



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

MULTIMEDIA. EN LA EDUCACIÓN BÁSICA. DISEÑO DE UN CUENTO
INTERACTIVO (DVD) PARA LA ENSEÑANZA DE BUENOS MODALES
A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA GALO PLAZA LASSO DE LA
CIUDAD DE QUITO.

Proyecto de Trabajo de Graduación que se presenta como requisito para optar por el
título de Tecnólogo en Diseño Gráfico

Autor: Balvoa Figueroa, Catalina Geoconda

Director de Trabajo de Graduación: Ingeniero Fernando Quinaluisa

Quito: Octubre 2013



DECLARATORIA

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.

Catalina Geoconda Balvoa Figueroa

C.C 1725340408



CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Catalina Geoconda Balvoa Figueroa alumna de la Escuela de Diseño Gráfico, libre y voluntariamente cedo los derechos de autor de mi investigación en favor del Instituto Tecnológico Superior "Cordillera".

C.C 1725340408

Agradecimientos

Gracias a todos quienes de manera directa e indirecta me ayudaron a realizar este trabajo, a mi familia, mis amigos y maestros que me apoyaron a lo largo de mi carrera y sobre todo gracias a mi madre y a mi hermana mayor Elizabeth que ha sido un ejemplo en mi vida.

Dedicatoria

A Dios por brindarme esta oportunidad de superación, por su amor e infinita bondad.

A mi madre Martha, por su apoyo, sus consejos, su amor y comprensión a lo largo de mi carrera.

A mis amigos que gracias a su amistad y apoyo constante, unidos logramos cumplir nuestra meta profesional.

A mis maestros que con paciencia y perseverancia me motivaron a cumplir todos mis objetivos académicos.

Y en especial este trabajo va dedicado a mi hijo y mi esposo, por ser mi inspiración y mi fuerza para superar cualquier obstáculo.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

CARÁTULA

Declaración de aprobación tutor y lector	i
Declaración de autoría del estudiante	ii
Declaración de cesión de derechos	iii
Agradecimiento	iv
Dedicatoria	v
Índice General	vi
Índice de tablas	viii
Índice de figuras	ix
Resumen ejecutivo	xi
Abstract	xii
Introducción	xiii
Capítulo I Antecedentes	1
1.1 Contexto	
1.2 Justificación	2
1.3 Definición del problema central	3
Capítulo II Análisis de involucrados	4
2.1 Identificación de involucrados	
2.2 Análisis y selección con los involucrados	5
Capítulo III Problemas y objetivos	6
3.1 Árbol de problemas	
3.2 Árbol de objetivos	
Capítulo IV Análisis de alternativas	7
4.1 Acciones e identificación de alternativas	7
4.2 Tamaño del proyecto	8
4.3 Localización del proyecto	8
4.4 Análisis ambiental	8
4.5 Análisis de alternativas	9
4.6 Diagrama de estrategias	10

4.7 Construcción de matriz de marco lógico	11
a. Revisión de Criterios para los indicadores	11
b. Selección de indicadores	15
c. Medios de verificación	19
d. Supuestos	21
e. Matriz marco lógico	25
Capítulo V La Propuesta	28
5.1 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta	28
5.2 Descripción de la herramienta	29
5.3 Formulación del proceso de aplicación	30
Capítulo VI Aspectos Administrativos	48
6.1 Recursos	48
6.2 Presupuesto	49
6.3 Cronograma	50
Capítulo VII Conclusiones y Recomendaciones	51
7.1 Conclusiones	51
7.2 Recomendaciones	51
7.3 Referencias Bibliográficas	51
7.4 Anexos	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	
Características de monitores o pantallas	31
Tabla 2	
El blanco y el negro	41
Tabla 3	
Los tres colores básicos	41
Tabla 4	
Las combinaciones básicas	42
Tabla 5	
Gastos Operativos	49
Tabla 6	
Propuesta	49
Tabla 7	
Aplicación del proyecto	49
Tabla 8	
Cronograma	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1

Portada: Animación de movimiento 31

Figura 2

Portada: Animación de forma 32

Figura 3

Portada: Animación clásica 32

Figura 4

Menú: Botones con clip de película 33

Figura 5

Menú: Clip de película 33

Figura 6

Cuento: Animación en línea de tiempo, audio y narración 34

Figura 7

Cuento: Cambio de escenografía 34

Figura 8

Animación clásica y clip de película 34

Figura 9

Cuento: Interpolación clásica con gráficos en alfa 0% 35

Figura 10

Cuento: Clip de película e interpolación clásica 35

Figura 11

Cuento: Fin de escena, símbolos gráficos con efecto alfa 35

Figura 12	
Normas: Inicio de escena, audio y narración	36
Figura 13	
Normas: Refuerzo de primera norma	36
Figura 14	
Normas: Segunda norma con interpolación clásica	37
Figura 15	
Normas: Tercera norma, símbolos gráficos con efecto alfa	37
Figura 16	
Normas: Cuarta norma, interpolación clásica con símbolos gráficos	37
Figura 17	
Normas: Quinta norma, símbolos gráficos con efecto alfa	38
Figura 18	
Normas: Sexta y última norma, interpolación clásica	38
Figura 19	
Créditos: Datos informativos	39
Figura 20	
Botón de cuento	43
Figura 21	
Botón de menú	43
Figura 22	
Retícula cuento	44
Figura 23	
Retícula normas	44

RESUMEN

Este proyecto se enfoca en el desarrollo de material interactivo para un correcto uso de las normas y buenos modales en los niños de educación básica de la ciudad de Quito. Se empleará un cuento con personajes animados y de rápida familiarización ya que nuestro target se identifica con este tipo de materiales para su fácil aprendizaje y retención de conocimientos. Se utilizarán melodías, gráficas interactivas, personajes adecuados, teoría del color, animaciones flash y varios formatos para la fácil utilización que se requiera en los distintos centros educativos...Las características más destacadas de este problema son la mala conducta en escuelas, la falta de aplicación de los valores, y la negligencia con la que se manejan los problemas por los que atraviesan los niños de esta edad... Este proyecto tiene el propósito de mejorar la conducta en niños y niñas de educación básica ya que ellos son la nueva generación que se está desarrollando en un mundo de rápidos avances en cuanto a relaciones sociales, cada vez es más evidente la poca importancia que se le da al buen convivir en sociedad, es por esto que el proyecto en si es importante para los niños y para la comunidad en general.

ABSTRACT

This project focuses on the development of interactive material for proper use of the rules and etiquette in elementary school children in the city of Quito. He used a story with animated characters and quick familiarization as our target is identified with these materials for easy learning and retention of knowledge. It used melodies, interactive graphics, suitable characters, color theory, flash animations and various formats for easy use as required in different schools...The salient features of this problem are the misconduct in schools, lack of application of values, and neglect with which problems are handled by traversing the toddlers... This project is intended to improve behavior in children basic education as they are the new generation that is unfolding in a world of rapid advances in social relations, is more evident every time the little importance it gives the good live in society, which is why the project itself is important for children and the community at large.

INTRODUCCIÓN

En el siguiente proyecto de tesis se habla sobre la problemática de la falta de conocimiento de los modales en niños y niñas de educación básica, y de la carencia de una implementación para tratar sobre el tema en las diferentes unidades educativas, este proyecto se enfocará en una sola como lo es la Escuela Galo Plaza Lasso, se pretende elevar los niveles de educación cultural y académica así como también el buen trato en todas las etapas del alumno de educación básica tanto en lo académico como en las relaciones sociales fuera de la institución. La motivación a realizar este proyecto es gracias a la relación cercana con miembros del sector social afectado y anhelo de tener profesionales en un futuro no solo con conocimientos científicos sino también con ética, moral y valores para un buen desempeño en la sociedad que los rodea. El tipo de investigación que se ha seleccionado como la más apta es la aplicada seguida de varias investigaciones de refuerzo como la evaluativa, descriptiva y bibliográfica dado el nivel de investigación sobre la educación y los métodos de enseñanza más efectivos relacionados al Diseño Gráfico. En la primera fase se enfocará más a la investigación y adaptabilidad del proyecto en el sector social, independientemente seguirá la fase de Práctica y Evaluación. En el capítulo uno se detalla la problemática en sí conociendo las causas y efectos que se están tratando así como también los objetivos que se desea cumplir, en el capítulo dos hablaremos sobre los antecedentes de estudio del proyecto, los conceptos más relevantes conforme el Diseño Gráfico y el Diseño Multimedia al cual va enfocado el proyecto y las normativas y modelos de Educación Básica, ampliaremos los conceptos de las variables independiente y dependiente. En el capítulo tres definiremos la muestra para nuestra investigación, los pasos y procedimientos a seguir para obtener los resultados deseados que sean de gran validez y confianza.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.1 Contexto

En la educación convencional de generaciones anteriores se contaba tan solo con libros, láminas educativas, y algunos materiales de apoyo para la educación básica de niños y niñas, estos materiales eran suficientes en esa época.

En la actualidad incremento el poder adquisitivo , hoy en día las familias ecuatorianas tienen mayor apertura hacia las nuevas aplicaciones, cuentan con un computador y cada uno de los miembros de la familia cuentan con teléfonos inteligentes, tablets dependiendo de la necesidad que posean, con esto todos están comunicados e informados de todo lo que afecta o se relaciona con la sociedad en la que viven, sus gustos y preferencias, teniendo en cuenta que esta generación está estrechamente asociada a la tecnología, para ellos es cada vez más fácil la búsqueda de información y entretenimiento en la red que haciéndolo de la manera tradicional, en bibliotecas o libros en casa.

En el área de la educación básica no se cuenta con un material didáctico y llamativo que atraiga a los niños al uso de buenos modales, esto afecta a los padres de familia, profesores y a la sociedad en general, ya que se están perdiendo estas normas de disciplina indispensables para el desarrollo de la colectividad.

La mayoría de padres de familia y profesores tienen conflictos por el poco interés que muestran los niños al momento de aprender buenos modales, no cuentan con un material creativo que logre impactar en ellos sin tener que presionarlos, necesitan emplear nuevas técnicas para el aprendizaje de estas normas y que además sea fácil de asimilar.

