



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

NUEVA ESPARTA MUSICAL: SITIO WEB MULTIMEDIA INTERACTIVO
SOBRE LA MÚSICA TRADICIONAL DEL ESTADO NUEVA ESPARTA

TESISTAS:

ROBAINA, MARÍA F
SALAZAR, VALENTINA E.

TUTOR:

BURGOS, OSVALDO

CARACAS, SEPTIEMBRE 2014

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar nuestro agradecimiento a nuestro tutor Osvaldo Burgos García quien desde el comienzo de este proyecto mostró su interés y apoyo a esta investigación comprometiéndonos a hacerlo día a día mucho mejor.

A nuestra casa de estudios la “Universidad Católica Andrés Bello” donde comenzó nuestra formación como profesionales, agradecidas con cada uno de los profesores quienes en el transcurso de la carrera nos impartieron sus conocimientos para poder ejercer con ética y pasión nuestra práctica como comunicadoras.

A nuestro Dios que es el que siempre nos ilumina el camino cuando no encontramos la salida y por ayudarnos a alcanzar otra meta en nuestras vidas.

A todas y cada una de esas personas que de alguna forma aportaron un granito de arena para que este proyecto se llevara a cabo.

A Edigre Carreño, a Ernesto Da Silva, Lucienne Sanabria y Alberto “Beto” Valderrama, a ustedes va esta dedicatoria por su gran apoyo, por creer en nosotras y por darnos las herramientas para que este proyecto se llevara a cabo. Muchísimas gracias por todos sus conocimientos y aportes a esta investigación para poder aportar un granito de arena a la cultura de su tierra natal.

Y por último queremos darle las gracias a todos los expertos que participaron en esta investigación, ya que sin su apoyo incondicional el desarrollo de este proyecto no hubiese sido posible.

A todos ustedes muchas gracias.

Robaina, María F.
Salazar, Valentina E.

DEDICATORIA

Principalmente quiero dedicarle esto a Dios por haberme permitido lograr otra meta más en mi vida, por haber estado conmigo siempre en los momentos fáciles y difíciles, ya que gracias a él pude vencer todos esos obstáculos que la vida me ha colocado con constancia y perseverancia.

A mis padres, Edgar y Saira, por su apoyo incondicional, por su paciencia y sobretodo por su comprensión, creo que sin ustedes a mi lado no hubiese podido lograr este gran sueño, que estoy completamente segura que los hace muy felices y les enorgullece ver que haya culminado otra etapa más en mi vida. Por eso hoy les digo que los amo por siempre e incondicionalmente.

A mi hermana Valentina, gracias por estar ahí, por ayudarme cuando lo necesito, por brindarme tu apoyo y ser incondicional conmigo, te amo muchísimo y quiero decirte algo: “si yo lo logré, tú también”.

A mi familia que está en Guaribe, sí, este logro también va para ustedes, que siempre han estado pendiente de mí y están orgullosos de que otro miembro más de la familia sea un profesional. A otra persona que tengo que agradecer es a Víctor Roldán, mi primo hermano, que siempre ha estado presente cuando más lo necesito y nunca me ha dejado sola en los momentos difíciles. A ti mil gracias, te quiero muchísimo.

A mi querido tutor, Osvaldo Burgos, que siempre estuvo ahí presente desde que le presentamos el proyecto y quedó fascinado con la idea, déjame decirte que te quiero mucho.

A personas importantes como Carlota Fuenmayor, Keyla Bernal y Yasmín Centeno, que gracias a ustedes, desde que entré en mención, siempre estuvieron presentes en mi formación como profesional. Gracias por todos los conocimientos adquiridos, regaños, consejos y sobretodo grandes momentos a su lado. Las adoro inmensamente.

Mafe Robaina

DEDICATORIA

La culminación de este proyecto se la debo a mi mamá y a mi hermana, por apoyarme, aceptarme siempre en todo lo que he querido hacer y levantarme en los momentos difíciles. Las amo.

A Maru, por motivarme a creer en esta tesis y ayudarme a editar lo mejor posible cada micro y cada canción.

Pero más que a cualquier cosa, le dedico esto a la música, a la música de mi país: Venezuela. Esa que nos cambia la vida, que nos hace sentir, que nos inspira y que merece un lugar gigante dentro de todos nosotros y en todo el mundo.

Valentina Salazar.

**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL**

**NUEVA ESPARTA MUSICAL: SITIO WEB MULTIMEDIA INTERACTIVO
SOBRE LA MÚSICA TRADICIONAL DEL ESTADO NUEVA ESPARTA**

**Autores: Robaina, María F.
Salazar, Valentina E.
Año: Septiembre 2014**

Resumen

Este proyecto de grado es un sitio web multimedia interactivo llamado *Nueva Esparta Musical*, diseñado para dar a conocer los diversos géneros se encuentran dentro de este estado de Venezuela. En la música folklórica de esta isla se encuentran más de 10 géneros musicales, entre ellos: La jota, el polo, la malagueña, el galerón, el punto del navegante, y muchas más variantes. El conocimiento de estos ritmos juega un papel determinante en la formación de una sociedad ya que a través de ella se puede conocer su historia y sus tradiciones. Existe un gran desconocimiento acerca de los distintos ritmos venezolanos, lo que es proporcional a una falta de identidad y sentido de pertenencia. Es por eso este proyecto busca la difusión de esta información mediante videos, fotos y sonidos, usando la web como plataforma, para así lograr un mayor alcance en la sociedad venezolana y del mundo.

Palabras Clave: Música margariteña, Nueva Esparta, música venezolana, multimedia, web 2.0, folklore.

ÍNDICE GENERAL

Introducción	10
Capítulo I: Marco Teórico	
1. Música tradicional venezolana en el estado Nueva Esparta	12
1.1 Estado Nueva Esparta	12
1.1.1. Antecedentes históricos	12
1.1.2. Música Tradicional Neoespartana	14
1.1.2.1. Versos	14
1.1.2.1.1. Versos de arte menor	15
1.1.2.1.2. Versos por décimas espinelas	15
1.1.2.1.3. Versos por cuartetas de arte mayor	16
1.1.3. Géneros	17
1.1.3.1. El Galerón	17
1.1.3.2. El Polo	18
1.1.3.3. La Malagueña	18
1.1.3.4. La Jota	19
1.1.3.5. El Joropo Oriental	19
1.1.3.5.1. El Estribillo	19
1.1.3.5.2. La Sabana Blanca	21
1.1.3.5.3. El Mocho Hernández	21
1.1.3.6. El punto navegante	21
1.1.3.7. La gaita Antillana o Lla’bajera	22
1.1.3.8. La Gaita Margariteña	22
1.1.3.9. El Gaitón	22
1.1.3.10. El Aguinaldo	23
1.1.4. Tradiciones ligadas a la música neoespartana	23
1.1.4.1. Velorio de Cruz	23
1.1.4.2. Fiesta de la Virgen del Valle	24
1.1.4.3. El carite	24

1.1.4.4. El pájaro Guarandol	25
1.1.4.5. La Burriquita	25
1.1.4.6 El Chiriguare	25
1.1.4.7. El Sebuacán	25
1.2. Multimedia	26
1.2.1. Nociones sobre el Multimedia	26
1.2.1.1. ¿Multimedia o Hipermedia?	26
1.2.1.2. Hipertextos o Hipermedios	27
1.2.1.3. Componentes de los Hipermedios	29
1.2.1.3.1. Los Nodos	29
1.2.1.3.2. Los Enlaces	30
1.2.1.3.3. Los Anclajes	31
1.2.1.3.4. Mapas de Navegación	32
1.2.2. Desarrollo de aplicaciones multimedia	33
1.2.2.1. Diseños de información, identidad e interactividad	33
1.2.2.2. Interfaz gráfica del usuario	34
1.2.2.3. Principios básicos para el desarrollo de aplicaciones multimedia	36
1.2.3. La tecnología multimedia	38
1.2.3.1 Plataformas	38
1.2.3.2 Programas de autoría	40
1.2.4. Tipos de aplicaciones multimedia	42
Capítulo II: Marco Metodológico	
2.1. Planteamiento del problema	44
2.2. Objetivos	46
2.2.1. Objetivo General	46
2.2.2. Objetivos Específicos	46
2.3. Justificación	46
2.4. Delimitación	48
2.5. Diseño de contenido	48

2.5.1. Definición del proyecto	48
2.5.1.1. Objetivo de la aplicación multimedia	48
2.5.1.2. Público meta	49
2.5.1.3. Nombre de la aplicación	49
2.5.1.4. Árbol de contenido	50
2.5.1.5. Desglose de contenido	51
2.6. Cronograma de actividades	56
2.6.1 Preproducción	56
2.6.2 Producción	60
2.6.3 Postproducción	63
2.7 Diseño de identidad	65
2.7.1 Definición de identidad	65
2.7.2 Definición de páginas	73
2.8 Diseño de interactividad	79
2.8.1 Diagramas de ruta de navegación	79
2.8.2 Storyboard	80
2.8.3 Desglose de interactividad	85
2.9 Presupuesto	88
2.10 Análisis de costos	96
Conclusiones y Recomendaciones	97
Bibliografía	100

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto audiovisual es un sitio interactivo para web sobre la música tradicional del Estado Nueva Esparta, diseñado para dar a conocer los diversos géneros que se hallan en él.

Venezuela posee una geografía musical que abarca una fuente inagotable de ritmos, danzas, patrones armónicos y giros melódicos que varían de acuerdo a cada región. Al ser llevados a los instrumentos musicales, dibujan delante de todo aquel que los escucha imágenes de nuestro país: los llanos, los andes, sus playas, su gente y su historia.

El Estado Nueva Esparta es un claro ejemplo de una música llena de la frescura de la improvisación, con la libertad de las estructuras armónicas, el permanente juego con el ritmo, y una auténtica manera de sentir y expresar las melodías. Más de 10 géneros son los que forman parte del acervo musical de esta isla, entre ellos: La jota, el polo, la malagueña, el galerón, el punto del navegante, y otras variantes.

De todos los aspectos de la cultura nacional, quizás el más vulnerable a las influencias extranjeras es la música. Esto se evidencia en las generaciones del presente, que no reflejan un verdadero sentido de pertenencia hacia las melodías que identifican al venezolano. Este fenómeno pareciera estar relacionado a la gran cantidad de música foránea que protagoniza e inunda los medios en nuestro país; sobre todo en las playas de la región neoespartana, en donde el turismo rebosa la temporada vacacional. Por otro lado, los distintos géneros que se encuentran en el estado Nueva Esparta se han visto reflejados en pocos libros, trabajos de investigación y plataformas interactivas, disminuyendo así la accesibilidad a dicha información.

El conocimiento de los géneros tradicionales juega un papel determinante en la formación educativa de una sociedad, creando un constante vínculo con nuestro pasado, haciéndonos entender de dónde venimos, quiénes somos y a dónde vamos.

Es por todo esto que nace *Nueva Esparta Musical*, un sitio web que busca abarcar y adentrarse de una forma didáctica en la música tradicional neoespartana, dirigido a todo el público venezolano y del mundo. Este multimedia contiene: videos informativos en donde las personalidades más destacadas de Margarita explican y ejecutan cada género musical, fotografías de intérpretes y paisajes que se relacionan con las musicalidades isleñas, y una audiogalería clasificada con las canciones más emblemáticas del folklore margariteño.

Este proyecto pretende ser el pionero para la realización de más trabajos sobre los otros estados de Venezuela, para así generar una empatía con la idiosincrasia y combatir el desconocimiento sobre los distintos géneros musicales que se interpretan en el país.

Para lograr *Nueva Esparta Musical* nos apegamos al cumplimiento de las tareas para tener un producto de calidad y eficacia. Es por esto que el trabajo se estructuró en el siguiente orden:

Capítulo I: Marco Teórico: Antecedentes históricos, Música tradicional neoespartana, Géneros, Tradiciones ligadas a la música neoespartana, Multimedia: ¿Multimedia o Hipermedia?, Hipertextos o Hipermedios, Componentes de los Hipermedios, Desarrollo de aplicaciones multimedia, La tecnología multimedia, Tipos de aplicaciones multimedia. Capítulo II: Marco Metodológico: Planteamiento del Problema, Objetivos de la Investigación: Generales y Específicos, Justificación, Delimitación, Diseño de contenido, Cronograma de Actividades, Diseño de identidad, Diseño de interactividad, Presupuesto. Análisis de Costos. Conclusiones y Recomendaciones.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. Música tradicional venezolana en el estado Nueva Esparta

1.1. Estado Nueva Esparta

1.1.1. Antecedentes históricos

Según la enciclopedia “*Wepia, viaje mágico por Venezuela (Nueva Esparta)*” (2006), El Estado Nueva Esparta está conformado por las islas de Margarita, Coche y Cubagua.

Los primeros pobladores de Margarita fueron los guaiquerí, indígenas pacíficos que acogieron a los españoles y, por tal razón, fueron reconocidos por la Corona Española como vasallos libres (no podían ser esclavizados). Los españoles llegaron en 1498 después del tercer viaje de Cristóbal Colón (...). La provincia de Margarita se unió a la lucha independentista en 1810, momento en que se destacó la valentía de los isleños como ‘heroísmo espartano’ al referirse a la bravura que desplegaron en la defensa del territorio contra las tropas realistas. (p.71)

Según el sitio web Feliz viaje, empresa dedicada al turismo neoespartano, este Estado que se erigió en 1525, dependió de la Real Audiencia de Santo Domingo hasta 1739, cuando fue anexado al Virreinato de Nueva Granada, junto con otras entidades; y en 1830, al surgir la República de Venezuela, fue una de sus 13 provincias originales.

En 1864, al dividirse el país en 20 estados y un Distrito Federal, Margarita tomó el nombre de Estado Nueva Esparta. En 1881 pasó a ser sección del Gran Estado Guzmán Blanco (llamado Miranda desde 1889 hasta 1898). En 1901, dos años después que se restituyera la autonomía de los estados, retomó el nombre de Nueva Esparta, pero lo pierde otra vez entre 1904 y 1909, período en el cual es incluido en el Distrito Federal como Sección Oriental. Finalmente, en 1909 recupera su condición de estado y en 1948, se anexa a su territorio la isla de Cubagua. Anónimo, s/f. Nueva Esparta, Venezuela. Feliz Viaje. [Página web en línea]).

Esta mismo sitio web explica que en 1907 Coche se separó del Estado Nueva Esparta para incluirse dentro del territorio federal Colón, hasta 1909. En 1914 la isla vuelve a separarse del estado hasta 1928. Fue declarada distrito municipal en 1974, hasta la desaparición de esta categoría administrativa en 1985, lo que la convertiría luego en el municipio Villalba.

El texto “*Historia del Estado Nueva Esparta*” de Jesús Manuel Subero (1980), explica la historia de Nueva Cádiz, ciudad que estaba en La isla de Cubagua. Este territorio es estéril pero posee una gran cantidad de ostrales, hecho que cautivó a miles de mercaderes y traficantes desde su descubrimiento en 1510. La población creció a más de 1000 habitantes, por lo que se generó un problema de abastecimiento. Sus moradores aspiraron a que su pueblo se elevara a la categoría de Ciudad. Por lo que se envió una solicitud a El Rey que la acoge y por Real Cédula otorgada en Madrid, el 12 de septiembre de 1528, se le concedió al mencionado pueblo de Cubagua el título de Ciudad de la Nueva Cádiz.

Por su gran producción perlera, Nueva Cádiz, la ciudad más antigua de Venezuela, fue durante un breve tiempo uno de los ejes principales de la economía de América. Para apreciar la importancia económica de Cubagua basta con saber que el quinto real llegó a alcanzar hasta quince mil ducados anuales. Según un erudito investigador el quinto correspondiente al Rey arrojó en Cubagua un total de 10328 marcos, lo que de acuerdo a los precios de la época, equivaldría a una producción de 11877 kilos de perlas, con

una producción media de cerda de 410 kilos anuales de los años 1513 y 1540. (Subero, J. 1980, p.16).

Subero (1980) explica que Cubagua tuvo un declive por el agotamiento de las pesquerías de perlas y la vida atractiva y pacífica que disfrutaban en Margarita los cubagüeses, lo que al mismo tiempo les permitía explotar las perlas tanto en Cubagua como en la isla de Coche. La ciudad de Nueva Cádiz fue destruida por una tempestad de aguas y vientos, el 25 de diciembre de 1541.

Desde 1817 las islas que actualmente constituyen Nueva Esparta pasaron por diversos cambios político-administrativos hasta conformar la entidad actual. En 1974, se establece el puerto libre en Margarita, lo cual trae beneficios económicos y a la vez turísticos convirtiéndose en el destino favorito de los compradores. (Navarro, C. 2006).

Su capital es La Asunción y posee una extensión de 1150 km². Es el único estado insular, rodeado enteramente por el Mar Caribe. A la isla de Margarita se le asigna una superficie de 933,834km², a Coche 43,087km² y a Cubagua 22,438km². Posee una variedad musical bastante amplia. (Navarro, C. 2006).

