

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de la interfaz para un sitio web destinado a la promoción de la música independiente en la ciudad de Cuenca


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada de Diseño Gráfico

Autor:

Evelyn Rafaela Suquinagua Loja

Director:

René Sebastián Martínez Sánchez

ORCID:  0000-0001-6744-4034

Cuenca, Ecuador

2024-03-04

Resumen

Este trabajo de integración curricular presenta el diseño de una interfaz para un sitio web destinado a la promoción de artistas musicales independientes de la ciudad de Cuenca; cuyo principal objetivo es fomentar la promoción de los mismos, permitiendo que se puedan dar a conocer por medio del sitio en mención; para ello se utilizó la metodología de Jesse James Garret *The elements of user experience* quien nos aporta con 5 planos necesarios (estrategia, alcance, estructura, esqueleto y superficie) para el desarrollo de este proyecto; también se usó como guía a Yussef Hassan por su metodología de diseño centrada en el usuario. A partir de las metodologías planteadas se inició con la fase de investigación, resolución de necesidades y consecuentemente se realizaron los requerimientos de contenido en conjunto con la arquitectura de la información; para finalizar con el diseño de la interfaz se realizaron pruebas de usabilidad para mejorar la experiencia, la misma que cuenta con varias secciones tales como: agenda de eventos, generador de playlist, perfil de usuario diferenciado, entre otros apartados que brindan un diseño llamativo y funcional. Por su carácter el diseño es adaptativo y se puede utilizar en diferentes sistemas operativos y navegadores webs. Para concluir podemos indicar que este proyecto busca la forma de apoyar a los músicos independientes locales y brindar un acceso fácil y de promoción actual.

Palabras clave: interfaz de usuario, música, diseño web



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

This degree work presents the design of an interface for a website aimed at promoting independent musical artists from the city of Cuenca; whose main objective is to promote their promotion, allowing them to be made known through the site in question; For this, the methodology of Jesse James Garret The elements of user experience was used, who provides us with 5 necessary plans (strategy, scope, structure, skeleton and surface) for the development of this project; Yussef Hassan was also used as a guide for his user-centered design methodology. Based on the proposed methodologies, the research phase began, resolution of needs and consequently the content requirements were carried out in conjunction with the information architecture; To finish with the design of the interface, usability tests were carried out to improve the experience, which has several sections such as: event agenda, playlist generator, differentiated user profile, among other sections that provide an eye-catching design and functional. Due to its nature, the design is adaptive and can be used on different operating systems and web browsers. To conclude, we can indicate that this project seeks a way to support local independent musicians and provide easy access and current promotion.

Keywords: user interface, music, web design



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Resumen	2
Abstract	3
Índice de contenido	4
Índice de figuras	5
Índice de tablas	6
Agradecimientos	7
Apartado 1	8
1.1 Justificación e importancia.....	8
1.2 Delimitación y alcance.....	9
1.3 Fundamentos conceptuales.....	9
Apartado 2	10
2.1 Introducción a la metodología.....	10
2.2 Entender el contexto.....	11
2.3 Objetivos del sitio.....	11
2.4 Encuestas y Entrevistas.....	11
2.5 Necesidades de los usuarios.....	12
2.6 Modelado de usuario.....	16
Apartado 3	21
3.1 Alcance.....	21
3.1.1 Requerimientos de contenido.....	21
3.1.2 Especificaciones funcionales.....	24
3.2 Estructura.....	25
3.2.1 Arquitectura de la información.....	26
3.2.2 Cardsorting.....	27
3.2.3 Mapa de Interacción.....	28
3.3 Esqueleto.....	29
3.3.1 Wireframes.....	29
3.4 Superficie.....	33
3.4.1 Sistema Gráfico.....	33
3.4.1.1 Naming y logotipo.....	33
3.4.1.2 Cromática.....	34
3.4.1.3 Tipografía.....	35
3.4.1.4 Iconografía.....	35
3.4.1.5 Botones.....	36
3.4.2 Diseño de la interfaz gráfica.....	36
3.4.3 Prototipado.....	41
3.4.4 Test de prototipado.....	42
3.4.4.1 Conclusiones del testeo.....	45
3.4.5 Prototipo final.....	45
3.5 Aprendizaje.....	46

Referencias.....	47
Anexos.....	48

Índice de figuras

Figura 1.....	14
Figura 2.....	15
Figura 3.....	16
Figura 4.....	17
Figura 5.....	19
Figura 6.....	19
Figura 7.....	20
Figura 8.....	26
Figura 9.....	27
Figura 10.....	28
Figura 11.....	29
Figura 12.....	29
Figura 13.....	31
Figura 14.....	32
Figura 15.....	32
Figura 16.....	34
Figura 17.....	34
Figura 18.....	35
Figura 19.....	35
Figura 20.....	36
Figura 21.....	37
Figura 22.....	37
Figura 23.....	39
Figura 24.....	40
Figura 25.....	41
Figura 26.....	41

Índice de tablas

Tabla 1.....	43
Tabla 2.....	43
Tabla 3.....	44

Agradecimientos

A mis papás, que desde el principio de la carrera han sabido darme apoyo constante en este proceso largo y duro; su paciencia y amor es mi mayor fortaleza en los momentos más difíciles. A mi mamá que me enseñó a nunca rendirme y que todo se puede lograr con esfuerzo y dedicación, ella me guio en el camino y soy lo que soy gracias a ella, es la mujer más valiente, fuerte y amable que conozco. A mi papá, mi mejor amigo y pilar más importante, en el que se puede confiar siempre y sus bromas me dieron paz y alegría cuando pensaba que ya no podía. A mi familia cuyo cariño incondicional han sido la fuerza e impulso para seguir adelante en el ámbito personal como profesional.

A mis compañeros de clase y en especial a los Tomacocos, a cada uno de ustedes les quiero expresar mi sincero agradecimiento y cariño por todo el proceso que hemos vivido juntos en esta travesía, cada uno tiene una parte en mi corazón. Samantha y Paul, mis compañeros de aventuras en la Universidad, Samia y Paula, mis consejeras a lo largo de la carrera, Jacobo, mi primer amigo de la universidad y mi compa de tesis por siempre y a Mateo y Martina, gracias por escucharme y ser grandes amigos

A mis amigas Camila, Belén, Erika y Kamila les agradezco por ser parte de mi vida y proceso universitario, sus consejos me llevaron muy lejos, simplemente gracias por tanto.

A mí Kira que con sus 4 patitas hicieron que las madrugadas sean más bonitas y a Teresa porque entre ser y no ser yo soy.

A mi tutor René, que su apoyo y orientación durante el proceso de mi tesis ha sido fundamental para mi éxito académico y estoy sinceramente agradecida por ello y finalmente a Yessenia, gracias por tenerme paciencia y ayudarme en el proceso de mi tesis, siempre recordaré todo este tiempo que trabajamos juntas.

A todos muchas gracias.

Apartado 1

1.1 Justificación e importancia

Cuenca es una ciudad que tiene una amplia cultura, en especial en el ámbito musical, la conexión de la gente con la música es muy relevante en la sociedad, como lo menciona Crespo Fajardo (2017) hacia finales del siglo XIX y principios del siglo XX, en Cuenca se escuchaban melodías religiosas y música de salón en todas partes, siendo una parte indispensable de ceremonias tradicionales y fiestas. Con el paso del tiempo la música ha dado un giro inesperado a través de nuevos géneros experimentales y nuevos aportes que brindan a la comunidad. Criollo (2020) en su artículo dice que hoy en día existen más de 50 bandas, solistas, grupos, dúos y músicos independientes que se han generado, por pasión a la música, hobby o trabajo. A partir de esta información surge una problemática; existen músicos en la ciudad que son poco conocidos por su nueva salida al mercado, pues no cuentan con los medios digitales necesarios para promocionar su talento en una sociedad rodeada de tecnología, lo cual es algo primordial en la actualidad.

Uno de los aportes del diseño, desde el punto de vista profesional es la correcta implementación de metodologías profesionales validadas por expertos, en el caso del diseño de experiencia de usuario contiene la metodología adecuada para resolver de inicio a fin un proyecto.

Por lo antes mencionado, el diseño web es una herramienta esencial con estrategias modernas de comunicación que involucra una correcta planificación e implementación para que las funciones sean fáciles de usar y visualmente atractivas, para ello, se utiliza una combinación de habilidades y técnicas para una experiencia de usuario positiva.

Por esta razón, este proyecto se centrará en la creación de un sitio web, destinado a los músicos independientes de la ciudad de Cuenca, en la que todos los artistas musicales podrán colocar información que contribuya a su promoción en la escena y el mercado local.

1.2 Delimitación y alcance

En este proyecto se realizará una interfaz gráfica de un sitio web para distintos tamaños de pantalla, es decir, un diseño adaptativo; en esta ocasión no se mencionan otros dispositivos por falta de tiempo y efectos de desarrollo.

En primera instancia se realizará un prototipo de carácter funcional desarrollado en el software digital Adobe XD basándose en la metodología de la Experiencia de Usuario, las secciones de la interfaz incluyen la capacidad de demostrar de manera visual la creación de perfiles de usuario, subir y escuchar música, buscar artistas, ver eventos, entre otras características que reflejan creatividad e identidad del sitio web.

Parte importante de la identidad visual del sitio es el diseño de marca. Como menciona Maza (2020) un diseño visual sólido que facilita el reconocimiento de la marca en diferentes contextos y canales de comunicación, buscando transmitir una esencia propia para generar emociones, crear una relación con los usuarios y aumentar la rememoración.

Para este fin se utilizarán colores, estilos, gráficos, tipografías y estructuras que se ajusten a su imagen utilizando herramientas de diseño tales como: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects y Adobe Premiere Pro, de esta manera se generará una experiencia de usuario fluida e intuitiva.

La función principal del sitio web es la difusión de información de las bandas cuencanas con el fin de dar a conocer el género musical, su historia, sus integrantes, su música, sus eventos y otras actividades referentes a su ámbito. Para ello existirá un apartado en el cual se visualizará una agenda de eventos con uno o varios links, los cuales redireccionarán a sus cuentas en las plataformas de streaming o a un sitio externo cuya finalidad es tener la posibilidad de crear una cuenta dentro del sitio web. Tomar en consideración que en este sitio web no se desarrollará ninguna actividad funcional, ni se realizará su publicación.

1.3 Fundamentos conceptuales

Como punto de inicio para desarrollar un sitio web se tiene en consideración la guía principal, del libro *The elements of user experience* de Jesse James Garret (2011) cuyo texto menciona sobre la experiencia que tiene el usuario para la creación de cualquier producto o servicio digital, en especial de los sitios web, ayudando a entender y satisfacer sus necesidades, para crear una buena experiencia. Además, el autor propone los planos necesarios para poder estructurar y organizar su experiencia, proporcionando herramientas

y técnicas para crear prototipos y realizar pruebas, siendo estos el pilar necesario para el desarrollo del sitio web.

Para el desarrollo de la interacción, se utilizó *El cuaderno de diseño de interacción* de Miñana (2021), quien destaca la importancia de comprender las necesidades, expectativas y comportamientos del usuario para diseñar sistemas interactivos que se ajusten a sus exigencias, a través de la interacción entre los seres humanos y la tecnología. Siendo útil para crear una experiencia intuitiva y satisfactoria, buscando ofrecer soluciones innovadoras que resuelvan problemas de manera efectiva y agradable.

Por otra parte, la “Experiencia de Usuario: Principios y Métodos” de Hassan (2015) abarca conceptos fundamentales como principios de diseño y metodologías para mejorar la experiencia de usuario en productos digitales e interactivos, proporcionando las herramientas necesarias para mejorar la usabilidad.

Apartado 2

2.1 Introducción a la metodología

Para garantizar la eficiencia del sitio web fue necesario establecer varias metodologías: la primera es *The elements of user experience* (Garret, 2011) la cual explica una estructura conformada por cinco planos: la estrategia, alcance, estructura, esqueleto y superficie; cada una aborda un aspecto específico del proceso de diseño.

El primer plano es la Estrategia, la cual define los objetivos del proyecto y se analizan las necesidades del usuario, para ello se realizaron encuestas y entrevistas.

El segundo plano, Alcance, detalla las características y funciones del sitio web, explicando los requisitos de contenido y especificaciones funcionales.

El tercer plano, Estructura, se ocupa de la organización entre los diferentes componentes, estableciendo la arquitectura de la información, el diseño de interacción y se revisan los homólogos.

El cuarto plano, el Esqueleto, se enfoca a la interfaz, la navegación y su disposición visual de baja fidelidad y como último plano es la Superficie, que es la capa visual de la interfaz, que incluye la línea gráfica y otros elementos necesarios para crear el producto final.

2.2 Entender el contexto

En la fase de estrategia se establecen las bases del proyecto al comprender, cuáles son las necesidades de los usuarios, definir los objetivos, planificar el proyecto y recopilar información esencial utilizando la metodología planteada por Jesse James Garret mencionada en el capítulo anterior. Esto proporciona una guía sólida para las fases posteriores del proceso de diseño de un sitio web, pues es lo que se va a obtener en un futuro.

Para empezar una experiencia exitosa se debe responder las siguientes preguntas: ¿Qué queremos conseguir con el sitio web?, ¿Qué necesitan nuestros usuarios?, estas son las dos interrogantes que se responderán a lo largo de este proceso.

2.3 Objetivos del sitio

Para el desarrollo correcto del sitio web, fue fundamental utilizar la estrategia correcta, pues esta permite evaluar si el sitio web está cumpliendo con su objetivo, con las necesidades del usuario y la problemática que se planteó en un principio.

Objetivo General: Diseñar y desarrollar un sitio web integral que sirva como plataforma de apoyo y promoción para músicos independientes, facilitando la difusión de su trabajo, la conexión con audiencias relevantes y el fortalecimiento de su presencia en la escena musical.

Objetivos específicos

- Promover y facilitar la difusión de la música local.
- Fomentar la colaboración y la unión de la comunidad para tener mayor diversidad musical.
- Promulgar la comunicación con la audiencia.
- Crear una plataforma de descubrimiento de música.
- Mejorar la visibilidad y oportunidades de los músicos locales.

2.4 Encuestas y Entrevistas

Para poder solventar las necesidades del usuario se realizaron encuestas y entrevistas a músicos independientes y a su audiencia, con el fin de obtener resultados, para ello, se

llevaron a cabo un total de 100 encuestas y 3 entrevistas, los resultados de estas revelaron información que se convertirá en la base para el desarrollo de un plan estratégico.

Para las encuestas se hizo una segmentación demográfica y psicográfica a los usuarios para poder entender su comportamiento y de acuerdo a esto crear el diseño del sitio web. Al mismo tiempo se utilizó la calculadora de muestra, que nos dio una población delimitada de 100 personas y se realizaron 12 preguntas a los encuestados, como se puede observar en él (anexo A), cada una de ellas con el objetivo de saber lo relacionado con géneros musicales y el porcentaje de conocimiento de música independiente dentro de la ciudad de Cuenca. Una vez realizadas estas encuestas se llegó a la conclusión de que las personas buscan apoyar a los músicos independientes, pero no saben exactamente cómo ni de qué manera, pues no cuentan con un medio digital para encontrar información de las bandas o músicos de la ciudad.

Mientras que las 3 entrevistas se realizaron a personas relacionadas al ámbito musical y con experiencia en el medio de la producción, se plantearon 4 preguntas, con la diferencia de que en una entrevista se agregó una pregunta más para obtener información específica. El resultado de estas fue conocer cuáles son los espacios o medios digitales que utilizan para publicitar su música, cómo se comunican con su público y que es lo que no recomiendan hacer al resto de músicos independientes que deciden salir al mercado musical, toda esta recopilación de información ayudó a encontrar las necesidades del usuario. Para más información se puede ver las entrevistas completas en el anexo B.

2.5 Necesidades de los usuarios

Luego de analizar las encuestas y entrevistas que se realizó al público, se pudo identificar que las necesidades del usuario son:

- Variedad de artistas y canciones en un solo sitio.
- Personalización de listas de reproducción.
- Descubrir nueva música en línea.
- Variedad de géneros musicales en un solo lugar.
- Rápido, fácil e intuitivo.
- Encontrar información sobre eventos y conciertos dentro de la ciudad de Cuenca.
- Apoyar a las bandas, asistiendo a sus conciertos y escuchando su música.
- Recomendación de canciones.

Posibles soluciones a los objetivos y necesidades

Las posibles soluciones a los objetivos y necesidades de los usuarios recopilados en la etapa anterior aplicados a un sitio web, son las siguientes:

- A. Perfil de músico o banda:** sección del sitio con los perfiles de las bandas y músicos. Consta de una página donde se muestran todos los participantes del sitio y un filtro específico para cada uno. Los músicos tendrán credenciales para editar su propio perfil, cada uno consta de los siguientes ítems:
- Imagen cabecera.
 - Biografía.
 - Música y videos.
 - Letras.
 - Calendario de eventos.
 - Sección de fotos.
 - Merchandising.
 - Sección de contacto.
- B. Diseño adaptativo:** El sitio web podrá adaptarse a diferentes dispositivos como celular y tablet.
- C. Información del sitio web:** Crear un espacio en el que se encuentre información de la funcionalidad y objetivos del sitio.
- D. Buzón de sugerencias:** Este permitirá que los usuarios puedan dar su opinión sobre el sitio y de esta manera mejorar la calidad de la base de datos.
- E. Noticias y novedades:** Actualización de las últimas noticias y novedades de los artistas registrados en el sitio, permitiendo que el usuario esté al tanto de la información de sus artistas favoritos.
- F. Playlist:** Generar una playlist personalizada de acuerdo a los gustos musicales de cada usuario.
- G. Lo más escuchado:** Difundir un espacio en el que se visualice la lista con los temas y artistas más escuchados dentro de la plataforma.
- H. Géneros musicales:** Diferenciar a los artistas por géneros musicales con los que se sientan identificados.
- I. Sección de búsqueda:** Se puede buscar cualquier banda, músico, canción y otro tipo de información.
- J. Chatbot:** Asistente que se comunica con los usuarios a través de mensaje de texto.
- K. Perfil de usuario diferenciado:** Crear una cuenta para poder acceder a todos los


servicios que ofrece el sitio web / PREFERENCIAS.

