

Gina Viviana Cárdenas

Carlos Fernando Lizarazo

Cristian Sánchez Parra

**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.**

Bogotá, Septiembre 06 del 2018

Seminario de investigación I

Especialización en diseño de contenidos digitales

## **1. 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?

## **2. Reflexión inicial contextualización:**

La Federación Internacional de la industria Fonográfica (*IFPI*), una organización internacional sin ánimo de lucro que se encarga de promover el valor de la música grabada, expandir su uso comercial por todo el mundo y velar por los derechos de la propiedad intelectual de los músicos cada año publica un estudio titulado *Global Music Report*, que recopila el panorama global del mercado musical, su consumo análogo y digital, álbumes, artistas y canciones más escuchadas, entre otros datos.

En su último reporte (2018) arroja estadísticas importantes como:

- 8,1% de crecimiento del mercado global de música grabada
- 45,5% de crecimiento en suscripción paga de servicios de música por streaming
- -5,4% de caída en ventas de música por medios físicos
- -20,5% de caída en venta de música por descargas online

Con base en lo anterior se evidencia que el mercado de la música se está mudando cada vez más rápido al mundo digital y por streaming, las ventas físicas e incluso las ventas en tiendas digitales están cayendo a niveles importantes lo que a futuro no representa ser una oportunidad de negocio real, ni oportunidades para los usuarios de adquirir música de su interés.

Asimismo el *IFPI* también estudió el crecimiento de los ingresos por ventas en las diferentes regiones donde Latinoamérica se ubicó por séptimo año consecutivo como la zona de mayor expansión en compra y venta de música con el 17,7%. A nivel latinoamericano el crecimiento en Colombia fue de 10,5% quedando en tercer lugar por detrás de Perú con 21,7% y Chile con 14,3%.

Y es que Colombia también se ha ido adaptando los últimos años a la nueva ola digital de la música, ya que de acuerdo a un estudio de la revista Shock realizado en el 2014 el consumo de música a través de plataformas digitales en cualquier día de la semana es mayor al 84%, siendo predominante los días viernes y sábados con un 100% y 98% respectivamente.

Las edades de los oyentes en aplicaciones como Deezer muestran un uso superior en personas que oscilan entre los 18 y los 34 años como lo muestra la siguiente gráfica:

## EDADES DE LOS USUARIOS

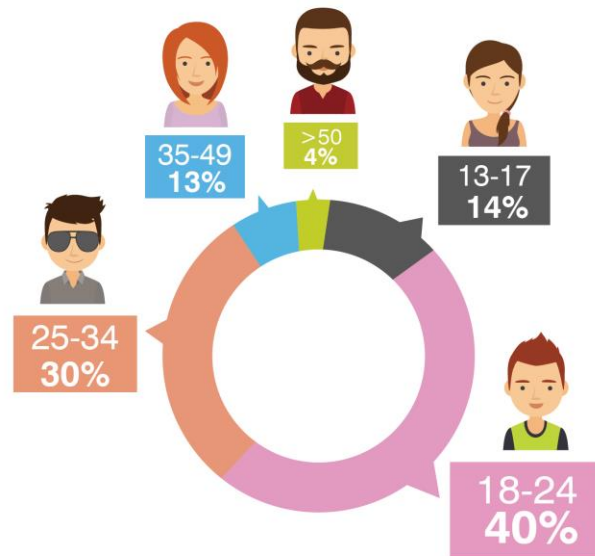


Figura 1: Representación gráfica de las edades de los usuarios en Deezer

Los gustos por géneros fue otro de los temas abordados, donde llama la atención que la electrónica, un género no autóctono tenga mayor presencia que el vallenato, la cumbia y el pop latino:



Figura 2: Porcentajes de los géneros musicales más escuchados en Deezer

A propósito de la electrónica, su aceptación y el crecimiento de la escena por parte del público nacional en los últimos años ha sido enorme, el diario *La República* encontró que el grupo *Páramo Presenta* 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%.

Por otra parte, El diario EL ESPECTADOR resalta la presencia de artistas colombianos en espectáculos locales, como la primera edición del *Tatacoa Fest* hecha en Agosto del 2017 donde estuvieron presentes cerca de 7.000 personas por más de 20 horas al ritmo del *House* y *Techno* con DJ'S Colombianos como *Hernán Cayetano*, *Cato Anaya*, *Lucciana* y *Memek*, entre otros.

