	1.128,56	718,17	307,79
Pago de participacion empleados			694,95	86,50	439,26	822,55
Pago de impuesto a la renta			866,37	107,84	547,61	1.025,44
Depreciacion		4.533,67	4.533,67	4.533,67	4.533,67	4.533,67
Total egresos	15.260,00	5.418,35	6.569,29	4.791,91	5.174,06	5.624,80
Flujo no operacional		(5.418,35)	(6.569,29)	(4.791,91)	(5.174,06)	(5.624,80)
FLUJO NETO	-	1.163,99	(4.453,68)	(734,97)	1.027,77	2.946,15
FLUJO ACUMULADO		1.163,99	(3.289,69)	(4.024,66)	(2.996,89)	(50,74)

INVERSION

Capital de trabajo

Activos fijos

Flujo operacional

Participacion empleados

Impuesto a la renta

Flujo de caja neta

Capital de trabajo	7.085,10					
Activos fijos	15.260,00					
Flujo operacional		6.582,34	2.115,61	4.056,95	6.201,83	8.570,96
Participacion empleados			694,95	86,50	439,26	822,55
Impuesto a la renta			866,37	107,84	547,61	1.025,44
Flujo de caja neta	(15.260,00)	6.582,34	3.676,33	4.251,28	7.188,70	10.418,95

Tabla # 13. Flujo de caja

Después de que se constituya la empresa se debe saber la liquidez de la misma, por lo cual se realiza un cálculo de los activos e ingresos de la compañía, así como de gastos y egresos dando como resultado el flujo neto de \$ **18.842,84** en el primer año, y el flujo de caja final.

5.9.4 Retorno de Inversión

TIR (Financiera)	28%
TASA DE DESCUENTO	17,26%
VALOR ACTUAL NETO	\$19.426,45
VALOR ACTUAL NETO REAL	4.166,45
PAY BACK	2,38

Tabla # 14. Retorno de la Inversión

La tasa interna de retorno (TIR) especifica la rentabilidad del proyecto. Generando en este caso el 28% lo cual indica que es un proyecto rentable

Dando un valor actual neto (VAN) de **\$19.426,45** dando esto como el resultado final de la suma de flujo neto de todos los años.

CAPÍTULO 6

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

El presente trabajo de titulación se estudia la incidencia de la música rock en los jóvenes de la ciudad de Guayaquil, se lo plantea como la búsqueda de una solución a la falta de difusión que tiene este género musical así como demostrar y establecer cuál es la influencia que tiene el mismo sobre los jóvenes de la Perla del Pacífico.

Es de conocimiento público que el rock es un género musical de carácter enérgico y con notas estridentes las cuales los motivan a exteriorizar ciertas acciones físicas y emocionales reprimidas por sus estilos de vida. Lastimosamente esto ha desencadenado en una mal interpretación y satanización del género musical en cuestión.

Si bien es innegable en ciertas ocasiones el rock puede llegar a ser sinónimo de abuso de drogas, consumo de alcohol y demás, éste manifiesto demuestra que es una interpretación muy sugestiva y falsa, dado que el rock es una cultura y un estilo de vida, que vincula a sus adeptos con los instrumentos musicales y colección de suvenir de las distintas bandas.

El concepto del Rock Guayaco es un término muy escuchado desde el año 2000 hasta la actualidad, si bien en los 70s – 80s y 90s las distintas bandas de rock que residían en la ciudad, buscaban transmitir y dar a conocer a la sociedad, las canciones más representativas del género, ya sea de intérpretes en inglés y en español, pero no se buscaba trascender. Desde la década de los dos mil esto cambió, un nuevo auge de rock ha invadido nuestros espacios físicos, medios de comunicación y espacios cibernéticos, dando a conocer temas inéditos y los distintos proyectos culturales que llevados de la mano del rock, ayudan a incrementar la paleta de opciones turísticas y didácticas que ofrece Guayaquil.

La M.I Municipalidad de Guayaquil en su departamento de Arte y Cultura, ha dado una cabida inicial para el desarrollo del género en espacios públicos, así como la creación de distintos eventos para el esparcimiento y vinculación del Rock con otros tipos de arte como el caso de la escultura, pintura, entre otras. Por esto es común observar a jóvenes rockeros reunidos en Las Peñas o en la Plaza Colón, lugares primordiales y pilares de difusión de este género musical.

Una vez ya establecido que el Rock es CULTURA, es ARTE debemos plantear *¿Por qué el Rock no tiene una difusión tan óptima como otras manifestaciones artísticas del ser humano?*

Sencillamente por el desconocimiento que se tiene sobre el género y sobre los distintos eventos que se realizan para su propagación, se debe buscar el canal propicio para la difusión del Rock. Por lo cual es necesario plantear si los medios de difusión, publicidad y comunicación son bastos para llegar al público objetivo que se identifica con este género musical.