María Auxiliadora Pérez y Eduardo Bermúdez (1979) exponen que la Isla de Margarita está llena de muchas tradiciones folklóricas. Todas y cada una de estas tradiciones forman parte del arraigo cultural del pueblo neoespartano, y por esta razón se evidencia la necesidad de rescatar todas y cada una de esas tradiciones que con el tiempo tienden a perderse y darles la significación y lugar que se merecen.

1.1.2. Música Tradicional Neoespartana

1.1.2.1. Versos

Para Bellorín J. (2003) y Cervigón (1980), los cantos tradicionales se clasifican desde el punto de vista gramatical en:

1.1.2.1.1. Versos de arte menor

Las estrofas de arte menor son aquellas conformadas por cuatro versos octosílabos, es decir de ocho sílabas métricas o poéticas, de rima consonante. En la diversidad de estas estrofas se encuentra la cuarteta y la redondilla. (Bellorín, J. 2003)

En la cuarteta los versos riman *abab* (primero con tercero y segundo con cuarto) y en la redondilla riman *abba* (primero con cuarto y segundo con tercero).(p.45)

El mismo autor escribe que entre las composiciones gramaticales que más se cantan en estrofas de arte menor en oriente están: el polo margariteño, la Jota en tono mayor, el mocho Hernández (variante del joropo oriental), la malagueña de versos octosílabos, el corrío margariteño, el aguinaldo, entre otros.

Todas estas melodías son de ritmo alegre que cuadran con el tipo de composición, en general intrascendente, que trata festivamente sucesos de la vida cotidiana o aspectos relacionados con las peculiaridades de la fiesta. (Cervigón, F. 1980).

1.1.2.1.2. Versos por décimas espinelas

En el folklore margariteño, los que cantan y conocen décimas son principalmente los pescadores, expresa el autor Cervigón (1980). El origen de las décimas es muy variado y de temas muy diferentes; unas en relación a sucesos del trabajo, otras con la muerte y muchas de un tema festivo. Además, surgen constantemente nuevas composiciones, por lo que delimitar a este género se vuelve muy complicado.

Los ‘juglares’, que rescribían largas composiciones en decimas relacionadas con algún suceso real, que causó honda impresión y que después iban recitando por los pueblos y vendiendo copias a máquina. Muchos de estos relatos hacen referencia a sucesos de la época de la dictadura de Gómez y especialmente a actos injustos o crueles sobre personas

pobres o desamparadas que no tenían ninguna defensa.
(Cervigón, F. 1980, p. 47).

En cuanto a estructura típica, afirma que todas las décimas son escritas en forma octosílaba, es decir que son versos de arte menor, y con la rima *abba-ac-cddc*, aunque en algunos casos se presentan irregularidades. Estas se cantan en el galerón, la gaita margariteña, la gaita antillana, el gaitón, el punto del navegante, el punto cruzao o punto llorón, el punto de velorio, el punto y llanto y el punto redoblaio. Las letras más ligeras, alegres y desenfadadas se cantan normalmente en gaita, que en el desarrollo de una parranda suele constituir fase inicial o introductoria. (Cervigón, F. 1980).

1.1.2.1.3. Versos por cuartetos de arte mayor

El sociólogo Bellorín (2003) dice que las estrofas de arte mayor son aquellas donde sus versos van desde 9 sílabas métricas o poéticas hasta 12 sílabas métricas o poéticas. Tienen rima consonante, su estructura de rima es *abab* (el primer verso con el tercero y el segundo con el cuarto). Entre estas estrofas cantadas en oriente destacan: polo margariteño, la jota en tonalidad menor, la malagueña, la sabana blanca entre otras.

Cervigón (1980) aclara que la selección de los temas para las distintas melodías la puede hacer a su gusto el cantador pero, los que son particularmente sentimentales, nostálgicos o tristes se reservan para la malagueña y la jota, que tiene un ritmo menos vivo, y que en el desarrollo normal de una parranda son las melodías que se cantan hacia el final de la misma. Se cantaban principalmente caminando, ya próximo el amanecer. (Cervigón, F. 1980).

En el polo se permite la repetición del último verso. En la jota puede intercalarse un estribillo a coro que se repite después de cada intervención individual. En la malagueña es costumbre que cada cantador remate con un mismo verso cada estrofa que canta, aunque no tenga nada que ver con el tema de la misma (Cervigón, F. 1980, p.28).

1.1.3. Géneros

1.1.3.1. El Galerón

Este es el canto más importante en los festejos del velorio de cruz. Su melodía y acompañamiento (armonía e instrumentos) forman parte de un arcaico cancionero extendido por toda el área que baña el mar Caribe. (Ramón y Rivera, L. 1969, p.53).

Como indica el autor citado, el galerón se canta libremente, comienza luego de un preludio que realizan los instrumentos acompañantes: el cuatro, el bandolín y la guitarra. Cada cantor va entonando con sus décimas distintos temas: historia, mitología, amores y un tema “a lo divino”, que es lo más apropiado.

Los giros y el modo de cantar de quienes lo entonan, así como las memorias que despierta la mandolina con sus interludios, evocan una influencia árabe, lo cual no es descabellado dada la profunda huella que dejó esa cultura en el sur de España.

“Largo rato dura cada uno de estos galerones en el velorio; entre uno y otro, descansan, beben y charlan los cantores en unión de los asistentes”. (Ramón y Rivera, L. 1969, p.54).

Los Velorios de Cruz solían comenzar al atardecer, a las seis o a las siete y se iniciaban con el canto del galerón acompañado de cuatro y el bandolín o bandola, sin maracas. En el momento de su turno, el cantador sostenía una flor en su mano y cantaba de pie. (Cervigón, F. 1980, p.48).

“Este género del canto tradicional siempre ha estado inclinado a la improvisación de la versificación de la décima espinela, su melodía es infinitamente variable de acuerdo a la proyección de cada intérprete”. (Valderrama, A. 1997, p.27).

Su movimiento es pausado en compás de 3x4, con una base tónica/ subdominante/ dominante/ tónica que permanece constante sin un fin determinado siempre en tonalidad mayor. (Valderrama, A. 1997).

1.1.3.2. El Polo

Ramón y Rivera (1969) dice que el polo se canta, por lo general, como canto alterno entre dos hombres, pero también como expresión de la antigua costumbre de improvisar sobre un tema determinado. Como en Europa, este tipo de entretenimiento sirvió para solaz de las personas de antaño, se reúnen en cualquier momento y lugar para disfrutar la innata disposición artística de los cantores, admirar su repertorio y su voz.

“Este género del canto tradicional esta musicalmente en compás de 3x4, combinado con compás de 6x8”. (Valderrama, A.1997, p.34).

El autor anteriormente citado añade que su movimiento musical es parecido al del joropo oriental, su base armónica está en tonalidad mayor en modulación a su relativo menor.

“En su aspecto musical, el polo se caracteriza como una melodía de ocho compases, de libre invención del cantor, pero que debe sujetarse al molde armónico aunque existe una infinidad de variaciones melódicas”. (Ramón y Rivera, L. 1969, p.204).

1.1.3.3. La Malagueña

Esta música es usada para los velorios de cruz en Monagas y Anzoátegui, pues en Nueva Esparta se usan únicamente para divertirse en las pascuas, agregando otros cantares como el polo, la jota y la gaita. (Ramón y Rivera, L. 1969).

Esta música es simplemente una canción(...). La principal característica de su melodía, es que repite la cadencia final con la letra del primer verso: pero en lugar de terminar en la tónica mayor, modula por transformación del último acorde, para volver al modo menor inicial. El ritmo se mantiene en 6x8 y 3x4, está emparentada la malagueña con la jota. (p.60)

Según Valderrama (1997) la malagueña se toca con un movimiento pausado ya que es un canto que se hacía antiguamente a capela o con acompañamiento de instrumentos punteados.

1.1.3.4 La Jota

“Tanto la malagueña como la jota están en Venezuela, de la misma manera que se encuentra el laúd (bandola), la zambomba (furruco) y cualquier otro legado musical, literario, etc., procedente de España, es decir, por simple trasplante”. (Ramón y Rivera, L. 1969, p.64).

El autor recalca que estas raíces se han transformado al punto en que apenas se conservan esos rastros hispanos. La jota en Nueva Esparta, en algunos casos tiene un ritmo de 6x8 y en otros 2x4.

“Este género del canto tradicional que se ha cultivado en Margarita está en tonalidad menor y se canta con versos de arte mayor”. (Valderrama, A. 1997, p.35).

Aunque también existe otra variante que está en tonalidad mayor y se interpreta con versos de arte menor. Su movimiento musical es parecido al de la malagueña muy lánguido e inclinado siempre a un canto de arrullo y de momentos que indican melancolía, tristeza, cantos espirituales, de mar y trabajo. (Valderrama, A. 1997).

El músico añade que la jota que se canta en tonalidad menor siempre tiene un paso obligado en la cadencia andaluza lo que verifica su procedencia de los andaluces que se radicaron en nuestras costas.

1.1.3.5. El Joropo Oriental

1.1.3.5.1. El Estribillo

El sitio web “Venezuela Tuya”, realizado por la Agencia de Viajes La Pedregosa Tours C.A. [página web en línea] explica:

El Joropo es actualmente un símbolo emblema de identidad nacional. Sus orígenes se remontan a mediados de 1700 cuando el campesino venezolano prefirió utilizar el término ‘joropo’ en vez de ‘fandango’ para referirse a fiestas y reuniones sociales y familiares. Fandango es un término de origen español, el cual identifica unos de los cantos y bailes más populares dentro del flamenco.

En el portal web “*Suena Venezuela*” del Ministerio del Poder Popular para la Comunicación y la Información (MinCI) [página web en línea] se muestra que en el Estado insular, se baila el golpe y estribillo, tocado a 6x8. El baile consiste en que las parejas se deben tomar de la mano marcando con los pies un *escobillao* que adquiere fuerzas combinando vueltas medias y enteras.

“El Joropo Oriental se interpreta con instrumentos, como la guitarra y el bandolín, el cuatro y, en algunos casos el acordeón y la cuereta (tipo de acordeón pequeño)”. (MINCI. s/f. Joropo: más de 250 años de tradición musical venezolana. Ministerio del Poder Popular para la Comunicación y la Información. [Página web en línea]).

Este género entraría en la clasificación de Ramón y Rivera (1969) como de *Diversión*, es decir, que este joropo forma parte de una vasta porción de actividades populares en las que interviene la música en su función más específica: la de entretener. Algunas serán de lucimiento personal, otras teatrales, etc.

En tierras del oriente venezolano hay un estilo con características musicales que se diferencian de las del resto del repertorio folklórico del país, este es el estribillo, explica el musicólogo ya citado, el cual es una variación del joropo.

La melodía es un *saltarelo* en 6x8 parecido a la tarantela y el instrumento ejecutante de dicha melodía es el acordeón. A estas condiciones se añade la circunstancia de que este estribillo, al contrario de lo que sucede con sus homónimos occidentales, puede figurar como piezaailable independiente. (Ramón y Rivera, L. 1969, p. 191).

Ramón y Rivera (1969) agrega que este estilo se junta con elementos de más marcada tradición: el canto y el acompañamiento del cuatro y las maracas. Sus características son bien orientales, la línea melódica del canto asume generalmente los giros y cadencias del galerón, a la vez que el acompañamiento de las maracas los ritmos típicos de la zona insular.

1.1.3.5.2. La Sabana Blanca

Rafael Salazar en su libro *“Del Joropo y sus Andanzas”* (1992) expone brevemente esta variante del joropo que se interpreta en Falcón y Nueva Esparta: “Es un estilo de joropo margariteño de 16 compases con estructura armónica igual al nuevo callao llanero, está en compás de 3x4, en tonalidad mayor” (p.120).

1.1.3.5.3. El Mocho Hernández

También Salazar (1992) define esta otra: “Es un estilo de golpe que deriva de un joropo guayanés del mismo nombre que equivale a la periquera llanera” (p.93).

El autor indica que la tonalidad es mayor y su acompañamiento es el mismo del joropo tradicional en compás de 3x4.

1.1.3.6. El punto navegante

Existe una breve explicación referente a esto en el texto antes mencionado de *“Cantares Margariteños”*:

El punto navegante es ya muy poco conocido, es el canto mariner por excelencia, sin acompañamiento, que el pescador canta cuando está solo en el mar por la noche al gobierno del timón. Es una forma de hacerse compañía y ahuyentar las preocupaciones, el sueño y el miedo, Es un canto cadencioso, de difícil interpretación, que tiene algo de lamento pero no es necesariamente triste. (Cervigón, F. 1980, p. 49).

“Este género del canto tradicional musicalmente es parecido a la jota y la malagueña. Está en compás de 3x4, en tonalidad menor con presencia también en la cadencia andaluza (...). Su base poética es la décima espinela”. (Valderrama, A. 1997, p.36).

1.1.3.7. La gaita Antillana o Lla’bajera

“Este género del canto tradicional musicalmente está emparentado con la décima zuliana y también con un estilo de décima falconiana (...) también se le llama lla’bajera porque se cantaba de los pueblos o las costas de *allá abajo*”. (Valderrama, A. 1997, p.32).

Así se referían a ella los músicos, trovadores y juglares que la interpretaban en su tránsito por las costas de occidente hacia oriente. En el Zulia y Falcón su acompañamiento está en compás de 6x8 y en Margarita está en 5x8 siempre inclinado al mismo estilo de acompañamiento de las diversiones. Se interpreta en tonalidad mayor. (Valderrama, A. 1997)

1.1.3.8. La Gaita Margariteña

Valderrama (1997) expone:

Musicalmente está emparentada con los cantos de aguinaldos y las diversiones (...). Está en compás de 5x8, siempre en tonalidad menor con variantes melódicas. Estas se diversifican a través de cantores con diferentes timbres de voz que van creando dentro de su exposición buscando los mismos la mejor forma de adaptarse a la tonalidad escogida. (p.32)

1.1.3.9. El Gaitón

El autor anterior explica que el gaitón tiene una característica que lo ubica dentro de la misma armonía del punto del navegante: la presencia de la cadencia andaluza. Esta se presenta entre el 3ero, 4to, 7mo y 8vo verso de la décima espinela. Posee una variante que se canta en coplas, redondillas o cuartetos.

“Su acompañamiento es en tonalidad menor en compás de 5x8, con un ritmo igual al de la gaita margariteña” (Valderrama, A. 1997, p.41).

1.1.3.10. El Aguinaldo

“Este género del canto tradicional proviene de los cantos navideños que se derivan de los villancicos los cuales se introdujeron en nuestro entorno a través de la iglesia”. (Valderrama, A. 1997, p.42)

El autor concreta que los aguinaldos están musicalmente emparentados con los cantos de diversión. Utilizan un compás de 5x8 y tonalidades tanto mayores como menores. Normalmente tienen una estructura musical de solista y coro que por lo general es de 16 compases.

1.1.4. Tradiciones ligadas a la música neoespartana

1.1.4.1. Velorio de Cruz

En los velorios de cruz se tocan galerones y fulías que son acompañados por el cuatro, la mandolina, maracas y el tambor cuadrado. Donde se cantan décimas y versos manifestando el deseo de eliminar el dolor de Jesús al momento de la crucifixión. Se adorna la cruz con muchas papeles y cintas de colores. Los devotos son los que visten a la cruz, luego de vestirla se coloca en un altar adornado con muchas flores. Estos velorios principalmente se hacen en los patios de las casas de territorio margariteño. Al comenzar la celebración se hacen rezos y se pide por la prosperidad de las cosechas, por los enfermos y alejar las epidemias que pueden azotar a los campos de las cosechas. (Cruz de mayo. (2008). Compañía Juvenil de Danzas Maracaibo. [Página web en línea])

Domínguez (1968) dice que en las poblaciones margariteñas se realiza un cronograma, que se reparte en la víspera de la celebración donde se encuentran las actividades que se van a realizar durante la festividad. Esta fiesta se realiza en la

noche y se bebe aguardiente, se le canta y se le baila a la cruz. Esta celebración se realiza durante el mes de mayo.

1.1.4.2. Fiesta de la Virgen del Valle

El mismo autor expone que esta celebración se realiza en el mes de septiembre, donde todos los pescadores se reúnen en sus embarcaciones y se dirigen hacia el Valle del Espíritu Santo donde van y pagan sus promesas. Esta se celebra el 8 de septiembre de cada año y celebran la gran devoción a la Virgen del Valle, Patrona del Oriente del país y de Margarita.

En esta celebración se le canta a la virgen galerones, polos, jotas y otros géneros musicales locales para alabar a la Virgen. En esta festividad se realiza una procesión donde se saca a la Virgen de la iglesia para que todo el pueblo margariteño la vea y la acompañe. Además es una tradición, en la Isla de Margarita, que se realicen bailes tradicionales para la Virgen.

