

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

**DJANES VENEZUELA
MULTIMEDIA SOBRE EL AUGE DE LAS DJANES EN EL PAÍS**

TESISTAS:

BARRETO GÓMEZ, Andrea Carolina
COLMENARES MONSALVE, Gabriel Alejandro
JREIGE BOU DAHER, Stefanie
PAREDES MARCANO, Andrea Carolina

TUTOR:

MIRANDA CANALES, Ainara

CARACAS, ABRIL 2017

El producto multimedia del presente trabajo está disponible en:
djan.es.com.ve

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer en primer lugar a nuestra Alma Mater la Universidad Católica Andrés Bello por brindarnos las herramientas necesarias para prepararnos como profesionales, así como a nuestros profesores quienes nos inculcaron día a día sus conocimientos y enseñanzas para poder ejercer en la realidad nuestra profesión como comunicadores sociales de este país.

También queremos agradecer a las personas más importantes en nuestras vidas, nuestros padres, que además de motivarnos y apoyarnos durante toda nuestra carrera universitaria, siempre estuvieron presentes en el desarrollo de nuestro trabajo de grado inspirándonos a través de sus consejos y experiencias para lograr un resultado final excelente.

Y de último y no menos importante, queremos dar los más sinceros agradecimientos a cada una de esas personas expertas en sus áreas (profesores, productores, DJs/DJanes, fotógrafos, locutores y distintos medios de comunicación) por aportarnos sus conocimientos y brindarnos su ayuda para que proyecto se diera de manera exitosa y trascendente y así dejar una huella con un trabajo de grado totalmente innovador e inspirador para futuras generaciones.

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
AGRADECIMIENTOS.....	3
ÍNDICE GENERAL.....	4
ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS.....	6
I. INTRODUCCIÓN.....	7
II. MARCO TEÓRICO.....	9
2.1 Djanés.....	9
2.2 Djanés en Venezuela.....	11
2.3 Multimedia.....	13
2.3.1 Multimedia Interactiva.....	19
2.3.2 Tipos de Multimedia.....	20
2.3.3 Clasificación de Multimedia.....	22
2.4 Género Electrónico.....	23
2.4.1 La electrónica y su historia.....	23
2.4.2 Instrumentos empleados en la electrónica.....	27
2.4.3 Efecto de la electrónica en la cultura popular.....	30
III. MARCO METODOLÓGICO.....	33
Planteamiento del problema.....	33
Objetivos.....	34
Objetivo General.....	34
Objetivos Específicos.....	34
Justificación.....	34
Delimitación.....	35
Objetivo de la aplicación multimedia.....	36
Público meta.....	36
Formato y subformatos audiovisuales.....	37

Producción del contenido.....	38
Conceptualización.....	38
Diseño de la interactividad.....	39
Storyboard.....	40
Mapa de navegación.....	41
Desglose de contenido.....	43
Interfaz.....	44
Función de los botones.....	48
Hipertextos.....	49
Diseño audiovisual.....	49
Paquete gráfico.....	49
Identidad gráfica.....	49
Paleta de color.....	50
Uso de la tipografía.....	51
Diseño de sonido.....	51
Presupuesto.....	52
Análisis de Costo.....	55
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	61
V.I ANEXOS.....	66
Anexo A. Presupuesto Electro Woman Fest	
Anexo B. Carta aceptación de Senosalud	
Anexo C. Carta de solicitud de patrocinio Senosalud	
Anexo D. Carta de agradecimiento Senosalud	
Anexo E. Reporte final de venta detallado de Tuticket	
Anexo F. Ganancia y venta de entradas Tuticket	

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

	Pág.
Figura 1. Storyboard o guión técnico.....	40
Figura 2. Mapa de navegación.....	42
Tabla 1. Desglose de contenido.....	43
Figura 3. Pantalla de Home o Inicio	44
Figura 4. Pantalla de sección Sets.....	45
Figura 5. Pantalla de sección Electro Woman Fest.....	45
Figura 6. Pantalla de sección Impacto	46
Figura 7. Pantalla de sección Videos.....	46
Figura 8. Pantalla de sección Galería.....	47
Figura 9. Pantalla de sección A Beneficio	47
Figura 10. Botón Play.....	48
Figura 11. Botón Pausa.....	48
Figura 12. Botón Volumen.....	48
Figura 13. Botón Siguiente y Anterior.....	48
Figura 14. Botón Cerrar.....	48
Figura 15. Ejemplo de Hipertextos.....	49
Tabla 2. Uso de Tipografía.....	51
Tabla 3. Presupuesto.....	53
Tabla 4. Análisis de Costo.....	56

I. INTRODUCCIÓN

En las últimas tres décadas ha sido de gran popularidad, a nivel mundial, la electrónica como género musical. Se trata de un estilo musical que abarca varios instrumentos eléctricos y el empleo de softwares específicos para la transformación del sonido que, en conjunción con la creatividad y versatilidad de un DJ aunado a sus toques personales, crean diversas melodías.

En el caso de Venezuela, el crecimiento de la música electrónica se da ante un panorama de crisis económica, en el que la posibilidad de traer bandas conocidas a nivel internacional era difícil; por lo que una alternativa para entretener al público era los DJ's valorados por su trabajo, técnica y conocimiento, explica José Russo, uno de los fundadores del primer canal de TV digital de DJ's para DJ's (RSE Venezuela, 2015).

Es tanta la popularidad de la música electrónica que los DJ's, han venido surgiendo con notoriedad convirtiéndose en grandes artistas reconocidos. Y no solo artistas masculinos, hoy en día las mujeres han decidido formar parte de este mundo queriendo convertirse en Djanes y destacar su arte. Un ejemplo de ello es Ophlin Russell-Myers, mejor conocida como Sister Nancy, quien es la primera mujer en consagrarse como Djane en Jamaica en los años 80 (Rhome, 2006).

Asimismo, en Venezuela se puede notar el gran auge de las Djanes en los últimos años y su gran receptividad que han obtenido. La primera Djane en Venezuela es Thaíz Elena Chirino Serranos, mejor conocida como Guadalupe o Lupita Plata, luego de ella fueron surgiendo otras tales como Kika, Andrea Ferrati, entre otras más (Blanco, 2006).

No obstante, en Venezuela poco se tiene conocimiento de este surgimiento de Djanes en el país debido a la escasa información en los medios impresos y electrónicos, incluso pasa por inadvertido o desconocido el hecho de que mujeres han venido participando en el liderazgo de este género musical.

Por ello, el siguiente proyecto de grado, consiste en la realización de un multimedia que destaque el auge de las Djanes en Venezuela mediante la difusión de información extraída de un evento realizado por el equipo, donde se pudo tomar videos,

fotos y testimonios que están presentes en el multimedia, utilizando la web como plataforma para lograr un mayor alcance en la sociedad venezolana sobre el tema.

Finalmente, es importante homenajear el talento nacional y resaltar el arte musical que apasionan a estas artistas, hacer eco de su trabajo y que retumben en las calles sus nombres y logros para así lograr que todos los venezolanos sientan orgullo de las talentosas mujeres que han sabido superar, profesionalmente, todas las barreras tradicionales. Del mismo modo se pretende, con la difusión de la información, que aquellas mujeres que no se han atrevido a mostrar su talento, se incentiven sin temor porque tendrán más receptividad por el público.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Djane

Partiendo del hecho de que poca es la información teórica que se tiene de las Djanes, los distintos acercamientos hacia una definición lo ofrecen, no sólo las protagonistas de este arte musical, sino también los espectadores y personalidades del medio.

Con respecto a la información que ofrece las Djanes, en una entrevista realizada por la Revista Dominical de Última Noticias en el 2014 a Federica Rubartelli, mejor conocida como Kika, indica que esta práctica musical consiste en “aprender a llevar la noche y mantener a la gente activa”. Asimismo refiere que una Djane debe presentar su música en distintos lugares del mundo, saber lo que el público quiere escuchar y lo que está sonando en el momento para así lograr la mezcla perfecta de acuerdo al estilo musical propio. Kika finaliza expresando la importancia de destacar del resto siendo original y manteniendo un estilo propio sin copiar a los demás. [Página web en línea]

A su vez, Maury Pino, conocida por su nombre artístico DJ Mau, dice que ser Djane es una “profesional en el arte de las mezclas musicales electrónicas, con virtud de ser una biblioteca musical que transmite emociones en los escenarios, es ser melómano tener pasión por la música”, gusto musical e interés por la tecnología, creatividad, en constante aprendizaje, con identidad, estilo e imagen propia. (P. Mauri, comunicación personal, octubre 29, 2016).

En estas mismas líneas Lucía Sacchi, conocida como Djane Sacchi, refiere que ser Djane “no es solo darle play a un canción, ser Djane es una persona que se dedica a seleccionar música y mezclarla”. Continúa explicando que es una práctica que conlleva animar al público a que baile, salte y disfrute de la música sin que el ritmo decaiga. Al igual que la Djane Mau concuerdan que en éste arte es importante tener pasión por la música y mucha práctica para así desarrollar formas de mezclas personales (S. Lucía, comunicación personal, octubre 25, 2016).

A su vez Carolina Toledo, conocida como Djane Kriss, dice que ser Djane “es una mujer que selecciona y mezcla música ya sea propia o de otros productores”, agregando a su definición la importancia de tener buenas bases académicas, horarios disponibles para trabajar en los sets, un buen equipo de trabajo, estar al día con las nuevas tendencias del mercado y ser carismática y estratégica. Asimismo destaca con ímpetu lo fundamental de estar al día con las nuevas tendencias, avanzar al ritmo del mundo pero sin perder esencia. Finaliza la entrevista diciendo “ser profesional y proyectar tu carisma será tu mejor carta de presentación vaya donde vayas” (T. Carolina, comunicación personal, octubre 25, 2016).

Ahora bien, se presentan otras definiciones aportadas por espectadores o personas del medio como es el caso de Julio Montoya, Director General de la productora Remake, el término Djane se refiere a “las mujeres que trabajan en el difícil arte de la musicalización y las mezclas”, un trabajo que desempeñaban los hombres y en el que ahora destacan con gran fuerza las mujeres a nivel mundial. Al expresar que la parte difícil de este arte hace referencia a que se trata de un reto importante que trasciende el género, “ya que el manejo de público es una responsabilidad que involucra criterio, constancia, conocimientos, investigación, experiencia, versatilidad, carisma”. En definitiva, afirma que las Djanes pasaron a ser la nueva profesión musical con la que se ha abierto nuevas plataformas en la escena nocturna, musical y digital a nivel mundial que están incursionando más en los nichos que antes les eran ajenos con el propósito de demostrar sus capacidades y romper los estereotipos que han dominado el mercado (M. Julio, comunicación personal, enero 11, 2017).

En concordancia con lo expresado por Montoya, el fotógrafo venezolano Eliezer García dice que ser Dj o Djane consiste en seleccionar y/o crear la mejor música, para el disfrute propio y de otros para ofrecerle al público “olas de ritmo y de beats”. García explica que una carrera profesional es adecuada para una persona sin importar el género. “Cada quien tiene derecho de hacer lo que le guste sin distinción de sexo”. Agrega también que, las Djanes tienen un efecto positivo en las mujeres ya que les demuestran que pueden hacer todo lo que hacen los hombres, incluso mucho mejor. (García, comunicación personal, enero 11, 2017).

Luego de las entrevistas realizadas se puede concluir que ser Djane va más allá de seleccionar música, es importante que el aprendizaje constante y el criterio musical estén presentes en la formación. Tener un equilibrio entre lo profesional, la creatividad y responsabilidad aunado al carisma y pasión son virtudes esenciales que conducirán al éxito en el ámbito musical.

Por otro lado, esta carrera artística trae consigo problemas y obstáculos a los cuales se enfrentan las mujeres en su práctica. Una de las dificultades que Gavanoas y Reitsamer (2013) señalan es que las mujeres son sometidas a la diferenciación visual, siendo juzgadas constantemente por su apariencia física más que por sus habilidades técnicas. Dj Technologies, Social Network and Gendered Trajectories in European Dj Cultures [Página Web en Línea]

En estas líneas, Farrugia (2012) afirma que probablemente en estas campañas de marketing y promoción de prensa, la “sexualización” haya recaído con más presión en las mujeres Djs, y haya sido considerada por muchas de ellas como un intento de romper “el techo de cristal” que cubre la escena de la música electrónica. Ser Djane no es un fenómeno actual, es una carrera que no depende de sexo sino de talento y profesión. Beyond the Dancefloor [Página Web en Línea]

2.2 Djanes en Venezuela

Desde hace 10 años las mujeres han ido entrando al mundo electrónico, solo que hoy en día hay más demanda de Djanes en Venezuela, siendo un punto positivo, ya que las nuevas generaciones y la evolución son fundamentales, señala Djane Kriss. (T. Carolina, comunicación personal, octubre 25, 2016)

Venezuela ha sido parte de una nueva oleada de DJ/Djanes quienes, con sus diferentes estilos, han sabido impulsar la movida electrónica en el país, explica la Djane Maury Pino, agregando que el crecimiento musical debe continuar por parte de las Djanes quienes deben seguir exhibiendo su talento. (P. Maury, comunicación personal, octubre 29, 2016)

De igual forma, Djanés Sacchi insiste en que “hay mucho talento escondido en el país y hay que demostrar que por ser mujeres también podemos hacerlo. Hay muchas Djanés en Venezuela respetadas y admiradas (S. Lucía, comunicación personal, octubre 25, 2016).

Por otro lado, en palabras de Kika, ella empezó su carrera musical en Venezuela, en un mundo de DJ’s dominado por los hombres, lo cual no la frenó pues hoy en día su nombre es uno de los más destacados. Dice que ser mujer la ha ayudado a ascender pues llenó un nicho con poca competencia, el nicho de Djanés. Revista Dominical de Últimas Noticias (2014) [Página web en línea]

Según Juan Varela, productor de JVL Sounds Productions, “tenemos un innumerable número de Djanés en Venezuela con talento de sobra a nivel de cualquier otro artista del sexo masculino”, vendiendo sus producciones musicales por todo el mundo, obteniendo reconocimientos de colegas a nivel internacional (Varela, comunicación personal, octubre 31, 2016).

