



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA DE LA RESERVA
ORQUIDEOLÓGICA "EL PAHUMA" EN EL CANTÓN DE NONO UBICADO AL
NOROCCIDENTE DE QUITO

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnólogo en Diseño
Gráfico

Autor: Cabascango Lara José Javier

Tutor: Ing. Carlos Saltos

Quito, Septiembre 2014

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

José Javier Cabascango Lara

CI 1718082850

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante **CABASCANGO LARA JOSÉ JAVIER**, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente del pensum de estudio en la carrera de diseño gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en **DISEÑO GRÁFICO**, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “**ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA DE LA RESERVA ORQUIDEOLÓGICA “EL PAHUMA” EN EL CANTÓN NONO AL NOROCCIDENTE DE QUITO**”, el cual incluye la creación y desarrollo del programa de ordenador o software, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación del programa de ordenador, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del programa de ordenador descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el programa de ordenador en cualquier medio o procedimiento tal cual lo estable el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del programa de ordenador por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del software; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del programa de ordenador; d) Cualquier transformación o modificación del programa de ordenador; e) La protección y registro en el IEPI el programa de ordenador a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del programa de ordenador; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización

del programa del ordenador que es el objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre deberá guardar la exclusividad del programa a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUITA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las parte fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que en el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Medición, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Medición de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: **a)** El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Medición ; **b)** Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; **c)** Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; **d)** El procedimiento será confidencial y en derecho; **e)** El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y medición de la Cámara de Comercio de Quito; **f)** El idioma del arbitraje será el español; y, **g)** La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 23 días del mes de Septiembre del dos mil catorce.

(f) _____

C.C N°

CEDENTE

(f) _____

Instituto Superior
Tecnológico Cordillera

CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

Primeramente quiero reconocer y agradecer a Dios que ha sido quien me dio las fuerzas, voluntad, sabiduría para cumplir con mis metas, a mis Padres que han

sido pilar fundamental en este camino

A mi hermana pequeña que siempre me apoyo

A todos los maestros que llegaron a ser grandes amigos,

Con mucho amor supieron inculcar el buen hábito

De aprender y perseverar hasta el final.

DEDICATORIA

A Dios por la fuerza, la sabiduría y salud recibida hasta hoy

A mi familia por el apoyo incondicional para cumplir esta meta

A mi novia hermosa Jessica Morocho que es la razón de mí vivir.

INDICE GENERAL

DECLARATORIA	ii
CONTRATO SOBRE DERECHOS DE LA PROPIEDAD	iii
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
INDICE GENERAL	vii
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE FIGURAS	xi
INDICE DE ANEXOS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	xvii
CAPITULO I	1
Antecedentes:	1
1.01 Contexto	1
1.02 Justificación:	3
1.03 Definición del Problema Central	4
1.03.01 Análisis de la matriz (T)	5
CAPITULO II	6
2.01 Mapeo de los Involucrados	6
2.01.01 Matriz de análisis y selección con los Involucrados	7
2.01.01.01 Conclusión de análisis de involucrados	9
CAPITULO III	10
3.01 Árbol de Problemas	10
3.01.01 Análisis del árbol de problemas	10
3.02 Árbol de Objetivos	11
3.02.01 Análisis del árbol de objetivos	12
CAPITULO IV	13
4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones	13
4.01.01 Tamaño del proyecto	13

4.01.02 Localización del proyecto	14
4.01.03 Análisis ambiental	14
4.02 Matriz de análisis de impacto de objetivos	15
4.03 Diagrama de estrategias	17
4.04 Construcción de la matriz de marco lógico	18
4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores	18
4.04.02 Selección de indicadores	20
4.04.03 Medios de verificación	23
4.04.04 Supuestos	24
4.04.05 Matriz marco lógico	26
CAPITULO V	28
5.01 Antecedentes	28
5.01.01 Diseño gráfico	28
5.01.02 Multimedia	29
5.02 Descripción de la Herramienta	30
5.02.01 Flash	30
5.02.01.01 Ventana de documentos	30
5.02.02 Photoshop	32
5.02.03 Ilustrador	32
5.03 Formulación del Proceso de aplicación	34
5.03.01 Multimedia	34
5.03.01.01 Planificación	34
5.03.01.01.01 Propósito	34
5.03.01.01.02 Usuarios	34
5.03.01.01.03 Herramientas	34
5.03.01.01.04 Desarrollo	35
5.03.01.01.05 Contenidos	36
5.03.01.01.06 Mapa de contenidos	40
5.03.01.02 Diseño de interfaz	41
5.03.01.02.01 Imagen corporativa	41
5.03.01.02.02 Colores	42

5.03.01.02.03 Tipografía	42
5.03.01.02.04 Botones	43
5.03.01.02.05 Retículas	44
5.03.01.02.06 Producción	45
5.03.01.02.07 Programación	50
5.03.01.02.08 Navegación – interactividad	53
5.03.01.02.09 Servicios	54
5.03.01.02.10 Imágenes	54
5.03.01.02.11 Marketing y difusión	56
CAPITULO VI	57
6.01 Aspectos administrativos	57
6.01.01 Recursos	57
6.01.01.01 Técnicos – Tecnológico	57
6.01.01.02 Humano	57
6.01.01.03 Económicos	58
6.01.01.04 Gastos Operativos	58
6.01.01.05 Aplicación del proyecto	58
6.01.02 Cronograma	59
CAPITULO VII	61
7.01 Conclusiones y recomendaciones	61
7.01.01 Conclusiones	61
7.01.02 Recomendaciones	61
7.02 Anexos	63
7.03 Bibliografía	68

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz T del problema central	4
Tabla 2: Matriz de análisis de involucrados	7
Tabla 3: Matriz de análisis de impactos de objetivos	15
Tabla 4: Revisión de los criterios para los indicadores	18
Tabla 5: Selección de indicadores	20
Tabla 6: Medios de verificación	22
Tabla 7: Supuestos	24
Tabla 8: Matriz marco lógico	26
Tabla 9: Gastos Operativos	58
Tabla 10: Aplicación del proyecto	58
Tabla 11: Cronograma	59

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapeo de involucrados	6
Figura 2: Árbol de Problemas	10
Figura 3: Árbol de Objetivos	11
Figura 4: Matriz de análisis de alternativas	13
Figura 5: Localización del proyecto	14
Figura 6: Diagrama de estrategias	17
Figura 7: Aves	36
Figura 8: Cascadas	36
Figura 9: Orquídeas	37
Figura 10: Vegetación	38
Figura 11: Contactos	40
Figura 12: Mapa de Contenidos	40
Figura 13: Imagen Corporativa	41
Figura 14: Imagen Corporativa Alternativa	41
Figura 15: Colores	42
Figura 16: Botones	43
Figura 17: Retículas	44
Figura 18: Índice	45
Figura 19: Información	45
Figura 20: Contactos	46
Figura 21: Créditos	46
Figura 22: Cascadas	47

Figura 23: Aves	47
Figura 24: Orquídeas	48
Figura 25: Planta e insectos	48
Figura 26: Página interna de galería	49
Figura 27: Programación	50
Figura 28: Navegación e Interactividad	54
Figura 29: Imágenes	55
Figura 30: Marketing y difusión	56
Figura 31: Marketing y difusión	56

INDICE DE ANEXOS

Anexo 1:	63
Anexo 2:	63
Anexo 3:	63
Anexo 4:	63
Anexo 5:	63
Anexo 6:	63
Anexo 7:	64
Anexo 9:	64
Anexo 10:	64
Anexo 11:	64
Anexo 12:	64
Anexo 13:	65
Anexo 14:	65
Anexo 15:	65
Anexo 16:	65
Anexo 17:	65
Anexo 18:	65
Anexo 19:	66

Anexo 20:	66
Anexo 21:	66
Anexo 22:	66
Anexo 23:	66
Anexo 24:	66
Anexo 25:	67
Anexo 26:	67

RESUMEN EJECUTIVO

La reserva Orquideológica “El Pahuma” del Cantón de Nono en la Provincia de Pichincha es un lugar con muchos atractivos turísticos como cascadas, especies de aves únicas, animales salvajes y privilegiado por su gran variedad de flora y fauna, siendo su mayor e importante recurso reservado las orquídeas.

El problema encontrado en dicho lugar es el desconocimiento de este atractivo turístico, para lo cual se ha creado una herramienta multimedia con múltiples opciones y navegación, interactividad y de fácil manejo para el usuario, el cual permitirá conocer de una manera entretenida lo que contiene la reserva.

Como objetivo principal es la realización de este proyecto y recopilar la información necesaria para elaborar la guía interactiva, en conclusión se ha obtenido resultados positivos, ya que mediante esta herramienta los turistas visitantes podrán conocer en un recorrido de impacto lo que contiene la reserva.

ABSTRACT

The Orquideológica "The Pahuma" Nono of Canton reserves in the province of Pichincha is a place with many attractions like waterfalls, unique bird species, wild animals and privileged for its wide variety of flora and fauna, being the most important resource orchids reserved.

The problem encountered in this place is the lack of this tourist attraction, for which it has created a multimedia tool with multiple options and navigation, interactivity and ease of use for the user, which allow you to know in an entertaining way that it contains the reservation.

The main objective is the realization of this project and gather information needed to develop the interactive guide, in conclusion has been obtained positive results using this tool as visiting tourists can learn a course impact what is in the book.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad utilizar el Diseño Gráfico en la multimedia como un método moderno, eficaz de fácil aprendizaje y manejo.

El material multimedia estará enfocado a presentar a través de una guía interactiva las maravillas que tiene dicha reserva como son su flora, fauna, insectos, aves, cascadas, siendo este un lugar de atractivo turístico como muchos que tienen la maravillosa República Del Ecuador. El contenido aportara al crecimiento turístico de la reserva dando un valor agregado para los visitantes y turistas.

CAPITULO I

Antecedentes:

1.01 Contexto

La reserva Orquideológica “El Pahuma” del Cantón de Nono en la Provincia de Pichincha es un lugar con muchos atractivos turísticos como cascadas, especies de aves únicas, animales salvajes y privilegiado por su gran variedad de flora y fauna, siendo su mayor e importante recurso reservado las orquídeas. (Ver anexo)

En la actualidad se ha visto la necesidad de incrementar los ingresos del Cantón, se promocionara el turismo en esta zona a través de medio publicitarios, con el fin de obtener una economía estable la cual va a ser de gran beneficio para la comunidad y del cantón, para lo cual se ha analizado los siguientes causales, entre los principales se ha identificado los siguientes: desconocimiento parcial o total de este atractivo turístico, no se cuenta con un plan de posicionamiento publicitario, existe muy poca información sobre el lugar y sus características, no se ha realizado promociones adecuadas a los visitantes, la información del lugar no es exacta.

Con el desarrollo de una guía interactiva, donde se podrá observar todos los beneficios, características, ubicación y detalles de la diversidad de flora y fauna que contiene el lugar, el cual permitirá el crecimiento turístico y de visitas.

Dicho material tecnológico tendrá aporte para el crecimiento de a la República del Ecuador generando un aporte al turismo, un impacto en el medio ambiente, resaltando los patrimonios culturales y áreas protegidas del este Estado

Ecuatoriano, siendo un medio de generar empleo y bienestar social, económico, cultural, así dando el aporte necesario para el crecimiento de la patria.¹²

¹ <http://investiga.ide.edu.ec/index.php/revista-perspectiva/232-abril-2014/1016-perspectiva-economica-del-ecuador-la-matriz-productiva-2014>

² <http://www.produccion.gob.ec/tag/matriz-productiva/>

1.02 Justificación:

Una de las necesidades que se ha presentado en este sector de la Provincia de Pichincha, es el desconocimiento que existe sobre los principales atractivos que tiene el cantón de Nono siendo uno de los paraísos que tiene la bella República del Ecuador en todo su ancho y vasto territorio, como consecuencia no han existido ingresos económicos, ni crecimiento social y cultural en la comunidad y en los alrededores de este cantón.