La veneración o devoción que los margariteños tienen hacia la Virgen del Valle es muy grande, por eso todos los años la conmemoran con cantos, bailes y le llevan flores para celebrar su día.

1.1.4.3. El carite

Esta es una danza muy colorida, en donde el tema central relata la historia de unos pescadores que navegan en una lancha que se llama “Nueva Esparta” , y nos relatan todas sus aventuras e incidentes que viven para poder atrapar un carite inmenso. Se representa mediante una comparsa entre hombres y mujeres, los cuales realizan movimientos para poder agarrar al pez. Esta es una tradición originaria de los pueblos del oriente del país. (Bailes de Oriente: El Carite y la lancha Nueva Esparta. (s.f). La Pedregosa Tours c.a. [Página web en línea]).

1.1.4.4. El pájaro Guarandol

Es una comparsa que está constituida por varias personas que cantan y bailan. Tiene tres personajes principales: el pájaro guarandol, el brujo y el cazador. Este baile tiene como fin la cacería del ave, este ruega para que no lo maten y el brujo interviene para su resurrección. Esta tradición jocosa se realiza en diciembre hasta que llega el carnaval. (Suárez, A. Tradiciones del estado Nueva Esparta. (s.f). Fiesta populares y tradicionales de Venezuela. [Página Web en Línea]).

1.1.4.5. La Burriquita

El personaje central de este baile tiene que vestir con un disfraz que representa a un burra con jinete al mismo tiempo. Esta danza se baila al compas del joropo llanero, se mueve con libertad, salta, rebuzna y respinga que son característicos de este animal. Esta danza se realiza en carnaval. (Suárez, A. Tradiciones del estado Nueva Esparta. (s.f). Fiesta populares y tradicionales de Venezuela. [Página Web en Línea])

1.1.4.6. El Chiriguare

Esta danza la conforman tres personajes principales: el brujo machuco, el zamuro y el chiriguare. Este animal, el chiriguare, tiene una apariencia extraña e incita el miedo en todo el pueblo. Lo que se hace en este baile es que el brujo por medio de hechizos termina con el poder maligno de este animal. (Suárez, A. Tradiciones del estado Nueva Esparta. (s.f). Fiesta populares y tradicionales de Venezuela. [Página Web en Línea]).

1.1.4.7. El Sebucán

Domínguez (1968) dice que el sebucán es un baile tradicional de la región oriental de Venezuela. Este baile está conformado por hombres y mujeres que se encuentran en torno a un palo con cintas. Los bailarores tienen la tarea de tejer y destejer las cintas al ritmo de la canción del sebucán. Aquí se utilizan instrumentos

como el bandolín, el furruco, el cuatro y las maracas. Cuando se comienza a tocar la música todos deben bailar al ritmo de la canción, las mujeres van a la derecha y los hombres a la izquierda o viceversa, tejiendo las cintas alrededor del palo.

1.2. Multimedia

1.2.1 Nociones sobre el Multimedia

1.2.1.1 ¿Multimedia o Hipermedia?

Sobre la procedencia de este término, Ceballo y Ferra (2001) exponen que fue generado por Apple antes de lanzar su nueva computadora Macintosh, como concepto de mercadeo en los años ochenta. Principalmente se iba a colocar hipermedia, pero se cambia debido a que el prefijo *hiper* podía tener distintos significados. Por esta razón, se utiliza el término multimedia por parte del departamento de mercadeo de Apple.

Se define multimedia como “cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y video que llega a usted por computadora u otros medios electrónicos“. (Vaughan, T. 1995. p.47). Sin embargo, se suele confundir el término multimedia con hipermedia, aunque hay una diferencia entre ambos términos, Vaughan (1995) dice que se está frente a un contenido multimedia cuando al usuario se le concede el control sobre el contenido que ve y el orden en que lo ve. Mientras que se está frente a un hipermedia cuando el diseñador le proporciona al usuario una estructura de elementos y grados por medio de la cual el usuario puede navegar e interactuar.

Como se menciona en, Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos (2005). Universidad de Murcia. [Página web en línea]:

Etimológicamente, la palabra multi-media significa 'múltiples medios', y utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen

'múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información'.

Famelart (1995) dice que el término que se debería utilizar para lo que se denomina multimedia es hipermedia, la cual proporciona de mejor manera la interactividad y la navegación del usuario en el programa. La hipermedia también utiliza soportes como texto, audio e imágenes a los cuales tiene acceso el usuario por diferentes vías de trama, recorrido y cruces.

Vaughan (1995) expone que el multimedia se diferencia de la hipermedia por la interactividad con el usuario. Se define como interactividad: “la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas, esto es, el método por el cual un usuario se comunica con el ordenador”. (Lamarca, M. 2013. Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Universidad Complutense de Madrid. [Página web en línea]).

Cabe destacar, que el multimedia no se limita solo al ámbito de la informática, es decir, “un libro acompañado de un cassette de audio es una obra multimedial, sin embargo, poco a poco, el término multimedia se ha ido generalizando para referirse a la informática y al mundo digital”. (Lamarca, M. 2013. Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Universidad Complutense de Madrid. [Página web en línea]).

Para concluir, Joffre, A. (2004) expone que el término multimedia reemplaza a hipermedia en el léxico de las personas. Hoy día estos términos siguen siendo tema de debate. Por esta razón en este trabajo de investigación se utilizará tanto el término multimedia como hipermedia para referirnos a cualquier programa que incorpore texto, imagen y audio, que le de las herramientas al usuario para poder navegar, controlar e informarse de todos los contenidos que le interese, sin tener la necesidad de seguir una secuencia lineal de todo lo que haya realizado.

1.2.1.2. Hipertextos o Hipermedios

Haciendo referencia a Vaughan (1995), Todo el poder del multimedia:

Cuando un proyecto de hipermedia incluye grandes cantidades de texto o contenido simbólico, éste puede indexarse y sus elementos pueden vincularse para obtener una rápida recuperación electrónica de datos de la información asociada. Cuando las palabras se convierten en claves o están indexadas a otras palabras usted tiene un *sistema de hipertexto*; la parte de *texto* de este término representa el contenido y significado del proyecto, no la representación gráfica del texto. (...) El texto puede llamarse *hipertexto* porque las palabras, secciones e ideas están vinculadas, y el usuario puede navegar a través de él en forma no lineal, rápida e intuitivamente. (p.228)

La historia del hipertexto tiene origen desde el año 1945, año en que Vannevar Bush publicó su artículo llamado *As we may think*, donde expone que la secuencia en los documentos fuera la causa de que no se procese de manera correcta una gran cantidad de información. Por esta razón, este científico comienza una búsqueda exhaustiva para encontrar un sistema que tuviera mejores resultados. (Larmarca, M. 2013. Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Universidad Complutense de Madrid. [Página web en línea]).

Señalan Armañanzas et al. (1996) El hipertexto representa un reflejo de la mente del ser humano, la cual tiene la capacidad de asociar ideas. El pensamiento del ser humano no tiene la necesidad de seguir una secuencia precisa, sino que puede tomar distintas direcciones dependiendo de los gustos, sus intereses y las experiencias de una persona. De esta manera, el usuario de un hipertexto puede crear sus propias tramas de enlaces donde puede realizar sus propias rutas, donde tiene la capacidad de observar o ignorar ciertos contenidos, según sus motivaciones.

Sin embargo, en un hipermedia, no sólo se incluyen textos sino que también se agregan imágenes y audio, toda vez que el pensamiento del ser humano no solo incluye lo verbal y mucho menos se limita al texto. Nuestro cerebro tiene la capacidad de unir distintos elementos e incorporar estos mismos para que puedan tomar sentido dentro de un mismo contexto.

Por esta razón, con los hipermedios se pretende romper ese modelo que se ha

querido implantar a través de los medios de comunicación masivos, que sólo quieren desarrollar un único producto para un único consumidor. Lo que se trata de ofrecer con los hipermedios es que haya un producto y que ese producto sea una experiencia diferente para cada usuario. (Armañanzas et al., 1996)

1.2.1.3. Componentes de los Hipermedios

Joffre, A. (2004) señala:

Los hipermedios están compuestos por tres elementos básicos: nodos, enlaces y anclajes. De modo general se puede decir que los nodos constituyen el contenido; los enlaces unen y organizan a los nodos; y los anclajes identifican a los enlaces. Codina (1998) agrega un elemento más a este esquema: los mapas de navegación, que muestran la totalidad de la información contenida en el sistema. (p.10)

1.2.1.3.1. Los Nodos

El mismo autor expone:

Los nodos son las unidades básicas de los hipermedios. Ellos pueden contener información textual (artículos de prensa o un capítulo de un libro); información icónica estática (un gráfico, un dibujo o una fotografía); información icónica animada (un video o una animación); e información sonora (una canción, la voz de un locutor o efectos de sonido). Cada nodo trata algún tema determinado en mayor o menor profundidad y su consulta está delimitada en el espacio (visualización de la pantalla) y en el tiempo (duración de la sesión). (p.10)

Continúa Joffre, A. (2004) señalando: “se hablan de tres tipos de nodos: (a) los nodos de texto, (b) los nodos de imagen y (c) los nodos de audio”. (p.10)

(a) Nodos de texto: precisamente como su nombre lo indica se refiere a todos los documentos escritos como párrafos, secciones y capítulos. Un nodo de texto está relacionado a documentos completos, que pueden estar en una biblioteca digital, donde cada uno de estos nodos son los libros que conforman esta biblioteca.

Vaughan (1995) explica que el texto tiene varias funciones básicas en los

hipermedios como transmitir información, crear interactividad y producir un gran impacto visual.

(b) Nodos de imagen: hay dos tipos de imágenes que forman parte de los hipermedios: las imágenes fijas como las fotos, dibujos y gráficos; y las imágenes animadas como los videos y los objetos en movimiento. Se habla de imágenes fijas cuando el usuario o espectador fija un vínculo visual necesario entre la pantalla y el espectador, en cambio las imágenes animadas son un recurso que se utiliza para poder llamar la atención del espectador para poder emitir un mensaje complejo, conformado por mucho contenido o varios recursos como imágenes, texto y sonidos.

(c) Nodos de audio: La música y los efectos de sonido que han sido capturados, manipulados, generados y que se pueden reproducir en un computador conforman los nodos de audio. Son aquellos que a su vez combinados con los textos y las imágenes rompen con el aburrimiento y logran que una presentación sea mas atractiva e interactiva. El sonido puede causar distintas emociones en el espectador, debido a que, puede provocar placer si es una melodía suave, asombrar si el sonido es muy llamativo o crear un ambiente especial, así sea con una música o efecto. Por esta razón, Vaughan (1995) considera que el sonido es uno de los elementos de los hipermedios que causa la excitación de los sentidos en el ser humano.

Según Vaughan (1995) hay tres formas distintas de vincular los sonidos con las imágenes y los textos. La primera por superposición o suma, donde la música apoya la comunicación de un mismo mensaje; la segunda por contraste que es donde se demuestran estados de ánimo que se enfrentan a los componentes que se encuentran en la pantalla del ordenador y por último de manera pasiva cuando el vínculo entre la música, el texto y las imágenes es neutra e insignificante con el ambiente.

1.2.1.3.2 Los Enlaces

Los enlaces son aquellos que entrelazan los nodos. El conjunto de nodos con el de enlaces representa la totalidad que sustenta la estructura de toda la aplicación. (Pastor y Saorin. 1998)

Codina (1998) ordena los enlaces de la siguiente manera:

(a) Enlaces de dirección: hay dos tipos la unidireccional y la bidireccional. La primera es cuando un nodo va hacia otro nodo, hay un solo sentido, por ejemplo, de A se va hacia B. La segunda es cuando dos nodos tienen doble sentido, por ejemplo, A va hacia B y B va hacia A.

(b) Enlace de secuencia: se encuentra un conjunto de nodos y los enlaces realizan un recorrido por todos y cada uno de los nodos paso a paso, por ejemplo, A,B,C,D y puede hacerse al contrario D,C,B,A.

(c) Enlace de espacio: es cuando se crea la relación entre los capítulos y las secciones, así como también la unión desde distintas partes a otros capítulos. Se pueden utilizar frases como “Véase también...” o “Más información en...”

(d) Enlace de grado: es cuando se crea una relación de un nodo hacia otro, y también entre uno y muchos más.

(e) Enlace de definición: es cuando hay una relación entre la palabra y lo que significa. Este enlace es como un glosario donde se encuentra la definición de todas y cada una de las palabras utilizadas en el texto.

(f) Enlace de creación: es cuando el usuario tiene la posibilidad de crear una marca de lectura para poder acceder de manera rápida y eficiente a su información. Aquí tanto el autor como el usuario pueden establecer enlaces.

1.2.1.3.3. Los anclajes

Según Rodríguez, D. (2002), se define como anclaje la activación del punto de inicio o de destino de un enlace. Los enlaces pueden activarse desde ciertos puntos de los nodos que la conforman y tienen un punto de destino en la totalidad o en una parte del nodo de destino.

Los anclajes se manifiestan a través de gráficos, principalmente con íconos, con cualidades que tiene el texto como la negrita, el subrayado, la cursiva o también el cambio del cursor. También hay que tomar en cuenta la manera en que se puede acceder al contenido puede ser por medio de botones, menús, barras de

desplazamiento, entre otros.

Como expone Rodríguez, D. (2002):

Activar un anclaje significa cambiar el nodo activo mediante conmutación: es decir, significa conmutar el nodo activo, es decir conmutar el nodo de inicio por otro nodo que será en nodo de destino. En algunos enlaces, conmutar al nodo de destino significa cerrar el nodo de inicio, mientras que en otros significa superponer una nueva ventana sobre la ventana del nodo de inicio, sin cerrar esta última. De esta manera, aunque sólo uno de los nodos está activado se puede consultar los dos nodos al mismo tiempo. Algunos enlaces conmutan a un nodo completo, sin elegir ninguna sección del mismo. En cambio, otros enlaces activan una sección concreta del nodo de destino. (p.9)

1.2.1.3.4. Mapas de Navegación

Según Vaughan (1995) los mapas de navegación son aquellos que nos suministran, aparte de tablas de contenidos, frecuentemente nos muestran un diseño de los vínculos que existen entre varios temas, además nos presentan una gráfica de flujo que explica la navegación y nos describe que es lo que ocurre cuando el usuario está interactuando con el programa.

Joffre, A. (2004) dice:

Un mapa de navegación puede presentarse en tres formas básicas: (a) sumarios, que consisten en representaciones jerárquicas de la arquitectura o la estructura del hipermedio, las cuales indican las principales secciones y subsecciones. (b) índices, que son listas de temas o propiedades relevantes del hipermedio, como los índices de autores, temas o ilustraciones y (c) trayectos, recorridos predefinidos, recomendados por el autor del documento. (p.15)

1.2.2. Desarrollo de aplicaciones multimedia

1.2.2.1. Diseños de información, identidad e interactividad

En “*Designing Business: multiple media, multiple disciplines*”, Clement Mok (1996) describe tres tipos de diseño necesarios para el desarrollo de aplicaciones multimedia:

1. **El Diseño de información:** Consiste en organizar los contenidos dentro de un esquema que permita a los usuarios comprenderlos claramente y percibirlos como parte de un todo. Sin un contexto, los contenidos son solo trozos de información aislada. Este proceso comprende, en primer lugar, la evaluación de los contenidos, en la que se examina su relevancia y posibles interrelaciones, para luego ubicarlos dentro de una estructura que sirve para establecer su orden y para definir el mapa de navegación.

2. **Diseño de identidad:** Proporciona a la aplicación una “personalidad”, que corresponde a su mensaje y objetivos, e incluso a los valores y visión de su creador. Se asocia comúnmente al diseño gráfico. (Mok, C. 1996).

Burgos, O. en su texto digital “*definición del multimedia*” (s/f), explica que el diseño de identidad establece los elementos gráficos a usar en el multimedia (tipografía, paleta de colores, el logotipo y disposición de elementos”).

3. **Diseño de interactividad:** “El diseño de interactividad examina dos sistemas, el humano y la computadora, para crear un entorno en el que ambos puedan trabajar juntos. La acción entre el computador y el usuario” (Álvarez, H. 2002, p. 127).

La 10ª edición de la revista “*Temas de Comunicación*” de la Universidad Católica Andrés Bello contiene un artículo llamado “*La innovación tecnológica en las páginas web de los medios de comunicación de Venezuela*”, en donde Adriana Cely Álvarez y María Isabel Neuman (2001) citan al libro “*Interactivity*” de Jens F.

Jensen (1998) explicando el concepto de interactividad como el grado que los medios informáticos tienen de permitir al usuario que influya en el contenido o forma creados por los medios de comunicación. Los niveles de interactividad pueden ser reducidos a cuatro dimensiones, usando el modelo de comunicación, transmisión interactiva, consulta interactiva, conversación interactiva, registro interactivo.