Según la ley de educación para el área de educación básica general se utiliza la tecnología para potenciar la enseñanza desde las etapas más tempranas de desarrollo. Un claro ejemplo se da en las “Escuelas del Milenio”, en donde se incorporan elementos modernos de tecnología para la información enseñanza – aprendizaje.

En cuanto a los estándares de calidad educativa en la gestión escolar, dentro de la gestión administrativa con respecto a los recursos didácticos y físicos se manifiesta que se debe Promover y supervisar el uso óptimo de recursos didácticos con el seguimiento permanente para su almacenamiento, control y registros de utilización.

En este proyecto se trata de mejorar la conducta de los niños y niñas dentro y fuera de la institución es por esto que se relaciona estrechamente con los estándares de calidad educativa en cuanto a la convivencia y desarrollo humano.

“CONVIVENCIA Y DESARROLLO HUMANO”

“En este dominio se evidencia la comprensión del funcionamiento de la sociedad considerando aquellas relaciones y problemas sociales que la caracterizan. Describe habilidades del pensamiento para analizar la sociedad desde sus formas de organización, retos de la convivencia actual y el mejoramiento de la calidad de vida, desde una perspectiva de compromiso ciudadano. Comprende el manejo de habilidades sociales a través de actitudes y prácticas relacionadas con una ciudadanía activa, crítica y responsable.”¹

1.2 JUSTIFICACIÓN

Por medio de la implementación de la tecnología en el campo de la educación básica se desea incrementar el interés en los niños y niñas por el aprendizaje de normas y buena conducta para que los pongan en práctica en su vida diaria. Se toma a la tecnología como un medio recursivo en la educación dada la utilidad que en nuestra generación se ha desarrollado, ya que cada vez es más fácil la asimilación de conceptos por medio de una herramienta interactiva. Con la implementación de recursos tecnológicos se pretende mejorar el nivel de asociación entre los conceptos y la aplicación en todos los ámbitos de la vida diaria, es importante que en la educación se conozca y se capacite de mejor manera a las y los profesores para que puedan asociar la tendencia tecnológica en cada clase.

Estadísticas

Datos estadísticos del INEC - Personas con computadora 48%

Personas que utilizaron el computador en los últimos 6 meses 52,3%

1.3 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL

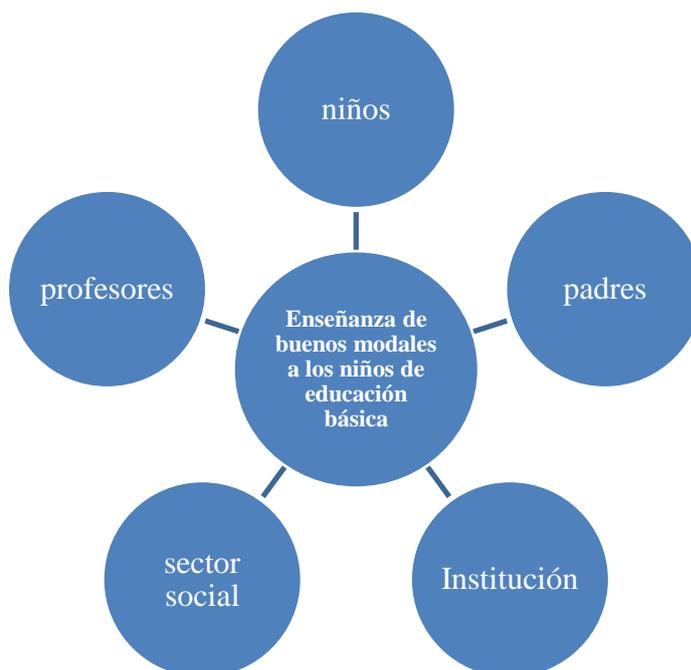
La problemática que se encuentra en la educación básica convencional se basa en la poca apertura a las diferentes técnicas innovadoras que se desarrollan día a día en nuestra sociedad, los profesores se han quedado rezagados en materiales de apoyo que para la nueva generación pueden resultar tediosos y que no estén siendo efectivos en su totalidad es por esto que se pretende implementar este medio interactivo entre usuario e interfaz o programa, para la educación básica y complementar la manera en la que se educan los niños y niñas con metodología que ellos entienden y asimilan de mejor manera, se ha implementado cromática, tipografía y símbolos adecuados al grupo objetivo, con la finalidad de captar su atención y poco a poco desarrollar un cierto interés y aceptación de las normas que son importantes y necesarias para su aprendizaje, con esto padres de familia y maestros podrán ayudar de mejor manera a niños y niñas con problemas de comportamiento y así estos niños tengan una mejor adaptabilidad a las normas y reglamentos que son fundamentales para desarrollarse en la sociedad en la que viven.

1 Estándares de calidad educativa, Ministerio de Educación 2012

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.1 Identificación de Involucrados



2.2 Análisis y selección con los involucrados

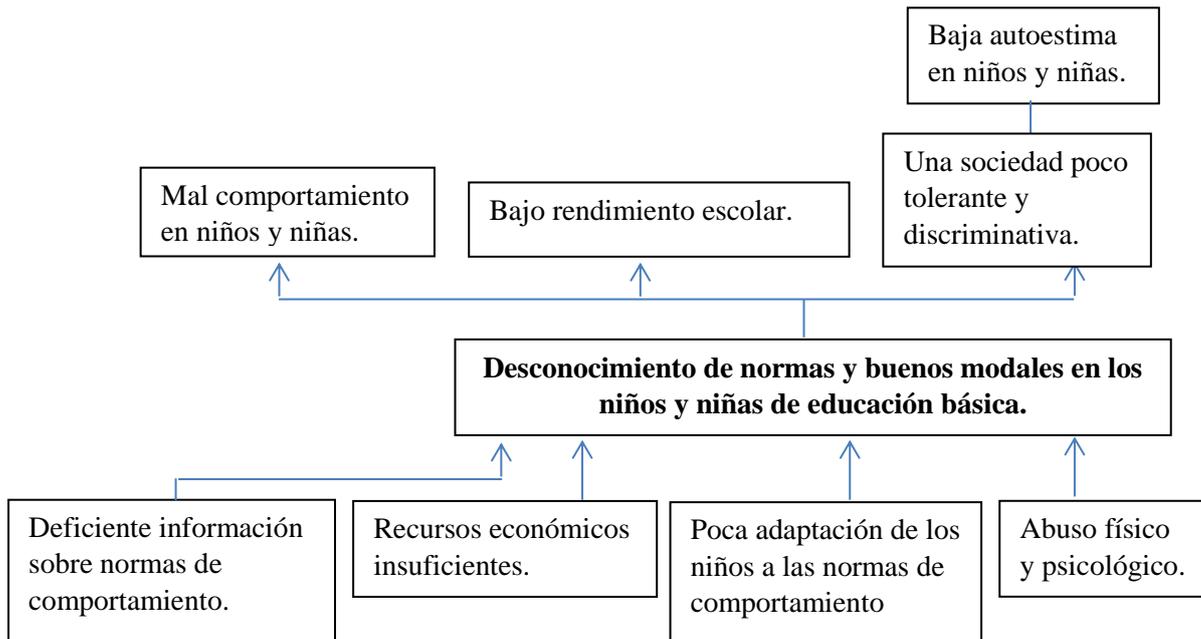
Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Niños	Relacionarse de mejor manera en la comunidad.	Desconocimiento de normas y buenos modales.	Fácil adaptación a nuevas tecnologías.	Aprendizajes e con técnicas innovadoras	Ninguno, ya que es un aporte al sistema educativo
Padres	Fomentar buena conducta en sus hogares	No tienen interés en el manejo adecuado de	Reforzar conocimientos en casa.	Conocer técnicas que lleguen de forma	

		la tecnología actual.		fácil a sus hijos.	
Profesores	Desarrollar conocimientos y valores en los alumnos.	Poco interés por parte de los alumnos en sus clases.	Guían a los alumnos para un correcto manejo del proyecto como tal.	Actualizar conocimientos y metodologías de la nueva era a su forma habitual de enseñanza.	
Sector Social	Vivir en una sociedad con valores formados y consolidar buenas relaciones entre ellos.	La comunidad percibe a niños con poco sentido de respeto y buen comportamiento.	Socializar con los niños de manera abierta dándoles apoyo para conseguir la meta propuesta.	Indagar en este nuevo método y analizar su funcionamiento.	
Institución	Ser conocida como una institución que forma a niños y niñas con un comportamiento adecuado ante la comunidad.	Pérdida de confianza en la institución por parte de padres de familia.	Apertura hacia nuevas propuestas para un mejor aprendizaje en los niños y niñas de educación básica.	Contar con material interactivo que respalde su metodología de enseñanza	