Para lo cual se pretende informar a todos los visitantes y turistas sobre todo lo que contiene la reserva, a través de una herramienta visualmente interactiva, la cual tendrá la factibilidad de tener un manejo sencillo y fácil, agregando opciones de búsqueda las cuales generaran mayor interés, con el fin de que el usuario utilice esta guía y pueda encontrar mayor amplitud y facilidad al momento de buscar la información requerida. Este material contendrá aspectos esenciales como son: características, beneficios, imágenes, conceptos, videos del sector y en especial de las orquídeas que contiene mencionado lugar, el cual es un patrimonio que lo hace mucho más rico y diferente a relación de otras reservas.

Previamente se realizara una evaluación de campo con el fin de identificar todo elemento que interviene en el lugar donde se realizara el proyecto

1.03 Definición del Problema Central

Matriz de Fuerza T

A continuación se detalla las principales fuerzas tanto bloqueadoras como impulsadoras del problema actual de la clínica, además se incluye una puntuación que va de 0 a 5 para cada caso; esto nos permitirá realizar un análisis concienzudo de la situación actual. (Ver Tabla 1)

Tabla 1

Matriz T del problema central.

ANÁLISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Posicionamiento Nulo de Reserva	Limitado posicionamiento de la Reserva Pahuma Ubicada en el Cantón Nono al noroccidente de Quito				Alto índice de turistas
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Generar una estrategia publicitaria y de marketing	1	4	4	2	Bajos ingresos económicos
Guía interactivo del sector	2	3	4	5	Poca afluencia de turistas
Desarrollar guías impresas detallando la ubicación	1	4	4	5	Medios de transporte no conocen su ubicación

Tabla: N° 1
Elaborado por: Javier Cabascango

1.03.01 Análisis de la matriz (T)

La principal fortaleza de una Reserva Orquideológica es preservar el ecosistema que lo rodea con el fin de tener una naturaleza pura y sana, pero por los diferentes factores que intervienen para conseguir dicho objetivo se hace imprescindible consolidar en un plan de trabajo organizado.

Una vez obtenida la información es necesario su procesamiento adecuado, es aquí donde interviene el análisis del presente proyecto que intenta dar la solución más efectiva.

De lo que se analiza en la matriz de fuerzas se puede deducir que la principal fuerza bloqueadora es el factor económico siendo este una variante que ha impedido remodelar las instalaciones que tienen dicha reserva.

Por otro lado el análisis nos da un bajo índice de visitantes y turistas al sector esto ha generado la disminución en los ingresos financieros.

En conclusión se requiere incrementar estrategias de publicidad y marketing a través de una sola herramienta informática se obtendrán mejores resultados tanto operativos como financieros.

CAPITULO II

2.01 Mapeo de los Involucrados

A través de esta figura se podrá identificar el tema central del proyecto, y los involucrados directos e indirectos que tienen influencia en el la investigación.

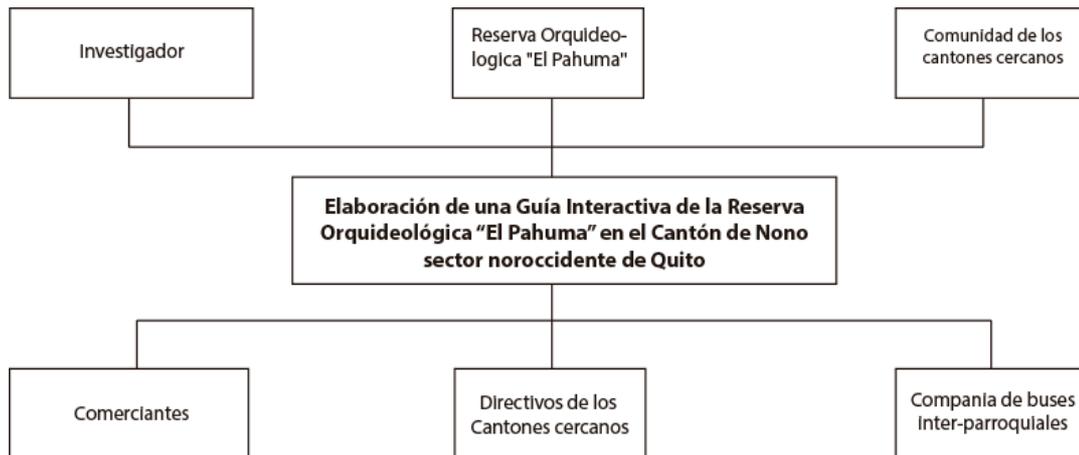


Figura: N° 1
Elaborado por: Javier Cabascango

2.01.01 Matriz de Análisis y selección con los Involucrados

Tabla 2: Matriz de análisis de involucrados directos e indirectos en el problema central.

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos, mandatos y especialidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Investigador	Recopilar y realizar una investigación completa sobre la problemática	Desconocimiento de la existencia de la reserva	Apoyo en el área publicitaria y multimedia para potenciar el conocimiento de la reserva	Tener como producto final una guía interactiva la cual va ser el proyecto de tesis	Obtener bajos recursos económicos y de investigación necesaria
Reserva Orquideológica “El Pahuma”	Tener mayor apertura y crecimiento económico y de visitantes	Tener mejores instalaciones y personal capacitado	Personal que realiza todo el trabajo y dirección de la reserva	Tener una mayor frecuencia de visitantes nacionales y extranjeros	Bajos recursos para el mantenimiento de la reserva
Comunidad de los cantones cercanos	Obtener mayor crecimiento en la infraestructura	Medios de transporte no constante en el sector	Apoyo total de la comunidad para conformar una afluencia permanente de visitantes	Generar mayor turismo e ingresos económicos	Desconocimiento para emplear los procesos y estrategias publicitarias

Comerciantes	Obtener mayores ingresos económicos en sus negocios	Bajas ventas, negocios no rentables	Colaboración con ideas y mecanismos de ventas para atraer mayor cantidad de turistas	Obtener una estabilidad en sus negocios	Tener recursos no óptimos para alcanzar los objetivos esperados
Directivos de los cantones cercanos	Potenciar planes turísticos con agencias, crear lugares turísticos, entre otros	Escasos fondos económicos	Estructura gubernamental con sus específicas funciones en cada área	Ser reconocidos como una de la direcciones más eficaces al mando	Escaso presupuesto para realizar todo el plan de trabajo
Compañía de buses inter-parroquiales	Tener una mayor afluencia de pasajeros	Mejor las instalaciones de cada vehículo, con mayor comodidad	Poseen una estructura como compañía de buses	Las compañías de buses, abarquen sector	Medios de transporte que no cumplan las especificaciones técnicas

Tabla: N° 2

Elaborado por: Javier Cabascango

2.01.01.01 Conclusión de análisis de involucrados

De lo expuesto anteriormente en la tabla de análisis de involucrados se identifica claramente la viabilidad del proyecto ya que la relación de los conflictos que se puedan originar son menores que el beneficio que obtendrá la reserva, como institución, después de mejorar la calidad en atención a los visitantes se puede obtener: mayor índice de turistas, un incremento de ingresos financieros.

CAPITULO III

3.01 Árbol de Problemas

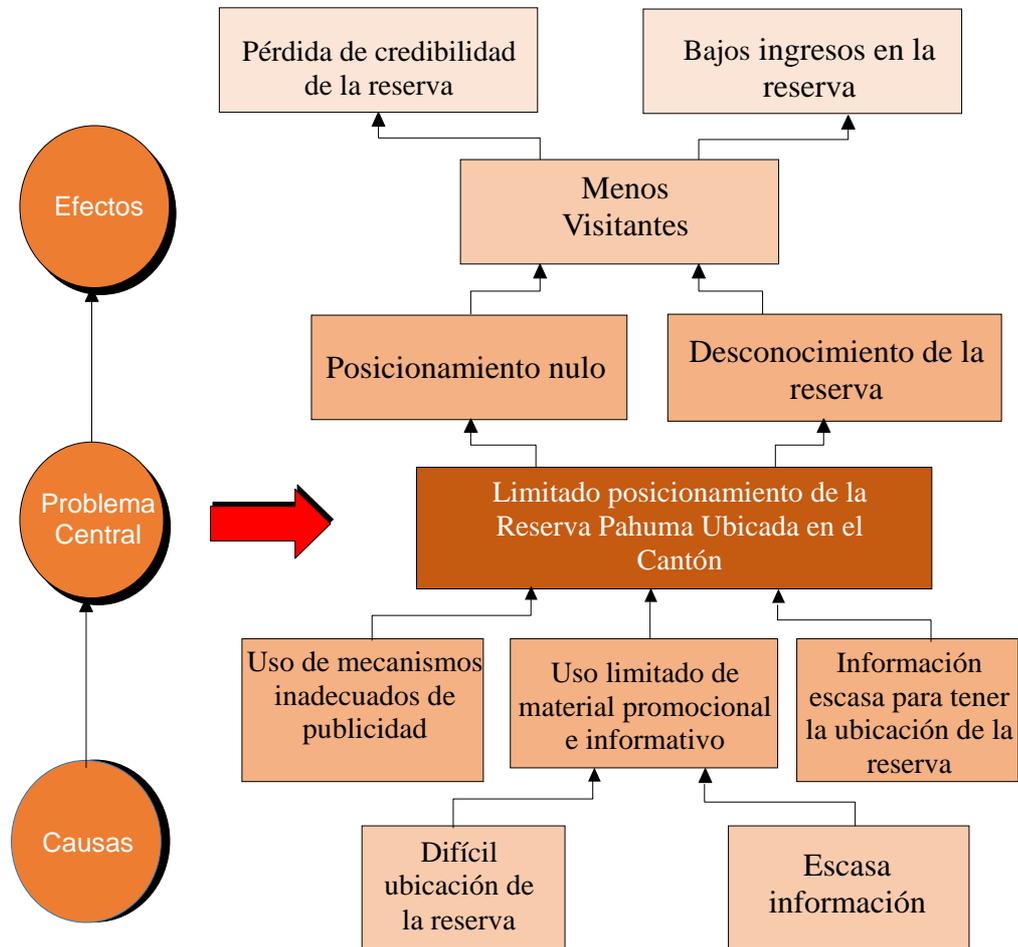


Figura 2
Elaborado: Javier Cabascango

3.01.01 Análisis del árbol de problemas

El inadecuado uso de estrategias publicitarias es la causa principal por la cual se ven minorados el número de visitantes y en consecuencia los ingresos económicos. Además con una instalaciones equipadas y personal suficiente para la atención del lugar