- L. Agenda de conciertos y festivales:** Información actualizada de las presentaciones que tengan los músicos que estén dentro de la plataforma.
- M. Directorio de artistas:** Una lista con todos los artistas.
- N. Sección de contacto:** Aquí se puede poner en contacto con el sitio web para más información y dudas.

Para descartar algunas posibles soluciones se hizo un cuadro de relevancia y viabilidad con un análisis de prioridades para poder identificar las soluciones de prioridad alta, esto quiere decir, cuáles van a ser las que se van a realizar, teniendo en cuenta los objetivos, metas, necesidades de los usuarios, tiempo, recurso y propósitos. Esto ayuda a la organización en la toma de decisiones y ejecución del proyecto, como se puede observar en la Figura 1.

Figura 1

Cuadro de relevancia y viabilidad

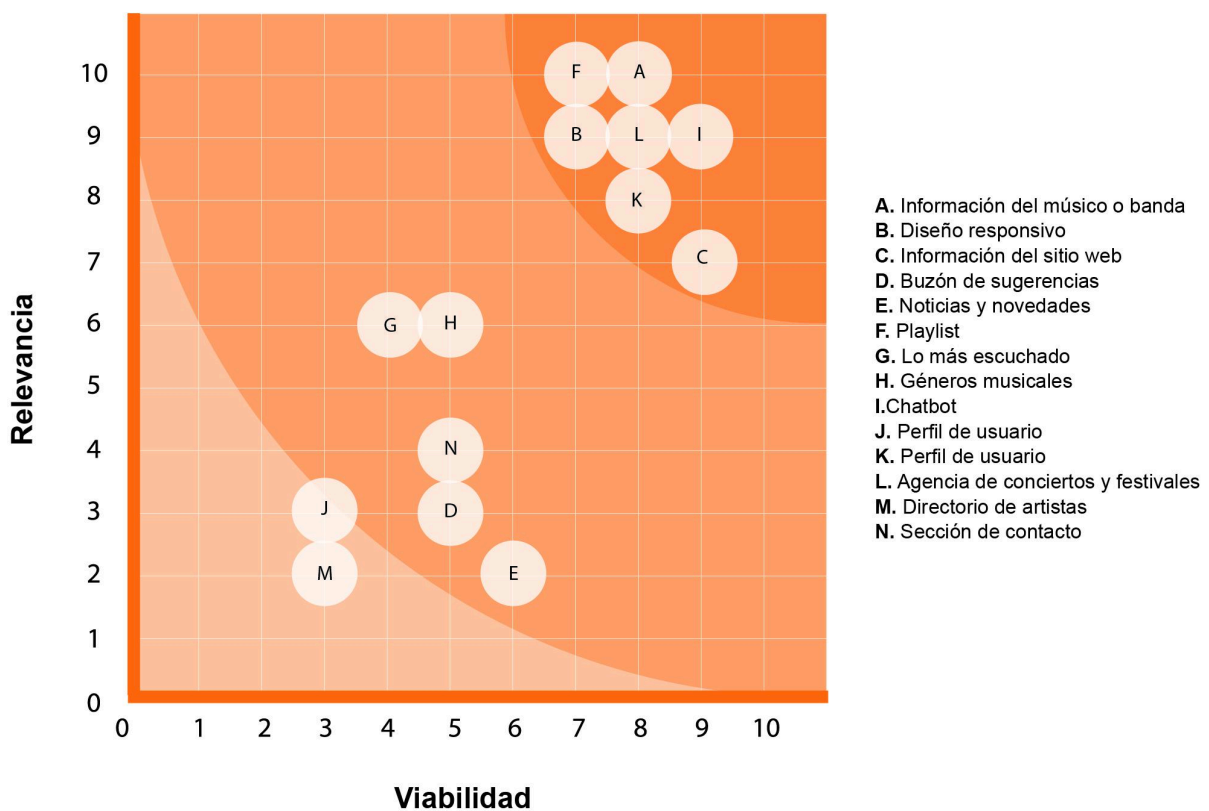
	Componente	Relevancia	Viabilidad
A	Información del músico o banda	10	8
B	Diseño responsivo	9	7
C	Información del sitio web	7	9
D	Buzón de sugerencias	3	5
E	Noticias y novedades	2	6
F	Playlist	10	7
G	Lo más escuchado 	6	4
H	Géneros musicales	6	5
I	Sección de búsqueda	9	9
J	Chatbot	3	3
K	Perfil de usuario	8	8
L	Agenda de conciertos y festivales	9	8
M	Directorio de artistas	2	3
N	Sección de contacto	4	5

Nota. La figura muestra las cifras de relevancia y viabilidad de las posibles soluciones a los objetivos y necesidades.

Una vez que se ejecutó la relevancia y viabilidad del proyecto, se hizo una tabla en la que se puede visualizar de mejor manera los componentes de prioridad alta, que son las resoluciones más factibles, como se puede observar en la Figura 2.

Figura 2.

Cuadro de análisis de prioridades.



Nota. En la figura se visualiza cuáles serán las posibles soluciones que se van a desarrollar y nos brindan una mejor obtención de datos.

Componentes de prioridad alta

Realizado el análisis de las necesidades del usuario se descartan algunas soluciones y se detallan las de alta prioridad mismas que serán ejecutadas en el sitio web:

- Perfil de músico o banda.
- Diseño responsivo.
- Información del sitio web.

- Playlist.
- Sección de búsqueda.
- Perfil de usuario.
- Agenda de conciertos y festivales.

Componentes de prioridad media

- Lo más escuchado.
- Géneros musicales.
- Sección de contacto.
- Buzón de sugerencias.
- Noticias y novedades.

Componentes de prioridad baja

- Chatbot.
- Directorio de artistas.

Sin embargo, los componentes que no son de alta prioridad siguen siendo necesarios, pero podrán ser desarrollados en otro momento.

2.6 Modelado de usuario

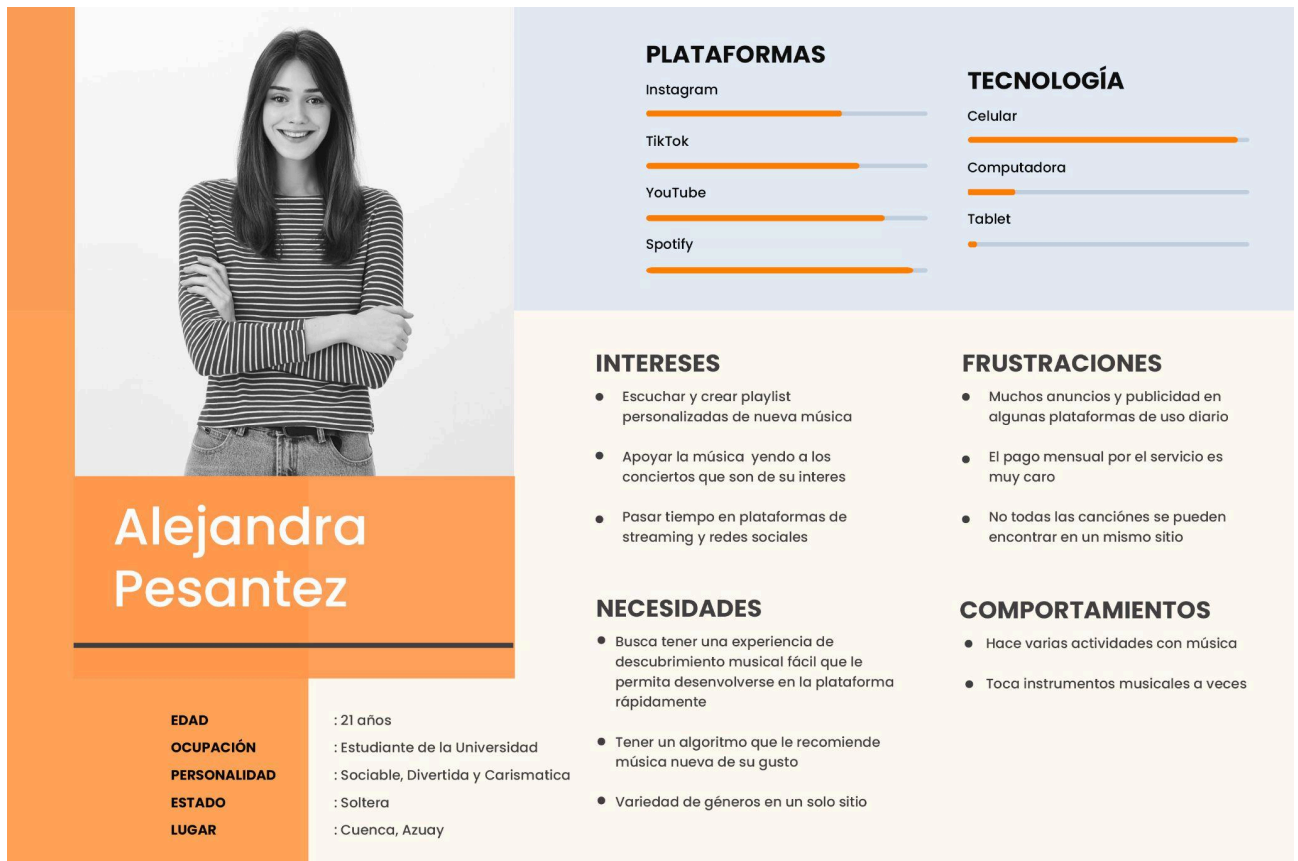
Para el sitio web se consideró 2 modelos de usuario que se hizo a partir de la investigación previamente realizada, teniendo en cuenta que el target va en un rango de edad entre los 18 a 23 años.

Usuario 1

El primer modelado de usuario corresponde a Alejandra Pesantez como se ve en la *Figura 3*, ella es el usuario ideal para el sitio web, pues sus gustos e intereses coinciden con lo que se necesita como se puede visualizar en la *Figura 3*.

Figura 3

Modelado de usuario.



Usuario 2

El segundo modelado de usuario corresponde a Andrés Villavicencio como se observa en la Figura 4, él es un músico independiente, recién graduado y empata con la persona que busca dar a conocer su música como se puede visualizar en la Figura 4.

Figura 4

Modelado de usuario 2.



Andres Villavicencio

EDAD	: 25 años
OCUPACIÓN	: Profesor de música
PERSONALIDAD	: Carismatico y extrovertido
ESTADO	: Soltero
LUGAR	: Cuenca, Azuay

PLATAFORMAS

- Instagram
- TikTok
- YouTube
- Spotify

TECNOLOGÍA

- Celular
- Computadora
- Tablet

INTERESES

- Ensayar con su banda de música en sus tiempos libres
- Aprender nuevas canciones y trabajar en producciones
- Salir a conciertos y fiestas

FRUSTRACIONES

- Las regalías de las plataformas de streaming son muy pocas
- Los sitios web donde publican sus canciones tienen muchos impedimentos y es difícil de manejar
- No hay colaboración dentro de los miembros de la banda para ensayar

NECESIDADES

- Busca tener espacios publicos para poder presentarse con su banda
- Realizar a tiempo sus nuevas canciones y albumes y que la gente los escuche por medio de una plataforma
- Crear colaboraciones de música con artistas nuevos

COMPORTAMIENTOS

- Alegre, extrovertido y amable
- Toca la guitarra, bajo, piano y bateria

Análisis de Homólogos

En esta etapa, J.J. Garret (2011) sugiere que se realice la revisión de homólogos como parte de la metodología, por lo cual se procede a realizar el análisis de sitios web de músicos independientes para obtener información que brindará un aporte al diseño y estética.

- **Sitio web: Last.fm**

Función

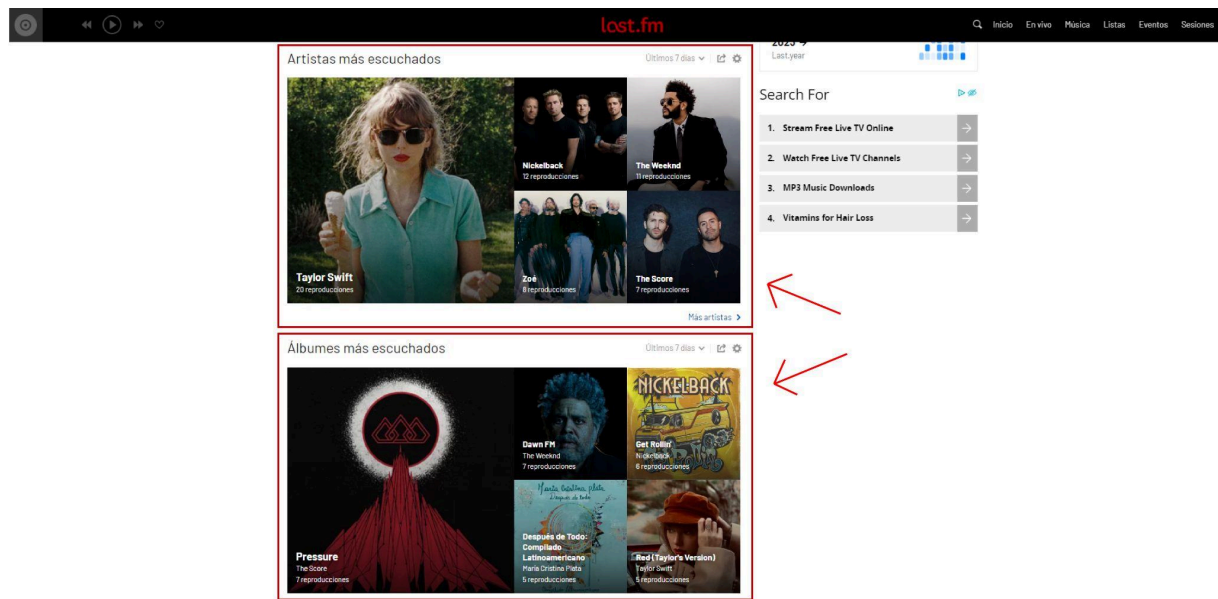
Last.fm es una red social, una radio vía Internet y además un sistema de recomendación de música basándose en el historial de escucha del usuario, además construye perfiles y estadísticas sobre gustos musicales.

Uso específico

Lo que se tomó en cuenta de este sitio web es su funcionalidad, como se observa en la Figura 5, recomendaciones musicales y seguimiento de la reproducción; generando un apartado de artistas más escuchados y álbumes más escuchados.

Figura 5

Captura de pantalla Inicio del sitio web last.fm



Nota: Captura de pantalla de Last FM (2023) <https://www.last.fm/es/home>

- **Sitio web: Mootzi**

Función

Por otra parte en la Figura 6 Mootzi en su plataforma web conecta profesionales a través de herramientas sistemáticas que ofertan productos y servicios que giran alrededor de la industria musical de la ciudad de Cuenca, en este sitio se encuentran músicos, sonidistas, fotógrafos, videógrafos, luthiers, DJ's, diseñadores, gestores culturales y otros.

Uso específico

El sistema de tarjetas en el que se presenta cada categoría que tiene mootzi es una herramienta que servirá para plantear la estructuración del sitio web.

Figura 6

Captura de pantalla Inicio del sitio web mootzi.



- Sitio web: Stage IT

Nota: Captura de pantalla de Mootzi (2023). <https://mootzi.com.ec/home/Default>

Función

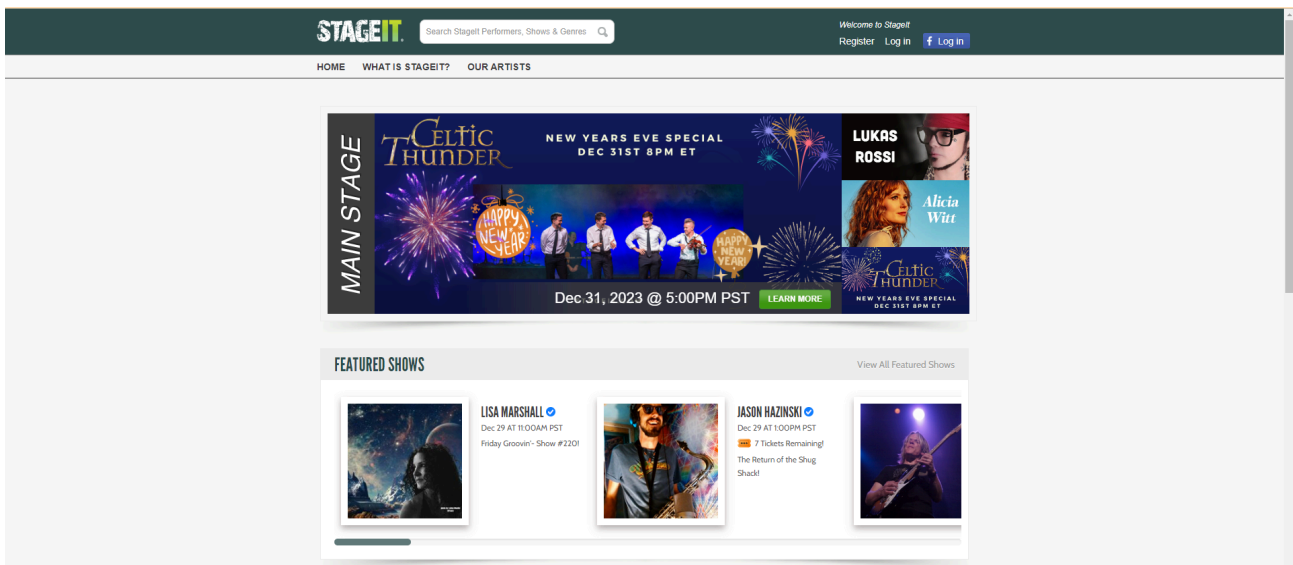
De acuerdo a la Figura 7 Stagelt es un sitio en línea cuya finalidad es que los artistas presenten espectáculos en vivo, interactivos y monetizados para sus fanáticos, esto lo pueden hacer desde una computadora portátil, siendo esta una experiencia única, pues no se archivan.

Uso específico

Se tomó en cuenta la visualización de la plataforma y cómo las personas interactúan con los artistas .

Figura 7

Captura de pantalla Inicio del sitio web Stage it.



Nota: Captura de pantalla de StageIT (2023). <https://www.stageit.com/>

Apartado 3

3.1 Alcance

Una vez que se analizó y desarrolló la estrategia, en el apartado II se realiza el alcance, en el cual se creó un marco estratégico que guía el desarrollo del sitio web hacia la solución de las necesidades del usuario que se busca satisfacer.