En el sitio web EcuRed, enciclopedia digital de la República de Cuba, se explica la interactividad como un recurso propio de los sistemas informáticos, constituye la ventaja principal sobre el resto de los medios audiovisuales, por lo que en un multimedia debe planificarse minuciosamente cada intervención del usuario (entrada de datos, forma de señalar, elección de opciones, etc.), regida por las siguientes reglas:

- La interacción tiene la misma función que todos los demás recursos: reforzar el mensaje.
- Evitar la entrada en procesos extensos no interactivos donde se desperdicia la potencialidad del medio.
- Ver la interactividad como participación activa y no repetición automática de gestos, donde toda interacción conlleve a una toma de decisión entre alternativas.
- Como regla general se deben evitar las zonas inertes de la pantalla y mucho menos aparentar que son sensibles, cuando no es así.
- No limitar la interacción al esquema usuario-máquina, sino propiciar la interacción entre los usuarios, de manera que la computadora, en lugar de aislar a los individuos, promueva el diálogo y la cooperación entre ellos.
- Obtener un registro de datos descriptivos como fruto de la interacción del usuario de manera que permita el estudio de su desempeño, así como del comportamiento de la propia aplicación. (Anónimo, 2010. Multimedia. EcuRed: Enciclopedia colaborativa en la informatización cubana de Universidad para todos. [Página web en línea]).

1.2.2.2. Interfaz gráfica del usuario

Winn L. Rosch define la interfaz como “El punto donde diferentes personas, ideas, tecnologías, mundo o universos se reúnen (...) y estas abundan en el reino de

las PCs” (1996, p.125). También agrega que la interfaz de usuario es la más importante porque se establece un contacto cara a cara entre la persona y la maquina, además de que se implican los datos que se observan en la pantalla, los botones, el deslice del ratón, etc.

Mañas (2012) define dos tipos de interfaces:

La interfaz física: un ratón y un teclado que sirven para introducir y manipular datos en nuestro ordenador.

La interfaz virtual o interfaz gráfica (GUI) que permite, mediante iconos (cursor + objetos gráficos metafóricos), interactuar con los elementos gráficos convirtiendo al ser humano en usuario de la aplicación. (Moisés Mañas, 2013. Interfaz Gráfica del Usuario (GUI). Fundéu BBVA [Página web en línea])

El investigador ya mencionado recalca que GUI es una interfaz de usuario donde un individuo interactúa con la información digital mediante un entorno gráfico de simulación.

Este procedimiento de interacción con los datos se denomina WYSIWYG (What you see is what you get, ‘lo que ves es lo que obtienes’), y en él, los objetos, iconos (representación visual) de la interfaz gráfica, se comportan como metáforas de la acción y las tareas que el usuario debe realizar (tirar documento = papelera). Estas relaciones también se denominan interfaces objetos-acción (object-action-interface, OAI). (Moisés Mañas, 2013. Interfaz Gráfica del Usuario (GUI). Fundéu BBVA [Página web en línea]).

Kali Romiglia (2000) recomienda que las interfaces sean analizadas y construidas con cuidado para lograr la armonía entre los lenguajes de la computadora y el ser humano. Ellas deben ser entendibles, cómodas, prácticas y simples para que el usuario pueda acceder a la aplicación con facilidad.

1.2.2.3. Principios básicos para el desarrollo de aplicaciones multimedia.

En el texto “*El guión multimedia*” de Guillen Bou Bauzá (1997) se muestran los principios que debe cumplir un multimedia para ser eficaz:

1. El principio de entrada múltiple: Una aplicación multimedia, busca transmitir un mensaje con distintos canales (texto, imagen y sonido), pero debe hacerlo de manera sincronizada y coherente, la imagen debe coincidir con el texto, la música debería estar al control del usuario para detenerla o reproducirla, etc.

Esta aplicación debe estar pensada para el uso de todo tipo de personas (o del target escogido), ya que todas ellas tienen una manera particular de aprender y de almacenar el conocimiento: unos son más visuales, otros más auditivos, etc. Por tal motivo, el autor sostiene que el sistema multimedia es el medio que potencialmente puede transmitir un mensaje a un mayor número de personas, dada su capacidad y eficiencia en el aprovechamiento de todos estos canales

2. Principio de Interactividad: Bou Bouzá (1997) reclama que el hecho de que el humano pueda interactuar con la máquina no quiere decir que tenga una buena interactividad, debe planearse cuidadosamente cada interacción del usuario con la aplicación (entrada de datos, elección, forma de señalar, etc).

Hay un principio muy importante en la interactividad que se debe tener presente:

Como regla general evite la aparición en pantalla de zonas inertes pero aparentemente sensibles. En particular, a veces se encontrará con que temporalmente es necesario desactivar un determinado botón o punto sensible de la pantalla. En estos casos, de ser posible, es mejor ocultar de la escena aquellas opciones inactivas (¡Porque no se imagina cuánto frustra al usuario pulsar sobre un sitio en el que no pasa nada!). La única limitación a este criterio es el peligro de convertir la aplicación en un baile de objetos que aparecen y desaparecen (Bou Bouzá, 1997, p.36).

El autor finaliza este punto diciendo que el valor añadido de la interactividad es que funciona como herramienta para un estudio de las reacciones del usuario ante las situaciones que plantea una aplicación.

3. Principio de Libertad: El principio de un software multimedia es que el usuario sienta que navega libremente, a pesar de estar en un esquema predeterminado. La finalidad del realizador es ocultar este esquema.

Es decir, una aplicación mal diseñada, aparece a la vista del usuario como una secuencia lineal de contenidos y etapas. Por el contrario, un buen diseño será el que consiga una impresión totalmente diferente: el usuario percibe la aplicación como un mundo en el que se mueve sin ninguna ruta prefijada. (Bou Bouzá, 1997, p.37).

4. Principio de retroalimentación: Un sistema multimedia sirve como una herramienta de consulta de información, puede evaluar el desempeño de los usuarios para contribuir con su aprendizaje y capacitación, puede registrar y medir las acciones de los usuarios con el fin de ajustar progresivamente los contenidos a sus necesidades. Hay un diálogo entre el creador y el usuario.

5. Principio de vitalidad: La aplicación debe tener cierta apariencia viva, donde existan elementos movidos y dinámicos, pero de forma equilibrada, es decir, sin abrumar o distraer a los usuarios del verdadero mensaje. Igualmente, los elementos activos deben responder instantáneamente a las acciones de los usuarios.

6. Principio de necesidad: Las aplicaciones multimedia deber ser necesarias. Esto quiere decir que para su diseño se parte de dos fundamentos:

a) La aplicación sirve para algo, hay una necesidad de la existencia de la aplicación.

b) la aplicación debe ser multimedia, con la necesidad de ser diseñada, precisamente, bajo este enfoque. “Si se emprende la realización de un proyecto multimedia únicamente porque se piensa que así puede ser más entretenido, sencillamente se está perdiendo el tiempo” (Bou Bouzá, 1997, p.45).

7. Principio de atención: “La apertura selectiva del individuo al entorno, es decir, la postura de selección de información que presentamos y sobre la que el individuo actuará”. (Bou Bouzá, 1997, p.50). El autor dice que si el realizador de la aplicación no se preocupa por que su usuario preste atención a lo que le interesa transmitir, todo se desmorona.

1.2.3. La tecnología multimedia

1.2.3.1. Plataformas

Según la revista “Producción del multimedia” elaborada por el Servicio Nacional de Aprendizaje en Colombia (SENA), es conveniente utilizar el multimedia para permitir el acceso a la información de manera electrónica a las personas que lo necesiten.

Por eso en la actualidad encontramos diseños multimedia en casi todos las plataformas tecnológicas (dispositivos móviles, computadores, televisores, videojuegos, etc.). Estas se rigen por dos modos de multimedia: ONLINE (es necesario la conexión a internet) y OFFLINE (se ejecuta sin ninguna conexión a internet). (Anónimo, 2012. Producción del Multimedia. Edición 1, p.4)

- Formato Multimedia Online:

Según Moisés Mañas (2012) la mayoría de los productos multimedia en línea han evolucionado al término de plataforma, que en informática e internet, se refiere a una combinación de equipos informáticos, programas y sistema operativo. “En general, «lo multimedia» está implícito en estas plataformas; si no es así, puede instalarse en la propia plataforma para ampliar sus capacidades audiovisuales. Por lo tanto, los conceptos de componente, extensión o módulo son los formatos multimedia (audio-vídeo) más extendidos en el desarrollo de aplicaciones digitales.” (Moisés Mañas, 2012. Plataformas multimedia. Fundéu BBVA [Página web en línea])

Otra importante clasificación que hace Mañas (2012) es: Las plataformas digitales de código abierto (open source) en donde el software se comparte y libremente; y las de código propietario (privadas), que son pagas. El código abierto puede subdividirse, a su vez, en:

- Plataformas web del tipo CMS (*Content Manager System*) que son gestores de contenido, como Joomla, Drupal o WordPress, etc.

- Plataformas de vídeo compartido (video sharing) como PHPMotion, Plumi, entre otros.

- Aplicaciones App Mobile, que son multimedias para móviles con transmisión de datos tiempo real.

- Widgets o gadgets, se refieren a programas con pequeñas dimensiones que suelen tener una función específica; generalmente, dependen de otro mayor para funcionar o lo complementan.

- Plataformas Social Media, que son todas las que permiten generar redes sociales en internet como Elg, Xoops o Mahara.

- Desarrollos multimedia para librerías específicas (API) de una plataforma existente, como por ejemplo juegos para Facebook, Twitter, etc.

- Formato multimedia Offline

Los formatos multimedia offline son espacios que almacenan las aplicaciones multimedia y que cada día están más en desuso debido al fenómeno de las redes sociales, en las que la información se comparte continuamente. La opción de guardar y compartir contenidos en la «la nube» y la mejora de las telecomunicaciones que propician que internet sea más veloz y que tenga más caudal es un duro competidor. (Moisés Mañas, 2012. Plataformas multimedia. Fundéu BBVA [Página web en línea])

El autor enseña que estos formatos sin conexión se basan en su capacidad de almacenaje. Los que poseen más cantidad de memoria son el DVD, Blu Ray, CD Cards, USB Cards, Flash memory y el CD-ROM.

El diseñador interactivo, finaliza su artículo aclara “La vida de algunos de estos formatos seguirá manteniéndose siempre y cuando existan lectores, que van desapareciendo en favor del concepto de «la nube», que parece que se convertirá (...) en el hábitat de las aplicaciones informáticas actuales”. (Moisés Mañas, 2012. Plataformas multimedia. Fundéu BBVA [Página web en línea])

Las plataformas digitales clasificarse en dos grupos, dice el autor antes mencionado: las de código abierto (open source), cuyo software se comparte y distribuye gratuitamente, y las de código propietario (privadas), que son pagas.

El primer conjunto, tomando como base la autoría del producto, puede subdividirse en:

- Plataformas web del tipo CMS (content manager system): Son gestores de contenido, como Joomla, Drupal o WordPress, entre otros.

- Plataformas de vídeo compartido (video sharing): como PHPMotion, Plumi.

- Aplicaciones App Mobile: Son aplicaciones para móviles con transmisión de datos tiempo real.

- Widgets o gadgets: Se refieren a programas de bajo peso que suelen tener una función en específico; por lo general, dependen de otro más grande para funcionar. En español se les denomina subprogramas, y es lo que se conoce como aplicaciones de escritorio en línea: tiempo, bolsa, etc.

- Plataformas Social Media: Son todas las que nos permiten generar redes sociales en internet como Elg, Xoops o Mahara.

- Desarrollos multimedia para librerías específicas (API) de una plataforma existente: Como juegos para Facebook, Twitter, etc. (Moisés Mañas, 2012).

El informático ya mencionado agrega que en el área de los multimedia en línea es importante resaltar la aparición y las herramientas que brinda el lenguaje para las redes HTML5, junto a CSS3, Ajax y jQuery (JavaScript), para la creación de contenidos, complementos y extensiones multimedia en proyectos digitales.

1.2.3.2. Programas de autoría

Los programas de autor son herramientas informáticas que permiten a personas no introducidas en programación, realizar presentaciones multimedia. Se

caracterizan por tener un sistema de menús con el cual se puede especificar los elementos que se quieren ver en la pantalla y establecer las relaciones entre ellos. Además permiten definir la interacción y el flujo de la aplicación (Bou Bouzá, 1997). “La novedad es, pues, que la persona que tiene la idea de la aplicación pueda comunicarse directamente con la máquina para producirla. Es decir, que no se necesita a un informático para que la programe” (Bou Bouzá, 1997, p.97).

El más conocido programa de autor en la industria multimedia es Director, realizado por la empresa Macromedia en 1985, comprada por Adobe en 2005 (Adobe System Incorporated, Siempre en Crecimiento, 2007. Maestros del web [Página web en línea]).

Director utiliza la metáfora de las películas en lugar del concepto de las diapositivas para elaborar presentaciones multimedia. El aspecto hollywoodense del programa es bastante profundo; esto manipula el proceso mediante un lenguaje propietario(...), los objetos multimedia toman un papel protagónico; mientras que las imágenes Sprite, los guiones, la música, los sonidos y las paletas son el elenco secundario”. (Rosch, W.1996, p.98)

Según Moisés Mañas (2012) en su artículo web “*Plataformas multimedia*”. existen otros programas determinados de autoría multimedia, entre ellos: Adobe Flash, Adobe Authorware, DVD-Encore, DVD-Author o DVD-Lab. Estas aplicaciones crean formatos específicos, como por ejemplo Flash, que genera ficheros para la visualización de las creaciones multimedia ejecutables EXE (PC), SWF (PC y MAC) y ficheros ejecutables HQX o APP (MAC) o desarrolla pequeños widgets o gadgets (aplicaciones multimedia de escritorio para aplicaciones de teléfonos inteligentes y tabletas)

Además el autor acota que “los formatos de autoría de vídeo DVD terminan siendo una estructura de carpetas con ficheros de contenido en formato VOB (video object) que pueden tener subtítulos, menús y la navegación que se haya diseñado con el programa de autoría de DVD” (Moisés Mañas, 2012. Plataformas multimedia. Fundéu BBVA [Página web en línea]).

1.2.4. Tipos de aplicaciones multimedia

En las de catálogo predomina la el texto y la imagen por encima del ritmo de la propia aplicación. Es decir, aquella cuyo punto fuerte es la información que se transmite.

No hace falta contar con un nutrido grupo de programadores. Es más importante construir un buen equipo de documentación, aunque sí es fundamental que exista un grupo técnico en informática encargado exclusivamente de temas como la velocidad de la aplicación, el mantenimiento (actualización) y la organización de las bases de datos. dicho equipo técnico no suele existir como tal ya que estas tareas son asumidas por el equipo de montaje. (Bou Bouzá, 1997, p.113)

Los simuladores son lo contrario al anterior porque se concentran más en la experiencia del usuario, que en la información a dar. De hecho, la información no solo es inferior en cuanto a volumen, sino que muchas veces viene agregada sutilmente en los sucesos que ocurren durante la navegación, lo cual normalmente demanda que se ponga en práctica algún tipo de habilidad por parte del usuario.

Este tipo de software valora la relación con los objetos y las situaciones simuladas. Esto no significa que deban ser realistas, sino que resuelvan los mismos problemas que en su vida cotidiana, haciendo que el usuario interiorice los estímulos a los que se ha expuesto, si esto sucede, la aplicación ha tenido éxito. (Bou Bouzá, 1997)

Por otro lado, Burgos, D. y De-León, L. (2000) explican una clasificación distinta para las aplicaciones multimedia:

- 1- Aplicaciones formativas: Son aquellas que tienen por finalidad transmitir conocimientos o enseñar ciertas habilidades a los usuarios. Puede ser enciclopedias temáticas, cursos de matemáticas, ciencias, idiomas, etc.

- 2- Aplicaciones informativas y promocionales: Generalmente se utilizan en el ámbito publicitario para promocionar el lanzamiento de nuevos productos o servicios, o las características de aquellos ya existentes en el mercado. Dentro de este grupo se encuentran, también, las aplicaciones corporativas e institucionales, donde el tema principal es la empresa o el organismo que encarga su realización, a fin de divulgar sus actividades entre sus clientes y público en general.
- 3- Aplicaciones lúdicas: Son aquellas que simplemente pretenden entretener a los usuarios. Los videojuegos son un vivo ejemplo de esto.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Planteamiento del problema

¿Es posible realizar un multimedia interactivo sobre la música tradicional del Estado Nueva Esparta?

La música tradicional venezolana es una estructura cultural que se obtiene de un amplio proceso de combinación en los que se han dado aportes en distintos niveles de parte de los aborígenes, europeos y africanos. Debido a ese intercambio de culturas nacen nuevos y únicos géneros musicales como el joropo oriental, el galerón, la gaita margariteña, la malagueña, entre otros. Por esta razón y por la cantidad de géneros musicales que existen, hoy día el venezolano puede diferenciar los distintos tipos de música que existen dentro de nuestro país.

