

Portal Del
deca

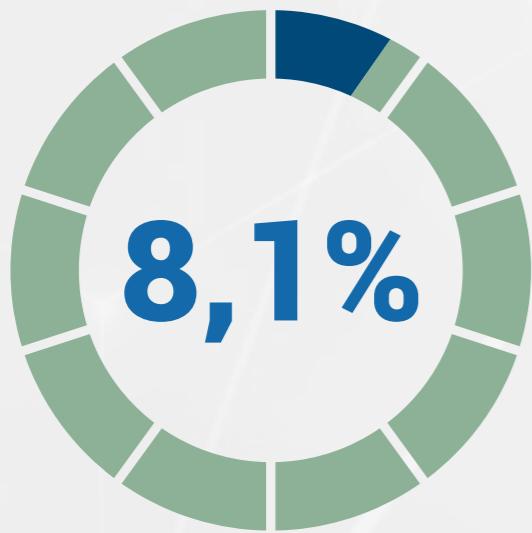




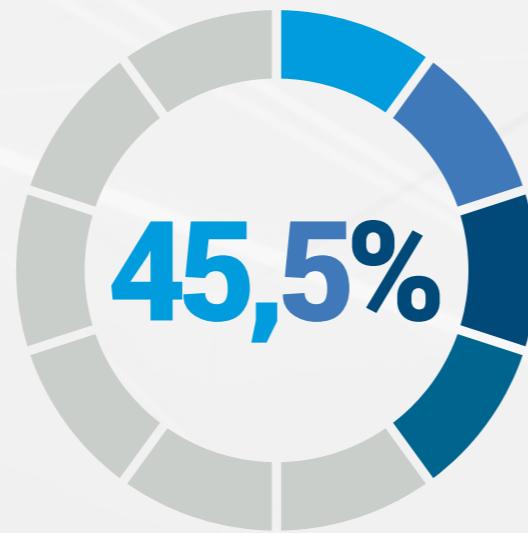
Construir un portal web

adaptable en cualquier dispositivo para
amantes de la música electrónica con
información sobre eventos, promotores
y artistas del género en Colombia
a partir del 2019.

Reporte (2018)



Crecimiento del
mercado global de
música grabada.



Crecimiento en
suscripción paga de
servicios de música
por streaming



Caída en ventas de
música por medios
físicos



Caída en venta de
música por descargas
online

Contextualización

crecimiento de
ingresos por ventas:

17,7%

Latinoamérica se ubicó por séptimo año consecutivo como la zona de mayor expansión en compra y venta de música.

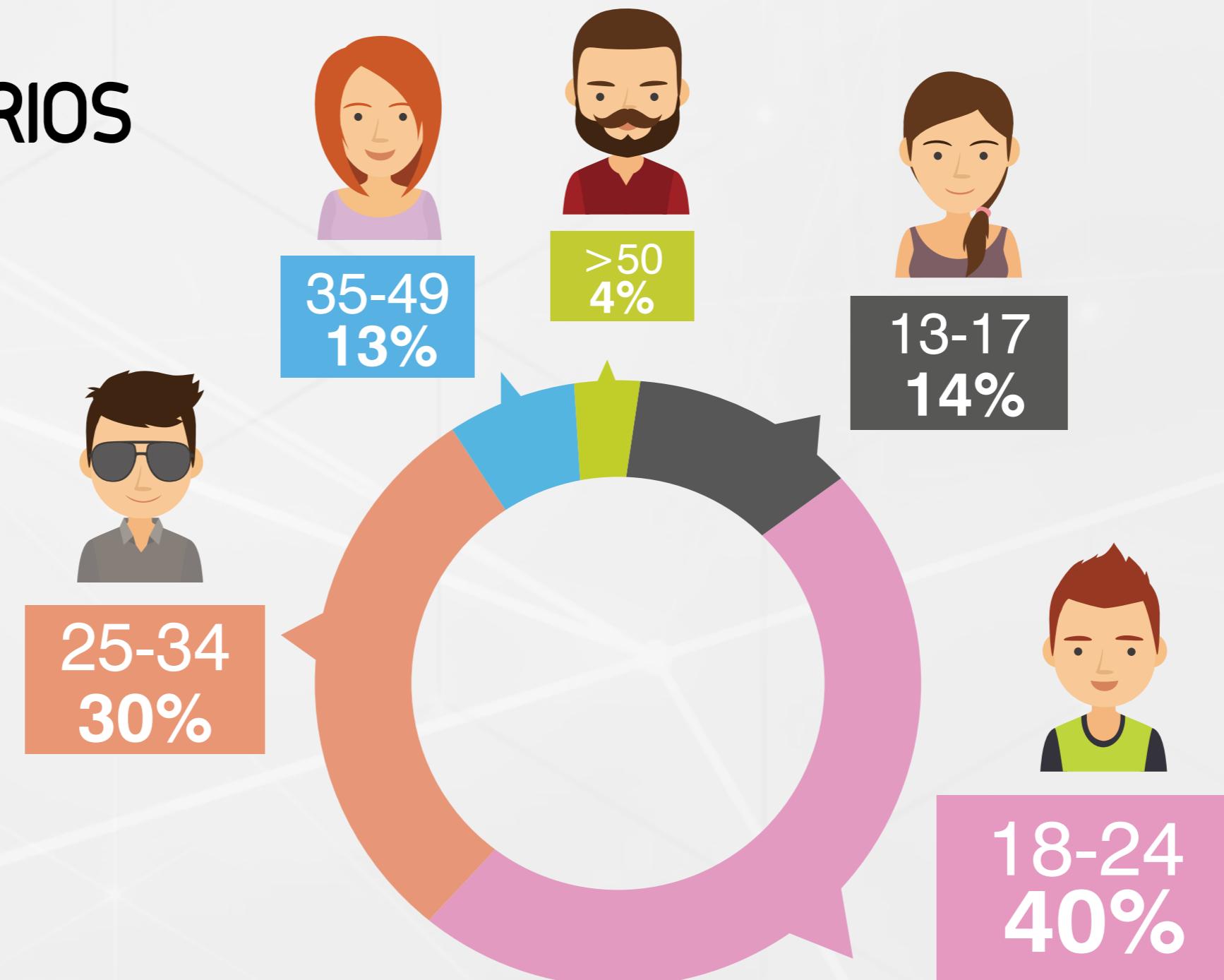


Contextualización

consumo de música a través de plataformas digitales en cualquier día de la semana

