CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

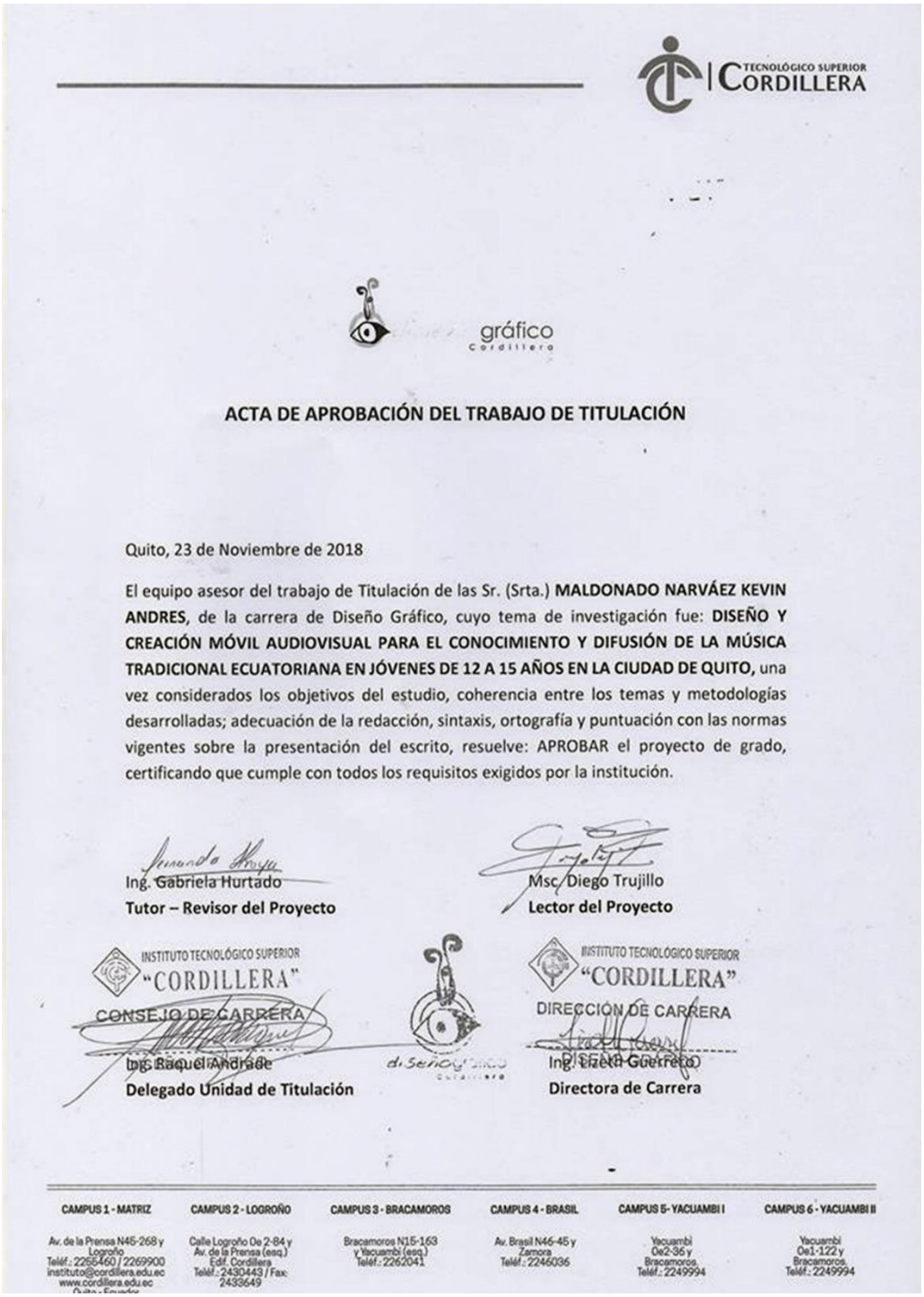
DISEÑO Y CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL AUDIOVISUAL PARA EL CONOCIMIENTO Y DIFUSIÓN DE LA MÚSICA TRADICIONAL ECUATORIANA EN JÓVENES DE 12 A 15 AÑOS EN LA CIUDAD DE QUITO.

Trabajo de Titulación previo la obtención del título de Tecnólogo en Diseño Gráfico

AUTOR: Kevin Andrés Maldonado Narváez

DIRECTOR: Lcda. Gabriela Fernanda Hurtado Troya

Quito, 2018



TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

gráfico Cordillera

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Quito, 23 de Noviembre de 2018

El equipo asesor del trabajo de Titulación de las Sr. (Srta.) **MALDONADO NARVÁEZ KEVIN ANDRES**, de la carrera de Diseño Gráfico, cuyo tema de investigación fue: **DISEÑO Y CREACIÓN MÓVIL AUDIOVISUAL PARA EL CONOCIMIENTO Y DIFUSIÓN DE LA MÚSICA TRADICIONAL ECUATORIANA EN JÓVENES DE 12 A 15 AÑOS EN LA CIUDAD DE QUITO,** una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: APROBAR el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.

Ing. Gabriela Hurtado
Tutor – Revisor del Proyecto

Msc. Diego Trujillo
Lector del Proyecto

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA"
CONSEJO DE CARRERA

Ing. Raquel Andrade
Delegado Unidad de Titulación

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA"
DIRECCIÓN DE CARRERA

Ing. Lizeth Guerrero
Directora de Carrera

diseño gráfico Cordillera

CAMPUS 1 - MATRIZ: Av. de la Prensa N45-268 y Logroño. Telef.: 2268460 / 2269900. instituto@cordillera.edu.ec. www.cordillera.edu.ec

CAMPUS 2 - LOGROÑO: Calle Logroño Oe 2-84 y Av. de la Prensa (esq.) Edif. Cordillera. Telef.: 2430443 / Fax: 2433649

CAMPUS 3 - BRACAMOROS: Bracamoros N15-163 y Yacuambi (esq.) Telef.: 2262041

CAMPUS 4 - BRASIL: Av. Brasil N46-45 y Zamora. Telef.: 2246036

CAMPUS 5- YACUAMBI I: Yacuambi Oe2-36 y Bracamoros. Telef.: 2249994

CAMPUS 6 - YACUAMBI II: Yacuambi Oe1-122 y Bracamoros. Telef.: 2249994

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **Kevin Andrés Maldonado Narváez** declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, autentica, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad

Kevin Andrés Maldonado Narváez

1722257704

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, **Kevin Andrés Maldonado Narváez** portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. **1722257704** de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: "En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.", otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado **Diseño Y Creación De Una Aplicación Móvil Audiovisual Para El Conocimiento Y Difusión De La Música Tradicional Ecuatoriana En Jóvenes De 12 A 15 Años En La Ciudad De Quito**. Con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

_____

Kevin Andrés Maldonado Narváez
1722257704

Quito, 10/enero/2019

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a mis padres que aunque fallecieron hace 5 años nunca han dejado de acompañarme en el trayecto de mi vida profesional, a mi familia que me han apoyado moral, física y económicamente sin importar lo complicado y difícil que ha sido, también a Gabriela Ponce (Gerente de Colibrí), quien a sido un apoyo para mi al brindarme los documentos requeridos para continuar con este proceso.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi tutora Gabriela Hurtado por brindarme la guía y paciencia em la realización de mi proyecto, a Maribel Maldonado quien a sido un apoyo fundamental en el transcurso de mi vida profesional, a mi hermano Christian Maldonado quien me ha brindado apoyo moral y en aspectos extras que me han ayudado a seguir adelante y fundamentalmente a mi madre Estela Narváez y Leopoldo Maldonado mis padres quienes me brindaron educación, cariño, hogar, alimento desde que nací.

ÍNDICE DE CONTENIDO

Contenido

DECLARACIÓN DE AUTORÍA ..... *iii*

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL ..... *iv*

DEDICATORIA ..... *v*

AGRADECIMIENTO ..... *vi*

ÍNDICE DE CONTENIDO ..... *vii*

LISTA DE TABLAS ..... *x*

LISTA DE FIGURAS ..... *xiii*

RESUMEN ..... *xv*

ABSTRACT ..... *xvi*

CAPÍTULO I **1**

1. ANTECEDENTES 1

1.01. Contexto *1*

1.02. Justificación *2*

1.03. Definición del problema central *3*

CAPÍTULO II **5**

2. ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS 5

2.01 Mapeo de involucrados *5*

2.02 Matriz de análisis de involucrados *6*

CAPÍTULO III **8**

3. PROBLEMAS Y OBJETIVOS 8

3.01 Árbol de problemas *8*

3.02 Árbol de objetivos *9*

CAPÍTULO IV **10**

4. ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS 10

4.01 MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS 10

4.02 MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS 14

4.03 . DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS 15

4.04 MATRIZ DE MARCO LÓGICO (MML) 16

4.04.02. Selección de Indicadores *19*

4.04.03. Medios de Verificación *22*

4.04.04 Supuestos *25*

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML) *28*

CAPÍTULO V **32**

5. PROPUESTA 32

5.01. Antecedentes de la herramienta y Perfil de la Propuesta *32*

5.02. Descripción de la herramienta *44*

5.03. Formulación del Proceso de Aplicación *57*

5.04. Desarrollo *58*

5.05. Diseño de la Interfaz *59*

5.06. Marketing y Difusión *71*

CAPÍTULO VI **83**

6. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS 83

6.01. Recursos *83*

6.02 Presupuesto *84*

6.03. Cronograma *86*

CAPÍTULO VII **87**

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 87

7.01. Conclusiones *87*

7.02. Recomendaciones *88*

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS **89**

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de fuerzas T 4
Tabla 2: Matriz de Análisis de Involucrados 6
Tabla 3: Matriz de análisis de impacto de los objetivos 14
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, 2017 16
Tabla 5: Selección de los indicadores 19
Tabla 6: Medios de verificación 22
Tabla 7: Supuestos 25
Tabla 8: Matriz de Marco Lógico 28
Tabla 9: Pregunta uno 46
Tabla 10: Pregunta dos 47
Tabla 11: Pregunta tres 48

Tabla 12: Pregunta cuatro 49
Tabla 13: Pregunta cinco 50
Tabla 14: Pregunta seis 51
Tabla 15: Pregunta siete 52
Tabla 16: Pregunta ocho 53
Tabla 17: Pregunta nueve 54
Tabla 18: Análisis FODA 75
Tabla 19: Presupuesto Fan Page 77
Tabla 20: Presupuesto Instagram Count 77
Tabla 21: Presupuesto Youtube Count 77
Tabla 22: Presupuesto Afiche 77
Tabla 23: Presupuesto Roll Up 78
Tabla 24: Presupuesto Material POP 78
Tabla 25: Pautaje Fan Page 79
Tabla 26: Pautaje Instagram Count 79
Tabla 27: Pautaje YouTube Count 79
Tabla 28: Pautaje Afiche 79
Tabla 29: Pautaje Material POP 79
Tabla 30: Pautaje Roll Up 79
Tabla 31: Flow Chart 79
Tabla 32: Gastos 84
Tabla 33: Aplicación del Proyecto 85
Tabla 34: Cronograma 86

LISTA DE FIGURAS

Ilustración 1: Mapa de involucrados 5
Ilustración 2: Árbol de Problemas 9
Ilustración 3: Árbol de Objetivos 9
Ilustración 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones 10
Ilustración 5: Calculo para la muestra de las personas a encuestar 11
Fuente 6: Asesoría Económica y Marketing 11
Ilustración 7: Ubicación física y geográfica (DMQ) 12
Ilustración 8: Diagrama de Estrategias 15
Ilustración 9: Modelo de encuesta 45
Ilustración 10: Pregunta uno 46
Ilustración 11: Pregunta dos 47
Ilustración 12: Pregunta tres 48
Ilustración 13: Pregunta cuatro 49
Ilustración 14: Pregunta cinco 50
Ilustración 15: Pregunta seis 51
Ilustración 16: Pregunta siete 52
Ilustración 17: Pregunta ocho 53
Ilustración 18: Pregunta nueve 54
Ilustración 19: Modelo de la Entrevista 55
Ilustración 20: Mapa de contenidos 59
Ilustración 21: Imagotipo EcuaMusic 59
Ilustración 22: Isotipo EcuaMusic 60
Ilustración 23: Tipografía EcuaMusic 60
Ilustración 24: Slogan EcuaMusic 61
Ilustración 25: Cromática del Imagotipo 62
Ilustración 26: Botón Música Bomba 63
Ilustración 27: Botón Música Pasillo 63
Ilustración 28: Botón Música Albazo 64
Ilustración 29: Botón Fan Page 64
Ilustración 30: Botón inicio 64

Ilustración 31: Menú Principal 65
Ilustración 32: Botónes Regreso a menú 65
Ilustración 33: Personaje Música Pasillo 65
Ilustración 34: Personaje Música Bomba Ecuatoriana 66
Ilustración 35: Personaje Música Albazo 66
Ilustración 36: Pantalla Retícula General 67
Ilustración 37: Pantalla Precarga 68
Ilustración 38: Pantalla Inicio 68
Ilustración 39: Pantalla menú 68
Ilustración 40: Pantalla juego pasillo 69
Ilustración 41: Código cambio de Pantalla/Escena 69
Ilustración 42: Código Escenario 69
Ilustración 43: Código Movimiento del personaje 1/3 70
Ilustración 44: Código Movimiento del personaje 2/3 70
Ilustración 45: Código Movimiento del personaje 3/3 70
Ilustración 46: Fan Page 81
Ilustración 47: Instagram Count 81
Ilustración 48: YouTube Count 81
Ilustración 49: Afiche 81
Ilustración 50: Roll Up 82

RESUMEN

El presente proyecto titulado:" **DISEÑO Y CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL AUDIOVISUAL PARA EL CONOCIMIENTO Y DIFUSIÓN DE LA MÚSICA TRADICIONAL ECUATORIANA EN JÓVENES DE 12 A 15 AÑOS EN LA CIUDAD DE QUITO**", se ha realizado con el fin de proporcionar un medio digital que les incentive a conocer la cultura musical del Ecuador de una manera más interactiva.

En la ciudad de Quito se ha notado de manera alarmante la pérdida de cultura en la música nacional, en vista de este acontecimiento se ha realizado una profunda investigación donde se vieron algunos puntos importantes que ayudarán a resolver el problema presentado.

Por el motivo antes mencionado se planteó la implementación de un medio audiovisual para la difusión de la música ecuatoriana a través de una aplicación móvil en vista que de esta manera llega de manera más directa al Grupo Objetivo y recuperar asi la cultura musical tradicional para tener mejores resultados.

Palabras clave: Cultura, Interactiva, Música Nacional, Audiovisual, Difusión, Aplicación móvil.

ABSTRACT

The present project entitled: **"DESIGN AND CREATION OF AN AUDIOVISUAL MOBILE APPLICATION FOR THE KNOWLEDGE AND DISSEMINATION OF TRADITIONAL ECUADORIAN MUSIC IN YOUNG PEOPLE FROM 12 TO 15 YEARS IN THE CITY OF QUITO"**, this has been made in order to provide a digital medium that encouraged them to know the Ecuador musical culture in a more interactive way.

In the city of Quito, it has been noticed alarmingly the loss of culture in national music, in view of this event, it has been a thorough investigation where some important points were observed that it will help to solve the presented problem.

For the above reason mentioned, it has proposed the implementation of an audiovisual medium for the encourage of Ecuadorian music through a mobile application, in view that it is in this way that it reaches the Target Group more directly and thus recover the traditional musical culture to have better results.

Keywords: Culture, Interactive, National Music, Audiovisual, Diffusion, Mobile application.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

"Una aplicación móvil es un programa informático diseñado exclusivamente para satisfacer la necesidad que el usuario desee de manera rápida y portable, ya sea en un teléfono inteligente, una Tablet o un reproductor mp3." (Yeeply, 2017, sp).

Los dispositivos móviles son máquinas electrónicas procesadoras de datos como una computadora con memoria limitada, conexión a internet y las funciones siguientes: La cámara, aplicaciones, juegos, películas y mucho más. Las aplicaciones móviles se han popularizado y cada día va en crecimiento ya que constan de imágenes, sonidos, videos, texto, geo-localización entre otras características sin tener la necesidad de una computadora.

Android es un sistema operativo utilizado por la empresa Google diseñado especialmente para dispositivos inteligentes basado en el sistema operativo de Linux su principal tienda de app's es **Google Play**.

"A su vez iOS es un sistema operativo creado por la empresa Apple orientado hacia los dispositivos móviles táctiles como por ejemplo el iPhone, iPod touch y el iPad su principal tienda de app's es **App Store." (**Definista, 2014, sp**)**.

A diferencia de los anteriores el sistema operativo Windows Phone creado, originalmente por la empresa Microsoft para teléfonos inteligentes y dispositivos móviles su principal tienda de app's es **Windows Phone Store.**

"En la plataforma Android existe una ventaja muy grande a la hora de desarrollar aplicaciones móviles ya que ofrece Open-Source (Código abierto) haciendo libre la decisión a la comunidad de programadores creen su propia aplicación para dispositivos móviles o smatphones" (edlimagno, 2010, sp). Iniciar en Android es una buena idea para

programadores principiantes ya que no solo es de fácil aprendizaje sino que rápidamente tiene una repercusión mundial al tener millones de usuarios portadores de este sistema operativo por su costo y facilidad de manipulación.

"La música tradicional ha ido evolucionando de manera radical al pasar de los años, ritmos nuevos como el Pop, Reggaetón se han ido popularizando, chicos y chicas han olvidado la cultura musical tradicional en el Ecuador y reemplazándolos por dichos géneros introducidos." (**WEBMASTER**, 2016, sp)

"La música en General influye de manera importante a las personas pero su mayor auge surge en la adolescencia ya que dicta nuevas conductas por la gran diversidad de estilos musicales que constituye en la identidad de cada uno" (Francisco García, 2017, SP).

"Tomando en cuenta que la adolescencia es una etapa de confusión y en la música busca encajar en un sitio dentro de la sociedad y de esta manera sentirse aceptados y participes de un todo" (Francisco García, 2017, SP).

En vista de que nuestra cultura musical se ha ido perdiendo con el tiempo nace la propuesta de la creación de una aplicación móvil para dar a conocer y difundir la riqueza en cultura musical que posee el Ecuador a niños y niñas de 12 a 15 años en la ciudad de Quito en forma de reproductor de música con animación para ser más interactiva la experiencia.

1.02. Justificación

Las aplicaciones móviles se han convertido en un pilar fundamental no solo en entretenimiento sino también a nivel empresarial ya que poseen demasiada versatilidad aparte de ofrecer una gran cantidad de ventajas al ser de manejo instantáneo desde cualquier lugar

siempre que se tenga una mínima conexión a internet y algunas sin conexión. Si bien se da a notar, en la ciudad de Quito los jóvenes de 12 a 15 años de edad poseen un dispositivo inteligente ya sea un celular Smartphone, una Tablet o IPad, todos están a libre disposición de app's móviles de todo tipo y tomando en cuenta el auge tecnológico se aprovechará para enseñar sobre el Ecuador.

El proyecto a presentarse tiene como objetivo brindar a los jóvenes de la ciudad de Quito un medio audiovisual que contenga música tradicional de las principales etnias ecuatorianas alojado en un soporte Android al alcance de todos.

Se espera que en un periodo de seis meses la aplicación móvil, llegue a ser conocida entre los jóvenes de 12 a 15 años del sector norte de la ciudad de Quito, al transcurso de dos años se espera generar interés en la música tradicional ecuatoriana, y al plazo de 5 años se espera recuperar las tradiciones musicales en los jóvenes de la ciudad de Quito.

