



TECNOLÓGICO SUPERIOR
“CORDILLERA”

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE UNA REVISTA DE FREESTYLE BMX PARA INCENTIVAR LA
PRÁCTICA DE ESTE DEPORTE Y APORTAR AL BUEN VIVIR DE LA
COMUNIDAD.

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

Autor: Byron José Cóndor Hidalgo

Tutor: Paola Martínez

Quito, Abril 2015

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica, 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, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Byron José Córdor Hidalgo

C.I. 1719652800

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELLECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante Byron José Córdor Hidalgo, 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 dentro 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 “DISEÑO DE UNA REVISTA DE FREESTYLE BMX PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE ESTE DEPORTE Y APORTAR AL BUEN VIVIR DE LA COMUNIDAD” el cual incluye la creación y desarrollo de un material didáctico, 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 material didáctico , 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. El Cesionario podrá explotar el programa de ordenador por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece 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 material didáctico que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del material didáctico 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.

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

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes 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 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 Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación 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 Mediación; 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 mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvenición, 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 ____ días del mes de ____ del dos mil quince.

f) _____

f) _____

C.I. N°1719652800

Instituto Superior Tecnológico Cordillera

Byron José Cóndor Hidalgo

CEDENTE

CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

A:

Cada uno de los docentes que transmitieron sus vastos conocimientos para forjar a un futuro profesional, inculcándome el verdadero valor de la excelencia.

Byron José Cóndor Hidalgo

AGRADECIMIENTO

A:

Mis padres por el apoyo moral, económico y emocional con el que supieron levantarme día tras día, dejando a un lado sus problemas y poniéndome como prioridad para ayudarme a salir adelante en este camino de mi vida estudiantil y profesional. A Dios por la salud y la vida que hasta el día de hoy ha provisto, y a cada una de las personas que hicieron de este camino un recorrido agradable.

ÍNDICE GENERAL

Declaración de aprobación tutor y lector	i
Declaración de autoría del estudiante	ii
Contrato de cesión sobre derechos propiedad intelectual	iii
Agradecimiento	vii
Dedicatoria	viii
Índice general	ix
Índice de tablas	xii
Índice de figuras	xii
Resumen ejecutivo	xiv
Abstract	xv
Introducción	xvi
CAPÍTULO I	1
Antecedentes	1
1.01 Contexto	1
1.02 Justificación	3
1.03 Definición del Problema Central (Matriz T)	4
CAPÍTULO II	5
Análisis de involucrados	5
2.01 Mapeo de los involucrados	5
2.02 Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados	6
CAPÍTULO III	7
Problemas y objetivos	7
3.01 Árbol de Problemas	7

3.02 Árbol de Objetivos	8
CAPÍTULO IV	9
Análisis de Alternativas	9
4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones	9
4.01.01 Tamaño del Proyecto	10
4.01.02 Localización del Proyecto	10
4.01.03 Análisis Ambiental	11
4.02 Matriz de Análisis e Impacto de los Objetivos	12-13
4.03 Diagrama de Estrategias	14
4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico	15
4.04.01 Revisión de los Criterios para los Indicadores	15-16
4.04.02 Selección de Indicadores	17-18
4.04.03 Medios de Verificación	19-20
4.04.04 Supuestos	21-22
4.04.05 Matriz Marco Lógico	23
CAPÍTULO V	24
La Propuesta	24
5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta	24
5.02 Descripción de la herramienta	25
5.03 Formulación del proceso de aplicación	26
Diseño Editorial	26
5.03.01 Planificación	26
5.03.02 Propósito del Proyecto	26
5.03.03 Tipo de Publicación	27

5.03.04 Temática	27
5.03.05 Formato	27
5.03.06 Número de páginas	27
5.04 Desarrollo	28
5.04.01 Mapa de Contenidos	28
5.04.02 Índice de Imágenes	29-31
5.04.03 Estilos	32
5.04.04 Página Máster	33
5.04.05 Diagramación	34-35
5.04.06 Imagen Corporativa	36
5.04.07 Portada	37
5.04.08 Maquetación	38
5.04.09 Pre-prensa	39
5.04.010 Prensa	39
5.04.011 Post Prensa	39
5.04.012 Marketing y Distribución	40
5.04.013 Artes de material usado en la distribución	41
CAPÍTULO VI	42
Aspectos Administrativos	42
6.01 Recursos	42
6.01.01 Recursos Técnicos	42
6.01.02 Recursos Humano	42
6.02 Presupuesto	43
6.02.01 Gastos Operativos	43

6.02.02 Aplicación del Proyecto	43
6.3 Cronograma	43
CAPÍTULO VII	44
Conclusiones y recomendaciones	44
7.01 Conclusiones	44
7.02 Recomendaciones	44
Referencias Bibliográficas	45
ÍNDICE DE TABLAS	
Tabla N°1- Análisis de fuerzas T	4
Tabla N°2- Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados	6
Tabla N°3- Matriz de Análisis e Impacto de los Objetivos	12-13
Tabla N°4- Revisión de los Criterios para los Indicadores	15-16
Tabla N°5- Selección de los indicadores	17-18
Tabla N°6- Medios de Verificación	19-20
Tabla N°7- Supuestos	21-22
Tabla N°8- Matriz Marco Lógico	23
Tabla N°9- Marketing y Distribución	40
Tabla N°10- Gastos operativos	42
Tabla N°11- Aplicación del Proyecto	42
Tabla N°12- Cronograma	43
ÍNDICE DE FIGURAS	
Figura N°1- Mapeo de los involucrados	5
Figura N°2- Árbol de Problemas	7
Figura N°3- Árbol de Objetivos	8

Figura N°4- Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones	9
Figura N°5- Localización del Proyecto	10
Figura N°6- Diagrama de Estrategias	14
Figura N°7- Mapa de Contenidos	28
Figura N°8- Página Máster o Retícula	33
Figura N°9- Isologotipo	36
Figura N°10- Arte Portada	37
Figura N°11- Arte Roll Up	37
Figura N°12- Arte Hablador	37

Resumen Ejecutivo

Desde hace mucho tiempo atrás el bmx freestyle no ha tenido la debida importancia ni la consideración adecuada por las respectivas autoridades, siendo así este un deporte poco apreciado, no todos conocen de que se trata y muchos llegan a confundirlo con el bicicrós siendo este una modalidad muy aparte.

Es por eso que el presente proyecto nace con la finalidad de generar un cierto apego por parte de la gente que desconoce de qué se trata este deporte y a su vez incentivar a la gente que ya lo practica que siga adelante generando movimiento en la escena nacional del bmx en nuestro país.

Hace un par de años el nivel de practicantes de este deporte se ha incrementado de una forma considerable pero la carencia y falta de información adecuada a llevado a que muchos de los rider's no tengan información acertada con respecto al bmx lugares de práctica, eventos, lugares donde puedan comprar accesorios piezas etc. Existen medios virtuales; videos, webs, blog, pero ningún medio impreso que de información visual de que sucede con el bmx en otros lugares de nuestro país.

Soy Biker es una revista que se presenta como solución a los problemas planteados en este proyecto donde se podrá observar de manera muy grafica cómo ha evolucionado el deporte y los deportistas en nuestro país.

Abstract

Since long ago bmx freestyle has not had due importance and adequate consideration by the respective authorities, this being an unappreciated sport, not everyone knows that question and many come to be confused with the BMX and this one modality quite apart.

That's why this project was created with the purpose of generating a certain attachment by people who know what this sport is all about and in turn encourage people who already practice to go ahead generating movement in the national scene bmx in our country.

A couple of years the level of practitioners of the sport has increased considerably but a lack and lack of adequate information makes led many of rider's not have accurate information regarding bmx practice sites, events , where they can buy accessories parts etc. There virtual media; Videos, websites, blog, but no print media that visual information with bmx happens elsewhere in our country.

I am Biker is a magazine that is presented as a solution to the problems in this project where you can see very graphic manner how it evolved sport and athletes in our country.

Introducción

El presente proyecto “DISEÑO DE UNA REVISTA DE FREESTYLE BMX PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE ESTE DEPORTE Y APORTAR AL BUEN VIVIR DE LA COMUNIDAD.” Tiene como objetivo principal dar a conocer el crecimiento cultural que se ha dado con respecto al bmx en nuestro país, ya que con el incremento de practicantes y lugares donde practicar el bmx ha tenido un gran salto evolutivo tanto en su forma de realizar acrobacias como en sus componentes con el que se lleva a cabo este atractivo deporte.

Es por eso que se presenta a la actual revista como un medio de información tanto para las personas aficionadas a este deporte como para el resto de personas en general; a continuación podremos ver el desarrollo que se llevo a cabo para lograr sacar adelante este proyecto que pretende ser más que un medio de información, si no también ser un complemento adicional de este deporte, donde se presentarán fotografías muy llamativas de lugares donde practicar y así puedan los deportistas seguir creciendo y superándose así mismos.

