

Diseño de una App para el contacto y contratación de artistas musicales

Memoria de Proyecto Final de Grado/Máster

Máster en Aplicaciones Multimedia

Multimedia

Autor: Elena Cruellas Villas

Profesor: Sergio Schvarstein Liuboschetz

11 Junio 2018

Créditos/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

Título del trabajo:	<i>Diseño de una App para el contacto y contratación de artistas musicales</i>
Nombre del autor:	<i>Elena Cruellas Villas</i>
Nombre del consultor/a:	<i>Sergio Schvarstein Liuboschetz</i>
Nombre del PRA:	<i>Nombre y dos apellidos</i>
Fecha de entrega (mm/aaaa):	06/2018
Titulación::	<i>Máster en Aplicaciones Multimedia</i>
Área del Trabajo Final:	<i>Trabajo de Fin de Máster</i>
Idioma del trabajo:	<i>Castellano</i>
Palabras clave	<i>App, músicos, contratación, profesionales, artistas, cantantes, grupos.</i>
Resumen del Trabajo (máximo 250 palabras):	
<p>El proyecto consiste en el proceso de diseño de una aplicación para el contrato de artistas musicales por parte de empresas o particulares, así como el contacto entre profesionales o amateurs en la música organizando actividades conjuntas. Se ha desarrollado con el objetivo de agilizar el proceso de contratación y para disponer de una plataforma en formato app dónde los artistas locales puedan darse a conocer.</p> <p>Las cifras culturales musicales van aumentando progresivamente con el paso de los años, y es por ello que se quiere dar visibilidad a todo aquel amateur o profesional que no encuentra una salida más allá de los estudios y la práctica de este arte en familia.</p> <p>A día de hoy, el uso del Smartphone es rutinario, sobre todo para las consultas rápidas o la comunicación entre personas. Es por ello que se decidió apostar por el formato aplicación móvil buscando siempre la comodidad del usuario cubriendo las necesidades demandadas.</p>	
Abstract (in English, 250 words or less):	
The project consists of the design process for an applicationfor the contract of artists music by c ompanies or individuals,as well as contact between professionals and amateurs inthe music or	

ganizing joint activities. It has developed with the aim of speeding up the hiring process and to provide a platform in app format where local artists can make themselves known.

Musical cultural figures are progressively increasing with the passage of the years, and it is for that reason that we want to give visibility to all that amateur or professional who didn't find an outlet beyond the studies and practice of this art in the family.

Day today, the use of the Smartphone is routine, especially for quick consultations or communication between people. Therefore, it was decided to bet on the mobile application format always looking for the comfort of the user meeting the demanded needs.

Dedicatoria/Cita

Gracias totales - Soda Stereo

Abstract

The project consists of the design process for an application for the contract of artists music by companies or individuals, as well as contact between professionals and amateurs in the music organizing joint activities. It has developed with the aim of speeding up the hiring process and to provide a platform in app format where local artists can make themselves known.

Musical cultural figures are progressively increasing with the passage of the years, and it is for that reason that we want to give visibility to all that amateur or professional who didn't find an outlet beyond the studies and practice of this art in the family.

Day today, the use of the Smartphone is routine, especially for quick consultations or communication between people. Therefore, it was decided to bet on the mobile application format always looking for the comfort of the user meeting the demanded needs.

Key words

App, musicians, recruitment, professionals, artists, singers, groups.

Resumen

El proyecto consiste en el proceso de diseño de una aplicación para el contrato de artistas musicales por parte de empresas o particulares, así como el contacto entre profesionales o amateurs en la música organizando actividades conjuntas. Se ha desarrollado con el objetivo de agilizar el proceso de contratación y para disponer de una plataforma en formato app dónde los artistas locales puedan darse a conocer.

Las cifras culturales musicales van aumentando progresivamente con el paso de los años, y es por ello que se quiere dar visibilidad a todo aquel amateur o profesional que no encuentra una salida más allá de los estudios y la práctica de este arte en familia.

A día de hoy, el uso del Smartphone es rutinario, sobre todo para las consultas rápidas o la comunicación entre personas. Es por ello que se decidió apostar por el formato aplicación móvil buscando siempre la comodidad del usuario cubriendo las necesidades demandadas.

.

Palabras clave

App, grupos musicales, profesionales, artistas, cantantes, grupos.

Índice

Capítulo 1: Introducción	13
1. Introducción	13
2. Descripción	14
3. Objetivos generales	15
3.1 Objetivos principales	15
3.2 Objetivos secundarios	15
4. Metodología y proceso de trabajo	16
5. Planificación	17
3.1 Diagrama de Hitos	17
3.2 Diagrama de Gantt	18
6. Presupuesto	19
7. Estructura del resto del documento	20
Capítulo 2: Análisis	21
1. Estado del arte	21
1.1 Análisis de la competencia	21
1.2 Conclusiones	25
2. Definición de usuarios	26
2.1 Perfiles de usuarios	26
2.1 Análisis de datos	27
2.3 Creación de usuarios	30
Capítulo 3: Diseño	35
1. Contenido	35
1.1 Funcionalidades	35
1.2 Descripción de contenidos	36
1.2.1 Acciones	41
2. Mapa de navegación	43
3. Wireframes	44
3.1 Plataformas y sistemas operativos	44
3.2 Consideraciones funcionales	44
3.3 Smartphone	44
3.4 Justificación de usabilidad	44
4. Estudio de tipología y color	46
4.1 Tipografía	46

4.2 Color	49
5. Diseños finales	51
6. Diseño del logotipo	52
6.1 Nombre de la aplicación	52
6.2 Logotipo	52
Capítulo 4: Prototipos	54
1. Prototipos	54
1.1 Prototipo usuario artista	54
1.2 Ptotipo usuario empresa	54
Capítulo 5: Conclusiones y líneas de futuro	55
1. Conclusiones	55
2. Líneas de futuro	56
Webgrafía	57
Anexos	59
Anexo A: Mockups	59
Anexo B: Diseños finales	67

Figuras y tablas

Lista de imágenes, tablas, gráficos, diagramas, etc., numeradas, con títulos y las páginas en las que aparecen.

Índice de figuras

Figura 1: Trello	16
Figura 2: Diagrama de Gantt	18
Figura 3: Interfaz Vibuk	21
Figura 4: Interfaz La factoría del show	22
Figura 5: Interfaz Espectalium	23
Figura 6: Interfaz Gigstarter	24
Figura 7: alumnado matriculado en enseñanzas relacionadas con las profesiones culturales por tipo de enseñanza	27
Figura 8: Tiempo de conexión diaria	28
Figura 9: Ocio de la población española	29
Figura 10: Mapa de navegación	43
Figura 11: Tipografía con y sin serifa	46
Figura 12: Estilos de letra de una misma tipografía	47
Figura 13: Tipografía San Francisco	48
Figura 14: Variaciones de la tipografía Roboto	49
Figura 15: Logotipo final	52
Figura 16: Mockup login empresa	59
Figura 17: Mockup login artista	59
Figura 18: Mockup registro artista	60
Figura 19: Mockup registro empresa	60
Figura 20: Mockup registro_1	60
Figura 21: Mockup home	60
Figura 22: Mockup artista	60
Figura 23: Mockup actividades empresa	60
Figura 24: Mockup búsqueda	61
Figura 25: Mockup espacio usuario artista	61
Figura 26: Mockup favoritos	61
Figura 27: Mockup espacio usuario empresa	61
Figura 28: Mockup chat	62
Figura 29: Mockup filtros	62
Figura 30: Mockup crear actividad	62
Figura 31: Mockup actividad detalle	62
Figura 32: Mockup chat detalle	63
Figura 33: Mockup datos de registro artista	63

Figura 34: Mockup información a mostrar artista	63
Figura 35: Mockup editar portfolio artista	63
Figura 36: Mockup confirmación contrato artista	64
Figura 37: Mockup mis actividades artista	64
Figura 38: Mockup mis contratos artista	64
Figura 39: Mockup información a mostrar empresa	64
Figura 40: Mockup editar portfolio empresa	64
Figura 41: Mockup datos de registro empresa	64
Figura 42: Mockup contratar	65
Figura 43: Mockup mis contratos empresa	65
Figura 44: Mockup perfil empresa	66
Figura 45: Mockup perfil artista	66
Figura 46 : Diseño final login artistas	67
Figura 47: Diseño final login empresa	68
Figura 48: Diseño final registro artista_1	69
Figura 49: Diseño final registro empresa_1	70
Figura 50: Diseño final registro artista_2	71
Figura 51: Diseño final registro empresa_2	72
Figura 52: Diseño final filtros	73
Figura 53: Diseño final filtros estilos musicales	74
Figura 54: Diseño final chat	75
Figura 55: Diseño final chat detalle	76
Figura 56: Diseño final home	77
Figura 57: Diseño final perfil empresa	78
Figura 58: Diseño final perfil artista	79
Figura 59: Diseño final información personal	80
Figura 60: Diseño final informació profesional	81
Figura 61: Diseño final otros contratos	82
Figura 62: Diseño final portfolio	83
Figura 63: Diseño final actividades artista	84
Figura 64: Diseño final actividades empresa	85
Figura 65: Diseño final actividad detalle	86
Figura 66: Diseño final crear actividad	87
Figura 67: Diseño final buscar actividad	88
Figura 68: Diseño final buscar	89
Figura 69: Diseño final favoritos	90
Figura 70: Diseño final espacio usuario empresa	91
Figura 71: Diseño final espacio de usuario artista	92
Figura 72: Figura 66: Diseño final información a mostrar empresa	94
Figura 73: Diseño final información mostrar artista	95

Figura 74: Diseño final datos de registro artista	96
Figura 75: Diseño final datos de registro empresa	97
Figura 76: Diseño final editar portfolio	98
Figura 77: Diseño final otros contratos pendientes artista	99
Figura 78: Diseño final contratos pendientes empresa	100
Figura 79: Diseño final contratar	101
Figura 80: Diseño final confirmación contrato	102

Índice de tablas

Tabla 1: Diagrama de Hitos	18
Tabla 2: Presupuesto	19

Capítulo 1: Introducción

1.Introducción

Desarrollar un TFM requiere una dedicación constante durante, aproximadamente, cuatro meses. Por ello, se buscó una idea lo suficientemente gratificante a nivel personal que diera la motivación para desarrollar el trabajo, eligiendo la música como foco de la aplicación a diseñar.

Obviando dicha parte personal de ser también músico, alcanzar la diferenciación de una aplicación es complicado ya que son muchas las que ya han sido desarrolladas y el abanico es muy amplio. Artistas reconocidos nacionalmente o internacionalmente ya cuentan con aplicaciones propias, pero los locales o aficionados normalmente no.

El proyecto parte de la base de querer diseñar una aplicación sencilla pero eficaz evitando toda información relevante para alcanzar los objetivos planteados. Se pretende cubrir la necesidad de un portfol en plataforma smartphone desde dónde exponerse, compartir el arte de la música y facilitar los trámites de contratación.

2. Descripción

Año tras años las cifras de cultura musical a nivel nacional van aumentando, haciéndolo también las necesidades de quienes la practican. La música abarca un amplio y variado público, pero pocos son los que se pueden dedicar profesionalmente a ello.

De aquí surge la idea de este proyecto, seguir fomentando la práctica de la música en grupo, exponerlo a los demás para conseguir una diferenciación y ser contratados desde particulares, empresas o grandes productoras.

En formato web, hay portales que se asemejan en los servicios ofrecidos, como es la muestra de actores, músicos, pintores, etc a través del cual contratar a este amplio rango de tipos de artistas. En formato App, no hay ninguna que se diferencie siendo el smartphone el dispositivo que despunta actualmente, por lo que se decidió desarrollarla en este formato.

Se pretende obtener un producto para sistema operativo android y iOS, cuyo diseño respete los patrones establecidos hasta ahora, pero a la vez un diseño creativo con elementos creativos. A su vez, apostar por la sencillez y las mínimas funciones necesarias para alcanzar los objetivos propuestos.

3. Objetivos generales

Listado y descripción de los objetivos del TFM, ordenados por relevancia.

3.1 Objetivos principales

Objetivos de la aplicación/producto/servicio:

- Diseñar una aplicación móvil dedicada exclusivamente al mundo de la música.
- Definir un medio a través del cual se agilice la contratación de artistas musicales.
- Interfaz intuitiva que ofrezca una buena experiencia al usuario.
- Aplicación con un diseño propio adaptable a Android y iOS.

Objetivos para el cliente/usuario:

- Como artistas locales, darse a conocer.
- Como empresa o particular, facilitar la búsqueda según los intereses.
- Tener una plataforma dónde crearse un portfolio en diferentes formatos : Texto, imagen y video.
- Como artistas, organizar actividades conjuntas y participar en otras propuestas.

Objetivos personales del autor del TF:

- Seguir ampliando mis conocimientos en cuanto a diseño y usabilidad.

3.2 Objetivos secundarios

Objetivos adicionales que enriquecen el TF.

- Concienciar de la importancia de la existencia de un medio de promoción.
- Quitar las barreras geográficas para artistas potenciales.
- Ofrecer la posibilidad de relacionarse con personas con la misma dedicación o hobby.

4. Metodología y proceso de trabajo

Siendo un proyecto unipersonal, obviamos la imposibilidad de una de las principales finalidades de la metodología ágil que es para el trabajo en equipo, pero se han tenido presentes sus bases.

Se han fraccionado las tareas a realizar estableciendo un margen de error por posibles contratiempos, fijando plazos de entrega. Antes de comenzar la tarea siguiente, se revisaba la anterior para realizar posibles mejoras.

Para la definición de las tareas, la planificación y el seguimiento del proyecto, se utilizó la herramienta Trello, clasificándolas en: Pendientes, en desarrollo y realizadas.

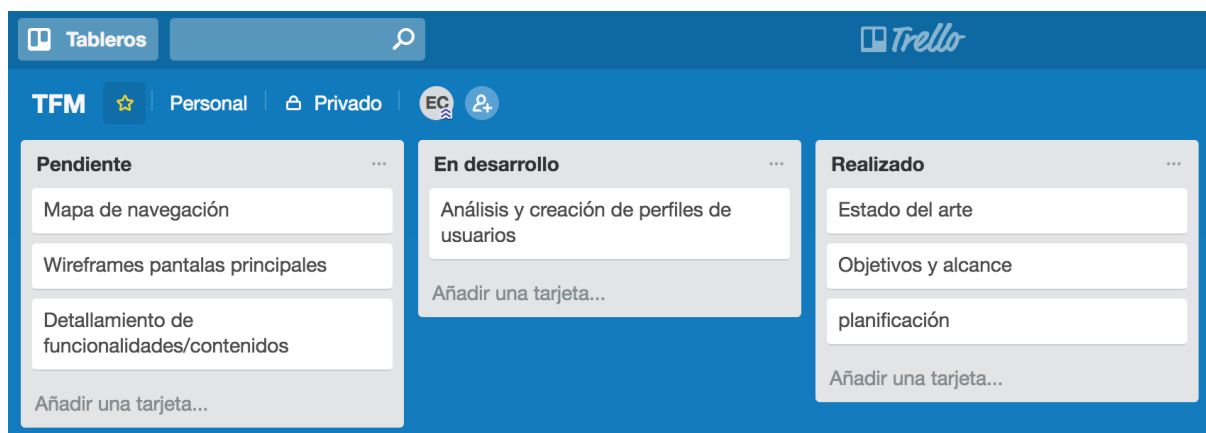


Figura 1: Trello

Previo a cualquier aplicación práctica ha habido una previa documentación práctica para un correcto desarrollo.

Para el desarrollo práctico de mockups, diseños finales y prototipo se ha utilizado la herramienta sketch. Para dichos específicos como iconos y, adobe illustrator.

5. Planificación

Para cumplir con los objetivos explicados en el punto anterior, debe haber una organización previa. Con el diagrama de Hitos y de Gantt, se ve de una forma clara y visual la tarea a desarrollar, fecha de inicio, fecha final y los días disponibles para realizar cada una de ellas. Las horas dedicadas por día serán 3,5 aproximadamente.

3.1 Diagrama de Hitos

Tarea	Inicio	Fin	Duración
PEC 2	13/03/2018	26/03/2018	14 días
Estado del arte	13/03/2018	19/03/2018	7 días
Objetivos y alcance	20/03/2018	23/03/2018	4 días
Planificación	24/03/2018	26/03/2018	3 días
PEC 3	27/03/2018	23/04/2018	25 días
Análisis y creación de perfiles de usuarios	27/03/2018	05/04/2018	7 días
Detallamiento de funcionalidades / contenidos	06/04/2018	08/04/2018	3 días
Mapa de navegación	08/04/2018	09/04/2018	2 días
Wireframe : Pantallas principales	10/04/2018	18/04/2018	9 días
Wireframe : Pantallas secundarias	19/04/2018	22/04/2018	4 días
Justificación de usabilidad	23/04/2018	23/04/2018	1 día
PEC 4	24/04/2018	21/05/2018	29 días
Estudio tipografía y color	24/04/2018	24/04/2018	1 días
Diseño del logotipo	25/04/2018	26/04/2018	2 días
Desarrollo del diseño común	27/04/2018	21/05/2018	23 días
- Búsqueda y diseño de iconos personalizados adaptados para un correcto funcionamiento en ambos sistemas operativos.	27/04/2018	29/04/2018	3 días
- Diseño de pantalla base : Menú superior	30/04/2018	02/05/2018	3 días

e inferior con todas sus variaciones. - Determinación de márgenes y espacios entre los elementos. - Diseño de elementos de uso frecuente: Labels, botones, imágenes... - Diseño de pantallas principales - Diseño de pantallas secundarias	03/05/2018	04/05/2018	1 día
	05/05/2018	07/05/2018	2 días
	08/05/2018	15/05/2018	8 días
	16/05/2018	19/05/2018	4 días
Justificación de diseño	20/05/2018	21/05/2018	2 días
PEC 5	22/05/2018	11/06/2018	21 días
Desarrollo de un modelo funcional / modificación de diseños	22/05/2018	05/06/2018	15 días
Memoria	06/05/2018	09/06/2018	04 días
Presentación	10/06/2018	11/06/2018	2 días

Tabla 1: Diagrama de Hitos

3.2 Diagrama de Gantt

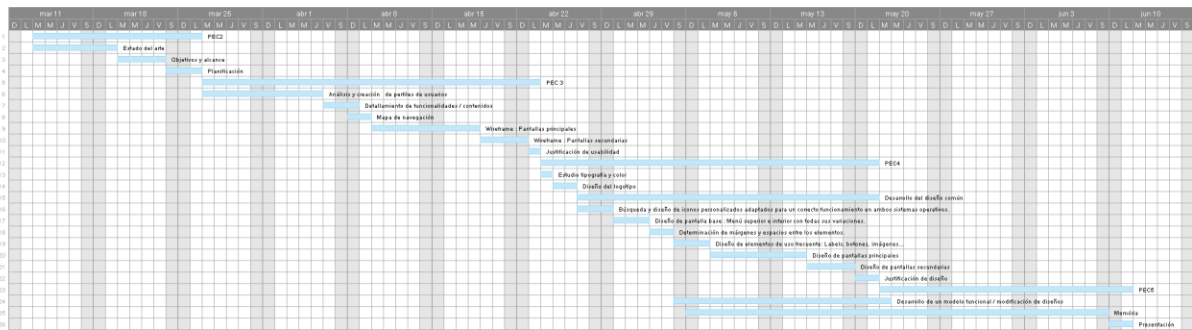


Figura 2: Diagrama de Gantt

6. Presupuesto

Tarea	Horas	€/Hora	Total
Análisis			
Análisis de datos culturales	21	35	735 €
Análisis y creación de usuarios	21	35	735 €
Detallamiento contenido			
Detallamiento funcionalidades	11	35	385 €
Pantallas y mapa de navegación	7	35	245 €
Diseño interfaz			
Estudios correspondientes	12	35	420 €
Diseño mockups	45	35	1.575 €
Diseños alta definición/finales	80	35	2.080 €
Branding			
Naming	3	35	105 €
Logotipo	8	35	280 €
Prototipo operativo	60	35	2.100 €
TOTAL	268		8.660 €

Tabla 2: Presupuesto

7. Estructura del resto del documento

Capítulo 1: En este capítulo se realiza la presentación y descripción del proyecto desarrollado, su planificación y detalle de objetivos y presupuesto.