En definitiva Montoya recalca que, el que hayan surgido nuevas figuras femeninas a nivel mundial en el área de la música electrónica ha permitido a las venezolanas a aventurarse y disponerse a desarrollar sus habilidades en los platos. Esto genera en los ecosistemas digitales y urbanos mayores expectativas, incentivos y estímulos al target juvenil quienes viven en un mercado con escasas posibilidades de desarrollar capacidades y profesiones tradicionales opacadas (M. Julio, comunicación personal, enero 11, 2017).

Para poder transmitir a nivel nacional e internacional el arte musical de las Djanés, sería ideal implementar un sistema de multimedia que demuestre a nivel visual y auditivo las metas, logros y trayectorias que sirva de plataforma interactiva para el público espectador.

2.3 Multimedia

En la actualidad, Bou Bouzá (1997) habla de multimedia, no solamente haciendo referencia al sentido tradicional de pensar en una aplicación en función de pantallas estáticas que esperan que el usuario introduzca unos datos o marque unos puntos con el ratón, sino que debe referirse a la aplicación que atiende las peticiones del usuario y llegar a un objetivo. (p.28). [Libro en línea]

En el mundo del multimedia, explica el autor nombrado previamente, que no solo se transmite unos simples datos sino que requiere una preparación que implica dividir la información que se va a presentar, así como la manera en que el usuario las va a aprender. Además es importante cuidar que la aplicación cree lazos afectivos con el usuario y vigilar que esté en consonancia con su usuario modelo. Además refiere que todo lo introducido al multimedia “viajará” por los canales de comunicación convirtiéndose en texto, imagen o sonido (Bou Bouzá, 1997).

Los formatos multimedia han pasado a convertirse en elementos imprescindibles en el consumo de contenidos en internet. Están presentes en la interacción del usuario con los contenidos de la red y por lo tanto, el lenguaje se convierte en lenguaje audiovisual o multimedia. Como plantea Mañas (2012): “Se trata de nuevos y emergentes modelos de comunicación, interacción y difusión por medio de lo visual y lo sonoro”. Fundéu BBVA [Página web en línea]

Ahora bien, la palabra multimedia, etimológicamente, significa “múltiples medios”, haciendo referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información. Es decir, se utilizan diferentes medios para almacenar, transmitir, mostrar y percibir la información. Multimedia “es la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, video, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente”. Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos (2005) [Página web en Línea]

De manera similar, Cebrián Herreros (cp. Díaz Noci, 2009) define como multimedia “la integración de sistemas expresivos escritos, sonoros, visuales, gráficos y audiovisuales en su sentido plano”, acompañado de un lenguaje audiovisual conformado por interactividad, navegación e hipertextualidad. Es decir, el autor explica que multimedia es la integración digital de diversos medios y soportes una red con

capacidad para integrar todos los medios tradicionales en sistema electrónico.
Fundación Dialnet [Página web en línea]

Ahora bien, Belloch (s/f) en Aplicaciones Multimedia explica el uso de los diferentes medios en la que se presenta la información dentro de un multimedia de la siguiente manera: [Página web en línea]

1. Texto: la inclusión del texto en las aplicaciones multimedia desarrollar la comprensión lectora y profundizar en los temas. Además, permite aclarar la información gráfica o icónica.
2. Sonidos: los sonidos que se incorporan en las aplicaciones multimedia son orientadas a completar el significado de imágenes, música y efectos sonoros para conseguir un efecto motivador para el usuario.
3. Iconográficos: permiten la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes. Su carácter visual le da un carácter universal por lo que son ideales para la comunicación de ideas y conceptos a personas con distintos niveles de desarrollo de lenguaje.
4. Imágenes Estáticas: Las imágenes estáticas tienen gran importancia en las aplicaciones multimedia ya que su finalidad es ilustrar y facilitar la comprensión de la información.
5. Imágenes Dinámicas: las imágenes en movimiento son de gran importancia ya que transmiten de forma visual secuencias completas de contenidos. Pueden ser videos o animaciones.

Dentro de la concepción de la multimedia, se presenta un término que abarca la conjunción de varios elementos que no solamente se refieren a textos sino a otros medios tales como las imágenes, audios y videos como una manera de abarcar toda la información desde distintos niveles, a este término se le llama Hipermedia.

Hipermedia

Lamarca (2013) expresa que “el término hipermedia toma su nombre de la suma de hipertexto y multimedia, una red hipertextual en la que se incluye no sólo texto, sino también otros medios: imágenes, audio, video”. La estructura de un hipermedia está formada por nodos que se conectan mediante enlaces, anclas que pueden ser una imagen o una secuencia de audio o de video. Hipertexto [Página web en línea]

Así pues, el autor señala que, la hipermedia conjuga la tecnología hipertextual como la multimedia. Es decir, es la síntesis de hipertexto multimedial que comparte usos y características del hipertexto y del multimedia. Lo que precisamente “Nos permite comunicar de manera más efectiva, ya que al ser relacional y multimedial, puede parecernos más cercana a nuestro modo habitual de expresión y pensamiento, y a su vez, permite al usuario interactuar de manera más rica y sencilla”. Y finaliza, indicando que, la hipermedia tiene una forma de presentar la información de manera no secuencial. Se caracteriza por sus posibilidades interactivas y de ofrecer un nuevo medio de comunicación en red. (Lamarca, 2013) [Página web en línea]

Cabe acotar que, según Perales (2012), la hipermedia designa la convergencia interactiva de medios y sustancias expresivas de los mismos; imagen fija, imagen en movimiento, sonidos e imágenes tipográficas en soportes digitales. Es sinónimo de multimedia interactiva, pero su diferencia es la convergencia interactiva de medios. (p.21) Creatividad y discursos hipermedia [Libro en línea]

Aunado a la definición de hipermedia, se encuentra el hipertexto como parte fundamental de la realización de un multimedia, la cual implica la parte textual en la que se aporta la información.

Hipertexto

Cantos, Martínez y Moya (1994) definen hipertexto como una escritura no secuencial y la combinación de textos en lenguaje natural con la capacidad del ordenador para la visualización dinámica de un texto. Hipertexto y Documentación (p.21) [Libro en línea]

A su vez, Burgos (2001) plantea que “el hipertexto es fundamentalmente una forma no lineal de presentar contenidos”. Es decir, es un texto hecho a la medida del lector quien crea y recrea los caminos dentro de la lectura. Añade que, “los fragmentos fundamentales de un contenido hipertextual deben tener sentido al ser leídos de forma aislada”. Estos fragmentos son llamados fragmentos lexías, los cuales pueden ser leídos de manera independiente ya que tienen un significado o un conjunto de significados coherente. Conceptos Fundamentales de Comunicación Interactiva [Página web en línea]

Aportando a esta definición, Lamarca (2013) plantea que el hipertexto se entiende como “la organización de una base de información en bloques discretos de contenido llamados nodos, conectados a través de enlaces cuya selección genera distintas formas de recuperar la información de la base”. Es decir, el hipertexto aporta una estructura que permite que los datos puedan presentarse y explorarse por diferentes secuencias, según las preferencias del usuario, pasando de un documento a otro mediante enlaces. [Página web en línea]

Estructura de Hipertexto

Partiendo de lo expuesto por Lamarca (2013) se observa que el hipertexto se compone de varios elementos fundamentales tales como los nodos, enlaces, vínculos y anclas, que serán explicados con detalle a continuación.

a) Nodos

Para Lamarca (2013) los nodos son elementos que contienen la información básica del hipertexto y están compuestos por un solo tipo de datos de información o de la conjunción de varios medios: texto, gráficos, imágenes, secuencias de audio o video. Nodos [Página web en línea]

Por otro lado, Zapata (s/f) y Cuevas (2009) definen de manera similar los nodos, afirmando que es una unidad de información constituida por un conjunto de ítems y por un conjunto de botones que están asociados a un enlace, en el que se pueden insertar

distintos elementos de contenido. Se identifica con una ventana o con un marco, y sus contenidos son fotos, videos, gráficos, animaciones, sonidos [Página web en línea].

b) *Enlaces*

Lamarca (2013) explica que los enlaces o vínculos son los elementos más característicos de un hipertexto ya que conectan la información. Burgos (2001) previamente ya había indicado que los vínculos hipertextuales, además de estar constituidos por relaciones de contenido, por significados relacionados, son también elementos abstractos que pueden ser visuales por medio de los íconos, los textos subrayados y los botones. Pellini (2014) agrega que en el momento en que es seleccionado con el ratón permite la apertura de una nueva ventana relacionada con los contenidos de origen. [Página web línea].

En palabras de Pellini (2014) el enlace es el modo por el cual es posible “viajar” de un elemento a otro, lo que hoy en día se denomina como link o enlace (en inglés o en español respectivamente). Historia y Biografías [Página web en línea].

Gracias al desarrollo de los procesos informáticos y tecnológicos como las páginas web y las aplicaciones multimedia existe la posibilidad de vincular contenidos entre sí, navegando de un concepto a otro al instante como lo permiten las redes de información. Y esta vinculación no es más que la forma adecuada de leer y de escribir contenidos, concluye Burgos (2001).

Los enlaces se clasifican en nueve tipos según Codina (1998) H de Hypertext, o la teoría de los hipertextos revisitada [Página web línea]:

1. Enlace de Dirección: se divide en dos tipos. Un enlace direccional tiene un único sentido entre un nodo A siendo el inicio y un nodo B siendo el destino. Un enlace bidireccional, en cambio, tiene un sentido entre un nodo A a un nodo B y a su vez puede ser inverso, es decir de nodo B a nodo A. Este permite conocer los otros nodos a los que apunta y los nodos que apuntan a él.

2. Enlace de Secuencia: se efectúa un recorrido secuencial entre una serie de nodos de forma direccional y a la inversa. Sin embargo, una de las diferencias de los hipertextos con los estructuras de información son los enlaces no secuenciales.
3. Enlace de Espacio: establece relaciones de forma sistemática en sus diferentes secciones. También se usa de forma asociativa como un “véase también”.
4. Enlace de Grado: permite los enlaces de un nodo a otro o de un nodo a diversos nodos.
5. Enlace de Definición: es el enlace entre una palabra y su definición. Muy frecuente en libros digitales de forma de glosario o diccionario donde se explica el significado de palabras en el texto.
6. Enlace de Semejanza: sirve para enlazar un nodo determinado con los nodos semejantes al anterior.
7. Enlace Creador: no solo el creador del hiperdocumento puede establecer enlaces sino que también el lector puede definir enlaces. Este tipo de enlace puede actuar como marcas de lecturas para el acceso rápido del lector a secciones determinadas.
8. Enlace de Conmutación: muestran referencias bibliográficas y textos aclaratorios que los autores indican en pie de página.
9. Enlace de Función cognitiva: sirve para establecer mapas, guías de navegación y tablas de contenido.

c) *Anclas*

Otro elemento indispensable en la estructura del hipertexto es el ancla, el cual Lamarca (2013) expone como el inicio y el destino de cada enlace. De forma más precisa, un anclaje es el punto de activación o punto de destino de un enlace. En los inicios del hipertexto se utilizaba el término botón.

Dicho autor define dos tipos de anclaje. Ancla de partida, que se refiere a la zona activa sobre la que el lector pulsa con el mouse para llamar a una nueva página, sección o nodo. Y, ancla de llegada, que es la zona inactiva que especifica el punto de llegada de un enlace de hipertexto. Anclaje [Página web en línea]

Los anclajes de un nodo se ponen en manifiesto para el lector a través de gráficos, íconos, alteraciones en el texto como el subrayado y negritas, o mediante cambios en la forma del cursor. (Codina, 1998). H de Hypertext, o la teoría de los hipertextos revisitada [Página web línea]

Activar un anclaje significa cambiar el nodo de inicio por el nodo de destino sin cerrar la ventana, por lo que ambos nodos están activos para que el lector los pueda consultar al mismo tiempo. En general, si el lector sigue la trayectoria que marcan los anclajes, puede descubrir relaciones e informaciones, concluye dicho autor.

Luego de comprender la estructura del hipertexto y la función del hipermedia, es importante detallar el manejo que se tendrá de esta información y la presentación de estos contenidos, lo que vendría siendo la parte interactiva del usuario con el multimedia.

2.3.1 Multimedia Interactiva

El término multimedia interactiva, se refiere al libre control que tiene el usuario sobre la presentación de los contenidos, la manera y el momento en que lo desee ver. No es una presentación lineal en la cual se visualiza el contenido en un predeterminado sino, la manera en que el usuario interactivo busca el contenido. Multimedia (s/f) [Página web en línea]

En el trabajo *Tecnologías para los Sistemas Multimedia* (2005), se explica que la multimedia interactiva es la “presentación multimedia que permite al usuario actuar sobre la secuencia, velocidad, o cualquier otro elemento de su desarrollo, o bien plantea preguntas, pruebas o alternativas que modifican su transcurso” (p.4) [Página web en línea].

Añade también dicho artículo que, una aplicación multimedia permite al usuario un cierto grado de interacción que implica personalización de la presentación de su

información y que puede ser de distinta naturaleza: selección del momento de inicio, especificación de secuencia, control sobre la velocidad, modificación de la forma de presentación, entradas por parte del usuario para anotar o enriquecer información, y, entradas de usuarios que son procesadas y generan respuestas específicas [Página web en línea].

Por su parte, la interactividad, según Burgos (2001), se fundamenta en una relación entre la computadora y el usuario ya que ambos generan mutuas respuestas frente a mutuas acciones. Es por ello que, mientras la presentación de la información sea más hipertextual, el usuario tendrá mayor interacción y mayor control sobre el sistema. Conceptos Fundamentales de Comunicación Interactiva [Página web en línea]

Belloch (s/f) agrega que las aplicaciones de multimedia interactiva permiten utilizar diferentes medios como texto voz e imágenes, permiten la intervención individualizada, facilitan el trabajo autónomo, da mayor motivación al usuario y tiene mayor retroalimentación en la realización de actividades. Aplicaciones Multimedia [Página web en línea]

De manera que, en las aplicaciones multimedia interactivas se pueden establecer diferentes tipos de interrelación entre el usuario y el programa, dando mayor o menor libertad a nuestro usuario para poder establecer su propio recorrido dentro de la aplicación. Partiendo de las maneras diferentes de interactuar también se establecen diferentes tipos de multimedia.

2.3.2 Tipos de Multimedia

En la revista Producción de Multimedia (2012), se muestran y detallan las diferentes aplicaciones multimedia de acuerdo al tipo de información que busca el usuario o el medio donde se encuentre, las cuales son: (p.5,6) [Página web en línea].