Venezuela está dividida específicamente en nueve regiones político-administrativas, en las cuales se pueden encontrar distintos tipos de música, cada región produce su música con la influencia cultural que tengan y unos géneros musicales pueden ser mucho más marcados en unas regiones que en otras. Gracias a la multiplicidad geográfica que existe en nuestro país combinada con las diferentes mezclas culturales de cada región, se puede observar una gran diversidad musical que el venezolano puede disfrutar dependiendo de la región que visite.

El venezolano cuenta con un patrimonio musical que le acompaña en las distintas etapas de su crecimiento. Es inmenso el número de canciones y géneros musicales que pasan por su vida, esto permite fomentar en cada uno de ellos ese sentido de arraigo e identidad que hoy día se ha perdido por la influencia de géneros extranjeros que invaden nuestro país y contribuyen a que el venezolano olvide su esencia.

Sin embargo, la herramienta más importante para poder explicar y

comprender lo importante que son nuestras raíces es la educación. Si como venezolanos no logramos comprender lo importante que es la música como elemento que interactúa social, político y culturalmente en nuestras vidas no estaremos en capacidad de lograr ese sentido de arraigo e identidad que se está perdiendo. Por esta razón hay que educar e inculcar a nuestros hijos, nietos y distintas generaciones la existencia de la música venezolana, para que en un futuro esta pueda seguir creciendo y trascender nuestras fronteras.

Partiendo de esta premisa, este trabajo de grado se plantea conocer a profundidad la tecnología multimedia que garantiza la perdurabilidad de la información recopilada, ya que con el paso del tiempo se puede utilizar cuantas veces sea necesario sin causar daños al contenido y divulgándolo a través de distintas plataformas.

De esta manera, pretendemos que con este multimedia se pueda conseguir gran difusión de estos géneros musicales a través del internet, que gracias a su desarrollo como medio ya masivo, se ha generado la necesidad de brindar información sobre algunos temas de interés y así poder llevar a la población venezolana contenido de valor que sirva para su aprendizaje y arraigo cultural.

Cabe agregar, que simultáneamente se formula una propuesta para lograr la difusión del material informativo audiovisual sobre la música y tradiciones ligadas al estado Nueva Esparta, dada la poca información pertinente a los géneros musicales neoespartanos que ha llegado a los medios masivos, tomando en cuenta, sin embargo, que la música venezolana es conocida mundialmente por su particularidad y gran dificultad de ritmo, nos parece necesario informar a la población venezolana sobre sus propios géneros musicales, ya que el desconocimiento, sobretodo entre la población adolescente, ya se hace evidente ya que no hay muchas fuentes de información y entretenimiento con respecto a estos temas de interés social y cultural.

2.2 Objetivos

2.2.1 Objetivo General

- Realizar un sitio web interactivo sobre la música tradicional del Estado Nueva Esparta.

2.2.2 Objetivos Específicos

- Exponer los distintos géneros de la música tradicional del Estado Nueva Esparta mediante videos, audios y fotos.
- Definir la estructura y el funcionamiento de un sitio web multimedia.
- Crear y elaborar un sitio web para dar a conocer la música tradicional del Estado Nueva Esparta al público general.

2.3 Justificación

La comunicación se ha apoyado en la tecnología para hacer llegar la información a los seres humanos. El acceso que estos tienen a contenidos de todo tipo ha sobrepasado las fronteras. Además con la aparición del internet, de los teléfonos inteligentes y de las redes sociales la información llega cada vez más a cualquier lugar sirviendo como puente para dar a conocer las distintas culturas existentes en el mundo.

Gracias a la evolución de la tecnología, hoy día, los comunicadores sociales tienen la posibilidad de hacer llegar su propio trabajo a través de distintas plataformas siendo creador, editor y difusor de sus contenidos. Cabe agregar que con la aparición de la web 2.0 (redes sociales, páginas web, blogs y sitios multimedia interactivos) se ha permitido crear e intercambiar información para hacerla llegar a una gran cantidad de personas que necesiten saber sobre un determinado tema.

Por esta razón, la aparición de cada una de esas plataformas comunicacionales sirve para enriquecer a una sociedad sobre un tema en específico y que puedan

conocer su identidad, cultura y tradiciones a través de un medio de comunicación tan inmenso como lo es el internet.

Sin embargo, los distintos géneros de la música tradicional venezolana, que se encuentran en el estado Nueva Esparta, se han visto reflejados en pocos trabajos, por eso se quiere realizar un sitio web interactivo donde se logre informar y dar a conocer con distintos elementos comunicacionales cada uno de estos géneros y así poder fomentar esa identidad y sentido de arraigo que se ha perdido por la influencia de géneros extranjeros que han invadido nuestro país por la falta de información de este tipo de temas que son importantes para el venezolano.

Cabe destacar que con este proyecto se quiere facilitar a los usuarios la información sobre los distintos géneros de la música tradicional venezolana del estado Nueva Esparta con elementos comunicativos, poniendo en práctica cada uno de los aprendizajes obtenidos y así poder publicarlos en un espacio con un diseño único, original y atrayente que se mantenga activo, que sea una fuente de información y entretenimiento que podrá ser visitado por un público que esté interesado en la música neoespartana, donde encontrará recursos multimedia como galería fotográficas, galería musical, micros informativos y entrevistas a personajes importantes que tengan que ver con el medio cultural neoespartano.

Así mismo con la creación de este tema se pueden beneficiar personas que necesiten información sobre música tradicional neoespartana, sus orígenes, su evolución y la cultura. Pero también se pretende beneficiar al Sistema Nacional de Culturas Populares, pertenecientes al Ministerio del Poder Popular para la Cultura.

Además esto va a permitir enviar un mensaje a una población, será recibido por la misma y así utilizar todos los medios digitales existentes para que los usuarios puedan navegar por el sitio web e interactuar con las diferentes aplicaciones que se les brinda y de esta manera llegar a un gran número de personas que estén interesadas en la música tradicional neoespartana.

2.4 Delimitación

El contenido audiovisual registrado se publicó en un sitio web donde se desarrolló además la historia e importancia de cada género.

En este tiempo, se realizó un sitio web multimedia que trató sobre los distintos géneros de la música tradicional del Estado Nueva Esparta: El galerón, el polo, la malagueña, la jota, el estribillo, el punto navegante y el joropo oriental. Este está conformado por una galería fotográfica, una galería musical, micros informativos con entrevistas a personajes importantes en la cultura musical neoespartana, logrando de esta manera exponer y difundir la identidad y sentido de arraigo por lo local que se ha perdido por la influencia de géneros extranjeros.

En este sitio web multimedia se desarrollan la historia e importancia de cada género musical. La grabación fue realizada durante el mes de julio y la edición durante el mes de agosto de este año.

2.5 Diseño de contenido

2.5.1 Definición del proyecto

2.5.1.1 Objetivo de la aplicación multimedia

El objetivo de esta sitio es la difusión de la cultura musical de Nueva Esparta de la forma más interactiva y entretenida posible, con la ayuda de las herramientas audiovisuales que permitan al usuario conocer un poco más sobre el acervo de este estado. Mediante videos se explicarán cada uno de los estilos musicales que se cultivan en esta región del país. Igualmente se ofrece una biblioteca de canciones que están divididas por géneros musicales que se pueden descargar del portal web. Por otra parte, se cuenta con una galería de imágenes tanto de los cultores como de los paisajes que nos ofrece el estado Nueva Esparta.

2.5.1.2 Público meta

Este trabajo estará dirigido a todo el público que esté interesado en el tema (jóvenes, estudiantes, universitarios y público en general) y se encuentren en todo el territorio nacional, además de facilitar un material que pueda ayudar a futuras investigaciones. Aunque se pretende que el público sea fundamentalmente venezolano, al tratarse de un sitio web multimedia, es de fácil acceso para el público internacional que tenga interés por la música de esa región.

2.5.1.3 Nombre de la aplicación

El sitio web multimedia lleva por nombre www.nuevaespartamusical.com, sitio web que se encuentra en línea y se puede consultar desde cualquier dispositivo móvil inteligente y por cualquier computadora que utilice cualquier plataforma de internet sea Safari, Google Chrome, entre otras.



2.5.1.5 Desglose de contenido

Contenido	Medio	Origen
Nueva Esparta Musical	- Texto - Foto - Video	- Realización propia - Realización propia Realización propia
Audio	- Texto	Realización propia
- Aguinaldo	- Texto - Audio	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Gaita Margariteña	- Texto - Audio	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.

- Gaitón	- Texto - Audio	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Galerón	- Texto - Audio	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Joropo oriental	- Texto - Audio	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Jota	- Texto -Audio	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
	- Texto	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva

- Malagueña	- Audio	Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Merengue	- Texto - Audio	- http://musicaenvenezuela.blogspot.com/2006/06/gneros-musicales-escuchados-en.html - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Parranda	- Texto - Audio	- http://www.ricardosandoval.com/Pdfs/ENTREPANAS_TEXTES/ES_EntrePanas.pdf - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Polo	- Texto - Audio	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Punto de Navegante	- Texto - Audio	- Valderrama, A. (1997) “La Música Tradicional Neo-Espartana”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta. - Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
- Vals Margariteño	- Texto	- http://musicaenvenezuela.blogspot.com/2006/06/gneros-musicales-escuchados-en.html

	- Audio	- Colaboración de Ernesto Da Silva, Pedro Cuikha y Alberto Valderrama.
Galería	- Texto	- Realización propia
- Calendario músicos margariteños	- Fotos	- Colaboración de Jonathan Ledezma
- Paisajes margariteños	-Fotos	- Realización propia
Video	- Texto	- Realización propia
- El Polo	- Video	- Realización propia
- La Jota	- Video	- Realización propia
- La Malagueña	- Video	- Realización propia
- La música margariteña	- Video	- Realización propia

- Las Guarichas de Punda	- Video	- Realización propia
- La Décima	- Video	- Realización propia
- El punto del navegante	- Video	- Realización propia
- La Burriquita	- Video	- Realización propia
- El Galerón	- Video	- Realización propia
Contáctanos	- Texto	- Realización propia

2.6. Cronograma de Actividades

Para la realización de este multimedia, nos dimos a la tarea de crear 9 micros informativos sobre cada género musical de Nueva Esparta, en donde se llevaron a cabo las tres partes fundamentales de cualquier producción audiovisual: preproducción, producción y posproducción.

2.6.1. Preproducción:

La pre-producción corresponde una etapa importante en todo el proceso de audiovisual porque se refiere a la planificación general de los videos. En esta fase se desarrollaron las ideas básicas y se pusieron en práctica las propuestas de producción. Este proceso tomó aproximadamente dos meses:

1. Planteamiento de la idea: Es la parte principal en toda producción audiovisual. En primer lugar, fue necesario tener la iniciativa de crear un multimedia sobre música venezolana, de allí provino la idea de producir unos videos informativos para todo público. Luego , entre varias opciones, se decidió cuál sería el nombre del multimedia: “Nueva Esparta Musical”.

La idea de producir unos micros informativos surge a partir de la necesidad de transmitir un mensaje didáctico y entretenido que colabora a acabar con el vacío de material audiovisual de calidad en los medios digitales.

2. Definición de la audiencia: ya con la idea bien instaurada, se procedió a establecer a quién estaría dirigido el proyecto. Se decidió que sería a todo el público que esté interesado, ya sean venezolanos o extranjeros.
3. Planteamiento del tema y contenidos: Una vez determinado lo anterior, se decidió que los videos informativos fuesen sobre cada género neoespartano, la historia de esta música y algunas tradiciones.
4. Concepto y estructura de los micros: A partir de este punto, con una idea más precisa de la producción audiovisual, se decidió que cada micro de “Nueva Esparta Musical” debía tener una duración de 4 a 7 minutos. En esta fase se

determinó que iba a usarse un guión abierto que sirviera de guía para las entrevistas a las personalidades que aparecerían en los videos.

5. Diagramación de los videos: en esta etapa se realizó la pauta o guión abierto a seguir para la grabación de los micros, especificando el tema, los planos a utilizar, las preguntas para los entrevistados y las canciones que interpretarían a la cámara. También se decidió que la información dada por los ponentes se reforzara con texto animado.
6. Selección de las locaciones: Esta fase se caracterizó por la búsqueda de un espacio apropiado para la grabación de los micros. Se pensó en locaciones emblemáticas de margarita, fueron solicitados los permisos para grabar en las zonas de Juangriego, Porlamar y La Asunción. Debido a las limitaciones tiempo de los entrevistados, se tuvo que adecuar a las locaciones en las que se encontraban: Casa de la Cultura Francisco Lárez Granado de Juangriego, Plaza Bolívar de La Asunción, casa de José Elías Villarroel en Juan Griego y el Museo Artístico Pedro Cuikha en Porlamar.
7. Selección de los entrevistados: En esta etapa se contactó a Edigre Carreño, periodista de Margarita, quien tiene trato directo con los cultores de la música folklórica margaritena. Se logró la pauta para entrevistar a: Chelías Villarroel, Beto Valderrama Patiño, Lucienne Sanabria, Ernesto Da Silva, Eddy Marcano y Pedro Cuikha. Este paso fue muy importante ya que estos músicos son popularmente conocidos y con un gran conocimiento sobre la música neoespartana.
8. Propuesta musical: En esta fase se realizó la producción musical del programa, sujeta a modificaciones. Se hizo una recolección de los temas más emblemáticos de la isla y se seleccionaron las más aptas para los micros.
9. Selección de grafismos: Esta fue una de las fases más importantes del proceso de preproducción porque en ella se diseñó el logo que identifica al multimedia web. Apartir de allí se escogieron los colores a utilizar en los videos y en las animaciones que se usarían en la tapa y los inserts.

10. Patrocinio: Gracias a la confianza en el proyecto audiovisual por parte del Hotel Kokobay en Juangriego, se tuvo la oportunidad de obtener un patrocinio parcial por parte del mencionado hotel, que permitieron la estadía en una de las habitaciones durante la grabación del programa, a cambio de publicidad para el sitio turístico, motivo por el cual se decidió agregar su logo en los créditos de los micros.
11. Alquiler de los recursos técnicos: En esta etapa se alquilaron todos los equipos de audio necesarios para llevar a cabo la grabación. Se decidió que la filmación se realizaría con dos cámaras independientes para luego ensamblar todo el material en postproducción. Cabe destacar que para grabar de esta manera, una de las cámaras debe tener un plano medio fijo y la otra hacer los planos detalle.
12. Coordinación de la grabación: Se coordinaron las horas en las que los músicos podían ser entrevistados y se arregló una agenda para pautar a dos por día.
13. Cronograma de actividades: Con todas las actividades de preproducción listas, se coordinó la etapa de producción y postproducción estableciendo límites de tiempo. Un punto de mucha importancia para una mayor planificación y organización de las actividades a realizar posteriormente.

Preproducción:

Mes	Marzo				Abril				Mayo	
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Concepto del programa	■	■	■							
Diagramación				■						
Selección de las locaciones					■					
Selección de los entrevistados					■					
Propuesta musical						■				
Selección de Grafismos							■			
Patrocinio								■	■	
Alquiler de recursos									■	
Coordinación de grabación									■	■

2.6.2. Producción

La fase de producción es la unificación de todos los elementos necesarios para llevar a cabo la realización del material final. Con todas las actividades de preproducción completas se comenzó con la producción de los micros. Este proceso tomó una semana de grabación y tomas fotográficas:

1. Grabación de los micros informativos: Se llevó a cabo la instalación de todos los equipos técnicos en las locaciones. Luego, se encendieron las cámaras y se realizaron las preguntas a los cultores musicales. Se realizaron 7 entrevistas en total durante 4 días de grabación, en donde el guión abierto se prestó para que los entrevistados dieran la información necesaria para los videos.
2. Fotografía: Se realizaron fotografías de las playas en los recorridos entre una entrevista y otra. Además, contamos con el apoyo del calendario “Músicos Margariteños 2013”, dirigido por Edigre Carreño, quién nos cedió sus fotografías para el sitio web.

