



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
“CORDILLERA”

Carrera de Diseño Gráfico

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

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

Autor: Leonardo David Quijia Vargas.

Tutor: Arq. Iván Cruz

Quito, Junio 2017.

### Declaración de autoría del estudiante

Declaro que el procedimiento de investigación que se llevó a cabo en el presente proyecto es original, autentico y personal, cuyos contenidos están citados con sus fuentes correspondientes donde se respeta las disposiciones legales que protegen los derechos de los autores que intervinieron en este proyecto. Las ideas, objetivos, resultados y conclusiones a las personas que he llegado son de mi autoría y responsabilidad.

---

Leonardo David Quijia Vargas

CI.: 172537335 - 9

### Licencia de uso no comercial

Yo, Leonardo David Quijia Vargas portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1725373359 – 9 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado “Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito” con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

**FIRMA** \_\_\_\_\_

**NOMBRE** \_\_\_\_\_

**CEDULA** \_\_\_\_\_

Quito, junio 2017

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

## Agradecimiento

Agradezco a Dios por un nuevo día de vida y al instituto junto con los docentes que me compartieron sus conocimientos para que cada día me eduque para formarme con un hombre de bien y un profesional de calidad, en toda la trayectoria académica el instituto supo darme docentes de calidad que me guiaron por el camino de la excelencia, a todos estos aspectos les doy gracias de corazón por ayudarme a cumplir una meta más de mi vida.

Leonardo David Quijia Vargas.

## Dedicatoria

Dedico a Dios por este magno evento que me permite vivir, por todos los triunfos y fracasos que me enseñaron a valorar cada día de mi vida, a mis padres por todo su apoyo que ellos me brindan cada día, dándome palabras de aliento y motivación para seguir adelante y cumplir mis metas y junto a ellos el apoyo incondicional de mi novia que a pesar de todos los momentos difíciles que se vive, ella está ahí para ayudarme y apoyarme en todo lo que este a su alcance, a mis profesores gracias por todo el tiempo empleado en su enseñanza para compartir sus conocimientos y sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

## Índice general

<b>CAPÍTULO I</b> .....	1
<b>Antecedentes</b> .....	1
<b>1.01. Contexto</b> .....	1
<b>1.02. Justificación</b> .....	2
<b>1.03. Definición del problema central (Matriz T)</b> .....	3
<b>CAPÍTULO II</b> .....	4
<b>Análisis de involucrados</b> .....	4
<b>2.01. Mapeo de Involucrados</b> .....	4
<b>2.02. Matriz de análisis y selección con los involucrados</b> .....	5
<b>CAPÍTULO III</b> .....	7
<b>Problemas y objetivos</b> .....	7
<b>3.01. Árbol de problemas</b> .....	7
<b>3.02. Árbol de objetivos</b> .....	8
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	9
<b>Análisis de alternativas</b> .....	9
<b>4.01. Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones</b> .....	9
<b>4.01.01. Tamaño de proyecto</b> .....	10

<b>4.01.02. Localización del proyecto .....</b>	<b>10</b>
<b>4.01.03. Análisis Ambiental .....</b>	<b>11</b>
<b>4.01.03.01. Impacto positivo .....</b>	<b>11</b>
<b>4.01.03.02. Impacto negativo .....</b>	<b>11</b>
<b>4.02. Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....</b>	<b>12</b>
<b>4.03. Diagrama de estrategias.....</b>	<b>13</b>
<b>4.04. Construcción de la matriz de Marco Lógico.....</b>	<b>14</b>
<b>4.04.01. Revisión de los Criterios para los indicadores.....</b>	<b>14</b>
<b>4.04.02. Selección de indicadores.....</b>	<b>19</b>
<b>4.04.01. Medios de verificación.....</b>	<b>24</b>
<b>4.04.04. Supuestos .....</b>	<b>29</b>
<b>4.04.05. Matriz marco lógico.....</b>	<b>34</b>
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>38</b>
<b>La propuesta.....</b>	<b>38</b>
<b>5.01. Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta (Multimedia) .....</b>	<b>38</b>
<b>5.01.01. La puntualidad.....</b>	<b>38</b>
<b>5.01.02. Medios educativos.....</b>	<b>39</b>
<b>5.01.02.01. Medios impresos .....</b>	<b>39</b>
<b>5.01.02.02. Medios Auditivos .....</b>	<b>39</b>

<b>5.01.02.03. Audiovisuales</b> .....	39
<b>5.01.02.04. Componentes audiovisuales</b> .....	39
<b>5.01.03. Multimedia</b> .....	40
<b>5.01.04. Materiales que innovan en la educación</b> .....	40
<b>5.01.05. Material didáctico interactivo</b> .....	41
<b>5.01.06. El color</b> .....	42
<b>5.01.07. Modos de color</b> .....	43
<b>5.01.08. Programa Adobe Illustrator</b> .....	43
<b>5.01.09. Programa Adobe Flash Profesional</b> .....	43
<b>5.02. Descripción de la herramienta</b> .....	44
<b>5.02.01. Formato de encuesta</b> .....	45
<b>5.02.02. Tabulación de encuestas</b> .....	46
<b>5.02.03. Entrevista</b> .....	56
<b>5.03. Formulación de proceso de aplicación (Proyecto multimedia)</b> .....	57
<b>5.03.01. Planificación</b> .....	57
<b>5.03.01.01. Propósito</b> .....	57
<b>5.01.01.02. Usuario</b> .....	57
<b>5.01.01.03. Herramientas</b> .....	57
<b>5.01.01.04. Desarrollo</b> .....	58

<b>5.01.01.05. Contenidos</b> .....	59
<b>5.01.01.06. Mapa de contenidos</b> .....	60
<b>5.03.02. Diseño de interfaz</b> .....	61
<b>5.03.02.01. Imagen corporativa</b> .....	61
<b>5.03.02.01.01. Full color</b> .....	61
<b>5.03.02.01.02. Logotipo escala de grises</b> .....	62
<b>5.03.02.01.03. Logotipo Positivo y Negativo.</b> .....	63
<b>5.03.02.01.04. Retícula</b> .....	64
<b>5.03.02.01.06. Tipografías</b> .....	66
<b>5.03.02.01.07. Disposiciones correctas</b> .....	68
<b>5.03.02.01.08. Disposiciones incorrectas</b> .....	69
<b>5.03.02.01.09. Fondos correctos</b> .....	70
<b>5.03.02.01.10. Fondos incorrectos</b> .....	71
<b>5.03.02.01.11. Colores incorrectos</b> .....	71
<b>5.03.02.02. Colores de la interfaz</b> .....	72
<b>5.03.02.03. Tipografías</b> .....	72
<b>5.03.02.04. Botones</b> .....	74
<b>5.03.02.05. Retícula</b> .....	75
<b>5.03.02.06. Producción</b> .....	78

---

<b>5.03.02.06.01. Personajes</b> .....	78
<b>5.03.02.06.02. Maquetación</b> .....	80
<b>5.03.02.07. Programación</b> .....	91
<b>5.03.02.08. Navegación</b> .....	97
<b>5.03.02.09. Servicios</b> .....	97
<b>5.03.02.10. Imágenes</b> .....	97
<b>5.03.03. Marketing y difusión</b> .....	114
<b>5.03.03.01. Marketing</b> .....	114
<b>5.03.03.01.01. Fan page</b> .....	114
<b>5.03.03.01.02. Material POP</b> .....	115
<b>5.03.03.01.03. Estrategia Creativa</b> .....	115
<b>5.03.03.02. Artes</b> .....	116
<b>5.03.03.02.01. Flyer</b> .....	116
<b>5.03.03.02.02. Afiche</b> .....	117
<b>5.03.03.02.03. Foto de perfil (Fan page)</b> .....	117
<b>5.03.03.02.04. Foto de Portada</b> .....	118
<b>5.03.03.02.05. Roll up</b> .....	118
<b>5.03.03.02.06. Material POP</b> .....	119
<b>5.03.03.02.07. Empaque y CD</b> .....	120

5.03.03.03. Difusión.....	122
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>123</b>
<b>Aspectos administrativos.....</b>	<b>123</b>
6.01. Recursos .....	123
6.01.01. Técnicos y tecnológicos.....	123
6.01.02. Humano .....	123
6.01.03. Económico .....	123
6.02. Presupuesto .....	124
6.02.01. Gastos operativos.....	124
6.02.02. Aplicación del proyecto .....	125
6.03. Cronograma.....	126
<b>CAPÍTULO VII .....</b>	<b>128</b>
<b>Conclusiones y recomendaciones.....</b>	<b>128</b>
7.01. Conclusiones .....	128
7.02. Recomendaciones.....	129
7.03. Referencias bibliografías .....	130
7.04. Anexos .....	131

## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Matriz T .....	3
<b>Tabla 2:</b> Cuadro de análisis de los involucrados del proyecto.....	5
<b>Tabla 3:</b> Análisis del impacto de los objetivos, evaluando en un rango de 0 a 5. ....	12
<b>Tabla 4:</b> Implementación de los indicadores .....	14
<b>Tabla 5:</b> Calificador de los indicadores .....	19
<b>Tabla 6:</b> Distribución de los medios de investigación .....	24
<b>Tabla 7:</b> Mención de los supuestos del proyecto. ....	29
<b>Tabla 8:</b> Resumen de las tablas anteriores (fines, propósito compones y actividades) .....	34
<b>Tabla 9:</b> Tabulación de la pregunta 1 de la encuesta. ....	46
<b>Tabla 10:</b> Tabulación de la pregunta 2 de la encuesta .....	47
<b>Tabla 11:</b> Tabulación de la pregunta 3 de la encuesta .....	48
<b>Tabla 12:</b> Tabulación de la pregunta 4 de la encuesta .....	49
<b>Tabla 13:</b> Tabulación de la pregunta 5 de la encuesta .....	50
<b>Tabla 14:</b> Tabulación de la pregunta 6 de la encuesta .....	51
<b>Tabla 15:</b> Tabulación de la pregunta 7 de la encuesta .....	52
<b>Tabla 16:</b> Tabulación de la pregunta 8 de la encuesta .....	53
<b>Tabla 17:</b> Tabulación de la pregunta 9 de la encuesta .....	54
<b>Tabla 18:</b> Tabulación de la pregunta 10 de la encuesta .....	55
<b>Tabla 19:</b> Etapas de distribución de marketing.....	114
<b>Tabla 20:</b> Detalles de los contenidos de la fan page .....	114
<b>Tabla 21:</b> Detalles de los materiales POP a utilizar del proyecto.....	115

<b>Tabla 22:</b> Detalles de la estrategia creativa empleada para los artes. ....	115
<b>Tabla 23:</b> Detalles de los gastos operativos empleados en el proyecto .....	124
<b>Tabla 24:</b> Detalles de los gastos de aplicación en el proyecto.....	125
<b>Tabla 25:</b> Cronograma de actividades que se llevó a cabo en el proyecto. ....	126

## Índice de figuras

<b>Figura 1:</b> Gráfico que representan los involucrados del proyecto. ....	4
<b>Figura 2:</b> Árbol de efectos y causas del problema central.....	7
<b>Figura 3:</b> Árbol de objetivos donde se menciona el propósito del proyecto. ....	8
<b>Figura 4:</b> Creación de acciones y medios. ....	9
<b>Figura 5:</b> Croquis de la ubicación de la unidad educativa Costa Rica. ....	10
<b>Figura 6:</b> Unión del árbol de objetivos y alternativas.....	13
<b>Figura 7:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 1.....	46
<b>Figura 8:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 2.....	47
<b>Figura 9:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 3.....	48
<b>Figura 10:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 4.....	49
<b>Figura 11:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 5.....	50
<b>Figura 12 :</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 6.....	51
<b>Figura 13:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 7.....	52
<b>Figura 14:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 8.....	53
<b>Figura 15:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 9.....	54
<b>Figura 16:</b> Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 10....	55
<b>Figura 17:</b> Mapa de contenidos del desarrollo del cuento. ....	60
<b>Figura 18:</b> Logotipo del cuento interactivo multimedia. ....	61
<b>Figura 19:</b> Logotipo con los colores a escala de grises del proyecto. ....	62
<b>Figura 20:</b> Logotipo en modo de color positivo. ....	63
<b>Figura 21:</b> Logotipo en modo de color negativo. ....	63

<b>Figura 22:</b> Imagen del logotipo con su respectiva grafimetría. ....	64
<b>Figura 23:</b> Colores corporativos del proyecto. ....	65
<b>Figura 24:</b> Tipografía empleada en la imagen corporativa del proyecto. ....	66
<b>Figura 25:</b> Tipografía empleada en el proyecto. ....	66
<b>Figura 26:</b> Tipografía empleada en el proyecto. ....	66
<b>Figura 27:</b> Tipografía empleada en el proyecto. ....	67
<b>Figura 28:</b> Tipografía empleada en el proyecto. ....	67
<b>Figura 29:</b> Tipografía empleada en el proyecto. ....	67
<b>Figura 30:</b> Tipografía empleada en el proyecto. ....	68
<b>Figura 31:</b> Disposiciones correctas del logotipo del proyecto. ....	68
<b>Figura 32:</b> Disposiciones incorrectas del logotipo del proyecto. ....	69
<b>Figura 33:</b> Fondos adecuados para la utilización del logotipo. ....	70
<b>Figura 34:</b> Fondos incorrectos para la utilización del logotipo. ....	71
<b>Figura 35:</b> Colores corporativos incorrectos para la utilización del logotipo. ....	71
<b>Figura 36:</b> Colores corporativos que se van a emplear dentro del cuento. ....	72
<b>Figura 37:</b> Tipografía que se va a emplear dentro el cuento interactivo. ....	72
<b>Figura 38:</b> Tipografía que se va a emplear dentro el cuento interactivo. ....	73
<b>Figura 39:</b> Tipografía que se va a emplear dentro el cuento interactivo. ....	73
<b>Figura 40:</b> Tipografía que se va a emplear dentro el cuento interactivo. ....	73
<b>Figura 41:</b> Botonera de interacción dentro del cuento multimedia. ....	74
<b>Figura 42:</b> Botonera de interacción dentro del cuento multimedia de inicio. ....	74
<b>Figura 43:</b> Retícula de la interfaz principal. ....	75
<b>Figura 44:</b> Retícula del cuento interactivo multimedia. ....	75

