

---

---

# **K-papp: Diseño y desarrollo de un prototipo de alta fidelidad de una aplicación web para la comunidad de fans del K-pop**

---

---

**Autor: Ruyi Zhao**

Consultor: Mikel Zorrilla Berasategui

Profesor: Laura Porta Simó

Memoria de Proyecto Final de Máster

**Máster universitario de Aplicaciones Multimedia**

Área Profesionalizadora

Enero 2020



## Copyright



Esta obra está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada

[3.0 España de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/)

## FICHA DEL TRABAJO FINAL

<b>Título del trabajo:</b>	<i>K-papp: Diseño y desarrollo de un prototipo de alta fidelidad de una aplicación web para la comunidad de fans del K-pop</i>
<b>Nombre del autor:</b>	<i>Ruyi Zhao</i>
<b>Nombre del consultor/a:</b>	<i>Mikel Zorrilla Berasategui</i>
<b>Nombre del PRA:</b>	<i>Laura Porta Simó</i>
<b>Fecha de entrega:</b>	01/2020
<b>Titulación:</b>	<i>Máster en Aplicaciones Multimedia</i>
<b>Área del Trabajo Final:</b>	<i>Área TFM Profesionalizadora</i>
<b>Idioma del trabajo:</b>	<i>Español</i>
<b>Palabras clave</b>	<i>K-pop fans, aplicación web, enciclopedia</i>
<b>Resumen del Trabajo:</b>	
<p>K-pop ha pasado de tener una audiencia local a convertirse en un fenómeno global. Su éxito se debe en gran parte a las redes sociales y la contribución de sus fans. Este suceso ha coincidido con la evolución de la era de la información. Las plataformas actuales permiten a los fans al acceso de información sobre sus <i>bias</i> desde cualquier parte del mundo. No obstante, los fans tienen que encontrarlos a cambio de invertir tiempo en la visualización de extensos recursos visuales y textuales. Este trabajo analiza el estado de la cuestión y define los requisitos de diseño para finalmente realizar una propuesta de diseño y desarrollo de un prototipo de alta fidelidad para una aplicación <i>mobile-first</i> que permita acceder fácilmente a información completa de un artista y/o grupo de música K-pop. En el diseño se incorpora un asistente <i>chatbot</i> que dará respuesta directa a las preguntas del usuario. El proyecto realizado servirá de base para el futuro desarrollo de la aplicación.</p>	
<b>Abstract:</b>	
<p>K-pop has gone from having a local audience to become a global phenomenon. Its success is due in great part to the social media and the contribution of its fans. This event matches up with the evolution of the information age. The current platforms allow fans to access information about their bias from anywhere in the world. However, fans must find them in exchange for investing time in visualizing extensive visual and textual resources. This paper analyzes the state of matter and defines the design requirements to finally propose the design and development of a high-fidelity prototype for a mobile-first application that allows easy access to complete information of a K-pop artist and/or K-pop group. The design incorporates a Chabot assistant that will give a direct answer to the user's questions. The project will serve as the basis for the future development of the application.</p>	

*“Un viaje de mil millas comienza con un primer paso”*

Laozi (Tao Te Ching)

## Abstract

K-pop has gone from having a local audience to become a global phenomenon. Its success is due in great part to the social media and the contribution of its fans. This event matches up with the evolution of the information age. The current platforms allow fans to access information about their bias<sup>1</sup> from anywhere in the world. However, fans must find them in exchange for investing time in visualizing extensive visual and textual resources. This paper analyzes the state of matter and defines the design requirements to finally propose the design and development of a high-fidelity prototype for a mobile-first application that allows easy access to complete information of a K-pop artist and/or K-pop group. The design incorporates a Chabot assistant that will give a direct answer to the user's questions. The project will serve as the basis for the future development of the application.

## Keywords

K-pop fans, web application, encyclopedia

---

<sup>1</sup> **Bias:** In the world of K-pop it is used to indicate that there is a specific member who is the favorite.

## Resumen

K-pop ha pasado de tener una audiencia local a convertirse en un fenómeno global. Su éxito se debe en gran parte a las redes sociales y la contribución de sus fans. Este suceso ha coincidido con la evolución de la era de la información. Las plataformas actuales permiten a los fans al acceso de información sobre sus *bias*<sup>2</sup> desde cualquier parte del mundo. No obstante, los fans tienen que encontrarlos a cambio de invertir tiempo en la visualización de extensos recursos visuales y textuales. Este trabajo analiza el estado de la cuestión y define los requisitos de diseño para finalmente realizar una propuesta de diseño y desarrollo de un prototipo de alta fidelidad para una aplicación *mobile-first* que permita acceder fácilmente a información completa de un artista y/o grupo de música K-pop. En el diseño se incorpora un asistente *virtual* que dará respuesta directa a las preguntas del usuario. El proyecto realizado servirá de base para el futuro desarrollo de la aplicación.

## Palabras clave

K-pop fans, aplicación web, enciclopedia

---

<sup>2</sup> **Bias:** Significa sesgo en inglés. Pero en el mundo del K-pop es usado para indicar que hay un miembro en específico que es el favorito.

## Notaciones y Convenciones

- Tipografía itálica: aplicada en los términos ingleses.
- Tipografía subrayada: usada para resaltar algunos términos específicos del máster.
- Tipografía negrita: empleada para resaltar los títulos de los capítulos y secciones, así como los títulos de las figuras y tablas. También es usado en algunos listados para destacar del texto descriptivo.

# Índice

<b>Capítulo 1: Introducción.....</b>	<b>12</b>
<b>1. Introducción.....</b>	<b>12</b>
<b>2. Descripción.....</b>	<b>13</b>
<b>3. Objetivos generales.....</b>	<b>14</b>
<b>4. Metodología y proceso de trabajo.....</b>	<b>15</b>
<b>5. Planificación.....</b>	<b>16</b>
5.1. Tabla de hitos.....	16
5.2. Diagrama de Gantt.....	17
<b>6. Presupuesto.....</b>	<b>18</b>
<b>7. Estructura del resto del documento.....</b>	<b>19</b>
<b>Capítulo 2: Análisis.....</b>	<b>20</b>
<b>1. Estado del arte.....</b>	<b>20</b>
1.1. K-pop.....	20
1.2. Aplicaciones K-pop.....	21
<b>2. Público objetivo y perfiles de usuario.....</b>	<b>24</b>
2.1. Perfil de usuario.....	25
<b>3. Discusión del estado del arte.....</b>	<b>30</b>
<b>4. Definición de objetivos y especificaciones del producto.....</b>	<b>31</b>
<b>Capítulo 3: Diseño.....</b>	<b>32</b>
<b>1. Arquitectura de la información y árbol de navegación.....</b>	<b>32</b>
<b>2. Diseño gráfico.....</b>	<b>35</b>
2.1. Nombre y logotipo.....	35
2.2. Estilos.....	36
2.3. Usabilidad/UX.....	38
<b>3. Herramientas web y programas utilizados.....</b>	<b>39</b>
<b>Capítulo 4: Prototipos.....</b>	<b>40</b>
<b>1. Prototipo de baja fidelidad.....</b>	<b>40</b>
1.1. Prototipo de baja fidelidad: móvil.....	40
1.2. Prototipo de baja fidelidad: escritorio.....	48
<b>2. Prototipos de alta fidelidad.....</b>	<b>54</b>
2.1. Prototipo de alta fidelidad: móvil.....	54



2.2. Prototipo de alta fidelidad: escritorio .....	58
<b>Capítulo 5: Conclusiones y líneas de futuro .....</b>	<b>66</b>
<b>1. Conclusiones .....</b>	<b>66</b>
<b>2. Líneas de futuro.....</b>	<b>67</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>68</b>
<b>Anexo .....</b>	<b>71</b>
<b>Entregables del proyecto .....</b>	<b>71</b>

## Figuras y tablas

### Índice de figuras

<b>Figura 1:</b> Diagrama de Gantt.....	17
<b>Figura 2:</b> Visualizaciones de vídeos K-pop en YouTube desde 1/7/2018 hasta 30/6/2019.....	20
<b>Figura 3:</b> Capturas de pantalla del perfil de BLACKPINK en Instagram. Fuente: Instagram.....	21
<b>Figura 4:</b> Capturas de pantalla de V Live. Fuente: Google Play.....	22
<b>Figura 5:</b> Capturas de pantalla de Choeaedol. Fuente: Google Play .....	22
<b>Figura 6:</b> Captura de pantalla de la comunidad de K-pop en Amino. Fuente: Google Play .....	23
<b>Figura 7:</b> Capturas de pantalla de Mubeat. Fuente: Google Play .....	23
<b>Figura 8:</b> Edad de los fans del K-pop. Fuente: Reddit.....	24
<b>Figura 9:</b> Situación laboral de los fans del K-pop. Fuente: Reddit.....	24
<b>Figura 10:</b> Árbol de navegación de K-papp.....	34
<b>Figura 11:</b> Alfabeto coreano. Fuente: Flickr .....	35
<b>Figura 12:</b> Logotipo de K-papp.....	35
<b>Figura 13:</b> Paleta de colores .....	36
<b>Figura 14:</b> Fondo de pantalla principal de K-papp.....	37
<b>Figura 15:</b> Iconos y/o botones de K-papp .....	37
<b>Figura 16:</b> Wireframe de la pantalla de inicio y la de iniciar sesión (móvil) .....	40
<b>Figura 17:</b> Wireframe de la pantalla de registro del usuario (móvil) .....	41
<b>Figura 18:</b> Wireframe de la pantalla del chatbot Doa, y la ayuda (móvil) .....	42
<b>Figura 19:</b> Wireframe de la enciclopedia, los resultados y la ficha del artista (móvil).....	43
<b>Figura 20:</b> Wireframe pantalla del buscador de comunidades, resultados y comunidad seleccionada (móvil) ....	44
<b>Figura 21:</b> Wireframe pantalla del buscador de comunidades, su creación y la comunidad creada (móvil) .....	45
<b>Figura 22:</b> Wireframe de la pantalla de perfil de usuario y edición de perfil (móvil) .....	46
<b>Figura 23:</b> Wireframe de la pantalla de mis publicaciones y borradores (móvil) .....	47
<b>Figura 24:</b> Wireframe de la pantalla de inicio y la de iniciar sesión (escritorio) .....	48
<b>Figura 25:</b> Wireframe de la pantalla de registro de usuario (escritorio).....	48
<b>Figura 26:</b> Wireframe de la página principal (escritorio).....	49
<b>Figura 27:</b> Wireframe de la pantalla del chatbot Doa y ayuda (escritorio).....	50
<b>Figura 28:</b> Wireframe de la pantalla de resultados de la búsqueda en enciclopedia/comunidades (escritorio) ...	51
<b>Figura 29:</b> Wireframe de la ficha del artista/comunidad (escritorio) .....	51
<b>Figura 30:</b> Wireframe de la pantalla de comunidad no encontrada (escritorio) .....	52
<b>Figura 31:</b> Wireframe de la pantalla de creación de la comunidad (escritorio).....	52
<b>Figura 32:</b> Wireframe de la pantalla de edición de perfil (escritorio) .....	53
<b>Figura 33:</b> Wireframe de la pantalla de mis publicaciones/borradores (escritorio).....	53
<b>Figura 34:</b> Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de inicio y registro de usuario (móvil) .....	54
<b>Figura 35:</b> Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de inicio de sesión y recuperación de contraseña (móvil) ...	54
<b>Figura 36:</b> Prototipo de alta fidelidad del chatbot Doa y ayuda (móvil) .....	55
<b>Figura 37:</b> Prototipo de alta fidelidad de la enciclopedia, los resultados y ficha del artista (móvil) .....	55
<b>Figura 38:</b> Prototipo de alta fidelidad del buscador de comunidades, resultados y pantalla de comunidad(móvil)56	
<b>Figura 39:</b> Prototipo de alta fidelidad pantalla del buscador de comunidades y formulario de creación (móvil)...	56
<b>Figura 40:</b> Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de perfil de usuario y edición de perfil (móvil) .....	57

**Figura 41:** Prototipo de alta fidelidad pantalla de mis publicaciones, borradores y ayuda (móvil). .....57

**Figura 42:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de inicio y la de iniciar sesión (escritorio) ..... 58

**Figura 43:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de registro de usuario (escritorio) ..... 58

**Figura 44:** Prototipo de alta fidelidad de la página principal (escritorio) ..... 59

**Figura 45:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla del chatbot Doa (escritorio) ..... 59

**Figura 46:** Prototipo de alta fidelidad del pop-up de ayuda para el uso de Doa (escritorio) ..... 60

**Figura 47:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de los resultados de búsqueda en enciclopedia (escritorio) 60

**Figura 48:** Prototipo de alta fidelidad de la ficha del artista (escritorio) ..... 61

**Figura 49:** Prototipo de alta fidelidad de los resultados de la búsqueda de comunidades (escritorio) ..... 61

**Figura 50:** Prototipo de alta fidelidad de la comunidad de fans (escritorio) ..... 62

**Figura 51:** Prototipo de alta fidelidad de los resultados de una comunidad no encontrada (escritorio)..... 62

**Figura 52:** Prototipo de alta fidelidad del formulario de creación de una comunidad (escritorio) ..... 63

**Figura 53:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de edición de perfil (escritorio)..... 63

**Figura 54:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de mis publicaciones (escritorio) ..... 64

**Figura 55:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de mis borradores (escritorio)..... 64

**Figura 56:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de ayuda y soporte (escritorio) ..... 65

**Índice de tablas**

**Tabla 1:** Tabla de hitos ..... 16

**Tabla 2:** Presupuesto del proyecto..... 18

**Tabla 3:** Estilos de fuente EXO..... 36

# Capítulo 1: Introducción

## 1.Introducción

La idea del proyecto nace de la necesidad personal de un miembro de la comunidad de fans del K-pop debido a la inmensa cantidad de tiempo invertido en la visualización de varios recursos de visuales y textuales para poder obtener más información sobre los artistas del K-pop.

*“Marketing mix of the music industry in the United States and South Korea”* (Mezcla de mercadotecnia de la industria de la música en los Estados Unidos y Corea del Sud) fue realizado como trabajo final de grado para el grado de Estudios internacionales de empresa y economía [1]. Este ha sido otro de los motivos por el cual se ha propuesto realizar este trabajo final de máster sobre K-pop pero aplicado en el campo de aplicaciones multimedia.

Este proyecto trata de poner en relevancia una demanda latente de una comunidad con un peso importante en la actualidad, y asimilando los conocimientos adquiridos a lo largo del máster. El trabajo en su conjunto hace de puente entre la universidad y el mundo laboral, ya que ofrece la oportunidad de desarrollar un producto original de creación propia.

## 2. Descripción

Gracias al éxito global del “Gangnam Style” de PSY, el género musical de K-pop (música popular coreana) se ha difundido por todo el mundo alcanzando un total de 89 millones de fans y abarcando 113 países. A diferencia de la música de otros países donde la mayoría de los cantantes son solistas, la música K-pop está formada principalmente por grupos de música. Debido a la popularidad que se está teniendo en los últimos años, cada año se debutan muchos grupos de música. Gran parte de los fans son adictos al K-pop ya que no les basta tener la información básica de su miembro o artista favorito e intentan encontrar más información sobre sus hábitos, gustos, hobbies.

Actualmente el mercado dispone de plataformas que permiten compartir información de los artistas del K-pop mediante fóruns, chats entre fans, vídeos y transmisiones en directo. No obstante, hay mucha información en las redes, pero ésta está muy dispersa y algunas están en coreano con lo que los fans “extranjeros” no pueden llegar a ella debido a la barrera lingüística. En efecto, los fans necesitan invertir tiempo para buscar información teniendo que recurrir a varias plataformas.

Para responder a esta necesidad, este trabajo pretende realizar una propuesta de diseño y desarrollo de un prototipo de alta fidelidad para una aplicación web que permita acceder fácilmente a la información de un artista o grupo de música K-pop sin la necesidad de invertir un tiempo exhaustivo en la búsqueda e investigación por parte del usuario. Con el fin de agilizar la búsqueda de información se incorpora en el diseño un asistente *chatbot* que dará respuesta directa a las preguntas del usuario sobre algún dato específico.

### 3. Objetivos generales

Objetivos de la aplicación:

- Diseñar una plataforma que facilite el acceso de información de los artistas del K-pop.
- Promover el intercambio de información entre la comunidad de fans del K-pop.
- Fomentar el crecimiento del K-pop a nivel internacional.

Objetivos para el usuario:

- Disponer de toda la información fiable sobre los artistas del K-pop en una única plataforma.
- Orientar la búsqueda de información de manera fácil y sencilla.
- Garantizar la buena usabilidad y experiencia de usuario.

Objetivos personales del autor del Trabajo Final de Máster:

- Integrar los conocimientos que se ha adquirido durante la carrera, poniendo hincapié en los conocimientos de las asignaturas de diseño gráfico, diseño de interfaces interactivas, tecnologías y aplicaciones multimedia y producción multimedia.
- Desarrollar un proyecto respetando los derechos de autor de los recursos utilizados.

## 4. Metodología y proceso de trabajo

Este trabajo consiste en el diseño de la aplicación K-papp, una plataforma que permite acceder a toda la información relacionada sobre un artista K-pop.

Se ha elaborado este trabajo como si fuera un proyecto adoptando algunos principios de la metodología ágil. La realización de las diferentes partes del trabajo puede ser visto como un proyecto Scrum con una serie de mini proyectos con estos parámetros: tiempo, alcance, calidad y gastos.

Primero de todo se ha realizado un estudio de mercado para tener una primera visión sobre los productos que existen actualmente relacionados con el K-pop. A partir del análisis de mercado podremos definir la necesidad que no está cubierta por el mercado. Posteriormente, se ha hecho un estudio de los fans del K-pop para definir el público objetivo (o *target*). Para complementar este estudio se ha definido 4 perfiles de usuario usando la técnica de las Personas con el fin de contemplar las características y necesidades de los diferentes grupos de fans. Con estos datos se ha definido las funcionalidades necesarias.

Una vez definidas las funcionalidades, se ha procedido a la definición de la arquitectura de la información y del árbol de navegación de tal manera que su uso sea fácil e intuitivo para el usuario.

A continuación, se elaboran los prototipos de baja fidelidad con *wireframes* para dispositivos móvil y de escritorio incluyendo todas las pantallas y elementos necesarios para cubrir las necesidades del público objetivo. Todas las aplicaciones disponibles para los fans del K-pop están disponibles para los dispositivos móviles, pero no todas lo están para los dispositivos de escritorio. Por consiguiente, se ha optado la filosofía del Mobile-first para la elaboración de los prototipos, dado que la mayoría de los usuarios finales usan el móvil como dispositivo principal.

Finalmente, considerando todos los pasos anteriores se ha desarrollado el prototipo de alta fidelidad para la aplicación de K-papp.

## 5. Planificación

Con el fin de terminar este proyecto dentro de las fechas acordadas, se ha elaborado un plan de trabajo. Primero de todo se ha introducido las entregas con las fechas correspondientes. Luego, se ha identificado todas las actividades que se desarrollarán durante el proyecto y se ha asignado un tiempo determinado razonable para su realización. Finalmente, se ha elaborado un diagrama de Gantt donde se representa el inicio y final de las actividades de manera visual, así como una tabla de hitos con una aproximación al coste de cada tarea en términos de días.

### 5.1. Tabla de hitos

TAREA	DURACIÓN	INICIO	FIN
<b>PEC 1</b>	<b>12 días</b>	<b>23/09/19</b>	<b>04/10/19</b>
- Título, keywords, resumen	7 días	23/09/19	29/09/19
- Justificación y bibliografía	5 días	30/09/19	04/10/19
<b>PEC 2</b>	<b>10 días</b>	<b>05/10/19</b>	<b>14/10/19</b>
- Estado del arte, objetivos, alcances	6 días	05/10/19	10/10/19
- Planificación y bibliografía	4 días	11/10/19	14/10/19
<b>PEC 3</b>	<b>28 días</b>	<b>15/10/19</b>	<b>11/11/19</b>
- Análisis de usuarios	6 días	15/10/19	20/10/19
- Nombre, diseño logotipo	3 días	21/10/19	23/10/19
- Arquitectura de información y árbol de navegación	5 días	24/10/19	28/10/19
- Diseño prototipo de baja fidelidad (móvil)	10 días	29/10/19	07/11/19
- Redacción documentos para PEC 3	28 días	15/10/19	11/11/19
<b>PEC 4</b>	<b>28 días</b>	<b>12/11/19</b>	<b>09/12/19</b>
- Ajustes y correcciones de PEC 3	1 día	12/11/19	12/11/19
- Diseño prototipo de baja fidelidad (escritorio)	4 días	12/11/19	15/11/19
- Diseño prototipo de alta fidelidad (móvil)	10 días	16/11/19	25/11/19
- Diseño prototipo de alta fidelidad (escritorio)	10 días	26/11/19	05/12/19
- Redacción documentos para PEC 4	28 días	12/11/19	09/12/19
<b>PEC 5</b>	<b>25 días</b>	<b>10/12/19</b>	<b>03/01/20</b>
- Revisión, ajustes y finalización proyecto e informe	3 días	10/12/19	12/12/19
- Redacción memoria TFM	12 días	13/12/19	24/12/19
- Elaboración de presentación académica	5 días	25/12/19	29/12/19
- Elaboración de presentación pública	2 días	30/12/19	31/12/19
- Revisión de todos los documentos	3 días	01/01/20	03/01/20
- Redacción informe de trabajo	25 días	10/12/19	03/01/20

Tabla 1: Tabla de hitos



### 5.2. Diagrama de Gantt

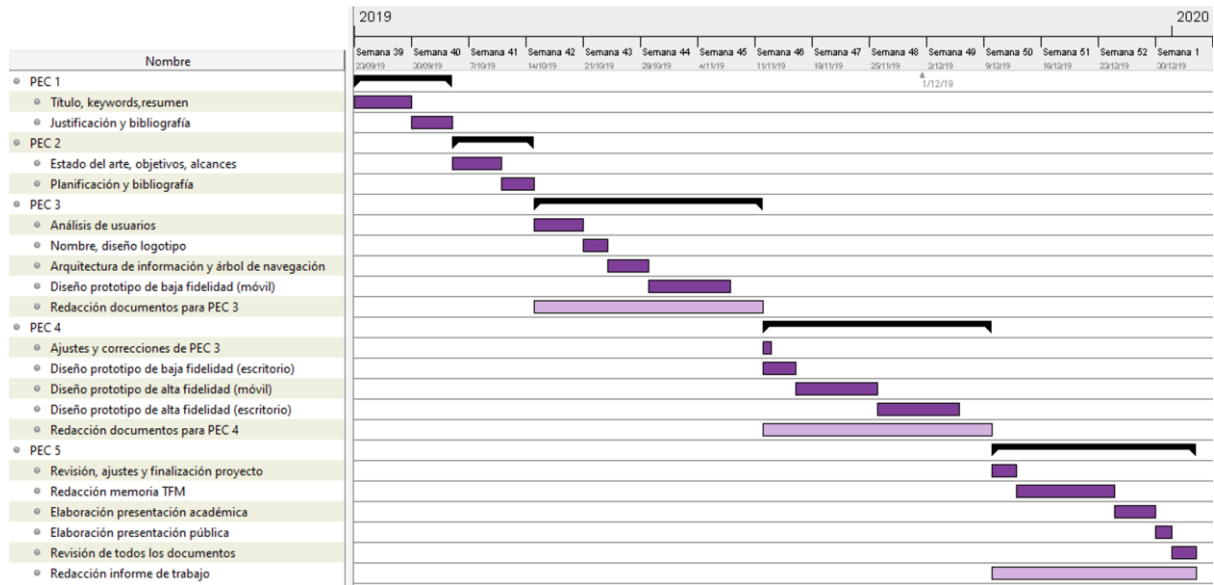


Figura 1: Diagrama de Gantt.