Contextualización

EDADES DE LOS USUARIOS



Tomado:

Artículo de la revista SHOCK “Tendencias: así se escucha en colombia la música en Streaming” - 2014

<https://www.shock.co/cultura/articulos/tendencias-asi-se-escucha-en-colombia-la-musica-en-streaming-61384>

Contextualización

GENEROS MUSICALES DE MAYOR DEMANDA

31%



POP/ ROCK ANGLO

24%



REGGAETON Y URBANO

15%



ELECTRONICA Y DANCE

12%



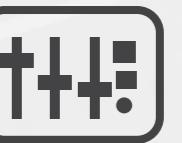
POP LATINO

8%



VALLENATO

3%



HIP HOP Y RAP

3%



CUMBIA

3%



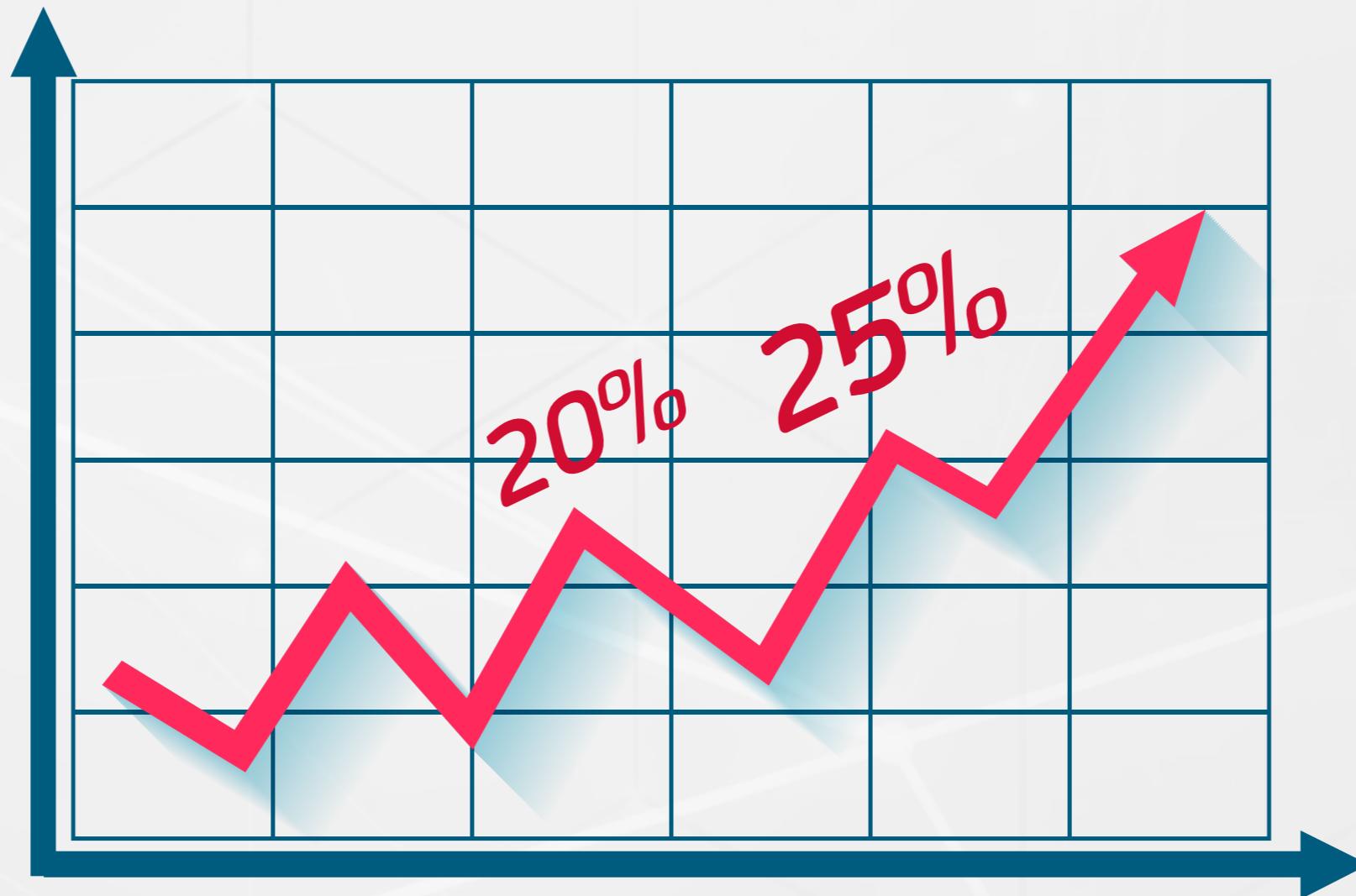
OTROS

Tomado:

Artículo de la revista SHOCK “Tendencias: así se escucha en colombia la música en Streaming” - 2014

<https://www.shock.co/cultura/articulos/tendencias-asi-se-escucha-en-colombia-la-musica-en-streaming-61384>

Contextualización



El diario LA REPÚBLICA encontró que el grupo PÁRAMO quien es una de las empresas que ha ayudado a traer artistas nacionales e internacionales a festivales como BAUM, SONAR y el Estéreo Picnic ha reportado que las tasas de crecimiento en la boletería año por año han subido entre un 20% a un 25%.

Contextualización

Eventos de música electrónica o con presentaciones de artistas del género

Festival Estéreo Picnic	85.000 asistentes en 2017.
Storyland Music Festival	Proyecta 30.000 asistentes , con una inversión de \$4.200 millones.
Baum Festival	Crecimiento de 25% de asistentes desde su primera edición en 2014, éste se realiza con Páramo Presenta.
Festival Tatacoa	Cerca de 4.000 asistentes .
Vagabond Festival	Espera entre 4000 y 6000 asistentes , lo organiza el club que tiene el mismo nombre en Bogotá y hace sets de 200 personas por noche.
Freedom Festival	Se organiza en Medellín y tiene como principal oferta el techno .