El rock de cierta manera llama la atención de jóvenes en etapa de rebeldía, que buscan darle un nuevo rumbo a la sociedad, con la famosa frase “estar en contra del sistema” por lo que buscan un refugio en la música, en personas con criterios más simples de la vida, para poder olvidarse de sus problemas y buscar la solución a los mismos en la letra de una canción. Un dato curioso es que al igual que el resto de jóvenes de la sociedad los rockeros pasan horas en las redes sociales, en páginas web y en sus Smartphone, dado que son jóvenes volátiles que dicen estar en contra del sistema, pero son usuarios frecuentes de corporaciones como Microsoft, Apple, Google, Samsung y demás. Razón por la que se debe buscar un medio de difusión que esté de moda para lograr una mayor captación jóvenes, y se determina que será una herramienta tecnológica la que ayude a una óptima difusión del Rock en Guayaquil

Se sabe que un número simbólico de jóvenes de la sociedad utiliza Smartphone, ya sea con sistema Operativo Android, IOS o algún otro. Así mismo se conoce que las aplicaciones móviles son ejes principales del atractivo de estos teléfonos inteligentes. Teniendo esto en cuenta se plantea el desarrollo de una Aplicación móvil que Difunda el Rock en la ciudad de Guayaquil. Así como la promoción de las distintas bandas locales y eventos a futuro, que ayuden con la promoción de este género musical.

Tomando en cuenta la premisa planteada en la hipótesis se puede decir que este trabajo de titulación a cumplido con los objetivos de dicha investigación y será un gran aporte tanto social tecnológico y cultural para la difusión del género ROCK.

6.2 Conclusiones Técnicas

Para el planteamiento y desarrollo de la aplicación móvil se debe tomar en cuenta el objetivo específico y los objetivos secundarios de la misma. La base fundamental del desarrollo debe ser la difusión de los artistas de Rock de la ciudad de Guayaquil.

Por lo cual se realizará una invitación a distintos músicos a formar parte de éste proyecto, en el cual se solicitará una breve descripción de la banda o del músico en caso de ser solista, su discografía por escrito, y algunos materiales de audio.

De esta manera los jóvenes al acceder a una base de datos de los distintos artistas y podrá adquirir sus canciones si así lo desea.

Otro pilar fundamental del desarrollo es la promoción del género y la forma idónea es dándole la opción al usuario de conocer los futuros eventos que existen tanto de carácter formativo como recreativo en cuanto a materia de Rock se trate.

El joven se verá beneficiado con la aplicación, porque podrá conocer más sobre el Rock, podrá familiarizarse con los distintos artistas, conocer los eventos que ayudan a la propagación del género, además teniendo en cuenta las necesidades del usuario, se plantea un canal de video en el cual se reproducirán materiales audiovisuales que lo promuevan, fomente la formación de nuevos músicos y comparta notas de actualidad y de historia, así como se compartirá también los videoclips de los distintos artistas que se encuentren en nuestra base de datos.

Con el mismo afán de ayudar a la vinculación de los más jóvenes con la música y con este género en particular, se plantea el desarrollo de pequeñas herramientas que los pueda ayudar en su aprendizaje, como es el caso de una lista de acordes, para aprender a tocar guitarra o como un afinador para poder salir de apuros, esto enfocado en la guitarra por ser el instrumento musical más representativo y la base y centro de todas las bandas.

La forma en la cual el usuario podrá acceder a la aplicación será por medio de del enlace URL de descarga que estará ubicado en la página de Facebook www.facebook.com/RockGyeApp así como por medio de los Códigos QR que se podrán encontrar en los distintos volantes de los Eventos alusivos a la promoción del Rock.

6.3 Recomendaciones

El Rock es una cultura musical y social con mucha complejidad, en el cual se puede decir de la mejor manera, el Rock es Arte, quizá el más controversial que existe, pero no cabe la menor duda que tiene un mercado muy grande de adeptos. En Guayaquil esto no es diferente, cada día son más los jóvenes que se encuentran en conciertos, que intentan tener sus bandas y ser los próximos Rock Star.

Para la correcta y eficiente difusión del Rock en Guayaquil se recomienda lo siguiente:

- Impulsar festivales y concursos de Rock.
- Concientizar a la ciudadanía sobre el arduo trabajo del músico.
- Generar mayores espacios de esparcimiento y recreación para los amantes del Rock.
- Utilizar las nuevas tecnologías para la difusión del género musical.
- Manejo de social media para la difusión de las bandas de Rock en la ciudad de Guayaquil.
- Promover una identidad de Rockero Guayaco por medio de Redes Sociales “#RockeroGuayaco”
- La creación de Aplicaciones móviles que difundan de distinta forma el arte nacional y primordialmente el rock de Guayaquil
- Aplicaciones informativas para difundir el rock en Guayaquil.
- Aplicaciones que contengan Programas de Radio o Tv on line.
- Aplicaciones que permitan la compra de material discográfico y souvenir de los distintos artistas de rock de Guayaquil.
- Utilizar los medios audiovisuales para crear espacios de difusión para el Rock Guayaco.

Tomando en cuenta las recomendaciones realizadas anteriormente se podría asegurar un incremento notable en la difusión del Rock de la ciudad de Guayaquil.

A pesar de todo el trabajo de difusión que se realice se debe recordar que el rock es música, por lo cual es un género que tendrá adeptos y fanáticos y por otra parte tendrá un grupo de personas reacias a formar parte de este estilo musical.

El deber es difundir el arte, pero en cuanto a gustos y preferencias musicales no se puede mandar, por ser un causal netamente subjetivo de cada persona.