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES

1.1. Contexto

El Freestyle BMX durante mucho tiempo ha sido un deporte de poca importancia en el Ecuador, haciendo de este un deporte muy limitado en cuanto al apoyo que recibe y muy poco practicado puesto que las autoridades no brindan el sustento económico o material necesario a los deportistas, el BMX ha sido un deporte de baja relevancia y los grandes talentos del mismo se han quedado estancados y no han podido superarse como deportistas profesionalmente.

La historia del BMX en el Ecuador empieza con una pista ubicada en el parque de la Carolina en el Distrito Metropolitano de Quito, desde entonces es el lugar donde muchos jóvenes, niños y adultos se reúnen a compartir experiencias vividas en su largo o corto periodo que llevan practicando este arriesgado deporte y también acerca de la exclusión y poca libertad que tienen al practicar en distintos lugares fuera de los parques.

Poco a poco el interés por este deporte ha ido creciendo en los lugares aledaños, esto a conllevado que la pista de la Carolina no se a la única existente en Quito. En la actualidad existen más de 12 Skatepark´s a lo largo de la ciudad de Quito, y más de 28 en todo el país, las principales pistas ubicadas en Carcelén, La Carolina y Carapungo han sido los lugares donde más eventos y concursos se han llevado a cabo, esto ha hecho que mucha gente considere atractivo a este deporte, por la habilidad y la adrenalina que se sienten al practicarlo; pero el hecho de que se involucren o quieran empezar a experimentar ha generado un problema, muchas personas no tienen ni la más mínima idea de lo que se debe tomar en cuenta para empezar a dar sus primeros pasos en el mundo del BMX.

De igual forma no existe un medio grande o pequeño, visual o escrito por el cual este deporte o alguna ligera información del mismo sean transmitidos a los jóvenes practicantes o las personas que han llegado a interesarse de cierta manera en esta excitante cultura llena de adrenalina y emociones que llegan al límite tanto en las personas que lo observan como en las personas que lo practican.

1.2. Justificación

Debido a lo antes mencionado este proyecto nace por la necesidad de crear o generar movimiento en la escena nacional del freestyle bmx, propósito que se llevara a cabo mediante material visual y escrito recopilado en diferentes lugares del país, dando a conocer la historia, el crecimiento y la posible trascendencia que podría tener si este deporte lograra tener la atención y el apoyo necesario.

Es por eso que la presente revista tiene como objetivo principal incentivar, informar y mostrar de una forma visual a los jóvenes, niños o adultos que se encuentran practicando los sucesos más actuales, eventos a realizarse o realizados y de cierta forma algún tipo de información extra que sea de importancia para la persona que practica o simplemente una forma de admirar este deporte para la que no.

De igual forma se buscara dar a conocer nuevos lugares (skateparks), tiendas que sean de relevancia para poder practicar o adquirir diferentes productos, testimonios, entrevistas, fotografías de personajes de alto rendimiento que tiene el Ecuador y demostrar así que no es un simple deporte y que la debida atención y apoyo necesario podrían cambiar el rumbo del BMX en nuestro país.

1.3 Matriz T.

Análisis De Fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación mejorada
Inexistencia de un material visual que genere movimiento en la escena nacional del bmx	Desconocimiento de un material que brinde la información del BMX como deporte				Existencia de un material que genere o cree movimiento en la escena nacional del freestyle bmx
Fuerzas Impulsadoras	I.	P.C.	P.C.	I.	Fuerzas Bloqueadoras
Amplia y correcta información acerca del BMX y su practica	3	5	3	4	Información no verídica y de poca confiabilidad.
Correcta identificación del grupo objetivo	4	2	3	5	Desviación de información debido a la incorrecta identificación del grupo objetivo
Maquetación de una revista usando de forma correcta todos componentes para lograr un alto impacto visual a su grupo objetivo	3	5	3	4	Maquetación de una revista de una forma inadecuada haciéndolo poco llamativa y de baja relevancia
Fotografías que motiven al crecimiento e incentiven a la practica de este deporte	3	5	2	4	Fotografías que no promuevan el arte y la cultura de este deporte

Tabla #1: Matriz T

Elaborado por: Byron Córdor

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01.- Mapeo de involucrados

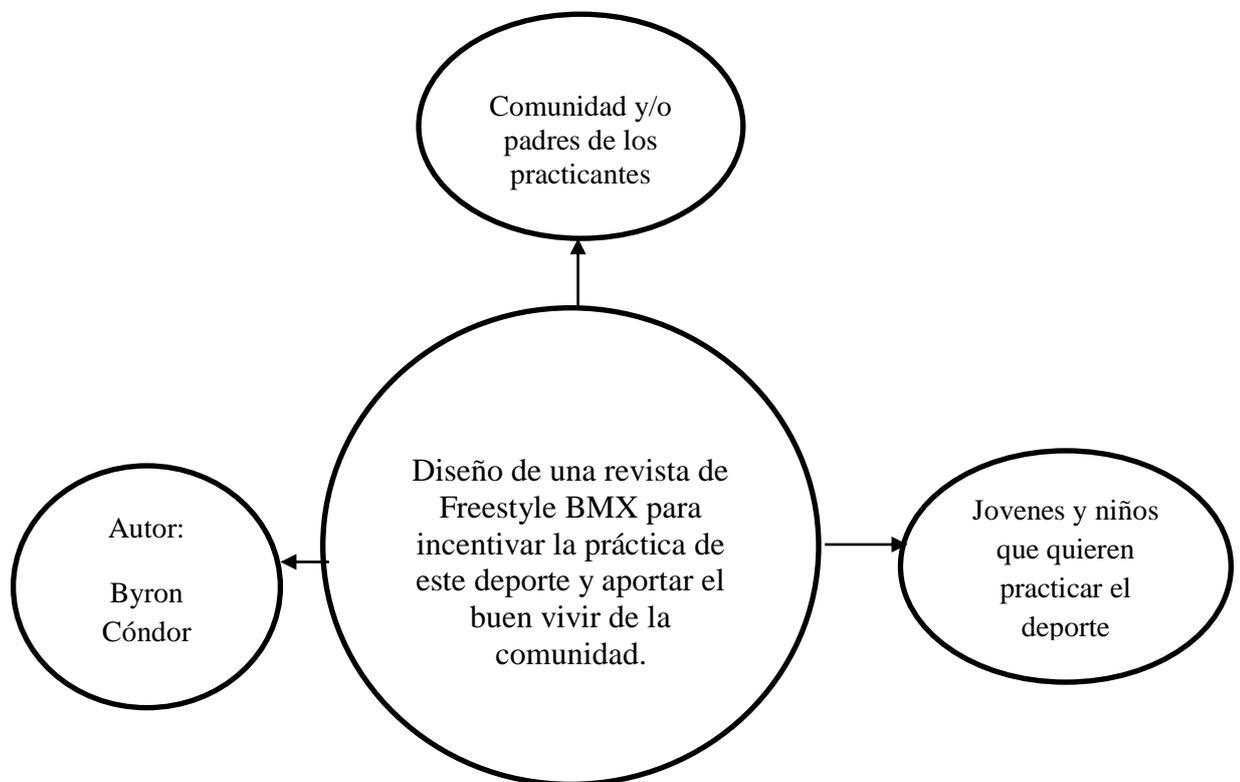


Figura #1: Análisis de involucrados

Elaborado por: Byron Córdor

2.02 Matriz de análisis y selección con los Involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Investigador (Byron Córdor)	Informar acerca de la buena práctica del deporte y generar movimiento del mismo en el país.	Insuficiente e incorrecta información para empezar a editar la revista	-R. Social -R. Económico -R. Intelectual -R. Tecnológico -R. Creativo	Crear una revista que contenga la información adecuada acerca del deporte.	Uso incorrecto de las herramientas y materiales necesarios
Jóvenes, niños y futuros practicantes	Recibir información adecuada para realizar una buena práctica del deporte.	Escasa información y orientación actual con respecto al deporte	-R. Social -R. Informativo	Recibir mediante la revista, correcta información de la buena práctica del deporte y cosas de interés acerca del mismo.	Que la revista no sea de interés total para los practicantes.
Comunidad	Que los jóvenes practicantes reciban una orientación adecuada de cómo practicar el deporte	Información equivocada o mal manejada con respecto a la práctica del deporte	-R. Social -R. Informativo	Orientación adecuada e información correcta de la practica y lugares donde practicarlos	Que la revista no tenga la correcta aceptación