Contextualización

Fabio González
Zuleta



Jacqueline
Novoa



Champeta



Grupo
Estados Alterados



Porcentaje de personas entre los 12 años en adelante que prefieren la música grabada:

Preferencia A Nivel General
Música Grabada:

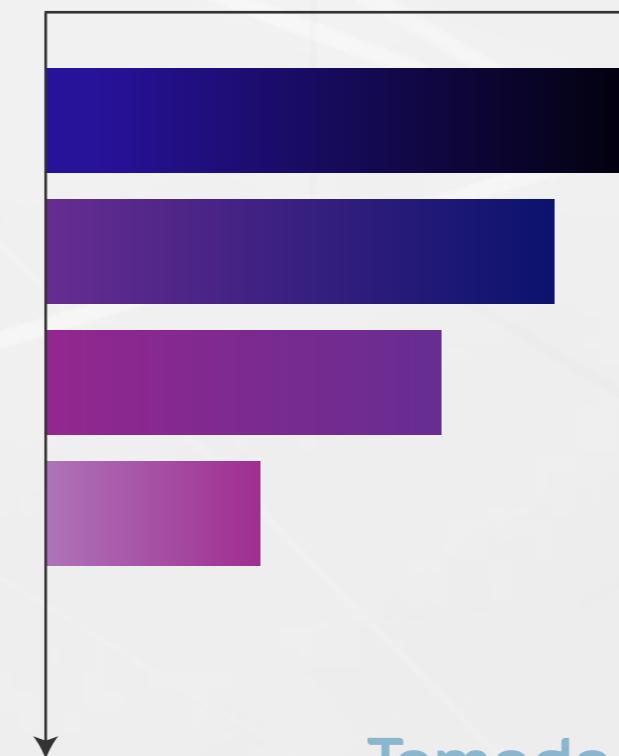
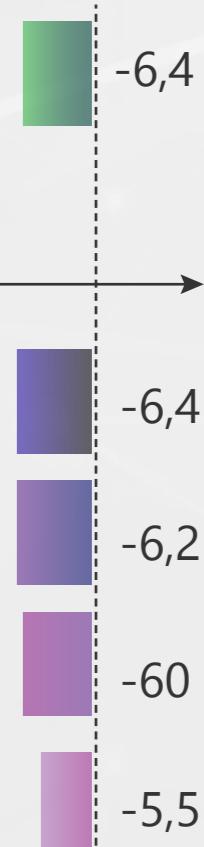
E D A D

12 a 25 Años	-	69,4 %
26 a 40 Años	-	57,4 %
41 a 64 Años	-	41,4 %
65 Años y más	-	19,5 %

Total personas:
29.938 (miles)



Variación
2014 - 2016

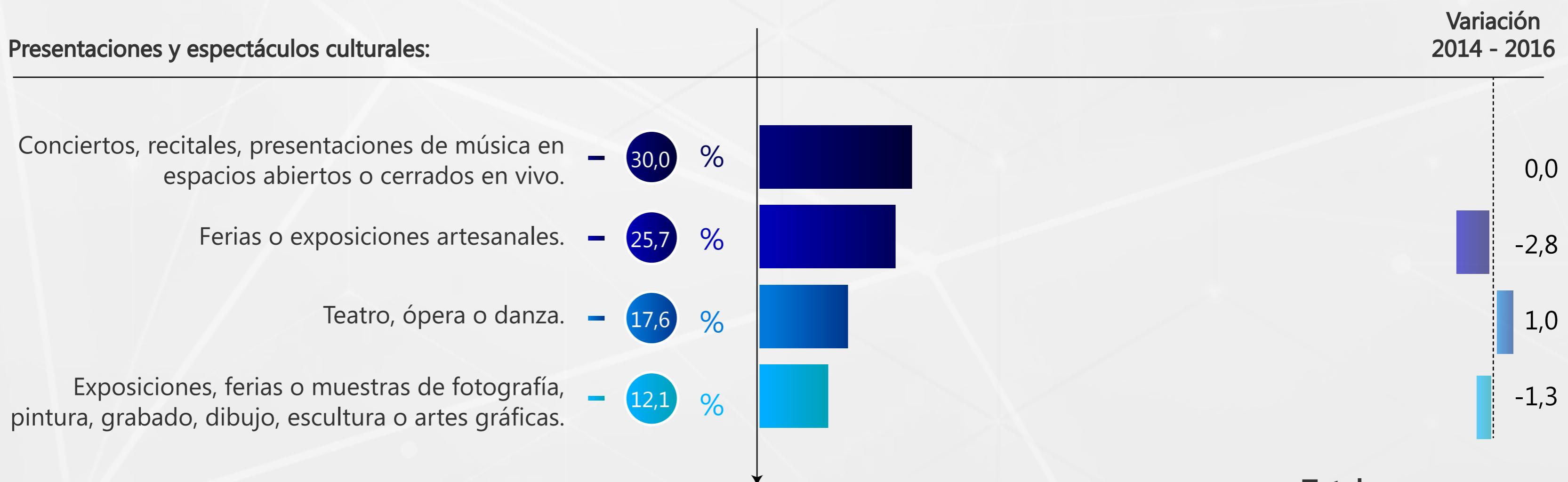


Tomado:

Pirámide poblacional DANE, año 2015

<https://geoportal.dane.gov.co/midaneapp/pob.html>

Porcentaje de personas entre los 12 años en adelante que asistieron a presentaciones y espectáculos culturales en los últimos 12 meses:



Tomado:

Pirámide poblacional DANE, año 2015

<https://geoportal.dane.gov.co/midaneapp/pob.html>

Pregunta Problema:

¿La promoción de los artistas locales en un entorno web disponible para Colombia puede contribuir en la profesionalización e interés de un género no autóctono pero con mucha proyección en nuestro país?