<b>Figura 45:</b> Retícula del cuento interactivo multimedia. ....	76
<b>Figura 46:</b> Retícula del cuento interactivo multimedia. ....	76
<b>Figura 47:</b> Retícula del cuento interactivo multimedia. ....	77
<b>Figura 48:</b> Retícula del cuento interactivo multimedia. ....	77
<b>Figura 49:</b> Personaje que interviene en el cuento. ....	78
<b>Figura 50:</b> Personaje que intervienen en le cuento. ....	78
<b>Figura 51:</b> Ilustración de la madre de los personajes principales del cuento .....	79
<b>Figura 52:</b> Ilustración del padre de los personajes principales del cuento .....	79
<b>Figura 53:</b> Interfaz del cuento interactivo multimedia. ....	80
<b>Figura 54:</b> Interfaz del cuento interactivo multimedia. ....	80
<b>Figura 55:</b> Interfaz del cuento interactivo multimedia. ....	81
<b>Figura 56:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	81
<b>Figura 57:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	82
<b>Figura 58:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	82
<b>Figura 59:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	83
<b>Figura 60:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	83
<b>Figura 61:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	84
<b>Figura 62:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	84
<b>Figura 63:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	85
<b>Figura 64:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	85
<b>Figura 65:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	86
<b>Figura 66:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	86
<b>Figura 67:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	87

<b>Figura 68:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	87
<b>Figura 69:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	88
<b>Figura 70:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	88
<b>Figura 71:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	89
<b>Figura 72:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	89
<b>Figura 73:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	90
<b>Figura 74:</b> Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.....	90
<b>Figura 75:</b> Ejemplo de línea de tiempo de animación en Adobe Flash. ....	91
<b>Figura 76:</b> Imagen de línea de tiempo de menú desplegable.....	93
<b>Figura 77:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	98
<b>Figura 78:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	98
<b>Figura 79:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	99
<b>Figura 80:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	99
<b>Figura 81:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	100
<b>Figura 82:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	100
<b>Figura 83:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	101
<b>Figura 84:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	101
<b>Figura 85:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	102
<b>Figura 86:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	102
<b>Figura 87:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	103
<b>Figura 88:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	103
<b>Figura 89:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	104
<b>Figura 90:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	104

<b>Figura 91:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	105
<b>Figura 92:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	105
<b>Figura 93:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	106
<b>Figura 94:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	106
<b>Figura 95:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	107
<b>Figura 96:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	107
<b>Figura 97:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	108
<b>Figura 98:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	108
<b>Figura 99:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	109
<b>Figura 100:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	109
<b>Figura 101:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	110
<b>Figura 102:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	110
<b>Figura 103:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	111
<b>Figura 104:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	111
<b>Figura 105:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	112
<b>Figura 106:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	112
<b>Figura 107:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	113
<b>Figura 108:</b> Imagen completa del cuento interactivo multimedia. ....	113
<b>Figura 109:</b> Arte creativo del cuento interactivo multimedia flyer. ....	116
<b>Figura 110:</b> Arte creativo del cuento interactivo multimedia afiche. ....	117
<b>Figura 111:</b> Arte creativo del cuento interactivo multimedia foto de perfil Facebook. ....	117
<b>Figura 112:</b> Arte creativo del cuento interactivo multimedia para la foto de portada de Facebook. ....	118

<b>Figura 113:</b> Arte creativo del cuento interactivo multimedia de roll up.....	118
<b>Figura 114:</b> Materiales POP para la utilización del logo del cuento multimedia. ....	119
<b>Figura 115:</b> Maquetación del empaque del CD , tiro. ....	120
<b>Figura 116:</b> Maquetación del empaque del CD , retiro. ....	120
<b>Figura 117:</b> Arte del CD del cuento interactivo multimedia.. ....	121

## Resumen ejecutivo

El presente proyecto ofrece un aporte positivo a la educación y para la docencia que pueda constar con una herramienta para la enseñanza del valor de la puntualidad. La educación es uno de los ámbitos donde evoluciona con nuevos contenidos y herramientas donde las nuevas generaciones asimilan y aprenden conocimientos, el desarrollo del material interactivo multimedia sirve de apoyo para el refuerzo de la puntualidad, el contenido del material hará reflexionar al niño de lo que se debe de hacer y no, para llegar a ser una persona puntual, ellos desarrollan una comparativa de la situación actual en que se encuentran y lo que pueden mejorar, por eso motivo este material es una herramienta para mejorar el método de enseñanza y captar la atención de los niños.

La propuesta que ofrece este proyecto aporta a la educación debido a su funcionalidad de interactividad que tiene el usuario, pues que mediante este método nos ayudara a que el niño capte la información de manera entretenida y así fomentar su interés sobre el tema de la puntualidad.

El contenido del cuento se ha desarrollado en un ambiente donde el niño comúnmente convive y se sienta familiarizado por lo tanto es más factible para aprender, entender y sobre todo divertirse con un tema que tiene mucha prioridad en la actualidad.

El fin de este proyecto es de tener dentro del establecimiento educativo una herramienta dinámica para reforzar el valor de la puntualidad que permita que los docentes e incluso los padres de familia conozcan de esta herramienta puedan adquirirlo y utilizarlo para otros niños, con esta herramienta se innova el aprendizaje por su uso multimedia y esto la convierte en un material tecnológico para la educación.

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

## Abstract

The present project offers a positive contribution to education and teaching that may consist of a tool for teaching the value of punctuality. Education is one of the areas where it evolves with new contents and tools where the new generations assimilate and learn knowledge, the development of multimedia interactive material serves as support for the reinforcement of punctuality, the content of the material will make the child think about what they must do and do not, to become a punctual person, they develop a comparative of the current situation in which they are and what they can improve, that is why this material is a tool to improve the teaching method and capture the Attention of the children.

The proposal offered by this project contributes to education because of its functionality of interactivity that has the user, because through this method will help the child to capture the information in an entertaining way and thus foster their interest on the issue of punctuality.

The content of the story has been developed in an environment where the child commonly lives and feels familiar therefore it is more feasible to learn, understand and above all have fun with a topic that has high priority today.

The purpose of this project is to have within the educational establishment a dynamic tool to reinforce the value of punctuality that allows teachers and even parents to know about this tool can acquire it and use it for other children, with this tool is innovated The learning by its multimedia use and this turns it into a technological material for the education.

## Introducción

El presente proyecto “Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito” se empleará la materia de diseño gráfico en el ámbito de la multimedia como un método innovador y eficaz para el aprendizaje de los niños, al ser una herramienta de apoyo en el refuerzo de la puntualidad , mediante el uso de un cuento interactivo, el contenido del cuento incentivará al niño a aprender de la puntualidad de una forma diferente y entretenida, como el material es multimedia cumple con el propósito tecnológico de innovar las herramientas de estudio.

El cuento interactivo multimedia está elaborado para un grupo objetivo de niños de 7 a 10 años, en esta edad el niño comienza a tomar decisiones y aprender de lo que ve en su alrededor, por ese motivo el cuento multimedia captará la atención del niño y podrá nutrirse de contenidos que le servirán para ser en un futuro una persona de bien.

## CAPÍTULO I

### Antecedentes

#### 1.01. Contexto

La escuela fiscal Costa Rica está situada en las calles Eloy Alfaro y Huayna Capac en la parroquia de Nayón sector Noroeste de Quito. La unidad educativa está enfocada en el desarrollo académico, cultural y social a estudiantes de la localidad o sectores cercanos a ella.

El objetivo de la unidad educativa Costa Rica es formar a la niñez y juventud de la parroquia de Nayón, proporcionando una educación de calidad a través de métodos de estudio conceptuales y participativos con el equipo de docentes y personal de talento humano capaces de impulsar el interés de los niños y jóvenes para desarrollar actitudes y valores para que en un futuro se conviertan en ciudadanos capaces de impulsar a la sociedad y a la patria.

En la unidad educativa quieren efectivizar su aprendizaje de la manera que desean innovar sus métodos de estudio para una mejor comprensión de los estudiantes y fortalecer los valores humanos ya que de los valores se forja el futuro de la niñez y juventud.

En estos momentos la unidad educativa impulsa a la enseñanza de los valores humanos en especial la puntualidad a los niños de 7 a 10 años, pero no cuenta con material innovador en consecuencia que no captan la atención de los niños esto se debe a la utilización de materia didáctico tradicional que resulta aburrido para los niños. Con la implementación de un cuento interactivo multimedia que refuerce el valor de la puntualidad, los niños podrán interactuar de tal manera que pondrán atención al contenido que se les va a compartir con el material innovador.

## 1.02. Justificación

En la actualidad la implementación tecnológica avanza ya que estamos en la era de la tecnología y en el ámbito de la educación los métodos de aprendizaje es de suma importancia que sean actualizados para un mejor desenvolvimiento académico.

Con el presente proyecto se mejorará el material didáctico de los niños, innovando su utilidad para que su aprendizaje sea más efectivo e innovador, con ello se podrá cumplir el propósito de reforzar el valor de la puntualidad cautivando la atención de los niños al utilizar el materia interactivo multimedia que con la ayuda de los docentes los niños podrán interactuar e ir desarrollando su aprendizaje.

El proyecto se alinea a los objetivos del Plan Nacional del Buen Vivir respectivamente en el objetivo 4. Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía donde se menciona “Es preciso centrar los esfuerzos para garantizar a todos los derechos de la educación, bajo condiciones de calidad y equidad, teniendo como centro al ser humano y territorio...” con este proyecto se cumple el objetivo al innovar materiales para el aprendizaje de los niños y potencializar sus capacidades para formar en un futuro con una educación de calidad y ciudadanos de bien para la sociedad.

### 1.03. Definición del problema central (Matriz T)

Tabla 1: Matriz T

Matriz T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Inexistencia de material didáctico interactivo.	Insuficiencia de material didáctico interactivo para reforzar el valor de la puntualidad.				Suficiente material didáctico innovador.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Motivar a las autoridades a la nueva implementación de materiales innovadores	3	4	4	3	Desinterés total de las autoridades a la innovación de materiales interactivos.
Estimular a las autoridades escolares para la inversión de materiales innovadores.	3	4	4	3	Presupuesto Limitado
Motivar al docente a las peticiones necesarias para adquisición de material innovador.	2	3	3	2	Falta de comunicación de los docentes a las autoridades Escolares por escaso material innovador.
Promover la concientización a las autoridades de la situación actual de la institución educativa.	2	3	3	1	Indisponibilidad de tiempo de las autoridades para asociarse por la situación de la institución educativa.

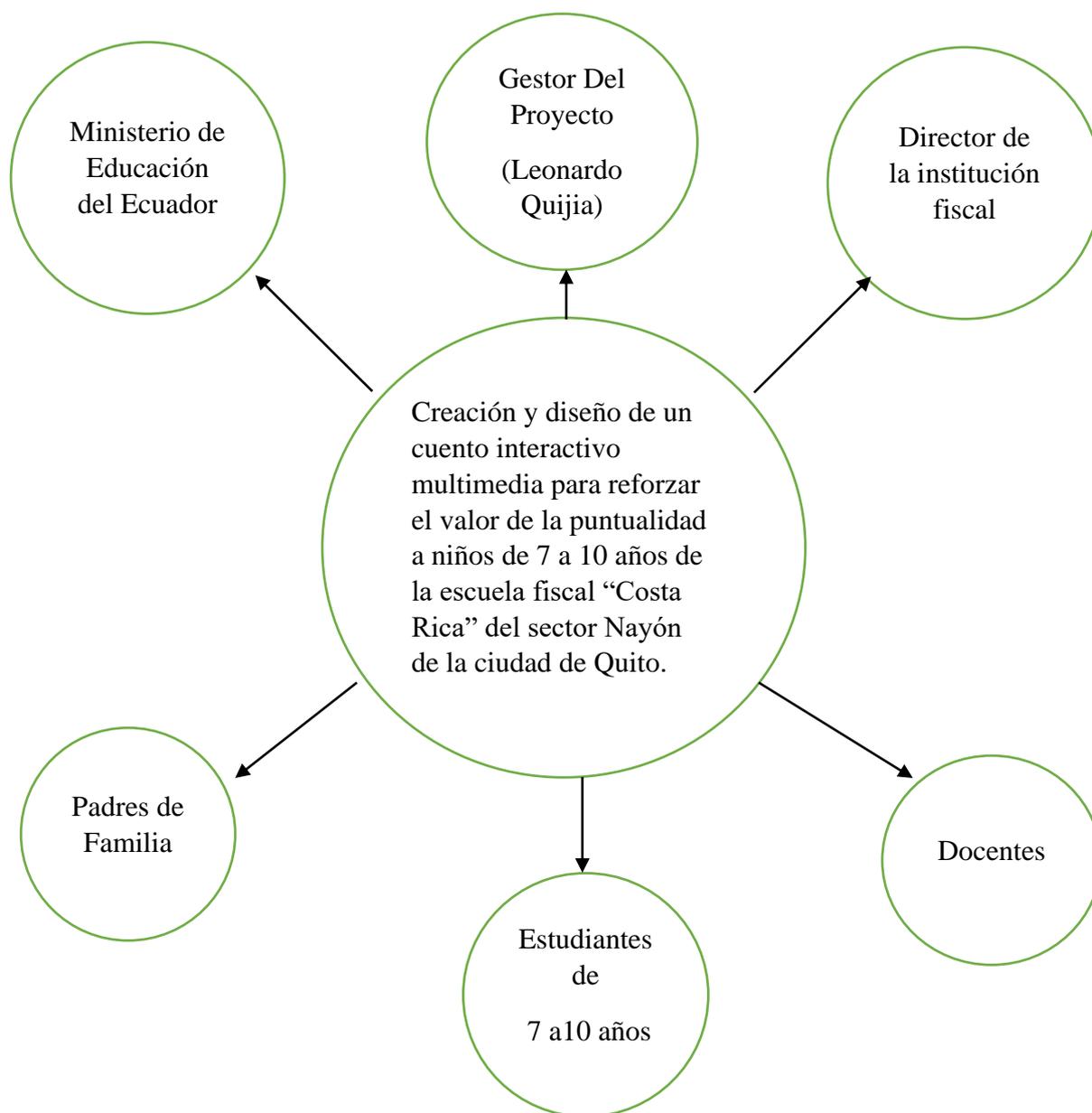
Elaborado por Leonardo Quijia

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

## CAPÍTULO II

### Análisis de involucrados

#### 2.01. Mapeo de Involucrados



**Figura 1:** Gráfico que representan los involucrados del proyecto.

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

## 2.02. Matriz de análisis y selección con los involucrados

**Tabla 2:** Cuadro de análisis de los involucrados del proyecto.

<b>Actores Involucrados</b>	<b>Interés sobre el problema</b>	<b>Problema percibido</b>	<b>Recurso, mandatos y capacidades</b>	<b>Interés sobre el proyecto</b>	<b>Conflictos potenciales</b>
Gestor del Proyecto.	Realizar un material didáctico para reforzar el valor de la puntualidad.	Deficiente material didáctico para el desarrollo del aprendizaje del valor de la puntualidad.	- Recurso Financiero - Recurso Tecnológico - Capacidad Intelectual - Información Bibliográfica - Información general	La escuela ponga en práctica la propuesta de material interactivo.	- Desinterés de las autoridades. - Escasos recursos económicos
Director de la institución fiscal	Mejorar la puntualidad de los estudiantes del establecimiento	Reforzar el valor de la puntualidad a los estudiantes	- Información Bibliográfica - Información general - Leyes que rigen el proyecto	Los docentes pongan en práctica la propuesta de material interactivo.	- El rechazo de los docentes. - No comprendan la utilidad del material interactivo.
Docentes	Contar con una herramienta innovadora de para reforzar el valor de la puntualidad.	No cuentan con material didáctico para captar la atención de los niños	- Recurso Tecnológico - Información Bibliográfica - Información general - Leyes que rigen el proyecto	Captar la atención de los niños al reforzarles el valor de la puntualidad.	- Desinterés de los niños. - No comprendan las instrucciones del cuento interactivo multimedia