1. **Publicación Electrónica:** dentro de este grupo se encuentran los libros, diarios y revistas electrónicas con capacidad de almacenamiento mayor que las que tienen los formatos impresos. Cuentan con mayor nivel de interactividad por parte de los usuarios y mayor alcance. Permite comentarios a tiempo real, logrando foros

de discusión acerca de un tema, intervención de otros medios, como el audio y animación visual que enriquecen el contenido.

“Las aplicaciones electrónicos vienen tomando fuerza desde el lanzamiento de los tablets y smartphones debido a que los usuarios quieren estar constantemente informados de las últimas noticias y tendencias”.

2. Tratamiento de Información: los puntos de información electrónicos están diseñadas para hacer la información accesible a diferentes tipos de públicos. Se sustenta en una base de datos capaz de responder preguntas del usuario y devolverle la información solicitada. Es común encontrarlo en hoteles, estaciones de tren, aeropuertos, aviones, centros comerciales, museos. Tienen como objetivo responder preguntar a distintos temas para ayudar al usuario.
3. Multimedia Educativa: es una herramienta para el aprendizaje que se está implementando en escuelas y universidades gracias a su potencial ya que contiene texto, imagen, audio, video, animación e interactividad. Aporta que la multimedia educativa se muestra de forma modular, donde el estudiante puede escoger su propia ruta de aprendizaje y de este modo está fomentando el autoaprendizaje.
4. Entretenimiento Digital: es la más común de todas. Enmarca los videojuegos, música interactiva, aplicaciones móviles de entretenimiento, es decir, cualquier actividad que divierta. “En las actualidad gran parte del ocio y el tiempo libre de las personas se ocupa de manera digital en redes sociales y juegos en línea”. Sus plataformas son computadoras, smartphones, tablets y consolas de videojuegos.
5. Páginas Web: son las más conocidas por todos los usuarios y las que tienen una buena integración entre texto, imágenes, sonidos y animaciones. Es de rápida actualización lo que le permite su inmediata difusión de manera global. Se puede acceder a ella de cualquier computador con conexión a una red o desde cualquier dispositivo móvil. Las páginas web abarcan todos los tipos de aplicaciones ya mencionadas anteriormente.

6. Comercio Electrónico: es la interacción digital de intercambio de información y transacción con fines comerciales electrónicos. Es una extensión de negocio implementada como una metodología moderna para globalizar el intercambio de productos y servicios. Las empresas ven esta aplicación como un modo de conectarse con nuevos mercados para prestar un mejor servicio a sus clientes y usuarios. Sin embargo, su máximo inconveniente es la inseguridad debido a riesgos de fraudes o delincuencia informática. Sin embargo esta es una aplicación para una generación de cultura virtual.

En función de los objetivos del presente trabajo, el multimedia Djanés Venezolanas es el tipo página web en el que se integrará imágenes, sonidos, textos y, a su vez, se podrá explorar mediante cualquier aparato electrónico o smartphones.

2.3.3 - Clasificación de Multimedia

Belloch (s/f) explica que, existen múltiples aplicaciones multimedia para ser utilizadas a través del ordenador, pero sus características son diversas. Estas se clasifican en dos, según sistemas de navegación y según el nivel de control profesional: Comunicación Interactiva [Página web en línea]

Según el nivel de navegación:

1. Lineal: el usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los módulos de la aplicación, pero debe ser únicamente siguiendo un determinado recorrido. Es utilizada en aplicaciones de multimedia de ejercitación o de práctica y en libros multimedia.
2. Reticular: utiliza el hipertexto para que el usuario pueda tener libertad para seguir diferentes caminos en su navegación. Se usa en aplicaciones orientadas a la consulta de información.
3. Jerarquizado: combina las 2 anteriores, libertad de elección por parte del usuario y organización de información según su contenido.

Según el nivel de control profesional:

1. Programas cerrados: programas informáticos sobre determinados contenidos que no pueden ser modificados ni adaptados. Tiene una estructura secuencial que no puede ser modificado por el usuario.
2. Programas semiabiertos: son programas en donde un profesional si puede modificar características dentro del programa. Permite que el usuario o profesional seleccione el itinerario.
- 3- Programas abiertos: son programas informáticos que permite que el profesional fije el contenido a desarrollar adaptándolo a las necesidades de los usuarios que lo utilizarán.

Para efectos del presente trabajo, la multimedia en proceso de construcción se basa en un nivel de navegación jerarquizado debido a que se permitirá que el usuario interactúe de forma libre dentro de la página web sin seguir lineamientos fijados, por el contrario, podrá saltar de contenido a contenido.

El multimedia consistirá en la difusión de la información referente a Djanes venezolanas y su género musical que es el electrónico, lo que amerita la comprensión de este tipo de arte y música.

2.4 Género electrónico

2.4.1 - La electrónica y su historia

El género electrónico es definido según Cortes (2015) como toda música creada a través de instrumentos electrónicos, como lo son los sampleadores, ordenadores y sintetizadores. Es gracias a los sampleadores y a la cantidad de softwares de grabación que existen, que se puede emular distintos sonidos casi idénticos al original. Se ha comprobado que la música electrónica no tiene limitaciones ya que una de sus grandes virtudes es que puedes simular instrumentos sin ser experto. Guioteca [Página web en línea].

Según Morgan (1994) la mayor parte de los compositores que han trabajado en la música electrónica, han escrito obras combinando los sonidos en directo con los electrónicos. “Las composiciones puramente electrónicas raramente existen escritas en una partitura normal ya que nadie las utiliza para llevar a cabo su interpretación, solamente proporcionan una información técnica sobre cómo se ha realizado la composición”. Sin embargo, las piezas que combinan la música en directo y la electrónica necesita alguna especie de partitura que asegure la coordinación entre dos componentes. (p.495). La Música del Siglo XX [Libro en línea].

Ahora bien, la historia de la electrónica como plantea Cortés (2015) se remonta al siglo XX. De hecho, el primer dispositivo en grabar un sonido electrónico fue el fonógrafo, patentado en el año 1857 por Édouard-Léon Scott de Martinville”. Dicho autor señala que la música electrónica como tal se inventó en la Unión Soviética luego del triunfo de la Revolución de los bolcheviques quienes favorecieron la experimentación artística para romper con la estética burguesa y aristocrática. Con la demolición del régimen zarista, se buscaba un cambio cultural en la vida cotidiana de los rusos y por eso que el escritor austriaco Rene Fulop-Miller dijo en 1926 que, “la nueva música tenía que abrazar los sonidos de la era mecánica, los ritmos de la máquina, el tran-tran de la ciudad y la fábrica, el ruido del motor, con sus tonalidades” (Martínez, 2012) [Página web en línea].

Asimismo, Martínez (2012) refirió que al ser establecida la élite socialista y con Stalin en el poder, muchos inventores ya habían patentado sus instrumentos basados en tecnologías electro-ópticas o electromecánicas. Sin embargo, lo que más repercusión tuvo en la época fue la ‘Sinfonía de las sirenas’ de Arseni Avraamov en 1922 para el 5º aniversario de la Revolución. Esta sinfonía consistía en combinar las sirenas de la flotilla soviética, el tronar de dos baterías antiaéreas, los disparos de una división de artillería, el motor de los hidroaviones y las sirenas de las fábricas de la ciudad para hacer música

Continuando con las influencias, Martínez (2012) señala que las generaciones posteriores siguieron el estilo de Lev Termen, inventor del Theremin, un artefacto de dos antenas que produce sonidos a través del movimiento de las manos. De hecho, el compositor Albert Glinsky afirma que el Theremin “era un instrumento un poco vasto,

pero su aparición supuso la primera incursión en la música electrónica. Otro de los inventos de Lev Termen fue la primera máquina de ritmos llamada Thythmicon.

Desde otro punto de vista, como explica Noya (2007) en su tesis especial de grado de la Universidad Simón Bolívar “Análisis del Desarrollo de la Música Electrónica en el País”, la electrónica es una nueva forma de expresión musical, un movimiento que continúa las propuestas artísticas y científicas del siglo XX que habían sido interrumpidas por las guerras del siglo anterior pero que, ahora es un acto de alcance mundial. Este género está vinculado al desarrollo de los instrumentos y a los avances tecnológicos asociados a la evolución de la electrónica.

Sus comienzos son, como dice Noya (2007), a finales de los años 40 y comienzos de los cincuenta, acompañado de dos tendencias. La primera, es una escuela de música de Pierre Schaeffer, en París, basada en crear nuevas sonoridades a partir de sonidos acústicos por medio de manipulación de cintas grabadas, con estos sonidos, utilizando la electrónica. Y la segunda tendencia, es la escuela alemana de Colonia de Herbert Eimert, la cual se basa en creación de piezas musicales usando sonidos de origen electrónico nada más.

Es en 1960 cuando este género se empieza a comercializar a nivel mundial de una manera muy popular gracias a la accesibilidad que se tenía al sintetizador, uno de sus principales instrumentos. En 1963 se creó la primera melodía electrónica, era el tema musical de la serie de TV Doctor Who (Martínez, 2012). [Página web en línea].

Posteriormente, Noya (2007) agrega una tercera tendencia para los años 70, dada por el uso del computador como generador y controlador del sonido la cual es llamada música de ordenadores con computadoras. Con estas tres tendencias se puede ver cómo los compositores debían experimentar en laboratorios y tener asesoría de ingenieros y técnicos especializados en composición musical.

Por su parte Koval (s/f) asegura que la música electrónica tuvo realmente su auge en la década los 80 con la experimentación de los sintetizadores por parte de los músicos de la época. La llegada de la tecnología MIDI, permitió la activación de todos los dispositivos del estudio de forma sincronizada, respondiendo a las condiciones prefijadas por el compositor. Sin embargo, este tipo de tecnología causó gran polémica en los sectores más conservadores de la música quienes sostenían que se estaba

perdiendo el valor artístico y cultural en favor del tecnológico. Kubernética [Página web en línea]

No obstante, Kovel (s/f) señala que la música electrónica no puede hacer perder valores artísticos ya que, es en sí, una forma propia de expresión artística, perspectiva que orientó a ayudar a solucionar problemáticas que tenía la música y a medida que va transcurriendo el tiempo seguirá evolucionando, cambiando y generando más subgéneros.

Precisamente, en torno a la generación de más subgéneros, Cortes (2015) refiere que en los años 80, los primeros estilos de música electrónica que aparecieron fueron el techno junto con el house. El Techno nace en Detroit el cual se basa en el uso de sintetizadores junto con influencia del Funk, Free Jazz. Por su parte, el House nace en Chicago por una mezcla entre el Soul y Funk con bajos sintetizados potentes, percusiones parecidas a la música; estilo orientado al público afroamericano.

Es en los años 90 que el género electrónico llega a Europa mezclándose con el estilo Pop, Tech House, Deep House, Drum'n'bass, Hardtrance, Acid, Minimal, entre muchas más, manteniéndose como una tendencia de gran popularidad hasta la actualidad. Otro punto positivo de ésta influencia musical en el presente es que no requiere instrumentos musicales sofisticados y caros, solo se necesita un sintetizador y creatividad. Además, cualquier persona puede hacer música electrónica logrando la realización de complejas composiciones con apenas un ordenador portátil y tener un software especial que ayuda a introducir este nuevo concepto (Cortes, 2015).

En estas líneas, Noya (2007) explica que en la actualidad, la música ha crecido gracias a las herramientas de alta tecnología la cual acompaña a los artistas y que están disponibles para un gran número de personas, lo que les facilita aplicar estas herramientas en sus creaciones, registros, procesos y ejecuciones musicales. En el trabajo de Noya (2007) se habla de la aparición de una nueva figura llamada Dj como la persona que más ha promovido “el resurgimiento de las sonoridades electrónicas y que genera incertidumbre a muchos músicos tradicionales que todavía no encuentran el sitio de este nuevo ser” (p.71). Los dj ahora tocan su música no en salas de conciertos sino en fiestas en cualquier espacio amplio.

Asimismo, en el trabajo de Noya (2007) se expone que el primer nombre que se debe asociar con los inicios de la música electrónica en Venezuela es Inocente Palacios, promotor del primer proyecto de estudio. Palacios junto a José Vicente Asuar construyen el primer centro de investigación y producción de música electroacústica del país. Asuar es un pionero de este género en Sudamérica tras construir el primer estudio operativo y, además de compositor, es ingeniero electrónico. Esta construcción se encuentra debajo de la concha acústica de Bello Monte. Análisis del Desarrollo de la Música Electrónica en el País [Página web en línea]

2.4.2 - Instrumentos empleados en la electrónica

a) Sintetizador

Córdoba (2014) dice que, un instrumento electrónico es aquel instrumento en el cual el sonido se genera o se modifica mediante corrientes o circuitos eléctricos. Uno de ellos es llamado sintetizador, un aparato que genera sonidos por medios electrónicos e imita una amplia variedad de sonidos naturales o genera sonidos no existentes. Fue creado en 1920 en los laboratorios de electrónica de las universidades de Estados Unidos. Instrumentos Eléctricos y Electrónicos [Página web en línea]

El sintetizador, según Morgan (1994) “es un estilo relativamente accesible caracterizado por una utilización de modelos repetitivos, producidos por la ayuda de un secuenciador” (p.494). La Música del Siglo XX [Libro en línea]

En lo referente a los primeros sintetizadores, Lucila (2008) refiere que fue la computadora central RCA en los 60 la que ofrecía todos los recursos necesarios para generar y modificar los sonidos por medios electrónicos. Luego se crean los que utilizaban el control de voltaje que son un medio electrónico que se usa para alterar el volumen, para crear, filtrar y modificar sonidos electrónicos. El increíble mundo del DJ [Página web en línea]

Es más adelante que, según Lucila (2008), aparecieron los sintetizadores con sonidos y efectos pregrabados que fueron utilizados con propósitos comerciales como en los anuncios en la televisión y música para películas de ciencia ficción.