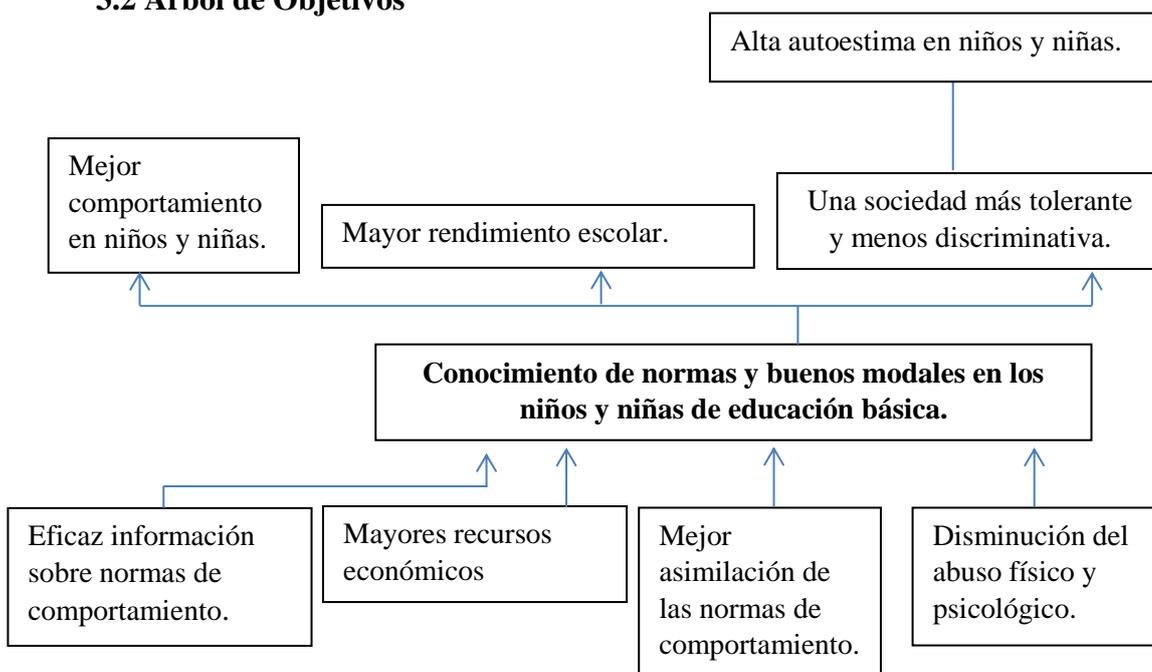
CAPÍTULO III

PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.1 Árbol de Problemas



3.2 Árbol de Objetivos

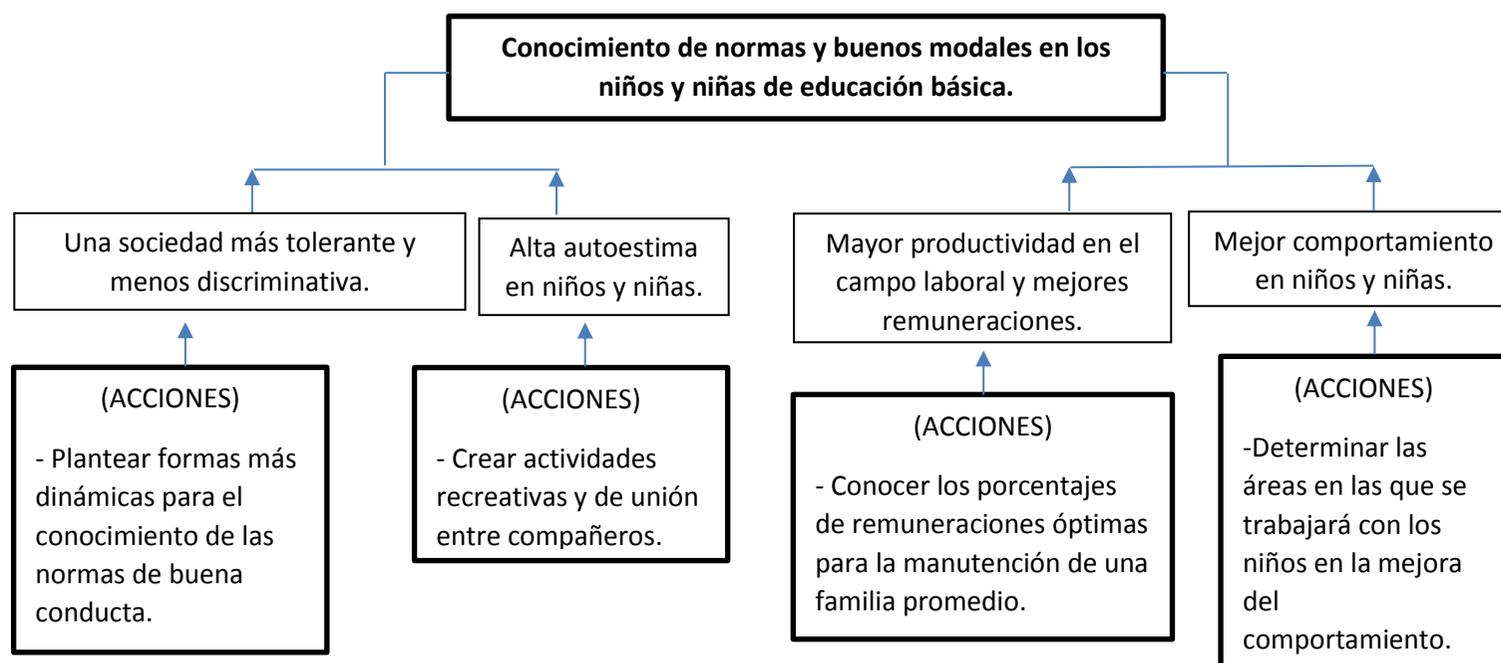




CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.1 Acciones e identificación de alternativas



4.2 Tamaño del proyecto

- Para la realización del proyecto se determinó como grupo objetivo a los niños y niñas de educación básica de la escuela Galo Plaza Lasso.
- El proyecto es pequeño en proporción al grupo objetivo y los niveles de comportamiento esperados con la implementación del mismo.

4.3 Localización del proyecto

-La escuela Galo Plaza Lasso se encuentra en las calles Capitán Alfonso Moscoso y Gonzalo Valencia sector, Quito Norte en la ciudad de Quito.

4.4 Análisis ambiental

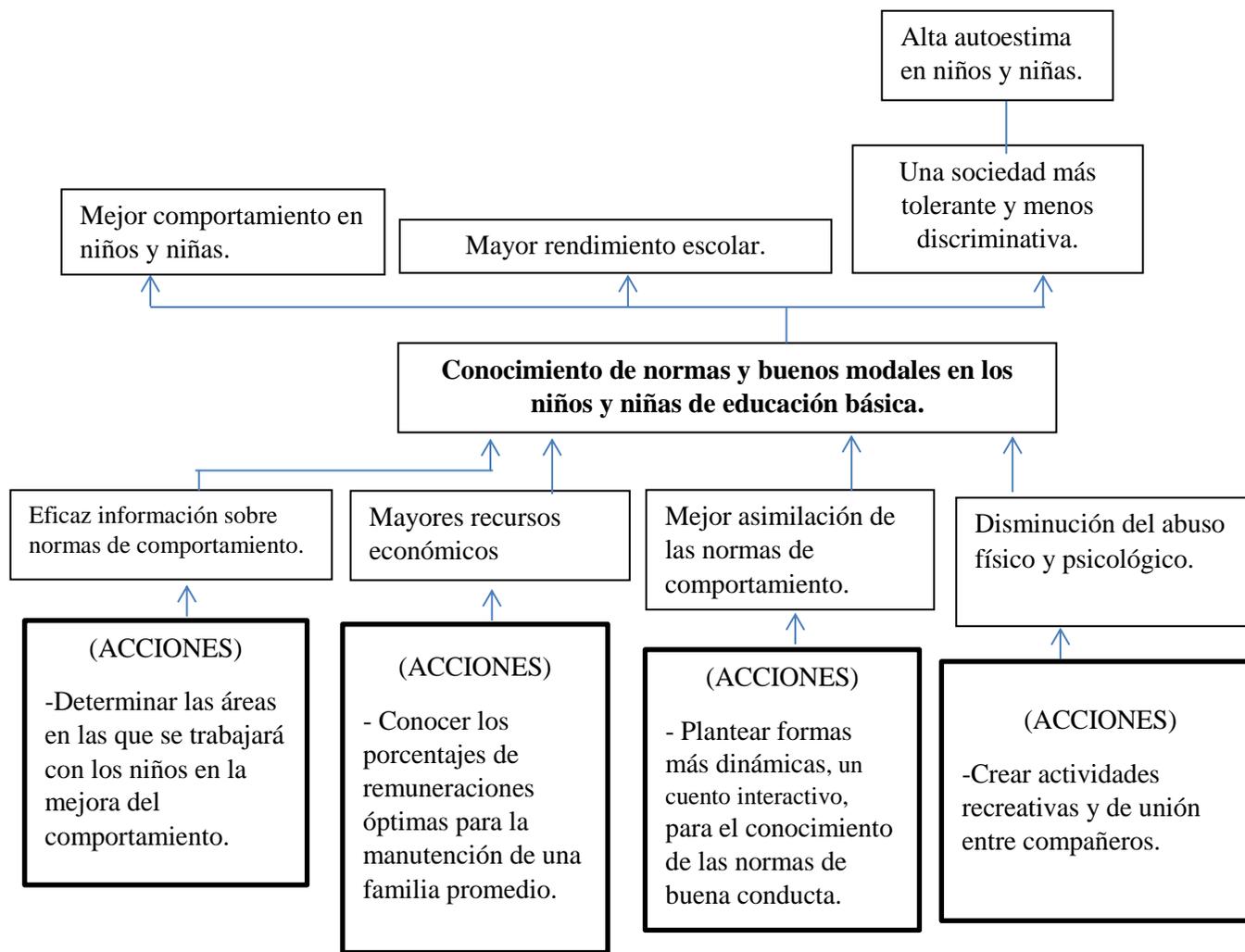
- En cuanto a los impactos ambientales tenemos como beneficio menor utilización del papel, ya que el proyecto es un medio interactivo, además con este aporte hacia la educación los niños y niñas serán más responsables con el cuidado del medio ambiente y se logrará una sociedad más culta.

4.5 Análisis de alternativas

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Eficaz información sobre normas de comportamiento.	0	2	2	5	5	14	Alta
Mayores rendimiento escolar	5	0	0	2	4	11	Baja
Mejor asimilación de las normas de comportamiento.	5	5	5	5	5	25	Alta
Disminución del abuso físico y psicológico.	5	4	4	5	5	23	Alta



4.6 Diagrama de Estrategias



4.7 Construcción de Matriz de Marco Lógico

a. Revisión de Criterios para los indicadores

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo social
FIN	Mejor comportamiento en niños y niñas.	Datos de la conducta escolar.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
COMPONENTES	Eficaz información sobre normas de comportamiento.	Registro de notas académicas.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
ACTIVIDADES	Determinar las áreas en las que se trabajará con los niños en la mejora del comportamiento.	Opinión de Profesores del grado específico.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Profesores





NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo social
FIN	Mayor rendimiento escolar	Entrevistas a padres de familia.	100%	Baja	6 meses	Escuela	Padres de familia
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
COMPONENTES	Mayores recursos económicos.	Datos de los aportes en las actividades del grado por parte de los padres.	100%	Baja	6 meses	Escuela	Directiva del grado.
ACTIVIDADES	Conocer los porcentajes de remuneraciones óptimas para la manutención de una familia promedio.	Datos del INEC sobre remuneraciones y canasta básica.	100%	Baja	6 meses	Instituto nacional de estadísticas y censos.	Padres de familia.