3.1.1 Requerimientos de contenido

En esta etapa se elaboró una lluvia de ideas basándose en las soluciones de prioridad alta, para poder encontrar cuál es el tipo de información que se incluirá en el sitio web y de qué manera se presentará; a continuación se describe cada uno de los requerimientos:

- **Perfil de músico o banda:** Este espacio está dedicado a encontrar información sobre los músicos para que exista una interacción con su audiencia.
- **Características del contenido del músico o banda:** Los músicos que estén registrados en el sitio web tendrán acceso a una plantilla editable con las siguientes características:
 - A. **Imagen cabecera:** Se podrá colocar una imagen de portada (aproximadamente de 1280px por 1366px) o tiene la opción de seleccionar fondo sólido, dependiendo del artista.

- B. **Biografía:** En este apartado se agregará una breve descripción de la banda o músico con un límite de palabras para que no se altere el formato, también se podrá visualizar el género musical con el que se identifican.
- C. **Integrantes de la banda:** Se incluirán los integrantes de la banda con una respectiva imagen (aproximadamente de 300x300) y tendrán enlaces que les direccionen a las redes sociales de cada uno, en esta sección tienen la opción de eliminar en caso de que la banda o un solista no lo desee.
- D. **Canciones o Álbum:** Se muestra un desplegable en el que se puede encontrar un apartado para añadir canciones o álbumes completos, tiene la opción de añadir el audio, título, imagen y artista.
- E. **Añadir videos:** Se puede añadir links de YouTube de videos musicales; esta sección tiene la opción de eliminar.
- F. **Calendario de eventos:** Apartado en el que estarán tarjetas con la fecha y título del evento, al momento que se abre una de estas se despliega la información completa que incluirá: nombre del evento, breve descripción, fecha, lugar, hora y entradas (*para adquirir las entradas se colocará un link que lleva a un sitio externo con información de estas*).
- G. **Galería:** Se dividirá en categorías diferentes como: conciertos, sesiones de estudio, fotos promocionales, backstage y otros. Dependerá de cada uno de los artistas las fotos o categorías que quiera agregar, esta sección tiene la opción de eliminarse.
- H. **Merchandising:** Espacio para colocar productos como discografía, ropa, accesorios, entre otros.
- I. **Sección de contacto:** Se encontrará todas las redes sociales o medio de contacto que tenga, estos llevarán a links externos donde se puede dejar un comentario de manera personal que incluirá el apartado de correo electrónico y el comentario.

(Todas las características antes mencionadas, si el artista decide no poner información en una de estas, dentro del sitio web no se verá el espacio vacío y se borrará automáticamente).

Características del contenido del usuario: los usuarios tendrán acceso a la visualización de la información, pero no tienen una plantilla editable.

1. El usuario podrá visualizar toda la información de las bandas y músicos.

2. Podrá dar valoración a la música como al artista.
 3. Sugerencia de artistas similares: dependiendo del género y el artista, en la parte inferior de la información después del merchandising saldrá un listado de artistas similares.
- **Diseño adaptativo:** Todo el diseño del sitio web será adaptable para los dispositivos más usados, que son computadora y celular.
 - **Información del sitio web:** En este espacio se encuentran las características y objetivos que tiene el sitio web, para que las personas puedan visualizar esta información que está dividida en algunos apartados:
 - **¿Quieres descubrir nueva música?**, invita a registrarse como usuario.
 - **¿Eres músico?**, invita a registrarse como artista que busca promocionar su música e información.
 - **Descubre nueva música:** Se muestra los álbumes/canciones más escuchadas que les llevará a un perfil específico.
 - **Descubre nuevos artistas:** Se muestran artistas de modo aleatorio.
 - **Perfil de usuario diferenciado:** Los usuarios y los artistas ingresarán al sitio web de manera distintiva con características diferentes.
 - **Crear cuenta para usuarios:** pueden crear una cuenta registrando un formulario con los siguientes datos: nombre, apellido, usuario, correo electrónico y contraseña; una vez realizado este proceso aparece una pregunta para saber los géneros musicales de su preferencia y tendrán un perfil de usuario con sus playlists, eventos, notificaciones y otras características relevantes.
 - **Crear cuenta para músicos:** pueden crear una cuenta a través del registro de un formulario con los siguientes datos: nombre, apellido, nombre de la banda, correo electrónico y contraseña; aquí podrá personalizar la plantilla para colocar la información y examinar las estadísticas musicales e interacción de su perfil.
 - **Sección de búsqueda:** Barra de búsqueda de información.
 - **Generador de playlist:** Crea una playlist de acuerdo a los gustos musicales de cada usuario por medio de un algoritmo, existe la opción de personalizar y también el sitio web

dará recomendaciones de música basadas en artistas, géneros musicales y canciones populares entre usuarios con gustos similares.

-Agenda de conciertos y festivales: Se encuentra información actualizada de las presentaciones o conciertos.

- **Alertas y recordatorios:** podrán guardar eventos en una lista de favoritos o configurar recordatorios para recibir notificaciones de los eventos que desean asistir.
- **Comprar los boletos:** este apartado llevará al usuario a enlaces de plataformas de venta de entradas o la información necesaria para su adquisición.
- **Detalles del evento:** acceso a información detallada sobre cada evento, este incluirá la descripción del mismo, horarios de presentación, artistas, información de las entradas y otros.

3.1.2 Especificaciones funcionales

Cada uno de los requerimientos de contenidos debe tener una funcionalidad y comportamiento interno específico:

- **Perfil de músico o banda:** Este apartado se divide de 2 maneras:

- **Características del contenido del músico o banda:**

Las plantillas determinan la estructura básica para el usuario, que incluye varios apartados para el registro de información con campos de texto que aceptan caracteres alfabéticos, numéricos y especiales, estos se almacenan en una base de datos que se actualiza continuamente.

- **Características del contenido de usuario:** El usuario que ingrese al apartado del perfil de músico tiene las siguientes características:

- Áreas dedicadas a la visualización de texto.
- Agenda de eventos configurada con una base de datos relacionales para almacenar información de los eventos .
- Merchandising para la exhibición de productos y detalles descriptivos por medio del uso de comercio electrónico como Shopify.
- Conexiones por medio de botones a la sección de artistas similares.
- Zona de contacto con un formulario para llenar campo de texto.

- **Diseño adaptativo:** El sitio web se ajusta automáticamente al tamaño de la pantalla del dispositivo y tiene las siguientes características: imágenes adaptativas que se cargan de acuerdo al tamaño de la pantalla, menú desplegable de navegación, tipografía ajustable, formularios adaptativos e interacción táctil (*Se trabajará en una cuadrícula flexible para organizar y representar contenido de manera eficiente, adaptándose a diferentes resoluciones de pantallas*).
- **Información del sitio web:** Apartado con visualización de texto y botones que lleva a crear una cuenta o iniciar sesión, también tienen conexión a otras pantallas del sitio web.
- **Perfil de usuario diferenciado:** Se puede crear una cuenta de usuario y artista, cada una con diferentes características; el sistema controlará el acceso y permitirá solamente a personas autorizadas ingresar al sistema con sus identificaciones.
- **Sección de búsqueda:** Campo de búsqueda con la función de autocompletar y sugerencias para proporcionar información basada en consultas anteriores o términos populares y finalmente tener acceso al historial.
- **Generador de playlist:** Los usuarios deben poder crear listas de reproducciones personalizadas desde su interfaz, permitiendo establecer la privacidad de su reproducción, facilitar el intercambio a través de enlaces directos y por último ofrece una previsualización para que los usuarios puedan escuchar o ver fragmentos del contenido agregado.
- **Agenda de conciertos y festivales:** Configurada con una base de datos relacionales para almacenar información de los eventos.
- **Información extra**

El software podrá ser utilizado en los sistemas operativos Windows, Linux, OSX y iOS y puede utilizarse en un navegador web sin necesidad de instalar ningún plugin.

3.2 Estructura

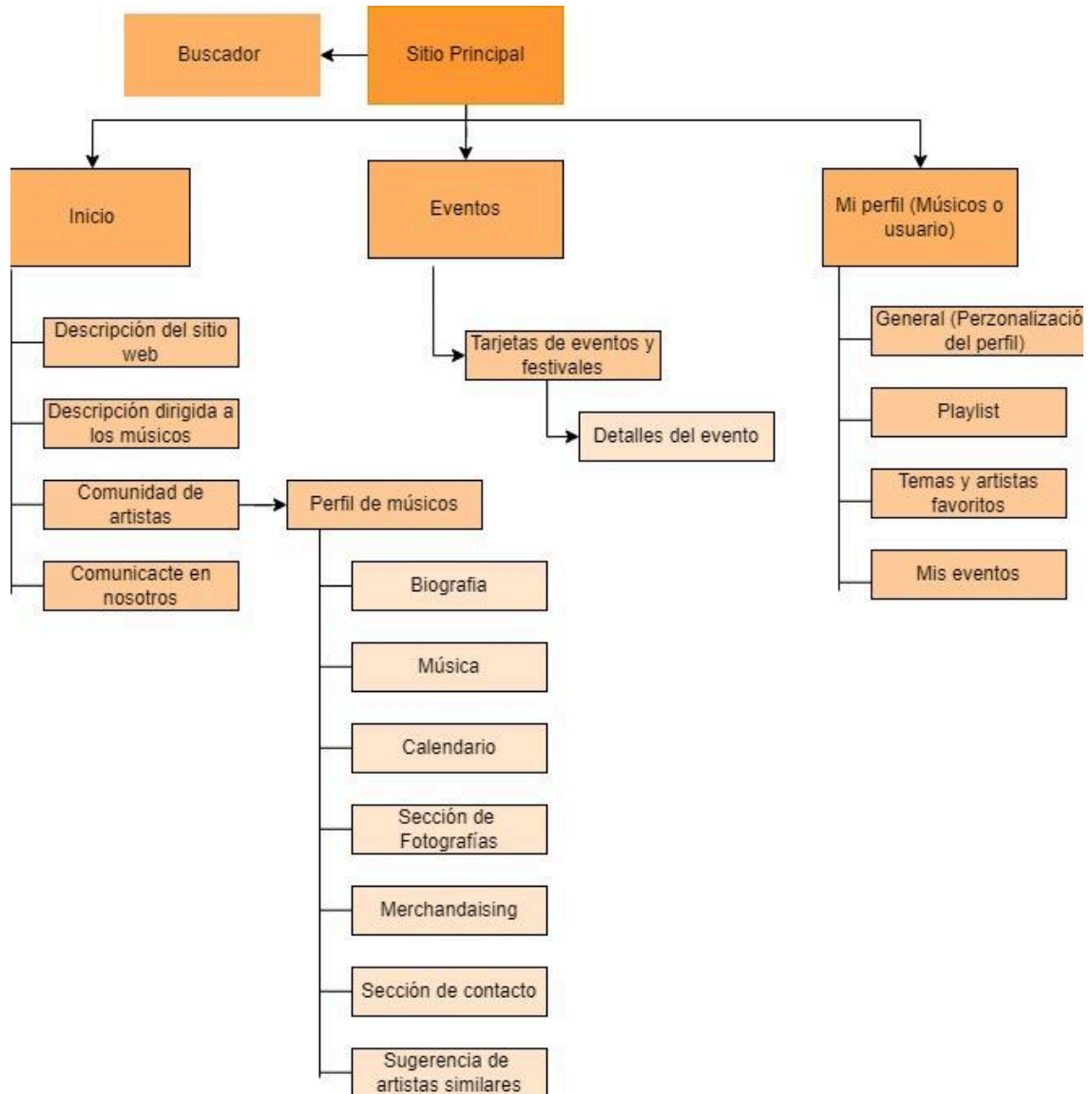
Una vez planteados los requerimientos de contenido y especificaciones funcionales del sitio web, el siguiente paso es ver la organización y la estructuración con sus respectivas funciones.

3.2.1 Arquitectura de la información

Se procede a determinar el diseño de sistemas que permitan a los usuarios encontrar datos fácilmente, para ello inicialmente se planteó la primera arquitectura de la información, como se puede visualizar en la Figura 8.

Figura 8

Propuesta inicial para la arquitectura de la información



Nota: En la figura se muestra la primera propuesta planteada de la arquitectura de la información basándose en los objetivos y necesidades.

3.2.2 Cardsorting

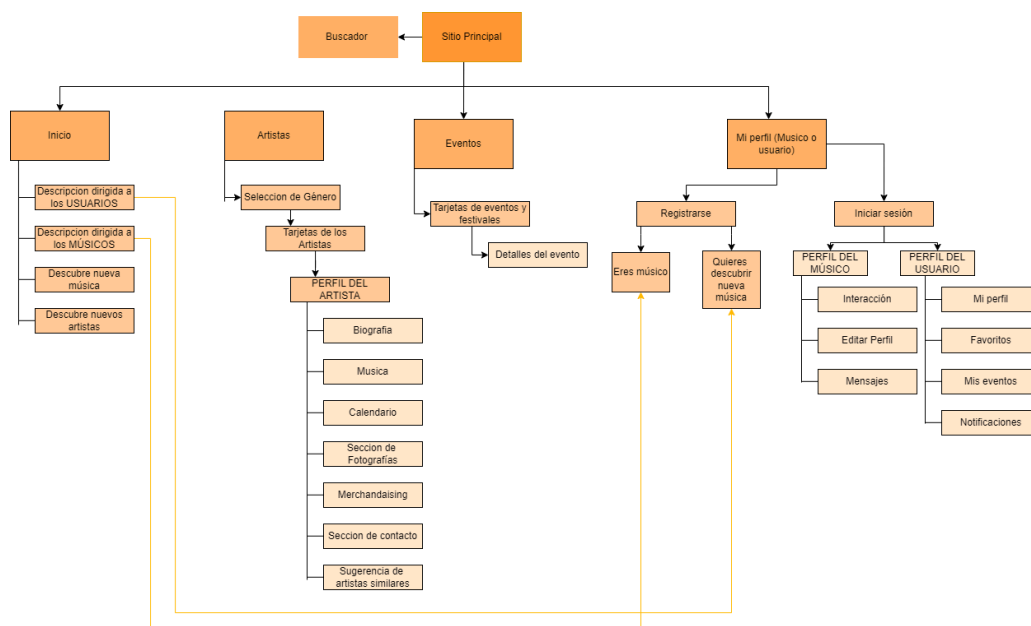
El *cardsorting* de acuerdo al libro de “Experiencia de usuario: principios y métodos” de Hassan Montero (2015) nos indica que es un método que implica pedir a un grupo de participantes que clasifiquen una serie de tarjetas según la similitud o relación que perciben entre los conceptos representados en cada una de ellas; facilitando la definición de la taxonomía de categorías u opciones que tiene el sitio web.

Para realizar esta prueba se determinó mezclar 2 tipos de *cardsorting* una prueba cerrada con variante de abierta con 3 usuarios y para facilitar el trabajo se utilizó la herramienta de “Mural”, en la que se puede observar el orden en el que cada uno de los usuarios organizó las tarjetas; esto permitió entender cómo los participantes ordenaron el sitio web, algunos contenidos fueron organizados de manera esperada, pero otros lo hicieron diferente tal como es el perfil del músico y la información del sitio, entendiendo que hay apartados que se deben sistematizar de forma distinta y darle mayor prioridad a algunas secciones, por ello se consideraron las sugerencias y se procedió a modificar la arquitectura de la información. Para más detalle se puede ver el (Anexo C)

Teniendo en consideración la organización del *cardsorting* se analizó cada una de las estructuras, se planteó una nueva arquitectura de la información para mejorar la interacción del usuario con el sitio web, como se observa en la figura 9

Figura 9

Propuesta final para la arquitectura de la información del sitio web



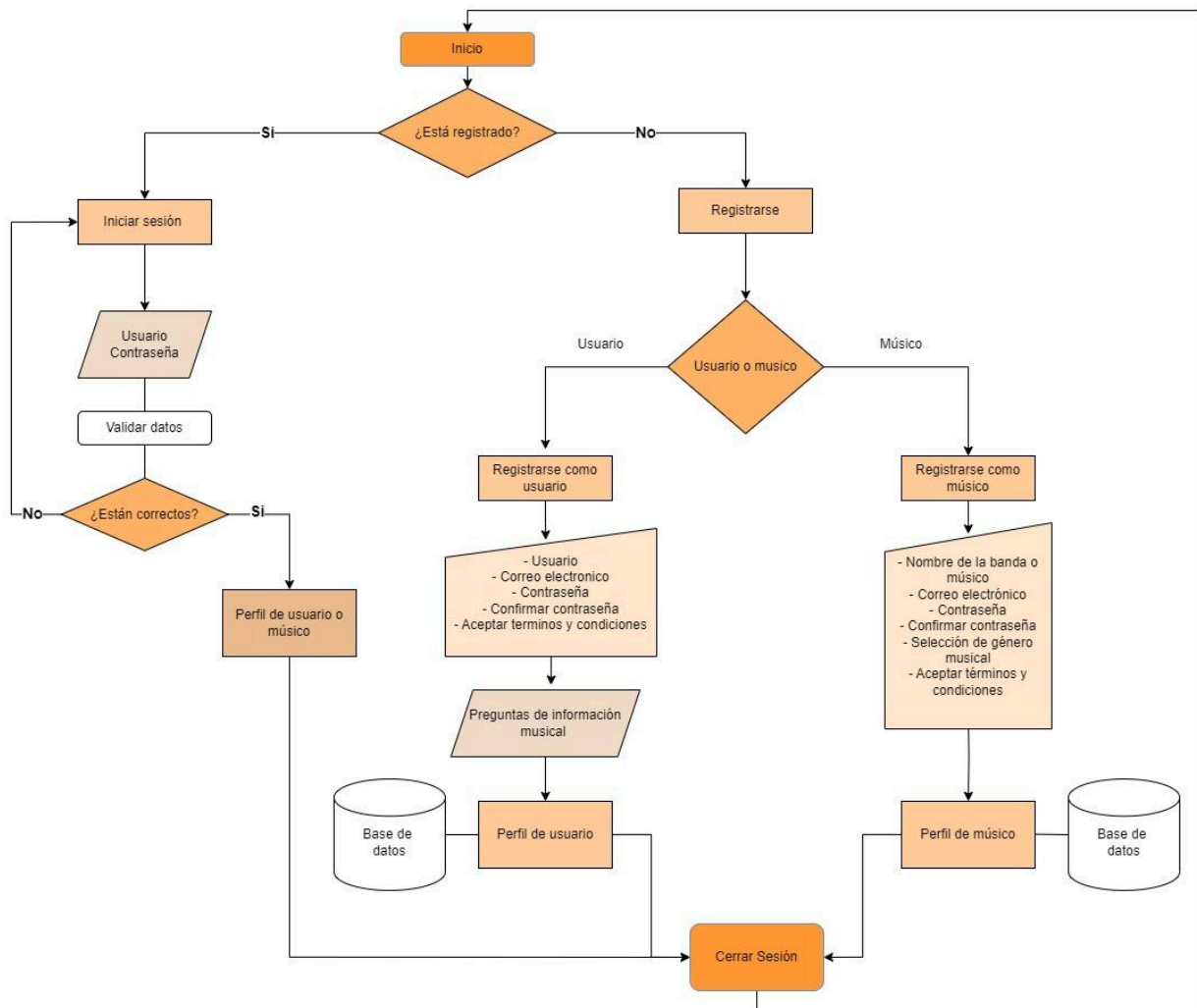
Nota: En la figura se muestra la propuesta final de la arquitectura de la información de lo que se recopiló en el análisis del *cardsorting*.