Por su parte, Tomasi (2003) habla de los sintetizadores de frecuencias, como otro instrumento fundamental en la música electrónica, los cuales son utilizados en equipos de pruebas y mediciones, en equipo de generador de tono y sintetizadores de música. Generan varias frecuencias de salida mezclando las salidas de dos o más fuentes de frecuencia controladas por cristal o dividiendo o multiplicando la frecuencia de salida de un solo oscilador de cristal. Sistemas de Comunicaciones Electrónicas. p.89 [Página web en línea]

b) *Sampleador*

También se tiene los sampleadores, un instrumento musical electrónico parecido a un sintetizador pero este no genera sonidos sino que utiliza registros de sonidos que son grabadas en él por el usuario para ser producidas a través de un teclado, explica Córdoba (2014). Instrumentos Eléctricos y Electrónicos [Página web en línea]

c) *Secuenciador*

Los secuenciadores son otros instrumentos electrónicos que funcionan como un aplicación informática que permite programar y producir eventos musicales de forma secuencial mediante una interfaz de control físico que se conecta a otros instrumentos musicales electrónicos. El secuenciador es la herramienta principal de composición, programación y control sobre los instrumentos electrónicos (Córdob, 2014). Instrumentos Eléctricos y Electrónicos [Página web en línea]

Zetina (2004) explica que la función básica de los secuenciadores consiste en sumar las señales generadas por dos o más fuentes de audiofrecuencia y, además, aportan la ventaja de mantener independientes las fuentes de audio y dar ganancia al actuar como una especie de preamplificador. Electrónica Básica [Libro en línea]

d) *Generador de señal*

Pallás (2006) indica que el generador de señal vendría siendo otro instrumento fundamental. Viene siendo la fuente de señal que se caracteriza por formar ondas, frecuencias, tensión, entre otros. Un generador no mide ninguna magnitud, aunque pueda indicar alguno de los parámetros de la señal entregada a su salida. Los

generadores se utilizan generalmente en ensayos, pruebas y tareas de mantenimiento. Instrumentos Electrónicos Básicos [Libro en línea].

e) *Ordenador*

Morgan (1994) explica que, los ordenadores no son productores de sonidos pero son útiles en la conexión con la síntesis del sonido. Esta síntesis trabaja sobre el principio de que las especificaciones de varios elementos de sonidos pueden expresarse de forma digital. Una vez codificado, la información se introduce en el ordenador, se transforma y se convierte en digitales analógicos, un sonido que se produce electrónicamente. p.499. La Música del Siglo XX [Libro en línea]

f) *Platos*

“Es un aparato eléctrico para reproducir sonidos grabados en un disco”. Consiste en un plato plano que gira a una velocidad constante sobre un eje y que sirve para leer los surcos del disco; este se coloca sobre el plato giratorio y funciona al ponerse en contacto con el disco. El sonido se escucha gracias a un mecanismo que lo amplifica (Matt, comunicación personal, marzo 25, 2017).

g) *Controladores*

Es un equipo electrónico que combina la incorporación de CD player y mixer y tarjetas de audio. Es la simplificación del setup de un DJ y a su vez realiza mediante el MIDI la lectura de librerías de música almacenadas en computadoras. En algunos casos poseen puertos USB que permiten el uso de directo de unidades de almacenamiento (Matt, comunicación personal, marzo 25, 2017)

h) *Mixer*

“El mixer o mesa de mezclas es un dispositivo físico empleado por los discjockeys para controlar de manera directa el sonido que es emitido al público

asistente a un espectáculo o evento”. Un mixer recibe sonido de diferentes tipos de dispositivos reproductores conectados a él como los platos giradiscos, reproductores de CD, ordenadores, entre otros, y a su vez alteran el sonido proveniente de esas fuentes incrementando o atenuando la amplitud de su señal (Matt, comunicación personal, marzo 25,2017)

Por otro lado, Matt explica que un mixer puede fusionar el sonido de diferentes fuentes en una única señal sonora. Otra de las funciones del mixer es permitir que el DJ pueda preescuchar mediante una salida independiente el sonido antes de que sea enviado por la salida principal al sistema de amplificación sonora.

Partiendo de conocer el género electrónico, su historia y los instrumentos involucrados en la creación de sonidos y melodías, otro punto a tratar es el efecto que tiene ésta música en la cultura popular.

2.5.3 Efecto de la electrónica en la cultura popular

En la actualidad la música electrónica es uno de los géneros más consumidos a nivel mundial por la gran variedad de subgéneros que toma forma de influencias musicales culturales y populares, explica Koval (s/f). Kubernética [Página Web en línea]. Midelton (1990) en estas líneas afirma que, partiendo de que la electrónica es una forma de música, cumple un papel fundamental y característico en las sociedades y clases desarrollando conductas, expresiones, relaciones y personalidades que definen al ser humano hoy en día. De hecho, “la música posee la capacidad mediadora de relacionarnos con el mundo exterior y a la vez con el mundo interior de nuestras identidades”, explica Pelinski (1998) (p.119). [Libro en Línea]

En efecto, complementando lo anterior, la manera en que la música influye en la sociedad, explica James (2013), es mediante la observación de cómo determinados sonidos se van definiendo en contornos identitarios sexuales, raciales, etc, no sólo para describir a un colectivo sino para expresarlo también a través de la música. [Libro en Línea]

Por ende, “la música al ser una fiel representación de la cultura, es y ha sido una ventana sumamente importante para la caracterización de las sociedades” (Gilbert y Pearson, 1999) *Cultura y Políticas de la Música Dance* [Página Web en Línea].

En la guía *Booker’s Guide to Electronic Music* (2013) se explica que en la actualidad, a través de diferentes géneros y estilos, se ha logrado crear una gran sensación de identificación en los seres humanos quienes generan identidades reflejadas directamente en las preferencias musicales. Así nace la inconsciente percepción del ser humano de definirse a sí mismo por la música que escuchan. Un gran ejemplo que refleja el tema de las identidades ha sido la música electrónica, ya que los elementos que caracterizan a la música como dirigida a un público masculino o femenino son continuamente mezclados en este género musical. Se aprecia el dominio masculino más aún en el género electrónico, perpetuando así las exclusiones de las mujeres o minorías sexuales. [Página Web en Línea]

Por otro lado, en el trabajo de investigación de López Castilla (2015) de la Universidad de la Rioja y cuyo tema principal es la “Música Electrónica y Cultura de Club” se puede observar cómo los valores “femenino/masculino” asociados a ciertos estilos de la música electrónica se trasladan al público y las maneras en que se fomentan prejuicios o pre concepciones con respecto a las mujeres Djs. No obstante, la recepción del público es clave para entender cómo se cierra el círculo en el proceso de construir y aplicar estos valores identitarios de género a los estilos musicales. [Página Web en Línea]

Finalmente, en la actualidad, la música electrónica ha originado una nueva era, la era digital, trayendo con ella cambios en las formas de pensar, de interactuar por lo que va cambiando las costumbres, dice Chalarca (2014). La importancia de la electrónica en la actualidad [Página web en línea]

Dicho autor expresa que “así como la electrónica es un asunto tan importante para la sociedad, también se debe pensar que estos avances electrónicos no perjudiquen nuestra generación”

A modo de síntesis y retomando toda la información previa se pretende destacar el desarrollo de las Djanes en Venezuela como líderes, al igual que los hombres, en ésta industria musical a nivel nacional e internacional. La manera en que se puede contribuir a difundir este auge y toda la información que conlleva, es mediante la implementación de un multimedia interactivo que consiste en la construcción de una página web bajo un nivel jerarquizado que permitirá que el usuario interactúe de forma libre, explorando todos los contenidos tanto textuales, auditivos como imágenes que transmitan la movida de las Djanes y la música electrónica en la actualidad.

III. MARCO METODOLÓGICO

Planteamiento del Problema

¿Es posible realizar un sitio web de multimedia basado en el auge de las Djanes en Venezuela?

Actualmente, el medio de comunicación con mayor fortaleza y alcance es el Internet. Ha resaltado por su inmediatez, alcance masivo y fácil acceso conllevando a una forma de comunicar de manera inmediata a un público masivo.

El siguiente trabajo de grado se enfoca en el uso del Internet y sus recursos como plataforma de comunicación masiva e inmediata hacia una audiencia determinada y curiosa por el mundo electrónico, su auge, sus cambios y lo más importante, sus protagonistas femeninas, las Djanes.

El multimedia tiene como fin transmitir el auge, desarrollo y crecimiento de la Djane como artista influyente en el extenso mundo de la música electrónica nacional e internacional que ha venido creando tendencia y determinación en las sociedades actuales juveniles.

En este sitio web multimedia se puede encontrar eventos electrónicos, entrevistas, galerías y sets, logrando así la transmisión masiva e inmediata de la movida que está revolucionando cada vez más al público juvenil, y así permitir un fácil acceso a una plataforma interactiva.

El objetivo del presente es la creación y ejecución de un multimedia basado en el auge de las djanes en Venezuela, para ello se llevó a cabo un evento de música electrónica, en la ciudad de Caracas-Venezuela, el pasado 08 de octubre del 2016 donde las mujeres fueron las protagonistas, ya que las encargadas de musicalizar el evento fueron doce Djanes, quienes se han destacado a nivel nacional e internacional en el campo musical, específicamente en el electrónico.

Con este evento se logró adquirir material suficiente para la realización del multimedia, como entrevistas, fotografías y vídeos donde se demuestra que la mujer ha tenido aceptación como Djane. El material audiovisual estará complementado por información basada en el recorrido artístico de las djanes y explicando también en qué consiste este movimiento.

Objetivos:

Objetivo General

Realizar un sitio web de multimedia basado en el auge de las djanes en Venezuela

Objetivos Específicos

- Definir la estructura y el funcionamiento de un sitio web multimedia.
- Indagar sobre el género de la música electrónica.
- Conocer el recorrido artístico de las djanes en Venezuela.
- Crear un sitio web que dé a conocer el auge de las Djanes en Venezuela.

Justificación

El proyecto consiste en la elaboración de una plataforma multimedia sobre el auge de las djanes en Venezuela, donde se busca resaltar el valor de la mujer a través del rol de Djane que antes era únicamente visto como un campo masculino. Sin embargo, en los últimos años, las venezolanas han demostrado que este campo puede ser también abarcado por ellas, convirtiéndose en grandes artistas y alcanzando reconocimiento como Djanes.

El multimedia transmite entrevistas de las venezolanas que lograron cumplir su sueño y quienes son reconocidas a nivel internacional con el título de Dj y se verán videos de cómo lograron llevar a cabo un evento electrónico de alrededor de cientos de fanáticos.

Dicho evento electrónico fue la fuente principal del material realizado con el fin de obtener apoyo audiovisual que resalte este auge femenino, en el cual se pudo demostrar a través del producto final el gran papel que juegan las mujeres de hoy en día.

Se cuenta con equipo técnico, programas de edición y diapositivas de almacenamiento para poder llevar a cabo el montaje de multimedia. También, con los recursos económicos, habilidades técnicas y profesionales para lograr obtener un producto de calidad que pueda trascender en un futuro.

Con esta plataforma se busca facilitar a los usuarios información sobre el éxito que han ido teniendo las Djanas con sus sets, a través de elementos comunicativos, interactivos y de entretenimiento, que podrán ser visualizados por un público interesado en este género musical.

Delimitación

La realización de este trabajo de grado se llevó a cabo durante doce meses: desde el mes de febrero de 2016 hasta el mes de febrero 2017.

El contenido audiovisual se publicó en un sitio web multimedia que trata sobre el auge de las djanas en Venezuela.

Está conformado por una galería fotográfica, una galería musical o de sets y una galería de entrevistas de Djanas y productores de eventos venezolanos.

La grabación del material de apoyo Electro Woman Fest, se realizó el 08 de octubre de 2016, en la ciudad de Caracas, y su edición durante los meses noviembre y diciembre.

Es de considerar que, el alcance de este proyecto, puede dirigirse a institutos, academias de fotografía y medios audiovisuales. De igual manera, este proyecto llegará al público espectador para afianzar el crecimiento y auge del talento nacional.

Objetivo de la aplicación multimedia

El objetivo de este sitio web multimedia es promover la cultura musical mediante una plataforma multimedia en la cual se va a difundir e informar de una forma interactiva y entretenida el reciente auge de las Djanes en Venezuela.

Se apoya en herramientas audiovisuales que permitirán al usuario conocer un poco más de este movimiento electrónico, además de contar con el material de apoyo del evento Electro Woman Fest. Mediante una serie de videos se mostrará tomas extraídas del material recopilado durante el evento y entrevistas de las Djanes y productores de eventos. Se tiene también, una sección de galerías de fotos tomadas del evento y por último, una sección donde los usuarios podrán descargar los sets de las Djanes.

Público Meta

La música electrónica es uno de los géneros más escuchados en la sociedad actual. El multimedia tiene como objetivo alcanzar un público en general que sienta atracción por este nuevo género musical.

Está dirigido a estudiantes, músicos, jóvenes y adultos que sientan interés por la movida electrónica y que desean consumirlo a través de una nueva propuesta audiovisual, como lo es un sitio web multimedia, que apoye los aportes culturales que dan las Djanes venezolanas a la sociedad, y que a su vez sirva como material para 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 electrónica.

Formato y subformatos audiovisuales

El sitio web multimedia fue realizado con el propósito de mostrar el movimiento de la música electrónica protagonizada por talentosas Djanes venezolanas, y por el cual se puede conocer más a fondo a estas artistas y sus recorridos. Es un sitio web que ilustra el mundo de los eventos de la música electrónica que cuenta con el soporte de productores de eventos y con profesionales del medio, por lo que todo el material gira en torno a esta recurrente movida.

El multimedia está dividido por diferentes formatos, en el cual se puede apreciar trabajos fotográficos y videográficos, el recorrido artístico de cada Djane, entrevistas hechas a productores de eventos, DJs y Djanes protagonistas, descargas de canciones de las artistas venezolanas, el Making Off del Electro Woman Fest y un portal de noticias sobre sus actuaciones en el medio.

Sets

Esta sección lleva la parte musical del multimedia, en el cual aparecen nombres de distintas Djanes con opciones de enlaces para las descargas de sus soundtracks y fotografías e información sobre su recorrido artístico, así como también parte de su biografía. Se tiene la opción de tener música de fondo, dependiendo del gusto del usuario.

Galería de Fotografía

En esta galería se puede disfrutar de las fotografías del evento Electro Woman Fest donde las Djanes fueron las protagonistas de la noche junto con las imágenes del Making Off de este evento. También, brinda material de las Djanes para que conozcan más sus eventos de gran impacto.

Videos

Esta sección muestra videos cortos del Electro Woman Fest y una serie de entrevistas realizadas a productores de eventos, DJs y Djanas quienes hablan sobre la movida y el auge que el género femenino ha tomado en la música electrónica y de sus trayectorias y experiencias en este mundo musical.