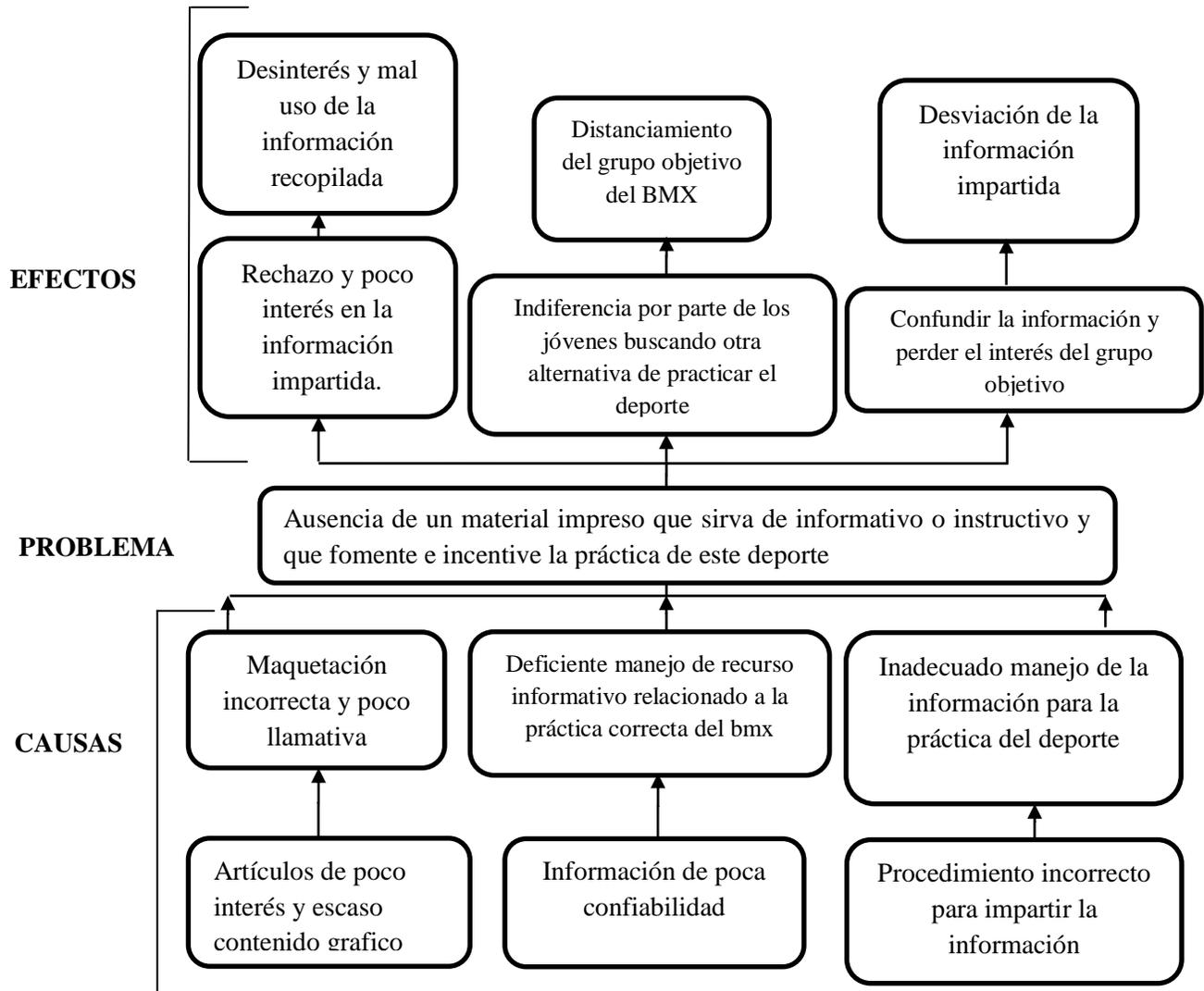
Tabla #2: Matriz de análisis y selección con los Involucrados

Elaborado por: Byron Córdor

CAPÍTULO III

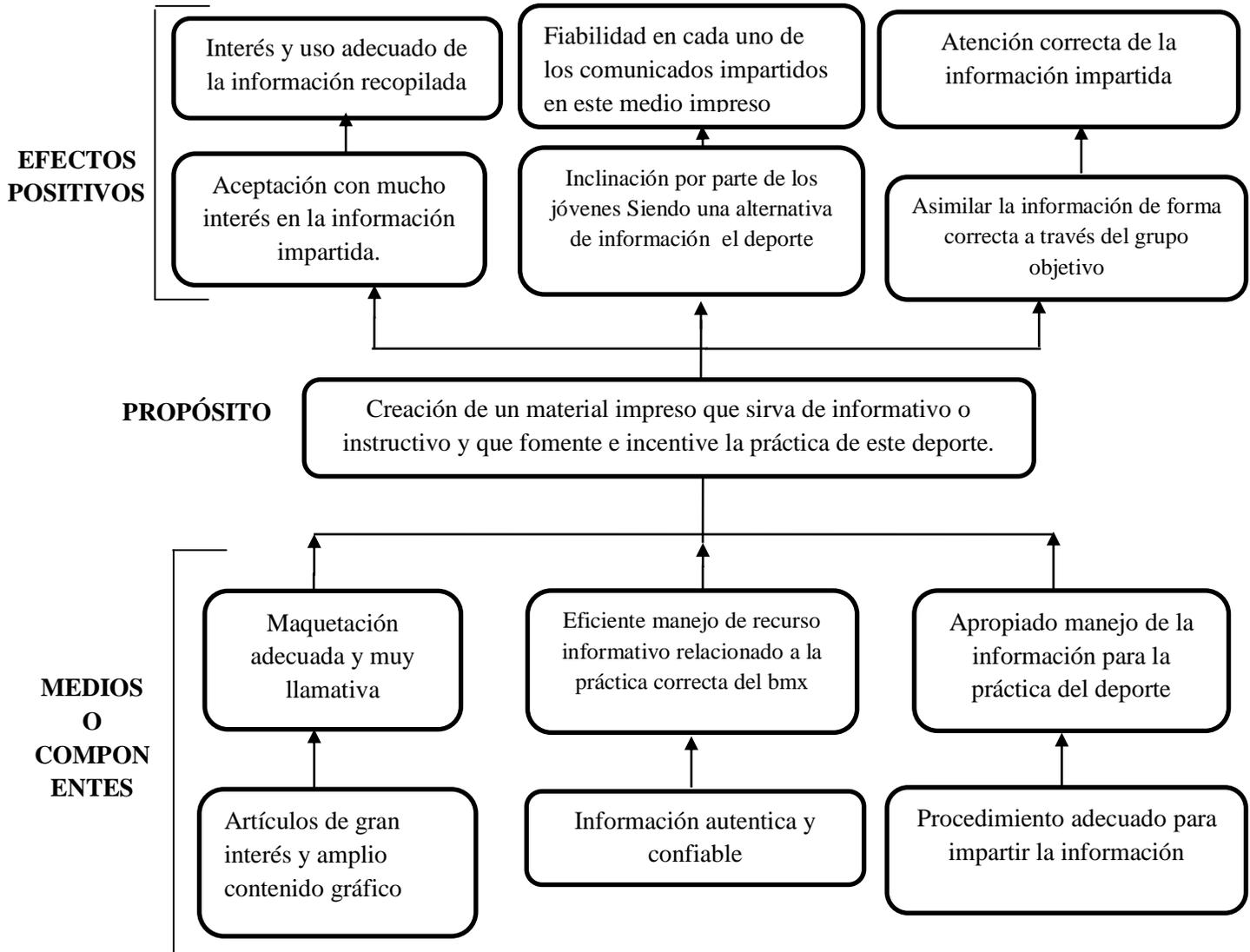
3. PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01 Árbol de problemas



*Figura N.2: Árbol de Problemas
Elaborado por: Byron Córdor*

3.02 Árbol De Objetivos



*Figura N. 3: Árbol de Objetivos
Elaborado por: Byron Córdor*

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01.- Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