Impacto de la propuesta



Objetivo General:

Promover la música electrónica nacional mediante un portal en la web con información de interés para impulsar este género en Colombia.

Objetivos específicos:

Brindar información precisa y oportuna de los eventos que se realizan en las diferentes ciudades del país.

Categorizar los géneros y colectivos culturales más representativos del género en nuestro país.

Elaborar un Streaming de música compuesta por artistas referentes nacionales e internacionales.

Estimar el costo de la infraestructura requerida para almacenar y gestionar el portal web acorde a sus necesidades.

Calcular el número de personas objetivo que quieren y pueden acceder a la página web.
Analizar los diferentes mecanismos para diseñar y llevar a cabo el portal web de manera eficaz.

Metodología



DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

1

Respecto a la problemática del presente proyecto, la respectiva solución a ello, es brindar un (medio) portal web que beneficie a los artistas, las eventualidades, promotores y de este medio promover el género electrónico.

- ¿Qué material se llevará a cabo?
- ¿Cómo se llevará a cabo la organización de la información?
- ¿Qué diseño tendrá el portal web?
- ¿Por qué es un beneficio para los artistas?

ELEMENTOS DEL PROBLEMA.



RECOPILACIÓN DE DATOS.

2

En la encuesta realizada se recopilaron varios datos acerca de la música electrónica para la solución de la problemática.

ANÁLISIS DE DATOS.

Análisis de datos: Respecto al proyecto de trabajo, (no se podría) como asesores al la pagina web, se tiene que tener precaución al realizar paso a paso sobre el presente, previniendo alguna sustracción al trabajo en el presente proyecto se debe tener en cuenta el encabezado el dinamismo de la pagina web la tipografía legible, las cajas de contenido su respectiva estructura el símbolo.

3



CREATIVIDAD

4

Nuestro portal web tiene como fin ser llamativa, innovadora que los espacios estén bien distribuidos, la tipografía sea elegible, que sea responsive, que cumpla con todas las funciones que se establezcan en el proyecto.

5



Como diseñadores tenemos pensado, como material y tecnología al llevar a cabo el proyecto, las plataformas como primera instancia, donde se dará por tipificado lugar, artista y eventualidad, como segunda instancia los perfiles de nuestros artistas, donde también sería muy útil la comunicación con ellos, el streaming ya que es beneficio poder contar con la distribución digital del contenido de multimedia a través de una red de computadores, las redes sociales, aparte más usuarios a que se familiaricen como nuestro portal web y hagan parte de ello. Galería de fotos. El respectivo motor de búsqueda y frente a ello las herramientas interactivas, entre otros.

6



EXPERIMENTACIÓN

7

Para llevar a cabo la experimentación pertinente como grupo nos tomamos el tiempo para analizar e indagar respecto a la organización industrial sin ánimo de lucro, ya que esta organización promueve el valor de la música y el expender su uso comercial, adicional a ello esta industria recopila a nivel global del mercado musical, también abordamos los temas musicales más escuchados en Colombia con sus respectivas estadísticas y opiniones.

8

9

Con se describió anteriormente nuestro modelos a seguir son las fuentes internacionales e nacionales frente el tema y sus documentales, pruebas y objetivos, adicional a ello la información que aporta a la solución global.

MODELOS



VERIFICACIÓN

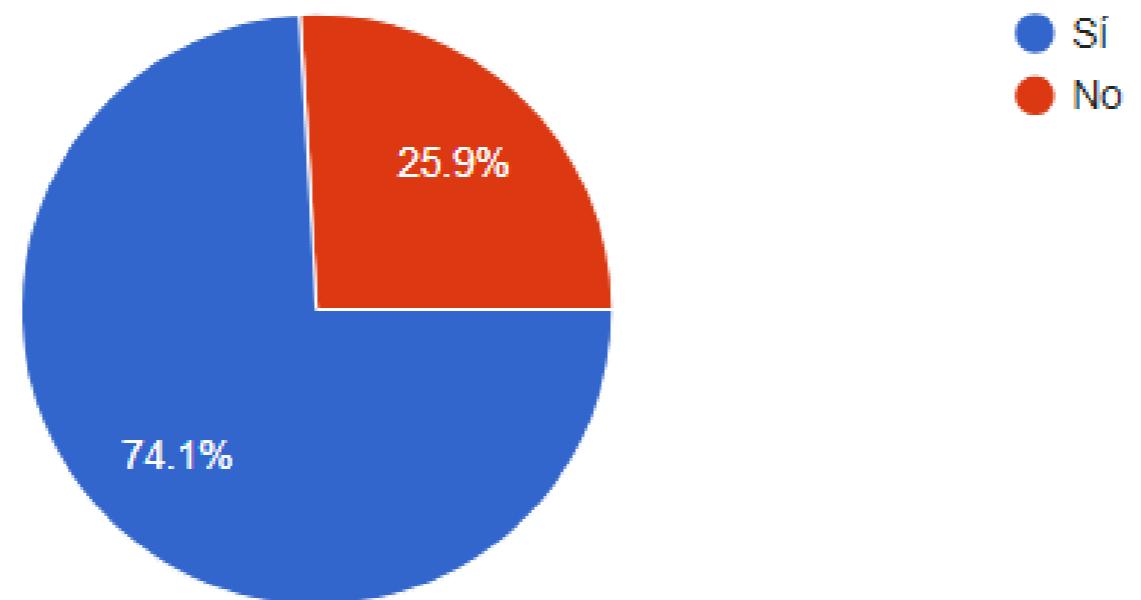
Se presentara el modelo a seguir a diferentes usuarios para recibir sus opiniones y así realizar un control y lograr las diferentes modificaciones según las observaciones que se hayan dado así poder complementar el portal web.