Electro Woman Fest

En esta sección se puede disfrutar del material audiovisual completo recopilado el día del evento. Además explicar Quiénes Somos, en qué consistió el Electro Woman Fest y la cobertura que se obtuvo en distintos medios a raíz del evento realizado, así también el por qué es relevante para la realización del multimedia y de este proyecto de grado.

Impacto

Esta sección abarca la actualidad de la movida electrónica en el país, es decir, noticias relevantes sobre las Djanas venezolanas, toques, conciertos, nuevos sets, entre más. Sirve como aplicación o portal de noticias para saber fechas de eventos y novedades dentro de este género.

Producción del Contenido

Conceptualización

La idea de este proyecto de grado surge a raíz de vivir la gran evolución y la influencia que en los últimos años ha ido tomando la música electrónica en Venezuela, situación que poco a poco ha ido calando mayormente en la generación *millennials*.

Esta razón motivó a observar la música desde otro punto de vista, y no únicamente de la electrónica sino de dar un matiz diferente y resaltar los valores que este movimiento ha traído.

El trabajo de grado se enfoca en cómo las mujeres han logrado posicionarse en el mercado de la electrónica, donde años atrás era un mercado masculino. Y qué mejor manera de unir a la música que está causando furor en esta generación, con la importancia y el valor que la mujer merece.

Fue entonces donde el proyecto empezó a tomar vida, siendo partícipe de cómo en cada evento nocturno se hacía presente algún talento femenino y progresivamente era más popular. Se busca dejar plasmado este movimiento para futuras generaciones a través de la tecnología de un multimedia, plataforma que actualmente es accesible, rápida, divertida e interactiva para la mayoría de las personas.

Además, el trabajo en base a un multimedia es duradero y con el tiempo se puede ir actualizando a medida de los avances tecnológicos y de esta forma, tener un público en constante contacto con lo que suceda con las Djanas del país.

Diseño de Interactividad

Storyboard o guión técnico

El storyboard del sitio web multimedia se basa en el diseño de un controlador o consola, tal cual usan los DJ en su momento de trabajo. El home o la página principal de la plataforma es una controlador en el cual el usuario interactúa como Dj a través del menú de opciones a visitar sin una jerarquía establecida.

LOGO	MENU		AUDIO DE FONDO
VIDEO ELECTRO WOMAN FEST	 <p data-bbox="772 846 986 967">INFORMACIÓN DEL MENU DE CONTENIDOS DE LA SECCIÓN</p>		DESTACADO DE OTRAS SECCIONES
MENU DE CONTENIDOS DE LA INICIO			SLIDER DE IMÁGENES DE LAS DJANES
URL DEL SITIO WEB			

Figura 1. Storyboard o guión técnico

Mapa de navegación

El mapa de navegación del sitio web le brinda al usuario una estructura reticular para que pueda tener libertad de seguir diferentes caminos en su navegación.

Para ingresar al multimedia *Djanes Venezuela* se debe ingresar a la dirección www.djanes.com.ve/demo. Al abrir este sitio web se puede observar la página principal o home que contiene el menú.

Todo el portal se navega a través del diseño de un controlador como el que utilizan los DJs el cual funciona como una opción menú. Y, también se tiene una barra de menú de opciones para navegar en las cinco secciones que conforman la página web multimedia. Durante la visita al multimedia, el usuario tiene musicalización de fondo de los temas de las djanes, el cual puede controlar a través de la barra de menú.

La primera sección, Sets, se encuentra conformada por nombres de diferentes Djanes protagonistas del proyecto. Al ir a la opción de cada nombre se abrirán hipervínculos que llevan a fotografías de ellas, a las descargas de sus sets o soundtracks y a una breve información sobre su recorrido y trayectoria artística.

La siguiente sección es la galería fotográfica que contiene en un vínculo imágenes de las Djanes durante sus trayectorias, y en otro vínculo imágenes del evento Electro Woman Fest y de su creación, proceso y montaje.

Vídeos, es otra sección que comprende el multimedia que se divide en hipervínculos en videos cortos del evento, video "aftermovie" del evento y en entrevistas que se dividen en los nombres de los entrevistados, incluyendo a productores, djanes, fotógrafos y personas expertas en el medio a modo que, al seleccionar algún nombre, se abre el vínculo del video con sus testimonios acerca del medio.

Electro Woman Fest es la sección que habla sobre el evento, sobre quienes somos y por qué se llevó a cabo este evento. El primer vínculo abarca fotos nuevamente del evento, el segundo tiene el material audiovisual completo obtenido de ese día y el

último vínculo conforma Quienes somos, brindando toda la información del exitoso evento.

Y, por último, la sección de impacto tendrá reseñas de la web que hablen de este movimiento musical y del protagonismo que tienen las Djanes en Venezuela incluyendo también, las reseñas de dicho evento que fueron publicadas nacionalmente en medios de gran alcance e importancia.

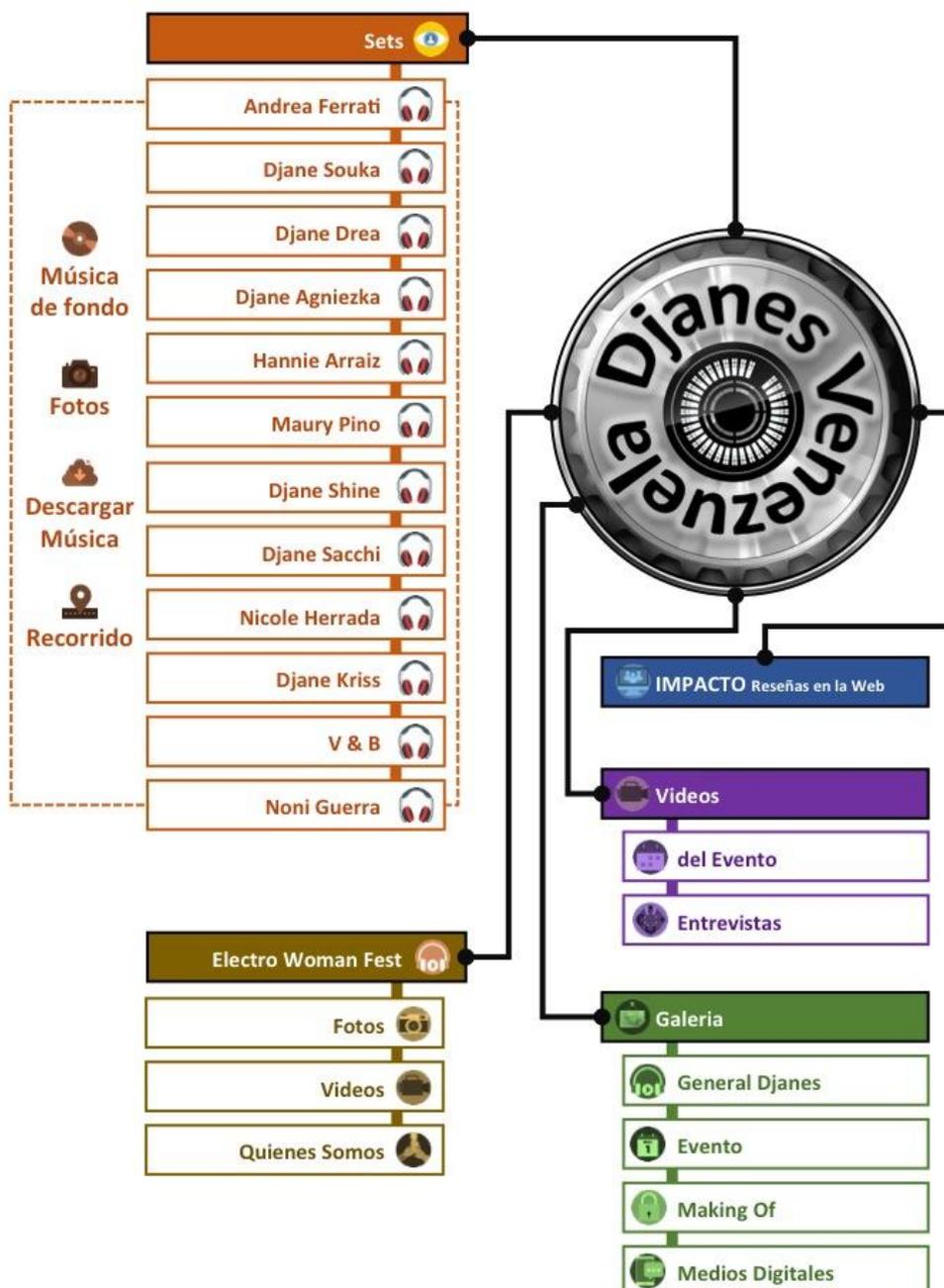


Figura 2. Mapa de navegación

*Desglose de contenido**Tabla 1. Desglose de contenido*

Sección	Contenido	Medio	Origen
Sets	Esta sección se encuentra conformada por los nombres de 12 Djanas venezolanas, de los cuales cada nombre lleva a 3 secciones: canciones y soundtracks más recientes para que el usuario pueda descargar desde el multimedia, una galería de imágenes de cada djane y una breve reseña sobre sus recorridos artísticos.	Fotografías Audios Textos	De cada una de las Djanas.
Galería de Fotografías	Fotografías del evento Electro Woman Fest y de todo su proceso del Making Of, y material fotográfico de cada Djane que refleje sus participaciones en grandes eventos y sus recorridos artísticos.	Fotografías	Fotografías del EWF por realización propia. Material fotográfico de las Djanas entregado por ellas mismas.
Vídeos	Se divide en dos: Vídeos cortos del Electro Woman Fest. Los nombres DJs, Djanas, productores que llevan a videos sobre las entrevistas acerca de este movimiento musical.	Videos	Realización propia
Electro Woman Fest	Material audiovisual completo recopilado el día del evento. Quienes Somos, en qué consistió el Electro Woman Fest y la cobertura que se obtuvo en distintos medios.	Videos Texto	Realización propia
Impacto	Noticias sobre sus próximos eventos.	Texto	Internet

Interfaz

A continuación se presenta la diagramación de las pantallas de la página web.