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

Estudiantes de 7 a 10 años	Obtener una nueva modalidad de aprendizaje sobre el valor de la puntualidad.	Los docentes no cuentan con material didáctico para interactuar.	- Capacidad Intelectual - Información Bibliográfica - Información general	El proyecto sea interactivo y entretenido al momento de reforzar el valor de la puntualidad.	- No comprender el contenido de cuento.
Padres de Familia	Implementar material interactivo para el refuerzo del valor de la puntualidad.	El establecimiento de estudio donde asisten sus hijos no cuenta con material didáctico interactivo.	- Información Bibliográfica - Información general	Sus hijos cuentan con material didáctico al aprendizaje del valor de la puntualidad.	- El desinterés de los niños.
Ministerio de Educación del Ecuador	La escuela del sector Nayón cuenta con material didáctico para reforzar el valor de la puntualidad.	La escuela del sector Nayón cuenta con métodos tradicionales al momento de enseñar sobre el valor de la puntualidad.	- Información Bibliográfica - Información general - Leyes que rigen el proyecto	Las autoridades de la escuela del sector Nayón pongan en práctica la propuesta de material interactivo.	- El rechazo de las autoridades del establecimiento educativo.

Elaborado por: Leonardo Quijia

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

## CAPÍTULO III

### Problemas y objetivos

#### 3.01. Árbol de problemas

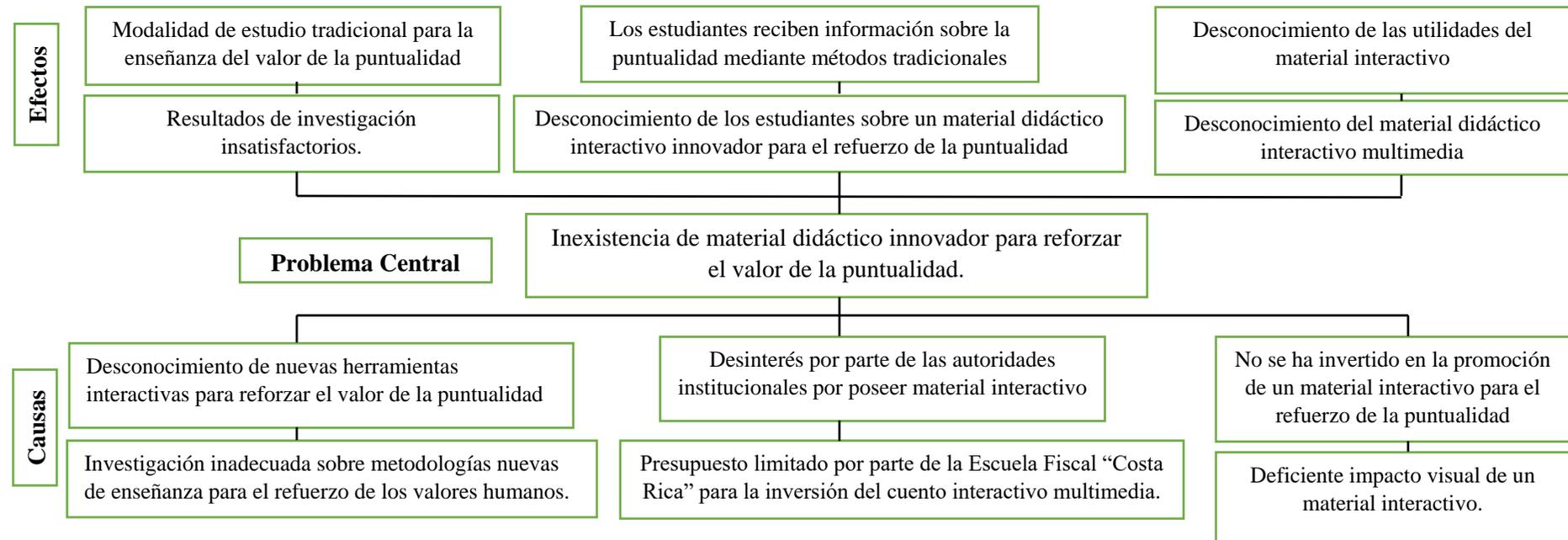
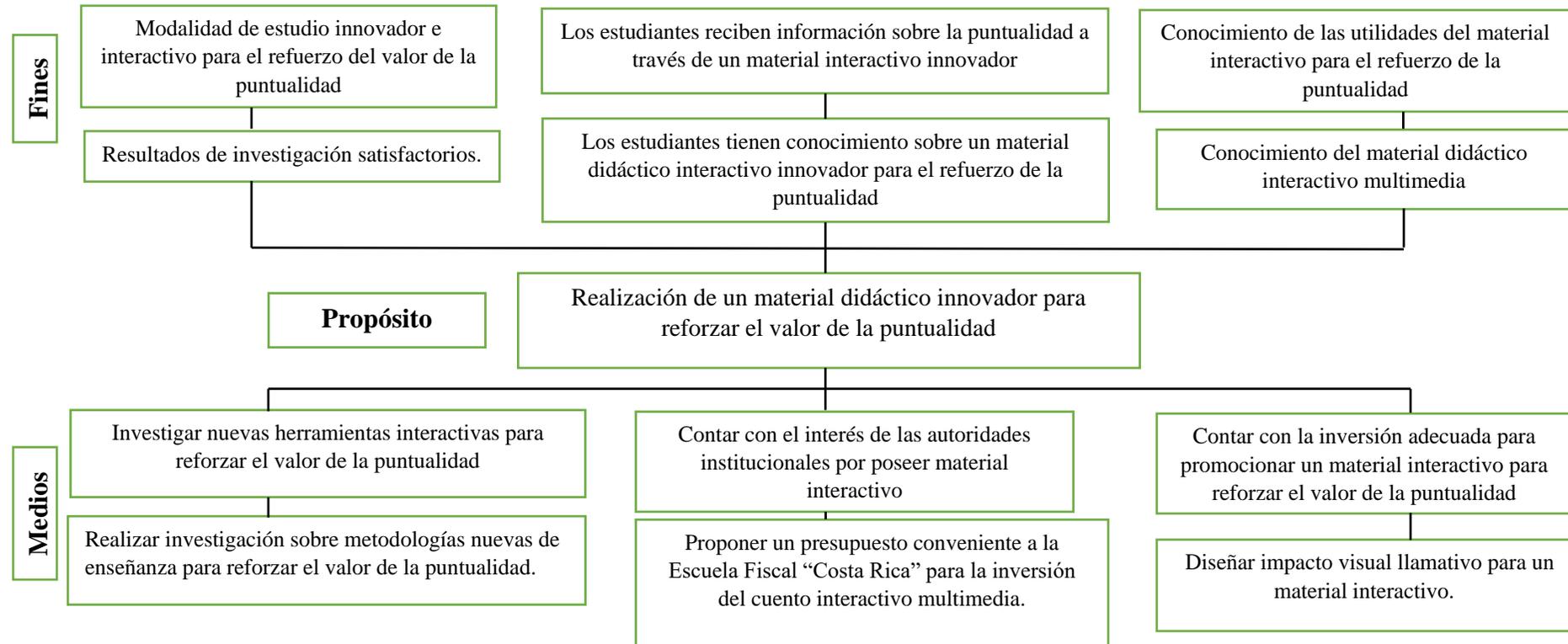


Figura 2: Árbol de efectos y causas del problema central

Elaborado por: Leonardo Quijia

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

### 3.02. Árbol de objetivos



*Figura 3: Árbol de objetivos donde se menciona el propósito del proyecto.*

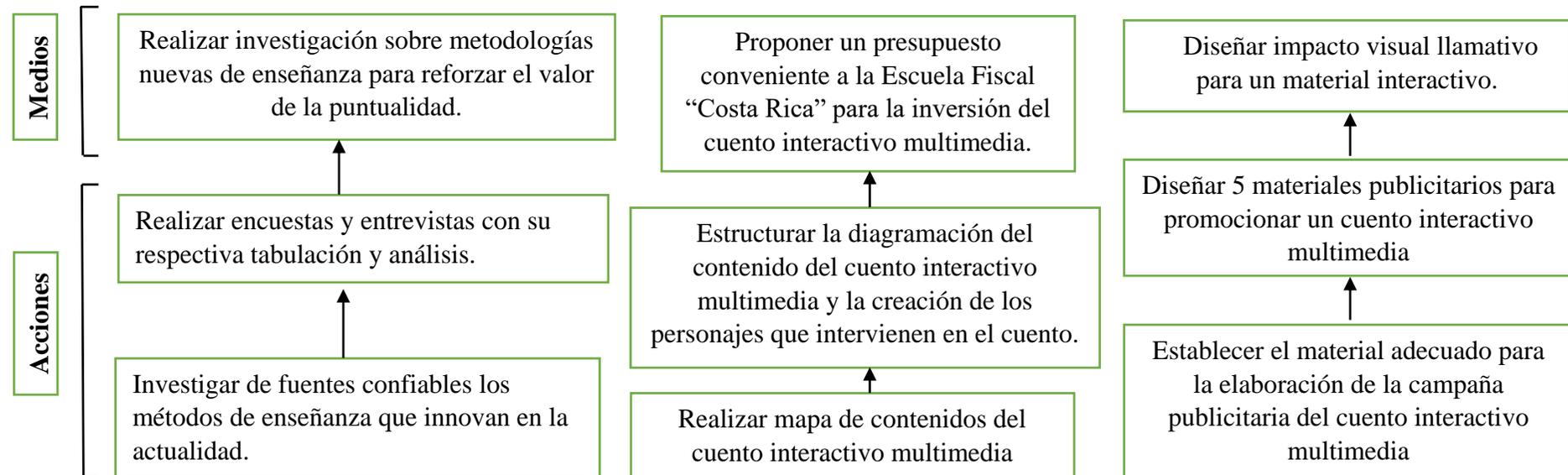
*Elaborado por: Leonardo Quijia*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

## CAPÍTULO IV

### Análisis de alternativas

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



*Figura 4: Creación de acciones y medios.*

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

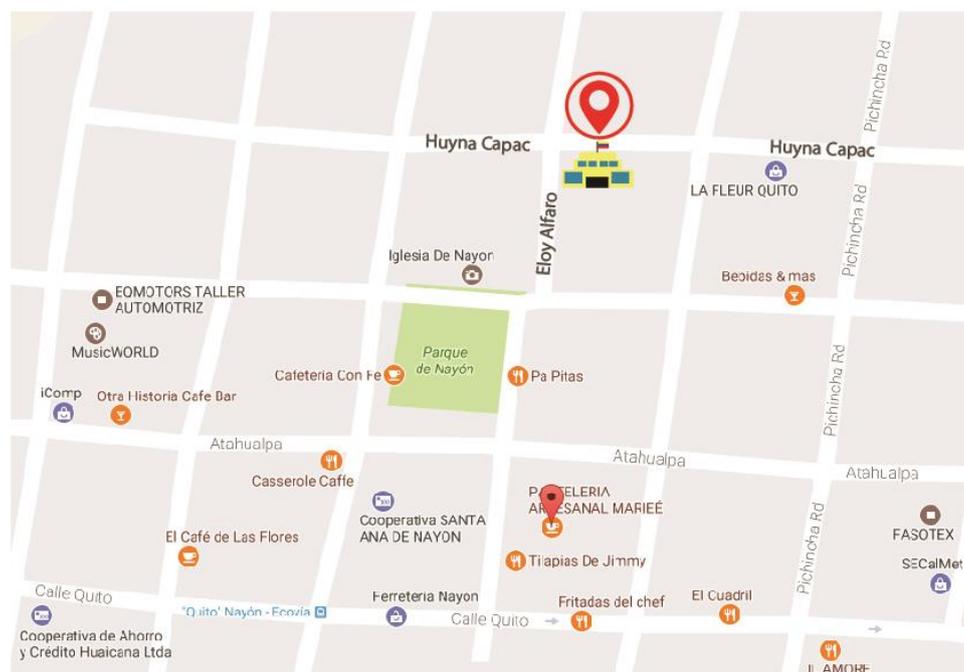
#### 4.01.01. Tamaño de proyecto

El proyecto se va a llevar a cabo en el Distrito Metropolitano de Quito al noroeste, en el sector Nayón en las calles Eloy Alfaro y Huayna Capac, allí se encuentra la Escuela fiscal Costa Rica donde se va a implementar un material didáctico innovador que es un cuento interactivo multimedia.

Se tomará una población finita ya que es medible para llevar a cabo el análisis de dicha población, dentro de la población intervendrán autoridades del establecimiento, docentes, padres de familia y estudiantes. Toda esta población tendrá su respectiva muestra  $N = 80$  para llevar a cabo la investigación de campo.