La historia de esta corriente musical alternativa en nuestro país se remonta a la década de los 60's, en el artículo *Relatos de la historia de la música Electrónica en Colombia* de la revista Vicious Magazine se menciona que la primera grabación de un track electrónico en nuestro país “Se remonta al suceso captado por el *Ensayo Electrónico* de Fabio González Zuleta en 1965, una pieza que se hizo acoplando una transcripción coral tradicional a trocitos de diferentes frecuencias logradas manipulando los tonos dados por tres osciladores que, después de editar siete mil pies de cinta de grabación, dan como resultado poco más de 14 minutos de collage de sonidos”. (Naranjo and Iral, 2018)

*Jacqueline Novoa* fue otra de las primeras personas que incursionaron el género por ese entonces, cuya pieza electroacústica más recordada es la *creación de la tierra* compuesta de cantos indígenas acompañadas de atmósferas producidas en un laboratorio electrónico, 19 minutos que hacen sentir al oyente como si se estuviera sumergiéndose en el agua, o más aún, en dimensiones desconocidas del espacio - tiempo.

La costa atlántica también sintió la llegada de estos nuevos sonidos en la década de los 70s cuando géneros africanos como el Soukous o el Highlife les fueron introducidos letras en español, sintetizadores y percusión electrónica para crear lo que hoy se conoce como Champeta.

Hacia el interior del país, más específicamente en Envigado a finales de los 80s en el bar *New York New York* 4 universitarios crearon el grupo Estados Alterados, que siendo influenciados por los estilos de grupos como *Depeche Mode*, *The Cure*, *Kraftwerk* y *New Order* empezaron a usar sintetizadores, samplers y secuencias logró sacar temas como “*El velo*” o “*Muévete*” los llevaron a ser la primera agrupación colombiana en colocar un video en MTV. Después de ello la velocidad

en el avance de la enseñanza, las nuevas tecnologías y las plataformas digitales disponibles en cualquier dispositivo han permitido el surgimiento de artistas como *Sónico*, *Julio Victoria*, *Magdalena*, *Moska* y muchos más.

Pero si bien su progresión es significativa, en Colombia no existen plataformas que permitan mostrar quienes son estos artistas locales, que trabajos musicales han realizado, donde se están presentando y cuáles son los espacios (abiertos o cerrados) donde los fanáticos de la música electrónica pueden ir a disfrutar de sus shows. Además en las emisoras del país las canciones que mayor impacto generan son de artistas internacionales ya consagrados en el medio.

Por esta razón, se propone crear un portal web que permita a los colombianos tener información de primera mano sobre el panorama de este género a nivel nacional; los fans en todo el país podrán tener:

- Información acerca de cuáles son los próximos eventos que se van a realizar, cuales artistas van a estar y en qué ciudades se desarrollarán.
- Perfiles de DJ'S y productores musicales nacionales, su biografía, trabajos más destacados y redes sociales para contacto.
- Perfiles de los empresarios de eventos y discotecas nacionales, información de eventos propios, boletería y redes sociales para contacto.
- Noticias sobre lo que está pasando en la escena nacional, tendencias, fotos, videos y reacciones del público de los eventos más destacados.
- Streaming de 24 horas con canciones de diversos subgéneros de la electrónica por artistas nacionales e internacionales

- Redes sociales donde las personas también puedan encontrar contenido de interés

A todo esto, para conocer el público objetivo más acertado para la página web se hizo un análisis poblacional de la *Encuesta de consumo cultural ECC* del Dane realizada en el 2016 que muestra a las personas entre 12 a 40 años como las que más escuchan música grabada en los medios tecnológicos, si bien el porcentaje bajó entre 6,2% y 6,4% con relación a la misma encuesta aplicada en el 2014 siguen siendo los grupos de personas mayoritarios que gustan de esta actividad.