El siguiente proyecto se alinea en el Eje 1, Objetivo 2 del Plan Nacional Toda Una vida, consta "Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, promover la valoración e inclusión de los conocimientos ancestrales en gestión del sistema educativo, salud, manejo del entorno ambiental y sistemas de producción y consumo" (Senplades, 2017).

1.03. Definición del problema central

En la siguiente tabla se analiza las fuerzas T, en las que se definen las fuerzas impulsadoras y bloqueadoras, analizando la situación actual se ha llegado a la conclusión de que la situación va a mejorar favorablemente.

Tabla 1: Análisis de fuerzas T

Análisis de las Fuerzas T					
Situación empeorada	**Situación actual**				**Situación mejorada**
Pérdida de valores de la música tradicional del Ecuador.	Desconocimiento de la música tradicional del Ecuador en los jóvenes de 12 a 15 años en la Ciudad de Quito.				Mejor aceptación y conocimiento de la cultura musical en el Ecuador
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Los jóvenes tienen interés en conocer sobre el Ecuador.	4	5	1	3	Desconocimiento de la cultura musical en el Ecuador.
Aumento de fuentes multimedia con temática ecuatoriana.	4	4	2	2	Limitadas fuentes de multimedia sobre la música tradicional del Ecuador.
Aumento de aplicaciones disponibles sobre temática ecuatoriana	4	4	2	2	Desinterés en los jóvenes en descargar aplicaciones sobre cultura Ecuatoriana.
Interés en las autoridades en promocionar la cultura ecuatoriana.	5	5	3	1	Falta de interés por parte de autoridades en difundir la cultura ecuatoriana en los jóvenes.
Interés por parte de diseñadores en crear aplicaciones sobre el Ecuador.	5	5	1	1	Desmotivación por parte de los desarrolladores en crear aplicaciones en beneficio del Ecuador

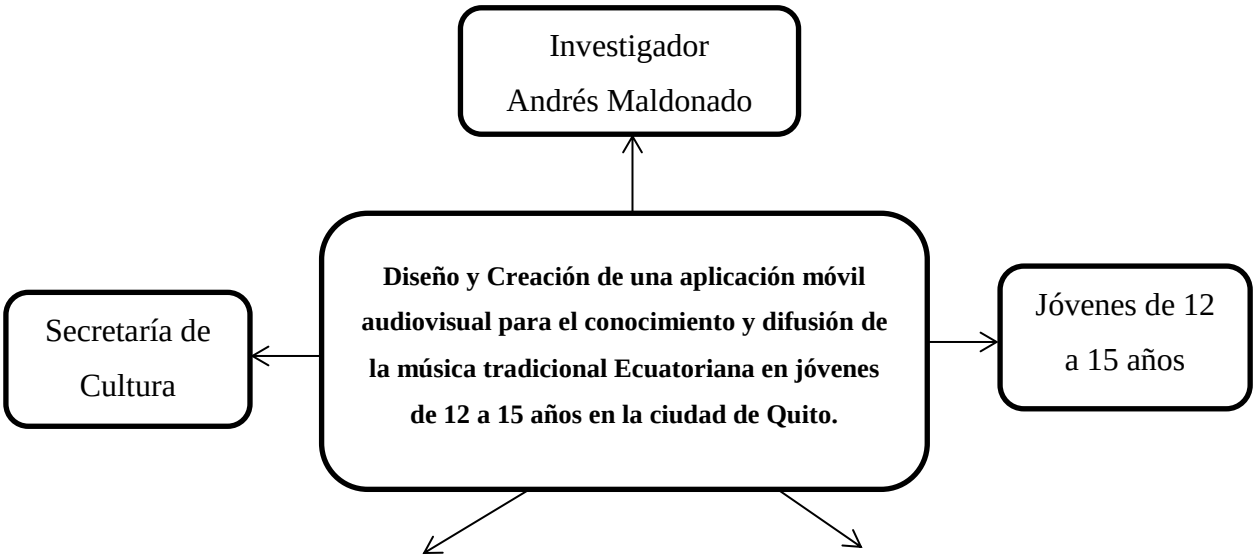
Elaborado por; Andrés Maldonado

CAPÍTULO II

2. Análisis de involucrados

2.01 Mapeo de involucrados

Ilustración 1: Mapa de involucrados



Ministerio de Cultura

Sociedad de Autores del Ecuador **(SAYCE)**

Elaborado por Andrés Maldonado

2.02 Matriz de análisis de involucrados

Tabla 2: Matriz de Análisis de Involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Jóvenes de 12 a 15 años	Conozcan la cultura musical tradicional del Ecuador	-Falta de apoyo informático que dé a conocer la cultura musical del Ecuador. -Falta de interés en descargar el producto	Recursos Humanos Capacidades cognitivas	Tener un recurso visual y auditivo que genere interés en aprender.	Desinterés en utilizar la Aplicación
Sociedad de Autores del Ecuador (SAYCE)	Brindar información sobre los autores que cultivan la música tradicional	-No brindar los permisos necesarios para usar material profesional -No dar información sobre a música ecuatoriana.	Recursos Administrativos Informativos Humanos	Dar a conocer a artistas que mantienen vivo las tradiciones ecuatorianas	Desinterés en proporcionar información y permisos.

Ministerio de Cultura	Dar información sobre las culturas tradicionales ecuatorianas	-Desinterés en apoyar la realización del proyecto. -Cancelación del proyecto mientras se realizan.	Recursos Humanos Informativos Capacidades	Generar interés sobre la cultura tradicional del Ecuador en los jóvenes	Desinterés en la propuesta
Secretaría de Cultura	Brindar conocimiento a los jóvenes sobre la música tradicional	-Falta de interés en iniciar el proyecto. -Falta de apoyo financiero y y de información para realizar el proyecto	Recursos Administrativos Económicos	Interés en proporcionar un software que motive a aprender sobre Ecuador	Cancelación del proyecto
Investigador: Andrés Maldonado	Crear una aplicación móvil multimedia que enseñe sobre la música ecuatoriana	- Desinformación en los jóvenes de la música tradicional ecuatoriana. -Limitados recursos económicos para realizar el proyecto	Recursos Humanos Financieros Capacidades cognitivas Psicomotrices.	Utilizar la aplicación móvil como herramienta informativa Y entretenida	Recursos limitados y Desinterés por parte de los jóvenes en usarla

Elaborado por: Andrés Maldonado

Nota: Comparamos el interés que tiene cada involucrado en el proyecto y vemos los recursos que van a utilizar, los problemas que tiene para realizar el proyecto, los conflictos que pueden tener en el transcurso del proyecto.

CAPÍTULO III

3. Problemas y objetivos

3.01 Árbol de problemas

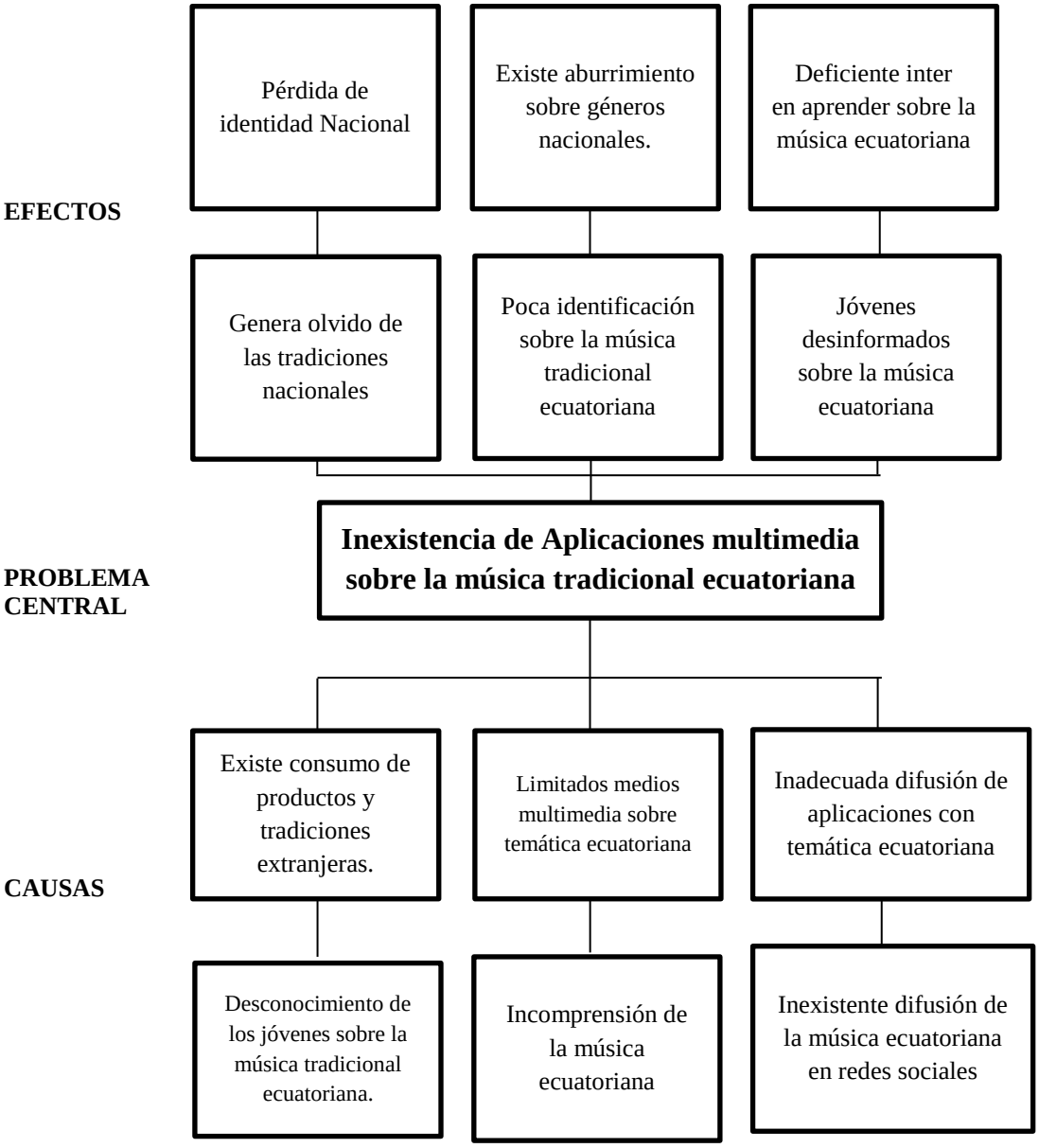


Ilustración 2: Árbol de Problemas
Elaborado por Andrés Maldonado

3.02 Árbol de objetivos

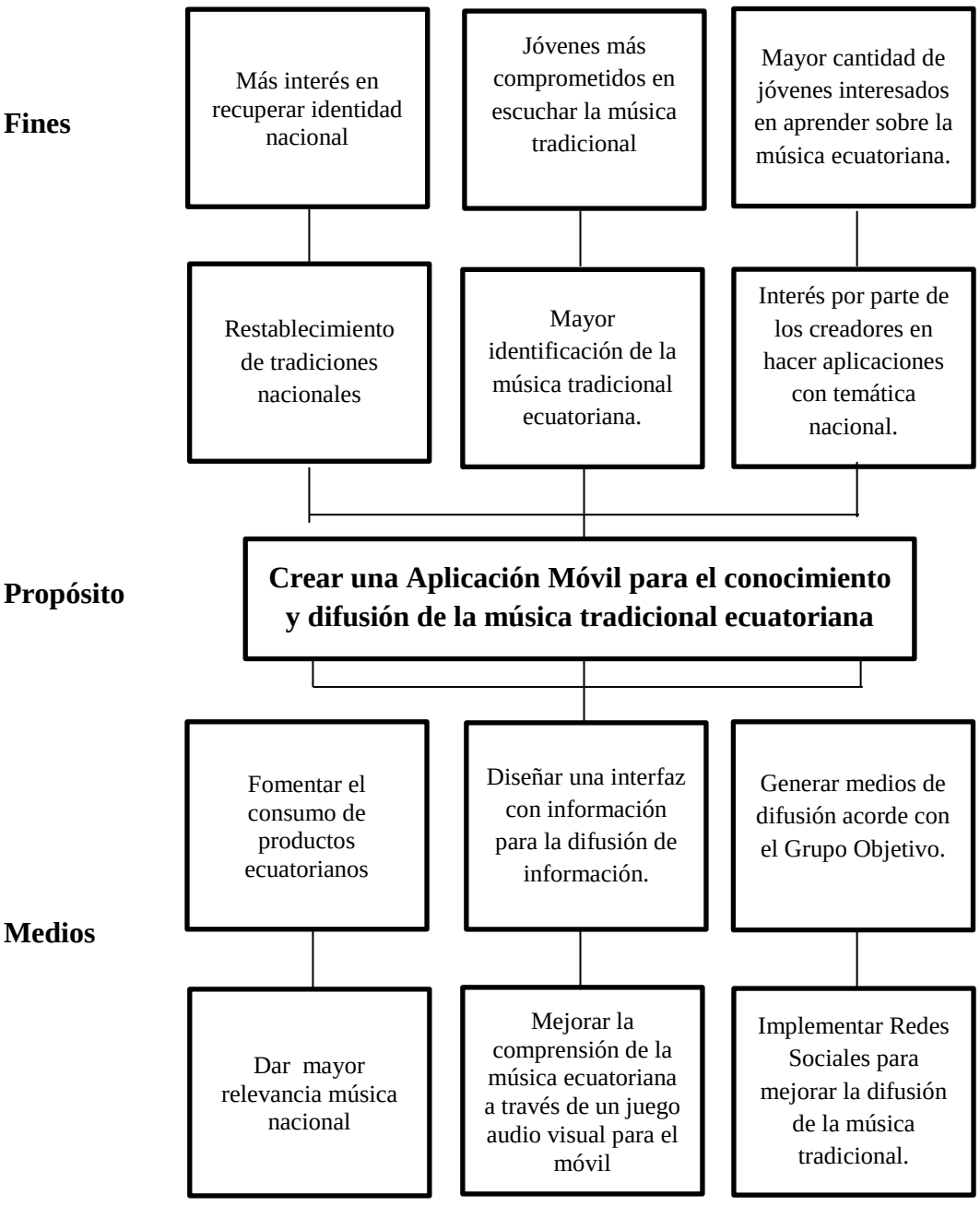


Ilustración 3: Árbol de Objetivos
Elaborado por Andrés Maldonado

CAPÍTULO IV

4. Análisis de alternativas

4.01 Matriz de análisis de alternativas

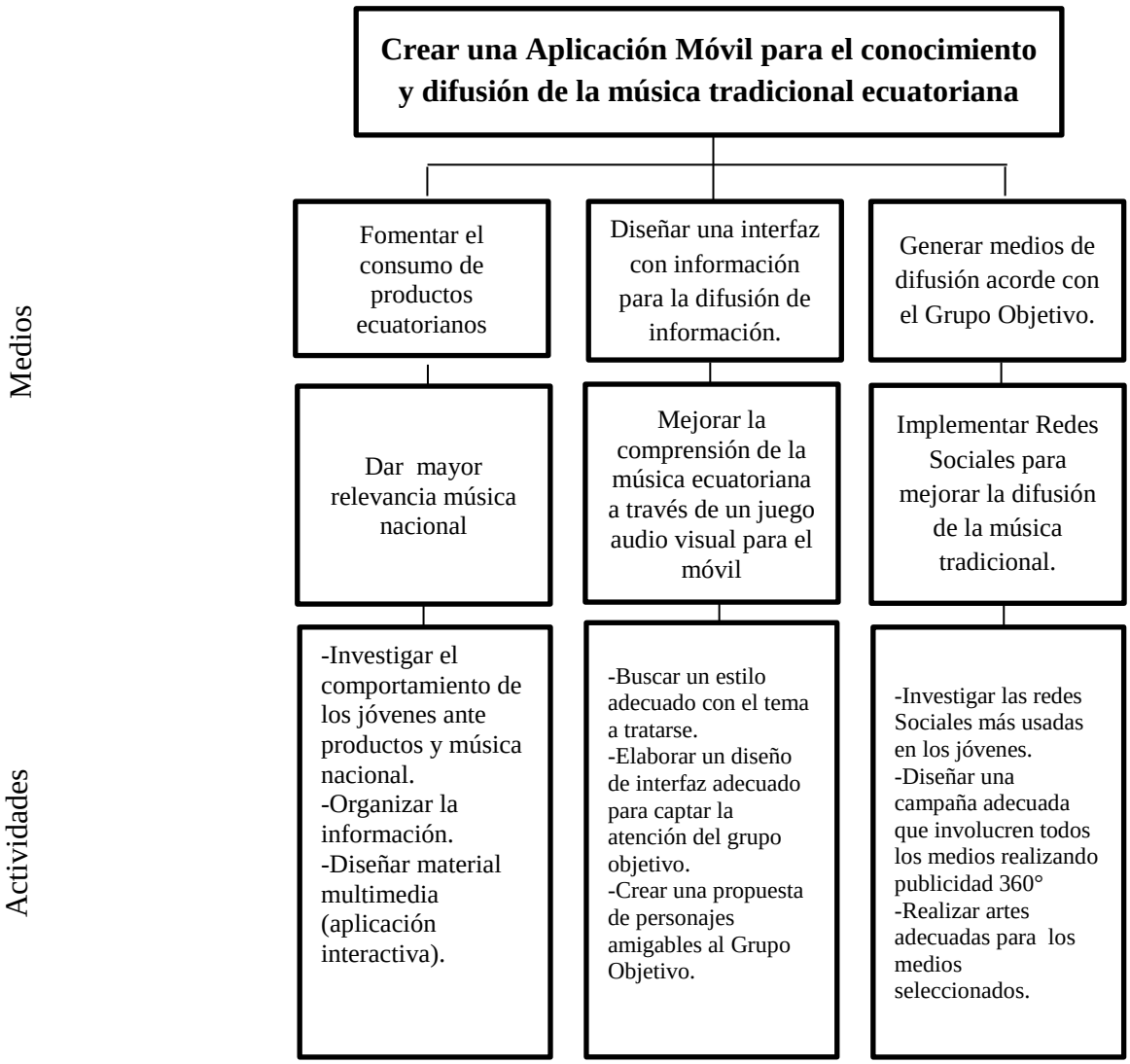


Ilustración 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones
Elaborado por: Andrés Maldonado

4.01.01. Tamaño del Proyecto

El presente proyecto está dirigido a jóvenes hombres y mujeres de 12 a 15 años de edad con un ocupación de estudiantes de secundaria (colegio), con un nivel socioeconómico medio y medio alto.

Se determinó el siguiente Grupo Objetivo tomando en cuenta el nivel de la problemática y las características de la posible solución planteada tomando en cuenta que el nivel de personas es muy grande se procederá a tomar una muestra para reducir el número de personas y enfocarlo como Grupo Social.

