



**Universidad
Técnica de
Cotopaxi**

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Tesis previa a la Obtención de Título de Ingeniería en Diseño Gráfico
Computarizado.

TEMA:

**“DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA DE LA MÚSICA POPULAR
ECUATORIANA E INTÉRPRETES SALCEDENSES, MEDIANTE
APLICACIONES AUDIOVISUALES PARA LA DIFUSIÓN DE ESTE
GÉNERO EN EL CANTÓN SALCEDO PERIODO 2014 - 2015”.**

Autor:

Sangucho Taco Franklin Patricio

Director:

Msc. Parra Pérez Marcela Ximena

Asesor:

Msc. Vaca Peñaherrera Bolivar.

Latacunga - Ecuador

2016



FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas; por cuanto, el postulante:

- **SANGUCHO TACO FRANKLIN PATRICIO**

Con la tesis, cuyo título es: **“DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA E INTÉRPRETES SALCEDENSES, MEDIANTE APLICACIONES AUDIOVISUALES PARA LA DIFUSIÓN DE ESTE GÉNERO EN EL CANTÓN SALCEDO PERIODO 2014 - 2015”**.

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Tesis** en la fecha y hora señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Febrero 2016

Para constancia firman:

Arq. Enrique Lanas
PRESIDENTE

Ing. Diego Zambrano
MIEMBRO

Ing. Carlos Chasiluisa
OPOSITOR

MSc. Marcela Parra
TUTOR (DIRECTORA)



AUTORÍA

El presente proyecto de tema: **DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA E INTÉRPRETES SALCEDENSES, MEDIANTE APLICACIONES AUDIOVISUALES PARA LA DIFUSIÓN DE ESTE GÉNERO EN EL CANTÓN SALCEDO PERIODO 2014 – 2015.**

Informa que los datos y resultados obtenidos durante la investigación son exclusiva responsabilidad del autor.

Franklin Patricio Sangucho Taco

C.I. 0503621526



AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de trabajo de investigación sobre el tema: **“DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA E INTÉRPRETES SALCEDENSES, MEDIANTE APLICACIONES AUDIOVISUALES PARA LA DIFUSIÓN DE ESTE GÉNERO EN EL CANTÓN SALCEDO PERIODO 2014 - 2015”**

Del señor estudiante; **Sangucho Taco Franklin Patricio** postulante de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos - técnicos necesarios para ser sometidos a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero del 2016

Atentamente

.....
Msc. Marcela Parra

C.I. 0102937299

DIRECTOR DE TESIS



AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema:
“DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA E INTÉRPRETES SALCEDENSES, MEDIANTE APLICACIONES AUDIOVISUALES PARA LA DIFUSIÓN DE ESTE GÉNERO EN EL CANTÓN SALCEDO PERIODO 2014 - 2015”.

Del señor estudiante; **Sangucho Taco Franklin Patricio** postulante de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado.

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos - técnicos necesarios para ser sometidos a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Febrero del 2016

Atentamente

.....
Msc. Bolívar Vaca Peñaherrera

C.I. 050086756-9

ASESOR METODOLÓGICO



CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN

LATACUNGA-ECUADOR

A petición verbal de la parte interesada, el señor: **Sangucho Taco Franklin Patricio**, portador de la cedula de identidad N° 050362152-6 tengo a bien certificar que:

El mencionado egresado de la Universidad Técnica de Cotopaxi, postulante de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, ha concluido con la ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA TESIS “**DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA E INTÉRPRETES SALCEDENSES, MEDIANTE APLICACIONES AUDIOVISUALES PARA LA DIFUSIÓN DE ESTE GÉNERO EN EL CANTÓN SALCEDO PERIODO 2014 - 2015**”. Dicho trabajo ha sido culminado y comprobado su funcionamiento sujetándose a las especificaciones y requerimientos técnicos solicitados.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad facultando a la interesada hacer uso del certificado, como crea conveniente.

Latacunga, Febrero del 2016

Atentamente

.....
Arq. Enrique Lanas L. Mg.C

CORDINADOR DE LA CARRERA

AGRADECIMIENTO

A la MSc. Marcela Parra por su apoyo académico durante el proceso de la investigación.

Al Lic. Kléver Zapata por su apoyo moral y académico.

A mi familia por su apoyo incondicional durante el proceso de mi proyecto que me impulsa a salir adelante.

Franklin

DEDICATORÍA

Mediante este proyecto de tesis quiero agradecer a mi familia, a todos y cada uno de ellos por su apoyo incondicional para alcanzar todo lo que he emprendido.

Franklin

INDICE GENERAL

	Pags.
PORTADA	
FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	
AUTORÍA.....	iii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS.....	iv
AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO.....	v
CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
DEDICATORIA.....	viii
INDICE GENERAL.....	ix
INDICE DE IMÁGENES.....	xvi
INDICE DE GRÁFICOS.....	xvii
INDICE DE TABLAS.....	xix
RESUMEN.....	xx
SUMMARY.....	xxi
CERTIFICADO DE SUMMARY.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xxiii

CAPÍTULO I – FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Diseño.....	1
1.1.1 El proceso de diseño.....	2
1.2 Diseño multimedia.....	2
1.2.1 Elementos del diseño multimedia.....	3
1.2.1.1 Contenido.....	3
1.2.1.2 Iconográficos.....	4
1.2.1.3 Imágenes.....	4
1.2.1.4 Imágenes dinámicas.....	5
1.2.1.5 Videos.....	5

1.2.1.6	Sonidos.....	6
1.2.2	Categorización Multimedia.....	6
1.2.2.1	Multimedia Lineal.....	6
1.2.2.2	Multimedia no Lineal.....	7
1.2.3	Aplicación Multimedia.....	7
1.2.4	Elementos de la experiencia del usuario.....	7
1.2.4.1	Superficie.....	7
1.2.4.2	Esquema.....	8
1.2.4.3	Estructura.....	9
1.2.4.4	Alcance.....	9
1.2.4.5	Estrategia.....	10
1.3	Interfaz de usuario.....	10
1.3.1	Diseño de la interfaz.....	11
1.3.2	Interactividad.....	11
1.3.2.1	Diseño de la interacción.....	12
1.3.3	Animación.....	13
1.3.3.1	Bidimensional 2D.....	13
1.3.3.2	Realidad aumentada.....	14
1.3.3.3	Realidad virtual.....	14
1.3.4	Arquitectura de la información.....	14
1.3.4.1	Navegación lineal.....	14
1.3.4.2	Navegación jerárquica.....	15
1.3.4.3	Navegación No Lineal.....	15
1.3.4.4	Navegación Compuesta.....	16
1.3.5	Productos Multimedia.....	16
1.4	Diseño Web.....	17
1.4.1	Tecnologías Web.....	17
1.4.1.1	Html5.....	17
1.4.1.2	Css.....	18
1.4.1.3	Java Script.....	18
1.4.1.4	Usabilidad en la web.....	18
1.5	Elementos para el desarrollo de una presentación multimedia.....	19

1.5.1	Fotografía.....	19
1.5.2	El color.....	19
1.5.2.1	CMYK.....	20
1.5.2.2	RGB.....	20
1.5.3	Tipografía.....	20
1.5.3.1	Tipografía para medios digitales.....	21
1.5.3.2	Unidades de medida.....	21
1.5.4	Bocetos.....	22
1.5.5	Guión multimedia.....	22
1.6.1	La música Ecuatoriana.....	23
1.6.1.1	Definición de música.....	23
1.6.1.1	Música Popular.....	23
1.6.2	Géneros musicales en Ecuador.....	23
1.6.2.1	Albazo.....	24
1.6.2.2	Bomba.....	24
1.6.2.3	Capishca.....	24
1.6.2.4	Pasacalle.....	24
1.6.2.5	Yaraví.....	24
1.6.2.6	San juanitos.....	25
1.6.2.7	Pasillo.....	25
1.6.2.8	Pasillo rockolero.....	25
1.6.2.9	La cumbia.....	25
1.6.2.10	La chicha.....	25
1.6.2.11	La música romántica.....	26
1.6.2.12	Balada romántica.....	26
1.6.3	Instrumentos musicales.....	26
1.6.3.1	La guitarra.....	26
1.6.3.2	El requinto.....	27
1.6.3.3	El bajo.....	27
1.6.3.4	El acordeón.....	27
1.6.3.5	El piano.....	27
1.6.3.6	El arpa.....	27

1.6.3.7 La flauta.....	27
1.6.3.8 El saxo.....	28
1.6.3.9 La trompeta.....	28
1.6.3.10 El rondador.....	28
1.6.3.11 El bombo.....	28

CAPÍTULO II – ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO

2.1 Descripción del cantón San Miguel de Salcedo.....	29
2.1.1 Reseña histórica.....	29
2.1.2 Misión.....	30
2.1.3 Visión.....	30
2.2 Tipos de investigación.....	30
2.2.1 Descriptiva.....	30
2.2.2 Explicativa.....	30
2.2.3 De campo.....	31
2.3 Métodos de investigación.....	31
2.3.1 Método inductivo.....	31
2.3.2 Deductivo.....	31
2.4 Técnicas de investigación.....	32
2.4.1 Entrevista.....	32
2.4.2 Encuesta.....	32
2.5 Calculo de la población y muestra.....	32
2.5.1 Muestra por conglomerados.....	33
2.6 Hipótesis.....	34
2.7 Variables indicadores.....	34
2.8 Análisis e interpretación de resultados.....	35
2.9 Entrevista realizada a intérpretes de música popular ecuatoriana.....	42
2.9.1 Edgar el genio.....	42
2.9.2 Lic. Pepe Monteros.....	43
2.9.3 Edison Paredes.....	46
2.9.4 Pablo Tapia.....	48

2.9.5 Verificación de la hipótesis.....	49
---	----

CAPITULO III – PROPUESTA

3.1 Tema.....	50
3.2 Justificación.....	50
3.3 Objetivos.....	51
3.3.1 Objetivo general.....	51
3.3.2 Objetivos específicos.....	51
3.4 Análisis de factibilidad.....	51
3.4.1 Factibilidad técnica.....	51
3.4.2 Factibilidad económica.....	51
3.4.3 Factibilidad operacional.....	52
3.5 Descripción de la propuesta.....	52
3.5.1 Fase de diagnóstico.....	53
3.6 Sistema gráfico.....	53
3.6.1 Desarrollo del logotipo.....	53
3.6.2 Bocetaje del imagotipo.....	53
3.6.2.1 Bocetaje del imagotipo final.....	55
3.6.3 Construcción del imagotipo.....	55
3.6.3.1 Identidad.....	55
3.6.3.2 Isotipo simbólico.....	55
3.6.3.3 Imagotipo.....	56
3.6.3.4 Construcción geométrica.....	57
3.6.3.5 Espacio fuera del imagotipo.....	58
3.6.3.6 Normalización de tamaño.....	58
3.6.3.7 Formas de no utilizar el imagotipo.....	59
3.6.3.8 Fondos no permitidos.....	60
3.6.3.9 Fondos permitidos.....	61
3.6.4 Justificación cromática del imagotipo.....	62
3.6.5 Justificación tipográfica del logotipo.....	64
3.6.5.1 Comforta.....	64

3.6.6 Iconografía.....	65
3.6.7 Ilustración y animación de la interfaz principal.....	66
3.7 Arquitectura de la información.....	66
3.7.1 Estructura de organización multimedia.....	66
3.7.2 Mapa de navegación.....	66
3.8 Contenido de la interfaz.....	68
3.8.1 Artistas del cantón Salcedo.....	68
3.8.1.1 Pepe Guaygua.....	68
3.8.1.2 Pepe Monteros.....	70
3.8.1.3 Edgar el Genio.....	72
3.8.1.4 Dúo cuerdas y fantasías.....	73
3.8.1.5 Anita Fonseca.....	74
3.8.1.6 Joselito Chafly.....	75
3.8.1.7 Dúo Andino.....	76
3.8.2 Diseño de la interfaz.....	77
3.8.2.1 Diagramación de la interfaz.....	77
3.8.3 Prototipo de baja fidelidad.....	77
3.8.4 Prototipo de alta fidelidad.....	79
3.8.5 Diagramación web.....	82
3.8.5.1 Retícula 960.....	82
3.8.6 Proceso final de la propuesta.....	83
3.8.6.1 Página de inicio.....	83
3.8.6.2 Página de home.....	84
3.8.6.3 Página de artistas.....	87
3.8.6.4 Página de música.....	88
3.8.6.5 Página de contactos.....	89
3.8.7 Construcción geométrica.....	90
3.8.8 Botonera.....	91
3.8.8.1 Home.....	91
3.8.8.2 Artistas.....	91
3.8.8.3 Música.....	92
3.8.8.4 Contactos.....	92

3.9 Desarrollo de la animación.....	93
3.9.2 Animación del personaje principal.....	93
Conclusiones.....	94
Recomendaciones.....	95
Glosario.....	96
Bibliografía.....	98
Anexos.....	100

INDICE DE IMÁGENES

IMAGEN N.-1	Contenido.....	3
IMAGEN N.-2	Iconográficos.....	4
IMAMEN N.-3	Imágenes.....	4
IMAGEN N.-4	Imágenes Dinámicas.....	5
IMAGEN N.-5	Videos.....	5
IMAGEN N.-6	Sonidos.....	6
IMAGEN N.-7	Superficie.....	8
IMAGEN N.-8	Esquema.....	8
IMAGEN N.-9	Estructura.....	9
IMAGEN N.-10	Alcance.....	9
IMAGEN N.-11	Estrategia.....	10
IMAGEN N.-12	Diseño de la interacción.....	12
IMAGEN N.-13	Bidimensional 2D.....	13
IMAGEN N.-14	Navegación Lineal.....	14
IMAGEN N.-15	Navegación jerárquica.....	15
IMAGEN N.-16	Navegación no lineal.....	15
IMAGEN N.-17	Navegación compuesta.....	16

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N.-1 Género de música popular.....	36
GRÁFICO N.-2 Artistas salcedenses.....	37
GRÁFICO N.-3 Guía multimedia de música popular.....	38
GRÁFICO N.-4 El internet y las redes sociales.....	39
GRÁFICO N.-5 Página web de artistas salcedenses.....	40
GRÁFICO N.-6 Portal web de música ecuatoriana.....	41
GRÁFICO N.-7 Bocetaje del imagotipo.....	54
GRÁFICO N.-8 Bocetaje final del imagotipo.....	55
GRÁFICO N.-9 Construcción del imagotipo.....	56
GRÁFICO N.-10 Imagotipo.....	56
GRÁFICO N.-11 Construcción geométrica.....	57
GRÁFICO N.-12 Espacio fuera del imagotipo.....	58
GRÁFICO N.-13 Normalización de tamaño.....	58
GRÁFICO N.-14 Formas de no utilizar el imagotipo.....	59
GRÁFICO N.-15 Fondos no permitidos.....	60
GRÁFICO N.-16 Fondos permitidos.....	61
GRÁFICO N.-17 Justificación cromática del imagotipo.....	62
GRÁFICO N.-18 Iconografía.....	65
GRÁFICO N.-19 Ilustración de la interfaz principal.....	66
GRÁFICO N.-20 Mapa de navegación.....	67

GRÁFICO N.-21 Prototipo de baja fidelidad.....	78
GRÁFICO N.-22 Prototipo de alta fidelidad.....	79
GRÁFICO N.-23 Retícula 960.....	82
GRÁFICO N.-24 Página inicio.....	83
GRÁFICO N.-25 Página home.....	84
GRÁFICO N.-26 Página artistas.....	87
GRÁFICO N.-27 Página música.....	88
GRÁFICO N.-28 Página contactos.....	89
GRÁFICO N.-29 Construcción geométrica.....	90
GRÁFICO N.-30 Botón home.....	91
GRÁFICO N.-31 Botón artistas.....	91
GRÁFICO N.-32 Botón música.....	92
GRÁFICO N.-33 Botón contactos.....	92
GRÁFICO N.-34 Animación del personaje principal.....	93

INDICE DE TABLAS

TABLA N.-1 Población y muestra de los jóvenes de 16 años hasta los 25 años y los adultos de 26 años hasta los 35 años de edad pertenecientes al cantón salcedo.....	33
TABLA N.-2 Género de música popular.....	35
TABLA N.-3 Artistas salcedenses.....	37
TABLA N.-4 Guía multimedia de música popular.....	38
TABLA N.-5 El internet y las redes sociales.....	39
TABLA N.-6 Página web de artistas salcedenses.....	40
TABLA N.-7 Portal web de música ecuatoriana.....	41
TABLA N.-8 Portal web de música ecuatoriana.....	52

RESUMEN

El presente tema de tesis: **“DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA E INTÉRPRETES SALCEDENSES, MEDIANTE APLICACIONES AUDIOVISUALES PARA LA DIFUSIÓN DE ESTE GÉNERO EN EL CANTÓN SALCEDO PERIODO 2014 - 2015”**, tiene como finalidad presentar a los artistas salcedenses de una forma original y llamativa, es decir una guía que contenga información de cada uno de los artistas residentes en el cantón Salcedo.

En lo que concierne al desarrollo de la propuesta en forma escrita, se distribuyen en tres capítulos:

El primer capítulo contiene conceptos básicos del diseño gráfico, diagramación, multimedia e interactividad temas que son claves para el desarrollo de la propuesta, los cuales se encuentran citados.

Mientras que el segundo capítulo sustenta el proyecto mediante encuesta a los habitantes del cantón Salcedo, también así como entrevistas dirigidas a los mismos artistas salcedenses involucrados en la música popular ecuatoriana y a las personas que se involucran directamente e indirectamente en la propuesta.

Finalmente el tercer capítulo contiene el proceso y el desarrollo de la guía multimedia, en donde se detalla la diagramación, la tipografía, gráficos, colores, imágenes, música, videos e información de los artistas, y la distribución de los elementos para el desarrollo del mismo.

SUMMARY

DESIGN OF A MULTIMEDIA GUIDE ABOUT ECUADORIAN POPULAR MUSIC AND INTERPRETERS FROM SALCEDO, THROUGH AUDIOVISUAL APPLICATIONS FOR SPREADING THIS GENRE AT SALCEDO CANTON, 2014 - 2015 PERIOD.

This thesis project named: “DESIGN OF A MULTIMEDIA GUIDE ABOUT ECUADORIAN POPULAR MUSIC AND INTERPRETERS FROM SALCEDO, THROUGH AUDIOVISUAL APPLICATIONS FOR SPREADING THIS GENRE AT SALCEDO CANTON, 2014 - 2015 PERIOD.” aims to introduce the artists from Salcedo in an original and striking way; it means, a guide which contains information about each artists who live in Salcedo Canton. Regarding to the development of the proposal in writing, the thesis is divided into three chapters: the first chapter contains basic concepts of graphic design, layout, multimedia and interactivity; themes which are key issues for the development of the proposal, which are mentioned in the theoretical framework, while the second chapter supported the project by survey applied to Salcedo Canton inhabitants; and interviews targeting to the same artists from Salcedo involved in the Ecuadorian popular music and the people involved directly and indirectly in the proposal, too. Finally, the third chapter contains the process and development of the media guide, where the layout, typography, graphics, colors, pictures, music, videos and information about the artists, and the distribution of the elements is detailed for the proposal development.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señor Egresado de la Carrera de Ing. en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **“DISEÑO DE UNA GUÍA MULTIMEDIA DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA E INTÉRPRETES SALCEDENSES, MEDIANTE APLICACIONES AUDIOVISUALES PARA LA DIFUSIÓN DE ESTE GÉNERO EN EL CANTÓN SALCEDO PERIODO 2014 - 2015”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Febrero del 2016

Atentamente

.....

Lic. Wilmer Collaguazo

C.I. 1722417571

DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

INTRODUCCIÓN

La presente investigación trata sobre una guía multimedia el cual contiene una información completa, clara y actualizada de los artistas del cantón Salcedo que interpretan la música popular ecuatoriana, mismo que será de gran utilidad para las personas que no tenían acceso o ignoraban sobre la temática propuesta.

La guía multimedia contiene ilustraciones, fotografías, gráficos, música, videos, entre otros. El uso del producto es muy sencillo y eficaz, todo esto va con el objetivo de que las personas tengan acceso a esta información y de igual manera se vayan actualizando en estas nuevas tecnologías.