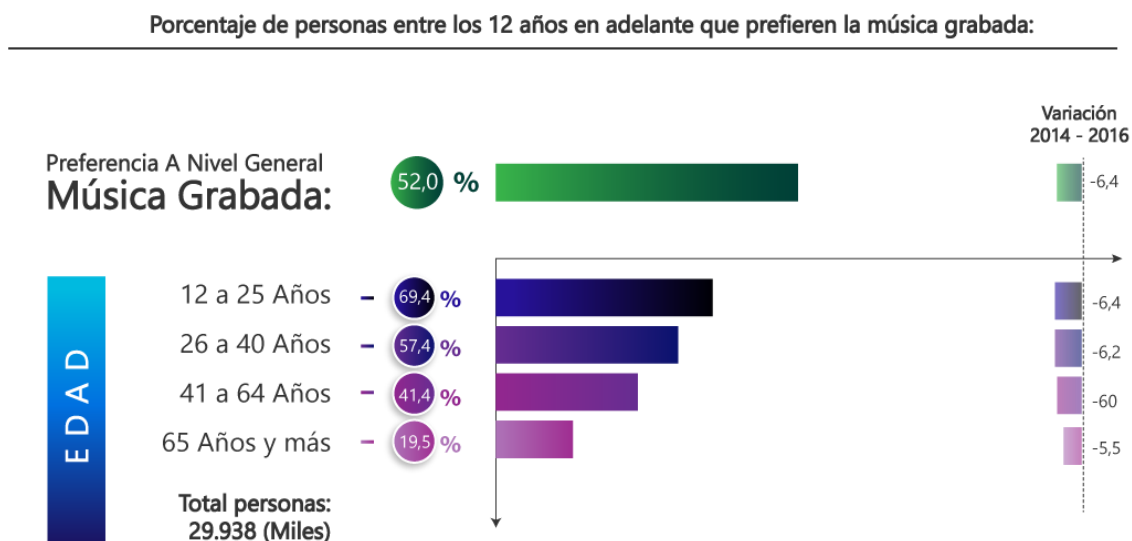


Figura 3: Porcentajes de preferencia de las personas mayores de 12 años por escuchar música grabada distribuidos por rangos de edad

La encuesta también muestra que las personas mayores de 12 años prefieren asistir a conciertos, recitales y presentaciones de música en espacios abiertos o cerrados como lo son conciertos o eventos, algo muy representativo de la cultura de la música electrónica como por ejemplo los festivales que se realizan, estos tienen un alto alcance por encima de otros espectáculos culturales como ferias, exposiciones artísticas, teatro, ópera o muestras de fotografía lo que representa un alto interés de la gente por estar informada acerca de cuándo y dónde suceden estos eventos.



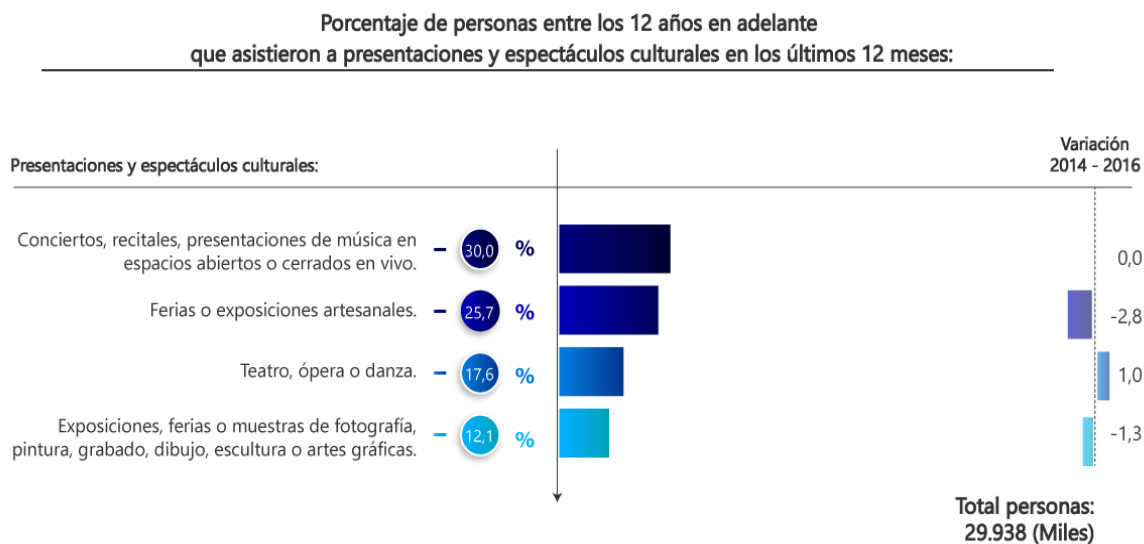


Figura 4: Porcentajes de personas que asistieron a espectáculos y presentaciones en el último año y a cuales fueron

Además se utiliza la pirámide poblacional del DANE del 2015 con el fin de conocer la cantidad de hombres y mujeres segmentados por rangos de edad; En cierto modo aunque los datos del estudio muestran un rango de edad bastante amplio como público objetivo del portal, al tener en cuenta los datos de la revista Shock y que la venta de boletería a los eventos del género musical son para mayores de edad se concluye que las personas entre los 18 y los 30 años serán los más predispuestos a ingresar y consultar información relevante de la música electrónica en el portal web .