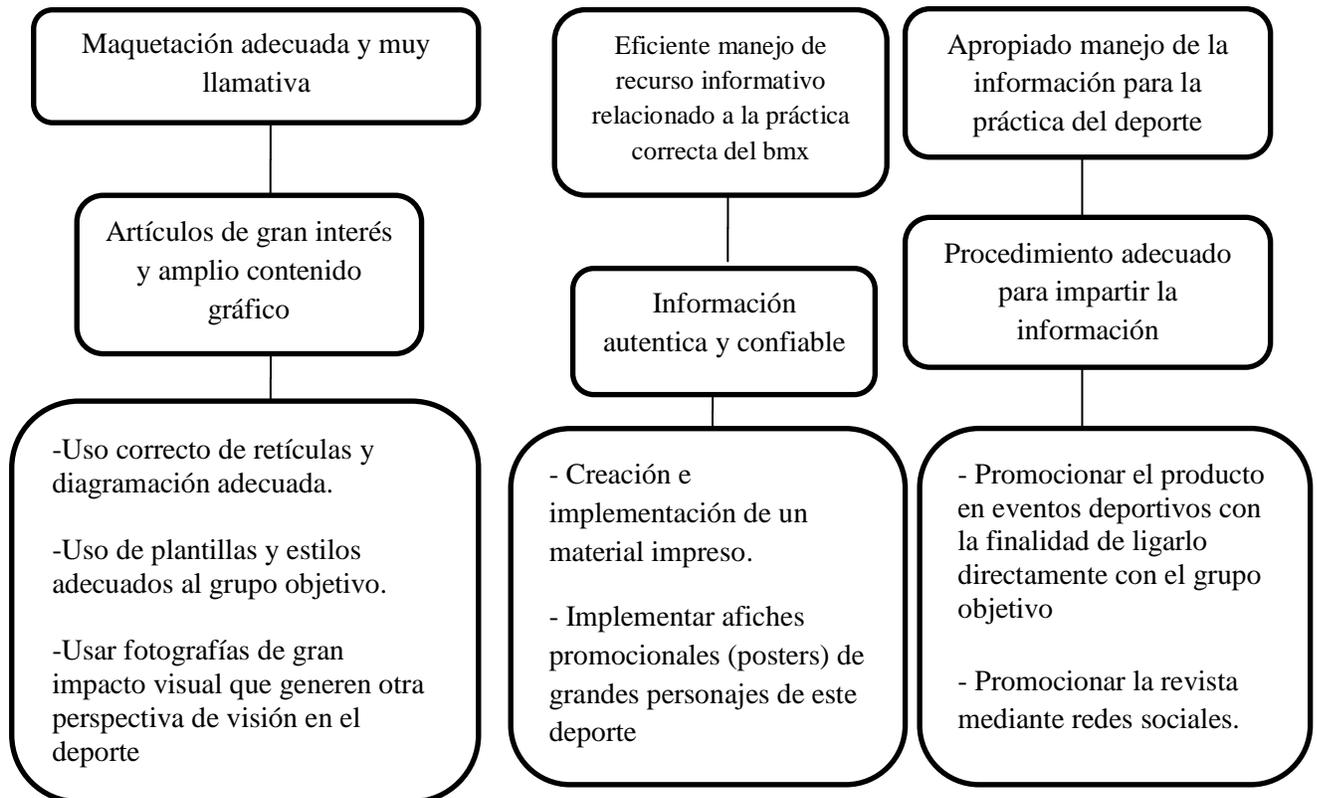


Figura N.4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

Elaborado por: Byron Córdor

4.01. 01 Tamaño del Proyecto

Este proyecto va dirigido a los jóvenes practicantes y amantes del bmx que se encuentran ubicados en el norte de la ciudad de Quito, sector Carcelén, para que reciban información detallada de todo lo referente a este deporte tomado como un estilo de vida.

4.01. 02 Localización del Proyecto

Este proyecto como meta principal llegar al grupo objetivo que se encuentra ubicado en el DMQ partiendo desde las parroquias ubicadas al norte de la ciudad (Carcelén), donde se ha

encontrado mucho apego a este deporte

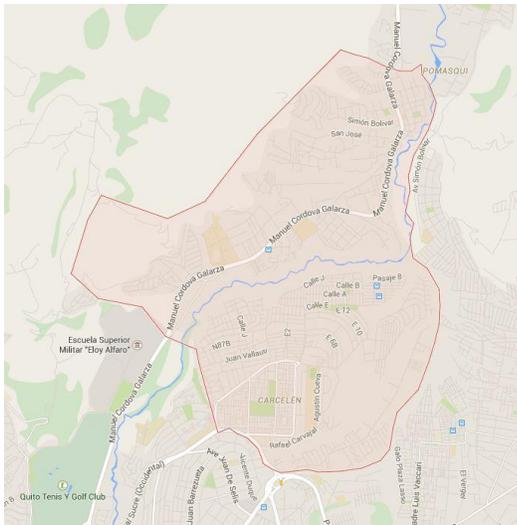


Figura N.5: Localización del Proyecto

Fuente: Google Maps

Dirección

Ciudad: Quito - Pichincha

Barrio: Carcelén

Calles: Lugares aledaños entre Avenida Jaime Roldós Aguilera y Av. Isidro ayora

4.01. 03 Análisis Ambiental

Debido a una revista es un material impreso en gran cantidad, y los materiales usados para realizar la impresión son realmente contaminantes y dañinos al medio ambiente este proyecto tendrá un gran impacto ambiental por el uso de papel y tintas.

Es por esto que para reducir el daño se pretende realizar una campaña de concientización y reciclaje la cual nos permitirá reusar las revistas inservibles de meses anteriores y desgastadas recibiendo a cambio algún incentivo.

Aspecto Positivo

- La Revista será producida con manufactura ecuatoriana.
- Se podrá reciclar la revista con el fin de aprovechar el papel desgastado o deteriorado.

Aspecto Negativo

- Contaminación por el uso de tintas tóner.
- Gasto de energía eléctrica.
- Uso excesivo de papel.

4.02.- Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Actores involucrados	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Interés y uso adecuado de la información recopilada	5	5	5	5	3	23	Alto
Fiabilidad en cada uno de los comunicados impartidos en este medio impreso	4	5	4	4	5	22	Alto
Atención correcta de la información impartida	4	5	5	4	4	22	Alto
Aceptación con mucho interés en la información impartida.	5	5	5	4	4	23	Alto
Inclinación por parte de los jóvenes Siendo una alternativa de información el deporte	5	5	4	5	4	23	Alto
Asimilar la información de forma correcta a través del grupo objetivo	4	4	5	5	5	23	Alto
Maquetación adecuada y muy llamativa	5	5	5	5	4	24	Alto

<p>Eficiente manejo de recurso informativo relacionado a la práctica correcta del bmx</p>	4	4	5	5	4	22	Alto
<p>Apropiado manejo de la información para la práctica del deporte</p>	5	5	5	4	5	24	Alto
<p>Artículos de gran interés y amplio contenido gráfico</p>	4	4	4	5	5	22	Alto
<p>Información autentica y confiable</p>	5	4	5	5	5	24	Alto
<p>Procedimiento adecuado para impartir la información</p>	4	5	5	5	5	24	Alto