3.02 Árbol de Objetivos

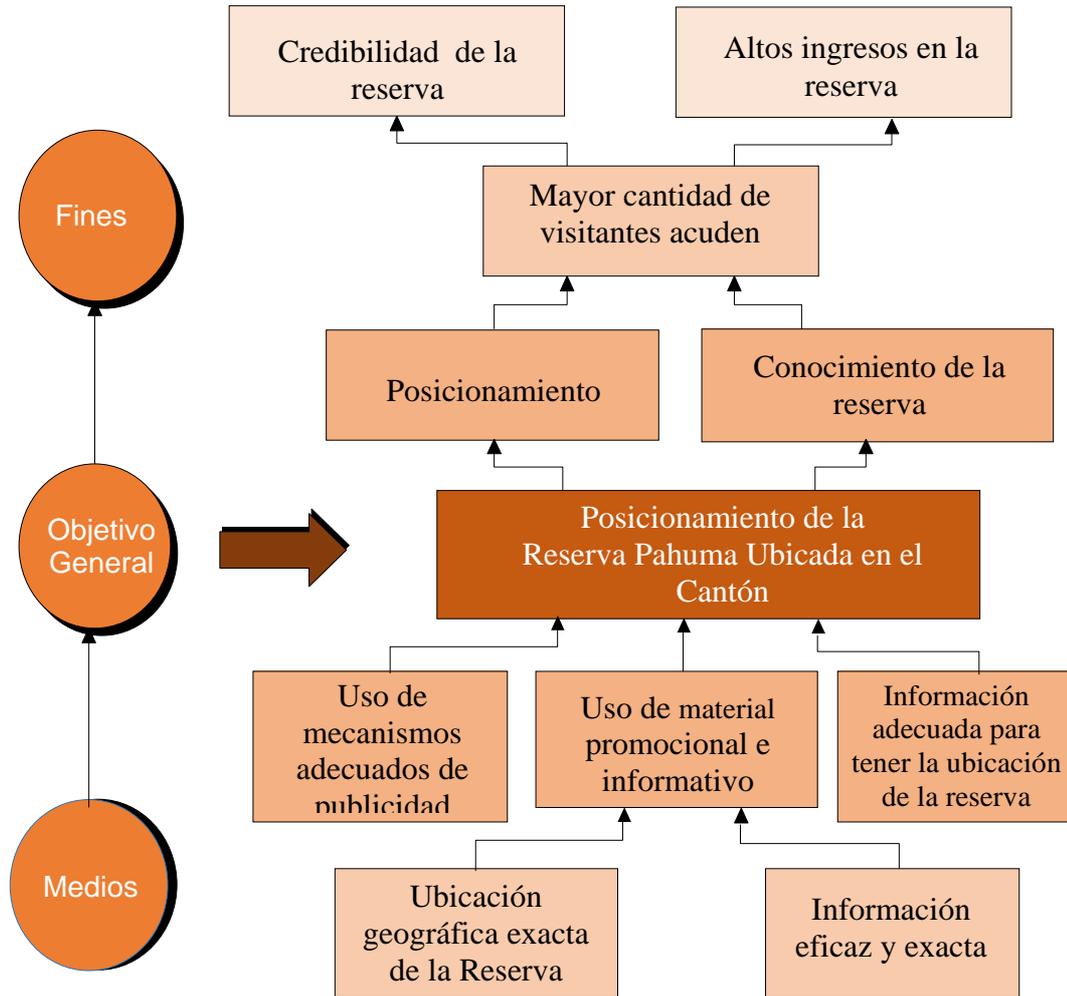


Figura 3
Elaborado por: Javier Cabascango

3.02.01 Análisis del árbol de objetivos

Llegar a contar con una gran acogida de visitantes, que todo lugar turístico requiere por tanto el correcto uso de técnica de publicidad y en el presente caso no solo beneficia la parte administrativa sino también la parte médica.

La Reserva podrá contar con mayor amplitud de visitantes, y de esta manera generar una fuente de mayores ingresos, lo cual permitirá mejorar las instalaciones y así también realizar todos los trabajos pertinentes para que su buen funcionamiento y dirección del lugar.

Con la información oportuna y real se puede tomar mejores decisiones en la parte administrativa.

CAPITULO IV

4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

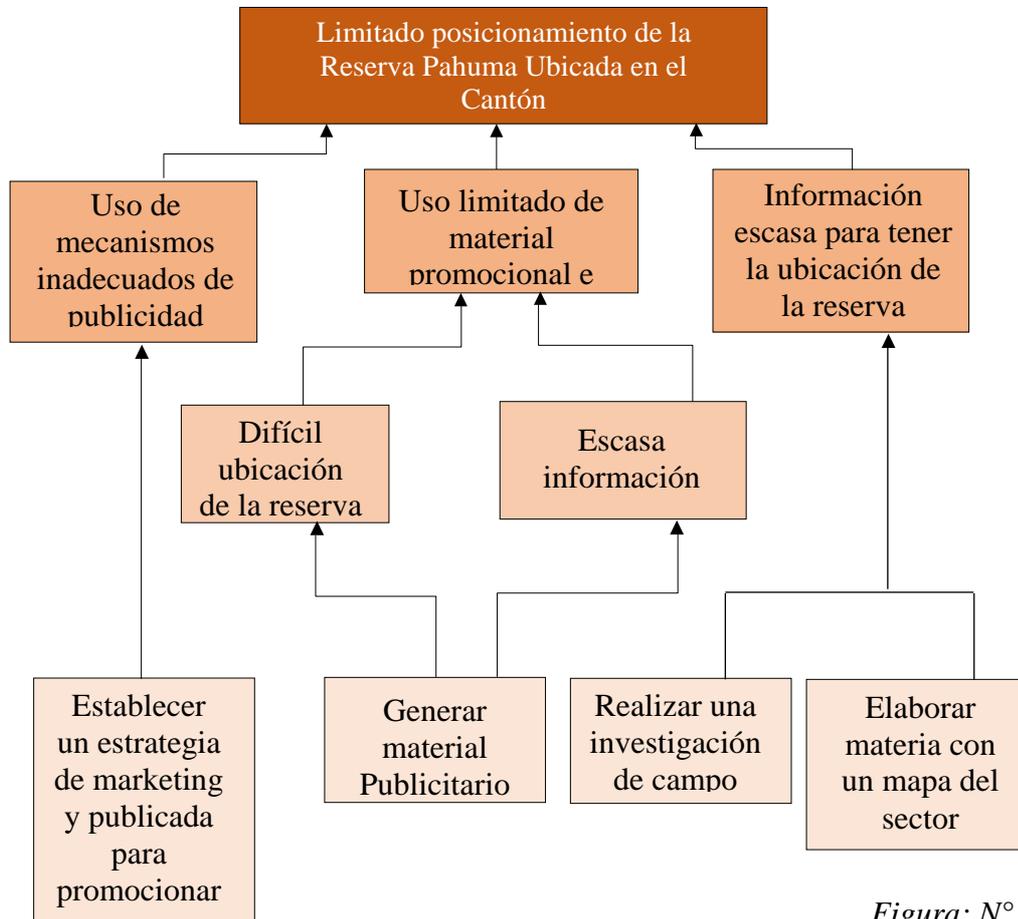


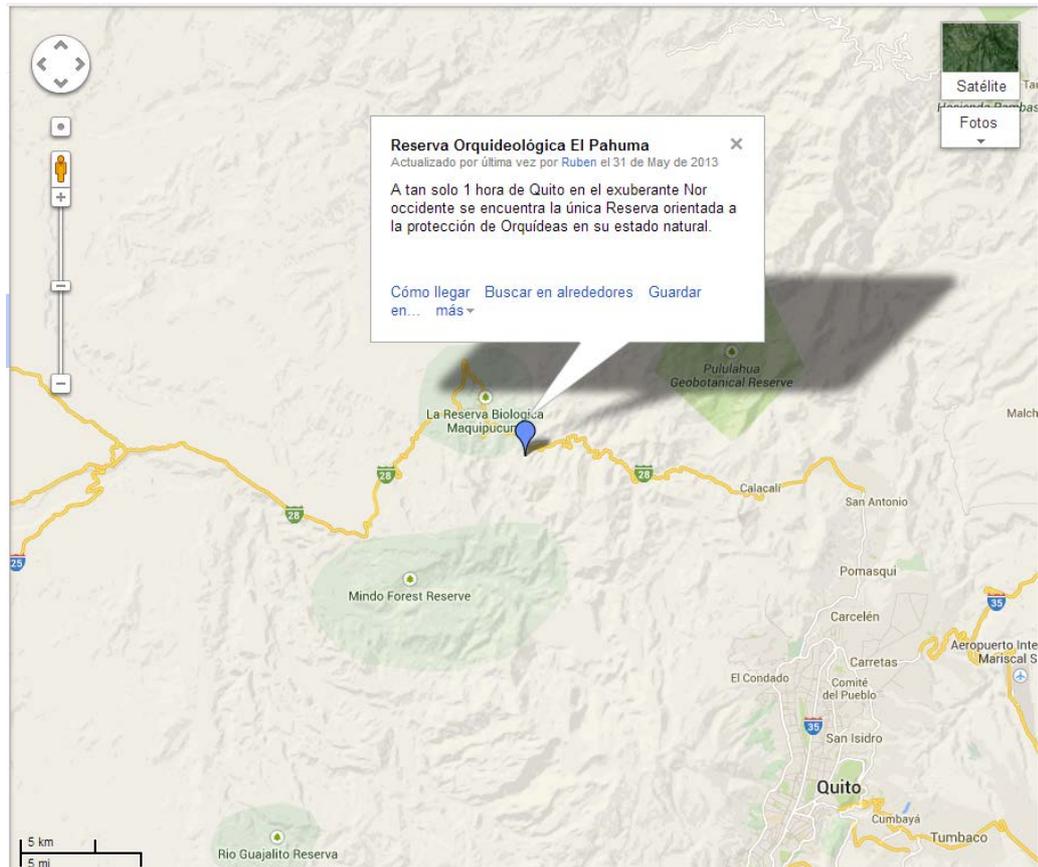
Figura: N° 4
Elaborado por: Javier Cabascango

4.01.01 Tamaño del proyecto

Mediante un análisis presentado sobre la Reserva Orquideológica “El Pahuma” se ve la necesidad de impulsar el turismo en dicho lugar, deseando llegar al grupo objetivo que son los turistas nacionales e internacionales; para comprender la magnitud del proyecto debemos tomar en cuenta las necesidades de los beneficiarios para poder revalorizar esta entidad turística.

4.01.02 Localización del proyecto

El proyecto se localiza en la provincia de Pichincha, Cantón de Nono vía Calacalí km 43 al noroccidente de la ciudad metropolitana de Quito.



*Figura: N° 5
Elaborado por: Javier Cabascango*

4.01.03 Análisis ambiental

Impacto Positivo: El impacto positivo será que nuestro proyecto no contaminara al planeta ya q no produce ningún desgaste de material como papel, al ser un proyecto digital no tendrá efectos que afecten al medio ambiente

Impacto Negativo: El impacto negativo será que nuestro proyecto generara basura digital, esto quiere decir que el material utilizado es un medio óptico.³

³ http://es.wikipedia.org/wiki/Chatarra_electr%C3%B3nica

4.02 Matriz de análisis de impacto de objetivos

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Uso de mecanismos inadecuados de publicidad	5	4	3	5	4	21	alta
Uso limitado de material promocional e informativo	5	4	3	5	4	21	alta
Información escasa para tener la ubicación de la reserva	5	4	3	5	3	20	alta
Difícil ubicación de la reserva	5	4	3	5	3	20	alta
Generar material publicitario dando a conocer información, detalles del lugar	5	4	4	5	4	21	alta
Establecer un estrategia de marketing y publicada para promocionar	5	4	3	5	4	22	alta

Generar material Publicitario	5	4	4	5	3	21	alta
Realizar una investigación de campo	5	4	3	5	3	21	alta
Elaborar materia con un mapa del sector	5	4	3	5	3	20	alta