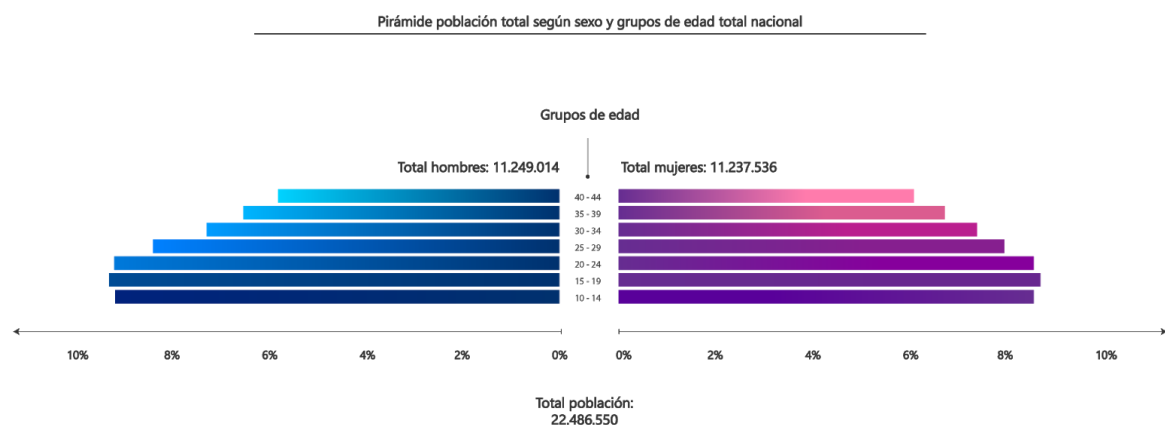


Figura 5: Pirámide poblacional por grupos de edad en el territorio nacional distribuida por géneros

Tabla 1

*Población masculina y femenina por rangos de edad*

RANGO DE EDAD.	POBLACIÓN MASC.	POBLACIÓN FEM.
18-19	1.109.410	1.603.145
20-24	2.196.610	2.095.681
25-29	2.005.736	1.952.203
30	347.224	360.720

Igualmente el DANE ofrece información sobre cómo puede variar la población nacional en su estudio *Proyecciones nacionales y departamentales de población 2005 - 2020*. En él se afirma que en el año 2020 el total de población nacional podría llegar a ser de 50.912.429 para un crecimiento con respecto al 2015 de 2.709.023, lo que representa un 5,61% de crecimiento.

Asumiendo que el crecimiento poblacional se mantiene en cada lustro en el mismo porcentaje, proyectando el producto digital propuesto al 2030 se tiene un estimado del 16,8% de crecimiento

poblacional, lo que representa cerca de 13.538.000 personas entre los 18 y los 30 años de los cuales un 15% serían los más interesados en conocer de primera mano los temas de música electrónica, más de 2 millones de personas.

### **3. Impacto de la propuesta:**

En el campo del diseño gráfico y la ingeniería de sistemas la comunicación y la innovación es lo más importante, actualmente el avance y el fácil acceso a la tecnología ha tenido un impacto para el desarrollo de nuevas plataformas de difusión haciéndolas cada día más populares. Es en este proyecto donde la creatividad y la tecnología se unen para explorar un movimiento que poco a poco ha tomado fuerza en Colombia, reuniendo audiencia, compartiendo información e impulsando los artistas nacionales utilizando las herramientas tecnológicas para generar nuevas propuestas con un desfogue total de creatividad y ritmo.

### **4. Metodología:**

Luego de analizar varias de las metodologías de diseño existentes, se optó por escoger la propuesta por Bruno Munari ya que su linealidad en la forma de trabajo y en comenzar por definir el problema en conjunto permite que la elaboración de cada paso no deje cabos sueltos, se soporte en datos fiables y haya una experimentación y verificación constante.