Producción:

Mes	Junio						
Semanas	1 (desde el 23 hasta el 29)						
Días	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
Llegada a Nueva Esparta							
Reunión de Producción							
Entrevista con José Elías Villarroel en su casa de Juan Griego							
Entrevista con Pedro Cuikha en el Museo Artístico Pedro Cuikha en Porlamar							
Entrevista con Lucienne Sanabria en la Casa de la Cultura Francisco Lárez Granado de Juan Griego.							
Entrevista con Ernesto Da Silva en la Casa de la Cultura Francisco Lárez Granado de Juan Griego.							
Entrevista con Las Guarichas de en sala de ensayo en Porlamar							

Entrevista con Niruma Carreño en sala de ensayo en Porlamar							
Entrevista con Beto Valderrama en la Plaza Bolívar de La Asunción							
Entrevista con Eddy Marcano en la Casa de la Cultura Francisco Lárez Granado de Juan Griego.							
Toma de fotografías							
Retorno a Caracas							

2.6.3. Postproducción

Esta es la etapa final de la producción de el proyecto audiovisual. La postproducción corresponde a todas las labores que deben llevarse acabo luego de la grabación del material. Este proceso tomó 3 semanas aproximadamente:

1. **Pietaje:** Una vez que el material estuvo completo, se procedió a pietar lo grabado, es decir, visualizar todo el material en bruto y luego seleccionar las tomas que sirven dentro de toda la filmación.
2. **Animación de grafismos:** En esta fase se diseñaron y animaron las tapas de presentación, los inserts, los texots explicativos y los créditos.
3. **Mezcla de audio y musicalización:** En esta etapa se hizo la mezcla y nivelación del audio de todos los videos. La musicalización se caracterizó por la por la música diegética de los entrevistados tocando sus instrumentos y cantando y también de las canciones tradicionales que se fueron recolectando de internet y discos.
4. **Edición:** En esta etapa se procedió a montar todo el material obtenido de la fase de producción. Un largo proceso que permitió ordenar y empalmar los distintos planos y tomas de apoyo. Se añadieron efectos de transiciones para darle un ritmo apropiado a los micros y se insertaron todos los grafismos correspondientes. También se colorizó el material, se agregaron los créditos del programa y así se sincronizaron todos los elementos que dieron como resultado 9 videos informativos sobre: la música margariteña, el polo, la malagueña, el galerón, la jota, el punto del navegante, la décima, la burriquita y las guarichas de punda.

Postproducción

Mes	Julio			Agosto		
Semana	2	3	4	1	2	3
Animación de la tapa de los micros e inserts						
Edición del video: La décima						
Edición del video: La malagueña						
Edición del video: El polo						
Edición del video: El galerón						
Edición del video: La jota						
Edición del video: El punto del navegante						
Edición del video: Las guarichas de punda						
Edición del video: La burriquita						
Edición del video: La música margariteña						
Mezcla de audio y colorización						
Revisión						
Correcciones						

2.7 Diseño de identidad

2.7.1 Definición de identidad

Descripción	Ejemplo	Fuente	
Logo principal del sitio	Nueva Esparta Musical	Light up the world. Regular.	
Texto del Menú	-Inicio -Audio -Videos -Galería -Contacto	Verdana. Mayúsculas Regular.	
Texto de los Submenús	-El Aguinaldo -Gaita Margariteña -Gaitón -Galerón -Joropo Oriental -Jota -Malagueña -Merengue -Parranda -Polo -Punto de navegante -Vals Margariteño -Calendario de Músicos Margariteños -Paisajes Margariteños -El Polo -La Jota	Verdana. Minúsculas. Regular.	

	-La Malagueña -El punto del navegante -El Galerón -La Décima -La música margariteña -La Guarichas de Punda -La Burriquita		
Título central de la pantalla	-Isla de Margarita	Light up the world. Regular.	Isla de Margarita
Subtítulo central de la pantalla	-Todos los secretos musicales de la perla del caribe	Light up the world. Regular.	Todos los secretos musicales de la Perla del Caribe
Títulos en la sección de Audios	-El Aguinaldo -Gaita Margariteña -Gaitón -Galerón -Joropo Oriental -Jota -Malagueña -Merengue -Parranda -Polo -Punto de navegante -Vals Margariteño	Verdana. Negrita.	El Aguinaldo
Texto en la sección de Fotos	-Fotos: Jonathan Ledezma	Verdana. Negrita y cursiva.	<i>Fotos: Jonathan Ledezma</i>
Títulos en la sección de	-El Polo -La Jota	Verdana Negrita.	El Polo

Videos	-La Malagueña -El punto del navegante -El Galerón -La Décima -La música margariteña -La Guarichas de Punda -La Burriquita		
Texto	Texto	Verdana. Regular.	Musicalmente es emparentado con los cantos
Títulos del Slide	-Videos -Audios -Galerías -Bienvenido a Nueva Esparta Musical	Verdana. Negrita.	
Texto del Slide	-Texto	Verdana. Negrita y Cursiva.	
Títulos de las canciones	-Todos los títulos	Verdana. Negrita.	Año nuevo
Texto en la sección de contacto	-Texto	Verdana Negrita.	Por cualquier duda, ayuda o sugerencia, por favor contactarnos a través de los siguientes medios:
Texto 2 en la sección contacto	-Nombre -Email -Mensaje	Verdana Negrita.	Nombre:

Elementos Gráficos

Descripción	Color
Barco blanco con amarillo y verde	Blanco #FFFFFF Amarillo #F3B021 Verde #A6B21B
Fotografías	
Botones del menú rolover fondo verde y texto blanco	Verde #97A900 Blanco #FFFFFF
Botones del sub menú, texto gris rolover negro	Gris #333333 Negro #FFFFFF
Bordes del Slide Verde	Verde Claro #96A800 Verde #97A900 Verde Oscuro #4C5500
Botones de flechas del slide con fondo blanco y bordes verdes	Verde Claro #96A800 Blanco #FFFFFF
Gráficos de nota musical, claqueta y foto instantánea	Gris #1D1D1B
Línea debajo del Título y Subtítulo principal	Gris #3E3B31
Barra inferior de fondo	Gris #413D34
Íconos de redes sociales	Gris #4C4B4A

Descripción	Ejemplo	Fuente	Color	
Logo principal del sitio	-Nueva Esparta Musical	Light up the world. Regular Pto. 14.	Negro #000000 Blanco #FFFFFF Amarillo #F3B021 Verde #A6B21B	Parte superior, alienado a la izquierda
Texto del Menú	-Inicio -Audio -Videos -Galería -Contacto	Verdana. Mayúsculas Regular Pto.11.	Negro #000000 Verde #97A900 Blanco #FFFFFF	Parte superior, centrado
Texto de los Submenús	-El Aguinaldo -Gaita Margariteña -Gaitón -Galerón -Joropo Oriental -Jota -Malagueña -Merengue -Parranda -Polo -Punto de navegante -Vals Margariteño -Calendario de Músicos Margariteños -Paisajes Margariteños -El Polo -La Jota -La Malagueña -El punto del navegante -El Galerón -La Décima -La música margariteña -La Guarichas	Verdana Regular Pto.8,5.	Gris #777777 Negro #000000	Debajo de los nombres correspondientes en el menú, uno debajo del otro.

	de Punda -La Burriquita			
Título principal de la pantalla	-Isla de Margarita	Light up the world Negrita Pto. 36.	Verde # 95A900	Parte central, debajo del slide, centrado
Subtítulo principal de la pantalla	Todos los secretos musicales de la perla del caribe	Light up the world Regular Pto.26.	Gris # 3E3B31	Debajo del título central. Centrado
Títulos en la sección de audio	-El Aguinaldo -Gaita Margariteña -Gaitón -Galerón -Joropo Oriental -Jota -Malagueña -Merengue -Parranda -Polo -Punto de navegante -Vals Margariteño	Verdana Negrita Pto. 14.	Gris #333333	Debajo del subtítulo central. Alineado a la izquierda
Títulos en la sección de Fotos	-Calendario de Músicos Margariteños -Paisajes Margariteños	Verdana Negrita Cursiva Pto. 9.	Gris #333333	Debajo del subtítulo central. Alineado a la izquierda
Títulos en la sección de Videos	-El Polo -La Jota -La Malagueña -El punto del navegante -El Galerón -La Décima -La música	Verdana Negrita Pto. 14.	Gris #333333	Debajo del subtítulo principal. Centrado

	margariteña -La Guarichas de Punda -La Burriquita			
Texto en la sección de contacto	Texto	Verdana Negrita Pto.8,5.	Gris #333333	En la parte central, alineado a la izquierda.
Texto 2 en la sección contacto	-Nombre -Email -Mensaje	Verdana Negrita Pto. 9.	Gris #999999	Sobre los recuadros grises. En la parte central.
Textos	Texto	Verdana Regular Pto. 8,5.	Gris #333333	Debajo de título 1, justificado. Parte inferior de la página
Títulos del Slide	-Videos -Audios -Galerías -Bienvenido a Nueva Esparta Musical	Verdana Negrita Pto. 49,5	Verde #A7BC01	Sobre el slide, justificado a la izquierda en la parte superior
Textos del Slide	Texto	Verdana Negrita Pto.22,5	Blanco #FFFFFF	Debajo del título del slide, justificado a la izquierda.
Títulos de las canciones	Todos los títulos	Verdana Negrita Pto.9	Verde #333333	Sobre cada botón de audio de la página.

Elementos Gráficos

Descripción	Color	Ubicación
Barco blanco con amarillo y verde	Blanco #FFFFFF Amarillo #F3B021 Verde #A6B21B	Parte superior izquierda
Fotografías		Parte central. En la sección de Fotos y en la página de inicio.

Botones del menú rolover fondo verde y texto blanco	Verde #97A900 Blanco #FFFFFF	Centrado en la parte superior
Botones del sub menú, texto gris rolover negro	Gris #333333 Negro #FFFFFF	Debajo del Menú principal
Bordes del Slide Verde	Verde Claro #96A800 Verde #97A900 Verde Oscuro #4C5500	Rodean el slide que está ubicado un poco más arriba del centro de la página
Botones de flechas del slide con fondo blanco y bordes verdes	Verde Claro #96A800 Blanco #FFFFFF	Se encuentran a los lados del slide, uno a la derecha y otro a la izquierda
Puntos verdes del slide, que pasan a blanco cuando rota la información	Verde Claro #96A800 Blanco #FFFFFF	Se encuentran 4 puntos en la parte inferior del slide, centrados.
Gráficos de nota musical, claqueta y foto instantánea	Gris #1D1D1B	Se encuentran en la parte derecha del slide.
Línea debajo del Título y Subtítulo central	Gris #3E3B31	Debajo del Título y subtítulo central, dividiendo los espacios que cambiarán y los que se quedan estáticos
Barra inferior de fondo	Gris #413D34	Situada en la parte inferior
Íconos de redes sociales	Gris #4C4B4A	Situados en la parte inferior izquierda de la página.

2.7.2. Definición de páginas

Página para el Menú Principal



1. Logo de Nueva Esparta Musical

2. Menú Desplegable

3. Slide Animado

4. Título Central y Slogan de la página

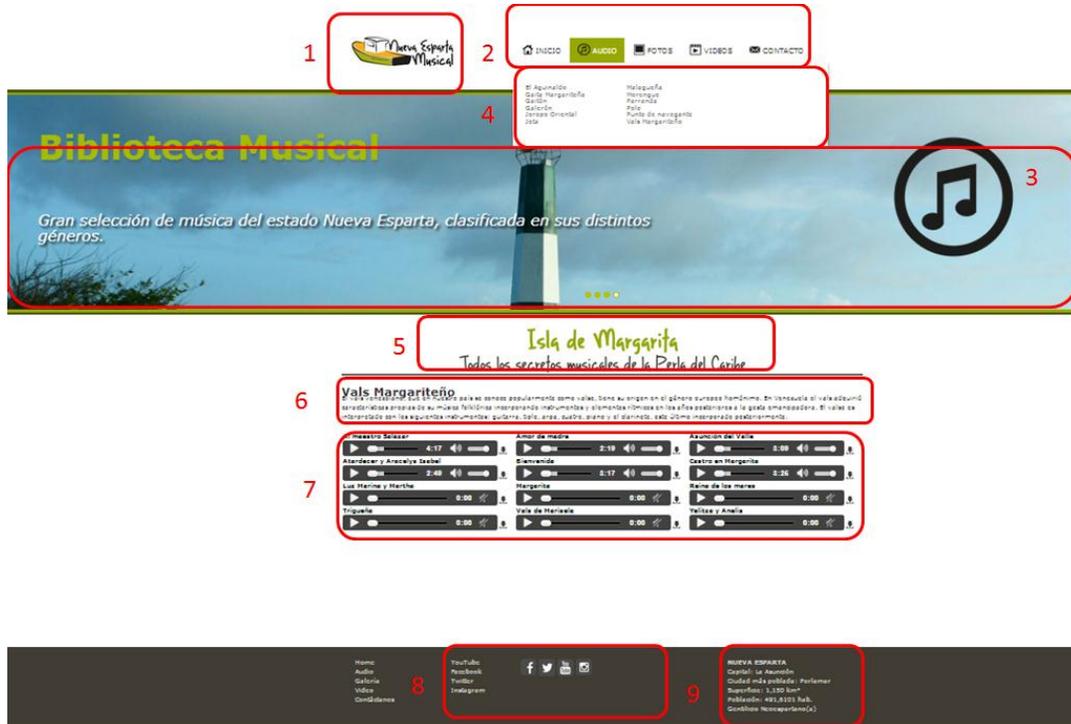
5. Video Promocional

6. Muestra de Fotografías

7. Enlaces a las Redes Sociales

8. Información sobre Nueva Esparta

Página para la sección de Audio



1. Logo de Nueva Esparta Musical

2. Menú Desplegable

3. Slide Animado

4. Submenú de Audio

5. Título Central y Slogan de la página

6. Texto explicativo

7. Reproductores de canciones

8. Enlaces a las Redes Sociales

9. Información sobre Nueva Esparta

Página para la sección de Fotos



1. Logo de Nueva Esparta Musical

2. Menú Desplegable

3. Slide Animado

4. Título Central y Slogan de la página

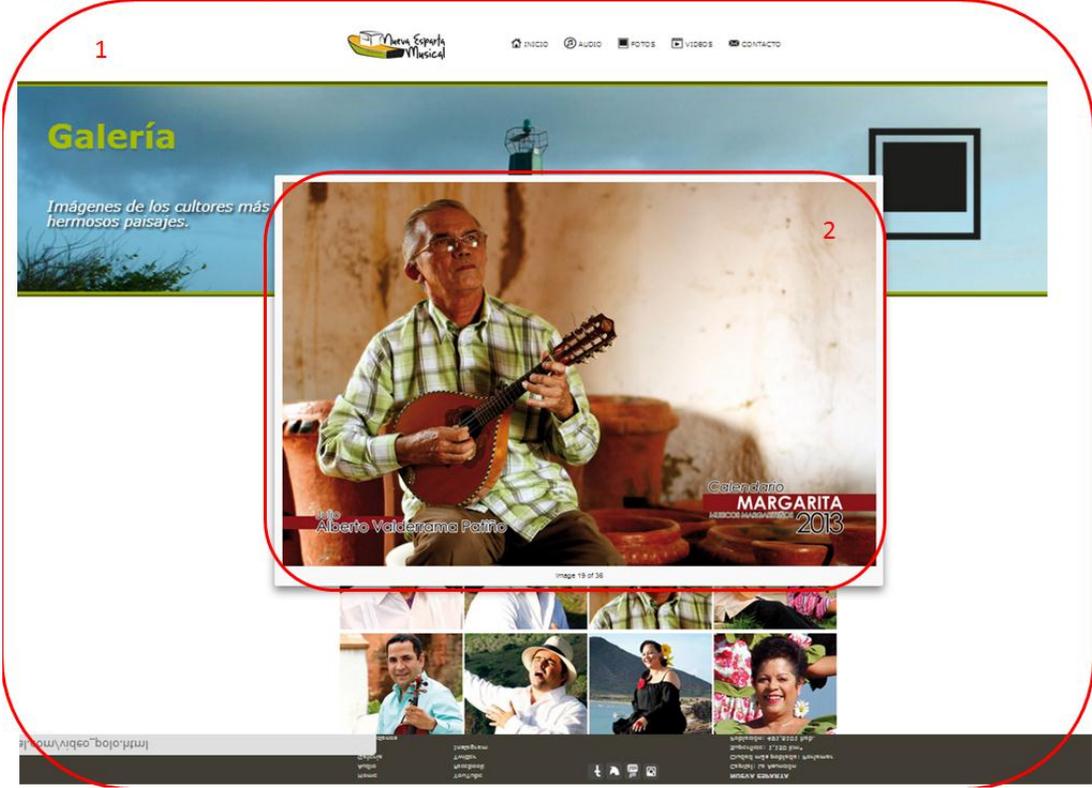
5. Submenú de Fotografías

6. Miniaturas de Fotografías

7. Enlaces a las Redes Sociales

8. Información sobre Nueva Esparta

Página para la imagen seleccionada



- 1. Fondo (nada de esto es seleccionable en este modo)
- 2. Imagen

Página para la sección de Videos



1. Logo de Nueva Esparta Musical

2. Menú Desplegable

3. Slide Animado

4. Submenú de Videos

5. Título Central y Slogan de la página

6. Video insertado de Youtube

7. Enlaces a las Redes Sociales

8. Información sobre Nueva Esparta

Página para la sección de Contacto



1. Logo de Nueva Esparta Musical
2. Menú Desplegable
3. Slide Animado
4. Título Central y Slogan de la página
5. Texto y enlace a las Redes Sociales
6. Cuadros de formulario para envío de emails.
7. Enlaces a las Redes Sociales
8. Información sobre Nueva Esparta

2.8. Diseño de interactividad

2.8.1 Diagramas de ruta de navegación



2.8.2. Storyboard

<p>Ejemplo 1</p> 	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Fondo blanco -Logo de Nueva Esparta Musical conformado por una lancha de color verde y amarillo acompañada con el nombre del sitio web. -Menú desplegable -Cada botón del menú se transformará de letras negras y fondo blanco a letras blancas y fondo verde
<p>Ejemplo 2</p> 	<ul style="list-style-type: none"> -Slide animado, con una fotografía de la galería de imágenes de fondo, con 4 partes de información que se deslizan hacia la izquierda cada 3 segundos o cuando el usuario lo desee, presionando las flechas que hay a los lados: <ul style="list-style-type: none"> *“Bienvenido a Nueva Esparta Musical” en color verde con el logo de la página y el texto explicativo en blanco. (Ejemplo 1)
<p>Ejemplo 3</p> 	<ul style="list-style-type: none"> *“Video” en verde, acompañado de una imagen representativa en gris de una claqueta con el símbolo de “play” y el texto explicativo en blanco. (Ejemplo 2) *“Biblioteca Musical” en verde, acompañado de una imagen en gris de dos corcheas con un círculo y el texto explicativo en blanco. (Ejemplo 3) *“Galería” en verde, una imagen en gris de lo que sería una fotografía instantánea y el texto explicativo en blanco. (Ejemplo 4)

Ejemplo 4



-Texto en verde que dice: “Isla de Margarita” con el slogan: “Todos los secretos musicales del Caribe” en gris.