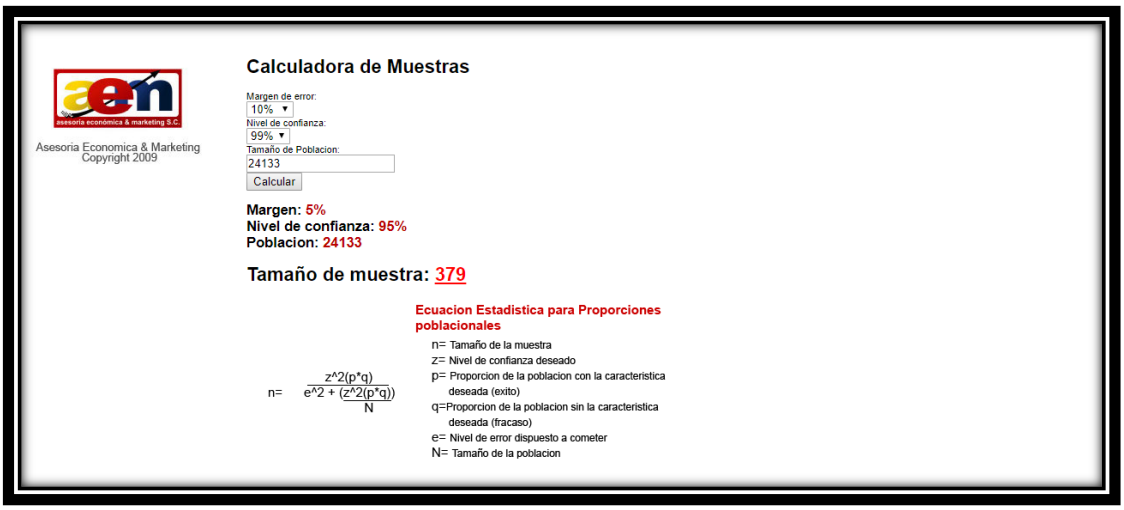


Ilustración 5: Calculo para la muestra de las personas a encuestar
Fuente 6: Asesoría Económica y Marketing

4.01.02. Localización del Proyecto

"El Distrito Metropolitano de Quito se sitúa en la parte Centro-Norte del Ecuador en la provincia de Pichincha siendo así su capital constando con una población total de 241.334 desde el último censo en 2010". (Foros Ecuador, 2013)

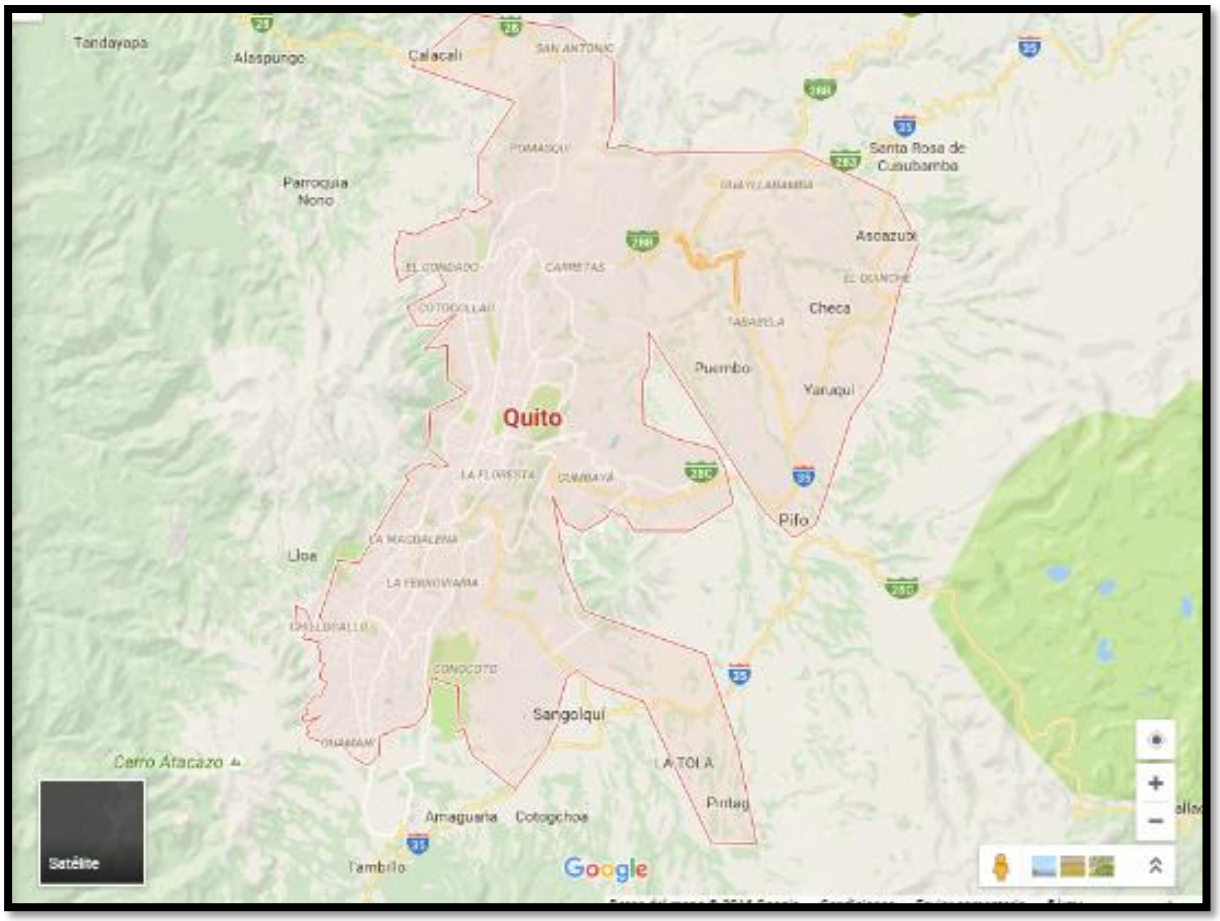


Ilustración 7: Ubicación física y geográfica (DMQ)
Fuente2: Google Maps, 2018

4.01.03. Análisis Ambiental

El análisis ambiental es un proceso técnico dentro de un proyecto o una industria que determina las fortalezas y posibles debilidades de un entorno previamente identificado y así resaltar las oportunidades y amenazas del mismo.

4.01.03.01. Impacto Positivo

El proyecto al tratarse de un software digital instalable no representa un daño al ambiente de la misma manera al crear publicidad impresa se realizará en papel ecológico, para dar relevancia al reciclaje, de la misma manera se optará por publicidad digital y así reducir aún más los niveles de contaminación.

4.01.03.02. Impacto Negativo.

El aspecto negativo del proyecto viene vinculado hacia los medios de impresión ya que al realizar flyers, afiches, material pop, la tinta usada para los mismos llega a ser contaminante al desecharlos por dicho motivo para reducir el impacto negativo ambiental se realizarán las impresiones necesarias para dicha promoción y ser amigables con el medio ambiente.

"Un factor negativo de manera directa ya que el consumo alto de energía en teléfonos inteligentes no solo se usa para recargar la batería del teléfono sino también para hacer llamadas o transmitir datos o usa alguna aplicación específica el consumo total de energía aumenta las emisiones de Gas de Efecto Invernadero dañinas al medio ambiente" (Amy Gahran, 2010, SP).

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Tabla 3: Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Fomentar el consumo de productos ecuatorianos	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**	**22**	**alta**
Dar mayor relevancia música nacional	**5**	**4**	**3**	**5**	**5**	**22**	**alta**
Diseñar una interfaz con información para la difusión de información.	**5**	**5**	**5**	**5**	**4**	**24**	**alta**
Mejorar la comprensión de la música ecuatoriana a través de un juego audio visual para el móvil	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**25**	**alta**
Generar medios de difusión acorde con el Grupo Objetivo.	**5**	**5**	**4**	**5**	**4**	**23**	**alta**
Implementar Redes Sociales para mejorar la difusión de la música tradicional.	**5**	**5**	**4**	**5**	**4**	**23**	**alta**

Medios

Nota: Alta= 21-25 Media= 16-20 Baja= 15-0

4.03. Diagrama de estrategias

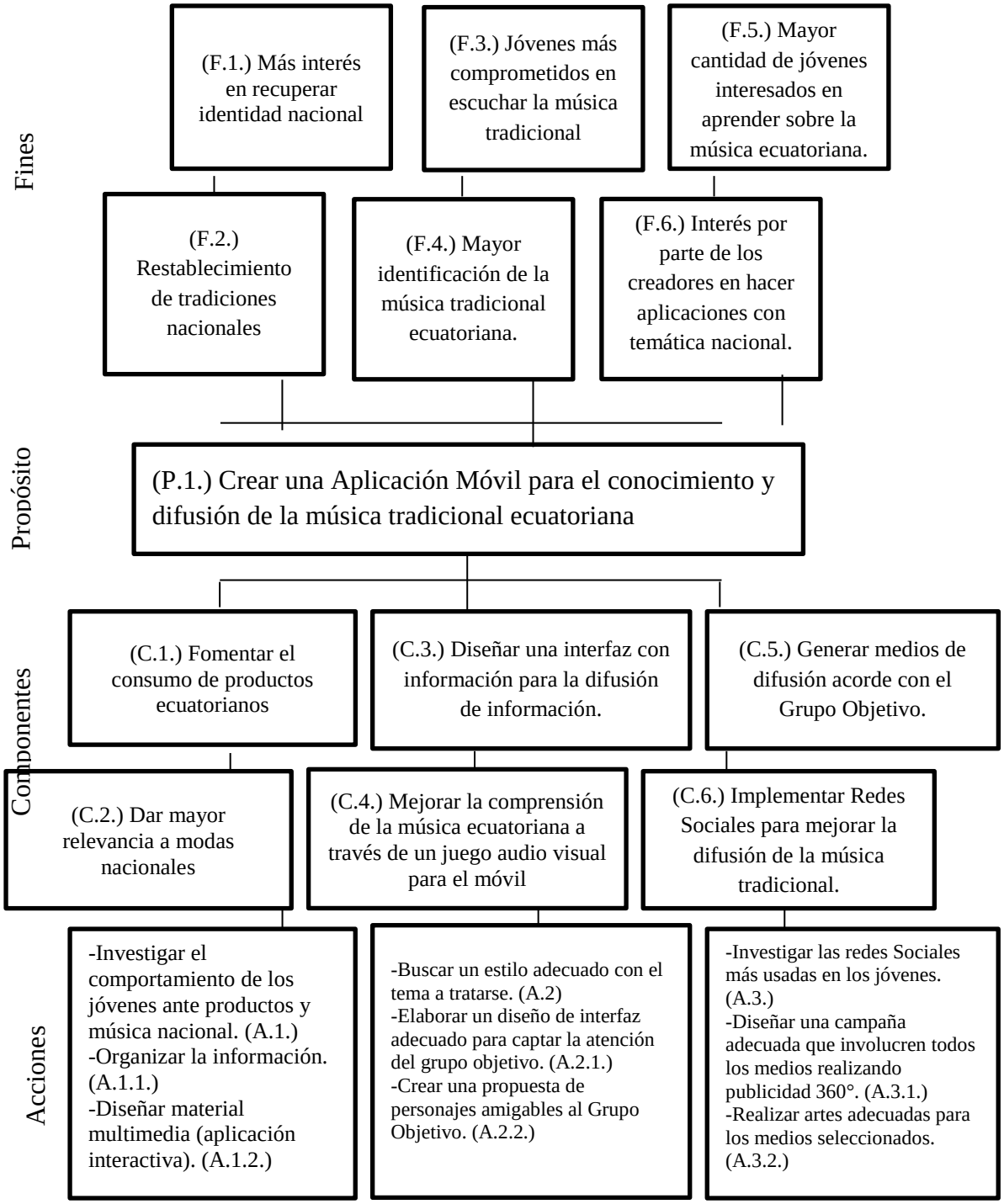


Ilustración 8: Diagrama de Estrategias
Elaborado por: Andrés Maldonado

4.04 Matriz de Marco Lógico (MML)

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, 2017

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	(F.1.) Más interés en recuperar identidad nacional	Jóvenes más identificados con la cultura nacional en un 25%	95	Excelente	1 año	Quito	Medio
	(F.2.) Restablecimiento de tradiciones nacionales	Elevan el conocimiento de las tradiciones musicales en 15%	57	Excelente	6 meses	Quito	Medio
	(F.3.) Jóvenes más comprometidos en escuchar la música tradicional	Jóvenes más familiarizados con la música tradicional en 15%	57	Excelente	1 año	Quito	Medio
	(F.4.) Mayor identificación de la música tradicional ecuatoriana.	Cultura nacional con más relevancia en un 15%	57	Excelente	1año	Quito	Medio
	(F.5.) Mayor cantidad de jóvenes interesados en aprender sobre la música ecuatoriana.	Jóvenes más interesados en aprender en 25%	95	Excelente	1año	Quito	Medio
	(F.6.) Interés por parte de los creadores en hacer aplicaciones con temática nacional.	Más contenido con temática nacional	1	Excelente	1 año	Quito	Medio

nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Propósito	(P.1.) Crear una Aplicación Móvil para el conocimiento y difusión de la música tradicional ecuatoriana	Implementación de una aplicación móvil audiovisual para el conocimiento de la música tradicional ecuatoriana.	1	Excelente	6 meses	Quito	Medio
Componentes	(C.1.) Fomentar el consumo de productos ecuatorianos	Elevar el nivel de producción tradicional	1	Excelente	1 año	Quito	Medio
	(C.2.) Dar mayor relevancia a modas nacionales	Eleva el interés en ser partícipes de moda tradicional	1	Excelente	1 año	Quito	Medio
	(C.3.) Diseñar una interfaz con información para la difusión de información.	Informar de manera más interactiva y dinámica.	1	Excelente	6 meses	Quito	Medio
	(C.4.) Mejorar la comprensión de la música ecuatoriana a través de un juego audio visual para el móvil	Jóvenes más interesados en la música tradicional en un 10%	38	Excelente	1 año	Quito	Medio
	(C.5.) Generar medios de difusión acorde con el Grupo Objetivo.	Mejorar la distribución de la aplicación	1	Excelente	6 meses	Quito	Medio
	(C.6.) Implementar Redes Sociales para mejorar la difusión de la música tradicional.	Correcta difusión al Grupo Objetivo	1	Excelente	6 meses	Quito	Medio

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Actividades	Investigar el comportamiento de los jóvenes ante productos y música nacional. (A.1.)	Conocer las preferencias del grupo objetivo	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio
	Organizar la información. (A.1.1.)	Obtener los datos necesarios sobre el tema	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio
	Diseñar material multimedia (aplicación interactiva). (A.1.2.)	Implementación de un soporte interactivo multimedia	1	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	Buscar un estilo adecuado con el tema a tratarse. (A.2)	Llamar la atención del Grupo Objetivo	1	Excelente	2 semanas	Quito	Medio
	Elaborar un diseño de interfaz adecuado para captar la atención del grupo objetivo. (A.2.1.)	Jóvenes más interesados en descargar la aplicación	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio
	Crear una propuesta de personajes amigables al Grupo Objetivo. (A.2.2.)	Más familiarización con el Grupo Objetivo.	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio
	Investigar las redes Sociales más usadas en los jóvenes. (A.3.)	Correcta difusión al Grupo Objetivo	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio
	Diseñar una campaña adecuada que involucren todos los medios realizando publicidad 360°. (A.3.1.)	La música ecuatoriana posicionada en el ámbito juvenil	1	Excelente	2 semanas	Quito	Medio
	Realizar artes adecuadas para los medios seleccionados. (A.3.2.)	Llamar la atención del Grupo Objetivo para conocer la App	1	Excelente	2 semanas	Quito	Medio

4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de los indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fines	(F.1.) Más interés en recuperar identidad nacional	Jóvenes más identificados con la cultura nacional en un 25%	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.2.) Restablecimiento de tradiciones nacionales	Elevan el conocimiento de las tradiciones musicales en 15%	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.3.) Jóvenes más comprometidos en escuchar la música tradicional	Jóvenes más familiarizados con la música tradicional en 15%	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.4.) Mayor identificación de la música tradicional ecuatoriana.	Cultura nacional con más relevancia en un 15%	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.5.) Mayor cantidad de jóvenes interesados en aprender sobre la música ecuatoriana.	Jóvenes más interesados en aprender en 25%	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.6.) Interés por parte de los creadores en hacer aplicaciones con temática nacional.	Más contenido con temática nacional	X	X	X	X	X	5	Alto
Propósito	(P.1.) Crear una Aplicación Móvil para el conocimiento y difusión de la música tradicional ecuatoriana	Implementación de una aplicación móvil audiovisual para el conocimiento de la música tradicional ecuatoriana.	X	X	X	X	X	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Componentes	(C.1.) Fomentar el consumo de productos ecuatorianos	Elevar el nivel de producción tradicional	X	X	X	X	X	5	Alto
	(C.2.) Dar mayor relevancia a modas nacionales	Eleva el interés en ser partícipes de moda tradicional	X	X	X	X	X	5	Alto
	(C.3.) Diseñar una interfaz con información para la difusión de información.	Informar de manera más interactiva y dinámica.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(C.4.) Mejorar la comprensión de la música ecuatoriana a través de un juego audio visual para el móvil	Jóvenes más interesados en la música tradicional en un 10%	X	X	X	X	X	5	Alto
	(C.5.) Generar medios de difusión acorde con el Grupo Objetivo.	Mejorar la distribución de la aplicación	X	X	X	X	X	5	Alto
	(C.6.) Implementar Redes Sociales para mejorar la difusión de la música tradicional.	Correcta difusión al Grupo Objetivo	X	X	X	X	X	5	Alto
Actividades	Investigar el comportamiento de los jóvenes ante productos y música nacional. (A.1.)	Conocer las preferencias del grupo objetivo	X	X	X	X	X	5	Alto
	Organizar la información. (A.1.1.)	Obtener los datos necesarios sobre el tema	X	X	X	X	X	5	Alto
	Diseñar material multimedia (aplicación interactiva). (A.1.2.)	Implementación de un soporte interactivo multimedia	X	X	X	X	X	5	Alto

	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
	Buscar un estilo adecuado con el tema a tratarse. (A.2)	Llamar la atención del Grupo Objetivo	X	X	X	X	X	5	Alto
	Elaborar un diseño de interfaz adecuado para captar la atención del grupo objetivo. (A.2.1.)	Jóvenes más interesados en descargar la aplicación	X	X	X	X	X	5	Alto
	Crear una propuesta de personajes amigables al Grupo Objetivo. (A.2.2.)	Más familiarización con el Grupo Objetivo.	X	X	X	X	X	5	Alto
	Investigar las redes Sociales más usadas en los jóvenes. (A.3.)	Correcta difusión al Grupo Objetivo	X	X	X	X	X	5	Alto
	Diseñar una campaña adecuada que involucren todos los medios realizando publicidad 360°. (A.3.1.)	La música ecuatoriana posicionada en el ámbito juvenil en 10%	X	X	X	X	X	5	Alto
	Realizar artes adecuadas para los medios seleccionados. (A.3.2.)	Llamar la atención del Grupo Objetivo para conocer la App	X	X	X	X	X	5	Alto

Nota: En la clasificación de indicadores se marcó según la siguiente nomenclatura: A = Es clara, B = Existe información disponible, C = Es tangible y se puede observar, D = La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere de expertos y E = Si es representativo para nuestro estudio. Por otro lado para la selección se ha utilizado los siguientes valores: 4 y 5 = alta, 2 y 3 = media y 0 y 1 = baja.