La forma en que se va a aplicar la metodología al proyecto será de la siguiente forma:

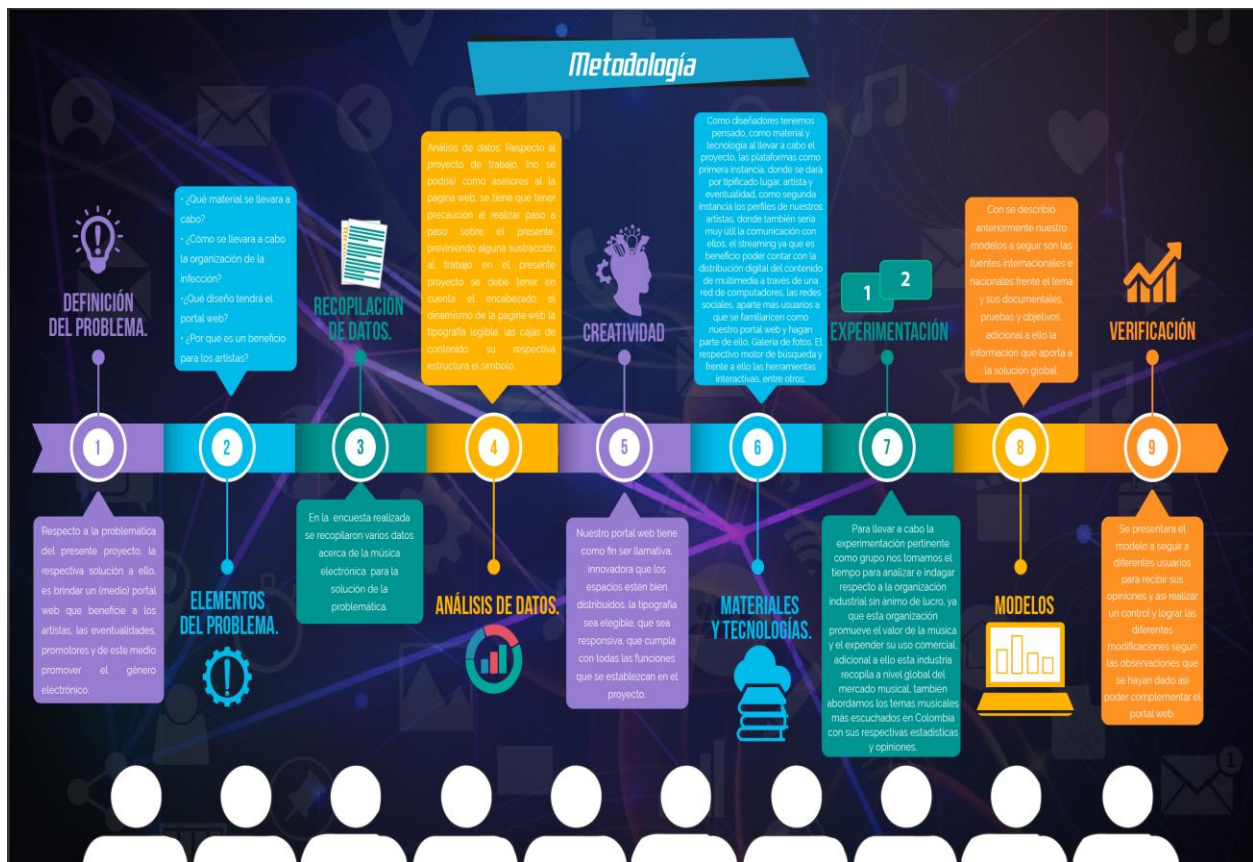


Figura 6: Descripción de la metodología de diseño Bruno Munari y su aplicación al proyecto

## 5. Referentes:

Se consultaron aplicaciones y páginas web nacionales e internacionales que ofrecen servicios de música streaming e información de artistas de la música electrónica, los resultados se muestran a continuación en las siguientes matrices

NOMBRE	PAÍS	TARGET	USABILIDAD	INTERACCIÓN	GRÁFICA
<b>thump</b> 2		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.
 1		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.
 4		No definido (Personas entre 16 a 30)	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.
 3		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.
 1		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 publicas.	Diseñado para dispositivos móviles.	Plataforma minimalista y organizada, utiliza el contraste de colores fuertes con el texto blanco.
 4		Músicos, pueden ser Profesionales o Amaterus. También para oradores 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 cuadrículado).