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo social
FIN	Una sociedad más tolerante y menos discriminativa.	Registros de la conducta escolar.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
COMPONENTES	Mejor asimilación de las normas de comportamiento.	Registros de la conducta escolar.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
ACTIVIDADES	Plantear formas más dinámicas, un cuento interactivo, para el conocimiento de las normas de buena conducta.	Datos de las actividades que realizan los profesores hacia los alumnos.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Profesores



NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo social
FIN	Alta autoestima en niños y niñas.	Entrevista a niños.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
COMPONENTES	Disminución del abuso físico y psicológico.	Entrevista a profesores del grado.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños
ACTIVIDADES	Crear actividades recreativas y de unión entre compañeros.	Datos de las actividades que se realizan en clase.	100%	Alta	6 meses	Escuela	Niños



b. Selección de Indicadores

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
FIN	Mejor comportamiento en niños y niñas.	Datos de la conducta escolar.	X	X	X	X	X	5	SI
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	X	X	X	X	X	5	SI
COMPONENTES	Eficaz información sobre normas de comportamiento.	Registro de notas académicas.	X	X		X	X	4	SI
ACTIVIDADES	Determinar las áreas en las que se trabajará con los niños en la mejora del comportamiento.	Entrevista a Profesores del grado específico.		X		X	X	3	SI



NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
FIN	Mayor rendimiento escolar.	Entrevistas a padres de familia.		X		X		2	NO
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	X	X	X	X	X	5	SI
COMPONENTES	Mayores recursos económicos.	Datos de los aportes en las actividades del grado por parte de los padres.		X		X		2	NO
ACTIVIDADES	Conocer los porcentajes de remuneraciones óptimas para la manutención de una familia promedio.	Datos del INEC sobre remuneraciones y canasta básica.	X	X	X	X	X	5	SI

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
FIN	Una sociedad más tolerante y menos discriminativa.	Registros de la conducta escolar.	X	X	X	X	X	5	SI
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	X	X	X	X	X	5	SI
COMPONENTES	Mejor asimilación de las normas de comportamiento.	Registros de la conducta escolar.	X	X	X	X	X	5	SI
ACTIVIDADES	Plantear formas más dinámicas, un cuento interactivo, para el conocimiento de las normas de buena conducta.	Datos de las actividades que realizan los profesores hacia los alumnos.	X	X	X	X	X	5	SI

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICADOR DE INDICADOR					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
FIN	Alta autoestima en niños y niñas.	Entrevista a niños.		X		X		2	NO
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	X	X	X	X	X	5	SI
COMPONENTES	Disminución del abuso físico y psicológico.	Entrevista a profesores del grado.		X		X		2	NO
ACTIVIDADES	Crear actividades recreativas y de unión entre compañeros.	Datos de las actividades que se realizan en clase.	X			X		2	NO

A: Es claro

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se pueden observar

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

E: Es representativo

c. Medios de Verificación

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	Medios de Verificación				
			Fuentes de Información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
FIN	Mejor comportamiento en niños y niñas.	Datos de la conducta escolar.	Registros escolares.	Observación	Verificación	6 meses	Catalina Balvoa
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	Registros escolares.	Observación	Verificación	6 meses	Catalina Balvoa
COMPONENTES	Eficaz información sobre normas de comportamiento.	Registro de notas académicas.	Registros escolares.	Observación	Verificación	6 meses	Catalina Balvoa
ACTIVIDADES	Determinar las áreas en las que se trabajará	Opinión de	Profesores	Entrevista	Verificación	6 meses	Catalina

	con los niños en la mejora del comportamiento.	Profesores del grado específico.					Balvoa
ACTIVIDADES	Conocer los porcentajes de remuneraciones óptimas para la manutención de una familia promedio.	Datos del INEC sobre remuneraciones y canasta básica.	Datos estadísticos.	Observación	Verificación	6 meses	Catalina Balvoa
FIN	Una sociedad más tolerante y menos discriminativa.	Registros de la conducta escolar.	Registros escolares.	Observación	Verificación	6 meses	Catalina Balvoa
COMPONENTES	Mejor asimilación de las normas de comportamiento.	Registros de la conducta escolar.	Registros escolares.	Observación	Verificación	6 meses	Catalina Balvoa
ACTIVIDADES	Plantear formas más dinámicas, un cuento interactivo, para el conocimiento de las normas de buena conducta.	Datos de las actividades que realizan los profesores hacia los alumnos.	Profesores	Observación	Verificación	6 meses	Catalina Balvoa

d. Supuestos

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
FIN	Mejor comportamiento en niños y niñas.	Las relaciones entre compañeros serán más agradables y mantendrán respeto entre ellos.	Ninguno	Falta de apoyo por parte de empresas privadas	Niños con mal comportamiento	Ninguno	No afecta ninguna normativa de la Ley de educación
PROPÓSITO	Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Se forjarán niños con más valores y que sepan comportarse de mejor manera en todos los ámbitos de su vida a lo largo de la misma.	Falta de presupuesto .	Ninguno	Poca intervención sobre el comportamiento de los niños	Ninguno	No afecta ninguna normativa de la Ley de educación

COMPONENTES	Eficaz información sobre normas de comportamiento.	Niños con mejor comportamiento desde la infancia podrán superarse y aportar de mejor manera a la sociedad	Ninguno	Falta de apoyo por parte de empresas privadas	Futuros profesionales sin ética.	Ninguno	No afecta ninguna normativa de la Ley de educación
ACTIVIDADES	Determinar las áreas en las que se trabajará con los niños en la mejora del comportamiento.	Especificar en qué áreas se necesitara mayor énfasis para el mejor comportamiento de los niños.	Ninguno	Ninguno	Ninguno	Ninguno	No afecta ninguna normativa de la Ley de educación
ACTIVIDADES	Conocer los porcentajes de remuneraciones óptimas para la	Se podrá conocer la situación real de una familia promedio y de esta	Ninguno	Ninguno	Familias con recursos económico	Ninguno	No afecta ninguna normativa de la Ley de

	manutención de una familia promedio.	manera crear una solución a su alcance.			s insuficient es		educación
FIN	Una sociedad más tolerante y menos discriminativa.	Se establecerá un nivel de tolerancia y habrá menos discriminación entre los niños y en la sociedad.	Ninguno	Falta de apoyo por parte de empresas privadas	Poco interés por parte de la sociedad en la educación en valores para los niños	Ninguno	No afecta ninguna normativa de la Ley de educación
COMPONENTES	Mejor asimilación de las normas de comportamiento.	Los niños comprenderán los beneficios de su buen comportamiento y	Falta de presupuesto .	Falta de apoyo por parte de empresas	Niños agresivos y con mal comportamiento	Ninguno	No afecta ninguna normativa de la Ley de educación

		estarán más dispuestos a comportarse mejor sin ningún tipo de obligación.		privadas			
ACTIVIDADES	Plantear formas más dinámicas, un cuento interactivo, para el conocimiento de las normas de buena conducta.	Con una forma más dinámica los niños no se sentirán agotados o como si fuera una repetición constante, entenderán de una manera más rápida y divertida.	Falta de presupuesto .	Falta de apoyo por parte de empresas privadas	Poco interés en aplicar las normas de buen comportamiento	Ninguno	No afecta ninguna normativa de la Ley de educación

e. Matriz Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
Mejor comportamiento en niños y niñas.	Datos de la conducta escolar.	Registros escolares, Observación y verificación	Las relaciones entre compañeros serán más agradables y mantendrán respeto entre ellos.
Conocimiento de normas y buenos modales en los niños y niñas de educación básica.	Registros de la conducta escolar.	Registros escolares, Observación y verificación	Se forjarán niños con más valores y que sepan comportarse de mejor manera en todos los ámbitos de su vida a lo largo de la misma.
Eficaz información sobre normas de comportamiento.	Registro de notas académicas.	Registros escolares, Observación y verificación	Niños con mejor comportamiento desde la infancia podrán superarse y aportar de mejor manera a la sociedad

Determinar las áreas en las que se trabajará con los niños en la mejora del comportamiento.	Opinión de Profesores del grado específico.	Profesores, entrevista y verificación	Especificar en qué áreas se necesitara mayor énfasis para el mejor comportamiento de los niños.
Conocer los porcentajes de remuneraciones óptimas para la manutención de una familia promedio.	Datos del INEC sobre remuneraciones y canasta básica.	Datos estadísticos, observación y verificación	Se podrá conocer la situación real de una familia promedio y de esta manera crear una solución a su alcance.
Una sociedad más tolerante y menos discriminativa.	Registros de la conducta escolar.	Registros escolares, Observación y verificación	Se establecerá un nivel de tolerancia y habrá menos discriminación entre los niños y en la sociedad.
Mejor asimilación de las normas de comportamiento.	Registros de la conducta escolar.	Registros escolares, Observación y verificación	Los niños comprenderán los beneficios de su buen comportamiento y estarán más dispuestos a comportarse mejor sin ningún tipo de obligación.

Plantear formas más dinámicas, un cuento interactivo, para el conocimiento de las normas de buena conducta.	Datos de las actividades que realizan los profesores hacia los alumnos.	Profesores, observación y verificación	Con una forma más dinámica los niños no se sentirán agotados o como si fuera una repetición constante, entenderán de una manera más rápida y divertida.
---	---	--	---

CAPITULO V

LA PROPUESTA

5.1 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta

Diseño Multimedia

“El Diseño Multimedia está compuesto por la combinación de diversas ramas, que engloban texto, fotografías, videos, sonido, animación, manipulada y volcada en un soporte digital. Algunas de estas ramas pueden ser: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño Web, etc.”²

El diseño multimedia abarca varias ramas del diseño en general para obtener una composición efectiva y agradable ante el usuario, su aplicación es extensa ya que se puede crear una variedad de materiales multimedia y para varios soportes, el diseño multimedia engloba graficas texto audio y movimiento que le dan un valor agregado a diferentes publicaciones que se pueden realizar.