Esta investigación beneficia directamente a los artistas salcedenses involucrados en este proyecto debido a que contiene sus biografías y sus materiales audiovisuales, además que la difusión de esta información es interactiva y actualizada, logrando captar la atención de la ciudadanía en general, de tal forma que la guía brinde beneficio a los artistas y a los habitantes del Cantón.

El presente proyecto contiene una investigación ardua que inicio con el marco teórico, mismo que contiene temas básicos que sirvió para el sustento de la propuesta. En esta investigación se logró obtener información relevante que aportan al desarrollo del mismo, considerando sus respectivas citas bibliográficas.

En cuanto a la información adquirida, se tiene el análisis de los datos proporcionados por el mismo artista salcedense que interpreta la música popular ecuatoriana, para lo cual se ha propuesto una metodología descriptiva, explicativa y de campo con el fin de dar cumplimiento a la hipótesis, la misma que permitió que el trabajo investigativo sea factible.

Se estipularon varias frases que fueron implementadas durante el desarrollo de la propuesta, se realizó la justificación para cada elemento que forma parte de la guía multimedia que permitieron al desarrollo y realce del mismo.

Finalmente, esta investigación se ha implementado en la web y redes sociales, obtenidos un gran resultado del impacto del mismo en los usuarios, lo cual confirma la importancia de desarrollar nuevas alternativas tecnológicas de información ya que brinda una nueva alternativa al usuario de interactuar con la misma.

CAPITULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ELABORACIÓN DE UNA GUÍA MULTIMEDIA.

1.1 Diseño

El rápido avance del diseño, ha hecho que sea indispensable al momento de determinar el desarrollo de la sociedad, principalmente en el aspecto cultural y artístico.

Un buen diseño que contenga los elementos apropiados, organizados, estéticos y principalmente funcionales, da una mejor apreciación visual ya sea en un mensaje o un producto.

Según (LANDA, 2011). Afirma que, *“El diseño gráfico es una forma de comunicación visual que se utiliza para enviar un mensaje o información a una audiencia, es una presentación visual de una idea basada en la creación selección y organización de elementos visuales”*.p3

El diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico, para exhibir cómo será la propuesta final. Al diseñar dicha idea implica aclarar el mensaje y transformarla en una experiencia emocional, la persona no solo tiene en cuenta propuesta estéticas, sino también cuestiones funcionales.

1.1.1 El proceso de diseño

Los estilos de diseño y materia de comunicación han avanzado mucho en los últimos años y siguen avanzando mediante la exigencia del mercado, es por eso que un diseñador necesita conocer y dominar las herramientas y técnicas del diseño gráfico y multimedia.

En la elaboración de una presentación multimedia es fundamental que se quiere transmitir, también es importante saber el uso y la combinación entre texto, audio, imágenes fijas, animaciones, videos y que la organización de estos elementos sean estéticos y funcionales.

1.2 Diseño Multimedia

Según (BEHOCARAY, 1995). Enuncia que, ***“el diseño multimedia refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o para comunicar determinada información”.p1***

Actualmente diseño multimedia es aplicada para combinar: textos, imágenes, animaciones, videos, audio e interacción en una aplicación informativa o promocional, cabe recalcar que una presentación multimedia con estos elementos organizadas adecuadamente, mejora notablemente la atención, comprensión y el aprendizaje.

El diseño multimedia trasmite un mensaje de una forma efectiva ayudándose del diseño gráfico que se encarga de organizar los elementos de la información de una manera estética y legible, que permita atraer la atención, trasmite el mensaje y que este sea recordado por los espectadores.

La tecnología en la multimedia va evolucionando con gran rapidez y ofrece nuevas alternativas para crear y distribuir información de una manera sencilla ya que utiliza más de un medio de comunicación.

El diseño multimedia puede aplicarse en diferentes maneras por ejemplo:

Video presentaciones, Web cite, CD interactivo.

1.2.1 Elementos del diseño multimedia

Los elementos en el diseño multimedia son muy importantes al momento de realizar una presentación, aunque hay que tener presente que es lo que queremos decir, como lo vamos a decir, y como vamos a terminar d4e decirlo para la correcta recopilación de la información.

1.2.1.1 Contenido

Como es común es la información que se trasmite mediante el tipo de letra, tamaño, color y textura.

IMAGEN N.-1: CONTENIDO



FUENTE: www.slideshare.net

REALIZADO POR: Investigador

1.2.1.2 Iconográficos

Permite la representación de conceptos e ideas mediante dibujos o imágenes teniendo en cuenta siempre la idea que se desea transmitir.

IMAGEN N.-2: ICONOGRÁFICOS



FUENTE: www.stanleeliga.blogspot.com

REALIZADO POR: Investigador

1.2.1.3 Imágenes

Las imágenes que vamos a usar en la presentación pueden ser archivos digitales u objetos creados con las diferentes herramientas de diseño, cuya finalidad es facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir.

IMAGEN N.-3: IMÁGENES



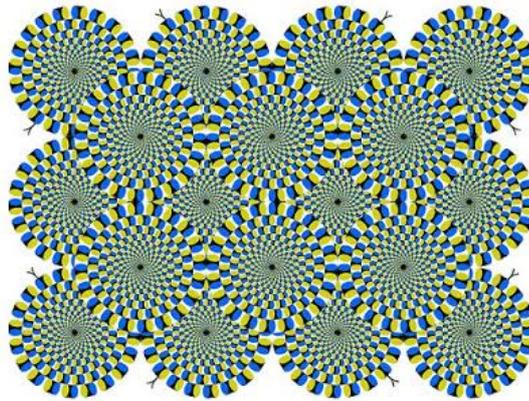
FUENTE: www.vwmin.org/m-sica-ecuatoriana.html

REALIZADO POR: Investigador

1.2.1.4 Imágenes dinámicas

Las imágenes dinámicas pueden tener una secuencia de movimientos de forma real como pueden ser animaciones o animaciones.

IMAGEN N.-4: IMÁGENES DINÁMICAS



FUENTE: www.taringa.net

REALIZADO POR: Investigador

1.2.1.5 Videos

Son secuencias de imágenes estáticas codificadas en formato digital y presentado en intervalos tan pequeños de tiempo que generan en el usuario la sensación de movimiento.

IMAGEN N.-5: VIDEOS



FUENTE: www.youtube.com

REALIZADO POR: Investigador

1.2.1.6 Sonidos

El sonido puede producir un efecto que se quiere lograr en la presentación multimedia, como emoción, alegría y tristeza. Al igual que la imagen se debe considerar su formato WAV, Mp3, Midi, Vqf.

IMAGEN N.-6: SONIDOS



FUENTE: www.genteflow.me

REALIZADO POR: Investigador

1.2.2 Categorización Multimedia

Hay dos categorías en el Diseño Multimedia: Multimedia Lineal y Multimedia no Lineal.

1.2.2.1 Multimedia lineal

Se le denominas así porque avanza sin que el usuario tenga control sobre la navegación, un video, o una película de cine.

1.2.2.2 Multimedia no lineal

La multimedia no lineal ofrece al usuario interactuar y controlar el progreso de la presentación. Un ejemplo de esto las páginas web, plataformas virtuales o productos interactivos.

1.2.3 Aplicación Multimedia

En los últimos años hemos sido testigos de la evolución de las herramientas para el desarrollo de la multimedia. El editar videos, imágenes, al realizar gráficos, animaciones y las publicaciones en la red se han convertido en una actividad que está al alcance de los usuarios.

Según (BELLOCH, 2002). Afirma que, ***“Las aplicaciones multimedia permiten utilizar diferentes medios como: texto, audio, videos, imágenes que facilitan el trabajo autónomo y da mayor motivación y retroalimentación al realizar las actividades por parte del usuario”.p1***

Las aplicaciones multimedia presentan y combinan texto, imagen, audio y video mediante el uso de un ordenador que facilita al usuario navegar, interactuar, crear y comunicarse.

1.2.4 Elementos de la experiencia de usuario

Se trata de la toma de decisiones de cómo se verá el sitio o la aplicación y que se puede y no se puede hacer, las decisiones que se toman en una determinada etapa pueden afectar al resultado final del mismo.

1.2.4.1 Superficie

Resultado final de la aplicación, en forma visual de los productos o servicios que ofrece una empresa, facilitando la comprensión, navegación e interacción con el usuario.

IMAGEN N.-7: SUPERFICIE



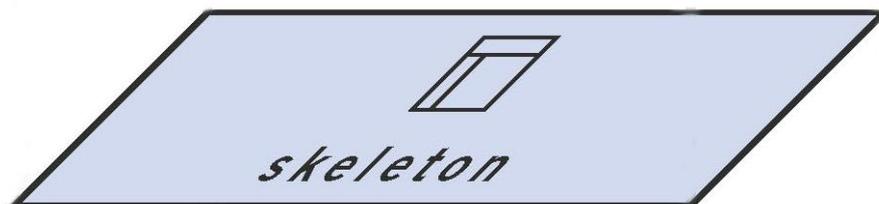
FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigador

1.2.4.2 Esquema

La distribución ordenada de los elementos en la pantalla, de modo que sea fácil para el usuario recordar las actividades que puede realizar en dicha aplicación como: botones, imágenes, videos, textos etc.

IMAGEN N.-8: ESQUEMA



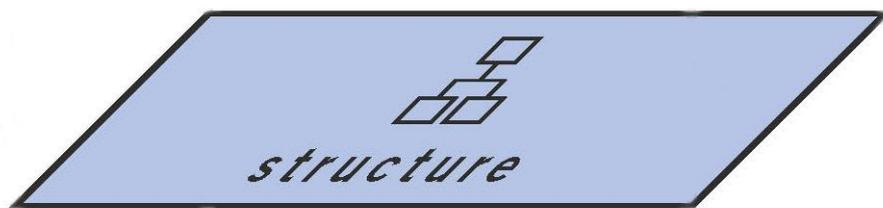
FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigador

1.2.4.3 Estructura

Hace referencia a la relación de los diferentes elementos que tiene una aplicación en su superficie y el comportamiento de cada uno de ellos, es decir en donde estamos y a donde podemos ir, facilitando la interacción con el usuario.

IMAGEN N.-9: ESTRUCTURA



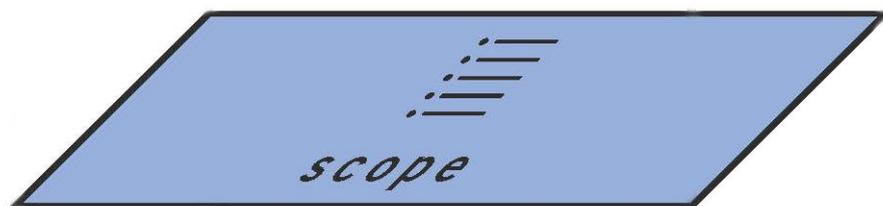
FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigador

1.2.4.4 Alcance

El alcance de la aplicación se debe regirse a una estrategia como a que público objetivo queremos llegar, el tipo de producto, sus características, funcionalidades y requerimientos.

IMAGEN N.-10: ALCANCE



FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigador

1.2.4.5 Estrategia

El diseño de la aplicación debe regirse al objetivo que quiere alcanzar una empresa y llegar al requerimiento de los usuarios.

IMAGEN N.-11: ESTRATEGIA



FUENTE: Jesse James Garrett

REALIZADO POR: Investigador

1.3 Interfaz de Usuario

Según (LUNA, 2005). Enuncia que *“La interfaz es el espacio donde se reproduce el recurso didáctico digital; el medio a través del cual el usuario puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo”.p1*

La interfaz es un sistema de comunicación entre máquina-usuario, es decir que es posible la interacción con el usuario permitiéndole navegar o realizar búsquedas, es importante que la interfaz sea agradable para el usuario, tanto visual como auditivamente, dependiendo de las características del formato de cada recurso.

1.3.1 Diseño de la interfaz

Según (GARRETT, 2011). El **“Diseño de la interfaz tiene que ver con la selección de los elementos de la interfaz, correctas para la tarea que el usuario está tratando de lograr y disponiéndolos en la pantalla de una manera que se entenderá fácilmente y fácilmente utilizarlos”**.p114

Es importante que al realizar un diseño de la interfaz debe contar con un conjunto de características generales y específicas para facilitar la comprensión de la información para los usuarios.

Una interfaz debe ser eficiente, facilitando al usuario localizar información y navegar a través de diferentes secciones, guardar e imprimir contenidos, utilizar enlaces etc.

El diseño gráfico debe destacar y considerar lo más importante y lo que va a guiar al usuario a través del sitio o aplicación, mostrándole los productos, servicios y las posibilidades existentes para que el usuario pueda interactuar con el mismo.

1.3.2 Interactividad

Según (BEDOYA, 1997). La, ***“Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”***.p3

La interactividad en la actual época se utiliza frecuentemente en los materiales multimedia, permitiendo al usuario interactuar y participar en el proyecto, mejorando sus posibilidades de aprendizaje y trabajo.

En las aplicaciones multimedia interactivas se pueden establecer diferentes tipos de interrelación entre el usuario y el programa, dando mayor o menor libertad al usuario para poder establecer su propio recorrido dentro de la aplicación.

1.3.2.1 Diseño de la interacción

Según (GARETT, 2011). *“El diseño de interacción se refiere a la descripción de la conducta del usuario, es posible y la definición de cómo el sistema tendrá en cuenta y responder a ese comportamiento”*.p81

IMAGEN N.-12: DISEÑO DE LA INTERACCIÓN



FUENTE: www.luisan.net

REALIZADO POR: Investigador

Cada vez que el usuario utiliza la aplicación, interactúa con el contenido permitiendo que el sistema responda de una forma que sea de fácil comprensión para el usuario.

El diseño visual juzga la buena o mala presentación de un producto o servicio, porque es lo primero que vemos y de ello depende una buena o mala impresión, por lo tanto el aspecto gráfico está condicionado para que el usuario interactúe con la aplicación.

1.3.3 Animación

Según (CHONG, 2010). ***“Puede definirse como un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida”.p5***

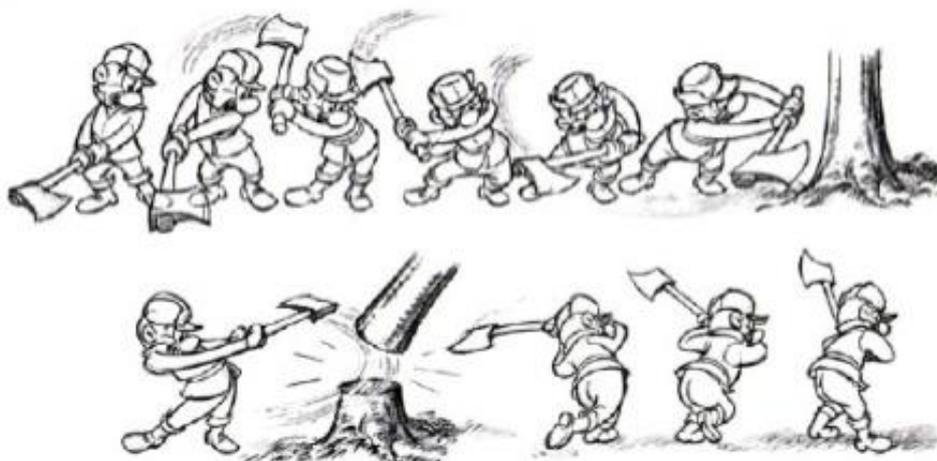
Las animaciones por computadora también llamadas animaciones digitales o informáticas, consisten en crear movimientos secuenciales de imágenes mediante fotogramas, creando efectos y simulando escenas.

Al tomar como referencia la dimensionalidad de las imágenes podemos clasificar a la animación dentro de dos categorías.

1.3.3.1 Bidimensional 2D

Se le conoce así por el uso de elementos bidimensionales como, imágenes, dibujos, fotografías, etc. De una manera secuencial dando la ilusión de movimiento.

IMAGEN N.-13: BIDIMENSIONAL 2D



FUENTE: www.animacio3d.wikispaces.com

REALIZADO POR: Investigador

1.3.3.2 Realidad aumentada

Según (LANIER, 2012). *“Un entorno generado por un ordenador, interactivo, tridimensional en el cuál se introduce a la persona”*.p3

Deja ver al usuario el mundo real a su alrededor y aumenta la visión que éste tiene de su entorno, mediante la composición de los objetos 3D virtuales.

1.3.3.3 Realidad virtual

Remplaza el mundo real por el mundo virtual, logrando sumergir al usuario a la ilusión de que los objetos virtuales existen.

1.3.4 Arquitectura de la Información

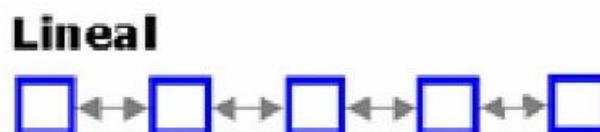
La estructura nos permite organizar la información, conexiones o vínculos, mediante una tabla de contenidos.

Los de mapas de navegación primarias son:

1.3.4.1 Navegación lineal

Permite que el usuario reciba información secuencialmente únicamente con la opción de ir adelante o atrás.

IMAGEN N.-14: NAVIGACIÓN LINEAL



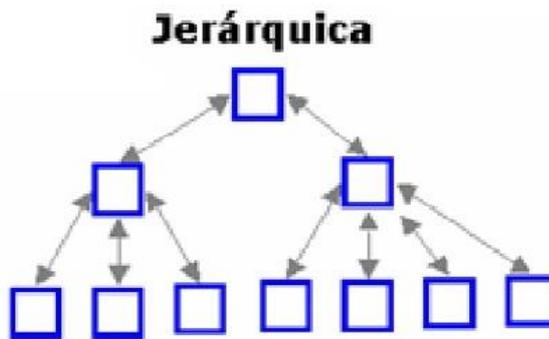
FUENTE: datateca.unad.edu.co

REALIZADO POR: Investigador

1.3.4.2 Navegación Jerárquica

Esta estructura comienza con una página principal o raíz, facilitando al usuario navegar a través de las ramas de distribución que permiten al usuario ir visualizando páginas más específicas, sesiones por separadas.

IMAGEN N.-15: NAVEGACIÓN JERÁRQUICA



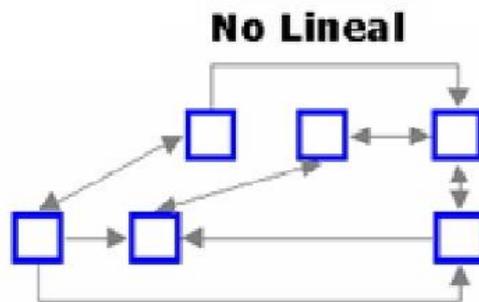
FUENTE: datateca.unad.edu.co

REALIZADO POR: Investigador

1.3.4.3 Navegación No Lineal

Dentro de esta estructura permite que el usuario navegar libremente en el proyecto sin limitarse a las ligeras variaciones, como saltarse determinadas páginas.

IMAGEN N.-16: NAVEGACIÓN NO LINEAL



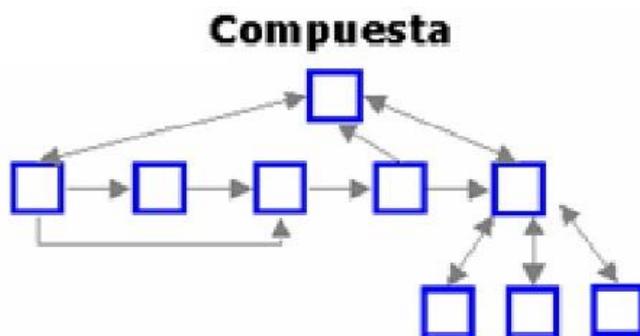
FUENTE: datateca.unad.edu.co

REALIZADO POR: Investigador

1.3.4.4 Navegación Compuesta

En esta estructura permite que el usuario navegar libremente ya que cada una de sus páginas están vinculadas a las demás.

IMAGEN N.-17: NAVEGACIÓN COMPUESTA



FUENTE: datateca.unad.edu.co

REALIZADO POR: Investigador

1.3.5 Productos Multimedia

El ordenador actúa como fuente de información, con estas nuevas tecnologías se puede abordar, objetivos mediante la interacción con la herramienta. También nos permite diversificar las líneas de aprendizaje y entretenimiento.