Figura 7: Matriz de referentes #1

NOMBRE	PLATAFORMA	COSTO / DESARROLLO	VALOR AGREGADO	MONETIZACIÓN	ACTUALIZACIONES
<b>thump</b> 2	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
 1	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
 4	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
 3	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
 1	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
 4	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

Figura 8: Matriz de referentes #2

## **6. Objetivo general:**

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

## **7. 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.

## **8. Medio estadístico:**

Se recolectaron datos por medio de una encuesta digital donde se formularon preguntas como géneros de predilección, conocimiento de artistas nacionales, asistencia a eventos y otros datos de

interés, con el fin de evidenciar la importancia del proyecto e identificar las diferentes necesidades dentro del portal web que se propone como solución para la audiencia amante de la música electrónica.

Los datos obtenidos fueron los siguientes:

### 1. ¿Escucha música electrónica?

27 respuestas

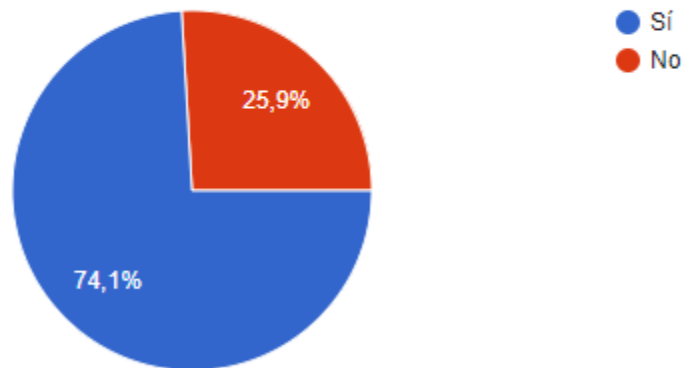


Figura 9: Porcentajes de personas que escuchan y no escuchan música electrónica en Colombia

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

25 respuestas

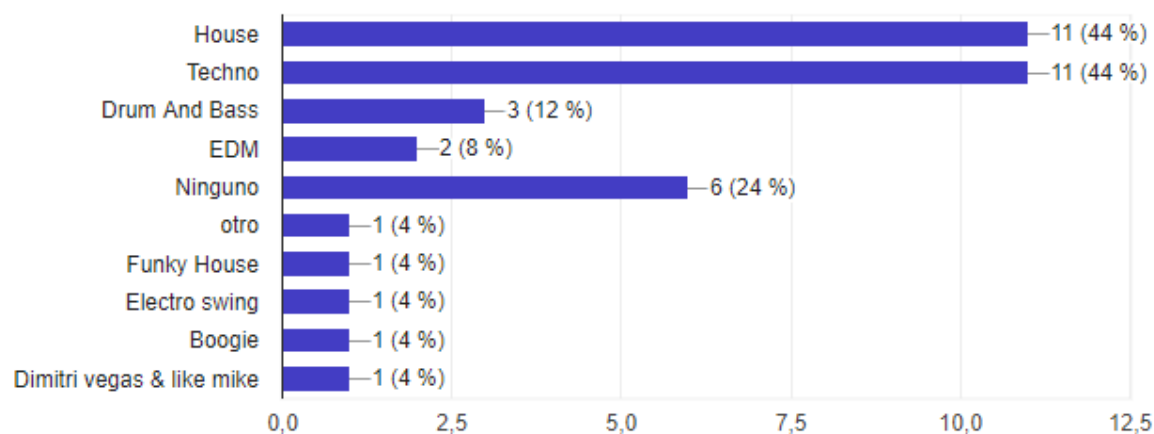


Figura 10: Subgéneros de interés dentro del público nacional

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



26 respuestas



Figura 11: Artistas locales conocidos por el público local



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

27 respuestas

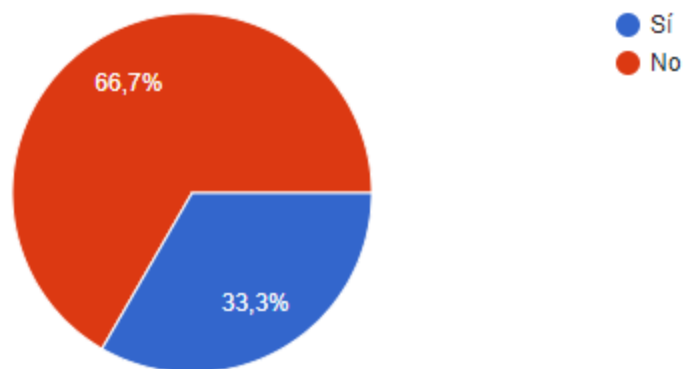


Figura 12: Porcentaje de personas que asisten o no a eventos con alta presencia de la electrónica