## 6. Presupuesto

El presupuesto que se detalla a continuación es una estimación del coste que supondría el proyecto. Por un lado, se expone el precio por el equipo humano, tomando como referencia el precio por hora que supone diseñar una aplicación web [2] y para diseñar un logo [3]. Y por otro lado, se muestra el precio que hay actualmente para la contratación del equipo técnico usado [4,5].

	TIEMPO	PRECIO	TOTAL
<b>Equipo humano</b>			<b>3.322,50€</b>
<b>Análisis</b>			
Estudio de mercado	15h	25€/hora	375€
Investigación del usuario	15h	25€/hora	375€
<b>Diseño</b>			
Arquitectura de información y árbol de navegación	12.5h	25€/hora	312,50€
Diseño de logotipo	7,5h	18€/hora	135€
<b>Prototipos</b>			
Prototipo de baja fidelidad (móvil)	25h	25€/hora	625€
Prototipo de baja fidelidad (escritorio)	10h	25€/hora	250€
Prototipo de alta fidelidad (móvil)	25h	25€/hora	625€
Prototipo de alta fidelidad (escritorio)	25h	25€/hora	625€
<b>Equipo técnico</b>			<b>428,22€</b>
MockFlow	(plan anual)	13€/mes	156€
InDesign	3meses	90,74€/mes	272,22€
<b>TOTAL PROYECTO</b>			<b>3.750,72€</b>

*Tabla 2: Presupuesto del proyecto.*

Según las encuestas elaboradas por YeePLY, el desarrollo completo de la aplicación con las características de K-papp supondría un coste aproximado de 22.200€ para los dispositivos móviles (Android y iOS) [6] y 8.733€ para los dispositivos de escritorio [7].

## 7. Estructura del resto del documento

En los siguientes 4 capítulos se mostrará por orden todos los pasos que se ha seguido para la elaboración de este trabajo.

- **Capítulo 2: Análisis**

En este capítulo se hace un análisis de mercado indicando los diferentes productos existentes para la comunidad de fans del K-pop, también se hace una investigación sobre los fans del K-pop con el objetivo de definir los requisitos que debe cumplir la aplicación para cubrir las necesidades del público objetivo.

- **Capítulo 3: Diseño**

En esta sección se define la arquitectura de la información y el árbol de navegación con las pantallas necesarias para la aplicación. Este paso es imprescindible ya que es la base que se parte para desarrollar el prototipo de la aplicación.

- **Capítulo 4: Prototipos**

En este apartado se muestran los prototipos de baja y alta fidelidad tanto para dispositivos móviles como para dispositivos de escritorio.

- **Capítulo 5: Conclusiones y líneas de futuro**

Este será el último capítulo, donde se incluye las conclusiones obtenidas al finalizar este trabajo y se propondrá posibles vías de evolución para el proyecto.

## Capítulo 2: Análisis

### 1. Estado del arte

En este apartado se presentará una visión global de la situación actual de la música popular de Corea del Sur (K-pop) y las plataformas existentes para la comunidad de fans del K-pop.

#### 1.1. K-pop

Según Young Mee Lee, la música popular de Corea del Sur (K-pop) fue introducida durante la era de la ocupación japonesa de 1910-1945 [8]. Pero no fue hasta finales de los años 90 que SM Entertainment, YG Entertainment y JYP Entertainment (conocidos como los “Big Three” del K-pop) introdujeron un nuevo estilo de música al K-pop, que fue desarrollándose hasta convertirse en lo que ahora es [9].

K-pop se fue expandiendo a ciertos países vecinos como Japón y China, pero actualmente se ha difundido por todo el mundo (figura 2). Un estudio ha demostrado que, a pesar de las barreras físicas y sociales, la producción de componentes visuales y de audio del K-pop puede influir en las actitudes y preferencias favorables de las personas no coreanas [10]. Spotify creó listas de reproducción de K-pop para el mercado Sudeste asiático, pero la popularidad de estas listas ha llegado a todo el mundo. Durante el último año, países como Perú, Canadá, Francia y Turquía ha superado los 100 millones de transmisiones en K-pop [11]. Se calcula que hay un total de 89 millones de fans en 113 países [12].

Corea del Sur es el sexto en la industria de la música global y con un crecimiento del 17,90% en los ingresos es uno de los países con más crecimiento en el mercado [11]. El éxito del K-pop se debe en gran parte a las redes sociales y su cultura participativa asociativa, que ha contribuido al éxito del “Gangnam Style” de PSY y grupos como BTS y BLACKPINK.



**Figura 2:** Visualizaciones de vídeos K-pop en YouTube desde 1/7/2018 hasta 30/6/2019  
Fuente: Spaceoddy, Kpop-Radar

Debido a la temprana introducción en los países asiáticos, se puede encontrar bastantes trabajos sobre el impacto que ha tenido K-pop en China o Japón [13–15]. No obstante, también hay trabajos e investigaciones acerca el impacto que ha tenido K-pop en algún país occidental, donde la cultura es totalmente diferente como por ejemplo Suecia, Austria o Rumania [16–18].

## 1.2. Aplicaciones K-pop

La música K-pop es popularmente reconocida por sus grupos de música. Los fans de cada grupo tienen un *bias*<sup>3</sup> hacia un miembro del grupo [19]. Son muchos los fans que buscan información detallada de sus *bias* (hábitos, gustos, hobbies...) para conocerlos mejor. La mayoría de los fans no saben y tampoco necesitan saber coreano para disfrutar del K-pop, pero sí les facilitaría el acceso de información y no depender de las traducciones [20]. Por consiguiente, necesitan plataformas donde compartir información [21]. Varios estudios demuestran que parte de la difusión del K-pop ha sido generada por los esfuerzos de la comunidad de fans y sus publicaciones en las redes sociales [22–25]. A continuación, se describen las principales plataformas usados por los fans del K-pop para encontrar y/o intercambiar información.

- **Instagram**

Instagram es una aplicación web y móvil en la que los usuarios pueden subir y editar fotos y vídeos, además, también permite hacer transmisiones en vivo. Además, también es una plataforma donde los fans comparten información, ya que aparte de poder comunicar mediante los comentarios, hay fans que crean perfiles donde sólo publican cosas de cierto grupo o miembro del K-pop.

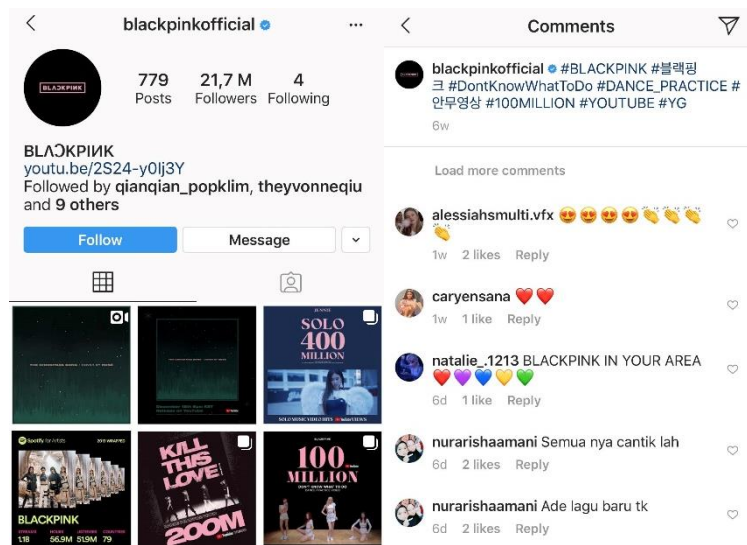


Figura 3: Capturas de pantalla del perfil de BLACKPINK en Instagram. Fuente: Instagram

<sup>3</sup> **Bias**: Significa sesgo en inglés. En el mundo del K-pop es empleada para indicar que hay un miembro en específico que es el favorito.

- **V LIVE**

Esta es una aplicación web y móvil en la que ofrece el servicio de transmisión de vídeo en vivo de los artistas del Corea del Sur, y también permite chatear en vivo con los fans y ver contenidos exclusivos dentro de los canales [26]. Es la plataforma principal que usan los fans para comunicarse con sus ídolos K-pop. Actualmente se registran más de 50 millones de descargas en dispositivos Android.

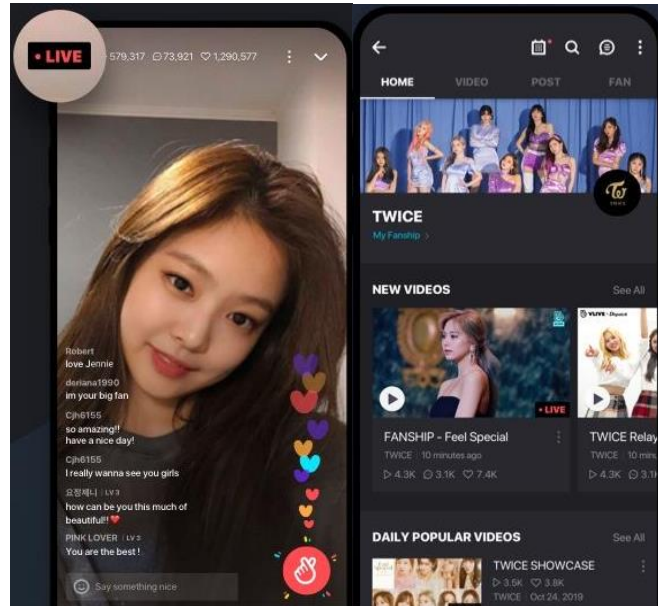


Figura 4: Capturas de pantalla de V Live. Fuente: Google Play

- **CHOEAEODOL**

Es una aplicación móvil en la que permite ver y compartir el horario de los ídolos K-pop. Y aparte de otras herramientas como votar a un ídolo, también incluye un chat para la comunicación entre los fans. Ya constan más de 1 millón de descargas en dispositivos Android.

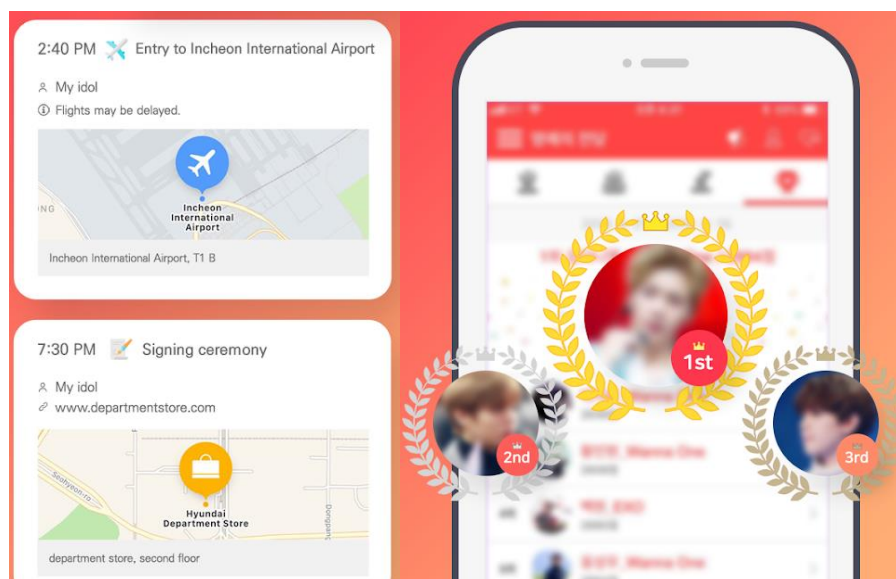


Figura 5: Capturas de pantalla de Choeaedol. Fuente: Google Play

- **Amino**

Amino es una aplicación web y móvil que consiste en una red de comunidades donde se comparte información para personas con los mismos intereses. Dentro de Amino hay una comunidad de K-pop con más de 700 mil miembros donde hay entradas de blog, grupos de chats y archivos con fotos editados entre otras características. Debido a la popularidad de esta comunidad, también se creó la aplicación de K-pop Amino en 5 versiones (inglés, español, árabe, portugués y ruso).

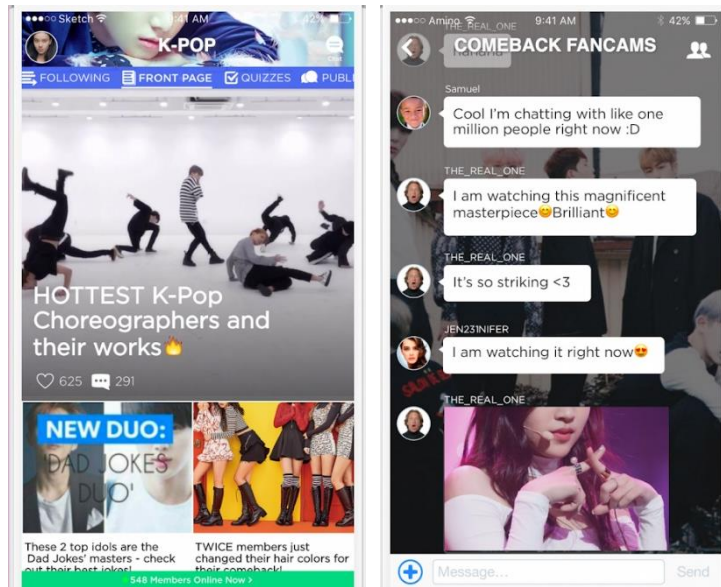


Figura 6: Captura de pantalla de la comunidad de K-pop en Amino. Fuente: Google Play

- **Mubeat**

Mubeat es una aplicación móvil que proporciona vídeos de los artistas subtítulos en más de 50 idiomas. Y también tiene una parte de comunidad en la que se puede subir mensajes. Cuenta con más de 1 millón de descargas en dispositivos Android.

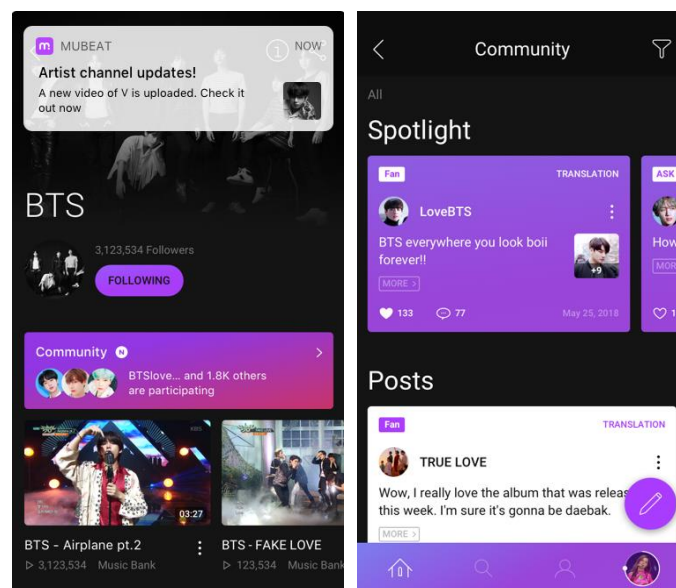


Figura 7: Capturas de pantalla de Mubeat. Fuente: Google Play

## 2. Público objetivo y perfiles de usuario

Con el fin de crear K-papp ajustado a las necesidades de los usuarios potenciales, es imprescindible conocerlos antes de pasar a la fase de diseño y creación. Dicho esto, en este apartado se hará un estudio del público objetivo y también se mostrará 4 perfiles de usuario.

El público objetivo de K-papp es la comunidad de K-pop fans a nivel global. Aunque esta comunidad está en continuo crecimiento, son escasas las estadísticas sobre éstas. No obstante, se encuentran dos encuestas: una iniciada por SirBuckeye en Reddit con 4286 participantes [27] y otra realizada por Beyond Hallu con 1774 participantes de 82 países [28].

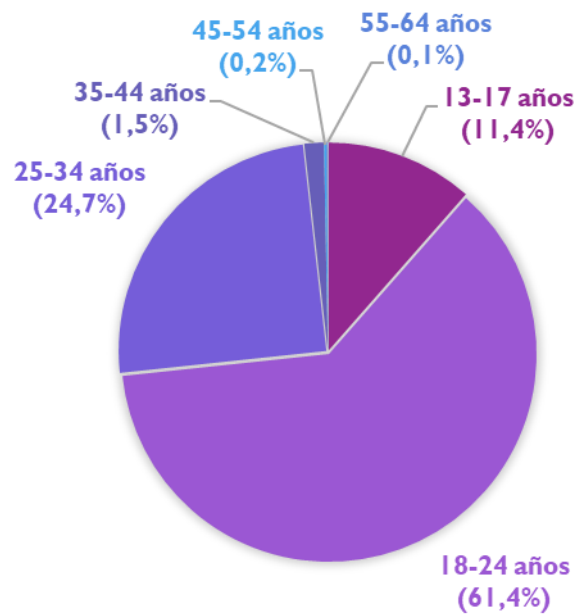


Figura 8: Edad de los fans del K-pop. Fuente: Reddit.

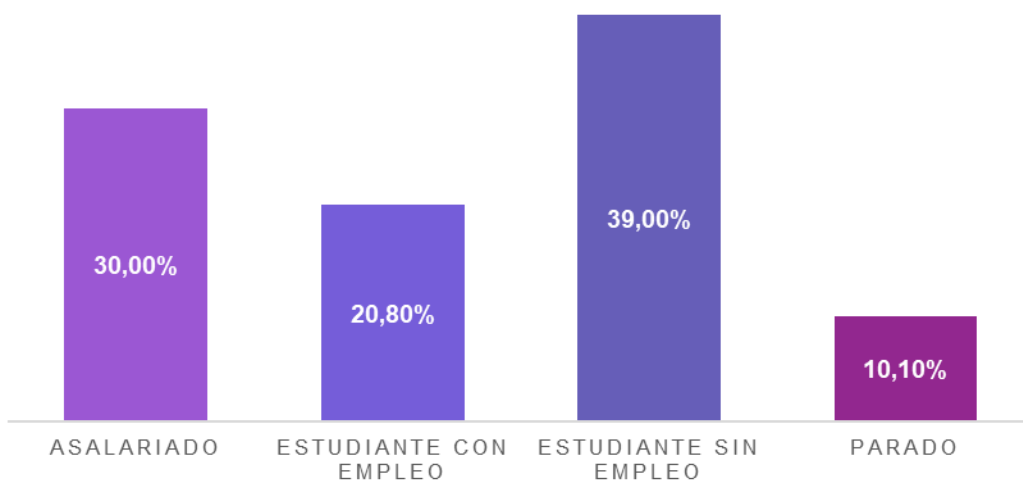


Figura 9: Situación laboral de los fans del K-pop. Fuente: Reddit.



Según la encuesta realizada en Reddit más de la mitad de los fans del K-pop son hombres (52,6%) mientras que las mujeres fans son un 47,4%. Tal y como se puede ver en la figura 1 y en la figura 2, la mayoría de los fans son jóvenes con una edad comprendida entre los 18 y 24 años (61,4%) que son estudiantes sin empleo (39%) o que ya están trabajando (30%). Moviéndose hacia el origen étnico de los fans, el 39,4% son de origen asiático mientras que 39,3 son americanos. Además, en esta encuesta muestra que el 46,8% de los fans encuestados viven en Estados Unidos.

Sin embargo, según los datos obtenidos desde YouTube [29] (teniendo en cuenta que China tiene restricción para acceder a YouTube), la mayoría de los fans provienen de la Asia oriental (Corea del Sur, Japón) y del Sudeste Asiático (Tailandia, Malasia, Vietnam) que no se ven reflejadas en las encuestas. De modo que estos datos también varían si tenemos en cuenta los fans asiáticos, ya que la mayoría de los fans de Corea del Sur son mujeres y el rango de edad de los 40 tiene más peso (20% de los fans) [30,31].

Después de analizar los datos disponibles de los fans del K-pop, podemos sacar las siguientes conclusiones:

- Los fans del K-pop provienen de una gran variedad de países y residen en países diferentes a sus orígenes.
- Gran parte de los fans tienen una edad entre los 13 y 29. Aunque en Corea del Sur y Japón hay bastantes fans que están en sus trentenos o cuarentenas.
- Hay muchos fans que no saben coreano [32].
- Gran parte de los fans son jóvenes que están estudiando o acaban de empezar a trabajar, con lo que no tienen muchos ahorros.
- Al tener una edad joven, es un público que está muy conectado en las redes ya sea mediante Smartphone, tablet u ordenador.

### **2.1. Perfil de usuario**

K-papp será una aplicación abierta a todo el público, ya que además de los fans del K-pop también habrá otros usuarios como los empleados de las empresas que provienen los artistas del K-pop. Pero en este apartado se presentarán 4 perfiles de usuario teniendo en cuenta la gran variedad de origen, cultura, capacidad económica de los potenciales usuarios de K-papp expuestos en el apartado anterior.

## Perfil de usuario 1: Naeun Song

### Demografía

**Edad:** 26 años  
**Nacionalidad:** surcoreana  
**Residencia:** Estados Unidos, Nueva York  
**Idioma:** inglés, coreano  
**Estudios:** Graduada en Publicidad y Marketing  
**Trabajo:** Asistente de Marketing  
**Sueldo:** 41.267€/año (45.472\$/año)  
**Estado civil:** soltera  
**Hobbies:** escuchar K-pop, jugar a pádel, viajar.  
**Personalidad:** extrovertida, carismática.

### Objetivos y Motivaciones

#### **Naeun necesita...**

- compartir información de su grupo favorito a foros.
- obtener información fiable de su bias

#### **Naeun usa K-papp para...**

- publicar información de BLACKPINK para los fans internacionales.

- encontrar información de grupos de K-pop sin necesidad de recurrir a varias plataformas.

#### **Naeun teme...**

- que la gente publique traducciones erróneas sobre contenidos.

- perder el tiempo sin lograr a encontrar lo que busca.

- no poder editar el contenido que ha publicado.

#### **Naeun presta atención a...**

- los fans de BLACKPINK en Nueva York.

- los videoclips de K-pop en YouTube

- las noticias en Twitter sobre BLACKPINK

- las fotos subidas por BLACKPINK en Instagram.



### Perfil personal

Naeun nació en Corea del Sur, pero emigró con sus padres a Estados Unidos cuando tenía 10 años. Ahora trabaja para una empresa de marketing en Nueva York. Naeun está muchas horas trabajando, hay muchos fines de semana que trabaja desde casa, con lo que no tiene mucho tiempo libre. No obstante, escucha K-pop diariamente en su trayecto hacia el trabajo y en el gimnasio. Es fan de BLACKPINK y su bias es Rosé. Cuando tiene tiempo, intenta traducir información del coreano al inglés y publicarlos en foros para compartir con otros fans que no saben coreano.

### Escenario

Después de salir del trabajo a las 18h, Naeun se dirige al gimnasio donde escucha K-pop mientras hace ejercicio. Regresa a casa a las 19:30h, abre el ordenador, contesta unos mails y mira qué noticias hay de BLACKPINK. Hoy se ha transmitido una entrevista con BLACKPINK en la radio. Naeun se conecta en la página web de la radio para escuchar la entrevista. Luego se conecta en K-papp para publicar en el foro los puntos más interesantes de la entrevista.