Tabla: N° 3

Elaborado por: Javier Cabascango

4.03 Diagrama de estrategias

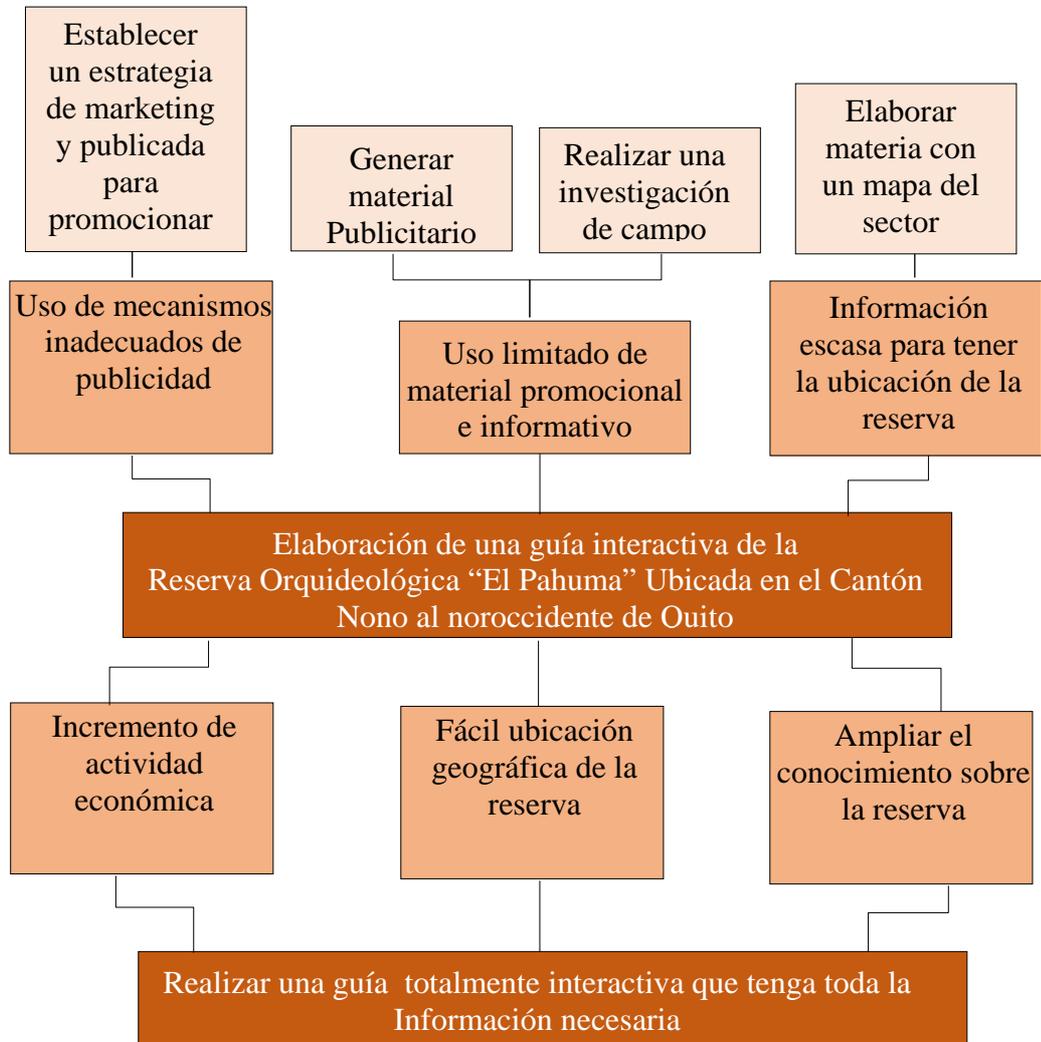


Figura: N° 6
Elaborado por: Javier Cabascango

4.04 Construcción de la matriz de marco lógico

4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fin	Uso de mecanismos inadecuados de publicidad	Estrategias de publicidad correctas	50%	Mayor cantidad de visitantes	6 meses	Reserva Orquideológica "El Pahuma"	Adultos, jóvenes, niños
Fin	Uso limitado de material promocional e informativo	Material que genere impacto	50%	Interés en los visitantes y turistas	6 meses	Reserva Orquideológica "El Pahuma"	Adultos, jóvenes, niños
Fin	Información escasa para tener la ubicación de la reserva	Información exacta y correcta	50%	Reconocimiento de la imagen o marca	6 meses	Reserva Orquideológica "El Pahuma"	Adultos, jóvenes, niños

Propósito	Elaboración de una Guía Interactiva de la Reserva Orquideológica “El Pahuma” en el Cantón de Nono sector noroccidente de Quito	Número de clientes informados	1	Diseño aceptado por la sociedad	6 meses	Reserva Orquideológica “El Pahuma”	Adultos, jóvenes, niños
Componentes	Incremento de actividad económica	Material publicitario que impulse	50%	Diseño adecuado	6 meses	Reserva Orquideológica “El Pahuma”	Adultos, jóvenes, niños
Componentes	Fácil ubicación geográfica de la reserva	Elaborar el proyecto para que sea memorable	100%	Información novedosa	6 meses	Reserva Orquideológica “El Pahuma”	Adultos, jóvenes, niños
Componentes	Ampliar el conocimiento sobre la reserva	Presentar a la sociedad una nueva imagen	100%	Correcta información	6 meses	Reserva Orquideológica “El Pahuma”	Adultos, jóvenes, niños
Acciones	Realizar una guía totalmente interactiva que tenga toda la información necesaria	Necesidades de la sociedad	100%	Disponibilidad de información	6 meses	Reserva Orquideológica “El Pahuma”	Adultos, jóvenes, niños

Tabla: N° 4

Elaborado por: Javier Cabascango

4.04.02 Selección de indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificación de indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fin	Uso de mecanismos inadecuados de publicidad	Estrategias de publicidad correctas	X	X	X	X	X	5	si
Fin	Uso limitado de material promocional e informativo	Material que genere impacto	X	X	X	X	X	5	si
Fin	Información escasa para tener la ubicación de la reserva	Información exacta y correcta	X	X	X	X	X	5	si
Propósito	Elaboración de una Guía Interactiva de la Reserva Orquideológica “El Pahuma” en el Cantón de Nono sector noroccidente de Quito	Número de clientes informados	X	X	X	X	X	5	si

ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA DE LA RESERVA ORQUIDEOLÓGICA “EL PAHUMA” EN EL CANTÓN NONO AL NOROCCIDENTE DE QUITO

Componentes	Incremento de actividad económica	Material publicitario que impulse	X	-	X	X	X	4	si
Componentes	Fácil ubicación geográfica de la reserva	Elaborar el proyecto para que sea memorable	X	-	X	X	X	4	si
Componentes	Ampliar el conocimiento sobre la reserva	Presentar a la sociedad una nueva imagen	X	X	X	X	X	5	si
Acciones	Realizar una guía totalmente interactiva que tenga toda la información necesaria	Necesidades de la sociedad	X	X	X	X	X	5	si

Tabla: N° 5

Elaborado por: Javier Cabascango

A: Es claro

B: Existe información Disponibles

C: Es tangible y es tangibles

D: La tarea de recolectar datos está al alcance y no se requiere expertos

E: Es representativo

4.04.03 Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fin	Uso de mecanismos inadecuados de publicidad	Estrategias de publicidad correctas	Datos de la reserva	encuesta	estadístico	6 meses	investigador
Fin	Uso limitado de material promocional e informativo	Material que genere impacto	Bibliografía	observación	verificación	6 meses	investigador
Fin	Información escasa para tener la ubicación de la reserva	Información exacta y correcta	Bibliografía	observación	verificación	6 meses	investigador
Propósito	Elaboración de una Guía Interactiva de la Reserva Orquideológica “El Pahuma” en el Cantón de Nono Sector noroccidente De	Número de clientes informados	Datos de la reserva	Entrevista	Estadístico	1 año	investigador

	Quito						
Componentes	Incremento de actividad económica	Material publicitario que impulse	Datos de la reserva	Encuesta	Estadístico	6 meses	investigador
Componentes	Fácil ubicación geográfica de la reserva	Elaborar el proyecto para que sea memorable	Bibliografía	observación	verificación	6 meses	investigador
Componentes	Ampliar el conocimiento sobre la reserva	Presentar a la sociedad una nueva imagen	Datos de la reserva	observación	verificación	6 meses	investigador
Componentes	Incremento de actividad económica	Material publicitario que impulse	Datos de la reserva	Entrevista	estadístico	1 año	investigador
Acciones	Realizar una guía totalmente interactiva que tenga toda la información necesaria	Necesidades de la sociedad	bibliografía	observación	verificación	6 meses	investigador

Tabla: N° 6
Elaborado por: Javier Cabascango

4.04.04 Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgos				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fin	Uso de mecanismos inadecuados de publicidad	Estrategias de publicidad correctas	Pocos recursos	Desinterés en desarrollo de proyectos	Escaso interés por la sociedad	Consumo de papel	Ley de Comunicación
Fin	Uso limitado de material promocional e informativo	Material que genere impacto	Pocos recursos	Aporte de información	Sociedad desinformada	Consumo de papel	Ley de comunicación
Fin	Información escasa para tener la ubicación de la reserva	Información exacta y correcta	Pocos recursos	Impulso a la conservación del medio Ambiente	Desinterés por la sociedad	Consumo de papel	Ley de comunicación
Propósito	Elaboración de una Guía Interactiva de la Reserva Orquideológica “El Pahuma” en el Cantón de Nono sector noroccidente de Quito	Número de clientes informados	Pocos recurso	Escaso apoyo al desarrollo de proyectos	Desinterés por la sociedad	Consumo de papel	Ley de comunicación

Componentes	Incremento de actividad económica	Material publicitario que impulse	Pocos recursos	Escaso apoyo al desarrollo de proyectos	Sociedad insatisfecha	Consumo de papel	Ley de comunicación
Componentes	Fácil ubicación geográfica de la reserva	Elaborar el proyecto para que sea memorable	Pocos recursos	Escaso apoyo al desarrollo de proyectos	Desinterés por la sociedad	Consumo de papel	Ley de comunicación
Componentes	Ampliar el conocimiento sobre la reserva	Presentar a la sociedad una nueva imagen	Pocos recursos	Escaso apoyo al desarrollo de proyectos	Sociedad desinteresada	Consumo de papel	Ley de comunicación
Acciones	Realizar una guía totalmente interactiva que tenga toda la información necesaria	Necesidades de la sociedad	Pocos recursos	Escaso apoyo al desarrollo de proyectos	Sociedad desinteresada	Consumo de papel	Ley de comunicación

Tabla: N° 7

Elaborado por: Javier Cabascango

4.04.05 Matriz marco lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación		Supuestos
			Fuentes de información	Método de análisis	
Fin	Uso de mecanismos inadecuados de publicidad	Estrategias de publicidad correctas	Datos de la reserva	estadístico	Material corporativo agradable
Fin	Uso limitado de material promocional e informativo	Material que genere impacto	Bibliografía	verificación	Información llamativa
Fin	Información escasa para tener la ubicación de la reserva	Información exacta y correcta	Bibliografía	verificación	Conservación del medio ambiente
Propósito	Elaboración de una Guía Interactiva de la Reserva Orquideológica “El Pahuma” en el Cantón de Nono sector noroccidente de Quito	Número de clientes informados	Datos de la reserva	Estadístico	Campaña corporativa cumpliendo necesidades a los involucrados directos

ELABORACIÓN DE UNA GUÍA INTERACTIVA DE LA RESERVA ORQUIDEOLÓGICA “EL PAHUMA” EN EL CANTÓN NONO AL NOROCCIDENTE DE QUITO

Componentes	Incremento de actividad económica	Material publicitario que impulse	Datos de la reserva	Estadístico	Conservación de lo del medio ambiente
Componentes	Fácil ubicación geográfica de la reserva	Elaborar el proyecto para que sea memorable	Bibliografía	verificación	Material corporativo
Componentes	Ampliar el conocimiento sobre la reserva	Presentar a la sociedad una nueva imagen	Datos de la reserva	verificación	Impulso de la imagen de la reserva
Acciones	Realizar una guía totalmente interactiva que tenga toda la información necesaria	Necesidades de la sociedad	bibliografía	verificación	Turista interesados en la reserva