Contextualización

Eventos de música electrónica o con presentaciones de artistas del género

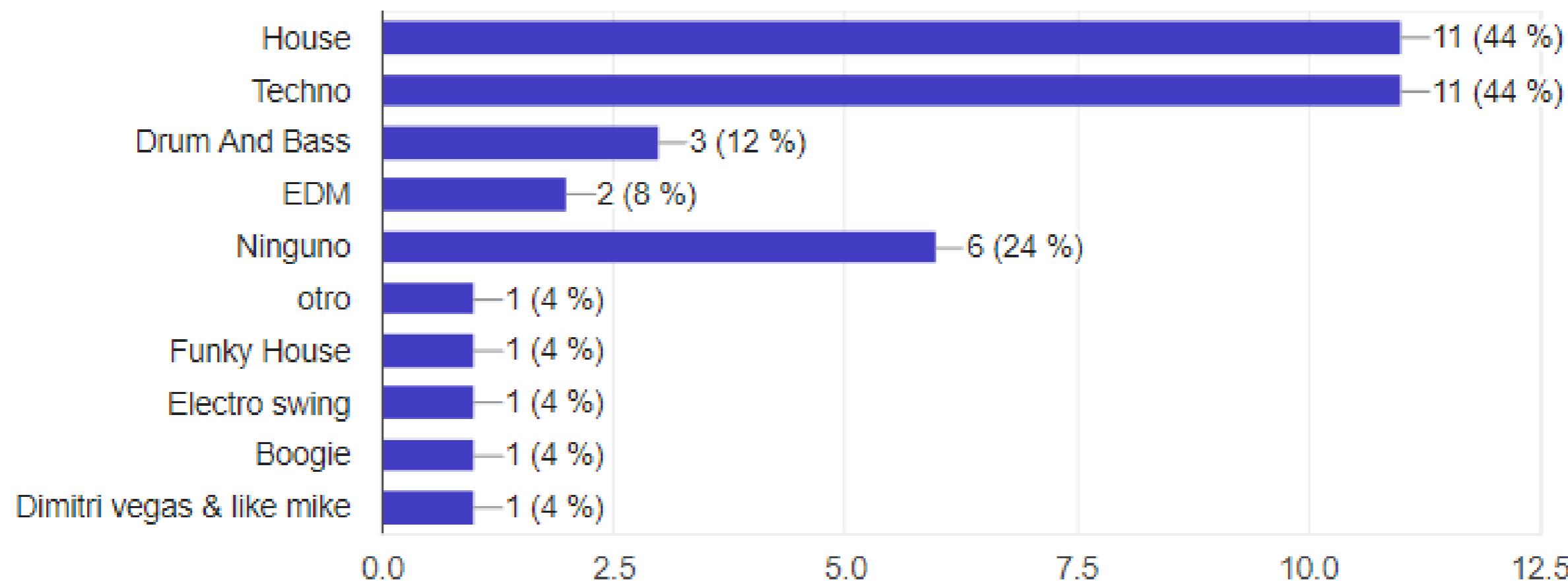
1. ¿Escucha música electrónica?

27 respuestas



2. ¿Cuál de estos subgéneros es de su predilección?

