



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

TÍTULO:

**DESARROLLO DE UNA APLICACIÓN MÓVIL INFORMATIVA
QUE REUNA RECURSOS MUSICALES, EVENTOS,
CONCIERTOS, Y CASAS MUSICALES EN LA CIUDAD DE
GUAYAQUIL.**

AUTORES:

**BYRON JOSUE PALMA REYES
JOSELYNE DANIELA PROAÑO ICAZA**

Trabajo de Titulación Previo a la Obtención del Título de:

**INGENIERO EN DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN EN
ARTES MULTIMEDIA**

TUTOR:

MORALES QUINTANA, WASHINGTON

Guayaquil, Ecuador

2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Byron Josue Palma Reyes**, como requerimiento parcial para la obtención del Título de **Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia**.

TUTOR

Washington Quintana Morales Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Victor Hugo Moreno Mgs.

Guayaquil, a los 19 días del mes de Marzo del año 2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por **Joselyne Daniela Proaño Icaza**, como requerimiento parcial para la obtención del Título de **Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia**.

TUTOR

Washington Quintana Morales Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Victor Hugo Moreno Mgs.

Guayaquil, a los 19 días del mes de Marzo del año 2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Byron Josue Palma Reyes**

DECLARO QUE:

El Trabajo de **Desarrollo de una aplicación móvil informativa que reúna recursos, eventos, conciertos, y casas musicales en la ciudad de Guayaquil**, previa a la obtención del Título **de Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia**, ha sido desarrollado 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, a los 19 días del mes de Marzo del año 2015

EL AUTOR

Byron Josue Palma Reyes



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Joselyne Daniela Proaño Icaza**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Desarrollo de una aplicación móvil informativa que reúna recursos, eventos, conciertos, y casas musicales en la ciudad de Guayaquil**, previa a la obtención del Título **de Ingeniería en Producción y Dirección de Artes Multimedia**, ha sido desarrollado 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, a los 19 días del mes de Marzo del año 2015

LA AUTORA

Joselyne Daniela Proaño Icaza



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Byron Josue Palma Reyes**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Desarrollo de una aplicación móvil informativa que reúna recursos, eventos, conciertos, y casas musicales en la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 días del mes de Marzo del año 2015

EL AUTOR

Byron Josue Palma Reyes



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y
DIRECCIÓN EN ARTES MULTIMEDIA**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Joselyne Daniela Proaño Icaza**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Desarrollo de una aplicación móvil informativa que reúna recursos, eventos, conciertos, y casas musicales en la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 19 días del mes de Marzo del año 2015

LA AUTORA

Joselyne Daniela Proaño Icaza

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de titulación, y mi futuro título de ingeniero a mi difunta abuela materna, quien gracias a ella, su apoyo económico y moral pude estudiar esta carrera, gracias a su ayuda pude tener un departamento donde vivir aquí en la ciudad de Guayaquil, sin pasar hambre un solo día, por usted, abuelita ahora estoy a punto de obtener el anhelado título de Ingeniero, sé que fue siempre una mujer fuerte que lucho hasta el final contra el cáncer, pero esto no impidió que mantenga su interés y preocupación por el bienestar de sus hijos y nietos, procurando que nunca nos faltara nada en esta vida. Por todo esto y más, muchas gracias.

Byron Josue Palma Reyes

AGRADECIMIENTO

A mi mama, quien fue un pilar fundamental en mi vida, mostrándome lo dura y cruel que puede ser la vida, para que pueda ser un hombre de bien, pero sin dejar de lado su preocupación por mi salud y bienestar en todos sus aspectos.

A mis difuntos abuelos y a los que aún están conmigo, los cuales me apoyaron desde el inicio de esta carrera, tratando de ayudarme con lo que estuvo a su alcance.

A mi difunta bisabuela materna quien no pudo ver mi graduación del colegio, pero me enseñó muchos valores a través de anécdotas personales, sé que si estuviese con vida recibiría, su apoyo total y estaría completamente orgullosa de mí.

A mi tío Paul y a mi tía Yessy, quienes a pesar de no verlos tan seguido, siempre estuvieron ahí cuando necesite algo, ustedes han sido como mi núcleo familiar en ausencia de mis padres biológicos.

A mi tío Francisco, quien al igual que los demás me brindó apoyo en cuanto a transporte, asuntos legales y económicos, pero en especial agradezco por ayudarme con la compra de una buena PC después de la pérdida de mi laptop.

A mi tío Nadino, gracias al pude comprar mi primera laptop personal para uso y trabajos de la universidad.

A mis compañeros, profesores, amigos y para todas aquellas personas que pusieron su granito y me apoyaron en este camino, gracias a todos ustedes.

Byron Josue Palma Reyes

DEDICATORIA

Dedico mi proyecto de titulación a mi abuelito en el cielo, estoy segura que estaría orgullosa de mí, de ver en lo que me he convertido, y en lo que puedo llegar a ser en el futuro, pues tan grande es mi deseo el que estuviera aquí conmigo viendome triunfar y alcanzar mis metas y compartir juntos mis logros, pero sé que él me ve desde el cielo y junto a mi padre Dios, están derramando bendiciones sobre mí.

Dedico mi trabajo de titulación a mi abuelita, pero más que dedicar, quiero agradecer a Dios por permitir que ella siga aquí conmigo y comparta mi felicidad, pues mi gran deseo es tenerla conmigo el día de mi graduación.

Dedico también mi trabajo a quien considero mi segunda mamá, mi tía María, sé el orgullo que siente al verme triunfar, pues la dedicación y la constancia son los principales ejes para poder tener éxito en la vida, y yo los estoy cumpliendo.

Pero sobre todo dedico este gran esfuerzo a mis pilares, a mis padres, Rossy y Eddy, ellos son la parte fundamental en mi vida. Mi mamá, la persona que siempre ha estado y estará conmigo, dándome su amor y su apoyo, pues sé que soy su orgullo, su niña bonita. Mi papá, mi gran hombre, el rey de mi corazón y de mi vida, a pesar de los desacuerdos, sé que quiere lo mejor para mí y estoy muy agradecida por eso. A mis hermanitos, para mí es un honor ser ejemplo para ellos, me siento feliz, pues están viendo como su hermana mayor logra una gran meta y espero ellos puedan seguir el mismo camino, proponerse un objetivo y triunfar en la vida, los amo con mi vida. Gracias a su apoyo incondicional he logrado llegar muy lejos, a ellos dedico mi título, mi vida y mi todo.

Joselyne Daniela Proaño Icaza

AGRADECIMIENTO

A mi papi, gracias a su preocupación y reprimendas pude alcanzar ésta gran meta, gracias por su apoyo financiero y moral, por su paciencia, por su amor incondicional y por enseñarme el sentido de la responsabilidad.

Gracias a mi mami por su comprensión, por entenderme en cualquier situación que se me presentaba en mi carrera universitaria, por brindarme su tiempo, su apoyo y darme una mano cuando más lo necesité, por todo el amor hacía mi.

A mi maestro Daniel Ullauri, gran persona, gran docente y sobre todo gran amigo, por brindarme todo su apoyo, gracias por sus consejos y por todas las veces que necesité aclarar mis dudas.

A mis compañeros de tesis, Byron, gracias amigo mio, juntos podimos alcanzar nuestra meta, a pesar de los desacuerdos y diferencias, siempre serás mi gran amigo.

Joselyne Daniela Proaño Icaza



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

CALIFICACIÓN

MSG. WASHINGTON QUINTANA MORALES

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I.	16
ANTECEDENTES	17
1.1 JUSTIFICACIÓN DE TEMA	19
1.2 DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA	21
1.3 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	21
1.4 OBJETIVO GENERAL:.....	21
1.5 OBJETIVOS ESPECIFICOS:	22
CAPÍTULO II.	23
2.2. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	24
2.3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
CAPÍTULO III.	33
3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	34
3.2 ALCANCE	36
3.3 ESPECIFICACIONES FUNCIONALES	36
3.4 MÓDULOS DE LA APLICACIÓN.....	39
3.5 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.....	42
3.6 FUNCIONES DEL APLICATIVO.....	47
3.7 DESCRIPCIÓN DEL USUARIO.....	52
CONCLUSION	56
RECOMENDACIONES	57
Bibliografía	58
ANEXO	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Encuesta Pregunta #1	27
Gráfico 2: Encuesta Pregunta #2	27
Gráfico 3: Encuesta Pregunta #3	28
Gráfico 4: Encuesta Pregunta #4	28
Gráfico 5: Encuesta Pregunta #5	29
Gráfico 6: Encuesta Pregunta #6	29
Gráfico 7: Encuesta Pregunta #7	30
Gráfico 8: Encuesta Pregunta #8	30
Gráfico 9: Encuesta Pregunta #9	31
Gráfico 10: Encuesta Pregunta #10	31
Gráfico 11: Encuesta Pregunta #11	32
Gráfico 12: NOTTA Logo.	34
Gráfico 13: Geolocalización	39
Gráfico 14: Laptop HP ENVY 3D	43
Gráfico 15: Samsung Galaxy S4 Mini	44
Gráfico 16: Icono Adobe Flash Professional CS6	44
Gráfico 17: Icono Adobe Photoshop CS6	44
Gráfico 18: Icono Adobe Dreamweaver CS6	45
Gráfico 19: Icono Adobe Illustrator CS6.....	45
Gráfico 20: Icono Adobe Flash Player	45
Gráfico 21: Zona Wi-Fi.....	46
Gráfico 22: Mapa de Guayaquil	47
Gráfico 23: Paso de instalación	48
Gráfico 24: Paso de instalación	48
Gráfico 25: Paso de instalación	49
Gráfico 26: Paso de instalación	49
Gráfico 27: Paso de instalación	50
Gráfico 28: Paso de instalación	50

Gráfico 29: Paso de instalación	51
Gráfico 30: Paso de instalación	51
Gráfico 31: Página de anuncio de Facebook	54

RESUMEN

A lo largo de la investigación realizada por medio de encuestas, se pudo determinar que existen varios sitios y aplicativos que muestran información por separado acerca de un tema específico, pocos son los que presentan dicha información en conjunto con respecto a noticias o sitios de interés para turistas y gastronomía, puesto que no es común acerca de la existencia de sistemas integradores. Para esto se desarrolló un aplicativo que cubra las necesidades de los amantes a la música en la ciudad de Guayaquil, reuniendo así intereses varios como compra de boletos, sitios de interés musical, conservatorios y noticias referente a la música, todo desde un Smartphone o Tablet, sacando provecho del sistema de localización que poseen estos dispositivos móviles.