4.04.03. Medios de Verificación

Tabla 6: Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fines	(F.1.) Más interés en recuperar identidad nacional	Jóvenes más identificados con la cultura nacional en un 25%	Primaria	Observación Entrevista	Cualitativo	4 meses	Investigador
	(F.2.) Restablecimiento de tradiciones nacionales	Elevan el conocimiento de las tradiciones musicales en 15%	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	(F.3.) Jóvenes más comprometidos en escuchar la música tradicional	Jóvenes más familiarizados con la música tradicional en 15%	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	2 meses	Investigador
	(F.4.) Mayor identificación de la música tradicional ecuatoriana.	Cultura nacional con más relevancia	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	2 meses	Investigador
	(F.5.) Mayor cantidad de jóvenes interesados en aprender sobre la música ecuatoriana.	Jóvenes más interesados en aprender en 25%	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	2 meses	Investigador
	(F.6.) Interés por parte de los creadores en hacer aplicaciones con temática nacional.	Más contenido con temática nacional	Primaria	Observación	Cualitativo	1 año	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Propósito	(P.1.) Crear una Aplicación Móvil para el conocimiento y difusión de la música tradicional ecuatoriana	Implementación de una aplicación móvil audiovisual para el conocimiento de la música tradicional ecuatoriana.	Primaria	Observación Hoja de anotaciones	Cualitativo	6 meses	Investigador
Componentes	(C.1.) Fomentar el consumo de productos ecuatorianos	Elevar el nivel de producción tradicional	Primaria	Observación Encuesta	Cualitativo Cuantitativo	6 meses	Investigador
	(C.2.) Dar mayor relevancia a modas nacionales	Eleva el interés en ser partícipes de moda tradicional	Primaria	Observación Encuesta	Cualitativo Cuantitativo	6 meses	Investigador
	(C.3.) Diseñar una interfaz con información para la difusión de información.	Informar de manera más interactiva y dinámica.	Primaria	Hoja de anotaciones Observación	Cualitativo	1 mes	Investigador
	(C.4.) Mejorar la comprensión de la música ecuatoriana a través de un juego audio visual para el móvil	Jóvenes más interesados en la música tradicional en un 10%	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	5 meses	Investigador
	(C.5.) Generar medios de difusión acorde con el Grupo Objetivo.	Mejorar la distribución de la aplicación	Primaria	Observación	Cualitativo	1 mes	Investigador

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
	(C.6.) Implementar Redes Sociales para mejorar la difusión de la música tradicional.	Correcta difusión al Grupo Objetivo	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 mes	Investigador
Actividades	Investigar el comportamiento de los jóvenes ante productos y música nacional. (A.1.)	Conocer las preferencias del grupo objetivo	Primaria Secundaria	Internet Focus group	Cualitativo	2 semanas	Investigador
	Organizar la información. (A.1.1.)	Obtener los datos necesarios sobre el tema	Secundaria	Internet	Cualitativo	2 dias	Investigador
	Diseñar material multimedia (aplicación interactiva). (A.1.2.)	Implementación de un soporte interactivo multimedia	Primaria	Observación	Cualitativo	3 semanas	Investigador
	Buscar un estilo adecuado con el tema a tratarse. (A.2)	Llamar la atención del Grupo Objetivo	Primaria	Observación Encuesta	Cualitativo Cuantitativo	1 semans	Investigador
	Elaborar un diseño de interfaz adecuado para captar la atención del grupo objetivo. (A.2.1.)	Jóvenes más interesados en descargar la aplicación	Primaria	Observación Encuesta	Cualitativo Cuantitativo	2 semanas	Investigador
	Crear una propuesta de personajes amigables al Grupo Objetivo. (A.2.2.)	Más familiarización con el Grupo Objetivo.	Primaria	Observación Hoja de datos	Cualitativo	1 semana	Investigador
	Investigar las redes Sociales más usadas en los jóvenes. (A.3.)	Correcta difusión al Grupo Objetivo	Primaria	Observación Focus group	Cualitativo	3 dias	Investigador

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
	Diseñar una campaña adecuada que involucren todos los medios realizando publicidad 360°. (A.3.1.)	La música ecuatoriana posicionada en el ámbito juvenil en 10%	Primaria	Observación Encuesta Hoja de pasos	Cualitativo Cuantitativo Cualitativo	2 semanas	Investigador
	Realizar artes adecuadas para los medios seleccionados. (A.3.2.)	Llamar la atención del G.O. para conocer la App	Primaria	Observación Hoja de pasos	Cualitativo	1 semana	Investigador

4.04.04 Supuestos

Tabla 7: Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fines	(F.1.) Más interés en recuperar identidad nacional	Desinterés en sobre llevar identidad nacional			X		
	(F.2.) Restablecimiento de tradiciones nacionales	Rechazo a las tradiciones nacionales			X		
	(F.3.) Jóvenes más comprometidos en escuchar la música tradicional	Jóvenes experimenten aburrimiento en la música tradicional			X		
	(F.4.) Mayor identificación de la música tradicional ecuatoriana.	Desinformación Sobre la música tradicional ecuatoriana			X		

	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	(F.5.) Mayor cantidad de jóvenes interesados en aprender sobre la música ecuatoriana.	Completo desinterés en aprender sobre la música ecuatoriana			X		
	(F.6.) Interés por parte de los creadores en hacer aplicaciones con temática nacional.	Desinterés de los creadores en realizar app con temática nacional			X		
Propósito	(P.1.) Crear una Aplicación Móvil para el conocimiento y difusión de la música tradicional ecuatoriana	Aburrimiento de los jóvenes en usar la aplicación Desaprobación del proyecto		X	X		X
Componentes	(C.1.) Fomentar el consumo de productos ecuatorianos	Disminución en la producción de productos ecuatorianos	X		X		
	(C.2.) Dar mayor relevancia a modas nacionales	Rechazo a modas nacionales ecuatorianas	X		X		
	(C.3.) Diseñar una interfaz con información para la difusión de información.	Interfaz que no sea llamativa			X		
	(C.4.) Mejorar la comprensión de la música ecuatoriana a través de un juego audio visual para el móvil	Información inadecuada que genere incomprensión del usuario			X		

	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	(C.5.) Generar medios de difusión acorde con el Grupo Objetivo.	Desinterés del G.O en utilizar los medios escogidos			X		
	(C.6.) Implementar Redes Sociales para mejorar la difusión de la música tradicional.	Desinterés del G.O en las redes sociales escogidas			X		
Actividades	Investigar el comportamiento de los jóvenes ante productos y música nacional. (A.1.)	Predisposición negativa por parte del Grupo Objetivo			X		
	Organizar la información. (A.1.1.)	Demora en la organización de la información			X		X
	Diseñar material multimedia (aplicación interactiva). (A.1.2.)	Inutilidad de los medís tecnológicos a usar	X				
	Buscar un estilo adecuado con el tema a tratarse. (A.2)	Usar estilo inadecuado para el Grupo Objetivo			X		
	Elaborar un diseño de interfaz adecuado para captar la atención del grupo objetivo. (A.2.1.)	Interfaz inadecuada genera aburrimiento en el Grupo Objetivo			X		
	Crear una propuesta de personajes amigables al Grupo Objetivo. (A.2.2.)	Las propuestas no identifican al Grupo Objetivo			X		
	Investigar las redes Sociales más usadas en los jóvenes. (A.3.)	Indisposición de los jóvenes a la investigación			X		

	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
	Diseñar una campaña adecuada que involucren todos los medios realizando publicidad 360°. (A.3.1.)	Limitado tiempo para realizar la campaña	X		X		
	Realizar artes adecuadas para los medios seleccionados. (A.3.2.)	Las artes realizadas no generan impacto en el Grupo Objetivo			X		

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML)

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Fines	(F.1.) Más interés en recuperar identidad nacional	Jóvenes más identificados con la cultura nacional en un 25%	Primaria Observación Entrevista	Desinterés en sobre llevar identidad nacional
	(F.2.) Restablecimiento de tradiciones nacionales	Elevan el conocimiento de las tradiciones musicales en 15%	Primaria Encuesta	Rechazo a las tradiciones nacionales
	(F.3.) Jóvenes más comprometidos en escuchar la música tradicional	Jóvenes más familiarizados con la música tradicional en 15%	Primaria Encuesta	Jóvenes experimenten aburrimiento en la música tradicional
	(F.4.) Mayor identificación de la música tradicional ecuatoriana.	Cultura nacional con más relevancia	Primaria Encuesta	Desinformación Sobre la música tradicional ecuatoriana

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
	(F.5.) Mayor cantidad de jóvenes interesados en aprender sobre la música ecuatoriana.	Jóvenes más interesados en aprender en 25%	Primaria Encuesta	Completo desinterés en aprender sobre la música ecuatoriana
	(F.6.) Interés por parte de los creadores en hacer aplicaciones con temática nacional.	Más contenido con temática nacional	Primaria Observación	Desinterés de los creadores en realizar app con temática nacional
Propósito	(P.1.) Crear una Aplicación Móvil para el conocimiento y difusión de la música tradicional ecuatoriana	Implementación de una aplicación móvil audiovisual para el conocimiento de la música tradicional ecuatoriana.	Primaria Observación Hoja de anotaciones	Aburrimiento de los jóvenes en usar la aplicación Desaprobación del proyecto
Componentes	(C.1.) Fomentar el consumo de productos ecuatorianos	Elevar el nivel de producción tradicional	Primaria Observación Encuesta	Disminución en la producción de productos ecuatorianos
	(C.2.) Dar mayor relevancia a modas nacionales	Eleva el interés en ser partícipes de moda tradicional	Primaria Observación Encuesta	Rechazo a modas nacionales ecuatorianas
	(C.3.) Diseñar una interfaz con información para la difusión de información.	Informar de manera más interactiva y dinámica.	Primaria Observación Hoja de anotaciones	Interfaz que no sea llamativa
	(C.4.) Mejorar la comprensión de la música ecuatoriana a través de un juego audio visual para el móvil	Jóvenes más interesados en la música tradicional en un 10%	Primaria Encuesta	Información inadecuada que genere incomprensión del usuario

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
	(C.5.) Generar medios de difusión acorde con el Grupo Objetivo.	Mejorar la distribución de la aplicación	Primaria Observación	Desinterés del G.O en utilizar los medios escogidos
	(C.6.) Implementar Redes Sociales para mejorar la difusión de la música tradicional.	Correcta difusión al Grupo Objetivo	Primaria Encuesta	Desinterés del G.O en las redes sociales escogidas
Actividades	Investigar el comportamiento de los jóvenes ante productos y música nacional. (A.1.)	Conocer las preferencias del grupo objetivo	Primaria Internet Focus Group	Predisposición negativa por parte del Grupo Objetivo
	Organizar la información. (A.1.1.)	Obtener los datos necesarios sobre el tema	Primaria Internet	Demora en la organización de la información
	Diseñar material multimedia (aplicación interactiva). (A.1.2.)	Implementación de un soporte interactivo multimedia	Primaria Observación	Inutilidad de los medís tecnológicos a usar
	Buscar un estilo adecuado con el tema a tratarse. (A.2)	Llamar la atención del Grupo Objetivo	Primaria Observación Encuesta	Usar estilo inadecuado para el Grupo Objetivo
	Elaborar un diseño de interfaz adecuado para captar la atención del grupo objetivo. (A.2.1.)	Jóvenes más interesados en descargar la aplicación	Primaria	Interfaz inadecuada genera aburrimiento en el Grupo Objetivo

	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
	Crear una propuesta de personajes amigables al Grupo Objetivo. (A.2.2.)	Más familiarización con el Grupo Objetivo.	Primaria Observación Encuesta	Las propuestas no identifican al Grupo Objetivo
	Investigar las redes Sociales más usadas en los jóvenes. (A.3.)	Correcta difusión al Grupo Objetivo	Primaria Observación Focus Group	Indisposición de los jóvenes a la investigación
	Diseñar una campaña adecuada que involucren todos los medios realizando publicidad 360°. (A.3.1.)	La música ecuatoriana posicionada en el ámbito juvenil en 10%	Primaria Observación Encuesta Hojas de pasos	Limitado tiempo para realizar la campaña
	Realizar artes adecuadas para los medios seleccionados. (A.3.2.)	Llamar la atención del Grupo Objetivo para conocer la App	Primaria Observación Hoja de pasos	Las artes realizadas no generan impacto en el Grupo Objetivo

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01. Antecedentes de la herramienta y Perfil de la Propuesta

Para la presente investigación se revisó tres proyectos provenientes del Instituto tecnológico Cordillera (ITSCO), Universidad de las Fuerzas Armadas (ESPE) y La Escuela Politécnica del Litoral, con temática similar, de esta manera se comprueba su exclusividad.

El primer proyecto fue realizado por el señor Jhonny Javier Acosta Chávez realizando una aplicación móvil para la prevención de desastres naturales donde propone.

"Que hay desinformación por parte de la sociedad en la prevención de los desastres naturales y propuso una aplicación móvil informativa para sistema Android donde se encuentren puntos de reunión e información general sobre los desastres naturales". (Chavez, 2016).

El segundo proyecto realizado por Nicolás A. Ursino donde realizó una aplicación móvil para la gestión de planes de enseñanza para niños donde manifiesta.

"El auge de la conectividad móvil ha ido acompañado de un auge en la innovación y las ventas en las tiendas de aplicaciones han crecido de manera considerable en los últimos años más en el entretenimiento y la educación y aún más con la conexión a internet en tablets, smatphones, o cualquier dispositivo inteligente". (Ursino, 2014).

El tercer proyecto ha sido realizado por Adrián Cantos Soler, en la que realizó un estudia de las aplicaciones móviles y su utilidad en la educación musical donde manifiesta.

"Los recursos electrónicos como metodología didáctica, y cada día es una realidad en las instituciones y centros educativos, y en varios casos llega a ser una necesidad en determinados casos con alumnos y alumnas con falta de concentración e interés en ciertos campos y gracias

a la tecnología y a las aplicaciones móviles informáticas pueden mejorar notablemente su interés, rendimiento y progreso intelectual" (Soler, 2017).

5.01.01 Marco Teórico

5.01.01.02 Aplicaciones Móviles

Una aplicación móvil "es un software informático diseñado para dar ejecución en dispositivos inteligentes son sistemas operativos (Ávila, 2015,sp). Dicho software le permite tener al usuario acceso a varios servicios de manera gratuita o pagada.

Las aplicaciones móviles (App), pueden ser consideradas, programas para ayudar a solucionar una necesidad producida por el usuario ya que de una u otra manera se encuentran aplicaciones de todo tipo de acción. Las App se convirtieron en un trabajo con grandes ingresos para desarrolladores y de igual manera para los mercados como: App Store, Google Play y Windows Phone Store.

"Las primeras aplicaciones aparecieron desde los años 90, su diseño era bastante simple y con funciones muy básicas ya que la tecnología WAP y la transmisión de data (EDGE) vino acompañada por un avance muy poderoso en celulares".(Ávila, 2015,sp).

Si se toma en cuenta que la empresa Apple es una de las más grandes en tecnología móvil en base a sus aplicaciones y tecnología en general, llegan muchas propuestas de telefonía inteligente como Android la competencia directa y más fuerte de la poderosa compañía, "es aquí donde empieza el boom de las aplicaciones como juegos, noticia, diseño, arte, fotografía, medicina y entretenimiento en general todo lo tenían al alcance las manos" (Ávila, 2015,sp).

"Cuando hablamos de una App abreviatura de aplication nos referimos a un software instalable diseñada específicamente para satisfacer una necesidad concreta de manera portátil en un Smartphone, Tablet o cualquier dispositivo inteligente"(Yeeply, 2017, s.p).

Para el desarrollo de las mismas se requiere un entorno de pruebas adecuado, utilizando un emulador que regulariza la funcionalidad de la aplicación, después de pasar el ensayo en el emulador se pasa a un periodo de prueba en el mercado de Apps que sea de conveniencia.

5.01.01.02.01 Tipos de aplicaciones

Según afirma La empresa (Yeeply, 2018).

Existen tres tipos de aplicaciones que son:

- **Aplicaciones Nativas:** Son aquellas aplicaciones que han sido desarrolladas para un sistema operativo determinado conocido como software development kit. Los más conocidos son iOs, Android y Windows Phone

Su lenguaje de programación es para Android (Java), para iOs (Swift) y para Windows Phone (C++ y Javascript).

- **Web Apps o Aplicaciones Web:** Las aplicaciones web han sido pensadas para ser instaladas independientemente de su sistema operativo con diferencia de las aplicaciones nativas con una sola aplicación web se llega a varios dispositivos

Su lenguaje de programación es muy común entre programadores como (HTML Y CSS).

- **Apps Interpretadas:** Este tipo de Apps son una mezcla entre las apps nativas y web, se desarrollan con los lenguajes más comunes como HTML o CSS lo que permite que se usen en las distintas plataformas, brindando la posibilidad de acceder a la mayoría de características del hardware de cada dispositivo.

5.01.01.02.02 Pasos para hacer una aplicación

Según Cuello y Vittone para poder desarrollar una aplicación móvil se necesitan tomar una serie de procesos vinculados estrictamente entre un diseñador y un programador siendo estos:

- **Conceptualización**: Es la idea inicial que servirá para satisfacer la necesidad del usuario, y así determinar la utilidad y funcionalidad, dentro de estos interviene:
- La idea, investigación y la formalización de la idea
- **Definición:** En este punto del proceso se describe para quienes se diseñará la app y de esta manera lograr una buena comunicación entre el diseño y el usuario en este paso interviene: Definición de usuarios y la definición de la funcionalidad.

- **Diseño:** Aquí se llevará a cabo diagramación y bocetos de manera tangible para asi poder realizar prototipos de los mismos para ser probados en, interviene los Wireframes, prototipos, test como usuarios y diseño visual.

- **Desarrollo:** El programador siendo aquel que da vida a los diseños estáticos y a la funcionalidad del mismo para de esta manera asegurar el correcto desempeño en ente punto interviene: La programación del código y la corrección de errores (bugs).

- **Publicación:** En este último punto la aplicación ya después de haberla diseñado y programado se pone a disposición del usuario en las tiendas más comunes de aplicaciones se realiza visualizaciones y estadísticas de las analíticas del producto por medio del seguimiento en la tienda mismo para este punto interviene: El lanzamiento, Seguimiento y Actualización.

Para poder descargar una app no se necesita demasiadas cosas solo un teléfono Smartphone con acceso a internet aunque no todas las aplicaciones operan correctamente en todos los teléfonos inteligentes hay que tomar en cuenta el sistema operativo en que versión se encuentra, tomando en cuenta que cada día se van actualizando en los mercados de aplicaciones de Android, Apple, Microsoft y BlackBerry.

5.01.01.03 Multimedia para aplicaciones móviles

La multimedia es el medio audiovisual en la que se utiliza texto, fotografía, video y audios, se encuentran medios multimedia en los diferentes medios tecnológicos como computadoras, Smartphone, Tablet, etc.

El sonido es un factor fundamental en la multimedia ya que la percepción del usuario se basa en el sentido de la audición de esta manera capta mejor la atención del receptor facilitando la retención de información y la retención del mensaje.

Otro de los sentidos por el cual la percepción del usuario predomina en la retención de la información es la visión, vinculado de manera directa con el lenguaje iconográfico como es un medio de expresión de entendimiento universal representa palabras, conceptos e ideas en general.

La internet es una de las principales herramientas que se encuentra relacionada con datos multimedia que son almacenados en la extensa red que pueden ser descargados, grabados o ser transmitidos por ejemplo los cursos On-line.

En vista que la multimedia engloba varios medios de expresión para el intercambio de información de un usuario a otro y con la evolución de la tecnología se ha desarrollado un amplio campo denominado aplicaciones multimedia interactivas en las que está estrechamente ligados los sonidos, video, texto e imágenes, por esto se llaman multimedios. “Los sistemas Multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos” (Bartolomé, A. 1994).

5.01.01.04 Animación 2D

La animación 2D es una técnica de ilusión donde a una ilustración se le brinda movimiento por medio de fotografía (fotogramas) “El movimiento es la esencia de la animación” (John halas, 1968).

En resumen, la animación 2D es la creación de personajes o escenarios en 2 dimensiones alto y ancho realizados a mano o en computadora también se puede decir que es una técnica digital en la que se agrega movimientos bidimensionales.