Multimedia Interactiva

“El desarrollo multimedia ha sufrido dos problemas clásicos, estos son el acceso y manipulación datos y su almacenamiento, pues los datos gráficos ocupan una gran cantidad de bytes de memoria. El primer problema fue resuelto con el desarrollo de los entornos gráficos en dichos ordenadores, basados en la presentación de la información en forma de ventanas, así como la utilización de iconos y menús con los cuales el usuario puede convivir con el programa de manera simple. En cuanto al tema del almacenamiento, fue solucionado con nuevos métodos de compresión de archivos de imágenes, sonido y vídeo, y con la aparición de los soportes ópticos, capaces de almacenar una gran cantidad de memoria en un único soporte. El multimedia interactivo como sistema de comunicación ha alcanzado su máximo exponente con la incorporación masiva de los lectores de CD-ROM a los ordenadores –con su evolución en la velocidad de lectura-, y más recientemente con el gran volumen de información que posibilitan los DVD y los soportes ópticos. Fue entonces que ha sido fuertemente impulsado por las empresas editoriales

convencionales que comenzaron a crear enciclopedias en línea, juegos y programas interactivos multimedia.”²

La multimedia interactiva se refiere a la capacidad que se da entre usuario y la interfaz de un programa o aplicación multimedia, tiene por objetivo facilitar la comunicación y la interactividad del usuario en diversas publicaciones como juegos interactivos, cuentos, enciclopedias, prensa, etc. Y dadas las facilidades de la tecnología actual para almacenar y crear estos medios multimedia es que se ha presentado una gran demanda por empresas y personas que reflejan en la multimedia interactiva una forma atractiva de promocionar un producto o un servicio, o en este caso realizar un aporte a la educación de una manera más dinámica y divertida para los niños de educación básica mediante un cuento interactivo que enseña normas y buenos modales de comportamiento.

Necesidades Tecnológicas: “A la hora de trabajar en el Diseño Multimedia, se deben tener en cuenta ciertas variables como son el hardware y Software.”

Hardware: “Se necesitan equipos de vanguardia con procesadores de alta gama, así como también memoria RAM, Tarjetas Gráficas, puertos de Firewire, USB, Tabletas Digitalizadores, Scanner, Tarjeta de Red, Conexión a Internet, Monitores de alta gama.” **Software:** “De adquisición y tratamiento en audio, imágenes, video; de diseño digital 2D y 3D; de creación multimedia, como también de auditoría en DVD’s.”²

5.2 Descripción de la herramienta

Para la elaboración de este cuento multimedia se emplearon varios programas que cumplen con distintas funciones, los mismos que se detallarán a continuación:

Adobe Ilustrador CS6: Utilizado para desarrollar los personajes del cuento interactivo, así como también para modificar vectores y escenografía que vaya acorde a cada escena.

Adobe Audition CS6: Empleado para modificar el audio que acompaña al cuento interactivo, se modificó el nivel de volumen, el tono y se realizó en cantidades mínimas la limpieza del audio en formato mp3.

Adobe Photoshop CS6: Con este programa se desarrolló la iconografía para el DVD como soporte del proyecto.

Adobe Flash CS6: Este programa se cataloga como esencial para este tipo de proyecto ya que es en donde se enlazaron ilustraciones, audio e iconografía para su posterior animación y de esta manera la creación del cuento interactivo.

5.3 Formulación del proceso de aplicación

Planificación

Propósito

Este proyecto se desarrolló para una mejor comprensión y asimilación de las normas y buenos modales de comportamiento en niños y niñas de educación básica, fue pensado para ellos, ya que están iniciando su educación formal y de esta manera tendrán bases firmes desde su inicio y así podrán desarrollarlas mucho mejor en los ámbitos en los que se desempeñen en la sociedad. Es de fácil asimilación ya que es un medio más dinámico al que normalmente están acostumbrados.

Usuarios

Los usuarios de este cuento multimedia son específicamente niños y niñas de educación básica de la escuela Galo Plaza Lasso, ubicada en la ciudad de Quito en el sector Quito Norte. Se ha planificado empezar con una delimitación reducida para poder percibir los beneficios y aportes que se obtengan y así poder expandir el proyecto en un futuro al resto de la institución.

Herramientas

Hardware

Se utilizó una laptop con características apropiadas para el desarrollo de un proyecto de este tipo estas características son: Procesador Intel(R) Core™ I7, memoria RAM de 6GB y una pantalla de 15 pulgadas.

2 http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_multimedia

Tabla 1 Características de monitores o pantallas.

Tamaño de monitor	Resolución recomendada	Resolución máxima
15"	800x600	1024x768
17"	1024x768	1280x1024
19"	1152x864	1600x1200
21"	1280x1024	1600X1200

Nota: Adaptado de Conozca su hardware.com³

Software

Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Flash CS6

CONTENIDOS

Diseño de interfaz

Este proyecto cuenta con 5 escenas principales estructuradas de la siguiente manera:

Portada: Es la primera pantalla en la que aparecerá el título del cuento y algunos elementos propios del mismo, se utilizaron animaciones con interpolación de movimiento, interpolación de forma e interpolación clásica y audio.

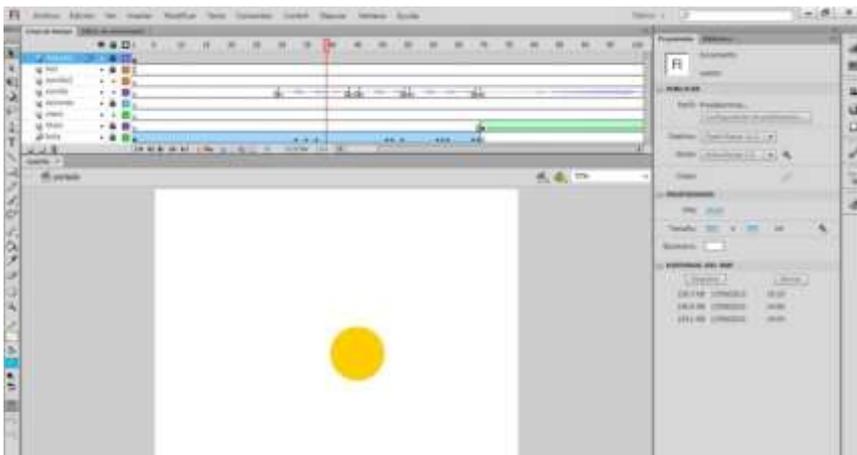


Figura1

Portada: Animación de movimiento

³<http://www.conozcasuhardware.com/quees//monitor.htm>

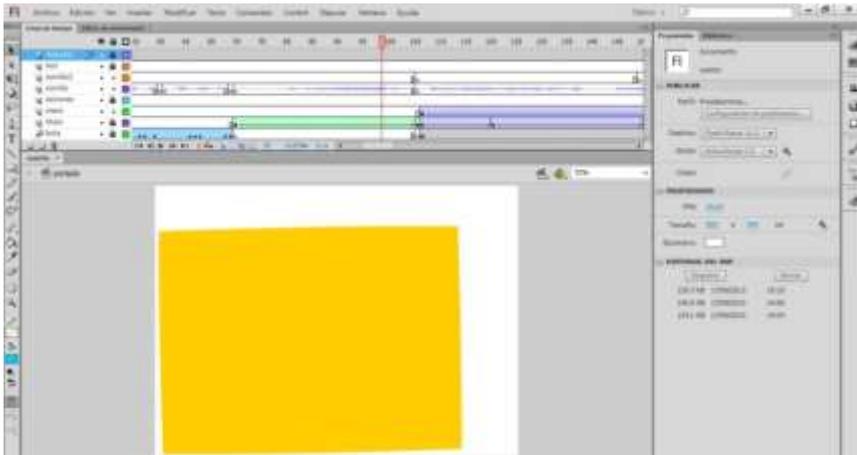


Figura2

Portada: Animación de forma

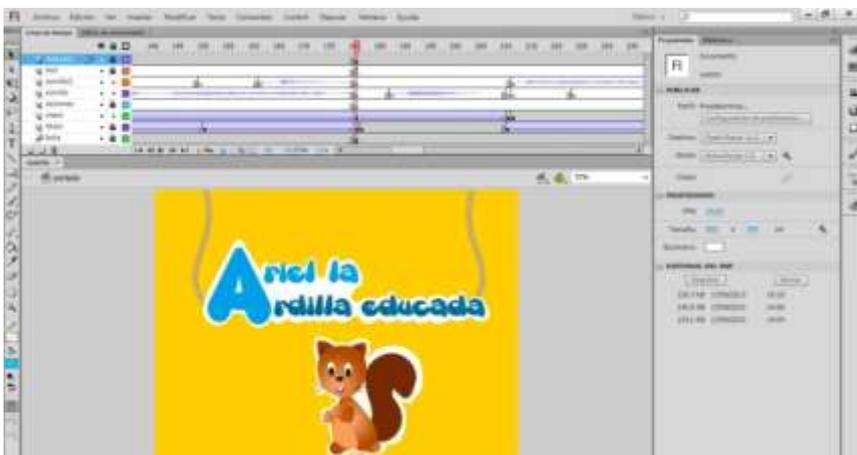


Figura3

Portada: Animación clásica

Menú: En esta sección se encuentra un menú con el cual el usuario podrá elegir la opción que desee, se realizó con símbolos gráficos, interpolaciones clásicas y de forma, además de audio, símbolos de botón y clips de película. En cada botón se trabajó con 3 niveles, en el primer nivel (reposo) se muestra el botón con el gráfico de avellana, texto y un rectángulo en color amarillo, en el segundo nivel (sobre) se muestra un clip de película y dentro del clip tenemos tres capas, la primera contiene la forma de rectángulo, la segunda el texto con una interpolación de movimiento y la tercera el sonido llamado pop en formato mp3. Para colocar el sonido nos posicionamos en el fotograma 1 de la capa sonido e importamos a la biblioteca el sonido desde su lugar de origen, buscamos el nombre del audio en la biblioteca de flash y lo arrastramos con un clic hacia el escenario, y finalmente en tercer nivel (presionar) no se modifica el botón y se queda como en el primer nivel.



Figura4

Menú: Botones con clip de película.