## Perfil de usuario 2: Julio César García Martínez

### Demografía

**Edad:** 17 años  
**Nacionalidad:** mexicana  
**Residencia:** España, Barcelona  
**Idioma:** español, inglés  
**Estudios:** Estudiando 1º bachillerato  
**Sueldo:** 1000€/año (paga semanal de los padres)  
**Estado civil:** soltero  
**Hobbies:** escuchar K-pop, bailar K-pop  
**Personalidad:** tímido, introvertido, trabajador.

### Objetivos y Motivaciones

#### **Julio César necesita...**

- saber toda la información acerca su bias.
- obtener información fiable de su bias

#### **Julio César usa K-papp para...**

- encontrar información de grupos de K-pop sin necesidad de recurrir a muchas plataformas.
- comunicarse con otros fans en el fórum.

#### **Julio César teme...**

- encontrarse información falsa en internet.
- no encontrar información que le interese en inglés o español.
- no poder cambiar de nombre de usuario en una plataforma, ya que sus gustos van cambiando cada dos por tres.

#### **Julio César presta atención a...**

- los nuevos videoclips del K-pop disponibles en YouTube.
- las entrevistas de EXO, y en especial las respuestas de Sehun.



### Perfil personal

Julio César es nacido y crecido en Barcelona, pero sus padres son de origen mexicana. Actualmente está estudiando 1º de bachillerato científico. En el futuro quiere llegar a ser médico. Hace un año que empezó a escuchar K-pop con sus amigos, y entre ellos han formado un grupo llamado "EStar". Cuando tiene tiempo libre se reúne con sus amigos para practicar coreografías y suben vídeos de estos dance covers<sup>1</sup> en YouTube (ya cuentan con más de 10mil seguidores). Le gusta el grupo de EXO y su bias es Sehun. Le gusta saber todo sobre Sehun, hasta se viste como él.

### Escenario

Son las 17h y Julio César acaba de terminar sus deberes. Julio César se estira en sofá con su Smartphone para ver si en YouTube hay alguna coreografía chula para aprender. Suena el móvil, un amigo suyo le pregunta si quiere salir a cenar comida coreana, Julio César dice que sí, ya que nunca ha comido comida coreana. Después de colgar al teléfono se pregunta cuál es la comida favorita de su bias. Abre la aplicación de K-papp y formula la pregunta al chatbot, donde le responde que es Samgyeopsal y Sushi.

<sup>4</sup> **Dance cover:** videoclip en el que los bailarines recrean la coreografía de un videoclip original.

## Perfil de usuario 3: Misaki Takumi

### Demografía

**Edad:** 38 años  
**Nacionalidad:** japonesa  
**Residencia:** Corea del Sur, Jeonju.  
**Idioma:** japonés, coreano  
**Estudios:** Doctorada en lengua y literatura japonesa  
**Trabajo:** Escritora  
**Sueldo:** 72.835€/año (8.768.292¥/año)  
**Estado civil:** viuda  
**Hobbies:** escuchar K-pop, leer libros, ver películas.  
**Personalidad:** creativa, luchadora

### Objetivos y Motivaciones

#### **Misaki necesita...**

- comunicarse con otros fans y no sentirse tan sola.
- obtener información fiable de los grupos de K-pop.

#### **Misaki usa K-papp para...**

- encontrar información de BTS sin necesidad de recurrir a muchas plataformas ya que no tiene tiempo.

#### **Misaki teme...**

- que la aplicación sea difícil de utilizar
- recibir mensajes de phishing.
- encontrarse información falsa por internet.

#### **Misaki presta atención a...**

- la seguridad de la aplicación.
- fácil uso de la aplicación.



### Perfil personal

Misaki es natural de Tokio, y después de casarse con su marido surcoreano se mudó a vivir en Jeonju. Misaki es madre soltera de dos niños (7 y 10 años) ya que su marido falleció de cáncer hace un año. Misaki es una escritora autónoma que trabaja mucho ya que necesita ganar lo suficiente para poder soportar todos los gastos de la familia. Los suegros de Misaki vienen de vez en cuando para ayudarla a cuidar los niños. Aunque ya ha pasado un año desde el fallecimiento de su marido, Misaki aún no está acostumbrada a afrontar todos los problemas ella sola. Dedicar todo su tiempo al trabajo y a sus hijos, no tiene tiempo para ella. A menudo se cuestiona si está criando a sus niños lo mejor que puede, se cuestiona si está viviendo la vida que ella quiere. Hasta que encontró las respuestas en las canciones de BTS. Y cada vez que encuentra dificultades, escucha las canciones de K-pop para encontrar la fuerza para seguir adelante.

### Escenario

Misaki acaba de dejar los niños al colegio, al volver a casa se siente cansada de esta vida tan rutinaria. Se pone a escuchar música de BTS, se anima un poco, y de repente salta una nueva canción que le llama la atención por su letra. Decide buscarlo desde el ordenador la letra completa de la canción. Le parece una buena canción que le ayuda a animarse. Tiene curiosidad para saber más sobre este cantante. Abre la aplicación de K-papp.com y encuentra la ficha básica de este cantante.

## Perfil de usuario 4: Antoine Bouchard Morin

### Demografía

**Edad:** 31 años  
**Nacionalidad:** francesa  
**Residencia:** Francia, Lyon  
**Idioma:** francés, inglés  
**Estudios:** Máster en periodismo y comunicación digital  
**Trabajo:** periodista  
**Sueldo:** 92.000€/año  
**Estado civil:** Casado  
**Hobbies:** escuchar K-pop, ciclismo, viajar.  
**Personalidad:** aventurero, amistoso

### Objetivos y Motivaciones

#### **Antoine necesita...**

- compartir información del K-pop con otros fans.
- obtener información fiable de los grupos del K-pop.

#### **Antoine usa K-papp para...**

- encontrar información de grupos de K-pop sin necesidad de recurrir a muchas plataformas.
- verificar la certeza de un dato sobre un grupo de K-pop.

#### **Antoine teme...**

- discutir con su mujer por encontrar información que se contradice.

#### **Antoine presta atención a...**

- la respuesta de los otros fans a sus publicaciones.
- la información publicada por otros fans.



### Perfil personal

Antoine nació y creció en París. Hace unos 5 años conoció a su mujer en un festival de K-pop. Con lo que ambos son fans del K-pop y este año han pensado de ir a Corea del Sur de turismo. Entre los dos hablan mucho sobre K-pop, sobre las nuevas canciones, nuevos grupos, etc. Hay mucha información sobre K-pop en las redes sociales, y a veces discuten porque han visto información que se contradice.

### Escenario

Es un fin de semana, Antoine y su mujer salen a dar un paseo por el centro de Lyon. Empiezan a hablar sobre el nuevo estilo de Jimin (BTS). Antoine dice que Jimin se ha hecho un tatuaje, mientras que su mujer dice que es un tatuaje temporal. Antoine formula la pregunta al chatbot de K-papp y este responde que, efectivamente, Jimin se ha tatuado.

### 3. Discusión del estado del arte

En el mercado actual se puede encontrar varias plataformas para acceder a información del K-pop pero la mayoría sólo está disponible en coreano. Tal y como se apreció anteriormente son pocas las aplicaciones disponibles para la comunidad de fans internacionales del K-pop. Además, éstas tienen algunas carencias desde el punto de vista para un fan del K-pop.

- **Instagram:** Se puede seguir al artista y visualizar las fotos y vídeos subidos por ellos y también contenidos relacionados mediante la búsqueda de las etiquetas, pero no se puede acceder a una información completa relacionada con el artista.
- **V LIVE:** Se puede visualizar la transmisión de vídeo en vivo y acceder a una cantidad elevada de información. Pero es un problema para los fans que residen en un otro país con una franja horaria contraria a la celebridad que está transmitiendo ya que no podrá visualizar en vivo la transmisión y muchos vídeos no se guardan para futuras visualizaciones. Además, el usuario tiene que invertir tiempo para visualizar todo el vídeo para poder sacar una información escasa o nula.
- **Amino:** Hay muchos fans que comparten la información mediante esta plataforma. No obstante, la cantidad de información es exhaustiva y desordenada.
- **Choeaedol:** Se puede acceder a los horarios públicos de los ídolos del K-pop y también cuenta con una sección de comunidad, pero no está disponible toda la información relacionada con el artista.
- **Mubeat:** Al igual que V LIVE, para poder acceder a la información se tiene que invertir tiempo para ver los vídeos.

Aquí cabe mencionar que la era actual se denomina la “Era de la información”, ya que se caracteriza por la facilidad de acceder y compartir la información de manera inmediata. Sin embargo, esta era tiene otra vertiente negativa. No toda la información compartida y disponible es fiable.

## 4. Definición de objetivos y especificaciones del producto

En este apartado se expondrá tanto los objetivos principales que tendrá la aplicación teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente como el listado con todas las características que ésta abarcará.

### Objetivos:

- Proporcionar información completa y fiable de los artistas del K-pop en una única plataforma.
- Promover el intercambio de información entre la comunidad de fans del K-pop.
- Fomentar el crecimiento del K-pop a nivel internacional.

### Características:

- Filosofía *Mobile-First*: ya que se deduce que mayoría de los usuarios usan el móvil como dispositivo principal. Porque todas las aplicaciones están disponibles para dispositivos móviles, pero no todas lo están para los de escritorio.
- Idioma inglés: porque es considerado como el idioma universal.
- Libre de pago: debido a que gran parte de los usuarios no tienen ahorros.
- Diseño atractivo para todas las edades: porque los fans del K-pop tienen edades muy dispersas.
- Registro de usuarios: para que los usuarios sean identificados en el sistema y para poder participar a la sección de comunidades.
- Asistente inteligente: con el fin de facilitar al usuario una búsqueda automática y personalizada.
- Sección de comunidades: para que los usuarios puedan compartir información.
- Enciclopedia: que tendrá toda la información organizada de los artistas del K-pop.
- Pantalla de perfil: donde el usuario podrá modificar su foto de perfil y otros datos.

## Capítulo 3: Diseño

### 1. Arquitectura de la información y árbol de navegación

K-papp estará disponible para distintos dispositivos (Smartphone, Tablet, desktop). Aunque el tamaño de los recursos y las fuentes variarán según el dispositivo, todas las versiones mantendrán las mismas pantallas con los mismos contenidos. En este apartado se expondrá detalladamente las distintas pantallas de K-papp.

- **Inicio:** Es la página inicial que aparece al acceder a K-papp donde aparecen dos opciones: iniciar sesión y registro de usuario (al clicar se enlaza directamente a la pantalla correspondiente). En el caso que el usuario haya activado la opción de iniciar sesión automáticamente, esta pantalla no aparecerá e irá directamente a la página principal.
- **Iniciar sesión:** Permite el *login* del usuario mediante el usuario/email y su contraseña. También hay el botón de “Recuperar contraseña” en el caso de que el usuario se haya olvidado de su contraseña.
- **Registro:** Si es la primera vez que el usuario accede a K-papp, necesitará registrarse para poder acceder a la aplicación. El usuario se podrá registrar rellenando un formulario con los siguientes campos obligatorios: nombre de usuario, email, sexo, fecha de nacimiento, nacionalidad y 2 veces la contraseña. Con estos datos K-papp podrá conocer mejor a sus usuarios con tal de ofrecerles una mejor experiencia de usuario.
- **Página Principal:** La pantalla principal por defecto aparece la pantalla del asistente inteligente Doa, para agilizar la búsqueda.
- **Enciclopedia:** Al ser una de las funciones principales de K-papp, éste se podrá acceder desde cualquier pantalla. Se encuentra en su parte superior un buscador de artistas. Al clicar sobre el buscador de artistas si no se pone nada aparecen sugerencias de las últimas 3 búsquedas del usuario. Cuando el usuario empiece a introducir las letras en el buscador, el buscador ya sugiere los grupos que contengan esta combinación de letras para ofrecer una búsqueda más rápida ofreciendo una mejor experiencia al usuario. Al dar clic a buscar, se enlaza a la pantalla de resultados.
  - **Resultados:** Una vez introducida el artista a buscar, aparecen los resultados con este nombre. En el caso de los grupos de K-pop no se repiten los nombres, no obstante, hay muchos artistas que tienen el mismo nombre, con lo que aparecerán más de un resultado. Cuando se clica encima del resultado se enlaza a la pantalla de ficha del artista de K-pop.



- **Ficha del artista de K-pop:** En la ficha del artista aparecen todos los datos principales de esta. Para los grupos de K-pop aparece la fecha de debut, color representativo del grupo, los miembros que lo forman con sus roles y datos principales (hay un enlace a la ficha particular del miembro en concreto), y los hechos más importantes y/o interesantes del grupo. Mientras que para los miembros de los grupos habrá una ficha con los datos básicos (nombre real, fecha nacimiento, altura, número de hermanos) y también datos interesantes como los hobbies, la comida favorita, el artista favorito, etc.
- **Chatbot (Doa):** El *chatbot* también será accesible desde cualquier pantalla. Doa será el asistente virtual que dará una respuesta rápida a las preguntas concretas sobre un artista. En esta pantalla Doa saluda al usuario con su nombre de usuario y preguntándole qué necesita saber. El usuario introduce su pregunta en la parte inferior de la pantalla mediante el tecleo de la pregunta o mediante la entrada de voz. Al recibir la pregunta, Doa responde a su pregunta en el caso de que encuentre la respuesta, y en el caso contrario enlaza un link hacia la ficha del artista y otro link hacia el fórum.
  - **Ayuda:** La pantalla de ayuda al *chatbot* será accesible únicamente cuando el usuario esté en la pantalla del *chatbot*. Dentro de esta pantalla aparece un vídeo tutorial explicando cómo usar Doa y las preguntas frecuentes sobre su uso.
- **Comunidades:** Para poder tener un acceso fácil, el usuario podrá acceder a la pantalla de comunidades desde cualquier pantalla. En la parte superior de la pantalla también se encuentra un buscador. Al igual que el buscador de la enciclopedia, es un buscador inteligente, donde aparecen las sugerencias del artista/comunidad buscado. Cuando el usuario da clic al botón de búsqueda se enlaza con la pantalla de resultados.
  - **Resultados:** Aparecen los resultados de las comunidades creadas con el nombre del artista o el nombre de la comunidad.
  - **Ver comunidad:** Se accede a la pantalla de una comunidad en concreto cuando el usuario entra en ella. Dentro de la comunidad el usuario podrá subir publicaciones y comentarlas.
  - **Crear nueva comunidad:** En caso de que una comunidad no exista, se habilitará la opción de “Crear nueva comunidad”. El usuario podrá crear una nueva comunidad rellenando un simple formulario.
  - **Publicar:** El usuario podrá subir publicaciones indicando el título y redactando un contenido de texto que puede ser combinado con imágenes y videos. Si el usuario no termina la publicación lo podrá guardar como borrador y seguir editando más adelante.

- **Perfil:** En la pantalla de perfil, el usuario verá en la parte superior su foto de perfil y su nombre de usuario. En el centro de la pantalla el usuario podrá acceder a la pantalla de “editar perfil”, “mis publicaciones”, “mis borradores” y “ayuda y soporte”. Finalmente, en la parte inferior se encuentra la opción de cerrar sesión. Si el usuario no cierra de sesión, se mantiene la sesión abierta para el próximo acceso.
  - **Editar perfil:** Aquí el usuario puede modificar todos sus datos excepto el sexo y la fecha de nacimiento.
  - **Mis publicaciones:** El usuario podrá visualizar sus publicaciones y las publicaciones que ha participado.
  - **Mis borradores:** El usuario podrá acceder a las publicaciones que no ha terminado de editar y hacer modificaciones antes de su publicación.
  - **Ayuda y soporte:** El usuario podrá ver las *FAQs* de la aplicación y también reportar algún problema o poner alguna sugerencia de mejora para la plataforma.

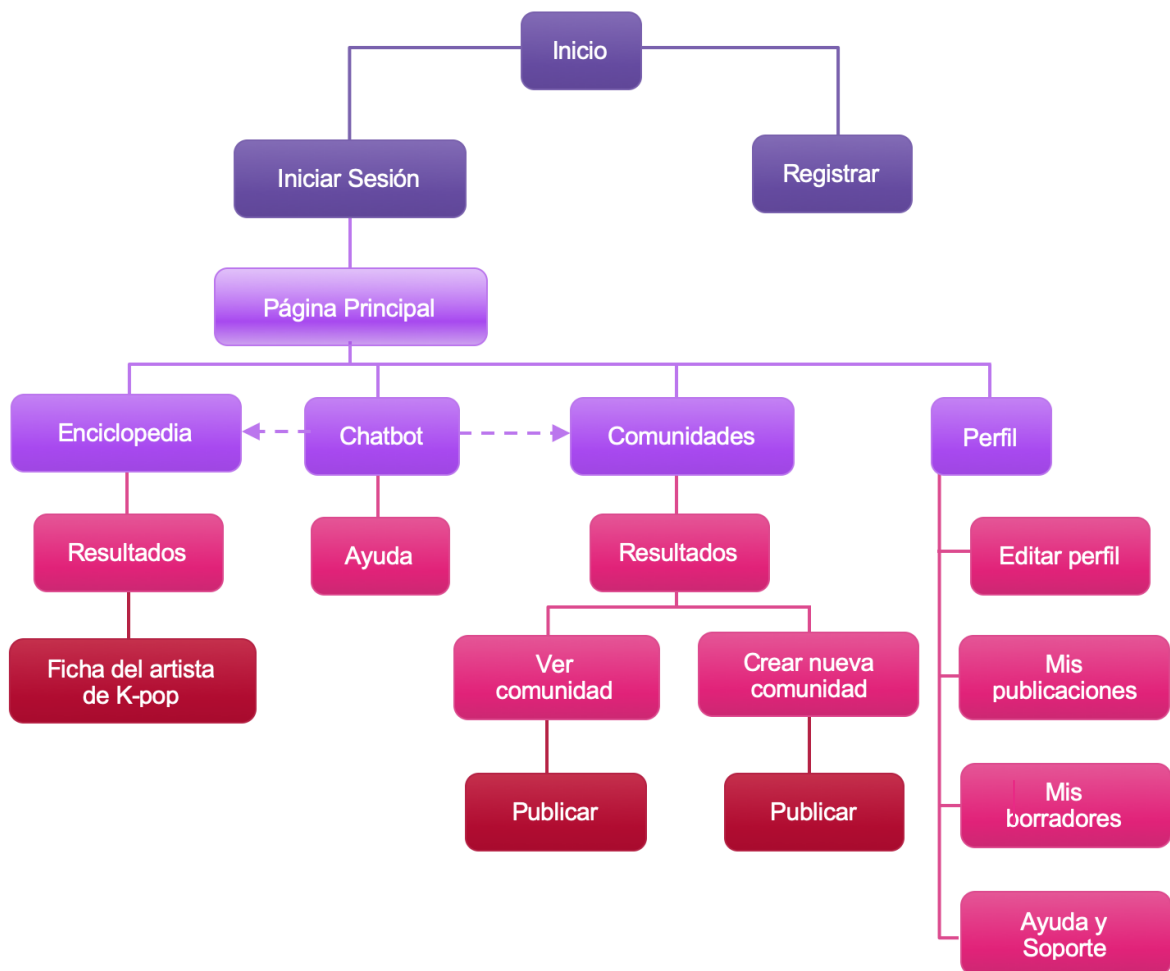


Figura 10: Árbol de navegación de K-papp

## 2. Diseño gráfico

### 2.1. Nombre y logotipo

Cualquier producto debe tener un nombre al que es reconocido. Al ser una aplicación dirigida a todos los fans del K-pop a nivel internacional, es recomendable que éste sea un nombre universal. El nombre también debe ser sencillo y fácil de recordar, además de tener algo en común con K-pop. Por lo tanto, se ha elegido “K-papp”, que es la combinación de “K-pop” y “App”.

Para la creación del logotipo, por un lado, se ha tomado de referencia el alfabeto coreano, que son caracteres bastante cuadrículadas y, por otro lado, al ser una aplicación para consultar información de las celebridades (también referido como *superstars* en inglés), se ha añadido una estrella.

Se ha elegido el color lila como color principal del logotipo y de la aplicación ya que es la combinación de la estabilidad del azul y la energía del rojo [33]. Se ha usado un color gradiente lila para retratar una mirada moderna y futurista.



Figura 11: Alfabeto coreano. Fuente: Flickr



Figura 12: Logotipo de K-papp

## 2.2. Estilos

- **Paleta de colores**

Para la elaboración del prototipo de K-papp se ha usado una paleta de color con contraste de saturación con el fin de usar el lila como color principal de la aplicación y los otros como colores secundarios.



Figura 13: Paleta de colores

- **Fuente**

Se ha elegido la fuente EXO diseñado por Natanael Gama y Robin Mientjes. Exo es una tipografía geométrica *sans serif* (o de palo seco) que trata de transmitir un toque futurístico mientras mantiene su diseño simple y elegante [34]. Se ha empleado el estilo *regular* para el texto en general, y el estilo *italic* y *bold* para poner énfasis en algunos textos.

EXO Regular
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ‘?’“!”(%)[#]{@}/&\<-+÷x=>\$€£¥¢:;,.*
EXO Italic
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ‘?’“!”(%)[#]{@}/&\<-+÷x=>\$€£¥¢:;,.*
EXO Bold
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ‘?’“!”(%)[#]{@}/&\<-+÷x=>\$€£¥¢:;,.*

Tabla 3: Estilos de fuente EXO

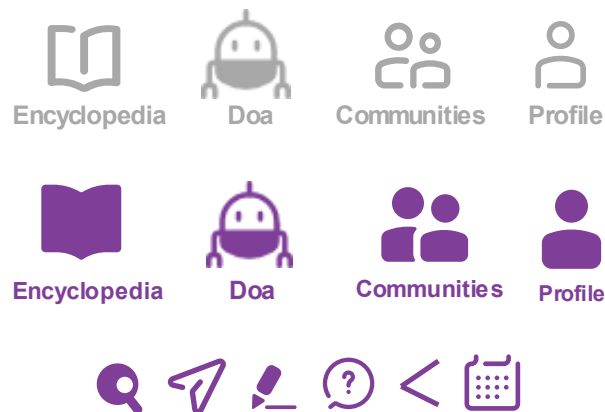
- **Fondos, iconos y botones**

Para el fondo de la pantalla principal se ha utilizado el mismo gradiente usado en el logo, mientras que el fondo del resto de las pantallas es blanco.



**Figura 14:** Fondo de pantalla principal de K-papp

Para los principales iconos/botones de la aplicación se ha usado la versión lila para indicar la pantalla que se está visualizando (cuando el botón está en estado *focus*), y otra versión gris (cuando el botón está en estado *default* o *disabled*) [35].



**Figura 15:** Iconos y/o botones de K-papp

### 2.3. Usabilidad/UX

Para que los usuarios tengan una buena usabilidad y así garantizando una experiencia de usuario positiva, se ha implementado los 10 principios para el diseño de la interacción de Nielsen [36].