#### 4.01.02. Localización del proyecto

Dirección: Nayón, Calle Eloy Alfaro y Huayna Capac



*Figura 5: Croquis de la ubicación de la unidad educativa Costa Rica.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

### **4.01.03. Análisis Ambiental**

#### **4.01.03.01. Impacto positivo**

Este proyecto aporta una ayuda ambiental considerable ya que no se empleará una gran cantidad de impresión en papel y tintas de impresión, el producto a realizar es digital una nueva forma de conservar la deforestación del medio Ambiente. Para la promoción y presentación del cuento interactivo multimedia se utilizará material reciclable para la impresión enfocándose al cuidado ambiental.

#### **4.01.03.02. Impacto negativo**

En el aspecto negativo el cuento interactivo multimedia al ser digital empleará uso de energía eléctrica un recurso que no es renovable siendo una de las principales desventajas, otro de los factores negativos es la utilización de tintas o colores con componentes químicos que se emplearán en los contenidos de la publicidad y en la presentación del producto.

#### 4.02. Matriz de análisis de impacto de los objetivos

**Tabla 3:** Análisis del impacto de los objetivos, evaluando en un rango de 0 a 5.

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social.	Factibilidad Política	Total	Categoría
Realizar investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad.	5	5	4	0	0	14	Alto
Investigar nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad	5	5	4	5	0	19	Alto
Proponer un presupuesto conveniente a la Escuela Fiscal "Costa Rica" para la inversión del cuento interactivo multimedia.	5	5	3	4	0	17	Alto
Contar con el interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo	5	5	0	5	0	15	Alto
Diseñar impacto visual llamativo para un material interactivo.	5	5	3	5	2	20	Alto
Contar con la inversión adecuada para promocionar un material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad.	5	5	3	5	2	20	Alto

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

4.03. Diagrama de estrategias

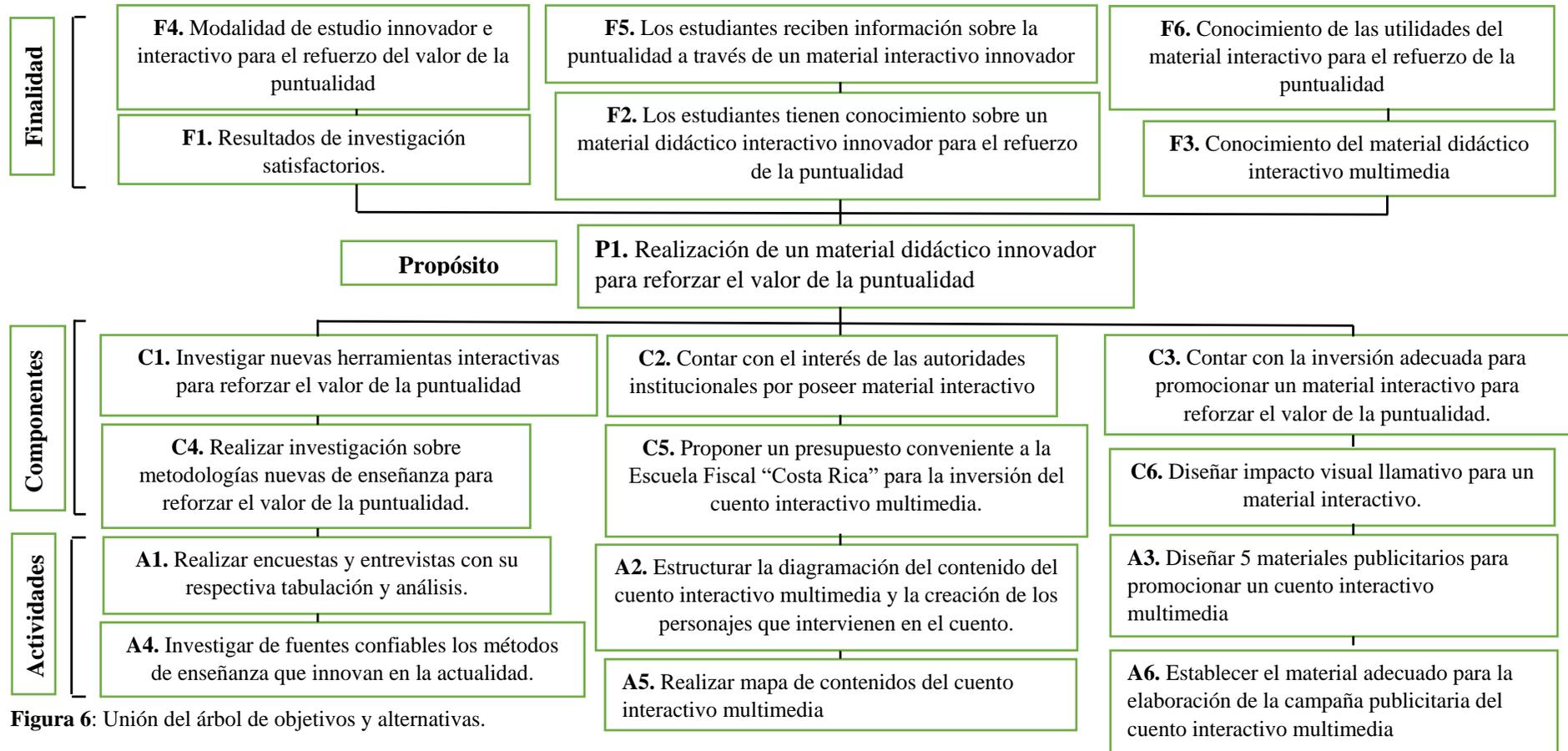


Figura 6: Unión del árbol de objetivos y alternativas.

Elaborado por: Leonardo Quijia

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

#### 4.04. Construcción de la matriz de Marco Lógico.

##### 4.04.01. Revisión de los Criterios para los indicadores.

*Tabla 4:* Implementación de los indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fin	<b>F1.</b> Resultados de investigación satisfactorios.	Los resultados de la investigación serán satisfactorios en un 95%.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Adulto
	<b>F2.</b> Los estudiantes tienen conocimiento sobre un material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad	El conocimiento de los estudiantes hacia el material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad será de un 90%.	90	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Niños de 7 a 10 años.
	<b>F3.</b> Conocimiento del material didáctico interactivo multimedia	El posicionamiento del material didáctico interactivo multimedia será de un 70%.	70	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Niños de 7 a 10 años y adultos.
	<b>F4.</b> Modalidad de estudio innovador e interactivo para el refuerzo del valor de la puntualidad	La modalidad de estudio en el refuerzo del valor de la puntualidad será innovadora en 100%.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Adultos y niños de 7 a 10 años.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>F5.</b> Los estudiantes reciben información sobre la puntualidad a través de un material interactivo innovador	Los estudiantes recibirán información sobre la puntualidad a través de material interactivo innovador en un 95%.	95	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Niños de 7 a 10 años.
	<b>F6.</b> Conocimiento de las utilidades del material interactivo para el refuerzo de la puntualidad	El conocimiento de la utilidad y características del material interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad será de un 90%.	90	Alta	7 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Adultos
<b>Propósito</b>	<b>P1.</b> Realización de un material didáctico innovador para reforzar el valor de la puntualidad	La realización del material didáctico innovador para el refuerzo de la puntualidad se cumplirá en un 100%.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Niños de 7 a 10 años
<b>Componentes</b>	<b>C1.</b> Investigar nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad	El conocimiento de nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad será de un 100%.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Adultos
	<b>C2.</b> Contar con el interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo	El interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo será de un 100 %.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Adultos

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>C3.</b> Contar con la inversión adecuada para promocionar un material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad	La inversión en promocionar el material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad será factible en un 70%.	1	Alta	7 meses	Quito, Nayón "Escuela Costa Rica"	Adultos
	<b>C4.</b> Realizar investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad.	La adecuada investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad será de un 100 %.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón "Escuela Costa Rica"	Adultos
	<b>C5.</b> Proponer un presupuesto conveniente a la Escuela Fiscal "Costa Rica" para la inversión del cuento interactivo multimedia.	El presupuesto de la Escuela Fiscal "Costa Rica" para la inversión del cuento interactivo multimedia será de un 85% conveniente.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón "Escuela Costa Rica"	Adultos
	<b>C6.</b> Diseñar impacto visual llamativo para un material interactivo.	El impacto visual del material interactivo será de un 100%.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón "Escuela Costa Rica"	Jóvenes, adultos y niños de 7 a 10 años.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

Actividades	<b>A1.</b> Realizar encuestas y entrevistas con su respectiva tabulación y análisis.	La realización de encuestas y entrevistas con su respectivo análisis y tabulación se realizará en un 100 %.	80 encuestas y 1 entrevista	Alta	3 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Adultos
	<b>A2.</b> Estructurar la diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia y la creación de los personajes que intervienen en el cuento.	La realización de la estructura y diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia con la creación de los personajes que intervienen en el cuento será de un 100%.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Adultos
	<b>A3.</b> Diseñar 5 materiales publicitarios para promocionar un cuento interactivo multimedia	El diseño de los 5 materiales publicitarios para la promoción del cuento interactivo multimedia será de un 100 %.	5	Alta	6 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Jóvenes y adultos
	<b>A4.</b> Investigar de fuentes confiables los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad.	La investigación en fuentes confiables sobre los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad se cumplirán en un 100%.	1	Alta	5 meses	Quito, Nayón “Escuela Costa Rica”	Adultos

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>A5.</b> Realizar mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia	La elaboración del mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia es de un 100%.	1	Alta	6 meses	Quito, Nayón "Escuela Costa Rica"	Adultos
	<b>A6.</b> Establecer el material adecuado para la elaboración de la campaña publicitaria del cuento interactivo multimedia	La implementación de un material adecuado para la campaña publicitaria será de un 100%	1	Alta	5 meses	Quito, Nayón "Escuela Costa Rica"	Adultos

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

#### 4.04.02. Selección de indicadores.

**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.

*Tabla 5: Calificador de los indicadores*

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificador del indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fin	<b>F1.</b> Resultados de investigación satisfactorios.	Los resultados de la investigación serán satisfactorios en un 95%.	X	X	X	-	X	4	SI
	<b>F2.</b> Los estudiantes tienen conocimiento sobre un material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad	El conocimiento de los estudiantes hacia el material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad será de un 90%.	X	-	-	X	X	3	SI

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>F3.</b> Conocimiento del material didáctico interactivo multimedia	El posicionamiento del material didáctico interactivo multimedia será de un 70%.	X	-	-	X	X	3	SI
	<b>F4.</b> Modalidad de estudio innovador e interactivo para el refuerzo del valor de la puntualidad	La modalidad de estudio en el refuerzo del valor de la puntualidad será innovadora en 100%.	X	-	X	-	X	3	SI
	<b>F5.</b> Los estudiantes reciben información sobre la puntualidad a través de un material interactivo innovador	Los estudiantes recibirán información sobre la puntualidad a través de material interactivo innovador en un 95%.	X	-	X	X	X	4	SI
	<b>F6.</b> Conocimiento de las utilidades del material interactivo para el refuerzo de la puntualidad	El conocimiento de la utilidad y características del material interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad será de un 90%.	X	-	-	-	X	2	NO
<b>Propósito</b>	<b>P1.</b> Realización de un material didáctico innovador para reforzar el valor de la puntualidad	La realización del material didáctico innovador para el refuerzo de la puntualidad se cumplirá en un 100%.	X	-	X	X	X	4	SI
<b>Componentes</b>	<b>C1.</b> Investigar nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad	El conocimiento de nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad será de un 100%.	X	X	-	-	X	3	SI

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

<b>C2.</b> Contar con el interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo	El interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo será de un 100 %.	X	-	-	X	X	3	SI
<b>C3.</b> Contar con la inversión adecuada para promocionar un material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad	La inversión en promocionar el material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad será factible en un 70%.	-	X	X	X	X	4	SI
<b>C4.</b> Realizar investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad.	La adecuada investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad será de un 100 %.	X	X	X	X	X	5	SI
<b>C5.</b> Proponer un presupuesto conveniente a la Escuela Fiscal “Costa Rica” para la inversión del cuento interactivo multimedia.	El presupuesto de la Escuela Fiscal “Costa Rica” para la inversión del cuento interactivo multimedia será de un 85% conveniente.	-	-	-	X	X	2	NO
<b>C6.</b> Diseñar impacto visual llamativo para un material interactivo.	El impacto visual del material interactivo será de un 100% .	X	-	X	X	X	4	SI

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

<b>Actividades</b>	<b>A1.</b> Realizar encuestas y entrevistas con su respectiva tabulación y análisis.	La realización de encuestas y entrevistas con su respectivo análisis y tabulación se realizará en un 100 %.	X	-	X	-	X	3	SI
	<b>A2.</b> Estructurar la diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia y la creación de los personajes que intervienen en el cuento.	La realización de la estructura y diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia con la creación de los personajes que intervienen en el cuento será de un 100%.	X	-	X	X	X	4	SI
	<b>A3.</b> Diseñar 5 materiales publicitarios para promocionar un cuento interactivo multimedia	El diseño de los 5 materiales publicitarios para la promoción del cuento interactivo multimedia será de un 100 %.	X	-	X	X	X	4	SI
	<b>A4.</b> Investigar de fuentes confiables los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad.	La investigación en fuentes confiables sobre los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad se cumplirán en un 100%.	X	X	X	X	X	5	SI

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>A5.</b> Realizar mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia	La elaboración del mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia es de un 100%.	X	-	X	-	X	3	SI
	<b>A6.</b> Establecer el material adecuado para la elaboración de la campaña publicitaria del cuento interactivo multimedia	La implementación de un material adecuado para la campaña publicitaria será de un 100%	X	X	X	-	X	4	SI

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

#### 4.04.01. Medios de verificación.

**Tabla 6:** Distribución de los medios de investigación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación.				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de Análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fin	<b>F1.</b> Resultados de investigación satisfactorios.	Los resultados de la investigación serán satisfactorios en un 95%.	Secundaria	Información	Simple verificación	C/6 meses	Investigador
	<b>F2.</b> Los estudiantes tienen conocimiento sobre un material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad	El conocimiento de los estudiantes hacia el material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad será de un 90%.	Primaria	Encuesta	Estadística	C/ 6 meses	Investigador
	<b>F3.</b> Conocimiento del material didáctico interactivo multimedia	El posicionamiento del material didáctico interactivo multimedia será de un 70%.	Primaria	Observación directa	Simple Verificación	C/ 6 meses	Investigador
	<b>F4.</b> Modalidad de estudio innovador e interactivo para el refuerzo del valor de la puntualidad	La modalidad de estudio en el refuerzo del valor de la puntualidad será innovadora en 100%.	Primaria	Observación directa	Simple Verificación	C/ 6 meses	Investigador