Tabla: N° 8

Elaborado por: Javier Cabascango

5.01.02 Multimedia

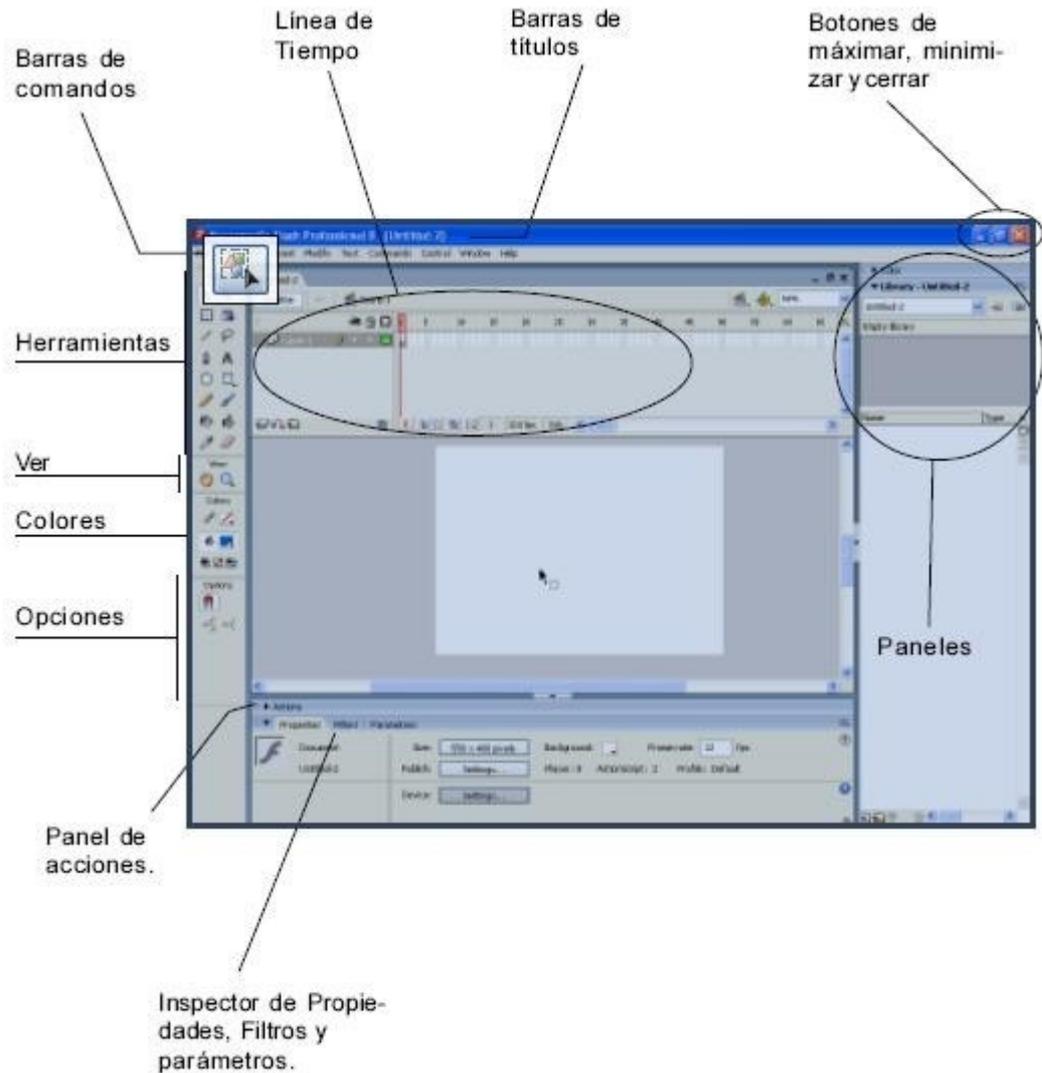
Philips, al mismo tiempo que desarrolla la tecnología del disco compacto. Según Gaston A.J. Bastiaens, director de la Philips Interactive Media Systems, desde noviembre de 1988 la Philips hace una propuesta, a través del CD-I Green Book, para desarrollar una serie de publicaciones sobre productos y diseños interactivos en torno al CD-I con aplicaciones en museos, la industria química y farmacéutica, la universidad o la ilustre calle la propuesta dió lugar a varios proyectos profesionales surgidos en Estados Unidos, Japón y Europa (Philips IMS, 1992, Introducing CD-I, Foreword).

La tecnología de multimedia toma auge en los video-juegos, a partir de 1992, cuando se integran: audio (música, sonido estéreo y voz), video, gráficas, animación y texto al mismo tiempo. La principal idea multimedia desarrollada en los video juegos es: que se pueda navegar y buscar la información que se desea sobre un tema, sin tener que recorrer todo el programa, que se pueda interactuar con la computadora y que la información no sea lineal sino asociativa (PC WORLD, 119, 1993, 25.⁵

⁵ <http://es.scribd.com/doc/16667794/Antecedentes-y-Desarrollo-de-La-Multimedia>

5.02 Descripción de la Herramienta

5.02.01 Flash



WORLD, 119, 1993, 25

5.02.01.01 Ventana de documentos

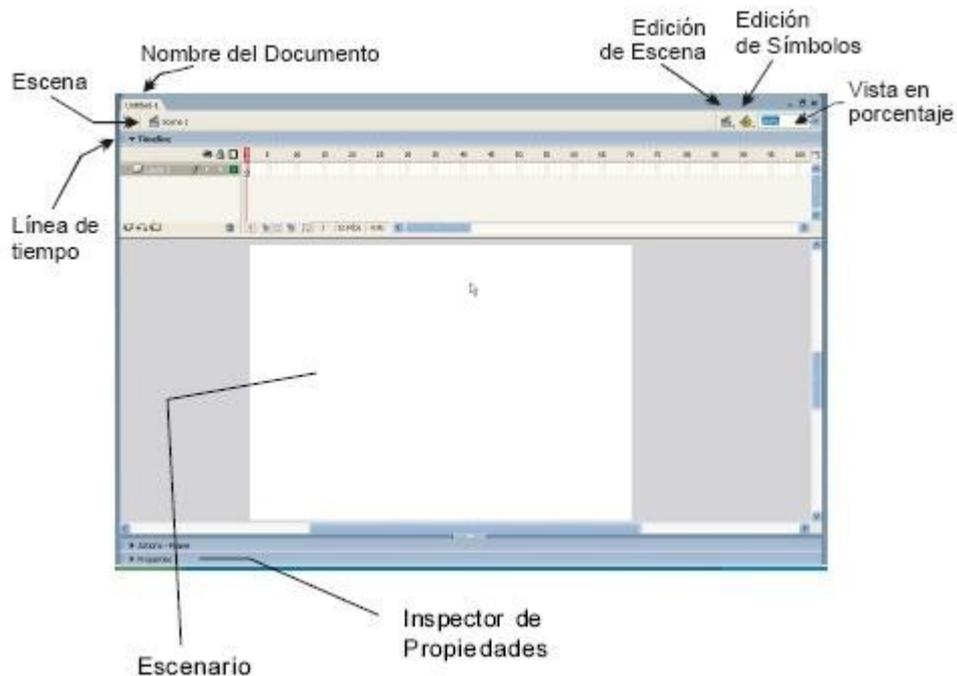
El **escenario** está compuesto de varios elementos que constituyen una película.

El **escenario** es el área donde se representa cómo aparecerá el contenido que se publique.

La **línea de tiempo**, situada por encima del escenario, organiza y controla el contenido de un documento a través del tiempo en capas y fotogramas.

Los **paneles** de Flash le ayudarán a trabajar con atributos y asignarlos al documento o a los objetos del escenario.

El **inspector de propiedades** le permite ver y cambiar los atributos de un objeto seleccionado. El inspector de propiedades cambia para mostrar información sobre la herramienta o el elemento con el que trabaja, lo que permite acceder rápidamente a las funciones más utilizadas⁶



⁶ <http://p7tutorialesflash.jimdo.com/introduccion-flash/descripcion-de-las-partes-de-flash/>

5.02.02 Photoshop

Es un editor de gráficos rasterizados desarrollado por Adobe Systems principalmente usado para el retoque de fotografías y gráficos. Su nombre en español significa literalmente "taller de fotos". Es líder mundial del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes y domina este sector de tal manera que su nombre es ampliamente empleado como sinónimo para la edición de imágenes en general.

Actualmente forma parte de la familia Adobe Creative Suite y es desarrollado y comercializado por Adobe Systems Incorporated inicialmente para computadores Apple pero posteriormente también para plataformas PC con sistema operativo Windows. Su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual hasta como parte de un paquete siendo éstos: Adobe Creative Suite Design Premium y Versión Standard, Adobe Creative Suite Web Premium, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection.⁷

5.02.03 Illustrator

Es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros). Es desarrollado y comercializado por Adobe Systems y constituye su primer programa oficial de su tipo en ser lanzado por ésta compañía definiendo en cierta manera el lenguaje

⁷ http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

gráfico contemporáneo mediante el dibujo vectorial. Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (maquetación-publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles. Las impresionantes ilustraciones que se crean con éste programa le han dado una fama de talla mundial a esta aplicación de manejo vectorial entre artistas gráficos digitales de todo el planeta, sin embargo, el hecho de que hubiese sido lanzado en un principio para ejecutarse sólo con el sistema operativo Macintosh y que su manejo no resultara muy intuitivo para las personas con muy poco trasfondo en manejo de herramientas tan avanzadas afectó la aceptación de éste programa entre el público general de algunos países.

Actualmente forma parte de la familia Adobe Creative Suite y tiene como función única y primordial la creación de material gráfico-ilustrativo altamente profesional basándose para ello en la producción de objetos matemáticos denominados vectores. La extensión de sus archivos es .AI (Adobe Illustrator). Su distribución viene en diferentes presentaciones, que van desde su forma individual hasta como parte de un paquete siendo estos: Adobe Creative Suite Design Premium y Versión Standard, Adobe Creative Suite Web Premium, Adobe Creative Suite Production Studio Premium y Adobe Creative Suite Master Collection. Creado por la compañía Adobe Systems en convenio con la compañía NeXT Computer, Inc.. en el año de 1987 y que se trata de una versión más avanzada del lenguaje de descripción de páginas para impresora Adobe PostScript

de Adobe Systems que permite que lo que se vea en la pantalla sea una previsualización del resultado tal cual como se va a imprimir.

5.03 Formulación del Proceso de aplicación

5.03.01 Multimedia

5.03.01.01 Planificación

5.03.01.01.01 Propósito

El Objetivo del presente trabajo tiene el informar, promocionar a la Reserva Orquidológica “Pahuma”, dando a conocer sus riquezas en flora, fauna, especies como aves, reptiles, insectos que poseen este maravilloso lugar.

5.03.01.01.02 Usuarios

Este proyecto o producto va dirigido a todos los usuarios que desean conocer e informarse sobre lo que contiene la reserva.

5.03.01.01.03 Herramientas

En el presente proyecto se ocupó las siguientes herramientas para reunir toda la información:

- Computador MacBook Pro de i5”
 - Procesador Core i5
 - 5 Gb en memoria RAM
 - 512 Gb en Disco duro
 - Sistema operativo OS X versión 10.9.4
- Computador de Escritorio
 - Procesador Core i5
 - 8Gb en memoria RAM

- 1 Tb en Disco duro
- Sistema Operativo Windows 7 64 bits
- 1 Gb de memoria de video

- Cámara Canon T3i 300D
 - Lente 18-55mm
 - Lente 70-270mm
 - Baterías originales canon
 - Trípode
 - Iluminación

- Software
 - Adobe Illustrator CS6
 - Adobe Photoshop CS6
 - Abode Flash CS6
 - Sublime Text 2
 - Word 2011

5.03.01.01.04 Desarrollo

Esta guía multimedia, tendrá animación inicial de una precarga para pasar luego al índice donde estará una imagen de isla con varias animaciones las cuales tienen vínculos a cada galería: cascadas, orquídeas, vegetación e insectos, aves.

Adicionalmente tendrá tres botones en la parte inferior los cuales vinculan información de la reserva orquideológica “Pahuma”, Contactos (contiene un mapa de lugar donde están ubicados) y los Créditos.

5.03.01.01.05 Contenidos

a) Home

- Aves

Este capítulo contendrá fotografías las especies de aves que tiene la reserva cada una con una pequeña descripción.



Figura: N° 7

Elaborado por: Javier Cabascango

- Cascadas

Se presentara información de las 4 cascadas que contiene la reserva ecológica, con una gran variedad de fotografías que se tomó en el lugar.



Figura: N° 8

Elaborado por: Javier Cabascango

- **Orquídeas**

En la reserva existen gran variedad de orquídeas siendo esta la principal atracción de la reserva, la cual se tiene las siguientes fotografías.



Figura: N° 9
Elaborado por: Javier Cabascango

- **Vegetación**

La reserva Orquideológica “Pahuma” tiene una gran riqueza en flora y fauna, por su clima templado-cálido, permite que este maravilloso lugar tengan una infinidad de variedades en plantas como se muestra en las siguientes fotografías.