6.4 Recomendaciones Técnicas

“*Rock Gye App*” es una propuesta de intervención correspondiente al presente proyecto de titulación, por lo cual se propone las siguientes recomendaciones en caso de continuar el desarrollo para obtener un producto con fin comercial

- Se debe realizar un convenio con una entidad pública que sea el aval para el desarrollo de la Aplicación Rock Gye (se recomienda a la Dirección de Arte y Cultura de la M.I Municipalidad de Guayaquil.)
- Efectuar una convocatoria gratuita para artistas de Rock de la ciudad de Guayaquil, para obtener de esta manera la información de las bandas que estarán dentro de la base de datos. (se deberá contar con un filtro de selección, para respaldar la calidad de los artistas que se encuentran en la Aplicación, se plantea que el filtro sea un mínimo de temas inéditos grabados así como de material discográfico terminado).
- Ejecutar una campaña de publicidad para dar a conocer a la ciudadanía la aplicación y su objetivo.
- Realizar un convenio con los distintos bares de Guayaquil que son sede de conciertos de rock, para de esta manera tener una lista actualizada de los distintos eventos que se realizarán, esto ayudará a garantizar la calidad en el calendario de eventos incorporado en la App.
- Gozar de una amplia gama de material audiovisual para utilizarlo y mantener actualizada la galería de videos, así como un constante vínculo con los artistas para poder contar siempre con sus nuevos videoclips.

“*Rock Gye App*” es una propuesta de intervención correspondiente al presente proyecto de titulación, la cual presenta las siguientes especificaciones y recomendaciones para el funcionamiento correcto de la misma.

La aplicación Rock Gye App ha sido desarrollada utilizando:

- Dreamweaver
- FrameWorkJQueryMobile
- PhoneGapBuild

La aplicación Rock Gye App es una aplicación web móvil la cual está desarrollada únicamente para utilizarse en el sistema Operativo Android, con una extensión .apk por lo que solo podrá ejecutarse en Smartphone que posean este S.O.

Se recomienda utilizar la App con una excelente conexión a Internet, ya sea contratando un paquete de Datos o con acceso wi-fi con buen rango de ancho de banda.

CAPÍTULO 7

BIBLIOGRAFIA

Bibliografía

escenario, r. (s.f.). (E. Rock, Productor) Obtenido de Escenario Rock: www.escenariorock.com

Unizono Clips, e. T. (s.f.). (ecuador TV) Obtenido de ecuadortv.ec: www.ecuadortv.ec/micrositio.php?c=5630

el telegrafo, p. E. (s.f.). www.telegrafo.com.ed. (diario el El telegrafo) Obtenido de www.telegrafo.com.ec/tele-mix/item/en-el-alternador-todo-lo-que-sea-rock-tiene-su-espacio.html

FAAL, f. d. (s.f.). Obtenido de www.faal.info : www.faal.info

museo Municipal, d. G. (s.f.). Obtenido de www.museoarteyciudad.com/: www.museoarteyciudad.com/musimuestras.html

Gobierno, N. (s.f.). Obtenido de www.plan.senplades.gob.ec: www.plan.senplades.gob.ec/objetivo-8;jsessionid=1F483A12032801ED3B382A4C719BDF7B.nodeaplan

Republica, i. (s.f.). Obtenido de www.larepublicainvisible.org

mejor_no_hablar_de_ciertas_cosas. (s.f.). Obtenido de www.mejornohablardeciertascosas.com

Terán, J. C. (s.f.). Obtenido de www.dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/357/1/TESIS.pdf

arroyo, a. (2003). *rock en el ecuador* . Obtenido de www.monografias.com/trabajos11/rockecua/rockecua.shtml

ministerio cultura, e. (s.f.). *fondo fonografico*. Obtenido de www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/2013/07/Acta-de-Ganadores-Fondo-Fonográfico-2013.pdf

cultura patrimonio, e. (s.f.). *fondo fonografico*. Obtenido de www.culturaypatrimonio.gob.ec/fondo-fonografico

Diez, F. (s.f.). *el sonido*. Obtenido de www.coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/sonido.pdf

Fanny S. de Lemos. (1986). *la musica*. Obtenido de www.slideshare.net/fjsariot/la-msica-es-un-arte-de-sonidos-5301383

Diccionario, L. (s.f.). *concepto de musica*. Obtenido de www.academia-arsnova.com/ConceptosDeMusica.html

Francisco Javier Sariot Marquina. (2010). Obtenido de www.slideshare.net/fjsariot/la-msica-es-un-arte-de-sonidos-5301383

ECURED. (s.f.). *géneros musicales*. Obtenido de http://www.ecured.cu/index.php/Género_musical

Mónica rubí Murguía Benítez. (2009). Obtenido de www.monicooh.blogspot.es/

Definicion de. (s.f.). Obtenido de definición del Rock: www.definicion.de/rock/

Jethroflloyd. (2011). *EL ARTE DEL ROCK*. Obtenido de www.jethroflloyd.galeon.com/aficiones719421.html

cueva arturo - Dunga José. (2002). Obtenido de Rock, Satanismo y demonología: www.oocities.org/rincon_mitologico/demonologia.htm

Holmberg, E. (2008). Obtenido de www.forerunner.com/campeon/X0014_Es_mala_toda_la_msic.html

Selene. (2011). *Linea Cronológica del ROCK*. Obtenido de <http://www.timetoast.com/timelines/linea-cronologica-del-pop-rock-por-selene>

Schain, N. (2008). Obtenido de www.rockysociedad.blogspot.com/

Gatho, K. (2012). Obtenido de influencia del rock en los Jovenes: www.influenciadelrockenlosjovenes.blogspot.se

Comas, M. (2005). Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos13/adoles/adoles.shtml>

Gregorio, A. J. (2002). Obtenido de <http://html.rincondelvago.com/efecto-del-rock-en-los-adolescentes.html>

Juan Manuel Fernández Luna. (2006). Obtenido de http://leo.ugr.es/J2ME/INTRO/intro_4.htm