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>F5.</b> Los estudiantes reciben información sobre la puntualidad a través de un material interactivo innovador	Los estudiantes recibirán información sobre la puntualidad a través de material interactivo innovador en un 95%.	Primaria	Observación directa	Simple Verificación	C/ 6 meses	Investigador
	<b>F6.</b> Conocimiento de las utilidades del material interactivo para el refuerzo de la puntualidad	El conocimiento de la utilidad y características del material interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad será de un 90%.	Primaria	Encuesta	Estadística	C/ 6 meses	Investigador
<b>Propósito</b>	<b>P1.</b> Realización de un material didáctico innovador para reforzar el valor de la puntualidad	La realización del material didáctico innovador para el refuerzo de la puntualidad se cumplirá en un 100%.	Primaria	Entrevista	Estadística	C/ 6 meses	Investigador
<b>Componentes</b>	<b>C1.</b> Investigar nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad	El conocimiento de nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad será de un 100%.	Secundaria	Información	Simple verificación	C/6 meses	Investigador
	<b>C2.</b> Contar con el interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo.	El interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo será de un 100 %.	Primaria	Entrevista	Estadística	C/ 6 meses	Investigador

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>C3.</b> Contar con la inversión adecuada para promocionar un material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad	La inversión en promocionar el material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad será factible en un 70%.	Primaria	Entrevista	Estadística	C/ 6 meses	Investigador
	<b>C4.</b> Realizar investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad.	La adecuada investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad será de un 100 %.	Secundaria	Información	Simple verificación	C/7 meses	Investigador
	<b>C5.</b> Proponer un presupuesto conveniente a la Escuela Fiscal “Costa Rica” para la inversión del cuento interactivo multimedia.	El presupuesto de la Escuela Fiscal “Costa Rica” para la inversión del cuento interactivo multimedia será de un 85% conveniente.	Primaria	Entrevista	Estadística	C/ 6 meses	Investigador
	<b>C6.</b> Diseñar impacto visual llamativo para un material interactivo.	El impacto visual del material interactivo será de un 100% .	Primaria	Entrevista	Estadística	C/ 6 meses	Investigador

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

<b>Actividades</b>	<b>A1.</b> Realizar encuestas y entrevistas con su respectiva tabulación y análisis.	La realización de encuestas y entrevistas con su respectivo análisis y tabulación se realizará en un 100 %.	Primaria	Entrevista y Encuestas	Estadística	C/ 6 meses	Investigador
	<b>A2.</b> Estructurar la diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia y la creación de los personajes que intervienen en el cuento.	La realización de la estructura y diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia con la creación de los personajes que intervienen en el cuento será de un 100%.	Primaria	Observación directa	Simple Verificación	C/ 6 meses	Investigador
	<b>A3.</b> Diseñar 5 materiales publicitarios para promocionar un cuento interactivo multimedia	El diseño de los 5 materiales publicitarios para la promoción del cuento interactivo multimedia será de un 100 %.	Primaria	Observación directa	Simple Verificación	C/ 6 meses	Investigador
	<b>A4.</b> Investigar de fuentes confiables los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad.	La investigación en fuentes confiables sobre los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad se cumplirán en un 100%.	Secundaria	Información	Simple verificación	C/7 meses	Investigador

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>A5.</b> Realizar mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia	La elaboración del mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia es de un 100%.	Primaria	Observación directa	Simple Verificación	C/ 6 meses	Investigador
	<b>A6.</b> Establecer el material adecuado para la elaboración de la campaña publicitaria del cuento interactivo multimedia	La implementación de un material adecuado para la campaña publicitaria será de un 100%.	Primaria	Observación directa	Simple verificación	C/6 meses	Investigador

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

#### 4.04.04. Supuestos

**Tabla 7:** Mención de los supuestos del proyecto.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fin	<b>F1.</b> Resultados de investigación satisfactorios.	El investigador obtenga una enfermedad de consideración para abandonar la investigación.	-	-	-	X	X
	<b>F2.</b> Los estudiantes tienen conocimiento sobre un material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad	Los docentes no emplean el material didáctico interactivo innovador para reforzar el valor de la puntualidad.	X	-	X	-	-
	<b>F3.</b> Conocimiento del material didáctico interactivo multimedia	Cancelación de clases por una epidemia contagiosa.	-	-	X	-	-

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>F4.</b> Modalidad de estudio innovador e interactivo para el refuerzo del valor de la puntualidad.	Los docentes no pueden emplear esta modalidad interactiva porque está dañada la computadora.	X	-	-	-	-
	<b>F5.</b> Los estudiantes reciben información sobre la puntualidad a través de un material interactivo innovador.	Cancelación de clases por el motivo de erupción de un volcán cercano.	-	-	-	X	-
	<b>F6.</b> Conocimiento de las utilidades del material interactivo para el refuerzo de la puntualidad	El material informativo de las utilidades del cuento interactivo sea extraviado.	-	-	X	-	-
<b>Propósito</b>	<b>P1.</b> Realización de un material didáctico innovador para reforzar el valor de la puntualidad	Los programas donde se realiza el proyecto colapsen dañando el resultado final.	X	-	-	-	-
<b>Componentes</b>	<b>C1.</b> Investigar nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad	El desinterés de las autoridades al innovar las herramientas de estudio de la institución.	X	-	-	-	-
	<b>C2.</b> Contar con el interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo.	Cambio de autoridades institucionales.	-	X	-	-	-

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>C3.</b> Contar con la inversión adecuada para promocionar un material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad	El presupuesto para promocionar la materia sea invertido en otra necesidad para la institución.	X	-	X	-	-
	<b>C4.</b> Realizar investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad.	Las fuentes de investigación sobre nuevas tendencias de metodologías de enseñanza sean desactualizadas.	-	-	X	-	-
	<b>C5.</b> Proponer un presupuesto conveniente a la Escuela Fiscal “Costa Rica” para la inversión del cuento interactivo multimedia.	Inversión en otras necesidades de la institución aislando el proyecto.	X	-	-	-	-
	<b>C6.</b> Diseñar impacto visual llamativo para un material interactivo.	La imprenta donde se mandó los artes nos entrega un producto de baja calidad.	-	-	X	-	-

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

<b>Actividades</b>	<b>A1.</b> Realizar encuestas y entrevistas con su respectiva tabulación y análisis.	Las autoridades del establecimiento no permitan la realización de las encuestas y entrevistas.	-	-	-	-	-
	<b>A2.</b> Estructurar la diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia y la creación de los personajes que intervienen en el cuento.	La computadora donde se almacenaban todos los archivos del proyecto se dañó perdiendo los contenidos.	X	-	-	-	-
	<b>A3.</b> Diseñar 5 materiales publicitarios para promocionar un cuento interactivo multimedia	Los programas de diseño gráfico donde se realiza el proyecto colapsen dañando el resultado final.	-	-	-	-	-
	<b>A4.</b> Investigar de fuentes confiables los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad.	Las fuentes de investigación sean inventadas y sin hechos realísticos.	-	-	X	-	-

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

	<b>A5.</b> Realizar mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia	La computadora donde se almacenaban todos los archivos del proyecto se dañó perdiendo los contenidos.	-	-	-	-	-
	<b>A6.</b> Establecer el material adecuado para la elaboración de la campaña publicitaria del cuento interactivo multimedia	El costo del material se elevó y sobrepasó de nuestro presupuesto adquirido.	X	X	-	-	X

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

#### 4.04.05. Matriz marco lógico.

**Tabla 8:** Resumen de las tablas anteriores (fines, propósito comunes y actividades)

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<b>FINES</b>			
<b>F.1.</b> Resultados de investigación satisfactorios.	<b>F.1.1.</b> Los resultados de la investigación serán satisfactorios en un 95%.	<b>F.1.1.1.</b> Información y simple verificación.	<b>F.1.1.1.1.</b> El investigador obtenga una enfermedad de consideración para abandonar la investigación.
<b>F.2.</b> Los estudiantes tienen conocimiento sobre un material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad	<b>F.2.2.</b> El conocimiento de los estudiantes hacia el material didáctico interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad será de un 90%.	<b>F.2.2.2.</b> Encuesta y estadística.	<b>F.2.2.2.2.</b> Los docentes no emplean el material didáctico interactivo innovador para reforzar el valor de la puntualidad.
<b>F.3.</b> Conocimiento del material didáctico interactivo multimedia	<b>F.3.3.</b> El posicionamiento del material didáctico interactivo multimedia será de un 70%.	<b>F.3.3.3.</b> Observación directa y simple verificación.	<b>F.3.3.3.3.</b> Cancelación de clases por una epidemia contagiosa.
<b>F.4.</b> Modalidad de estudio innovador e interactivo para el refuerzo del valor de la puntualidad.	<b>F.4.4.</b> La modalidad de estudio en el refuerzo del valor de la puntualidad será innovadora en 100%.	<b>F.4.4.4.</b> Observación directa y simple verificación.	<b>F.4.4.4.4.</b> Los docentes no pueden emplear esta modalidad interactiva porque está dañada la computadora.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

<b>F.5.</b> Los estudiantes reciben información sobre la puntualidad a través de un material interactivo innovador.	<b>F.5.5.</b> Los estudiantes recibirán información sobre la puntualidad a través de material interactivo innovador en un 95%.	<b>F.5.5.5.</b> Observación directa y simple verificación.	<b>F.5.5.5.5.</b> Cancelación de clases por el motivo de erupción de un volcán cercano.
<b>F.6.</b> Conocimiento de las utilidades del material interactivo para el refuerzo de la puntualidad	<b>F.6.6.</b> El conocimiento de la utilidad y características del material interactivo innovador para el refuerzo de la puntualidad será de un 90%.	<b>F.6.6.6.</b> Encuesta y estadística.	<b>F.6.6.6.6.</b> El material informativo de las utilidades del cuento interactivo sea extraviado.
<b>PROPÓSITO</b>			
<b>P.1.</b> Realización de un material didáctico innovador para reforzar el valor de la puntualidad	<b>P.1.1.</b> La realización del material didáctico innovador para el refuerzo de la puntualidad se cumplirá en un 100%.	<b>P.1.1.1.</b> Entrevista y estadística.	<b>P.1.1.1.1.</b> Los programas donde se realiza el proyecto colapsen dañando el resultado final.
<b>COMPONENTES</b>			
<b>C.1.</b> Investigar nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad	<b>C.1.1.</b> El conocimiento de nuevas herramientas interactivas para reforzar el valor de la puntualidad será de un 100%.	<b>C.1.1.1.</b> Información y simple verificación.	<b>C.1.1.1.1.</b> El desinterés de las autoridades al innovar las herramientas de estudio de la institución.
<b>C.2.</b> Contar con el interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo.	<b>C.2.2.</b> El interés de las autoridades institucionales por poseer material interactivo será de un 100 %.	<b>C.2.2.2.</b> Entrevista y estadística.	<b>C.2.2.2.2.</b> Cambio de autoridades institucionales.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

<b>C.3.</b> Contar con la inversión adecuada para promocionar un material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad	<b>C.3.3.</b> La inversión en promocionar el material interactivo para reforzar el valor de la puntualidad será factible en un 70%.	<b>C.3.3.3.</b> Entrevista y estadística.	<b>C.3.3.3.3.</b> El presupuesto para promocionar el materia sea invertido en otra necesidad para la institución.
<b>C.4.</b> Realizar investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad.	<b>C.4.4.</b> La adecuada investigación sobre metodologías nuevas de enseñanza para reforzar el valor de la puntualidad será de un 100 %.	<b>C.4.4.4.</b> Información y simple verificación.	<b>C.4.4.4.4.</b> Las fuentes de investigación sobre nuevas tendencias de metodologías de enseñanza sean desactualizadas.
<b>C.5.</b> Proponer un presupuesto conveniente a la Escuela Fiscal “Costa Rica” para la inversión del cuento interactivo multimedia.	<b>F.5.5.</b> El presupuesto de la Escuela Fiscal “Costa Rica” para la inversión del cuento interactivo multimedia será de un 85% conveniente.	<b>F.5.5.5.</b> Entrevista y estadística.	<b>F.5.5.5.5.</b> Inversión en otras necesidades de la institución aislando el proyecto.
<b>C.6.</b> Diseñar impacto visual llamativo para un material interactivo.	<b>C.6.6.</b> El impacto visual del material interactivo será de un 100% .	<b>C.6.6.6.</b> Entrevista y estadística.	<b>C.6.6.6.6.</b> La imprenta donde se mandó los artes nos entrega un producto de baja calidad.
<b>ACTIVIDADES</b>			
<b>A.1.</b> Realizar encuestas y entrevistas con su respectiva tabulación y análisis.	<b>A.1.1.</b> La realización de encuestas y entrevistas con su respectivo análisis y tabulación se realizará en un 100 %.	<b>A.1.1.1.</b> Entrevista, encuesta y estadística.	<b>A.1.1.1.1.</b> Las autoridades del establecimiento no permitan la realización de las encuestas y entrevistas.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

<b>A.2.</b> Estructurar la diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia y la creación de los personajes que intervienen en el cuento.	<b>A.2.2.</b> La realización de la estructura y diagramación del contenido del cuento interactivo multimedia con la creación de los personajes que intervienen en el cuento será de un 100%.	<b>A.2.2.2.</b> Observación directa y simple verificación.	<b>A.2.2.2.2.</b> La computadora donde se almacenaban todos los archivos del proyecto se dañó perdiendo los contenidos.
<b>A.3.</b> Diseñar 5 materiales publicitarios para promocionar un cuento interactivo multimedia.	<b>A.3.3.</b> El diseño de los 5 materiales publicitarios para la promoción del cuento interactivo multimedia será de un 100 %.	<b>A.3.3.3.</b> Observación directa y simple verificación.	<b>A.3.3.3.3.</b> Los programas de diseño gráfico donde se realiza el proyecto colapsen dañando el resultado final.
<b>A.4.</b> Investigar de fuentes confiables los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad.	<b>A.4.4.</b> La investigación en fuentes confiables sobre los métodos de enseñanza que innovan en la actualidad se cumplirán en un 100%.	<b>A.4.4.4.</b> Información y simple verificación.	<b>A.4.4.4.4.</b> Las fuentes de investigación sean inventadas y sin hechos realísticos.
<b>A.5.</b> Realizar mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia.	<b>A.5.5.</b> La elaboración del mapa de contenidos del cuento interactivo multimedia es de un 100%.	<b>A.5.5.5.</b> Observación directa y simple verificación.	<b>A.5.5.5.5.</b> La computadora donde se almacenaban todos los archivos del proyecto se dañó perdiendo los contenidos.
<b>A.6.</b> Establecer el material adecuado para la elaboración de la campaña publicitaria del cuento interactivo multimedia	<b>A.6.6.</b> La implementación de un material adecuado para la campaña publicitaria será de un 100%	<b>A.6.6.6.</b> Observación directa y simple verificación.	<b>A.6.6.6.6.</b> El costo del material se eleve y sobrepase de nuestro presupuesto adquirido.