Tabla N.3: Matriz de Análisis e Impacto de los Objetivos

Elaborado por: Byron Córdor

4.03.- Diagrama de estrategias

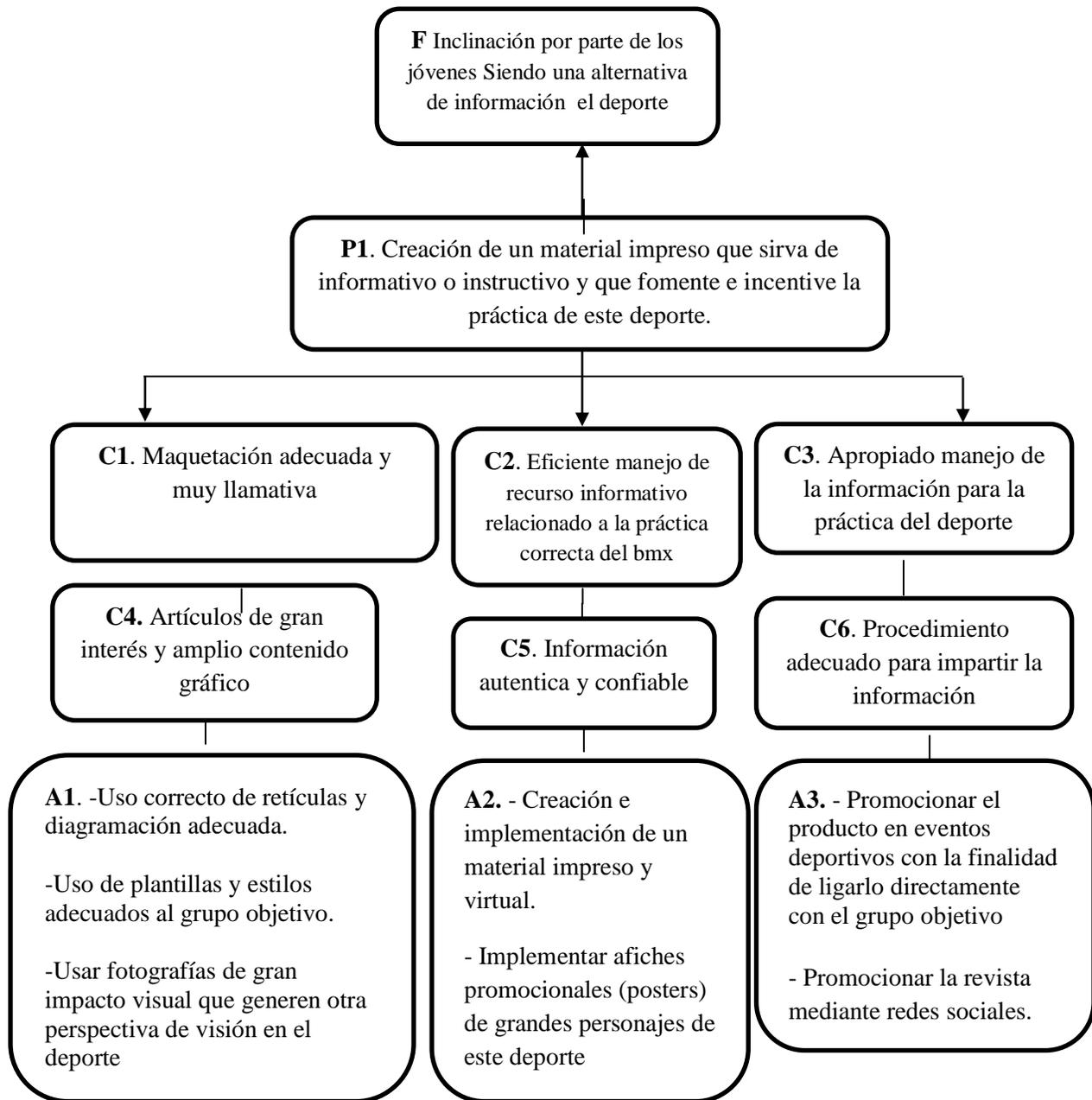


Figura N. 6: Diagrama de estrategia

Elaborado por: Byron Córdor

4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01. Revisión de los criterios para los indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fin	F Inclinación por parte de los jóvenes Siendo una alternativa de información el deporte	40% de acercamiento a este medio informativo	100	Media	3 meses	Quito Carcelén	Jóvenes 12 a 24 años Nivel económico medio
Propósito	P1 Creación de un material impreso que sirva de informativo o instructivo y que fomente e incentive la práctica de este deporte.	Creación de un material impreso que sirva de informativo o instructivo y que fomente e incentive la práctica de este deporte.	100	Alta	3 meses	Quito Carcelén	Jóvenes 12 a 24 años Nivel económico medio
Componentes	C1 Maquetación adecuada y muy llamativa	Un 60% se deja llevar por el impacto visual	100	Alta	3 meses	Quito Carcelén	Jóvenes 12 a 24 años Nivel económico medio
Componentes	C2 Eficiente manejo de recurso informativo	50% de interés en las diferentes publicaciones	100	Media	3 meses	Quito Carcelén	Jóvenes 12 a 24 años Nivel

DISEÑO DE UNA REVISTA DE FREESTYLE BMX PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE ESTE DEPORTE Y APORTAR AL BUEN VIVIR DE LA COMUNIDAD.

Componentes	relacionado a la práctica correcta del bmx						económico medio
	C3 Apropiado manejo de la información para la práctica del deporte	50% interés en la información impartida	100	Media	3 meses	Quito Carcelén	Jóvenes 12 a 24 años Nivel económico medio
	Actividades	A1 Usar fotografías de gran impacto visual que generen otra perspectiva de visión en el deporte	70% más de interés en la parte grafica que en la informativa	100	Alta	3 meses	Quito Carcelén
Actividades	A2 Implementar afiches promocionales (posters) de grandes personajes	40% más de atención e interés acerca de este medio impreso	100	Media	3 meses	Quito Carcelén	Jóvenes 12 a 24 años Nivel económico medio

Tabla N.4: Revisión de los Criterios para los Indicadores
 Elaborado por: Byron Córdor

4.04.02 Selección de Indicadores

A= Es claro

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se puede observar

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

E: Es representativo

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CALIFICADOR DE INDICADORES					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
Fin	F Inclinación por parte de los jóvenes Siendo una alternativa de información el deporte	Adquisición de mas revistas a nivel local	x	x	x	x	x	5	Alta
Propósito	P1 Creación de un material impreso que sirva de informativo o instructivo y que fomente e incentive la práctica de este deporte.	Venta del producto a nivel local y pequeña distribución en sus alrededores	x	x	x	x	x	5	Alta
Componentes	C1 Maquetación adecuada y muy llamativa	Compra de este material por su contenido	x	x	x	x	x	5	Alta
Componentes	C2 Eficiente manejo de recurso informativo relacionado a la práctica correcta del bmx	6 de cada 10 jóvenes utilizan la revista como medio informativo		x	x	x	x	4	Alta
Componentes	C3 Apropiado manejo de la información para la práctica del deporte	Todas las fuentes de información son fiables y de total confianza.	x		x	x	x	4	Alta
Actividades	A1 Usar fotografías de gran impacto visual que generen otra perspectiva de visión en el deporte	Buen asesoramiento de técnicas fotográficas y uso de recursos que me ayuden a conseguir buenas fotografías.	x	x	x		x	4	Alta

Actividades	A2 Implementar afiches promocionales (posters) de grandes personajes	Venta del producto por su contenido y adiciones incluidas	x	x	x	x	x	5	Alta
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	---	------

Tabla N.5: Selección de los indicadores

Elaborado por: Byron Córdor

4.04.03 Medios de Verificación.

Medios de Verificación							
Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Fuentes de Información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
Fin	F Inclinación por parte de los jóvenes Siendo una alternativa de información el deporte	Adquisición de mas revistas a nivel local	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	mensual	Investigador
Propósito	PI Creación de un material impreso que sirva de informativo o instructivo y que fomente e incentive la práctica de este deporte.	Venta del producto a nivel local y pequeña distribución en sus alrededores	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	mensual	Investigador
Componentes	CI Maquetación adecuada y muy llamativa	Compra de este material por su contenido	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	Mensual	Investigador
Componentes	C2 Eficiente manejo de recurso informativo relacionado a la práctica correcta del bmx	C2 Eficiente manejo de recurso informativo relacionado a la práctica correcta del bmx	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	Mensual	Investigador

Componentes	C3 Apropiado manejo de la información para la práctica del deporte	Todas las fuentes de información son fiables y de total confianza.	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	Mensual	Investigador
Actividades	A1 Usar fotografías de gran impacto visual que generen otra perspectiva de visión en el deporte	Buen asesoramiento de técnicas fotográficas y uso de recursos que me ayuden a conseguir buenas fotografías	Secundaria	Focus group	Cualitativo	Mensual	Investigador
Actividades	A2 Implementar afiches promocionales (posters) de grandes personajes	Venta del producto por su contenido y adiciones incluidas	Secundaria	Focus group	Cualitativo	Mensual	Investigador

Tabla N.6: Medios de Verificación

Elaborado por: Byron Córdor

4.04.04 Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiamiento	Político	Social	Ambiental	Legal
Fin	F Inclínación por parte de los jóvenes Siendo una alternativa de información el deporte	Distanciamiento de este medio debido al dominio y dependencia de la tecnología	X		X	X	
Propósito	P1 Creación de un material impreso que sirva de informativo o instructivo y que fomente e incentive la práctica de este deporte.	Poco interés en un material impreso alejado de la tecnología	X		X	X	
Componentes	C1 Maquetación adecuada y muy llamativa	No exista el adecuado interés en la información a impartir			X	X	
Componentes	C2 Eficiente manejo de recurso informativo relacionado a la práctica correcta del bmx	Mal uso de la información y recursos informativos	X			X	

Componentes	C3 Apropiado manejo de la información para la práctica del deporte	Desinterés y mal uso de la información recopilada y fuentes informativas poco acertadas	X	X	X	
Actividades	A1 Usar fotografías de gran impacto visual que generen otra perspectiva de visión en el deporte	Que las fotografías muestren una realidad alejada o poco incentivadora a la correcta práctica del deporte	X	X	X	X
Actividades	A2 Implementar afiches promocionales (posters) de grandes personajes	Mucha tecnología al alcance de todos	X		X	X

Tabla N.7: Supuestos
Elaborado por: Byron Córdor

4.04.05 Matriz Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Fuentes de Información	Métodos de Verificación			Supuestos				
			Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Financiamiento	Político	Social	Ambiental	Legal
F Inclinación por parte de los jóvenes Siendo una alternativa de información el deporte	Adquisición de mas revistas a nivel local	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	Mensual	X		X	X	
P1 Creación de un material impreso que sirva de informativo o instructivo y que fomente e incentive la práctica de este deporte.	Venta del producto a nivel local y pequeña distribución en sus alrededores	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	Mensual	X		X	X	
C1 Maquetación adecuada y muy llamativa	Compra de este material por su contenido	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	Mensual			X	X	
C2 Eficiente manejo de recurso informativo relacionado a la práctica correcta del bmx	C2 Eficiente manejo de recurso informativo relacionado a la práctica correcta del bmx	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	Mensual	X			X	
C3 Apropiado manejo de la información para la práctica del deporte	Todas las fuentes de información son fiables y de total confianza.	Primaria	Entrevista	Cuantitativo	Mensual	X		X	X	
A1 Usar fotografías de gran impacto visual que generen otra perspectiva de visión en el deporte	Buen asesoramiento de técnicas fotográficas y uso de recursos que me ayuden a conseguir buenas fotografías	Secundaria	Focus Group	Cualitativo	Mensual	X		X	X	X
A2 Implementar afiches promocionales (posters) de grandes personajes	Venta del producto por su contenido y adiciones incluidas	Secundaria	Focus Group	Cualitativo	Mensual	X		X	X	X

Tabla N.8: Matriz Marco Lógico
Elaborado por: Byron Córdor

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta.