Aquí algunos productos multimedia.

CD-ROM, DVD, Web Interactivos, Tele marketing, Mercadeo web, Cd ron interactivo, Multimedia en móviles, Pantallas 3D, Kioscos Interactivos, Advergates, Promociones en punto de venta, Juego con Tecnologías de Gesto y Movimiento, Kioscos Touch, BTL Interactivo y promociones de Trade Marketing.

1.4 Diseño Web

Según (COCA, 1998). Manifiesta que *“Es necesario identificar al público, el tipo de interfaces, la estructura y la características del mercado a los cuales dirigimos nuestro producto”*p8

Una página web puede estar en diferentes sitios de internet. De manera que un documento web puede contener enlaces a otros documentos que se encuentran en el mismo servidor o en otros servidores web, logrando formar una telaraña de información mundial.

El diseñar una página web no es simplemente poner en la red una página estática, sino es todo un desarrollo donde se estudia al usuario, la competencia y sobre todo tiene como fin el éxito de un objetivo a corto o a largo plazo.

1.4.1 Tecnologías Web

1.4.1.1 Html5

Según (GAUCHAT, 2012) *“HTML5 es un nuevo concepto para la construcción de sitios web y aplicaciones en una era que combina dispositivos móviles, computación en la nube y trabajos en red”*.18

En el desarrollo de la guía multimedia la programación HTML5 dará dinamismo e interactividad al producto, con la ventaja de que se podrá visualizar fácilmente sin demora alguna.

Su compatibilidad con CSS y Java Script lo hace único e innovador al momento de desarrollar y dar funcionalidad a la guía

1.4.1.2 CSS

Según (GAUCHAT, 2012) “CSS es un lenguaje que trabaja junto con HTML para proveer estilos visuales a los elementos del documento, como tamaño, color, fondo, bordes, etc...”.p42

El lenguaje de programación CSS es vital para el desarrollo de la guía multimedia, ya que va de la mano con HTML5 y brinda la facilidad de interactuar con varias opciones de presentación del producto, como en colores y tamaños de letra etc.

1.4.1.3 Java Script

Según (PÉREZ, 2007) “Javascript es un lenguaje con muchas posibilidades, utilizado para crear pequeños programas que luego son insertados en una página web y en programas más grandes, orientados a objetos mucho más complejos”.p84

Durante el desarrollo del producto final, Java Script es muy importante por la interacción que esta puede brindar a la guía multimedia y a la vez al usuario.

1.4.1.4 Usabilidad en la web

Durante el desarrollo de la Guía Multimedia se ha constatado que la usabilidad del producto en la web es factible, por cuanto el diseño es llamativo, legible de fácil comprensión e interacción, la distribución de los elementos en la página se encuentra de forma ordenada. Mientras que la estructura de los elementos se encuentran coordinados para que el usuario pueda comprender donde esta y a donde puede ir.

Todas estas características están basadas para el público objetivo al que se quiere llegar y dar a conocer del producto final.

1.5 Elementos para el desarrollo de una presentación multimedia

1.5.1 Fotografía

Facilita la interacción del usuario con el ordenador o la computadora a través de la utilización de un conjunto de imágenes y objetos pictóricos, iconos, ventanas y es pieza fundamental en un entorno gráfico.

La revolución digital se ha puesto en marcha, gracias a los enormes avances tecnológicos al momento se cuenta con una gama incomparable de sofisticadas herramientas.

Según (INGLEDEW, 2010). Afirma que, ***“La fotografía es un medio de gran fuerza, capaz de contar intensas historias con una sola imagen”.***

Cuando hablamos de fotografía debemos analizar la composición de este en su entorno, los matices, cómo aislar el color, en fin, un gran número de posibilidades que nos brinda la fotografía, la cual apoyará los diferentes problemas de diseño y comunicación gráfica.

1.5.2 El Color

Al color se le considera como la desfragmentación de la luz, que se propaga en el espacio, la cual es recepcionada por el sentido de la vista.

El color puede transmitir un estado de ánimo describir la realidad o codificar información, los diseñadores utilizan los colores para resaltar ciertos elementos o información.

Según (MARC, 2009) enuncia que, ***“Todos los colores son amigos de sus vecinos y amantes de sus opuestos”.***^{p4}

Es importante mencionar que todos los colores tienen relación ya que son el resultado de la mezcla de los colores primarios.

El color en cualquier diseño puede proporcionar dinamismo atrayendo la atención del usuario y así provocar una respuesta emocional, así como el uso incorrecto también puede provocar un mensaje opuesto al que se pretende transmitir. Existen colores tanto para pantalla y para impresión, los cuales se pueden identificar como modelos de color CMYK y RGB.

1.5.2.1 CMYK

Este modelo de color se caracteriza por absorber o rechazar la luminosidad de los objetos, esta se caracteriza por omitir el color blanco y es conocida como color pigmento y es ideal para los proyectos físicos como impresión de revistas, afiches, periodicos etc.

1.5.2.2 RGB

El modelo RGB se caracteriza por estar formado por los colores primarios luz, la cual carece del color negro y es ideal para la representación de proyectos en el monitor de una computadora.

1.5.3 Tipografía

La tipografía en un sitio o aplicación radica en la cantidad de información que esta aporta a los usuarios, acceso a la información, impacto visual.

Según (MORISON, 2010). *“La tipografía era el arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto”.*

Al momento de realizar un diseño es importante considerar la tipografía a utilizar, hay que tener un especial cuidado al momento de elegir una fuente para la mejor comprensión visual del usuario.

Aparentemente es un elemento simple, pero lo cierto es que los muchos problemas de usabilidad de estos productos, se debe al mal uso de los componentes tipográficos, y a la legibilidad de la información como, los textos demasiados pequeños y confusos, letras en cursiva, poco contraste entre el fondo y el texto, pues el resultado es la incomodidad de la lectura en el monitor de una computadora por parte del usuario, es por esto que la estructura de la información debe ser legible.

Entre las fuentes más recomendables para un medio digital son: Arial, Helvetica, Verdana y Georgia.

1.5.3.1 Tipografía para medios digitales

Las fuentes tipográficas se dividen en formatos que son compatibles tanto para Windows como para Mac:

Estos formatos, OTT (Open Type Fonts) y TTP (True Type Fonts) son recomendables al momento de elegir una tipografía, ya que no representan inconvenientes al momento de trasladarlo de un Mac a Windows, pues funcionan correctamente en cualquier sistema operativo.

1.5.3.2 Unidades de medida

Según (librosweb), ***“las unidades de medida en CSS se utilizan para definir la altura, anchura y márgenes de los elementos y para establecer el tamaño de letra del texto”.p1***

Al momento de definir la tipografía, es muy importante el tamaño correcto para la legibilidad del mismo en cualquier proyecto digita que se rija a este lenguaje de programación, entre las cuales se puede encontrar varias unidades de medida como: px, in, mm, cm, pc, pt. Todas estas unidades son opcionales al momento de definir una medida.

También se puede encontrar las etiquetas h1, h2 para definir el tamaño de la letra de los elementos en porcentajes.

1.5.4 Bocetos

En el diseño es fundamental el boceto ya que es un paso inicial cuando se trata de definir decisiones, el boceto no presta especial atención a los detalles y se centra en definir las líneas generales ya sea un dibujo rápido hecho en papel o electrónico con la ayuda de un lápiz óptico.

Según (MARTÍNEZ, y otros, 2004). Enuncia que *“En los primeros pasos del diseño de cualquier tipo de aplicación, selección de la plataforma multimedia, y en particular en el caso de las visitas guiadas, suele ser conveniente usar bocetos, en lugar de otras herramientas como notaciones formales, herramientas de autor o herramientas de prototipo”*.p80

Es un proceso de boceto puede tomar varios intentos dependiendo las necesidades del resultado. Es importante a la hora de hacer el boceto, la perspectiva, los trazos principales, la composición, el encuadre, etc.

1.5.5 Guión multimedia

Según (SANTILLÁN). El guión multimedia, *“es un documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las escenas del producto audiovisual”*.

Un guión nos sirve para poner nuestras ideas claras y en orden, y saber con imágenes y dibujos como será nuestro resultado final, de cómo van los fondos, botones, fotografías, colores, tipo y color de letra y como va organizado todo.

Se debe tener en claro cuál va a ser nuestro público y que es lo que vamos a desarrollar, un Portafolio, Página Web, Multimedia, Juego, etc.

1.6 La música Ecuatoriana

1.6.1 Definición de música

La música como manifestación artística, es un producto cultural. El fin de este arte es suscitar una experiencia estética en el oyente, expresar sentimientos, circunstancias, pensamientos o ideas.

La música es un estímulo que afecta el campo perceptivo del individuo; así, el flujo sonoro puede cumplir con variadas funciones.

1.6.1.1 Música Popular

Según (EDO. Revista musical ecuatoriana, Agosto 2012). ***“En nuestro país se señala como música nacional a la música popular mestiza, esencialmente a los géneros que se popularizaron mayormente en la urbe a través de los medios de comunicación”.***

La música nacional en el país es cultura y localidad, pero resulta muy general, la música nacional lo hay en cualquier país o en todos. La música popular mestiza, ciudadana o urbana es un género que en la actualidad ha tomado mucha fuerza en el medio local que incluso nunca falta en un evento privado o público.

1.6.2 Géneros musicales en Ecuador

En nuestro país se prefiere usar la palabra ritmo para categorizar a los géneros de música popular ecuatoriana. Esta costumbre data del siglo XX cuando se asentaron definitivamente los géneros populares y se los reconocía con características propias. En realidad el ritmo es solo una parte del género, pero se usó y se usa esta denominación porque era el ritmo el que permitía diferenciar y reconocer la variedad de géneros musicales entre sí.

Los géneros de música nacidos en el Ecuador tienen dos representantes reconocidos a nivel internacional: el pasillo y los sanjuanitos. Pero en realidad la

música ecuatoriana es muy amplia y variada. Otros géneros de la música nacional ecuatoriana son:

1.6.2.1 Albazo

Es un tipo de música de la sierra ecuatoriana, de origen indígena y mestiza. Su ritmo es alegre y es interpretada con guitarra y requinto. Es común ver este tipo de música en las bandas de pueblo.

1.6.2.2 Bomba

La Bomba es un género originario del Chota, se puede decir que es un ritmo afro descendiente. Es un ritmo creado por la población afro-ecuatoriana de esa localidad, se la toca con tambores y con instrumentos de origen español como la guitarra, el requinto o el güiro.

1.6.2.3 Capishca

Su raíz etimológica es el quichuismo se puede decir que es un ritmo y baile tradicional indígena y mestizo, que se caracteriza por la combinación de pasos y galanteos a la pareja.

1.6.2.4 Pasacalle

El pasacalle es de origen popular español interpretada por músicos ambulantes. Es el segundo ritmo más importante de nuestro país, festivo y alegre con el que demuestra la parte positiva de nuestros cantos y nuestras fiestas, presente hoy en día en la techno cumbia. Este ritmo fue una de las danzas incorporadas a la música culta y es una de los ritmos más populares hasta nuestros días.

1.6.2.5 Yaraví

Este género de música proviene del "yaraví" incaico, la cual se expande por gran parte de la sierra ecuatoriana, sus originales instrumentos son el pingullo y la quena, los cuales emiten un sonido de tristeza y soledad del hombre de los andes.

1.6.2.6 Sanjuanitos

El sanjuanito es un género musical originario del cantón Otavalo, provincia de Imbabura, es uno de los ritmos más sabrositos de nuestro país, muy popular a inicios del siglo XX.

1.6.2.7 Pasillo

Según (Mondolatino, 2015). ***“El pasillo es un género musical urbano que se deriva del vals europeo, se caracteriza por el acompañamiento de guitarras y requinto, aunque también son populares versiones instrumentales para piano, bandas militares, estudiantinas y orquestas”.p1***

1.6.2.8 Pasillo rockolero

El pasillo rockolero tiene relación con el pasillo aunque sus arreglos son más sencillos y con un ritmo más lento, en realidad es el deterioro del pasillo ecuatoriano, es así que en lugar de su nombre pasillo ecuatoriano hoy en día es más conocido como música rockola o cortavenas.

1.6.2.9 La Cumbia

Este género de música popular es uno de los ritmos más sonados actualmente en nuestra población, en especial en los eventos privados y públicos, cuyos textos hablan de sentimientos, experiencias y nostalgia. Además proyecta una imagen modernista de baile y vestimenta con trajes pequeños y botas altas que llegan hasta las rodillas, también este ritmo tiene su parte alegre y bailable que permite divertirse y olvidarse por un rato de las penas.

1.6.2.10 La chicha

Según (Iconos. Revista de Ciencias Sociales, 2004). La música chicha, ***“es un género musical producto de una multiplicidad de agenciamiento y punto de encuentro de matrices culturales”.p1***

La música chicha hoy en día en el Ecuador ha tomado mucha fuerza pues este género aunque a veces es considerada como música chola, música de indios, música de longos o música chichera es uno de los géneros que tiene mucha influencia en la población urbana y rural.

1.6.2.11 La música romántica

Su origen fue la poesía, la afluencia que esta tuvo en las personas se creó la poesía en música y de ahí la música romántica la cual tiene una gran aceptación hasta en la actualidad.

Con este género se puede expresar sentimientos, amor, sueños y sensaciones de quienes están viviendo un amor.

Esta melodía a través del tiempo va creciendo y muchos lo siguen como un modelo a seguir o al menos para inspirar a muchas personas y así es como ha logrado muchos éxitos desde sus inicios.

1.6.2.12 Balada Romántica

Este género de música son canciones que relatan una historia de telenovela, su drama y romanticismo con un lenguaje más directo, son ritmos o canciones que al pasar los años se siguen quedando en la memoria.

1.6.3 Instrumentos musicales

1.6.3.1 La guitarra

Instrumento musical principal y base de nuestra música por que hace armonía, melodía y marca los ritmos, se encuentran en todas las manifestaciones musicales, es uno de los instrumentos heredados de los españoles.

1.6.3.2 El requinto

Es un instrumento parecido a la guitarra pero más pequeño, este instrumento se dedica hacer estribillos, introducciones y adornos en pasillos, albazos, san juanes, boleros, vales etc.

1.6.3.3 El bajo

Instrumento musical que es el alma de grupo ya que marca el ritmo, cuadra la armonía y le da sabor a la música, además es muy parecida a la guitarra eléctrica.

1.6.3.4 El acordeón

Este instrumento se caracteriza por ser un instrumento de viento y portátil, la cual es utilizada por solistas o para acompañamiento.

1.6.3.5 El piano

Es un instrumento de cuerdas, entonado por medio de un teclado y está presente en nuestra música popular.

1.6.3.6 El arpa

Este es uno de los instrumentos más antiguos de la humanidad con más de 3000 años antes de Cristo. El arpa se le acoplo a los pasillos, albazos, etc.

1.6.3.7 La flauta

Es unos de los instrumentos más utilizados junto al tambor y dispersos en todo el mundo, es decir que se las utilizan en la mayoría de culturas del planeta. Estos instrumentos pueden ser de carrizos, cañas, cerámicas, huesos, etc. Pero en las producciones nacionales se utilizan o se han utilizado las flautas de carrizo, flautas de pan, pingullos, dulzainas, etc.

1.6.3.8 El saxo

Este es un instrumento musical de soplo que ha sabido incorporarse a nuestra música y se mantiene viva en las bandas militares, bandas de pueblo, para acompañamiento de artistas o como solistas.

1.6.3.9 La trompeta

Instrumento de soplo las cuales se las utiliza en orquestas, bandas populares y militares, también se las utiliza como acompañamiento de artistas o como solistas.

1.6.3.10 El rondador

Este es un instrumento musical ecuatoriano, de viento que tiene unidos varios carrizos de diferente tamaño, y que están presentes en nuestra música como en los pasacalles, sanjuanito y yaravíes.

1.6.3.11 El bombo

Este es un instrumento de percusión presente en nuestra música nativa como en la criolla y clásica sirve para marcar el paso o animar, esta es muy utilizada en las orquestas. Bandas, grupos folklóricos, etc.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 Descripción del cantón San Miguel de Salcedo

2.1.1 Reseña histórica

En 1573 fue fundada como San Miguel de Mollehambato; tuvieron que transcurrir 343 para que se expida el Decreto de creación del Cantón el 19 de septiembre de 1919 en la administración del Dr. Baquerizo Moreno, con el nombre de San Miguel de Salcedo Patrono del Cantón.

El 18 de abril de 1919 en la casa parroquial del pueblo se forma la junta patriótica Pro-Cantonización compuesta por ilustres ciudadanos los que fueron los iniciadores de la vida política, la labor desplegada por esta junta es muy notable, a un principio tropezó con problemas y oposiciones de parte de los poderes públicos especialmente de las autoridades de Latacunga, pero tuvieron el apoyo del comité de Damas y la Subjunta Patriótica de Guayaquil, que fueron creadas con el objeto de ayudar.

Hoy cuenta con las parroquias: cabecera Cantonal San Miguel, Antonio José Holguín, Cusubamba, Mulalillo, Mulliquindil y Panzaleo.

El Dr. Luis Cordero Dávila fue quien propuso y sostuvo la conveniencia de distinguir a la nueva creación Cantonal con el nombre de ilustre orador latacungueño Dr. Manuel Salcedo, quien trabajo y se preocupó constantemente por impulsar el desarrollo de este Cantón.

2.1.2 Misión

Promover el desarrollo integral del Cantón Salcedo, A través de la aplicación de un modelo de gestión administrativo, participativo y competitivo, direccionando hacia un servicio de calidad a toda la ciudadanía, elaborando y ejecutando macros y micros proyectos de orden prioritario que permitan el desarrollo humano, económico, cultural y social de los habitantes de las parroquias urbanas y rurales.

2.1.3 Visión

Transformar a Salcedo en un Cantón Progresista, con el trabajo positivo de las personas de los distintos sectores sociales, con un servicio público eficiente, efectivo y eficaz, buscando siempre mejorar la calidad de vida de los salcedenses.

2.2 Tipos de investigación

2.2.1 Descriptiva

Mediante esta investigación recopilaremos datos sobre la base de una hipótesis o teoría, para luego analizar minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento para así llegar a conocer la situación actual de los artistas salcedenses.

2.2.2 Explicativa

Mediante la investigación explicativa buscaremos el porqué del desconocimiento de los artistas salcedenses por parte de los habitantes del cantón Salcedo.

La investigación explicativa busca el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto.

2.2.3 De Campo

Utilizando el método científico podremos obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social del cantón Salcedo.

También permitirá estudiar la situación actual de los artistas salcedenses para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos, permitiendo cerciorarse de las condiciones reales en que se han conseguido los datos.

2.3 Métodos De Investigación

2.3.1 Método Inductivo

Para la realización de este proyecto, es necesario tener en cuenta que vamos a estudiar a los artistas salcedenses y su música iniciando por cada uno de ellos y así llegar al problema en general que ocurre en el Cantón para que la música popular no se difunda.

2.3.2 Deductivo

La investigación de mi proyecto, partirá desde el estudio de la música popular ecuatoriana en general desde sus inicios hasta la actualidad y enfocarnos a toda la música que compone este género, los problemas que cada uno de los artistas tiene para que su música no se difunda o reconozca en el mismo Cantón donde se radicó.

2.4 Técnicas De Investigación

2.4.1 Entrevista

Mediante la entrevista recopilaremos información, y nos daremos cuenta de cómo el desarrollo del mismo proyecto, permitirá resolver los problemas que tienen los artistas salcedenses para poder difundir su música.

La entrevista se realizara a tres intérpretes de la música y una difusora de la misma del cantón Salcedo.

2.4.2 Encuesta

Esta técnica permitirá obtener información de varios habitantes del cantón Salcedo y así llegar hasta el problema que tiene la música popular para que no se difunda.

2.5 Cálculo De La Población Y Muestra

El investigador ha tomado como población a los habitantes del cantón Salcedo, los mismos que suman un universo de 58.216 personas.