Capítulo 2: Se presentara el actual estado del arte, se analizarán datos del público objetivo y se crearán los perfiles de usuarios correspondientes.

Capítulo 3: Capítulo donde se detallarán las funcionalidad, se mostrarán los mockups desarrollados y los diseños finales resultantes, así como el diseño del logotivo.

Capítulo 4: Se mostrarán el prototipo funcional de la aplicación.

Capítulo 5: Capítulo dónde se detallarán las conclusiones finales obtenidas y las líneas del futuro del proyecto.

Capítulo 2: Análisis

1. Estado del arte

1.1 Análisis de la competencia

Las aplicaciones que actualmente se encuentran en el mercado y están dirigidas a la contratación de músicos o del arte en general, son pocas en comparación con otras ramas como podría ser la educación o del ámbito social.

A continuación se analizará la competencia sobre el producto a desarrollar.

Vibuk

<https://www.vibuk.com/>

Como principal competencia en el misma plataforma, aplicación móvil y la que tiene más renombre, se encuentra Vibuk.

Es una aplicación dedicada a la contratación de artistas, bien sean actores, músicos...etc. El artista se crea un perfil en el que puede incluir tanto fotos como vídeos, y si encaja con lo que una empresa está buscando, ambos se ponen en contacto. [1]

Plataforma de desarrollo :

- Aplicación móvil

Principales características :

- Contratación artistas
- Chat directo
- Creación de perfiles
- Casting online

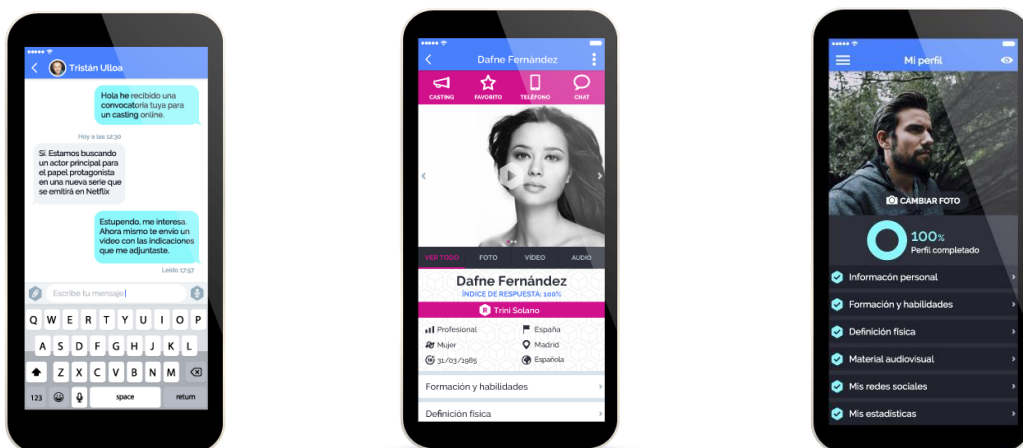


Figura 3: Interfaz Vibuk

La factoría del show

<https://www.lafactoriadelsow.com/musicos-grupos-musicales/>

La factoría del show es la página web que más se asemeja en cuanto al público potencial al cual va dirigido.

A través de distintos filtros, como estilos musicales, se puede contratar al artista o grupo que se quiera, así como anunciarse para ser contratado.

Está más enfocado hacia la organización de fiestas. [2]

Plataforma de desarrollo :

- Página web

Principales características :

- Contratación artistas musicales
- Clasificación según tipos de artistas o eventos
- Creación de perfiles de usuario
- Consulta de presupuesto
- Recomendaciones

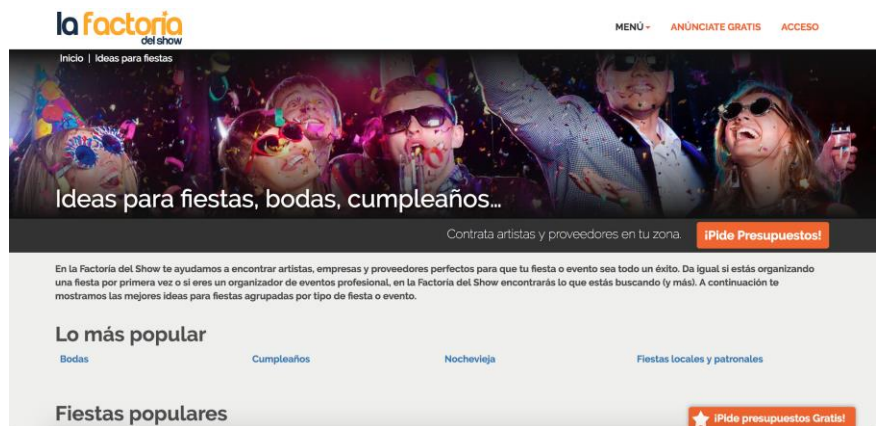
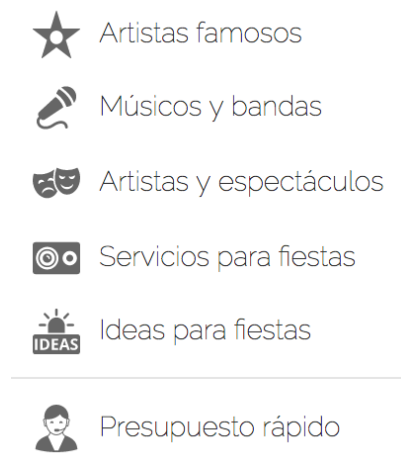


Figura 4: Interfaz La factoría del show

Espectalium

<https://www.espectalium.com/grupos-musicales-y-solistas/>

Espectalium también es una empresa dedicada a la contratación de todo tipo de artistas para eventos.

También se ofrecen servicios musicales, aunque en este caso está dirigido a empresas y no permite el contacto entre artistas. [3]

Plataforma de desarrollo :

- Página web

Principales características :

- Contratación artistas.
- Clasificación según tipo y servicios.
- Contratación actividades grupales para empresas.
- Consulta de presupuesto
- Blog informativo

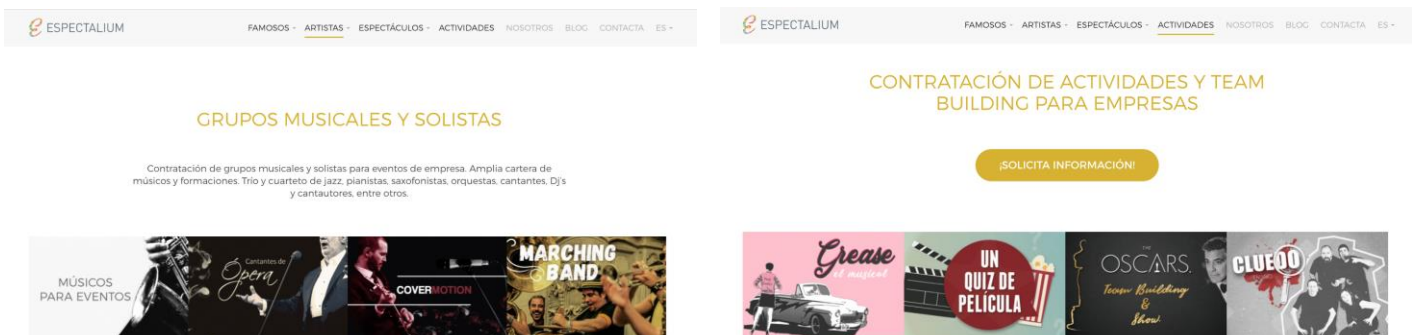


Figura 5: Interfaz Espectalium

Gigstarter

[https://www.gigstarter.es/contratar-reservar-banda?types\[0\]=Banda](https://www.gigstarter.es/contratar-reservar-banda?types[0]=Banda)

Portal web dedicado a la contratación de artistas dependiendo del evento que se quiere organizar o el estilo que se desea. Hay muchos filtros que permiten realizar una búsqueda más detallada según las necesidades (geográficas, tipo de celebración...). [4]

Plataforma de desarrollo :

- Página web

Principales características :

- Contratación artistas.
- Clasificación según tipo y servicios.
- Contratación actividades grupales para empresas.
- Filtro por presupuesto y ubicación.

- Consulta de disponibilidad

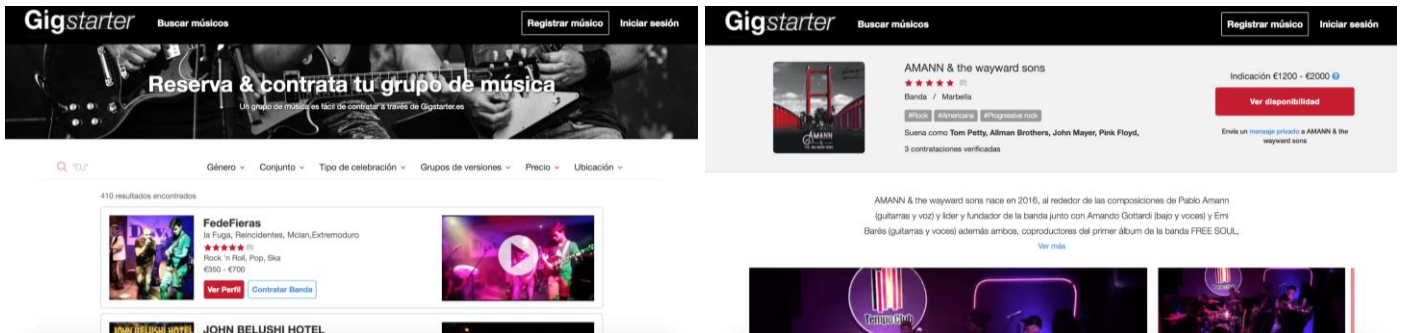


Figura 6: Interfaz Gigstarter

1.2 Conclusiones

Analizados los diferentes portales, se puede afirmar que son muy pocos aquellos que se desarrollan en especialmente para smartphone como aplicación móvil.

Los filtros son muy repetitivos y sin un criterio válido para la clasificación, como por ejemplo para tipos de eventos, pues no hay ninguna regla a seguir para decidir si un artista está destinado a cantar en fiestas de cumpleaños o en una sala privada.

En cuanto al diseño, siguen unos patrones de estilo, sin contar el perfil del artista, prácticamente está centrado en las categorías y puede resultar abrumador para el usuario. Acotar los parámetros es importante para que el usuario encuentre lo que busque en el menor tiempo posible.

Ninguna de ellas ofrece el servicio de contacto entre músicos, ni la posibilidad de organizar un evento entre ellos.

2. Definición de usuarios

2.1 Perfiles de usuarios

Primero se determinará el tipo de usuario de la aplicación, detallando su perfil y cómo podrían hacer uso de ella.

El público objetivo del producto a desarrollar no está enfocado a artistas que ya poseen de un reconocimiento nacional o internacional puesto que el objetivo de la aplicación ya lo han alcanzado. Va dirigida a todos aquellos profesionales o amateurs que necesiten un medio por el cual promocionarse para ejercer su profesión o hobby.

En cuanto a los contratantes, no se establece un requerimiento en cuanto al renombre, sino que pueden ser desde particulares hasta grandes empresas o productoras.

Para diferenciar entre los distintos perfiles, la aplicación tendrá dos tipos de usuarios: Artistas o empresa.

A continuación se mostrarán qué tipo de usuario engloba cada perfil :



ARTISTA

Grupos musicales

Artistas en solitario

Ser contratados para ejercer profesionalmente

Contactar con otros músicos para practicar la música como hobby



EMPRESA

Empresas de eventos que quieran contratar un grupo o cantante.

Particular que necesite a artistas para un evento.

2.1 Análisis de datos

Para que una aplicación alcance el éxito se debe conocer muy bien a los clientes potenciales, identificar sus necesidades y cubrirlas.

	VALORES ABSOLUTOS					DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL				
	2012/13	2013/14	2014/15	2015/16	2016/17	2012/13	2013/14	2014/15	2015/16	2016/17
I. ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS, RÉGIMEN ESPECIAL	374.130	382.222	389.295	392.675	396.265	100	100	100	100	100
Enseñanzas de Artes Plásticas y Diseño	28.244	29.919	29.819	28.836	28.366	7,5	7,8	7,7	7,3	7,2
- Ciclos formativos de Artes Plásticas y Diseño	19.377	19.351	18.669	17.493	17.046	5,2	5,1	4,8	4,5	4,3
- Ciclos formativos de Grado Medio	3.494	3.509	3.553	3.633	3.299	0,9	0,9	0,9	0,9	0,8
- Ciclos formativos de Grado Superior	15.883	15.842	15.116	13.860	13.747	4,2	4,1	3,9	3,5	3,5
- Estudios Superiores de Artes Plásticas y Diseño	8.867	10.568	11.150	11.343	11.320	2,4	2,8	2,9	2,9	2,9
- Artes Plásticas	117	159	113	107	102	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
- Conservación y Restauración	593	743	733	676	665	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2
- Diseño	8.134	9.666	10.304	10.560	10.553	2,2	2,5	2,6	2,7	2,7
- Cerámica y Vidrio	23	-	-	-	-	0,0	-	-	-	-
Enseñanzas de Música	310.416	317.375	323.553	326.207	329.535	83,0	83,0	83,1	83,1	83,2
- Enseñanzas regladas	95.877	97.311	98.861	99.122	98.441	25,6	25,5	25,4	25,2	24,8
- Enseñanzas Elementales	45.608	45.489	45.366	44.726	43.758	12,2	11,9	11,7	11,4	11,0
- Enseñanzas Profesionales	42.042	43.629	44.846	45.686	45.805	11,2	11,4	11,5	11,6	11,6
- Estudios Superiores/Grado Superior	8.227	8.193	8.649	8.710	8.878	2,2	2,1	2,2	2,2	2,2
- Enseñanzas no regladas	214.539	220.064	224.692	227.085	231.094	57,3	57,6	57,7	57,8	58,3
Enseñanzas de Danza	33.249	32.653	33.416	34.982	35.690	8,9	8,5	8,6	8,9	9,0
- Enseñanzas regladas	9.066	9.315	9.716	9.864	10.334	2,4	2,4	2,5	2,5	2,6
- Enseñanzas Elementales	4.567	4.727	4.934	4.846	4.987	1,2	1,2	1,3	1,2	1,3
- Enseñanzas Profesionales	3.760	3.886	4.112	4.225	4.440	1,0	1,0	1,1	1,1	1,1
- Estudios Superiores/Grado Superior	739	702	670	793	907	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2
- Enseñanzas no regladas	24.183	23.338	23.700	25.118	25.356	6,5	6,1	6,1	6,4	6,4
Enseñanzas de Arte Dramático	2.221	2.275	2.352	2.431	2.431	0,6	0,6	0,6	0,6	0,6
- Estudios Superiores	2.221	2.275	2.352	2.431	2.431	0,6	0,6	0,6	0,6	0,6
Máster en Enseñanzas Artísticas	-	-	155	219	243	-	-	0,0	0,1	0,1

Figura 7: alumnado matriculado en enseñanzas relacionadas con las profesiones culturales por tipo de enseñanza

[5] El número de matriculados en enseñanzas de música desde 2012 hasta 2017 fué en aumento progresivo, pasando de los 310.416 a los 329.535 (miles) alumnos. Éstas matrículas engloban tanto las regladas (escuelas de música y conservatorio) como las no regladas.

Centrándonos en las regladas, casi todos ellos no llegan a los Estudios Superiores que equivaldrían al estudio de grados, sino que cursan las enseñanzas elementales y profesionales: 8.878 frente a 89.563.

Sin embargo, las enseñanzas no regladas son en la que ha habido más matriculaciones y con una diferencia bastante amplia. En total : 231.094 matriculados.

Conclusión :

La sociedad está cada vez más interesada en la música pero pocos son los que llegan a la formación que les permite obtener un título equivalente a un grado.



Figura 8: Tiempo de conexión diaria

[6] En los últimos 3 años, el tiempo dedicado al mundo digital ha aumentado un 53%, y en gran parte ha sido promovido por el uso de las aplicaciones móviles, creciendo un 111%.

En España hay 27,7 millones de usuarios activos en las apps, con una media de 17,8 aplicaciones en su móvil, pero en realidad tan solo se usan 9,1.