- 1. Visibilidad del estado del sistema:** Se mantendrá informado al usuario sobre su localización actual dentro de la estructura de la aplicación. Para los dispositivos móviles habrá una barra de menú con iconos en la parte inferior, mientras que para los dispositivos de escritorio habrá una ruta de exploración (*breadcrumb*) con la ubicación actual de la página.
- 2. Coincidencia entre el sistema y el mundo real:** El diseño de la aplicación estará hecha de tal manera que se use iconos y botones que parezcan a los objetos del mundo real. Por ejemplo, los iconos de enciclopedia y robot (Doa) son una simulación del objeto real.
- 3. Control de usuario y libertad:** El usuario podrá acceder fácilmente a las diferentes secciones de la aplicación mediante la barra de menú disponible permanente en el caso de que haya entrado por equivocación a una sección. También se dispondrá de un icono/botón de salida en cuando aparezca un pop-up.
- 4. Consistencia y estándares:** Para mantener la consistencia y los estándares a lo largo de toda la aplicación web, todos los botones de acción que comparten un mismo icono tendrán la misma función en todas las pantallas.
- 5. Prevención de errores:** El sistema mostrará mensajes de error en el caso de que el usuario no haya introducido algunos datos para el inicio de sesión o para su registro, pero también se indicará en la parte inferior que todos los campos son obligatorios para prevenir estos errores.
- 6. Minimizar la carga de la memoria del usuario:** Habrá la opción de memorizar los datos de acceso para entrar directamente a la aplicación. Al seleccionar el buscador por defecto aparecerá en su inferior las últimas búsquedas realizadas.
- 7. Flexibilidad y eficiencia de uso:** El usuario podrá usar atajos de teclado (*shortcuts*) en la versión para dispositivos de escritorio. Por ejemplo, el tabulador "Tab" para saltar directamente a la próxima línea al rellenar los campos, o la tecla "Entrar" para realizar una búsqueda más rápida.
- 8. Diseño minimalista:** La aplicación solo incluirá lo principal que se requiere para cumplir sus necesidades, evitando el uso de información y objetos innecesarios.
- 9. Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de los errores:** Aparecerán alertas de error cuando el usuario no haya rellenado todos los campos del formulario de "Inicio de sesión" o "Registro de usuario". En las alertas se indicará el error advirtiéndolo de lo que se debe hacer.
- 10. Ayuda y documentación:** Para ayudar al usuario con el uso del *chatbot* se proporcionará una pantalla o un pop-up accesible mediante el icono de interrogación. También se facilitará al usuario una sección de "Ayuda y Soporte" donde podrá encontrar las respuestas a sus dudas y reportar problemas.

### 3. Herramientas web y programas utilizados

- **Adobe InDesign versión 15.0**  
Programa usado para maquetar las Personas de los perfiles de usuario y el diseño del logotipo.
- **Adobe XD versión 25.1.12.7**  
Empleado para la creación de los prototipos de alta fidelidad.
- **GanttProject 2.8.10 Pilsen (build 2363)**  
Utilizado para la creación del diagrama de Gantt.
- **Microsoft Excel para Office 365 MSO (16.0.11328.20492)**  
Usado para realizar los elementos gráficos.
- **MockFlow**  
Recurso web usado para la elaboración de los prototipos de baja fidelidad.

## Capítulo 4: Prototipos

### 1. Prototipo de baja fidelidad

#### 1.1. Prototipo de baja fidelidad: móvil

- **Inicio e inicio de sesión:** En la pantalla de inicio está compuesta simplemente del logotipo y de las opciones de inicio de sesión y de registro. Mientras que la pantalla de inicio de sesión es un formulario que el usuario debe rellenar (con su usuario/mail y su contraseña) para poder acceder a la aplicación. En el caso de que el usuario no haya rellenado algún campo se mostrará en rojo el campo erróneo indicando lo que debe hacer el usuario. Esta pantalla también dispone de un enlace que permite al usuario recuperar la contraseña.

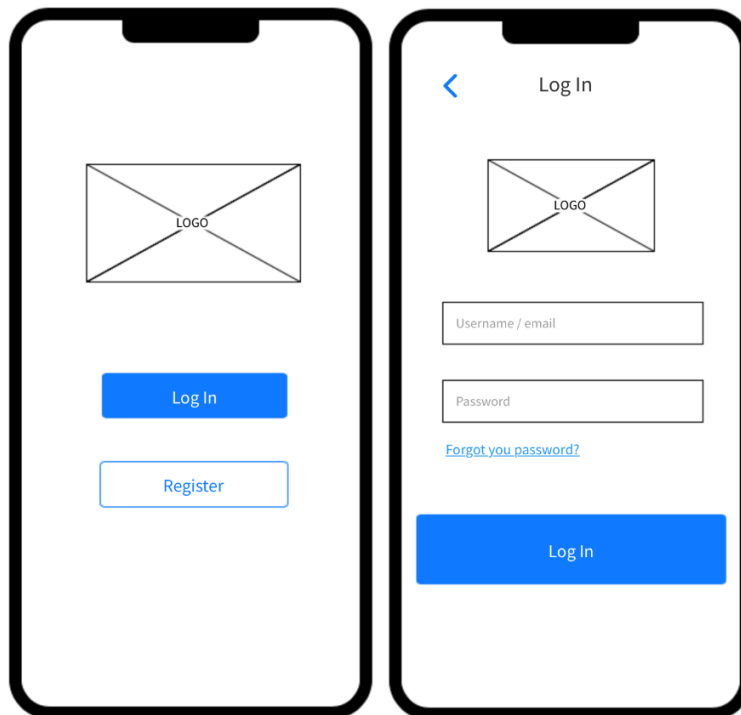
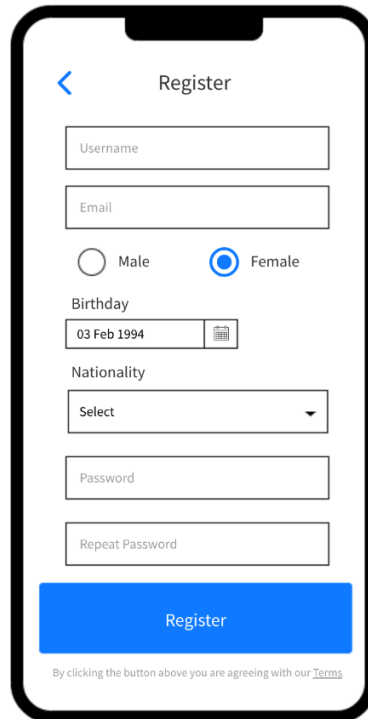


Figura 16: Wireframe de la pantalla de inicio y la de iniciar sesión (móvil)



- **Registro de usuario:** Esta pantalla también está compuesta por un formulario con varios campos a rellenar, todos ellos son obligatorios para poder proceder al registro. En el caso de que el usuario no haya rellenado o haya rellenado incorrectamente algún campo, este campo se mostrará en rojo indicando lo que se debe hacer.



The image shows a mobile application wireframe for a registration screen. The screen is titled "Register" and features a back arrow in the top left corner. The form includes the following fields and elements:

- Username:** A text input field.
- Email:** A text input field.
- Gender:** Two radio buttons labeled "Male" and "Female". The "Female" option is selected.
- Birthday:** A date picker field showing "03 Feb 1994" with a calendar icon.
- Nationality:** A dropdown menu with "Select" as the current selection.
- Password:** A text input field.
- Repeat Password:** A text input field.
- Register Button:** A prominent blue button at the bottom of the form.
- Terms:** A small link labeled "Terms" at the bottom of the screen.

**Figura 17:** Wireframe de la pantalla de registro del usuario (móvil)

- **Chatbot (Doa) y ayuda al chatbot:** En la pantalla del *chatbot* se muestra por defecto un diálogo de Doa en la que se presenta y pregunta al usuario qué quiere saber. En la parte inferior de la pantalla se muestra una barra de menú con sus respectivos iconos. El icono con el símbolo de interrogación da acceso a la pantalla de ayuda al *chatbot*. Esta pantalla dispone de un vídeo tutorial sobre el uso del *chatbot* y también presenta las respuestas de algunas preguntas frecuentes.

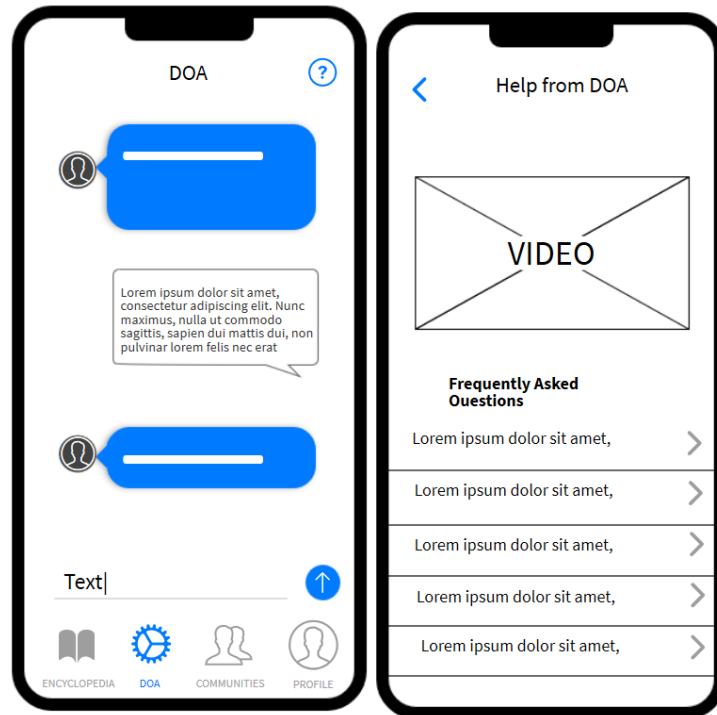
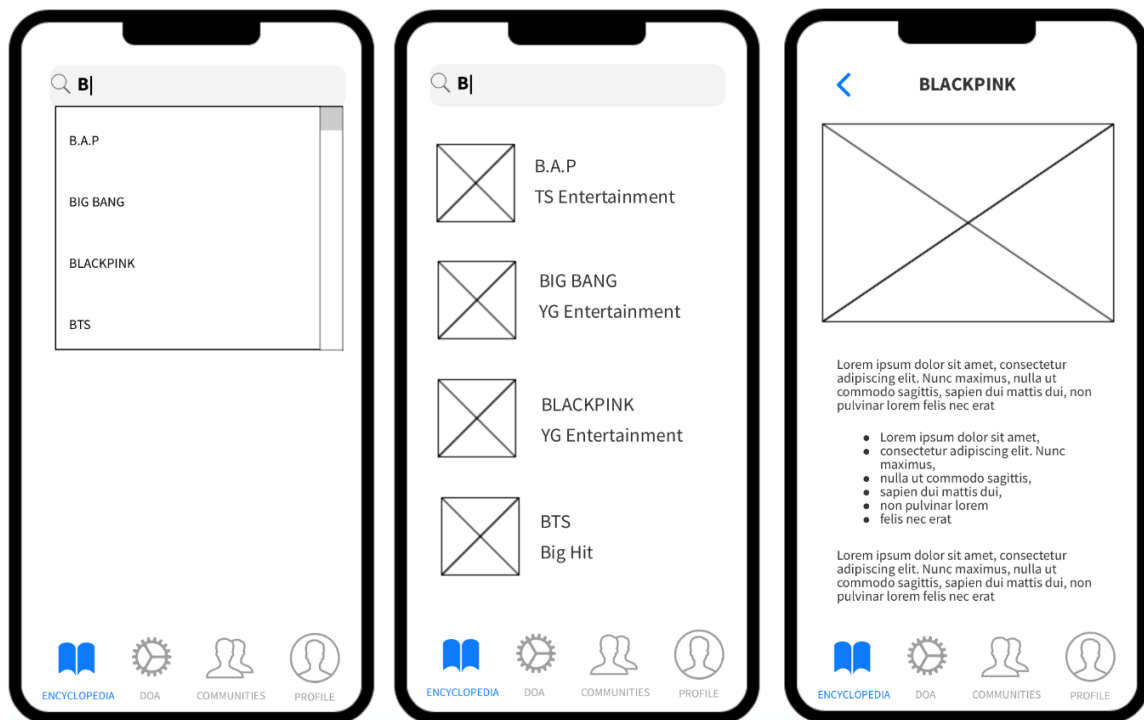


Figura 18: Wireframe de la pantalla del chatbot Doa, y la ayuda (móvil)

- **Buscador de artistas, resultados de búsqueda y la ficha del artista:** En la parte inferior se encuentra la barra de acceso directo a las otras acciones de la aplicación. En la parte superior de la enciclopedia se encuentra un buscador inteligente que va apareciendo los resultados a medida que el usuario vaya introduciendo caracteres. Por defecto, cuando el usuario toca sobre la barra del buscador aparece las últimas búsquedas realizadas. Se muestran los resultados de la búsqueda por orden alfabeto. Y finalmente en la ficha del artista se puede ver imágenes y detalles sobre este.



**Figura 19:** Wireframe de la enciclopedia, los resultados y la ficha del artista (móvil)

- **Buscador de comunidades, resultados de búsqueda y pantalla de la comunidad:**  
Estas pantallas son prácticamente iguales a las pantallas de la enciclopedia, con la única diferencia en la pantalla de la comunidad. En esta pantalla hay un botón para publicar una entrada en la comunidad.

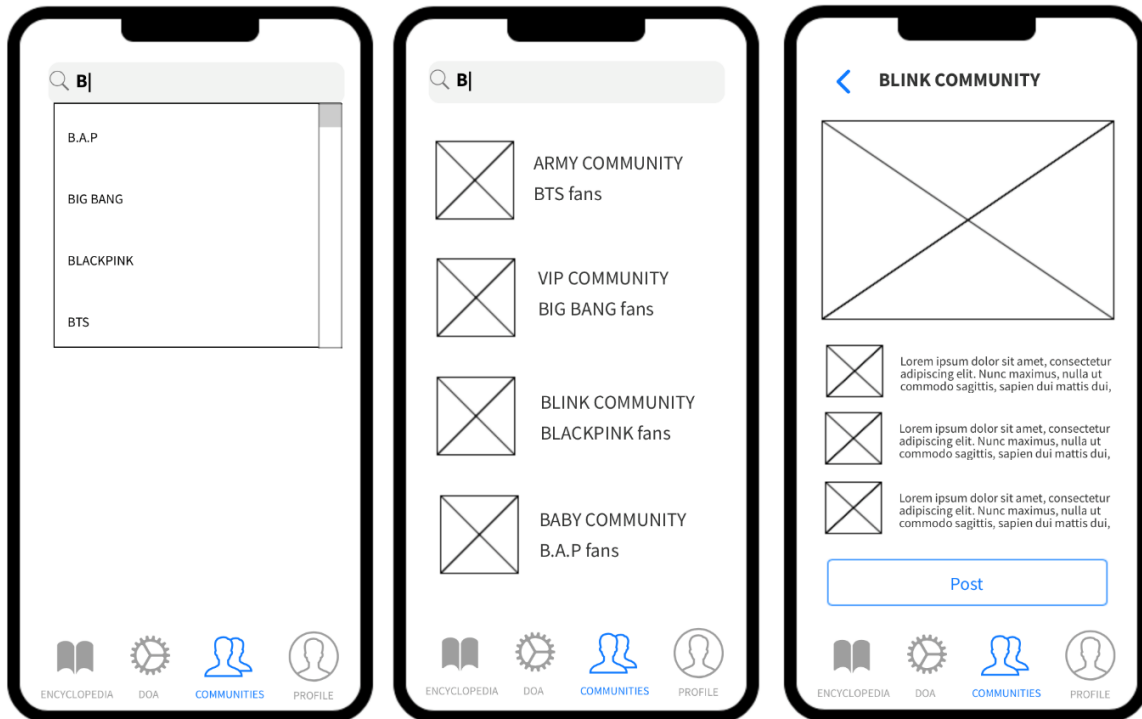
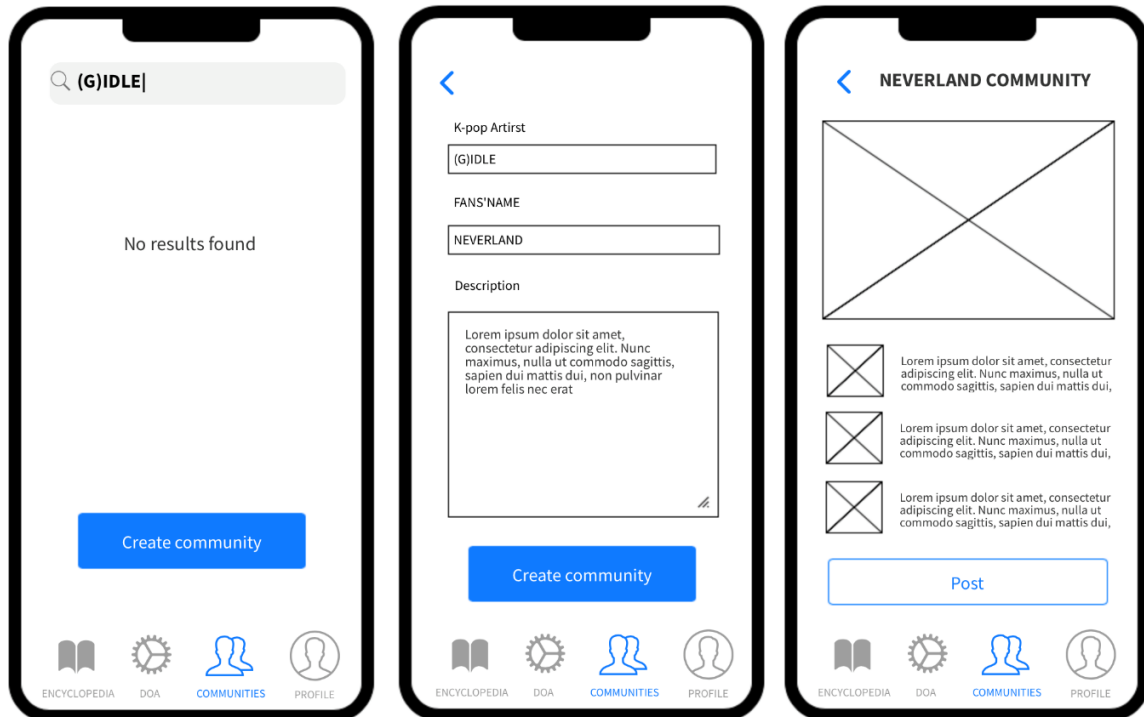


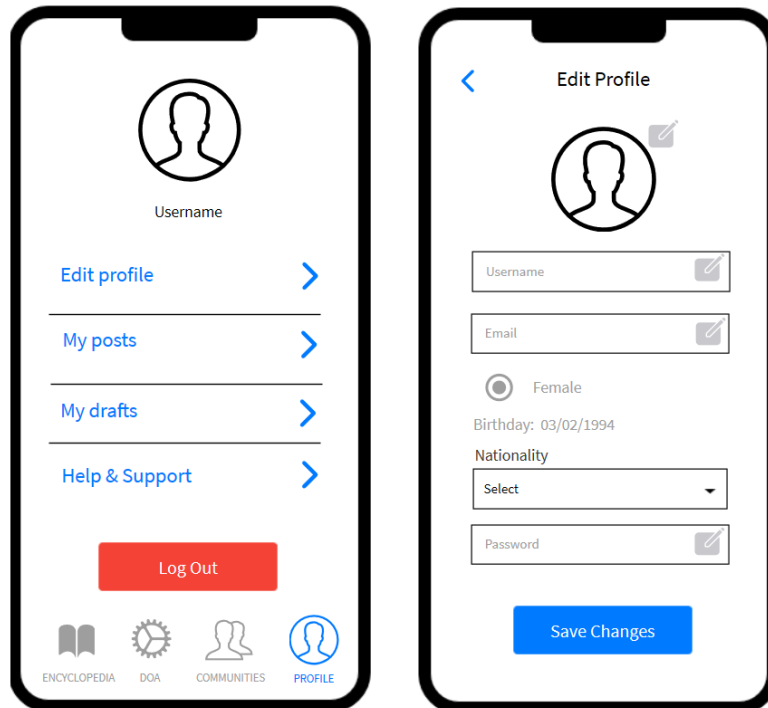
Figura 20: Wireframe pantalla del buscador de comunidades, resultados y comunidad seleccionada (móvil)

- **Comunidad no encontrada, formulario de creación de comunidad:** En el caso de no encontrar una comunidad, se habilita el botón de crear comunidad. Para crear la comunidad el usuario deberá rellenar todos los campos del formulario, de lo contrario aparecerá un error en los campos.



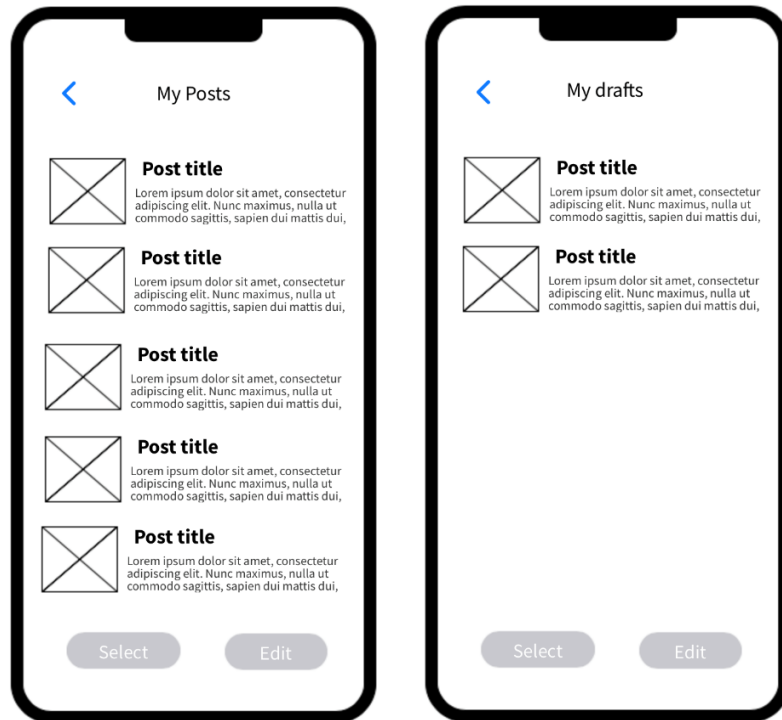
**Figura 21:** Wireframe pantalla del buscador de comunidades, su creación y la comunidad creada (móvil)

- **Perfil de usuario y edición de perfil:** En la pantalla del perfil de usuario además de aparecer la foto de perfil del usuario y su nombre de usuario, se muestra las siguientes opciones: “editar perfil”, “mis publicaciones”, “mis borradores” y “ayuda y soporte”. En esta pantalla también se encuentra el botón para salir de la sesión. Y en la pantalla de edición de perfil es similar a la pantalla de registro, con la única diferencia que aquí el usuario podrá añadir y cambiar la foto de perfil.



**Figura 22:** Wireframe de la pantalla de perfil de usuario y edición de perfil (móvil)

- **Mis publicaciones y mis borradores:** Estas dos pantallas están compuestas por las publicaciones que el usuario ha realizado o que está editando, y en su inferior hay la opción de seleccionar y editar. Se podrá seleccionar varias entradas para editarlas conjuntamente (como por ejemplo borrar).

