

NRO



Sebastián Ballesteros Basante
Diseño de identidad corporativa y marca con
énfasis en mercadeo

Asesora: Anita Gutiérrez Robledo
Diseño de Comunicación Visual

Tema: Visibilización y apoyo de la música
electrónica local y su cultura
Proyecto: Nrg

2021 - 1



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Cali

Introducción

La música electrónica es un género musical bastante amplio, en constante evolución y de gran diversidad, este lleva consigo una cultura, que no se ve del todo reflejada en la población colombiana a pesar de la existente demanda. El colombiano suele buscar este género en artistas extranjeros, además, de desconocer todo lo que brinda la escena electrónica colombiana. "Nrg", es una propuesta que desde distintos componentes del diseño, busca fomentar la cultura, la exposición de artistas, eventos, y todo lo relacionado a la música electrónica local.

Índice

- Objetivos6
- Justificación y motivación8
- Usuario10
- Marco de referencia11
- Benchmarking15
- Métodos, técnicas y herramientas20
- Requerimientos24
- Sistema de producto26
- Validación42
- Conclusiones44
- Recomendaciones45
- Referencias Bibliográficas46
- Anexos48



Objetivos

Objetivo General

Promover la música electrónica local en Colombia a través de herramientas de visibilización para contribuir a la exposición del género y su cultura.

Objetivos específicos:

- a. Identificar variables del comportamiento del público con relación a la música electrónica para conocer la influencia de su cultura.
- b. Analizar cuales son los métodos y plataformas usadas por los artistas, sellos y demás integrantes del género, para encontrar el mejor canal de visibilización.
- c. Implementar una estrategia de comunicación visual que ayude a artistas emergentes a tener mejor visibilidad y promoción.



Justificación y motivación

La música electrónica, es uno de los géneros musicales más escuchados y populares a través del mundo, prueba de ello, es la gran cantidad de artistas de este género y su respectiva audiencia a nivel internacional, grandes nombres que no solo son valorados por amantes de este género sino por amantes de la música en general, esto se evidencia debido a la demanda de este género en los festivales de música más importantes del mundo, como lo son el Festival de Música y Artes de Coachella Valley y el Lollapalooza Music Festival, ambos son festivales reconocidos a nivel mundial que incluyen la música electrónica entre los géneros musicales que se presentan debido a la exigencia por parte de la audiencia, además, Festicket (plataforma de venta de boletos de festivales) "Entre los mejores festivales del mundo están Glastonbury, Tomorrowland, Coachella, Primavera Sound, UMF (Festicket, 28 de marzo de 2018)". La demanda e importancia de la música electrónica no solo se remonta a los reconocidos festivales sino a la escucha del público a diario, la IFPI, en español Federación Internacional de la Industria Fonográfica realizó el informe "Global Music Listening 2019" en el cual muestra el top 10 de géneros musicales más escuchados a nivel mundial en personas entre los 16 y 64 años (promedio de edad en el cual el streaming de música es más prominente), el informe revela que el Dance, Electronic, House ocupa la tercera posición en géneros musicales más escuchados con un treinta y dos por ciento (32%) de consumidores.

¿Por qué apoyar a la escena electrónica local?

En Colombia, la música electrónica en cuanto a su posicionamiento en streaming no es tan fuerte como en otros géneros, esto se debe a la influencia cultural y musical de las raíces del país, como explica la revista shock "En Colombia encontrar de inmediato una mezcla electrónica es baja, crecemos bajo otras tendencias y así mismo la industria musical en nuestro país toma dichos rumbos. (Revista shock, 28 de junio de 2018)", aparte de esto, podemos evidenciar también en otros medios o plataformas la falta de apoyo local a esta escena, según la revista decibeles, la música electrónica no está en el top 5 de géneros escuchados en la radio, listado el cual es liderado por el género popular, urbano, vallenato, salsa y pop latino, en ese respectivo orden, además, desde la parte organizacional la escena aún carece de apoyo debido a la falta de relaciones y de experiencia, según afirma George Sánchez, Talent Manager y Socio de Storyland Music Festival. "Otro gran obstáculo es el relacionamiento, en Colombia no existen aún sellos de música electrónica o managers con experiencia en el tema. Para llegar a oídos expertos es necesario que alguien se tome el tiempo de escuchar el trabajo vía email, compitiendo con otros miles de tracks". (Revista shock, 28 de junio de 2018).

Sin embargo, así no sea tan prominente con respecto a otros géneros, Colombia demanda la música electrónica, prueba de ello es la cantidad de consumidores de este género por medio de audiencia presente en livestreams o de visualizaciones de sets, "según BE-AT. TV, (plataforma de transmisión de video en vivo más avanzada y única del mundo para contenido de música electrónica), ha posicionado a Colombia en el séptimo lugar en el ranking de las 10 ubicaciones principales de visita, lo que significa que la demanda

musical colombiana es bastante alta" (Revista Shock, 28 de junio, 2018), en este reporte, Colombia aparece incluso por encima de Holanda (país nativo del cual provienen los Djs más populares), este reporte es prueba, de la necesidad de un género musical el cual no ha sido inculcado en la cultura musical colombiana, de esta manera, se afirma que existe la demanda del género pero no se satisface.

¿Por qué es pertinente resolver esta problemática desde el diseño?

Este proyecto busca satisfacer la existente demanda del público colombiano respecto a la música electrónica, de manera, que se visibilice y promueva la música local e internacional para así impactar la cultura musical electrónica nacional, se aborda por medio del diseño ya que esta disciplina cuenta con herramientas, estrategias y metodologías óptimas para encontrar necesidades y proporcionar soluciones estéticas, simbólicas y funcionales al problema, como lo indica la Concept Design School "Es una forma de volver tangible la cultura, de darle visibilidad a aquello que constituye nuestro universo simbólico". (Concept Design School, 31 de enero de 2019).

Usuario

David, es un estudiante de diecisiete años y estudia administración de empresas, le gusta la música y aprendió empíricamente a producirla, realizó un curso en una academia para DJ en donde aprendió a tocar en vivo, aunque el confié en su habilidad le resulta muy complicado el darse a conocer, conseguir reproducciones y demás, actualmente solo comparte su música a través de Soundcloud y YouTube.

La música electrónica en su contexto

Familiar: la familia de David no conoce nada acerca de la música electrónica, solo escuchan música latina y muy pocas en inglés, además, caracterizan a la música electrónica como "aburrida" y la estigmatizan como un género musical que incide a malos hábitos.

Amigos: es una opinión dividida, ya que en sus amistades existen amantes del género los cuales asisten a eventos y otros que solo la escuchan esporádicamente, sin embargo, desconocen la variedad de subgéneros, pero, lo que todos tienen en común es que apoyan a David para que persiga su aspiración.

Ámbito personal: David se da cuenta que la música electrónica es su pasión, por eso cada día practica sus conocimientos y se informa de las nuevas tendencias, por otra parte, él cree que tiene una propuesta musical profesional y la intenta llevar a lo alto, sin embargo, no conoce personas que tengan un peso en la industria local que lo puedan ayudar a posicionarse.

Interés musical

Su amor por la música nace o se afianza cuando conoce a un amigo de su unidad el cual tiene de hobby el ser DJ, David al verlo se emocionó y se visualizó en la misma posición que el, cada día su inclinación hacia la música crecía más, así que, decidió inscribirse en vacaciones a un curso en una academia para DJ, en donde aprendió a tocar y además también conoció la producción musical, arte el cual luego decidiría hacer parte.



Marco de referencia

Palabras clave: Música electrónica, marketing musical, cultura musical, music streaming, EDM (Electronic dance music).



Música electrónica

La música electrónica es un género musical en el cual sus inicios se remontan a finales de los años setenta e inicios de los ochenta, gracias a avances tecnológicos empiezan a existir nuevas posibilidades en cuanto a la producción musical, nuevos instrumentos como los famosos sintetizadores y posteriormente muchos más, este género es mucho más amplio en la actualidad, ya que con la constante evolución de la tecnología, las personas y la música, se han desarrollado una inmensa variedad de subgéneros que se encuentran dentro del mismo. A día de hoy, gracias a los avances tecnológicos que han sucedido, se pueden recrear y usar de manera digital en un objeto que es más acorde a la cotidianidad de cada uno, el computador, como afirma Anton:

En la actualidad, la omnipresente computadora personal se puede adaptar para generar sonidos musicales, los teclados digitales se encuentran mucho más disponibles que los pianos, y una amplia variedad de aparatos digitales para producir, modificar y analizar sonidos musicales se consiguen con facilidad en el mercado. (2001, p. 86-89)

Estos avances musicales representan más que variedad e infinidad de posibilidades con respecto al campo de creación musical y su reproducción, según Anton:

Finalmente, es posible considerar que la función musical de los medios electrónicos haya consistido en conseguir que la música de instrumentos y voces sea más extensivamente aprovechable, que se utilicen procesos digitales para generar sonidos, producir y reproducir música a través de un CD, que esa música creada se aplique a trabajos y espectáculos de multimedia, o que se alterne música electrónica con música ejecutada con instrumentos acústicos convencionales. (2001, p. 86-89)

Marketing musical

La música es una rama del arte, la cual expresa sentimientos, emociones, pensamientos y demás por medio de su artista o interprete, debido a la importancia de esta, el ser humano se vio en la necesidad de crear un industria musical, en la cual hay demasiados actores que hacen parte de ella, como lo son los artistas, compositores, productores, sellos discográficos, management, entre otros, cada uno de estos cargos o actores tienen como objetivo lanzar buena música y que además sea escuchada, con la constante evolución en la tecnología, se logra la digitalización musical, que para los consumidores resulto llamativo, funcional e innovador, sin embargo, el lado de la industria se vio muy afectada, como afirma Martín:

A partir del año 2001 se ha venido produciendo un descenso profundo y continuado en las ventas discográficas. En pocas palabras, nadie quiere comprarse un disco. Para un sector mayoritario del público, el soporte físico es un soporte obsoleto. Bien lo saben los propios fabricantes de tecnología. El CD forma ya parte del pasado. Curiosamente, esto es algo que la propia industria musical sospechaba ya desde el inicio de la crisis. Pero después de luchar desesperadamente por un modelo que compaginase ambos soportes (el físico y el virtual), de pronto se impone la dura realidad. Y es que los CD no caben en los reproductores portátiles, ni en las tablets, ni en los smartphones. Sólo algunos nostálgicos añoran el olor de sus libretos y sus carátulas. Por suerte para estos nostálgicos, los días de turbulencias han traído de vuelta a un viejo amigo llamado disco de vinilo. (2013, p. 190)

Debido a este suceso, la industria musical tuvo que adaptarse a las nuevas tecnologías para establecer nuevos modelos de ingresos y de promoción, ya que con la digitalización musical se propago aun mucho mas la piratería y las ventas lógicamente bajaron, según el autor, las nuevas empresas musicales generan sus ingresos debido a los conciertos y gestión de derechos que se logran mediante la promoción musical, de acuerdo con lo que expresa Martín:

Existe una cantidad enorme de canciones que esperan ser descubiertas por su público potencial. Por tanto, queramos o no, la inversión en producción y promoción sigue siendo el filtro más importante. Porque son aquellos grupos y solistas con mayores ingresos económicos los que más posibilidades tienen de acceder a mejores grabaciones, mejores profesionales especializados y mejores campañas de promoción. Por este motivo cuando una propuesta musical emergente empieza a funcionar, lo normal es que el grupo delegue funciones en terceros. (2013, p. 192)

Cultura musical

La música, es un factor de nuestra cotidianidad el cual influye de gran manera en la sociedad, Montagu asegura que "la función de la música es la sociabilización" ya que esta se presenta desde tiempos remotos a la existencia del lenguaje, esto se evidencia con acciones que hasta el día de hoy son usadas, como lo es el tarareo de una madre hacia su bebe para calmarlo, también, Mark Tramo, del Instituto para la Música y la Ciencia del Cerebro en la Universidad de Harvard, reafirma la función de la socialización de la música cuando las primeras comunidades se comunicaban mediante cantos para realizar labores de supervivencia, mediante el termino de factor de cohesión social, Tramo explica "Los hombres necesitaban organizarse para cazar y defenderse. Allaná el camino para que nos comunicáramos y compartiéramos emociones" (cita). Con el pasar de los años, la música además de evolucionar junto con la sociedad trajo consigo la exponente aparición de artistas, oyentes, géneros y demás ramificaciones de la música actual, el termino de cultura musical se debe al proceso artístico, económico

Music Streaming

El streaming, se entiende como la reproducción o retransmisión de contenido multimedia mediante el uso de la tecnología y del internet, algunos de las mayores plataformas de streaming son Netflix, Amazon Prime, Disney Plus, YouTube, Spotify, Apple Music, entre otros. Con respecto a la música, el streaming en esta se refiere a la reproducción y difusión de contenido sonoro, generalmente de manera masiva, cabe aclarar, que también la música descargada y reproducida en las plataformas musicales es considerada como stream o reproducción de contenido.

EDM (Electronic Dance Music)

La música es un sinfín de posibilidades, de estilos, de interpretes y mucho mas, se considera infinita desde un punto de vista matemático, ya que existe una infinidad de combinaciones rítmicas como melódicas. Ante tanta música, se segmenta en géneros musicales, los cuales son categorías que reúnen composiciones en grupos identificativos y característicos de la música que compartan afinidad. En la música electrónica, existen mas de 130 subgéneros, sin embargo, todos hacen parte del genero "madre" el cual es el EDM, este genero se viene consolidando desde mucho antes, como expresa Coyoc:

La música EDM nace y es popularizada en diversas discotecas en a finales de los años 80, el estilo predominante del EDM fue heredado de la música disco de los años 70 y hacia comienzos de los años 90 ya se había extendido la presencia del EDM ampliamente dentro de la cultura contemporánea.

En cuanto a su identificación con respecto a otros generos, la Electronic dance music se caracteriza por sus patrones repetitivos, por regirse en 4/4 por compas, lo que mas suele variar entre los subgéneros es su tempo, por otra parte, este genero representa la unión de subculturas musicales y de percepciones que identifican a la música electrónica de baile, como afirma Ballesta "es un movimiento musical que aglutina varios géneros de la música electrónica, por ello es capaz de llegar a diferentes grupos de masas dentro del mundo de la música electrónica en general". (J. C. Ballesta, comunicación telefónica, 27 de marzo de 2018).



Benchmarking

Se observaron distintos tipos de referentes, desde sectoriales hasta no sectoriales, para así, conocer acerca de lo que se puede implementar, lo que se destaca y demás factores que sirvan como base e inspiración para el proyecto, se analizaron desde 3 criterios muy importantes, los cuales son: Concepto, experiencia de usuario, lenguaje visual.

Concepto

La utilidad, que representa la función practica por la que se diseño.

Experiencia de usuario

Vista como usabilidad, si es fácil de usar y cumple su objetivo para no provocar frustración.

Lenguaje visual

Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos.



ForTunes

Aplicación móvil (Sectorial)
Equipo de entusiastas de la música y la tecnología con sede en Viena. Su misión es poner un análisis integral de datos musicales al alcance de millones de creadores de música.



Spotify for artists

Aplicación móvil (Sectorial)
App disponible tanto en Android como iOS que permitirá a los creadores tener un mejor control de su música, compartir playlist, actualizar su biografía y analizar cuántos oyentes tienen.



Capriccio

Página de Instagram (Sectorial)
Comunidad que busca destacar lo mejor de la cultura House en nuestro país y apoyar fielmente el crecimiento de la industria electrónica en Colombia.



Beatport

Página web (Sectorial)
Beatport es una tienda de música en línea especializada en música electrónica, la cual te permite seguir a tus compañías discográficas y DJ favoritos para que puedas enterarte del lanzamiento de sus pistas nuevas.



Rolling Stone

Revista (NO sectorial)

Rolling Stone es una revista estadounidense dedicada a la música y la cultura popular. Se edita desde el 9 de noviembre de 1967 y además de su edición estadounidense quincenal, posee ediciones extranjeras mensuales, repartidas en distintos países, con las cuales la revista permite una mirada más local a la música.