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

## CAPÍTULO V

### La propuesta

#### 5.01. Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta (Multimedia)

##### 5.01.01. La puntualidad

“Los valores humanos construyen los “principios” de una persona, y la implementación de esos principios en su vida son su ética” (Luis Cariaga, 2014, Capítulo I). Los valores humanos están presentes en todo ámbito tanto como educativo, laboral, educativo, deporte etc. Cada uno de los valores humanos son de suma importancia que toda persona debe aprender uno de ellos es la puntualidad cuyo objetivo principal de esto es más conocido como llegar a tiempo y organizar nuestras actividades de manera adecuada a nuestras necesidades para ser puntual a cada una de ellas.

Según Miguel Agüero, en nuestra cultura latina, es bastante normal llegar tarde a cualquier lugar. Es tan fuerte la cultura, que llegar a tiempo a un evento tiende a ser visto extraño por la mayoría de las personas. La realidad es que llegar a tiempo a cualquier compromiso, no solo es una muestra de buena educación y puntualidad, sino además de disciplina y respeto a otras personas.

Fuente obtenida de ([www.miguelaguero.com](http://www.miguelaguero.com)).

Es de suma importancia que en cada sistema de educación exista el refuerzo de la puntualidad como se menciona en el libro “Los valores humanos nos enseñan con amor esfuerzo no solamente cultura y una buena parte de los conocimientos que tenemos...” (Luis Cariaga, 2014, Capítulo II).

## **5.01.02. Medios educativos**

### **5.01.02.01. Medios impresos**

Los medios impresos son un gran apoyo para la tarea del formador pues históricamente se han utilizado para transmitir contenidos de todo tipo. Entre los documentos impresos didácticos están, entre otros: los folletos, las cartillas, los manuales técnicos, los fascículos, los libros, las guías técnicas y de aprendizaje.

### **5.01.02.02. Medios Auditivos**

Entre los medios auditivos tenemos la palabra hablada, radio, cintas grabadas, discos y teléfono. La radio nos permite a través de las ondas hertzianas llegar a un gran público simultáneamente con el mismo mensaje.

### **5.01.02.03. Audiovisuales**

Es un lenguaje compuesto, que articula sincrónicamente códigos visuales, verbales (palabra hablada) y sonoros (música, efectos) para construir universos autónomos.

### **5.01.02.04. Componentes audiovisuales**

- **Video**

Es un medio basado en el almacenamiento de la imagen y sonido mediante impresión magnética o digital para uso inmediato.

- **Televisión**

Este medio de comunicación utilizado de manera didáctica nos permite generalizar el mensaje de manera simultánea a un gran público.

- **Sonoviso**

El sonoviso es una técnica audiovisual que consiste en la proyección de una secuencia de diapositivas fotográficas en sincronización con el sonido.

Información obtenida de la fuente de (Oscar López, 2006).

### **5.01.03. Multimedia**

Multimedia es un término que hace referencia a cualquier tipo de presentación de la información a través de sonidos, imágenes, animaciones, videos, e interactividad. No podemos considerar la informática sin la presencia de los elementos multimedia, por esta razón estos son elementos esenciales en aplicaciones educativas, juegos, programas de gestión y aplicación web. Todos estos recursos hacen de la multimedia el principal elemento a la hora de transmitir la información a los usuarios (Milahual y Claudio, 2013, p 220).

### **5.01.04. Materiales que innovan en la educación**

Las herramientas educativas son de suma importancia para el aprendizaje de los estudiantes “Los profesores de hoy en día pueden elegir, así, entre técnicas tan variadas como producir su propio material audiovisual, crear presentaciones basadas en diapositivas digitales, elaborar animaciones, editar secuencias de video a partir de fragmentos de películas o programas de televisión...” (Gerardo Arrarte, 2012, p 111). Cada docente educativo para su facilidad de enseñanza opta por desarrollar material interactivo para ser aplicado a la materia y nutrir de forma diferente a los estudiantes el conocimiento.

La tecnología de hoy en día nos facilita a una educación de calidad claro todo esto dependiendo de la factibilidad que se obtenga para aplicar esas metodologías de estudio, vivimos en una época donde todo lo referente al uso tecnológico es de vital importancia y ayuda en la formación y entretenimiento, esto se puede aplicar al método de estudio para innovar la educación y las herramientas para captar la atención de los estudiantes.

Las nuevas tecnologías facilitan la creación por parte del profesor de material didáctico propio, más atractivo que el que podemos elaborar con medios más tradicionales. Este material puede estar diseñado para su impresión y uso en un aula convencional, o bien para la interacción de los estudiantes con el propio material (Gerardo Arrarte, 2012, p 111).

#### **5.01.05. Material didáctico interactivo**

Los materiales comúnmente utilizados en las instituciones educativas son impresos o físicos elaborados de cualquier material, pero ahora uno de los materiales que cada vez toma fuerza son los multimedia o digitales por el motivo que vivimos en una etapa tecnológica donde los estudiantes les llama más la atención estas herramientas de interacción multimedia.

En el segundo caso, podemos hablar de material interactivo. Esta interacción podrá realizarse de forma local, es decir, interactuando con el ordenador en que previamente se ha almacenado el material, o bien a través de la red, cuando el material esté disponible en un servidor de internet (Gerardo Arrarte, 2012, p 112).

### 5.01.06. El color

El color, según Sir Isaac Newton, es una sensación que se produce en respuesta a una estimulación nerviosa del ojo. Esta estimulación es causada por los rayos de luz y por las longitudes de onda que lo componen.

Uno de los principales temas del diseño es la comprensión del color, como menciona Newton es una estimulación causada por los rayos de luz, pero en lo largo del tiempo se han dado significados para cada uno de los colores porque cada uno de ellos transmite una sensación.

Fuente obtenida de la página web ([www.fotonostra.com/grafico/modeloscolor.htm](http://www.fotonostra.com/grafico/modeloscolor.htm))

Parece haber general acuerdo sobre el hecho de que cada uno de los colores posee una expresión y significado específicos. La investigación experimental sobre el tema no abunda. Debe hacerse constancia de que los sentimientos o emociones asociados al color corresponden a la cultura occidental, ya que, en otras culturas, los mismos colores pueden expresar significados totalmente opuestos... (Antonio Valero, 2013, p 202).

El color es una amplia gama de variedad, pero cada uno de ellos varían en los métodos de aplicación que se usa como en impresiones o métodos multimedia, "También por esta razón algunos sistemas de codificación de imagen y video, como el JPEG o el MPEG y televisión, pierden de manera intencionada más información de la componente azul, ya que nuestros ojos no percibirán esta pérdida" (Antonio Valero, 2013, p 128).

### **5.01.07. Modos de color**

Según la página web Fotonostra, existen diferentes círculos cromáticos. Isaac Newton (1642 - 1726) fue el primero que ordenó los colores construyendo un convincente círculo cromático sobre el cual se han basado la mayoría de los estudios posteriores.

En la actualidad, uno de los más aceptados y utilizado es el modelo de Albert Münsell (1858 - 1918) basado en: Tono - Saturación - Valor (HSV).

Otro de los más utilizados y reconocidos es el modelo CMYK (basado en los colores cyan, Magenta, Amarillo y Negro).

El modelo RGB (basado en los primarios luz rojo, verde y azul).

El sistema de color Pantone (para definir colores en impresos con tintas).

Fuente obtenida de la página web ([www.fotonostra.com/grafico/modeloscolor.htm](http://www.fotonostra.com/grafico/modeloscolor.htm))

### **5.01.08. Programa Adobe Illustrator**

La aplicación de gráficos vectoriales estándar del sector te permite crear logotipos, iconos, bocetos, tipografías y complejas ilustraciones para cualquier formato: impreso, web, interactivo, vídeo y móvil.

Fuente obtenida de la página web ([www.adobe.com/la/products/illustrator.html](http://www.adobe.com/la/products/illustrator.html)).

### **5.01.09. Programa Adobe Flash Profesional**

Se trata de una aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript.

Flash es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la

producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma. Diseña animaciones interactivas con herramientas de dibujo vanguardistas, publícalas en diferentes plataformas, como Flash/Adobe AIR, HTML5 Canvas, WebGL o incluso para plataformas personalizadas, y llega a usuarios de televisión o de prácticamente cualquier ordenador de sobremesa o dispositivo móvil.

Fuente obtenida de la página web ([www.adobe.com/es/products/animate.html](http://www.adobe.com/es/products/animate.html))

### **5.02. Descripción de la herramienta**

Para el desarrollo del mencionado proyecto es oportuno la utilización de encuestas y entrevista como herramienta de recolección de datos para el desarrollo del proyecto.

A continuación, presentamos el formato de la encuesta y su tabulación.

### 5.02.01. Formato de encuesta.

#### Encuesta

**Agradezco por su valioso tiempo y me permita presentarle una encuesta referente a un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años, donde necesito que usted encierre en un círculo o subraye la opción en que esté de acuerdo.**

**Agradezco su colaboración por llenar la encuesta.**

1. ¿Cree usted que se debe realizar un material didáctico interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a los niños de 7 a 10 años de edad?
 

SI	NO
----	----
2. ¿Cree usted que los contenidos que se van a compartir en el cuento interactivo multimedia ayudaran a reforzar el valor de la puntualidad?
 

SI	NO
----	----
3. ¿Cree usted que es importante reforzar a los niños de 7 a 10 años el valor de la puntualidad?
 

SI	NO
----	----
4. ¿Cree usted que el cuento interactivo multimedia llamara la atención del niño?
 

SI	NO
----	----
5. ¿Usted impulsa a sus niños el valor de la puntualidad?
 

SI	NO
----	----
6. ¿Cree que los docentes educativos estén capacitados para emplear este material didáctico?
 

SI	NO
----	----
7. ¿Cuánto estaría dispuesto a invertir por el cuento interactivo multimedia?
 

\$10 -\$ 15	\$20 -\$ 25	\$30 o más
-------------	-------------	------------
8. ¿Considera muy bueno que la institución donde su niño asiste, tenga este material interactivo innovador para reforzar la puntualidad?
 

SI	NO
----	----
9. ¿Cree usted que al implementar un material interactivo en la institución aumentaría su prestigio académico?
 

SI	NO
----	----
10. ¿Considera que para la formación primaria de los niños de 7 a 10 años debe estar incluido el refuerzo de los valores humanos entre ellos el valor de la puntualidad?
 

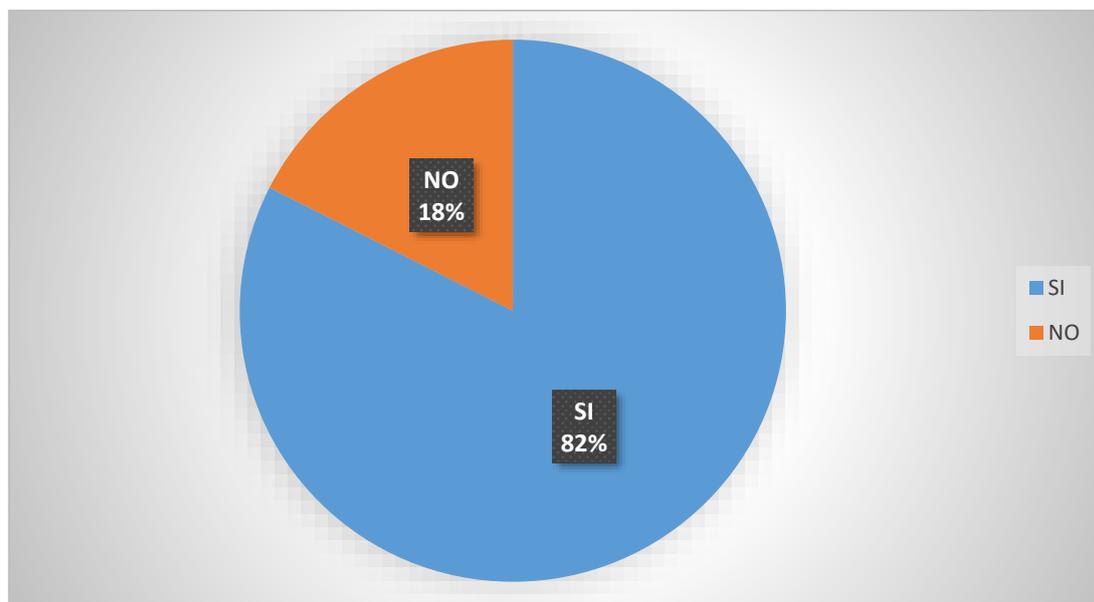
SI	NO
----	----

### 5.02.02. Tabulación de encuestas.

#### Pregunta 1

**Tabla 9:** Tabulación de la pregunta 1 de la encuesta.

¿Cree usted que se debe realizar un material didáctico interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a los niños de 7 a 10 años de edad?		
	Conteo	Porcentaje
SI	66	82%
NO	14	18%



**Figura 7:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 1.

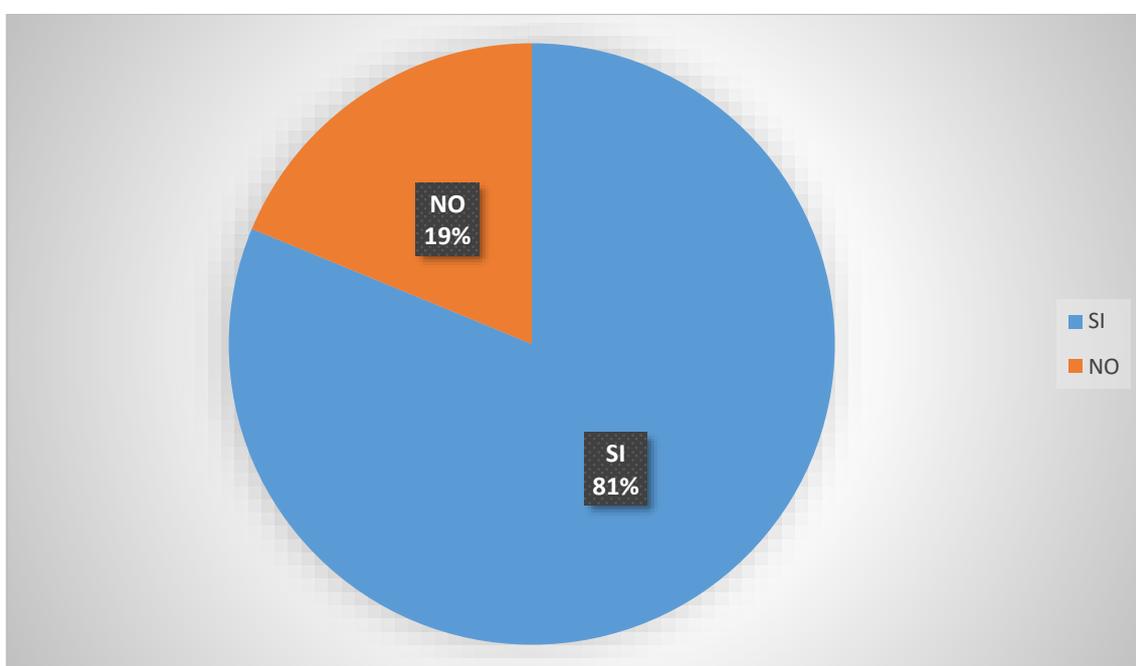
#### Análisis

El mayor porcentaje de las personas encuestadas dicen estar de acuerdo con la realización de una materia didáctico interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad y el porcentaje menor no está de acuerdo con la realización del material didáctico.