Palabras Claves: (Música, Móviles, Aplicativo, Geolocalización, Información, Aprendizaje)

ABSTRACT

Throughout the research making by surveys, was determined that several sites and applications that display information separately about a specific topic, there are few people who have that information together regarding news or sites of interest of tourism and gastronomy, since it is not common for the existence of systems integrators. For this we develop an application that meets the needs of music lovers in Guayaquil city, bringing together various interests such as purchasing tickets, sites of musical interest, conservatories and music news concerning all from a Smartphone or Tablet developed by taking advantage of the location system that possess these mobile devices.

Key Words: (Music, Mobile, App, Geolocalization, Information, Learning)

INTRODUCCIÓN

Actualmente la ciudad de Guayaquil cuenta con pocos recursos para la ubicación de sitios de interés a nivel musical, puesto que se ha priorizado el desarrollo de sitios turísticos, y hoteleros, dejando a un lado los temas inherentes a la música y al contexto socio-musical.

En países desarrollados, el sistema de geolocalización y recopilación de información, se ha tornado en un factor común en la vida diaria de las personas, aprovechando al máximo el uso de tablets y celulares, ayudando a la ubicación de sus sitios preferidos alrededor de la ciudad.

Por otro lado, ciertas empresas internacionales han comenzado con el desarrollo de este tipo de software móvil, un ejemplo del mismo es la app Meet2Go (Cordero, CRE Satelital, 2013), ésta aplicación fue desarrollada por un ecuatoriano radicado en España, la aplicación permite conectar a personas en puntos de encuentro previo a conciertos y festivales de música.

Nuestro propósito es crear una aplicación que sea de ayuda informativa y de referencia para turistas y locales en la ciudad de Guayaquil interesados en temas que tengan que ver con música, tales como conciertos, eventos y compra de tickets desde la propia aplicación.

CAPÍTULO I.

ANTECEDENTES

En el ámbito local, el mercado de las aplicaciones móviles va por buen camino, según Matthew Carpenter, Director de Negocios de Grupo Céntrico; afirma que el principal desafío para los ciudadanos es la profesionalización en ésta área del negocio, en una entrevista para El Telégrafo, *“Las aplicaciones cada vez se hacen más complicadas. Alguien encuentra alguna fuente de inspiración y desarrolla una aplicación que simplifique y limite lo que podamos hacer y creo que a eso se debe el éxito”* (Diario El Telégrafo, 2014)

En la ciudad de Guayaquil existen diversas aplicaciones móviles que muestran información sobre qué lugares turísticos poder visitar, donde poder encontrar música de diferentes géneros y gustos, buscar información acerca de fechas de conciertos y venta de tickets de los mismos, todo de una forma individual, pero no se evidencia con exactitud una aplicación que integre todos estos elementos, y que facilite éste tipo de búsquedas, entre las cuales están:

-Guía Turística:

- Guayaquil es mi Destino creada por la Dirección de Turismo y Promoción Cívica de la M.I. Municipalidad de Guayaquil. (Dirección de Turismo de Guayaquil, 2015)
- Guayaquil MovilGuía Turística creada por EuroNetworks (EuroNetworks QR, 2013)

-Radio:

- América Stereo Guayaquil creada por el grupo MakroDigital (MakroDigital, 2014)
- Radio RQP creada por el grupo MakroDigital (MakroDigital, Grupo MakroDigital, 2014)

-Transporte Urbano:

- MetroGuía-Beta creada por la empresa Geek Innovations (Geek Innovations, 2015)
- GuayaBus creada por la empresa GuayaBus (GUAYABUS, 2014)

En los últimos tiempos en la localidad se han realizado diversos eventos, conciertos y actos culturales las cuales han fomentado de manera exitosa el arte. Pero el problema radica en que todos estos elementos se encuentran de manera dispersa, sin mostrar opción alguna de aplicaciones que integren los mismos, pues así facilitaría la búsqueda y demás necesidades que la sociedad presenta hoy en día.

La idea del desarrollo de ésta aplicación es facilitar la búsqueda de información acerca de cualquier evento cultural, concierto o cualquier ámbito que sea referente a la música.

Un ejemplo de éste tipo de aplicaciones, ha sido implementado en la ciudad de Barcelona-España, por el ecuatoriano Daniel Alvarado, la aplicación "Meet2Go", dicha aplicación ha sido galardonada como una de las 22 mejores aplicaciones que dan un nuevo impulso a la cultura y la tecnología en Barcelona, el reconocimiento fue dado por el área de creatividad e innovación del Instituto de Cultura de Barcelona (ICUB).

1.1 JUSTIFICACIÓN DE TEMA

Debido a que en la localidad, existe un déficit de aplicaciones y sitios que ofrezcan información conjunta acerca de temas específicos, se plantea dar una ayuda a usuarios que se muestren interesados por conocer, ubicar y disfrutar de sitios inherentes al ámbito musical.

Con el desarrollo de esta aplicación móvil se busca cubrir necesidades de un grupo objetivo tales como músicos, personas que disfruta de la música como aficionados, fans o con interés musical y cultural, recopilando dicha información en una sola aplicación y sacando provecho de las bondades y facilidades que nos ofrecen los dispositivos móviles, tomando en cuenta que actualmente en el sector solo existen aplicaciones de este tipo destinadas al turismo, restaurantes y hoteles, tales como Sonesta Hotel desarrollada por UniverTeam Limited el 18 de Febrero del 2015 y Que Ordeno desarrollada por QueOrdeno.com

Por ende, esta solución brindará toda la información que abarque la localidad, enfocándose en los recursos musicales tales como eventos, conciertos e incluso, casas musicales, usando este software informativo que podría tener a su vez una sección para ubicar estas localidades en el mapa en tiempo real, a este sistema lo conoce como geolocalización.

Éste método ya es usado en países desarrollados como Estados Unidos, Canadá, Brasil, Argentina y países de Europa, aplicándolo para localizar sitios de interés bajo categorías, por eso se plantea desarrollar este proyecto y cubrir esta necesidad que tienen principalmente las personas con gustos por la música y espectáculos de este tipo.

En el medio existen diversas aplicaciones móviles para diferentes funcionalidades, gustos y preferencias, pero enfocarse en el ámbito musical y socio-cultural, es un tanto extenso pues no se presenta de una forma unificada, entre éstas están:

Meet2Go: Es una agenda de conciertos en el móvil que concierta al usuario con otros que tengan los mismos intereses musicales y culturales tomando

como base la música del móvil, listas de Spotify y/o los artistas que sigue en las redes sociales. (Cordero, CRE Satelital, 2013)

nvivo.es: La red social de música en directo en España, cuenta con una aplicación para Android y para iPhone con la que es posible estar al tanto de toda la actualidad musical y encontrar entradas para conciertos, todo previa selección hecha por el usuario. (TICBeat, 2013)

LEME: Ésta aplicación da acceso a los recursos culturales, el patrimonio cultural y natural y hasta las rutas literarias gallegas. Más de 9.000 elementos con imágenes e información que buscan facilitar el turismo cultural europeo. (TICBeat, 2013)

En el ámbito nacional tenemos las siguientes:

Guayaquiles mi Destino: Ésta aplicación permite conocer todos los atractivos turísticos que ofrece el Puerto Principal del Ecuador. (Turismo Guayaquil, 2015)

Guayaquil MóvilGuía Turística: Se ha creado ésta herramienta como un nuevo sistema de promoción turística, teniendo la confianza en que se convertirá en un instrumento de apoyo para brindar información de las principales actividades y lugares más representativos con soporte de audio y video. (Androsmartapps, 2013)

America Stereo Guayaquil: La gran cadena radial de Guayaquil presenta la aplicación oficial para dispositivos Android.(Androsmartapps,2013)

Todos estos recursos van de la mano con ubicación en tiempo real, pues así la búsqueda requerida sería efectiva y precisa, a esto llamamos geolocalización, unos de los elementos a incluir dentro de ésta aplicación móvil integradora.

1.2 DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA

Estudios realizados en el año 2013 por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censo (INEC) se ha demostrado que el porcentaje de la población con respecto al uso de celulares y tablets activos es del 46,96% (Instituto Nacional de Estadísticas y Censo, 2013), la cual han hecho que surjan necesidades tanto personales como tecnológicas, en este caso existe una falta de aplicativos que reúnan información detallada sobre sitios de interés en la ciudad de Guayaquil a través de ubicación y acceso rápido a información de lugares centrados en el ámbito musical.