Considerando que en el cantón Salcedo existe una población de 58.216 personas, a continuación el investigador procede a obtener el tamaño muestral para lo cual se aplica la siguiente fórmula.

$$n=?$$

$$PQ= 0.25$$

$$N= 58.216$$

$$E= 10\%= 0,1$$

$$K= 2$$

$$n= \frac{(0,25)58,216}{(58,216-1)\frac{(0,1)^2}{2}+0,25}$$

$$n = \frac{14.554}{(58.215)(0.0025) + 0,25}$$

$$n = \frac{14,554}{145,7875}$$

$$n = 99,830232$$

n = 100 personas

2.5.1 Muestra Por Conglomerados

TABLA N° 1

POBLACIÓN Y MUESTRA DE LOS JÓVENES DE 16 AÑOS HASTA LOS 25 AÑOS Y LOS ADULTOS DE 26 AÑOS HASTA LOS 35 AÑOS DE EDAD PERTENECIENTES AL CANTÓN SALCEDO.

CONGLOMERADOS	%	N° PERSONAS
Jóvenes de 16 a 25 años	50	50
Adultos de 25 a 35 años	50	50
TOTAL	100	100

REALIZADO POR: Investigador

Después de realizar las operaciones para obtener el tamaño de muestra de la población se obtuvo como resultado total 100 casos.

Para culminar el trabajo investigativo se utilizará la estadística descriptiva, la cual nos ayudará a describir la población seleccionada, se graficarán e interpretarán en forma cuantitativa y cualitativamente las respuestas enmarcadas en los cuestionarios, mediante diagramas de pastel.

2.6 HIPÓTESIS

¿El diseño una guía multimedia, permitirá la difusión de la música popular ecuatoriana interpretada por los artistas salcedenses?

2.7 VARIABLES INDICADORES

Variable independiente

- Elaboración de una guía multimedia.

Indicadores

- Información bibliográfica de los artistas musicales del cantón Salcedo
- Fotografías
- Videos
- Trayectoria
- Listado de canciones de su propia autoría más covers.
- Contactos
- Mensajes
- Iconos
- Enlaces
- Maquetación de la aplicación.
- Utilización de los diferentes software para su construcción.

Variable dependiente

- Difusión de la música popular interpretadas por artistas salcedenses.

Indicadores

- Distribución a través de redes sociales.
- Lanzamiento de la guía multimedia en los principales medios de comunicación del cantón Salcedo.
- Cd interactivo.

2.8 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta dirigida a los habitantes del cantón Salcedo de entre los jóvenes de 16 años hasta los adultos de 35 años.

PREGUNTA N.- 1

¿Qué género de música popular ecuatoriana escucha?

TABLA N.- 2

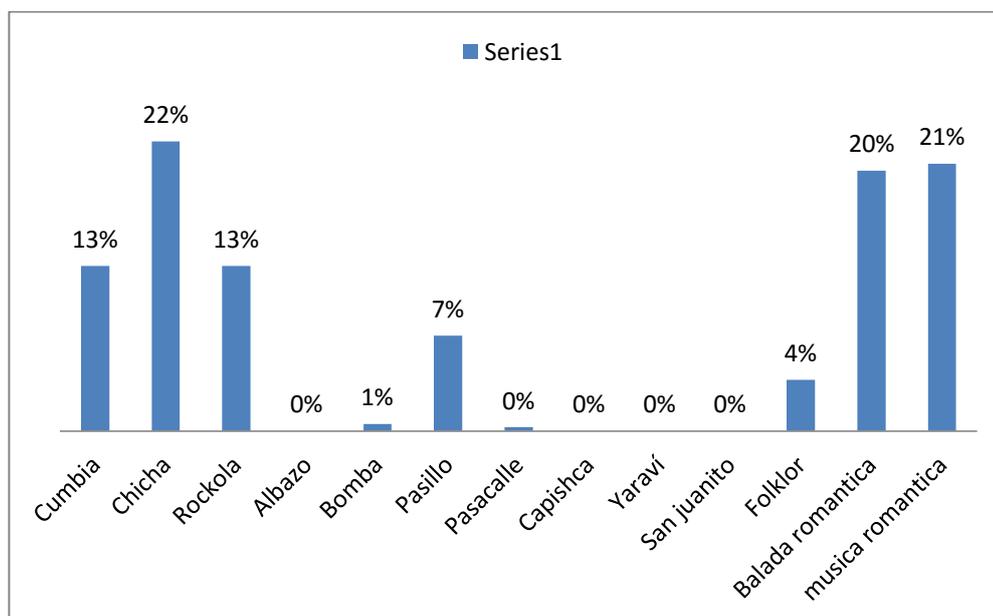
GÉNERO DE MÚSICA POPULAR.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Cumbia	45	13%
Chicha	79	22%
Rockola	45	13%
Albazo	0	0%
Bomba	2	1%
Pasillo	26	7%
Pasacalle	1	0%
Capishca	0	0%
Yaraví	0	0%
San Juanito	0	0%
Folklor	14	4%
Balada romántica	71	20%
Música romántica	73	21%
Total	356	100%

REALIZADO POR: Investigador

GRÁFICO N.- 1

GÉNERO DE MÚSICA POPULAR.



REALIZADO POR: Investigador

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Según los datos obtenidos se puede afirmar que la música chicha tiene el mayor porcentaje 22%, es decir que a la mayoría de la población investigada gusta de esta música, mientras que el 21% de los habitantes escucha la música romántica, el 20% también le gusta la balada romántica, la cumbia y la rockola no se quedan atrás ya que 13% de la población investigada la escuchan, un 7% el pasillo, un 4% el folklor y el 1% la música bomba, el albazo, pasacalle, capishca, yaraví, san Juanito son los que corresponden a un 0% es decir que los habitantes del Cantón en su gran mayoría prefieren la música chicha, romántica, cumbia y rockola, estos resultados ratifican la necesidad de recurrir a la difusión de los mismos pero con los intérpretes de este género del cantón Salcedo.

PREGUNTA N.- 2

¿Conoce algún artista destacado en el género de música popular en el cantón Salcedo?

TABLA N.- 3

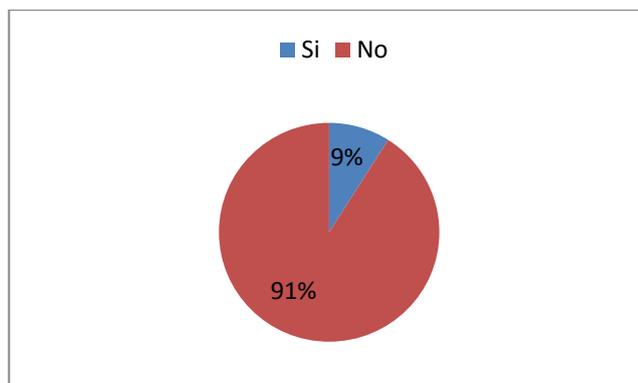
ARTISTAS SALCEDENSES.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	9	9%
No	91	91%
Total	100	100%

REALIZADO POR: Investigador

GRÁFICO N.- 2

ARTISTAS SALCEDENSES.



REALIZADO POR: Investigador

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Tomando en cuenta los datos obtenidos, el 91% de los habitantes no tiene un referente destacado en este género de música en el cantón Salcedo y un 9% de la población investigada sostiene tener un referente de esta música residente en el Cantón, esto quiere decir que la mayoría de los habitantes del cantón desconocen a los artistas que residen en el cantón, de esto se considera buscar nuevas estrategias para dar a conocer a los intérpretes salcedenses y su música.

PREGUNTA N.- 3

¿Considera que una guía multimedia de música popular ecuatoriana fomente el interés de los habitantes del cantón Salcedo?

TABLA N.-4

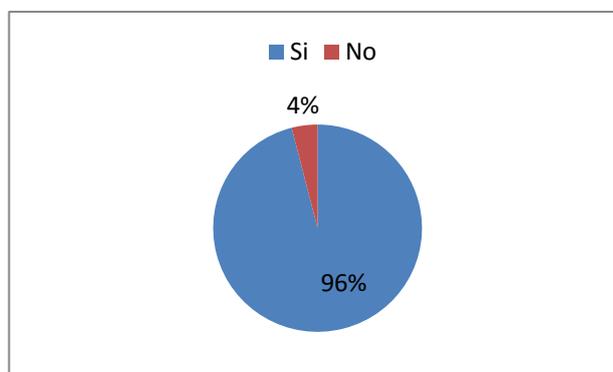
GUÍA MULTIMEDIA DE MÚSICA POPULAR

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	96%
No	4	4%
Total	100	100%

REALIZADO POR: Investigador

GRÁFICO N.- 3

GUÍA MULTIMEDIA DE MÚSICA POPULAR



REALIZADO POR: Investigador

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Según los datos obtenidos es considerable mencionar que el 96% de la población investigada sostiene que el desarrollo de una guía multimedia de este género musical sería algo novedoso y brindaría apoyo a muchos talentos que existen en el Cantón, mientras que un 4% de los habitantes sostiene que el desarrollo de una guía no generará un interés en la población, basándonos en estos resultados se considera que el desarrollo de una guía multimedia fomentará el interés a los habitantes salcedenses en conocer un poco más del talento que tienen los salcedenses.

PREGUNTA N.- 4

¿Considera usted que el internet y las redes sociales forman un vínculo esencial para fomentar la música popular ecuatoriana?

TABLA N.- 5

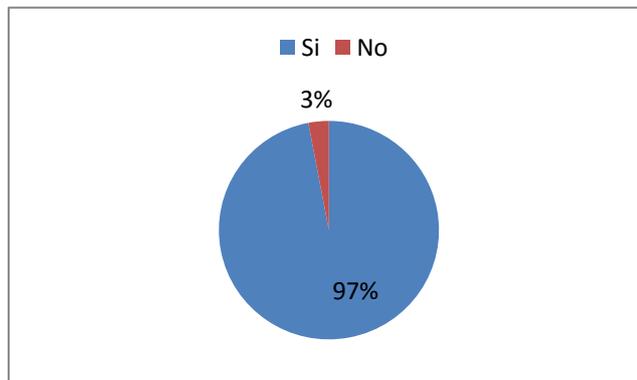
EL INTERNET Y LAS REDES SOCIALES.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	97	97%
No	3	3%
Total	100	100%

REALIZADO POR: Investigador

GRÁFICO N.- 4

EL INTERNET Y LAS REDES SOCIALES.



REALIZADO POR: Investigador

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Realizando un análisis de los datos obtenidos se puede afirmar que el 97% del total de la población investigada considera que la web sería un buen medio para difundir y fomentar la música popular ecuatoriana del cantón Salcedo, mientras que un 3% de los habitantes sostienen que el internet o las redes sociales no fomentarán la música popular ecuatoriana. Siendo la mayoría de la población quienes están seguros que la red es un gran medio para proporcionar información acerca de los artistas salcedenses, se puede considerar que una guía multimedia será una gran opción para dar a conocer de esta música y sus intérpretes.

PREGUNTA N.- 5

¿Tiene algún referente de página web de artistas salcedenses y su música?

TABLA N.- 6

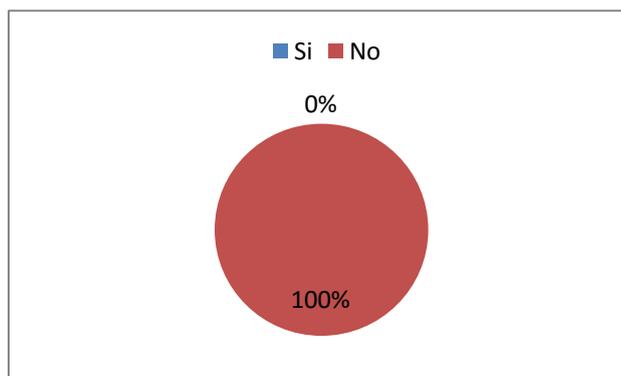
PÁGINA WEB DE ARTISTAS SALCEDENSES.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0%
No	100	100%
Total	100	100%

REALIZADO POR: Investigador

GRÁFICO N.- 5

PÁGINA WEB DE ARTISTAS SALCEDENSES.



REALIZADO POR: Investigador

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Al realizar un análisis de los datos obtenidos se puede determinar que un 100% de la población investigada desconoce de alguna fuente de información en la web acerca de la música popular ecuatoriana en donde se pueda conocer o informarse de los artistas salcedenses, es por esto que se puede decir que el desarrollo de un medio informativo es necesario para que los habitantes salcedenses puedan conocer e informarse de este género de música que es interpretada por los artistas del mismo Cantón.

PREGUNTA N.- 6

¿Cree usted que un portal web de música ecuatoriana de a conocer a los artistas salcedenses?

TABLA N.- 7

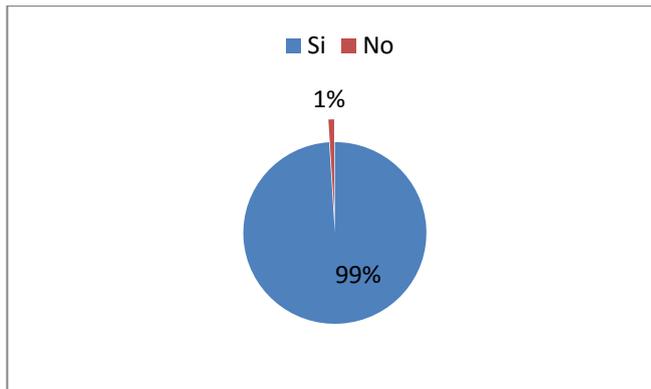
PORTAL WEB DE MÚSICA ECUATORIANA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	99	99%
No	1	1%
Total	100	100%

REALIZADO POR: Investigador

GRÁFICO N.- 6

PORTAL WEB DE MÚSICA ECUATORIANA



REALIZADO POR: Investigador

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Por los datos obtenidos que es el 99% de la población investigada, cree que un portal web dará a conocer a los artistas salcedenses, mientras que el 1% de los habitantes consideran que no tendría mayor influencia, mediante estos resultados podemos decir que el desarrollo de un portal web sería una buena opción para promocionar a los artistas del Cantón.

2.9 Entrevista realizada a intérpretes de música popular ecuatoriana

Una vez realizada la entrevista a los intérpretes de la música popular ecuatoriana, los artistas expresaron los siguientes criterios.

2.9.1 Edgar El Genio

INTERPRETE DE MÚSICA POPULAR DEL CANTÓN SALCEDO

¿Cómo ve la situación de los artistas salcedenses que interpretan el género de música popular ecuatoriana en nuestro Cantón?

En nuestra propia tierra no hay un apoyo para los artistas pues siempre hay que tratar de buscar por otro lado.

Invertimos nuestro propio capital para poder sobresalir con el apoyo de mis padres, mi familia y yo mismo, si no invierto no hay nada.

Aquí en el Cantón nadie ha recibido apoyo, ahora la música es como poner un negocio, hay que invertir para seguir un proceso de crecimiento poco a poco.

Ahora en los medios de comunicación de Salcedo mientras más dinero dan mejor lo promocionan y a los que tienen una menor inversión simplemente los promocionan unas dos veces y luego votan el material.

La contratación de nuestros artistas es muy pobre en nuestro Cantón, prefieren contratar a artistas de otras ciudades, prefieren pagar 1000, 2000 dólares que 300 por un artista local, al igual que no existen oportunidades para darse a conocer, se les pide una oportunidad para interpretar nuestra música gratuitamente en cualquier evento y nos niegan.

¿Considera usted que una guía multimedia daría a conocer a los intérpretes salcedenses?

Una guía multimedia es una idea muy buena para poder dar y ayudar a que la gente de nuestro Cantón nos conozca y nos den más oportunidades.

Análisis e interpretación de la entrevista

Con los datos obtenidos se puede decir que la situación de los artistas salcedenses es muy crítica en su mismo Cantón, al no existir oportunidades para darse a conocer y medios que los difundan y los publiciten.

En mucho de los casos invierten dinero en la producción CD gráfica pero no les ayudan en darse a conocer.

Edgar el genio intérprete de la música popular ecuatoriana afirma que una guía multimedia les abrirá las puertas y darán más oportunidades de participar como artista en el cantón Salcedo.

2.9.2 Lic. Pepe Monteros

INTERPRETE DE MÚSICA POPULAR DEL CANTÓN SALCEDO

¿Cómo ve la situación de los artistas salcedenses que interpretan el género de música popular ecuatoriana en nuestro Cantón?

Aquí en el Cantón nosotros los artistas andamos prácticamente desprotegidos de entes que tendrían que ver, es decir el departamento de cultura, el municipio, algún gremio como la asociación de artistas que den un apoyo, no hay el apoyo que uno se necesita, entonces uno prácticamente tiende a dejar el arte musical, en mi caso ha sido un hobby no como profesión, uno tiende más pronto a dejar porque no hay el apoyo que uno querría, que haya eventos, que den la oportunidad que uno se presente, aquí hay guitarristas, pianistas, gente que sabe entonar los instrumentos pero lo hacen ya como profesión buscando réditos económicos, en el tiempo que inicie con la música o interprete ya hace unos treinta años nunca lo

hice esperando una remuneración económica, eh cantado y participado en varios concursos con buenos artistas pero hasta ahí llega todo.

Aquí en Salcedo hay la asociación de artistas, que debería estar agremiado, reunido, formar grupos o presentaciones, hacer notar que aquí en Salcedo existe artistas, que podemos participar en algún evento o actividad.

En la actualidad existen muchas maneras de ir mejorando y dando oportunidades, a muchas de estas personas que gustan de la música, quisiera que haya alguien que tome esas riendas e hiciera algo bueno, mejor tienden a desaparecer estas asociaciones.

El desarrollo de una guía multimedia, serviría como una guía para que la gente conozca nuestros nombres y nuestra música. Si hubiera alguien que nos apoyara seguiríamos en la música pero hay mucho egoísmo dentro del ámbito musical, no a todos les gusta apoyar, por ejemplo en mi caso yo no sé tocar ningún instrumento, yo canto y tengo que valerme de un grupo musical a quienes debo pagar de mi bolsillo por sus servicios, y mucho más si viven fuera de la ciudad, hay que ayudarles con el pago de transporte, hospedaje y comida.

Yo tuve en mente dejar un legado musical, un recuerdo para Salcedo ya para retirarme definitivamente de la música pero por no haber el apoyo pero por no haber el apoyo básicamente de está dejando en la idea, porque para hay que pagar al marco musical, la sala de grabación y hay que pagar la impresión de los CDS y todo eso demanda dinero y con recurso propio no se avanza todo eso.

Hay la posibilidad de vender los CDS, pero no va a ver el ingreso que uno se ha invertido.

Yo aparecí como artista con el grupo musical el Trio Salcedo en el año 1978.

En el año 1980 al trio salcedo nos hicieron formar parte de la grabación de un Long Play con artistas de la provincia.

En 1982 pidieron la colaboración al Trio en el centro agrícola del cantón Salcedo y grabamos un Long Play y en él está la canción recordando a mi tierra en ritmo de tonada.

1986 hubo un grupo interesado en pasar ese Long play de acetato a CD.

Análisis e interpretación de la entrevista.

Según la entrevista realizada se puede decir que los artistas salcedenses no cuentan con un apoyo de antes que tendrían que ver, promocionar o difundir la música popular ecuatoriana.

Muchos de ellos cantan o se dedican a la música solo por jobi, ya que si quisieran hacer de la música su medio para subsistir no llegarían a nada. Por falta de un apoyo es por lo que la mayoría de artistas tiende a dejar la música para dedicarse a otra cosa.

Con respecto a la guía multimedia el Lic. Pepe Montero opina que dicho medio permitirá y dará más apertura a que los habitantes del Cantón tengan acceso a la información y conozcan de la música popular ecuatoriana y a los interpretes salcedenses que radican en Salcedo, muchos de estos artistas son solistas y no tienen un ingreso para subsistir o invertir en proyectos discográficos y a causa de ellos tienden a dejar la música.

2.9.3 Edison Paredes

INTERPRETE DE MÚSICA POPULAR DEL CANTÓN SALCEDO

¿Cómo ve la situación de los artistas salcedenses que interpretan el género de música popular ecuatoriana en nuestro Cantón?

Por una parte cuando hay lo eventos uno hace lo mejor, se prepara para que la alegría de uno se trasmite al público y a veces uno es aceptado por ellos, por otra parte hablando de eventos, no hay nomas, no hay apoyo como para uno financiarse para seguir dedicado a la música, así que uno tiene que buscarse otra fuente de ingreso para poder subsistir.