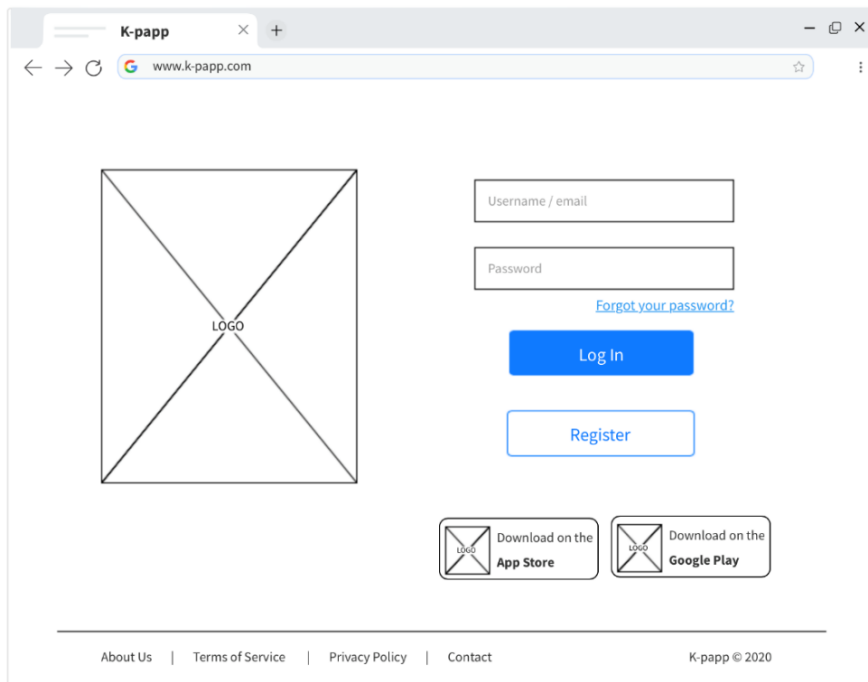


**Figura 23:** Wireframe de la pantalla de mis publicaciones y borradores (móvil)

## 1.2. Prototipo de baja fidelidad: escritorio

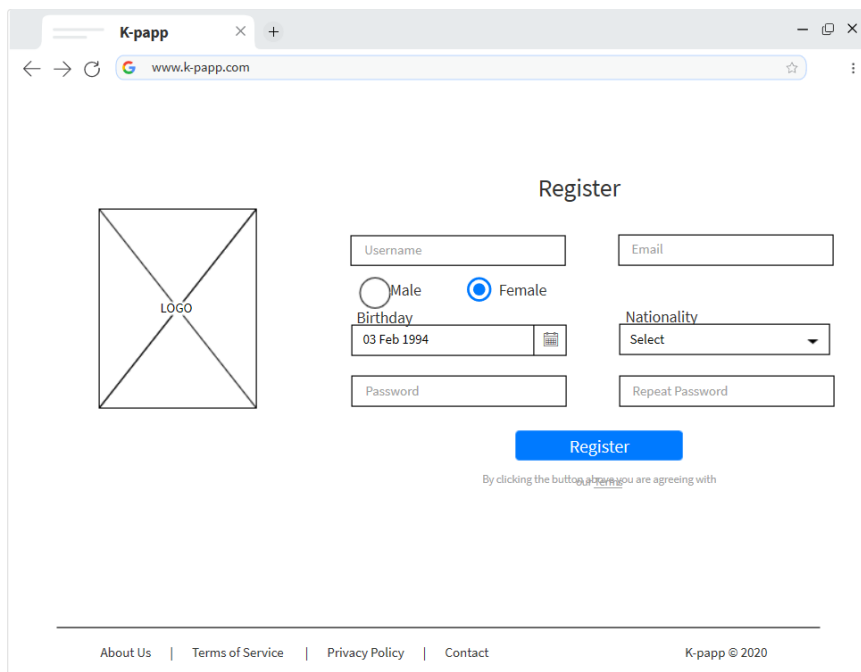
En el caso de la versión para los dispositivos de escritorio será un diseño casi idéntico a la versión para dispositivos móviles, con lo que sólo se detallaran esas pantallas distintas.

- **Inicio e inicio de sesión:** En esta pantalla se unifica lo que supone las pantallas de inicio y de inicio de sesión de la versión para dispositivos móviles. También dispone de los botones para descargar la aplicación en App Store y en Google Play.



**Figura 24:** Wireframe de la pantalla de inicio y la de iniciar sesión (escritorio)

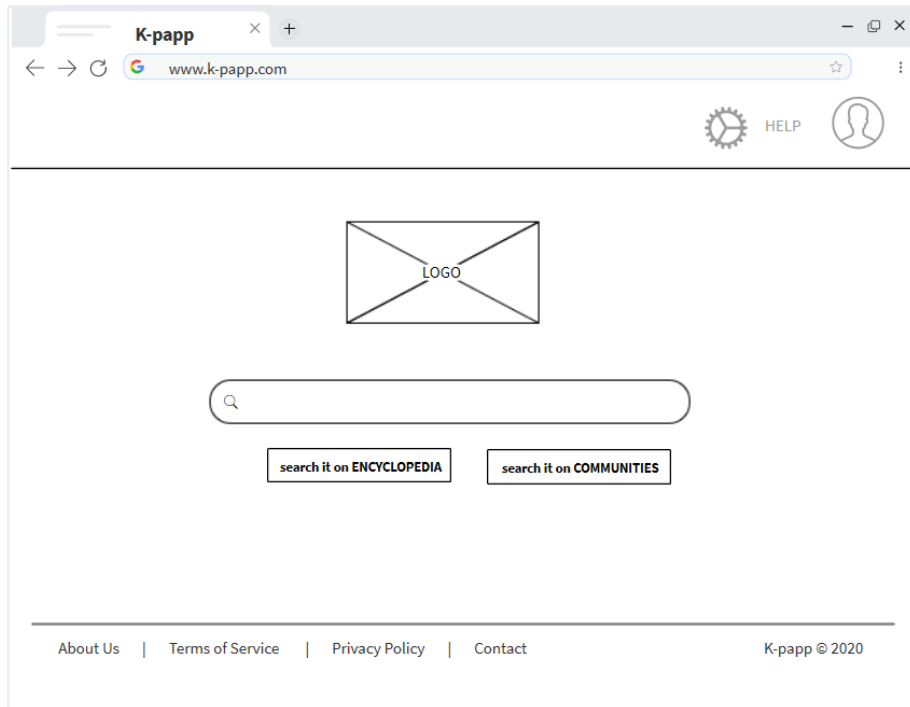
- **Registro de usuario**



**Figura 25:** Wireframe de la pantalla de registro de usuario (escritorio)

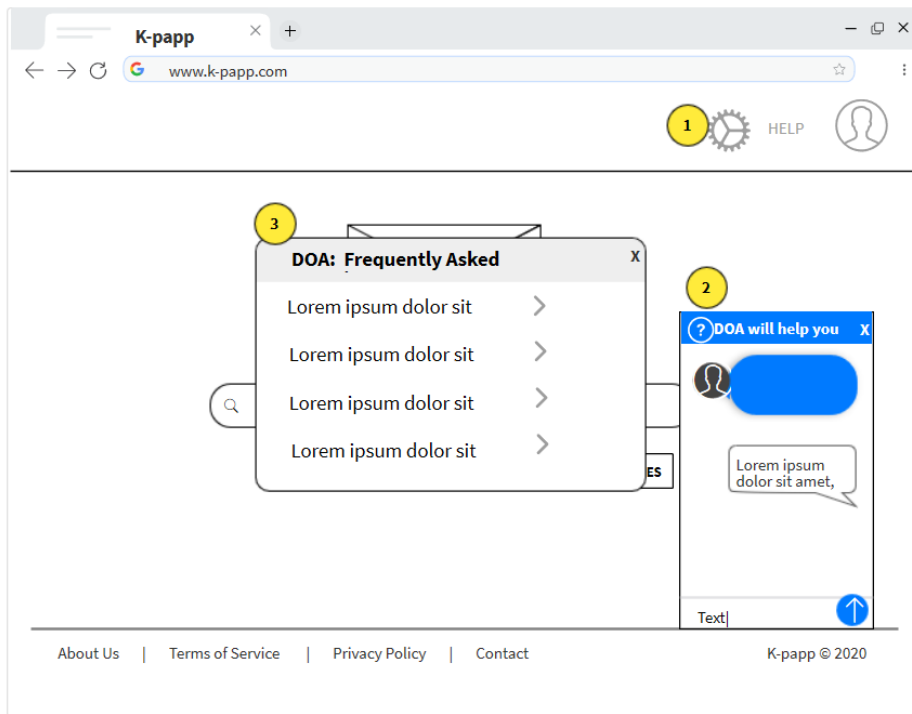


- **Página principal:** Esta es una pantalla que no está disponible en la versión para móvil. Para facilitar el uso en la versión de escritorio se ha incorporado un buscador con doble búsqueda (búsqueda en la enciclopedia y búsqueda en las comunidades).



**Figura 26:** Wireframe de la página principal (escritorio)

- **Chatbot (Doa) y ayuda al chatbot:** En la versión para escritorio se dispondrá de dos posibles accesos al *chatbot* (en la cabecera, y en la parte inferior derecha) para que el usuario tienda a la búsqueda de contenido mediante el *chatbot*. Primero de todo el usuario tendrá que clicar sobre el icono de Doa, luego aparecerá un pop-up en la parte inferior con el *chatbot*, y si el usuario necesita ayuda podrá acceder al icono de interrogación que activará al pop-up de ayuda.



**Figura 27:** Wireframe de la pantalla del chatbot Doa y ayuda (escritorio)

- **Resultados de búsqueda en enciclopedia/comunidades**

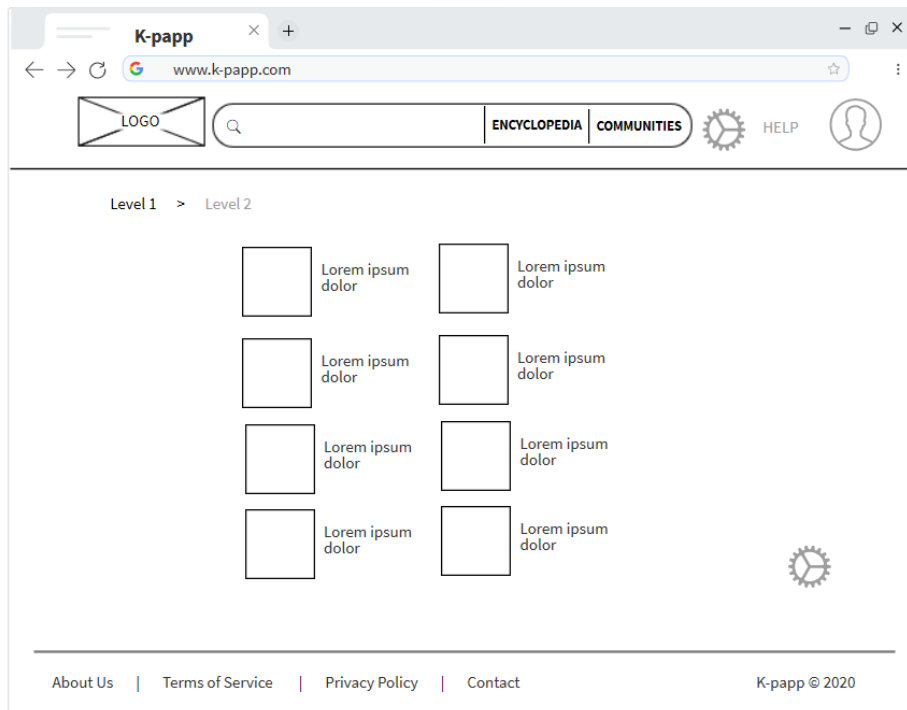


Figura 28: Wireframe de la pantalla de resultados de la búsqueda en enciclopedia/comunidades (escritorio)

- **Ficha del artista/comunidad**

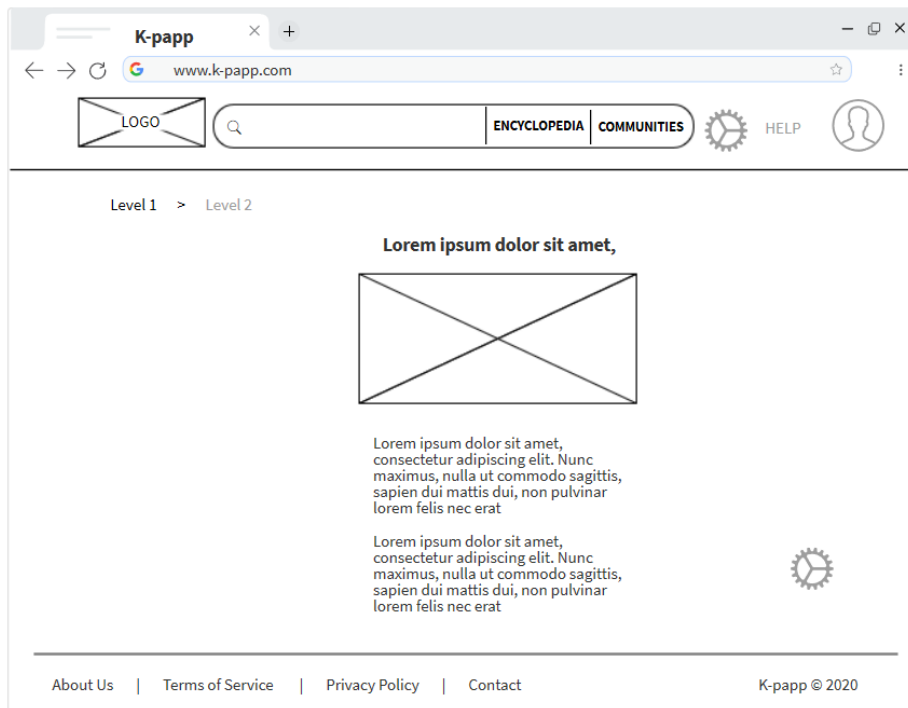
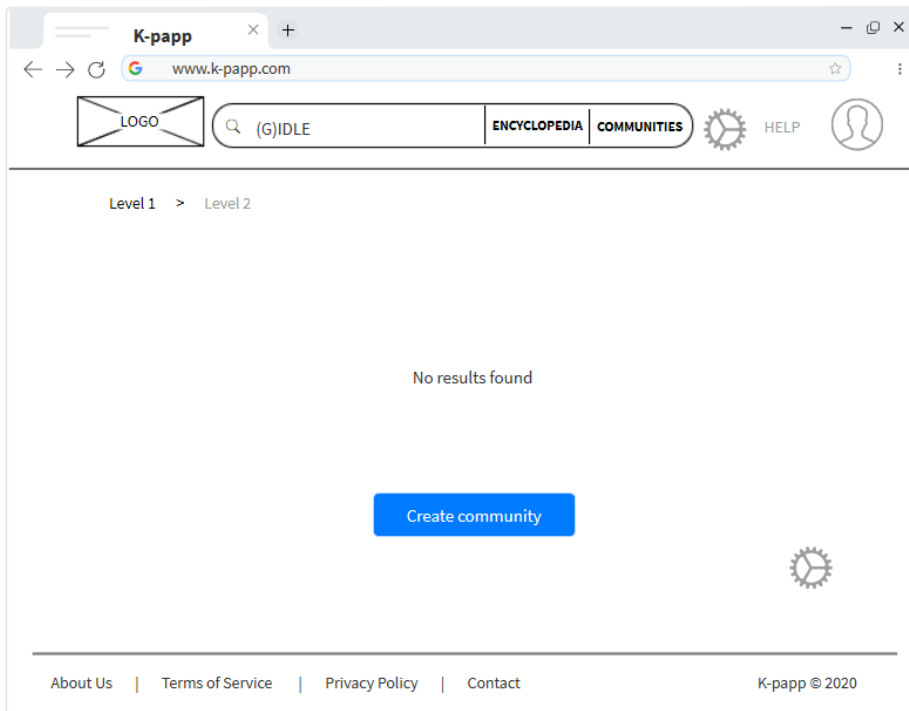


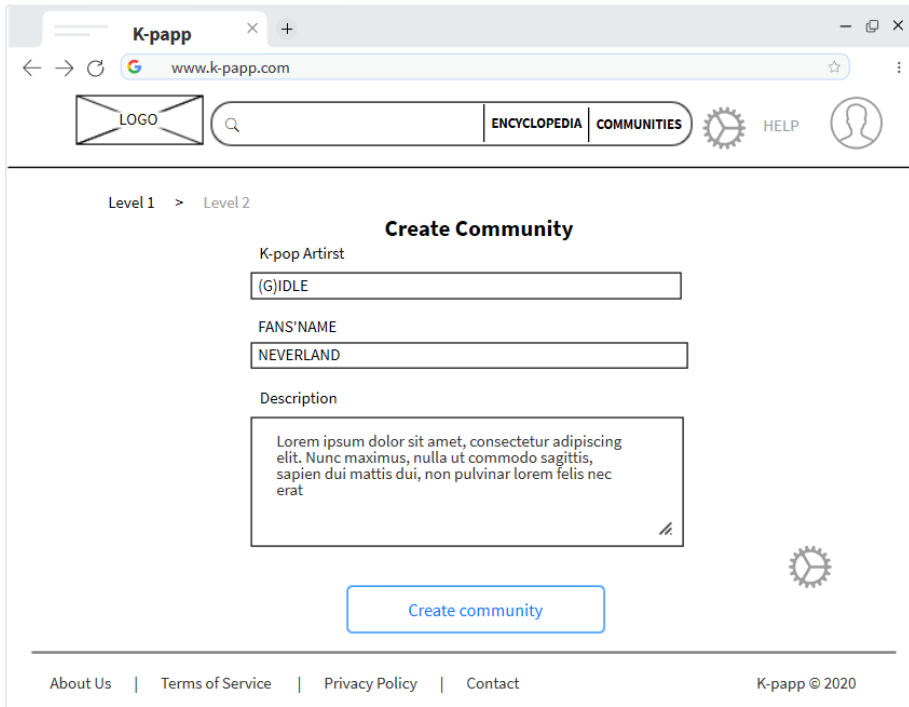
Figura 29: Wireframe de la ficha del artista/comunidad (escritorio)

- **Comunidad no encontrada**



**Figura 30:** Wireframe de la pantalla de comunidad no encontrada (escritorio)

- **Formulario de creación de comunidad**



**Figura 31:** Wireframe de la pantalla de creación de la comunidad (escritorio)

- Edición de perfil

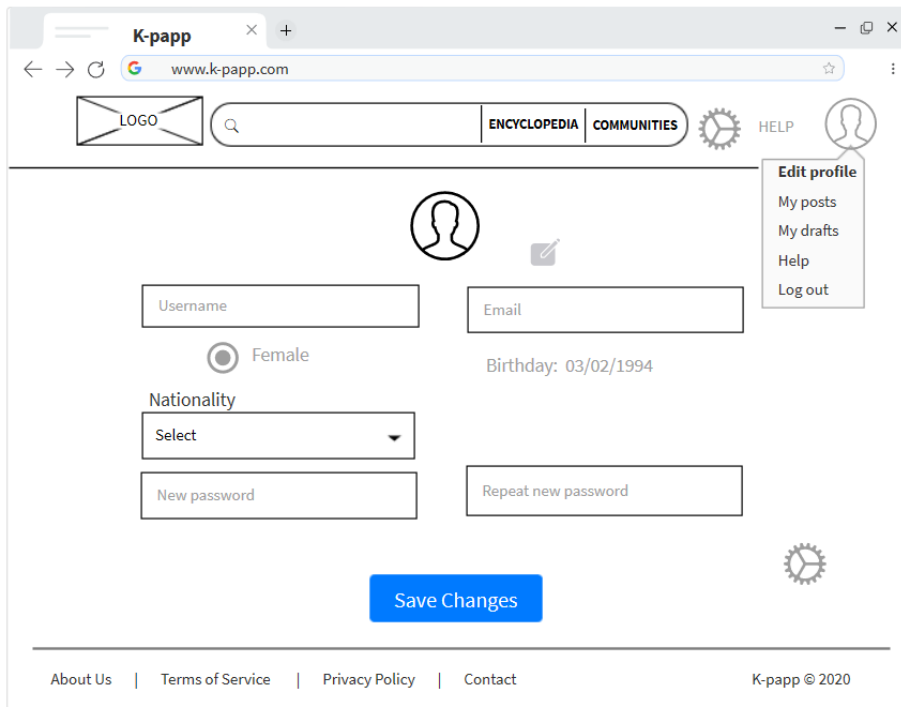


Figura 32: Wireframe de la pantalla de edición de perfil (escritorio)

- Mis publicaciones y mis borradores

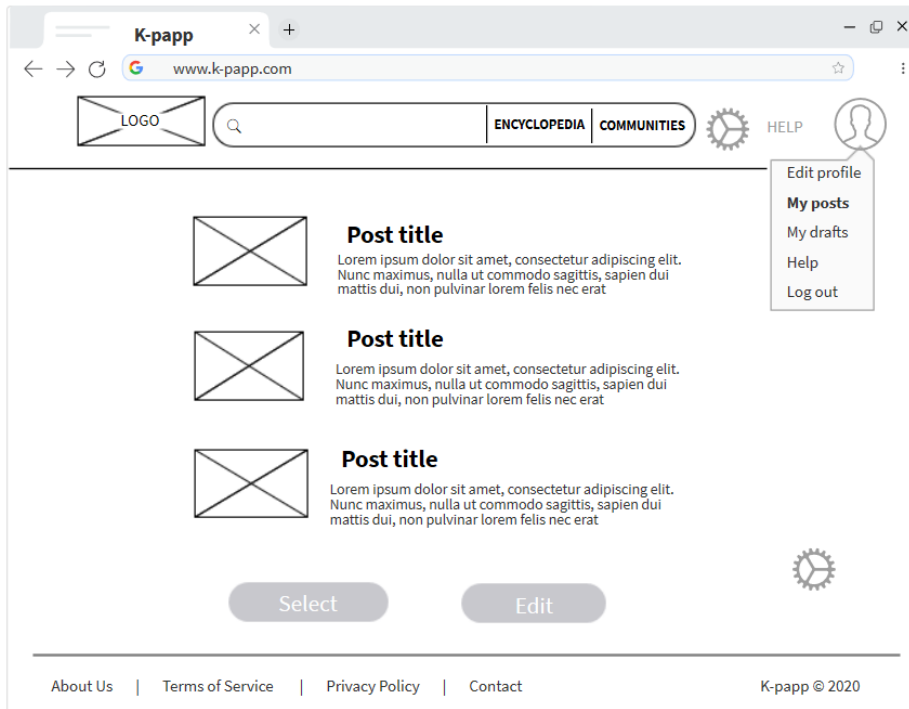


Figura 33: Wireframe de la pantalla de mis publicaciones/borradores (escritorio)

## 2. Prototipos de alta fidelidad

### 2.1. Prototipo de alta fidelidad: móvil

- Inicio y registro de usuario

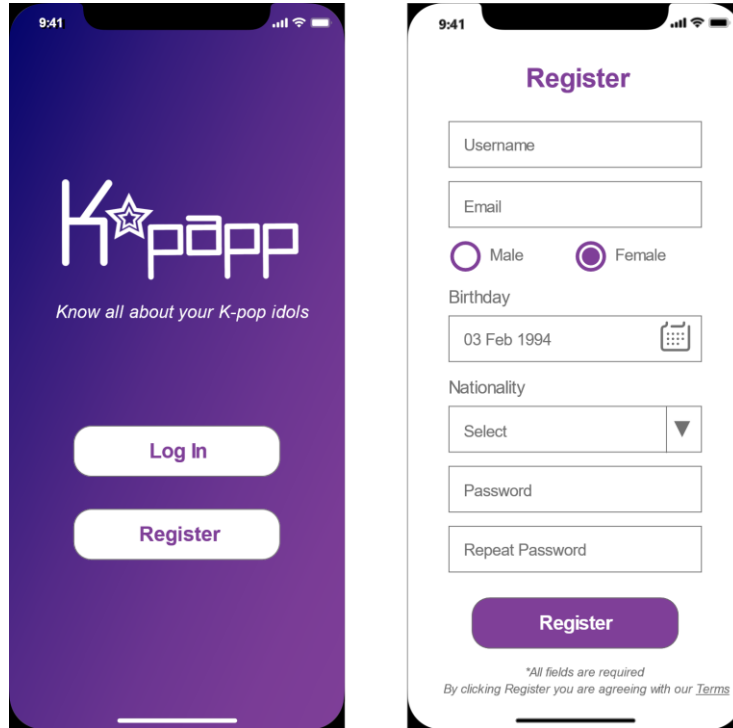


Figura 34: Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de inicio y registro de usuario (móvil)