En el tiempo libre son muchos los diferentes ocios, pero como se aprecia en la figura 3 entre los primeros puestos se encuentra : Acudir a un concierto o espectáculo musical. Otros no tan directo pero donde la música es un elemento fundamental es en bares y discotecas, así como el cine o el teatro. [7]

Ir a bares y discotecas	22,6
Ir al cine o al teatro	20,8
Hacer deporte	33,8
Acudir a un espectáculo deportivo	10,1
Acudir a un concierto o espectáculo musical	11,9
Ir a dar una vuelta, un paseo	71,8
Salir al campo, ir de excursión	35,2
Ver la televisión	68,9
Leer libros, revistas, cómics	42,3
Escuchar música	42,8
Oír la radio	30,7
Ir a alguna asociación o club	10,4
Hacer trabajos manuales	15,6
Navegar por Internet, redes sociales, chats, etc.	37,8
Estudiar	12,6
Jugar a algo	13,3
Ir de compras	25,2
N.C.	0,5

Figura 9: Ocio de la población española

2.3 Creación de usuarios

ADRIANA LUPE
CANTAUTORA

25 años, Pamplona. Soltera
y sin hijos.

Perfil personal :

Chica joven de Pamplona que tiene 25 años. Aunque vive con sus padres, pasa largas temporadas fuera de casa dando a conocer su música : tocando en bares, en ferias musicales, etc.

No conserva ningún amigo de grado profesional de música, sino que su grupo de amigos siguen siendo los de la infancia, y en sus ratos libres van al bar a tomar un refresco.

Tiene dos gatos y un perro.

Claves :

Utiliza Youtube y Vivo en los
que sube sus canciones.
Ha tocado en bares de
pequeños pueblos

Grado profesional de
guitarra y estudios de artes
escénicas.

Capacidades tecnológicas:

Dominio de las tecnologías

Objetivos y motivación :

Adriana Lupe necesita...

- Un medio el cual le facilite el contacto con dueños de bares, fiestas, etc y pueda evitar estar más en casa evitando salir a buscarlos.
- Conocer a gente que quiera dedicar su ocio a la música.

Adriana Lupe teme...

- Que en la herramienta tan solo haya grandes productores buscando gente con renombre.

Adriana Lupe utiliza la aplicación para...

- Darse a conocer sin tener las barreras geográficas.
- Conocer gente con la que compartir actividades musicales.

Escenario :

Adriana acaba de terminar su tercer curso en artes escénicas en Junio, llega el verano y debe encontrar la

tales como cámaras y ordenadores.

Utiliza la tecnología para promocionarse y autoeditar sus discos.

forma de ingresar dinero en su cuenta para cuando llegue Septiembre, pagarse la siguiente matrícula.

Adriana lleva componiendo en sus horas libres todo el curso, llega el verano, comienzan las fiestas de los pueblos y comienzan a buscar artistas. Es una buena oportunidad para que pueda recaudar el dinero necesario.

LIMA
DÚO JAZZ

19 y 21 años, Lleida.

Perfil personal :

Dúo musical de 19 y 21 años, compañeros de las extraescolares deportivas cuya familia tampoco tiene estudios musicales pero son muy músicos todos.

Ambos autodidactas realizan sus propias versiones y pasan muchas horas en busca de salas dónde actuar.

Pasan todos los días juntos y quieren sacar un dinero extra con su hobby.

Claves :

Busca y paga las salas para actuar.

RRSS como marketing.

Estudios de bachillerato y actualmente trabajando como secretario y en un concesionario.

Objetivos y motivación :

Lima necesita...

- Tener más facilidades para poder cantar en salas.
- Herramienta exclusiva dedicada a la promoción, dónde acceder fácilmente a sus actuaciones.

Lima teme...

- No tener un perfil tan profesional como los demás artistas.
- Que la herramienta sea de uso complejo y no lleguen a encontrarles.

Lima utiliza la aplicación para...

- Promocionarse y tener archivado en un mismo lugar todas sus actuaciones.
- Conseguir más fácilmente ser contratado en distintos tipos de eventos.

Capacidades tecnológicas:

Dominio de softwares de gestión de archivos.
Uso del smartphone y pc para redes sociales.
Programas de mezcla de sonidos.

Escenario :

Lima acaba de terminar el concierto en una pequeña sala de lérida llamada : La manolita. Están haciendo cuentas y el concierto les ha salido deficitario. Necesitan quién les contrate sin tener que pagar ellos la sala. Tienen mucha faena en el trabajo y no tienen tanto tiempo para promocionarse.

Si consiguen que sean las otras personas quienes se interesen por ellos, podrán seguir como dúo.

MANEL GARCIA
CARPINTERO

54 años, Soria.
Casado con 3 hijos.

Perfil personal :

Hombre de 54 años que vive en un hogar familiar junto a sus tres hijos, su mujer y su suegra. En sus ratos libres va al parque con sus hijos.

Trabaja desde los 16 años puesto que viene de una familia humilde y sus padres no pudieron pagarle unos estudios. Le gusta la tecnología y se mantiene informado de los avances o novedades.

Claves :

Objetivos y motivación :

Nunca antes había necesitado contratar a ningún artista.

Estudios equivalentes a la ESO y actualmente trabajando.

Capacidades tecnológicas:

Uso diario del smartphone como herramienta principal para navegar por internet.
Uso del PC y tablet para jugar a juegos educativos con sus hijos.

Manel necesita...

- Una herramienta que le ayude a encontrar fácilmente algo que nunca antes había tenido que buscar, desconocido para él.
- encontrar algo que se ajuste al precio establecido.

Manel teme...

- tener que pagar por un uso puntual de la herramienta.
- Equivocarse en la elección por no haber visto actuaciones previas.

Manel utiliza la aplicación para...

- Un uso puntual debido a un evento.
- asegurarse una buena elección en algo desconocido para él.

Escenario :

Como cada año, la empresa donde trabaja Manel está organizando una cena de empresas y ha tocado la tarea de buscar a un artista o grupo musical para que actúe después de la cena.

Manel tiene un precio máximo establecido para gastarse. Debe ajustarse a él.

I TU QUI ETS?, JAIME
GROSELLA.
DIRECTOR DE EMPRESA
CAZATALENTOS

35 años, Barcelona.
Soltero con 1 hijo.

Perfil personal :

Jaime de 35 años vive en Barcelona y es director de la empresa : I tu qui ets?, cazadora de talentos. Jaime mostró

su interés por el artes desde pequeño, colaborando con asociaciones teatrales y musicales. Su hijo se parece a él en este aspecto.

Acabados sus estudios de empresarias y márketing, decidió montar una empresa cazadora de talentos, juntando sus 2 pasiones: La gestión de empresas y el arte.

Claves :

Uso de otras plataformas para encontrar a artistas.

Estudios empresariales y de márketing.

Capacidades tecnológicas:

La mayor parte de la faena la hace con el pc o el smarTphone.

Pasa muchas horas diarias haciendo búsquedas por internet.

Objetivos y motivación :

Jaime necesita...

- Herramientas que le sirvan para su negocio.
- Que tenga muchas opciones distintas.

Jaime teme...

- Encontrar perfiles muy similares sin tener opciones varias.

Jaime utiliza la aplicación para...

- encontrar, contratar y descubrir a artistas.

Escenario :

Empieza la temporada de invierno y las cuentas de ésta temporada pasada han sido positivas. Uno de los medios que ha despuntado ha sido la búsqueda por internet y portales musicales.

Para esta nueva debe buscar otro nuevo dónde encontrar perfiles variados.

Capítulo 3: Diseño

1. Contenido

1.1 Funcionalidades

Para fijar las funcionalidades se ha realizado una de las técnicas creativas más utilizadas, brainstorming (tormenta de ideas). En base a las ideas generales se han ido desglosando posibles características pertenecientes a ellas.

En el desarrollo de la técnica no hay límites sino que toda idea es aceptada. Es en la fase siguiente en donde se han repartido un total de 10 puntos por idea general, asignándose entre las nuevas generadas en orden de preferencia.

Como resultado se descartaron aquellas que no obtuvieron ningún punto y que por lo tanto, eran innecesarias.

PERFIL ARTISTA

- (2) Crear/Editar/Eliminar información personal
- (2) Crear/Editar/Eliminar información profesional
- (2) Crear/Editar/Eliminar portfolio
- (2) Valorar a la empresa/particular
- (2) Breve descripción para mostrar
- (0) Como plataforma social vía imágenes y textos.
- (0) Incluir cartas de recomendación

PERFIL EMPRESA/PARTICULAR

- (3) Crear/Editar/Eliminar Información personal/empresarial
- (2) Valorar al artista
- (2) Portfolio
- (1) Breve descripción para mostrar
- (1) Guardar artistas "favoritos"

NOTIFICACIONES

- (10) Notificaciones automáticas
- Notificaciones personalizadas

CHAT

- (5) Chat directo con empresa o artista
- (0) Compartir ubicación
- (0) Compartir fotos
- (5) Compartir audios
- (0) Emoticonos
- (0) Gifs

FILTROS

- (3) Zona geográfica

CONTRATACIÓN

- (2) Texto generado automáticamente con los

- (2) Precio por hora
- (2) Estilo musical
- (3) Disponibilidad
- (0) Tipo de evento
- (0) Número de integrantes en el grupo

- datos de la empresa y el artista.
- (1) Contrato por X horas/días
- (1) Descripción evento
- (2) Pago a través de cuenta bancaria
- (1) Empresario paga antes de actuar
- (1) Artista recibe el dinero después de actuar
- (1) Firma online
- (1) Confirmación

ACTIVIDADES

- (5) Crear/Editar/Eliminar una actividad
- (1) Chat grupal de la actividad
- (2) Apuntarse/Desapuntarse
- (2) Buscar por filtros geográficos y palabras clave

ATENCIÓN AL CLIENTE

- (5) Chat directo con un agente
- (5) Teléfono de contacto

1.2 Descripción de contenidos

Una vez detalladas las funcionalidades, se detallarán los contenidos de los dos perfiles : artista y empresa/particular, la información a la que se podrá acceder de cada uno de ellos.

PERFIL DEL ARTISTA

Información personal : Nombre, apellidos, fecha de nacimiento, lugar de residencia, foto grupal/individual.

Información profesional : Estudios, trabajo, trayectoria musical.

Portfolio : Videos / Audios / Fotografías de actuaciones o canciones, actividades en las que han participado.

Valoración obtenida por empresas que han sido contratados: Mediante un sistema de 5 estrellas.

Contacto por chat.

Contrato directo.

PERFIL DE LA EMPRESA/PARTICULAR

Breve descripción : Es la que también aparecerá en el panel que se detalla posteriormente.

Información personal : Nombre, apellidos, fecha de nacimiento, lugar de residencia, foto personal de la empresa/particular.

Información profesional : A qué se dedica la empresa o cuales son los fines por los que hace uso de esta aplicación. Listado de previas contrataciones.

Portfolio : Fotos de la empresa, y si se da el caso, de las actuaciones de previas contrataciones.

Valoración obtenida por artistas contratados : Mediante un sistema de 5 estrellas.

Contacto por chat

Como se ha comentado, es la información visible de cada uno de los perfiles. Sin embargo, en el registro se obtendrán más datos de cada uno de ellos con el fin de evitar cualquier fraude o estafa. En caso de ser un grupo de música, se deberá escoger un representante en nombre del resto de los integrantes.

REGISTRO ARTISTA

Nombre (grupo) /Nombre y apellidos (artista individual)

Nombre del representante (en caso de ser un grupo)

DNI del representante/ Artista

Teléfono de contacto

Fecha de nacimiento del grupo/ Artista individual

Datos bancarios

Estilo musical

Breve descripción : Es la que también aparecerá en el panel que se detalla posteriormente.

REGISTRO EMPRESA/PARTICULAR

Nombre Completo (empresa), Nombre y Apellidos (particular)

DNI (particular) , empresa

Teléfono de contacto

Fecha de fundación (empres) / Fecha de nacimiento (particular)

Datos bancarios

Breve descripción : Es la que también aparecerá en el panel que se detalla posteriormente.

Respecto a la organización de actividades, el contenido mostrado es el siguiente:

PANEL DETALLE DE ACTIVIDADES

Nombre del artista que lo ha creado

Localización

Fecha

Título

Descripción

Participantes

El listado de filtros, tras descartar aquellos innecesarios, son los que aparecen a continuación.

FILTROS

Zona geográfica

Precio por hora

Estilo musical

Disponibilidad

Esta será el contenido que se muestra en el panel general de artistas

PANEL DE ARTISTAS

Nombre del grupo/artista + Enlace al perfil

Estilo de música

Breve descripción

Chat : Enlace hacia el chat

Valoración recibida

En la contratación se recogerán los datos archivados de las dos partes interesadas, además de la fecha, el horario y el coste.

CONTRATO

ARTISTA

Nombre (grupo) /Nombre y apellidos (artista individual)

Nombre del representante (en caso de ser un grupo)

DNI del representante/ Artista

Teléfono de contacto

Fecha de nacimiento del grupo/ Artista individual

Cantidad cobrada

Fecha de cobro

Fecha de actuación

Horario de actuación

Firma online

EMPRESA

Nombre Completo (empresa), Nombre y Apellidos (particular)

DNI (particular) , empresa

Teléfono de contacto

Fecha de fundación (empres) / Fecha de nacimiento (particular)

Cantidad pagada

Fecha de pago

Horas contratadas

Firma online

Los contenidos estarán organizados en diferentes páginas cubriendo todas las funcionalidades detalladas :

- login empresa
- login artista
- registro empresa 1
- registro artista 1
- registro empresa 2
- registro artista 2
- filtros
- filtros detalle
- chat
- chat detalle
- home
- perfil artista
- perfil empresa
- información personal
- información profesional
- otros contratos
- portfolio
- actividades artista
- actividades empresa
- actividad detalle
- crear actividad
- buscar actividad
- buscar
- favoritos
- espacio usuario empresa
- espacio usuario artista
- información a mostrar empresa
- información a mostrar artista
- datos de registro artista
- datos de registro empresa
- editar portfolio
- contratos pendientes artista
- contratos pendientes empresa
- contratar
- confirmación contrato

1.2.1 Acciones

PÁGINA	ACCIONES EN LA PÁGINA
Login/registro empresa/usuario	Rellenando los campos de los formularios se registrarán o accederán a la cuenta correspondiente
Filtros / filtros detalle	Se accede a una búsqueda personalizada por diferentes parámetros: lugar, fecha, hora, estilo musical y precio.
Chat	Se accede a los chats tanto grupales como individuales
Chat detalle	Se accede a la conversación correspondiente desde dónde mantener la comunicación
Home	Visualización de un listado de artistas con breve información en diferentes formatos, desde dónde poder acceder a los perfiles y marcar como perfil favorito
Perfil artista/perfil empresa/información personal/información profesional/Otros contratos/portfolio.	Es aquí donde el usuario, en calidad de lectura, visitará la información detallada correspondiente
Actividad artista	Pantalla desde dónde realizar una búsqueda rápida, acceder y modificar el listado de actividades creadas y detalladas, y crear una nueva actividad
Actividad empresa	El usuario empresa tendrá la opción de registrarse como artista si desea habilitar dicha función
Crear actividad	Se accede a la creación de una nueva actividad a través del relleno del formulario correspondiente
Buscar actividad	El usuario podrá realizar una búsqueda detallada de la actividad que desee, así como visualizar las anteriores.
Buscar	Se accede a la búsqueda de perfiles y a los perfiles correspondientes, junto con búsquedas anteriores y recomendaciones.
Favoritos	Edición, visión y redirección de los perfiles marcados como tal.
Espacio usuario empresa/artista	Visualización de información básica del propio perfil, desde dónde acceder a la más detallada y modificar la básica.
Información a mostrar empresa/artista/ datos de registro artista/empresa editar portfolio	Desde dónde añadirá/modificará/eliminará modificará la información correspondiente

Contratos pendientes	Se accederá al listado de contratos anteriores y a nuevos pendientes. Redirección a perfiles correspondientes
Contratar	Rellenando los datos requeridos, se accederá a contratar al usuario artista.
Confirmación	Visualización del contrato pendiente, posibilidad de rechazo o aceptación.

2. Mapa de navegación

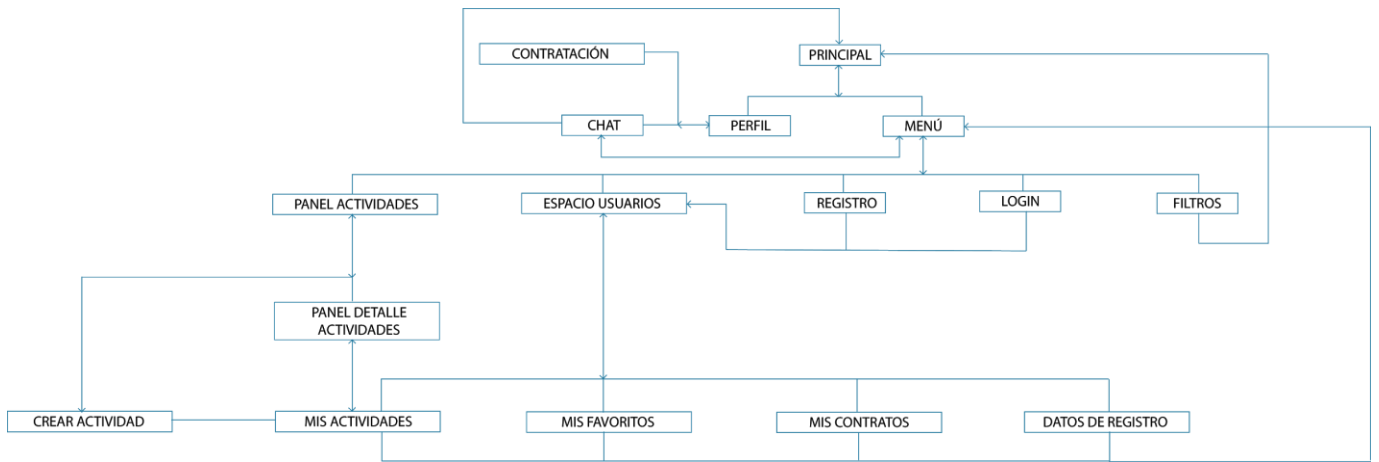


Figura 10: Mapa de navegación

3. Wireframes

3.1 Plataformas y sistemas operativos

La plataforma para la cual se desarrollara la aplicación será para *smartphone*, tanto para el sistema operativo Android como iOS.

Se ha trabajado en base a la resolución de pantalla del iPhone 6 plus:
960 x 1704 px.

3.2 Consideraciones funcionales

Se deben conocer qué elementos de mayor relevancia cuyas funcionalidades determinarán el éxito de la aplicación.