Se obtuvo información de cuyo tema que es el Diseño Editorial, en la diagramación de la revista de freestyle bmx. Con lo cual daremos a conocer más acerca de ello, y a continuación daremos un breve resumen de dicha herramienta del Diseño Editorial

Adobe 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.

Adobe Illustrator

Es una aplicación 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. Ha definido en cierta manera el lenguaje 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.

Adobe Indesign

Adobe InDesign es una aplicación de composición profesional para la impresión y la publicación digital. Permite diseñar, realizar comprobaciones preliminares y publicar una amplia variedad de contenido destinado a la impresión, páginas web y apps para tablet. Ofrece un control preciso de la tipografía, herramientas creativas incorporadas, un entorno de diseño intuitivo y una perfecta integración con Adobe Photoshop, Illustrator, Acrobat y Flash Professional.

InDesign se ha creado para aquellos diseñadores, profesionales de producción y preimpresión, y proveedores de servicios de impresión que trabajan para revistas, firmas de diseño, agencias de publicidad, periódicos, editoriales de libros y empresas de venta por catálogo y minoristas, así como para el diseño corporativo, la impresión comercial y otros entornos de publicación de vanguardia.

5.02 Descripción de la herramienta.

Para la creación esta revista se emplearon diferente software que ayudaron a desarrollar y crear de manera eficaz la maquetación y diagramación, a continuación serán descritos:

Adobe Photoshop

Esta aplicación en el transcurso de la maquetación y diagramación nos ayudara en el retoque de las fotografías para no perder resolución alguna también nos permitirá realizar efectos de textos y tratar de optimizar el espacio y peso virtual en la diagramación.

Adobe Indesign

Adobe Indesign dada que es una herramienta dedicada 100 por ciento para el diseño editorial nos servirá en si para todo el proceso de maquetación, diagramación y publicación del proyecto de la creación de la revista de bmx freestyle.

Adobe Illustrator

Esta herramienta es muy útil en cuanto a la creación de gráficos vectoriales composición diseño y creación y modificación de tipografías dándonos en general una forma distinta de diagramar nuestro producto.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

Diseño Editorial

5.03.01 Planificación

5.03.02 Propósito del Proyecto

El propósito de este proyecto es que exista un material impreso que sirva de informativo o instructivo y que fomente e incentive la práctica de este deporte. Generando en los nuevos jóvenes deportistas una visión más llamativa del bmx.

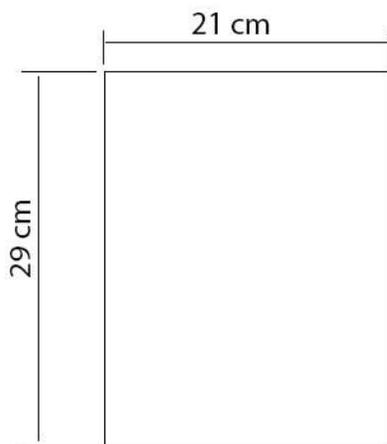
5.03.03 Tipo de Publicación

Este proyecto será una revista especializada ya que va dirigida a un grupo con interés común en cierta disciplina, de tipo impreso

5.03.04 Temática

La temática de este proyecto será exclusivamente dedicada al deporte conocido como “freestyle bmx” y todo lo que implica el mismo.

5.03.05 Formato



5.03.06 Número de Páginas

La revista constara de 48 páginas

5.04 Desarrollo

5.04.01 Mapa de Contenidos



Figura N7: Mapa de Contenidos

Elaborado por: Byron Córdor

5.04.02 Índice de Imágenes





Img 10



Img 11



Img 12



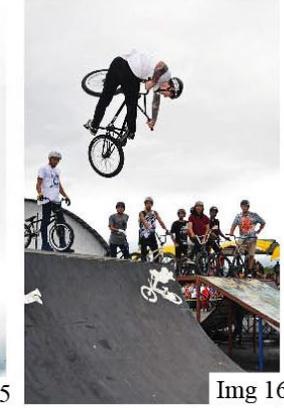
Img 13



Img 14



Img 15



Img 16

DISEÑO DE UNA REVISTA DE FREESTYLE BMX PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE ESTE DEPORTE Y APORTAR AL BUEN VIVIR DE LA COMUNIDAD.



Img 17



Img 18



Img 19



Img 20



Img 21



Img 22



Img 23



Img 24



Img 25

DISEÑO DE UNA REVISTA DE FREESTYLE BMX PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE ESTE DEPORTE Y APORTAR AL BUEN VIVIR DE LA COMUNIDAD.

5.04.03 Estilos

Univers LT Std FONT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Bumbastika FONT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Sanford FONT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

FISHfingers FONT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Sons of Noah

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

(No posee ejemplos de minúsculas, signos y números)

Los estilos a usarse serán variados según el tema a tratar en la revista párrafos cortos, las tipografías serán usadas con sombras, colores, strok`s entre otros efectos y diseños que se pueda disponer.

5.04.04 Página Máster o Retículas

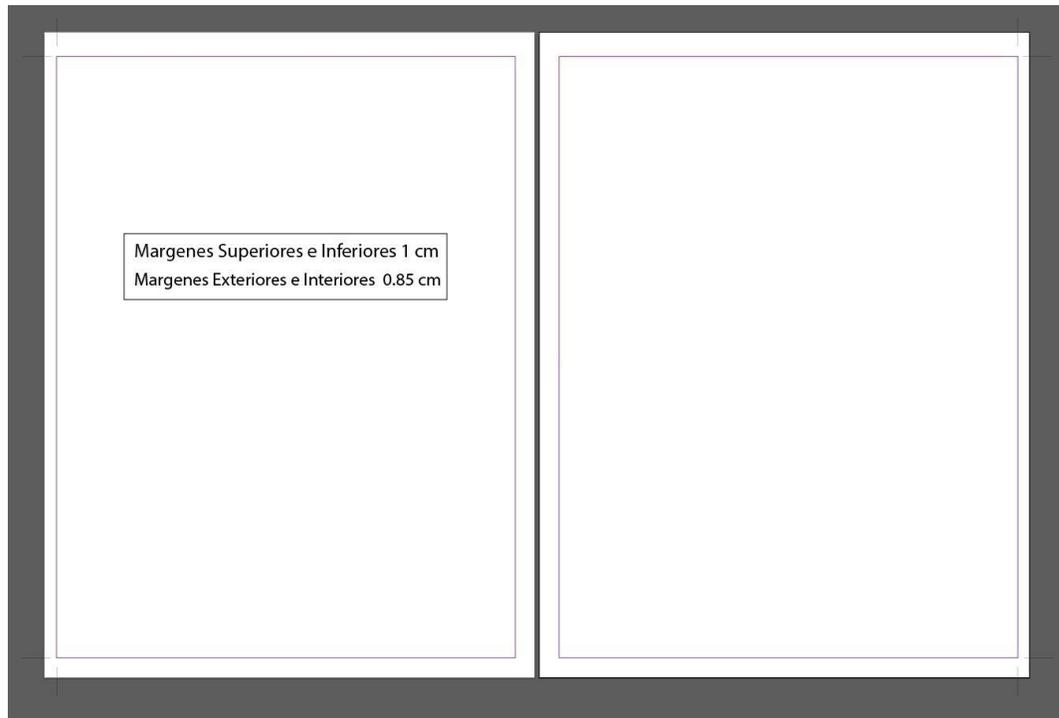


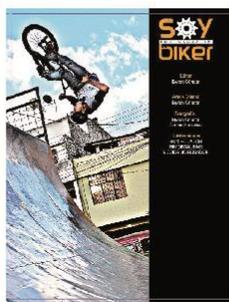
Figura N. 8: Página Máster o Retícula
Elaborado por: Byron Cóndor