La técnica más común para realizar animación 2D es la famosa ROTOSCOPÍA que consiste en la realización de varios bocetos realizados a mano de un personaje con los diferentes movimientos para el caminado, aunque esta técnica de animación se veía en los inicios de los conocidos largometrajes animados.

Hoy en día la rotoscopía no se realiza a mano, digitalmente se consigue los movimientos de los personajes deseados, lo que se ha vuelto una práctica más fácil de lograr una animación en una aplicación multimedia.

Un exponente donde se visualiza al 100% todos los componentes multimedia es en los videojuegos ya que consta con video, música, texto y fotografías lo que facilita el entendimiento de una historia o una enseñanza más interactiva.

Para lograr una animación 2D se realizaba a mano, por un gran equipo de personas, ahora se puede utilizar un software usado por una persona el más utilizado para animación 2D es Adobe Flash en el que se desarrolla digitalmente los fondos personajes y movimientos del mismo, realizándolo fotograma por fotograma tomando en cuenta la línea de tiempo requerida.

5.01.01.05 Música Tradicional Ecuatoriana

El Ecuador posee una extensa lista de cultura musical destacando dentro de toda la población latinoamericana esta forma de expresión cultural que ha generado identidad propia que logra entretener a sus habitantes.

"Teniendo influencia de la música española y africana se mezclaron con música indígena nativa de la región dando vida a ritmos únicos bailables, alegres clásicos en las festividades" (Oviedo, 2017, sp).

"La música tradicional es aquella que se transmite de generación en generación entre culturas de distintos lugares de un sitio determinado forma parte de los valores más fundamentales de un pueblo, al tener un carácter étnico no es de fácil comprensión a escala internacional" (Cajamarca, Patiño, Siavichay, 2007, Sp).

"La Música tradicional ecuatoriana surge como una manifestación cultural de la sociedad con formas de expresión artística generalmente trata de amor, vida, tristezas, celebraciones y alegrías" (Oviedo, 2017, sp).

Todos los ritmos musicales ecuatorianos son muy característicos de cada región que se han vuelto muy populares a nivel de festividades tradicionales y hasta del diario vivir de la gente.

Aunque tomando en cuenta la influencia de géneros musicales extranjeros se encuentra ritmos como el rock, pop, electrónica, reggaetón, etc. Aún más en los jóvenes la tradición de música ecuatoriana se ha ido perdiendo poco a poco.

En el Ecuador se distinguen varios géneros musicales como: El Pasillo, Sanjuanito, Albazo, Pasacalle, Marimba esmeraldeña, Bomba del Chota, Yaraví, Capishca, Cumbia ecuatoriana, Tonada.

Bomba

La Bomba es un ritmo musical afro descendiente originario del Valle del Chota. Es un baile muy sensual en el que la mujer baila con mucha coquetería alrededor del hombre que está en momento de conquista, la vestimenta regular de este género de baile siempre son las faldas sueltas, la principal característica es que sobre su cabeza reposa una botella de aguardiente que nunca se derrama durante el baile.

Para interpretar la bomba se utilizan instrumentos que son de dominio popular como la guitarra, el bombo, las maracas, el guazá, a veces un tamboril, en relación a los cantantes existen dos, uno que hace de voz principal y el otro que hace de segunda voz generalmente es el que toca las maracas.

Este género ha sido denominado "bomba" en homenaje al pequeño tambor conocido en la región del Valle del Chota con ese nombre, el que es fabricado con el tronco del árbol de Penco y forrado con cuero de chivo, todo esto atado con soga de Cabuya para que obtenga ese sonido perfecto, que los músicos del Valle del Chota le dan el ritmo y vida al tambor o bomba. En este gran género tradicional podemos encontrar los siguientes intérpretes: Banda Mocha, Milton Tadeo, Chota Madre, Edgar Gonzalón "Negrito de la Salsa".

Pasillo

El pasillo tiene sus raíces en el vals europeo llegó a América en el siglo XVIII, fue evolucionando poco a poco, en Ecuador y Colombia recibió el nombre de pasillo y en Venezuela mantuvo el nombre de valse.

El pasillo ecuatoriano con el paso del tiempo tuvo una influencia muy grande del Yaraví, un ritmo que priorizaba la letra de las canciones por esta gran razón obtiene el nombre de Pasillo Yaravisado.

La esencia del pasillo ecuatoriano pretende recitar versos a la mujer, un ser amado con un ritmo muy melodramático y sentimental, en sus letras expresa amor, sentimientos fuertes, o un recuerdo apreciable para la persona, por esta razón al pasillo ecuatoriano se lo ha considerado como “música de recuerdo”.

Para el pasillo la vestimenta es muy formal la mujer con una falda larga blusa y zapatos de tacón bajos en concordancia con la falda, a su vez los hombres visten un pantalón formal una camisa mangas largas y también lleva un sombrero y zapatos.

Albazo

El albazo es un tipo de música de la sierra del Ecuador. Es de origen indígena y mestizo. Este ritmo era entonado en distintos formatos ya sea, solista, dúos, trios, bandas de pueblo, orquesta o bandas institucionales, su letra comprende dedicatoria al amor, la mujer, paisajes de ciudades coloniales, se mezcla en su ritmo la tristeza al igual que la alegría se toca de preferencia en reuniones socioculturales como: reuniones familiares, comunitarias, fiestas religiosas y las retretas de bandas institucionales.

La vestimenta tradicional para este tipo de ritmo es muy colorida ya que refleja la alegría del baile la mujer viste falda de pliegues de cualquier color blusa blanca y un chal de lana las alpargatas tradicionales y la cinta gruesa alrededor de la cintura.

5.01.01.06 Derechos de Autor

Los derechos de autor es un proceso jurídico que vincula de manera directa y legal al autor con su creación y de igual manera a la sociedad para su deleite también es considerado como un derecho humano conectado al valor humano, moral y patrimonial.

Según Delia Lipszyc…es la rama del derecho que regula los derechos subjetivos del autor sobre las creaciones que presentan individualidad resultante de su actividad intelectual que habitualmente son enunciadas como obras literarias, musicales, teatrales, artísticas, científicas y audiovisuales

En pocas palabras se puede afirmar que todos los creadores de contenidos tienen el derecho de proteger un producto realizado con su autoría, de esta manera el autor tendrá el poder de brindar un permiso para la correcta divulgación de la obra y exigir el reconocimiento de la misma, también tendrá el poder patrimonial de la distribución y reproducción de la obra protegida.

Las obras que por lo general están protegidas con derechos de autor son novelas, canciones, esculturas, dibujos, poemas, publicidad entre otros, dichos derechos se basan en brindar la autorización o prohibir a quien corresponda el uso de dicha obra.

La sociedad de derechos de autor también conocida como “SAYCE” es una sociedad cuya finalidad es administrar los derechos económicos de la utilización de obras de otros autores ya sean nacionales o internacionales.

5.01.01.07 Jóvenes y su relación con la tecnología

A medida que la tecnología cambia a grandes saltos la sociedad da un gran salto también y este paso se da a notar de mejor manera en los jóvenes, ya que a medida que avanza el tiempo se vuelven más dependientes de ella y de esta manera podemos ver como los métodos de enseñanza también van cambiando adaptando a los tiempos modernos.

Hoy en día la tecnología se ha convertido en un pilar fundamental en la formación de los jóvenes y su influencia cada vez se extiende más más aún en el lado de la comunicación por las redes sociales, la tecnología se nota más sobre todo en los celulares, recientemente se realizó un estudio con un total de 1200 jóvenes de 12 a 15 años donde reveló que 6 de cada 10 niños posee un teléfono inteligente con acceso a internet.

Tomando en cuenta que los jóvenes son más influenciables con imágenes, videos y en si la interactividad en una actividad que llame la atención.

5.01.02 Planificación

5.01.02.01 Propósito

La música tradicional es una de las tradiciones más importantes del Ecuador y de esta manera es la que más se ha perdido con el paso de los años en especial en las nuevas generaciones del sector norte de Quito, este proyecto es una propuesta creativa, innovadora e interactiva para poder difundir la música tradicional ecuatoriana incentivando a los jóvenes a escuchar y conocer la música a través de una aplicación móvil en donde interviene la música ecuatoriana, personajes demostrativos.

5.01.02.02 Usuario

La aplicación móvil se realizará para jóvenes hombres y mujeres con un rango de edad de 12 a 15 años de edad, nivel socioeconómico medio y medio alto del sector norte de Quito.

5.01.02.03 Herramientas

Para realizar el producto se utiliza el siguiente software:

- **Adobe Illustrador. -**

Con este programa se realizará la vectorización de los personajes, la interfaz de la aplicación, botones y logotipo.

- **Adobe Photoshop. -**

Con este programa se realizará retoques y filtros a los personajes e interfaz de la aplicación.

- **Adobe Audition. -**

Con este programa se realizará la edición de los sonidos internos de la aplicación como los botones y del personaje.

- **Adobe Flash Professional. -**

Con este programa se realizará la animación de los personajes botones y objetos internos de la aplicación y la programación se realizará con el lenguaje de programación Action Script.

- **Microsoft Word. -**

Con este programa se guardará la recopilación de la información que se colocará en la aplicación.

5.02. Descripción de la herramienta

5.02.01. Metodología que propone como solución

Población: Para realizar la encuesta se determinó una población de 24133 personas que corresponde a los jóvenes de 12 a 15 años, obteniendo una muestra de 379 personas comprendidos entre hombres y mujeres dentro del rango de edad.

Entorno: El estudio se realizó en el Distrito Metropolitano de Quito sector norte.

Análisis estadístico: El método estadístico que se utilizó es la encuesta, en vista que esta herramienta nos permite conocer la opinión de la gente de manera directa para continuar con el desarrollo del producto si es factible.

5.02.02. Resultados

5.02.02.01. Encuesta

La encuesta es una herramienta de investigación primaria que va dirigido a una población, con intereses similares al tema que se va a investigar con el fin de recopilar información sobre gustos u opiniones específicas mediante un cuestionario previamente diseñado para presentar graficado en el proceso de tabulación.

5.02.02.01.01. Modelo de encuesta

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

La presenta encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre la influencia de las aplicaciones móviles y la música ecuatoriana.

Conteste las siguientes preguntas marcando con una X según su criterio.

1. **¿Considera que el internet es parte de la vida de los jóvenes?**

___SI ___NO

1. **¿Conoce o ha escuchado usted sobre aplicaciones móviles?**

___SI ___NO

2. **¿Cree que el usuario tiene libertad y facilidad de descargar aplicaciones móviles?**

___SI ___NO

3. **¿Ha usado aplicaciones móviles con una temática en específico?**

___SI ___NO

4. **¿Conoce usted de la desinformación sobre la identidad nacional en los jóvenes?**

___SI ___NO

5. **¿Considera usted importante la difusión de la cultura musical ecuatoriana por medio de una aplicación móvil?**

___SI ___NO

6. **¿ ıe los jóvenes tienen más interacción con las aplicaciones móviles?**

___SI ___NO

7. **¿Le gustaría que se desarrolle una aplicación móvil con temática ecuatoriana?**

___SI ___NO

8. **Como usuario prefiere una aplicación interactiva con temática ecuatoriana**

___SI ___NO

9. **Le gustaría conocer de aplicaciones móviles ecuatorianas por redes sociales**

___SI ___NO

Ilustración 9: Modelo de encuesta

5.02.02.01.02. Tabulación de la encuesta

1. **¿Considera que el internet es parte de la vida de los jóvenes?**

Tabla 9: Pregunta uno

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	367	97%
No	12	3%
Total	379	100%

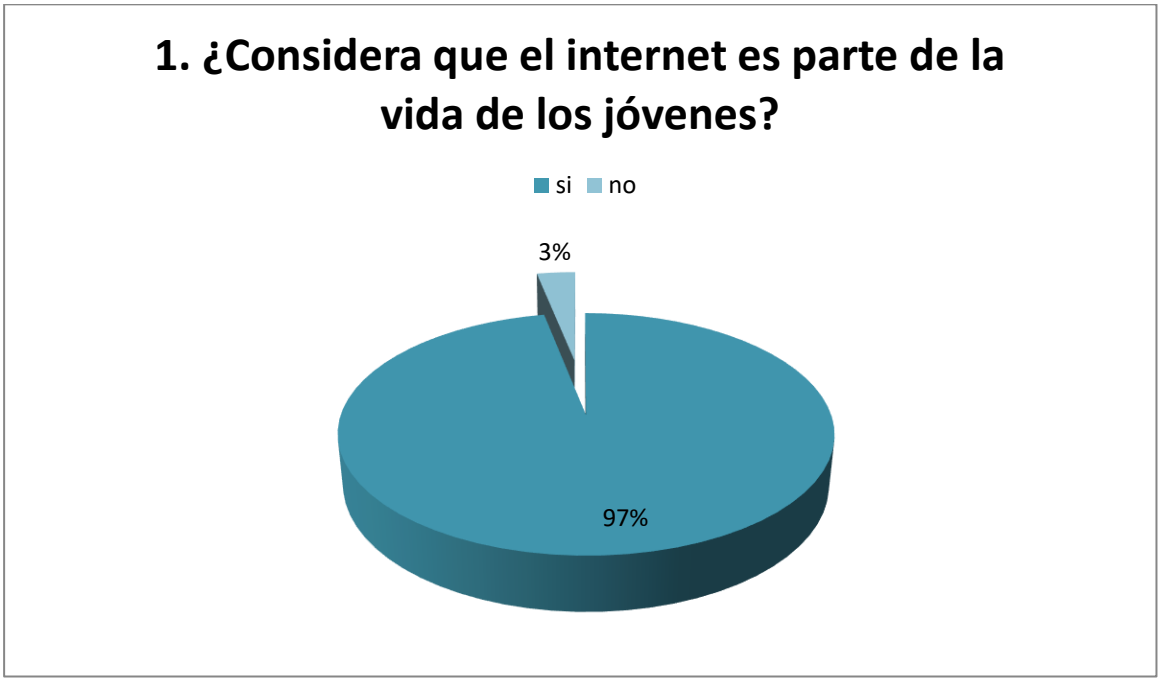


Ilustración 10: Pregunta uno

Análisis:

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 97% de los jóvenes consideran que el internet es una parte vital en la vida, al contrario del 3% que piensan que el internet no es vital en la vida de los jóvenes.

2. ¿Conoce o ha escuchado usted sobre aplicaciones móviles?

Tabla 10: Pregunta dos

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	332	87%
No	47	13%
Total	379	100%

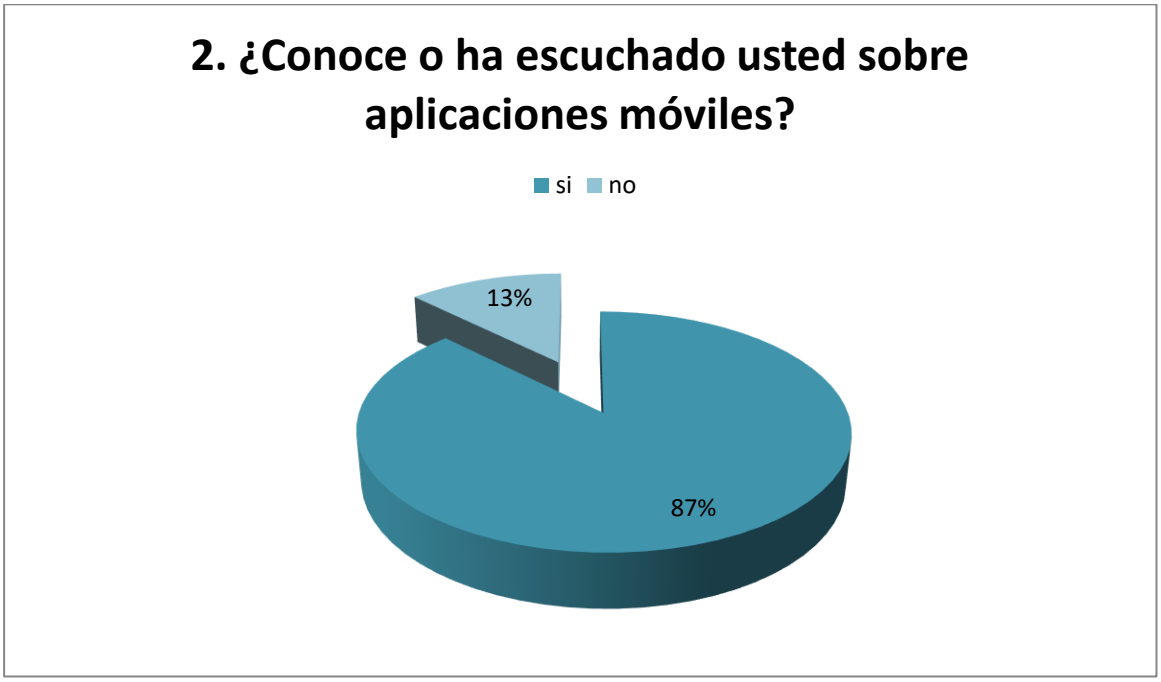


Ilustración 11: Pregunta dos

Análisis

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 87% de los jóvenes conoce o ha escuchado sobre las aplicaciones móviles, al contrario del 13% de las personas encuestadas que no conocen aplicaciones móviles.

3. ¿Cree que el usuario tiene libertad y facilidad de descargar aplicaciones móviles?

Tabla 11: Pregunta tres

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	296	78%
No	83	22%
Total	379	100%

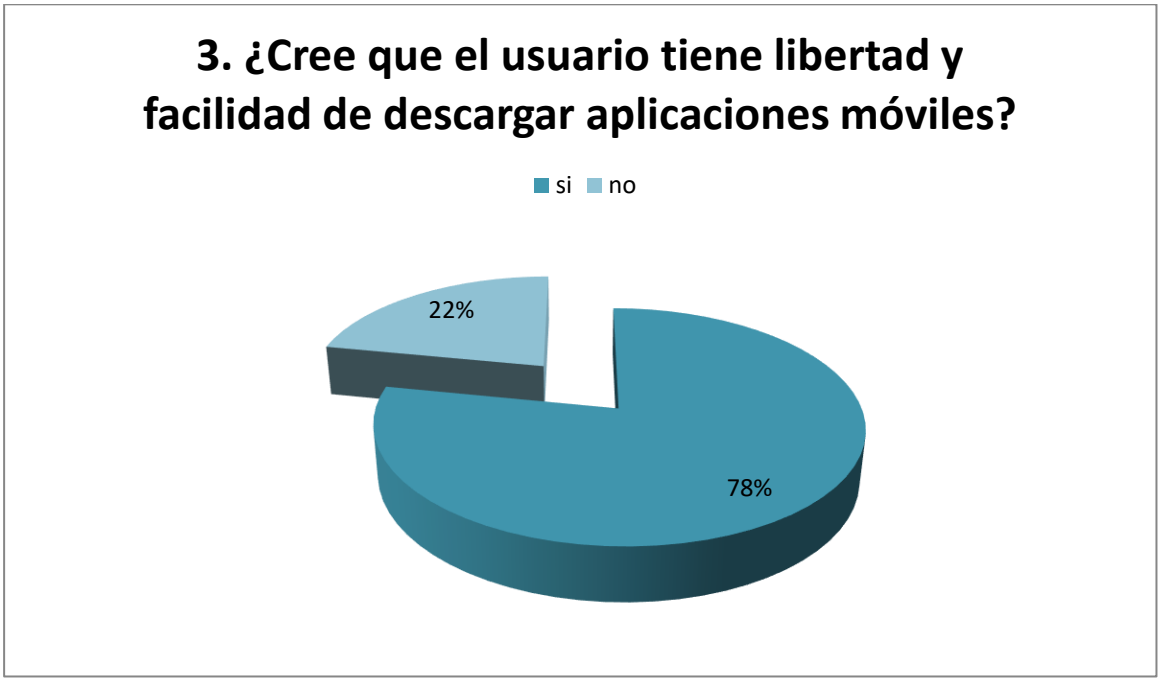


Ilustración 12: Pregunta tres

Análisis:

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 78% de los jóvenes posee libertad y facilidad para descargar aplicaciones móviles, mientras que el 22% de las personas tienes una opinión opuesta a la planteada.

