Anexo 2: Guía de temas para las sesiones de grupos focales

Tema 1: Identidad

1) Visión de sí mismos
2) Actitudes respecto a la vida en sociedad
3) Problemas y conflictos
4) Diversión, esparcimiento y uso del tiempo libre
    a) Dentro y fuera de casa
    b) Multitasking

Tema 2: Medios de Comunicación y tecnología

1) El joven y los medios
    a) Qué buscan en los medios?
    b) ¿Cuál medio de comunicación utilizan más?
2) El joven y la Televisión
    a) Preferencias
    b) Géneros
    c) Televisión de paga
    d) Canales "musicales"
3) Otras tecnologías
    a) Computadora e Internet
        i) Computadora propia
        ii) Conexión a Internet
        iii) Internet en casa.
        iv) Tipo de acceso a Internet
        v) Triple play

Tema 3: Hábitos de uso de la tecnología

1) Internet
   a) Lugar desde donde se conectan
   b) ¿Cuánto tiempo?
   c) ¿A qué hora?
   d) Actividad más practicada

chatear	e-mail	videos	redes sociales
música	películas	software	blogs
radio	teléfono	búsquedas	consultas
consejos	espectáculos	encuestas	Webcam
fotos	podcast	televisión	compras

   e) Redes sociales

2) Celulares
   a) Actividad más frecuente

Videos	Música	Chat	SMS - MMS
Tonos	Fotografía	e-mail	Votos

3) Papel que representan los medios y las tecnologías en la vida del joven

Tema 4: El joven ante el mundo del espectáculo y la música

1) Música
   a) Géneros favoritos
   b) ¿Cómo se relacionan con la música y el baile?

c) Elección géneros musicales, según circunstancias

2) Estrellas y figuras del espectáculo

a) Concepto de fama, estrella y celebridad
b) ¿Qué estarían dispuestos a hacer por ser famosos?
c) ¿Cuáles son las estrellas favoritas en el ámbito de la música?
d) Papel que juegan las "estrellas". ¿Son un modelo a seguir?
e) ¿Qué los inspira/mueve para querer parecerse a las "celebridades"?

3) Sondeo enfocado a "¿Eres o pareces?"

a) ¿Qué estarían dispuestos a hacer para conocer y convivir con sus ídolos?
b) ¿Participarían en programa de imitación? Condiciones
c) Evaluación de premios y estímulos hipotéticos
d) Probabilidades de participación e interés en un formato *Crossmedia* como el propuesto con "¿Eres o pareces?"
e) Evaluación y aparente aceptación de la idea frente al público objetivo.