La aplicación en sí, vendría a ser de gran ayuda para personas provenientes de otras ciudades las cuales no tienen conocimiento acerca de la localidad, decide comprar algún instrumento musical, o asistir al concierto más cercano; siempre y cuando mantenga un paquete de datos activos para que así el aplicativo cumpla su función, brindando así la información requerida.

Lo que se plantea con el desarrollo de esta aplicación es cubrir esa necesidad, brindando un conjunto de información detallada sobre los sitios que se desean buscar, en este caso serán casas musicales, eventos y conciertos principalmente, entre otros lugares referentes a la música.

1.3 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo brindar una solución integradora de recursos musicales tomando como base la poca existencia de la misma para dispositivos móviles?

1.4 OBJETIVOS DE PROYECTO

OBJETIVO GENERAL:

- Crear un entorno interactivo móvil que integre recursos, eventos y sitios de interés musical.

OBJETIVO ESPECIFICO:

- Desarrollar componentes de ubicación a través de la geolocalización para los establecimientos musicales, conservatorios, eventos y conciertos.
- Plantear una solución de difusión para la aplicación a través de publicidad en redes sociales.
- Implementar un sistema integrado que reúna recursos en base a temas referentes al ámbito musical.

CAPÍTULO II. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN APLICADO

2.2. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Uno de los métodos de investigación que vamos a implementar en este proyecto son las encuestas, en la cual formularemos preguntas a 350 personas, para así poder tener opiniones que aporten a este proyecto y así poder recabar datos.

Como ya sabemos la encuesta permite averiguar datos que son necesarios en las diversas etapas de la campaña de divulgación. A lo largo de ella, la dirección tiene que adoptar decisiones y para ello tiene que conocer debidamente las diversas circunstancias referidas al público que es objeto de la campaña, conocimiento que es dado por las encuestas.

En síntesis, ésta encuesta será una estrategia útil y necesaria en investigaciones culturales que llevaremos a cabo en este proyecto, manteniendo una conversación con criterios y un guión de preguntas que respondan a las cuestiones fundamentales de la investigación. Las preguntas estructuradas o enfocadas son necesarias para la obtención de las informaciones subjetivas requeridas. Entendemos que las preguntas tienen diferentes criterios que responden a un diseño, por lo tanto hay que saber preguntar y también responder, según la pertinencia de la investigación que estamos realizando.

2.3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

CATEGORÍA: Música, Móviles

Como finalidad para esta encuesta realizada en la ciudad de Guayaquil, es determinar un índice aproximado de personas que tengan gustos por la música estando a su vez pendientes de los eventos de este tipo que se realizan en la localidad con ayuda de sus dispositivos móviles, también a aquellos individuos que disfrutan tocar, escuchar o entonar alguna canción ya sea propia o de su artista favorito.

Esta necesidad deberá ser informada con la mayor precisión y rapidez posible una vez se haya realizado la encuesta, ya que los resultados se volverán inválidos con el pasar de los días.

El principal objetivo es poder determinar si es viable crear una aplicación móvil que integre diferentes recursos musicales para su posterior uso por parte de los usuarios obteniendo así valiosa información de interés para el target de la App.

Finalmente se espera que los resultados obtenidos de esta encuesta estén asequibles para cualquier individuo que los solicite, guiándose por el lugar y fecha de la actividad para posterior uso de la misma si lo requiere.

RESUMEN GENERAL:

Se determinó que más del 95% de las personas encuestadas son amantes de la música, un 63% están pendientes de las últimas noticias sobre conciertos y shows en vivo de sus artistas favoritos, mientras que el 37% restante no le da mayor importancia a este tipo de eventos, a su vez la mayoría de los usuarios prefiere obtener información referente, de conciertos y realizar actividades varias inherentes a la música desde sus dispositivos móviles pero no existe una aplicación enfocada en la localidad que abarque dicho conjunto informativo en un solo software.

Finalmente se determinó la viabilidad de la creación de esta App, la cual servirá de ayuda y comodidad para el target de usuarios al que está diseñada.

ORGANIZACIÓN QUE REALIZO LA ENCUESTA:

Estudiantes en la Unidad de Titulación Especial de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- OBJETIVO GENERAL

- Identificar índice de apreciación musical y con que facilidad los usuarios pueden obtener información sobre esta desde sus dispositivos móviles.

2.- OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Obtener resultados positivos en lo que a gustos por la música se refiere.
- Determinar si una aplicación integradora centrada en temas sobre música sería viable o no.

INFORMACION LOCAL SOBRE LA DISPONIBILIDAD DE APLICACIONES DE ESTE TIPO

En la ciudad de Guayaquil existen diversas aplicaciones móviles que muestran información sobre qué lugares turísticos poder visitar, donde poder encontrar música de diferentes géneros y gustos, buscar información acerca de fechas de conciertos y venta de tickets de los mismos, todo de una forma individual, pero no se evidencia con exactitud una aplicación que integre todos estos elementos, y que facilite este tipo de búsquedas, dejando campo abierto a una solución integradora de este tipo.

FECHA EN LA QUE SE REALIZO LA ENCUESTA

La encuesta se realizó los pasados días viernes 9 y sábado 10 de enero del 2015.

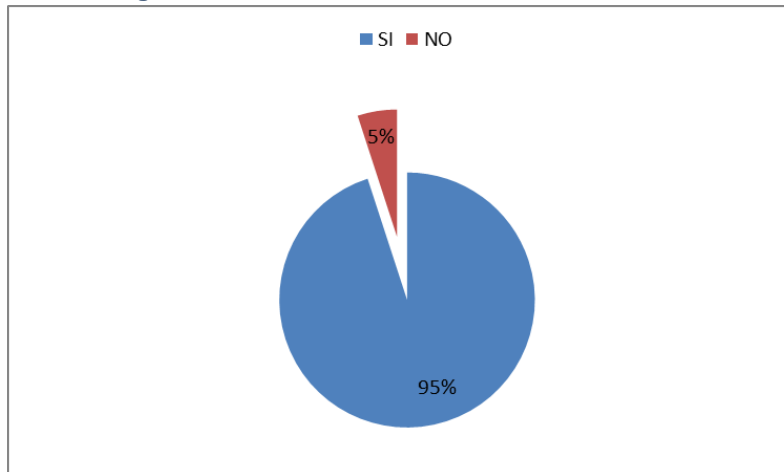
LUGAR DONDE SE REALIZO

Se realizaron 350 encuestas en la ciudad de Guayaquil, con personas de 17-30 años de edad, dividido en 3 sectores, Noreste, Centro y Sur, pasando por la Universidad Estatal de Guayaquil y la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

GRÁFICAS DE LA ENCUESTA

¿USTED USA CELULAR?

Gráfico 1: Encuesta Pregunta #1



En esta pregunta se evidencia que la mayoría de personas usa celular mientras que un pequeño grupo, descarta su uso por múltiples motivos ajenos al tema.

¿ES AMANTE DE LA MÚSICA?

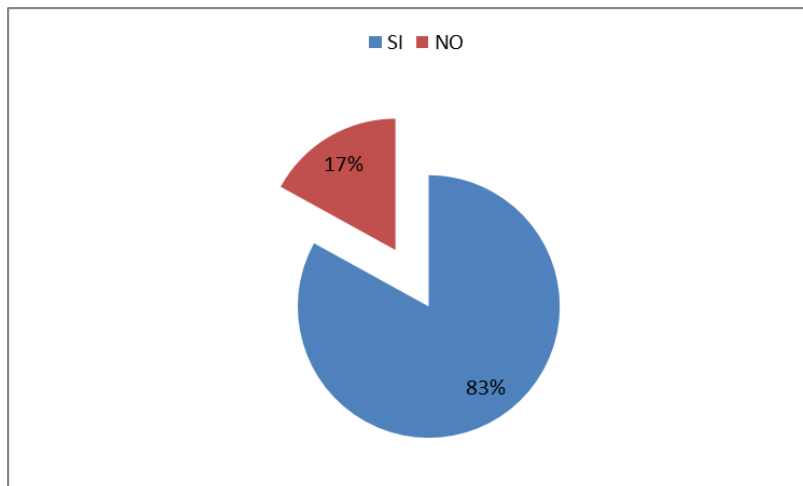
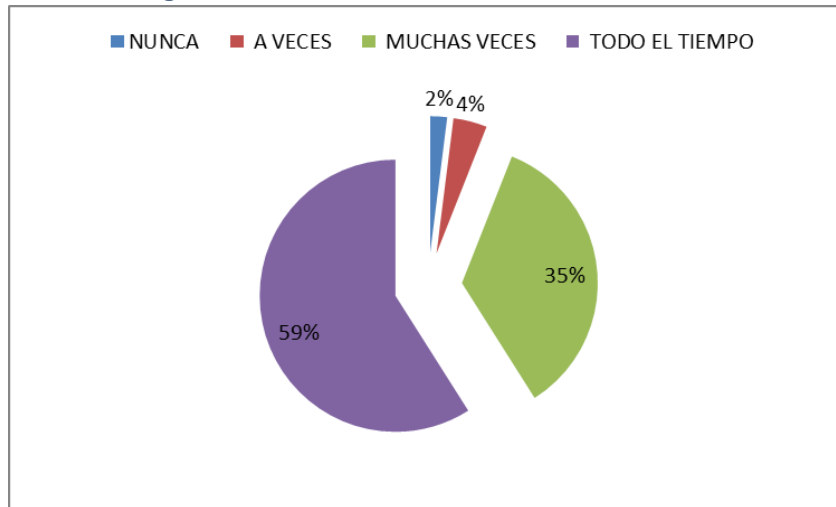


Gráfico 2: Encuesta Pregunta #2

Esta pregunta es fundamental en nuestra encuesta ya que se logró determinar que existe una gran cantidad de aficionados a la música, mientras que el porcentaje restante pasa por alto ese gusto.