DJ Mag

Revista (Sectorial)

DJ Magazine o DJ Mag es una revista británica, especializada en la música electrónica y sus DJ. Está dirigida a productores, aspirantes a DJ, promotores y amantes del EDM, en general, siendo sin duda una de las publicaciones que más fomenta el conocimiento de la escena de este género musical en el mundo.



Behance

Red social enfocada a lo visual (No sectorial)

Behance es una plataforma que permite a personas mostrar sus portafolios de trabajo visual como diseño gráfico, moda, ilustración, fotografía y más.

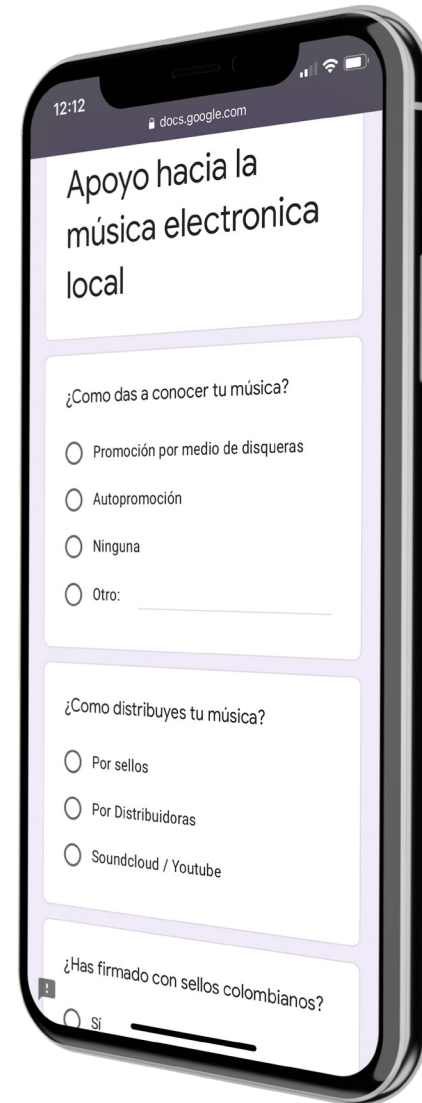
Métodos, técnicas y herramientas

Se usó la metodología del Design Thinking ya que es muy pertinente a la hora de resolución de problemas de manera creativa, además, es muy acertada para diseñar y desarrollar productos o servicios. Esta metodología consta de cinco fases (empatizar, definir, idear, prototipar, testear).

Empatizar

En esta primera fase, se busca conocer la información relevante acerca del público objetivo, para esto, se realizó un análisis a la ficha de usuario que se evidencia previamente en el documento, se conoce que el usuario es amante de la música electrónica y su diversidad de subgéneros, además, en sus tiempos libres también la produce, por otra parte, también se presenta el usuario que es solo "receptor" u oyente del género y de su industria, posteriormente, se realizó una encuesta a diecinueve usuarios del público objetivo, desde Djs, productores, oyentes y demás, por medio de Google Forms (ver anexo #1), en esta encuesta se les preguntó acerca de la cultura de música electrónica en Colombia.

Se concluyó que en promedio, más de la mitad de DJ y productores no han lanzado o distribuido su música por sellos discográficos del país, así como el 68.4% de estos artistas dan a conocer su música por campañas de autopromoción, además, el 26.3% de los encuestados considera que no existe una cultura de música electrónica establecida en el país, un 36.8% piensa que esta en progreso, mientras que el otro 36.8% si considera que se encuentra establecida dicha cultura.



Definir

En la segunda fase, como su nombre lo indica, se definieron los principales problemas e inconsistencias del usuario, para esto, se recopiló información del análisis a la ficha de usuario que se generó en la fase previa, se retomó desde las conclusiones que arrojó la primera encuesta y además se decide investigar con un aliado experto, dicho aliado es "Candy Flip", un sello discográfico, productora de eventos y agencia de marketing musical con sede en Bogotá, que ha logrado distribuir música de más de 100 artistas por todo el mundo desde el año 2015, la persona aliada en representación del sello es Juan Sebastián Vásquez (cofundador).

Se realizó una entrevista vía WhatsApp al aliado experto (ver anexo #2), en la cual se le envió un documento de formato de Microsoft Word con las preguntas y el posteriormente las responde individualmente por notas de voz. La entrevista se genera para conocer el proceso o campañas musicales con respecto a lanzamientos y artistas desde la perspectiva profesional y sistematizada de un sello discográfico, además, para identificar variables que promuevan la cultura de música electrónica en Colombia.

A partir de esta segunda fase se concluyó, se debe apoyar a los DJ y productores para el crecimiento y fortalecimiento de la cultura de música electrónica local desde interacciones digitales y presenciales, además, de aclarar que este proceso cultural aún se está desarrollando en el país, por otra parte, se deben usar herramientas que promuevan, inciten, o reflejen el Networking, ya que este se considera importante para la exposición del artista.



Idear

En esta fase, se realizó el proceso de búsqueda de soluciones, se inicio recopilando la información recolectada en las dos fases previas, posteriormente, se realiza el Benchmarking que se encuentra previamente en este documento, a partir de este, surgen y se identifican unos hallazgos, los cuales son indicadores de lo que nuestro proyecto debe abarcar y contener, después dichos hallazgos se transforman en necesidades y requerimientos que son vitales para el funcionamiento optimo del producto.

Hallazgos

- La interacción del artista es esencial para conocer acerca de su publico, exposición, y de su crecimiento.
- Las plataformas virtuales ofrecen más información acerca de todo lo relacionado con la música electrónica.
- Se fomenta el uso de analíticas para lograr una mejor visión de las tendencias del género electrónico, para sectorizar en informar mas acerca de este.
- Si el concepto no es acompañado por una buena experiencia de usuario este no generará mayor impacto.
- Las plataformas que son más intuitivas y responsivas son de mayor comodidad para el usuario.
- La interacción en plataformas es vital para apoyar la comunidad y cultura de música electrónica.
- Las plataformas deben contar con un diseño que sea de fácil comprensión para lograr una mejor aceptación por parte del público.
- El diseño de interfaz moderno es esencial para una mejor satisfacción del usuario.
- La monotonía visual es influyente en la fidelidad del usuario con respecto a la plataforma y su concepto.



Requerimientos

NECESIDAD	REQUERIMIENTO	DESCRIPCIÓN	D/O
Que el artista como usuario entienda de la importancia de los insights como herramienta de crecimiento	Herramienta interactiva	Insights, estadísticas, streams y más.	Obligación
Información completa y de fácil acceso para lograr un contacto y exposición de mayor eficacia	Lenguaje gráfico intuitivo	Portafolio, Información completa acerca de los generos, sus artistas, sus sellos, eventos y más.	Obligación
Se fomenta el uso de analíticas para lograr una mejor visión de las tendencias del genero electrónico, para sectorizar en informar mas acerca de este.	Herramienta interactiva y analítica	Graficas de las tendencias del genero y de lo nuevo.	Obligación
Buena experiencia de usuario que permite mayor entendimiento de la plataforma y lo que ofrece	Herramienta intuitiva	Creación de plataforma, sencilla de usar e intuitiva.	Obligación
Las plataformas mas intuitivas logran mayor aceptación del publico y usuarios	Herramienta intuitiva	Experiencia sencilla, que no sea molesta.	Obligación
Promover la interacción de la comunidad electrónica en plataformas digitales para fomentar su cultura	Herramienta interactiva	Sección interactiva y social, creación de usuarios y perfiles, comentarios, y networking.	Deseo
Diseño que proporcione una identidad clara, además de evitar factores como lo es la monotonía para proporcionar diferente contenido estético su publico	Identidad visual	Creación de Logo, grafica, identidad y demás.	Obligación
Diseño de fácil comprensión, interacción, pero correspondiente a la música electrónica	Diseño de interacción sencilla	Diseño de interacción para cada ítem necesario, que sea lógica su interacción y su paso a paso.	Deseo
Interfaz o plataforma con diagramación intuitiva y responsiva	Diseño de interfaz	Diseño de interfaz sencilla, bien diagramada, coherente y atractiva.	Obligación

Sistema de producto

Debido a la investigación realizada en las fases previas, se concluye que el desarrollo de una aplicación de móvil (prototipo) y todos sus componentes multimedia, es la respuesta planteada desde el diseño para este proyecto. Una aplicación móvil la cual aloje todo tipo de información, noticias, opiniones acerca de la música electrónica local, para así fomentar su cultura. Se elige el formato de "App" ya que es una plataforma para compartir y difundir información con gran facilidad, además, se genera un mayor "universo visual", en el cual se encuentra desde el diseño Ui, Ux, fotomontaje, vectorización, iconografía, tipografía, y muchos mas componentes visuales

Aplicación móvil

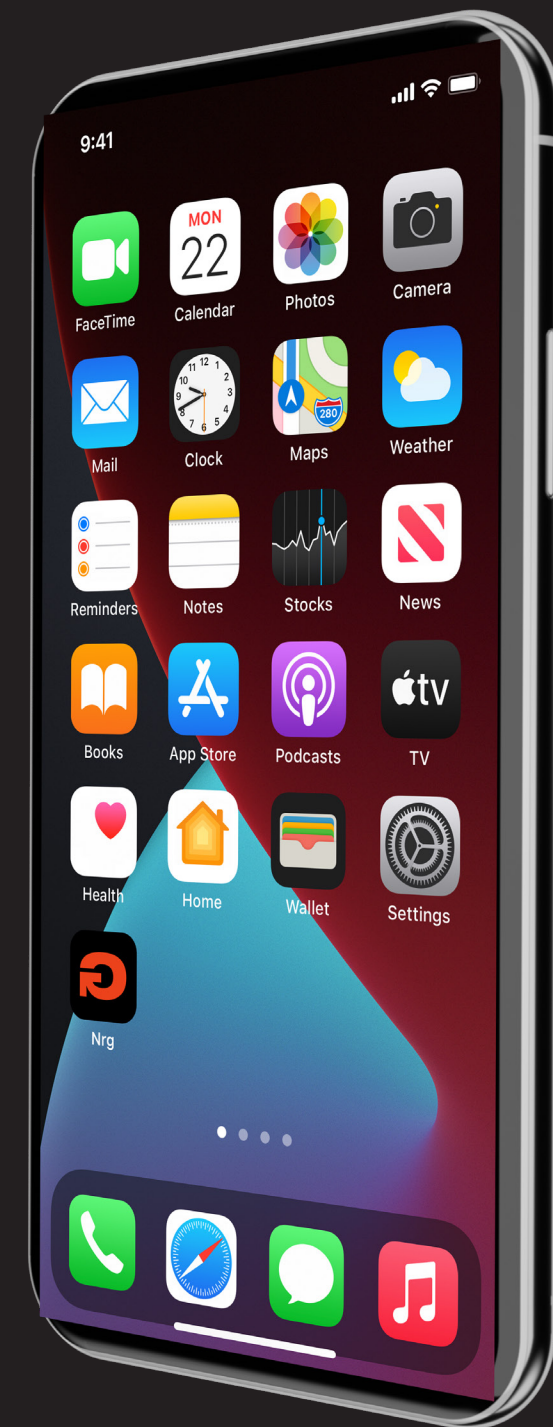
- Conformada por 5 menús principales (Home, buscador, radio online, foro, perfil).
- Aplicación interactiva e intuitiva que incluye material multimedia.
- Se encontrará en las principales tiendas de aplicaciones móviles. (App Store, Google Play Store)

Cuenta de Instagram

- Campaña de promoción de la App.
- Material de acompañamiento de la App.
- Blog de todo lo relacionado a la música electrónica local.

Canal de YouTube y perfil de Soundcloud

- Material multimedia donde se podrán encontrar los programas de radio exclusivos de NRG, Sets y mucho más.



Concepto

El proyecto se basa en tres conceptos, la energía (sensación), el movimiento, y la unión.

La sensación de energía es algo natural en la música electrónica, esta gran familia de géneros musicales se caracteriza por la "energía" que transmiten sus pistas, la unión de sus percusiones fuertes, bajos marcados, sintetizadores únicos, generan una atmósfera de emoción, de alegría, y de completa energía.

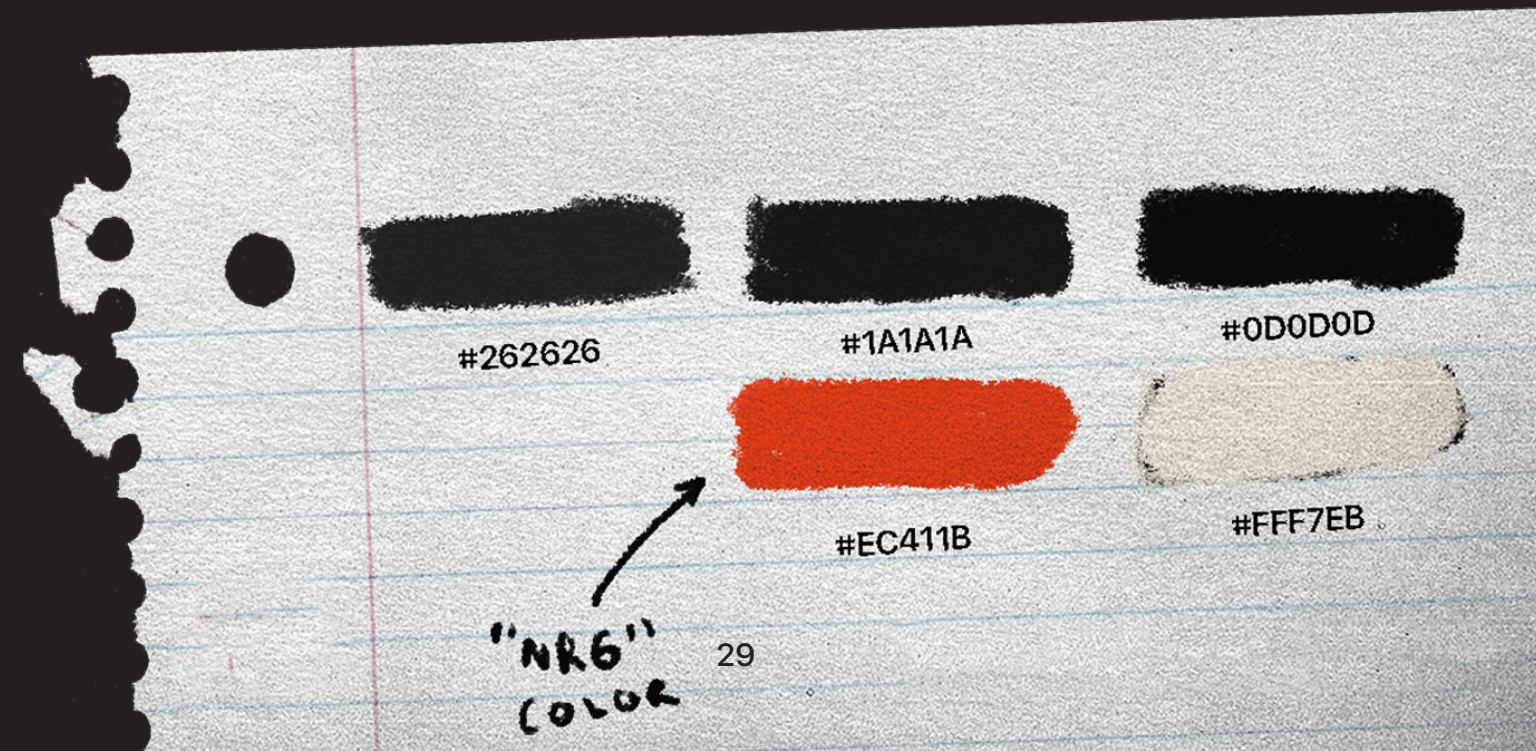
Por otra parte, el "movimiento" en el plano conceptual, hace referencia a muchos significados que se relacionan y asocian a este género, se evidencia desde un aspecto físico, desde los discos, Jog Wheels, Knobs o perillas, hasta lo sensorial como lo es el público a la hora de bailar, los diferentes juegos visuales en los Clubs o festivales. Por otra parte, hace alusión a los constantes cambios que tiene la música electrónica, desde creación de nuevos subgéneros, nuevas tendencias musicales, y la constante evolución de equipamiento.