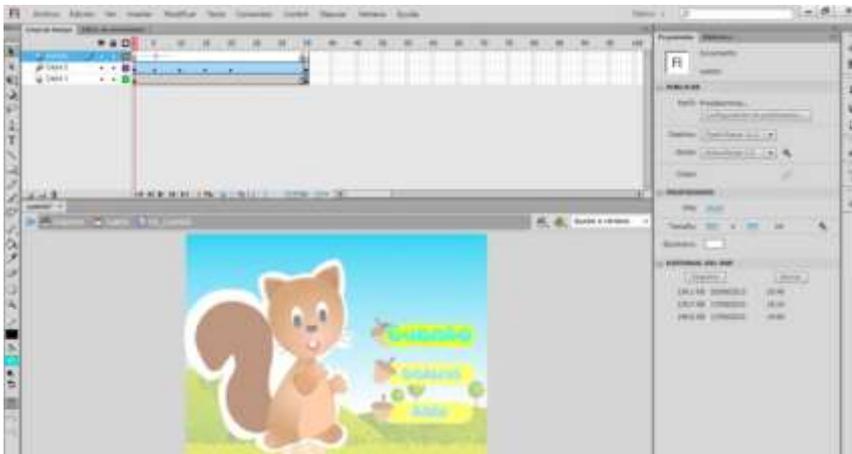


Figura5

Menú: Clip de película

Cuento: Ya que se desea relacionar un concepto que los niños ya manejan como los títeres para muchas de sus materias como método de aprendizaje, se empleó la misma técnica pero de forma digital un método más cómodo y rápido para maestros y padres de familia, en esta escena se emplearon interpolaciones clásicas, clips de película, además de botones que permitan una mejor navegación por parte del usuario.

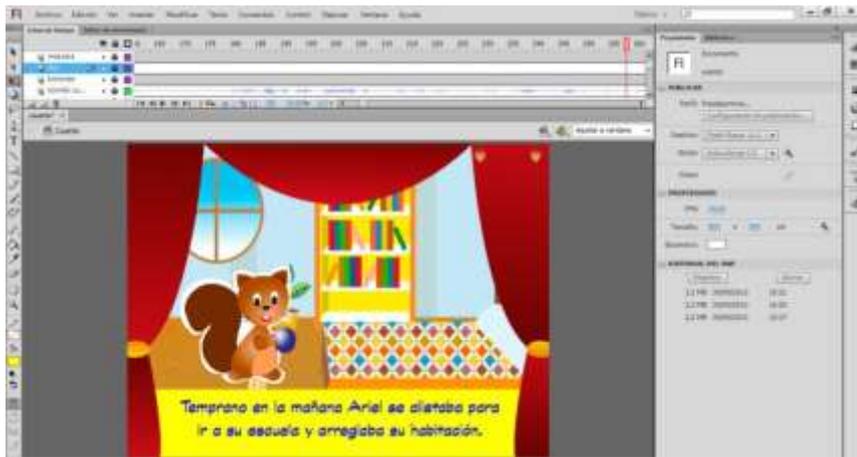


Figura6

Cuento: Animación en línea de tiempo, audio y narración



Figura7

Cuento: Cambio de escenografía, clip de película



Figura8

Cuento: Animación clásica y clip de película (audio y narración)

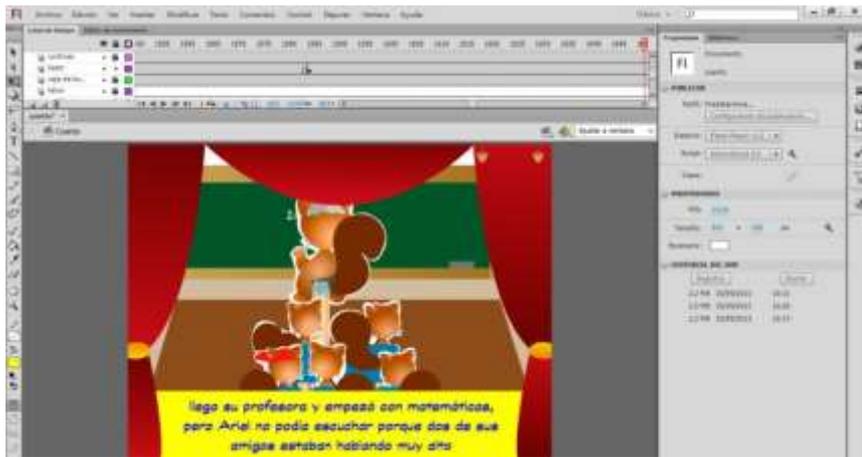


Figura9

Cuento: Interpolación clásica con gráficos en alfa 0%



Figura10 Cuento:

Clip de película e interpolación clásica



Figura11 Cuento:

Fin de escena, símbolos gráficos con efecto alfa

En la escena se trabajó cuidando cada detalle asemejando al proceso que lleva el manejo de una marioneta y de esta manera relatar mejor la historia en la que se

desenvuelven las normas de comportamiento y como el personaje las pone en práctica en cada una de sus actividades.

Normas.- En esta escena se detallan las normas que se establecen en la narración y animación del cuento, mediante capturas de pantalla, se incorpora audio y texto para una mejor comprensión por parte de los niños se retira el telón para un mejor enfoque y recepción del mensaje. Se utilizó audio, símbolos gráficos, botones, interpolación de movimiento e interpolaciones clásicas.

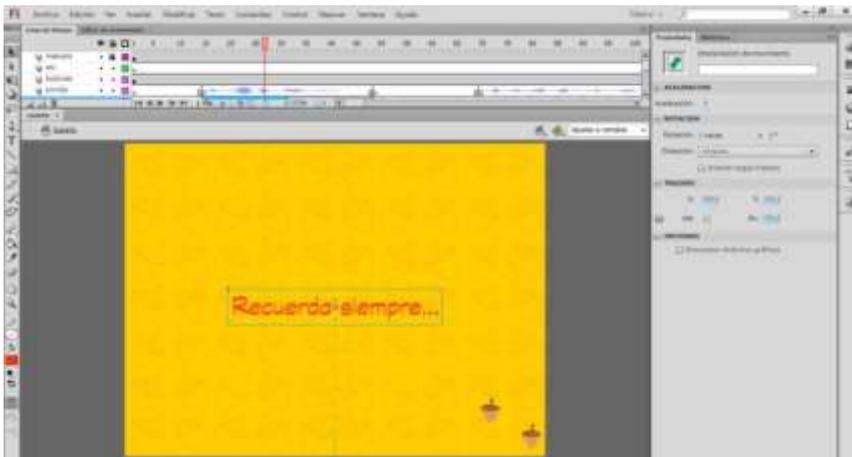


Figura12 Normas:

Inicio de escena audio y narración, interpolación de movimiento.

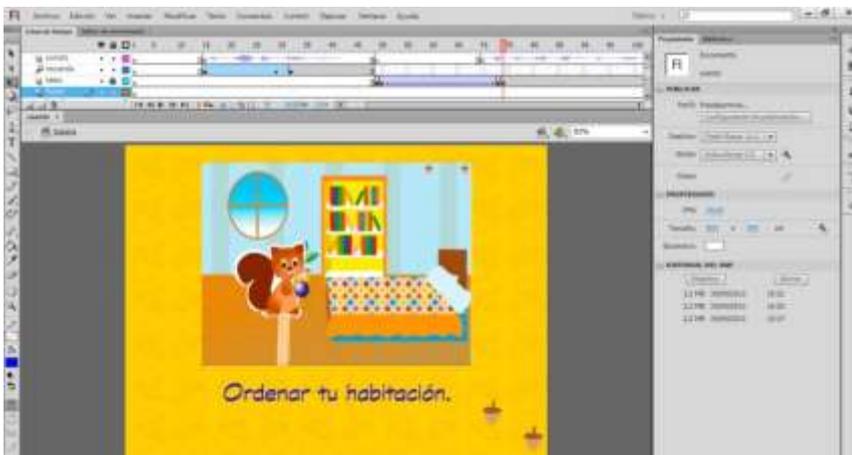


Figura13 Normas:

Refuerzo de primera norma, animación con interpolación clásica.

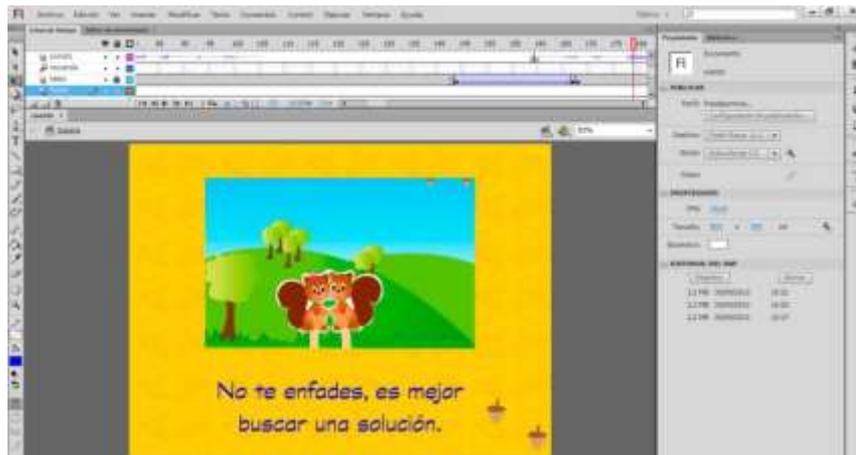


Figura14 Normas:

Segunda norma con interpolación clásica (audio y narración)

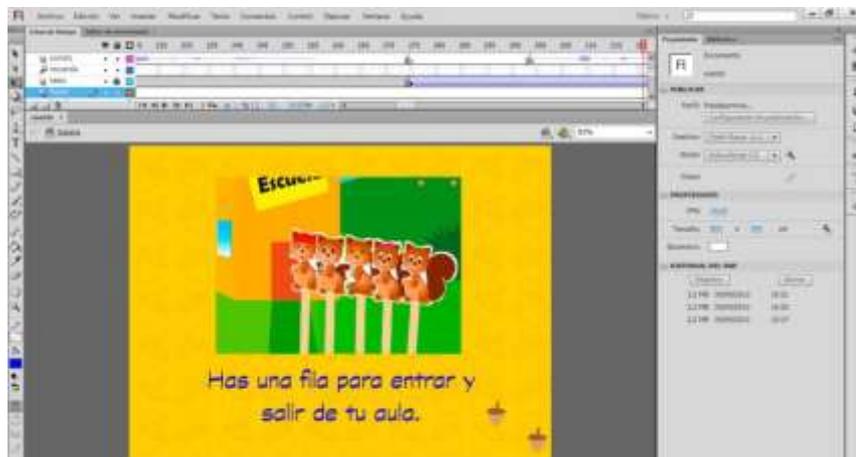


Figura15 Normas:

Tercera norma, símbolos gráficos con efecto alfa.