¿CON QUE FRECUENCIA UTILIZA SU CELULAR EN EL DÍA?

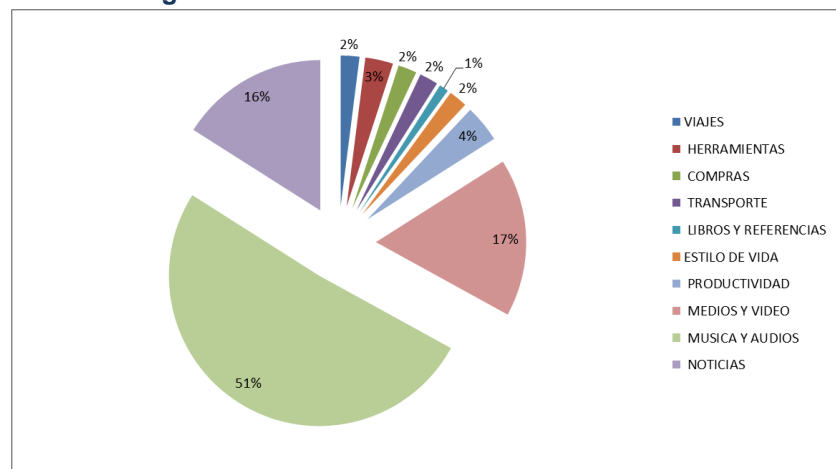
Gráfico 3: Encuesta Pregunta #3



Se evidencio claramente que la mayoría de las personas que usan celular lo cargan todo el tiempo o al menos la mayoría del tiempo mientras que un pequeño grupo lo usa solo en emergencia o cuando existe algún tipo de necesidad.

¿QUÉ TIPO DE APLICACIONES DE LA SIGUIENTE LISTA HA DESCARGADO?

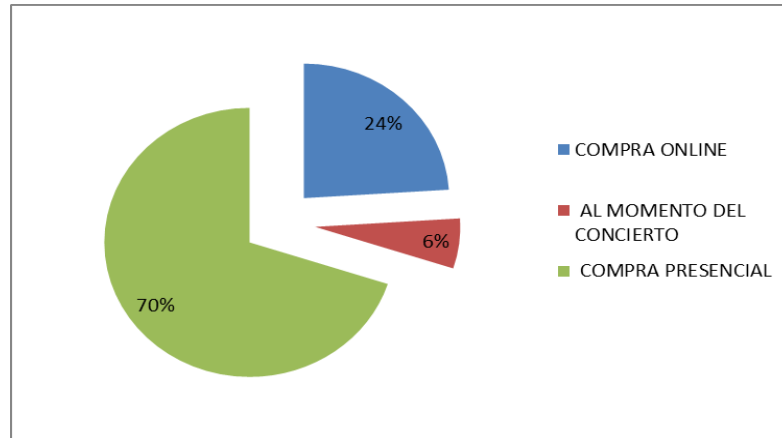
Gráfico 4: Encuesta Pregunta #4



En esta grafica se demuestra claramente que la música es el tema principal después de la comunicación al momento de tener un dispositivo móvil.

¿DE QUÉ FORMA COMPRA TICKETS DE CONCIERTOS O EVENTOS MUSICALES?

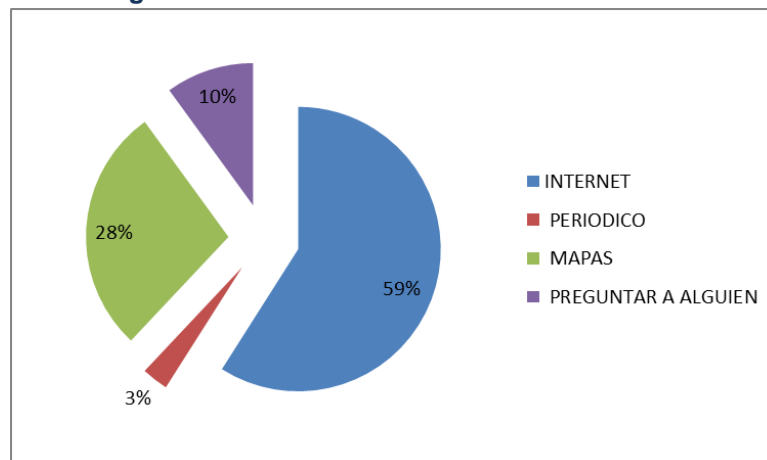
Gráfico 5: Encuesta Pregunta #5



Se demuestra claramente que las personas prefieren comprar los boletos o tickets en persona ya que no existen muchos sitios seguros para comprarlos online, y el grupo restante los obtiene mediante revendedores al momento de realización del show.

¿CÓMO LOGRA UBICAR LA LOCACIÓN DE SHOWS O CONCIERTOS PARA PODER ASISTIR?

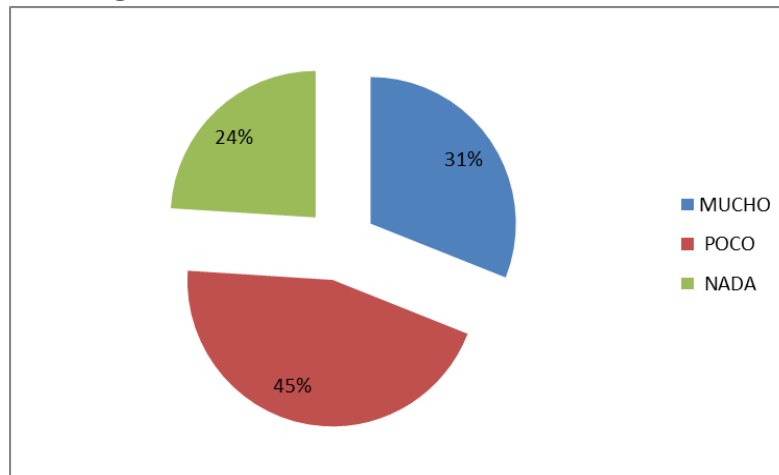
Gráfico 6: Encuesta Pregunta #6



Como es evidente la mayoría de las personas obtiene información en internet, usando mapas virtuales como su segunda opción.

¿LE DA IMPORTANCIA A LAS NOTICIAS SOBRE MÚSICA?

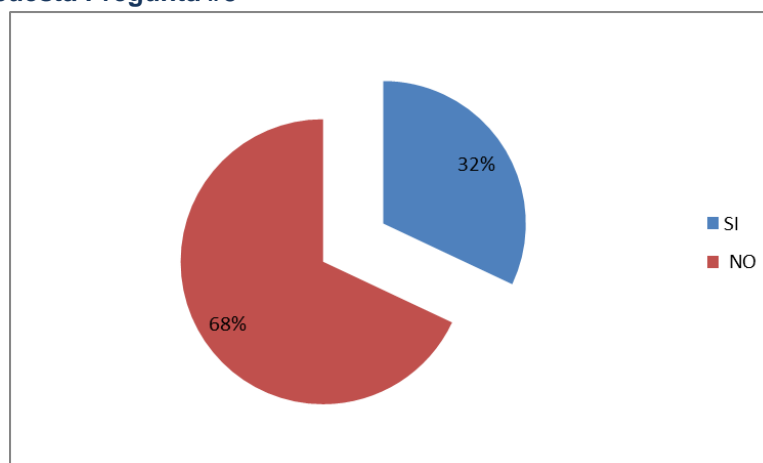
Gráfico 7: Encuesta Pregunta #7



A un gran grupo de personas no le llama mucho la atención acerca de noticias sobre música, pero no estaría de más mantenerlos informados acerca de estos temas.

¿TIENE CONOCIMIENTO DE DÓNDE COMPRAR UN INSTRUMENTO MUSICAL, PARLANTE O ACCESORIO PARA ESTOS EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL?

Gráfico 8: Encuesta Pregunta #8



Al momento de realizar ésta encuesta se les preguntaba a ciertas personas el por qué respondían no y un grupo de individuos afirmó que no conocen bien la ubicación exacta del local, ya que la mayoría se encuentran en el centro de la ciudad.

(EN EL CASO DE TOCAR ALGÚN INSTRUMENTO MUSICAL ESCOJA UNA OPCIÓN, SI NO PASE A LA SIGUIENTE PREGUNTA) PARA USTED, ¿CUÁL ES LA FORMA MÁS FÁCIL DE CONSEGUIR LAS NOTAS DE UNA CANCIÓN PARA TOCARLAS EN EL INSTRUMENTO MUSICAL?

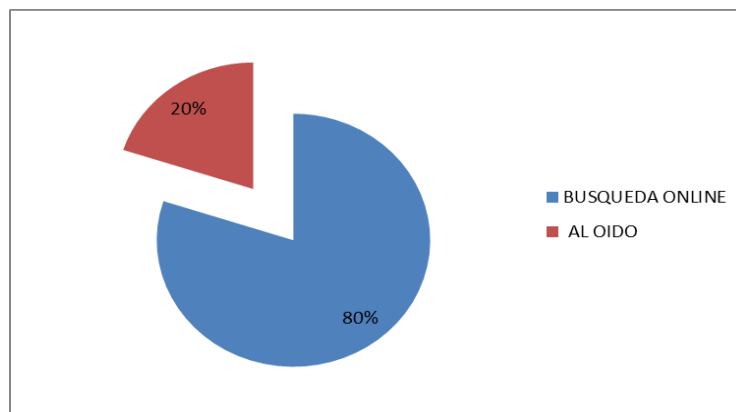


Gráfico 9: Encuesta Pregunta #9

En este gráfico se evidencia que los músicos aficionados prefieren buscar las notas y tablaturas en páginas online y un pequeño grupo las saca al oído.+

¿USTED ESTÁ AL TANTO DE LA EXISTENCIA DE APLICATIVOS MÓVILES INFORMATIVOS DE LA LOCALIDAD?