3.2.3 Mapa de Interacción

A partir de la arquitectura se plantearon diferentes diagramas de flujo de cómo el usuario se podrá mover dentro del sitio web, como se puede ver en la siguiente Figura 10. En él (anexo D) se podrá visualizar los diagramas de flujo que faltan.

Figura 10

Diagrama de flujo para crear una cuenta de usuario



Nota: El diagrama de flujo se realizó con la intención de comprender el proceso de inicio de sesión del usuario

3.3 Esqueleto

Una vez desarrollada la etapa de la estructura como base para el diseño, navegación e interacción, se procedió a hacer el esqueleto que definió la estructuración del contenido.

3.3.1 Wireframes

Para el proceso de diseño de wireframes interactivos, Hassan - Montero (2015) explica que los wireframes ayudan a identificar posibles acciones del usuario y la respuesta del producto, para poder visualizar el aspecto y comportamiento interactivo para asegurar un resultado final efectivo.

Se realizaron wireframes de baja fidelidad y media/alta fidelidad que fueron desarrollados en adobe XD para mejor productividad cómo se visualizan en las Figuras 12, 13 y 14

Para la creación de la retícula que se muestra en la Figura 11 su diagramación web se realizó en una resolución de 1920x1080px de 12 columnas, medianil de 32px y un margen de 112px.

Figura 11

Retícula del sitio web

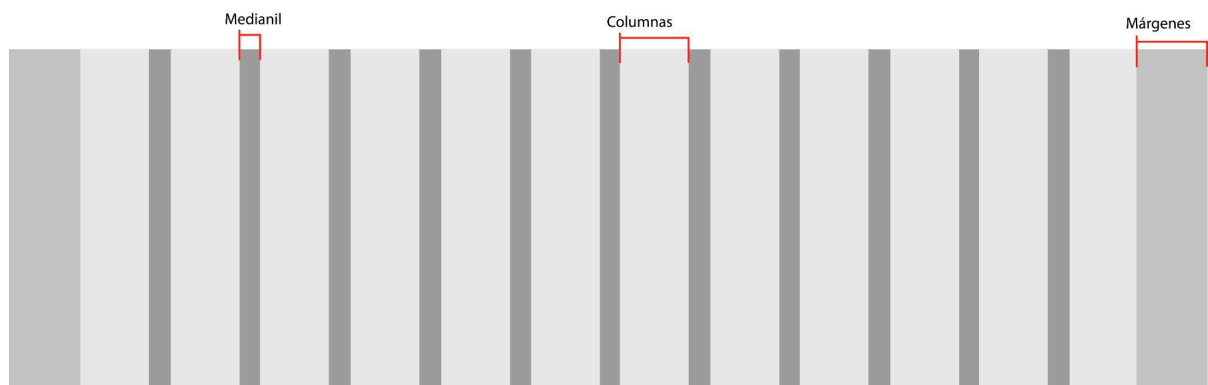
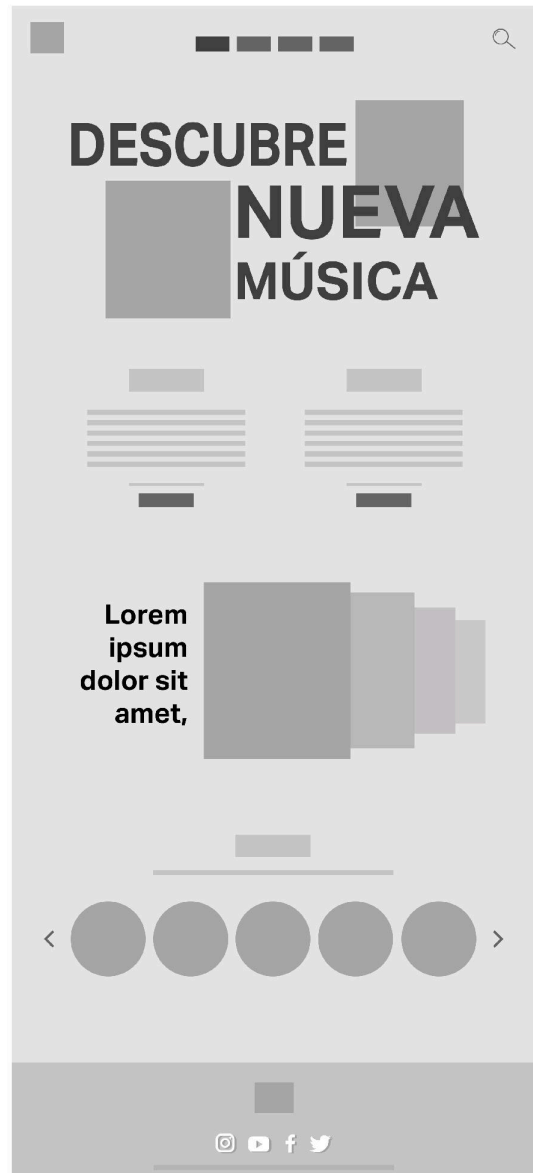
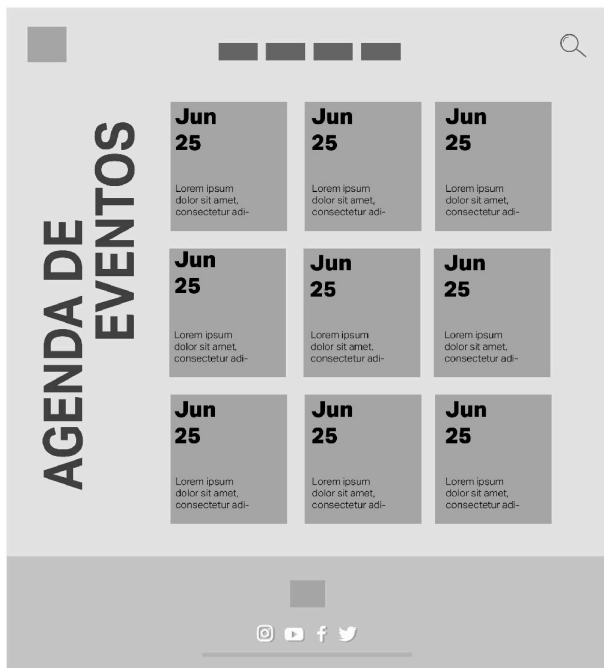


Figura 12

Diseño de pantallas wireframe baja fidelidad: Inicio y Agenda de eventos.



Nota: En la figura se muestra 3 imágenes, de izquierda a derecha, la primera es el apartado de agenda de eventos, la segunda es el Home del sitio web y la última el apartado de selección de géneros para descubrir artistas

Figura 13

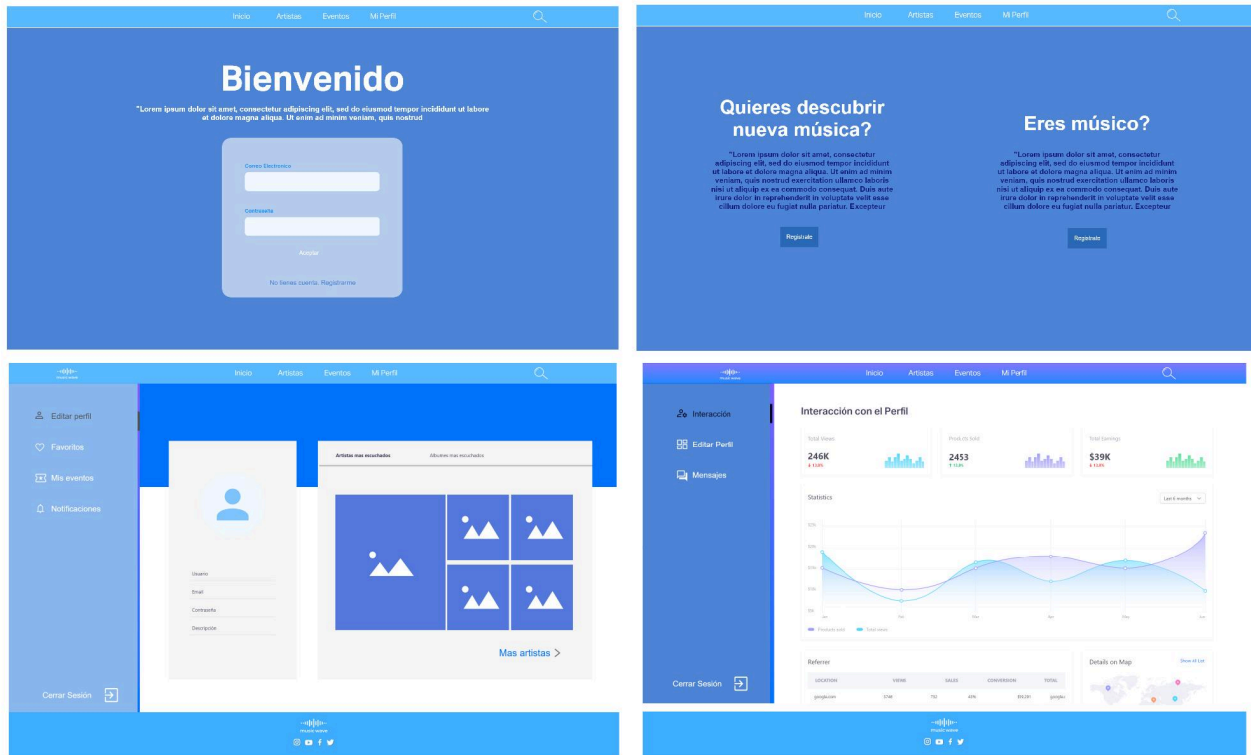
Diseño de pantallas wireframe alta fidelidad: Escoger artistas y Perfil del artista.



Nota: En la figura se muestran 3 imágenes, de izquierda a derecha, la primera es el apartado del perfil del músico, la segunda es el apartado de selección de géneros para descubrir artistas y la última es el Home.

Figura 14

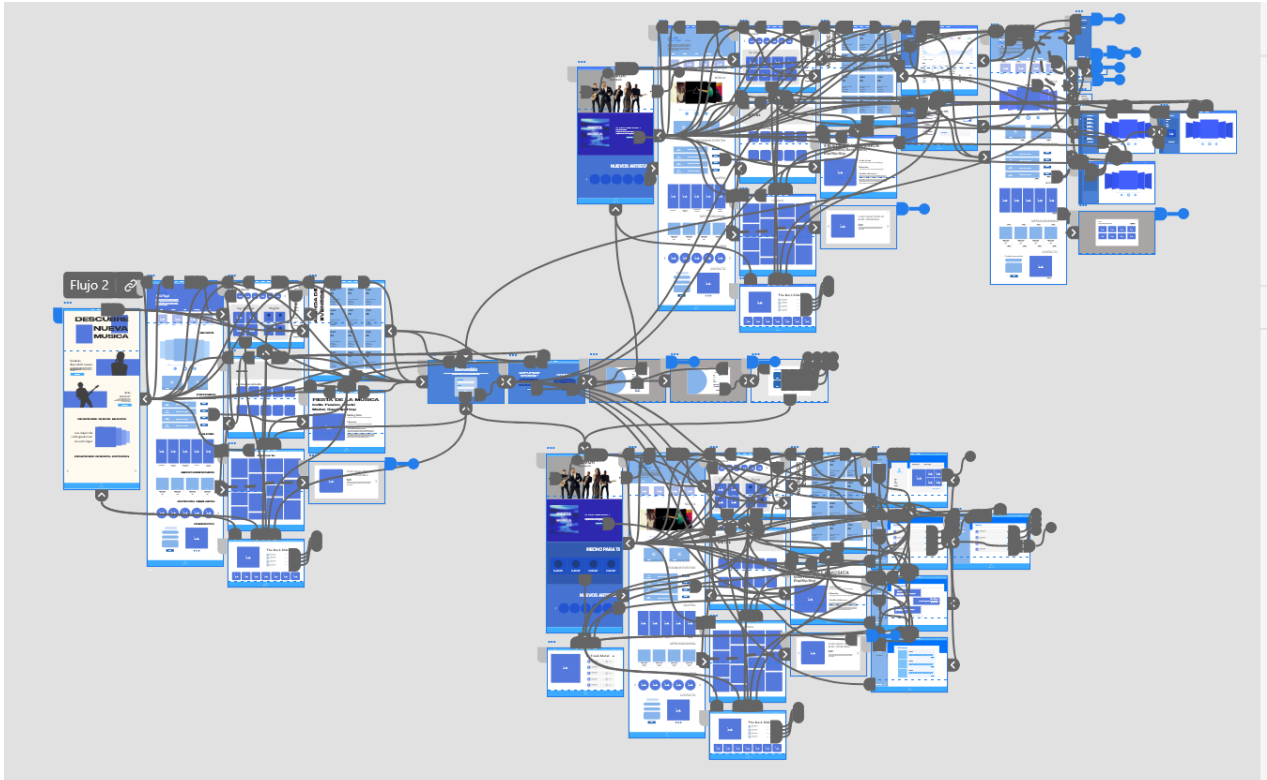
Diseño de pantallas wireframe media/alta fidelidad: Información de la banda e Inicio.



Nota: En la figura se muestra 4 imágenes, de izquierda a derecha, la primera es el apartado para iniciar sesión, la segunda se selecciona si desea iniciar sesión como músico o como usuario, la tercera es el perfil de usuario y la última es el perfil del músico

Figura 15

Maquetado de wireframes realizado en Adobe XD



Nota: En la figura 15 se puede observar el prototipado, es decir, las conexiones entre capas de los wireframes de baja fidelidad para ver su funcionamiento.

3.4 Superficie

Como último paso de la metodología de Jesse James Garret se encuentra la capa del diseño visual, de como se verá el sitio web terminado con sus elementos de diseño. Para resolver se tomó como guía el *Material Design* que es un sistema de diseño creado por Google para ayudar a los equipos a crear experiencias digitales de alta calidad para *Android*, *iOS*, *Flutter* y la web.

3.4.1 Sistema Gráfico

3.4.1.1 Naming y logotipo

Para la realización del naming se realizó un Brainstorming porque según Vianna e Silva et al.(2013) “Esta es una técnica para estimular la generación de un gran número de ideas en un corto espacio de tiempo” (p.101). Esto fue necesario para la realización del *Naming*.

Indie viene del término “Independiente” que es un término interpretado para describir artistas y bandas que funcionan de manera independiente sin estar afiliados a grandes compañías discográficas y *vibes* se deriva de *vibrations* (vibraciones en inglés) y se utiliza para

expresar la energía o atmósfera que rodea a algo, en este caso, la escena musical independiente.

Se usó la tipografía ClashDisplay, ésta se modificó para brindar un mejor diseño, la guía para este fue la tendencia de diseño llamada *Brutalism*. (Figura 16)

Figura 16

Logotipo del sitio web



3.4.1.2 Cromática

Para la cromática se escogió 3 colores bases: naranja, crema y negro; se buscó generar un equilibrio visual que proporcione contraste que haga destacar ciertos elementos como se observa en la Figura 17.

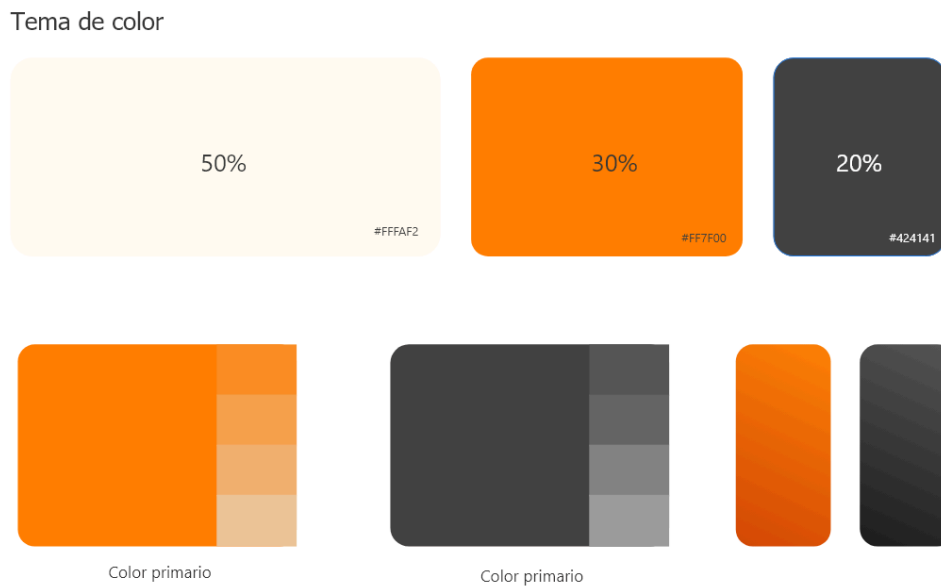
Naranja: este es un color cálido y vibrante que se le asocia con la energía y la vitalidad evocando emociones positivas y llama la atención del espectador.

Crema: es un tono suave y neutro que ayuda a equilibrar el naranja, aparte brinda suavidad al sitio creando un fondo agradable para el resto de elementos visuales.

Negro: proporciona un fuerte contraste que ayuda a definir ciertos elementos.