Rosso, E. B. (2005). Obtenido de www.mailxmail.com/curso-aplicaciones-moviles/concepto

Introduccion a los aplicativos moviles. (s.f.). Obtenido de http://docencia.ac.upc.edu/EPSC/PSE/documentos/Trabajos/Archivo/Trabajo_PDM.pdf

Javier Cuello y José Vittone. (2013). Obtenido de www.appdesignbook.com/es/contenidos/las-aplicaciones/

Javier J Gutierrez. (2013). Obtenido de www.lsi.us.es/~javierj/investigacion_ficheros/Framework.pdf

ECURED. (s.f.). Obtenido de JQuery_UI: http://www.ecured.cu/index.php/JQuery_UI

francisco javier pulido. (2012). Obtenido de www.franciscojavierpulido.com/2012/07/jquery-mobile-i-introduccion.html

René Camacho. (2012). Obtenido de Interfaz de programación de aplicaciones: <http://www.rcmdispmoviles.blogspot.com/2012/04/interfaz-de-programacion-de.html#!http://rcmdispmoviles.blogspot.com/2012/04/interfaz-de-programacion-de.html>

Definicion SDK. (s.f.). Obtenido de <http://www.alegsa.com.ar/Dic/sdk.php>

PCWORLD - Rivera Adrián. (2012). Obtenido de Sistemas Operativos Móviles: <http://www.pcworld.com.mx/Articulos/20734.htm>

GSM_Spain. (2012). Obtenido de www.gsmSpain.com/glosario/?palabra=ANDROID

ACTUALIDAD_IPHONE. (s.f.). Obtenido de www.actualidadiphone.com/category/ios/

DEFINICION DE - Leandro Alegsa. (s.f.). Obtenido de www.alegsa.com.ar/Dic/iphone%20os.php

CONCEPTO_DEFINICION DE - David Orozco. (s.f.). Obtenido de www.conceptodefinicion.de/windows-phone/

JORGE SAAVEDRA. (s.f.). Obtenido de www.jorgesaavedra.wordpress.com/2007/05/05/lenguajes-de-programacion/

MAESTROS DE LA WEB - Damián Pérez Valdés. (2007). Obtenido de www.maestrosdelweb.com/editorial/%C2%BFque-es-javascript/

Víctor Alberto Gil. (2010). Obtenido de www.codigobit.info/2010/02/que-es-html5.html

Álvarez, M. A. (2001). Obtenido de www.desarrolloweb.com/articulos/332.php

Stella dominguez. (2011). Obtenido de www.stelladominguez.com/2011/03/inexploratoria/

Jacqueline Hurtado de Barrera. (2007). Obtenido de www.investigacionholistica.blogspot.com/2008/04/algunos-criterios-metodologicos-de-la.html

ESTUDIO DE MERCADO. (s.f.). Obtenido de www.blog-emprendedor.info/que-es-el-estudio-de-mercado/

Análisis de Variación de Presupuesto. (s.f.). Obtenido de www5.uva.es/guia_docente/uploads/2013/467/45613/1/Documento18.pdf

Last_fm. (s.f.). Obtenido de www.lastfm.es/music/

Descarga_ROCKEcuatoriano. (s.f.). Obtenido de www.descargarockecuadoriano.blogspot.com/

LOS CORRIENTES. (s.f.). Obtenido de www.loscorrientes.com/

Hurtado de Barrera, Jacqueline. 2007. *El proyecto de Investigación*. Quinta edición. Caracas. Ediciones Quirón-Sypal.

Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada por Anselm Strauss y Juliet Corbin

Bingham, W. V. D. y Moore, B. V. (1973). *¿Cómo entrevistar?*. Madrid: Rialp

Resumen del Capítulo 'La encuesta' del libro "El análisis de la realidad social. Métodos y Técnicas de investigación", Compilador: Manuel García Ferrando, Madrid, Alianza Universidad, 1992 por Manuel García Ferrando

Artículo de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional Autónoma de México *La entrevista: técnica fundamental, Julio 2001*