4. **¿Ha usado aplicaciones móviles con una temática en específico?**

Tabla 12: Pregunta cuatro

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	237	62%
No	142	38%
Total	379	100%

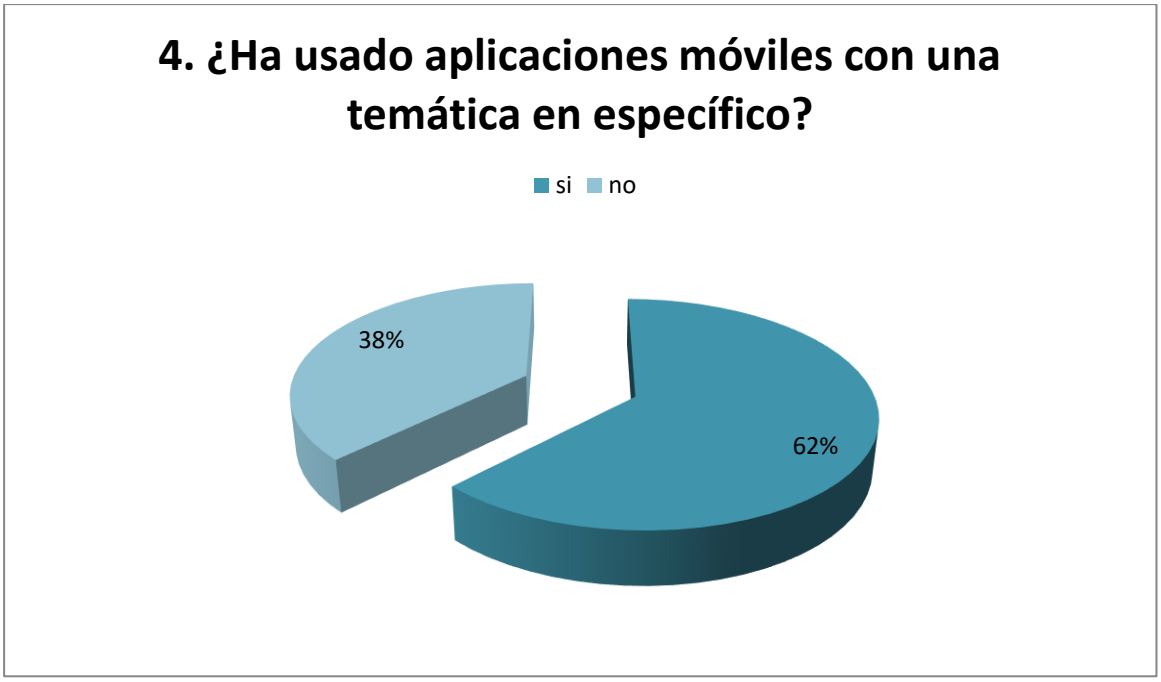


Ilustración 13: Pregunta cuatro

Análisis:

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 62% han usado aplicaciones con una temática en específico, al contrario del 38% de los usuarios que no han usado aplicaciones con tema en específico.

5. ¿Conoce usted de la desinformación sobre la identidad nacional?

Tabla 13: Pregunta cinco

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	367	97%
No	12	3%
Total	379	100%

Ilustración 14: Pregunta cinco

Análisis:

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 97% conocen sobre la alarmante desinformación sobre la identidad nacional, al contrario del 3% de los encuestados que no estaban informados del tema.

6. **¿Considera usted importante la difusión de la cultura musical ecuatoriana por medio de una aplicación móvil?**

Tabla 14: Pregunta seis

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	332	87%
No	47	13%
Total	379	100%

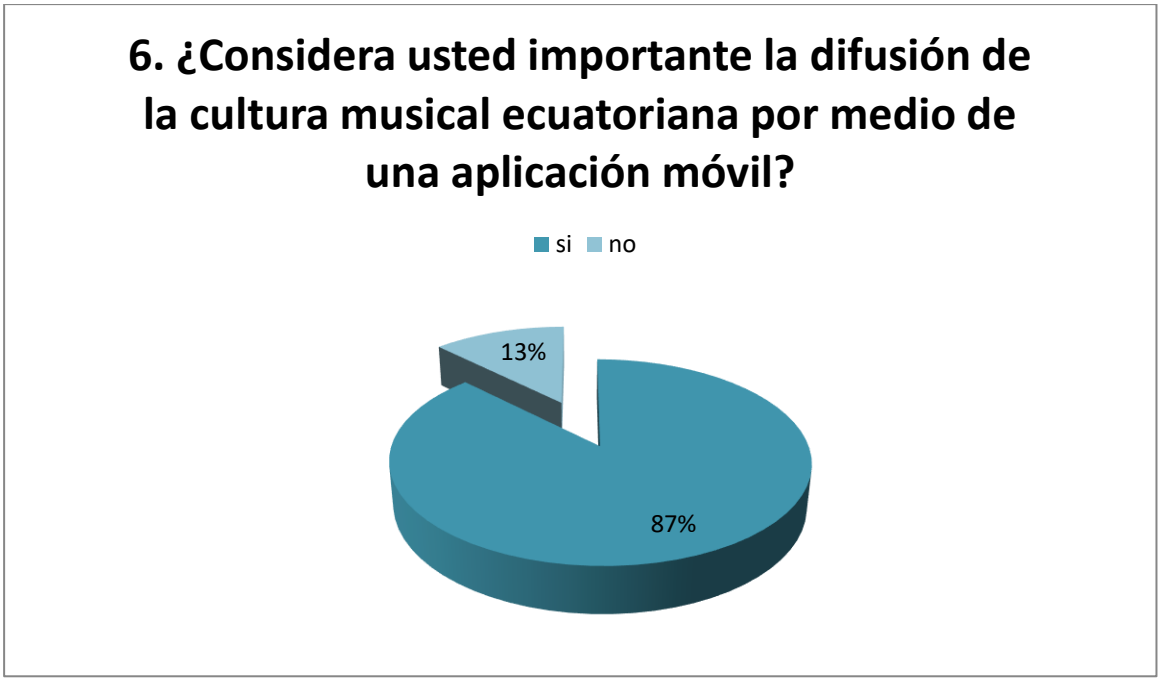


Ilustración 15: Pregunta seis

Análisis:

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 87% de las personas consideran importante la difusión de la cultura musical ecuatoriana por medio de una app móvil, al contrario el 13% restante no lo consideran importante.

7. ¿Cree usted que los jóvenes tienen más interacción con las aplicaciones móviles?

Tabla 15: Pregunta siete

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	379	100%
No	0	0%
Total	379	100%

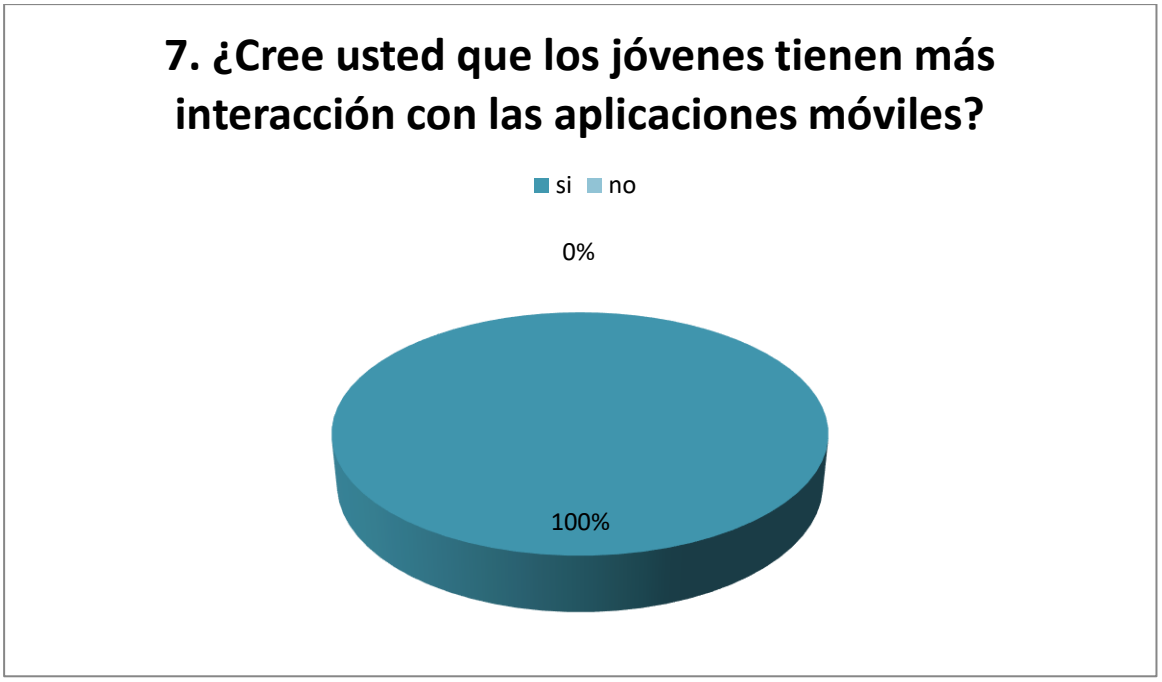


Ilustración 16: Pregunta siete

Análisis:

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 100% de las personas encuestadas creen que los jóvenes tienes más interacción con las app móviles que con otro medio.

8. ¿Le gustaría que se desarrolle una aplicación móvil con temática ecuatoriana?

Tabla 16: Pregunta ocho

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	379	100%
No	0	0%
Total	379	100%

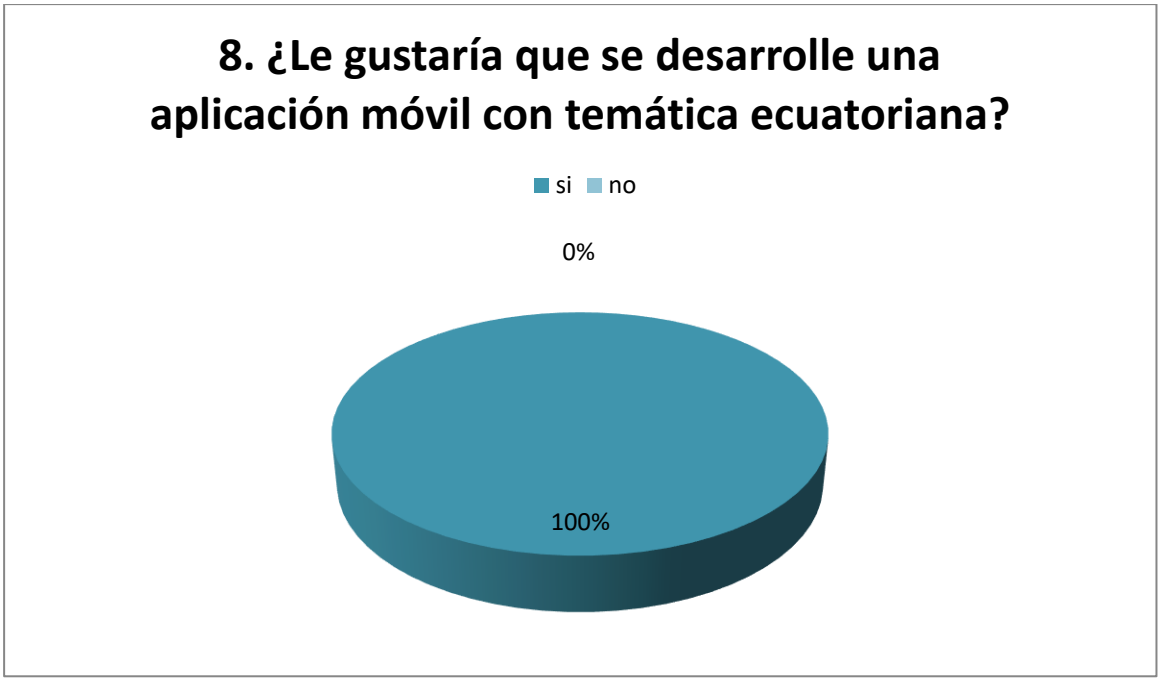


Ilustración 17: Pregunta ocho

Análisis:

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 100% de las personas encuestadas les gustaría que se desarrolle una aplicación con temática ecuatoriana.

9. Le gustaría conocer de aplicaciones móviles ecuatorianas por redes sociales

Tabla 17: Pregunta nueve

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	342	90,3%
No	37	9,7%
Total	379	100%

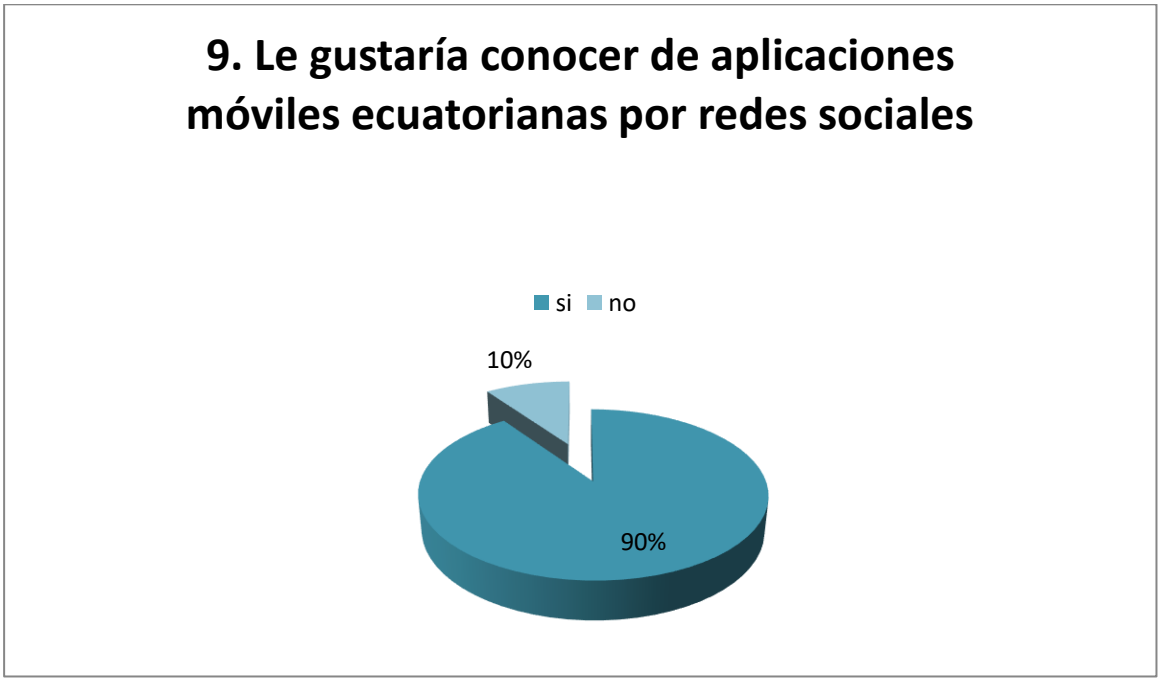


Ilustración 18: Pregunta nueve

Análisis:

Al final de la encuesta se obtiene como resultado que el 90% de las personas encuestadas les agradaría conocer sobre las aplicaciones móviles por redes sociales, al contrario el 10% restante les gustaría informarse por otro medio.

5.02.02.01.02. Modelo de entrevista

La entrevista en un método de recolección directa donde se interactúa directamente con el Grupo Objetivo, realizando una o más preguntas con el fin de conocer la opinión subjetiva de la persona.

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

1. ¿Conoce usted lo que es una aplicación móvil?

2. ¿Considera usted importante la utilización de una aplicación móvil para difundir la música ecuatoriana?

3. ¿Ha utilizado aplicaciones móviles con temática ecuatoriana?

4. ¿Le agradaría que se implemente una aplicación móvil interactiva con temática ecuatoriana?

5. ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por una aplicación móvil?

Ilustración 19: Modelo de la Entrevista

5.02.02.01.03. Tabulación entrevista

1. **¿Conoce usted lo que es una aplicación móvil?**

Dos jóvenes de ambos géneros de 13 y 14 años respondieron que conocen perfectamente lo que es una aplicación móvil y argumentaron que conocían distintos tipos que les llamaban la atención.

2. **¿Considera usted importante la utilización de una aplicación móvil para difundir la música ecuatoriana?**

Ambos jóvenes afirmaron que les parece importante la utilización de aplicaciones móviles para dar a conocer la música tradicional ecuatoriana ya que se habla muy poco de ella y les gustaría aprender.

3. **¿Ha utilizado aplicaciones móviles con temática ecuatoriana?**

Ninguno de los dos jóvenes entrevistados había usado una aplicación móvil con una temática nacional

4. **¿Le agradaría que se implemente una aplicación móvil interactiva con temática ecuatoriana?**

Ambos jóvenes afirmaron que les agrada la idea de la creación de una aplicación con temática nacional, es una idea nueva que non probado.

5. **¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por una aplicación móvil?**

Uno de los jóvenes afirmo que le gustaría que fuera una aplicación gratuita para poder descargar libremente, mientras que el segundo joven afirmó que por una versión completa de la aplicación llegara a pagar hasta 1 dólar.

5.02.02.01.04. Resultado de la Observación

Después de una investigación directa con el Grupo Objetivo se llegó a la conclusión de que hay muy poco o casi nulo conocimiento de la música tradicional ecuatoriana de mismo modo en las tiendas de aplicaciones no existen aplicaciones que tengan una temática nacional.

En conclusión después de dicha observación se concluyó que el proyecto tiene factibilidad su realización.

5.02.02.01.05. Resultado Focus Group

Al reunir a varios chicos en el rango de edades se concluye que los jóvenes de estas edades son más susceptibles a la interactividad de esta manera se sienten más atraídos y brindan más atención al contenido que se transmite.

5.03. Formulación del Proceso de Aplicación

La propuesta va a ser implementada en el sector norte de la ciudad de Quito como un medio audiovisual como apoyo a la educación cultural de jóvenes, innovando en el campo de la enseñanza ya que los jóvenes son más susceptibles a la interactividad y aprovechando la tecnología con dispositivos inteligentes.

5.04. Desarrollo

- En primer lugar se realizara la vectorización de los personajes y de la interfaz de la aplicación en el programa Adobe Illustrator.
- En segundo lugar cada ilustración vectorial será llevada a Adobe Photoshop donde se colocarán filtros, sombras para darle un toque más interesante a la aplicación y a sus personajes.
- En tercer lugar se procederá a importar cada ilustración al programa Adobe Flash Professional.
- Ya en Flash Profesional se procederá a animar cada personaje, fondo y ventana de la aplicación.
- En Flash mismo se utilizará Action Script para poder brindarle una función específica a los personajes botones, etc.
- Por último, se procede a la exportación de los archivos hacia el móvil para la correcta instalación.