- La empresa o particular accederá a una búsqueda personalizada de una forma rápida, así como el proceso de contratación.
- Ambos tipos de usuarios tendrán un portfolio actualizable.
- El artista o grupo, podrá organizar nuevas actividades o participar en las ya creadas.

3.3 Smartphone

Anexo A

3.4 Justificación de usabilidad

Para obtener el éxito de uso se debe conseguir la satisfacción del usuario, y para ello aportar buenos servicios y contenidos. A su vez, éstos deben ser fáciles de encontrar y con un uso intuitivo de la herramienta, es decir, una buena usabilidad.

Es fundamental que el usuario llegue a entender la aplicación sin esfuerzo, saber qué permite hacer, a dónde ir y qué información puede ofrecerle cada consulta. La búsqueda de esta sencillez incrementa la velocidad de acción y de interacción.

Para ello se han tenido en cuenta varios aspectos que se explican a continuación.

GESTOS

El uso del smartphone es continuo en una rutina y los usuarios tienen asociados distintas acciones a obtener determinados resultados. Algunos de ellos son el scroll horizontal o clickar. En definitiva, gestos a los cuales están acostumbrados.

ICONOS

Uso de iconos en lugares accesibles como son la línea inferior a modo de menú y también la superior de la pantalla. Los botones tienen un tamaño accesible para que se puedan presionar con los dedos sin problemas.

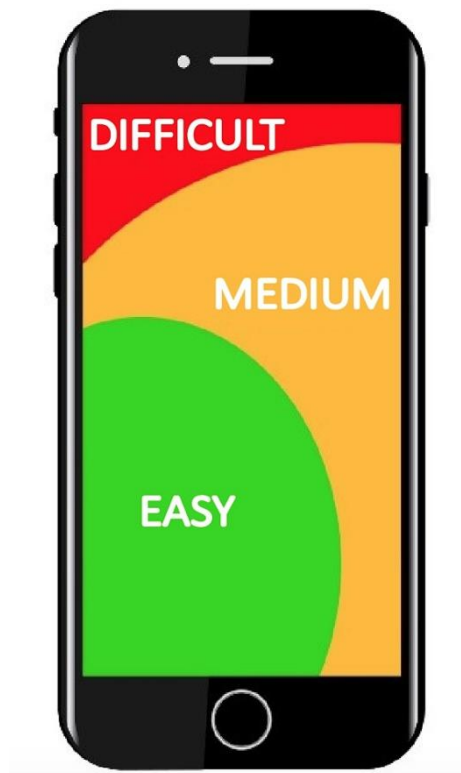
CONTENIDOS

El contenido es lo por lo que el usuario usará la aplicación y debe mostrarse de forma directa. El uso de elementos multimedia es un buen recurso para centrar la atención, así como textos claros y concisos, sin alargar en extensión.

DISPOSICIÓN DE CONTENIDOS

Separación óptima entre elementos para una navegación cómoda teniendo en cuenta el tamaño de la pantalla para el tipo de dispositivo para la cual ha sido diseñada. [8]

Los usuarios tienen dificultades para interactuar con ciertas áreas de la pantalla, por lo que los elementos principales deben ser de fácil acceso.



Todo ello debe ayudar a la memorización de la forma en la que se utiliza la aplicación.

4. Estudio de tipología y color

Cuando una aplicación es buena, funciona sin problemas aunque el mercado sea extenso como sucede con el caso de Google Maps, sin embargo invertir en un buen diseño mejorará la experiencia del usuario y captará nuevos clientes potenciales, complementado de una buena funcionalidad.

4.1 Tipografía

La tipografía es un elemento clave que puede mejorar la estética de la app. [9][10] Son muchos los factores que afectarán para una correcta elección, pero para este proyecto se ha basado en las siguientes tres especificaciones :

Legibilidad: En medios digitales suele usar una tipografía "Sans-serif", sin serifa, como pueden ser las tipografías Opens Sans, Helvética, Roboto, etc.



Figura 11: Tipografía con y sin serifa

Existen distintos estilos de una misma tipografía como se aprecia en la Figura 11, pero si se utiliza un tipo de tipografía, es recomendable no salirse fuera de los tres estilos básicos ("Light, Regular, Bold"). Si se utilizan dos, se debe reducir la variedad.



Figura 12: Estilos de letra de una misma tipografía

Experiencia del usuario: La tipografía influye directamente en la experiencia del usuario. Si el contenido texto de la app resulta difícil de leer, también tendrá dificultades para comprender en qué consiste y qué servicios ofrece, por lo que probablemente termine abandonándola.

Profesionalidad: La coherencia debe estar presente y la tipografía escogida dependerá del *target* (niños, jóvenes, adultos...) y la temática de la aplicación (comercial, entretenimiento...).

Tamaño de letra:

Para dispositivos iOS, el tamaño de la letra debe ser entre 11 y 17 puntos, reduciendo el rango de caracteres por línea entre 35 y 50.

En Android, el tamaño utilizado son : 12,14,18 y 22 sp. [11]

Espacios en blanco:

La pantalla del dispositivo móvil es reducida, por lo que no se deben disponer muy juntos los elementos. Deben respetarse los espaciados y los márgenes, obteniendo como resultado una claridad en el contenido y un diseño "limpio".

SISTEMA OPERATIVO	TIPOGRAFÍA	OBSERVACIONES
iOS	San Francisco	La fuente recurrente era Helvética o Helvética Neue, pero a partir del modelo iPhone 7, se lanzó una variación llamada San Francisco con cuatro variantes: Negrita, Regular, Fina y Ultrafina. [12]
Android	Roboto	<p>A partir de la versión <i>Ice Cream Sandwich</i>, la tipografía recurrente es Roboto. Si ésta no es soportada, se utiliza la tipografía Noto (utilizada también entre los estándares de Chrome OS).</p> <p>Roboto tiene seis tipos diferentes: Delgado, Ligero, Regular, Medio, Negrita y Negro (Thin, Light, Regular, Medium, Bold, and Black).</p> <p>Noto tiene siete tipos diferentes: Delgado, Ligero, Semi-Ligero, Regular, Medio, Negrita y Negro.</p>



Figura 13: Tipografía San Francisco

Roboto Thin
Roboto Light
Roboto Regular
Roboto Medium
Roboto Bold
Roboto Black

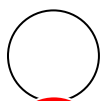
Figura 14: Variaciones de la tipografía Roboto

4.2 Color

Los colores, más allá de influir en el diseño de cualquier proyecto (en este caso una aplicación), son determinantes para las emociones y el estado física y mental de las personas. [13].

Los colores cálidos (rojo, amarillo, naranja...) provocan reacciones desde la positividad en cuanto a calidez y ambiente familiar, hasta negativa tales como el enfado o la hostilidad. Por otra parte, los colores fríos (verde, azul), refleja calma y profesionalidad, pero también de tristeza.

A continuación se detallan por colores las diferentes sensaciones que transmiten.



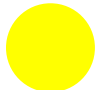
Blanco : Pureza, inocencia, optimismo, frescura, limpieza, simplicidad.



Rojo: Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor, impulsividad.



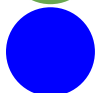
Naranja: Calidez, entusiasmo, éxito, ánimo.



Amarillo: Energía, diversión, espontaneidad, alegría, innovación.



Verde: Naturaleza, esperanza, equilibrio, crecimiento, estabilidad, celos.



Azul: Libertad, verdad, armonía, fidelidad, progreso, seriedad, lealtad.



Púrpura: Serenidad, místico, romántico, elegante, sensual, eléctrico.



Rosa: Dulzura, delicadeza, exquisitez, gratitud, amistad.



Gris: Paz, tenacidad.



Negro: Silencio, sobriedad, poder, formalidad, misterio.

A parte de lo que pueda reflejar cada color, hay que tener en cuenta a todos los usuarios a los cuales vaya dirigida la aplicación a desarrollar. Un 9% de los habitantes (8% hombres, 1% mujeres) sufre de anomalía cromosómica que afecta en la percepción cromática, comúnmente llamado Daltonismo [14].

El usuario daltónico confunde el verde con el rojo, y el azul del naranja.

Todos aquellos colores que convertidos a una escala de grises y negros tengan saturación y tonalidad similares entre ellos, un usuario que posea de dicha anomalía no será capaz de distinguirlos. Las que sean lo suficientemente distintas, lo recibirán como un color gris.

5. Diseños finales

Anexo B

6. Diseño del logotipo

6.1 Nombre de la aplicación

Para el diseño del logotipo, primero se tuvo que buscar un nombre para la app. Para ello se realizó la misma técnica que para detallar las funcionalidades, un *Brainstorming*.

Las ideas que salieron fueron las siguientes:

- Ring Shouts: La traducción al español sería: Gritos callejeros, un nombre que podía encajar con el objetivo del proyecto.
- Gombo: Esta palabra viene de años atrás, concretamente así se denominaba el dialecto del lugar donde se utilizaron por primera vez los instrumentos.
- Your Music: Nombre cuya traducción es: tu música.
- Lebe: Palabra alemana que significa: En directo.

Finalmente, tras estudiar los significados de cada uno de ellos, estudiar la sonoridad de la palabra y la estética a nivel de escritura, se decidió que la aplicación se llamase : Lebel. A continuación se explica las dos razones que determinaron ésta elección.

Como se ha comentado anteriormente, *Lebel* es una palabra alemana cuyo significado es “En directo”. Viena, es el lugar de la música por excelencia en la actualidad, y el idioma oficial es el alemán.

Por otro lado, toda actividad musical que se desarrolle a partir de la aplicación, será en directo.

6.2 Logotipo

El resultado final del diseño es el siguiente:



Figura 15: Logotipo final



La tipografía utilizada para el logo es la “Picata personal user only”.
Transmite una imagen juvenil y entretenida.



Los elementos que se encuentran detrás, simbolizan unas púas las cuales se emplean para tocar la guitarra, un instrumento base y más demandado.

Capítulo 4: Prototipos

1. Prototipos

Se ha desarrollado dos prototipos funcionales para cada uno de los tipos de usuarios: Artista y empresas.

Debido al formato del archivo, se podrán visualizar en el siguiente enlace.

1.1 Prototipo usuario artista

<https://sketch.cloud/s/QkOjb>

1.2 Prototipo usuario empresa

<https://sketch.cloud/s/xKjy0>

Capítulo 5: Conclusiones y líneas de futuro

1. Conclusiones

El resultado obtenido ha sido muy gratificante. Se ha conseguido la estética minimalista que se buscaba con las funcionalidades mínimas necesarias para alcanzar el éxito de la aplicación. Durante todo el proyecto se ha mantenido la motivación por la cual se decidió realizar este proyecto, siendo el factor clave para llegar a realizar todo lo planteado.

Con el desarrollo de este proyecto, junto con la asignatura de diseño de interfaces interactivas, he podido aumentar mis conocimientos en cuanto a los diseños actuales de aplicaciones, así como el dominio del programa sketch, el cual ya había utilizado previamente pero no a este nivel de desarrollo.

La planificación ha ido variando en cada fase del proyecto según las pequeñas modificaciones en cuanto a tiempos y cambios de orden de las tareas, pero en todas las fases se ha seguido con éxito sin ningún contratiempo que retrasara de manera significativa el desarrollo del proyecto. Si es cierto, que la complejidad y el volumen en cuanto a número de pantallas ha ido en aumento hasta llegar a la fase final del proyecto, llegando a realizar modificaciones durante el proceso de realización del prototipo.

2. Líneas de futuro

En visión de futuro, para ser una aplicación funcional debería ser desarrollada por una persona de perfil programador, así como revisar las leyes de protección de datos y temas legales en cuanto a los contratos a través de una App. Así también, revisar las medidas para evitar cualquier tipo de fraude.

Además, podría desarrollarse como una aplicación multiplataforma para ampliar el rango de plataformas : ordenador, tablet i smarphone.

Webgrafía

[1]. Vibuk. Crea casting online y encuentra actores, actrices o modelos (Visual book).

Recuperado de

<https://www.vibuk.com/>

[2]. Músicos y grupos musicales (Músicos musicales).

Recuperado de

<https://www.lafactoriadelsow.com/musicos-grupos-musicales/>

[3]. Grupos musicales y solistas. Contratación para eventos

Recuperado de

<https://www.espectalium.com/grupos-musicales-y-solistas/>

[4]. ¿Quiere contratar y reservar una banda para su evento? (Gigstarter)

Recuperado de

[https://www.gigstarter.es/contratar-reservar-banda?types\[0\]=Banda](https://www.gigstarter.es/contratar-reservar-banda?types[0]=Banda)

[5] Anuario de estadísticas musicales (Gobierno de España, Noviembre 2017) Recuperado de

<https://es.calameo.com/read/000075335ddbceb982dc8>

[6] Informe mobile en España y en el mundo (Ditendría, 2017) Recuperado de

https://www.amic.media/media/files/file_352_1289.pdf

[7] ¿A qué dedican los Españoles su tiempo libre? (CIS, 2017) Recuperado de

http://cadenaser.com/ser/2017/07/05/sociedad/1499252745_630554.html

[8] Cuáles son los principios de usabilidad de una app (Chekealos, 2017) Recuperado de

<https://www.checkealos.com/es/recursos/cuales-son-los-principios-de-usabilidad-en-una-app>

[9] ¿Que colores y tipografías elijo para el diseño de mi app? (Mobile App Marketing by PickASO)

Recuperado de

<https://pickaso.com/2017/consejos-color-tipografia-apps>

[10] Diseño de apps: La importancia de la tipografía (Yeeply.com) Recuperado de

<https://www.yeeply.com/blog/disen-de-apps-la-importancia-de-la-tipografia/>

[11] Tipografía, diseño, desarrollador Android (Desarrollador Android) Recuperado de

<https://desarrollador-android.com/disen/estilo-2/tipografia-2/>

[12] Descarga y utiliza la nueva tipología de apple (Jibalo blog) Recuperado de <http://jibaroblog.com/descarga-y-utiliza-la-nueva-tipografia-oficial-de-apple/>

[13] Diseño de las apps y la importancia del color (Yeeply.com) Recuperado de <https://www.yeeply.com/blog/disen-de-apps-color/>

[14] Daltonismo (SEPEAP primaria) Recuperado de <https://sepeap.org/daltonismo/>

Anexos

Anexo A: Mockups

Los diseños de algunas pantallas son muy similares, por lo que se omitieron puesto que lo que varía es la información mostrada según usuario o empresa. En los diseños finales, Anexo B, ya han sido detalladas.

Inicio sesión / Registro

La aplicación comenzará directamente con un login o registro para usuarios o para empresas. Todo usuario no registrado no podrá hacer uso de ella.

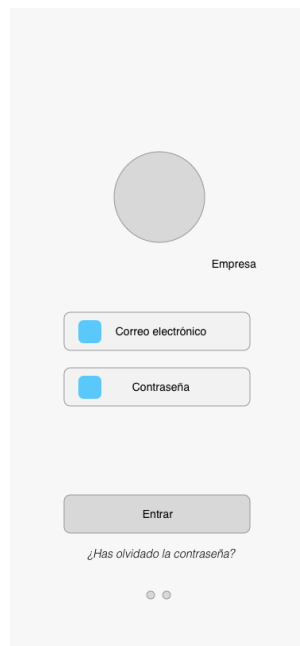
Login

Figura 17: Mockup login artista



The mockup for an artist login screen features a light gray background. At the top center is a large gray circle representing a profile picture, with the word "Artista" centered below it. Below the profile picture are two input fields: the first is labeled "Correo electrónico" and the second is labeled "Contraseña", both with a blue square icon on the left. At the bottom, there is a gray "Entrar" button, followed by the text "¿Has olvidado la contraseña?" and two small gray circles at the very bottom.

Figura 16: Mockup login empresa



The mockup for a company login screen is identical in layout to the artist version. It features a light gray background, a large gray circle at the top center labeled "Empresa", two input fields for "Correo electrónico" and "Contraseña" with blue square icons, a gray "Entrar" button, the text "¿Has olvidado la contraseña?", and two small gray circles at the bottom.

Registro

Se deberá especificar para qué tipo de usuario deseas realizar el registro. A partir de allí, según la opción escogida el usuario deberá rellenar un formulario u otro.