CAPITULO 8

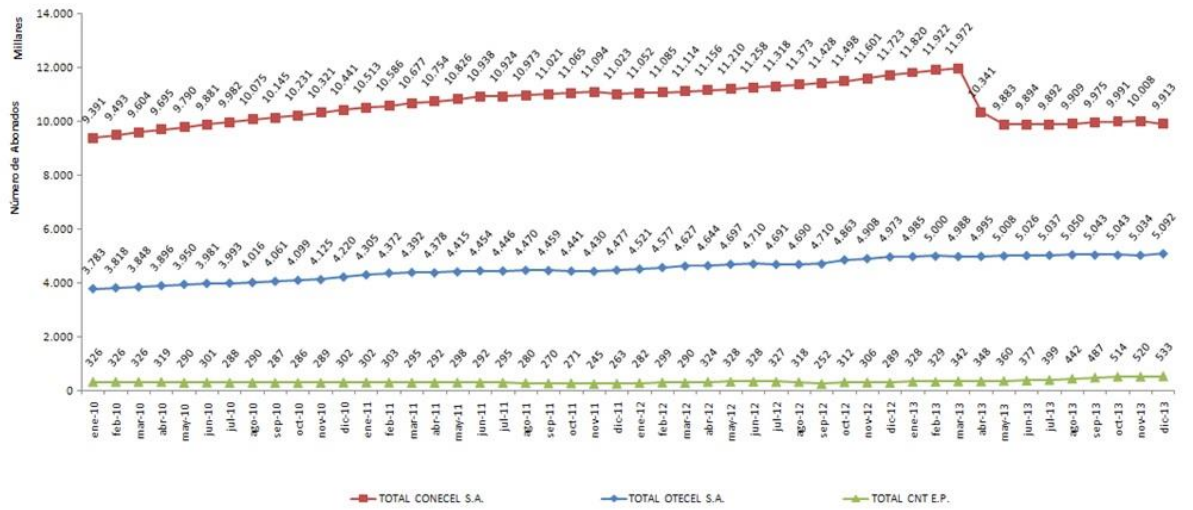
ANEXOS

ANEXO 1

INCREMENTO DEL USO DE TELEFONÍA MÓVIL EN ECUADOR



CRECIMIENTO DE ABONADOS DE TELEFONÍA MÓVIL. AÑOS 2010 - 2013



ANEXO 2

TIPOS DE ROCK

Avantgarde

Black Metal

Crossover

Cyber Metal

Dancecore

Dark Metal

Darkwave

Death Metal

Death Metal Melódico

Death Metal Técnico

Death and Roll

Doom Metal

Doomgothic / gothic metal

Drum n' bass

Epic metal / true metal

Glam metal / hair metal

Grindcore

Grunge / alternativo

Guitar Hero

Hardcore

Hard Rock

Heavy Metal

Indie

Metal industrial

Love metal

Metal vikingo

New metal

Noise

Power metal

Progressive Metal

Punk

Rapcore

Rap metal

Rock and roll

Skacore

Sludgecore / crust

Space metal

Splatter

Symphonic metal

Stoner Rock

Thrash Metal

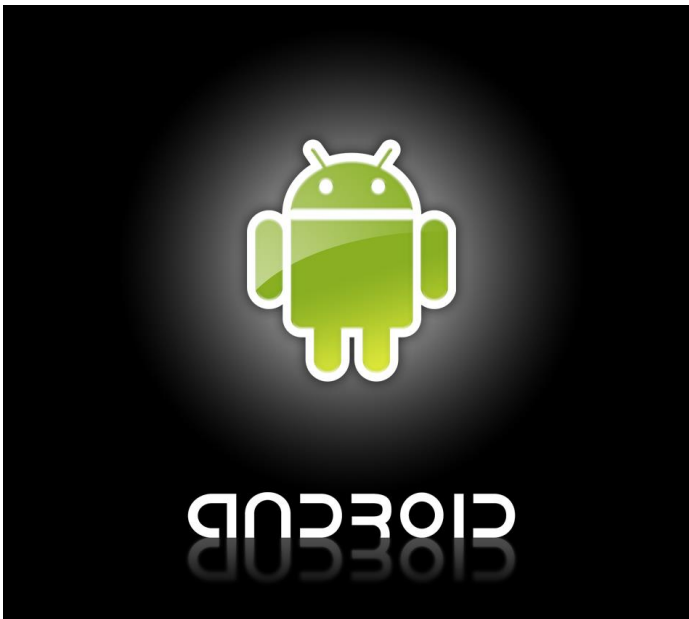
ANEXO 3

DIVERSAS APLICACIONES MOVILES



ANEXO 4

LOGO ANDROID



ANEXO 5

LOGO IOS



ANEXO 6

LOGO WINDWOS PHONE



ANEXO 7

ESTRUCTURA HTML5

Estructura

Visto una breve historia ahora vamos a ver la estructura de un documento HTML:

```
1 <!DOCTYPE HTML>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <title>Título de la página - WEBMASTERCV!</title>
6 </head>
7 <body>
8   Todo el contenido visible.
9 </body>
10 </html>
```

Encontramos a:

<! DOCTYPE HTML>

Es una Declaración de tipo de documento. A diferencia de otras versiones en HTML5 éste es más corto (simplificado).

<html>

Es la primera etiqueta HTML. El elemento HTML es el elemento raíz de un documento HTML, lo que significa que todos los elementos están contenidas dentro de ella. Para cerrar usamos **</html>**.

<head>

Crea la sección de encabezado del documento. En esta sección se puede incluir llamados CSS, Javascript, entre otros. Lo más importante es que dentro de éste se podrá el título de la página como también los elementos de metadatos. En este caso, sólo hay un elemento meta y un elemento de título dentro de la sección de la cabeza. Para cerrar usamos **</head>**.

<title>

Esto da al documento un título. El título no se mostrará en la página en sí, pero normalmente se muestra en la parte superior de la ventana del navegador. También es utilizado por los motores de búsqueda para mostrar como el título de la página cuando se muestra en los resultados de búsqueda. Para cerrar usamos **</title>**.

<body>

El elemento de cuerpo del documento. En esta sección se pueden incluir párrafos, encabezados, imágenes y otros contenidos. Para cerrar usamos **</body>**.

Elemento **<header>**

```
1 <body>
2   <header>
3     <h1>Título de la página - WEBMASTERCV!</h1>
4   </header>
5   otros contenidos...
6 </body>
```

ANEXO 8

CONCIERTO 4 AÑOS DE LA ESCENA



ANEXO 9

MODELO DE ENTREVISTA

Entrevista en profundidad para Ricardo Pita – Músico:

Banco de preguntas

- ¿De qué manera influye el rock en su vida?
- ¿Cómo inicia el Rock en el Ecuador?
- ¿Cuál considera usted que es el aporte cultural que hace el rock a la sociedad?
- Breve reseña histórica del Rock en Guayaquil
- ¿Cómo considera usted que es la difusión del rock en Guayaquil?
- En la última década ¿Qué proyectos se ha impulsado en la ciudad de Guayaquil para fomentar el Rock?