Figura 17

Selección de cromática

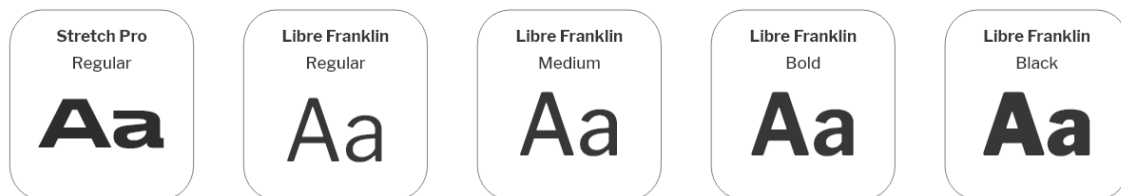


3.4.1.3 Tipografía

El estilo para la tipografía seleccionada fue Stertch Pro y Libre Franklin estas fuentes se ven asociadas con un diseño moderno especialmente en formatos digitales. (Figura 18).

Figura 18

Familias tipográficas usadas en el sitio web

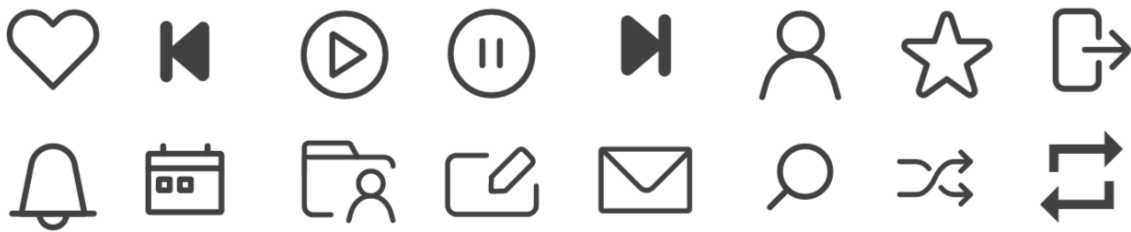


3.4.1.4 Iconografía

En la Figura 19 se puede visualizar la creación de los iconos, la guía para esto fue el *Material Design* y los iconos fueron sacados del *Material Symbols and Icons* de Google por cuestiones de legibilidad y diseño.

Figura 19

Iconos



3.4.1.5 Botones

Se creó un sistema de botones primarios, secundarios y algunos extras que fueron usados en el apartado de la plantilla editable del artista, como se puede ver en la Figura 20 en conjunto con las barras de texto editable.

Figura 20

Botones primarios, secundarios y extras



3.4.2 Diseño de la interfaz gráfica

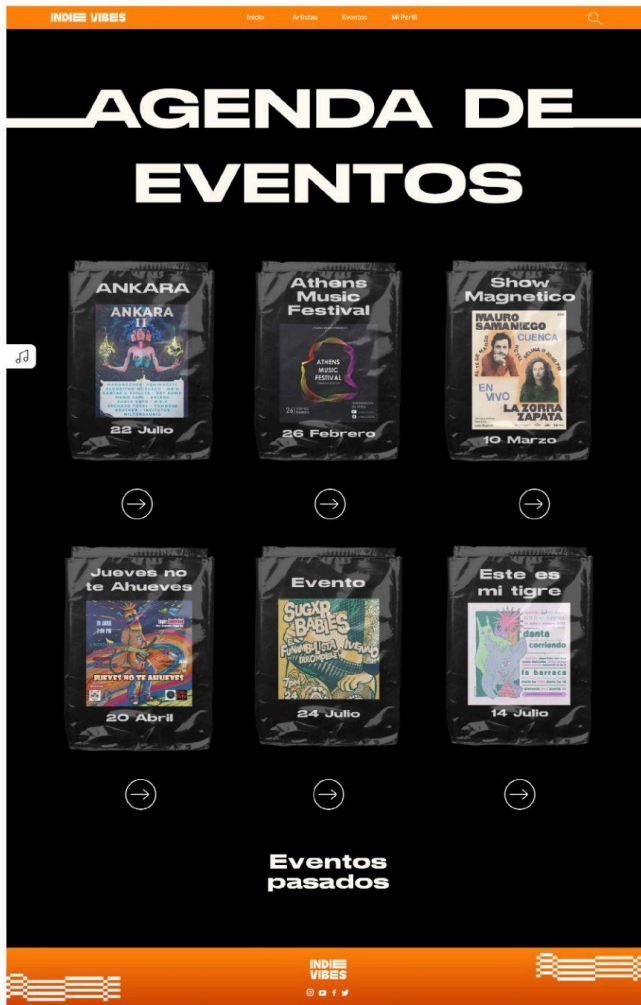
Se diseñó las pantallas principales del sitio web aplicando el sistema gráfico planteado anteriormente como se puede observar en las Figuras 21,22, 23, 24 y 25

Figura 21
Diseño de la interfaz de Indie Vibes



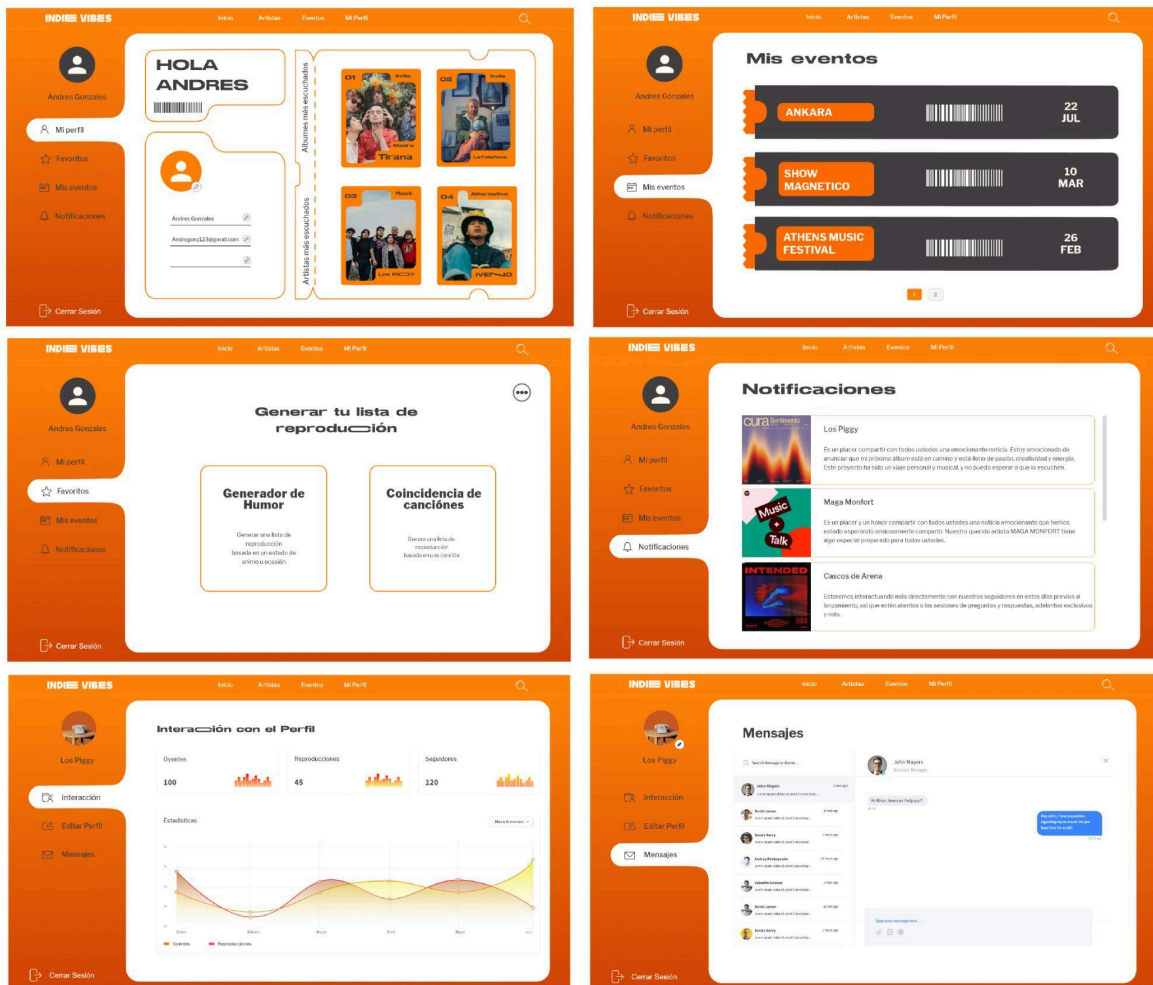
Nota: En la figura se puede visualizar 4 pantallas de izquierda a derecha que son: *Home* (sin iniciar sesión), *Home* (iniciada sesión), plantilla editable del artista y plantilla ya editada del artista visualizada como usuario.

Figura 22
Diseño de la interfaz de Indie Vibes



Nota: En la figura se puede visualizar 4 pantallas de izquierda a derecha que son: agenda de eventos, información de un evento, selección de género para buscar un músico o banda y un apartado de tarjetas de los músicos existentes en el sitio web

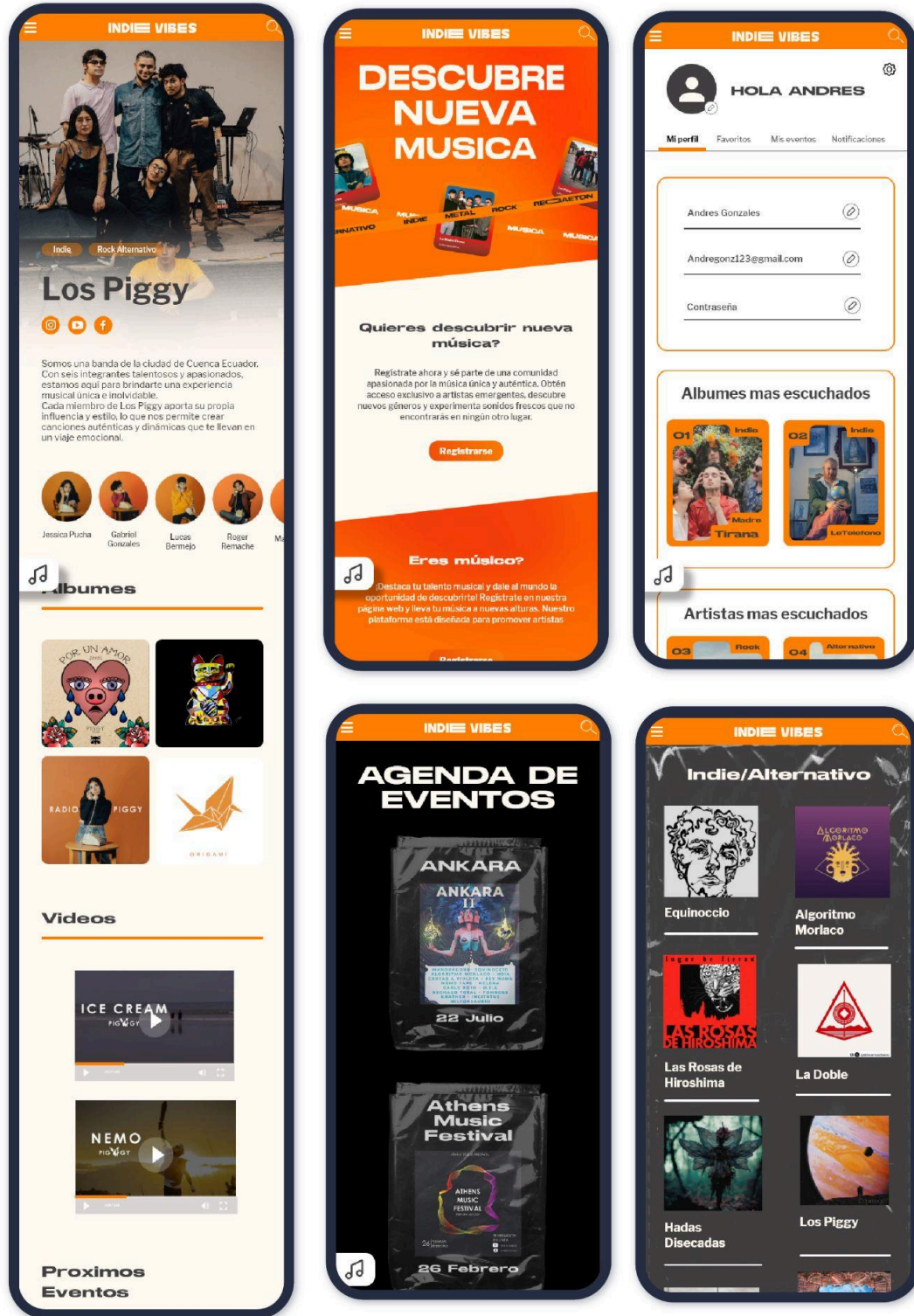
Figura 23
Diseño de la interfaz de Indie Vibes



Nota: En la figura se puede visualizar 6 pantallas de izquierda a derecha: las 4 primeras son del perfil del usuario y las otras 2 son del perfil del artista.

Figura 24

Diseño de interfaz (diseño adaptativo) pantallas de celular



Nota: En la figura se puede visualizar 5 pantallas de izquierda a derecha que son: Perfil del músico visto por un usuario, *home*, perfil del usuario, agenda de eventos y selección de artista.

Figura 25

Mockups de los formatos de pantallas



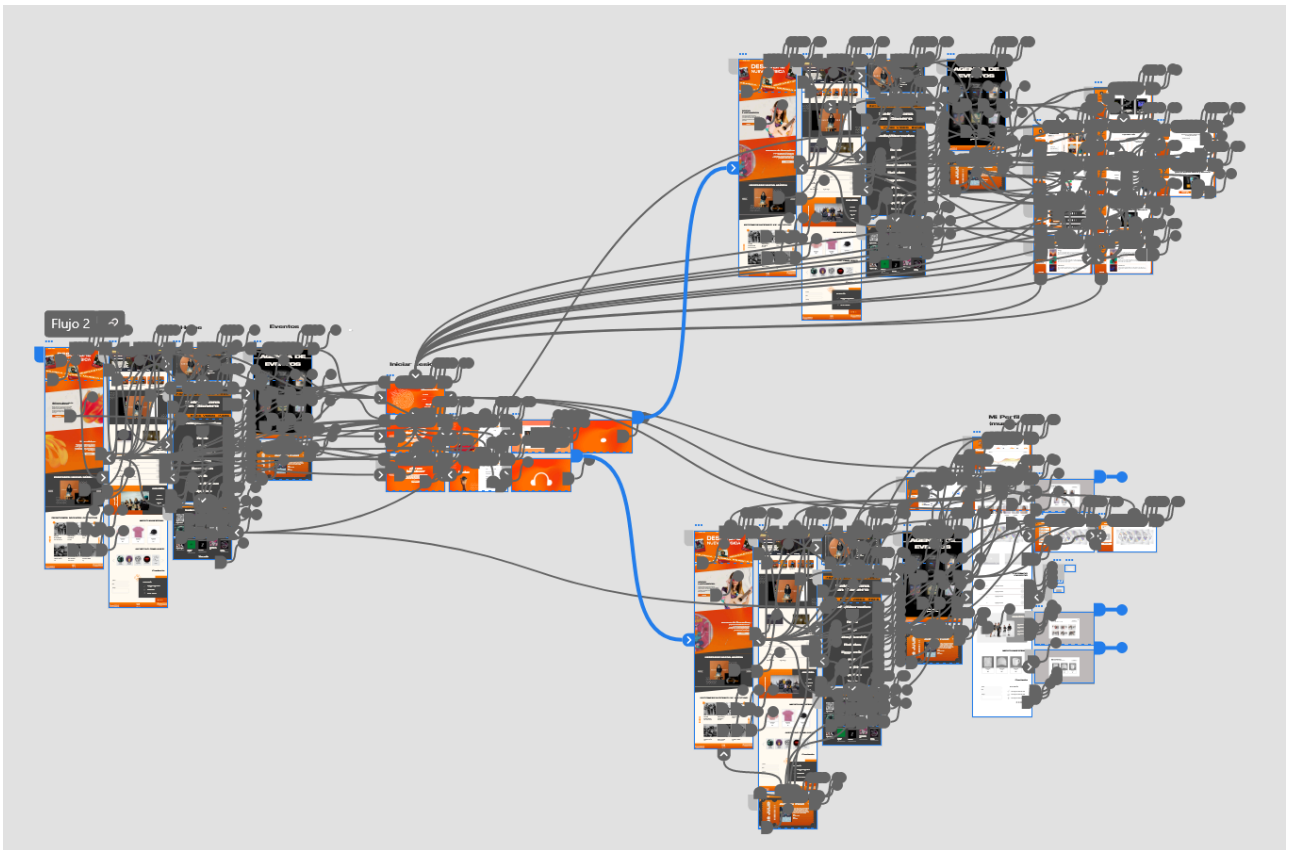
Nota: En la figura se puede ver el diseño de interfaz gráfica adaptado a dispositivos diferentes

3.4.3 Prototipado

Para el desarrollo del prototipo del sitio web se usó el programa de Adobe XD, esta es una herramienta que permite importar los archivos necesarios para diseñar el sitio y generar funcionalidades como son: botones, menús, sliders entre otros.

Figura 26

Construcción del prototipo interactivo en Adobe XD



Como se puede observar en la *Figura 26*, el prototipo tiene 47 pantallas, es uno de los procesos más complejos y largos del sitio web, porque se debe generar las interacciones y comportamientos de la navegabilidad; cada una de las pantallas y elementos gráficos realizan una acción como carruseles, scrolls, efectos de hover entre otros, los plug-ins del programa también ayudaron a su prototipado.

3.4.4 Test de prototipado

Se realizó un test de prototipado para evaluar la usabilidad, funcionalidad y la experiencia de usuario, esto permitió obtener una retroalimentación sobre diferentes aspectos del sitio.

Los usuarios que se escogió para este proceso son potenciales de la plataforma, algunos de ellos formaron parte del *cardsorting* que se realizó y están familiarizados con el sitio web para un mejor entendimiento.