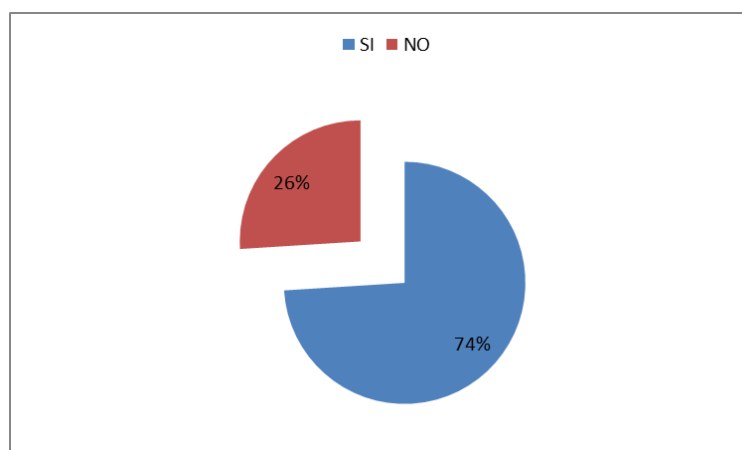


Gráfico 10: Encuesta Pregunta #10

Se demuestra que un porcentaje superior de la población no tiene conocimiento acerca de la existencia de aplicativos móviles de este tipo, mientras que una pequeña parte si está al tanto de este tipo de aplicaciones informativas.

¿LE GUSTARÍA UNA APLICACIÓN MÓVIL QUE LE FACILITE LA COMPRA, UBICACIÓN E INFORMACIÓN SOBRE MÚSICA REUNIENDO MÚLTIPLES RECURSOS? (ESCOJA UNA OPCIÓN)

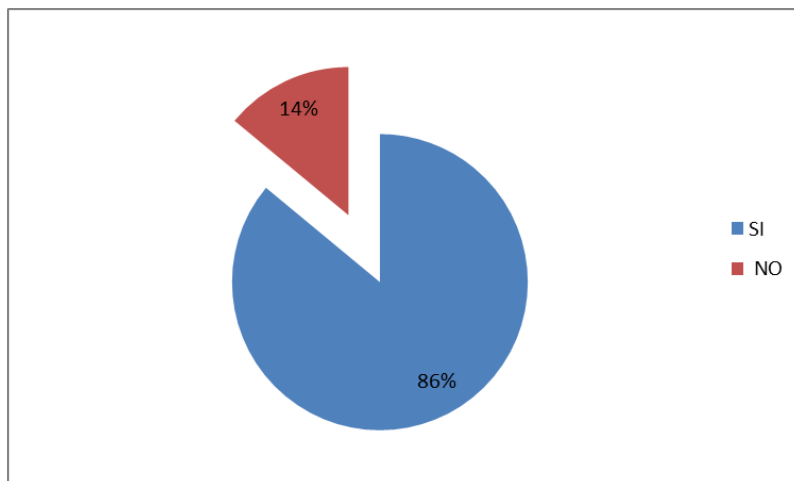


Gráfico 11: Encuesta Pregunta #11

Finalmente se concreta la aceptación de una propuesta integradora que reúna recursos musicales en un solo sitio, siendo de gran ayuda en la búsqueda de información, noticias, promociones e incluso ubicación de sitios referentes a la música en la ciudad de Guayaquil.

CONCLUSIONES

Se llegó a determinar que en la ciudad de Guayaquil existe un porcentaje del 51% de personas que se interesan descargar aplicaciones referentes a la música, también se obtuvo un resultado positivo en la pregunta acerca del uso del celular, obteniendo un 59% en personas que utilizan su celular TODO EL TIEMPO y un 35% MUCHAS VECES, y al momento de la encuesta ciertos individuos nos comentaban que sería interesante que exista una aplicación local que reúna información por categorías, en este caso, la música sería una buena temática para una categoría a desarrollar, ya que no se ha explotado del todo para recursos informativos que ayuden a aficionados a la música.

**CAPÍTULO III.
DESCRIPCION DE LA PROPUESTA
TECNOLOGICA**

3.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El desarrollo de la propuesta tecnológica surge con la existencia de un déficit de aplicaciones y sitios que ofrezcan información conjunta acerca de un tema específico, en este caso se plantea dar una ayuda a usuarios que se muestren interesados por conocer, ubicar y disfrutar de sitios inherentes al ámbito musical en la ciudad de Guayaquil.



Gráfico 12: NOTTA Logo.

El menú de la aplicación móvil contará con 4 secciones principales de las cuales se podrá acceder a temas más específicos:

INTERÉS MUSICAL: Abre un menú con diferentes puntos de interés que le podrían interesar al usuario

- **Principales Casas Musicales:** Se despliega un submenú con las principales casas musicales de Guayaquil, las cuales están principalmente ubicadas en el centro de la urbe (Mas Música, Cervantes Music Store, Eckomusic, Musicalísimo)
- **Principales Conservatorios:** Entra a un submenú con los principales conservatorios de la localidad (Federico Chopin, María Callas, Antonio Neumane, Rimsky Korsakov, Paganini, Sergei Rachmaninov)
- **Eventos & Conciertos:** Muestra una sección con páginas informativas acerca de los eventos musicales actuales (Eventos Ecuador, Guayaco al paso, Ticket Show, Ecutickets)

NOTICIAS & PROMOCIONES: Presenta un submenú con opciones para adquirir entradas, promociones e información musical.

- **Compra y Venta de Tickets:** Muestra una sección en Ticket Show con los principales puntos de venta para entradas e información acerca de eventos y conciertos en la localidad
- **Noticias:** Sección informativa acerca de temas relacionados con la música ecuatoriana
- **Promociones:** Aquí se presentan las diferentes promociones de parte de proveedores y empresas anfitrionas de los diferentes eventos o sitios musicales.

TABLATURAS Y MÁS: Se muestran los principales sitios de Tablaturas y cancioneros.

- **Sección de Tablaturas:** Muestra las mejores páginas para obtener Tablaturas y partituras (911 Tabs, La cuerda, Tus acordes, Cifraclub, Tablaturas.com)

- **Cancioneros:** La aplicación abrirá la página (cancioneros.com) donde el usuario podrá buscar letras de canciones.

TOP 10: Un listado de las 10 canciones más escuchadas de la semana por genero.

3.2 ALCANCE

- Los músicos, aficionados y usuarios en general podrán acceder a la información conjunta y localización de sitios de interés musical.
- Mejorar el sistema de ubicación de casas musicales, eventos y conservatorios a través de la geolocalización.
- Los músicos aficionados podrán encontrar con facilidad Tablaturas y partituras, así como cancioneros online directamente desde cualquier dispositivo móvil.
- Conocer las canciones más escuchadas de la semana y mantenerse al tanto de las noticias relacionadas con la música ecuatoriana

3.3 ESPECIFICACIONES FUNCIONALES

Ya que Notta es un sistema de información conjunta para dispositivos móviles personales, la aplicación deberá ser instalada en una tablet o Smartphone con pantalla táctil y tener un paquete de datos activo para el correcto funcionamiento de la misma.

3.3.1 Smartphones (Adaptables y No Adaptables a Notta)

- **Smartphone con acceso a datos limitado (No Adaptables):** Son dispositivos simples y pequeños, principalmente usados solo para texto y llamadas, y acceso a datos mediante WAP si el dispositivo lo soporta.
- **Smartphone con acceso a datos básico (Adaptable en ciertos modelos):** Este tipo de celulares son de tamaño mediano, una parte de

diseños de este tipo cuentan con pantalla táctil y otros incorporan un la esfera central táctil que sirve como cursor de navegación. Sus funciones son más variadas con opciones multimedia aparte de enviar mensajes SMS, llamadas y acceso a datos y redes sociales básicas, un ejemplo de este tipo de Smartphone son los BlackBerry de la compañía RIM (Research in Motion)

- **Smartphone con acceso a servicio de datos mejorado (Adaptable):** Son dispositivos medianos y grandes dependiendo al diseño, principalmente cuentan con pantallas táctiles de alta definición, poseen herramientas corporativas implementadas como Notas Rápidas, Mapas, Aplicaciones Microsoft incorporadas como Word, Excel y Power Point, entre otras. Adicionalmente también se puede enviar y recibir mensajes SMS, mensajes multimedia o correo electrónico. Además de realizar video llamadas si el teléfono dispone de una cámara delantera, poseen también un sistema mejorado de acceso a datos dependiendo de la operadora.

3.3.2 Tablets

Son dispositivos móviles de diseño más delgado y de un tamaño superior a los Smartphone, con pantalla táctil y fácil interfaz.

- Tablets con chip inteligente: Este grupo se diferencian de las demás ya que tienen la opción de insertar un chip inteligente para realizar llamadas, enviar mensajes o incluso contratar diversos tipos de paquetes de datos dependiendo de la operadora del chip.
- Tablets con acceso a datos limitado mediante Wi-Fi: Son los modelos más comunes ya que no poseen la ranura para insertar chip inteligente, pero mediante conexión Wi-Fi se puede tener acceso a datos y navegar en internet o usar aplicaciones compatibles.