- ¿Qué opina sobre los distintos concursos impulsados por organismos públicos para difundir el Rock en nuestro País?
- ¿Cuál es el criterio que consideras tiene la sociedad Guayaquileña sobre el Género Rock?
- ¿Qué impedimentos cree usted que dificultan el surgimiento de nuevas bandas de Rock?
- ¿Considera usted que la tecnología ha realizado un gran aporte a la difusión de este género musical?
- ¿Estaría dispuesto usted como músico a formar parte de una base de datos de artistas que se verán beneficiados con la difusión de sus carreras musicales?

Entrevista a profundidad a Pablo Encalada – Director de Sonido:

Banco de preguntas

- ¿De qué manera influye el rock en su vida?
- ¿Cómo inicia el Rock en el Ecuador?
- ¿Cuál considera usted que es el aporte cultural que hace el rock a la sociedad?
- Breve reseña histórica del Rock en Guayaquil
- ¿Cómo considera usted que es la difusión del rock en Guayaquil?
- En la última década ¿Qué proyectos se ha impulsado en la ciudad de Guayaquil para fomentar el Rock?
- ¿Qué opina sobre los distintos concursos impulsados por organismos públicos para difundir el Rock en nuestro País?
- ¿Cuál es el criterio que consideras tiene la sociedad Guayaquileña sobre el Género Rock?
- ¿De qué manera se ve influenciado el cine nacional por el Género Rock?
- ¿Cuál es el grado de difusión que obtiene el Rock a través del Cine Ecuatoriano?
- ¿Considera usted que existe un vínculo entre los temas tratados en el Rock Ecuatoriano con lo que expresan las películas Nacionales?

Entrevista a profundidad a Ricardo Espinel – Productor Gral. Escenario Rock:

Banco de preguntas

- ¿De qué manera influye el rock en su vida?
- ¿Cómo inicia el Rock en el Ecuador?
- ¿Cuál considera usted que es el aporte cultural que hace el rock a la sociedad?
- Breve reseña histórica del Rock en Guayaquil
- ¿Cómo considera usted que es la difusión del rock en Guayaquil?
- En la última década ¿Qué proyectos se ha impulsado en la ciudad de Guayaquil para fomentar el Rock?
- ¿Qué opina sobre los distintos concursos impulsados por organismos públicos para difundir el Rock en nuestro País?
- ¿Cuál es el criterio que consideras tiene la sociedad Guayaquileña sobre el Género Rock?
- ¿Por qué promover y difundir el Rock en la ciudad de Guayaquil?
- ¿Cómo productor cuales son los retos que complican la realización de Eventos de Rock en Espacios Públicos?
- ¿Existe apoyo de parte de las autoridades Locales para la realización y promoción del Rock en la ciudad de Guayaquil?

ANEXO 10

MODELO FORMAL PARA PRESENTACION DE UNA ENCUESTA

Encuesta para promover la difusión del género Rock en la ciudad de Guayaquil, a través de una aplicación móvil.

Reciba un cordial saludo, el motivo de la presente encuesta es recaudar datos que me servirán para reflejar el estado actual del conocimiento de los ciudadanos de Guayaquil, sobre los grupos musicales de rock en la ciudad, y conocer su pensamiento sobre la difusión de los mismos a través de Smartphone.

*** Required**

¿Ha asistido en alguna ocasión a un concierto de música rock? *

Si

No

Indique qué bandas de Rock conoce en la ciudad de Guayaquil. *

¿Sabía usted que existen organismos encargados de promover y difundir el Rock en la ciudad de Guayaquil? *

Si

No

¿Cómo considera usted la difusión que tienen estas bandas de rock de nuestra ciudad? *

- Excelente
- Buena
- Regular
- Mala

¿Qué considera usted que podría ayudar a mejorar la difusión de estos grupos musicales? *

- Páginas web
- Medios impresos
- Medios Comunicación Tradicional
- Aplicativos móviles

¿Usted utiliza un Smartphone? *

- Si
- No

¿Qué marca es su Smarthphone? *

- iPhone
- Samsung
- Nokia
- LG
- Motorola
- Huawei

¿Descarga aplicaciones móviles? *

- Si
- No

¿Le gustaría una aplicación móvil que ayude a promover la difusión de la música Rock en la ciudad de Guayaquil ? *

- Si
- No

¿Estaría usted de acuerdo en pagar por una aplicación que permita la correcta difusión de las bandas de Rock en la ciudad de Guayaquil? *

- Si
- No

¿Cuánto estaría dispuesto usted a pagar por dicha aplicación?