Figura: N° 10
Elaborado por: Javier Cabascango

- **Información**

La Reserva de Orquídeas El Pahuma su principal misión conservación de muchas orquídeas y otras especies a través de la protección del hábitat. Cada vez más, las orquídeas con valor ornamental son arbitrariamente extraídas de los bosques para la

exhibición o venta. Bosque nublado Primitivo Los beneficios para la conservación de El Pahuma extiende a otras especies, incluyendo los seres humanos, que dependen de los bosques montanos de supervivencia.

La rápida deforestación en el noroeste de Ecuador está vinculada a graves pérdidas de especies de plantas y animales, y la sedimentación de los ríos. Cuencas boscosas de El Pahuma proporcionarán hábitat para muchas especies raras y endémicas, mientras que ayuda a proteger la calidad del agua aguas abajo.

Los estudios biológicos contribuirán datos muy necesarios sobre la distribución y el estado de las especies amenazadas en la región.

- **Contactos**

Correo electrónico: soacha7@hotmail.com

Página Web: <http://www.reservapahuma.com>

Dirección: Km. 43 de la vía Calacalí - La Independencia

Facebook: [reservapahuma@facebook.com](https://www.facebook.com/reservapahuma)

Celular: 098 408 4838 / 099 424 9786

Mapa de ubicación de la reserva:



Figura: N° 11
Elaborado por: Javier Cabascango

- **Créditos**

Auspiciante: Reserva Orquídeológica “Pahuma”

Tutor: Ing. Carlos Saltos

Autor: José Javier Cabascango Lara

5.03.01.01.06 Mapa de Contenidos

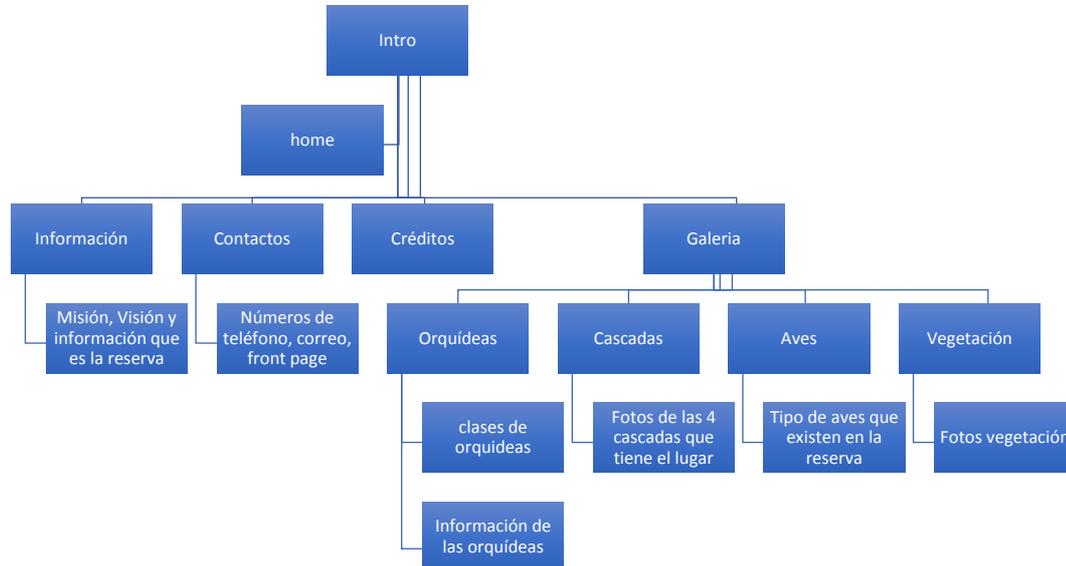


Figura: N° 12
Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02 Diseño de interfaz

5.03.01.02.01 Imagen Corporativa

La imagen corporativa consiste en un logotipo que identifica a la reserva, este logotipo tiene un Isotipo en forma de montañas, cascadas y orquídeas, dando a resaltar los principales atractivos que tiene este lugar.



Figura: N° 13

Elaborado por: Javier Cabascango

Se utilizó este tipo de logotipo para la interfaz de la guía interactiva como un Isotipo en el encabezado, ya que se utilizó un fondo de madera para mantener la misma unidad gráfica.



Figura: N° 14

Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02.02 Colores

Para el presente proyecto se utilizaron una gran variedad de colores los cuales se define de la siguiente manera.

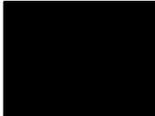
	HEXÁDECIMAL: #CDF5CD R: 205 G: 245 B: 205		HEXÁDECIMAL: #3C3E9A R: 60 G: 62 B: 154
	HEXÁDECIMAL: #FFFFFF R: 255 G: 255 B: 255		HEXÁDECIMAL: #00B549 R: 0 G: 181 B: 73
	HEXÁDECIMAL: #000000 R: 0 G: 0 B: 0		HEXÁDECIMAL: #99ccff R: 153 G: 204 B: 255
	HEXÁDECIMAL: #FF9A15 R: 255 G: 154 B: 21		

Figura: N° 15
Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02.03 Tipografía

Las tipografías que se utilizan para el presente proyecto son las siguientes:

a. Opificio Neue

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0

! " @ . # \$ % & / () = ? ¿ ¡ ^ [] { } ' - _ ; :

b. Myriad Pro

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0

! " @ . # \$ % & / () = ? ¡ ¨ ^ [] { } ´ - _ ; :

5.03.01.02.04 Botones

La guía interactiva tendrá los siguientes botones de navegación:

- Las opciones que están pintadas con color rojo son menú para la galería de cascadas, aves, plantas e insectos, orquídeas



Figura: N° 16
Elaborado por: Javier Cabascango

- Son los botones de navegación que contienen información sobre la reserva, contactos y créditos



Figura: N° 16
Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02.05 Retículas

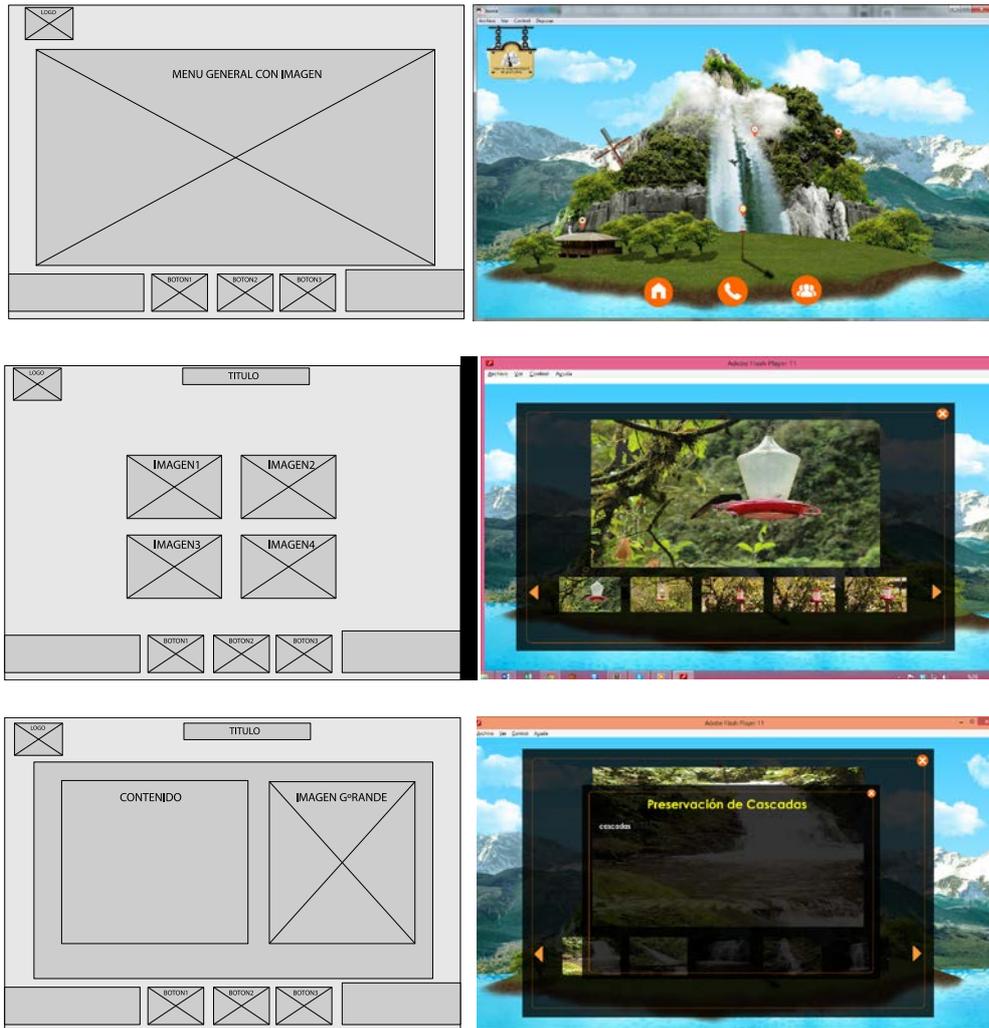
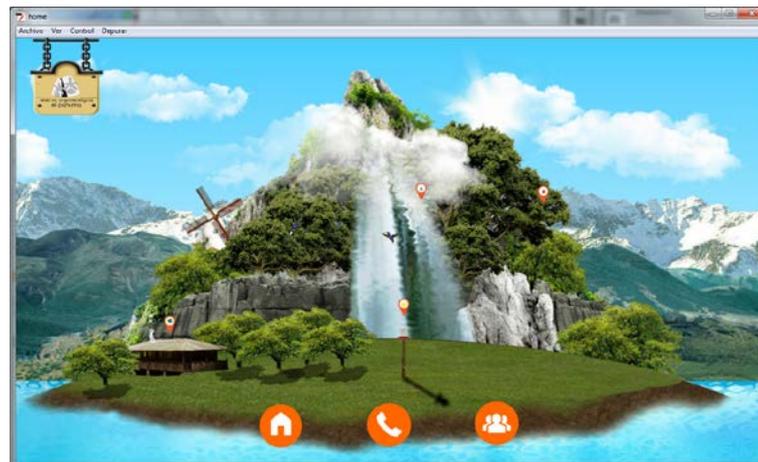


Figura: N° 17
Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02.06 Producción

Consiste en dar a conocer todo el contenido debido en imágenes que contendrá dicha guía multimedia:

- **Índex**



*Figura: N° 18
Elaborado por: Javier Cabascango*

- **Información**



*Figura: N° 19
Elaborado por: Javier Cabascango*

- **Contactos**



Figura: N° 20
Elaborado por: Javier Cabascango

- **Créditos**



Figura: N° 21
Elaborado por: Javier Cabascango

- **Galería**
 - **Cascadas**

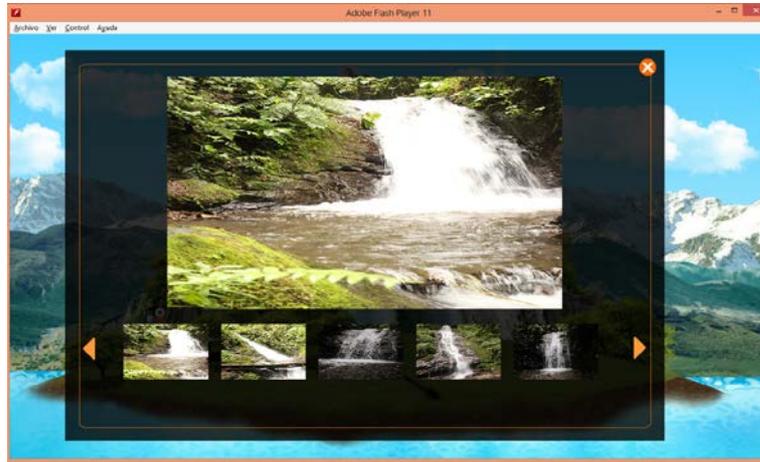


Figura: N° 22
Elaborado por: Javier Cabascango

- **Aves**

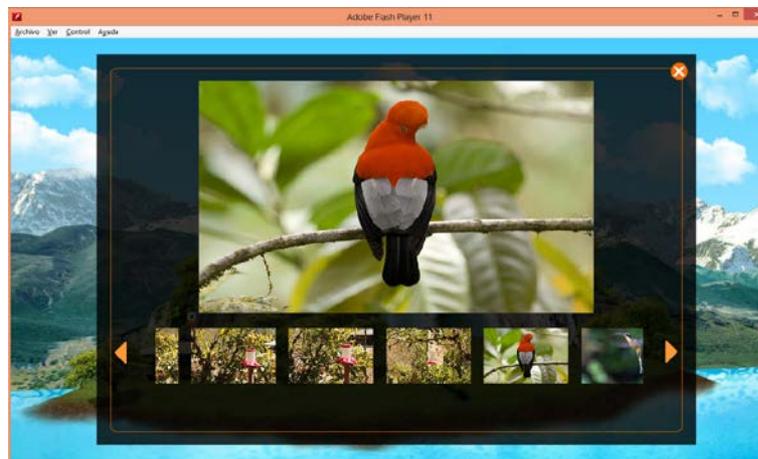


Figura: N° 23
Elaborado por: Javier Cabascango

○ **Orquídeas**

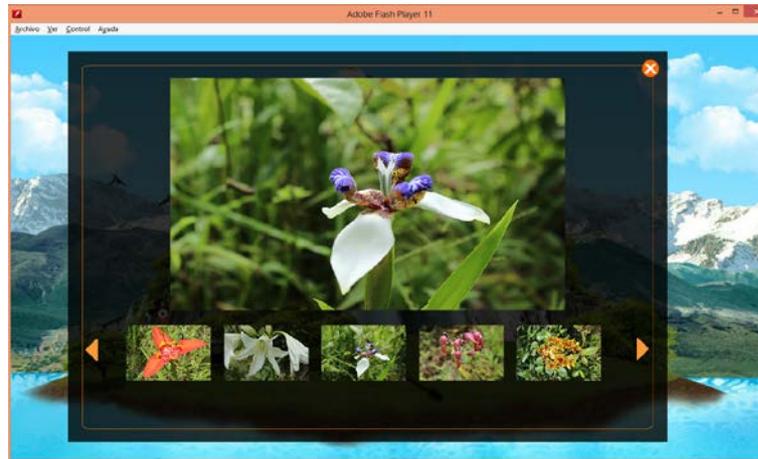


Figura: N° 24
Elaborado por: Javier Cabascango

○ **Plantas e Insectos**

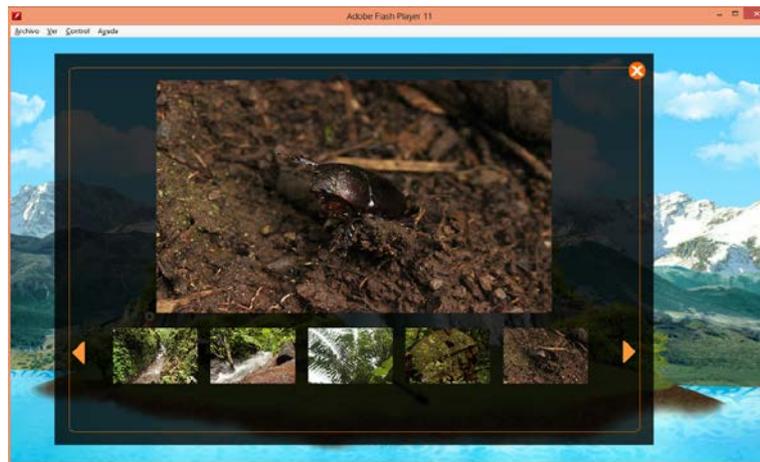


Figura: N° 25
Elaborado por: Javier Cabascango

○ **Galería Interna para las imágenes grandes**



Figura: N° 26
Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02.07 Programación

La programación que se realizara es en ActionScripts 3.0

```

Acciones - fotograma
1 import flash.events.Event;
2 import flash.display.MovieClip;
3
4 //variables visuales - objetos visuales
5
6 var tierra:MovieClip
7 var suelo:MovieClip
8 var nube1:MovieClip
9
10 stage.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,verMousePos)
11
12 function verMousePos(e:Event){
13     tierra.rotationY = mouseX * 0.02
14     tierra.x = -mouseX * 0.1
15
16     suelo.rotationY = mouseX * 0.02
17     suelo.x = -mouseX * 0.08
18
19     nube1.rotationY = mouseX * 0.01
20     nube2.rotationY = mouseX * 0.01
21
22 }
script: 1
Línea 22 de 22, Col 3

```

```

Acciones - fotograma
1 import flash.net.URLRequest;
2 import flash.display.Loader;
3 import flash.display.MovieClip;
4 import flash.events.MouseEvent;
5 import flash.media.Sound;
6 import flash.media.SoundChannel;
7
8 var base:MovieClip
9 var botonSonido:MovieClip
10
11 botonSonido.buttonMode = true
12 botonSonido.mouseChildren = false
13
14 var n:int = 0
15
16 //para llamarAudio
17
18 var linkAudio:URLRequest = new URLRequest("audio/audio3.mp3")
19 var sonido:Sound = new Sound(linkAudio)
20 var canal:SoundChannel = new SoundChannel()
21
22 canal = sonido.play()
23
24 botonSonido.addEventListener(MouseEvent.CLICK,llamarAudio)
25
26 function llamarAudio(e:MouseEvent){
27     n++
28     if(n == 1){
script: 1
Línea 44 de 44, Col 24

```

```

Acciones - fotograma
Fragmentos de código
18 var linkAudio:URLRequest = new URLRequest("audio/audio3.mp3")
19 var sonido:Sound = new Sound(linkAudio)
20 var canal:SoundChannel = new SoundChannel()
21
22 canal = sonido.play()
23
24 botonSonido.addEventListener(MouseEvent.CLICK, llamarAudio)
25
26 function llamarAudio(e:MouseEvent){
27     n++
28     if(n == 1){
29         canal.stop()
30         botonSonido.stop()
31     }
32     if(n == 2){
33         canal = sonido.play()
34         botonSonido.play()
35         n = 0
36     }
37 }
38
39 var link:URLRequest = new URLRequest("preloader.swf")
40 var cargador:Loader = new Loader()
41
42 cargador.load(link)
43
44 base.addChild(cargador)
script: 1
Línea 44 de 44, Col 24

```

```

Acciones - fotograma
Fragmentos de código
1 import flash.display.MovieClip;
2 import flash.events.MouseEvent;
3 import flash.net.URLRequest;
4 import flash.display.Loader;
5
6 stop()
7
8 //Variables
9 var salir:MovieClip
10 var ruta:MovieClip
11 var animacion:MovieClip
12
13 var dato:String
14
15 //Procesos
16
17 animacion.visible = false
18
19 ruta = MovieClip(this.parent.parent)
20
21 salir.buttonMode = true
22 salir.addEventListener(MouseEvent.CLICK, cerrar)
23
24 function cerrar(e:MouseEvent)
25 {
26     MovieClip(this.parent).removeChild(this)
27 }
28
actions: 20
Línea 62 de 62, Col 1

```

```

Acciones - fotograma
Fragments de código
28
29      cargarDatos()
30
31      var link:URLRequest
32      var cargador:Loader
33      var direccion:String
34
35      function cargarDatos()
36      {
37
38          for(var k:int = 1; k<9; k++)
39          {
40              direccion = ruta.xml.trabajos[0].caratulas[k-1]
41              link = new URLRequest(direccion)
42              cargador = new Loader()
43              cargador.load(link)
44              this["base"+k].contenedor.addChild(cargador)
45              this["base"+k].nombre.htmlText = ruta.xml.trabajos[0].no
46              this["base"+k].buttonMode = true
47              this["base"+k].mouseChildren = false
48              this["base"+k].addEventListener(MouseEvent.CLICK, llamarM
49              this["base"+k].tipo = ruta.xml.trabajos[0].datos[k-1]
50          }
51      }
52
53
54      function llamarMateria(e:MouseEvent)
55      {

```

actions: 20
Linea 62 de 62, Col 1

```

Acciones - fotograma
Fragments de código
36      {
37
38          for(var k:int = 1; k<9; k++)
39          {
40              direccion = ruta.xml.trabajos[0].caratulas[k-1]
41              link = new URLRequest(direccion)
42              cargador = new Loader()
43              cargador.load(link)
44              this["base"+k].contenedor.addChild(cargador)
45              this["base"+k].nombre.htmlText = ruta.xml.trabajos[0].no
46              this["base"+k].buttonMode = true
47              this["base"+k].mouseChildren = false
48              this["base"+k].addEventListener(MouseEvent.CLICK, llamarM
49              this["base"+k].tipo = ruta.xml.trabajos[0].datos[k-1]
50          }
51      }
52
53
54      function llamarMateria(e:MouseEvent)
55      {
56          dato = e.currentTarget.tipo
57          animacion.visible = true
58          animacion.gotoAndPlay(2)
59      }
60
61
62

```

actions: 20
Linea 62 de 62, Col 1

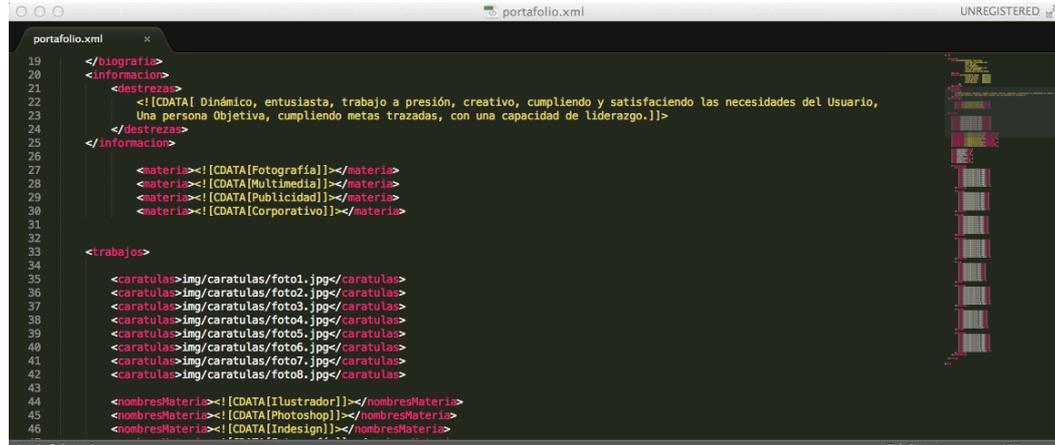


Figura: N° 27
Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02.08 Navegación – Interactividad

Su navegación está controlada por botones que llaman a contenedores hechos movieclips “clips de películas” los cuales están ubicados por niveles y capas, esto requiere un manejo de ubicación y programación para no presentar errores o problemas de sobre posición de contenidos.

Se trabaja con archivo externos del formato flash (*.*.swf y *.*.fla) los cuales están conectados mediante programación “se realiza el llamado mediante el siguiente código

```

var link:URLRequest = new URLRequest("preloader.swf")
var cargador:Loader = new Loader()
cargador.load(link)
base.addChild(cargador)

```

El material esta exportado para ser reproducido como Adobe Flash Player, versión que en la actualidad se encuentra instalado en cualquier servidor o computador.

Su interactividad esta desde la precarga que tiene dicha aplicación, hasta la revisión de imágenes, su principal atractivo tiene el menú principal de la galería, pues posee una manera no común y de mucha atracción, con este aspecto, el usuario tendrá la oportunidad de experimentar y generar un gran impacto.