3.3.3 Información Conjunta

- **Casas Musicales:** Sitios en la ciudad que se especializan en vender desde instrumentos musicales hasta accesorios para los mismos, así como parlantes, micrófonos y artículos varios referentes a la música, en su mayoría se encuentran ubicados en el centro de la urbe.
- **Conservatorios:** Escuelas de música que se especializan en enseñar a niños y jóvenes la importancia de la música en su vida, acogiéndolos desde pequeños a interpretar música clásica mediante voz o instrumento de su preferencia.
- **Eventos y Conciertos:** Espectáculos públicos o privados que se realizan en una localización y que acogen a multitud de espectadores, en este grupo se encuentran los conciertos, recitales, operas, teatro, y variedad de eventos artísticos multiculturales.
- **Ayuda en la Compra de Tickets:** Páginas web o sitios que facilitan la compra de entradas a eventos artísticos mostrando los lugares donde se los pueden obtener con más facilidad.
- **Noticias Sobre Música Ecuatoriana:** Apartado informativo con las noticias más recientes acerca de música local.
- **Promociones Varias:** Sección donde se presentan variedad de información acerca de promociones y ofertas para la compra de artículos o productos.
- **Sitios de Tablaturas:** Páginas con motores de búsqueda incorporados en los cuales el usuario puede encontrar tablaturas para guitarra, bajo, saxofón, piano e incluso batería y percusión.
- **Sitios de Cancioneros:** Páginas que permiten encontrar con mayor facilidad letras de canciones en una extensa lista de artistas y álbumes.
- **Top 10 Musical:** Listado de las canciones más escuchadas.

3.3.4 Geolocalización

- La Geolocalización o también llamada Georreferenciación, es un concepto nuevo dado al sistema de ubicación de algún objeto, lugar o dispositivo a través de coordenadas satelitales.



Gráfico 13: Geolocalización

3.4 MÓDULOS DE LA APLICACIÓN

El aplicativo móvil cuenta con una página de inicio, la pagina principal con el menú y los 4 módulos principales que dividen por sección a diferentes temas de interés musical. Al seleccionar cualquiera de estas opciones del menú llevara a un submenú dependiendo del modulo que se haya elegido, mostrando así elementos e información mas detallada de lo que el usuario este buscando. Adicionalmente, en la parte inferior de la App, se encuentran diferentes botones para información de contactos de los autores del aplicativo, y acceso rápido a la sección de Tickets y Noticias.

3.4.1 Página Intro:

Al abrir Notta, seleccionando el icono en la sección de aplicaciones del dispositivo móvil, se abrirá la primera página del software, aquí aparecerá el Logotipo con un leve sonido de rasgueo en guitarra y el botón para ingresar al menú principal.

3.4.2 Página del Menú:

Aquí se encuentran los 4 módulos principales de la aplicación, dividiendo diferentes temas de música para facilitar la navegación además de un sistema de búsqueda por texto en la parte superior, y botones informativos en las partes inferiores de la pantalla.

3.4.2.1 Interés Musical:

El primer modulo de la aplicación se centra en reunir información acerca de sitios de interés enfocado principalmente para músicos y aficionados, al seleccionar cualquiera de las siguientes opciones se desplegara un submenú de elementos referentes a sección elegida:

3.4.2.1.1 Casas Musicales:

Se despliega un listado con las principales casas musicales de Guayaquil, las cuales están principalmente ubicadas en el centro de la urbe.

1. Mas Música
2. Cervantes Music Store
3. Eckomusic
4. Musicalísimo

4.3.2.1.2 Conservatorios:

Entra a la sección con los principales conservatorios de la localidad:

1. Federico Chopin
2. Antonio Neumane
3. Rimsky Korsakov

4. Niccolo Paganini
5. Sergei Rachmaninov

4.3.2.1.3 Eventos & Conciertos:

Muestra una sección con páginas informativas acerca de los eventos musicales actuales:

1. Eventos Ecuador
2. Guayaco al paso
3. Ticket Show
4. Ecutickets

3.4.2.2 Noticias & Promociones:

En este modulo el usuario podrá encontrar promociones para locales musicales, estar al tanto de noticias acerca de la música ecuatoriana y acceso rápido a sitios para la compra de boletos para eventos y conciertos:

3.4.2.2.1 Compra y Venta de Tickets:

Muestra una sección en Ticket Show con los principales puntos de venta para entradas e información acerca de eventos y conciertos en la localidad.

3.4.2.2.2 Noticias:

Sección informativa acerca de temas relacionados con la música ecuatoriana

3.4.2.2.3 Promociones:

Aquí se presentan las diferentes promociones de parte de proveedores y empresas anfitrionas de los diferentes eventos o sitios musicales.

3.4.2.3 Tablaturas y Más:

Modulo donde se muestran los principales sitios de Tablaturas y cancioneros en la web dando así facilidad al los usuarios a encontrar las notas y letras de canciones:

3.4.2.3.1 Tablaturas: Muestra las mejores páginas para obtener Tablaturas y partituras:

- 911 Tabs
- La cuerda
- Tus acordes
- Cifraclub
- Tablaturas.com

3.4.2.3.2 Cancioneros: Abre la página (cancioneros.com) donde el usuario podrá buscar letras de canciones.

- Cancioneros.com

3.4.2.4 Top 10:

4rto modulo donde se muestran un listado de las 10 canciones mas populares de la semana.

3.5 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Para el desarrollo de la aplicación Notta, fue necesario el uso de diversas herramientas de trabajo, tanto el uso de software con herramientas de desarrollador y edición, así como el hardware necesario para el correcto funcionamiento del mismo, además de los dispositivos para las pruebas de funcionamiento necesarias.

3.5.1 Hardware

- **Laptop HP ENVY 17" 3D**

Intel Core™ i7 CPU Q720 @1.60GHz

Disco duro de 1.5 TB

Windows 7 Premium

6 GB de Memoria RAM

Sistema Operativo de 64 bits

Blue-Ray Player + DVD

Parlantes Internos Beats Stereo



Gráfico 14: Laptop HP ENVY 3D

Se optó por usar este ordenador móvil ya que tiene buen potencial en cuanto a aplicaciones de desarrollo se refiere, además facilitar el uso de software gracias a una pantalla LCD de 17".

3.5.1.1 Hardware para testeo

- **Samsung Galaxy S4 Mini**

Pantalla táctil de 4,3" con tecnología qHD sAMOLED

Resolución 540 x 960 (qHD)

Memoria interna de 8GB

Memoria RAM 2GB

Pantalla táctil Full HD



Gráfico 15: Samsung Galaxy S4 Mini

3.5.2 Software

Para el desarrollo del aplicativo se utilizaron las siguientes herramientas:



Adobe Flash Professional CS6: Utilizado principalmente para crear animaciones en 2D, utilizando action script 2.0 o hasta 3.0, entre otros; además se puede optar por crearlos bajo formato AIR con el respectivo instalador personalizado por el diseñador.

En el aplicativo se pudo aprovechar la facilidad de esta herramienta para diseñar el logotipo animado al momento de ingresar a la aplicación, haciendo uso de canales alfa, opacidad, y movimiento.

Gráfico 16: Icono Adobe Flash Professional CS6



Adobe Photoshop CS6: Es uno de los software de post producción fotográfica preferido de los fotógrafos y diseñadores por su gran variedad de herramientas; las versiones actuales de esta herramienta cuentan con una opción de timeline para desarrollo y diseño de animaciones básicas.

En la aplicación se lo usó para darle retoques a ciertos iconos y darle una tonalidad azulada al fondo de la interfaz.

Gráfico 17: Icono Adobe Photoshop CS6



Adobe Dreamweaver CS6 (Ext-jQuery Mobile): Es una herramienta creada exclusivamente para desarrolladores web, capaz de codificar con mayor facilidad los scripts necesarios para un sitio web o software interactivo.

En este caso se usó la extensión con jQuery Mobile para que la aplicación sea adaptada para dispositivos móviles facilitando el desarrollo del interfaz del aplicativo.

Gráfico 18: Icono Adobe Dreamweaver CS6



Adobe Illustrator CS6: Es uno de los software de diseño e ilustraciones por excelencia, su gran cantidad de herramientas virtuales permite que el artista gráfico o diseñador pueda crear cualquier cosa que pueda imaginar, en 2D.

En este caso fue necesario para el diseño de varios botones, efectos de imagen en el fondo de la aplicación y en la creación del Logotipo Notta, tanto para el ícono ejecutable como para la animación exportada a Flash reproducida al inicio del aplicativo.

Gráfico 19: Icono Adobe Illustrator CS6



Adobe Flash Player: Vincula exitosamente animaciones con diseños e interfaz programada, está presente en todos los Smartphone, Tablets y Plataformas de escritorio actuales.

Gráfico 20: Icono Adobe Flash Player

3.5.3 Acceso a la Red y ubicación por GPS

Para el correcto funcionamiento de ciertas opciones de la aplicación como la ubicación de sitios en la ciudad de Guayaquil es necesario que el Smartphone o Tablet tenga acceso al sistema de Localización por GPS, de esta manera se puede acceder de forma óptima los mapas y geolocalización, siempre y cuando

el dispositivo mantenga un paquete de datos activo o esté conectado a una red Wi-Fi.