La unión es el factor que mas incide a la hora de fomentar la cultura, se necesita formar una comunidad que se deleite y disfrute de lo que la escena electrónica colombiana puede ofrecer, el concepto de unión busca precisamente unir a los diferentes amantes de distintos subgéneros de la música electrónica para así fomentar a la música electrónica en Colombia pero sin transgredir en sus respectivos subdivisiones musicales.



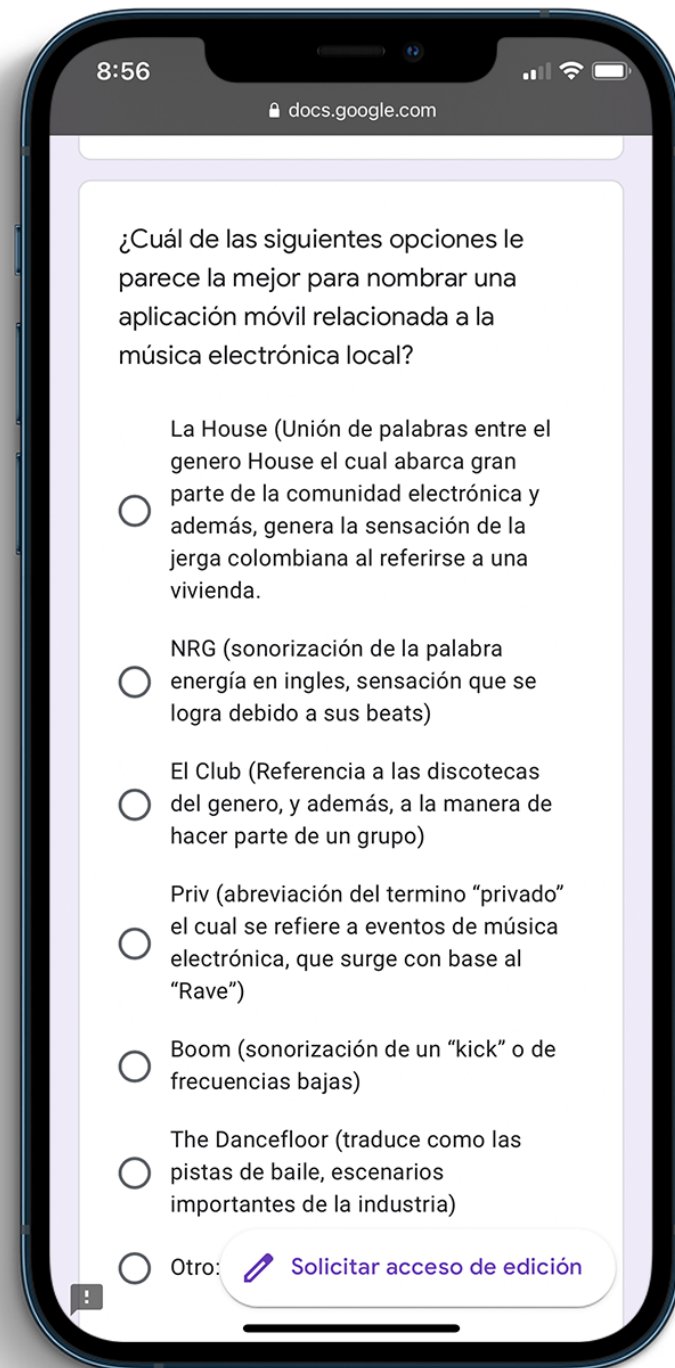
Gama cromática

Desde el inicio de esta fase, se planteó elegir una paleta de colores que contrastara con el color negro, ya que este se usaría para el color de fondo de la interfaz de la aplicación, haciendo alusión a la "noche" que es la hora del día en la que mas se suelen realizar eventos de este género. Se realizó una encuesta a el público objetivo (ver anexo #3), con el fin de asociar los colores (que se eligieron para contrastar con el negro de la interfaz) a distintos grupos de subgéneros de música electrónica que comparten similitudes musicales entre ellos, esto con el objetivo de "ver" como el usuario asocia el color a el sonido.



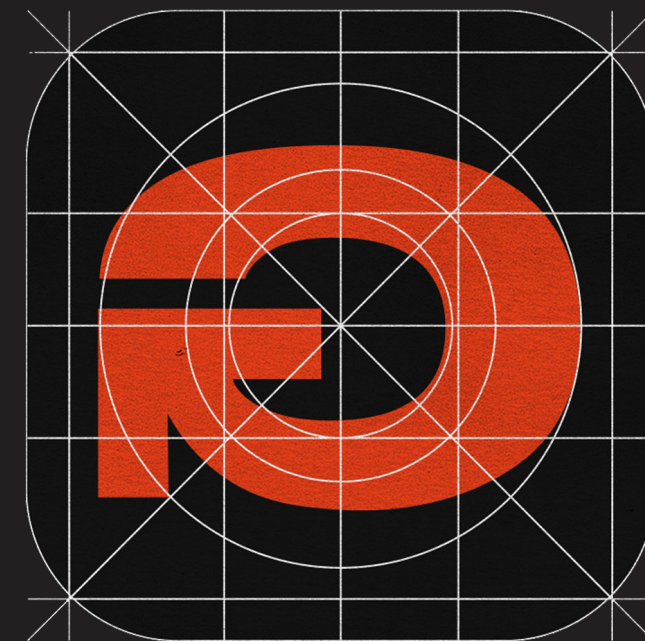
Naming

Se realizó una encuesta mediante Google Forms a el público objetivo para la elección del nombre del producto (ver anexo #3), se presentaron seis opciones con sus respectivos conceptos, además, se brindó la posibilidad de proponer una nueva opción, sin embargo, el nombre elegido por la comunidad fue "Nrg", y se acompaña de su eslogan: "lo que nos mueve es lo que sentimos"



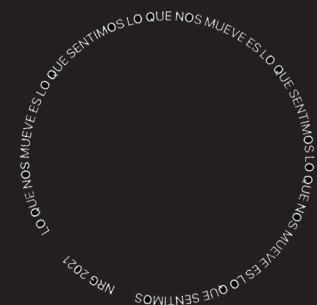
Logotipo e Icono

Posteriormente, se realiza el diseño de marca, identidad visual e iconografía del proyecto.

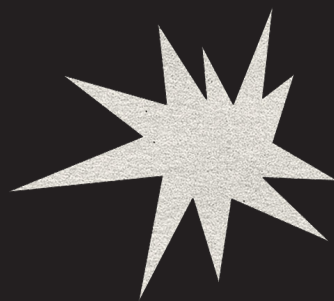




ISOTIPO, LA G QUE REPRESENTA NRG Y EL MOVIMIENTO DE MÚSICA ELECTRÓNICA



ESLOGAN, "LO QUE NOS MUEVE ES LO QUE SENTIMOS", POR ESO SIEMPRE ESTÁ GIRANDO



ICONO, CHISPA O DESTELLO QUE EVOCA LA ENERGÍA QUE SENTIMOS

Tipografía

Sequel 100 black 85

SF Pro Display Bold

SF Pro Display Medium

SF Pro Display Regular

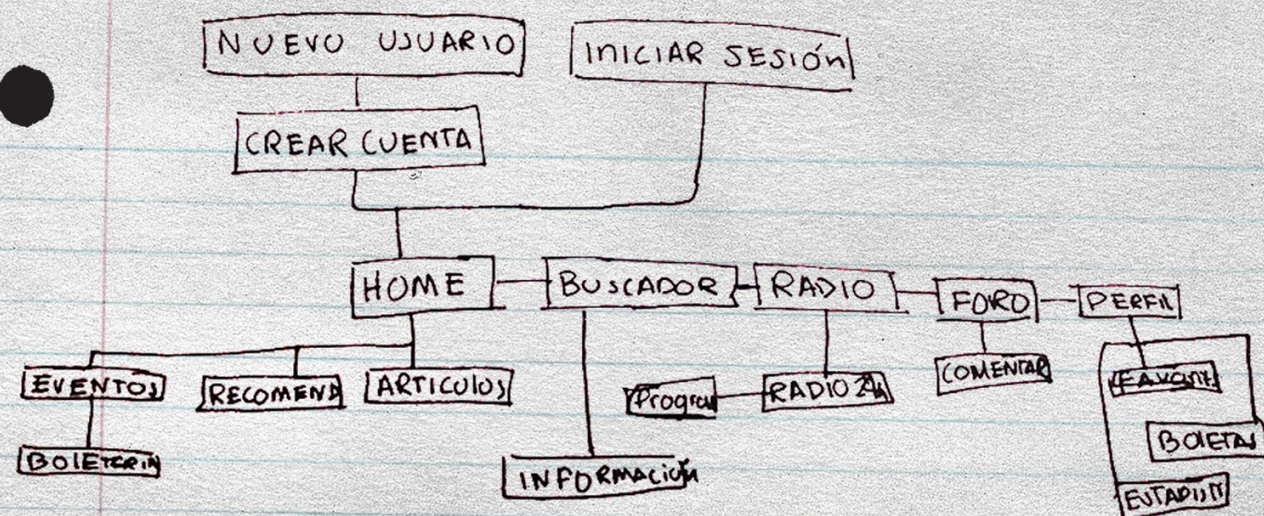
SF Pro Text Medium

SF Pro Text Regular

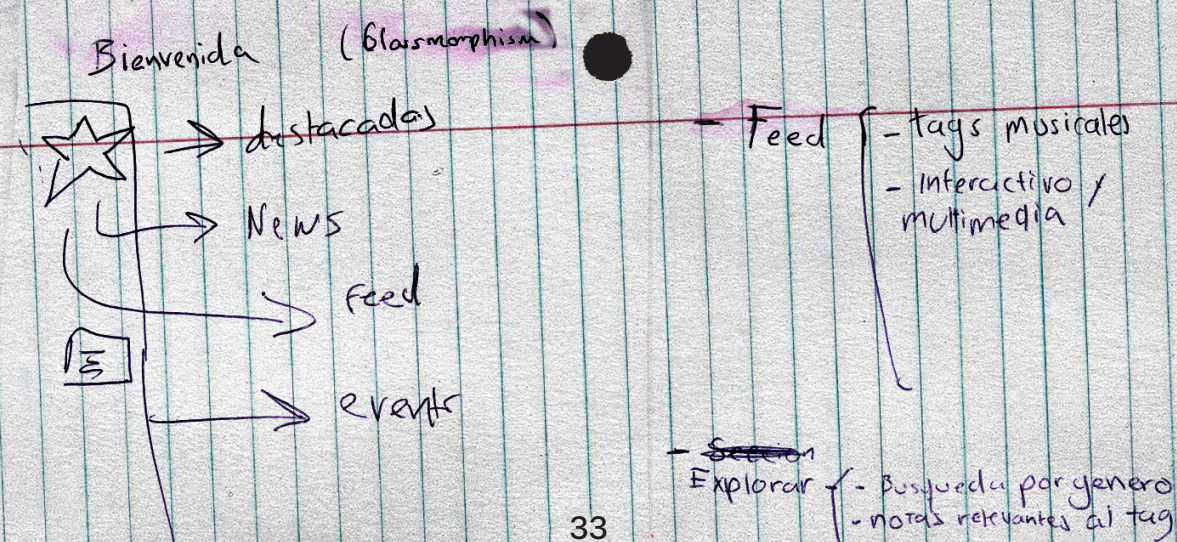
MAINSTAGE

USADA CON MAYÚSCULAS PARA OTORGAR MAYOR CARÁCTER Y PERSONALIDAD, SOLO ES USADA EN EL CONCEPTO DE "ESCENARIOS" (GÉNEROS MUSICALES)

TIPOGRAFÍA DISEÑADA POR APPLE, SE USA EN SUS DIFERENTES SISTEMAS OPERATIVOS, OFRECE MAYOR COMODIDAD A LA HORA DE INTERACTUAR CON LA APP