- Video “Música Margariteña” que es el promocional de la página. Se reproduce cuando el internauta le da click al botón de “play”

-Muestra de imágenes de la galería al lado del video y debajo.

-Botones en gris para acceder a las redes sociales: Facebook, Twitter, Instagram y Youtube. Todo delante de una barra gris oscura gruesa.

-Pequeña información sobre el Estado Nueva Esparta en la esquina inferior derecha, en color gris.

Ejemplo 5



NUEVA ESPARTA MUSICAL – PÁGINA PRINCIPAL

-Fondo blanco

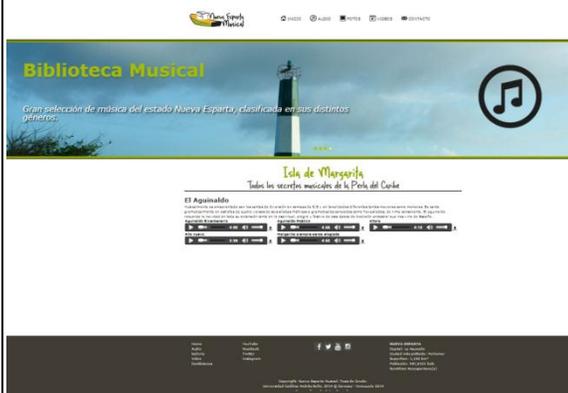
-Logo de Nueva Esparta Musical conformado por una lancha de color verde y amarillo acompañada con el nombre del sitio web.

-Slide animado, con una fotografía de la galería de imágenes de fondo, con 4 partes de información que se deslizan hacia la izquierda cada 4 segundos o cuando el usuario lo desee, presionando las flechas que hay a los lados.

-Menú desplegable.

-Cada botón del menú se transformará: de letras negras y fondo blanco a letras blancas y fondo verde. (Ejemplo 5)

Ejemplo 6



Ejemplo 7:



Ejemplo 8:



-Hay una pantalla por cada botón del submenú desplegable.
-Al pasar sobre cada texto de los submenús de color gris, estos se moverán un poco hacia la derecha y se pondrán de color negro.

-Audio (Submenú): Ejemplo 5 y Ejemplo 6

- *El Aguinaldo
- *Gaita Margariteña
- *Gaitón
- *Galerón
- *Joropo Oriental
- *Jota
- *Malagueña
- *Merengue
- *Parranda
- *Polo
- *Punto de navegante
- *Vals Margariteño

(En esta sección aparece el título del género escogido en gris con su respectiva explicación debajo, y luego se presentan los audios de canciones de las canciones, que sonarán cuando el usuario presione el botón “play”)

-Fotos(Submenú): Ejemplo 7 y Ejemplo 8

- *Calendario de Músicos Margariteños
- *Paisajes Margariteños

(En esta sección aparecen los cuadros miniatura de las fotos que al seleccionarlos se agrandan y se abre la foto en el centro de la pantalla.)

-Videos(Submenú): Ejemplo 9

- *El Polo
- *La Jota
- *La Malagueña
- *El punto del navegante
- *El Galerón

Ejemplo 9:



- *La Décima
- *La música margariteña
- *La Guarichas de Punda
- *La Burriquita

(En esta sección aparece el título del video en gris centrado y el cuadro de video de youtube en grande para ser visualizado)

-Texto en verde que dice: “Isla de Margarita” con el slogan: “Todos los secretos musicales del Caribe” en gris.

-Botones en gris para acceder a las redes sociales: Facebook, Twitter, Instagram y Youtube. Todo delante de una barra gris oscura gruesa.

-Pequeña información sobre el Estado Nueva Esparta en la esquina inferior derecha, en color gris.

Ejemplo 10:



PÁGINA DE CONTACTO

-Fondo blanco

-Logo de Nueva Esparta Musical conformado por una lancha de color verde y amarillo acompañada con el nombre del sitio web.

-Slide animado, con una fotografía de la galería de imágenes de fondo, con 4 partes de información que se deslizan hacia la izquierda cada 4 segundos o cuando el usuario lo desee, presionando las flechas que hay a los lados.

-Menú desplegable.

-Cada botón del menú se transformará: de letras negras y fondo blanco a letras blancas y fondo verde. (Ejemplo 10)

	<ul style="list-style-type: none">-Texto en verde que dice: “Isla de Margarita” con el slogan: “Todos los secretos musicales del Caribe” en gris. -Pequeña información sobre el Estado Nueva Esparta en la esquina inferior derecha, en color gris. -Contacto: Al presionar este botón aparecen 3 rectángulos para que los comentarios sean enviados al correo nuevaespartamusical.com: El primer recuadro es para el nombre de la persona, el segundo para el e-mail y el último para el comentario que se desee enviar. -Botón rectangular de enviar -Del lado izquierdo están todas las redes sociales junto a su imagen gráfica en gris y blanco.
--	---

2.8.3. Desglose de interactividad

Botón	Acciones		Eventos
	Rollover	Click	
 INICIO	<ul style="list-style-type: none"> -Cambia la forma del cursor de flecha a mano. -Cambia el color del fondo, de blanco a verde. 	-----	- Lleva al usuario a la página principal de la aplicación.
 AUDIO	<ul style="list-style-type: none"> -Cambia la forma del cursor de flecha a mano. -Cambia el color del fondo, de blanco a verde. 	- Al cliquear se despliega un submenú de opciones	- Lleva al usuario a la página de cualquier opción de su preferencia.
 FOTOS	<ul style="list-style-type: none"> -Cambia la forma del cursor de flecha a mano. -Cambia el color del fondo, de blanco a verde. 	- Al cliquear se despliega un submenú de opciones	- Lleva al usuario a la página de cualquier opción de su preferencia.
 VIDEOS	<ul style="list-style-type: none"> -Cambia la forma del cursor de flecha a mano. -Cambia el color del fondo, de blanco a verde. 	- Al cliquear se despliega un submenú de opciones	- Lleva al usuario a la página de cualquier opción de su preferencia.

 CONTACTO	<p>-Cambia la forma del cursor de flecha a mano.</p> <p>-Cambia el color del fondo, de blanco a verde.</p>	<p>-----</p>	<p>- Lleva al usuario al formulario de contactos de la página.</p>
<p>El Aguinaldo</p>	<p>-Cambia la forma del cursor de flecha a mano.</p> <p>-Cuando el cursor se acerca al nombre este se mueve hacia la derecha y la palabra se oscurece.</p>	<p>-----</p>	<p>- Lleva al usuario a la página de la opción que escogió en el audio.</p>
<p>Paisajes margariteños</p>	<p>-Cambia la forma del cursor de flecha a mano.</p> <p>-Cuando el cursor se acerca al nombre este se mueve hacia la derecha y la palabra se oscurece.</p>	<p>-----</p>	<p>- Lleva al usuario a la página de la opción que escogió en las fotos.</p>
<p>El Polo</p>	<p>-Cambia la forma del cursor de flecha a mano.</p> <p>-Cuando el cursor se acerca al nombre este se mueve hacia la derecha y la palabra se oscurece.</p>	<p>-----</p>	<p>- Lleva al usuario a la página de la opción que escogió en los videos.</p>

	-Cambia la forma del cursor de flecha a mano.	- Al clicar se desliza el texto hacia delante.	- Muestra al usuario información correspondiente a la página.
	-Cambia la forma del cursor de flecha a mano.	- Al clicar se desliza el texto hacia atrás.	- Muestra al usuario información correspondiente a la página.
	-----	-----	-El usuario puede bajar o subir el volumen de la música.
	-----	-----	-Reproduce el audio.
	-----	-----	-Retrocede el audio desde el comienzo.
	-Cambia la forma del cursor de flecha a mano.	-----	- Descarga el audio que el usuario elija.
	-Cambia la forma del cursor de flecha a mano.	- Al clicar se expande la fotografía.	-Al expandirse la fotografía se puede disfrutar de las demás fotos pulsando el botón de izquierda o derecha en el teclado.

2.9 Presupuesto

Fecha:	Septiembre 2014
Nombre del proyecto:	Nueva Esparta Musical
Categoría:	Sitio web interactivo
Director:	María Fernanda Robaina
Productor:	Edigre Carreño
Editor:	Valentina Salazar
Diseñador web:	Victor Manuel Roldán

Código	Rubro	Total
1	GASTOS ADMINISTRATIVOS	
1.1	FUNCIONAMIENTO	268,00 Bsf.
1	SUBTOTAL	268,00 Bsf.

2	ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE	
2.1	TRANSPORTE TERRESTRE Y MARÍTIMO	4.054,30 Bsf.
2.2	ALIMENTACIÓN	7.620,00 Bsf.
2.3	HOSPEDAJE	16.500,00 Bsf.
2	SUBTOTAL	28.174,30 Bsf.

3	PREPRODUCCIÓN	
3.1	COMPRA DE DOMINIO Y HOSTING	1.415,00 Bsf.
3.2	DESARROLLO DEL WEBSITE	12.000,00 Bsf.
3.3	CREACIÓN DEL LOGO	1.500,00 Bsf.
3	SUBTOTAL	14.915,00 Bsf.

4	PRODUCCIÓN	
4.1	SONIDO	1.500,00 Bsf.
4.2	MATERIALES DE PRODUCCIÓN	140.310,00 Bsf.
4.3	CÁMARA	150.900,00 Bsf.
4.4	ÓPTICA	4.689,00 Bsf.
4	SUBTOTAL	297.399,00 Bsf.

5	POSTPRODUCCIÓN	
5.1	EDICIÓN DIGITAL	12.000,00 Bsf.
5.2	SONORIZACIÓN – AUDIO	3.000, 00 Bsf.
5	SUBTOTAL	15.000,00 Bsf.

	SUBTOTAL	355.036,30 Bsf.
	Imprevistos 10%	35.503,00 Bsf.
	GRAN TOTAL	390.539,00 Bsf.

GASTOS ADMINISTRATIVOS

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	UNITARIO	CANTIDAD	UNIDADES	TIEMPO	SUB TOTAL	IVA 12%	TOTAL
--------	------	-------------	----------	----------	----------	--------	-----------	---------	-------

1.1	FUNCIONAMIENTO								
1.1.1	Fotocopias		3,00	40	Pág.	80	240,00	28,00	268,00
1.1	SUBTOTAL								268,00

1	SUBTOTAL								268,00
----------	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	---------------

ALIMENTACIÓN Y TRANSPORTE

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	UNITARIO	CANTIDAD	UNIDADES	TIEMPO	SUB TOTAL	IVA 12%	TOTAL
--------	------	-------------	----------	----------	----------	--------	-----------	---------	-------

2.1	TRANSPORTE TERRESTRE								
2.1.1	Transporte Marítimo		1113,60	2	Días	7	2227,20	0,00	2227,20
2.1.2	Traslado Automóvil		1823,50	1	Días	7	1823,50	0,00	1823,50
2.1.3	Gasolina		0,97	37	Días	7	3,50	0,00	3,50
				Lts					
2.1	SUBTOTAL								4054,30

2.2	ALIMENTACIÓN								
2.2.1	Desayunos		120,00	2	Días	7	1680,00	0,00	1680,00
				pers.					
2.2.2	Almuerzos		250,00	3	Días	6	4500,00	0,00	4500,00
				pers.					
2.2.3	Cenas		120,00	2	Días	6	1440,00	0,00	1440,00
				pers.					
2.2	SUBTOTAL								7620,00

2.3	HOSPEDAJE								
2.3.1	Reservación hotel			2	Días	6	16.500,00	0,00	16.500,00
				pers.					
2.3	SUBTOTAL								16.500,00

2	SUBTOTAL								28.174,00
----------	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	------------------

PREPRODUCCIÓN

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	UNITARIO	CANTIDAD	UNIDADES	TIEMPO	SUB TOTAL	IVA 12%	TOTAL
--------	------	-------------	----------	----------	----------	--------	-----------	---------	-------

3.1	COMPRA DE DOMINIO Y HOSTING								
3.1.1	Hosting 1Gb y dominio .com		1.200,00	1	Único	1 año	1200,00	0,00	1.200,00
3.1.2	Compra de dominio .com.ve		215,00	1	Único	1 año	215,00	0.00	215,00
3.1	SUBTOTAL								1415,00

3.2	DESARROLLO DEL WEBSITE								
3.2.1	Desarrollo completo del web site (Diseño y Maquetación en HTLM)		3.400,00	1	Único	1 año	2.400,00	0,00	3.400,00
3.2.2	Formulario de contacto (.php)		1.400,00	1	Único	1 año	2.400,00	0,00	1.400,00
3.2.3	Optimizada para Gadget (iPhone, iPod, iPad y Tablets)		2.150,00	1	Único	1 año	2.150,00	0,00	2.150,00
3.2.4	Search Engine Optimization (-SEO- Posicionamiento en buscadores)		2.525,00	1	Único	1 año	2.525,00	0,00	2.525,00
3.2.5	Optimizada para todos los navegadores (Firefox, Safari, Chrome. Opera en Windows y Mac)		2.525,00	1	Único	1 año	2.525,00	0,00	2.525,00

3.2	SUBTOTAL								12.000,00
------------	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	------------------

3.3	CREACIÓN DEL LOGO								
3.3.1	Conceptualización y creación	500,00	1	Único		500,00	0,00	500,00	
3.3.2	Desarrollo en .ai, .eps y/o .psd	500,00	1	Único		500,00	0,00	500,00	
3.3.3	Formato óptimo para POP, Imprenta, Web y Video.	500,00	1	Único		500,00	0,00	500,00	
3.3	SUBTOTAL								1.500,00

3	SUBTOTAL								14.915,00
----------	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	------------------

PRODUCCIÓN

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	UNITARIO	CANTIDAD	UNIDADES	TIEMPO	SUB TOTAL	IVA 12%	TOTAL
--------	------	-------------	----------	----------	----------	--------	-----------	---------	-------

4.1	SONIDO								
4.1.1	Alquiler de balitas		250,00	1	Días	6	1500,00	0,00	1500,00
4.1	SUBTOTAL								1500,00

4.2	MATERIALES DE PRODUCCIÓN								
4.2.1	Pilas doble A		85,00	4	Días	6	510,00	0,00	510,00
4.2.2	Memorias para cámara		3.000,00	4	Días	6	12.000,00	0,00	12.000,00
4.2.3	Pilas de cámara		2.200,00	4	Días	6	8.800,00	0,00	8.800,00
4.2.4	Laptop Macbook Pro		69.000,00	1	Días	7	69.000,00	0,00	69.000,00
4.2.5	Laptop Sony Vaio		50.000,00	1	Días	7	50.000,00	0,00	50.000,00
4.2	SUBTOTAL								140.310,00

4.3	CÁMARA								
4.3.1	Cámara de video (Canon T3i)		70.000,00	1	Días	7	70.000,00	0,00	70.000,00
4.3.2	Cámara de video (Canon T3)		36.000,00	1	Días	7	36.000,00	0,00	36.000,00
4.3.3	Cámara de video (Go Pro)		44.900,00	1	Días	7	44.900,00	0,00	44.900,00
4.3	SUBTOTAL								150.900,00

4.4	ÓPTICA								
4.4.1	Lente 18 – 55 mm		2.260,00	1	Días	7	2.260,00	0,00	2.260,00
4.4.2	Lente 75 – 300 mm		1.299,00	1	Días	7	1.299,00	0,00	1.299,00
4.4.3	Lente 50 mm / 1.8 F		1.130,00	1	Días	7	1.130,00	0,00	1.130,00
4.4	SUBTOTAL								4.689,00