Figura16 Normas:

Cuarta norma, interpolación clásica con símbolos gráficos.



Figura17 Normas:

Quinta norma, símbolos gráficos con efecto alfa, audio y narración.

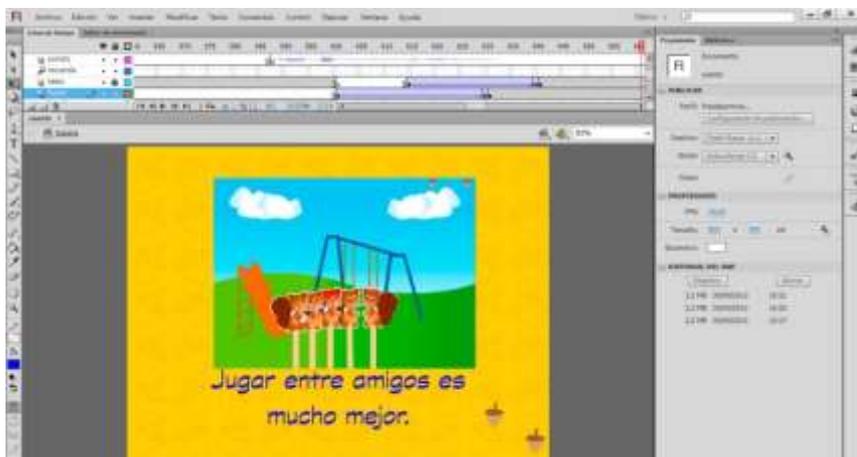


Figura18 Normas:

Sexta y última norma, interpolación clásica, símbolos gráficos con efecto alfa.

Créditos: En esta escena se especifican las personas que contribuyeron al desarrollo de la animación, así como también la autoría de la melodía utilizada, la narración y datos básicos, se utilizó interpolación clásica, clips de película y efectos de sonido. El clip de película utilizado, es el mismo que se empleó en la portada pero se maneja diferente en cuanto a la línea de tiempo de la escena.

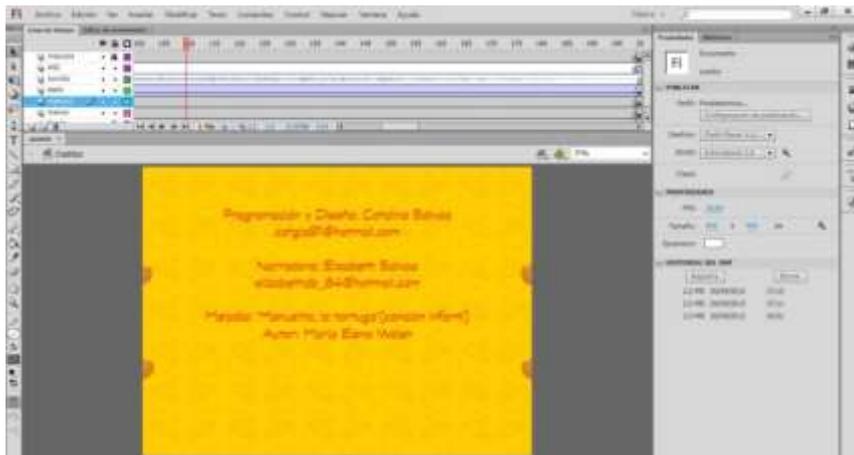


Figura19

Créditos: Datos informativos, interpolación clásica y clips de película.

Imagen corporativa

Se utilizaron colores cálidos acordes al grupo objetivo como el amarillo, el anaranjado y sus variaciones, a medida que avanza la narración se manejaron colores llamativos para destacar las normas que deben recordar los niños.

En cuanto a tipografía se utilizará Gretoon ya que es una tipografía de tipo infantil, curva y redonda, fácil de asimilar para el grupo objetivo. Para los guiones se utilizará Graphite Std, ya que es fácil de leer sin perder la relación con los niños.

Colores

Este proyecto se desarrolló para ejecutarse en una pantalla, es por esto que los colores a utilizar son RGB y colores de codificación hexagesimal.



R 255
G 237
B 0
FFED00



R 68
G 17
B 13
43110D



R 255
G 237
B 0
FFED00



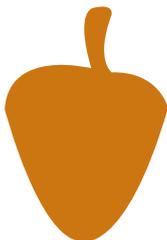
R 241
G 221
B 51
F0DC33



R 255
G 237
B 0
FFED00



R 190
G 24
B 34
BE1722



R 204
G 118
B 18
CB7612



R 249
G 179
B 27
F9B21B

RGB

“El modelo de color llamado RGB es el que se utiliza en todos los sistemas que forman imágenes a través de rayos luminosos, ya sea emitiéndolos o recibiendo los.”

El modelo RGB está formado por los tres componentes de colores primarios aditivos y como mínimo un componente de sincronismo. Los componentes de color son las señales rojo, verde y azul (viniendo el nombre de las iniciales de su nomenclatura inglesa Red, Green, Blue); siendo transmitidos cada uno independiente y aislado del resto.

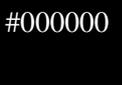
De esta forma no hay pérdidas en el tratamiento de la imagen puesto que los colores primarios siguen existiendo como tal en su transmisión. Por el contrario, mediante este sistema hay mucha información redundante, con el consiguiente aumento del ancho de banda necesario respecto a otros métodos de transmisión. Por ejemplo,

cada color lleva el valor de brillo de toda la imagen, de forma que esta información está por triplicado.”⁴

Hexagesimal

“La codificación dodecadecimal del color permite expresar fácilmente un color concreto de la escala RGB, utilizando la notación hexadecimal, como en el lenguaje HTML y en JavaScript. Este sistema utiliza la combinación de tres códigos de dos dígitos para expresar las diferentes intensidades de los colores primarios RGB.”³

Tabla 2 El blanco y el negro

Negro	 #000000	Los tres canales están al mínimo 00, 00 y 00
Blanco	 #FFFFFF	Los tres canales están al máximo FF, FF y FF

“En el sistema de numeración hexadecimal, además de los números del 0 al 9 se utilizan seis letras con un valor numérico equivalente; a=10, b=11, c=12, d=13, e=14 y f=15. La correspondencia entre la numeración hexadecimal y el decimal u ordinaria viene dada por la siguiente fórmula:

$$\text{Decimal} = \text{primera cifra hexadecimal} * 16 + \text{segunda cifra hexadecimal}$$

La intensidad máxima es ff, que se corresponde con $(15*16)+15= 255$ en decimal, y la nula es 00, también 0 en decimal. De esta manera, cualquier color queda definido por tres pares de dígitos.”⁴

Tabla 3 Los tres colores básicos

Rojo	 #ff0000	El canal de rojo está al máximo y los otros dos al mínimo
Verde	 #00ff00	El canal del verde está al máximo y los otros dos al mínimo
Azul	 #0000ff	El canal del azul está al máximo y los otros dos al mínimo

Tabla 4 Las combinaciones básicas

Amarillo	 #ffff00	Los canales rojo y verde están al máximo
----------	---	--

Cian	#00ffff	Los canales azul y verde están al máximo
Magenta	#ff00ff	Los canales rojo y azul están al máximo
Gris claro	#D0D0D0	Los tres canales tienen la misma intensidad
Gris oscuro	#5e5e5e	Los tres canales tienen la misma intensidad

Nota: Tablas con información de Wikipedia.com

TIPOGRAFÍAS

Gretoon

Gretoon

Nombre completo de fuente

Gretoon

Diseñador

[Måns Grebäck](#)

Descripción

Copyright (c) 2011 by Måns Grebäck. All rights reserved.

Precio: \$59

Gretoon

A B C D E F G H I J K L M N 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 o p q r s t u v w x y z

Esta tipografía fue utilizada para la portada del cuento multimedia y títulos de botones.

Graphite Std

Diseñadores: David Siegel

Editorial: Adobe

Dueño del Diseño: David Siegel

Precio: \$29

⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/RGB>

Graphite Std

A B C D E F G H I J K L M N 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 o p q r s t u v w x y z

Se utilizó esta tipografía para el contenido de las narraciones por ser fácil de leer y asimilar, es más delgada sin dejar de lado las curvaturas para que sea apropiada para los niños y niñas, así también para sus profesores.

BOTONES

Se utilizaron botones con objetos como avellanas que son el alimento asociado a las ardillas ya que el personaje principal es una de ellas, además de utilizar otros símbolos gráficos dentro de la animación como botones para el avance del mismo, poseen clips de película que aportan movimiento al poner el cursor en reposo sobre cada uno de ellos y así se puedan identificar más fácilmente.

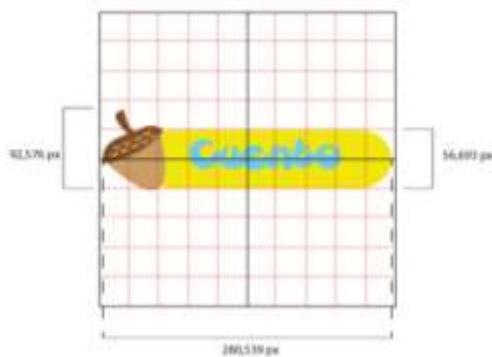


Figura 20, botón de cuento.

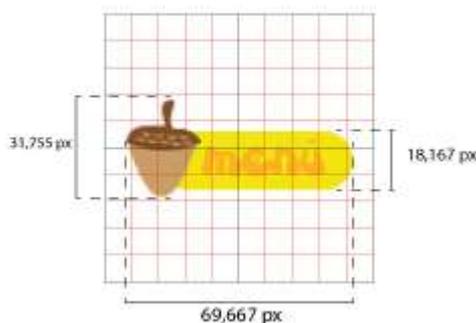


Figura 21, botón de menú.