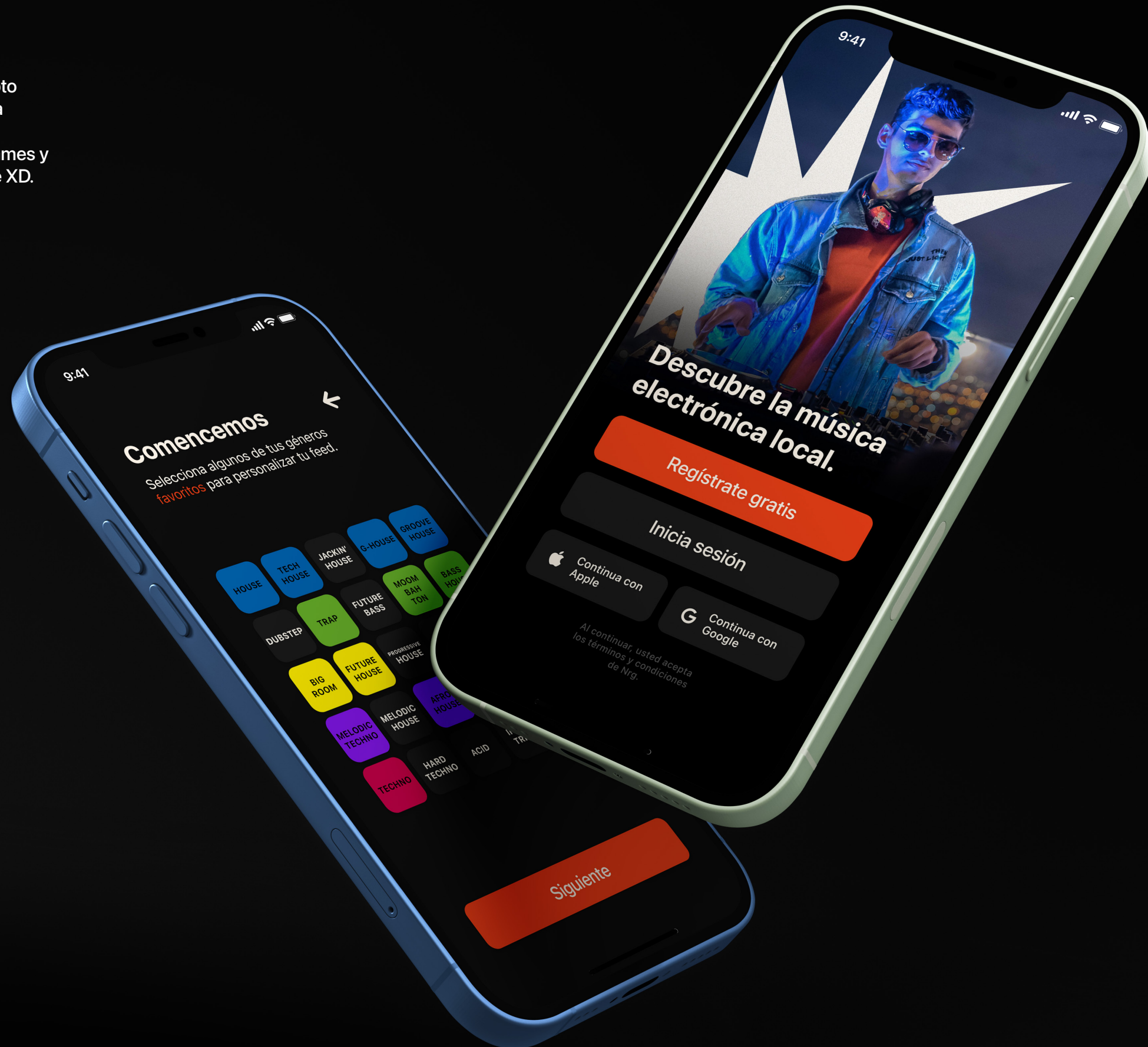
32

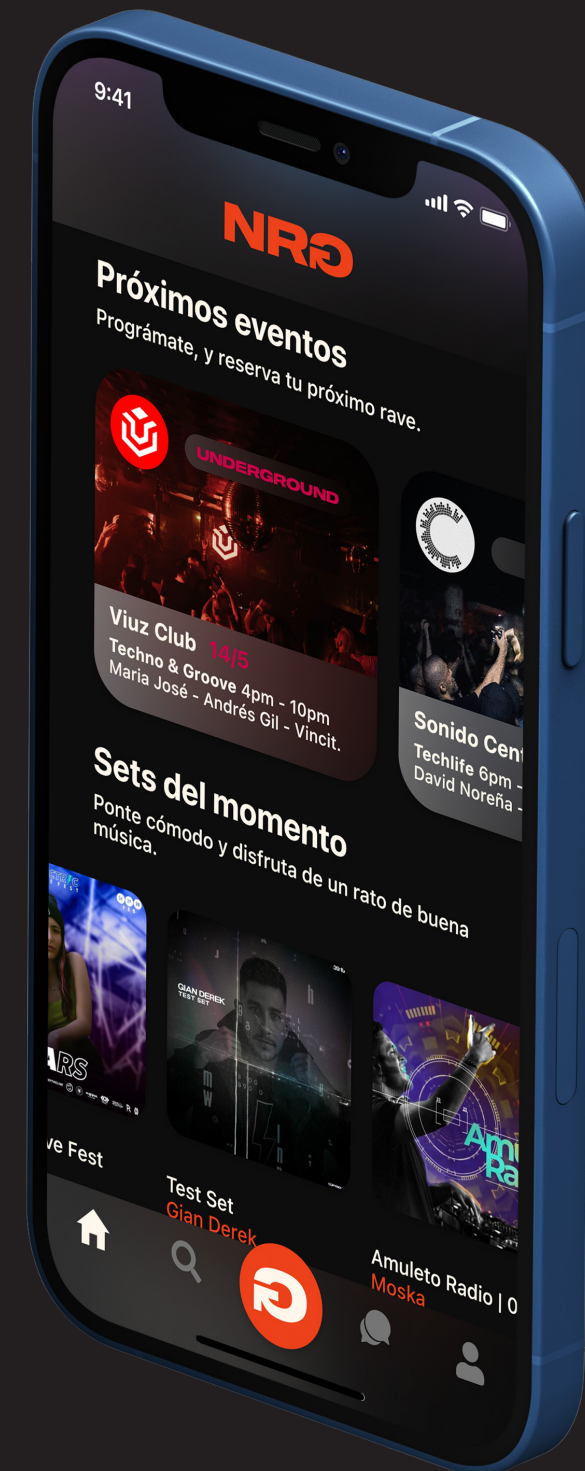
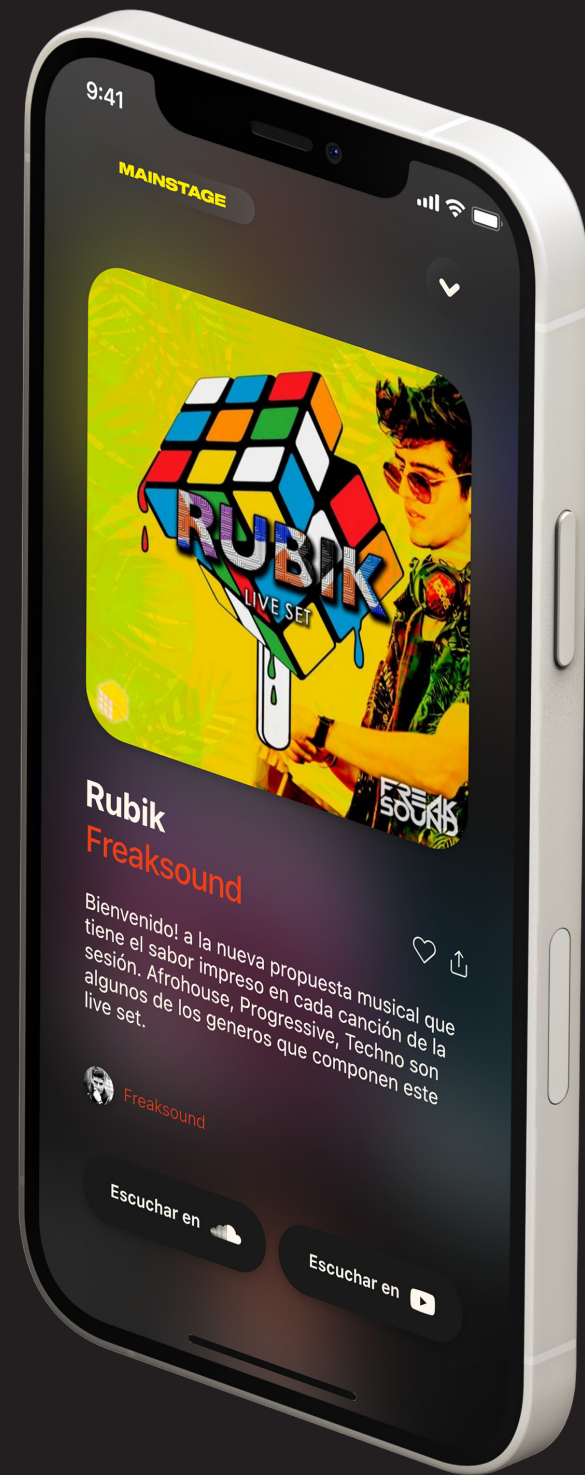


33

Prototipar

Para esta fase, se abarca todo el concepto e identidad gráfica de la fase previa para así comenzar el desarrollo del prototipo, primero mediante la creación de Wireframes y posteriormente, desarrollarlos en Adobe XD.







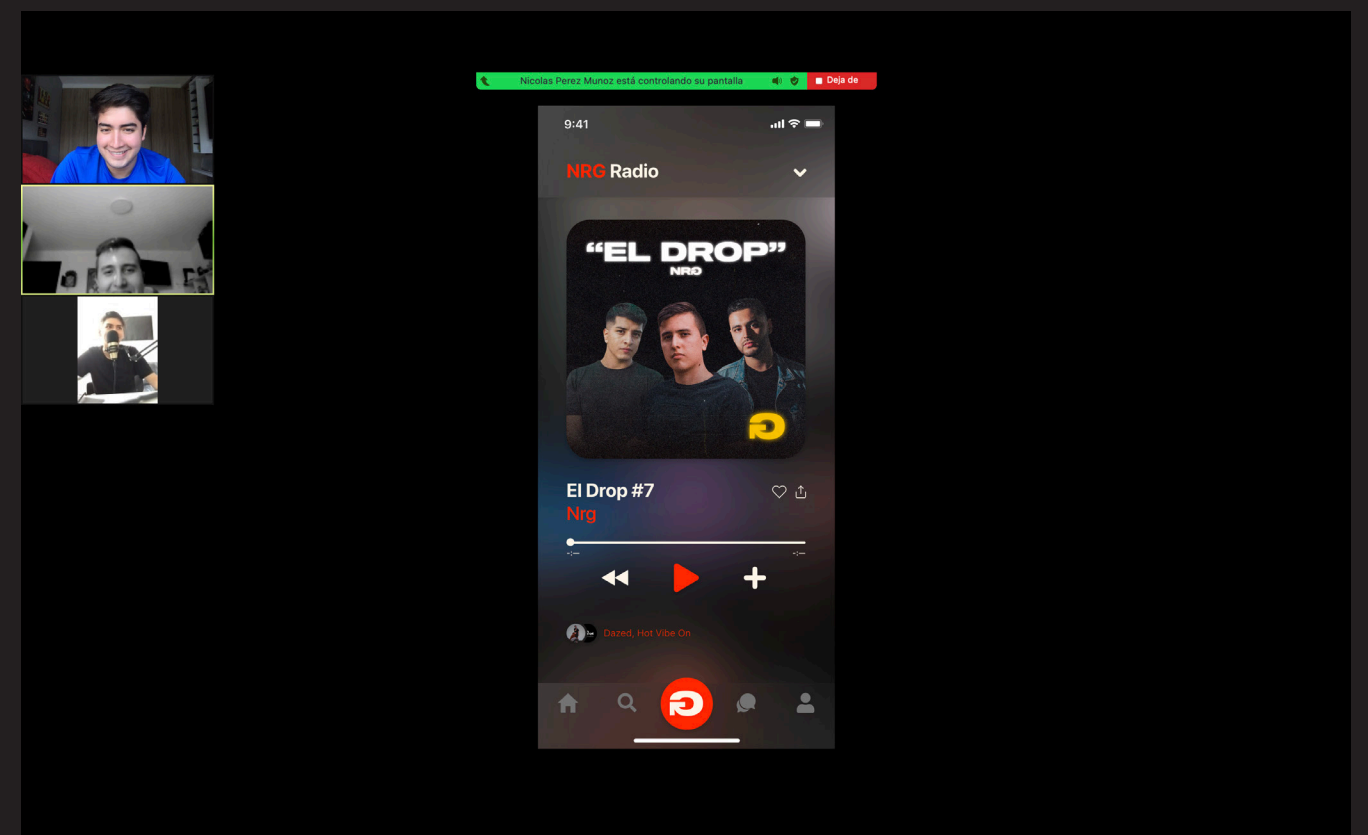
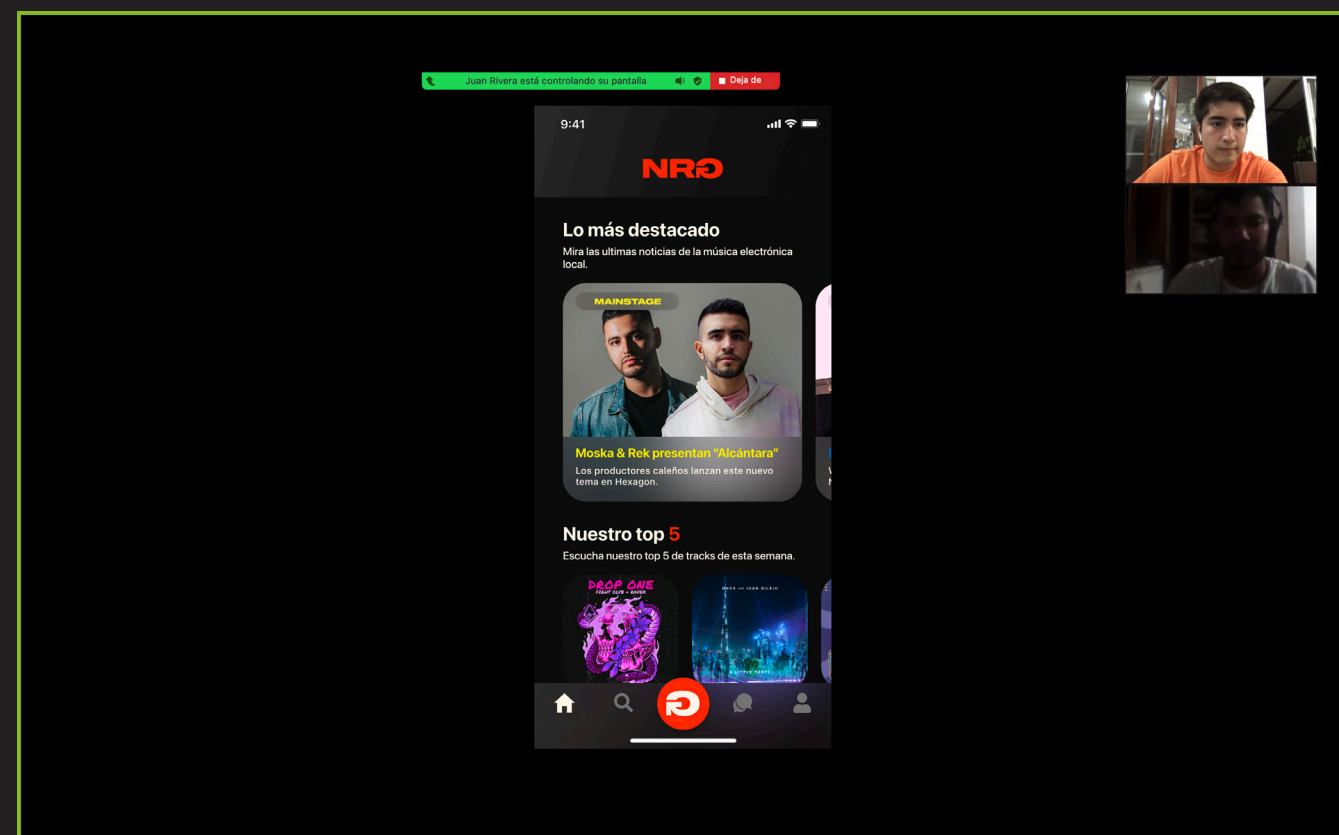
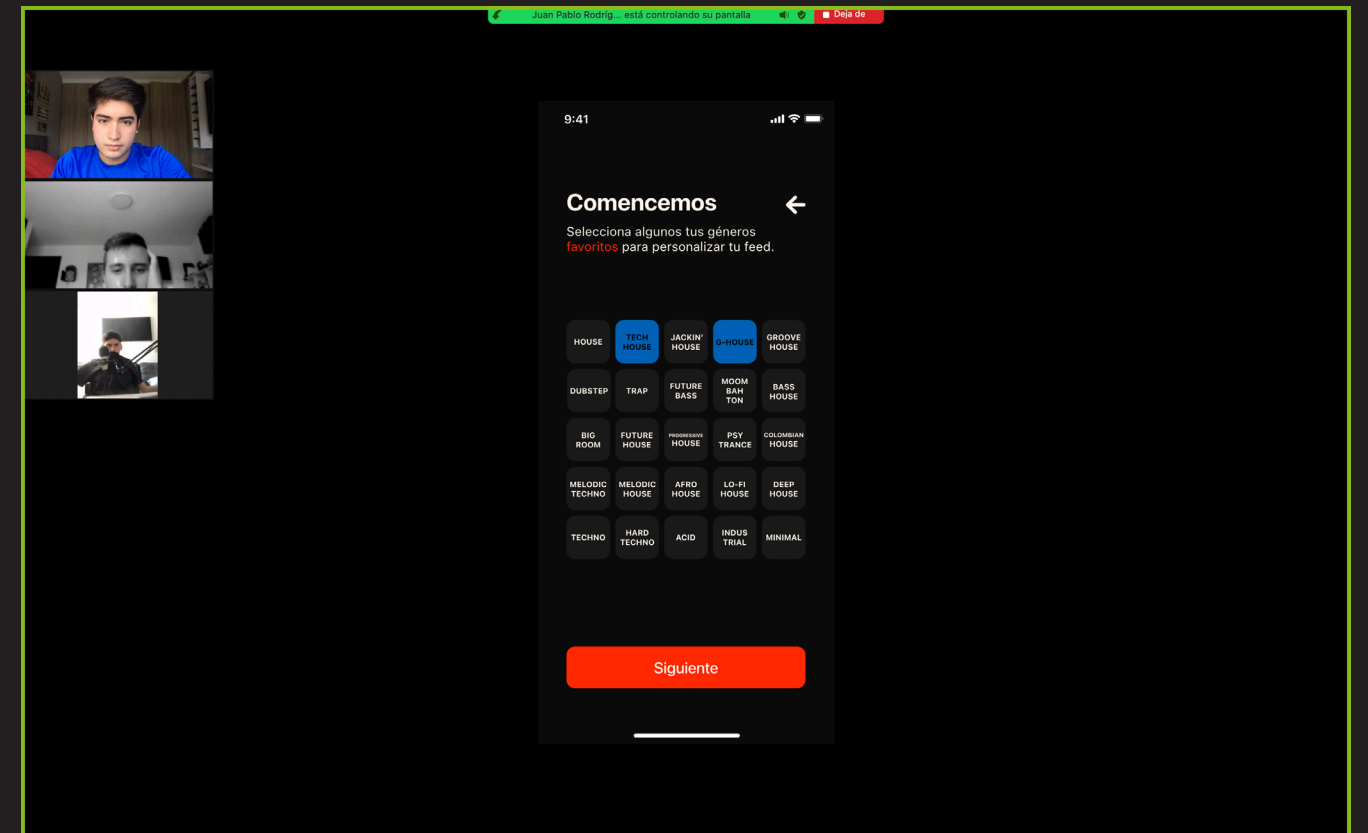


Testear

Finalmente, se prueba el prototipo con tres usuarios que hacen parte del público objetivo, la dinámica se dio por medio de la plataforma Zoom (ver anexo #4), en la cual se les otorgaba control completo de la app y se les pedían tareas para ejercer dentro de la misma, esta prueba obtuvo muy buenos resultados, ya que los usuarios ejercieron una navegación fluida en la aplicación, mientras que hacían comentarios de agrado hacia la gráfica general del proyecto, sin embargo, en los tres usuarios se reflejo una pequeña confusión a la hora de acceder a la pestaña de programación de la radio, esta fue corregida de inmediato.