- Inicio de sesión y recuperación de contraseña

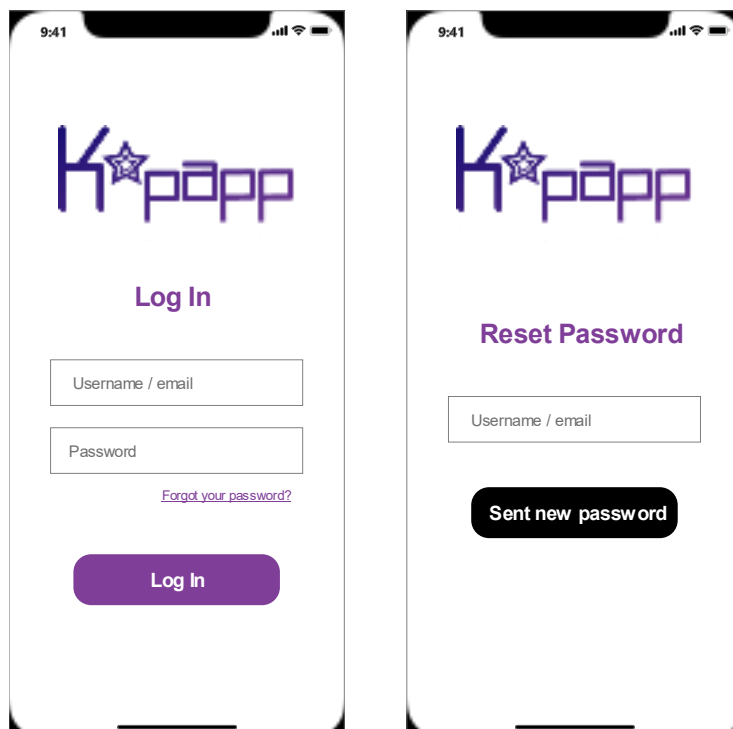


Figura 35: Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de inicio de sesión y recuperación de contraseña (móvil)

• **Chatbot (Doa) y ayuda al chatbot**

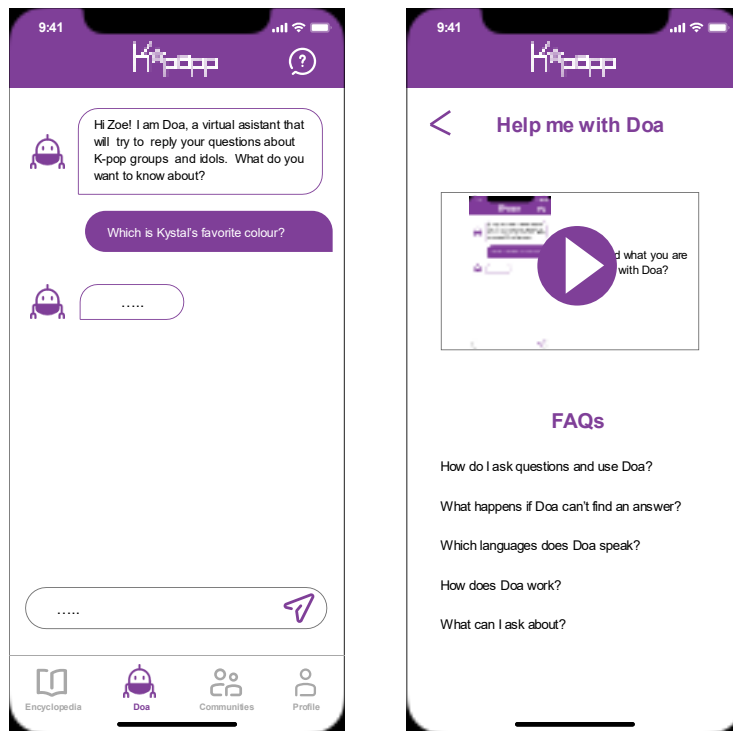


Figura 36: Prototipo de alta fidelidad del chatbot Doa y ayuda (móvil)

• **Buscador de artistas, resultados de búsqueda y ficha del artista**

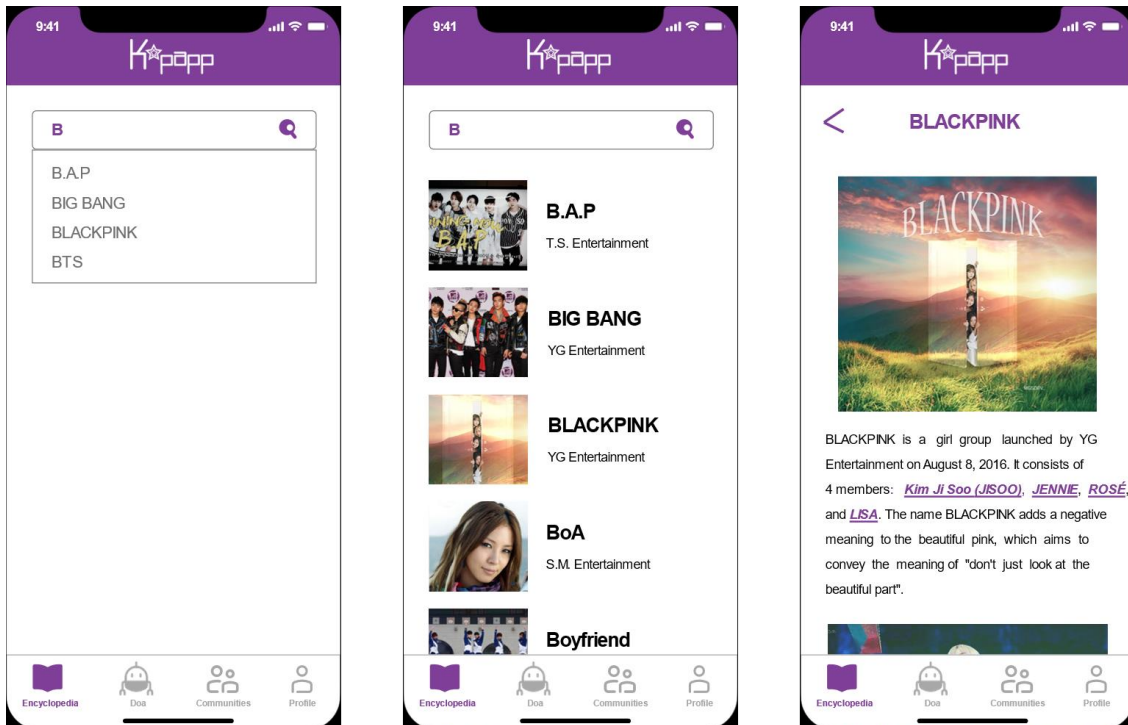


Figura 37: Prototipo de alta fidelidad de la enciclopedia, los resultados y ficha del artista (móvil)

- **Buscador de comunidades, resultados de búsqueda y pantalla de la comunidad**

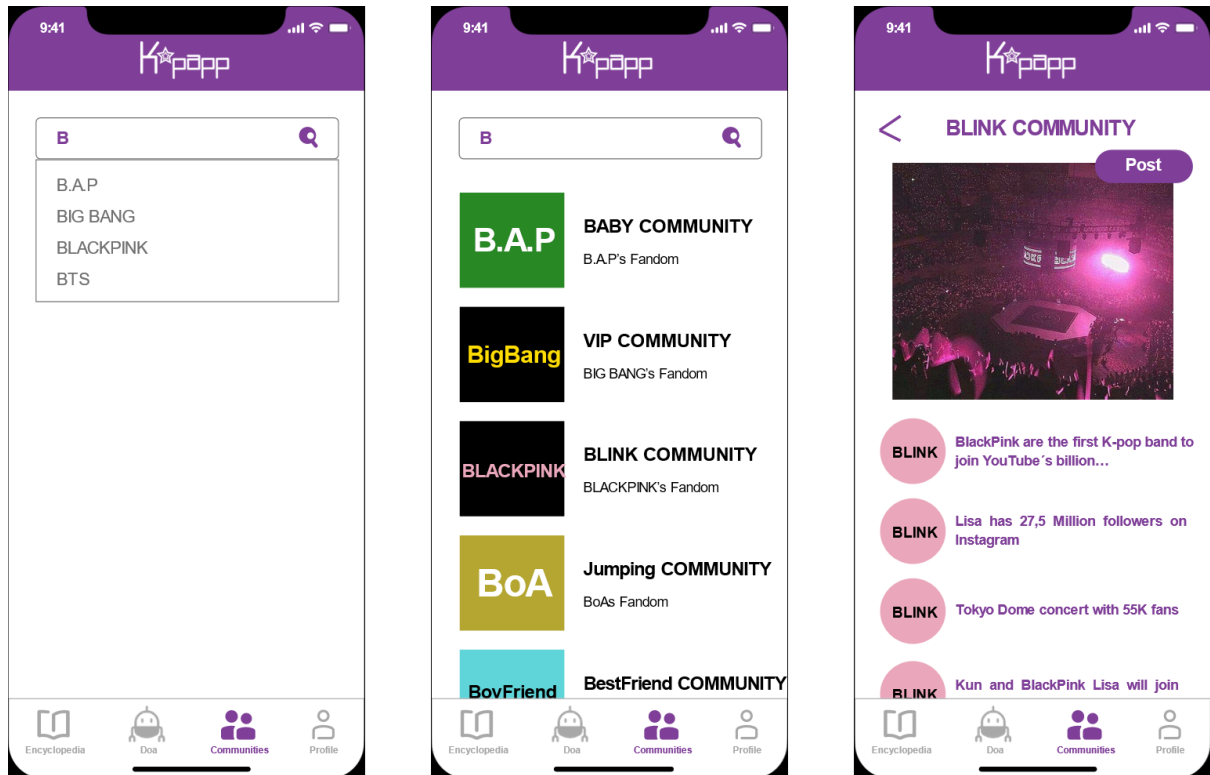


Figura 38: Prototipo de alta fidelidad del buscador de comunidades, resultados y pantalla de comunidad (móvil)

- **Comunidad no encontrada, formulario de creación de comunidad**

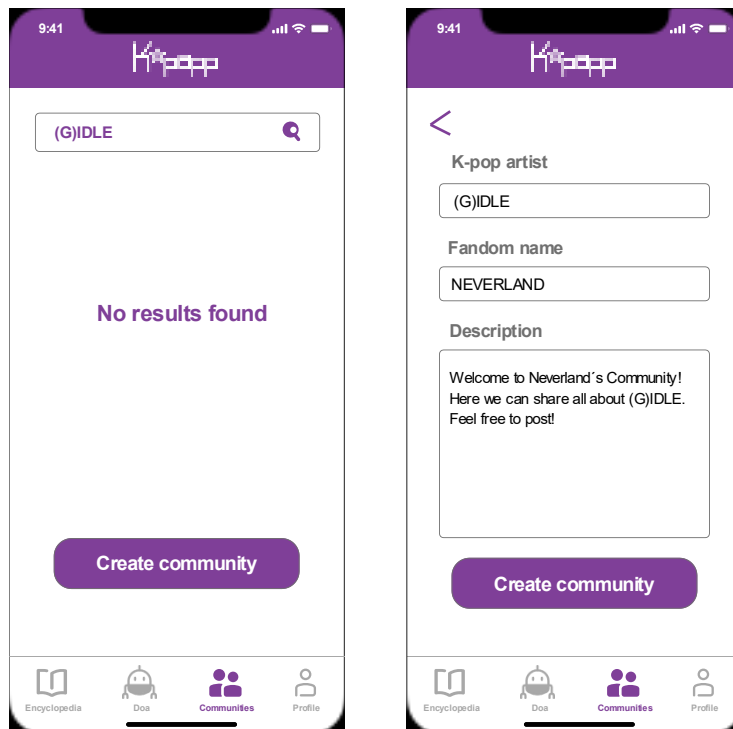


Figura 39: Prototipo de alta fidelidad pantalla del buscador de comunidades y formulario de creación (móvil)



• Perfil de usuario y edición de perfil

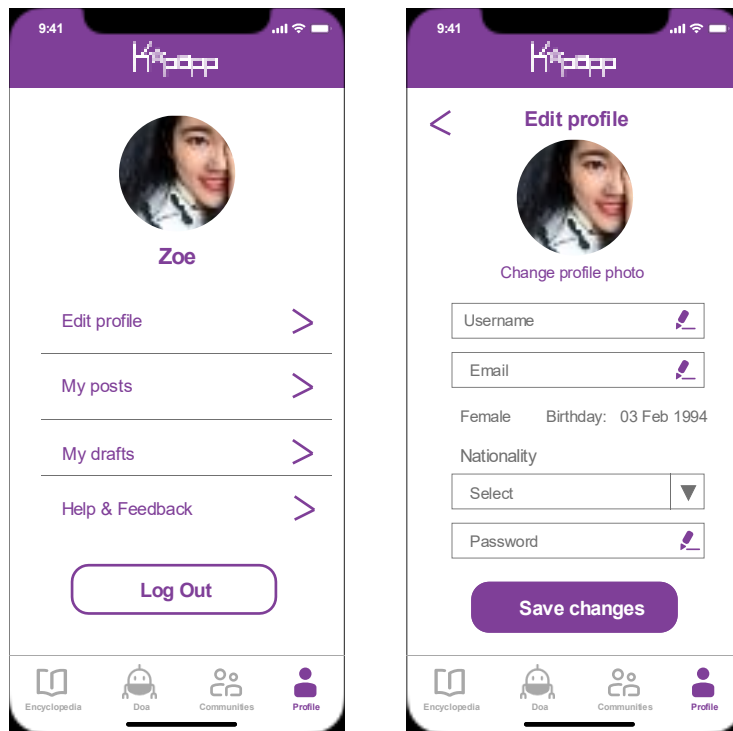


Figura 40: Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de perfil de usuario y edición de perfil (móvil)

• Mis publicaciones, mis borradores y ayuda

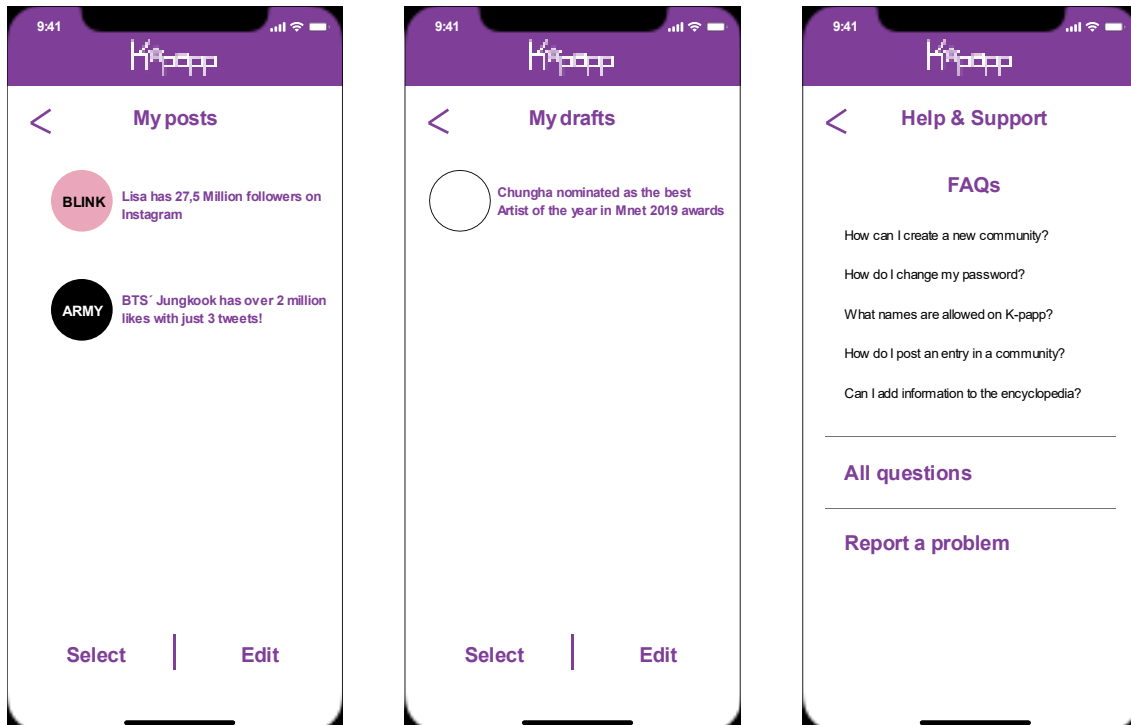


Figura 41: Prototipo de alta fidelidad pantalla de mis publicaciones, borradores y ayuda (móvil).

## 2.2. Prototipo de alta fidelidad: escritorio

- Inicio e inicio de sesión

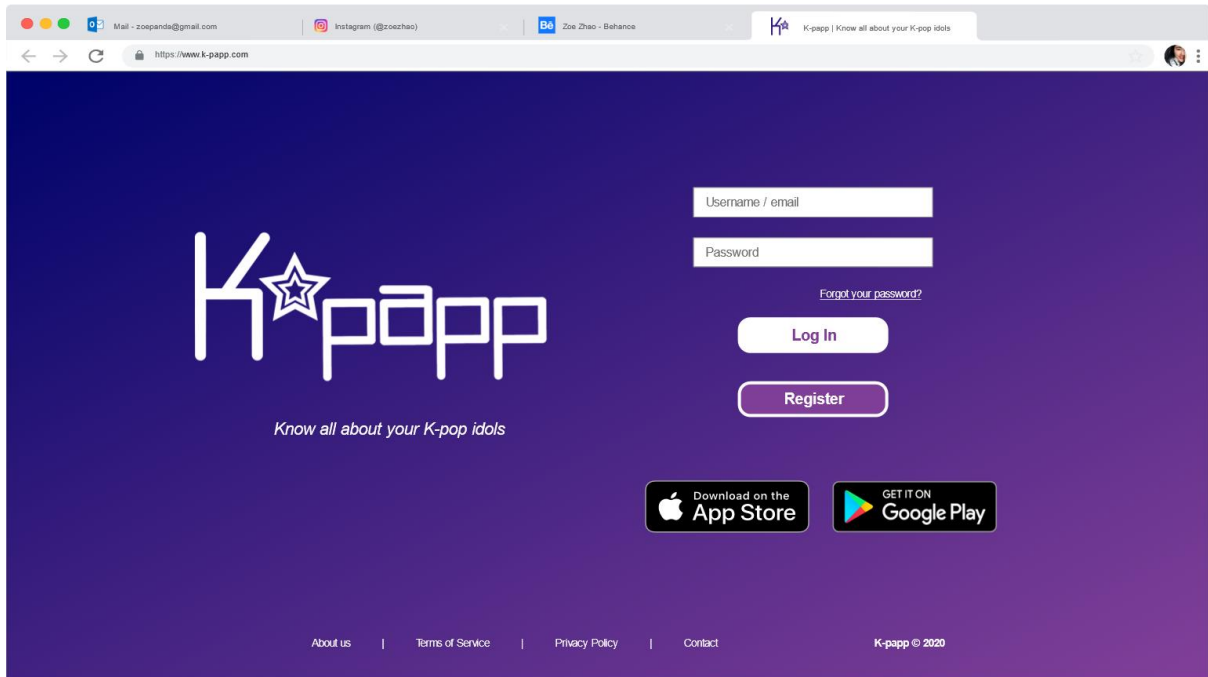


Figura 42: Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de inicio y la de iniciar sesión (escritorio)

- Registro de usuario

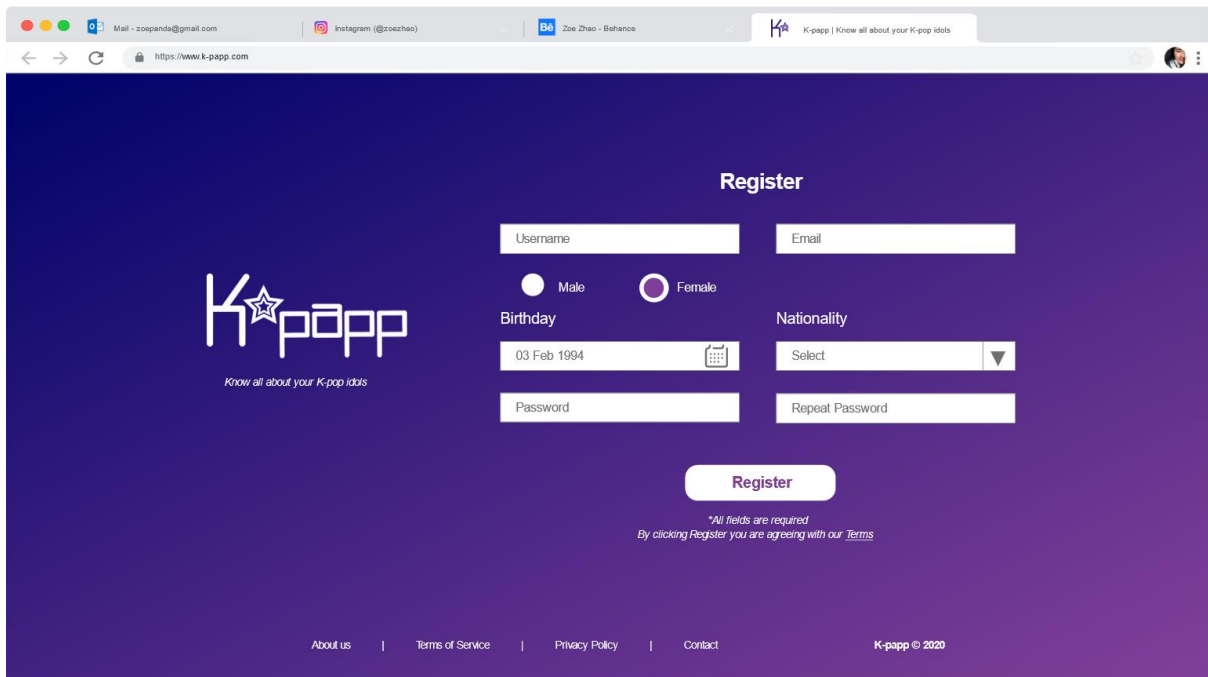
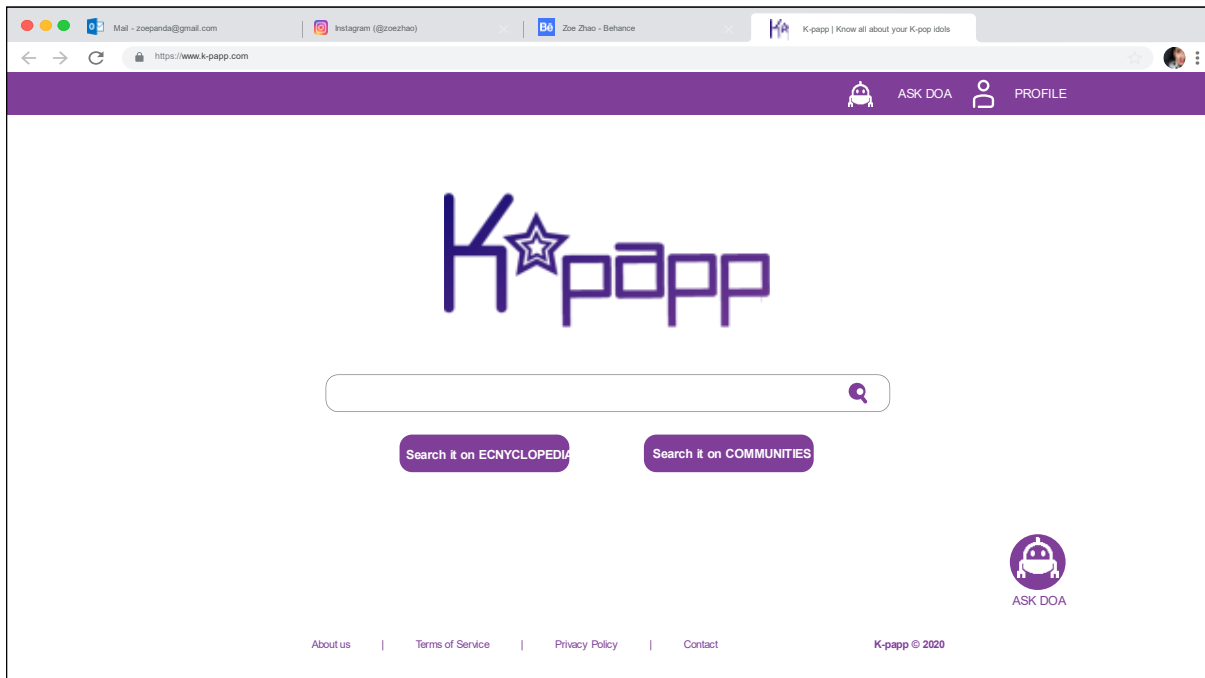