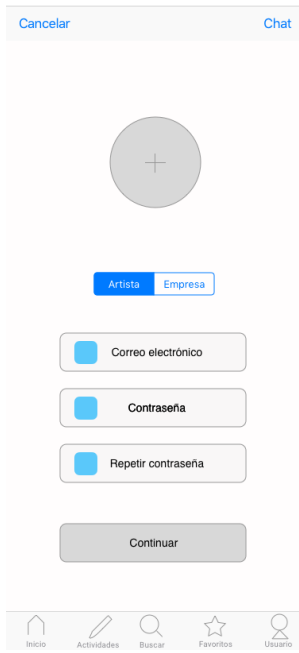


Figura 20: Mockup registro_1

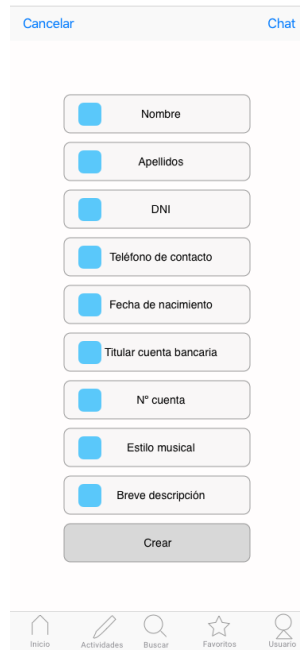


Figura 18: Mockup registro artista



Figura 19: Mockup registro empresa

Páginas del menú superior

Menú inferior

A través del menú inferior se puede acceder a las siguientes páginas

Home

Actividades artista

Actividades empresa



Figura 21: Mockup home

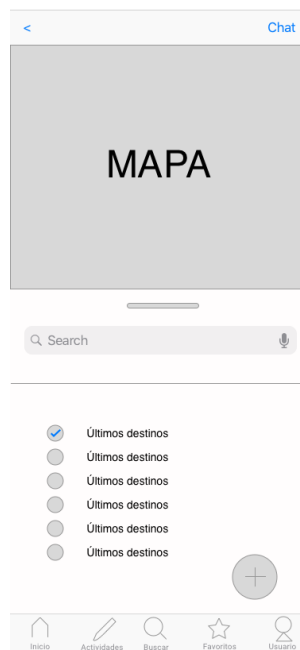


Figura 22: Mockup artista

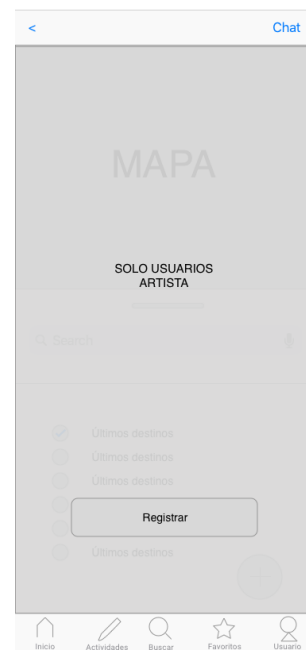


Figura 23: Mockup actividades empresa

Buscar

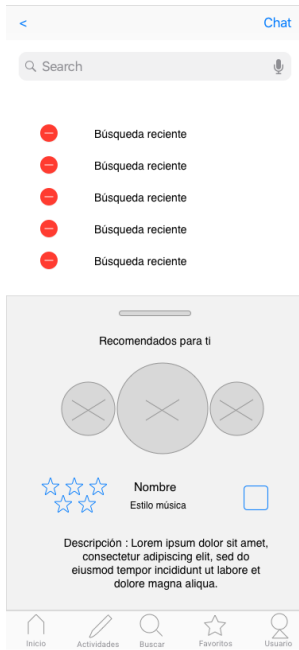


Figura 24: Mockup búsqueda

Favoritos

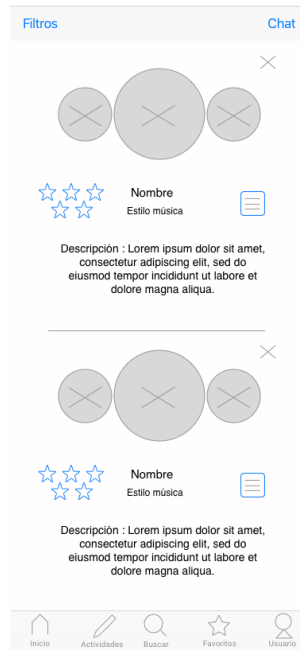


Figura 26: Mockup favoritos

Espacio usuario artista



Figura 25: Mockup espacio usuario artista

Espacio usuario empresa



Figura 27: Mockup espacio usuario empresa

Páginas del menú inferior

Filtros

Chat

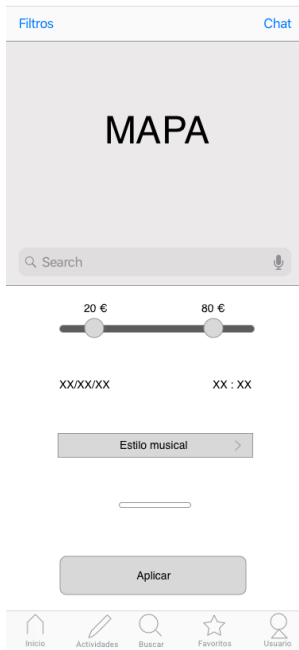


Figura 29: Mockup filtros

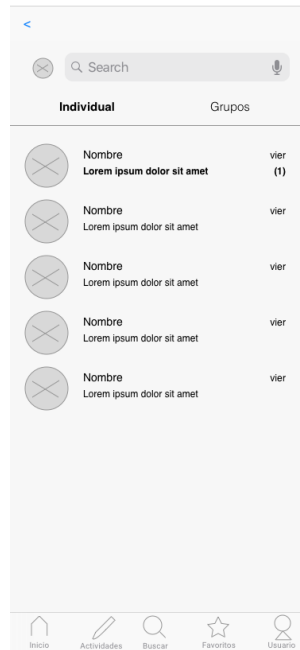


Figura 28: Mockup chat

ACTIVIDADES

A continuación se detallarán pantallas relacionadas con la de actividades.