4	SUBTOTAL								297.399,00
----------	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	-------------------

POSTPRODUCCIÓN

CÓDIGO	ÍTEM	DESCRIPCIÓN	UNITARIO	CANTIDAD	UNIDADES	TIEMPO	SUB TOTAL	IVA 12%	TOTAL
---------------	-------------	--------------------	-----------------	-----------------	-----------------	---------------	------------------	----------------	--------------

5.1	EDICIÓN ON LINE								
5.1.1	Edición digital	Por hora	400,00	1 pers.	Horas	8	3.200,00	0,00	3.200,00
5.1.2	Animación	Por hora	500,00	1 pers.	Horas	4	2.000,00	0,00	2.000,00
5.1.3	Graficación	Por hora	800,00	1 pers.	Horas	4	3.200,00	0,00	3.200,00
5.1.4	Colorización	Por hora	900,00	1 pers.	Horas	4	3.600,00	0,00	3.600,00
5.1	SUBTOTAL								12.000,00

5.2	AUDIO								
5.2.1	Edición digital	Por hora	500,00	1 pers.	Horas	6	3.000,00	0,00	3.000,00
5.2	SUBTOTAL								3.000,00

5	SUBTOTAL								15.000,00
----------	-----------------	--	--	--	--	--	--	--	------------------

2. 10. Análisis de Costos

Fecha:	Septiembre 2014
Nombre del proyecto:	Nueva Esparta Musical
Categoría:	Sitio web interactivo
Director:	María Fernanda Robaina
Productor:	Edigre Carreño
Editor:	Valentina Salazar
Diseñador web:	Víctor Manuel Roldán

Código	Rubro	Total
1	GASTOS ADMINISTRATIVOS	
1.1	FUNCIONAMIENTO	268,00
1	SUBTOTAL	268,00

2	ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE	
2.1	TRANSPORTE TERRESTRE Y MARÍTIMO	4054,30
2.2	ALIMENTACIÓN	7620,00
2.3	HOSPEDAJE	0,00
2	SUBTOTAL	11.674,00

3	PREPRODUCCIÓN	
3.1	COMPRA DE DOMINIO Y HOSTING	1415,00
3.2	DESARROLLO DEL WEBSITE	12.000,00
3.3	CREACIÓN DEL LOGO	1500,00
3	SUBTOTAL	14.915,00

4	PRODUCCIÓN	
4.1	SONIDO	1500,00
4.2	MATERIALES DE PRODUCCIÓN	510,00
4.3	CÁMARA	0,00
4.4	ÓPTICA	0,00
4	SUBTOTAL	2.010,00

5	POSTPRODUCCIÓN	
5.1	EDICIÓN ON LINE	0,00
5.2	SONORIZACIÓN – AUDIO	0,00
5	SUBTOTAL	0,00

	SUBTOTAL	28.867,00
	Imprevistos 10%	2.886,00
	GRAN TOTAL	31.753,00

CONCLUSIONES

La música tradicional neoespartana es una estructura cultural que se obtiene de un amplio proceso de combinación en los que se han dado aportes en distintos niveles, principalmente por influencia europea. Debido a ese intercambio de culturas nacen nuevos y únicos géneros musicales como la malagueña, el galerón, la gaita, la parranda, el vals, entre otros. Por esta razón y por la cantidad de géneros musicales que existen en la isla de Margarita, hoy día el venezolano puede diferenciar y gozar los distintos tipos de música que existen dentro de esta región insular.

Como lo manifestó Valderrama:

Existe un desconocimiento de los géneros musicales del estado Nueva Esparta en la población venezolana en personas de todas las edades. Esto sucede debido a que el venezolano prefiere culturas extranjeras y no darle importancia o mejor dicho descalifica e ignora su propia cultura. Por esta razón, por la falta de difusión de esta música, hoy día el venezolano prefiere escuchar otros ritmos que son completamente ajenos a nuestra cultura, que escuchar lo que lo identifica. (Entrevista personal 25-06-2014)

Desde que el neoespartano nace hasta en su proceso de desarrollo el número de canciones y géneros musicales que pasan por su vida es inmensa, esto permite fomentar en cada uno de ellos ese sentido de arraigo e identidad que hoy día tiende a perderse por la influencia de géneros extranjeros que invaden nuestro país y hacen que el venezolano olvide su esencia.

La música de nuestro país es muy variada y es necesario que sea difundida, no solamente del estado Nueva Esparta, sino de todo el país para que todos sus habitantes mantenga su acervo cultural y conozcan sus orígenes.

Nueva Esparta goza de una gran variedad de géneros musicales que tienen cierta complejidad que asombra. Cabe resaltar que, no existe mucha información de estos géneros neoespartanos en internet y la que se encuentra es muy vaga o no explica con detalles en qué consisten cada uno de estos ritmos. Son pocos los libros que explican la música del estado Nueva Esparta a profundidad y los que se

encuentran disponibles son ediciones antiguas que no están reeditadas o actualizadas y que solo se consiguen en bibliotecas.

La mejor forma de aprender sobre la música neoespartana es de la boca de sus propios intérpretes, por lo que los micros informativos son una excelente forma de aprendizaje, ya que la mayoría de la información recolectada en ellos no está plasmada en los textos, además, la riqueza del contenido audiovisual permite que el público pueda escuchar dichos géneros de forma directa lo cual no se puede lograr por medio de una descripción escrita. Tomando en cuenta que la música margariteña es muy amplia, es importante informar a esta población de su propia música por medio de esta plataforma donde se incluye información relevante de personajes importantes que explican el origen y la evolución de cada uno de estos géneros.

Se pretende ser la base para la creación de más sitios web como este, en donde se amplíe aún más esta investigación y se extienda hacia los otros estados.

Hoy en día la tecnología es una herramienta importante para informar a las masas, es por ello que se decidió crear Nueva Esparta Musical, para adentrarse en las redes sociales para así llegar a la mayor cantidad de personas posible.

De Igual forma, se deben utilizar los cantos tradicionales para la formación y aprendizaje de las costumbres y tradiciones neoespartanas que hoy más que nunca se está en el deber de ser multiplicados para que estos no se pierdan en el tiempo.

Se debe resaltar que cada objetivo planteado en la metodología de este trabajo fue logrado. Con respecto a lo anterior, para la recolección del material utilizado en el sitio web se utilizaron distintos equipos audiovisuales, ayuda de profesionales y una planificación minuciosa para poder llevar a cabo este proyecto. Por otro lado, se explicó el funcionamiento y estructura de este sitio para poder mostrar el trabajo realizado y finalmente, se creó un sitio web donde se encuentra todo el material recolectado durante la investigación para difundirlo al público interesado.

Por esta razón es importante realizar este tipo de proyectos que apoyen el folklore neoespartano y del resto del territorio venezolano, para que este se difunda no solo a nivel nacional sino también a nivel internacional. Como expone el

compositor Alberto “Beto” Valderrama: “con la música se puede aprender la historia de un país”.

RECOMENDACIONES

Con este sitio web interactivo se logró la producción de nueve micros informativos, la recolección de una muestra de la mayoría de los géneros musicales existentes en la isla de Margarita y fotografías de los cultores neoespartanos más importantes. Para ello se requirió una organización precisa para trasladarse, concretar entrevistas con los expertos y la recolección del material.

Se observa que muchos sitios web de música venezolana están desactualizados, con diseños pobres y hasta con información errónea. Se espera que Nueva Esparta Musical esté activa y actualizando información constantemente.

Con todas estas herramientas que están incluidas en el sitio web se quiere lograr una mayor difusión de estos géneros en la población neoespartana, para llegar a la mayor cantidad de personas posibles y así dar a conocer un poco más sobre el estado Nueva Esparta.

Cabe destacar que durante de la realización de este proyecto no se contaba con un amplio recurso económico, sin embargo se logró la meta que se había planteado anteriormente.

Se pudo observar que la mayoría de las personas que mantienen la cultura en el estado Nueva Esparta son personas de edad avanzada que van pasando estas tradiciones de generación en generación, pero con la influencia de géneros extranjeros se ha perdido eso que nos identifica como neoespartanos o como venezolanos y por ello hay que comenzar a rescatar nuestras costumbres y tradiciones.

Lo primordial es expandir esta investigación, hacer énfasis en nuestras costumbres, que no solo quede enfocado en el estado Nueva Esparta, sino que también se incluyan los otros estados del país que al igual que Nueva Esparta tienen una riqueza musical importante que merece ser reconocida y querida por el pueblo venezolano.

BIBLIOGRAFÍA

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

ACOSTA, R. (1994). *“Muestra del Folklore Margariteño”*. Porlamar. Ediciones Guaicamar.

ÁLVAREZ, A Y NEUMAN, M. (2001). *“La innovación tecnológica en las páginas web de los medios de comunicación de Venezuela”*. Revista Temas de Comunicación, 10ma Edición. Caracas. Universidad Católica Andrés Bello.

ARMAÑANZAS, E., DÍAZ NOCI, J., Y MESO, K. (1996). *“El periodismo electrónico”*. Barcelona. Editorial Ariel.

BELLORÍN, J. (2003). *“Guía Didáctica para el conocimiento y aprendizaje del galerón y otros Cantos Tradicionales”*. Editorial Alcaldía de Arismendi. La Asunción, Nueva Esparta, Venezuela.

BIGOTT, L. (1997). *“Canto Popular Margariteño”*. Nueva Esparta. Edición: Consejo Nacional de Cultura, Gobernación del Estado Nueva Esparta.

BOU BAUZÁ, G. (1997). *“El guión multimedia”*. Barcelona (España). Editorial Anaya.

BURGOS, D. Y DE-LEÓN, L. (2000). *“Director 8.x. Guía de aprendizaje”*. Madrid (España). MacGraw-Hill / Interamericana de España.

CERVIGÓN, F. (1980). *“Cantares Margariteños”*. Caracas. Editorial Dimensiones.

FAMELART, R. (1995). “*¿Qué es el multimedia?*”. Caracas: Escuela de Cine y Televisión. Edición: M.C. Capriles.

MOK, C. (1996). “*Designing Business: Multiple media, multiple disciplines*”. Indiana. Editorial: Macmillan Computer Publishing.

NAVARRO, C. (2006). “*Enciclopedia Wepia, Viaje Mágico por Venezuela (Nueva Esparta)*”. Caracas. Editorial: Santillana.

NORIEGA, A. Y SALAZAR, R. (1999). “*La décima hispánica y el repentismo musical caribeño*”. Caracas. Universidad de Oriente, Comisión V Centenario. Fundación Tradiciones Caraqueñas.

PÉREZ, M Y BERMÚDEZ, E. (1979). “*Informe sobre el folklore del Estado Nueva Esparta*”. Caracas. Edición: Corporación de Turismo de Venezuela, Ministerio de Información y Turismo.

QUINTANA, E. Y SILVA, C. (2004). “*Jornadas regionales de reflexión sobre la danza tradicional popular en Nueva Esparta*”. Caracas. Editorial: Alcaldía de Arismendi.

RAMÓN Y RIVERA, L. (1968). *Revista venezolana de folklore*. Segunda época, año 1. Caracas. Edición: Instituto Nacional de Cultura y Bellas Artes.

RAMÓN Y RIVERA, L. (1969). “*La Música Folklórica de Venezuela*”. Caracas. Monte Ávila Editores.

ROSCH, W. (1996). “*Todo sobre Multimedia*”. México. Editorial: Prentice Hall.

SALAZAR, R. (1992). “*Del Joropo y sus Andanzas*”. Caracas. Editorial: Disco Club Venezolano.

VALDERRAMA, A. (1997) “*La Música Tradicional Neo-Espartana*”. La Asunción, Nueva Esparta. Ediciones Orquesta Típica del Estado Nueva Esparta y Escuela de Cantos Tradicionales del Estado Nueva Esparta.

VAUGHAN, T. (1995). “*Todo el poder del Multimedia*”. Kansas, EEUU. Mc. Graw-Hill / Macromedia.

FUENTES ELECTRÓNICAS:

ANÓNIMO. (2005). “*Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos*”. Universidad de Murcia. Disponible en: <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf> (11 de enero de 2014).

ANÓNIMO. (2007). “*Maestros del web*”. Adobe System Incorporated. Disponible en: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/adobehistoria/> (11 de enero de 2014).

ANÓNIMO. (2012). “*Producción del multimedia*”. Servicio Nacional de Aprendizaje en Colombia (SENA). Disponible en: [https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia\(1\).pdf](https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia(1).pdf) (10 de enero de 2014).

ANÓNIMO. (S/F) “*Joropo: más de 250 años de tradición musical venezolana*”. Ministerio del Poder Popular para la Comunicación y la Información (MinCI). Disponible en: <http://suenaavenezuela.gob.ve/articulosdetalle/107> (01 de diciembre de 2013).

ANÓNIMO. (S/f). “*Bailes de Oriente: El Carite y la lancha Nueva Esparta*”. Agencia de Viajes La Pedregosa Tours C.A. Disponible en: https://www.venezuelatuya.com/tradiciones/bailes_de_orientes.htm (01 de diciembre de 2013).

ANÓNIMO. (S/f). “*El Joropo*”. Agencia de Viajes La Pedregosa Tours C.A. Disponible en: http://www.venezuelatuya.com/tradiciones/el_joropo.htm (01 de diciembre de 2013).

ANÓNIMO. (S/f). “*El Sebucán*”. Cyclopaedia, buscador científico. Disponible en: <http://www.cyclopaedia.es/wiki/Sebucan-1> (11 de enero 2014).

ANÓNIMO. (S/f). “*Información e Historia de La Isla de Margarita, Edo. Nueva Esparta*”. Feliz Viaje, organización turística, Venezuela y Argentina. Disponible en: <http://www.felizviaje.com/ARG/islademargarita.html> (10 de julio de 2014).

ANÓNIMO. (S/f). “*Multimedia*”. Enciclopedia Digital de la República de Cuba. Disponible en: <http://www.ecured.cu/index.php/Multimedia> (10 de enero de 2014).

BURGOS, O. (S/f) “*Definición del Multimedia*”. Universidad Católica Andrés Bello. Disponible en: http://www.osvaldo.com/informatica/courses/RM_200721/document/Lecturas_Recur sos.htm. (20 de Noviembre de 2013).

CODINA, L. (1998). “H de Hypertext, o la teoría de los hipertextos revisitada”. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/codina.htm> (01 de diciembre de 2013).

LARMARCA, M. (2013). “*Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*”. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://www.hipertexto.info/documentos/hipermedia.htm> (01 de diciembre de 2013).

MAÑAS, M. (2012). “*Formatos Multimedia*”. Fundéu BBVA. Disponible en: <http://www.manualdeestilo.com/herramienta/formatos-multimedia/> (10 de enero de 2014).

MAÑAS, M. (2012). “*Plataformas multimedia*”. Fundéu BBVA. Disponible en: <http://www.manualdeestilo.com/herramienta/plataformas-multimedia/> (10 de enero de 2014).

MAÑAS, M. (2013). “*Interfaz Gráfica de Usuario (GUI)*”. Fundéu BBVA. Disponible en: <http://www.fundeu.es/escribireninternet/interfaz-grafica-de-usuario-gui/> (10 de julio de 2014).

MÁRQUEZ, H., MARTÍNEZ, A. Y SOLA, B.(2007). “*Cd interactivo multimedia para las asignaturas, Diseño y Administración de Bases de Datos I y II de la Universidad Francisco Gavidia*”. Universidad Francisco Gavidia, El Salvador. Disponible en: <http://www.wisis.ufg.edu.sv/www.wisis/documentos/TE/006.7-M357c/006.7-M357c-Capitulo%20II.pdf> (01 de diciembre de 2013).

PASTOR, J. Y SAORIN T. (1998). “*La escritura hipermedia*”. Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/saorin.htm> (01 de diciembre de 2013).

RODRÍGUEZ, D. (2002). “*Dimensiones de análisis de sistemas hipermediales*”. Centro de Estudios Artísticos por computadora. Disponible en: <http://www.america.fapyd.unr.edu.ar/el/data/e-papers/+pdf/SH%20->

[%20Dimensiones%20de%20 analisis.pdf](#) (11 de enero de 2014).

ROMIGLIA, K. (2000). *Teoría de Interfaces*. Disponible en:

http://www.romiglia.com/web/teoria_interfaces/index.htm (01 de diciembre de 2013).

SUÁREZ, A. (2011). “*Nueva Esparta*”. Fiestas Populares y Tradicionales de Venezuela. Disponible en:

<https://www.sites.google.com/site/fiestastradicionalesdevzla/estado-nueva-esparta> (10 de enero).

TESIS Y TRABAJOS ACADÉMICOS:

CEBALLO, M. Y FERRA, B. (2001). “*Imagen digital de los parques nacionales de Venezuela fotografiados por Gabriel Gazó*”. Caracas. Trabajo de grado no publicado, Universidad Católica Andrés Bello.

JOFFRE, A. (2004). Desarrollo de una aplicación multimedia sobre el patrimonio cultural del centro histórico de Petare. Universidad Católica Andrés Bello.