Siempre los ecuatorianos buscamos lo que hay afuera así haya cosas buenas en nuestro medio valoramos más lo de afuera, viene un artista de a fuera pagan mil, dos mil, tres mil, y todos contentos, en cambio traen uno local y le pagan 500 exagerado.

Estamos a medias con la música porque no hay apoyo, a veces el tiempo mismo, es bastante duro, uno lo hace porque a uno le gusta, o porque uno tiene sus raíces que fueron músicos.

En el caso mío interpreto baladas de los 70, más música rítmica que nunca se quedaran en el olvido, por ser poema como debe de ser la música, que tenga sentido lo que dice y sienta lo que se interpreta.

Aquí en salcedo mismo, en los eventos que hay por ejemplo Salcedo Canta a Salcedo nos dan muy poca importancia tanto que uno a veces toca ir a preguntar se le van a dejar cantar o no.

Dicen que tienen otras ideas de cómo realizar el programa por que traen artistas de otros lados y las veces que eh tenido la suerte de participar si habido un poco de acogida por parte del público.

Por parte de la asociación igual no hay organización, no hay ese realce que se necesita.

Hace unos años se creó una página web para subir nuestras presentaciones, fotos, pero se perdió no tuvo éxito pues creo que era algo prematuro.

Respecto a la guía multimedia me parece una magnífica idea que es de felicitarle, eso es lo que se necesita, difundir, publicidad prácticamente, para los artistas del Cantón es muy bueno para que la gente nos conozca, para que puedan disfrutar de nuestra música y sepan que aquí si hay elementos, que si hay talento, hay artistas buenos con los cuales se pueden formar unos espectáculos de primera.

Análisis e interpretación de la entrevista

Los artistas que interpretan este género de música radicados en el cantón Salcedo son rechazados por los habitantes mismos o los productores locales. Muy pocos son los que tratan de seguir con la música más por jobi que por buscar un ingreso económico.

Muchos de los artistas que se presentan en el Cantón son artistas de otras ciudades o provincias a los cuales pagan de dos a tres veces más que por contratar artistas locales, y a los cuales no se les toman mucho en cuenta.

Hay mucho talento en el Cantón con los cuales se pueden formar grupos y se puede realizar un espectáculo de primera.

Respecto a la guía multimedia Edison Paredes como intérprete de la música popular ecuatoriana considera que es una idea innovadora que Salcedo necesita para dar a conocer el talento que Salcedo tiene y puede ofrecer no solamente en el cantón sino que también afuera, que será algo beneficioso para los que no cuentan con un registro de ingreso sustentable.

2.9.4 Pablo Tapia

Estéreo radio San Miguel.

DIFUSOR DE MÚSICA POPULAR DEL CANTÓN SALCEDO

¿Cómo ve usted la situación del intérprete de música popular del cantón Salcedo?

La situación de los artistas aquí en el Cantón es un poco crítica porque son artistas de renombre no son artistas de buena talla pues que cantan muy bien, no son tomados muy en cuenta en los diferentes eventos que se dan en el Cantón, ellos deberían ser los protagonistas en estos eventos pero no se da porque no son tomados muy en cuenta, ellos tienen que salir fuera del Cantón pues para poder hacer patria, ellos son muy conocidos en otros lados y aquí realmente no saben valorar lo que Salcedo tiene en cuestión de artistas.

Aquí en el Cantón tienen una escasa popularidad, aunque los baladistas son lo que tienen más acogida, pero la popularidad de los demás artistas es muy crítica.

Nosotros impartimos programas sobre nuestros artistas tanto locales como de la provincia de Cotopaxi en los programas de chicha night y en los programas radiales, es todo lo que podemos hacer.

La creación multimedia sí ayudaría a dar a conocer a nuestros artistas ya como todos sabemos el internet todo el mundo lo tiene y sabe utilizarlo, tanto en sus teléfonos móviles inteligentes, entonces una guía multimedia sería útil para escuchar nuestra música y sería muy interesante, ya que un sitio web serviría para que nuestros coterráneos que se encuentran fuera del país la puedan seguir a través del internet y por lo menos de vez en cuando acordarse de nuestra música.

Análisis e interpretación de la entrevista.

Según Pablo Tapia presentador en uno de los programas de música popular ecuatoriana de la radio San Miguel, la situación de los artistas salcedenses es crítica ya que son artistas de escasa popularidad en el medio local, los artistas

salcedenses deberían ser los primeros y los últimos en presentarse en los eventos principales que tiene el Cantón.

Muchos de los músicos salcedenses son más populares y queridos en otros Cantones y Provincias que en su propia tierra.

En los programas radiales imparten programación de música popular ecuatoriana dando prioridad a los artistas locales pero eso no es suficiente para poder darlos a conocer ya que los habitantes del Cantón que se interesan por este género suelen tener preferencia por los artistas de mucha popularidad, y muchos de estos artistas se publicitan en la web en donde se puede conocer y escuchar su música a la mayoría de personas que optan por pasar mucho tiempo en el internet y las redes sociales.

La guía multimedia en el internet sería un buen medio de difusión ya que ayudaría a conocer e informarse acerca de los artistas y la música del cantón Salcedo.

El internet es un medio que ahora en la actualidad la mayoría de personas saben utilizarla y están acorde al avance de la tecnología de la web, por lo que la guía multimedia es una fuente de información legible e innovadora tanto que permitirá que los artistas salcedenses tengan más oportunidades de sobresalir en el Cantón y fuera de la provincia.

2.9.5 Verificación de la hipótesis

¿El diseño una guía multimedia, permitirá la difusión de la música popular ecuatoriana interpretada por los artistas salcedenses?

Una vez aplicado las técnicas, se ha analizado, interpretado y aceptado la hipótesis planteada, concluyendo con la necesidad del desarrollo de la guía multimedia, a la vez se incluye la interactividad como un proceso importante para mantener el dinamismo y entretenimiento e interés al momento que el grupo objetivo tenga acceso al producto, la finalidad de la guía multimedia consiste en entretener al usuario mientras reconoce el talento salcedense, en la música popular ecuatoriana.

CAPITULO III

3. PROPUESTA

3.1 Tema

“Diseño de una guía multimedia de la música popular ecuatoriana e intérpretes salcedenses, mediante aplicaciones audiovisuales para la difusión de este género en el cantón salcedo periodo 2014 - 2015”

3.2 Justificación

Las nuevas tecnologías de la comunicación y diseño, brindan herramientas informáticas para poder crear una guía multimedia que difunda el talento musical interpretada por artistas salcedenses, ya que en la actualidad la mayoría de niños, jóvenes y adultos tienen conocimiento del uso del internet y las redes sociales.

El diseño y el desarrollo de una guía multimedia permitirá dar a conocer y difundir a los artistas de la localidad. La necesidad de crear espacios para estos intérpretes hace de este emprendimiento un vínculo directo entre los cantantes y la gente que gusta de la música.

La música como expresión de identidad evoluciona a la par de la tecnología y las plataformas virtuales, hemos pasado de los afiches en las paredes a las páginas web que por su carácter global nos permiten estar en todo el mundo en el mismo instante, la distancia entre lo que queremos difundir y el receptor cada vez son más pequeñas en tiempo y espacio, el ocio y el tiempo libre ayudan a difundir y promocionar muchos temas y en nuestro caso a los intérpretes salcedenses. Esta Guía multimedia llenará espacios y creará oportunidades de trabajo y promoción para la proyección de artistas del cantón Salcedo.

3.3 Objetivos

3.3.1 Objetivo General

Diseñar una guía multimedia de la música popular ecuatoriana e intérpretes salcedenses, mediante aplicaciones audiovisuales para la difusión de este género en el cantón Salcedo.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Estructurar la información de una forma ordenada y sencilla para la fácil comprensión y que permita la participación del usuario en el proyecto.
- Realizar una interacción que permita el entretenimiento y el aprendizaje a través de la navegación dentro de la guía multimedia.
- Diseñar una guía multimedia estética, innovadora, completa y actualizada que permita captar la atención del usuario y transmitir la información de manera eficaz.

3.4 Análisis de factibilidad

El estudio de la factibilidad permite determinar si el desarrollo de un proyecto es permitido desde distintos puntos de perspectiva como los son: técnico, económico y operacional.

3.4.1 Factibilidad técnica

La guía multimedia se desarrolló mediante programas digitales en la cual se logró el diseño, diagramación y la correcta estructuración de la interfaz.

3.4.2 Factibilidad Económica

Los recursos necesarios para el desarrollo del proyecto serán asumidos por el investigador.

TABLA N.- 8

FACTIBILIDAD ECONÓMICA

DETALLE	CAN.	VALOR U.	VALOR T.
Hojas papel boom	50	0,05	2,50
Impresión de borradores	5	8.00	40.00
Diseño (Horas)	40	10.00	400.00
Investigación (Horas)	150	1,00	150,00
Flash memory	1	15,00	15,00
Internet	150	1,00	150,00
Lapto i3	1	1200	1.200
TOTAL			1.957,50

REALIZADO POR: Investigador

3.4.3 Factibilidad Operacional

Los beneficiarios directos de esta investigación son los habitantes del cantón Salcedo.

3.5 Descripción de la propuesta

La presente propuesta pretende contribuir al cantón Salcedo de ideas creativas e innovadoras para la difusión de la música popular ecuatoriana interpretada por artistas Salcedenses, mediante las técnicas que nos ofrece el diseño y tomando en cuenta los adelantos tecnológicos con el cual se ha creado una guía multimedia mediante aplicaciones audiovisuales que permita dar a conocer a los artistas salcedenses y su música de una forma fácil y sencilla e incentivar a la población a escuchar este género de música.

Tomando en cuenta las características y requerimientos del proyecto, la guía multimedia se ha realizado a través de una página web, ya que en la actualidad el uso del internet permitirá llegar de una manera adecuada a los usuarios, para que cause el interés de los mismos, contara con la información adecuada, y de fácil

comprensión del receptor mediante fotografías, videos, música y textos referente al tema que permitirá ampliar su interés por este género de música.

3.5.1 Fase de diagnóstico

Una vez aplicado los métodos y técnicas de investigación se determina que es necesario el desarrollo y aplicación de la presente propuesta. Con el proceso de observación es evidente que el interés de la población por el género de música popular ecuatoriana interpretada por artistas salcedenses es nulo, lo que ha conllevado a que los intérpretes de este género no sean reconocidos y posteriormente dejen la música.

Por otro lado en la aplicación de las encuestas la población manifestó conocer a los artistas salcedenses de una forma vaga.

3.6 Sistema Gráfico

3.6.1 Desarrollo del logotipo

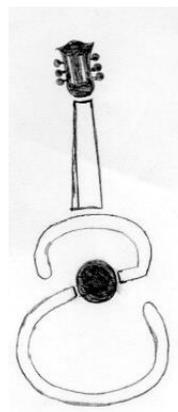
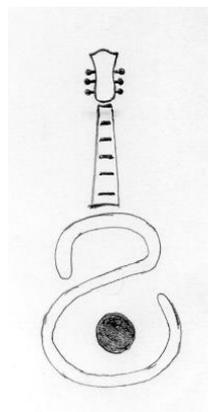
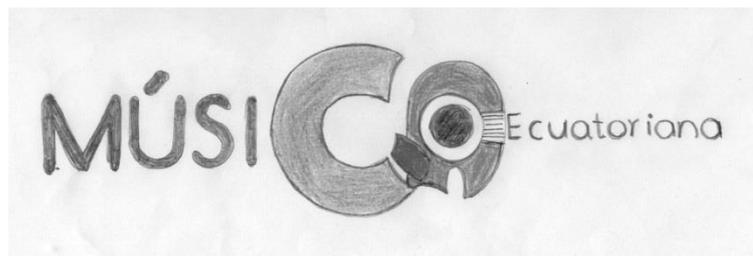
El logotipo es un elemento gráfico que identifica a una empresa, persona o producto, el cual debe cumplir con las características específicas que ayude a la legibilidad, fácil identificación y gusto del público objetivo.

3.6.2 Bocetaje del imatipo

Se desarrollaron varias propuestas del logotipo, de los cuales se seleccionó la más adecuada para aplicar e identificar a la propuesta multimedia, guardando un mensaje y estructura semiótica de una guitarra formada por la letra S que es la primera letra de la cual se compone el cantón Salcedo y dando a entender que en Salcedo hay música, el desarrollo de este logotipo tuvo una evolución la cual se detallará a continuación.

GRÁFICO N.- 7

BOCETAJE DEL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigador

3.6.2.1 Bocetaje del imagotipo final

GRÁFICO N.- 8

BOCETAJE FINAL DEL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigador

3.6.3 Construcción del imagotipo

3.6.3.1 Identidad

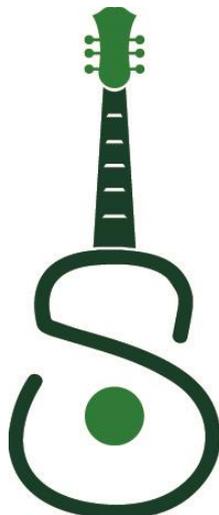
La identidad busca comunicar el mensaje de la propuesta, utilizando colores y formas llamativas de fácil interpretación para el público objetivo.

3.6.3.2 Isotipo simbólico

Se refiere a la composición gráfica de formas y color que se identifican con la música popular ecuatoriana interpretada por artistas salcedenses.

GRÁFICO N.- 9

CONSTRUCCIÓN DEL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigador

3.6.3.3 *Imagotipo*

Para facilitar y reforzar la identidad visual del producto final, se desarrolló al icono relacionándolo con el logotipo, utilizando colores representativos y corporativos del Gobierno Autónomo Descentralizado del Cantón Salcedo.

GRÁFICO N.- 10

IMAGOTIPO

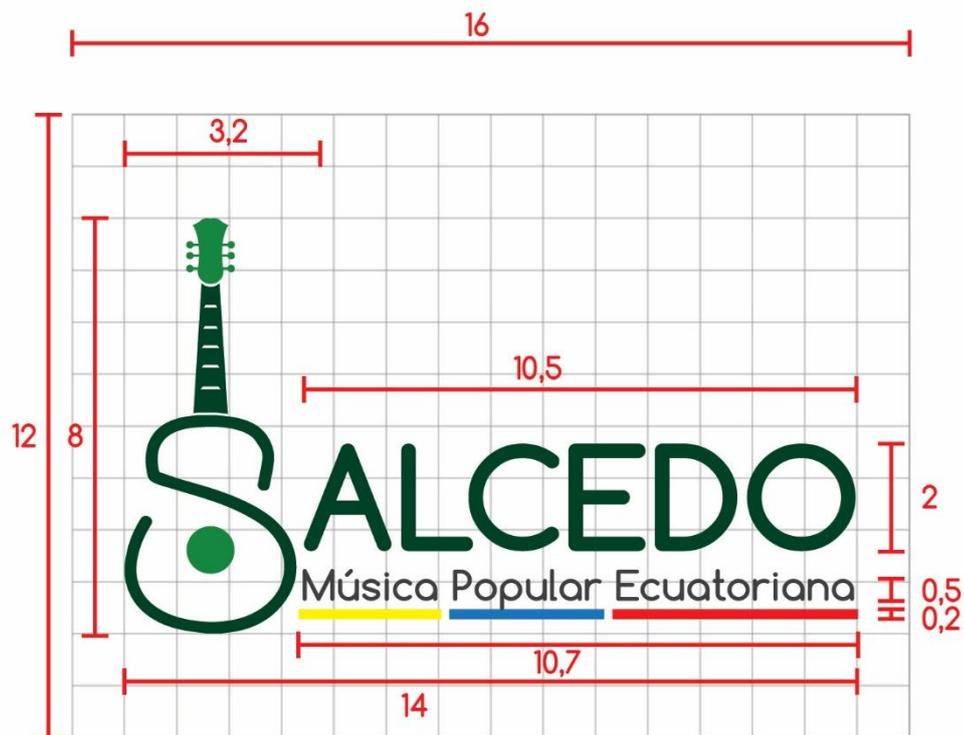


REALIZADO POR: Investigador

3.6.3.4 Construcción geométrica

Para facilitar la construcción y reproducción del Imagotipo se procede a especificar las dimensiones de los elementos que la conforman mediante cuadrículas.

GRÁFICO N.- 11
CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA



REALIZADO POR: Investigador

3.6.3.5 *Espacio fuera del imagotipo*

Corresponde al espacio que no se puede invadir por ningún otro elemento gráfico.

GRÁFICO N.- 12

ESPACIO FUERA DEL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigador

3.6.3.6 *Normalización de tamaño*

En este proceso se determina el tamaño mínimo al cual puede ser reproducido sin perder su legibilidad y su claridad visual.

GRÁFICO N.- 13

NORMALIZACIÓN DE TAMAÑO



REALIZADO POR: Investigador

3.6.3.7 *Formas de no utilizar el imagotipo*

GRÁFICO N.- 14

FORMAS DE NO UTILIZAR EL IMAGOTIPO



REALIZADO POR: Investigador

3.6.3.8 Fondos no permitidos

GRÁFICO N.- 15

FONDOS NO PERMITIDOS



REALIZADO POR: Investigador

3.6.3.9 *Fondos permitidos*

GRÁFICO N.- 16

FONDOS PERMITIDOS



REALIZADO POR: Investigador

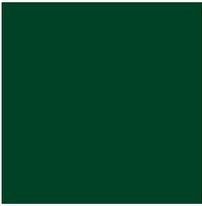
3.6.4 Justificación cromática del Imagotipo

En la composición del logotipo se utilizó los colores corporativos del GAD Municipal del cantón Salcedo, así como los colores de la bandera nacional del Ecuador y el color de fondo en la cual vana a ser empleadas.

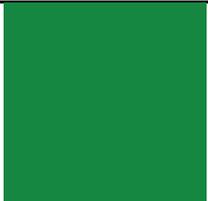
Los modelos RGB y CMYK son detallados en la siguiente tabla.

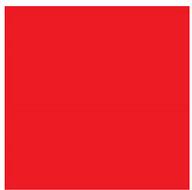
GRÁFICO N.- 17

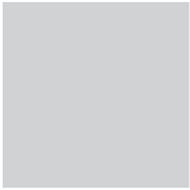
JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA DEL IMAGOTIPO

Color	Modelo RGB	Modelo CMYK	Justificación
 Verde oscuro	R= 0 G= 66 B= 39	C= 100 M= 46 Y= 94 K= 50	Los artistas a los cuales se desea identificar son residentes del cantón Salcedo, por lo que este color los identifica por ser unos de los colores corporativos e identificativos del cantón.

	R= 18	C= 86	Por ser unos de los colores corporativos del cantón Salcedo, identifica claramente
--	-------	-------	--

 <p>Verde claro</p>	<p>G= 135 B= 66</p>	<p>M= 21 Y= 100 K= 10</p>	<p>a los intérpretes musicales como salcedenses.</p>
 <p>Amarillo</p>	<p>R= 255 G= 241 B= 0</p>	<p>C= 0 M= 0 Y= 100 K= 0</p>	<p>Existen distintos géneros de música, netamente se quiere identificar a la variedad de géneros musicales e intérpretes ecuatorianos, es por esto que el amarillo es utilizado por representar a al primer color de la bandera ecuatoriana, la cual representa a la riqueza del país.</p>
 <p>Azul</p>	<p>R= 27 G= 117 B= 187</p>	<p>C= 85 M= 50 Y= 0 K= 0</p>	<p>La música ecuatoriana representa ciertos estados de ánimo como: tristeza, alegría, calma y tranquilidad, es por esto que el azul los ilustra fácilmente. También es el segundo color de la bandera ecuatoriana la cual representa, pureza y tranquilidad.</p>

	<p>R= 267 G= 28 B= 36</p>	<p>C= 0 M= 100 Y= 100</p>	<p>Con el rojo se desea transmitir el sentimiento, la pasión y el amor que son puestas al escribir o interpretar un tema musical, es el tercer color de la bandera ecuatoriana por lo que se lo utiliza para representar a la música del Ecuador.</p>
---	-----------------------------------	-----------------------------------	---

Rojo		K= 0	
	R= 64 G= 64 B= 65	C= 0 M= 0 Y= 0 K= 90	El gris representa a la elegancia de música que transmiten los ecuatorianos, también se quiere no saturar la composición de colores utilizados en el logotipo, con este color.
Gris			

REALIZADO POR: Investigador

3.6.5 Justificación tipográfica del logotipo

En la composición del logotipo, se utilizó una sola tipografía que se caracteriza por ser redondeada, simple y legible. Se tomó en cuenta la claridad en su lectura, proporción y contraste.