5.04.05 Diagramación

Pag 1



Pag 2



Pag 3



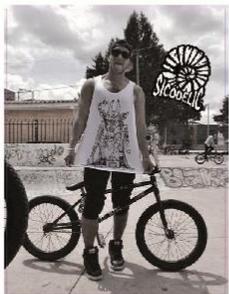
Pag 4



Pag 5



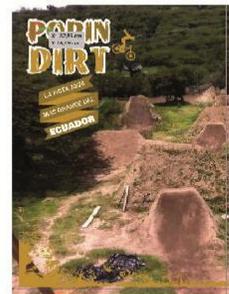
Pag 6



Pag 7



Pag 8



Pag 9



Pag 10



Pag 11



Pag 12



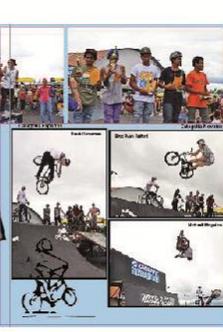
Pag 13



Pag 14



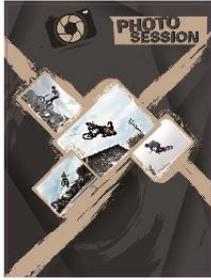
Pag 15



Pag 16



Pag 17



Pag 18



Pag 19



Pag 20



Pag 21



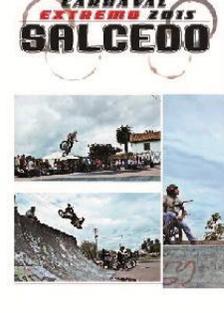
Pag 22



Pag 23



Pag 24



Pag 25



Pag 26



Pag 27



Pag 28



Pag 29



Pag 30



Pag 31



Pag 32



5.04.06 Imagen Corporativa

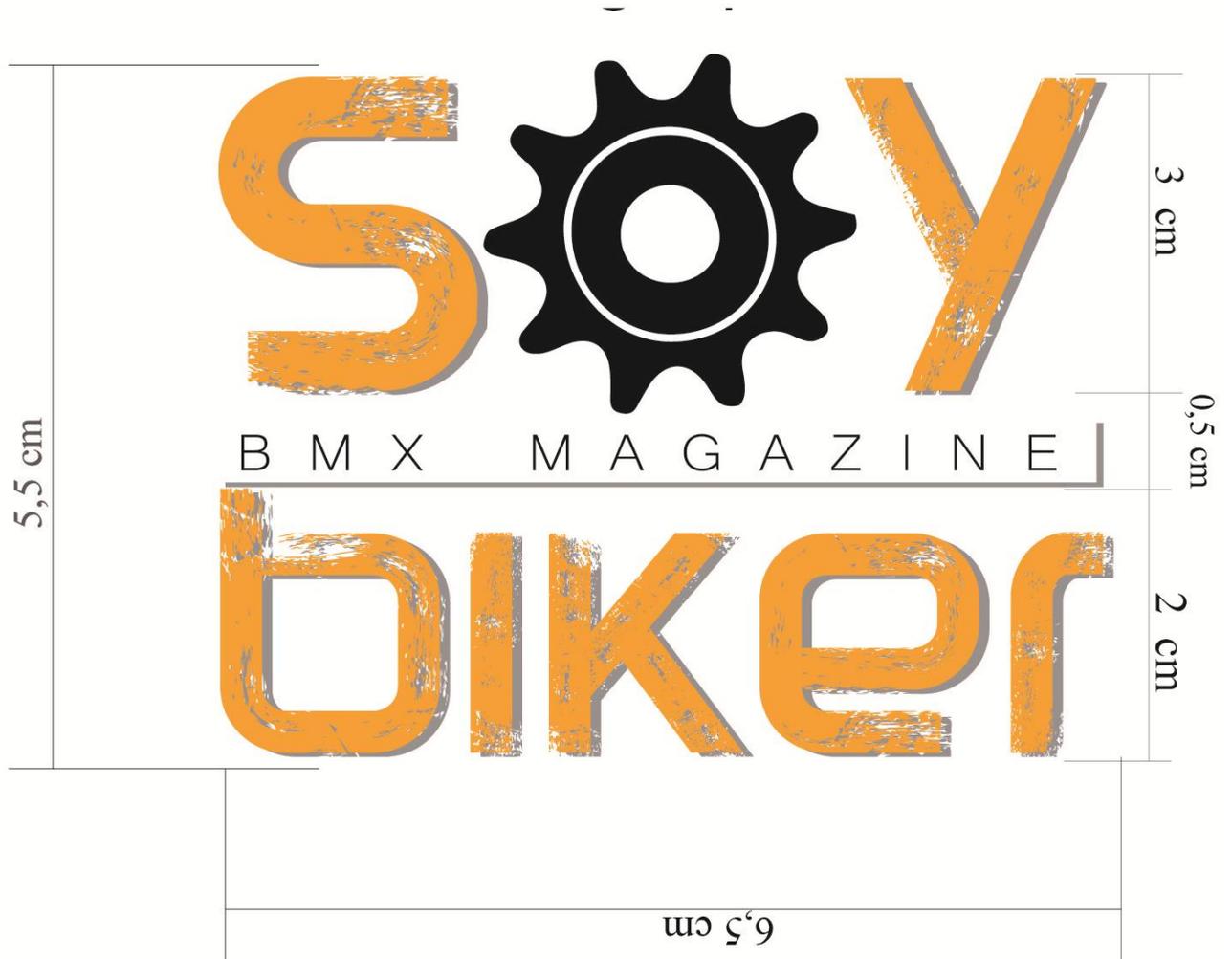
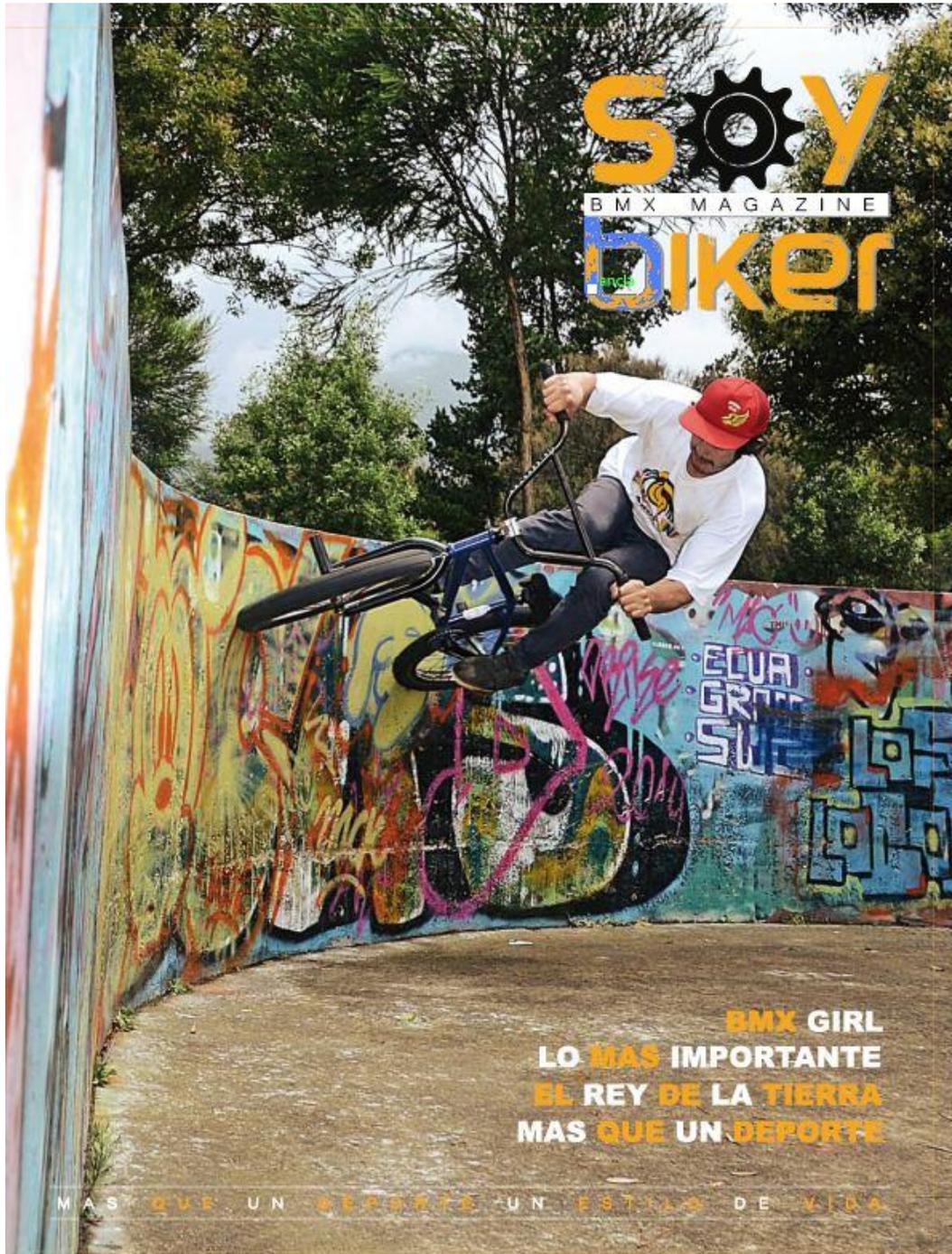


Figura N. 9: Isologotipo

Elaborado por: Byron Córdor

5.04.07 Portada



En la portada lo primero que se quiere mostrar es un practicante de este deporte realizando

DISEÑO DE UNA REVISTA DE FREESTYLE BMX PARA INCENTIVAR LA PRÁCTICA DE ESTE DEPORTE Y APORTAR AL BUEN VIVIR DE LA COMUNIDAD.

algún truco en especial que sea de alto impacto visual mostrando colores llamativos siendo la fotografía principal lo que mas capte el interés, antes que los títulos a mostrarse o incluso la marca de la revista.