## Pregunta 2

**Tabla 10:** Tabulación de la pregunta 2 de la encuesta

¿Cree usted que los contenidos que se van a compartir en el cuento interactivo multimedia ayudaran a reforzar el valor de la puntualidad?		
	Conteo	Porcentaje
SI	65	81%
NO	15	19%



**Figura 8:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 2.

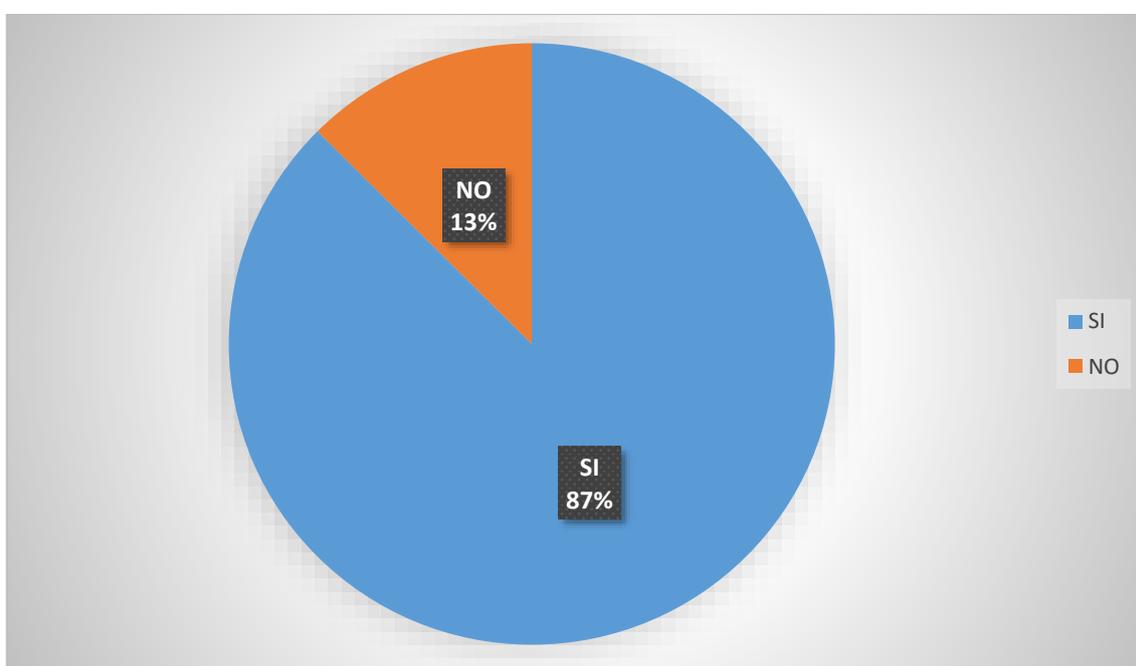
## Análisis

La mayoría de las personas encuestadas creen que los contenidos que se van a compartir en el cuento multimedia será de gran ayuda para el reforzo de la puntualidad y el porcentaje restante no cree que los contenidos ayuden a reforzar el valor de la puntualidad.

### Pregunta 3

**Tabla 11:** Tabulación de la pregunta 3 de la encuesta

¿Cree usted que es importante reforzar a los niños de 7 a 10 años el valor de la puntualidad?		
	Conteo	Porcentaje
SI	70	87%
NO	10	13%



**Figura 9:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 3.

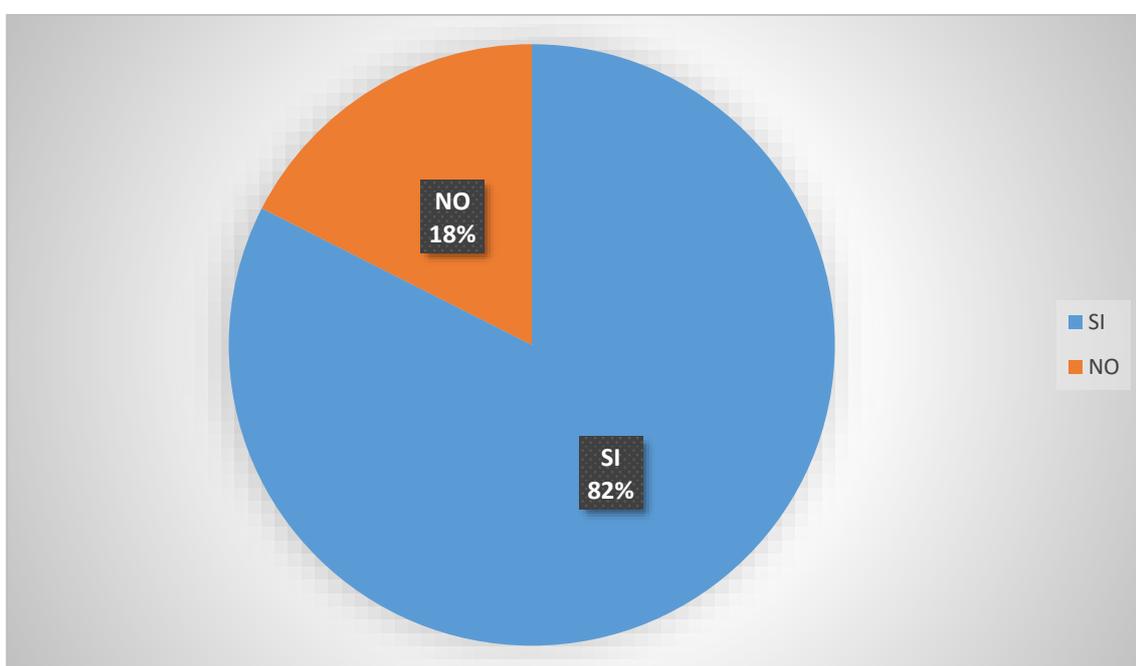
### Análisis

El mayor porcentaje de las personas encuestadas dicen que es importante el reforzamiento del valor de la puntualidad a los niños de 7 a 10 años y el porcentaje menor no cree que sea importante el reforzamiento del valor de la puntualidad.

#### Pregunta 4

**Tabla 12:** Tabulación de la pregunta 4 de la encuesta

¿Cree usted que el cuento interactivo multimedia llamara la atención del niño?		
	Conteo	Porcentaje
SI	66	82%
NO	14	18%



**Figura 10:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 4.

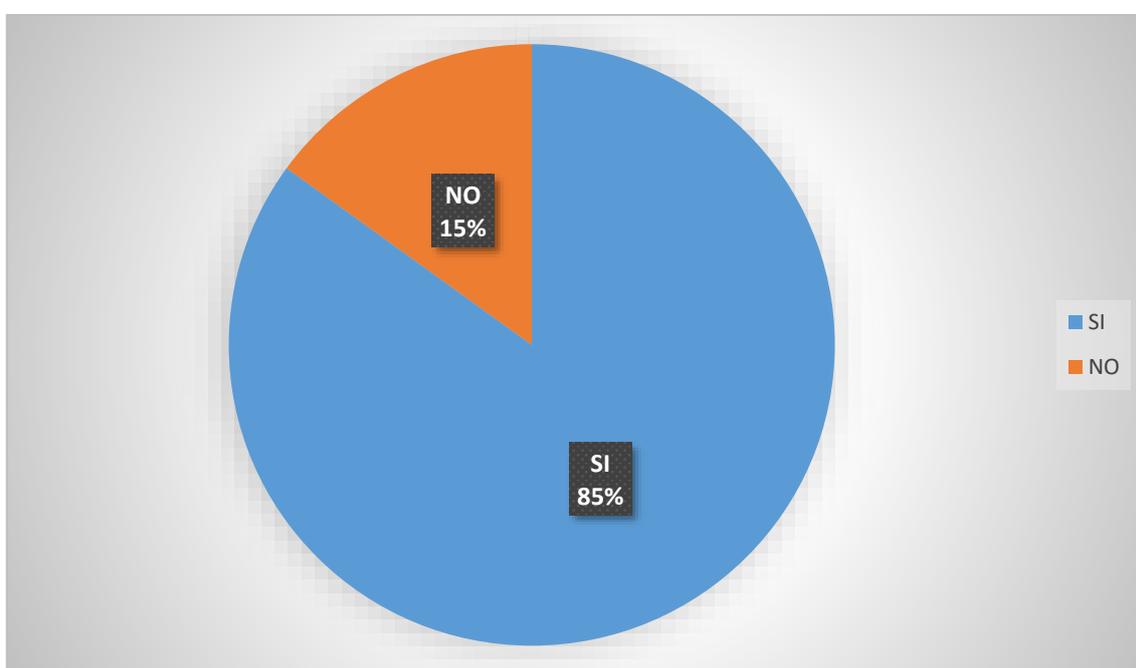
#### Análisis

En las personas encuestas el mayor porcentaje dice que un cuento interactivo multimedia si captará la atención de los niños y el porcentaje menor no cree que un cuento interactivo llame la atención de los niños.

### Pregunta 5

**Tabla 13:** Tabulación de la pregunta 5 de la encuesta

¿Usted impulsa a sus niños el valor de la puntualidad?		
	Conteo	Porcentaje
SI	68	85%
NO	12	15%



**Figura 11:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 5.

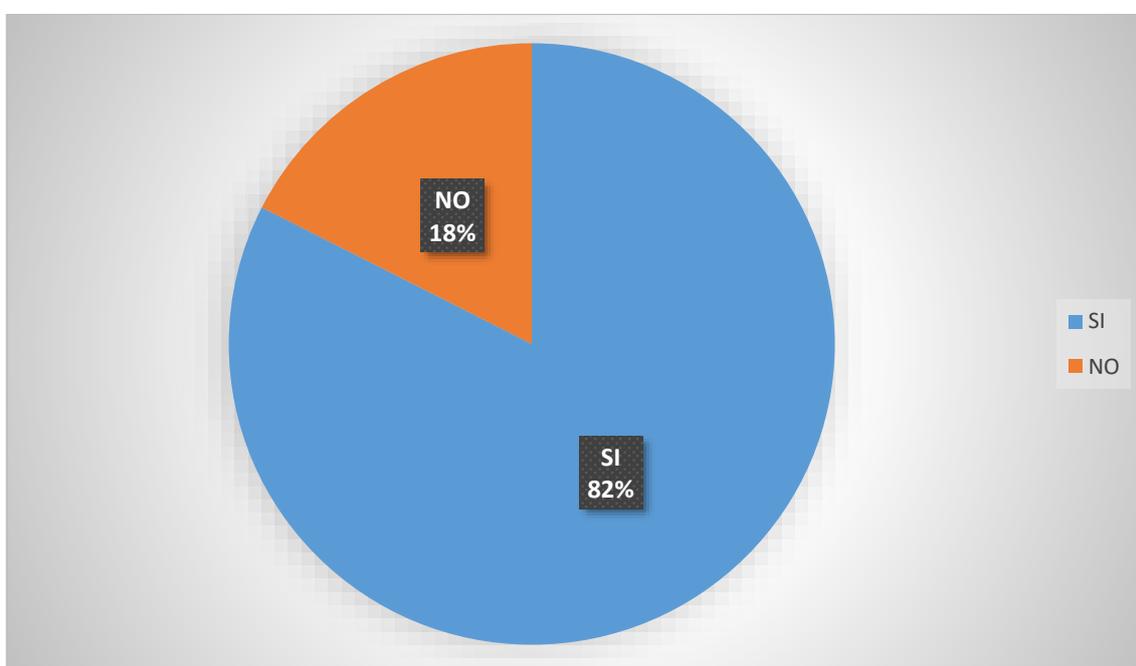
### Análisis

El mayor porcentaje de las personas encuestadas dicen impulsar y priorizar el valor de la puntualidad a sus niños y el porcentaje menor no impulsa a sus niños el valor de la puntualidad.