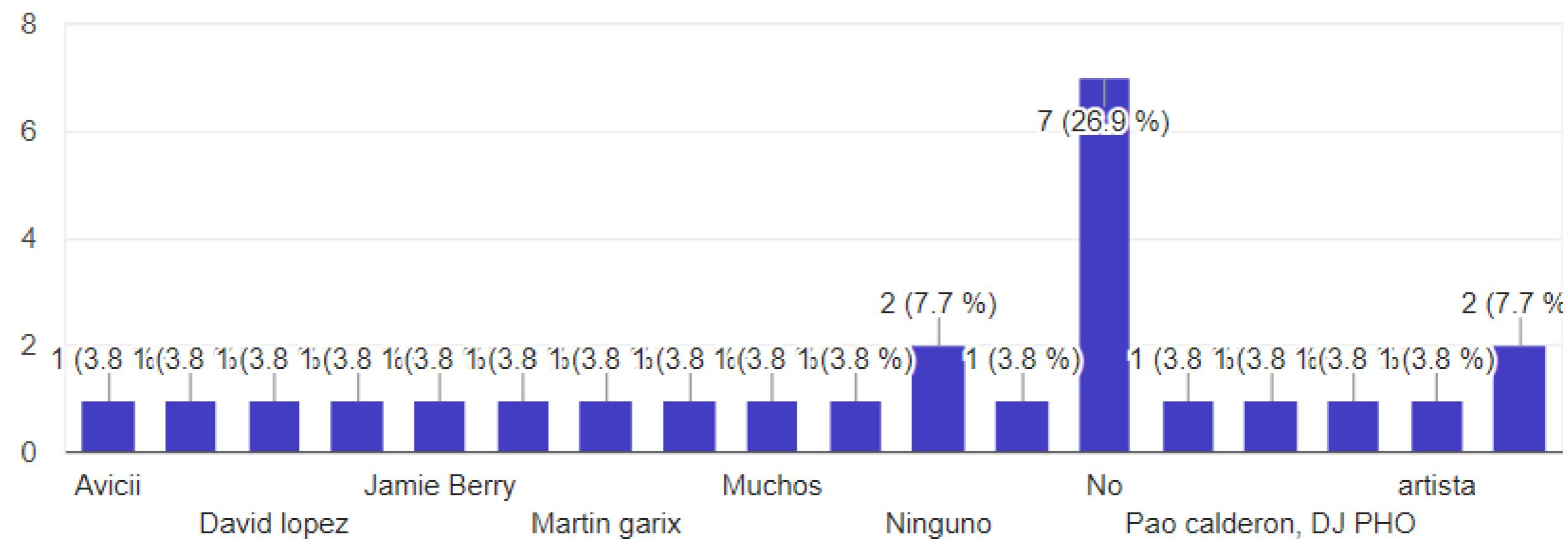
25 respuestas



Contextualización

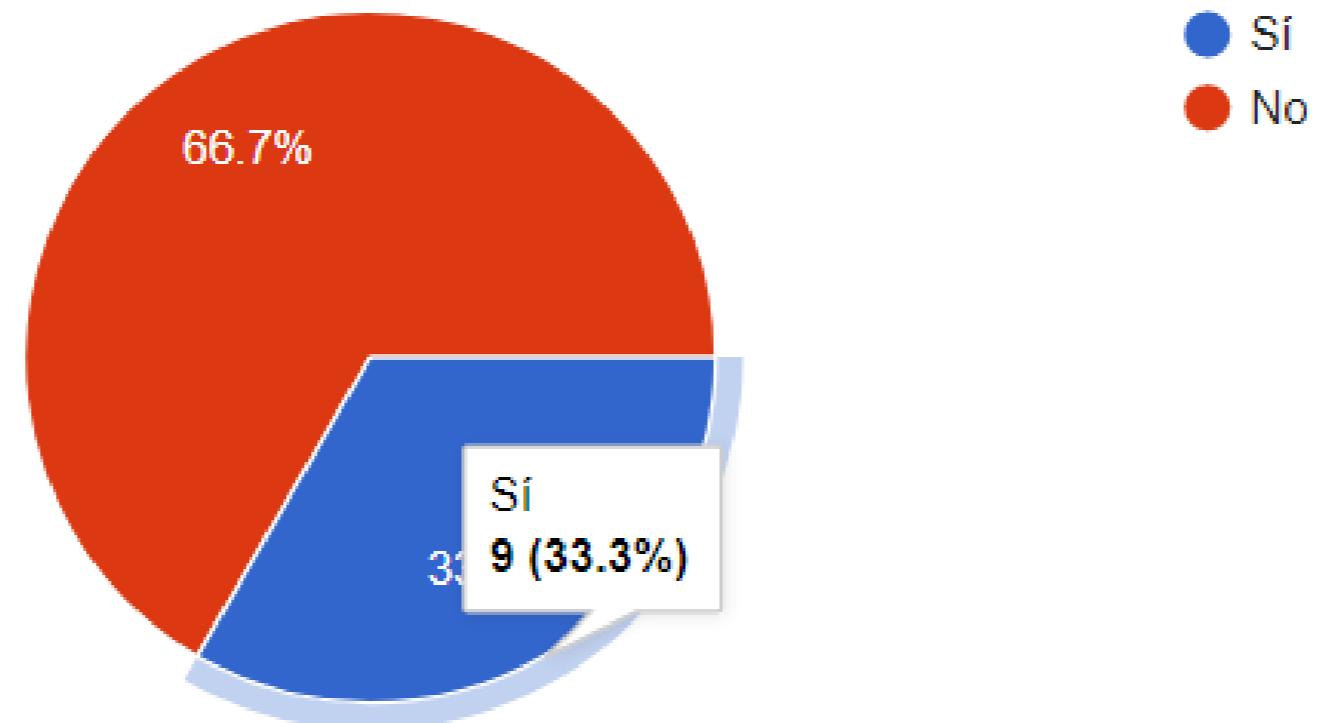
3. ¿Conoce algún artista local del género? ¿Cuál?

26 respuestas



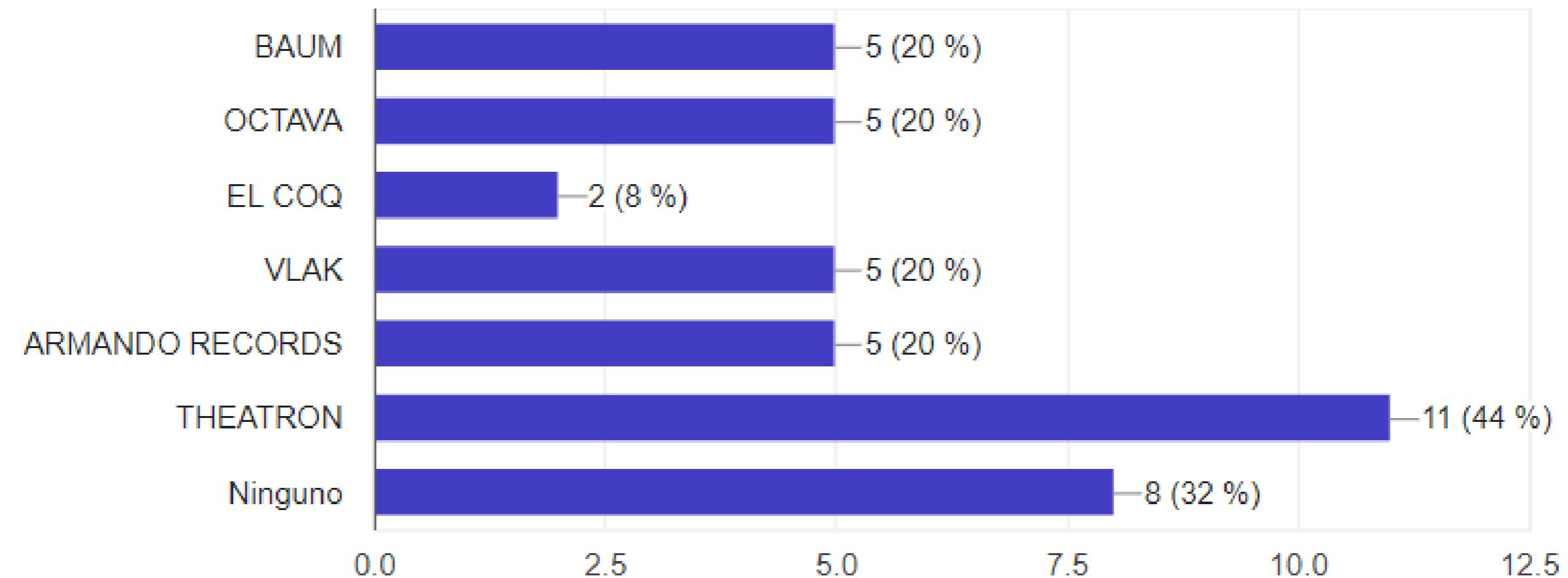
4. ¿Ha asistido en el último año a algún evento donde el género predominante sea de electrónica?