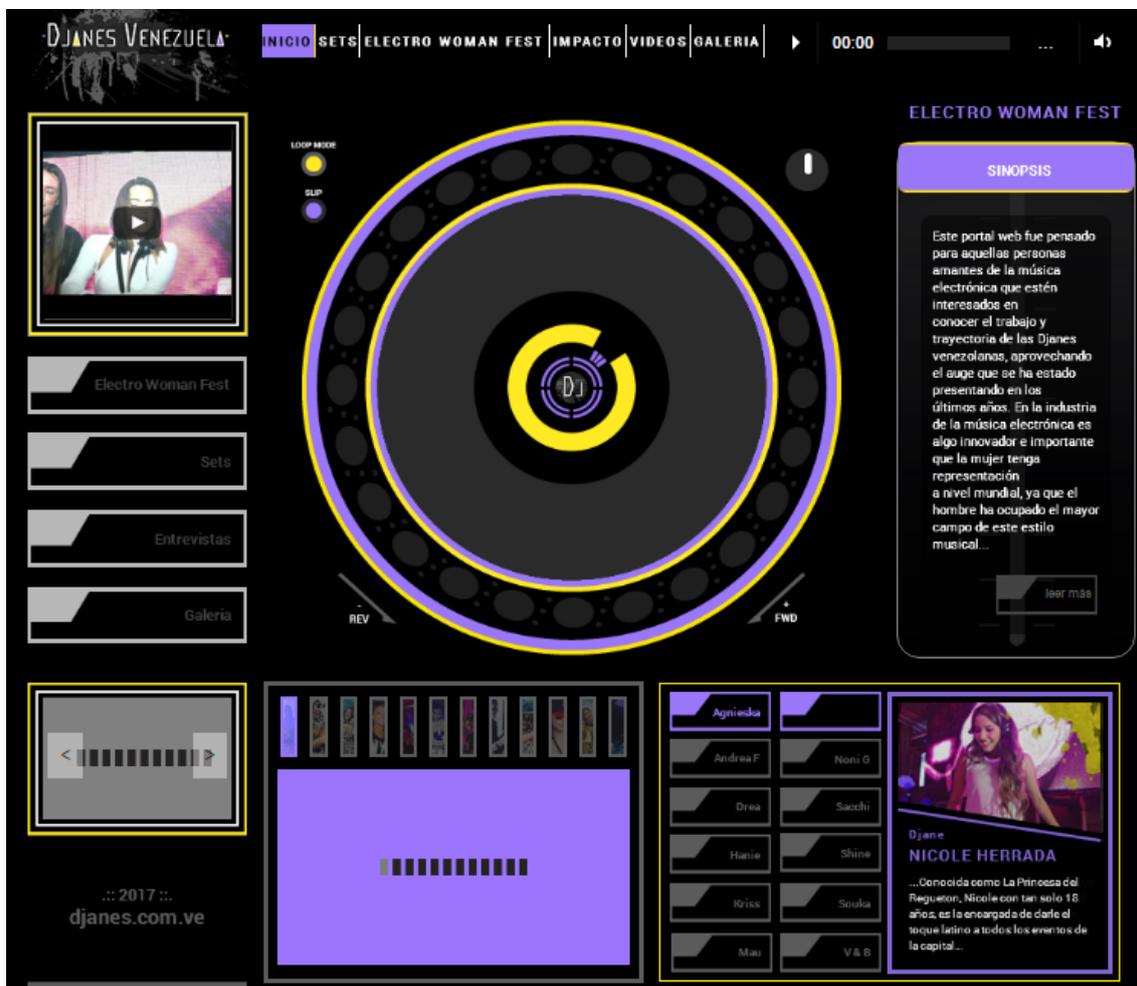


Figura 3. Pantalla de Home o Inicio

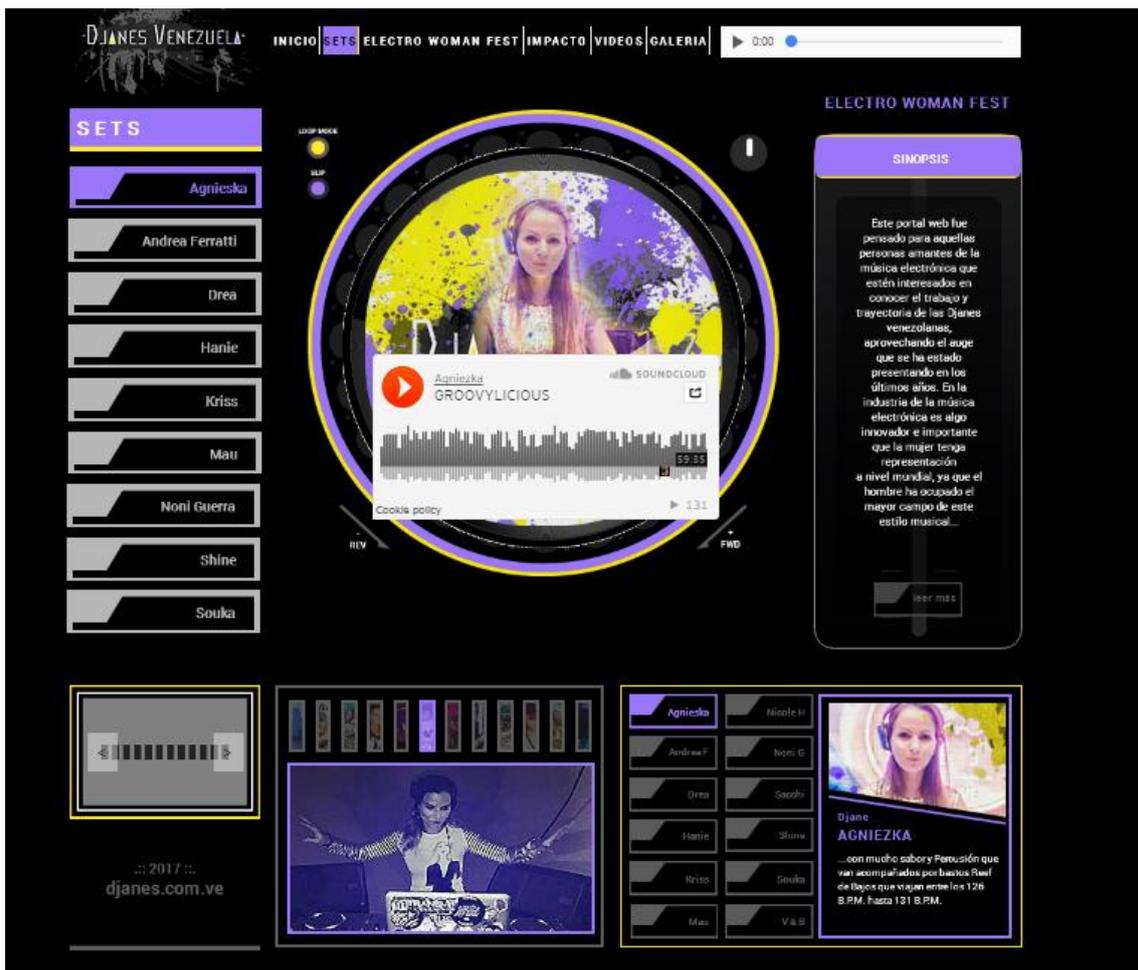


Figura 4. Pantalla de sección Sets

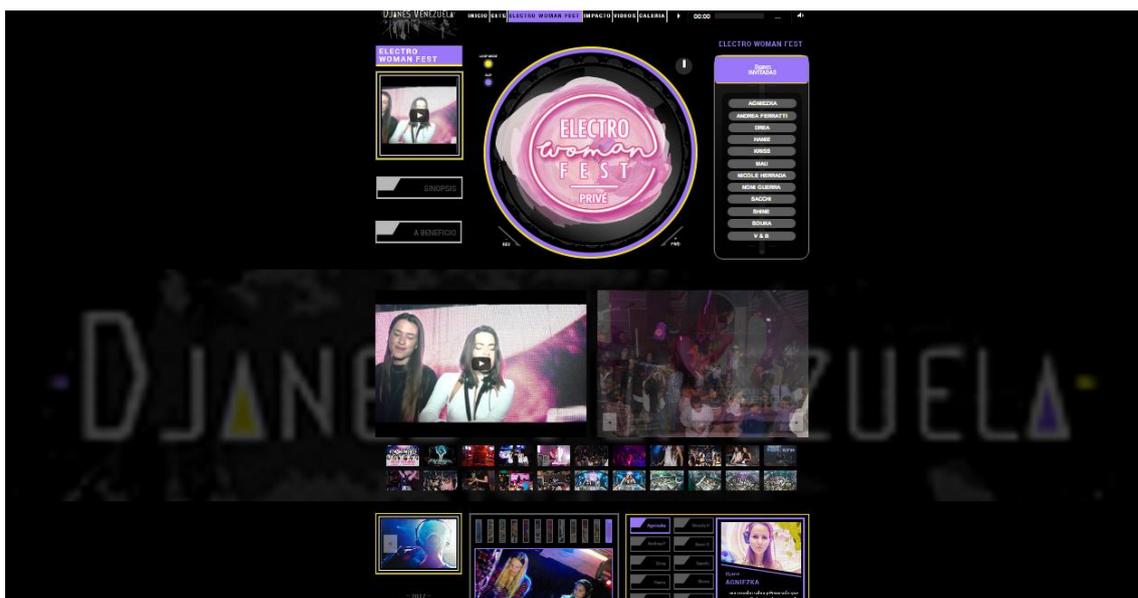


Figura 5. Pantalla de sección Electro Woman Fest

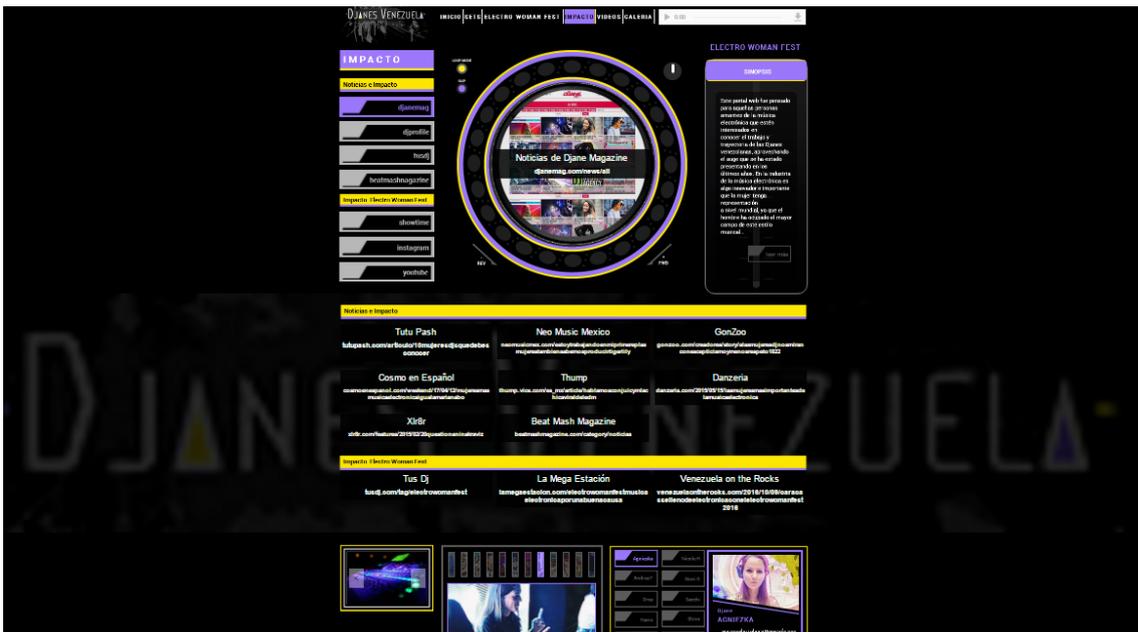


Figura 6. Pantalla de sección Impacto

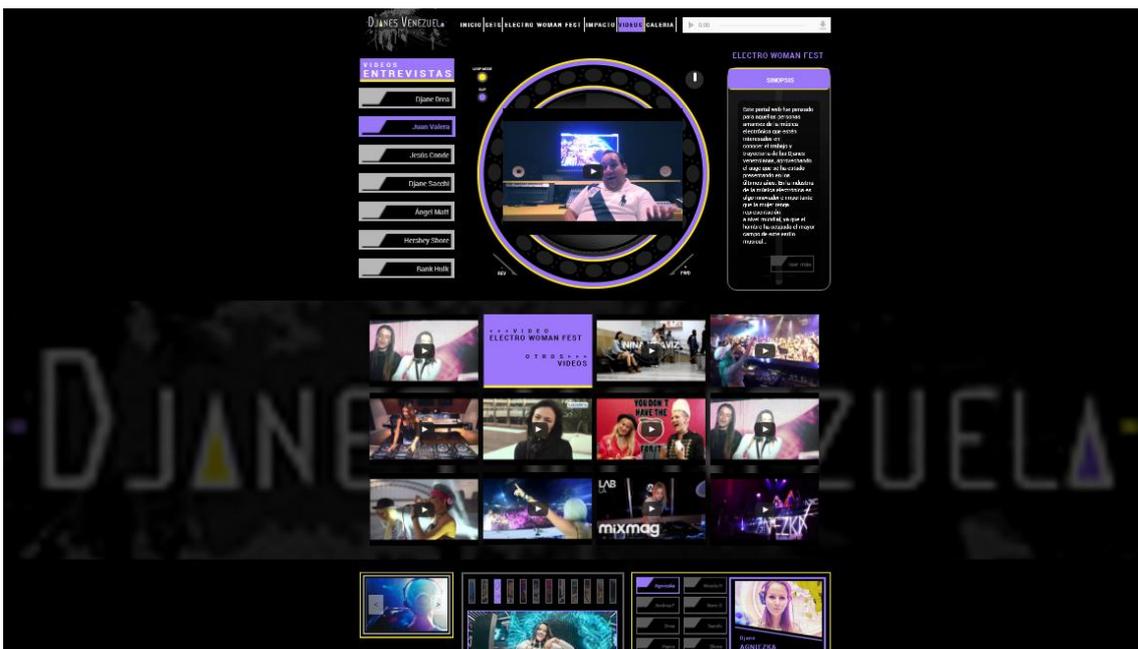


Figura 7. Pantalla de sección Vídeos

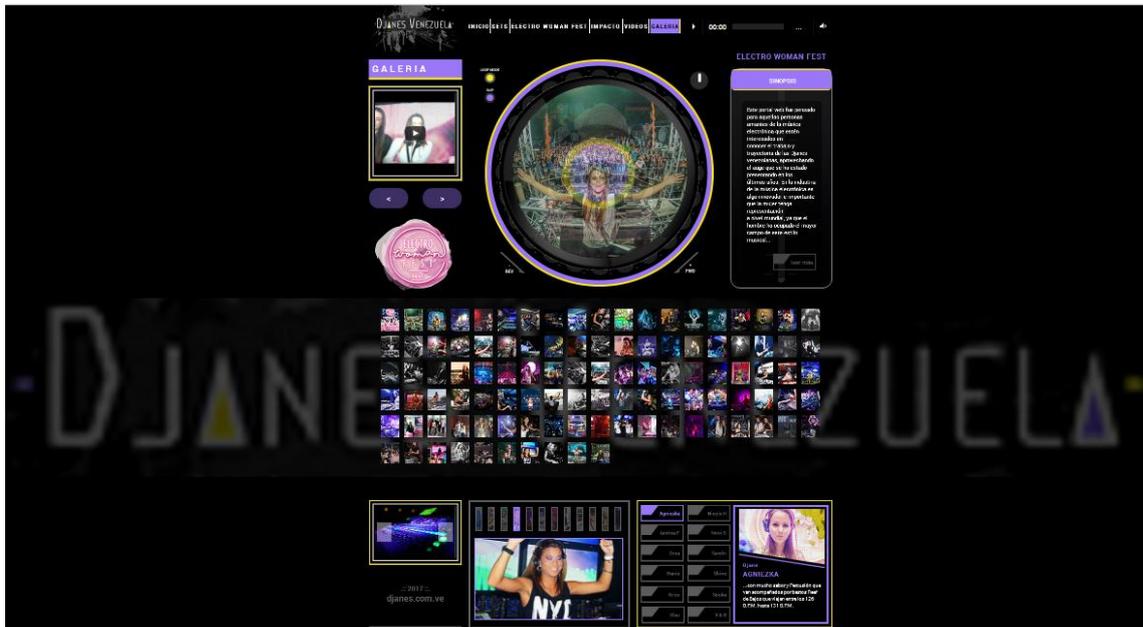


Figura 8. Pantalla de sección Galería

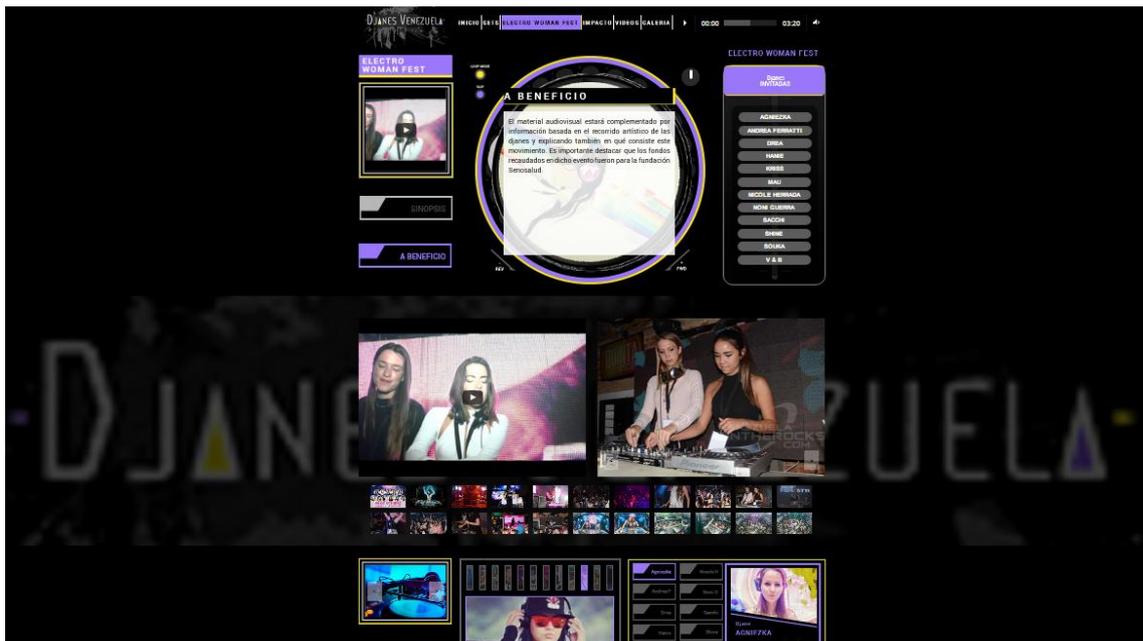


Figura 9. Pantalla de sección A Beneficio

Función de los botones

Al tratarse de un multimedia de música electrónica, el usuario cuenta con musicalización de fondo, es decir, playlists de las Djanes, mientras navega por Djanes Venezuela, el cual puede controlar a través de la barra de menú de opción.