RETÍCULAS

Es una base sobre la que podemos trabajar y donde aplicar los elementos: columnas, páginas, etc.

También la conocemos como maqueta: es un instrumento de composición para el diseño de libros, periódicos, revistas... para todo lo que forma parte de los medios gráficos.

Debe definir la posición de todos los elementos que aparecen en la página (dónde va el título, subtítulo, pie de foto, etc.) No es algo rígido y depende del medio para el que se utilice.

Retícula para la narración del cuento

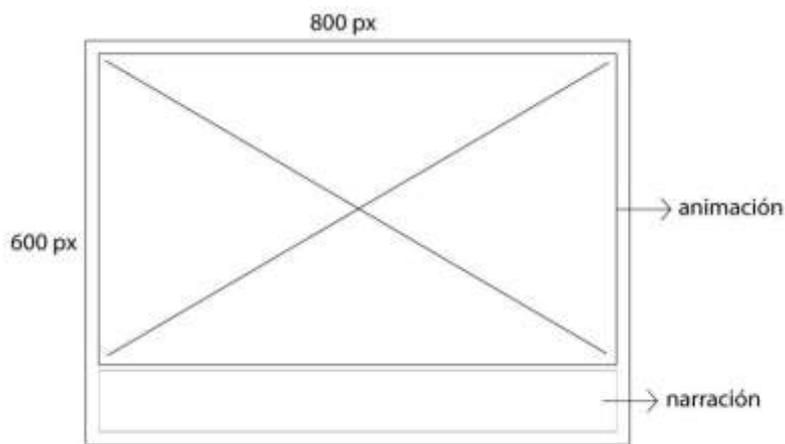


Figura 22

Retícula cuento.

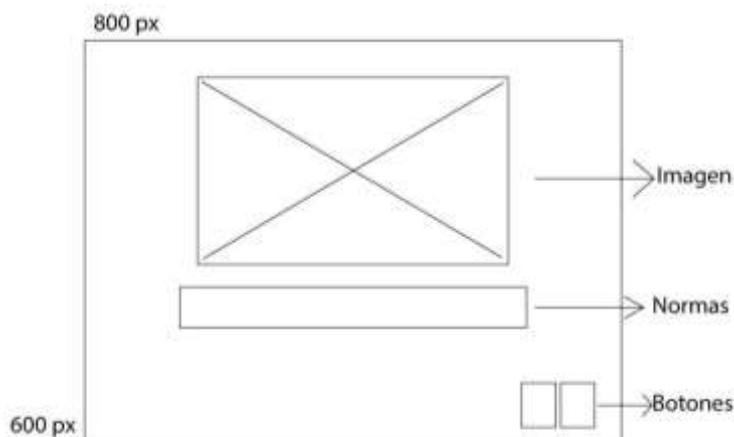


Figura 23

Retícula normas.

Producción: Este proyecto está realizado mediante el programa flash cs6 con lenguaje de programación Action Script 2.0, se emplearon vectores desde adobe ilustrador para las escenografías, algunos fueron descargados de internet y otros creados, (esto se detallara en la sección “imágenes”) el personaje principal fue

creado en base a las ardillas ya que es un personaje divertido y sus características son fáciles de asimilar por el grupo objetivo. Se ubicaron escenografías, gráficos, botones y textos en un espacio de 800 por 600 pixeles de forma que el usuario no se pierda en la navegación y tenga al alcance un fácil manejo del cuento que se mostrara.

Programación

Para el desarrollo del proyecto se utilizó Flash CS6 con lenguaje de programación Action Script 2.0, tamaño 800x600 px, 24 fotogramas por segundo y acciones como:

Go to: on (release) {gotoAndPlay("nombre", 1);} **stop();**

Pantalla completa: fscommand ("fullscreen", true); **Sin escalas de pantalla:** fscommand ("allowscale", false);

Navegación – Interactividad

El proyecto maneja una navegación multilínea ya que posee una portada en la que se presentará el título del cuento, seguido de un menú en donde el usuario interactúa con las secciones en las que puede navegar según sea su criterio. En la escena del cuento como tal se realiza una disposición lineal mediante avanza la narración, teniendo como opción regresar al menú o salir del material multimedia. Por otra parte en la escena de las normas, se detalla cada una continuamente y al finalizar el usuario tiene la opción de repetir esta escena, volver al menú o salir. Por último se presenta una escena con los créditos del cuento, de esta manera aseguramos el conocimiento por parte del usuario de las personas que realizaron este proyecto y también del material que se utilizó para la elaboración del mismo.

MARKETING Y DIFUSIÓN

Se realizará material POP para los niños, con la imagen del personaje principal y en la parte posterior las normas de comportamiento de las que se habla en el cuento, de esta manera captar la atención y el interés de nuestro grupo objetivo, esto se realizara en el día de la presentación del producto. También se instalará un banner con el nombre del cuento y el personaje principal a la entrada del grado.

Imágenes

Diseñador: Catalina Balvoa





CAPÍTULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.1 Recursos

Técnicos

Software

Adobe Ilustrador CS6: Utilizado para desarrollar los personajes del cuento interactivo, así como también para modificar vectores y escenografía que vaya acorde a cada escena.

Adobe Audition CS6: Empleado para modificar el audio que acompaña al cuento interactivo, se modificó el nivel de volumen, el tono y se realizó en cantidades mínimas la limpieza del audio en formato mp3.

Adobe Photoshop CS6: Con este programa se desarrolló la iconografía para el DVD como soporte del proyecto.

Adobe Flash CS6: Este programa se cataloga como esencial para este tipo de proyecto ya que es en donde se enlazaron ilustraciones, audio e iconografía para su posterior animación y de esta manera la creación del cuento interactivo.

Hardware

Edición de Windows: Windows 8

Procesador: Intel® Core i7™

Memoria (RAM): 6GB

Tipo de Sistema: Sistema Operativo de 64 bits

Pantalla: 15 pulgadas

6.2 Presupuestos

Tabla 5 Gastos Operativos

Cantidad	Descripción	Valor U.	Valor total	Financiamiento
220	Copias	0.05	11.00	Personal
140	Impresiones	0.30	42.00	Personal
1	Servicios Básicos	36.00	36.00	Personal
6 meses	Internet	20.00	120.00	Personal
1	Transporte	25.00	25.00	Personal
	TOTAL		234.00	Personal

Tabla 6 Propuesta

Descripción	Valor
Tipografía	\$88 (valor comercial)
Vectores	Gratuito
Programación 15 días	300,00 (20.00 x día valor comercial)

Tabla 7 Aplicación del Proyecto

Descripción	V. Unitario	V. Total
Gasto Operativo	234.00	234.00
Propuesta	388.00	388
10%	62.20	62.20
Distribución	165.00	165.00
Total		849.20

6.3 Cronograma

Tabla 8

N°	Actividad	Responsable	Tiempo					Resultados Esperados
			Mes	Semana				
				1	2	3	4	
1	Antecedentes	Catalina Balvoa	Junio				x	Brindar información detallada sobre el proyecto a realizarse.
2	Análisis de involucrados	Catalina Balvoa	Julio			x		Determinar los involucrados en el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Catalina Balvoa	Agosto		x			Determinar los problemas a considerarse en relación al propósito del proyecto y convertirlos en objetivos para el mismo.
4	Análisis de alternativas	Catalina Balvoa	Agosto			x		Examinar las alternativas del proyecto.
5	Propuesta	Catalina Balvoa	Septiembre				x	Dar a conocer la estructura del producto que arrojará el proyecto.
6	Aspectos Administrativos	Catalina Balvoa	Octubre	x				Determinar un presupuesto para el desarrollo del proyecto
7	Conclusiones y Recomendaciones	Catalina Balvoa	Octubre	x				Establecer qué objetivos ya se han cumplido y cuales se cumplirán posteriormente.
8	Entrega de primer borrador	Catalina Balvoa	Octubre	x				Realizar correcciones respectivas si las hubiere.
9	Corrección final general	Catalina Balvoa	Octubre			x		Buscar la aprobación del informe final.
10	Entrega del proyecto	Catalina Balvoa	Octubre				x	Aplicación del proyecto.

CAPÍTULO VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

- La investigación que se realizó permitió efectuar una propuesta gráfica acorde al grupo objetivo.
- Todos los elementos gráficos han sido realizados bajo los estándares de diseño estético y psicológico que fomentarán la práctica de las normas de comportamiento por parte del grupo objetivo.
- La elaboración del material multimedia es un aporte a la educación, en el sector social, para una mejor contribución de niños y niñas en la comunidad.

7.2 Recomendaciones

- Verificar en meses posteriores la actitud de niños y niñas con respecto a comportamiento dentro y fuera de la institución.
- Realizar un seguimiento a los niños y niñas en los que se aplicó el material multimedia en los siguientes grados hasta culminar su educación básica.
- El producto debe ser actualizado cada 6 meses para renovar contenidos.

7.3 Referencias Bibliográficas

Animación con flash profesional cs5 Chris Georgenes y Justin Putney Anaya multimedia 2011

Diseño web / métodos de navegación [Jennifer Niederst Robbins](#) , Anaya multimedia, 2006

Flash mx 2004. Shane Elliott Anaya Multimedia 2004

El guion multimedia Guillem Bou Bauzá Anaya multimedia 2003

Usabilidad Kelly Braun Anaya multimedia 2002

Animación 2D María Paz Gil Tevar 2012

Principios del diseño en color versión castellana Emili Olcina 1992

Pedagogía General Ricardo Nassif Editorial Kapelusz S.A. 1984

Guía didáctica: Fundamentos de Pedagogía y Didáctica UTPL 2012

Guía metodológica - Proyecto Educativo Institucional Ministerio de Educación 2012

Estándares de Calidad Educativa Ministerio de Educación 2012

<http://es.wikipedia.org/wiki/RGB>

<http://www.conozcasuhardware.com/quees/monitor.htm>

7.4 Anexos

Portada y contraportada