- **Test usuario 1:** En la tabla 1 se observa la estructuración del primer usuario

Tabla 1*Evaluación del test realizado al usuario 1*

Tarea	Observaciones
Editar la galería de la plantilla desde el perfil del músico	Logra realizar la tarea pero con bastante dificultad, pues no sabe como ingresar al perfil del músico y se confunde creando una cuenta como un usuario que busca descubrir nueva música
Reproducir un álbum de la banda, los Piggy que son de género musical alternativo	Logra reproducir el álbum desde el reproductor de música
Crear una cuenta como usuario y leer las notificaciones	Es fácil crear una cuenta porque es un proceso simple.
Abrir la agenda de eventos y ver en qué fecha es el evento de Ankara	Los resuelve con facilidad

- **Test usuario 2:** En la tabla 2 se observa la estructuración del segundo usuario

Tabla 2*Evaluación del test realizado al usuario 2*

Tarea	Observaciones
Editar la galería de la plantilla desde el perfil del músico	Logra cumplir la tarea con un poco de confusión al momento de encontrar la galería.
Reproducir un álbum de la banda, los Piggy que son de género musical alternativo	No comprende la pregunta pero después de un tiempo logra completar la tarea

Crear una cuenta como usuario y leer las notificaciones	Completa la tarea con éxito
Abrir la agenda de eventos y ver en qué fecha es el evento de Ankara	Se pierde al tratar de encontrar el evento que se le pidió

- **Test de usuario 3:** En la tabla 3 se observa la estructuración del tercer usuario

Tabla 3

Evaluación del test realizado al usuario 3

Tarea	Observaciones
Editar la galería de la plantilla desde el perfil del músico	Confusión con el apartado de editar las fotografías de los integrantes, luego encontró la galería.
Reproducir un álbum de la banda, los Piggy que son de género musical alternativo	Lo logra con facilidad, pero considera que el icono de reproductor de música es muy pequeño
Crear una cuenta como usuario y leer las notificaciones	Completa la tarea con éxito
Abrir la agenda de eventos y ver en qué fecha es el evento de Ankara	Logra encontrar con éxito la fecha

En el (Anexo E) se puede encontrar la evidencia de los test de prototipado que se hizo a cada uno de los usuarios.

3.4.4.1 Conclusiones del testeo

Una vez que se realizó el testeo se generaron algunas observaciones sobre la disposición de algunos elementos gráficos y detalles de construcción de diseño. El primer análisis es que en todos los test el problema fue que no todos los botones tenían funciones dentro de la navegación, esto dificultó encontrar ciertas cosas, la segunda observación fue diferenciar el apartado de crear una cuenta como músico o como usuario, pues no se entendía que se podía iniciar sesión como un usuario diferenciado y como última acotación importante es que algunos textos no eran legibles por su tamaño muy pequeño; por ende se tomó en cuenta todo esto para mejorar la experiencia para que sea mucho más satisfactoria.

3.4.5 Prototipo final

Este prototipo tiene las pantallas necesarias para comprender su funcionalidad cumpliendo con los objetivos y necesidades del usuario, brindando un aporte a la música independiente dentro de la ciudad de Cuenca.

Para acceder al prototipo se requiere abrir el siguiente enlace:

<https://xd.adobe.com/view/9b59274d-034a-4b22-90b2-b8e945bf27e1-ce0a/>

Aprendizaje

Durante la ejecución del proyecto de diseño web, apporto significativamente a mi desarrollo académico y profesional, comenzando por la importancia de utilizar metodologías de diseño centradas en mejorar la experiencia del sitio web, su navegación, facilidad de uso, eficiencia y minimización de errores, pero lo principal es no solo guiarse en una metodología, sino que parte del aprendizaje es leer y descubrir nuevos métodos que aporte al desarrollo de conocimientos; se aprendió sobre la importancia de la planificación y organización en el desarrollo del proyecto para garantizar que el sitio web cumpla con los objetivos planteados.

Se aprendió la importancia de conocer, analizar y entender al usuario, esto asegura que el sitio sea fácil de utilizar, brindando una interfaz atractiva y efectiva, creando un espacio no solo útil, sino que también pueda brindar una experiencia superior a la de cualquier otro sitio web y de esta manera aumenta la credibilidad y diferenciación del resto.

Desde el punto de vista de musical, el apoyar fomenta la cultura de la ciudad y el crecimiento de los jóvenes artistas que quieren salir adelante a través de la música. Es gratificante saber que existen personas que buscan impulsar a una comunidad musical tan grande y que de alguna forma son parte de un movimiento que valora la independencia creativa y celebra la riqueza musical de la ciudad de Cuenca y como un sitio web puede ser una herramienta útil para aumentar la visibilidad de los artistas locales, la capacidad de interactuar directamente con los músicos a través de un medio digital que añade un elemento humano a la experiencia. Poder descubrir música, obtener información y formar parte del crecimiento de un artista crea un vínculo especial con su público.

Ante todo, es recomendable que el departamento de cultura fomente espacios y eventos en la que los artistas cuencanos puedan dar a conocer su música en lugares turísticos o de gran afluencia de público tanto nacional como internacional, para generar una cultura musical que llegue a cada rincón de la comunidad.

En conclusión, todo el proceso desde la ideación hasta su resolución ha sido un gran aporte en mi carrera universitaria, porque aparte del aprendizaje acerca del diseño, me enseñó que un buen trabajo toma su tiempo, esfuerzo y dedicación, se requiere tener paciencia para que los resultados sean los mejores y de calidad.

Referencias

- Crespo-Fajardo, J. L. (2018). Reseña de Danzas y géneros musicales de salón en Cuenca 1870-1930. Entre lo sagrado y lo profano, de Jannet Alvarado (Cuenca, Universidad de Cuenca-Alcaldía de Cuenca, 2017). *OPUS*, 24(3), 318-321. <https://n9.cl/ihwc5>
- Criollo. (2020). *Auge de la música independiente*. <https://indiecriollo.com/>
- Garret, J.J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. (2da Edición). New Riders.
- Maza, R. L. M., Guaman, B. D. G., Chávez, A. B., & Mairongo, G. S. (2020). Importancia del branding para consolidar el posicionamiento de una marca corporativa. Killkana sociales. *Revista de Investigación Científica*, 4(2), 9-18. https://killkana.ucacue.edu.ec/index.php/killkana_social/article/view/459
- Miñana, R. G. (2021). *Cuaderno de diseño de interacción*. (1ra Edición). S/N. http://quadern-disseny-interaccio.recursos.uoc.edu/wp-content/uploads/2021/09/Cuaderno_de_diseno_de_interaccion.pdf
- Vianna e Silva, M. J., Vianna e Silva Filho, Y., Lucena, B. d. F., & Russo, B. (2013). *Design thinking: innovación en negocios*. (1st ed.). <https://n9.cl/iioqp>
- Yusef Montero, H. (2015). *Experiencia de usuario: principios y métodos*. S/N.

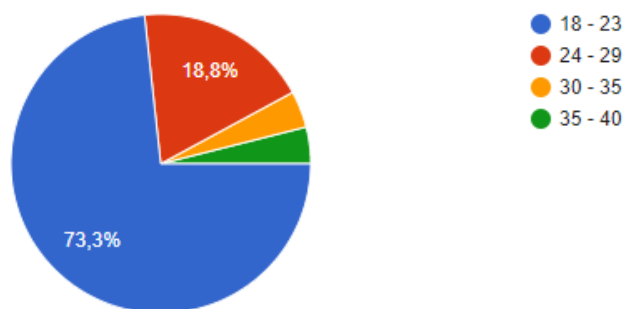
Anexos

Anexo A

Análisis de las encuestas

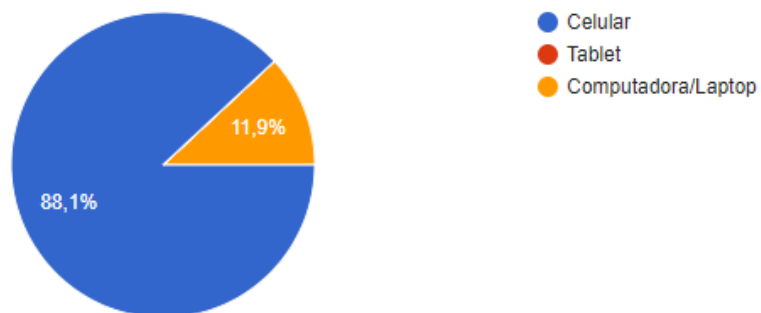
1. Indique su rango de edad.

101 respuestas



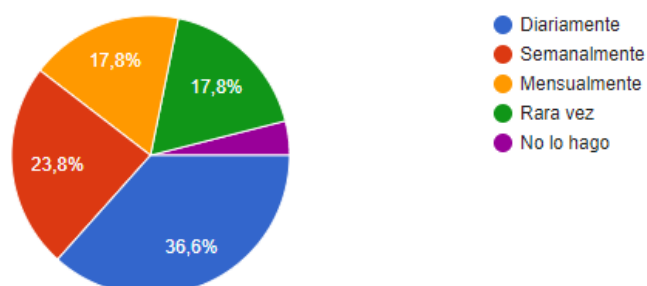
2. ¿Qué dispositivo digital usa con más frecuencia?

101 respuestas



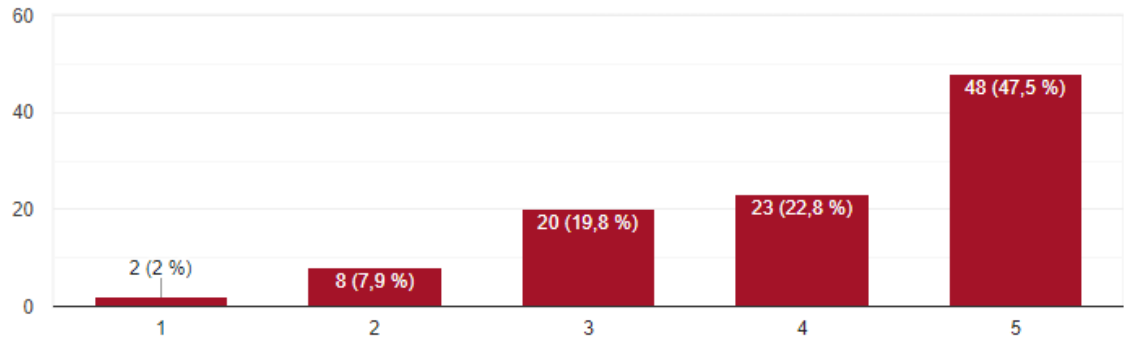
2. ¿Con qué frecuencia busca nueva música en línea?

101 respuestas



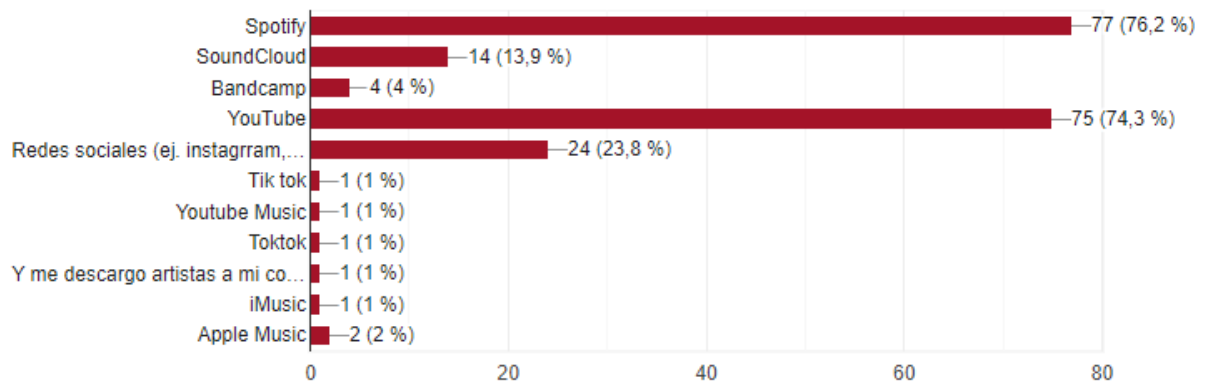
3. ¿Si existiera un sitio web para descubrir nueva música independiente que tan interesado estarías en visitarlo?

101 respuestas



4. ¿Qué plataformas utiliza para escuchar nueva música?

101 respuestas

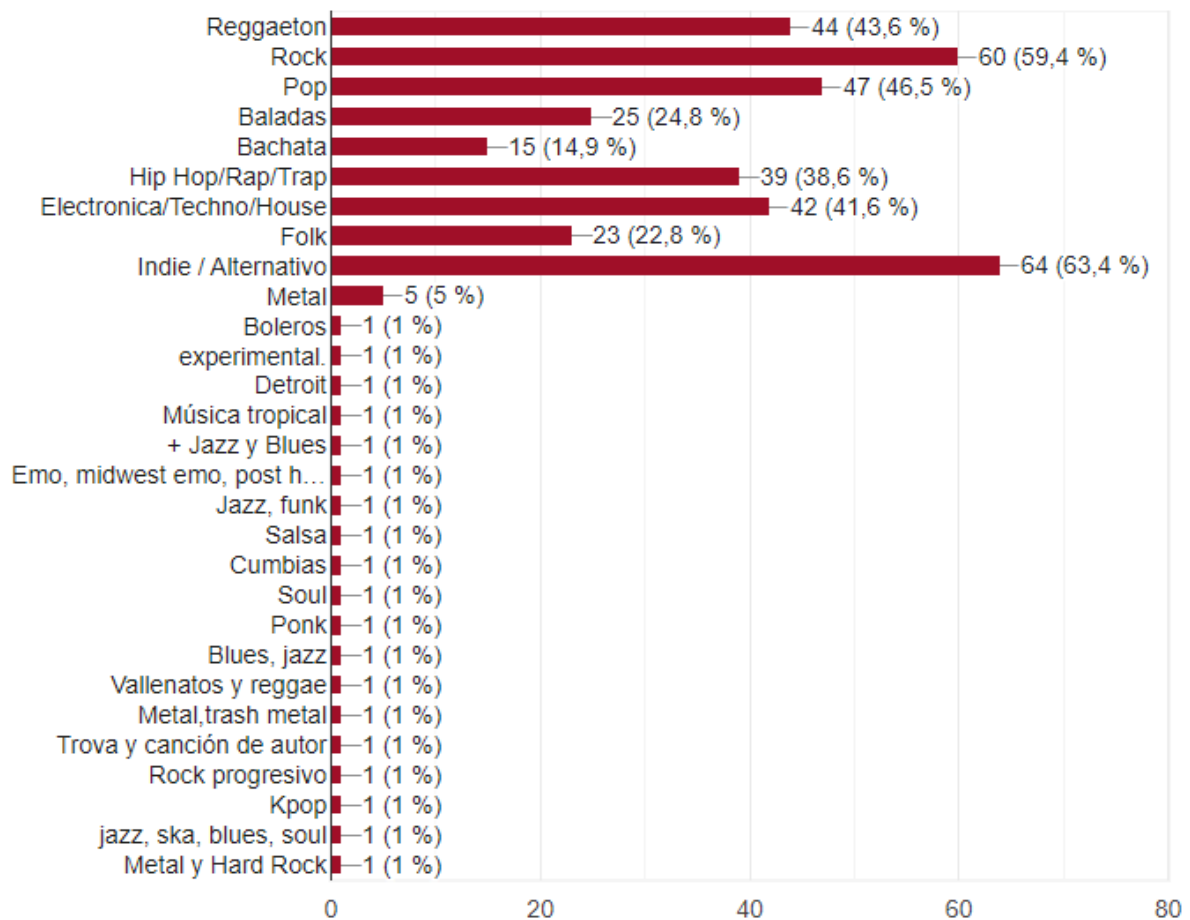


5. Sí, respondió la pregunta anterior. ¿Cuál es la funcionalidad que más te gusta de esta página?

Análisis: A la mayoría de los usuarios les gustan las recomendaciones que brinda cada una de estas plataformas basándose en sus gustos, la variedad de artistas y canciones que se puede encontrar y finalmente la facilidad de uso.

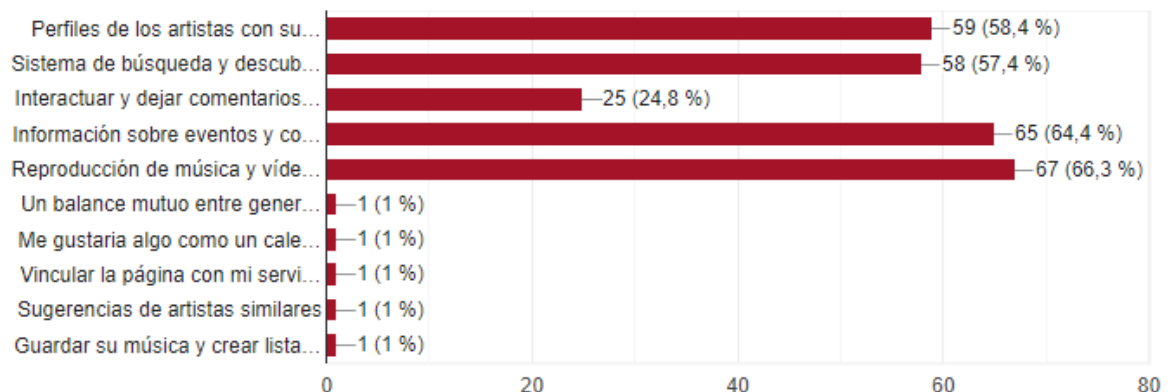
6. ¿Qué géneros musicales le interesa más?

101 respuestas



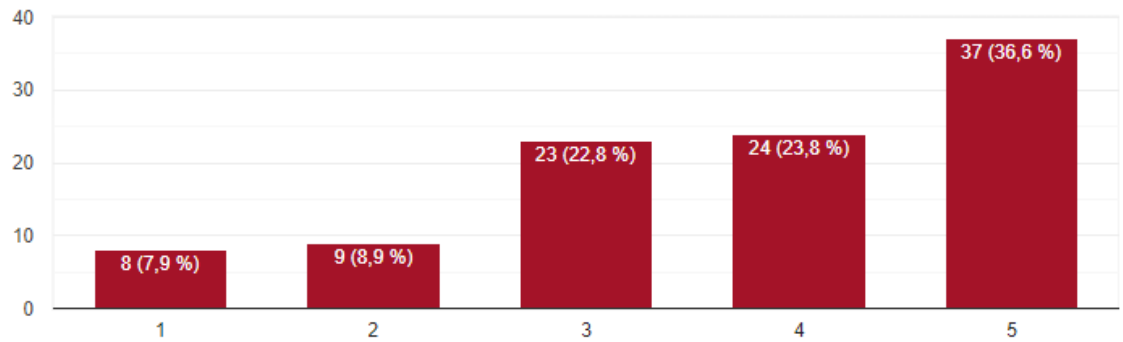
7. ¿Qué tipo de contenido le gustaría encontrar en un sitio web dedicado a músicos? (Seleccione de 1 a 3 opciones) Si conoces alguna funcionalidad escríbala.