Además, se validó también el uso de las tipografías usadas, los colores de la interfaz y más. Incluso, se dio un espacio para recomendaciones para el proyecto en los cuales resaltaron el diseño general del proyecto.

La prueba fue realizada a Nicolás Pérez (integrante del dúo de música electrónica "Dazed"), Juan Pablo Rodríguez (Juan Dileju) y Juan Rivera (Bassriv).



Conclusiones

- El prototipo cuenta con un diseño llamativo y que se destaca, además, de ser pertinente a la temática.
- El prototipo es sencillo de usar, además de ser intuitivo.
- La información presentada es interesante y fomenta la exposición de los nuevos artistas.
- El concepto de radio online es un potenciador vital de artistas emergentes.
- La gráfica general del prototipo y las tipografías usadas son de total agrado y aceptación del público objetivo.
- La gama cromática resalta e identifica a los diferentes subgéneros de la música electrónica.

Recomendaciones

- Seguir las tendencias del diseño de interfaz para así mantener el prototipo a la vanguardia e interesante.
- Implementar más estrategias de producto para que la aplicación logre un mayor alcance.
- Extender y ampliar el concepto del "foro" y "perfil", para así lograr una mayor personalización del prototipo.



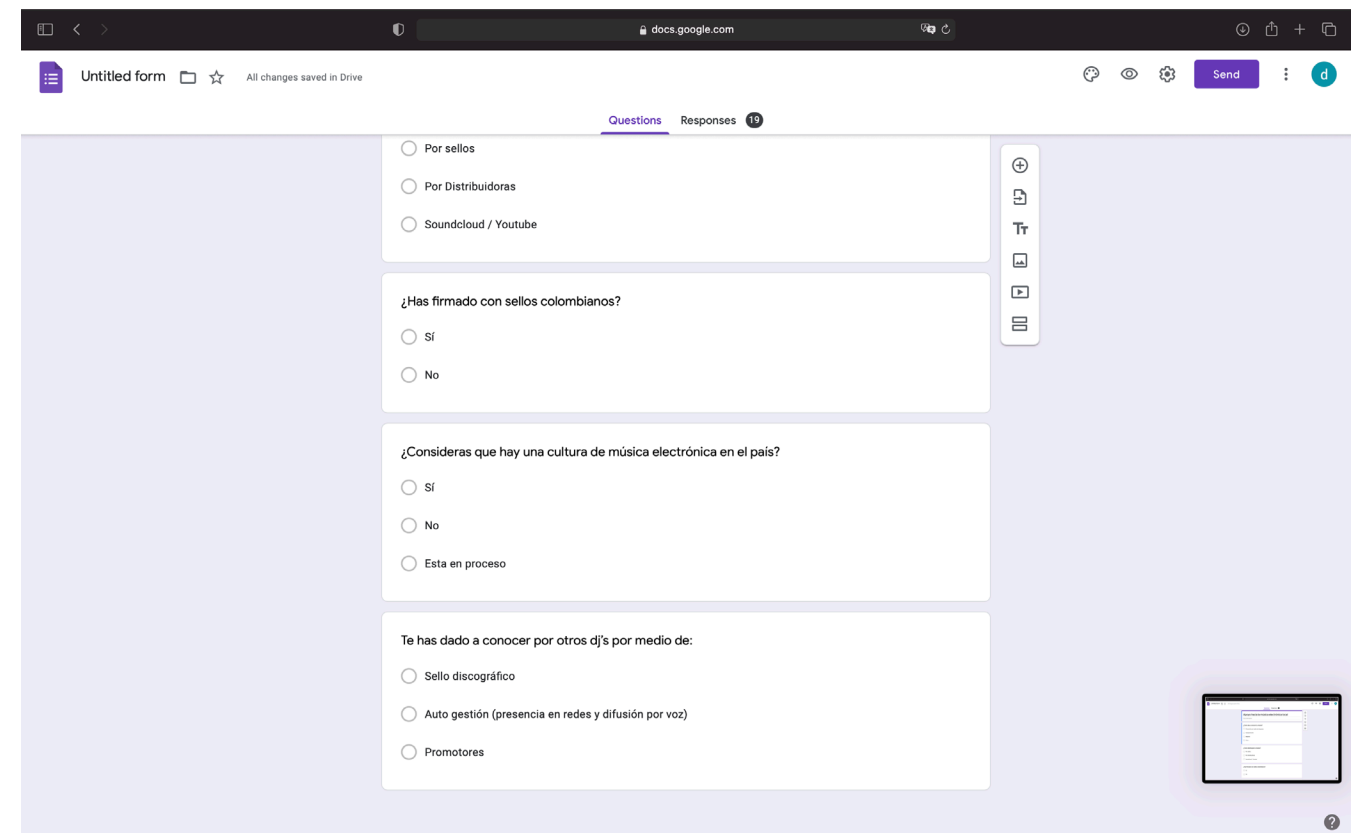
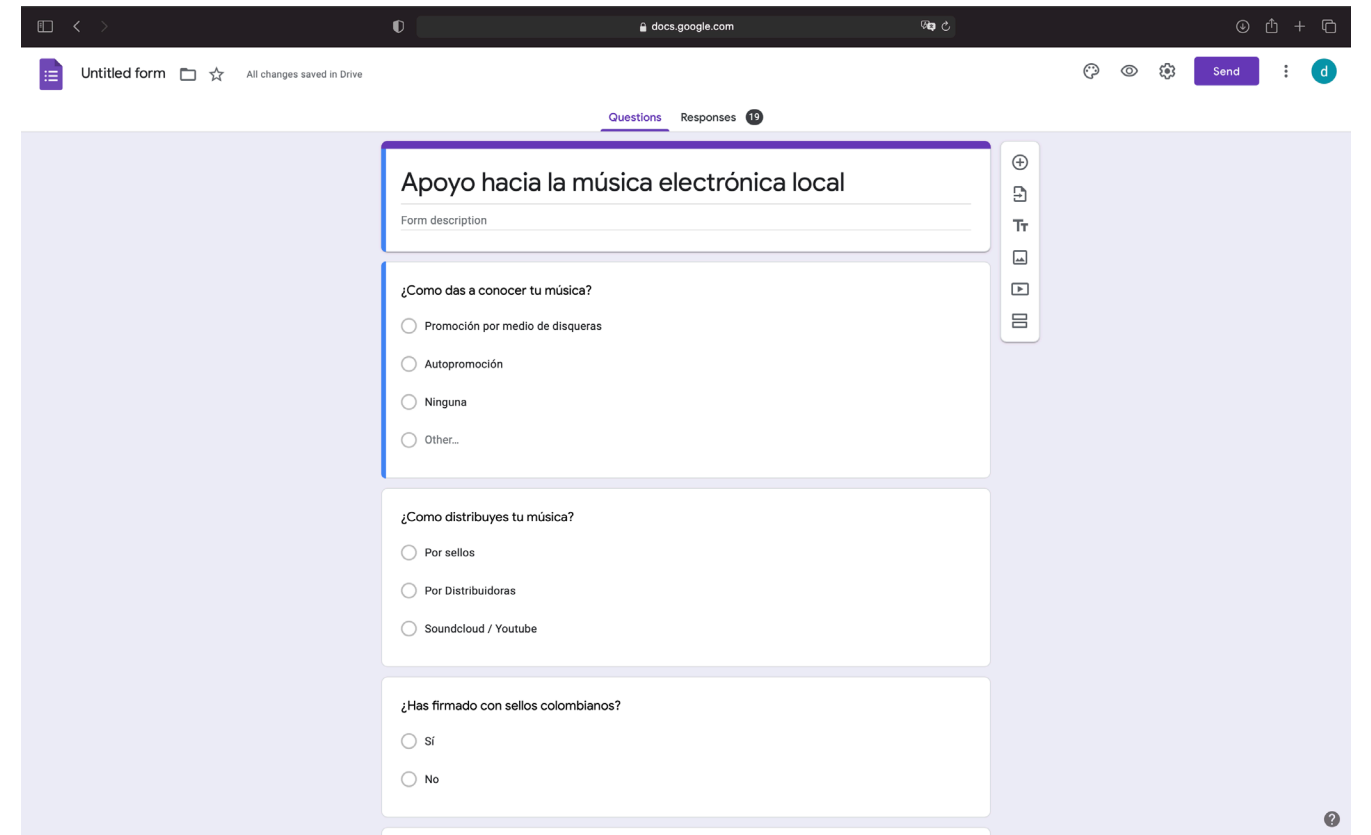
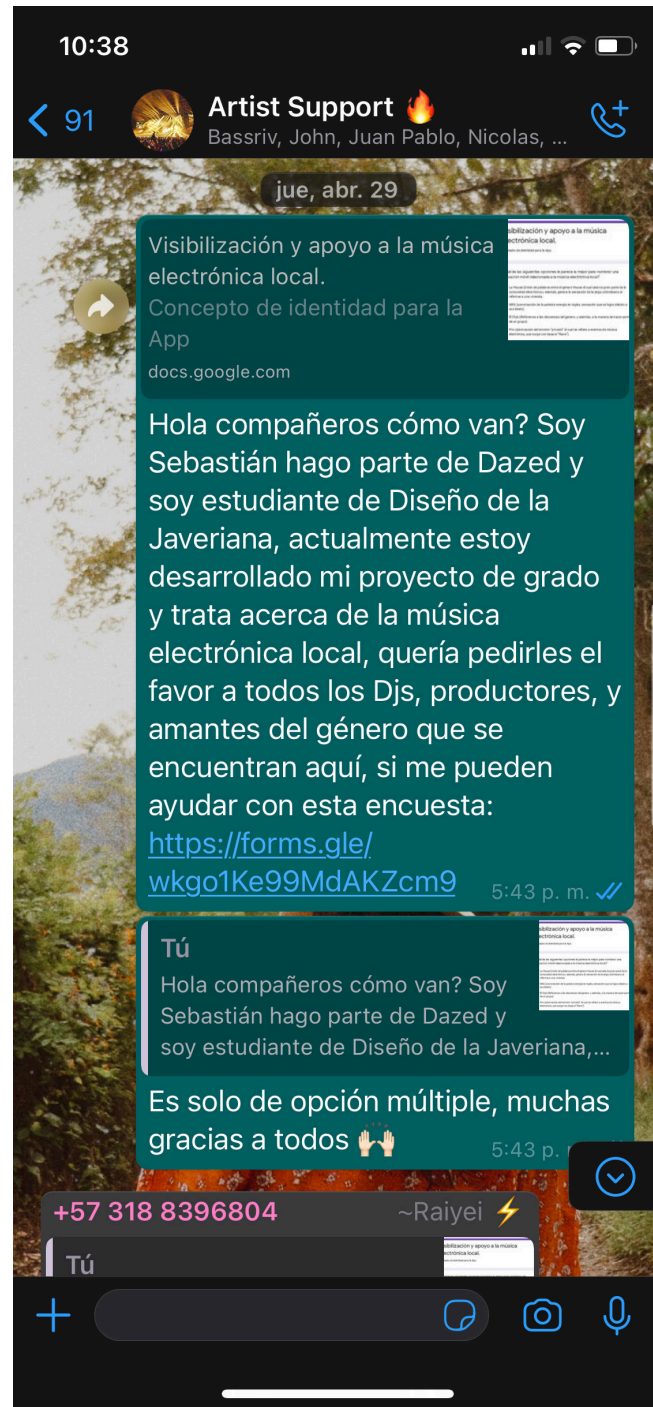
Referencias Bibliográficas