Es importante que el Celular o Tablet que tenga instalada la aplicación mantenga un acceso a datos al momento de abrirla ya que todas sus funciones lo requieren.



Gráfico 21: Zona Wi-Fi

3.5.4 Información de rutas en tiempo real

Como ya mencionado anteriormente, para que pueda ser óptimo el funcionamiento del sistema de ubicación de rutas en tiempo real, el dispositivo móvil ya sea Smartphone o Tablet deberá tener activa la opción de ubicación satelital, ya sea mediante conexión a una red Wi-Fi cercana o acceso a plan de datos.

Mediante este sistema, mientras el usuario recorre la ciudad, la aplicación mostrara una ventana emergente en tiempo real informando acerca de sitios de interés en la base de datos de la aplicación, tales como casas musicales, conservatorios o lugares donde se realizaran eventos artísticos.

Además, al momento de estar en un sitio determinado y se desea buscar una de las localidades de interés musical del aplicativo, se podrá seleccionar la opción Ver ruta, en la cual, la mostrara en el mapa indicando donde hacer giros en el trayecto del camino.



Gráfico 22: Mapa de Guayaquil

3.6 FUNCIONES DEL APLICATIVO

Para un correcto funcionamiento de la aplicación, deberá ser instalada en un Smartphone o Tablet con sistema Android y que cuente básicamente con:

- Adobe Flash 10.1
- Android Jelly Bean version 4.1.2 o posteriores
- Función GPS

Se debe hacer un énfasis en que el dispositivo móvil debe tener acceso a datos para que la opción de localización por GPS sea completamente funcional, ya que el sistema de geolocalización necesita acceder a esta bondad que tienen los celulares y tablets para el correcto uso de una de las características del aplicativo.

3.6.1 Pasos de instalación:

- Buscar la sección de carpetas donde se encuentre el instalador NOTTA.apk

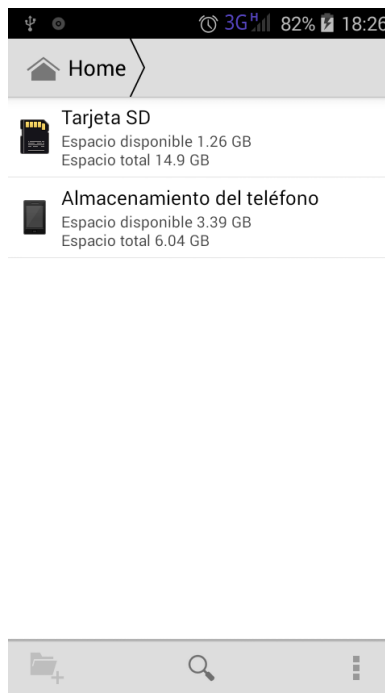


Gráfico 23: Paso de instalación

- Seleccionar la aplicación NOTTA-debug.apk

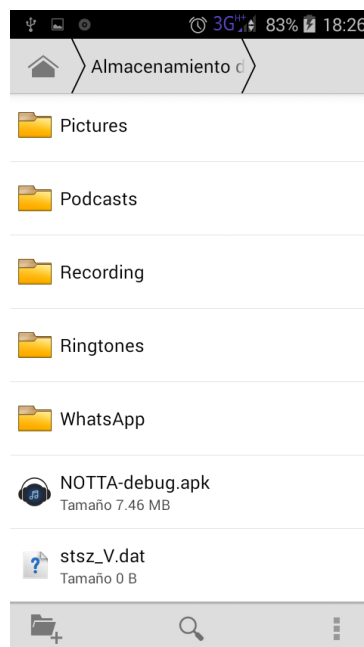


Gráfico 24: Paso de instalación

- Aparecerá una ventana emergente que dirá “**Instalación bloqueada**”, seleccionar la opción **Ajustes**

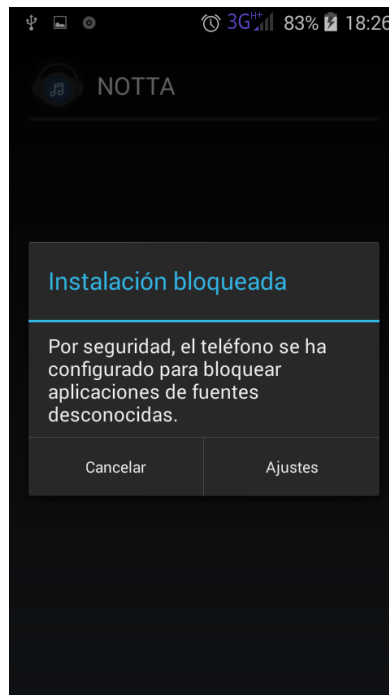


Gráfico 25: Paso de instalación

- Activar el visto en **Orígenes desconocidos**

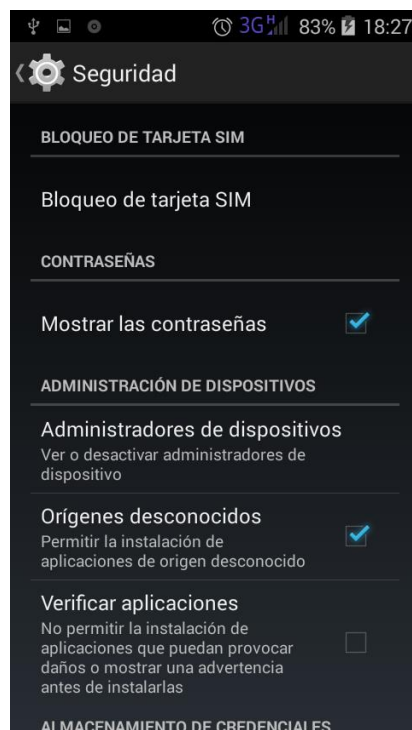


Gráfico 26: Paso de instalación

- En la ventana emergente seleccionar la opción **Aceptar**



Gráfico 27: Paso de instalación

- Ya solucionado ese inconveniente dar clic en el instalador y aparecerá esta Pantalla, clic en **Siguiente**



Gráfico 28: Paso de instalación

- A continuación se instalara la aplicación sin problemas, se puede seleccionar directamente la opción **Abrir**

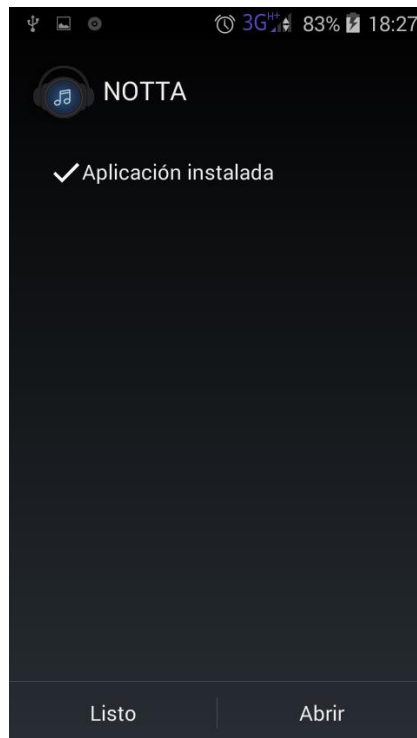


Gráfico 29: Paso de instalación

- Finalmente al dar clic en el icono se abrirá la aplicación

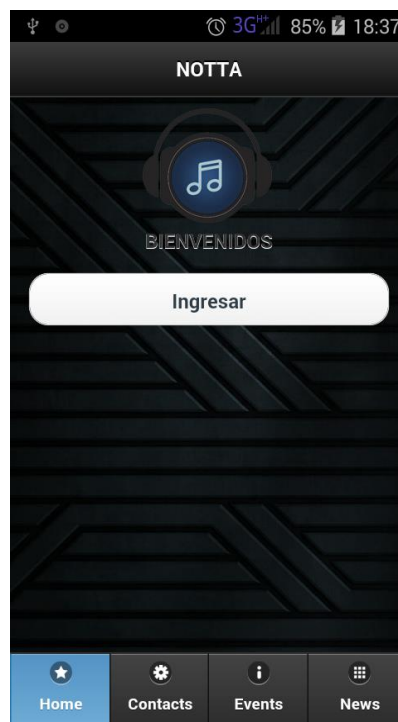


Gráfico 30: Paso de instalación

3.7 DESCRIPCIÓN DEL USUARIO

Al momento de desarrollar una solución a un problema, se toma en cuenta las necesidades de los usuarios, en este caso nos enfocamos en los músicos y amantes de la música, por esto se desarrolló una aplicación que reúna recursos musicales con una interfaz a la cual los usuarios puedan acceder fácilmente a cada uno de los módulos de la misma, ya que su interfaz está diseñada para brindar mayor comodidad al momento de buscar sitios de interés o temas inherentes a la música.

Para brindar una experiencia óptima a los usuarios, se han planteado puntos los cuales deben ser tomados en cuenta para el correcto uso y difusión de la aplicación mediante redes sociales principalmente:

3.7.1 Interfaz de la aplicación:

- **Entorno simple pero concreto:** Se ha desarrollado un entorno no muy cargado de elementos ya que el usuario, al ver demasiada información en un solo sitio, podría resultarle difícil la navegación y no accederá fácilmente a las novedades que el aplicativo tiene para ofrecer.
- **Colores Oscuros:** En este caso, para Notta se escogieron colores que no sean brillantes ya que evoca más a un ambiente musical, tecnológico y novedoso; evitando así el exceso de ruido visual en el entorno y logrando así que la interfaz sea agradable a la vista.
- **Interfaz sencillo:** Ya que el aplicativo fue desarrollado en lenguaje HTML-jQuery, ofrece un interfaz óptimo para dispositivos móviles, teniendo paginas diseñadas con elementos necesarios y botones fáciles de seleccionar según la opción requerida para el usuario.