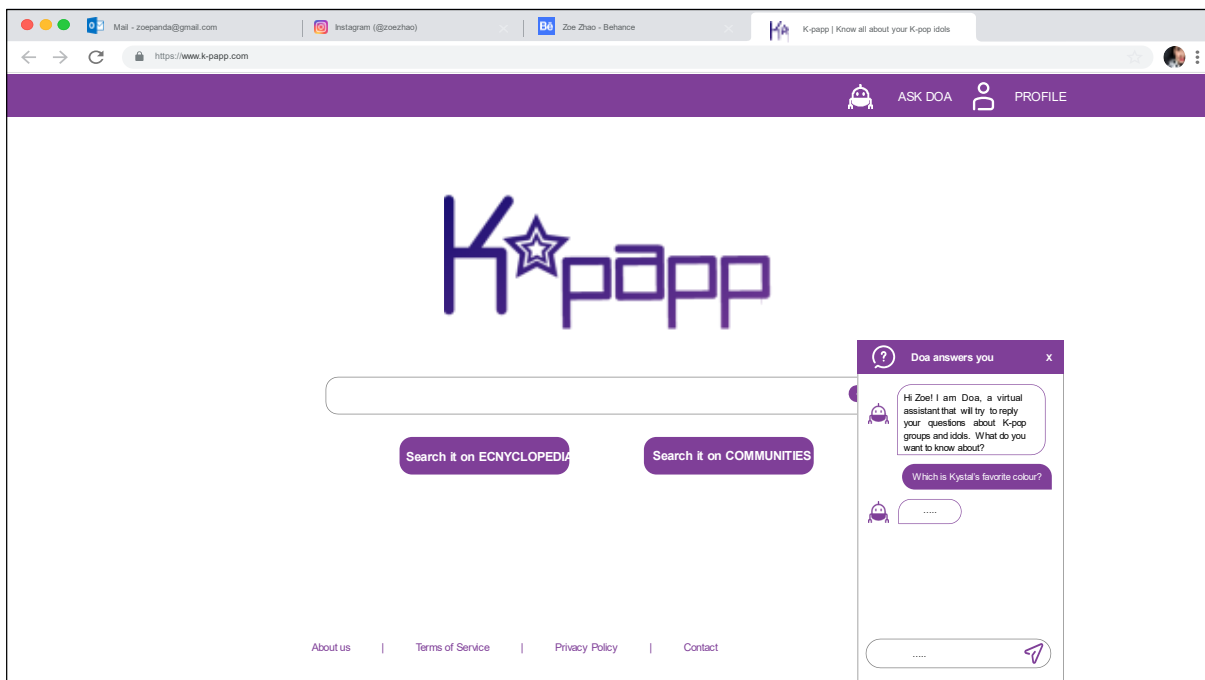
Figura 43: Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de registro de usuario (escritorio)

- **Página principal**



**Figura 44:** Prototipo de alta fidelidad de la página principal (escritorio)

- **Chatbot (Doa) y ayuda al chatbot**



**Figura 45:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla del chatbot Doa (escritorio)

- **Pop-up de ayuda al chatbot**

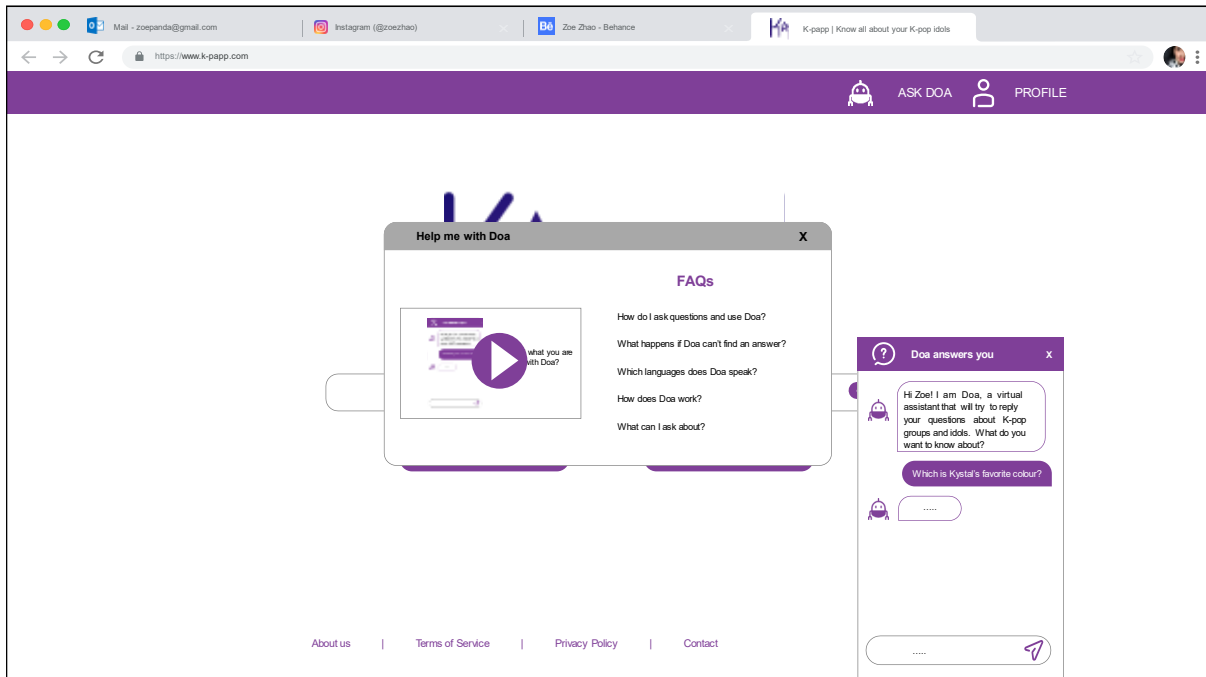


Figura 46: Prototipo de alta fidelidad del pop-up de ayuda para el uso de Doa (escritorio)

- **Resultados de búsqueda en enciclopedia**

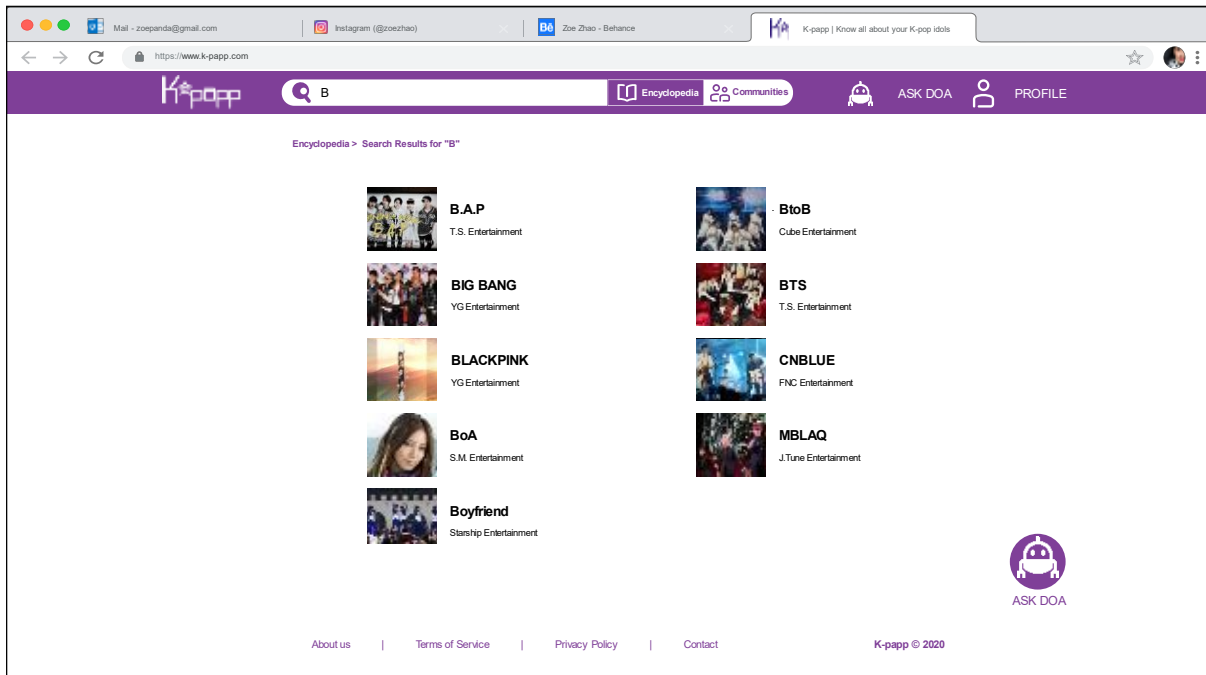


Figura 47: Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de los resultados de búsqueda en enciclopedia (escritorio)

• **Ficha del artista**

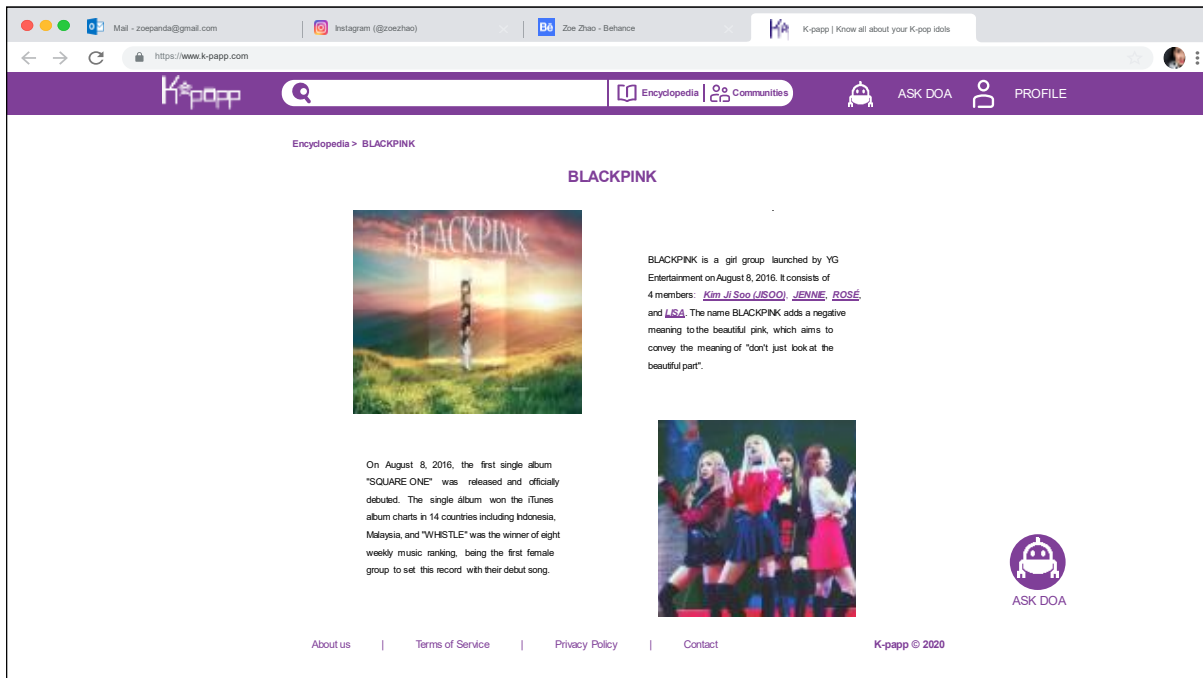


Figura 48: Prototipo de alta fidelidad de la ficha del artista (escritorio)

• **Resultados de búsqueda en comunidades**

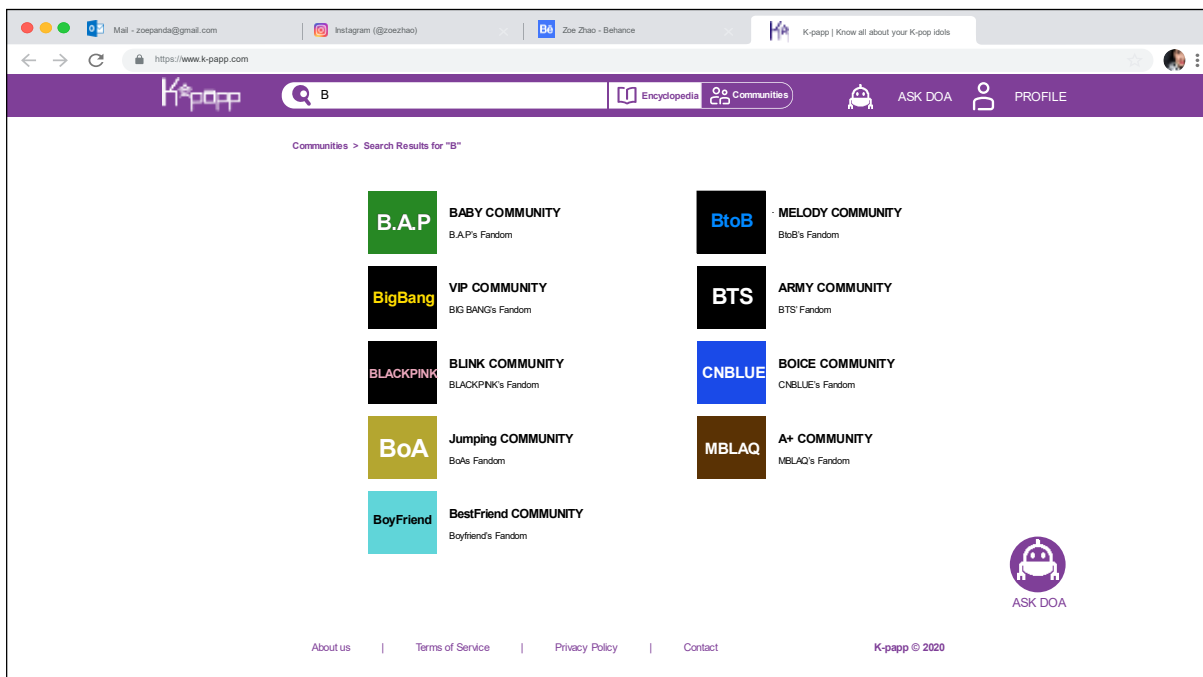
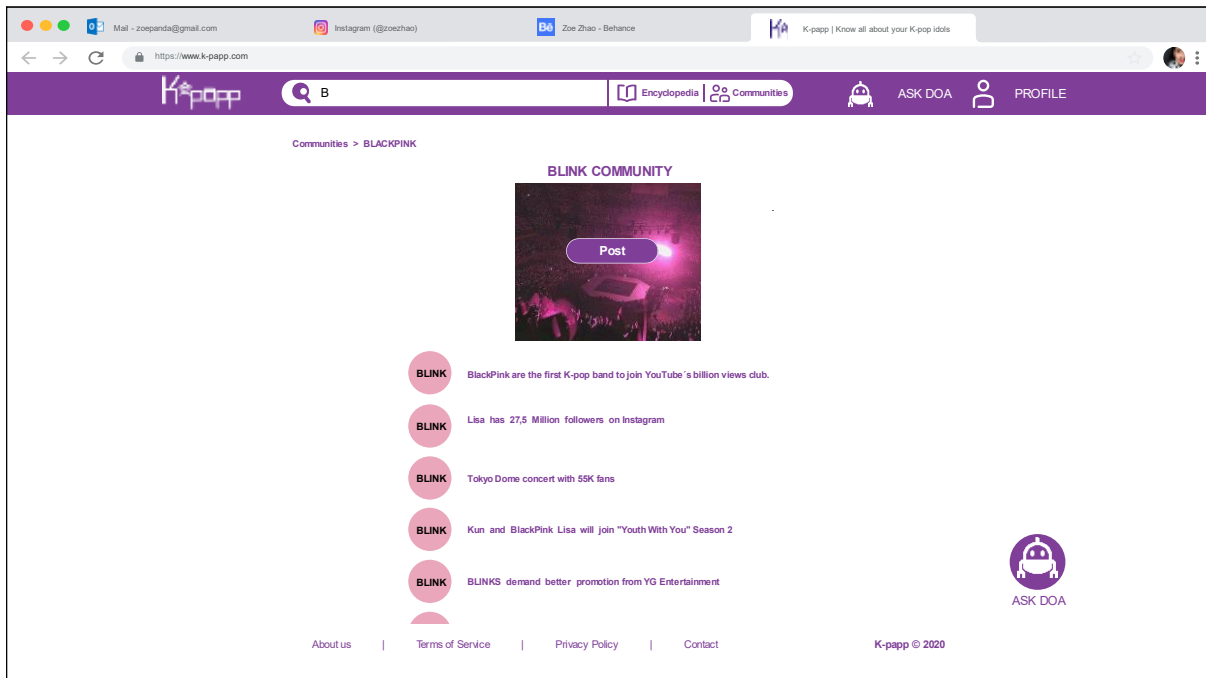


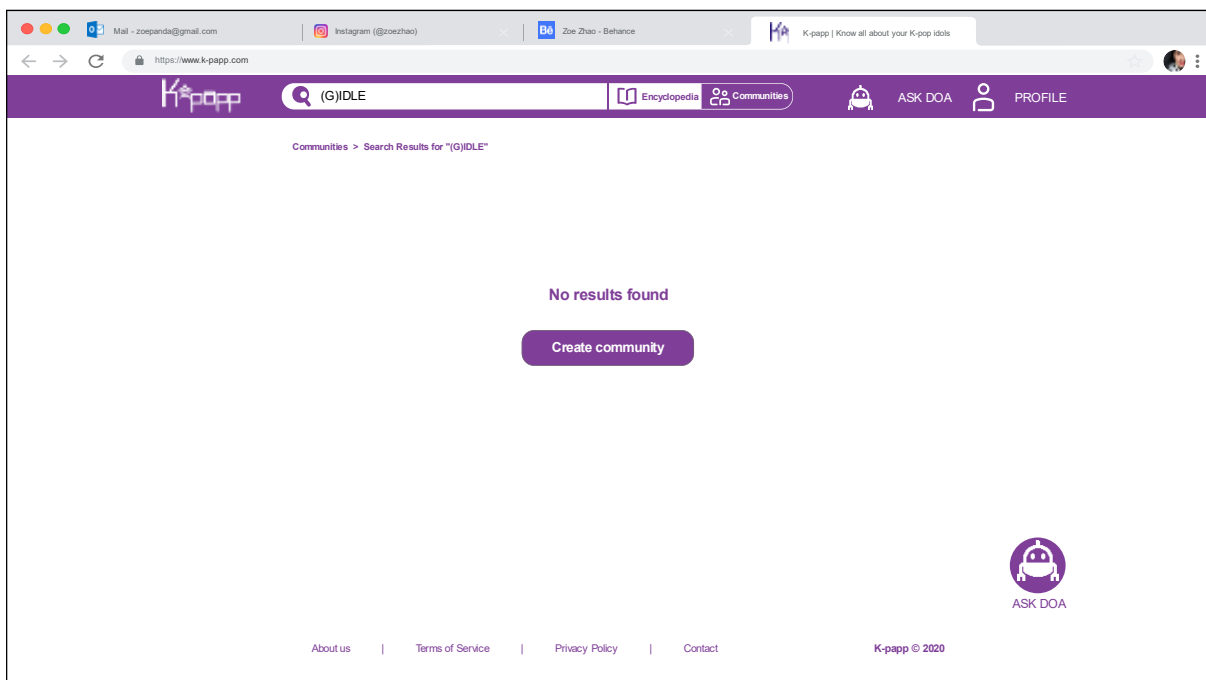
Figura 49: Prototipo de alta fidelidad de los resultados de la búsqueda de comunidades (escritorio)

- **Pantalla de la comunidad**



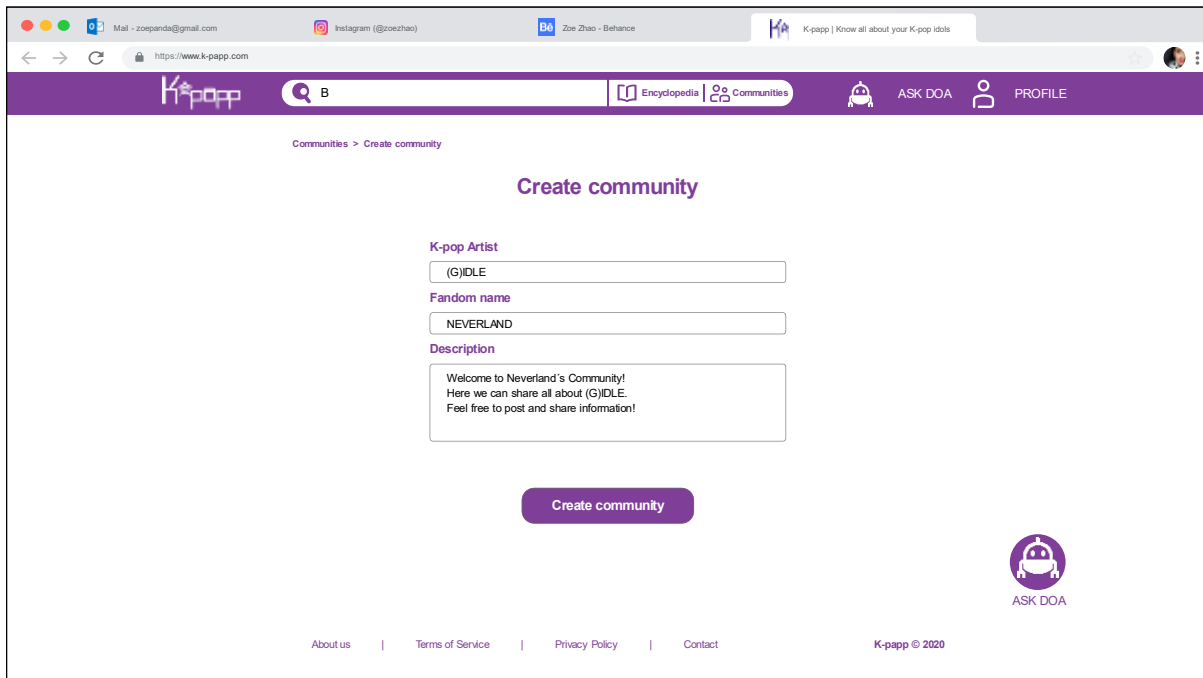
*Figura 50: Prototipo de alta fidelidad de la comunidad de fans (escritorio)*