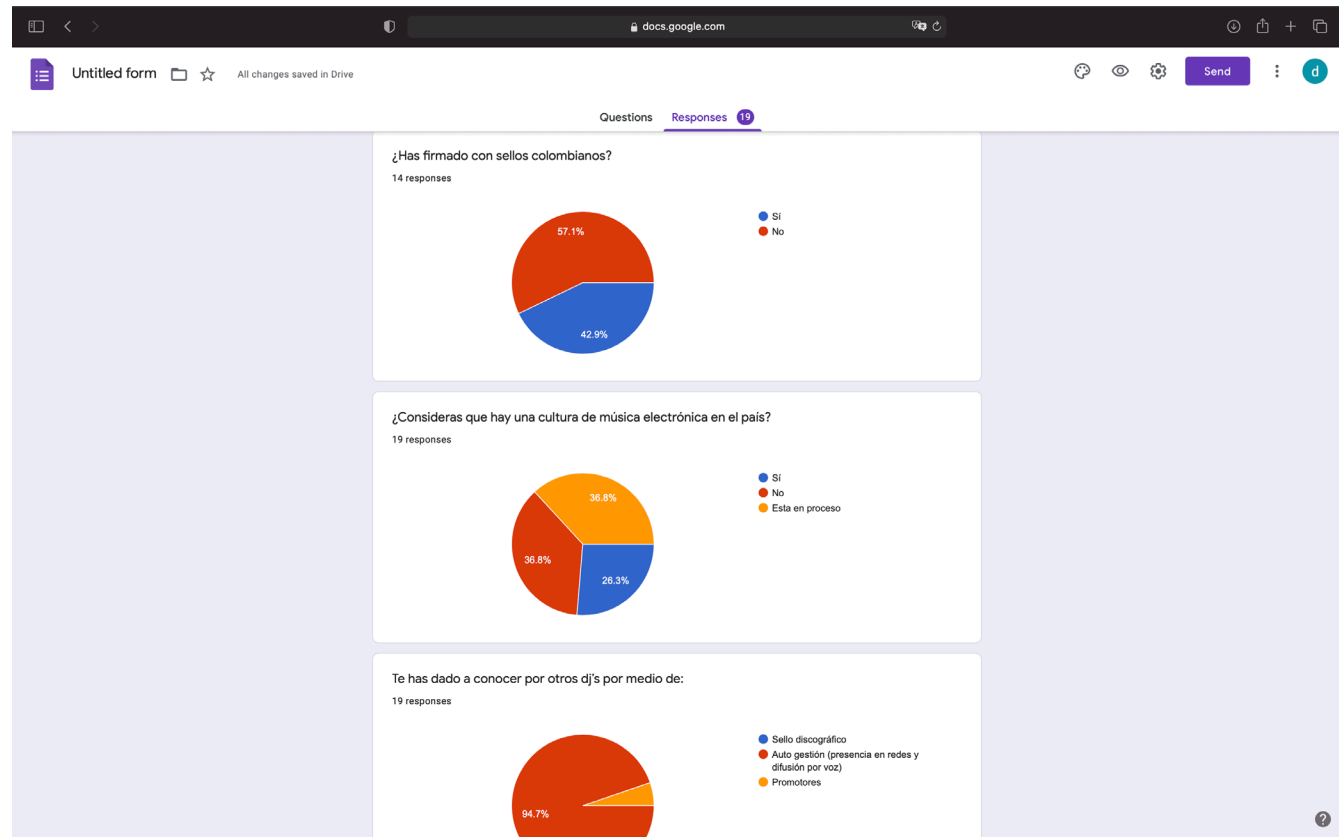
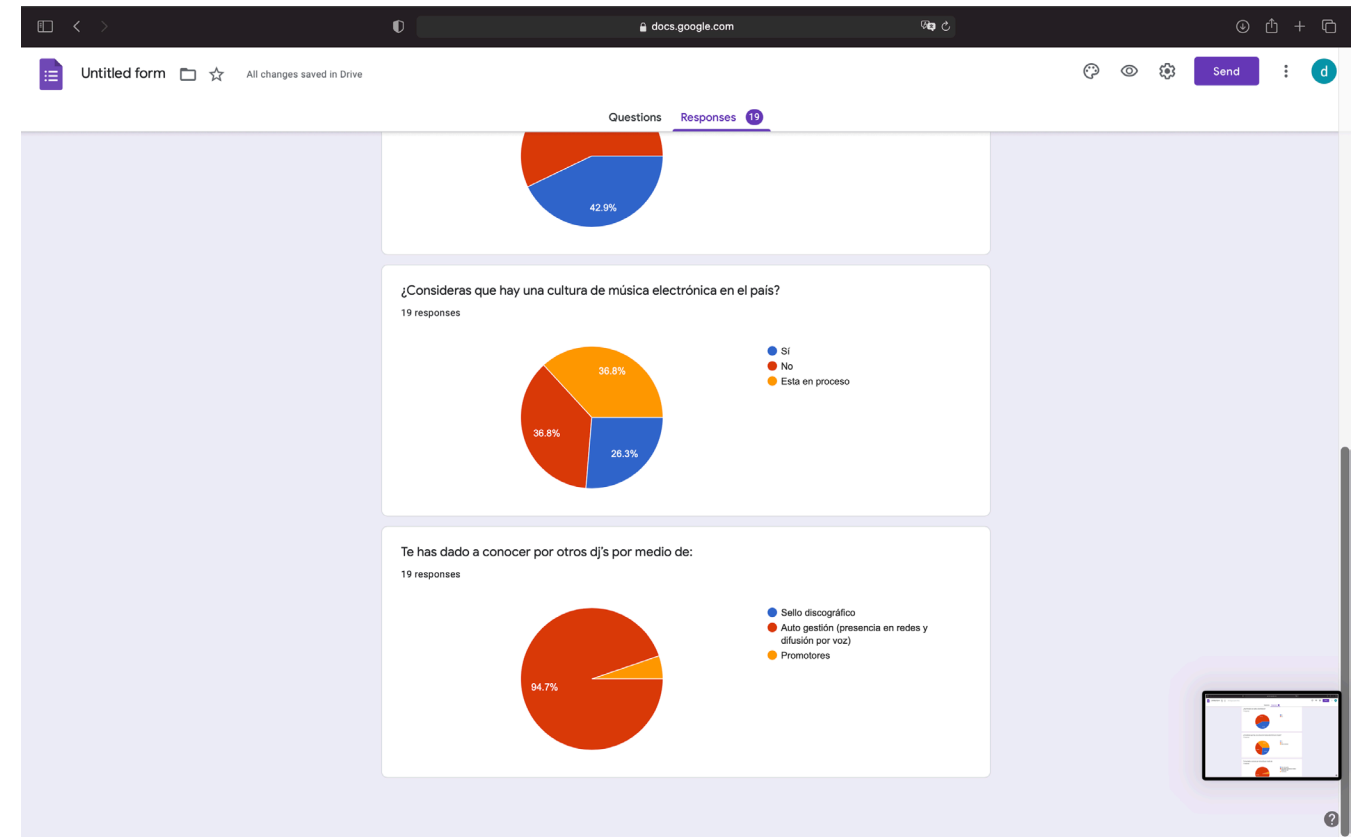
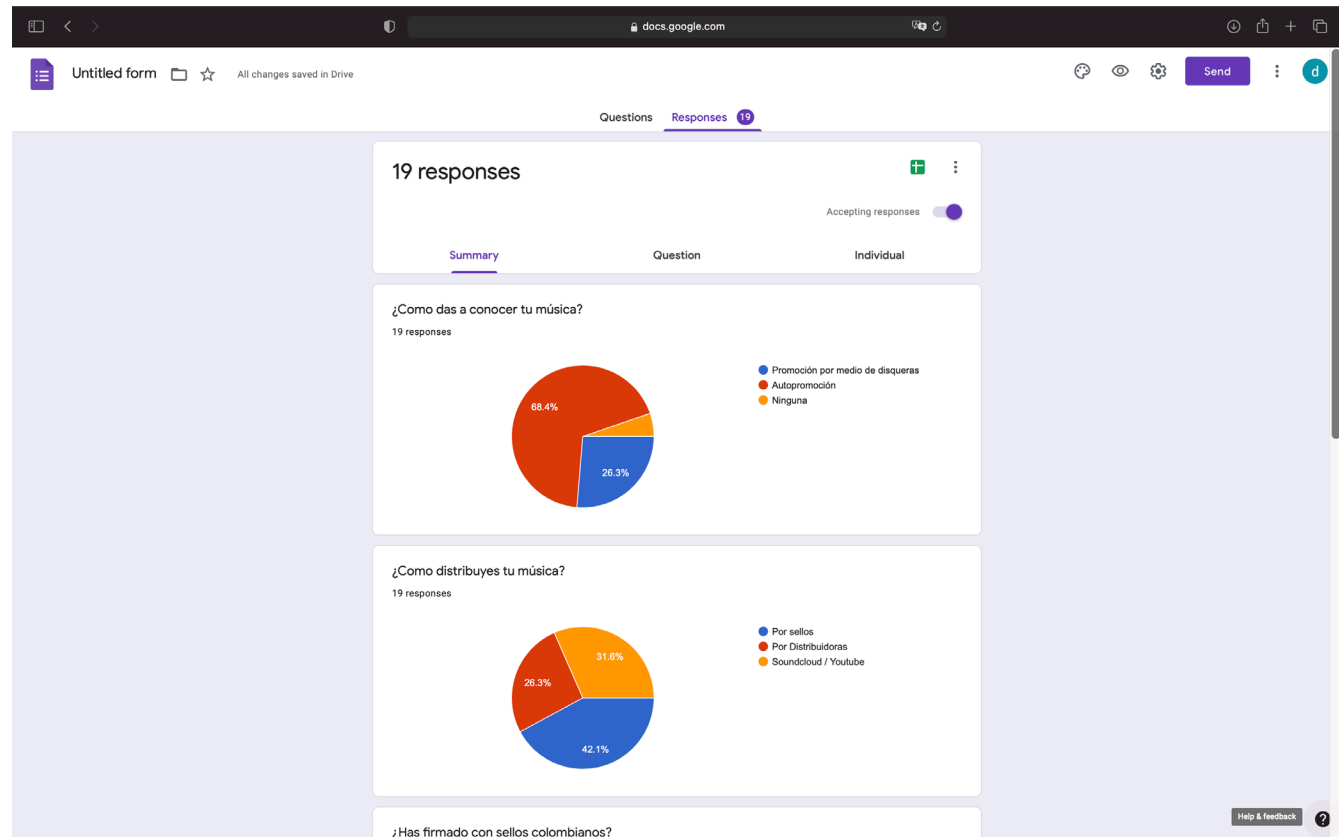
- Tizza (19 de mayo, 2019) Tizza: ¿Sabes cuáles son los géneros musicales que mas se consumen en el mundo? Recuperado de <https://tizza.co/sabes-cuales-son-los-generos-musicales-que-mas-se-consumen-en-el-mundo/>
- Festicket (28 de marzo, 2018) Festicket: Top 50: los mejores festivales de música del mundo 2020. Recuperado de <https://www.festicket.com/es/magazine/discover/top-50-best-music-festivals-world/>
- Mst School (31 de enero, 2019) Mst School: ¿Qué es y para qué sirve el diseño? Recuperado de <https://www.mstschool.mx/post/que-es-diseño>
- Revista Decibeles (2 de octubre, 2020) Decibeles: Los géneros musicales mas escuchados en Colombia. Recuperado de <https://decibeles.net/blog/NOTICIAS/NOTICIAS/LOS-G-NEROS-M-S-ESCUCHADOS-EN-COLOMBIA/285>
- Revista Shock (28 de junio, 2018) Shock: Sí señores, estamos haciendo electrónica made in Colombia. Recuperado de <https://www.shock.co/cultura-pop/si-senores-estamos-haciendo-electronica-made-in-colombia>
- Anton, S. (2001), La música electrónica. HUELLAS...Búsquedas en Artes y Diseño, (1), 87. Recuperado el día 03 de marzo de 2021 de https://videla-rivero.bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/1378/antonhuellas1.pdf
- Martín, D., (2013). Música, industria y promoción: ¿cómo ha cambiado el marketing musical? PERIFÉRICA, 14, (p 190, 192). Recuperado de <https://rodin.uca.es/handle/10498/15947>
- Acosta Pérez, S. (2018) ¿Qué es el EDM?: producción de una serie de micros radiofónicos informativos sobre el movimiento de música electrónica EDM (Electronic Dance Music). TESIS C18 A2, (p 25, 26, 28, 29) Recuperado de <http://caelum.ucv.ve/bitstream/10872/20635/1/Tesis%20def.pdf>
- LatinWMG.com. (2021). Música en Streaming ¿Qué es y en qué consiste?. Recuperado de <https://latinwmg.com/que-es-musica-en-streaming/>
- Fernández Medina, C. and Díaz Machado, N., (2012). UNA MIRADA A LA INVESTIGACIÓN DE LA CULTURA MUSICAL DESDE LOS ESTUDIOS SOCIOCULTURALES. Recuperado de <https://www.eumed.net/rev/cccss/20/fmdm.html>
- Oliveira, J., (2017). ¿Para qué sirve la música? OpenMind. Recuperado de <https://www.bbvaopenmind.com/humanidades/artes/para-que-sirve-la-musica>



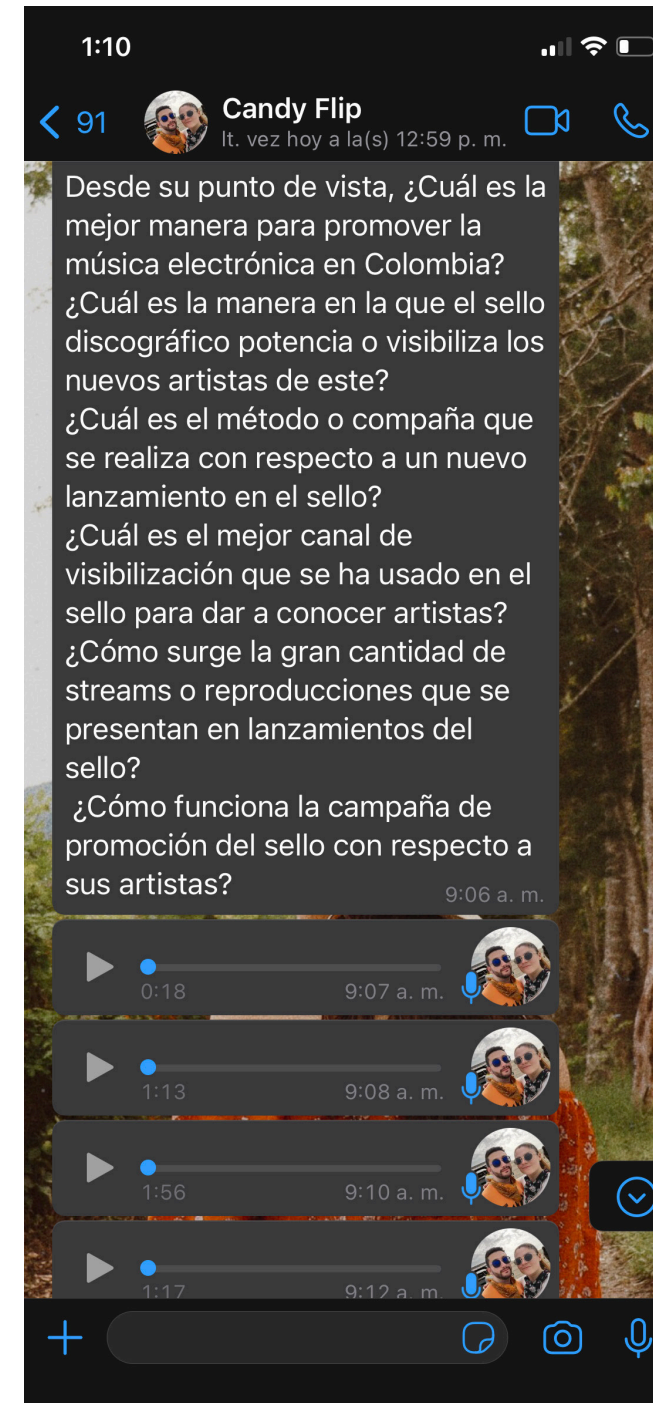
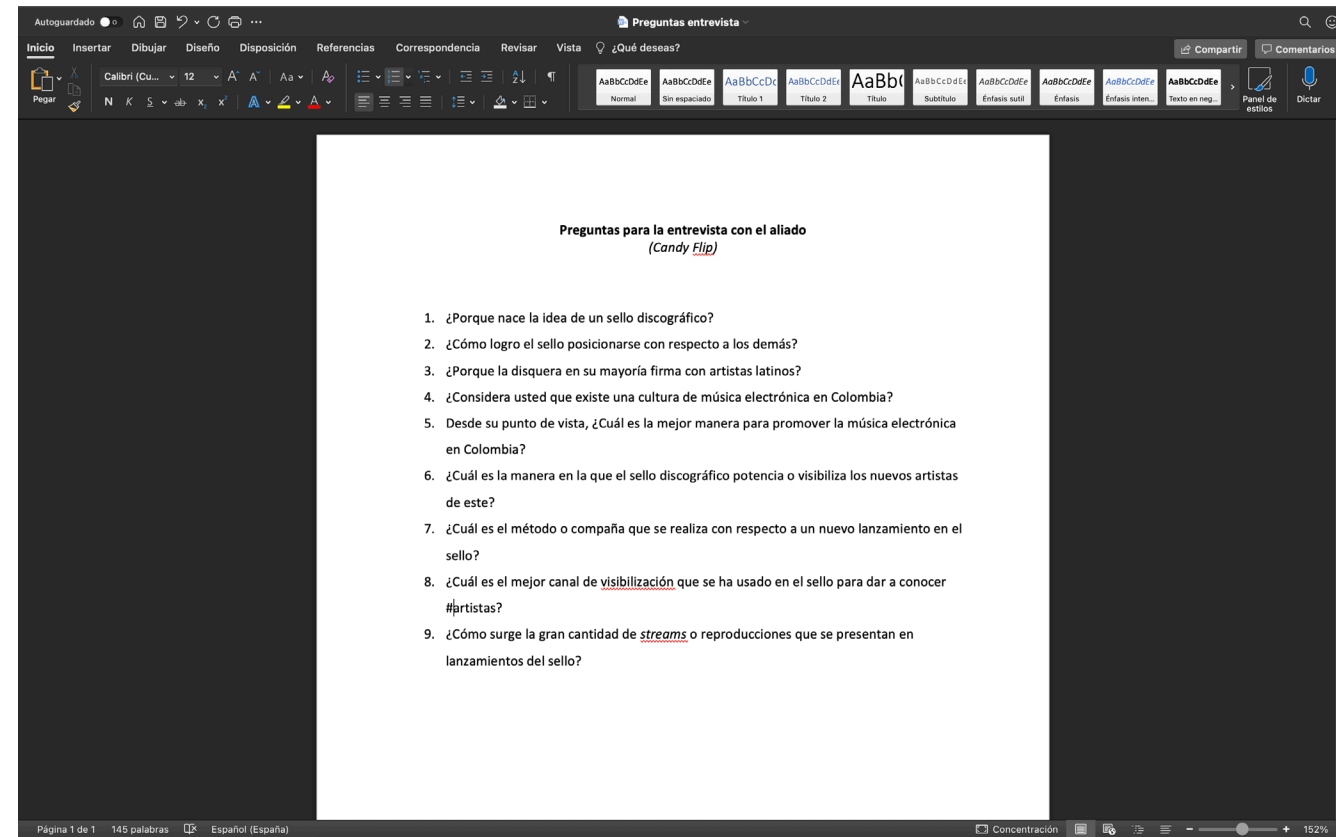
Anexos

- Anexo #1: Anexo #1: Encuesta vía Google Forms a 19 usuarios del público objetivo (DJ, productores, amantes del género)





- Anexo#2: Entrevista vía WhatsApp al aliado experto Juan Sebastián Vásquez en representación del sello discográfico "Candy Flip". Se redactaron 8 preguntas que se respondieron posteriormente por medio de notas de voz.