27 respuestas



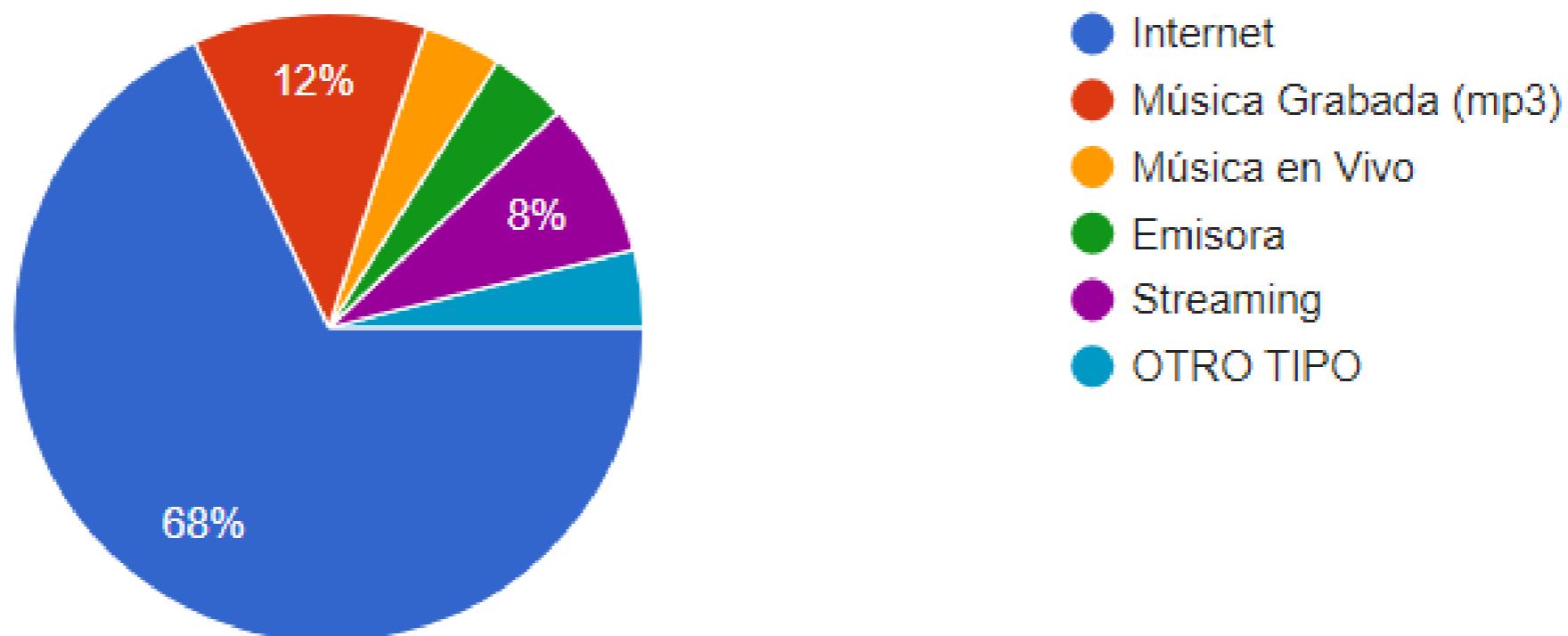
5. De los siguientes recintos ¿en cuales ha estado al menos una vez?

25 respuestas



6. Cuando escucha este tipo de música ¿que medio utiliza más?

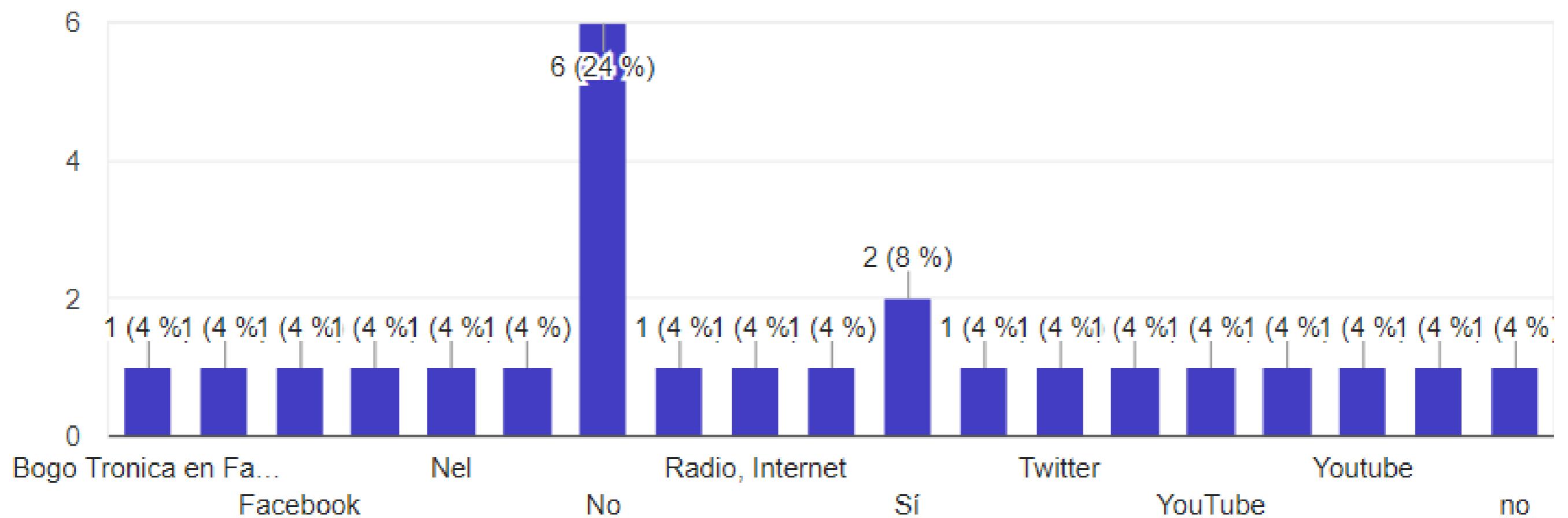
25 respuestas



Contextualización

7. ¿Conoce algún medio por el cual pueda estar al tanto de las noticias, eventos, lanzamiento y otros temas acerca de la música electrónica?