Detalles de una actividad



Figura 31: Mockup actividad detalle

Crear una actividad

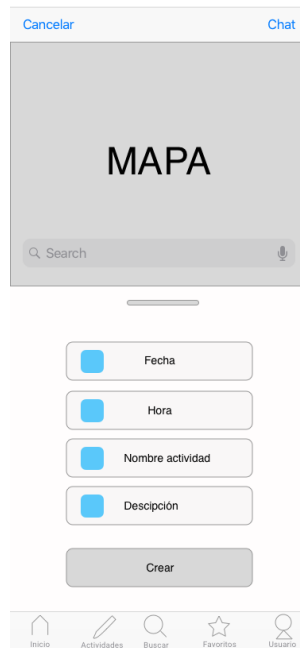


Figura 30: Mockup crear actividad

CHAT

Chat detalle

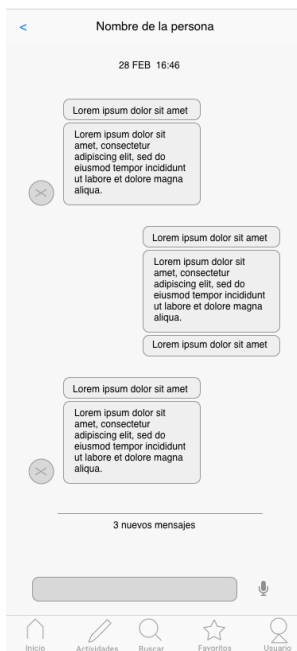


Figura 32: Mockup chat detalle

ESPACIO USUARIOS

Artista

Información a mostrar

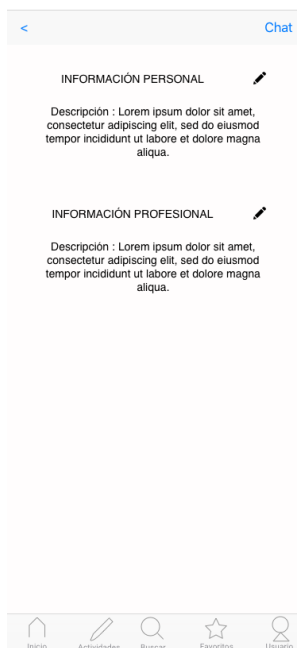


Figura 34: Mockup información a mostrar artista

Datos de registro

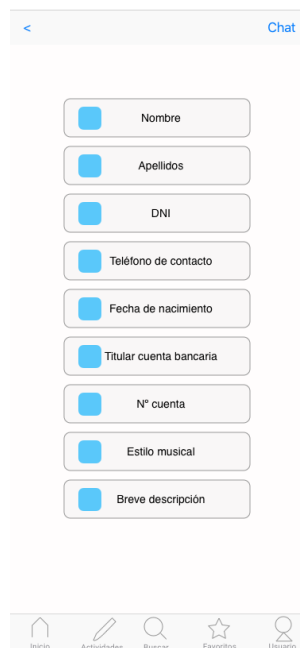


Figura 33: Mockup datos de registro artista

Portfolio

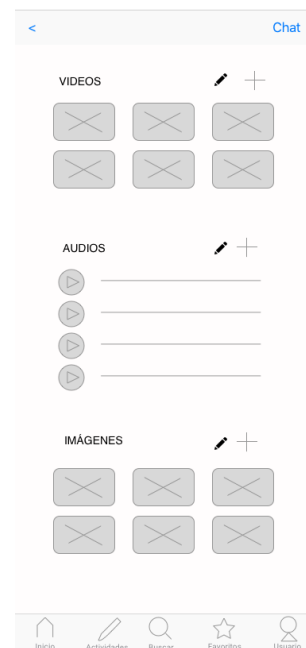


Figura 35: Mockup editar portfolio artista

Mis actividades

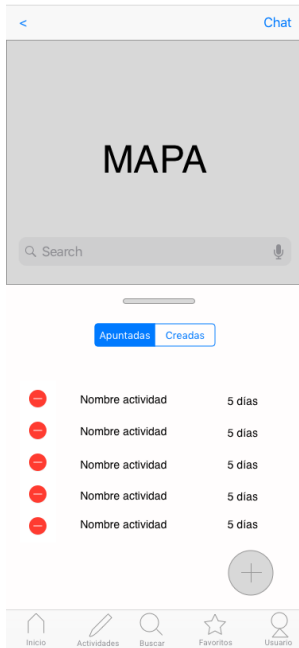


Figura 37: Mockup mis actividades artista

Empresa

Información a mostrar

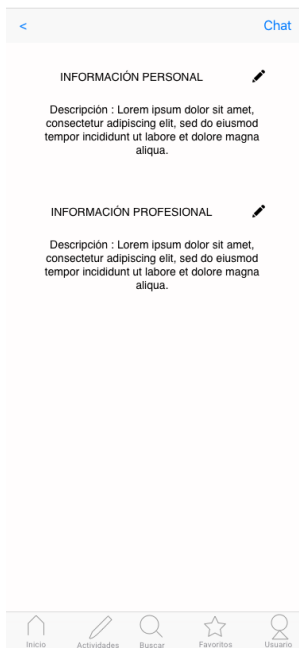


Figura 39: Mockup información a mostrar empresa

Mis contratos

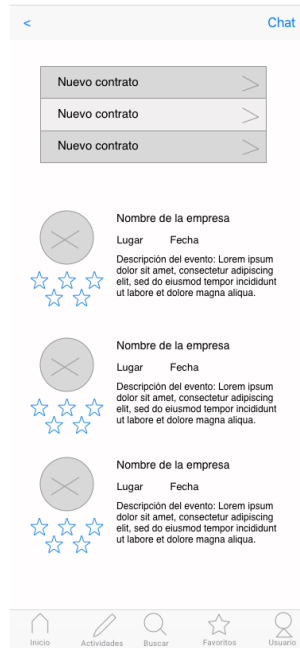


Figura 38: Mockup mis contratos artista

Datos de registro

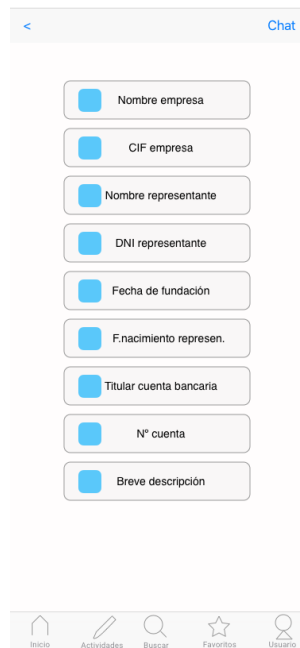


Figura 41: Mockup datos de registro empresa

Confirmación contrato

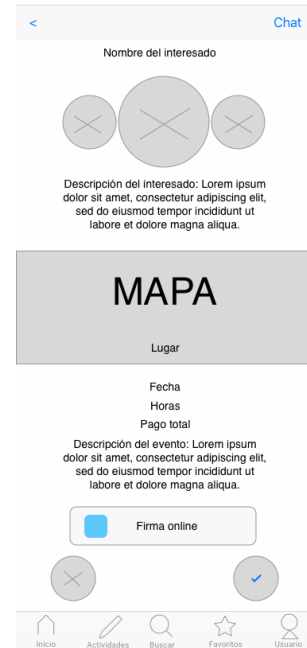


Figura 36: Mockup confirmación contrato artista

Portfolio

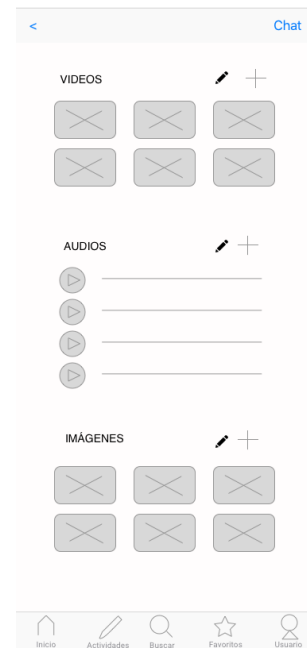


Figura 40: Mockup editar portfolio empresa

Mis contratos

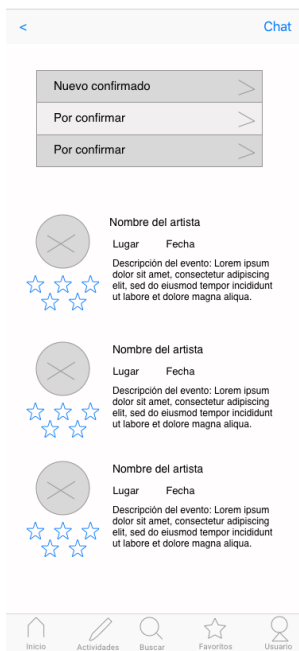


Figura 43: Mockup mis contratos empresa

Contratar



Figura 42: Mockup contratar

PERFILES

Perfil artista

Perfil empresa

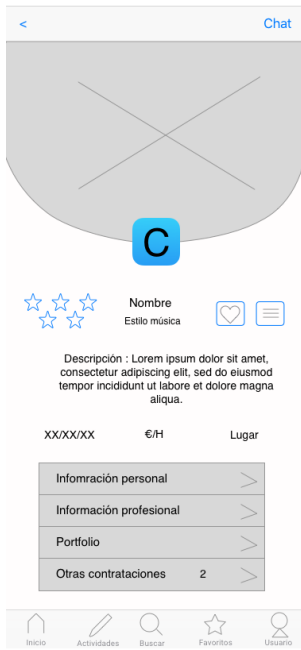


Figura 45: Mockup perfil artista

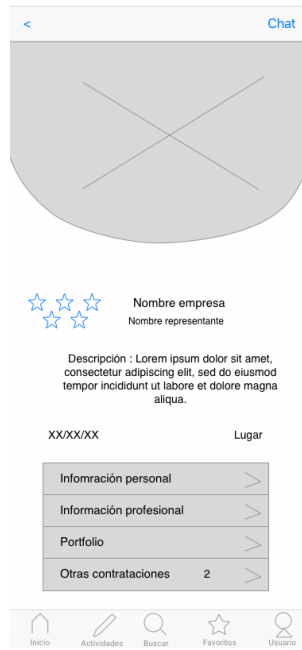


Figura 44: Mockup perfil empresa

Anexo B: Diseños finales

LOGIN

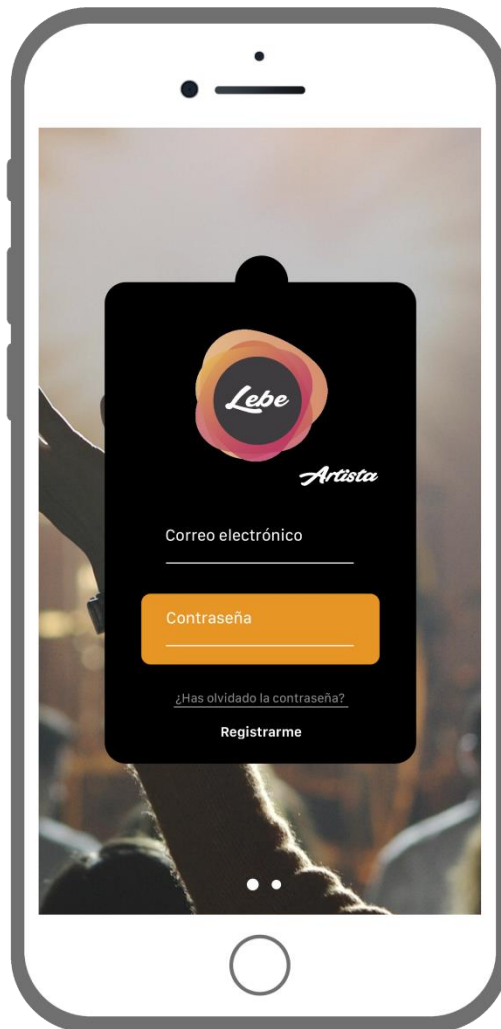


Figura 46 : Diseño final login artistas

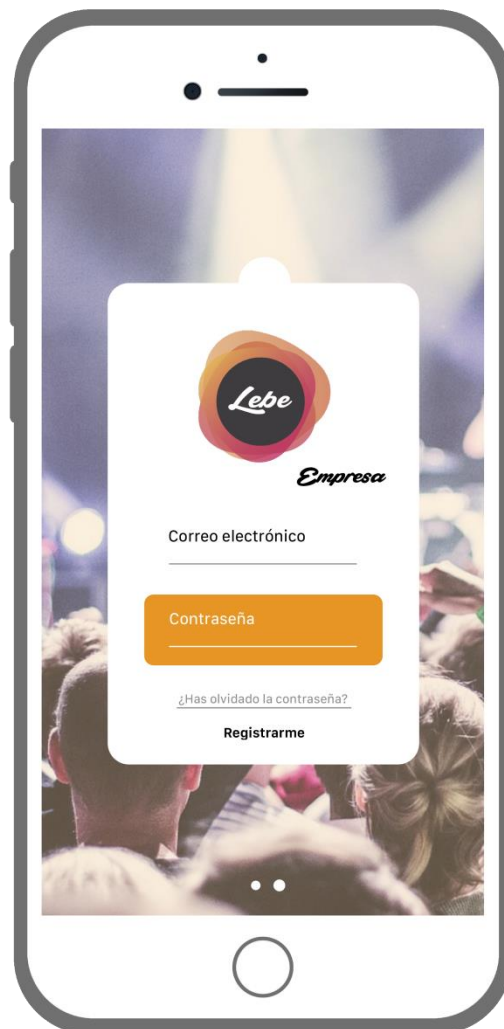