Figura 10. Botón Play



Figura 11. Botón Pausa

Siguiendo la línea de musicalización, el multimedia cuenta con los botones de bajar y subir volúmen.



Figura 12. Botón Volumen

Los botones de siguiente y anterior para la galería de fotos.

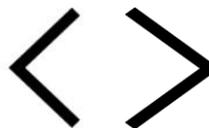


Figura 13. Botón Siguiete y Anterior

Por último, el botón cerrar para salir del multimedia o para salir de un enlace para acceder a otro.



Figura 14. Botón Cerrar

Hipertextos

Los botones o hipertextos del menú principal corresponden a los diferentes enlaces que tiene el multimedia, es decir, a las secciones de Sets, Videos, Fotografías, Electro Woman Fest e Impacto que se encuentran en la consola del Home.

Figura. Ejemplo de hipertextos de página de menú.



Figura 15. Ejemplo de Hipertextos

Diseño Audiovisual

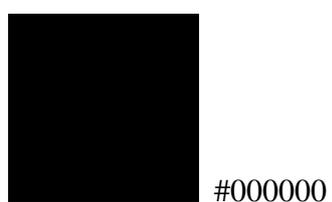
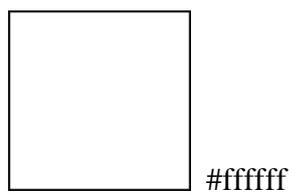
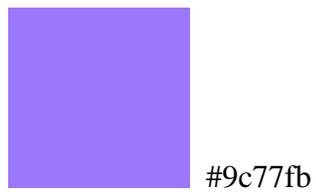
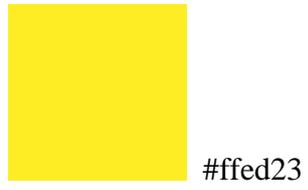
Paquete gráfico

a) Identidad gráfica

La paleta de colores seleccionada para la página web multimedia está comprendida en gris, negro violeta y amarillo, colores que se asemejan con la identidad de la música electrónica, con un fondo completamente negro para resaltar los detalles en violeta y amarillo.

Los títulos a lo largo del multimedia se sombrean en color violeta y amarillo en todas las secciones. Las tipografías cambian de blanco y negro al ser seleccionadas. Tanto la tipografía como su fondo cambian de color al seleccionar en todas las secciones que comprenden la página.

La consola es de color gris, negro, amarillo y violeta sobre el fondo negro a lo largo de todo el multimedia.

Paleta de color

b) Uso de la tipografía

Tabla 2. Uso de la tipografía

Aspectos	Textos	Fuentes	Colores
Título Principal	Djanes de Venezuela	Depleted Uranium	Violeta #9174fd Gris #bebebe Azul #564b82
Textos del Menú	1- Sets 2- Galería 3- Videos 4- Electro Woman Fest 5- Impacto	Roboto (mayúsculas y negrita)	Blanco #000
Textos	Textos de información en todo el multimedia	Roboto (normal)	negro #000 blanco #fff

Diseño de sonido

En cada segmento del multimedia se podrá escuchar un tema electrónico específico para la ambientación perfecta del multimedia. A continuación una especificación de los temas por segmento.

Géneros: House, Tech House y Progressive

- Home (Inicio): At Night (Roberto Sansixto Remix) - Shakedown Género: House
- Galería de Fotografías: Karahunj (The Prelude) - Armen Miran Género: House

- Videos: Laguna (Original Mix) - John Dahlback Género: Tech House
- Electro Woman Fest: Black Rock City (Dosem Remix) - Chus & Ceballos
Género: House
- Sets: Al abrir el espacio de cada una de las Djanes, sonará un tema propio.
- Impacto: Never gonna let u go (billy kenny / corrupt remix) - Tina Moore
Género: Progressive

Presupuestos

En la siguiente tabla se construyen 4 presupuestos de distintas empresas y profesionales relacionados con la realización del evento para la extracción de las piezas fotográficas y video gráficas necesarias para la realización del multimedia.

PROYECTO	MULTIMEDIA	AÑO	2017
DESCRIPCIÓN	Sitio web multimedia sobre el auge de las Djanes en Venezuela		
NOMBRE DEL PROYECTO	Djanes Venezuela		
CATEGORÍA	Sitio web interactivo		
TARGET	Público adulto- joven		

Tabla 3. Presupuesto

DEPARTAMENTO	Monto en Bs.	Cantidad
PRODUCCIÓN		
Pantallas	250.000 BS	4
VJ	100.000 Bs	2
Equipos Cdjs	70.000 Bs	1
C02 y Papelillos	180.000 Bs	2
Decoración	80.000 Bs	50
Pasaje Aéreo	82.000 Bs	2
Credenciales	24.000 Bs	25
Pendón para publicidad	28.300 Bs	1
Permisología	15.500 Bs	1
Alimentación personal de entradas	32.000 Bs	3
Estampados camisas Staff	28.000 Bs	4
Zona Lounge	200.000Bs	1
SUBTOTAL : 1.089.800 BS		
FOTOGRAFÍA		
Honorarios	50,000 Bs	4
Equipos	150,000 Bs	3

Transporte	20,000 Bs	1
SUBTOTAL BS.220,000		
VIDEO		
Honorarios	60,000 Bs	3
Equipos	400,00 Bs	3
Transporte	30,000 Bs	1
SUBTOTAL BS.490,000		
MULTIMEDIA		
Diseño y maquetación web	350.000 Bs	1
Programación	1.000.000 Bs	1
Introducción de contenido		
Registro de dominio por 1 año	55.000 Bs	Unico
Alojamiento web por 1 año	75.000 Bs	Unico
SUBTOTAL: 1.480.000 Bs		
IMPREVISTOS : 50.000 Bs		
GRAN TOTAL (Producción,Fotografía,Video,Multimedia) : 3.279.800 Bs		

Análisis de costos:

En el siguiente análisis de presupuesto se puede observar la diferencia entre los presupuestos reales y los presupuestos cumplidos mediante el proceso de realización del multimedia.

PROYECTO	MULTIMEDIA	AÑO	2017
DESCRIPCIÓN	Sitio web multimedia sobre el auge de las Djanes en Venezuela		
NOMBRE DEL PROYECTO	Djanes Venezuela		
CATEGORÍA	Sitio web interactivo		
TARGET	Público adulto- joven		

Tabla 4. Análisis de costos

DEPARTAMENTO	Monto en Bs.
PRODUCCIÓN	
Pantallas	250.000 BS
VJ	100.000 Bs
Equipos Cdjs	70.000 Bs
C02 y Papelillos	180.000 Bs
Decoración	80.000 Bs
Pasaje Aéreo	82.000 Bs
Credenciales	24.000 Bs
Pendón para publicidad	28.300 Bs
Permisología	15.500 Bs
Alimentación personal de entradas	32.000 Bs
Estampados camisas Staff	28.000 Bs
Zona Lounge	0,00 Bs
SUBTOTAL : 889.800 BS	
FOTOGRAFÍA	
Honorarios	0,00 Bs

Equipos	0,00 Bs
Transporte	0,00 Bs
SUBTOTAL BS0,00 Bs	
VIDEO	
Honorarios	30,000 Bs
Equipos	0,00 Bs
Transporte	0,00 Bs
SUBTOTAL BS. 30,000 Bs	
MULTIMEDIA	
Diseño y maquetación web	70.000 Bs
Programación	70.000 Bs
Introducción de contenido	
Registro de dominio por 1 año	14.500 Bs
Alojamiento web por 1 año	5.500 Bs
SUBTOTAL: 160.000 Bs	
IMPREVISTOS:50,000 Bs	
GRAN TOTAL (Producción, Fotografía, Video, Multimedia):1.129.800 Bs	

IV. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

El género electrónico surgió en el siglo XX como forma de expresión artística y ha venido evolucionando, modificándose y generando más subgéneros hasta nuestros tiempos.

Como se puede ver, ha existido desde hace muchos años como un arte, sin embargo, hoy en día su popularidad dentro de los jóvenes se ha visto en un notorio crecimiento ya que la música les transmite distintas emociones, así definiendo las personalidades, estilos y gustos.

Como manifiesta Chalarca (2014), la música electrónica ha originado una nueva era, la era digital y la existencia de esta nueva etapa “es cuando se empieza a cambiar las formas de pensar, de interactuar y así cambiando las costumbres”.

Este género musical desde sus inicios se ha visto como un campo exclusivamente masculino, donde la mujer nunca fue tomada en cuenta, hasta hace unos pocos años en los que las mujeres se han ido adentrando en este arte de manera progresiva. A raíz de este atrevimiento de la mujer de romper patrones tradicionales, nace el término Djane, expresión de este rol musical femenino.

Como resultado de las investigaciones realizadas a lo largo de este proyecto de grado, se puede afirmar que la mujer hoy en día tiene una posición importante en el mundo musical y sobretodo en nuestro país. En los últimos años, la fémina ha tomado un papel más protagónico de este rubro al igual que gran receptividad por parte de los melómanos, en especial del género electrónico; tanto así que existe un mercado competitivo en donde el hombre y la mujer están al mismo nivel como profesionales musicales.

También, la Djane ha logrado conseguir la atención del público, pues en la tarima no solo refleja profesionalidad y experiencia, sino que también con sus mezclas expresa belleza, feminidad y subjetivismo, llegándole a los oyentes de una manera distinta a como lo hacen los DJ's, brindando una nueva expresión artística a la acostumbrada por los hombres que suelen tocar temas más fuertes. Así, la sociedad ha

visto la oportunidad de ampliar su portafolio de opciones con la finalidad de recibir de un mismo género musical diferentes sensaciones.

Por esta razón, se realizó un evento musical electrónico, como apoyo y como una de las fuentes principales de información para argumentar el objetivo general de esta tesis de grado, el auge de las Djanes en Venezuela. Dicho evento se basó en demostrar que con una convocatoria de talento totalmente femenino afirma que el auge de la mujer es efectivamente notorio en la sociedad y en nuestro país. Se pudo analizar y observar cómo cientos de fanáticos acudieron al evento, especialmente a ver sus Djanes favoritas tocar.

Es importante destacar que no existen suficientes fuentes de información como libros, páginas y documentos sobre el tema estudiado de la Djane y de la electrónica en la actualidad. No se explica con mucha profundidad y propiedad la importancia de este género. Por ende, se tuvo la iniciativa de colocar este estudio en una plataforma web multimedia por múltiples razones, entre ellas lo rico del contenido audiovisual, la rapidez, el fácil acceso a la Internet y la constante conexión que tienen las personas a lo digital. Agregando que constantemente se puede ir actualizando la página al ritmo de lo novedoso de este mundo musical. De igual manera se pretende ser un portal de noticias de esta movida y aportar también información que sirva como fuente para posteriores proyectos.

Djanes Venezuela busca convertirse en una fuente de inspiración para seguir desarrollando trabajos y sitios web sobre este tema actual, expandirse e incluso incursionar en otras formas de expresión artísticas en el país, y de esta manera, apoyar el talento nacional poder traspasar fronteras.

En definitiva, se aspira, a través de este sitio interactivo, exaltar más el talento que se han ganado las venezolanas en este ámbito, pues han demostrado ser capaces de dejar una huella y lograr todo lo que se proponen. Han afirmado que no existen carreras definidas por sexo sino por talento, profesión y dedicación. Se busca expandir la relevancia de las mujeres no solo en el género electrónico sino en todas las profesiones y, de esta manera, hacer más eco de sus capacidades por distintos medios.

Sin más que decir, se desea motivar a través del sitio web Djanes Venezuela a continuar culturizando a la sociedad venezolana sobre el gran talento que hay en el país.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Sitios Web

Anónimo. (S/f). *Multimedia*. Recuperado el 10 de mayo de 2016 de: <http://www.ecured.cu/index.php/Multimedia>

Anónimo. (2012). *Producción del multimedia*. Edición 01. Servicio Nacional de Aprendizaje en Colombia (SENA). Recuperado el 10 de mayo de 2016 de: https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia%281%29.pdf

Blanco, P. (2006). *Display con aroma de mujer*. Recuperado el 17 de abril de 2017 de: <http://www.estampas.com/estampas/anteriores/220106/encuentros>

Codina, L (1998). *H de Hypertext o la teoría de los hipertextos revisitados*. Recuperado el 19 de mayo de 2016 de: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/codina.htm>

Cortés, M. (2015). *Música Electrónica: Historia del origen y desarrollo de un apetecido estilo*. Recuperado el 18 de junio de 2016 de: <http://www.guioteca.com/musica-pop/musica-electronica-historia-del-origen-y-desarrollo-de-un-apetecido-estilo/>

Chalarca, A. (2014). *La importancia de la electrónica en la actualidad*. Recuperado el 04 de abril de 2017 de: <https://prezi.com/uemsow0pxgght/la-importancia-de-la-electronica-en-la-actualidad/>

Díaz Noci, J. (2009). *Multimedia Y Modalidades de Lectura*. Recuperado el 22 de mayo de 2016 de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3056506>

Lamarca, M (2013). *Nodos*. Recuperado el 29 de mayo de 2016 de: <http://www.hipertexto.info/documentos/nodos.htm>

Lamarca, M (2013). *Enlaces*. Recuperado el 29 de mayo de 2016 de: <http://www.hipertexto.info/documentos/enlaces.htm>

Lamarca, M (2013). *Anclajes*. Recuperado el 29 de mayo de 2016 de: <http://www.hipertexto.info/documentos/anclajes.htm>

Lamarca, M. (2013). *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*. Recuperado el 29 de mayo de 2016 de: <http://www.hipertexto.info/documentos/hipermedia.htm>

Lucila (2008). *Sintetizadores e Instrumentos de Música Electrónica*. Recuperado el 25 de junio de 2016 de: <http://www.djs.es/sintetizadores-e-instrumentos-de-musica-electronica/>

Martínez, F (2012). *La música electrónica se inventó en la Unión Soviética*. Recuperado el 17 de junio de 2016 de: https://es.rbth.com/articulos/2012/10/24/la_musica_electronica_se_invento_en_la_union_sovietica_21089

