



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

SKENÉ:

UNA APLICACIÓN MÓVIL DE VENTA DE BOLETOS PARA EVENTOS CULTURALES  
Y DE INTEGRACIÓN DEL PÚBLICO AL MUNDO DEL TEATRO

Tesis de Grado para optar al Título de Licenciado en Comunicación Social

Autor:

Ricardo Remigio Rincón Valle

Tutor:

Atilio Romero

Septiembre de 2017

## RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo la creación de una aplicación para dispositivos móviles en la que se realice la venta de boletos para eventos culturales como obras de teatro, conciertos, stand-up comedies y conferencias, además de la integración de la sociedad al mundo teatral a través de la oferta de empleo, de parte de diferentes producciones y compañías, por medio de la aplicación. Este proyecto se hizo a partir de la metódica HazMedia y los cinco componentes que la integran, y la investigación hecha para desarrollarlo es cualitativa, de tipo descriptiva y con un diseño de campo no experimental. La recolección de datos se hizo en la realidad, a través de entrevistas a ciudadanos del Distrito Metropolitano de Caracas, y en Internet, a través de encuestas hechas a usuarios ubicados en el área mencionada, creadas en el portal web Survey Monkey. Las bases teóricas fueron desarrolladas a partir de varios documentos y aportes hechos por otros autores en materia de teatro, principalmente su historia e influencia como factor de desarrollo humano y social; en materia de las aplicaciones móviles, en los que se abordan los usos y ventajas que dan a la sociedad; y en materia de integración de los usuarios al mundo teatral, donde se explican las preferencias culturales del venezolano y la economía que gira alrededor de los eventos culturales. Los resultados de la investigación permitieron conocer los factores que hacen que la gente vaya o no al teatro en el Área Metropolitana de Caracas, y las debilidades que los usuarios perciben en el medio. También permitieron detectar la necesidad de una aplicación de venta de boletos distinta a las existentes, en la que se busque la interacción constante con el usuario o cliente y no funja solamente como una taquilla virtual. Con base en estos parámetros, se diseñó Skené, una aplicación que permite la entrada del público al mundo del teatro.

**Palabras clave:** Teatro, aplicación, dispositivo móvil, integración, retroalimentación, Skené

## ABSTRACT

This project aims to the creation of a mobile app for the sale of tickets for cultural events such as theatre plays, concerts, stand-up comedies and conferences, and the integration of the community to the world of theatre through the offer of employment from varying production teams and enterprises, via the app. This work was made under the HazMedia methodic and its five components, and the research done to develop it is descriptive and with a design of non-experimental field research. The gathering of information was done in reality, through interviews done to citizens of the Caracas Metropolitan District, and in the Internet, through polls made in the website Survey Monkey, done to citizens located in this area. The theoretical foundation was made from many documents and contributions made by other authors in terms of theatre as a whole, mainly its history and influence as a factor of human and social development; in terms of mobile apps, which cover the uses and benefits they bring to society; and in terms of the integration of the community to the world of theatre, that explain the Venezuelan's cultural preferences and the economy that revolves around cultural events. The results of the investigation allowed to know which factors make people go to the theater in the Metropolitan Area of Caracas, and the weaknesses that the users perceive in the medium. They also allowed to detect the need for a ticket-selling mobile app that is different to the existing ones, in which there's constant interaction with the user and isn't just a virtual box office. Based on these parameters, Skené was designed, a mobile app that allows the public to enter the world of theatre.

**Key words:** Theatre, application, mobile device, integration, feedback, Skené