La fuente utilizada es:

3.6.5.1 Comforta

Esta tipografía es adecuada para pantalla, se caracteriza por su legibilidad incluso en tamaños pequeños.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

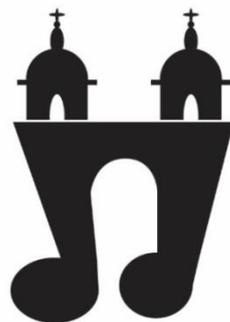
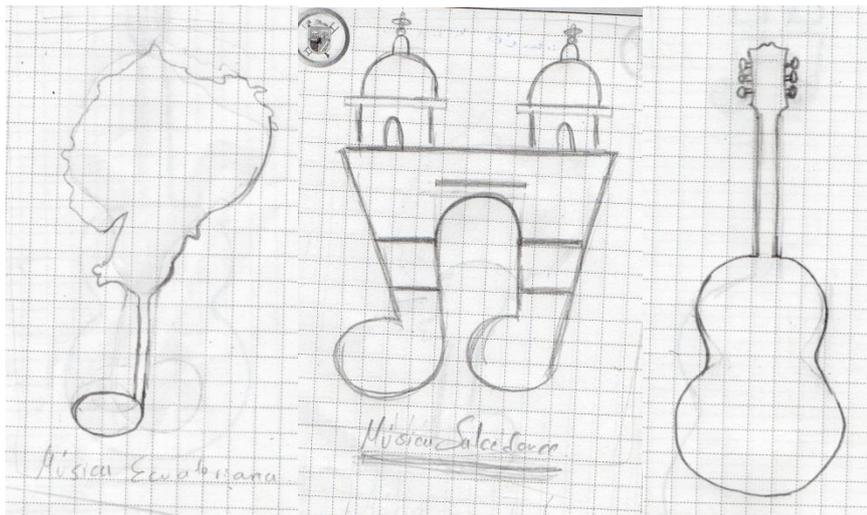
0123456789 /*-+()%.!|¿?&\$'"<>

3.6.6 Iconografía

Para el desarrollo de los iconos se procedió al bocetaje para luego escanearlas y digitalizarlos, para posteriormente proceder al diseño y ubicación de la tipografía.

GRÁFICO N.- 18

ICONOGRAFÍA



Música en
Salcedo



Música en
Ecuador



Instrumentos

REALIZADO POR: Investigador

3.6.7 Ilustración de la interfaz principal

La ilustración es de carácter representativo, se ilustra a uno de los artistas más reconocidos del cantón Salcedo como lo es José Guygua Ortiz o más conocido como Pepe Guygua, con uno de los instrumentos más tradicionales que reconocen el público objetivo a quien va dirigida.

GRÁFICO N.- 19

ILUSTRACIÓN DE LA INTERFAZ PRINCIPAL



REALIZADO POR: Investigador

3.7 Arquitectura de la información

3.7.1 Estructura de organización multimedia

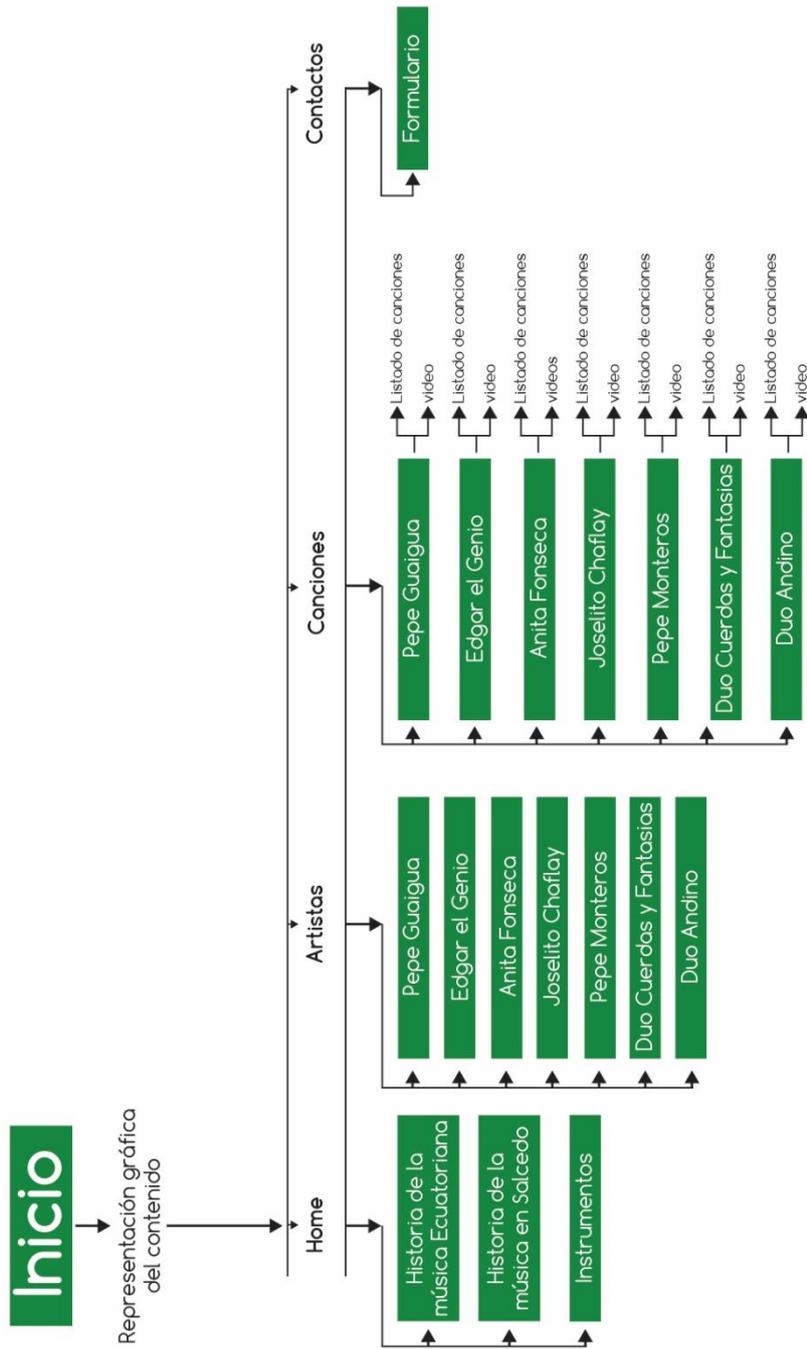
La estructuración y organización de los procesos multimedia, permite la correcta distribución de la información ajustada al público objetivo al cual va dirigido.

3.7.2 Mapa de navegación

El mapa de navegación permite ver la estructura y la funcionalidad de la Guía Multimedia e identificar como se distribuye la información y su navegación:

GRÁFICO N.- 20

MAPA DE NAVEGACIÓN



REALIZADO POR: Investigador

3.8 Contenido de la interfaz

3.8.1 Artistas del cantón Salcedo

3.8.1.1 Pepe Guaygua

Nombre: José Guaygua Ortiz

Fecha de Nacimiento: 1 de julio de 1940

Lugar de nacimiento: Mulalillo – Salcedo – Ecuador

Su vida:

Inicio musical a los 14 años, continuó a los 18 años donde integro al primer grupo musical de Salcedo el grupo “Alma Salcedense” durante algunos años.

Luego viajo a Santo Domingo de los Colorados – Santo Domingo de los Tsachilas.

Guitarrista oficial de radio Saracay durante 18 años, retorno a Salcedo y trabajo en la radio Nuevos Éxitos desde que inicio hasta que se cerró y desapareció.

Grabaciones con varios artistas y con su grupo actual, con el Trio Salcedo.

Trabajo como marco musical en la casa disquera donde pudo acompañar a varios artistas importantes con el requinto y el Arpa.

Giras:

Ecuador, Perú, Colombia con varios artistas de Guayaquil y Santo Domingo

Integro grupos musicales como:

Trio Atahualpa con Luis Alberto San Pedro

Guitarrista de los hermanos Castro

Los primos Porras

En la actualidad - Los mensajeros del Ecuador

Instrumentos:

Arpa

Requinto

Guitarra jaguayana

Piano

Violín

Bandolín

Rondador

Flauta

3.8.1.2 Pepe Monteros

Nombre: José Augusto Monteros

Fecha de Nacimiento: 28 de agosto de 1951

Lugar: Salcedo - Ecuador

Su vida:

Nació y creció en San Miguel de Salcedo.

Sus estudios primarios los realizó en la Escuela Federico Gonzales Suarez.

Sus estudios secundarios los realizó en el colegio Nacional Salcedo.

La universidad Técnica de Ambato en la que obtuvo su título de licenciado de Geografía.

Durante su vida profesional se ha desempeñado como empleado municipal y luego como docente del colegio Nacional Salcedo.

Sus primeros pasos en la música como jobi el inicio desde su niñez y su recorrido son 35 años.

Reconocimientos:

Diploma - Sistema eléctrico de Latacunga

Diploma - Municipio de Latacunga

Diploma - Centro Agrícola de Salcedo

Diploma - Escuela de Santa Ana

Reconocimiento de FEDEBAS en Salcedo Canta a Salcedo

Reconocimiento de la UNE Cantonal y Provincial

Gira:

Varias Provincias del Ecuador

Música:

Salcedo ciudad hermosa

Recordando a mi tierra (Autor: Luis Enrique Jarrín)

Participación en grupos musicales como:

Trio Salcedo

Dueto Grande

Trio Nacional Salcedo

3.8.1.3 Edgar el Genio

Nombre: Edgar Cañar

Fecha de Nacimiento: 1990

Lugar: Cumbijín – Salcedo - Ecuador

Su vida:

Sus estudios los realizó en una escuelita de la comunidad donde vivía, inicio a trabajar a los diez años en la profesión de su padre que es la medicina natural.

Inicio su carrera a los 21 años y lleva en ello 4 años, en sus inicios tuvo varios tropiezos pues se les cerraron varias puertas sin dar importancia a su talento.

Gira por el país:

Cuenca, Loja, Saraguro, Cañar, Inga pirca, Sigchos, Riobamba, Ambato, Latacunga y Salcedo.

Música:

Primera canción – Ella me da la ilusión (2012)

Segunda canción - Silbido de Amor (2013)

Tercera canción – He sentido amor (2014)

Canciones de su autoría:

Te necesito

Si me pudieras amar

Grabaciones a dúo con:

Marquitos Pullai – Amigos

Los del Barrio – Locos por ti

3.8.1.4 Dúo cuerdas y fantasías

Grupo: Cuerdas y fantasías

Fecha de Nacimiento del grupo: 2007

Lugar: Salcedo - Ecuador

Su vida:

Durante la vida del grupo iniciaron con el nombre Sueños, luego de ahí por falta de apoyo y organización el grupo se fue perdiendo hasta que se quedó conformado como dúo Cuerdas y Fantasías.

Una vez que el grupo se desintegro, el dúo que actualmente conforman entre Carlos Gualpa y Jimy, se caracteriza por interpretar música instrumental, la cual ofrecen a un seleccionado público como en eventos privados.

La música que ellos interpretan son recopilaciones de canciones, aunque con unos arreglos que ellos mismos lo hacen.

Gira por el país:

Quito, Riobamba, Ambato, Latacunga, Salcedo, entre otros.

Música:

Recopilaciones de música instrumental.

Instrumentos:

Guitarra

3.8.1.5 Anita Fonseca

Nombre: Ana Belén Chaflay Fonseca

Fecha de Nacimiento: 25 de octubre de 1991

Lugar: Salcedo - Ecuador

Su vida:

Sus estudios los realizó en la Unidad Educativa San Francisco de Asís, y luego de sufrir la pérdida de su madre Mery Fonseca tuvo que cambiarse de colegio y continuar sus estudios en la Unidad Educativa Liceo Oxford.

Inicio su carrera impulsada por su madre fue a los 5 años, sus participaciones fueron continuas en el colegio con triunfos incluidos.

Luego de la muerte de su madre, Jose Chaflay como su padre tomo las riendas de la carrera de Anita y así es como continua hasta la actualidad surgiendo en la música a la par con su carrera universitaria.

Gira por el país:

Quito, Riobamba, Ambato, Latacunga, Salcedo

Canciones:

A donde fuiste mamita

Grabaciones a dúo con:

Los del Barrio – Corazón contento

Instrumentos

Guitarra

3.8.1.6 Joselito Chaflay

Nombre: José Antonio Chaflay

Fecha de Nacimiento: 4 de junio de 1969

Lugar: Parroquia Mulliquindil Santa Ana – Salcedo - Ecuador

Su vida:

Inicio su carrera como aficionado al cursar el segundo año en la unidad educativa Salcedo, pero su gusto por l música nació al conocer a una Gran artista como es Mery Fonseca con quien luego se comprometieron.

Su primera intervención como artista fue en un programa de concurso q en ese entonces de su juventud organizaba la radio nuevos éxitos, en donde fue uno de los finalistas.

Hoy en la actualidad trabaja como productor y solista

Gira por el país:

Salcedo, Tungurahua, Latacunga, Chimborazo, Pichincha

Grabaciones:

Disco “Una herencia musical”

Instrumentos:

Guitarra

3.8.1.7 Dúo Andino

Grupo: Dúo Andino

Fecha de Nacimiento del grupo: 2011

Lugar: Salcedo - Ecuador

Su vida:

El dúo andino que actualmente conforman entre Edipson Jiménez y Guillermo Zavala, se caracteriza por interpretar música ecuatoriana inédita, la cual ofrecen a todo tipo de público.

La música que ellos interpretan es de su autoría más covers con algunos arreglos que ellos mismos lo hacen.

Gira por el país:

Ibarra, Bolívar, Riobamba, Quito, Coca, Manta, Latacunga, Salcedo

Música:

Inédita y covers

Instrumentos:

Guitarra

Acordeón

Saxofón

Órgano

3.8.2 Diseño de la Interfaz

Es importante contar con un conjunto de características generales y específicas al realizar un diseño de la interfaz, para facilitar la comprensión de la información al usuario.

3.8.2.1 Diagramación de la interfaz

La retícula permite distribuir los elementos de manera ordenada y legible en un espacio, resaltando lo más importante.

El proceso de estudio ayudo a determinar que la retícula más recomendable para el desarrollo del proyecto es la retícula 960 por que permite al diseñador distribuir los elementos de manera ordenada, destacando la interacción que estos provocan si se los sitúan en diferentes posiciones de acuerdo a sus proporciones.

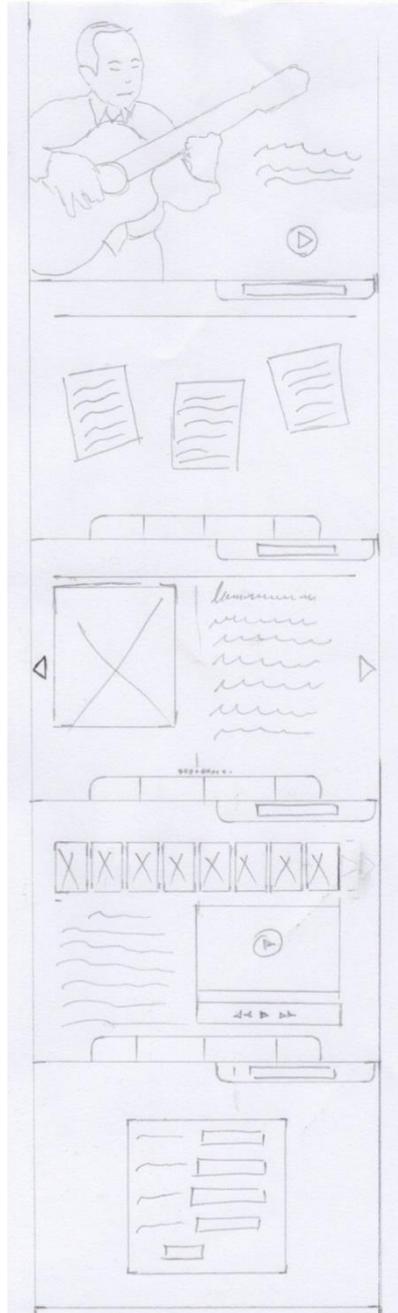
3.8.3 Prototipo de baja fidelidad

Es una técnica que le permite probar y refinar un diseño totalmente en el papel antes de escribir una línea de código. Este prototipo ayudara a que se pueda hacer la prueba de baja fidelidad de la guía multimedia.

Tomando estos referentes que conforman la retícula se ha estructurado la siguiente:

GRÁFICO N.- 21

PROTOTIPO DE BAJA FIDELIDAD

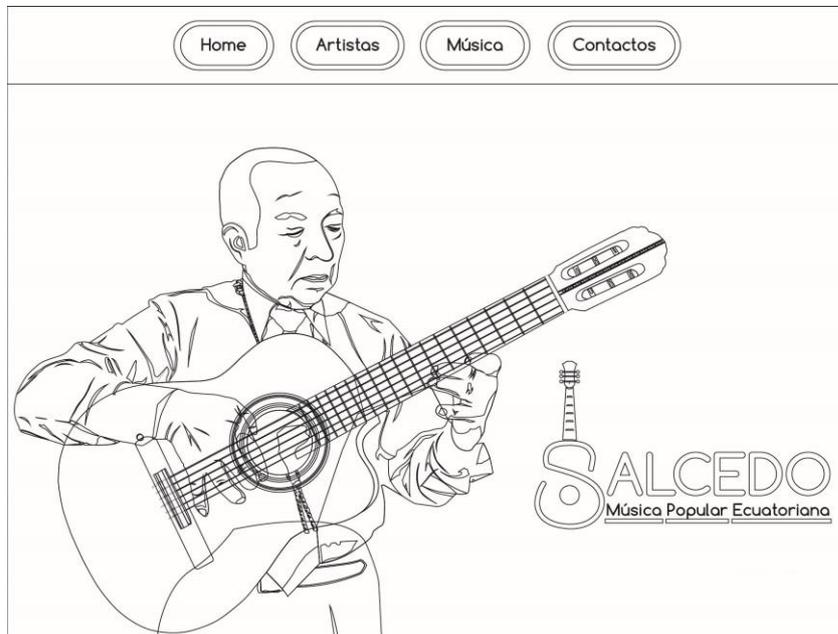


REALIZADO POR: Investigador

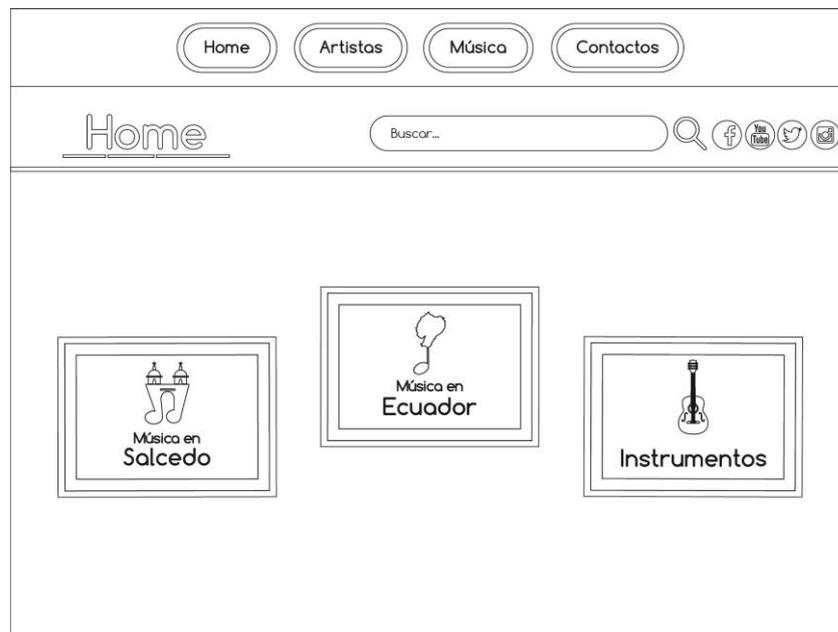
3.8.4 Prototipo de alta fidelidad

GRÁFICO N.- 22

PROTOTIPO DE ALTA FIDELIDAD



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador

X

Música en Salcedo

Una de las canciones que ha trascendido durante años es la canción "Lindo Salcedo" tema que en la actualidad muchos artistas salcedenses las interpretan a su estilo. El autor originario es Gonzalo Eduardo Badillo Baldeón, oriundo de la ciudad de Riobamba.