5.04.01. Contenidos

- Introducción logotipo Ecuamusic
- Ventana de precarga
- Ventana de menú
- Género Musical Pasillo
- Género Musical Bomba Ecuatoriana
- Género Musical Capishca
- Ventana de información

5.04.01. Mapa de Contenidos

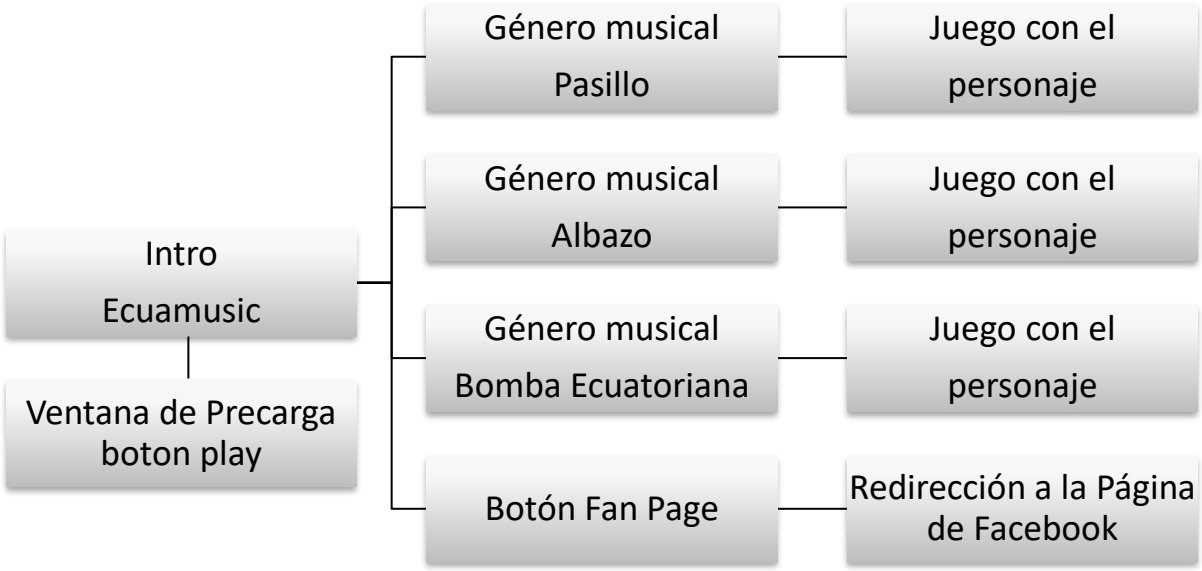


Ilustración 20: Mapa de contenidos

5.05. Diseño de la Interfaz

5.05.01. Imagen Corporativa

Ilustración 21: Imagotipo EcuaMusic

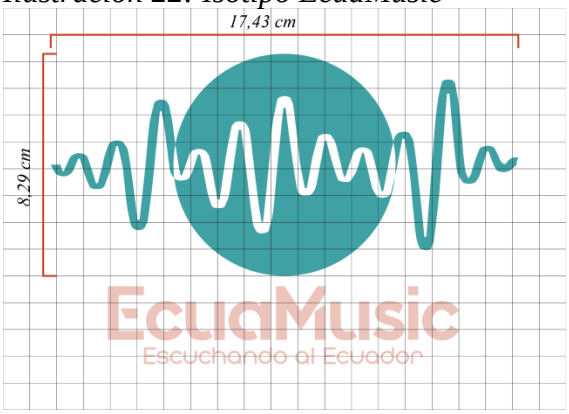
Elaborado por: Andrés Maldonado

Para la imagen Corporativa del producto se propone un **“IMAGOTIPO”,** ya que el isotipo y la tipografía pueden funcionar por separado sin crear confusión en el Grupo Objetivo tomado en cuenta formar redondeadas comenzando con un circulo principal para el isotipo ya que es un producto para Quito es una empresa sin fines de lucro, también una línea que atraviesa el circulo en forma de ondas que representan a la música entrelazándose.

Siendo esta una forma fácil de recordar y llamativa para el grupo objetivo.

5.05.01.01. Estructura Visual del Isotipo

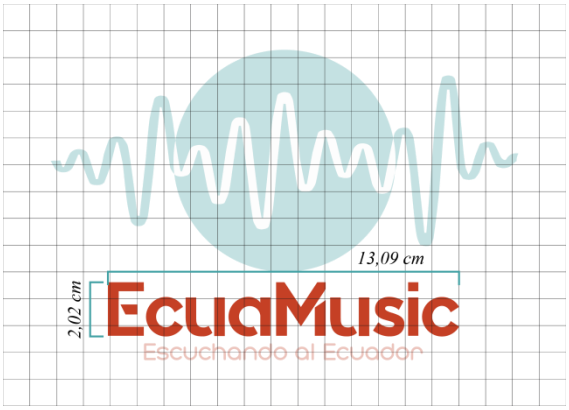
Ilustración 22: Isotipo EcuaMusic



Elaborado por: Andrés Maldonado

5.05.01.02 Estructura Visual de la tipografía

Ilustración 23: Tipografía EcuaMusic



Elaborado por: Andrés Maldonado

5.05.01.03. Estructura Visual del slogan

Ilustración 24: Slogan EcuaMusic

Elaborado por: Andrés Maldonado

5.05.02. Tipografía

QUANTIFY (Regular)

A–B–C–D–E–F–G–H–I–J–K–L–M–N–O–P–Q–R–

S–T–U–V–W–X–Y–Z

a–b–c–d–e–f–g–h–i–j–k–l–m–n–o–p–q–r–s–

t–u–v–w–x–y–z

1234567890!” #$%&/ ()=?¿

Eight One (Regular)

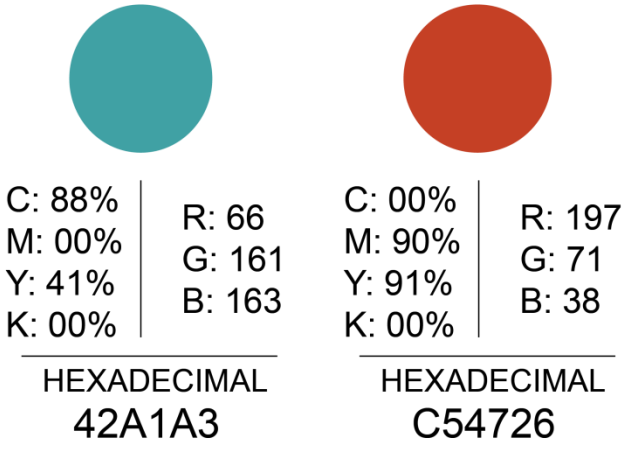
A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-O-P-Q-R-S-T-U-W-X-Y-Z

123456780!” #$%&/()=?¿

Se eligió tipografía Sans-Serif o palo seco para obtener una mejor legibilidad de la marca hasta en pequeños tamaños, al tener mejor visualización es más comercial y transmite modernidad, seguridad y minimalismo, Esto se realiza para el nombre principal como pare el slogan del imagotipo.

5.05.03. Colores (Teoría del Color)

Ilustración 25: Cromática del Imagotipo



Elaborado por: Andrés Maldonado

El **“Imagotipo”** tendrá dos colores el celeste que representa confianza, seguridad, estimula la productividad, la tranquilidad y en especial la tecnología que se enfoca a la orientación del Grupo Objetivo, Como color secundario se elige el color naranja que es usado usualmente para representar impulso de obtención inmediato, alegría y confiabilidad y al estar unido con el azul/celeste representa una marca llamativa ya que ambos colores se estrechan directamente entrelazados.

5.05.04. Botones

Los botones que se van a utilizar tendrán una forma cuadrangular con las puntas redondeadas con una animación simple para no cargar el peso visual del usuario cada botón tendrá el nombre de lo que se refiere.

Ilustración 26: Botón Música Bomba

Botón

Música bomba

Ilustración 27: Botón Música Pasillo

Botón

Música pasillo

Ilustración 28: Botón Música Albazo

Botón

Música albazo

Ilustración 29: Botón Fan Page

Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 30: Botón inicio

Botón

Inicio

Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 31: Menú Principal

Botón
Movimiento de Personaje

Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 32: Botones Regreso a menú

Botones
Regreso a menú

Elaborado por: Andrés Maldonado

5.05.05. Personajes

Ilustración 33: Personaje Música Pasillo

Género Pasillo
Nombre: Julio Jaramillo (JJ)
Sexo: Masculino
Idioma: Español
Nacimiento: Guayaquileño
Perfil Psicológico:
Apodado el ruiseñor de américa un excelente representante del pasillo ecuatoriano un género muy formal que expresa amor o una linda vivencia.

Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 34: Personaje Música Bomba Ecuatoriana

Elaborado por: Andrés Maldonado

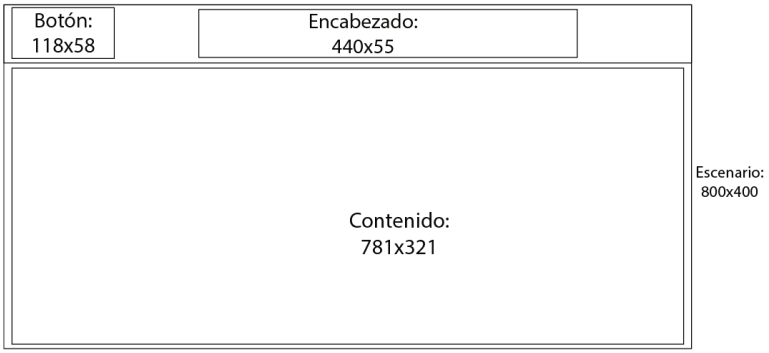
Ilustración 35: Personaje Música Albazo

Elaborado por: Andrés Maldonado

5.05.06. Retícula

La aplicación móvil constará de una retícula ordenada y simétrica, esto facilitará su entendimiento para el usuario y el posicionamiento de los objetos por parte del creador de contenidos, como está diseñado para una tablet o un Smartphone el escenario completo tendrá una dimensión de 800x400px, en el extremo izquierdo hay un botón de regreso al menú con una dimensión de 118x58 px y el encabezado con una dimensión de 440x55px.

Ilustración 36: Pantalla Retícula General



Elaborado por: Andrés Maldonado

5.05.07. Producción

La aplicación móvil está compuesta de varias pantallas al inicio compuesto por dos pantallas de inicio, la primera conformada por el Imagotipo, la segunda por un botón de play y los personajes, la tercera con iconos que serán los ingresos a los juegos respectivos las siguientes tres pantallas corresponden a los videojuegos, la pantalla siguiente conforma una ventana de información sobre los ritmos que se encuentran en la aplicación y la última ventana corresponde a un botón que redirige hacia la fan page.

Ilustración 37: Pantalla Precarga

Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 38: Pantalla Inicio

Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 39: Pantalla menú

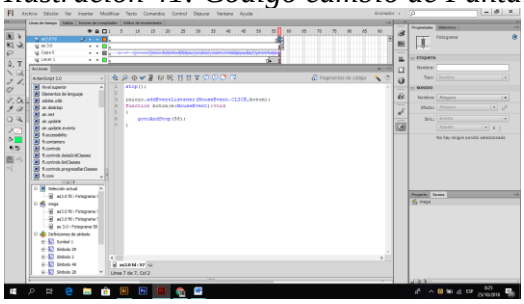
Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 40: Pantalla juego pasillo

Elaborado por: Andrés Maldonado

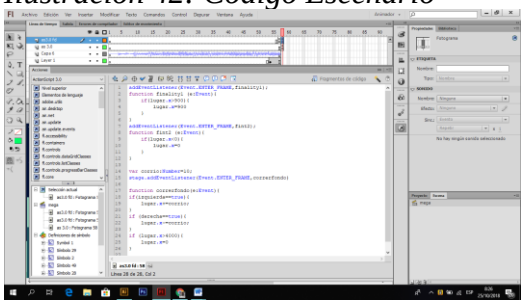
5.05.08. Programación

Ilustración 41: Código cambio de Pantalla/Escena



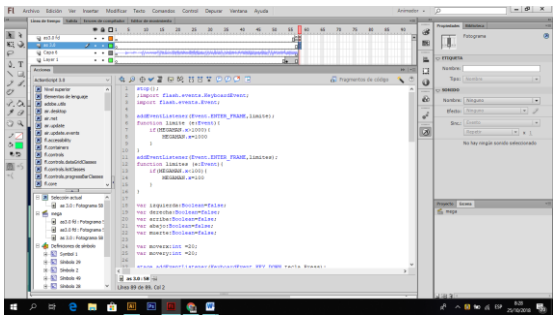
Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 42: Código Escenario



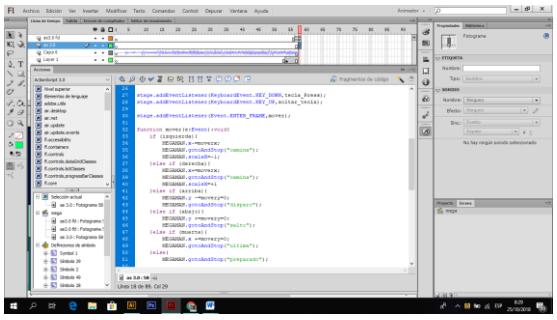
Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 43: Código Movimiento del personaje 1/3



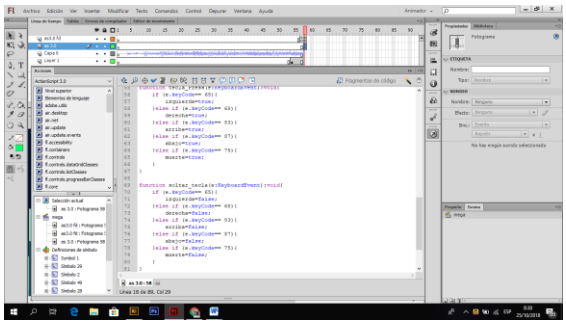
Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 44: Código Movimiento del personaje 2/3



Elaborado por: Andrés Maldonado

Ilustración 45: Código Movimiento del personaje 3/3



Elaborado por: Andrés Maldonado

5.05.09. Navegación

La aplicación móvil está diseñada para el manejo libre y sencillo para establecer un entendimiento fácil para el usuario constando de audio y movimiento para la interacción continua del mismo y así mismo cumplir con el objetivo que es lograr que los jóvenes se familiarices con la música ecuatoriana de una manera más entretenida.

5.05.10. Servicios

La aplicación móvil EcuaMusic tiene como principal servicio el lograr familiarizar a los jóvenes de la ciudad de Quito sobre la música tradicional ecuatoriana y de esta manera restablecer los valores musicales que se han ido perdiendo con el paso del tiempo.

5.06. Marketing y Difusión

5.06.01 Brief Publicitario

La campaña publicitaria tiene como objetivo principal, el difundir la música ecuatoriana en los jóvenes de 12 a 15 años de la ciudad de Quito a través de una aplicación móvil, incentivando a los jóvenes a descargar y utilizar la aplicación.

5.06.02 Identificación del Grupo Objetivo

La campaña publicitaria de la aplicación ECUAMUSIC tiene un Grupo Objetivo determinado, comprendido en jóvenes de género masculino y femenino de posición socioeconómica media y media alta con edades entre 12 a 15 años del sector norte del Distrito Metropolitano de Quito.

- **Misión**

La empresa que desarrolla ECUAMUSIC plantea como misión el difundir la música ecuatoriana y restablecer la cultura musical en los jóvenes, aprovechando medios tecnológicos modernos y vinculándolo a la educación de los jóvenes.

- **Visión**

Se considera a futuro ser una de las aplicaciones más descargadas con temática ecuatoriana a nivel nacional por jóvenes de todas las edades.

5.06.03 Campaña Publicitaria

5.06.03.01 Problemas Comunicacionales

- **Problemas de Información**

La aplicación móvil al ser un producto nuevo en el mercado, se desconoce por completo las características y los beneficios que brinda al Grupo Objetivo.

- **Problema de Persuasión**

La aplicación móvil no posee ningún tipo de estrategia de para convencer, por el cual el usuario no se sentirá atraído en descargar dicha aplicación.

- **Problemas de Posicionamiento**

Al ser un Producto nuevo que se implementará en el mercado no posee ningún tipo de posicionamiento por lo que es desconocido para el usuario en general.

- **Problema de Mantenimiento**

La aplicación móvil no presenta ninguna estrategia de mantenimiento en vista que es un producto nuevo no genera recuerdo en la mente del Grupo Objetivo.

5.06.03.02 Objetivos Comunicacionales

- **Información**

Brindar información al Grupo Objetivo acerca de los beneficios que brinda la aplicación al usuario.

Medio: Fan Page, Instagram.

- **Persuasión**

Convencer al grupo Objetivo mediante estrategias que motiven a descargar la aplicación.

Medio: YouTube.

- **Posicionamiento**

Posicionar de manera eficaz la imagen corporativa de ECUAMUSIC para capturar la atención del Grupo Objetivo.

Medio: Afiche

- **Mantenimiento**

Mantener en la frecuentemente en la memoria la imagen corporativa de la aplicación

Medio: P.O.P, Roll Up.

5.06.04 Estrategia Creativa

Beneficio racional: Diversión, Interactividad

Mensaje básico: Diviértete con la música ecuatoriana

Tono: Indiferente

Estilo: Juvenil

Insight: A jugar con la música ecuatoriana

Eje de Campaña: Interactúa con la música ecuatoriana

Slogan: Escuchando al Ecuador

Reason Why

- **Beneficio**

Se determinó que los beneficios sean: La diversión y la interactividad, tomando en cuenta que al poseer esta aplicación es lo primero que se transmitirá a los jóvenes.

- **Mensaje Básico**

Se escogió “diviértete con la música ecuatoriana”, ya que la principal característica de la aplicación es brindar diversión mientras interactúan con la música.

- **Tono**

Se eligió un tono indiferente, en vista que no busca la competencia con otras aplicaciones solo brindar un servicio.

- **Estilo**

Se determinó un estilo juvenil ya que el Grupo Objetivo definido posee edades entre 12 a 15 años de edad.

- **Insight**

De definió “A jugar con la música ecuatoriana”, de esta manera se resume el objetivo de la aplicación móvil.

- **Eje de Campaña**

Se determinó que **“**Interactúa con la música ecuatoriana” sea el eje de campaña en vista que las artes visuales estarán vinculadas a este beneficio.

- **Slogan:** Escuchando al Ecuador.

5.06.05 Análisis F.O.D.A

Tabla 18: Análisis FODA

- **Fortalezas**

Como fortaleza tenemos que la aplicación al ser un producto novedoso y al ser de libre acceso en línea tendrá una buena distribución masivamente.

- **Oportunidades**

La oportunidad percibida es que al ser distribuida gratis en el mercado de aplicaciones facilita la obtención y difusión de la App

- **Debilidades**

La debilidad percibida es que aunque una gran mayoría de usuarios poseen sistema Android, existe otro porcentaje que posee iPhone y no tendrán acceso a la aplicación.

- **Amenazas**

El costo para realizar una App es muy alto y de esta manera no es fácil contratar para realizar una aplicación de este estilo.

	Fortalezas	**Debilidades**
Análisis Interno	La Aplicación móvil "ECUAMUSIC" es un producto novedoso y nuevo que al ser subido en línea será distribuido masivamente con una buena acogida entre los jóvenes.	Tiene algunas limitaciones ya que por ahora solo los usuarios de Android podrán tener acceso a ella.
	Oportunidades	**Amenazas**
Análisis Externo	La aplicación móvil será distribuida gratis en los mercados de aplicaciones lo que facilita su obtención y esparcimiento.	Los costos para realizar una aplicación móvil son bastante elevados el igual que en la Play Store.