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

25 respuestas

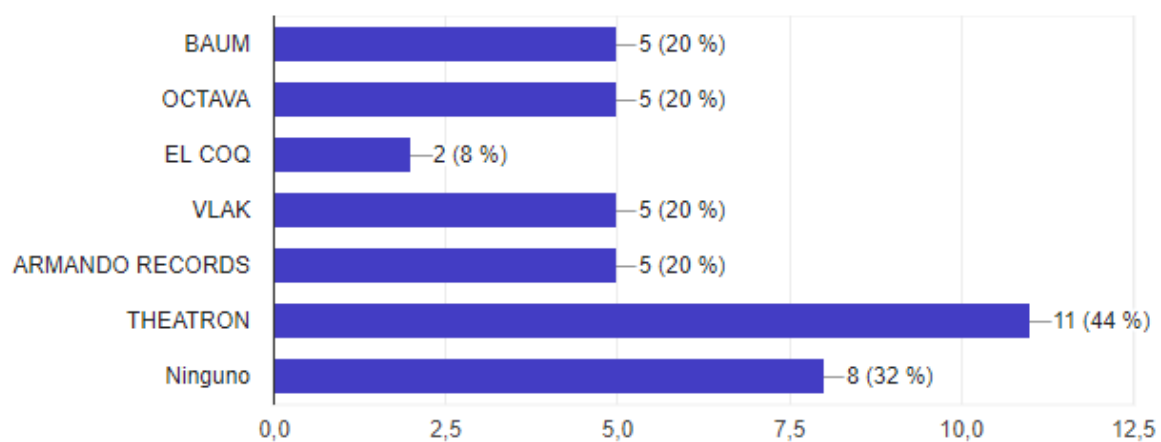


Figura 13: Recintos conocidos por el público local

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

25 respuestas

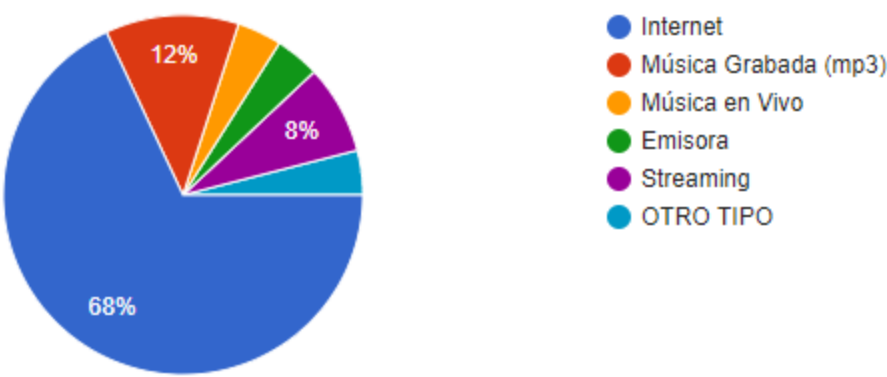


Figura 14: medios de escucha de música electrónica por parte del público local

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

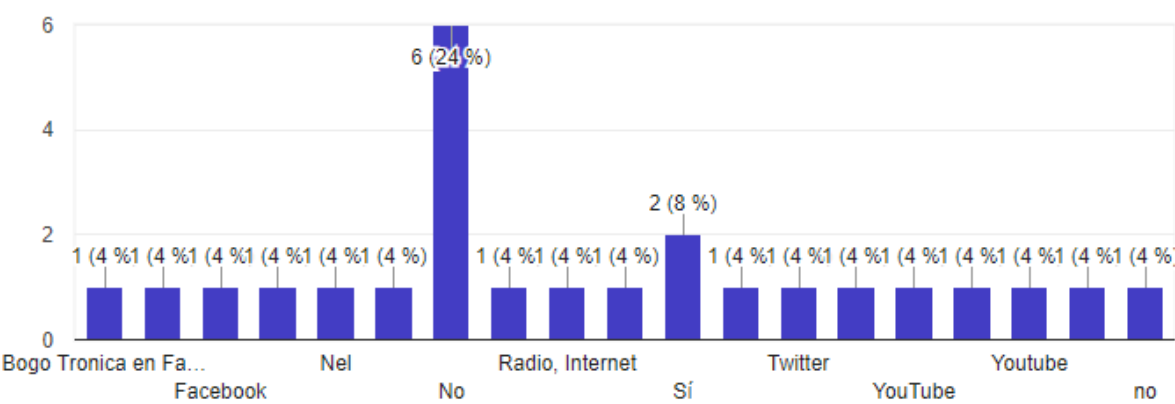


Figura 15: medios informativos de la escena electrónica por parte del público local

Luego de aplicar la encuesta a un grupo de 27 jóvenes entre los **18 a 30** años en Colombia, al recopilar de la información se tiene que:

1. El **74,1%** de personas que participaron escuchan música electrónica.
2. Los subgéneros de su predilección son el House y el Techno con el **44 %**
3. 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.
4. El **68%** utiliza al internet como principal medio para escucharla y el **40%** no sabe de algún medio por el cual escuchar este tipo de música.

## **9. Conclusiones 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.

## 10. Referencias bibliográficas:

- Forero, G. (2018). *Colombia vive un nuevo boom de la música electrónica con festivales y clubes*. [online] Larepublica.co. Available at: <https://www.larepublica.co/ocio/el-nuevo-boom-de-la-musica-electronica-2747013>
- Josa, A. (2017). *El "beat" del desierto*. [online] ELESPECTADOR.COM. Available at: <https://www.elespectador.com/noticias/cultura/el-beat-del-desierto-articulo-719005>
- DANE (2016). *Encuesta de Consumo Cultural-ECC 2016*. Bogotá, pp.4, 25.
- DANE (2015). *Población por edad y sexo*. Bogotá.
- Mayolo, L. (2014). *Tendencias: así se escucha en Colombia la música en streaming*. [online] Shock. Available at: <https://www.shock.co/cultura/articulos/tendencias-asi-se-escucha-en-colombia-la-musica-en-streaming-61384>
- IFPI (2018). *Global Music Report*. [online] Available at: <http://www.ifpi.org/downloads/GMR2018.pdf>