- \$ 0.99 - \$ 1.90
- \$ 1.99 - \$ 2.99
- Ninguna de las Anteriores

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

Powered by


This content is neither created nor endorsed by Google.
[Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Additional Terms](#)

ANEXO 11

PANTALLA DE INICIO DE ROCK GYE



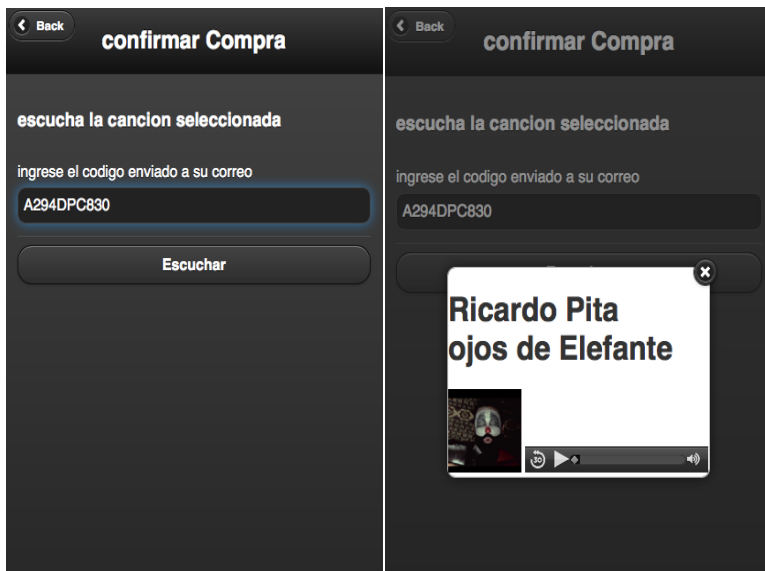
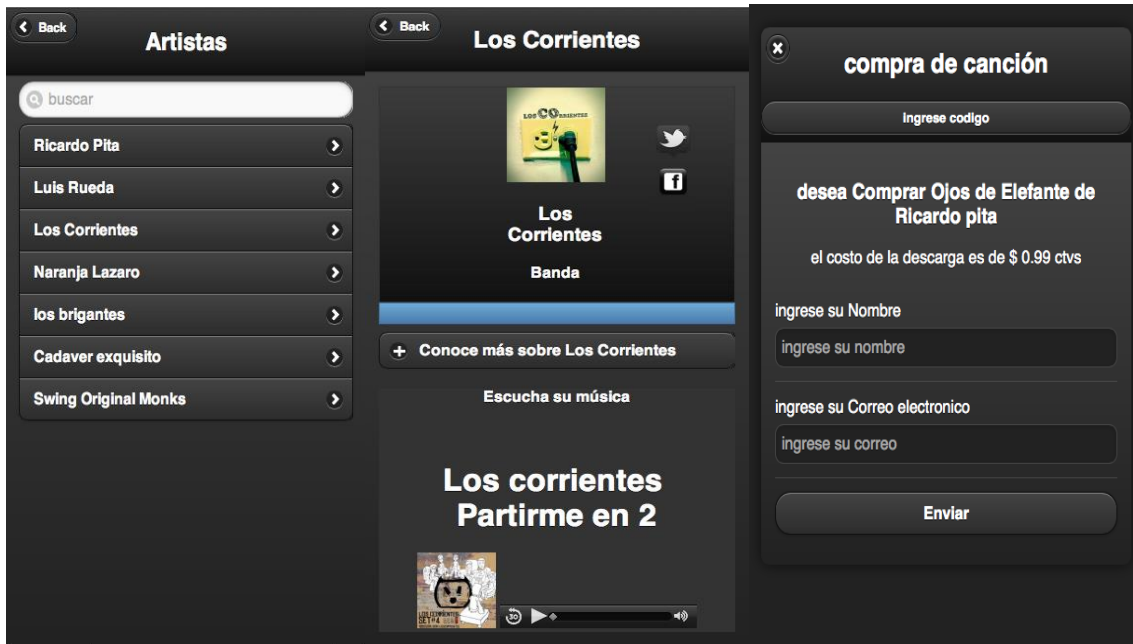
ANEXO 12

MODULOS DE ROCK GYE



ANEXO 13

PANTALLA SECCION ARTISTAS



ANEXO 14

DISCOGRAFIAS SECCION ARTISTAS

Discografía Ricardo ita

Las aventuras de ayer, hoy y siempre – 2013



Tracklist

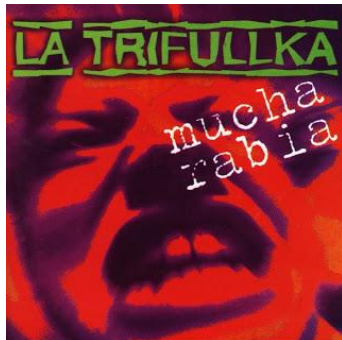
- 01 Despierta
- 02 El Arbol y el Mar
- 03 No nos quedamos solos
- 04 Monedita
- 05 Todos son
- 06 Cosas que no quiero saber
- 07 la Negrita Grita
- 08 El lamento
- 09 El jornalero
- 10 Canción para el resto de mis días
- 11 Ojos de elefante
- 12 La película

Discografías Luis Rueda

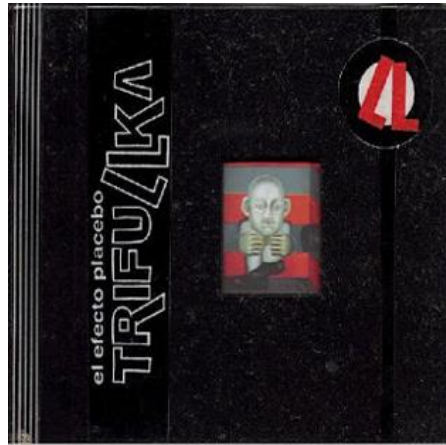
Sak - hipermetecadictivo – 1992



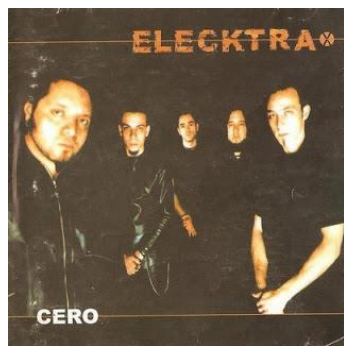
La Trifullka – Mucha Rabia – 1997



La Trifullka – El Efecto Placebo – 2001



Electra – Cero – 2002



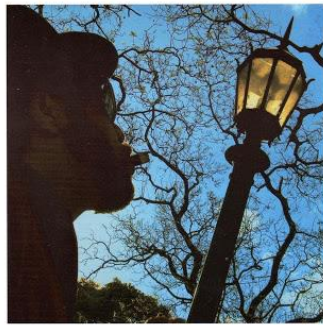
La Trifullka – Calamidad Doméstica – 2003