5.06.06 Plan de medios

- **Medios Principales**

Fan Page / Instagram

- **Medios Secundarios**

Youtube / Afiche

- **Medios Auxiliares**

P.O.P / Roll Up

5.06.07 Presupuesto de producción

- **Medios Principales**

Tabla 19: Presupuesto Fan Page

Detalle	Valor Diario	Días al mes	Inversión
Fan Page	$2	30	$60
Diseño Perfil y portada			$90
Diseño artes			$35
		TOTAL	**$185**

Tabla 20: Presupuesto Instagram Count

Detalle	Valor Diario	Días al mes	Inversión
Instagram Count	$1	30	$30
Diseño perfil Int.			$70
Diseño artes Int.			$30
		TOTAL	**$130**

- **Medios Secundarios**

Tabla 21: Presupuesto Youtube Count

Detalle	Valor Diario	Días al mes	Inversión
Youtube Count	$1	30	$30
Diseño perfil YT			$20
Diseño video YT			$120
		TOTAL	$170

Tabla 22: Presupuesto Afiche

Detalle	Valor	Cantidad	inversión

Afiche	$35	**1**	**$35**
Impresión Afiche	$3,00	3	$9,00
		TOTAL	**$44**

- **Medios Auxiliares**

Tabla 23: Presupuesto Roll Up

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Diseño Roll Up	$35	1	$35
Roll Up	$75	1	$75
		TOTAL	$110

Tabla 24: Presupuesto Material POP

Detalle	Valor Unitario	Cantidad	Inversión
Llaveros acrílico	$2	3	$6
Camisetas	$1,50	3	$4,50
Gorra	$1.50	3	$4,50
		TOTAL	**$15**

Total Presupuesto de Producción: $654

5.06.08 Presupuesto de Pautaje

- **Medios Principales**

Tabla 25: Pautaje Fan Page

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Fan Page	**$2**	**30**	**$60**
		TOTAL	**$60**

Tabla 26: Pautaje Instagram Count

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Instagram Count	**$1**	**30**	**$30**
		TOTAL	**$30**

- **Medio Secundario**

Tabla 27: Pautaje YouTube Count

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
YouTube Count	**$1**	**30**	**$30**
		TOTAL	**$30**

Tabla 28: Pautaje Afiche

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Afiche	**$35**	**1**	**$35**
Impresión Afiche	**$3**	**3**	**$9**
		TOTAL	**$44**

- **Medios Auxiliares**

Tabla 29: Pautaje Material POP

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Llaveros Acrílico	**$2**	**3**	**$6**
Camisetas	**$1,50**	**3**	**$4,50**
Gorra	**$1,50**	**3**	**$4,50**
		TOTAL	**$15**

Tabla 30: Pautaje Roll Up

Detalle	Valor	Cantidad	Inversión
Roll Up	**$75**	**1**	**$75**
Diseño Roll Up	**$35**	**1**	**$35**
		TOTAL	**$110**

5.03.09 Flow Chart

Tabla 31: Flow Chart

FLOW CHART

Medios Principales	Inversion
Fan Page	$60
Instagram Count	$30
Total	**$90**
Medios secundarios	
Youtube Count	$30
Afiche	$44
Total	**$74**
Medios Auxiliares	
Material POP	$15
Roll Up	$110
Total	**$125**
Subtotal de Pautaje	**$289**
Total de Producción	**$654**
Pautaje + Producción	**$943**
10% imprevistos	**$94,3**
Total de la Campaña	**$1037,3**

5.06.10 Artes Gráficos

- **Medios Principales**

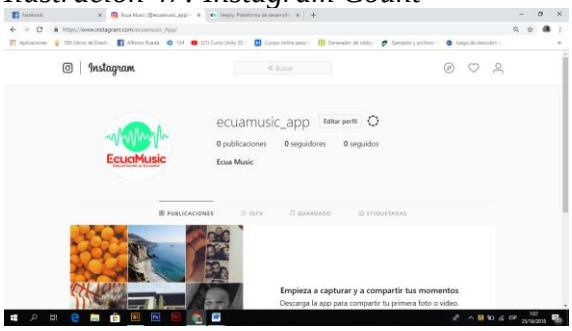
Fan Page

Ilustración 46: Fan Page

Elaborado por: Andrés Maldonado

Instagram Count

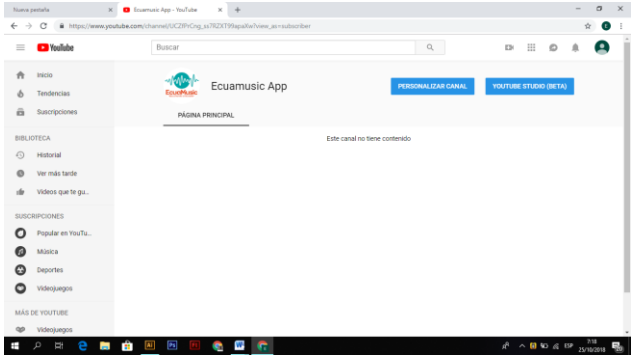
Ilustración 47: Instagram Count



Elaborado por: Andrés Maldonado

YouTube Count

Ilustración 48: YouTube Count



Elaborado por: Andrés Maldonado

Afiche

Ilustración 49: Afiche

Elaborado por: Andrés Maldonado

Roll Up

Ilustración 50: Roll Up

Elaborado por: Andrés Maldonado

CAPÍTULO VI

6. Aspectos administrativos

6.01. Recursos

6.01.01 Recursos Técnicos

- Conocimientos de diseño
- Conocimiento en software de adobe Cs6 y Microsoft
- Conocimiento de animación 2D y programación

6.01.02 Recursos Tecnológicos

- Laptop Asus Intel(R) Cpu N2840 @ 2,16 GHz, Memoria Ram 2,00 GB Sistema Operativo 64 bits, procesador x64
- Disco duro extraíble 500 GB
- Software de diseño Adobe Illustrador, Adobe Photoshop, Adobe Flash
- Internet
- Adobe Illustrator Cs6
- Adobe Photoshop Cs6
- Adobe Flash Cs6
- Adobe Audition Cs6

6.01.03 Humano

- Kevin Andrés Maldonado Narváez (Investigador).
- Lcd. Gabriela Hurtado (Tutora)
- Msc. Diego Trujillo (Lector)

6.01.04 Económico

- **Transporte:** Bus público
- **Materiales:** Lápiz, esfero, hojas, borrador, corrector
- **Alimentos:** Agua, Comida.

6.02 Presupuesto

6.02.01 Gastos Operativos

Tabla 32: Gastos

	VALOR		FINANCIACIÓN			
	Valor Unitario	**Cantidad**	**Universidad**	**Empresa**	**Estudiante**	**Total**
1. BIBLIOGRAFÍA						
a) Fotocopias.	$0,02	20			X	$0,40
b) Internet.	$27,00	4			X	$108,00
c) Transporte	$0,25	17			X	$4,25
2. EXPERIMENTACIÓN						
(a) Laboratorios y equipos Nuevos.	$1,50	2			X	$3,00
3. ANÁLISIS Y MANEJO DE INFORMACIÓN						
a) Computador	$1,00	10			X	$10,00
b) Software especializado.	$10,00	1			X	$10,00
c) Digitación	$0,00	1			X	0,00
5. DOCUMENTO FINAL						
a) App digital	$0,00	0			X	0,00
b) Anillado	$1,50	2			X	$3,00
c) Impresión.	$0,10	200			X	$20,00
d) Empastes.	$20,00	2			X	$40,00
6. COSTOS PERSONAL						
a) Diseñador	$200,00	1			X	$200,00
b) Programador	$300,00	1			X	$300,00
c) Elaboración.	$100,00	1			X	$100,00
d) Evaluación (Propuesta, Proyecto terminado).	$30,00	2			X	$60,00
e) Otros.	$20,00	1			X	$20,00
TOTAL						**$878,65**

6.02.02 Aplicación del proyecto

Tabla 33: Aplicación del Proyecto

	VALOR		FINANCIACIÓN			
	Valor Unitario	**Cantidad**	**Universidad**	**Empresa**	**Estudiante**	**Total**
Software especializado.	20,00	10		X		200,00
Impresión flyer	0,08	1000		X		80,00
Impresión Afiche	0,50	500		X		250,00
Roll up.	60,00	1		X		60,00
Redes sociales	2,00	4		X		8,00
Pruebas de calidad	20,00	5		X		100,00
TOTAL						698,00

6.03. Cronograma

Tabla 34: Cronograma

N.	Actividad	Resp.	Tiempo					Resultados Esperados
			MES	Semana				
1	Antecedentes	Investigador	Agosto			X		Información recopilada de la investigación.
2	Análisis de Involucrados	Investigador	Agosto	X				Determinar los agentes que actúan directamente sobre el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Investigador	Agosto	X				Fijar en el proyecto los problemas que se encontrarán en el transcurso del proyecto y los objetivos que ayudaran a resolverlo.
4	Análisis de Alternativas	Investigador	Septiembre	X				Estipular las alternativas y las actividades a realizarse en el proyecto.
5	La Propuesta	Investigador	Septiembre		X			Maquetar, Bocetar, diseñar la propuesta que servirá para solucionar el problema
6	Aspectos Administrativos	Investigador	Octubre	X				Determinar los gastos que se obtendrán mientras se desarrolla el proyecto.
7	Conclusiones y Recomendaciones	Investigador	Octubre		X			Concretar las conclusiones encontradas después de desarrollar el proyecto, y las recomendaciones a tomarse para futuros proyectos

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y recomendaciones

7.01. Conclusiones

Al concluir el proyecto titulado Diseño y creación de una aplicación móvil audiovisual para el conocimiento y difusión de la música tradicional ecuatoriana en jóvenes de 12 a 15 años en la ciudad de Quito, se concluye lo siguiente:

- Se considera que los jóvenes se encuentran más interesados en escuchar la música ecuatoriana tradicional a través de medios tecnológicos principalmente por medio de aplicaciones móviles.
- Los jóvenes de 12 a 15 años del norte de la ciudad de Quito están más motivados en descargar aplicaciones móviles con temática nacional mientras sea interactivo para captar mejor su atención.
- Hay que tomar en cuenta que las aplicaciones móviles deben ser actualizadas constantemente de acuerdo como avanza la tecnología, para no caer en la monotonía y aburrimiento hacia el Grupo Objetivo
- Es muy bueno que se aprovechen la tecnología para la difusión de la cultura tradicional ecuatoriana ya que influencia de manera positiva a la instrucción de los jóvenes en valores nacionales.
- La estrategia de campaña funcionó de manera satisfactoria captando la atención del Grupo Objetivo seleccionado.

7.02. Recomendaciones

Una vez formuladas y planteadas las conclusiones, se sugiere como recomendaciones las siguientes

- Después de haber implementado el proyecto se recomienda ampliar la cantidad de géneros musicales y más culturas nacionales presentes en la aplicación para seguir instruyendo a los jóvenes sobre la riqueza del Ecuador.
- Después del éxito obtenido en la realización del siguiente proyecto se recomienda expandir el Grupo Objetivo para llegar a más personas implementando nuevos juegos, actividades y personajes.
- En vista que la descarga de este producto fue satisfactoria al no poner precio en los mercados de aplicaciones se recomienda mantener la gratuidad para obtener la aplicación.
- Es muy importante que los que se mantenga la interactividad en los futuros proyectos ya que de esta manera se obtienen mejores resultados para no caer en la monotonía.
- Se recomienda siempre seguir un orden en la en la campaña publicitaria para no abrumar al Grupo Objetivo y se consiga un resultado opuesto al deseado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

La imagen compleja. (2005). Bellaterra: VEGAP.

Acosta, J. (2012). *La imagen publicitaria.* Madrid: UOC.

Aharonov, J. (2011). *Psicología Tipográfica.* Venezuela.

Bartolomé, J. (2015). Aplicacion Multimedia. *Revista latinoamericana de tecnologia* , 24.

Cajilama, J. R. (15 de 07 de 2016). App del futuro. *El comercio*, págs. 24-25.

Domingues A., H., & Fierro G., J. (2003). *Los sonidos de nuestro mundo.* Mexico.

Ecuménico, C. (2003). El Oriente es un Mito. En Á. Burbano, *El Oriente es un Mito* (pág. 130). Quito-Ecuador: Abya-Yala.

Española, C. (23 de 11 de 2001). *NETQUEST.COM*. Obtenido de NETQUEST.COM: http://www.netquest.com/

Galarza H, J. (10 de 05 de 2011). *Wembau*. Obtenido de http://wembau.com/aplicaciones-moviles-ecuador/

HÉBUTERNE, S., & PÉROCHON, S. (2014). Guia de desarrollo para Smartphones y Tabletas. En J. P. Juan, *Android* (págs. 16. 17, 18). BARCELONA-ESPAÑA: ENI.

Hermelín, M. (1979). *DESASTRES DE ORIGEN NATURAL.* Bogotá: OSSO.

Hofacker, A. (2008). *Rapid lean construction - quality rating model.* Manchester: s.n.

Insa, D., & Morata, R. (2007). El mensaje de la palabra. *Revista latinoamericana de tecnologia*, 14-17.

JACSON, W. (26 de 11 de 2012). Steve Jobs. *El Universo*, págs. 15-17.

Koskela, L. (1992). *Application of the new production philosophy to construction.* Finland: VTT Building Technology.

María Augusta Fernandez. (1996). *Ciudades en riesgo: .* Lima, Perú: USAID.

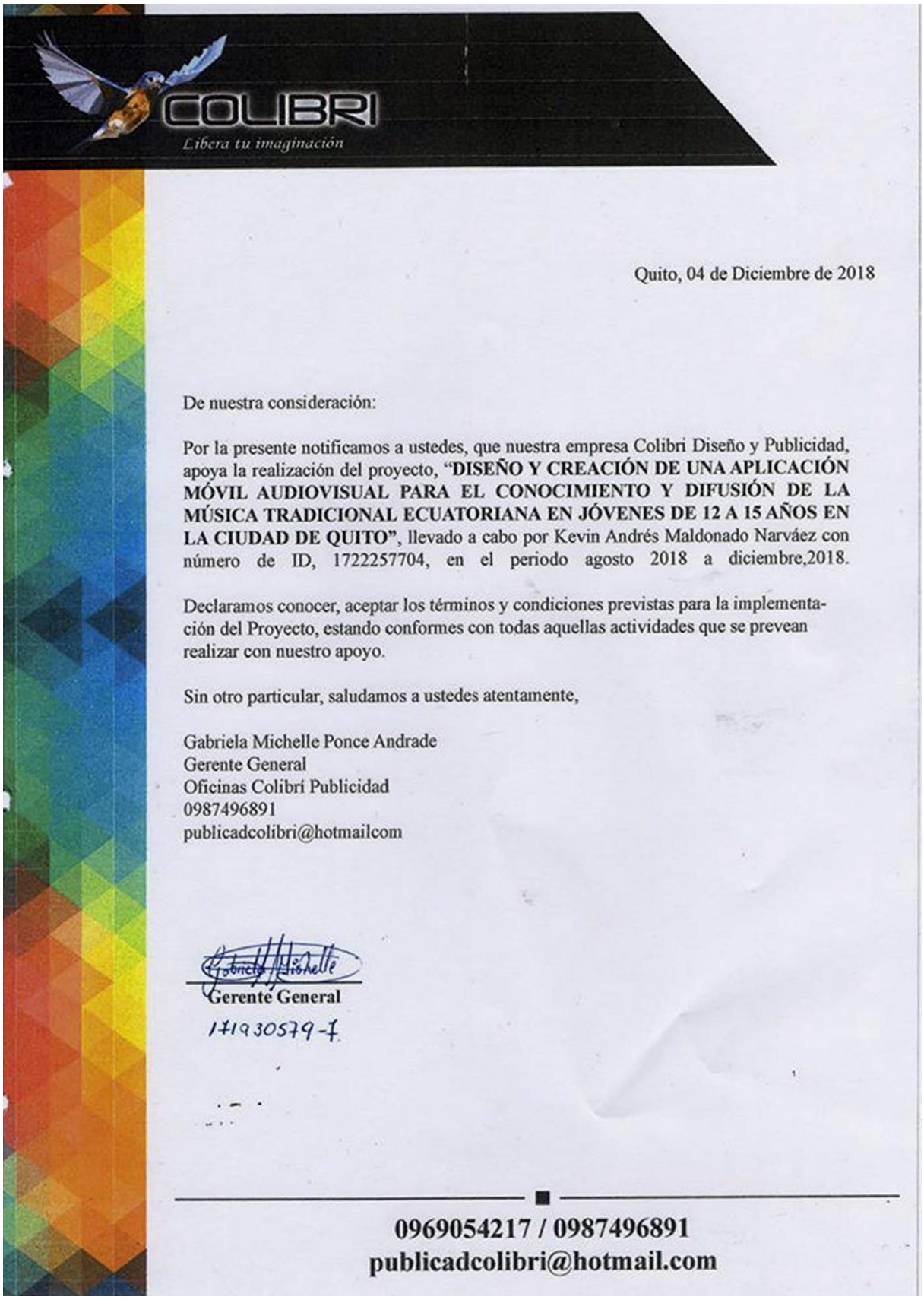
Moreno, F. (21 de 12 de 2015). *Googleplus.com.* Obtenido de Googleplus.com: https://plus.google.com/s/habitantes%20del%20distrito%20metropolitano%20de%20quito

Ortegon, E. (2005). Metodología del Marco Lógio. En E. O. Ortegon, *Metodología del Marco Lógio* (pág. 13). Chile: CEPAL.

SEMPLADES. (2013). *SECRETARIA NACIONAL DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO.* QUITO: ISBN.

Starke, L. (2007). *Situacion del Mundo.* España: Linda Starke.

Suzán, G. C. (2004). *El hipertexto multicultural en Mexico posmoderno.* Mexico.



COLIBRI
Libera tu imaginación

Quito, 04 de Diciembre de 2018

De nuestra consideración:

Por la presente notificamos a ustedes, que nuestra empresa Colibri Diseño y Publicidad, apoya la realización del proyecto, "**DISEÑO Y CREACIÓN DE UNA APLICACIÓN MÓVIL AUDIOVISUAL PARA EL CONOCIMIENTO Y DIFUSIÓN DE LA MÚSICA TRADICIONAL ECUATORIANA EN JÓVENES DE 12 A 15 AÑOS EN LA CIUDAD DE QUITO"**, llevado a cabo por Kevin Andrés Maldonado Narváez con número de ID, 1722257704, en el periodo agosto 2018 a diciembre,2018.

Declaramos conocer, aceptar los términos y condiciones previstas para la implementación del Proyecto, estando conformes con todas aquellas actividades que se prevean realizar con nuestro apoyo.

Sin otro particular, saludamos a ustedes atentamente,

Gabriela Michelle Ponce Andrade
Gerente General
Oficinas Colibri Publicidad
0987496891
publicadcolibri@hotmailcom

Gerente General
1719305791

0969054217 / 0987496891
publicadcolibri@hotmail.com

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document:	tesis4.docx (D43138461)
Submitted:	10/27/2018 2:26:00 AM
Submitted By:	publicadcolibri@hotmail.com
Significance:	1 %

Sources included in the report:

tesis-Javier.pdf (D23800724)
trabajo de titulacion facso NORBERTO VARGAS MARMOL.pdf (D34547939)

Instancias where selected sources appear:

2

TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DISEÑO GRÁFICO

ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **KEVIN ANDRÉS MALDONADO NARVÁEZ,** portador de la cédula de identidad **Nº 1722257704,** previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 28 de noviembre del 2018

28 NOV 2018

Sra. Mariela Balseca
CAJA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA" CONSEJO DE CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Ing. Raquel Andrade
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN

BIBLIOTECA INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA"

Ing. William Parra
BIBLIOTECA

28 NOV 2018

COORDINACIÓN PRÁCTICAS

Ing. Samira Villalba
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA" DIRECCIÓN DE CARRERA DISEÑO GRÁFICO

Ing. Lizeth Guerrero
DIRECTOR DE CARRERA

Samantha Prado

Tgla. Samantha Prado
SECRETARIA ACADÉMICA