La canción fue compuesta en ritmo de pasacalle y grabada en Guayaquil en el año de 1957 e interpretada por las Hnas. Badillo Baldeón.

REALIZADO POR: Investigador

Home
Artistas
Música
Contactos

Artistas

Buscar...
 🔍
f
▶
📧
📺

Edgar el Genio

Su vida:
 Sus estudios los realizó en una escolita de la comunidad donde vivía, inicio a trabajar a los diez años en la profesión de su padre que es la medicina natural.
 Inicio su carrera a los 21 años y lleva en ello 4 años, en sus inicios tuvo varios tropiezos pues se les cerraron varios puer-
 tas sin dar importancia a su talento.

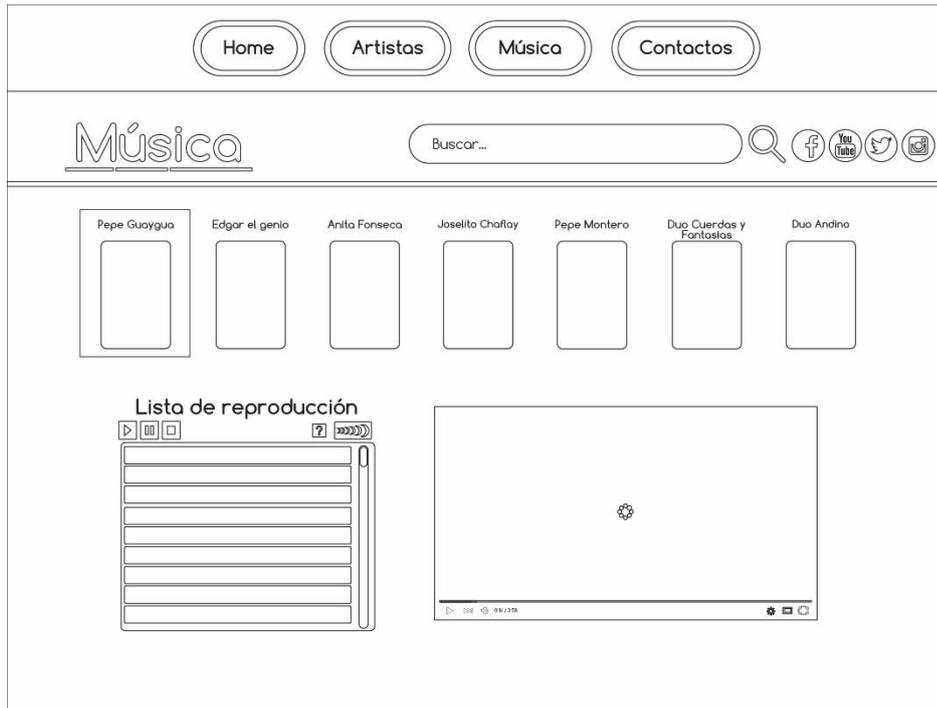
Gira por el país:
 Cuenca, Loja, Saraguro, Cañar, Inga pirca, Sigchos, Riobamba, Ambato, Latacunga y Salcedo.

Música:
 Popular ecuatoriana - Inédita y covers

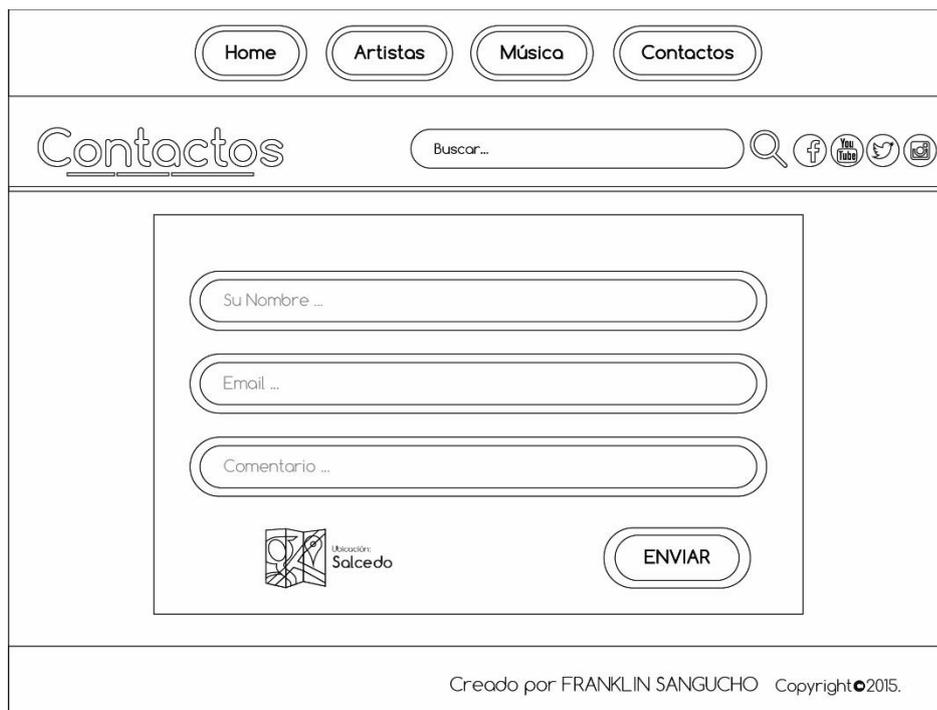
Canciones de su autoría:
 Te necesito
 Si me pudieras amar
 Grabaciones a dúo con:
 Marquitos Pullai - Amigos
 Los del Barrio - Locos por ti

◀
▶

REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador

3.8.5 Diagramación web

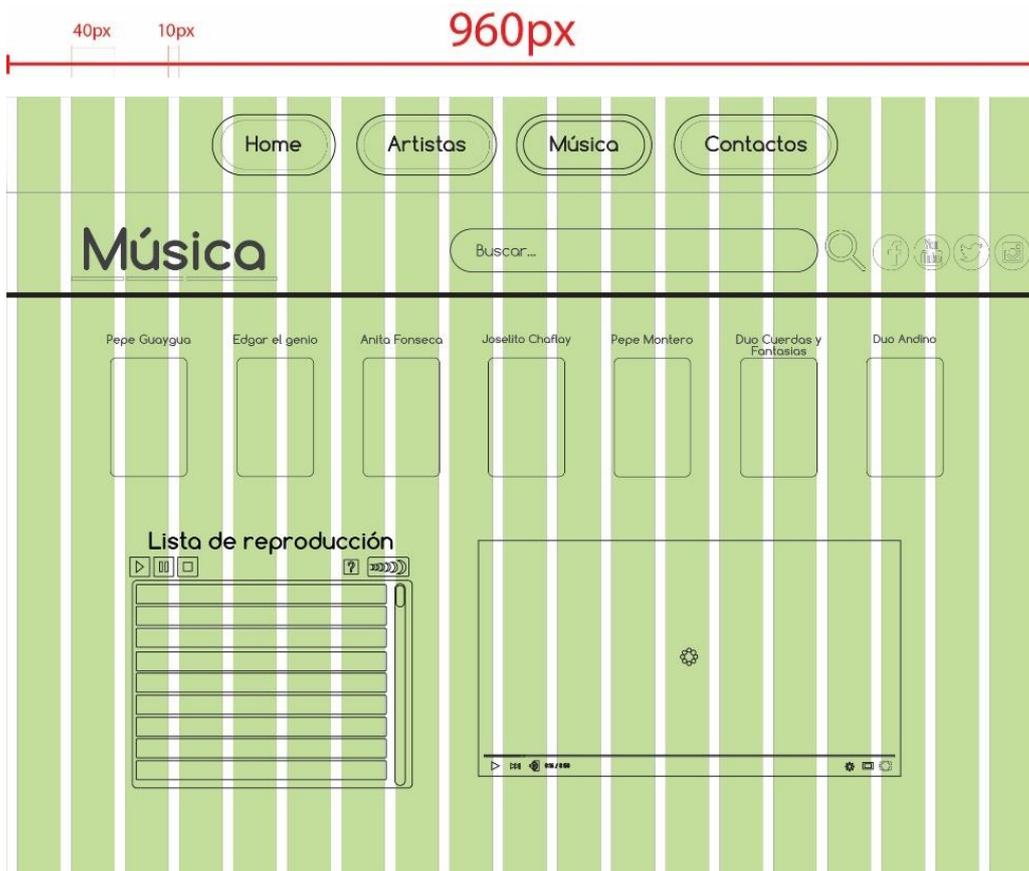
3.8.5.1 Retícula 960

Según (SÁNCHEZ, Marco), *“El 960 Grid System es una estructura (framework) para crear sitios web con un diseño basado en columnas”.p1*

Esta retícula ayudara a la diagramación correcta de la guía multimedia, se caracteriza por tener 16 columnas de 40px separadas por una distancia de 10px esto ayudara al mejor manejo y distribución de los elementos en la interfaz del producto final.

GRÁFICO N.- 23

RETÍCULA 960.



REALIZADO POR: Investigador

3.8.6 Proceso final de la propuesta

3.8.6.1 Página de inicio

Esta interfaz se caracteriza por tener una representación gráfica animada de lo que contiene la guía multimedia, se caracteriza por tener una animación de unos de los artistas sobresalientes que habita en el cantón Salcedo. Contiene el logotipo en el cual representa a la música popular ecuatoriana en Salcedo.

GRÁFICO N.- 24

PÁGINA DE INICIO



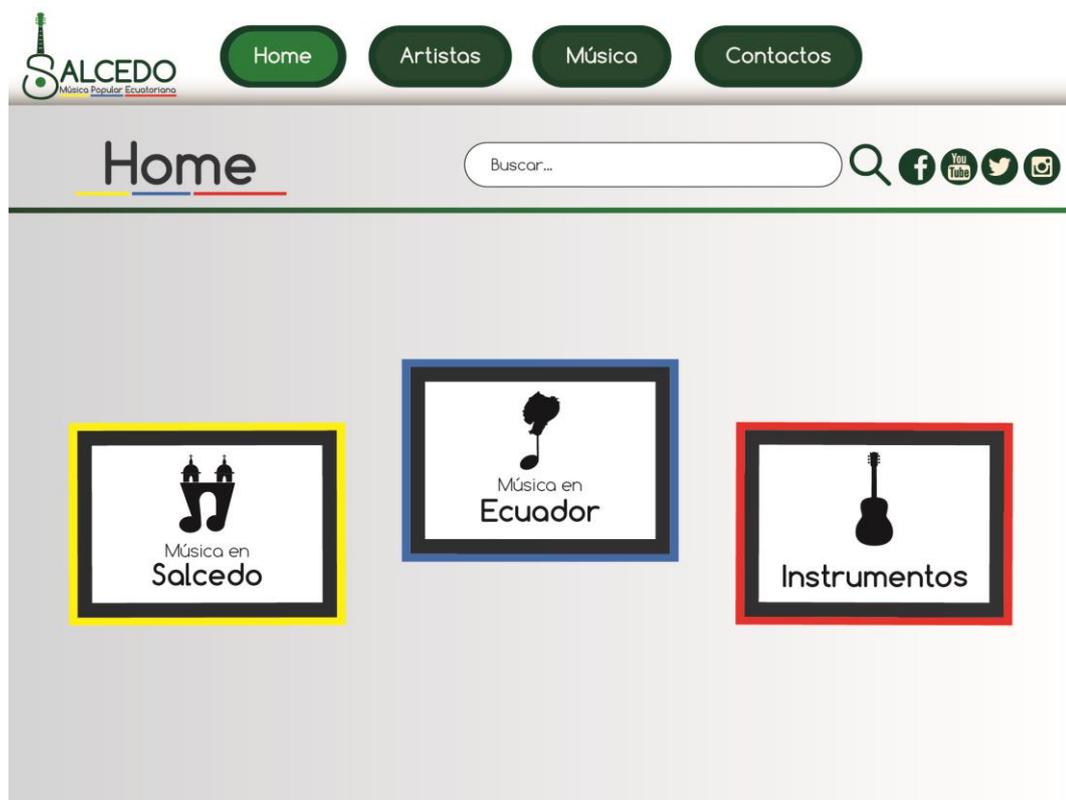
REALIZADO POR: Investigador

3.8.6.2 *Página de Home*

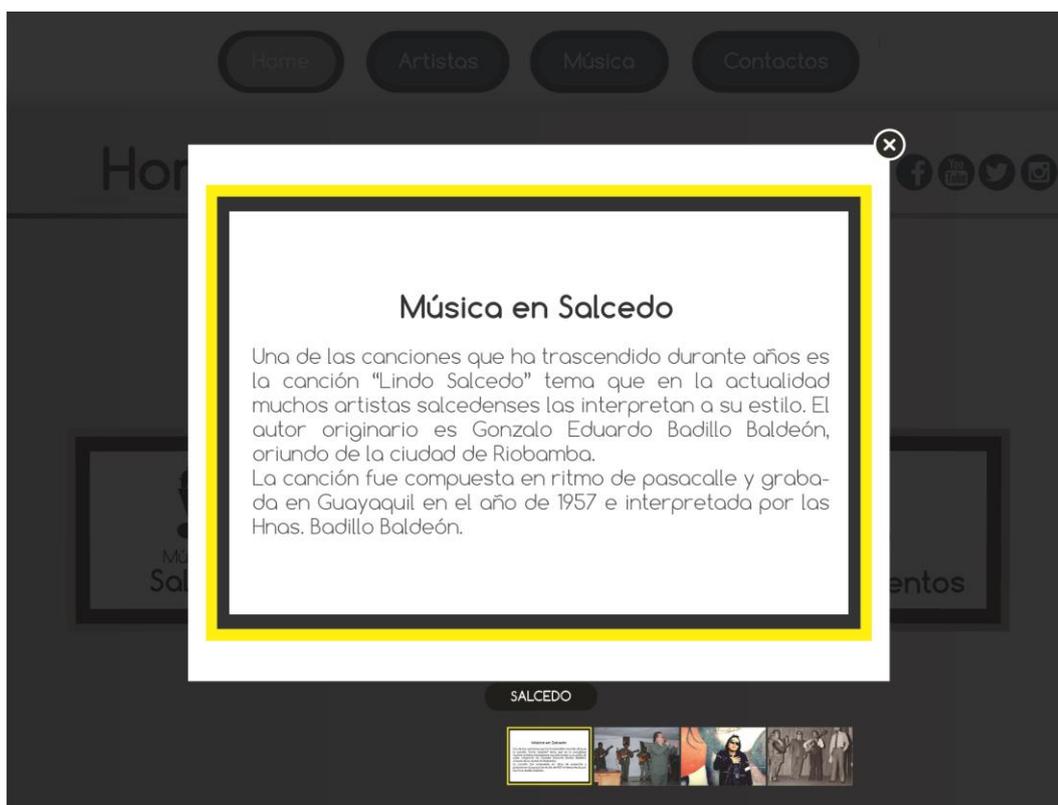
La característica principal de esta página es que contiene interactividad en los botones internos en donde se da una breve redacción del inicio y la historia de música popular ecuatoriana, y de lo que es el cantón Salcedo.

GRÁFICO N.- 25

PÁGINA HOME



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador

3.8.6.3 *Página de Artistas*

En esta interfaz se detalla a la vida, las canciones, fotografía y toda la información necesaria para dar a conocer a los artistas del cantón salcedo. Se caracteriza por tener interactividad con la información del artista.

GRÁFICO N.- 26

PÁGINA ARTISTAS



SALCEDO
Música Popular Ecuatoriana

Home Artistas Música Contactos

Artistas

Buscar...

Edgar el Genio

Su vida:

Sus estudios los realizó en una escuelita de la comunidad donde vivía, inicio a trabajar a los diez años en la profesión de su padre que es la medicina natural. Inicio su carrera a los 21 años y lleva en ello 4 años, en sus inicios tuvo varios tropiezos pues se les cerraron varias puertas sin dar importancia a su talento.

Giro por el país:

Cuenca, Loja, Saraguro, Cañar, Inga pirca, Sigchos, Riobamba, Ambato, Latacunga y Salcedo.

Música:

Popular ecuatoriana - Inédita y covers

Canciones de su autoría:

Te necesito
Si me pudieras amar
Grabaciones a dúo con:
Marquitos Pullai - Amigos
Los del Barrio - Locos por ti

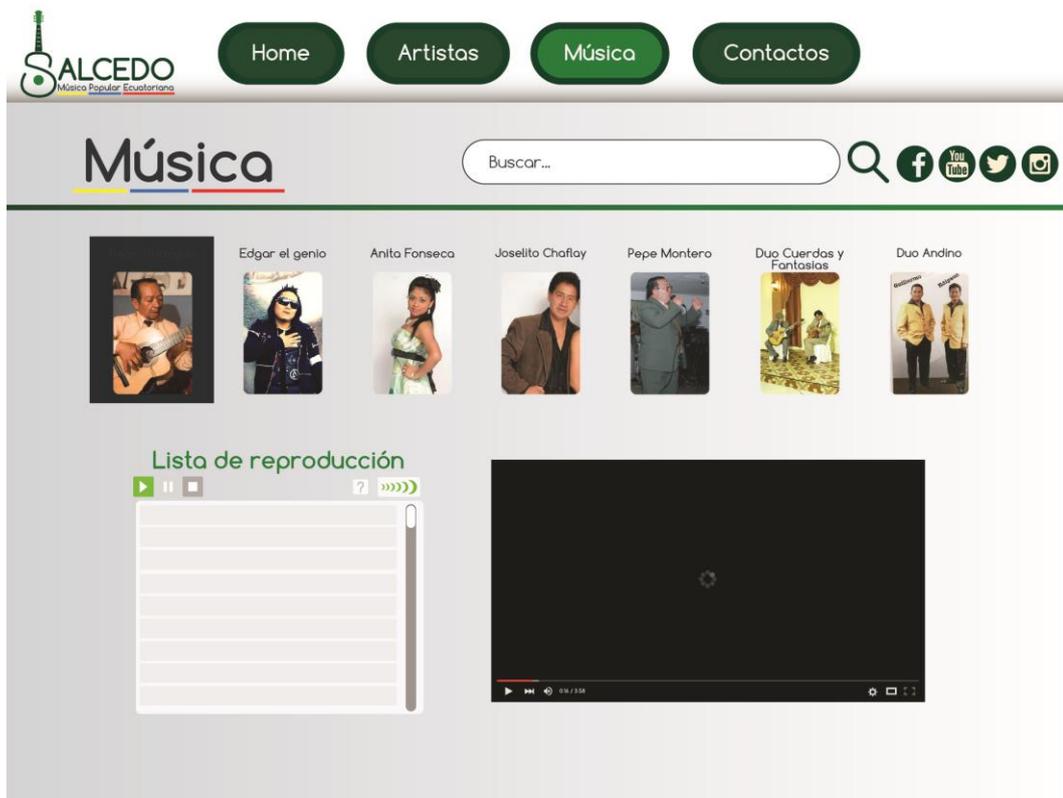
REALIZADO POR: Investigador

3.8.6.4 *Página de Música*

Esta página contiene las canciones y videos de cada uno de los artistas, se caracteriza por la interactividad que tiene en sus botones los cuales son las fotografías de cada uno de los músicos, también contienen la reproducción inmediata de cada uno de los videos y la música así como la opción a la descarga de canciones.

GRÁFICO N.- 27

PÁGINA MÚSICA



REALIZADO POR: Investigador

3.8.6.5 *Página de Contactos*

La página de contactos, se caracteriza por el formulario que esta contiene para poder contactarse con el servidor de esta guía multimedia.