5.04.08 Maquetación

La maquetación de una revista depende del grupo objetivo, en este caso es un grupo joven así que la forma más práctica de impactar al mismo es a través de las imágenes, así que la mayor parte de la maquetación será a través de las fotografías es decir que mas allá de un texto explicativo lo que predomina en los artículos son las capturas del momento adecuado para transmitir esa sensación que se quiere lograr.

5.04.09 Pre prensa

Medidas finales: Las medidas finales tendrán las de un A4 (21cm x 29,7cm)

Tipo de papel: En la portada se usará couche de 150gr y en las hojas será couche de 90

Tintas: Para la revista usaremos tintas solubles

5.04.10 Prensa

Máquina de impresión:

Tipo de maquina	Área máxima de del papel	Área máxima de impresión	Tipo de papel
Gto 52	64x91,5cm	42 cm x 38 cm	Couche

5.05.11 Post Prensa

Impresión: La impresión se realizara en un tipo de papel Couche de la marca NINA PAPER, con la finalidad de tener un acabado de calidad y a su vez que la revista cuente con gráficos de full color.

Guillotinado: Este es un método con el cual se utilizan grandes máquinas para cortar grandes pilas de papel, cartón, o materiales similares, el mismo que opera mediante una cuchilla de alta presión por la cual las hojas se cortan con mayor precisión y de la cantidad deseada.

Plastificado: El plastificado o laminado plástico se realiza como protección y para cambiar la superficie del papel y del impreso.

El plastificado, al igual que el barniz, hará que el color del documento se oscurezca un poco.

También es importante tomar en cuenta que el plastificado dará al papel mucho más cuerpo y resistencia.

Encolado: Aunque sea una revista de pocas páginas, uno de sus finalizados será el encolado

5.04.12 Marketing y Distribución

ETAPA	TIPO DE MATERIAL	DIMENSIONES DE MATERIAL	CANTIDAD	TIEMPO
LANZAMIENTO	Roll Up	0,85cm x 200cm	2	2 meses
POSICIONAMIENTO	Redes Sociales	Variable	N/A	Permanente
MANTENIMIENTO	Afiches	29cm x 42cm	1	Permanente

Tabla N.9: Marketing y Distribución y Distribución

Elaborado por: Byron Córdor

5.05.13 Artes de material usado en la distribución



Figura N. 10: Arte banner Facebook

Elaborado por: Byron Córdor



*Figura N. 11: Arte Roll Up
Elaborado por: Byron C3ndor*



*Figura N. 12: Arte hablador
Elaborado por: Byron C3ndor*

CAPTÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 RECURSOS

6.01.01 Recurso Técnico - Programas

- **Adobe Photoshop:** Es esencial para la edición de textos y retoques también como efectos en el manejo de las fotografías o ilustraciones.
- **Adobe Ilustrador:** La gama de herramienta serán útiles para el diseño de los elementos logotipo, ilustraciones, etc.
- **Adobe Indesign:** Herramienta con mayor importancia ya con la cual se realiza el diseño, la maquetación, y la diagramación de la revista

Tecnológico :

Procesador: Intel CORE2 DUO 2.93 GHz

Memoria Instalada: 4Gb RAM

Sistema operativo: Windows / Profesional de 64 bits

Cámara fotográfica: Nikon D3200 24.2 megapíxeles, GO Pro III Black Edition

Lentes usados: Nikon 18-55mm, Nikon 50 mm, Nikon 70-300

6.01.02 Recurso Humano

Sr. Byron Córdor diseño, maquetación, Diagramación, Fotografía, recolección de información, impresión armado y encolado.

Sr Carlos González colaboración Fotografías.

6.2 PRESUPUESTO

6.02.01 Gastos Operativos.

Cantidad	Descripción	V.Unitario	V. Total	Financiero
84	Impresiones FULL COLOR couche 90gr	\$ 0.55	\$ 46.2	Personal
4	Impresiones FULL COLOR couche 150gr	\$ 1.90	\$ 7.60	Personal
2	Encolado	\$ 7	\$ 14	Personal
PROPIO	Internet	\$30	\$ 30	Personal
3	transporte	\$ 40.00	\$ 40.00	Personal
4	Cd	\$ 0,80	\$ 3,60	Personal
		TOTAL	\$ 141.4	

*Tabla N.10: Gastos operativos
Elaborado por: Byron Córdor*

6.02.02 Aplicaciones del Proyecto

Esta estimado a una producción de 500 ejemplares

Descripción	Valor total
Placas metálicas	\$ 240.00
Material	\$148,00
Servicio Impresión Offset	\$ 200,00
Acabados	\$ 130,00
Diseño y Diagramación de la Revista	\$ 180
Total	\$ 898,00

*Tabla N.11: Aplicaciones del proyecto
Elaborado por: Byron Córdor*

6.02.03 Cronograma

No.	ACTIVIDADES	RESPONSABLE	TIEMPO				RESULTADOS ESPERADOS	
			Mes	Semana				
				1	2	3		4
1	Aprobación del tema de proyecto	Dirección de escuela	Octubre				X	Dar el visto bueno para indicar la investigación
2	Desarrollo del problema	Byron Cóndor	Noviembre			X		Conocer la problemática y dar a conocer al tutor para realizar las posteriores correcciones
3	Desarrollo de Involucrados	Byron Cóndor	Diciembre			X		Conocer los involucrados del proyecto y correcciones posteriores
4	Construcción de árbol de problemas y objetivos	Byron Cóndor	Enero			X		Analizar las causas- efectos del proyecto y los objetivos positivos del mismo Correcciones posteriores
5	Análisis de alternativas	Byron Cóndor	Febrero			X		Soluciones y acciones para resolver la problemática del proyecto Correcciones posteriores
6	Propuesta	Byron Cóndor	Marzo				X	Presentación del producto avanzado Correcciones posteriores
7	Conclusiones y recomendaciones	Byron Cóndor	Marzo				X	Presentación del borrador a dirección de escuela y correcciones posteriores
8	Presentación del 1er. borrador	Dirección de escuela	Marzo				X	Presentación, lectura de la Srta. Lectora de tesis y correcciones posteriores.

*Tabla N.12: Cronograma
Elaborado por: Byron Cóndor*

CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- Se concluye que la creación de la revista permitirá al practicante tener un material de información impreso en el que pueda conocer e informarse acerca de este deporte.
- El material impreso maquetado de una forma singular llegó a ser de alto impacto visual obteniendo el interés deseado.
- Se ha logrado captar el interés del grupo objetivo mediante las fotografías siendo este uno de los fines principales en la revista.
- Haber implementado un medio impreso en el área de deporte generó una nueva expectativa en la gente que no conoce del bmx.

7.02 Recomendaciones

- Como primera y gran recomendación mencionaremos que se debe usar fotografías de gran pixelaje y alta resolución para realizar la impresión, puesto que existen imágenes un tanto desenfocadas y distorsionadas.
- Se menciona que el material puede ser reciclado, con esto se debería realizar campañas de difusión para que se pueda recolectar un buen número de revistas y obtener un mejor resultado en cuanto a la campaña de reciclaje.
- Propagar la existencia de este medio no solo en eventos deportivos ya que los encuentros de esta clase son mínimos a lo largo del año en nuestro país.

Referencias Bibliográficas

- <http://www.session.ee/2014/riders/>
- <http://www.telegrafo.com.ec/otros-deportes/item/camacho-se-afianza-como-el-mejor-del-bmx-extremo.html>
- <https://www.facebook.com/BmxCarcelen?ref=hl>
- www.bmxecuador.com/2013/montando/biker/camacho