101 respuestas



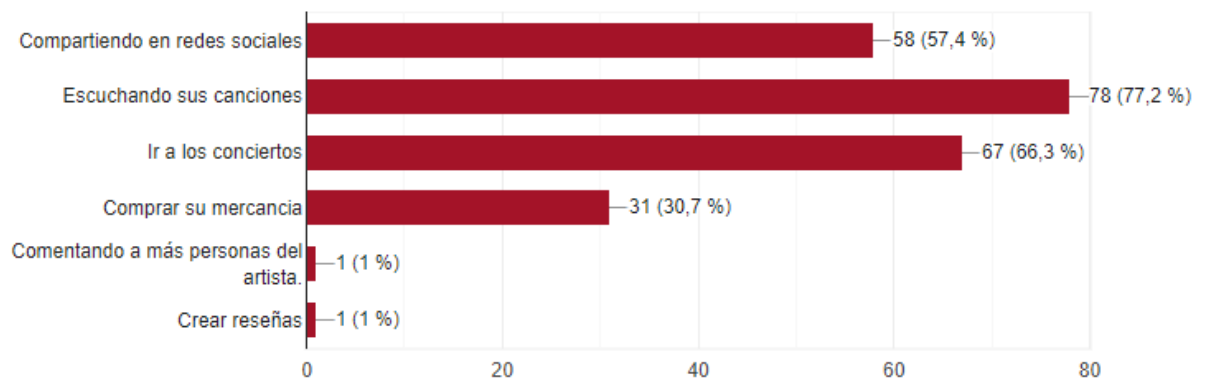
8. En un rango del 1 al 5. ¿Qué tanto apoyas bandas y artistas locales?

101 respuestas



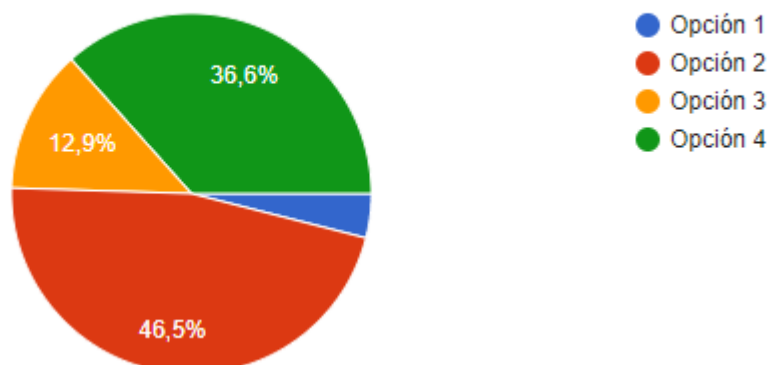
9. ¿Cuál considera que es la mejor manera de apoyar a los artistas locales? (Seleccione de 1 a 2 opciones)

101 respuestas



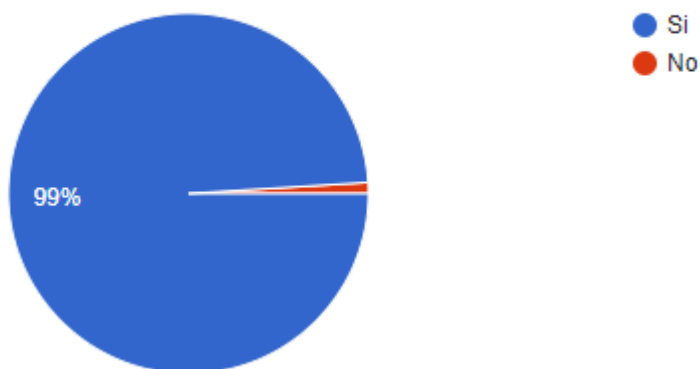
10. ¿Qué diseño de web le gusta más?

101 respuestas



11. ¿Le gustaría tener una recomendación de una lista de canciones de acuerdo a su gusto?

101 respuestas



Anexo B

Transcripción de entrevistas

Tabla 1

Entrevista a Darío Orellana, locutor de radio

Entrevista: Dirigida con el objetivo de encontrar información acerca de los músicos independientes de la ciudad de Cuenca y descubrir cuáles son sus necesidades

Entrevistado: Darío Orellana (Locutor 102.1)

Entrevista por: Rafaela Suquinagua

Fecha: 27 de mayo del 2023

Preguntas:

Respuestas

Qué tipo de músicos han llegado a su espacio, a darse a conocer y cuáles son los problemas que ellos tienen al dar a conocer su música

Quando presentan su música rara vez tiene noticias en la continuidad de la en la promoción, por ejemplo, lanzan el primer sencillo pero. Pero no, pero no hacen más bombas sobre eso. Entonces hay un problema con la audiencia. Y la audiencia también tiene cierta resistencia con la música ecuatoriana, de las cosas que hemos oído muchísimas veces, y es que a veces cambian cuando escuchan música de Ecuador o algo así. Pero en lo personal nuestra radio intentamos siempre apoyarles. Entonces a veces incluso omitimos decir que es música de Ecuador al inicio, para que con la calidad que tiene la música tal o cual, pues de cierta manera llegue al público sin necesidad de saber de donde son.

Pero el problema generalmente es que no confían mucho tampoco en los medios. Los medios tradicionales, como la radio o la tele.

Hoy por hoy, confían mucho en las plataformas digitales y a veces lo que falta en realidad es que más gente conozca, que más gente conecte contigo y que otros músicos también te escuchen otros productores para que se empiecen a conectar de alguna manera porque empiezan a hacer un circuito. Entonces, de repente, la banda A la banda A, B y C empiezan a juntarse porque suenan parecido, porque traen un público similar

Recientemente, desde 2011, apareció la escena indie ecuatoriano y este gobierno apoyaba la cultura y utilizaba también de alguna manera propaganda para su gobierno, entonces apoyó un montón la cultura y de ahí apareció esta escena con el cambio de gobiernos, porque antes había plata para los músicos y las radios estaban obligados a pasar música de Ecuador

En mi opinión, pienso que lo que necesita es obviamente a los músicos, necesitas de los medios, pero también necesitas al fotógrafo. Entonces, si vos tenéis esas tres cosas, vos vas a crear un escenario apoyado muchísimo en un medio

Otro de los problemas de los músicos es que no hay un lugar en donde tienes toda la información de ellos. Y esto es una desgracia, porque el rato que vienen a la radio, te encuentras con bandas y buscas la información en Spotify. Digamos tienen sus tres temas, pero en la información no es concreta. Es como idiotas lo que se necesita es que pongas la información de la banda. ¿Qué tipo de género opinan que son? Información de la banda, algún contacto, alguna cosa. Pero no, terminan desapareciendo por eso mismo.

¿Cuál cree que es el mejor medio para que ellos se puedan dar a conocer? Por ejemplo, las redes sociales, la radio, la televisión, etc.

Yo considero que este rato las plataformas digitales, pero que es porque están ahí, están en todo lado y llegas y tienes acceso muy fácil. Entonces, porque si estamos hablando de un cd, por ejemplo, comprar directamente la música con los músicos es difícil, ya que si vos logras crear un canal más corto, más sencillo que puedas tú hacia el oyente, yo pienso que ese es el camino. Opino que las plataformas de música son el mejor medio para su promoción, pero también creo que no puede ser solo uno el que necesitas.

Lo ideal es tener los menos pasos posibles. Para que puedas escuchar sus canciones. Pero el tema con Spotify, es que es una plataforma tan. Amigable con los usuarios, sobre todo con el usuario, no con el músico en cuestiones de regalías. Pero, pero es fácil para el usuario de poder acceder. Por eso es importante estar en ese tipo de medios, porque hay otros, como por ejemplo Bandcamp, que es excelente, te da más plata, igual estás ahí en medio, pero no funciona como la plataforma de Spotify que yo cojo, me bajo esta aplicación le pongo Play y está. Entonces el tema de eso es, aunque quizás la plataforma no te esté dando una regalía, pero si te está dando el chance de que más gente te deje caché, Esas son como las ventajas. Si está ahí, estás a un toque de que alguien te escuche.

¿Si tuviera que dar una solución, qué solución daría para que se den a conocer los músicos más allá de los medios? Dirigiéndonos específicamente a su conocimiento público.

La música generalmente se trasladó a los espacios privados, se empezaron a hacer un montón de conciertos privados, los mini festivales que hay

Yo creo que la solución es que no debes esperar a que existan esos espacios, debes tú crear espacio. Entonces te puedes aprovechar de los beneficios de lo que da el gobierno, el municipio en sí. Hay un montón de fondos o espacios culturales que vos podés aprovechar para poder generar shows de música, pues ya han pasado un montón. La Escuela central se puede aprovechar un montón de todos estos lugares culturales que hay, que a veces las causas culturales que a veces no se usan y están esperando que alguien venga y llegue con algún tipo de propuesta, porque ellos lanzan convocatorias como por ejemplo los fondos blancos, que son fondos para cultura y que algunos se aprovechan. Han grabado discos con. Es gracias a eso. Entonces son cositas que uno debe estar medio buscando y al acecho

La música independiente en el Ecuador en General

Pero sabes que yo pienso que las bandas de hoy son el resultado de ese momento, el 2011, porque son los pelados del colegio los que están en este rol. Entonces ahora hay un círculo de bandas de colegio que ya están en la residencia y ese grupito anda dando vueltas por todos lados. Entonces ya son grupos de gente que se recomiendan bandas, o sea, para eventos empiezan a recomendar, a llevar esta banda, los vamos a presentar, pero llevan esto porque entonces está empezando como.

Y bueno, siempre surge algo bien interesante la música

electrónica, por ejemplo, igual ahora están apareciendo nuevos músicos y eso es bien chévere, pero mientras más aparezcan es mejor. Siempre es chévere. Es que hay apertura de los diferentes de antes que les dan chance a gente que quiere aprender y les enseñen, pero eso es superbueno.

Pasó algo bien interesante, esto de ir a un bar o de ir a escuchar música, creo que se potenció gracias a esa resurrección, a que la gente empezó a darle valor al arte. Yo pienso que gracias a eso es que aparece este nuevo grupo de gente que está tocando en bares y no importa que sean covers. La cosa es que está pasando música en vivo en algún lado y la gente quiere ir a ver esta música en vivo. Entonces eso es superbueno, que la gente esté pagando el cobre para que vaya a los lugares y que paguen, ya no es que no hay que pagar y ya no es así. La economía no es que esté en su mejor momento, pero la gente igual quiere ver que hay mucha gente buena. También he visto cómo sobreviven algunos, por ejemplo, el gran Manuel Samaniego, la gran Pablo Navarrete y toda esta gente. Todos estos músicos que componen están a veces tocando en bodas. Entonces de ley, les pagan bien y están ahí. Obviamente, no están promocionando que van a tocar en bodas, pero están tocando en bodas.

Tabla 2

Entrevista a André Pesantez, productor musical

Entrevista: Dirigida con el objetivo de encontrar información acerca de los músicos independientes de la ciudad de cuenca y descubrir cuáles son sus necesidades

Entrevistado: André Pesantez (Productor Musical y Músico)

Entrevista por: Rafaela Suquinagua

Fecha: 30 de mayo del 2023

Preguntas: Respuestas

Qué tipo de músicos han llegado a su espacio, a darse a conocer y cuáles son los problemas que ellos tienen al dar a conocer su música

Creo que entre los principales problemas que me he dado cuenta es que para uno como músico desarrollarse como es complicado por muchas razones. Hay muchas desventajas. Por ejemplo, me imagino cuando yo recién empecé en la música y tenía mi guitarra, mi guitarra eléctrica, un amplificador y lo primero que haces es molestar a tu familia porque no sabes todavía tocas bien y el ruido, molesta a la gente.

El coincidir con tu grupo en un lugar donde todos puedan ensayar, etcétera Todo esto perjudica. Entonces uno tiene que buscar recursos que a veces no tiene, no le alcanza, es igual. Por ejemplo, todo esto implica costos que en un principio no se puede comprar nada porque es difícil conseguir una tocada en donde te pueda. Pagar dignamente. Siempre que te invitan es como para darte difusión, lo cual si está bien, pero no ayuda mucho para lo que se ha invertido, entonces es uno de los inconvenientes de cuando ya empiezas a tener cuando ya maduras un poco un músico y si te das cuenta de que esto lo puedes tomar en serio. Y si lo tomas en serio requiere mucha responsabilidad también, porque le estás dedicando tiempo, te esfuerzo y muchas veces me he dado cuenta de que en Cuenca, por ejemplo, si hay músicos, no todos los músicos son estrictamente músicos, Es como que trabajan en algún otro empleo y se dedican en su tiempo libre. Ser músico a veces es difícil también coordinar con más músicos para poder hacer tocadas con otros músicos. Es como que colaboras más y poder así desarrollarnos mejor, el hecho de hacer amigos con bandas ayuda bastante a conseguir más tocadas, para poder jalar más gente, para tener más fanáticos. Entonces creo que las conexiones también son muy importantes, porque en esto no estamos solos, siempre vamos a necesitar un sonidista, siempre vamos a necesitar de un local, siempre vamos a necesitar lugares para ensayar. Entonces es algo que sí es operativo completamente.

¿Cuál es el medio que más manejan para darse a conocer estos proyectos o estos conciertos?

Completamente. Redes sociales. Eso es lo primordial, siempre tratándose de managers y alguna imagen, difundir por redes sociales, también así grupos de WhatsApp de amigos. Lo que es la impresión de folletos. De vez en cuando layers o cosas donde puedan pegar, así en distintos sitios de la ciudad para coger más gente.

Una vez que has planteado los problemas, si tuvieras que plantear una solución para esto, ¿cuál plantearías?

Se necesitaría algo como una base de datos donde uno pueda la o algo, así como que los recursos que necesita para desenvolverse como músico. Por ejemplo, con un amigo hacíamos un Excel de todas las bandas de cuentas, entonces teníamos alguna, tocaba y queríamos hacer algo colaborativo, abríamos y veíamos las bandas, teníamos contactos de algunos, pero al final siempre sacrificado porque no se pueden encontrar fácilmente. Por ejemplo, ahora que está la prensa, yo quiero mis 300 músicos y me voy hasta los comandos que conozco. Pero quién está invitado. A veces me salen sugerencias de bandas, pero sigue siendo medio complicado porque no hay uno puede encontrar una base de datos, así más que nada que sea algo atractivo y tal vez pueda ver, no sé, algo como una revista digital, tal vez. No sé, no estoy seguro, pero sería chévere, algo esencial

¿Cuál consideras que es el medio de streaming, que más usan los músicos para darse a conocer?

Yo creo que el mejor para difusión sería Spotify y YouTube y tal vez de Instagram también, no estoy seguro, pero principalmente eso. Así, si quieren escuchar la música completa de los artistas de Spotify. Aunque también sí tengo un poco de dilemas con eso, porque Spotify es una de las plataformas que menos paga a los músicos, más que nada a los músicos que están en desarrollo. Entonces sirve como difusión, tal vez, por ejemplo, músicos que quieren ser escuchados y que tal vez puedan generar una fanaticada o algo así, quizás en alguna presentación en vivo puedan tener más y más gente que esté viéndolos. Pero pienso que eso podría ser manejarse en redes sociales, especialmente si es que ya quiere subir música. Hay plataformas como disco que suben a todas las plataformas simultáneamente. Entonces ya depende de los usuarios qué plataformas usen, qué dice, que entonces por ahí podría hacer para empezar

Y de todas estás igual, ¿cuál sería la que menos recomiendas? La que menos funciona

Tal vez SoundCloud, porque alguna vez escuché que es como que fácil de que descarguen ilegalmente tu música. Pero no sé si podría decir cuál sería la peor de todas. Aun así también tuviera que investigar.

Tabla 3

Entrevista a Gabriel Gonzales, músico independiente

Entrevista: Dirigida con el objetivo de encontrar información acerca de los músicos independientes de la ciudad de Cuenca y descubrir cuáles son sus necesidades	
Entrevistado:	Gabriel González (Músico)
Entrevista por:	Rafaela Suquinagua
Fecha:	1 de mayo del 2023
Preguntas:	Respuestas
<p>¿Qué tan complicado consideras que es llegar al público de Cuenca?</p>	<p>Realmente siento que ha sido muy difícil, la verdad. Más que todo porque es en sí donde las únicas personas que nos ayudan son los amigos. Pero la gente que más allá, siento que es muy difícil que se interesen por lo que realmente hacemos. Porque creo que hay una pequeña hostilidad en mi Cuenca, porque a veces todos tratan de creerse más que los otros. Entonces, igual a veces con las bandas pasa igual, que no hay cierta amistad, al menos que realmente conozcas ya como son las otras bandas, pero si no las conoces siento que sí es muy difícil. Entonces esto me pasa con las personas que si no te conocen te ignoran y pues no hay apoyo al final. Y siempre ha sido difícil más que todo porque es complicado. Realmente no puedo obligar a alguien a escuchar, el pensamiento de la gente de no querer algo nuevo y querer escuchar algo novedoso que es propio, de aquí no hay ese apoyo y siento que sí va a ser muy difícil.</p>
<p>¿Cuáles son los medios que ustedes más utilizan para darse a conocer actualmente?</p>	<p>Nuestros medios principales son Instagram, que es donde más seguidores tenemos, Facebook y YouTube. Y a todos nos funciona muchísimo porque normalmente en Spotify suele ser un poco complicado subir canciones nuevas y otros medios nos facilitan mucho y podemos subir videoclips ahí, entonces creo que es uno de los medios que más usamos para que la gente nos escuche, ya no muchos usan YouTube sino más Spotify, aunque bueno, nosotros más usamos de todo aunque tengamos Spotify. Opino que si hay más visualizaciones en YouTube, que es donde nos ha seguido más gente, cada día crecemos un poco más. Siempre llega alguien nuevo y es bueno</p>

¿Cuál crees ser una solución para darse a conocer, ya que existe tantos medios sociales?