GRÁFICO N.- 28

PÁGINA CONTACTOS

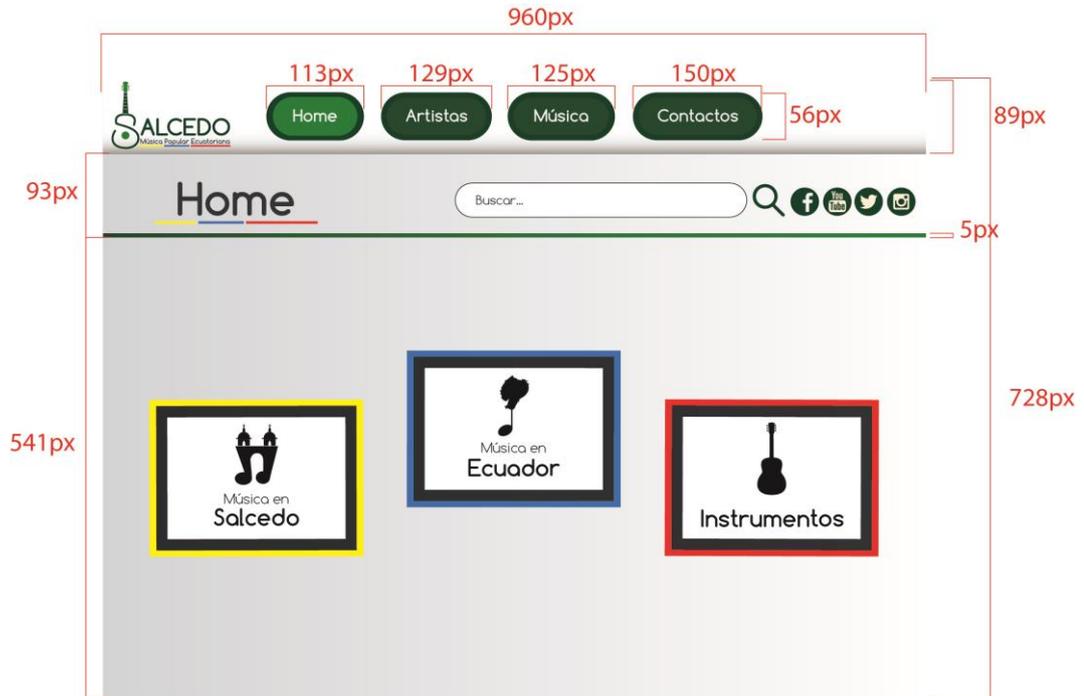
The image shows a screenshot of a website's contact page. At the top left is the logo for 'SALCEDO Música Popular Ecuatoriana'. To its right is a navigation menu with four buttons: 'Home', 'Artistas', 'Música', and 'Contactos'. Below the navigation is a search bar with the placeholder text 'Buscar...' and a magnifying glass icon. To the right of the search bar are icons for Facebook, YouTube, Twitter, and Instagram. The main content area is a light green box containing a contact form. The form has three input fields: 'Su Nombre ...', 'Email ...', and 'Comentario ...'. Below the form is a logo for 'Asociación Salcedo' and a green button labeled 'ENVIAR'. At the bottom of the page, a dark green footer contains the text 'Creado por FRANKLIN SANGUCHO Copyright ©2015.'

REALIZADO POR: Investigador

3.8.7 Construcción geométrica

GRÁFICO N.- 29

CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA



REALIZADO POR: Investigador

3.8.8 Botonera

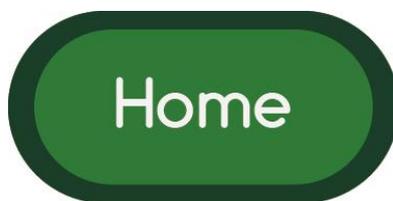
La botonera principal están elaboradas a base de cuatro botones, cada uno de los mismos se dirigirá a la interfaz correspondiente:

3.8.8.1 Home

En esta interfaz indica una breve representación gráfica del contenido de la guía multimedia, los demás botones se hacen visibles al dar un clic sobre un botón que se encuentra visible con una iconografía de reproducción.

GRÁFICO N.- 30

BOTÓN HOME



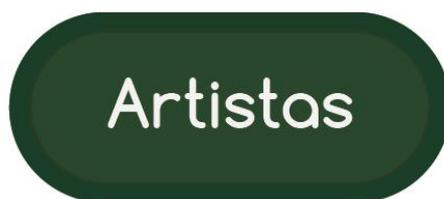
REALIZADO POR: Investigador

3.8.8.2 Artistas

Aquí encontraremos una galería de intérpretes salcedenses de música popular ecuatoriana con su respectiva biografía, la interfaz se encuentra estática.

GRÁFICO N.- 31

BOTÓN ARTISTAS



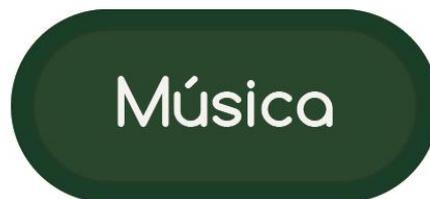
REALIZADO POR: Investigador

3.8.8.3 *Música*

Contiene un listado de canciones y videos interpretados por cada uno de los artistas del cantón Salcedo, estas se reproducen al dar clic en la canción seleccionada.

GRÁFICO N.- 32

BOTÓN MÚSICA



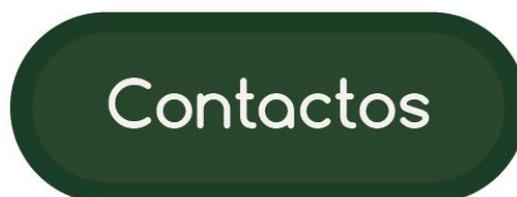
REALIZADO POR: Investigador

3.8.8.4 *Contactos*

Esta interfaz se mantiene estática, aquí se puede enviar la información necesario para por contactarlos.

GRÁFICO N.- 33

BOTÓN MÚSICA



REALIZADO POR: Investigador

3.9 Desarrollo de la animación

La animación se realizó en un formato de 12fps (frames por segundo), así como también las dimensiones de la pantalla de 960px por 728px, tomando en cuenta la retícula 960.

El software cuenta con una línea de tiempo el cual contiene los fotogramas que darán vida a la animación en un rango de 12 fotogramas por segundo, cada uno de ellos puede contener audio, imágenes e ilustraciones.

El audio que caracteriza a la animación se encuentra en un formato estándar mp3 a 128kbps.

3.9.1 Animación del personaje principal

En la animación del personaje se utilizó la técnica de animación por fotograma, es decir se modifica los atributos como: la posición, rotación o tamaño, dándole una secuencia sincronizada conjuntamente con el audio.

La animación se encuentra organizada dentro de una línea de tiempo con ilustraciones las cuales se puede modificar su posición, rotación y tamaño dándole secuencia durante toda la animación, para darle un efecto de movimiento.

GRÁFICO N.- 34

ANIMACIÓN DEL PERSONAJE PRINCIPAL



REALIZADO POR: Investigador

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- Se entrevistó a varios habitantes del cantón Salcedo, quienes indicaron sobre la falta de fuentes de información que indiquen exactamente a los artistas salcedenses.
- Las sugerencias vertidas por los docentes de la universidad, ayudo al desarrollo y diseño de la propuesta final de una manera eficaz.
- El uso de la guía multimedia ayudará a los habitantes del cantón Salcedo a conocer más cerca de la música popular ecuatoriana y a los artistas salcedenses que los interpretan.
- La realización del proyecto se retrasó a lo planificado debido a la dificultosa ubicación de los artistas involucrados en el proyecto, dado que se necesitaba la respectiva entrevista a cada uno de ellos y la adquisición del material informativo.
- Con el desarrollo de la guía multimedia, se ha brindado un material que proporciona información completa y actualizada a la cual se puede utilizar de forma libre y sencilla, puesto que se encuentra en un medio digital que va a la par de la tecnología.
- Durante el proceso de desarrollo de la guía multimedia se obtuvo una experiencia que enriquece los conocimientos en el campo del diseño, lo cual servirá mucho para la aplicación de la misma en la vida profesional.

Recomendaciones

- Realizar actualizaciones permanentes para que la guía multimedia siga creciendo e incrementando en información y en temas actualizados de cada uno de los artistas.
- Orientar a los habitantes del cantón Salcedo a reconocer y valorar a la música popular ecuatoriana, tanto como a los artistas salcedenses que los interpretan.
- Fruto del tiempo y dedicación para la obtención de la información que contiene la presente propuesta se espera el respeto a la autoría de la misma
- Dar seguimiento a la presente propuesta para que más artistas de salcedo se sigan sumando y esto permita fortalecer a la música popular ecuatoriana y a los artistas salcedenses que los interpretan.

GLOSARIO

Autóctonas.- Originario del mismo país o lugar del que se habla.

Bit.- Bit es el acrónimo Binary digit (dígito binario). Un bit es un dígito del sistema de numeración binario, mientras que en el sistema de numeración decimal se usan diez dígitos, en el binario se usan sólo dos dígitos, el 0 y el 1. Un bit o dígito binario puede representar uno de esos dos valores, 0 ó 1.

Brillo.- Capacidad de una superficie para reflejar la luz.

Boceto.- Dibujo inicial que se usa para trabajar sobre una idea y exponerla.

Bosquejo.- Trazar los primeros rasgos de una obra, en esencial de una obra o pintura.

Color.- Tono de un objeto determinado por la frecuencia de la luz emitida por el mismo.

Gráfico.- Elemento visual que complementa al texto para hacer a un mensaje impreso más interesante o facilitar su comprensión.

Icono.- Signo visual poco abstracto. Signo que sustituye algo tomando de éste sus rasgos pertinentes.

Ilusorio.- Que es sólo ilusión, sin valor real.

Legibilidad.- Característica gráfica que hace de los elementos entidades diferenciables y reconocibles unos de otros dentro de un contexto dado.

Maquetación.- Composición de una página, compaginación de diferentes elementos.

Pixel.- La unidad de superficie de imagen sobre la cual se pueden definir atributos, tales como color e intensidad de luz.

Simetría.- Transformación que invierte un objeto o que copia una versión inversa del mismo a lo largo de un eje especificado.

Textura.- Urdimbre y trama de los telares. Por extensión, mayor o menor rugosidad de una superficie, a su riqueza al tacto.

Vector.- Vector es un término que deriva de un vocablo latino y que significa “que conduce”. Un vector es un agente que transporte algo de un lugar a otro. Su significado, de todas formas, varía de acuerdo al contexto.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- **BEHOCARAY, Grisel.** fascículo 5, Diseño Multimedia. Argentina: 1995
- **COCA, Fernández.** Diseño web. Barcelona: MARCOMBO, S.A, 2010
- **CHONG, Andrew.** Animación digital. Barcelona: SL Blume, 2010.
- **GAUCHAT, Juan.** El gran libro de HTML5, HTML5. Barcelona: MARCOMBO, S.A, 2012.
- **GAUCHAT, Juan.** El gran libro de HTML5, CSS. Barcelona: MARCOMBO, S.A, 2012.
- **GERRERO, Fidel.** EDO, Revista musical ecuatoriana, Conmusica, vol. 2
- **LANDA, Robín.** Diseño gráfico y publicidad, fundamentos y soluciones. Madrid: ediciones Anayc Multimedia (Grupo Amaya S.A), 2011.p3
- **LANIER, Jaron.** De realidad virtual a la aumentada. España: Editorial Gustavo Gili 2012.
- **MORISON, Stanley.** Proyectos desarrollados en la edición, La Tipografía. España: SL Blume 2010

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- **BAILÓN, Jaime.** Icono, Revistas de Ciencias Sociales, La chicha no muere ni se destruye solo, se transforma. Quito, 2004. p1
- **BELLOCH, Consuelo.** Aplicaciones multimedia. Valencia, 2002
- **GARETT, James.** Interaction design, The Elements of User Experience segunda edición. Estados Unidos de América: 2011.p81
- **GARETT, James.** Interface design, The Elements of User Experience segunda edición. Estados Unidos de América: 2011.p114

- **INGLEDEW, John.** Fotografía. Barcelona: Blume, S.L nueva edición actualizada, 2010
- **MARC, Chagal.** El color, Princeton architectural press, Diseño Gráfico, nuevos fundamentos. Barcelona: Gustavo Gili, Sl, 2009.p4
- **MARTÍNEZ, Margarita; MUÑOS, Guadalupe;** El uso de boceto multimedia para diseñar interfaces de realidad aumentada para visitas guiadas, Bocetos. Madrid: 2004.p30
- **SANTILLÁN, Frineé.** El guión multimedia. Madrid: ediciones Anayc Multimedia (Grupo Amaya S.A), 2011.

BIBLIOGRAFÍA ELECTRONICA

- **BEDOYA, Alejandro.** Interactividad. 1997
<http://www.iabperu.com>
- **LIBROSWEB.** Unidades de medida.
http://librosweb.es/libro/css/capitulo_3/unidades_de_medida.html
- **LUNA, Carlos.** Interfaz de Usuario, 2005
<http://www.docfoc.com>
- **Mondolatino.** El Pasillo. 2015
<http://www.mondolatino.eu/musica/ecuador/pasillo>
- **PÉREZ Damian.** Java Script. 2007
<http://www.maestrosdelweb.com>
- **SÁNCHEZ,Marco.** 960 Grid System.
http://observatoriotecedu.uned.ac.cr/media/960_grid.pdf

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADEMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERIA Y APLICADAS

Latacunga – Cotopaxi – Ecuador

ENCUESTA DE GRADO

¿Qué género de música popular ecuatoriana escucha?

La cumbia, La chicha, Rockola, Albazo, Bomba,

El pasillo, Pasacalle, Capishca, Yaraví, Sanjuanitos,

Folklor, La balada romántica, La música romántica

¿Conoce algún artista destacado en el género de música popular en el cantón Salcedo?

Si () no ()

Cuales:

.....

¿Considera que una guía multimedia de música popular ecuatoriana fomente el interés de los habitantes del cantón Salcedo?

Si () no ()

Por que

.....

.....

.....

¿Considera usted que el internet y las redes sociales forman un vínculo esencial para fomentar la música popular ecuatoriana?

Si () no ()

Por que

.....

.....

.....

¿Tiene algún referente de página web de artistas salcedenses y su música?

Si () no ()

¿Cree usted que un portal web de música ecuatoriana de a conocer a los artistas salcedenses?

Si () no ()

Por que

.....

BOCETOS



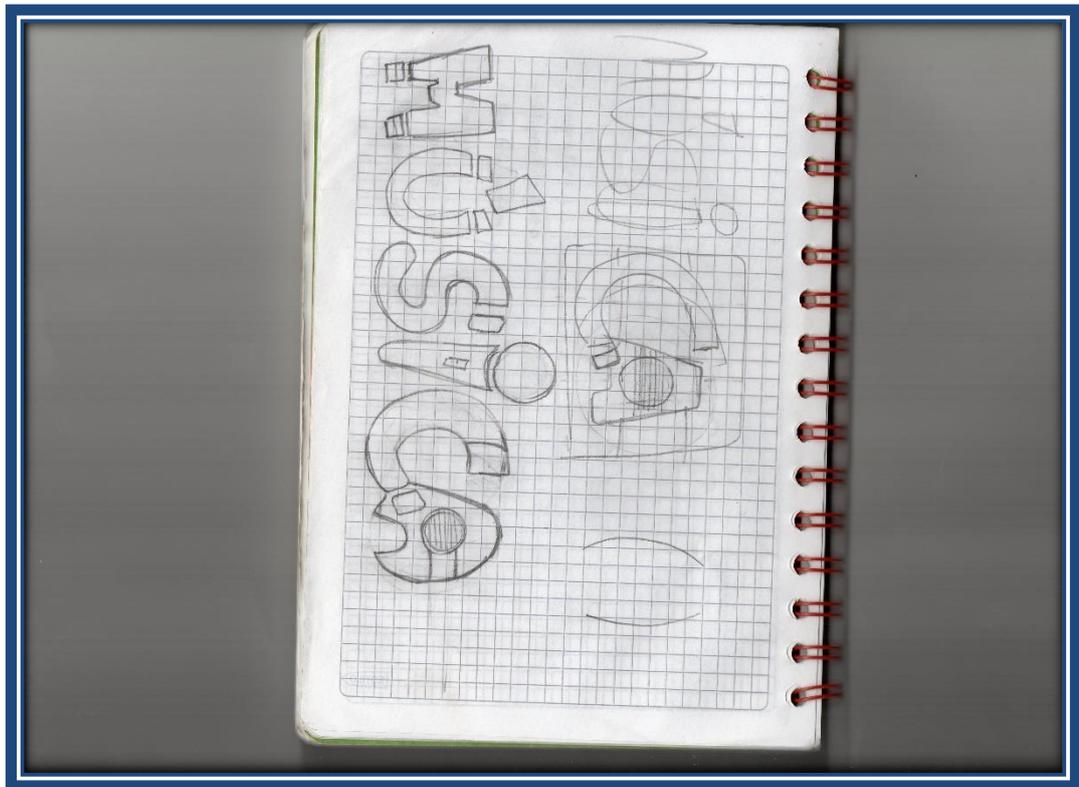
REALIZADO POR: Investigador



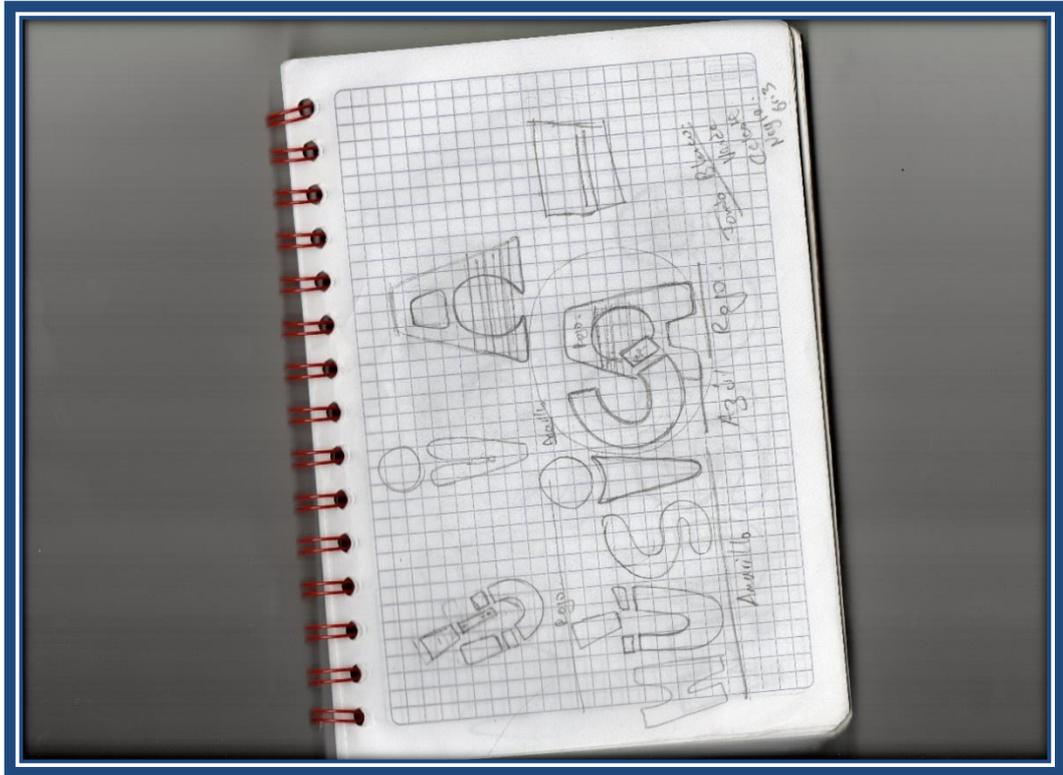
REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador



REALIZADO POR: Investigador

FOTOGRAFÍA DE MÚSICOS SALCEDENSES



FUENTE: Lic. José Montero

REALIZADO POR: Investigador



Duo Andino

FUENTE: Edipson Jiménez

REALIZADO POR: Investigador

ARTISTAS ENTREVISTADOS



Dr. Agustín Vargas

INTERPRETE DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

REALIZADO POR: Investigador



Anita Fonseca

INTERPRETE DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

REALIZADO POR: Investigador



José Guaygua

INTERPRETE DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

REALIZADO POR: Investigador



José Chaflay

INTERPRETE DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

REALIZADO POR: Investigador



Edgar Cañar

INTERPRETE DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

REALIZADO POR: Investigador



Lic. José Montero

INTERPRETE DE LA MÚSICA POPULAR ECUATORIANA

REALIZADO POR: Investigador