- Preguntas y respuestas redactadas:

Respuestas de entrevista

Preguntas para la entrevista al aliado Juan Sebastián Vasquez en representación del sello discográfico Candy Flip:

1. ¿Porque nace la idea de un sello discográfico?

R/ Desde que estaba en el colegio nace el interés por crear su propio sello discográfico, le motiva apoyar a artistas emergentes, sin embargo, fue después de graduarse de la universidad junto con un aliado que ya tenía experiencia en el medio, que decidieron crear "Candy Flip".

2. ¿Cómo logro el sello posicionarse con respecto a los demás?

R/ El sello se logra posicionar debido a su consistencia y persistencia, a diferencia de otros sellos latinoamericanos, no funciona por pasatiempo, prueba de esto es la cantidad de lanzamientos por mes (aproximadamente 6-8), además, la comunicación es clave, se genera un vínculo con el artista de carácter amigable.

3. ¿Porque la disquera en su mayoría firma con artistas latinos?

R/ En gran parte se debe a que el sello es latinoamericano, además, la buena experiencia del artista con el sello logra que este sea recomendado a más artistas, sean de otras ciudades o países, y es emocionante para el sello difundir la música electrónica latinoamericana en todo el mundo.

4. ¿Considera usted que existe una cultura de música electrónica en Colombia?

R/ Si existe, sin embargo, aun es pequeña y sigue en crecimiento, esto se debe a la falta de conocimiento, principalmente entre el concepto de Dj frente a Dj/productor, el Dj/productor no cuenta con la reputación que el Dj logra en el país, lo cual debería ser lo opuesto ya que el Dj/productor además de hacer sus canciones, tiene una mayor proyección con respecto a una carrera internacional, por otra parte, el público colombiano debería conocer y apoyar a artistas locales como lo hacen con artistas internacionales.

5. Desde su punto de vista, ¿Cuál es la mejor manera para promover la música electrónica en Colombia?

R/ La mejor manera para promover la música electrónica, es produciendo y promocionando mejor la música local, además de establecer la reputación y posición del concepto de Dj/productor en Colombia, la mejor manera para promover el género en Colombia es apoyando a la música electrónica local.

6. ¿Cuál es la manera en la que el sello discográfico potencia o visibiliza los nuevos artistas de este?

R/ Mediante la exposición del artista, y además, la distribución de su música en las plataformas digitales, esta exposición se logra mediante la comunicación del sello con Emisoras de radio, blogs, DJ de alto nivel, entre otras, la estrategia de marketing se encuentra enfocada en Spotify, ya que es la plataforma musical más importante del momento.

7. ¿Cuál es el método o compañía que se realiza con respecto a un nuevo lanzamiento en el sello?

R/ Es un método que tiene un orden específico, se comienza a la hora de firmar el contrato con el artista, luego, se define y se crea el concepto gráfico, todo esto al menos con un mes de anticipación de la fecha de estreno del lanzamiento, en este mes anterior al lanzamiento, el sello se dedica a enviar correos a emisoras, DJ, blogs, editoriales, y otras más, para promocionar el lanzamiento y lograr mejor aceptación y exposición en el medio.

8. ¿Cuál es el mejor canal de visibilización que se ha usado en el sello para dar a conocer artistas?

R/ Spotify, debido a su importancia en la industria musical, es la plataforma la cual mejor da a conocer la música del sello y que además es rentable, tanto para el sello como para el artista ya que esta genera un mejor promedio en regalías con respecto a las otras, además, Candy Flip cada día busca crecer más en este canal, por lo tanto, siempre se está en constante movimiento en cuanto a estrategias u otros factores que promuevan el éxito de los lanzamientos.

9. ¿Cómo surge la gran cantidad de streams o reproducciones que se presentan en lanzamientos del sello?

R/ Se debe a distintos factores, Candy Flip es propietaria de diferentes playlists en Spotify que cuentan con varios seguidores, además, se realizan campañas en Facebook e Instagram ads con relación a Spotify para que así el público llegue de manera directa al artista o a la canción, por otra parte, el sello hace parte de un gran network de curadores de Spotify que en su mayoría cuentan con buenos números de seguidores en sus playlists, en los que se intercambian diferentes lanzamientos para lograr más reproducciones, otro factor son las playlists algorítmicas de Spotify, ya que estas funcionarían dependiendo de la interacción del artista y del lanzamiento en la plataforma, además de los streams, es clave que en estos procesos el artista gana seguidores en Spotify, lo cual ayuda a su visibilidad.

- Anexo #3: Encuesta vía Google Forms a 14 usuarios del público objetivo (DJ, productores, amantes del género), para la elección del nombre del proyecto y su gama cromática.

Questions Responses 14

Visibilización y apoyo a la música electrónica local.

Concepto de identidad para la App

¿Cuál de las siguientes opciones le parece la mejor para nombrar una aplicación móvil relacionada a la música electrónica local?

- La House (Unión de palabras entre el genero House el cual abarca gran parte de la comunidad electrónica ...
- NRG (sonorización de la palabra energía en ingles, sensación que se logra debido a sus beats)
- El Club (Referencia a las discotecas del genero, y además, a la manera de hacer parte de un grupo)
- Priv (abreviación del termino "privado" el cual se refiere a eventos de música electrónica, que surge con ba...
- Boom (sonorización de un "kick" o de frecuencias bajas)
- The Dancefloor (traduce como las pistas de baile, escenarios importantes de la industria)
- Other...

¿A que géneros le hace referencia el termino "Mainstage"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton
- Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance

Questions Responses 14

¿A que géneros le hace referencia el termino "Club"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton
- Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance

¿A que géneros le hace referencia el termino "Underground"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton
- Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance

¿A que géneros le hace referencia el termino "Bass Zone"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton

Questions Responses 14

¿A que géneros le hace referencia el termino "Mainstage"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton
- Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance

¿A que géneros le hace referencia el termino "Club"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton
- Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance

¿A que géneros le hace referencia el termino "Underground"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton

Questions Responses 14

¿A que géneros le hace referencia el termino "Bass Zone"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton
- Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance

¿A que géneros le hace referencia el termino "The Difference"?

- Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Psy-Trance
- House, Tech House, Jackin' House, G House
- Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial
- Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton
- Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance

¿Con que color asocia el termino "Mainstage"?

- Amarillo
- Azul
- Verde

docs.google.com

Untitled form

Questions Responses 14

¿Con que color asocia el termino "Bass Zone"?

- Amarillo
- Azul
- Verde
- Naranja
- Rojo

¿Con que color asocia el termino "The Difference"?

- Amarillo
- Azul
- Verde
- Naranja
- Rojo

¿Que le gustaría ver en la app?

Short answer text

docs.google.com

Untitled form

Questions Responses 14

¿A que géneros le hace referencia el termino "Club"?

13 responses

Genre	Percentage
House, Tech House, Jackin' House, G House	61.5%
Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Pay...	15.4%
Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance	7.7%
Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial	7.7%
Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton	7.7%

¿A que géneros le hace referencia el termino "Underground"?

14 responses

Genre	Percentage
Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial	57.1%
Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Pay...	28.6%
Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance	14.3%

¿A que géneros le hace referencia el termino "Bass Zone"?

14 responses

Genre	Percentage
Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton	64.3%
Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Pay...	7.1%
Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance	7.1%

docs.google.com

Untitled form

Questions Responses 14

14 respuestas

Summary Question Individual

¿Cuál de las siguientes opciones le parece la mejor para nombrar una aplicación móvil relacionada a la música electrónica local?

14 responses

Option	Percentage
La House (Unión de palabras entre el genero House el cual abarca gran par...	28.6%
NRG (sonorización de la palabra energía en ingles, sensación que se l...	35.7%
El Club (Referencia a las discotecas del genero, y además, a la manera de ha...	14.3%
Phv (abreviación del termino "privado"...	7.1%
Boom (sonorización de un "kick" o de...	7.1%
The Dancefloor (traduca como las plat...	7.1%
DanceHouse una combinación de la p...	7.1%

¿A que géneros le hace referencia el termino "Mainstage"?

13 responses

Genre	Percentage
House, Tech House, Jackin' House, G House	38.5%
Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Pay...	30.8%
Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial	15.4%
Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance	7.7%
Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton	7.7%

docs.google.com

Untitled form

Questions Responses 14

¿A que géneros le hace referencia el termino "Bass Zone"?

14 responses

Genre	Percentage
Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton	64.3%
House, Tech House, Jackin' House, G House	14.3%
Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance	7.1%
Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial	7.1%
Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Pay...	7.1%

¿A que géneros le hace referencia el termino "The Difference"?

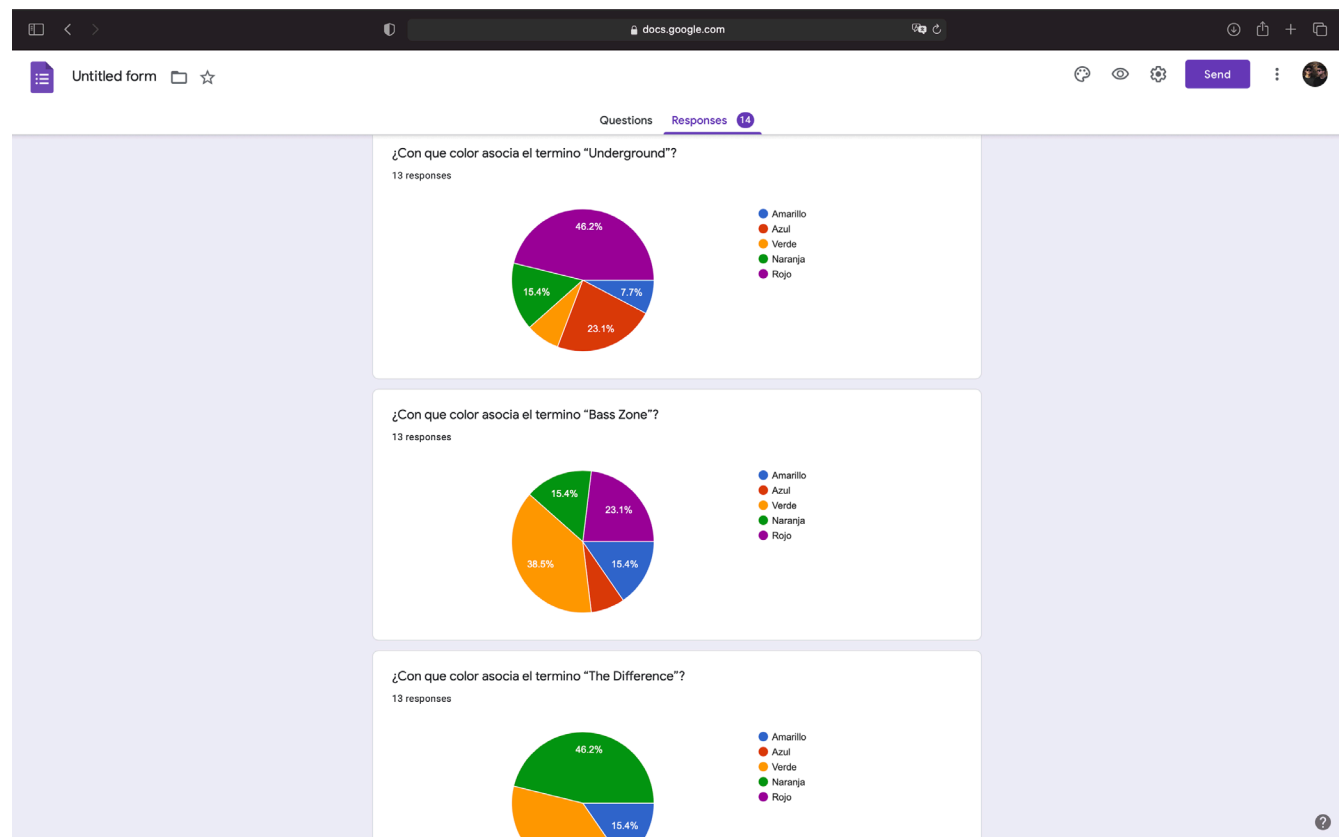
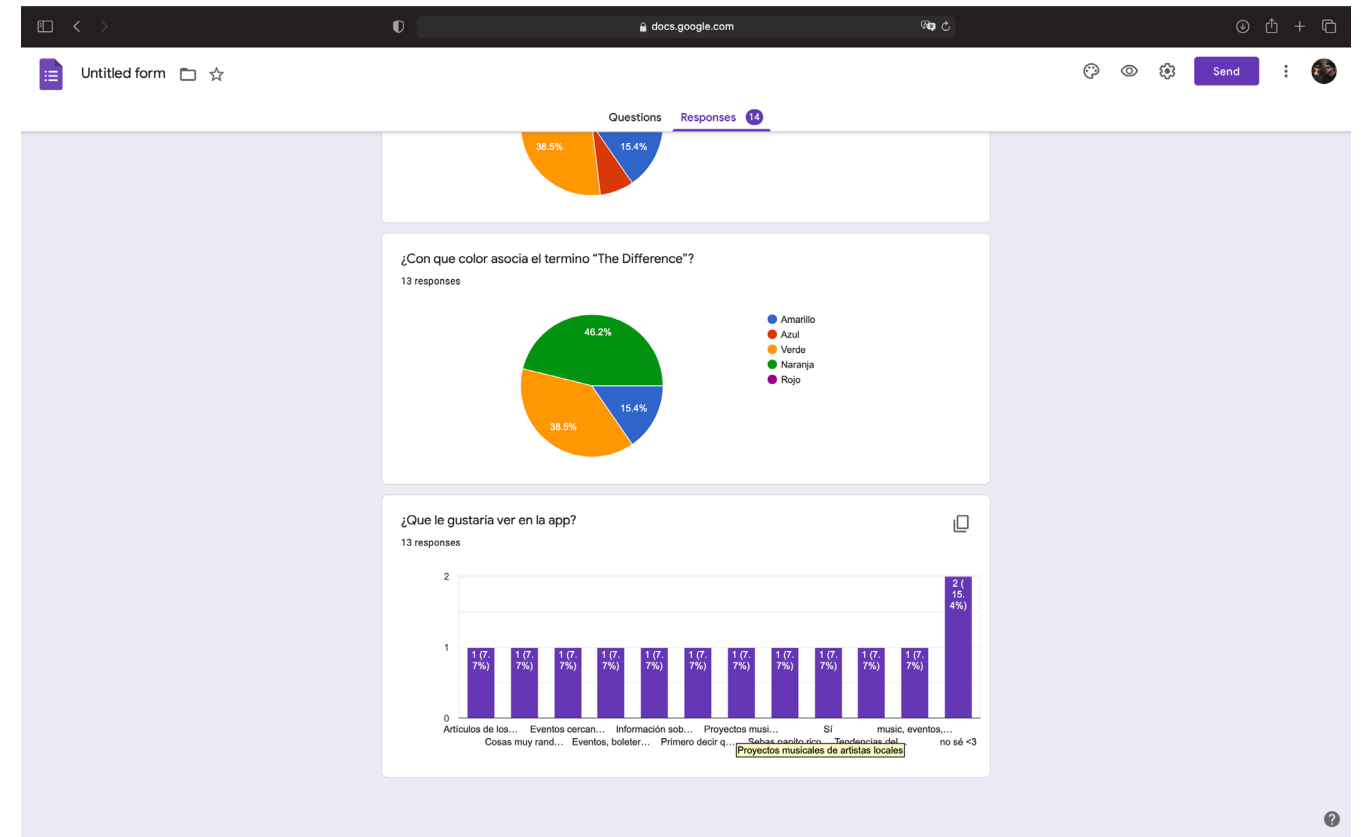
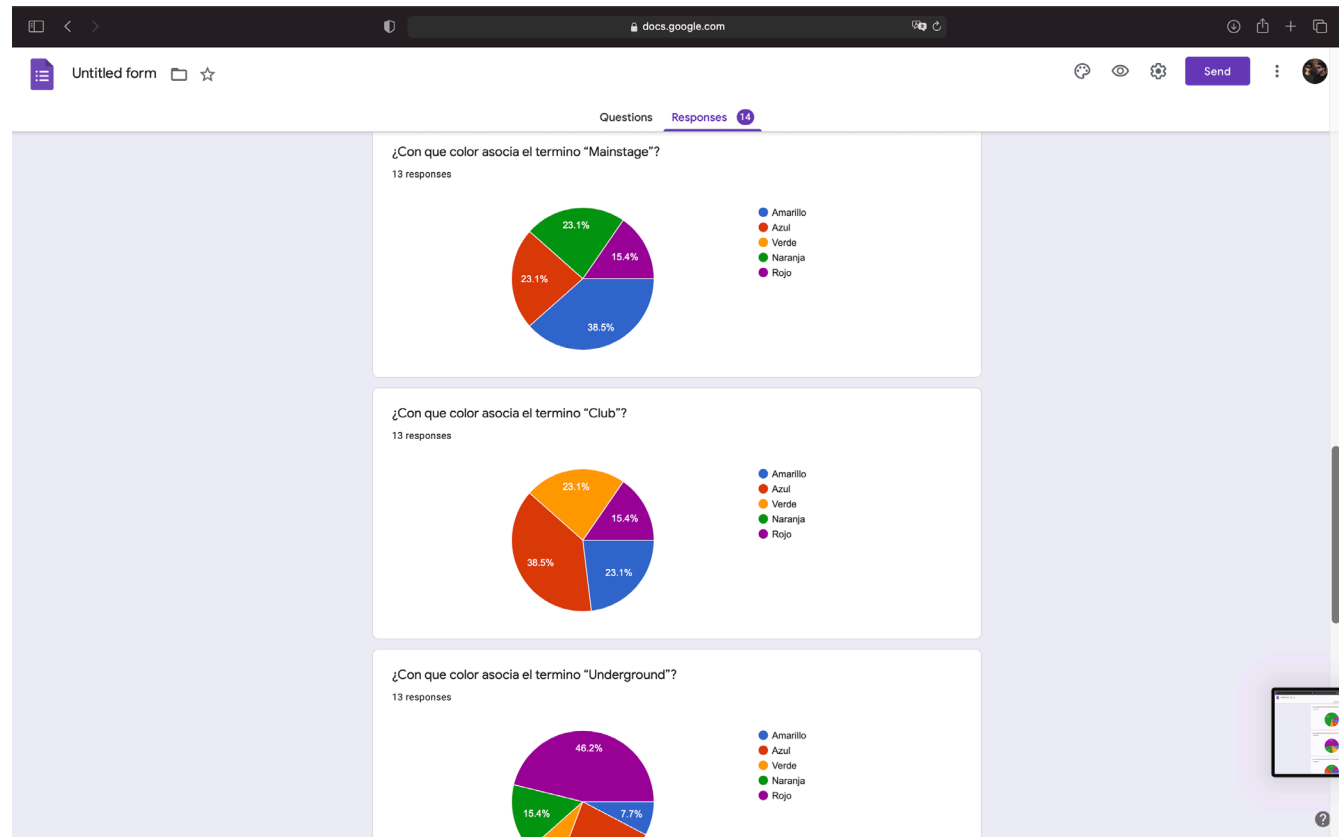
13 responses