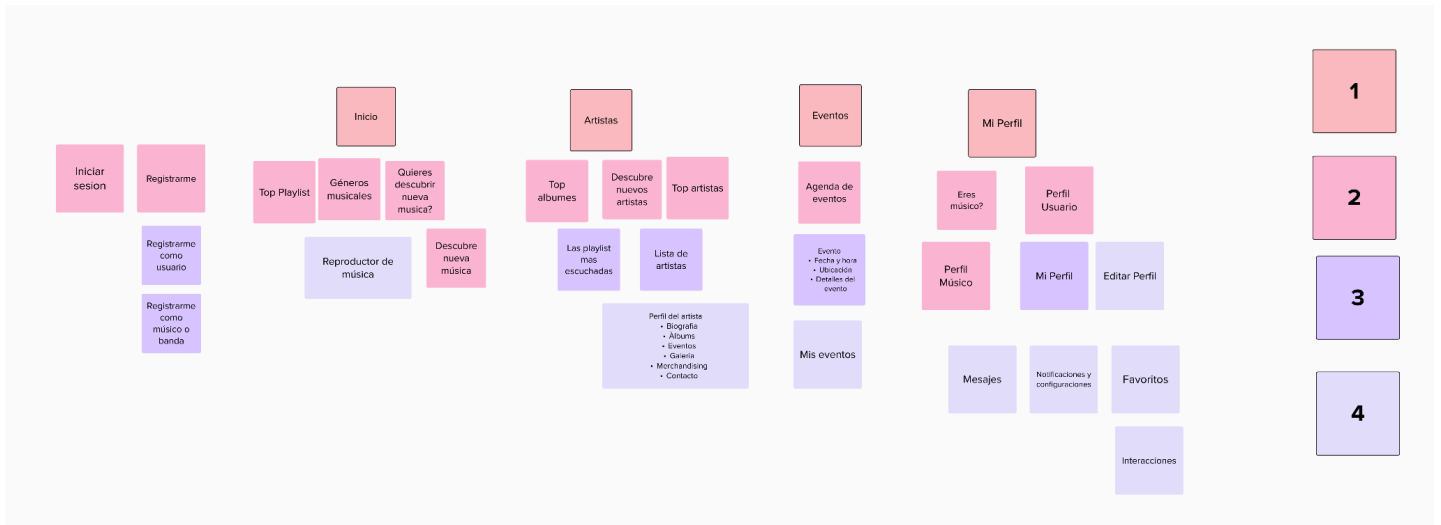
Yo pienso que los medios de difusión nos ayudarían muchísimo a poder aumentar más el interés en las personas, porque obviamente, o sea, nosotros tratamos de hacer todo, hacemos de publicidad de Instagram todo, pero obviamente no pueden llegar más allá a menos que los medios de difusión nos ayuden a llegar más allá. Hemos tratado de hablar con las radios, pero no siempre nos abren las puertas. Sí, ha sido muy complicado hablar con ellos. Entonces eso ha sido muy difícil. Aparte, aparte de bastantes lugares, siempre han sido muy complicados de administrar. Yo siento que si es que los medios de difusión nos ayudaran más, sería mucho mejor, porque ellos también tienen personas diferentes que siguen en sus redes sociales. Entonces, si esas personas nos escucharan, sería un plus más para nosotros. Sería mucho más conveniente, fuera bueno si realmente fuera mejor.

¿Cuáles son los problemas que más tienen ustedes como banda?

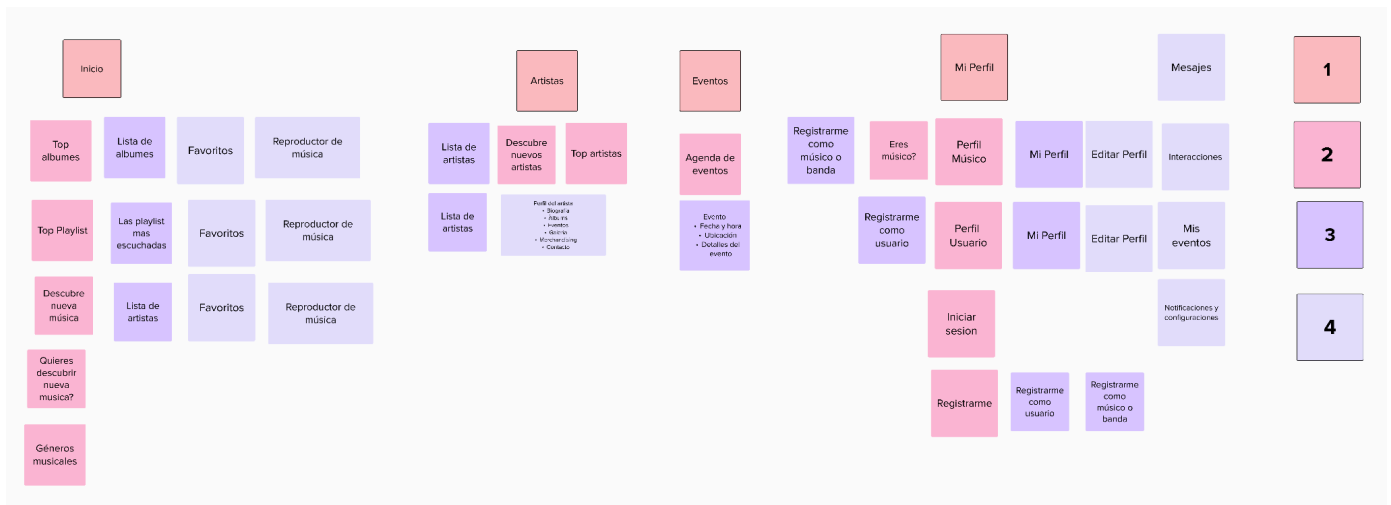
Yo he sentido que el más grande es la falta de apoyo. Y eso es lo malo, porque como no hay mucho apoyo, entonces nosotros tenemos que gestionar todo. Si queremos hacer una tocada, tenemos que gestionar nosotros mismos. Entonces ahí empieza el problema, porque tenemos que nosotros poner el sonido, tenemos que llevar nuestros equipos y entonces eso sí es un gasto más que todo en gasolina y en el viaje, porque bueno, al menos nosotros estamos muy lejos, Entonces sí, es muy difícil. Aparte tenemos que instalar, entonces tenemos que instalar siquiera unas cuatro horas antes de que empiece la tocada, si no es un día antes y si es bastante demorado, es muy demorado. Yo siento que ese es el mayor problema de esto, porque si los bares no ofrecen sonido, es muy difícil que los bares ofrezcan sonido. Y siempre ha sido un problema más que todo. También nuestro problema ha sido la búsqueda del lugar. Muchas veces nos hemos complicado encontrar un punto porque no siempre nos aceptan, no siempre quieren las personas y cuando le contamos a veces es un poquito complicado porque muchas veces no entiende que somos bandas principiantes y nos quieren cobrar más de lo que les valemos. Pero bueno, es así. Si hemos encontrado otros sitios donde sí han sido mucho más conscientes, es más apoyo, pero siento que se ha sentido algo. Los más grandes problemas, porque desde el punto de vista simbólico

Anexo C

Cardsorting Usuario 1



Cardsorting Usuario 2



Anexo D

Diagrama de flujo del perfil del usuario

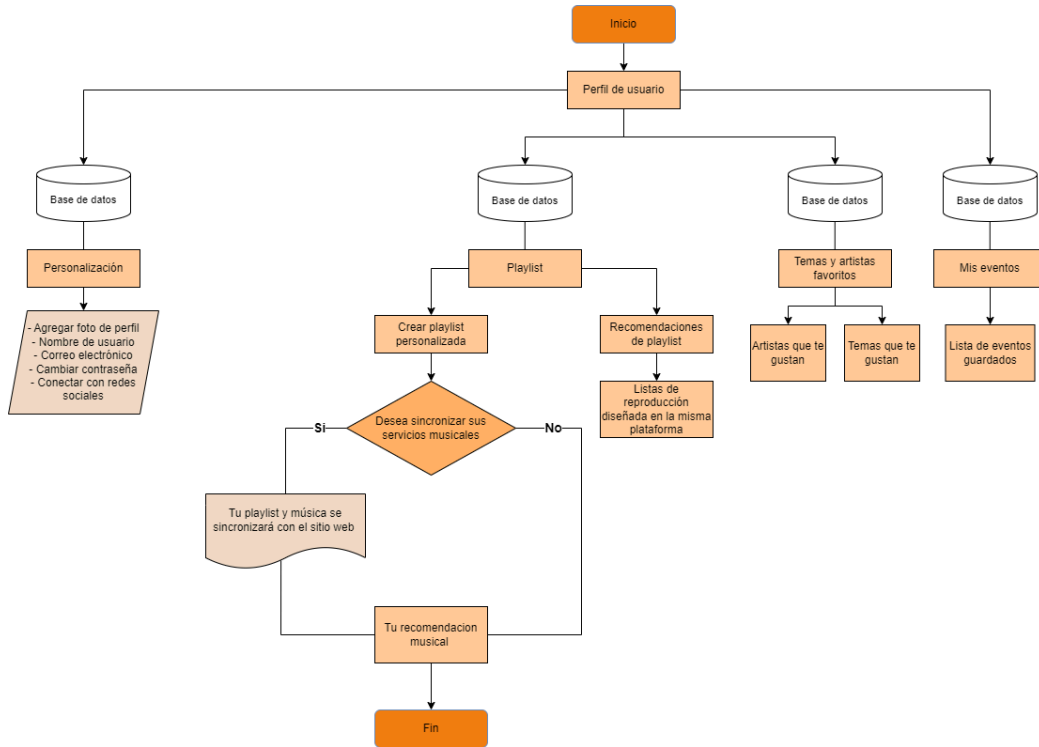


Diagrama de flujo para personalización de plantilla del artista

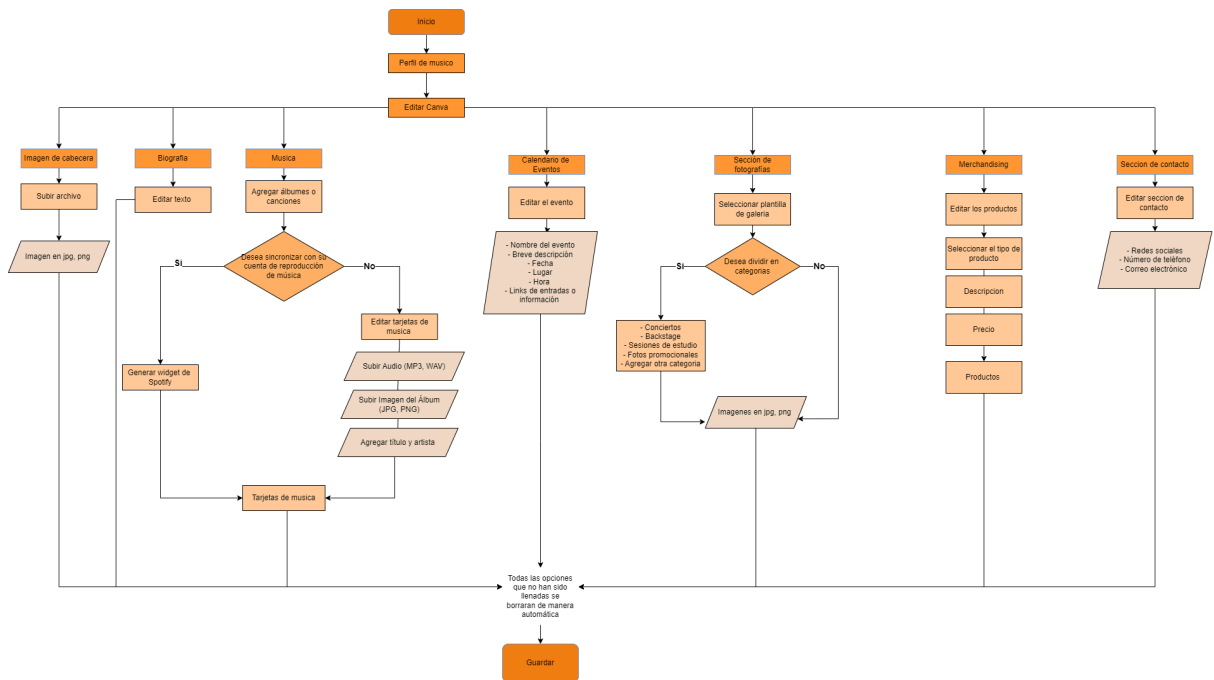
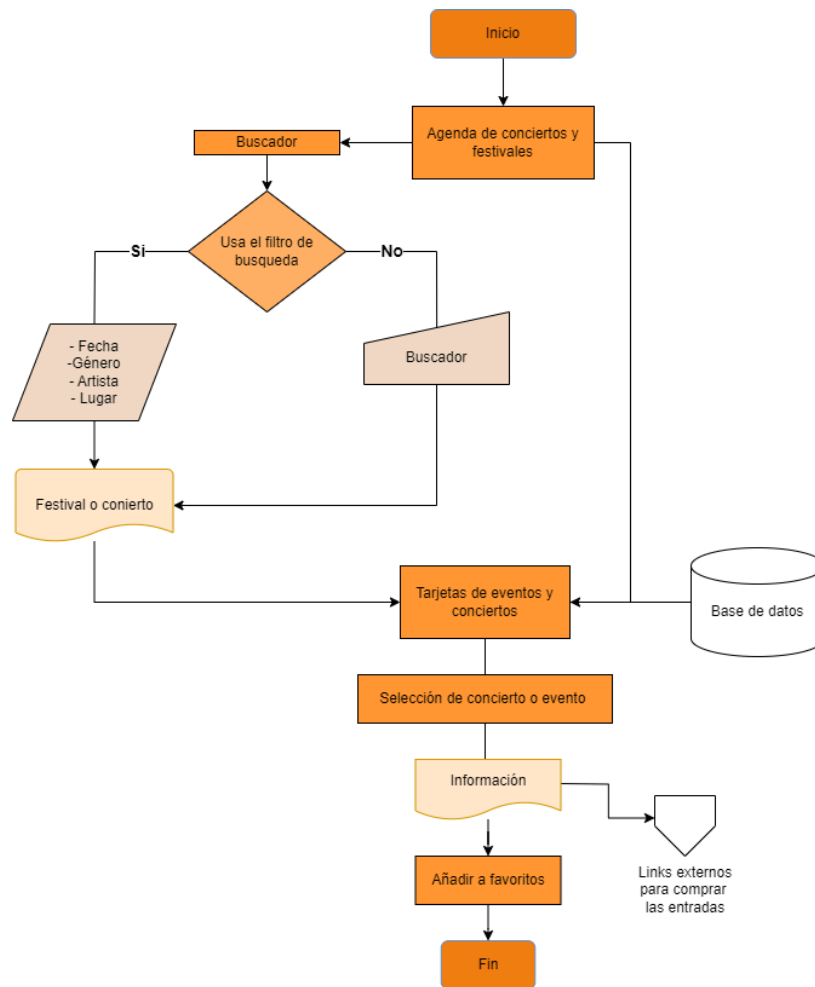
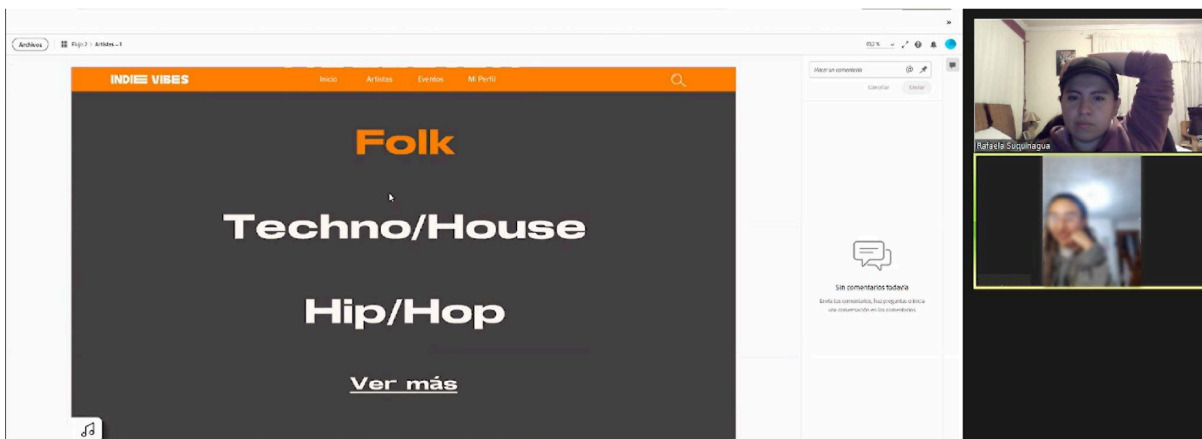


Diagrama de flujo de la agenda de conciertos y festivales

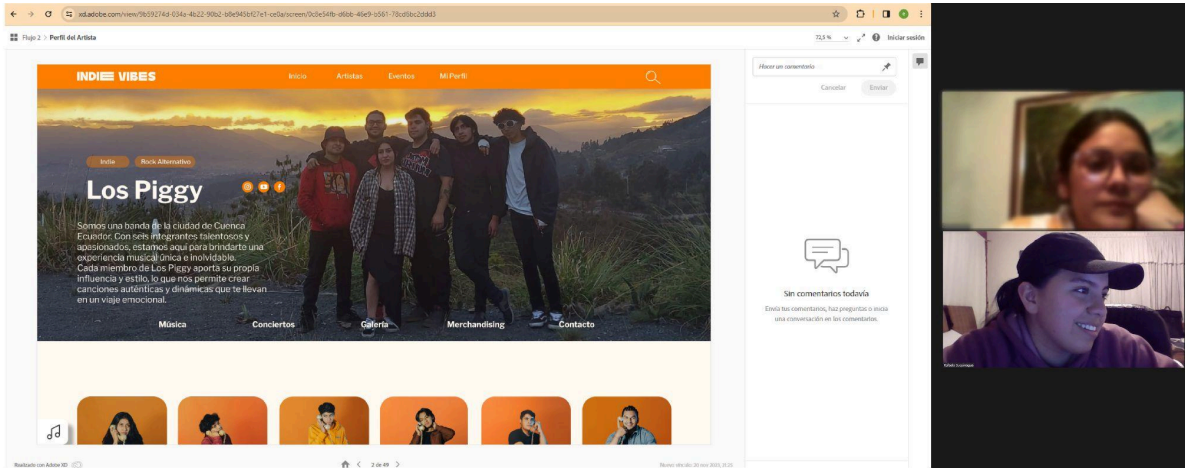


Anexo E

Evidencia del test de prototipado del usuario 1: Samantha Bravo



Evidencia del test de prototipado del usuario 2: Camila Sarmiento



Evidencia del test de prototipado del usuario 3: Belén Coronel