- **Comunidad no encontrada**



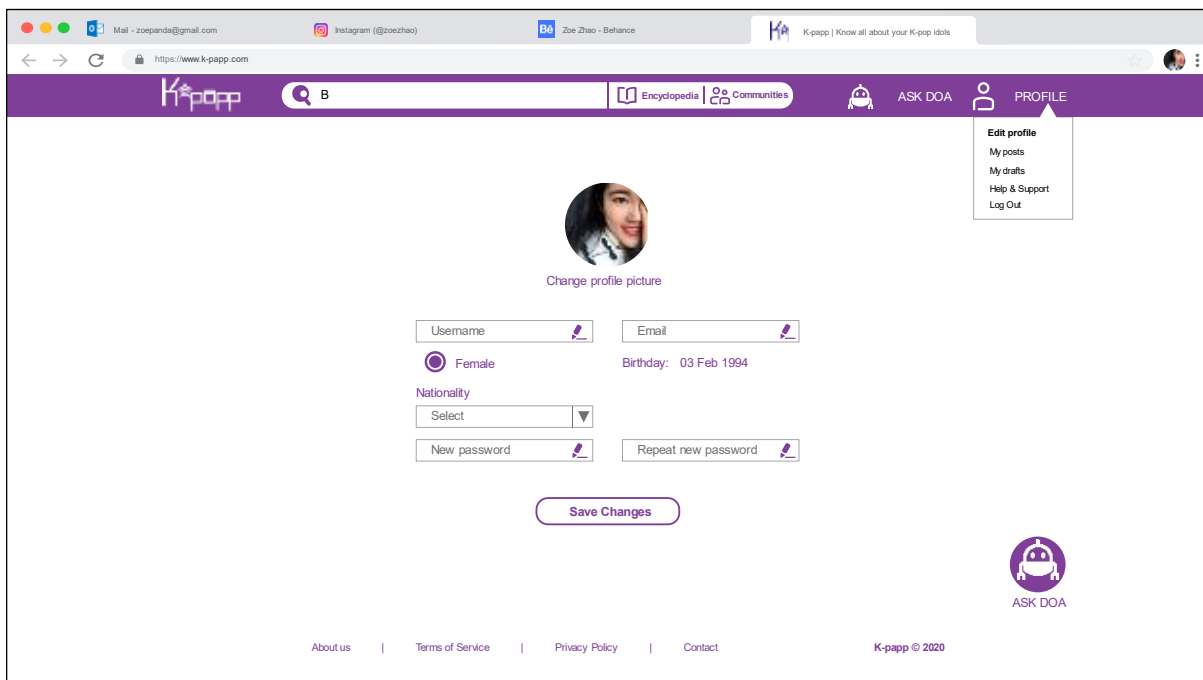
*Figura 51: Prototipo de alta fidelidad de los resultados de una comunidad no encontrada (escritorio)*

• **Formulario de creación de comunidad**



**Figura 52:** Prototipo de alta fidelidad del formulario de creación de una comunidad (escritorio)

• **Edición de perfil**



**Figura 53:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de edición de perfil (escritorio)

• Mis publicaciones

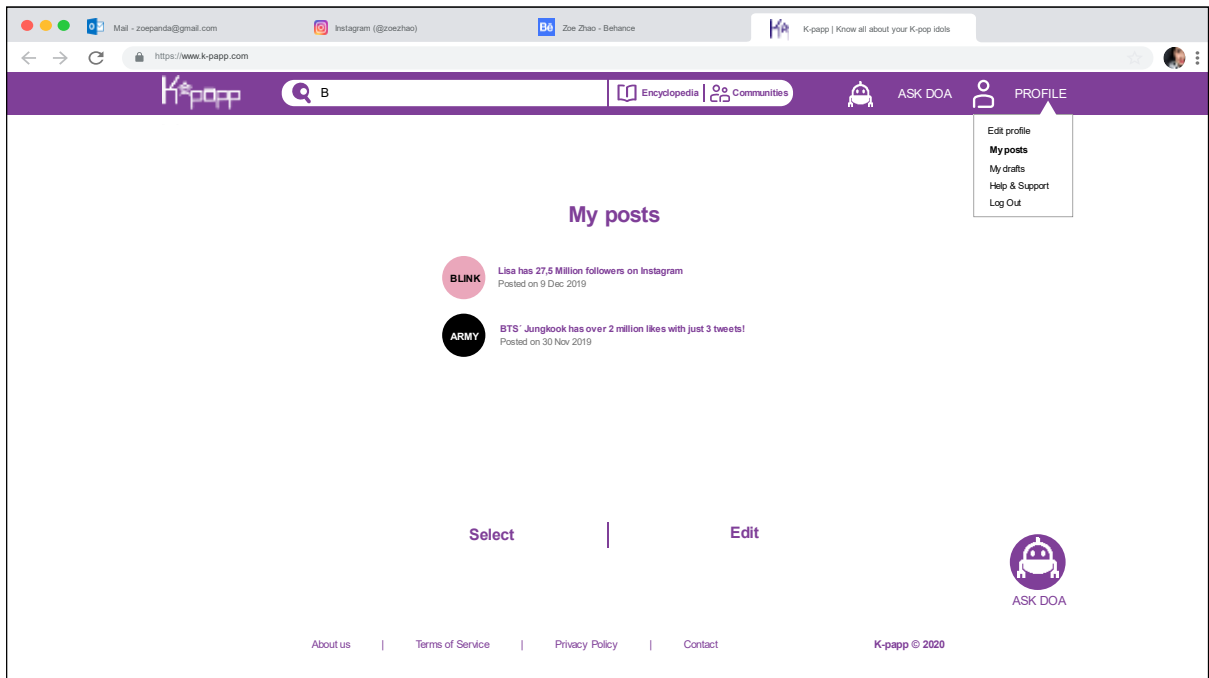


Figura 54: Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de mis publicaciones (escritorio)

• Mis borradores

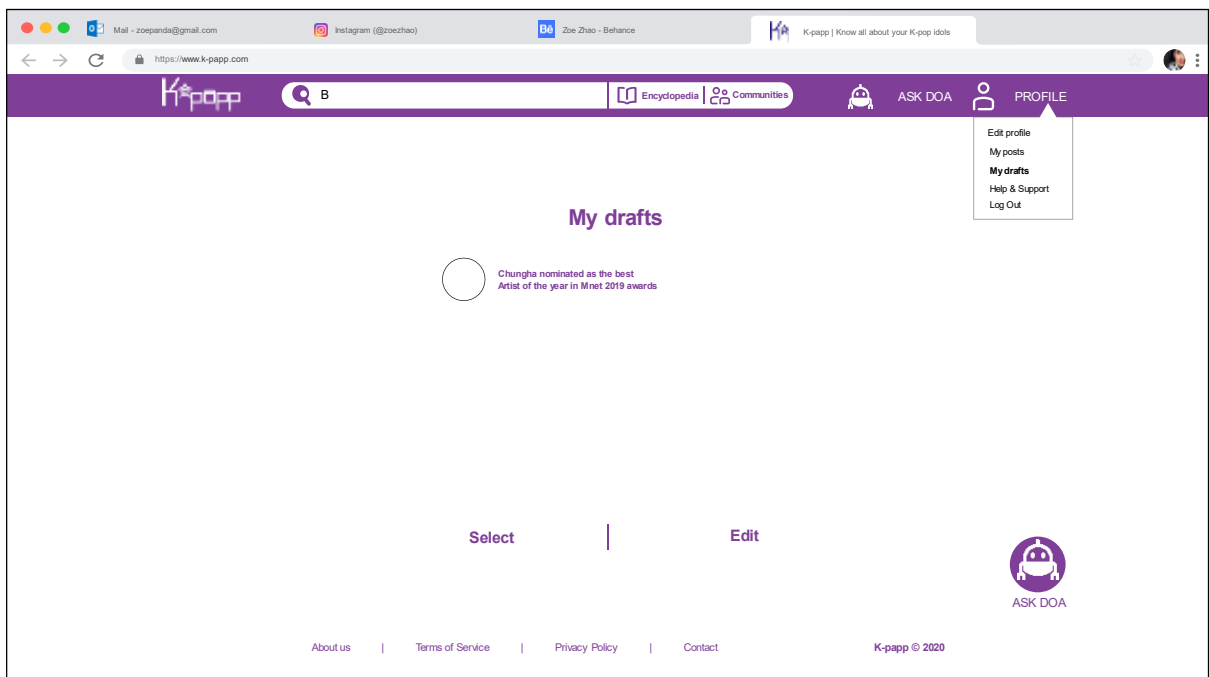
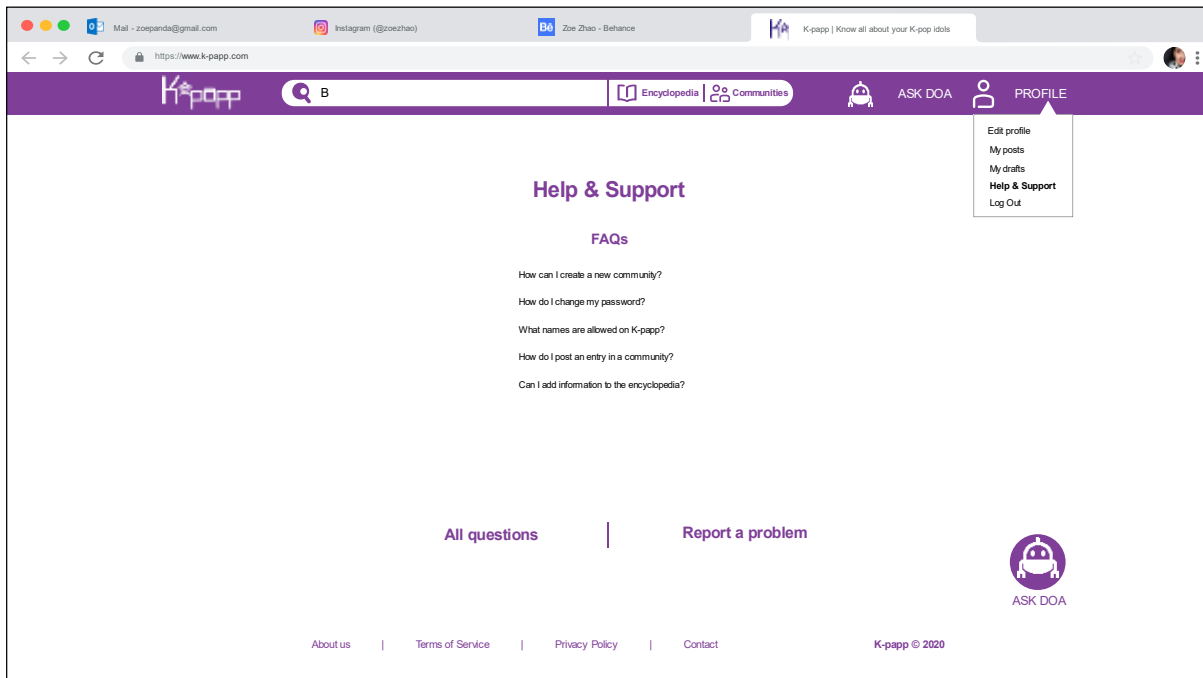


Figura 55: Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de mis borradores (escritorio)



- **Ayuda y soporte**



**Figura 56:** Prototipo de alta fidelidad de la pantalla de ayuda y soporte (escritorio)

## Capítulo 5: Conclusiones y líneas de futuro

### 1. Conclusiones

A lo largo del trabajo se ha puesto en práctica los conocimientos adquiridos durante el máster. Su desarrollo ha dado lugar al crecimiento tanto a nivel personal como a nivel profesional. Al formar parte de la comunidad de fans del K-pop, se ha detectado la necesidad de una nueva aplicación dedicada exclusivamente para proporcionar información de los artistas. Gracias a este trabajo, se ha podido recuperar una idea que había permanecido congelado durante varios años. Se ha elaborado por primera vez un prototipo plasmando toda la idea (con todos los detalles) en formato visual. Este trabajo ha sido como un puente entre la universidad y el mundo laboral.

El análisis de la situación del mercado actual ha dado a conocer la magnitud de audiencia que tiene K-pop a nivel mundial, así como las principales características de los fans del K-pop. Cabe destacar que los fans del K-pop provienen de todas las partes del mundo y comprenden de edades desde 13 años hasta 45 años. La investigación de mercado realizado sostiene la idea de que este proyecto puede dar respuesta a una posible demanda latente. Como resultado de la combinación entre la aplicación de ciertas técnicas y principios juntamente con los principales hallazgos encontrados, se ha elaborado un prototipo de alta fidelidad para la aplicación de K-Papp adaptado a las carencias del mercado y las necesidades del público objetivo.

Se ha podido concluir el trabajo logrando parcialmente los objetivos propuestos. Se ha diseñado el prototipo de una plataforma que facilita el acceso y el intercambio de información sobre los artistas de K-pop con el fin de fomentar el crecimiento del K-pop. Para su desarrollo se ha integrado los conocimientos adquiridos a lo largo del curso, respetando los derechos de autor de los recursos utilizados. No obstante, no se ha podido alcanzar a los objetivos para el usuario ya que no se ha logrado desarrollar el proyecto completo debido a la limitación del tiempo. Estos últimos objetivos se deberán alcanzar para el proyecto final, pero queda fuera del alcance de este trabajo.

El seguimiento de la planificación, así como la metodología de trabajo han sido dos pilares básicos para la realización de este trabajo. Dado que, sin un balance entre la calidad, el coste, el tiempo, y un alcance bien definido, no se podría completar un trabajo tan extenso. Se ha podido seguir la planificación con algunos desvíos debidos a cambios laborales inesperados, pero tras la dedicación por parte de la autora y la nueva planificación elaborada, se ha podido garantizar la finalización del trabajo.

## 2. Líneas de futuro

Este trabajo solo ha sido una parte del desarrollo de una aplicación destinada a la difusión de la información relacionada con los artistas del K-pop. Para poder llevar a cabo al desarrollo completo se tendría que desarrollar el *front end* y *back end* de la aplicación tomando como punto de partida los prototipos desarrollados en este trabajo.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, se recomienda seguir usando la filosofía de *Mobile-First*. Del mismo modo que también se sugiere desarrollar la aplicación teniendo como requisito la buena usabilidad y experiencia de usuario. Por tanto, la aplicación elaborada debe ser *responsive* y accesible. En el caso de que sea un equipo quien desarrolla la aplicación, se aconseja que se adapte la metodología ágil para poder desarrollar la mejor versión de este proyecto.

En el diseño del prototipo de esta aplicación se ha introducido un *chatbot*, con lo que se considera que sería conveniente que para una implementación futura se podría incorporar elementos de inteligencia artificial aprovechando las facilidades que proporciona los avances tecnológicos.

En relación con la mejora en el diseño realizado, así como su desarrollo, se propone la vinculación con las redes sociales como Facebook o Instagram con el fin de facilitar el registro de usuario y el compartimiento de contenido a otras plataformas.

## Bibliografía

1. Zhao R. Marketing mix of the music industry in the United States and South Korea [Internet]. Universitat Pompeu Fabra; 2016. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10230/26260>
2. Busquets C. Cuánto y cómo cobrar un diseño web o una app [Internet]. 2018 [citado 22 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.uifrommars.com/cuanto-cobrar-diseno-web-app/>
3. Fernández Herrero O. ¿ Cuanto cuesta un logotipo ? y cual es el precio que debes pagar. [Internet]. 2017 [citado 22 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://creativolandia.com/cuanto-cuesta-un-logotipo-y-cual-es-el-precio-que-debes-pagar/>
4. MockFlow. Pricing [Internet]. 2019 [citado 22 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://mockflow.com/pricing/>
5. Adobe. Planes y precios de Creative Cloud [Internet]. 2019 [citado 22 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/plans.html>
6. YeePLY. Cuanto cuesta mi App [Internet]. 2019 [citado 15 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.cuantocuestamiapp.com/>
7. YeePLY. Cuanto cuesta mi Web [Internet]. 2019 [citado 15 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.cuantocuestamiweb.com/>
8. Kim D. Reappropriating Desires in Neoliberal Societies through KPop. 2012;18-25. Disponible en: <https://cloudfront.escholarship.org/dist/prd/content/qt6p04h9tf/qt6p04h9tf.pdf?t=mezc v9>
9. BBC. How did K-Pop conquer the World? [Internet]. 2019 [citado 8 de septiembre de 2019]. Disponible en: <http://www.bbc.com/culture/story/20190529-how-did-k-pop-conquer-the-world>
10. Ryu J, Capistrano EP, Lin H-C. Non-Korean consumers' preferences on Korean popular music: A two-country study. Int J Mark Res. 2018;
11. Of S, Industry THE. IFPI Global Music Report 2019. Int Fed Phonogr Ind [Internet]. 2019; Disponible en: <https://www.ifpi.org/news/IFPI-GLOBAL-MUSIC-REPORT-2019>
12. Kwak Y. 89,000,000 'hallyu' fans worldwide [Internet]. The Korea Times. 2019 [citado 30 de septiembre de 2019]. Disponible en: [http://www.koreatimes.co.kr/www/art/2019/01/732\\_261877.html](http://www.koreatimes.co.kr/www/art/2019/01/732_261877.html)
13. Jang S. The Korean Wave and Its Implications for the Korea-China Relationship. J Int Area Stud. 2012;

14. Pease R. Korean pop music in China: Nationalism, authenticity, and gender. En: *Cultural Studies and Cultural Industries in Northeast Asia: What a Difference a Region Makes*. 2009.
15. Kozhakhmetova D. Soft Power of Korean Popular Culture in Japan: K-Pop Avid Fandom in Tokyo [Internet]. Lund University; 2012. Disponible en: <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=3460120&fileId=3910984>
16. HübINETTE T. The reception and consumption of Hallyu in Sweden: Preliminary findings and reflections. *Korea Obs*. 2012;
17. Marinescu V, Balica E. Korean cultural products in Eastern Europe: A case study of the K-Pop impact in Romania. *Reg Reg Stud Russ East Eur Cent Asia*. 2013;
18. Sung S-Y. K-pop Reception and Participatory Fan Culture in Austria. *Cross-Currents East Asian Hist Cult Rev*. 2014;
19. Ghuman P, Johnson M. Harry Potter and The Psychology of KPop Fans [Internet]. 2019 [citado 2 de octubre de 2019]. Disponible en: <https://www.popneuro.com/neuromarketing-blog/kpop-tribal-marketing-social-psychology-consumer-behavior>
20. Biju B. No necesitas saber coreano para disfrutar el K-pop, pero ayuda [Internet]. 08 de Marzo. 2019 [citado 11 de septiembre de 2019]. Disponible en: [https://www.vice.com/es\\_latam/article/vbwq4d/no-necesitas-saber-coreano-para-disfrutar-el-k-pop-pero-ayuda](https://www.vice.com/es_latam/article/vbwq4d/no-necesitas-saber-coreano-para-disfrutar-el-k-pop-pero-ayuda)
21. Han B. K-pop in Latin America: Transcultural fandom and digital mediation. *Int J Commun*. 2017;11:2258.
22. Jin DY. New Korean wave: Transnational cultural power in the age of social media. *New Korean Wave: Transnational Cultural Power in the Age of Social Media*. 2016.
23. Meza XV, Park HW. Globalization of cultural products: a webometric analysis of Kpop in Spanish-speaking countries. *Qual Quant*. 2015;49(4):1345-60.
24. Choi SC, Meza XV, Park HW. South Korean Culture Goes Latin America: Social network analysis of Kpop Tweets in Mexico. *Int J Contents*. 2014;
25. Vargas Meza X, Han Woo P. La globalización de productos culturales: Un Análisis Webométrico de Kpop en países de habla hispana. *REDES- Rev Hisp para el análisis redes Soc*. 2015;
26. NAVER Corp. VLIVE [Internet]. 2019 [citado 9 de septiembre de 2019]. Disponible en: <https://www.vlive.tv/home/new>
27. SirBuckeye. Reddit K-Pop Census Results 2018 [Internet]. [citado 18 de octubre de 2019]. Disponible en:

- [https://www.reddit.com/r/kpop/comments/9dea7p/reddit\\_kpop\\_census\\_results\\_2018/](https://www.reddit.com/r/kpop/comments/9dea7p/reddit_kpop_census_results_2018/)
28. Beyond Hallyu. What are K-pop fans like? According to this survey they're actually pretty cool [Internet]. 2016. [citado 17 de octubre de 2019]. Disponible en: <http://beyondhallyu.com/k-pop/what-are-k-pop-fans-like-according-to-this-survey-theyre-actually-pretty-cool/>
  29. Space Oddity, Kpop Radar. 케이팝 세계 지도, <2019 GLOBAL K-POP MAP> [Internet]. [citado 15 de octubre de 2019]. Disponible en: <https://www.kpop-radar.com/brief/34>
  30. Kpopmap. Age And Gender Demographics Of K-Pop Girl Group Listeners In South Korea 2018 [Internet]. 2018. [citado 17 de octubre de 2019]. Disponible en: <https://www.kpopmap.com/age-and-gender-demographics-of-kpop-girl-group-listeners-in-south-korea-2018/>
  31. Segye Ilbo. [기획] 40代 여성들이 BTS 매력에 빠진 이유 [Internet]. 2018. [citado 17 de octubre de 2019]. Disponible en: <https://entertain.naver.com/read?oid=022&aid=0003278322>
  32. Belinky B. No necesitas saber coreano para disfrutar el K-pop, pero ayuda [Internet]. [citado 11 de septiembre de 2019]. Disponible en: [https://www.vice.com/es\\_latam/article/vbwq4d/no-necesitas-saber-coreano-para-disfrutar-el-k-pop-pero-ayuda](https://www.vice.com/es_latam/article/vbwq4d/no-necesitas-saber-coreano-para-disfrutar-el-k-pop-pero-ayuda)
  33. BOURN J. Color Meaning: Meaning of The Color Purple [Internet]. 2011 [citado 23 de octubre de 2019]. Disponible en: <https://www.bourncreative.com/meaning-of-the-color-purple/>
  34. Google Fonts. EXO [Internet]. 2019 [citado 20 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://fonts.google.com/specimen/Exo>
  35. w3schools. CSS :active Selector [Internet]. 2019 [citado 21 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.w3schools.com/cssref/active.asp>
  36. Nielsen Norman Group. 10 Usability Heuristics for User Interface Design [Internet]. 2005 [citado 22 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

## Anexo

### Entregables del proyecto

Aparte de esta memoria, se entregan varios archivos descritos a continuación:

- **Informe (pdf):** documento describiendo la realización de la última entrega de este trabajo
- **Presentación pública (ppt y pdf):** presentación dirigida al público en general, no especializado.
- **Presentación académica (mp4):** presentación dirigida al tribunal de evaluación y posibles interesados dentro del ámbito académico de la UOC.
- **Prototipo hi-fi K-papp (Adobe XD):** documento en Adobe XD del prototipo de alta fidelidad de K-papp.
- **Fuentes (carpeta):** todos los recursos propios y ajenos utilizados para la elaboración de este trabajo (imágenes, capturas de pantalla, logotipo, perfiles de usuario elaborados y tipografía).
- **Fuentes (pdf):** documento donde se detallan todos los recursos ajenos utilizados, el nombre de cada recurso, su autor, su origen y su estatus legal.