Figura 47: Diseño final login empresa

REGISTRO

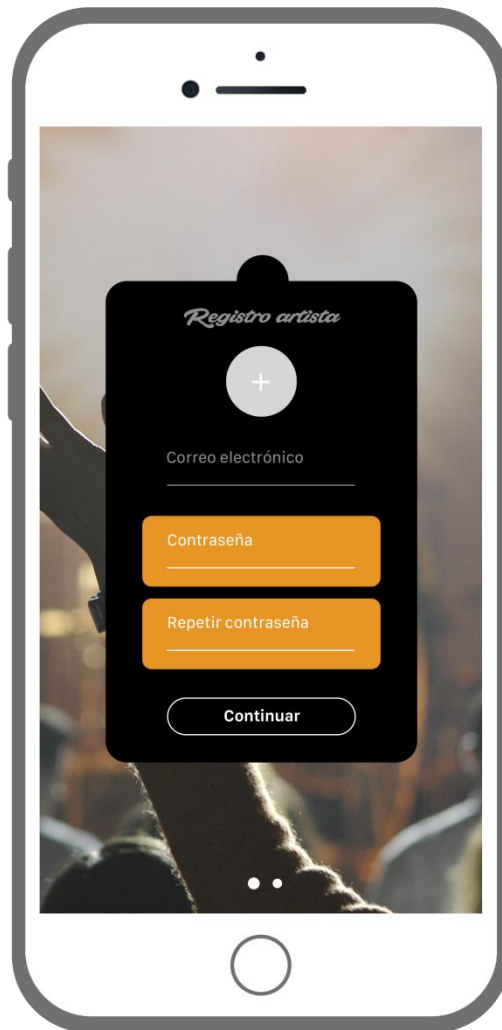


Figura 48: Diseño final registro artista_1

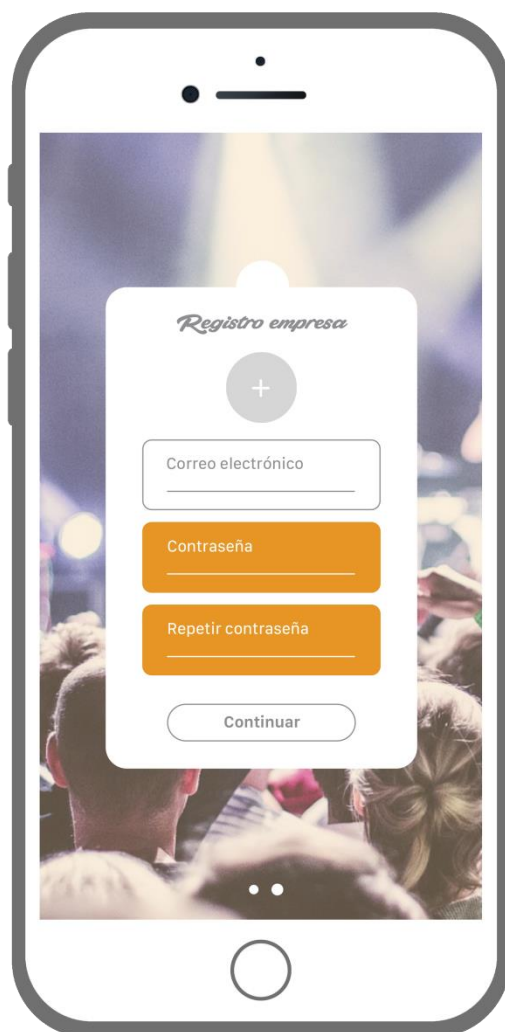


Figura 49: Diseño final registro empresa_1

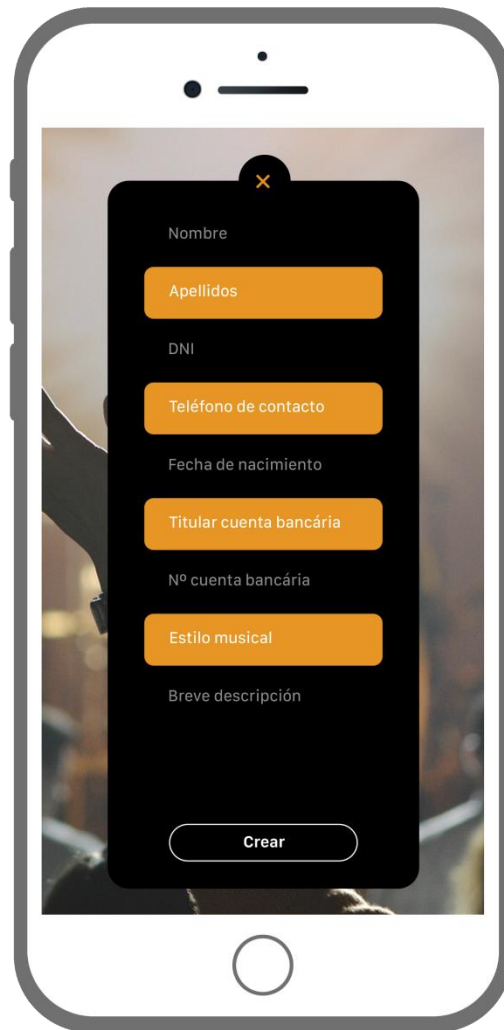


Figura 50: Diseño final registro artista_2

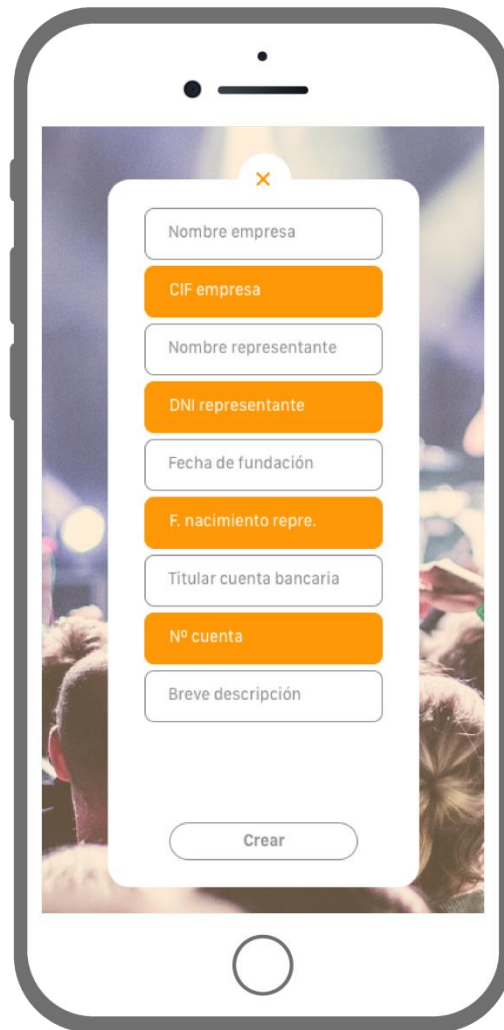


Figura 51: Diseño final registro empresa_2

MENÚ SUPERIOR
Filtros

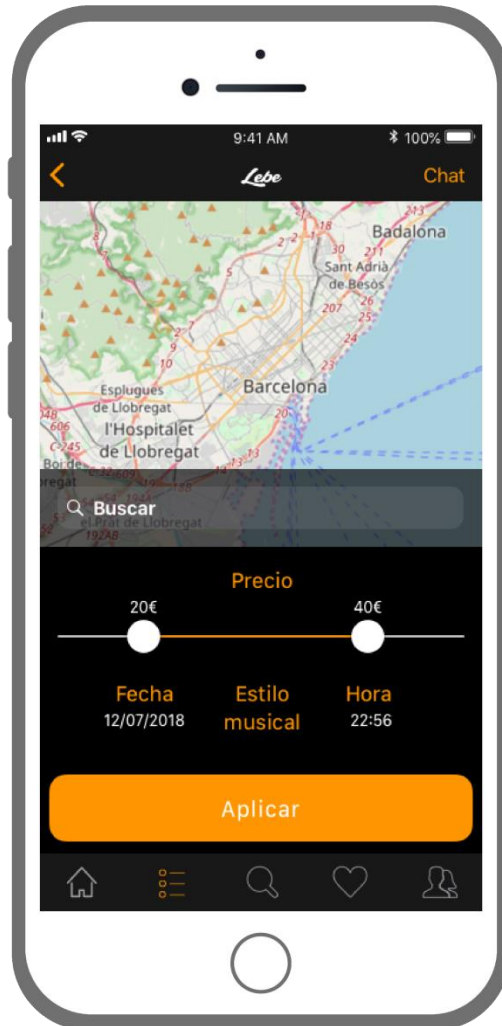


Figura 52: Diseño final filtros

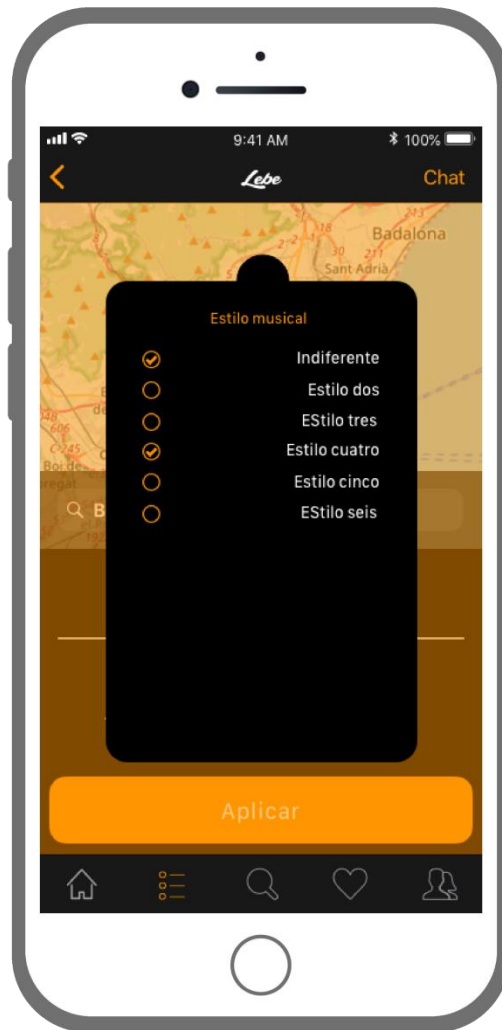


Figura 53: Diseño final filtros estilos musicales

Chat

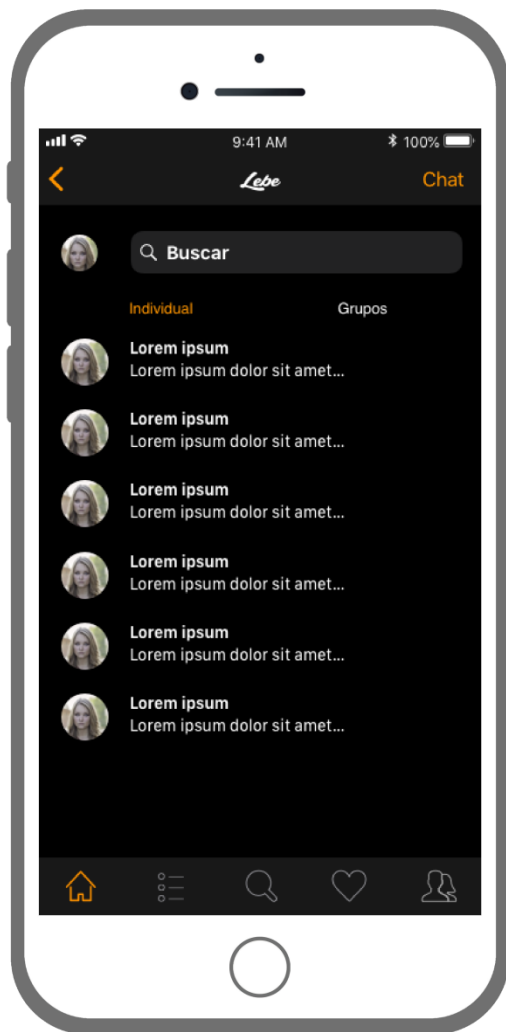


Figura 54: Diseño final chat

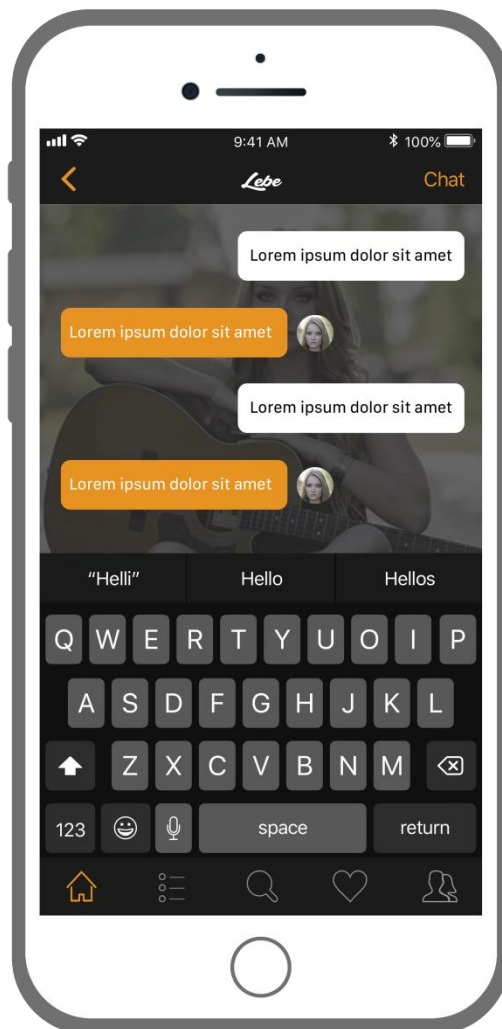


Figura 55: Diseño final chat detalle

MENU INFERIOR
Home

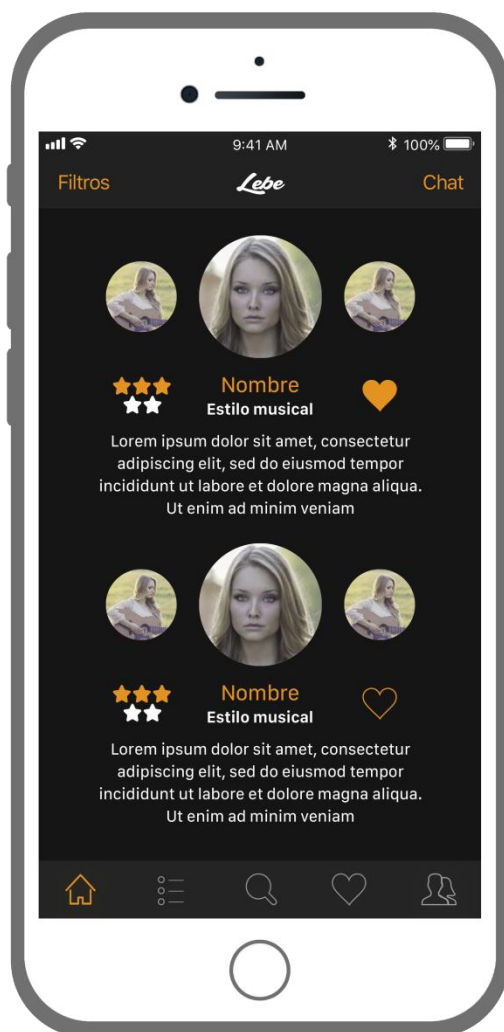


Figura 56: Diseño final home

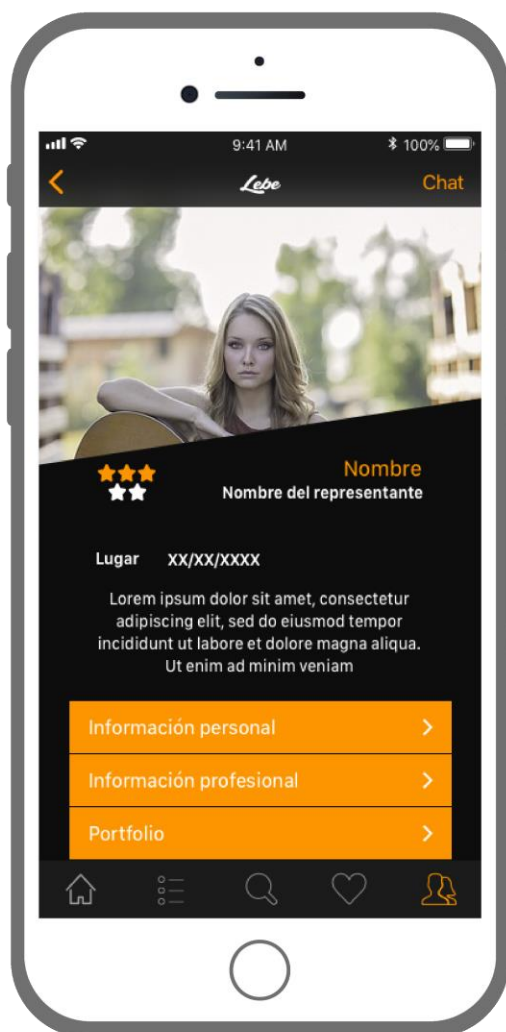


Figura 57: Diseño final perfil empresa

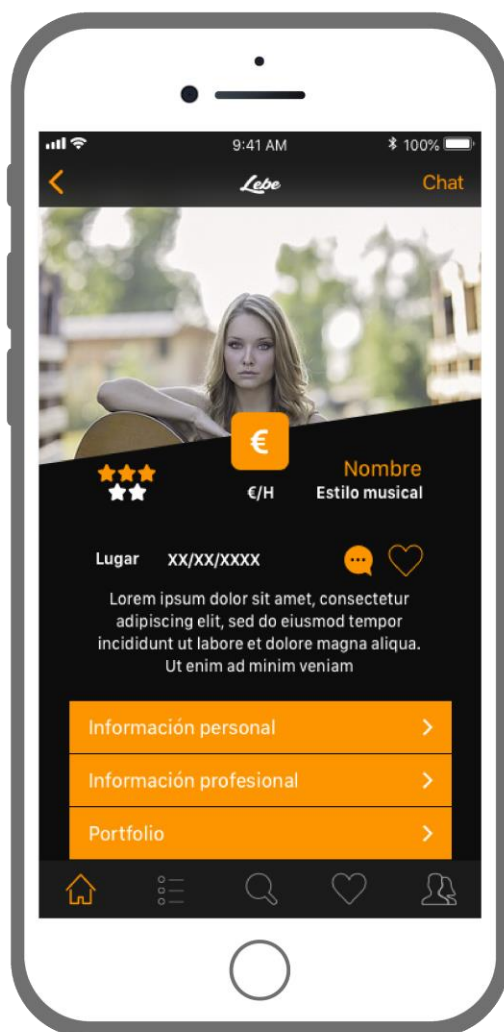


Figura 58: Diseño final perfil artista

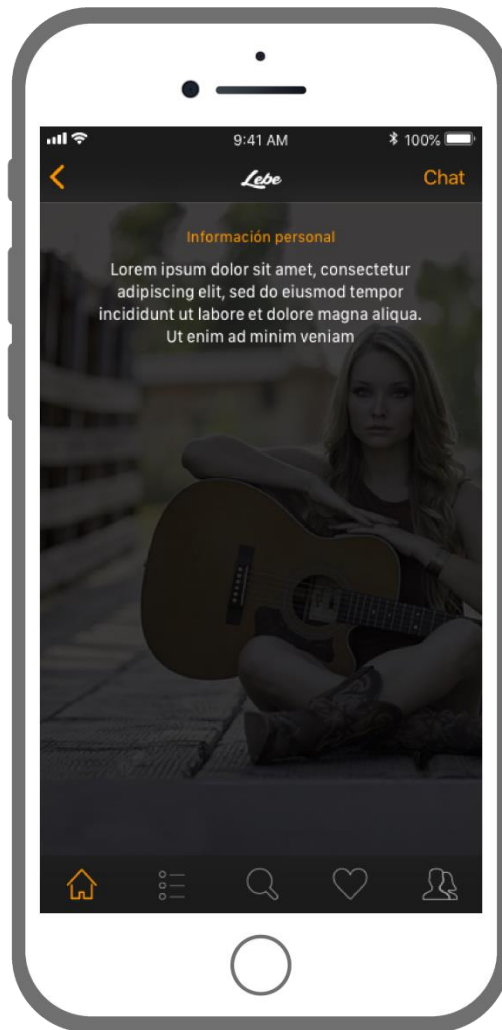


Figura 59: Diseño final información personal

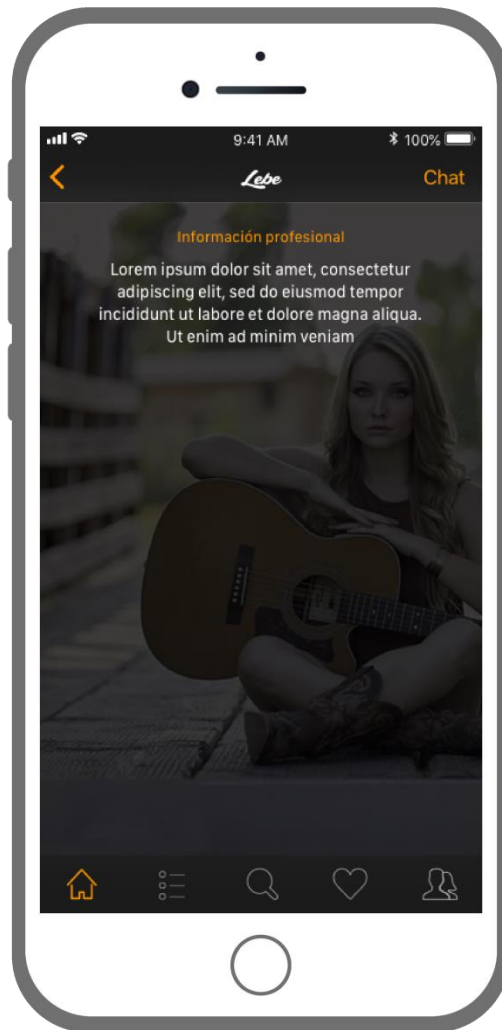


Figura 60: Diseño final informació profesional

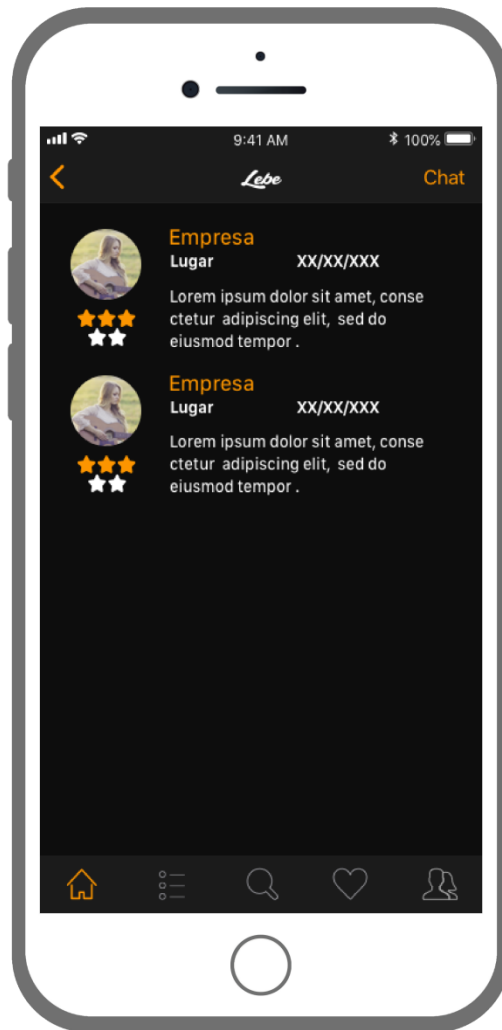


Figura 61: Diseño final otros contratos

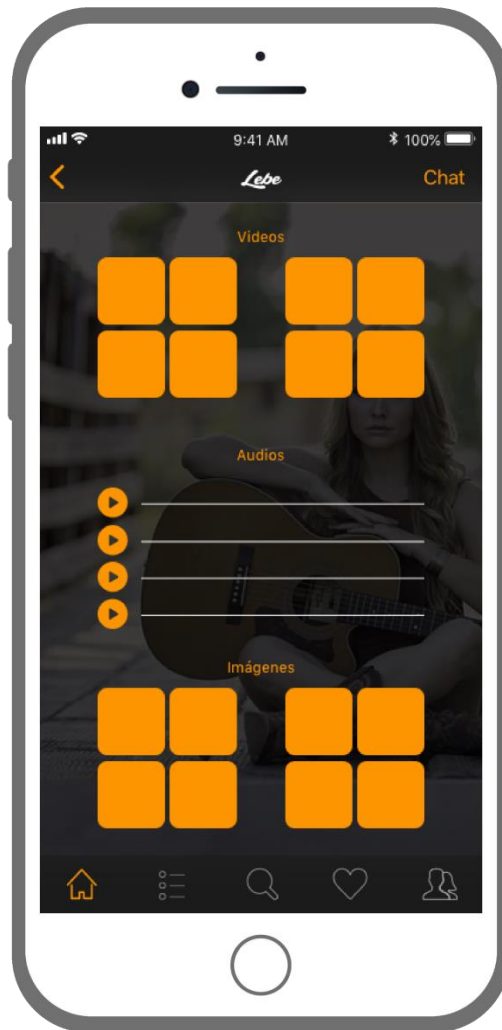


Figura 62: Diseño final portfolio

Actividades

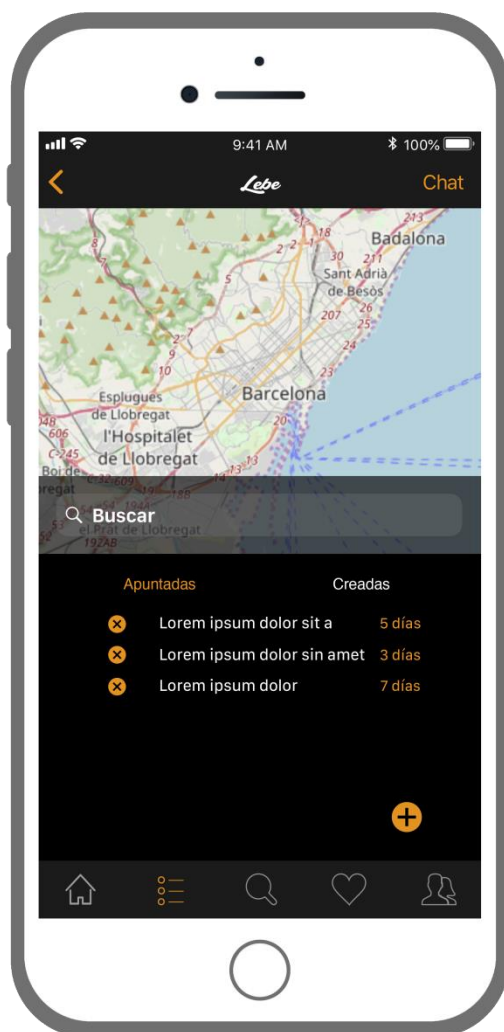


Figura 63: Diseño final actividades artista

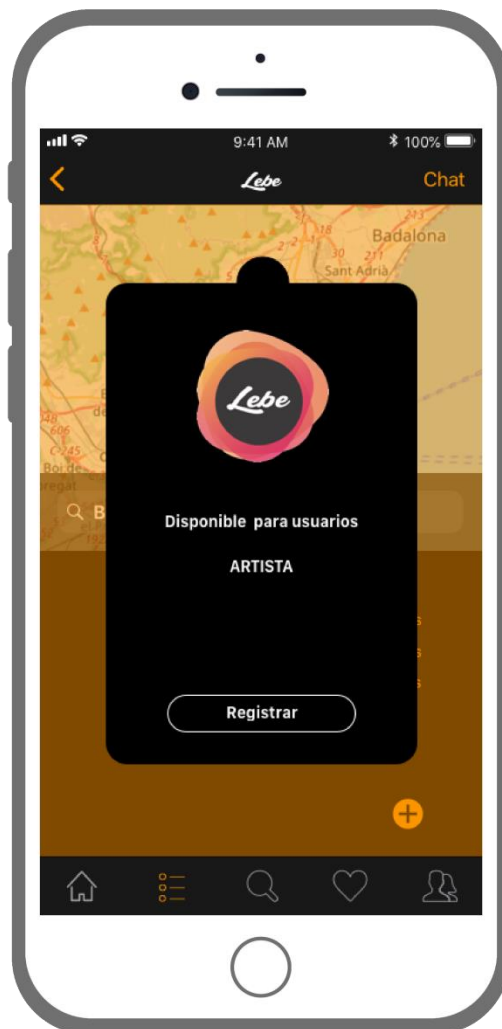


Figura 64: Diseño final actividades empresa

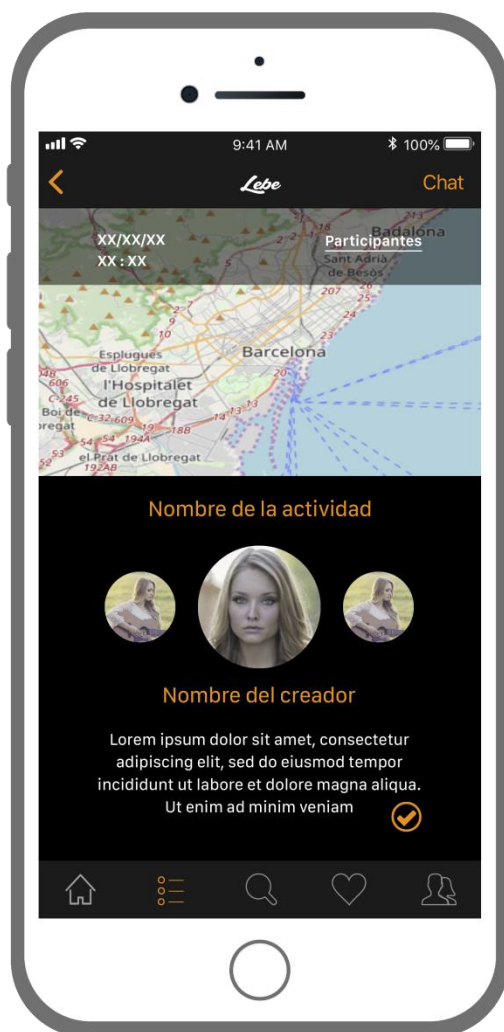


Figura 65: Diseño final actividad detalle

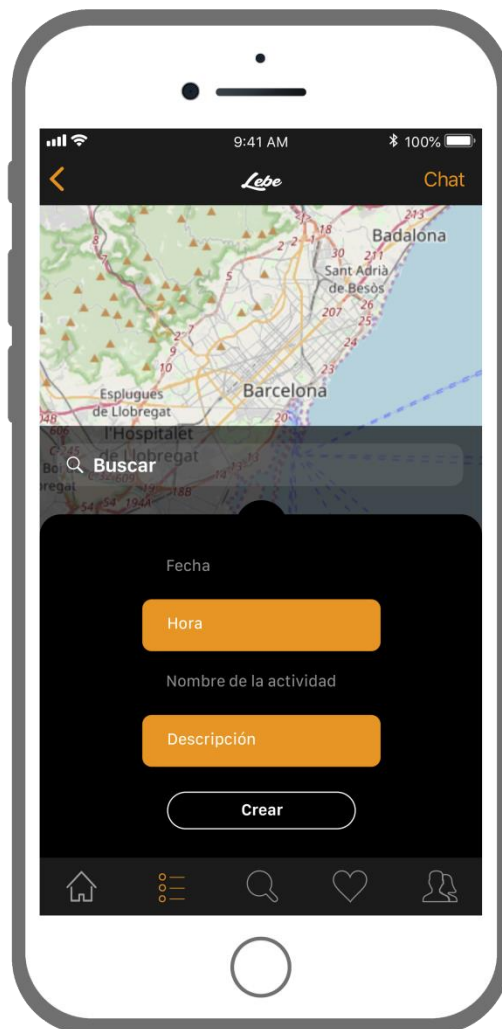


Figura 66: Diseño final crear actividad

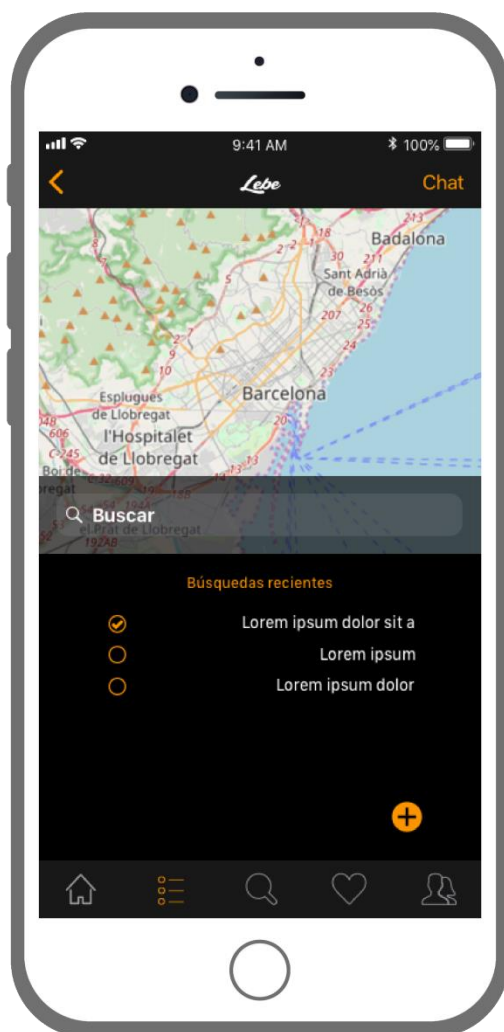