Mañas, M. (2012). *Formatos Multimedia*. Recuperado el 22 de mayo de 2016 de: <http://www.manualdeestilo.com/herramienta/formatos-multimedia/>

Melendez, L. (2014). *Vida de DJ*. Recuperado el 03 de agosto de 2016 de: <http://www.revistadominical.com.ve/noticias/actualidad/vida-de-dj.aspx#ixzz4CHNcFMeA>

Pellini, C. (2014). *¿Qué es un enlace, link o vínculo? Conceptos Básicos*. Recuperado el 29 de mayo de 2016 de: <http://historiaybiografias.com/internet15/>

Rhom, A (2006) *Sister Nancy*. Consultado el 17 de abril 2017 en: <https://www.washingtonpost.com/>

Koval, S.(s/f). *Música Electrónica: ¿una forma de expresión artística?*. Recuperado el 18 de junio de 2016 de: <http://www.santiagokoval.com/2011/10/08/musica-electronica-una-forma-de-expresion-artistica/>

Zapata, M. (S/f). *Concepto de Nodo*. Recuperado el 29 de mayo de 2016 de: <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/banco/html/informacionyconocimiento/nodo.html>

Publicaciones no periódicas

ANÓNIMO. (2005). *Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos*. Disponible en: <http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema1.pdf>

Belloch, C (s/f). *Aplicaciones Multimedia*. Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia. Disponible en: <http://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo4.pdf>

Bou Bouzá, G. (1997). *El Guión Multimedia*. Edición Española. Anzos, S.L. España. Disponible en: <https://books.google.co.ve/books?id=7cIkY1ZbgWIC&printsec=frontcover&dq=multimedia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiVj5jB9OLPAhVLVh4KHUgCCfgQ6AEIjAB#v=onepage&q=multimedia&f=false>

Burgos, O. (2001). *Conceptos Fundamentales de Comunicación Interactiva*. Disponible en: <https://app.box.com/s/q4ntsrhhp0bnkuv08o7f/1/120300613/959709045/1>

Cantos, Martínez y Moya (1994). *Hipertexto y Documentación*. Universidad de Murcia. Poblagránic, S.L.Lérida. Disponible en: https://books.google.co.ve/books?id=_4GTzaNTIosC&printsec=frontcover&dq=hipertexto&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwilj-n7-eLPAhWKFx4KHR5xCygQ6AEIjAC#v=onepage&q=hipertexto&f=false

Cuevas, I (2009) *Sistemas Multimedias: análisis, diseño y evaluación*. Edición digital. Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid. Disponible en: <https://books.google.co.ve/books?id=l48uBQAAQBAJ&pg=PA297&dq=tipos+de+multimedia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiAp9GH4OTPAhVI6x4KHUA3BNoQ6AEIJTA C#v=onepage&q=tipos%20de%20multimedia&f=faels>

GAVANAS y REITSAMER (2013) *Dj technologies, Social Networks and Gendered Trajectories in European Dj Cultures*. Bloomsbury Academic. New York. Disponible en:

http://www.academia.edu/6220257/Anna_Gavanas_Rosa_Reitsamer_2013_DJ_Technologies_Social_Networks_and_Gendered_Trajectories_in_European_DJ_Cultures. In Atias B. Gavanas A. Rietveld H. eds. *DJ Culture in the Mix. Power Technology and Social Change in Electronic Dance Music*. New York London Bloomsbury

James (2013) *Oppression, Privilege, & Aesthetics The Use of the Aesthetic in Theories of Race, Gender, and Sexuality, and the Role of Race, Gender, and Sexuality in Philosophical Aesthetics*. Disponible en:

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/phc3.12002/abstract>

Midelton (1990). *Popular Music analysis and Musicology*. 2º Edición. Gran Bretaña.

Disponible en:

https://books.google.co.ve/books?id=PxnOFDDMZOUc&pg=PA9&lpg=PA9&dq=middelton+1990&source=bl&ots=MWYRZM2unw&sig=FM89NrTlx fj5ayPiDFCbtnCps04&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwim8_Ow3JDTAhVEOpKHVvkCFIQ6AEIOjAI#v=onepage&q=middelton%201990&f=false

Morgan, R. (1994). *La Música del siglo XX*. [En línea] W. W. Norton & Company Inc. 1991. Ediciones Akal, S. A., 1994 para lengua española. Disponible en:

https://books.google.co.ve/books?id=GJx1INGNepwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gb_s ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Pallás, R. (2006). *Instrumentos Electrónicos Básicos*. España, Disponible en:

https://books.google.co.ve/books?id=pMfgL_SimNQC&pg=PA139&dq=generadores+de+se%C3%B1al&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=generadores%20de%20se%C3%B1al&f=false

Pellinski (1998). *A research and Information Guide*. 2° Edición. Inglaterra.. Disponible en:

https://books.google.co.ve/books?id=7dirAgAAQBAJ&pg=PT300&dq=pelinski+1998&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiG1p_u-Y_TAhUIdCwKHauQA5g4ChDoAQgaMAA#v=onepage&q=pelinski%201998&f=false

Perales, V. (2012) *Creatividad y Discursos Hipermedia*. 1° Edición. Universidad de Mursia Servicio de publicaciones 2012. Disponible en:

https://books.google.co.ve/books?id=zjI9CHg1ENwC&pg=PA21&dq=hipermedia&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjhsV_57uLPAhUJXD4KHx7oA8kQ6AEIzAA#v=onepage&q=hipermedia&f=false

Tomasi, W. (2003). *Sistema de Comunicaciones Electrónicas*. Prentice Hall. 4° Edición. México. Disponible en:

https://books.google.co.ve/books?id=_2HCio8aZiQC&pg=PA89&dq=sintetizadores&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwiS3PfHmrzNAhUn54MKHXsYAaggQ6AEIJDAB#v=onepage&q=sintetizadores&f=false

Zetina, A. (2004). *Electrónica básica*. Norega Editores. Mexico. Disponible en:

https://books.google.co.ve/books?id=PAoPY6xzk10C&pg=PA417&dq=los+mezcladores&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=los%20mezcladores&f=false

Trabajo especial de grado

Noya, M. (2007). *Análisis del Desarrollo de la Música Electrónica en el País* Universidad Simón Bolívar. Disponible en:

http://www.ceiarteuntref.edu.ar/sites/default/files/texts/miguel_noya2007.pdf

López Castillo, T (2015) *Música electrónica y cultura de club*. Universidad de La Rioja.

Anexo B.

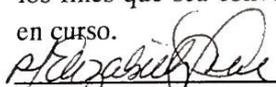
Carta de Aceptación de Senosalud para el evento



Carta de Aceptación

Yo, **LUDMILA CALVO**, portadora de la Cédula de Identidad V- N° 3.240.377, y en mi carácter de Presidenta de la **A.C. SENOSALUD**, por medio de la presente hago constar que los estudiantes “**ANDREA CAROLINA BARRETO GOMEZ** Portadora de la Cédula de Identidad V- N° 23.638.696”, “**STEPHANIE JREIGE BOU DAHER** Portadora de la Cédula de Identidad V- N°24.592.364,” **GABRIEL ALEJANDRO COLMENARES MONSALVE** Portador de la Cédula de Identidad V- N°21.014.127” ,“**ANDREA CAROLINA PAREDES MARCANO**” Portadora de la Cédula de Identidad V- N°23.410.367”, Cursantes del Noveno Semestre de la Universidad Católica Andrés Bello de la Facultad de Humanidades y Educación de la Escuela de Comunicación Social, mención Artes Audiovisuales y Publicidad y Mercadeo, realizan su proyecto de trabajo de grado con la ejecución de un evento “**Electro Woman Fest**” Concierto de música electrónica dirigido por djanes a beneficio de Senosalud ONG sin fines de lucro y así continuar llevando nuestra misión y mensaje de Prevención para tener un diagnóstico precoz de esta terrible enfermedad que están padeciendo nuestras mujeres de 11 casos que se están diagnosticando a diario 6 fechas en por un estadio avanzado.

Constancia que se expide en Caracas, y a petición de la parte interesada a los fines que sea conveniente a los 10 días del mes de Febrero del presente año en curso.


 Ludmila Calvo
 CI-N°. V- 3.240.377
 Presidente


senosalud
 RIF.: J-30971478-7

Dirección: Calle Nicolás Copérnico, c/Av. Ppal. de Valle Arriba, Qta. OKEY, Urb. Valle Arriba
 (Detrás del C.C. El Tolón) Tlfs.: 58 212 991.16.98 / 993.95.62acsenosalud@gmail.com: www.senosalud.org

 @Senosalud

 Senosalud Contigo

www.senosalud.org

Anexo C.

Carta para solicitud de patrocinio Senosalud



Caracas, 10 de Febrero de 2016

Señores
Patrocinantes
Presentes.-

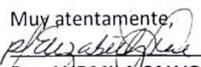
Reciban un cordial saludo.

Senosalud en sus doce años de labor ininterrumpida es reconocida por ser pionera en promover el conocimiento acerca del Cáncer de Mama, su prevención, detección temprana, posibilidades de cura y una supervivencia con calidad de vida. La Asociación fue creada en julio de 2002 como organización de apoyo, trabaja día a día para cumplir su misión de fomentar el diagnóstico precoz de Cáncer de Mama, orientar al paciente, brindarle ayuda emocional, apoyo psicológico y ser su vocero ante la sociedad, para alcanzar su visión de ser la organización de referencia en apoyo a la mujer en Venezuela.

Actualmente lideriza proyectos Educativos como **Electro Woman Fest** enfocados a implementar nuestra misión, "Llevar el mensaje de prevención y de un diagnóstico precoz del Cáncer de Mama" a la gran población de mujeres en Venezuela, contribuyendo en el desarrollo de las áreas de prevención, capacitación y formación en salud, específicamente en la prevención del Cáncer de Mama, para la promoción de estilos de vida saludable.

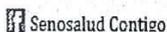
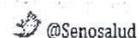
En Venezuela, diariamente once mujeres son diagnosticadas con Cáncer de Mama, de las cuales cinco fallecen, dando un total anual 1.943 mujeres que pierden la batalla (Datos del Registro Nacional de Cancerología. MPPS 2012), ocupando así el primer lugar de mortalidad oncológica en féminas. Por ello, es necesario propiciar y promover actividades dirigidas a la población con el objetivo de fomentar el diagnóstico precoz, ya que así aumenta las probabilidades de superación de esta enfermedad.

Le manifestamos nuestros sentimientos de alta estima y consideración,

Muy atentamente,

Dra. LUDMILA CALVO
Presidenta
A.C SENOSALUD



Dirección: Calle Nicolás Copérnico, cruce con Av. Ppal. Valle Arriba, Qta. Okey Urb. Valle Arriba. Caracas-Venezuela
Teléfonos: 58-212-991.16.98/993.95.62 Correo electrónico: info@senosalud.org



www.senosalud.org

Anexo D.

Carta de Agradecimiento por donación Senosalud



Caracas, 16 de Noviembre de 2016

Señores Estudiantes:
Andrea Barreto
Gabriel Colmenares
Andrea Paredes
Stephanie Jreige
Presente

Apreciados:

Con inmenso gusto y satisfacción me dirijo a ustedes en ocasión de hacerle llegar nuestro más profundo y sincero agradecimiento por la realización del evento Proyecto de tesis denominado **"Electro Woman Fest"** realizado el pasado 8 de Octubre en la quinta Bar ubicada en las Mercedes.

Este hermoso gesto habla de su nobleza y alto nivel de compromiso social a favor de quienes lo solicitan. Gracias a su colaboración es posible para Senosalud continuar con nuestra misión de fomentar la importancia del diagnóstico precoz del cáncer de mama y seguir brindando apoyo a parientes y familiares de escasos recursos.

Atentamente

Dra. Ludmila calvo
Presidente A.C. Senosalud



Dirección: Calle Nicolás Copérnico, cruce con Av. Ppal. Valle Arriba, Qta. Okey Urb. Valle Arriba. Caracas-Venezuela Teléfonos: 58-212-991.16.98/993.95.62 Correo electrónico: info@senosalud.org Intagram: @Senosalud

@Senosalud

Senosalud Contigo

www.senosalud.org

Anexo E.

Reporte final de venta detallada Tuticket

Electro Woman Fest

Evento: Electro Woman Fest, Funcion del: s̄abado, 08 de octubre de 2016

Emitido el : martes, 11 de octubre de 2016

Ingresos		
Total Precio Base		858.000,00
Total Imp. Municipal (10,00 %)		85.800,00
Total Serv. Administrativos		0
Total Ingresos		943.800,00
I.V.A.		
IVA Precio Base		102.960,00
IVA Serv. Administrativos		0
Total I.V.A.		102.960,00
Pagos Realizados		
Total Pagos Realizados		0
Descuentos No facturables		
AVANCE DE EFECTIVO		213.000,00
Recaudacion por Venta de Terceros		0
Total Descuentos No Facturables		213.000,00
Descuentos facturables		
Uso Plataforma TDD (1,00 %)		7.067,87
Uso Plataforma TDC (8,00 %)		13.533,87
Total Servicio de Venta de Boletos		0
Total Boletos Cortesia		0
Descuentos facturables por Servicios!		
Descuentos facturables por Productos!		
Total Descuentos Facturables		20.601,74
Ingresos y Pagos		
Total Ingresos (+):		943.800,00
Total Pagos (-):		0
Total Descuentos No Facturables (-):		213.000,00
Total Descuentos Facturables (-):		20.601,74
I.V.A.		
IVA Precio Base (+):		102.960,00
IVA Serv. Administrativos (+):		0
IVA Descuentos Facturables (-):		2.472,21
Retenciones I.V.A.		
Retenci3n IVA Boletos 100% (-):		102.960,00
Retenci3n IVA Serv. Administrativos 100% (-):		0
Retenci3n IVA Descuentos Facturables 75% (+):		0
Saldo Restante (=):		707.726,05

Anexo F.

Ganancia y venta de entradas y desglose de precio Tuticket

Precio Base	IVA	Imp. Municipal	Boletos Vendidos	Total Precio Base	Total Iva	Total Imp. Municipal	Total General	Total Ventas Efectivo	Total Ventas Cheque	Total Ventas TDC	Total Ventas TDD
2.000,00	240	200	429	858.000,00	102.960,00	85.800,00	1.046.760,00	170.799,99	0	169.173,34	706.786,67