- Mothelet, M. (2018). *Metodologías de diseño*. Mexico: Universidad de Londres.

- Naranjo, S. and Iral, S. (2018). *Relatos de la Historia de la Música Electrónica en Colombia*. [online] Vicious Magazine. Available at: <http://viciousmagazine.com/historia-la-musica-electronica-colombia/>

## **11. Anexos:**

### **11.1 Preguntas encuesta**

#### **Consumo cultural de música electrónica en Colombia**

Si usted se encuentra entre los 18 y los 30 años de edad por favor responda las siguientes preguntas acerca del Género:

##### **1. ¿Escucha música electrónica?**

- Si
- No

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

- House
- Techno
- Drum And Bass
- EDM
- Ninguno
- Otra

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

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

- Si
- No

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

- BAUM
- OCTAVA
- EL COQ
- VLAK
- ARMANDO RECORDS
- THEATRON
- Ninguno

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

- Internet
- Música Grabada (mp3)
- Emisora
- Streaming
- Otra

### 11.2 Cronograma de actividades:

# ACT.	ACTIVIDADES	INICIO	FIN	RESPONSABLE
1	Formulación de encuesta	28/08/2018	28/08/2018	Gina - Cristian - Carlos
2	Realización de encuesta	30/08/2018	03/09/2018	Gina - Cristian - Carlos
3	Recopilación y análisis de resultados	03/09/2018	04/09/2018	Gina - Cristian
4	Contraste resultados teóricos vs prácticos	04/09/2018	04/09/2018	Carlos
5	Formulación marco teórico, justificación y conclusiones	04/09/2018	06/09/2018	Gina - Cristian - Carlos
6	Sustentación anteproyecto	06/09/2018	06/09/2018	Gina - Cristian - Carlos
7	Formulación costos y presupuestos del proyecto	07/09/2018	20/09/2018	Gina - Cristian - Carlos
8	Diseño de logo y piezas gráficas del portal	20/09/2018	30/09/2018	Cristian
9	Revisión y puesta a punto de la tipografía y color	01/10/2018	05/10/2018	Gina
10	elaboración del prototipo del portal	06/10/2018	06/10/2018	Carlos