Figura 67: Diseño final buscar actividad

Buscar

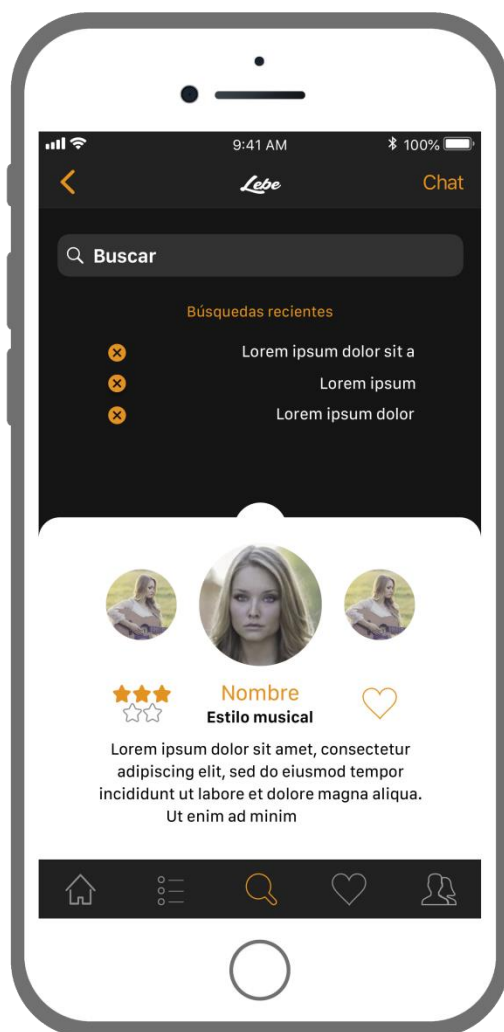


Figura 68: Diseño final buscar

Favoritos

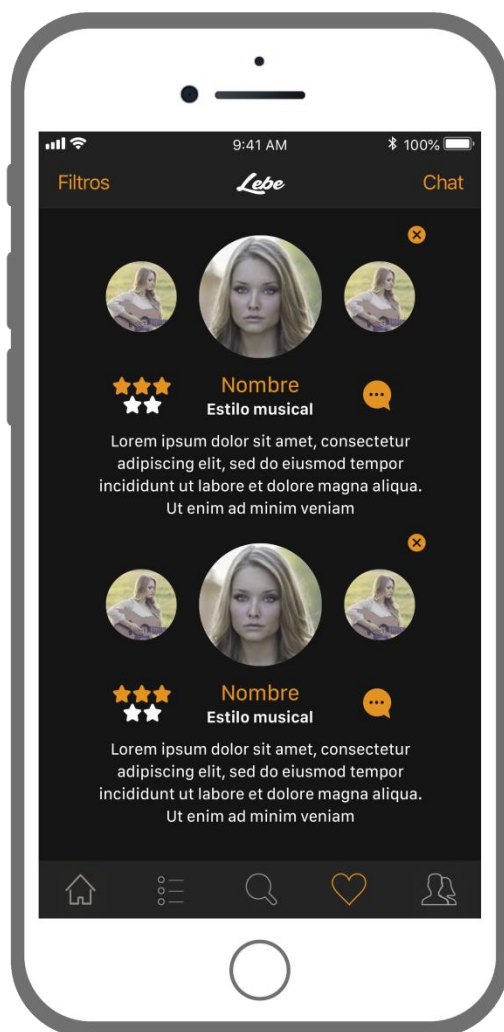


Figura 69: Diseño final favoritos

Espacio de usuarios

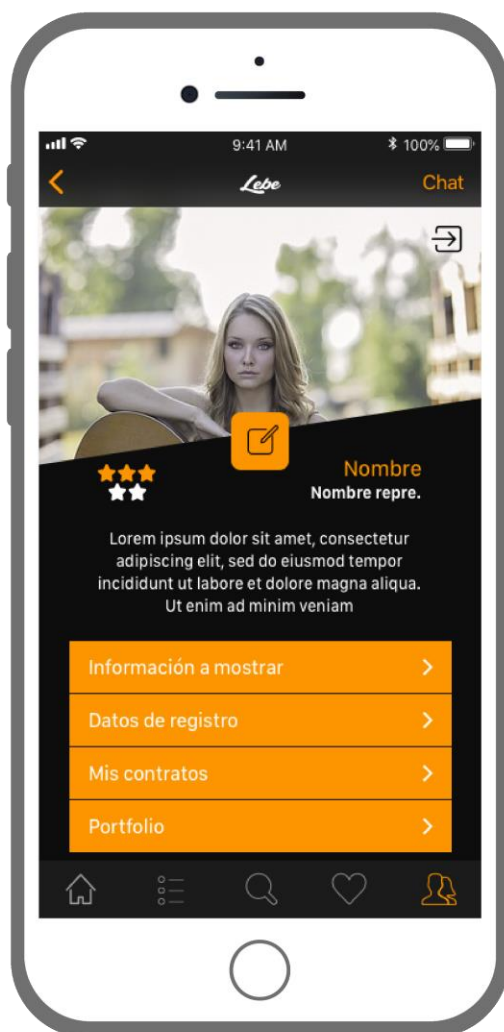


Figura 70: Diseño final espacio usuario empresa

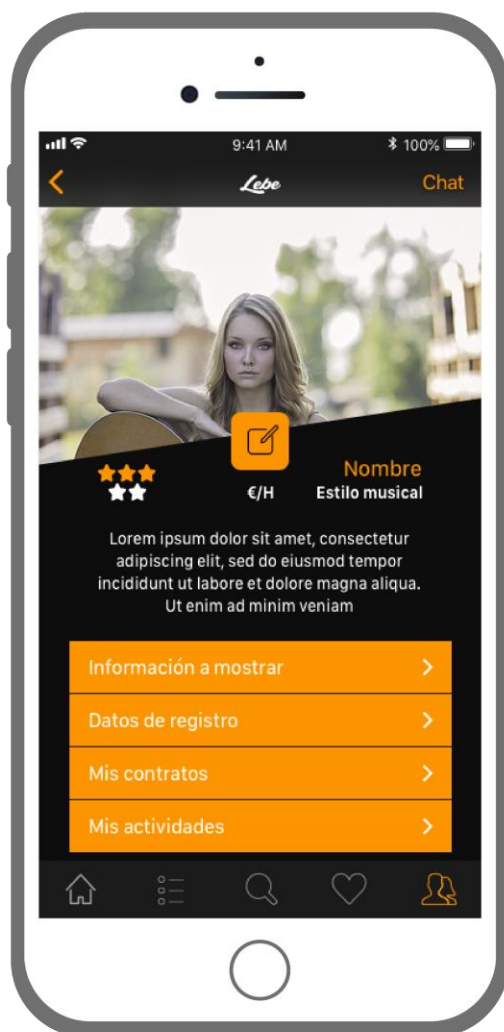
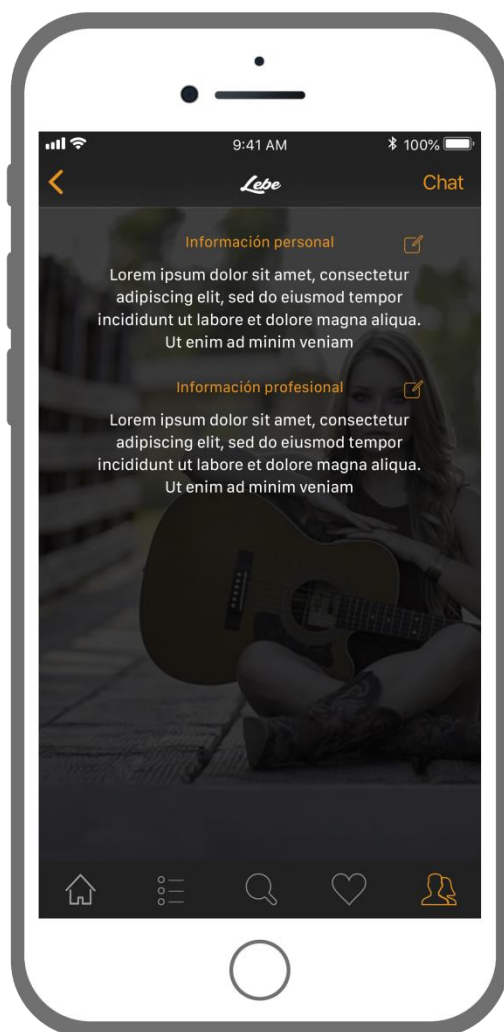


Figura 71: Diseño final espacio de usuario artista



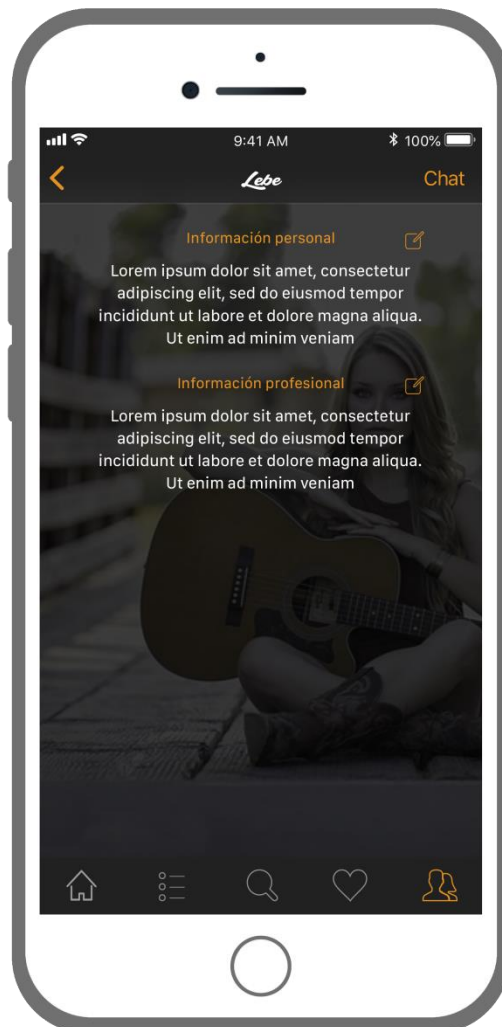


Figura 72: Figura 66: Diseño final información a mostrar empresa

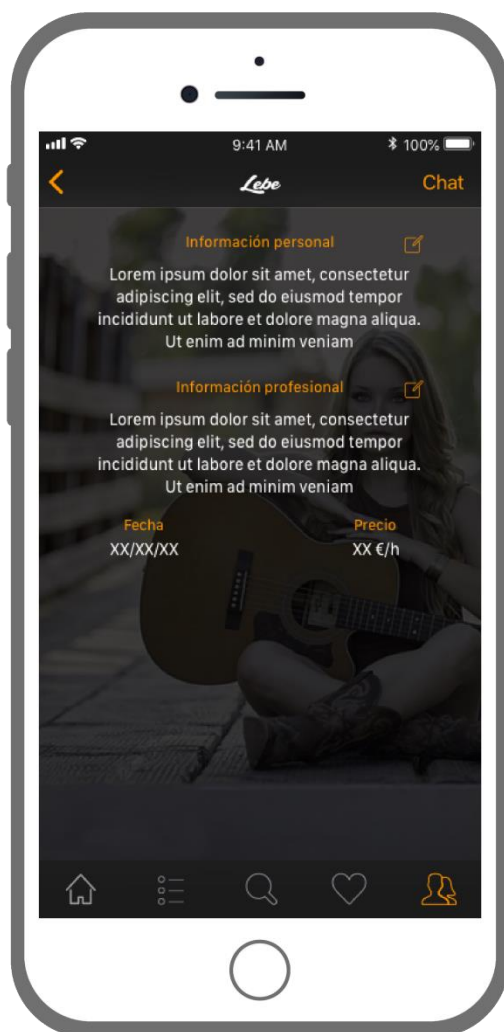


Figura 73: Diseño final información mostrar artista

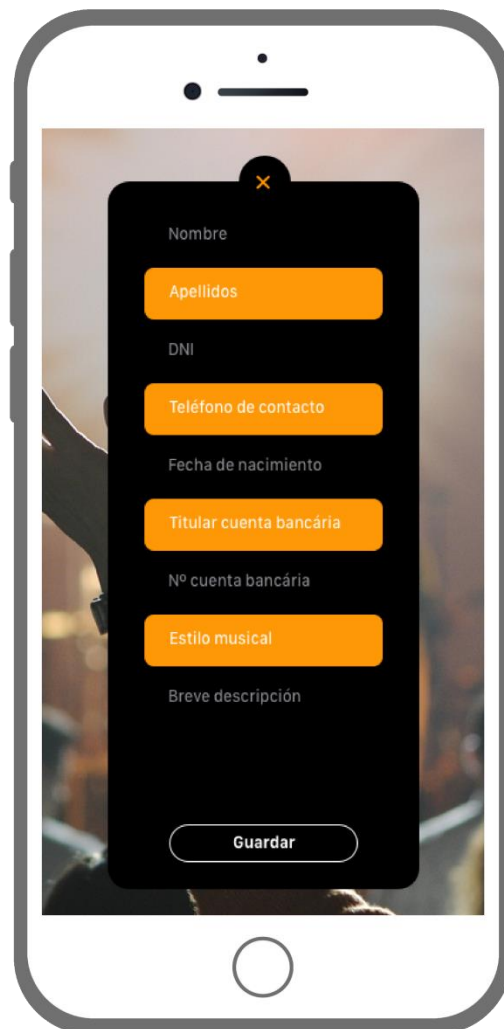


Figura 74: Diseño final datos de registro artista

A smartphone mockup displaying a registration form for company data. The form is centered on the screen and features a close button (X) at the top. The fields are as follows:

- Nombre empresa
- CIF empresa
- Nombre representante
- DNI representante
- Fecha de fundación
- F. nacimiento repre.
- Titular cuenta bancaria
- Nº cuenta
- Breve descripción

A "Guardar" button is located at the bottom of the form. The background of the phone screen shows a blurred image of a crowd of people.

Figura 75: Diseño final datos de registro empresa

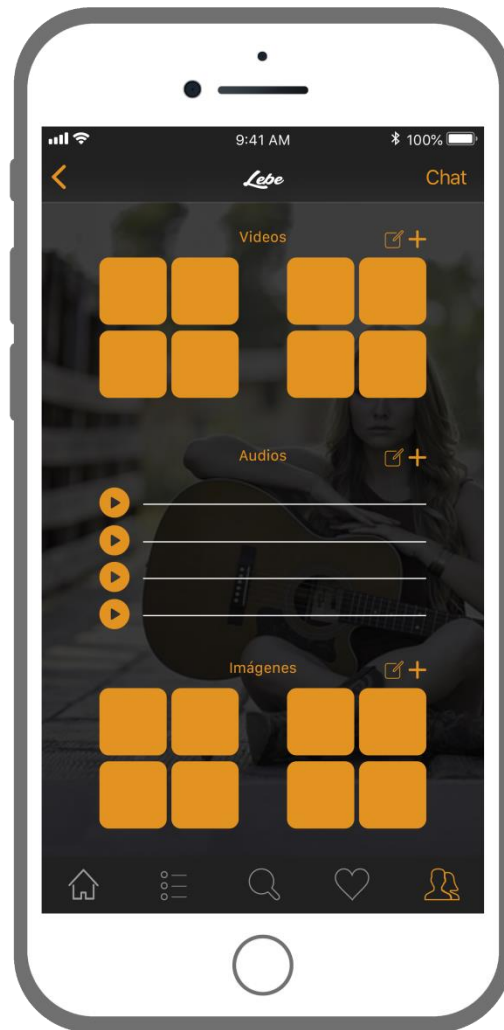


Figura 76: Diseño final editar portfolio

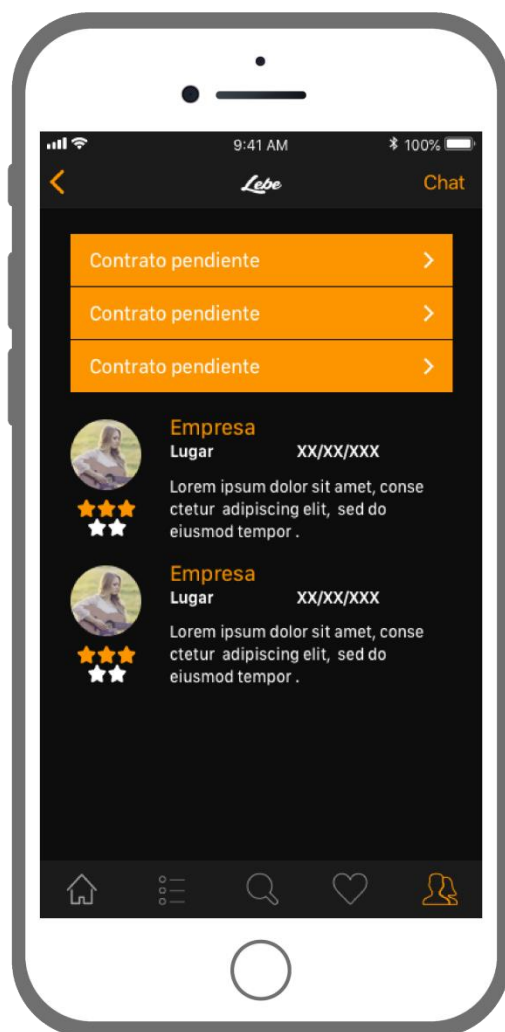


Figura 77: Diseño final otros contratos pendientes artista

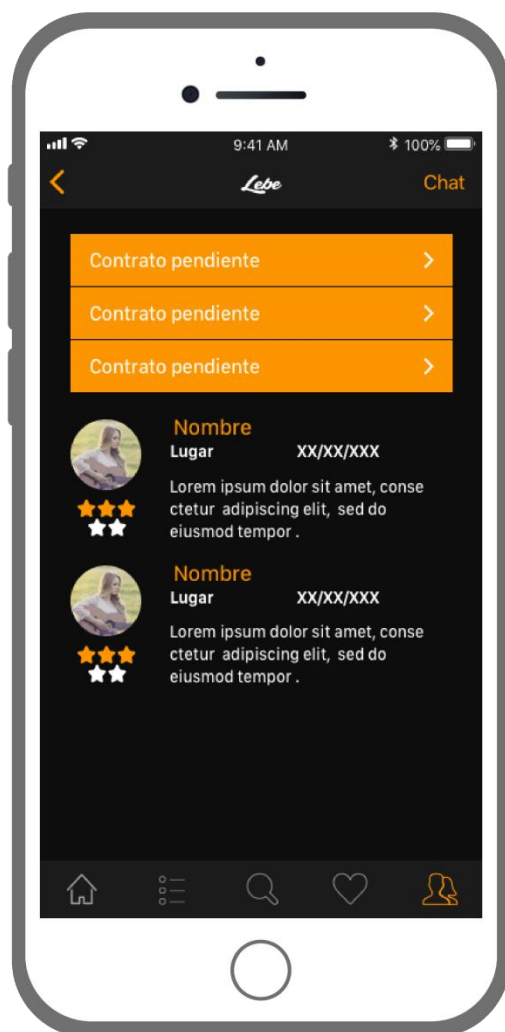


Figura 78: Diseño final contratos pendientes empresa

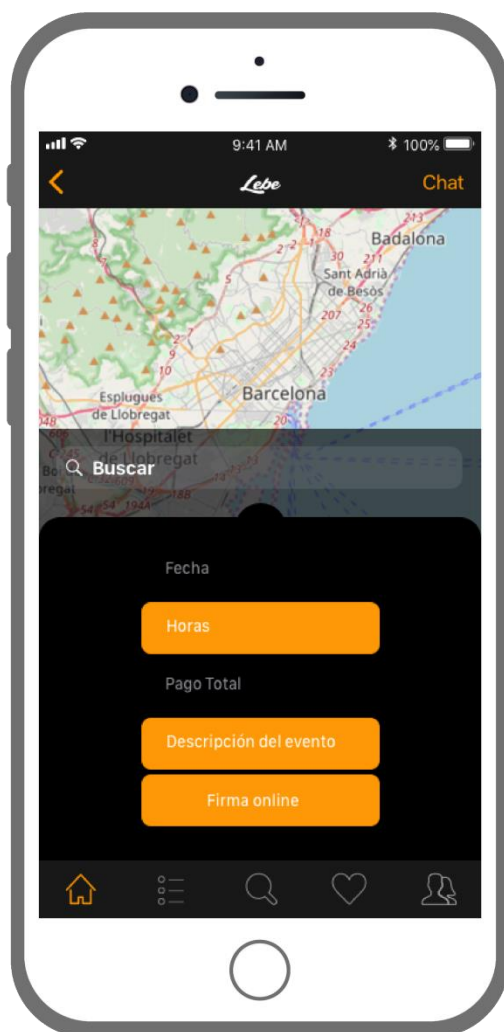


Figura 79: Diseño final contratar

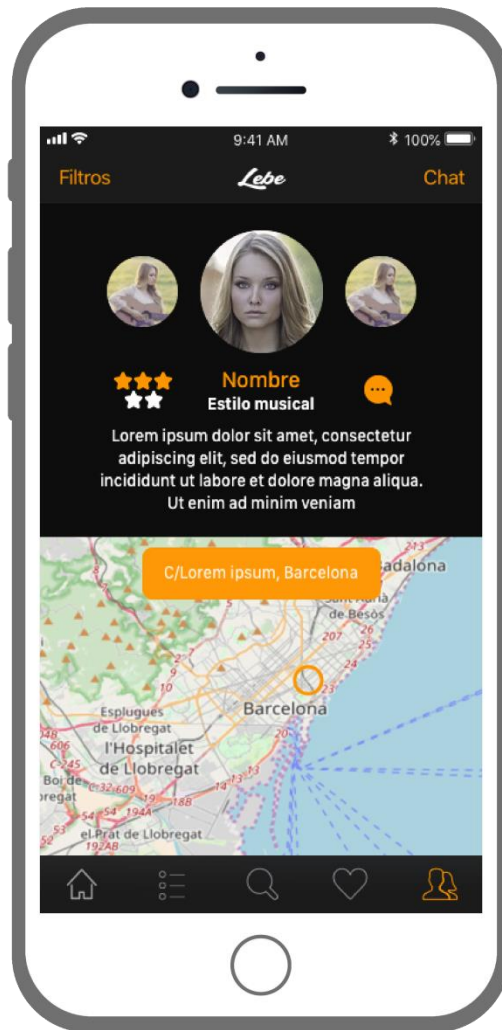


Figura 80: Diseño final confirmación contrato