Genre	Percentage
Melodic techno, Melodic house, Afro house, Lo-Fi House, indie dance	59.8%
House, Tech House, Jackin' House, G House	15.4%
Big room, Brazilian Bass, Future House, Progressive house, Deep house, Pay...	7.7%
Techno, minimal, Hard techno, Acid, Industrial	7.7%
Dubstep, Trap, Bass house, Future Bass, Moombahton	23.1%

¿Con que color asocia el termino "Mainstage"?

13 responses

Color	Percentage
Amarillo	23.1%
Azul	23.1%
Verde	23.1%
Naranja	15.4%
Rojo	15.4%



- Anexo #4: Encuesta vía Google Forms a 3 usuarios del público objetivo (Nicolás Pérez, Juan Pablo Rodríguez, Juan Rivera)

Untitled form

Questions Responses 3

Prueba de usuario
NRG, Interfaz

El proceso de registro es sencillo

- De acuerdo
- Neutral
- Desacuerdo

¿El tamaño de la tipografía elegida le parece acorde y legible?

- Sí
- No
- Tal vez

¿Los colores representan la identidad de la música electrónica?

- Sí
- No
- No estoy segur@

Untitled form

Questions Responses 4

Vallosa

- Buena
- Interesante
- No me aporta
- No es interesante

¿Los menús son fáciles de entender?

- De acuerdo
- En desacuerdo

¿La interacción de la app es?

- Sencilla
- Normal
- Difícil

¿Alguna recomendación?

Long answer text

Untitled form

Questions Responses 3

¿Cómo considera la navegación entre menús?

- Muy fácil
- Fácil
- Normal
- Difícil
- Muy difícil

¿Como calificaría la información encontrada en la app?

- Vallosa
- Buena
- Interesante
- No me aporta
- No es interesante

¿Los menús son fáciles de entender?

- De acuerdo
- En desacuerdo

Untitled form

Questions Responses 3

3 respuestas

Accepting responses

Summary Question Individual

El proceso de registro es sencillo
3 respuestas

- De acuerdo
- Neutral
- Desacuerdo
- Fácil

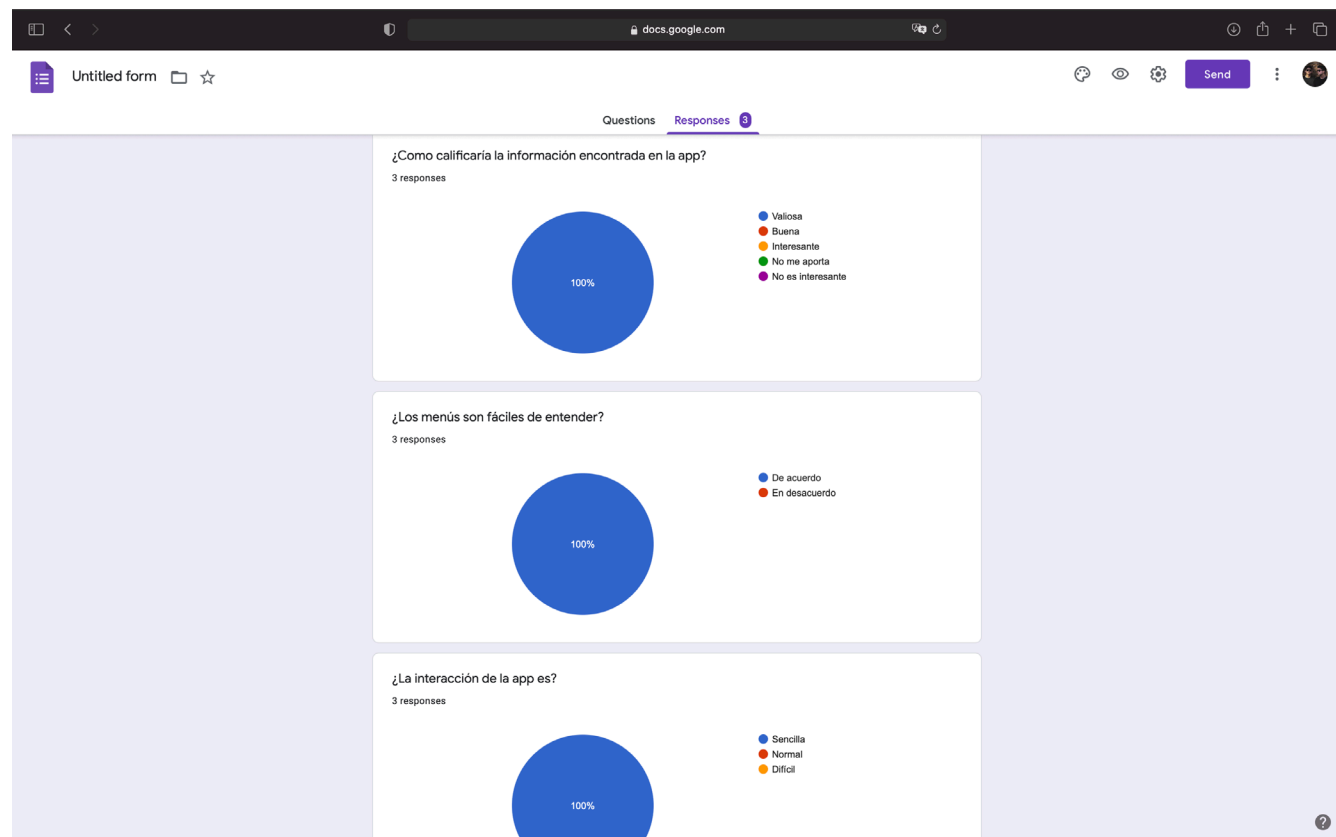
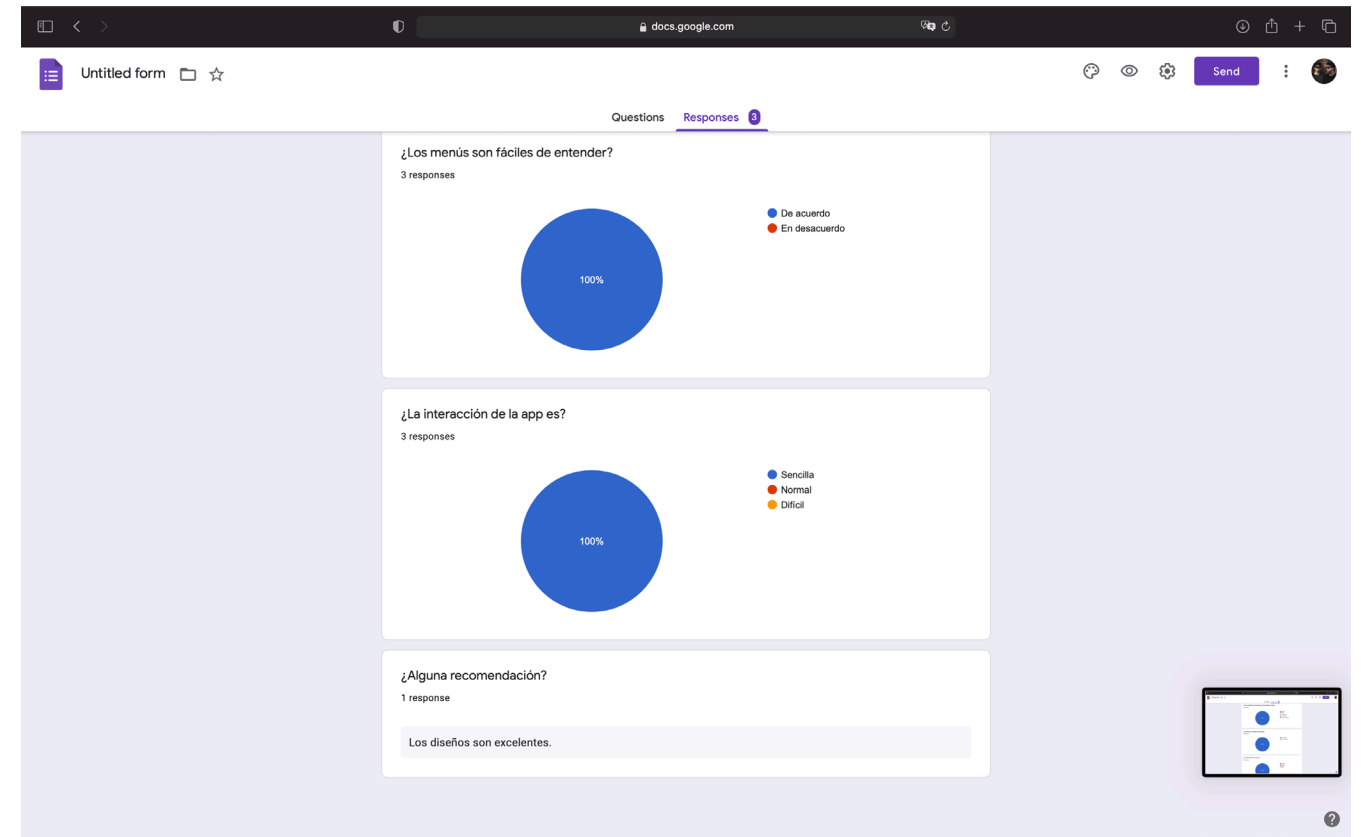
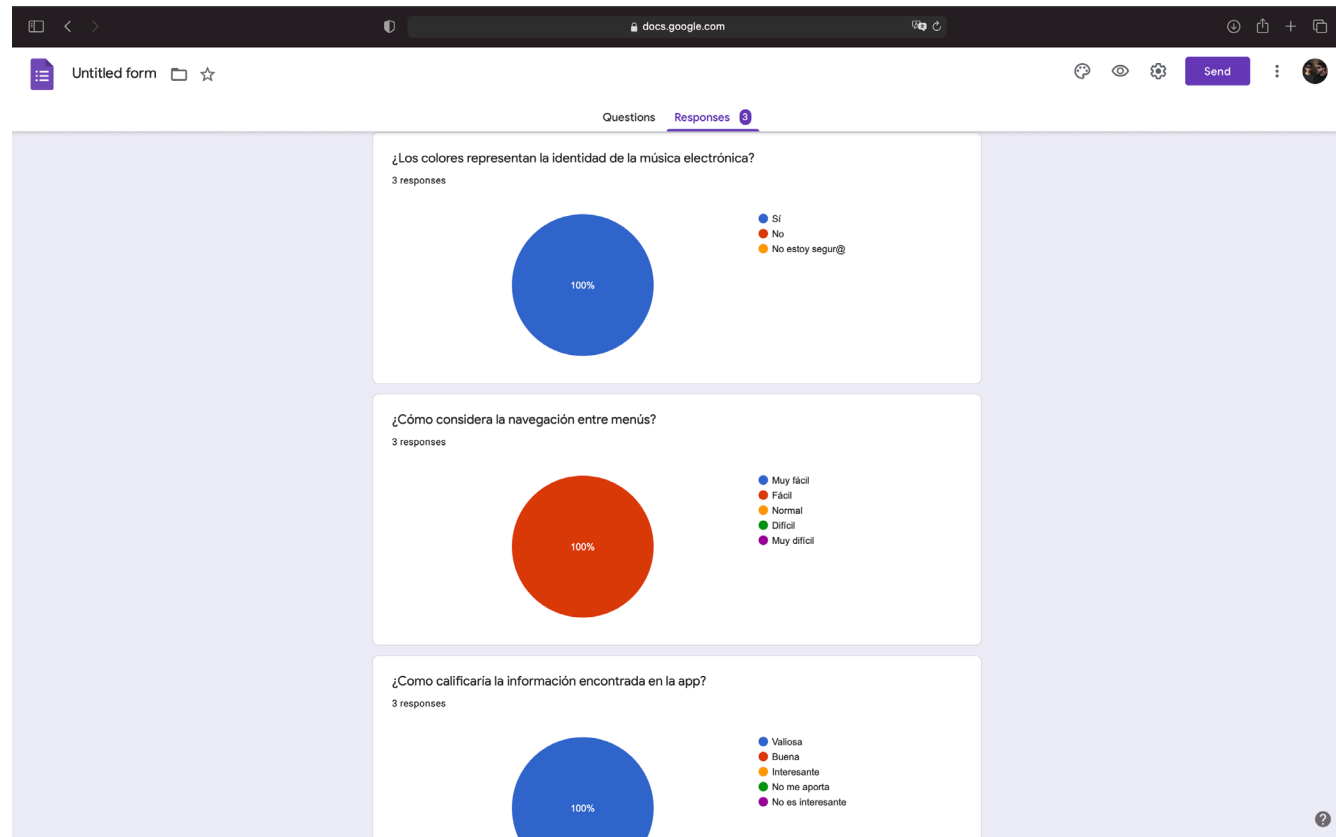
100%

¿El tamaño de la tipografía elegida le parece acorde y legible?
3 respuestas

- Sí
- No
- Tal vez

100%

¿Los colores representan la identidad de la música electrónica?





LO QUE NOS MUEVE ES LO QUE SENTIMOS LO QUE NOS MUEVE ES LO QUE SENTIMOS LO QUE NOS MUEVE ES LO QUE SENTIMOS
NRG 2021