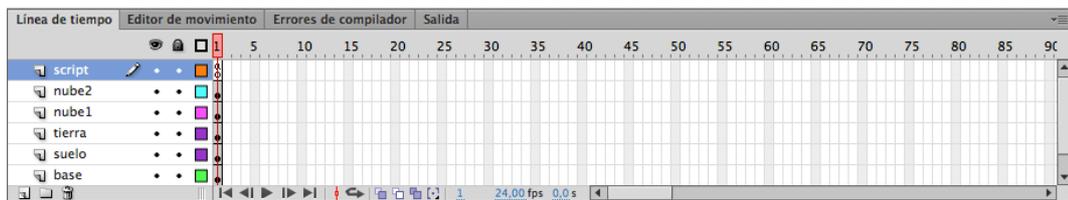


Figura: N° 28

Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02.09 Servicios

El principal y único servicio es la enseñanza, aprendizaje e impacto demedio ambiente, entre otros beneficios están la de promocionar el turismo, su conocimiento, conservación de especies en extinción, flora, fauna y su promoción en este medio por no decirlo apunta al crecimiento económico de la reserva Orquideológica “Pahuma”, mejorando así el número de visitas y como objetivo abarcar mayor interés en la conservación del medio ambiente

5.03.01.02.10 Imágenes

Siento estas fotografías, ilustraciones y gráficos, sus formatos son JPG, PNG Y RAM, dependiendo sus funciones para el tipo de presentación requerida, o animación, su calidad de resolución es de 72 Dpi, sus dimensiones son desde 100 pixeles hasta 5000 pixeles siendo estas las más grandes en los fondos.

Los retoques realizados y diseños sobre imágenes se han ocupado de resaltar cada componente buscando un equilibrio cromático, de objetos, a lo que se acotan su ubicación de puntos dorados según la ley de tercios en las fotografías, entre los

estilos de fotografía puestos en práctica son: artístico, documentales, publicitario y de reportaje utilizando sus debidos planos y composiciones de diseño.

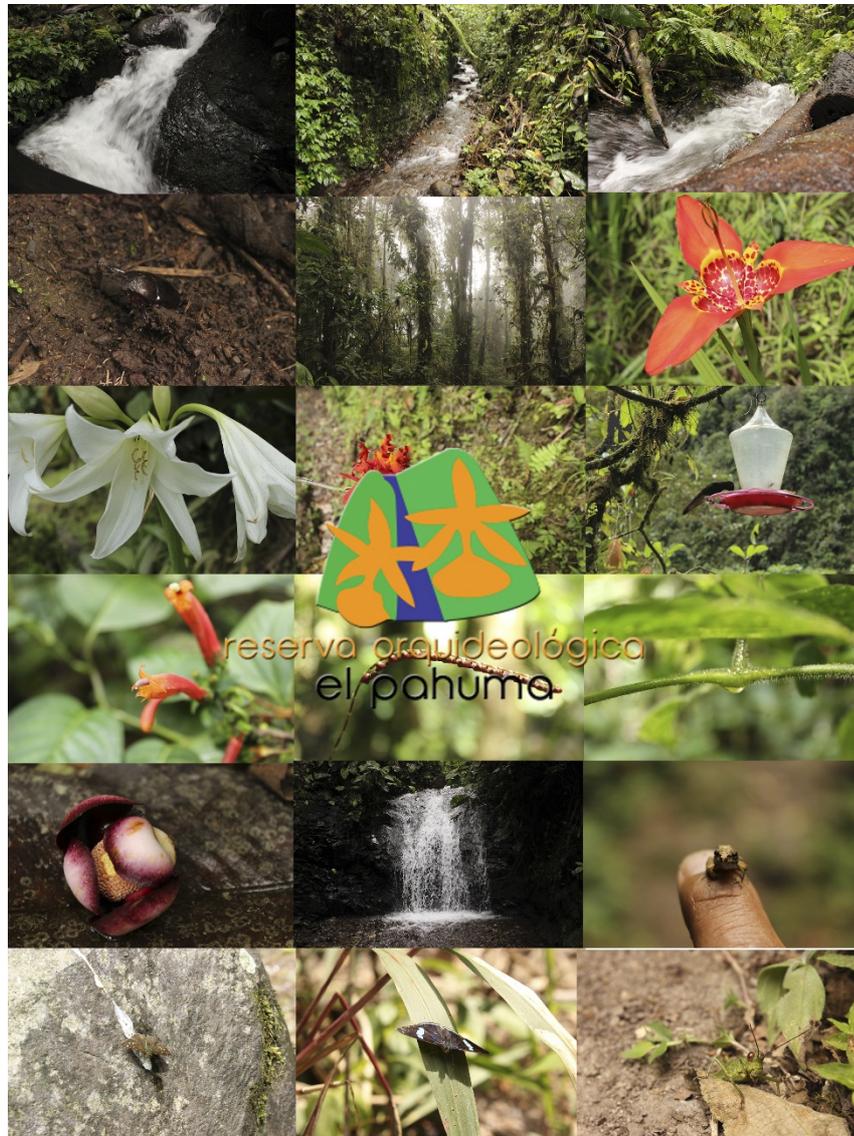


Figura: N° 29
Elaborado por: Javier Cabascango

5.03.01.02.11 Marketing y difusión

Como estrategia de marketing el material publicitario viene en un soporte de almacenamiento óptico (Cd), el cual promocionara a la reserva con una imagen de impacto.



Figura: N° 30
Elaborado por: Javier Cabascango

A través del portal en Facebook se pretende promocionar al producto y a la reserva



Figura: N° 31
Elaborado por: Javier Cabascango

CAPITULO VI

6.01 Aspectos Administrativos

6.01.01 Recursos

6.01.01.01 Técnicos – Tecnológicos

Computadores:

- Con sistema operativo Windows 7 64bits, procesador: Intel Core i5.
- Con sistema operativo OS X versión 10.9.5, procesador: Intel Core i5.

Cámara Fotográfica:

- Canon T3i, lentes 18-55mm y 70-270mm.
- Trípode.
- Baterías Originales Canon.

Software:

- Adobe Illustrator CS6, logotipos, maquetación, iconos.
- Adobe Photoshop CS6, interfaz, estructuración, retoque de fotos.
- Adobe Flash CS6, animación, navegación, programación.

6.01.01.02 Humano

En la realización, organización, búsqueda y aplicación lo ha hecho el Autor, José Javier Cabascango Lara, encargado de todo el proceso creativo y administrativo del material publicitario, además a ello se junta las personas que dieron de su tiempo y conocimiento en la obtención de información y su posible colaboración con el autor.

6.01.01.03 Económicos

Para la realización del proyecto se necesitó de una inversión económica, valores que fueron presupuestados por el autor de dicho producto, realizando un cronograma de todas las actividades a realizarse.

Propuesta

6.01.01.04 Gastos Operativos

Descripción	V/u	Total	Financiamiento
Copias	0,05	20,00	Personal
Impresiones	0,50	70,00	Personal
Anillados	6,00	24,00	Personal
Empastado	8,00	40,00	Personal
Suministros de oficina	0,50	10,00	Personal
Servicios básicos	30,00	90,00	Personal
Internet (6 meses)	45,00	270,00	Personal
Otros	10,00	30,00	Personal
Equipo, cámara	3000,00	3000,00	Personal
Transporte	40,00	40,00	Personal
Alimentación	30,00	30,00	Personal
Total		3624,00	

Tabla: N° 9

Elaborado por: Javier Cabascango

6.01.01.05 Aplicación del proyecto

cantidad	Descripción	Valor Total
100	Gastos Operacionales	300,00
	Cd Interactivos	1500,00
	Publicidad en Facebook (mensualmente)	40,00
	Difusión	200,00
	10% de imprevistos	204,00
	total	2244,00

Tabla: N° 10

Elaborado por: Javier Cabascango

6.01.02 Cronograma

N ^o	Actividad	Responsable	Mes	tiempo				Resultados esperados
				semana				
				1	2	3	4	
1	Causas y Efectos	Investigador	Mayo	X	X			Conocer las causas y efectos del problema
2	Reserva Orquideológica Pahuma	Investigador	Mayo			X	X	Recopilación de la información inicial
3	Finalización del Capítulo 1	Investigador	Junio				X	Antecedentes del proyecto
4	Identificación de los involucrados en el proyecto	Investigador	Junio		X			Analizar los involucrados en el proyecto de investigación
5	Reserva Orquideológica Pahuma	Investigador	Junio	X	X			Recopilación de la información y fotografía
6	Finalización del Capítulo 2	Investigador	Junio				X	Análisis completo de los involucrados
7	Desarrollo de árbol de problemas y de objetivo	Investigador	Julio	X				Análisis de causas y efectos y establecer los medios para solucionar
8	Finalización del Capítulo 3	Investigador	Julio		X			Culminación de análisis de árbol de problemas y objetivos
9	Reserva Orquideológica Pahuma	Investigador	Julio			X		Tercera visita a las instalaciones de las reserva
10	Revisión y desarrollo del capítulo 4	Investigador	Julio				X	Revisión y análisis de cada matriz
11	Finalización del Capítulo 4	Investigador	Agosto	X	X			Revisión y corrección de los cuadros del capítulo 4
12	Desarrollo del producto terminado	Investigador	Agosto			X		Inicio de la programación del producto

13	Desarrollo del capítulo 5	Investigador	Agosto			X	X	Realización a detalle del producto
14		Investigador	Septiembre	x				
15	Desarrollo de capítulo 6 y 7	Investigador	Septiembre		X	X		Revisión de cada paso para realizar el producto
16	Revisión de capítulo 4, 6 y 7 y entrega	Investigador	Septiembre			X		Revisión del primer borrador

Tabla: N° 11

Elaborado por: Javier Cabascango

CAPITULO VII

7.01 Conclusiones y recomendaciones

7.01.01 Conclusiones

- Se ha logrado la obtención de información requerida y ordenada.
- Se ha logrado establecer un plan de publicidad que ha llegado al grupo objetivo.
- A través de este material publicitario se ha concientizado el cuidado del medio ambiente
- Se dio a conocer las riquezas en flora, fauna, animales, en especial en su más preciado bien que son las orquídeas, consideradas uno de los principales atractivos de esta reserva.
- A través de este periodo de investigación, ha crecido el interés en visitantes, medios de transporte por la ubicación geográfica del lugar.
- La información al respecto de la reserva ha crecido en gran manera en varios medios que sirve como publicidad estratégica como son la página web, Facebook, correo, hojas volantes.

7.01.02 Recomendaciones

- Se recomienda realizar todas las adecuaciones debidas a las instalaciones de la reserva para generar mayor impacto y atracción en los visitantes, turistas sean estos nacionales o internacionales.
- Se hace un llamado a las autoridades cantonales, municipales y del estado en realizar campañas de colaboración con el medio ambiente en dicha reserva

-
- Se recomienda en realizar y utilizar medios publicitarios para dar a conocer y llegar a una mayor cantidad de personas, siendo este un lugar lleno de riquezas como existe en nuestra maravillosa República del Ecuador

7.02 Anexos



Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3



Anexo 4



Anexo 5



Anexo 6



Anexo 7



Anexo 8



Anexo 9



Anexo 10



Anexo 11



Anexo 12



Anexo 13



Anexo 14



Anexo 15



Anexo 16



Anexo 17



Anexo 18



Anexo 19



Anexo 20



Anexo 21



Anexo 22



Anexo 23



Anexo 24



Anexo 25



Anexo 26

7.03 Bibliografía

- <https://www.facebook.com/reservapahuma?fref=ts>
- <http://www.ceiba.org/elpahuma.htm>
- Reserva Orquideológica “El Pahuma”
- <http://www.destinoecuador.ec/reservapahuma.php>
- <http://www.viajandox.com/pichincha/reserva-orquideologica-pahuma-quito.htm>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_gráfico#Antecedentes
- <http://es.scribd.com/doc/16667794/Antecedentes-y-Desarrollo-de-La-Multimedia>
- <http://p7tutorialesflash.jimdo.com/introduccion-flash/descripcion-de-las-partes-de-flash/>
- <http://p7tutorialesflash.jimdo.com/introduccion-flash/descripcion-de-las-partes-de-flash/>