3.7.2 Desarrollo de un plan difusión para el aplicativo:

El objetivo principal del plan de difusión del aplicativo es darse a conocer a la comunidad musical de la localidad, pues se busca que su apogeo sea de forma masiva.

Para esto se quiere desarrollar un plan de difusión en una de las redes sociales más conocida a nivel mundial, creando así una página en Facebook para la difusión e información para seguidores y usuarios interesados a la música y sitios de interés de la localidad.

- **Facebook:**

De acuerdo a fuentes obtenidas de la página oficial de Facebook, en la sección de “Anuncios en Facebook” se dice que: *“El usuario decide cuánto quiere gastar en publicidad de Facebook. No tienen precios específicos para los anuncios porque existen varios factores que pueden influir en el costo. Los anuncios de Facebook también están sujetos a una subasta en directo, por lo que no es posible el prepago”* (Facebook)

Cuando se comienza a anunciar una publicidad en Facebook, se puede establecer un presupuesto inicial, la cual siempre se conservará el control del mismo y así tener la oportunidad de segmentar los anuncios para dirigirlos a las personas con más probabilidades de interesarse por el negocio.

- Costos:**

Al momento de crear un anuncio, se puede fijar un presupuesto diario o del conjunto de anuncios, estableciendo cuanto se quiere pagar por cada día que el anuncio esté en circulación, esto puede ser desde \$5,00.

Con la creación de la página de anuncio en Facebook se busca comunicar y dar a conocer el aplicativo, para que así los usuarios puedan tener conocimiento acerca de las bondades que ofrece la aplicación.

Como herramienta de comunicación y difusión se espera que sirva de gran ayuda y pueda cubrir las necesidades de los usuarios que mantengan interés en la aplicación.

Fuentes: Servicio de Ayuda/Anuncios de Ayuda - Facebook © 2015

Pantalla de la página de fans de Notta en Facebook tomada desde un dispositivo móvil.



Gráfico 31: Página de anuncio de Facebook

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSION

En base al análisis investigativo mediante encuestas realizadas en la ciudad de Guayaquil, se pudo determinar que el 74% de los usuarios que utilizan dispositivos móviles, no tienen conocimiento acerca de aplicaciones de información conjunta dentro de la ciudad, puesto que, los desarrolladores se enfocan en otros aspectos dejando de lado diferentes temas de interés, en este caso, la música, los conciertos o información de la misma, así como eventos artísticos.

Para esto se planteó el desarrollo de Notta, un aplicativo móvil que busque cubrir las necesidades de los músicos y aficionados al arte. Se ha considerado que su nombre es de gran importancia para la aplicación, debido a que la misma es un derivado de a lo que los músicos llaman frecuencias o sonidos, de la misma forma pensando en la facilidad de búsqueda para los usuarios.

La aplicación recopilará toda la información referente a temas musicales, eventos, conciertos, casas musicales, etc., y así sacar provecho de las bondades y facilidades que nos ofrecen los dispositivos móviles de la actualidad.

Notta, al ser diseñado para móviles, dispondrá de un sistema de ubicación de rutas hacia sitios de interés musical, todo en tiempo real, conocido como geolocalización, mostrando las rutas desde el punto en que se encuentre el usuario.

Dicho todo esto, además, se espera desarrollar un plan de difusión para dar a conocer la aplicación, principalmente en redes sociales, pero el alcance de éste proyecto no se centra en los resultados que se obtendrán por ésta campaña, más bien está enfocado en la trascendencia que puede llegar a tener por medio de redes sociales específicas.

RECOMENDACIONES

Para finalizar esta investigación se recomienda al gremio musical en general, y en sus diferentes categorías, prestar un mayor interés en la difusión y venta de todos sus recursos, aprovechando los beneficios que nos ofrece la tecnología y los medios, así como el desarrollo de aplicativos móviles destinados a cubrir esta necesidad, así mismo como la creación campañas publicitarias para su difusión.

Con estas recomendaciones queremos dar a conocer mediante los estudios realizados por encuestas, la falta de aplicativos integradores de información conjunta de temas específicos en este caso la música, conciertos, eventos, casas musicales, etc.

Bibliografía

- *TICBeat*. (26 de Junio de 2013). Obtenido de <http://www.ticbeat.com/sim/aplicaciones-moviles-al-servicio-de-la-cultura/>
- *TICBeat*. (26 de Junio de 2013). Obtenido de <http://www.ticbeat.com/sim/aplicaciones-moviles-al-servicio-de-la-cultura/>
- Androsmartapps. (s.f.). *Androsmartapps*. Obtenido de <http://www.androsmartapps.com/ecuador/Android-Guayaquil-M%C3%B3vil-qu%C3%ADa-tur%C3%ADstica.html>
- Avila, N. (13 de Junio de 2011). *Geolocalización, móviles y mapas*. Obtenido de <http://www.maestrosdelweb.com/guia-mapas-geolocalizacion-moviles/>
- Bracero, F. (Agosto de 2011). *La geolocalización se implanta en todos los ámbitos*. Obtenido de <http://www.lavanguardia.com/internet/20110311/54124889951/>
- Cavadieco, F. J. (2013). La interactividad de los dispositivos móviles geolocalizados, una nueva relación entre las personas. En F. Cavadieco, *Historia y Comunicación Social Vol. 18 Nº Especial* (págs. 777-788). Madrid.
- Colomer, R. (Junio de 2011). *Hipoqih, avisos georeferenciados*. Obtenido de <http://www.online.com.es/2119/aplicaciones-web/hipoqih-avisos-georeferenciados/>
- Cordero, M. (1 de Agosto de 2013). *CRE Satelital*. Obtenido de <http://www.cre.com.ec/noticia/24289/un-ecuatoriano-gana-el-premio-a-la-mejor-app-cultural-en-barcelona/>
- Cordero, M. (1 de Agosto de 2013). *CRE Satelital*. Recuperado el 2013, de <http://www.cre.com.ec/noticia/24289/un-ecuatoriano-gana-el-premio-a-la-mejor-app-cultural-en-barcelona/>

- Facebook. (s.f.). *Servicio de Ayuda - Anuncios de Facebook*. Obtenido de <https://www.facebook.com/help/318171828273417/>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censo. (2013). *Ecuador en Cifras*. Recuperado el 2013, de http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/Resultados_principales_140515.Tic.pdf
- PERALES, V. y. (2013). Integratiton of GIS (Geographic Information System) and locative tools in pedagogical and ludic practices for museums. En V. y. PERALES, *Arte Individuo y Sociedad*, nº 25 (págs. 121-133). Murcia: Universidad de Murcia.
- Tecnología, A. (25 de Marzo de 2014). *ABC Tecnología*. Obtenido de <http://www.abc.es/tecnologia/moviles-telefonía/20140320/abci-localizacion-movil-201403192024.html>
- Telégrafo, E. (28 de Julio de 2014). El Estado es el principal cliente de Ecuador en Twitter. *ENTREVISTA / MATTHEW CARPENTER ARÉVALO / DIRECTOR DE NEGOCIOS DE GRUPO CÉNTRICO*.
- Turismo Guayaquil. (9 de Enero de 2015). *Guayaquil es mi Destino*. Obtenido de <http://turismo.guayaquil.gob.ec/?q=es/multimedia/aplicacion-movil-guayaquil-es-mi-destino>

ANEXO

Sexo F – M

LA SIGUIENTE ENCUESTA TIENE POR OBJETIVO IDENTIFICAR EL INDICE DE GUSTO MUSICAL Y LA FACILIDAD QUE TIENEN LOS USUARIOS AL OBTENER INFORMACION SOBRE ESTE TEMA DESDE SUS DISPOSITIVOS MOVILES.

ENCIERRE EN UN CIRCULO LA OPCION QUE SE ADOPTE MEJOR A SU PREFERENCIA

¿Usted usa celular? (Escoja una opción)

Sí No

¿Es amante de la música? (Escoja una opción)

Sí No

¿Con que frecuencia utiliza su celular en el día? (Escoja una opción)

Nunca A veces Muchas veces
Todo el tiempo

¿Qué tipo de aplicaciones de la siguiente lista ha descargado? (Escoja 5)

Viajes Herramientas Compras
Transporte Libros y Referencia Estilo de Vida
Productividad Medios y Video Música y
Audios
Noticias

¿De qué forma compra tickets de conciertos o eventos musicales? (Escoja una opción)

Compra online Al momento del concierto Compra
presencial

¿Cómo logra ubicar la locación de shows o conciertos para poder asistir? (Escoja 2)

Internet Periódico Mapas Preguntar a
alguien

¿Le da importancia a las noticias sobre música? (Escoja una opción)

Mucho Poco Nada

¿Tiene conocimiento de dónde comprar un instrumento musical, parlante o accesorio para estos en la ciudad de Guayaquil? (Escoja una opción)

Sí No

(En el caso de tocar algún instrumento musical escoja una opción, si no pase a la siguiente pregunta) Para usted, ¿Cuál es la forma más fácil de conseguir las notas de una canción para tocarlas en el instrumento musical? (Escoja una opción)

Búsqueda Online Al oído

¿Usted está al tanto de la existencia de aplicativos móviles informativos de la localidad?

Si No

¿Le gustaría una aplicación móvil que le facilite la compra, ubicación e información sobre música reuniendo múltiples recursos? (Escoja una opción)

Si No