Luis Rueda - El Retrovisor – 2004



Luis Rueda – Yo Lucho y los demás Rueda – 2006



Luis Rueda – Caldo de Cultivo – 2009



Luis Rueda – Yo en Vivo – 2011



Sets de Los Corrientes

SET 1.

- Impasible
- La dieta del hippie
- El Arrepentido
- Por to' el planeta

SET 2.

- Balada del Terrorista
- Evolución
- Virgencita

SET 3.

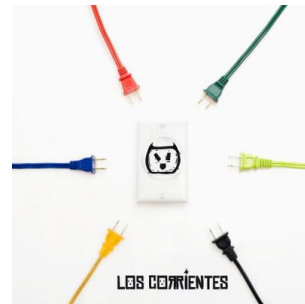
- De Viejito
- Poniendo esto en aquello
- Por Accidente

SET 4.

- Partirme en 2
- Soy Chiro
- Canción de Cuna Grande

SET 5.

- Salsa para Partirte las Tapas
- Huir
- Extraños Seres Verdes



Disco: Los domingos son de punk – Diez 80



Tracklist:

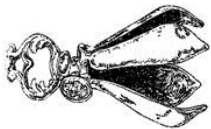
- Intro
- La verdad de todo
- No sé por que
- La de Clip
- Luser
- Decidieron por mi
- Lorem Ipsum
- Muere Kike
- t-a-r-a

Disco: Dance of elders – 2010 – Black Sun



Tracklist

- Revelation XXIV
- Dance of Elders
- Dehumanized
- Dear Media
- Metally II
- Fight
- Walking beside me
- Blindly following orders
- Angel
- The Book
- La Pinta, la Niña y la Santa María



LUDOVICO



AGNOSIA

- Tendencia Animal

- Entrañas
- Esto es Anonimato
FULMINATO
- Tzanza
- El Uniforme
- Arma Perfecta
- Cuando estés cerca
- El Instante

Disco: Canciones de amor podrido y sin esperanza – Vírgenes Violadoras



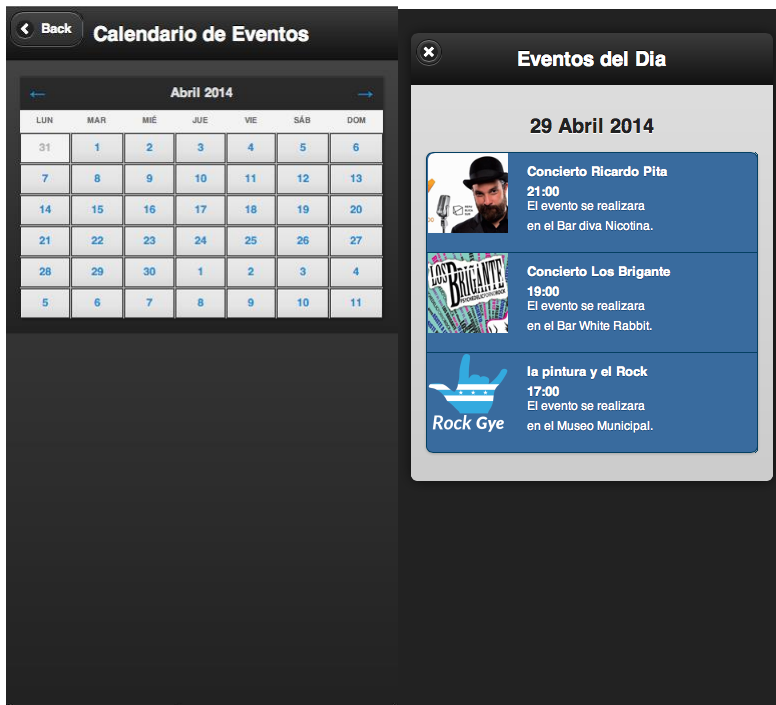
Tracklist

- Q.T.P.D.
- Te amo siempre
- Ziego
- Mujer Satánika
- El abogado samaritano

- Extraño sentimiento
- Si te casas conmigo eres una puta
- Envenenemos las aguas del planeta
- Coccon
- Boya
- Tu sonrisa me ciega y me hipnotiza
- Manzana podrida llena de miel
- Emo rragia
- El final

ANEXO # 15

PANTALLAS SECCION CALENDARIO



ANEXO 16

PANTALLA SECCION VIDEOS



ANEXO 17

PANTALLA SECCION AFINADOR



ANEXO 18

PANTALLA SECCION ACORDES



ANEXO 19

PANTALLA SECCION CONTATOS

Rock Gye

Comentarios y Sugerencias

Nombre
ingrese su nombre

Correo
ingrese su correo

telefono
ingrese su telefono

comentario
comentarios y sugerencias

Enviar

visitanos en facebook