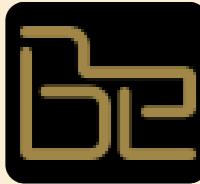
25 respuestas



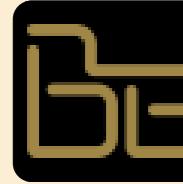
Conclusión Estadísticas:

- Se realizó la encuesta a un grupo de 27 jóvenes entre los 18 a 30 años en Colombia. Después de la recopilación de la información se puede evidenciar que:
- El 74,1% de personas que participaron escuchan música electrónica.
- Los subgéneros de su predilección son el house y el techno con el 44 %
- A pesar de que una gran parte de los encuestados escucha este tipo de música, el 34,6% afirma no conocer ningún representante local del género.
- El 68% utiliza al internet como principal medio para escucharla y el 40% no sabe de algun medio por el cual escuchar este tipo de música.

Matriz De Referentes 1

NOMBRE	PAÍS	TARGET	USABILIDAD	INTERACCIÓN	GRÁFICA
thump		Jóvenes universitarios y “Hipsters”. Con edades de entre 18 a 25 años	Opción de registro y login pero tiene acceso libre, artículos desorganizados, menú desplegable de difícil acceso para usuarios no recurrentes	Diseñado para web con responsive design y tiene aplicación solo para música	Sin encabezado llamativo, el menú no es muy visible, es demasiado básica el footer de la página no es visible, no tiene dinamismo, la fuente y colores o van acorde a la temática de la electrónica.
		No definido (Jóvenes entre 16 a 26 años)	Dar play al live broadcast y escuchar música	Diseñado para web y diferentes navegadores y responsive design	Hacen contrastes, usan tipografía legible, los espacios están mal distribuidos, las cajas de contenido están desencajadas, no es muy llamativa y su estructura es muy básica.
		No definido (Personas entre 16 a 30 años)	Menú confuso, secciones de artículos organizados de libre acceso.	Diseñado para web y diferentes navegadores y responsive design	Solo maneja el símbolo no hace alusión a su nombre, el fondo puede diferenciarse un poco mas del contenido pero en general es llamativa, esta bien estructurada con una buena diagramación.
		No definido (Amantes de la música electrónica en general)	Opción de registro y login pero cualquier usuario puede ingresar a noticias, artistas y eventos con un menú superior.	Diseñado para web y diferentes navegadores y responsive design	Usan mucho el contraste entre negro y blanco, utilizan mucho la fotografía, es organizada, es un poco estática, utilizan fuentes legibles, hay plugin que aparentemente esta desvinculado.
		Personas entre 14 a 30 años	Después de crear la cuenta se pueden crear videos mínimo de 15 segundos a máximo 1 minuto, acceder a videos de personas que sigues dependiendo si las cuentas son privadas o públicas.	Diseñado para dispositivos móviles	Plataforma minimalista y organizada, utiliza el contraste de colores fuertes con el texto blanco
		Músicos, pueden ser Profesionales o Amaterus. También para oyedores y relatores.	Después de crear tu cuenta se puede subir música, crear listas y seguir a tus artistas. En medio de la línea de tiempo se pueden agregar comentarios.	Diseñado para web con responsive design y tiene aplicación móvil.	Falta más dinamismo, Hay elementos que están mal distribuidos y en el pie de la web es muy simple falta más color (el diseño es muy cuadrificado)

Matriz De Referentes 2

NOMBRE	PLATAFORMA	COSTO / DESARROLLO	VALOR AGREGADO	MONETIZACIÓN	ACTUALIZACIONES
thump	Aplicación para Google Play y App store	Las compras directas de la aplicación van de \$ 7.000 - \$ 46.500 por elemento	Escuchar toda la música por todas partes en una sola aplicación.	Permite que el usuario haga compras directas desde la aplicación.	21/08/2018 Version 1.1.28
	Se encuentra en todos los navegadores	No Cumple	La programación es enfocada a la juventud, público de 12 años en adelante. Es de muy fácil uso para cualquier tipo de persona	mediante anuncios publicitarios dentro de la pagina web	No Cumple
	Se encuentra en todos los navegadores	El costo por ticket de evento va desde \$55.000 pesos hasta \$440.000	Tiene una opción de aplicar a convocatorias a través de un formulario y da asesoría a artistas que quieran lanzarse	Publicidad y promoción digital Artistas, Promoción de eventos,	22/Agosto/2018
	Se encuentra en todos los navegadores	El costo por ticket de evento va desde \$99.000	Sito no solo de música sino que también muestra la cultura electrónica.	Publicidad y promoción digital,tienda virtual, asesoría de artistas, Promoción de eventos, venta de tickets	21/Agosto/2018
	App disponible en Google Play y App Store	Las compras en la aplicación van desde \$3.000 pesos hasta \$293.000 por elemento	Se pueden emitir videos muy cortos, de hasta 15 segundos	Contiene anuncios en la aplicación, aunque es gratuita tiene compras in-app (monedas y regalos)	19/08/2018 Version 8.2.0
	Todos los navegadores, tiene una APP disponible en Android y IOS	8 dolares al mes o 72 dolares al año para PRO; 16 dolares al mes o 144 dolares al año para ILIMITADO	No hay que ser profesional para crear un perfil y subir contenido	Cuenta PRO o ILIMITADO cuyo pago puede ser mensual o anual	21/08/2018 Version 08.21 Release

Conclusión Generales:

- A pesar del crecimiento del interés por la música electrónica en Colombia las personas tienen un gran desconocimiento de los representantes y eventos del género a nivel nacional.
- Un portal web es una herramienta de altos alcances para la propuesta ya que existe una alta preferencia entre las personas para acudir a plataformas digitales en primera instancia para escuchar este género o a buscar información sobre el mismo.
- Las personas entre los 18 a 30 años son las de mayor interés por los eventos al aire libre, los medios digitales y el gusto por la música grabada entre los medios audiovisuales, siendo un buen nicho de mercado para este proyecto.

Muchas Gracias.

Portal Del
beat ↗