### Pregunta 6

**Tabla 14:** Tabulación de la pregunta 6 de la encuesta

<b>¿Cree que los docentes educativos estén capacitados para emplear este material didáctico?</b>		
	<b>Conteo</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	66	82%
NO	14	18%



**Figura 12 :** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 6.

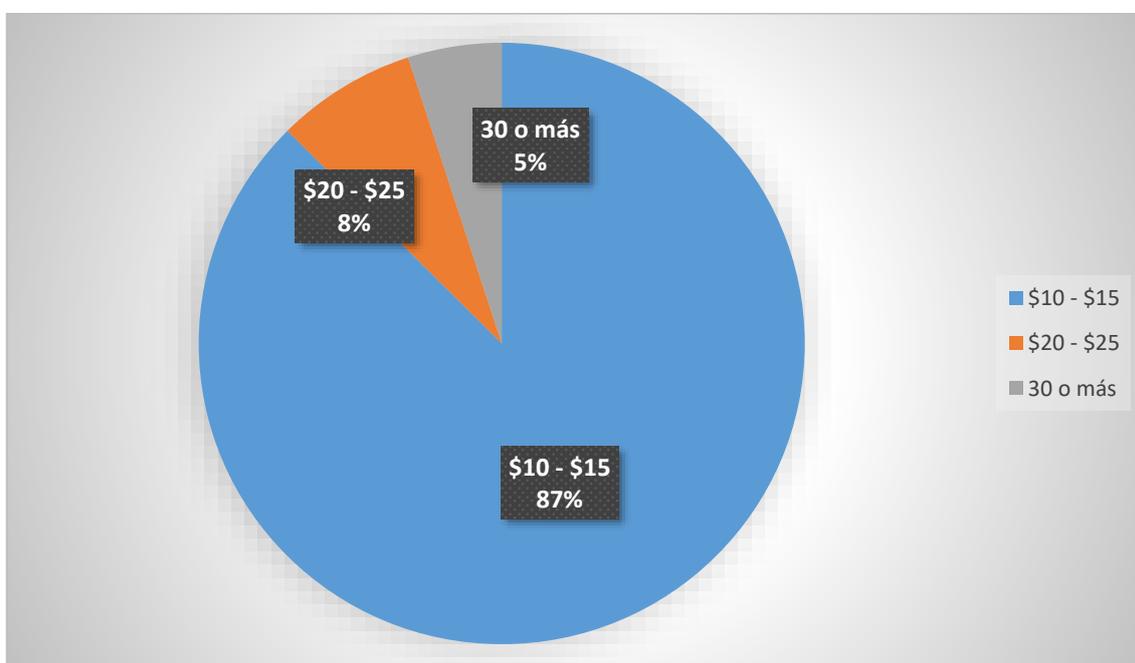
### Análisis

El mayor porcentaje de las personas encuestadas dicen estar de acuerdo que los docentes educativos estén capacitados para emplear este material didáctico y el porcentaje menor no está de acuerdo con dicha capacitación para los docentes educativos.

### Pregunta 7

**Tabla 15:** Tabulación de la pregunta 7 de la encuesta

¿Cuánto estaría dispuesto a invertir por el cuento interactivo multimedia?		
	Conteo	Porcentaje
\$10 - \$15	70	87%
\$20 - \$25	6	8%
\$30 o más	4	5%



**Figura 13:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 7.

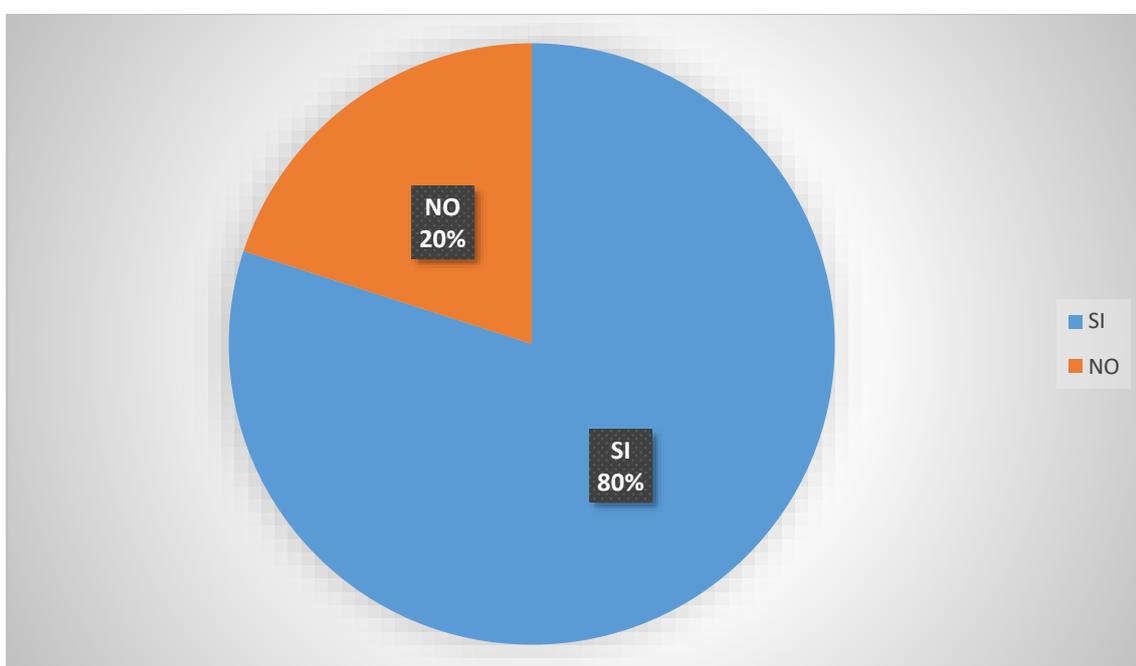
### Análisis.

El mayor porcentaje de las personas encuestadas están dispuestos a cancelar un valor de 10 a 15 dólares por el cuento interactivo multimedia y el 8 % de los encuestados dicen estar de acuerdo con pagar un costo de 20 a 25 dólares y porcentaje restante dicen estar dispuestos a cancelar de 30 dólares en adelante.

### Pregunta 8

**Tabla 16:** Tabulación de la pregunta 8 de la encuesta

<b>¿Considera muy bueno que la institución donde su niño asiste, tenga este material interactivo innovador para reforzar la puntualidad?</b>		
	<b>Conteo</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	64	80%
NO	16	20%



**Figura 14:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 8.

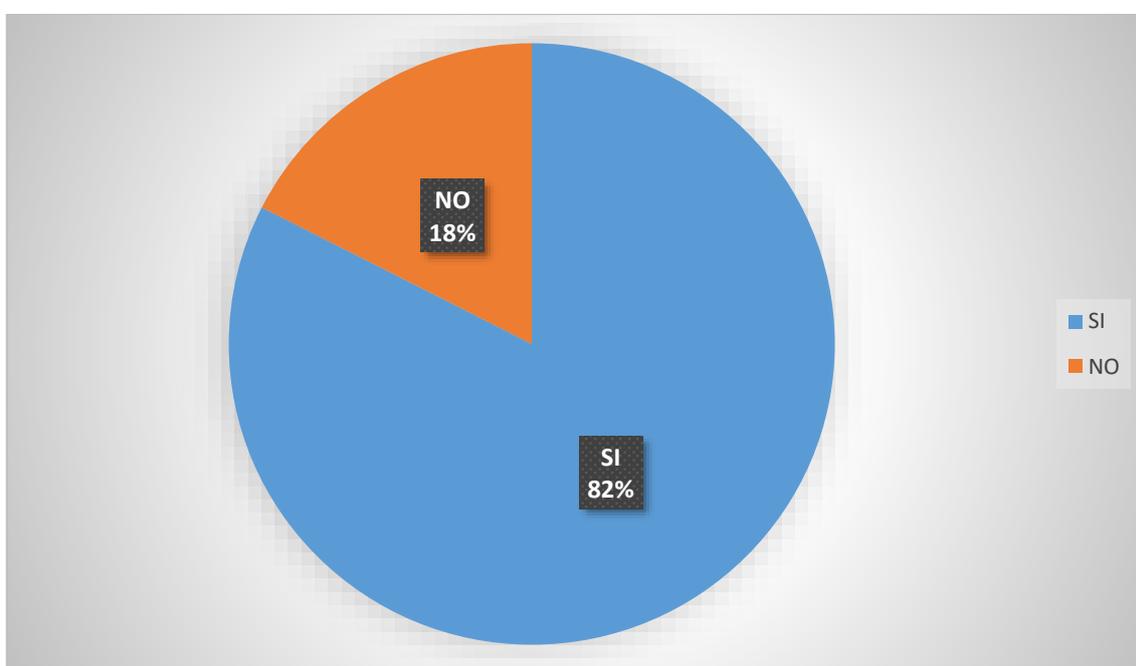
### Análisis

El mayor porcentaje de las personas encuestadas consideran muy bueno que la institución educativa donde los niños asisten tenga un material didáctico innovador para reforzar el valor de la puntualidad y el porcentaje menor no considera favorable que la institución educativa sea poseedora de un material innovador para reforzar el valor de la puntualidad.

### Pregunta 9

**Tabla 17:** Tabulación de la pregunta 9 de la encuesta

¿Cree usted que al implementar un material interactivo en la institución aumentaría su prestigio académico?		
	Conteo	Porcentaje
SI	66	82%
NO	14	18%



**Figura 15:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 9.

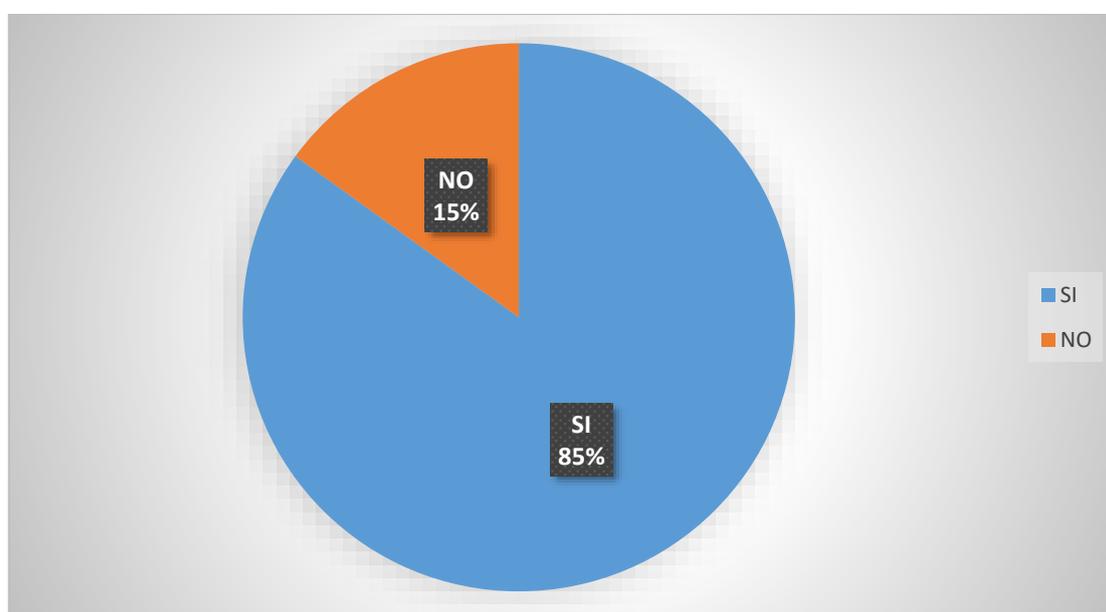
### Análisis

El mayor porcentaje de las personas encuestadas dicen que al implementar un material interactivo innovador la institución aumentaría su prestigio académico y el porcentaje menor no está de acuerdo que con la implementación de dicho material aumente el prestigio académico de la institución educativa.

### Pregunta 10

**Tabla 18:** Tabulación de la pregunta 10 de la encuesta

<b>¿Considera que para la formación primaria de los niños de 7 a 10 años debe estar incluido el refuerzo de los valores humanos entre ellos el valor de la puntualidad?</b>		
	<b>Conteo</b>	<b>Porcentaje</b>
SI	68	85%
NO	12	15%



**Figura 16:** Gráfico del pastel del porcentaje de los resultados de la encuesta pregunta 10.

### Análisis

El mayor porcentaje de las personas encuestadas dicen estar de acuerdo que la formación primaria de los niños de 7 a 10 años debe estar incluido el refuerzo de los valores humanos priorizando el valor de la puntualidad y el porcentaje menor no está de acuerdo con incluir el refuerzo de los valores humanos en la formación académica de los niños.

### 5.02.03. Entrevista

A continuación, presentamos el formato de entrevista.

#### **Pregunta 1**

¿Qué entiende usted por el valor de la puntualidad?

#### **Pregunta 2**

¿Cree usted que el ser puntual ayuda a formarse como una persona de bien en la sociedad?

#### **Pregunta 3**

¿Cree que es importante informar sobre la puntualidad a los niños? ¿Por qué?

#### **Pregunta 4**

¿Qué procedimiento lleva a cabo cuando un niño llega atrasado a la institución educativa?

#### **Pregunta 5**

¿Cómo percibe usted la situación actual de la institución educativa considerando que hay una gran cantidad de niños atrasados?

#### **Pregunta 6**

¿Qué metodología utilizan actualmente en la institución para reforzar los valores humanos entre ellos el valor de la puntualidad a los niños?

#### **Pregunta 7**

¿Usted cree que al innovar con un material didáctico facilite el refuerzo del valor de la puntualidad? ¿Por qué?

#### **Pregunta 8**

¿Qué entiende por material didáctico interactivo multimedia?

#### **Pregunta 9**

¿En la actualidad existen nuevas herramientas para reforzar el valor de la puntualidad entre ellas el material didáctico interactivo multimedia, por qué no han implementado alguna herramienta innovadora en la institución educativa?

#### **Pregunta 10**

¿Cómo percibe usted la situación económica de la institución para invertir en un material interactivo multimedia?

### **5.03. Formulación de proceso de aplicación (Proyecto multimedia)**

#### **5.03.01. Planificación**

##### **5.03.01.01. Propósito**

El presente proyecto tiene como propósito reforzar el valor de la puntualidad, siendo un material interactivo multimedia incentivará en el usuario su atención para que pueda percibir todos los contenidos que ofrece el material didáctico.

##### **5.01.01.02. Usuario**

El cuento interactivo multimedia está dirigido a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica".

##### **5.01.01.03. Herramientas**

- **Adobe Illustrator**

En el programa de Adobe Illustrator se realizará la creación de todos los gráficos, interfaces, escenarios, botones y personajes que intervendrán dentro del cuento interactivo multimedia, aquí se diseña cada estructura de los objetos en vectores para que una vez culminado con el diseño se llevará cada objeto a la plataforma de animación de cuento.

- **Adobe Flash profesional**

En el programa de Adobe Flash Profesional se realizará toda la animación de cada personaje del cuento y de los escenarios, mediante la codificación de ActionScript y los botones se enlazará a cada escena para que tenga una secuencia completando el cuento.

#### 5.01.01.04. Desarrollo

El cuento interactivo multimedia tiene a desarrollarse de la siguiente manera.

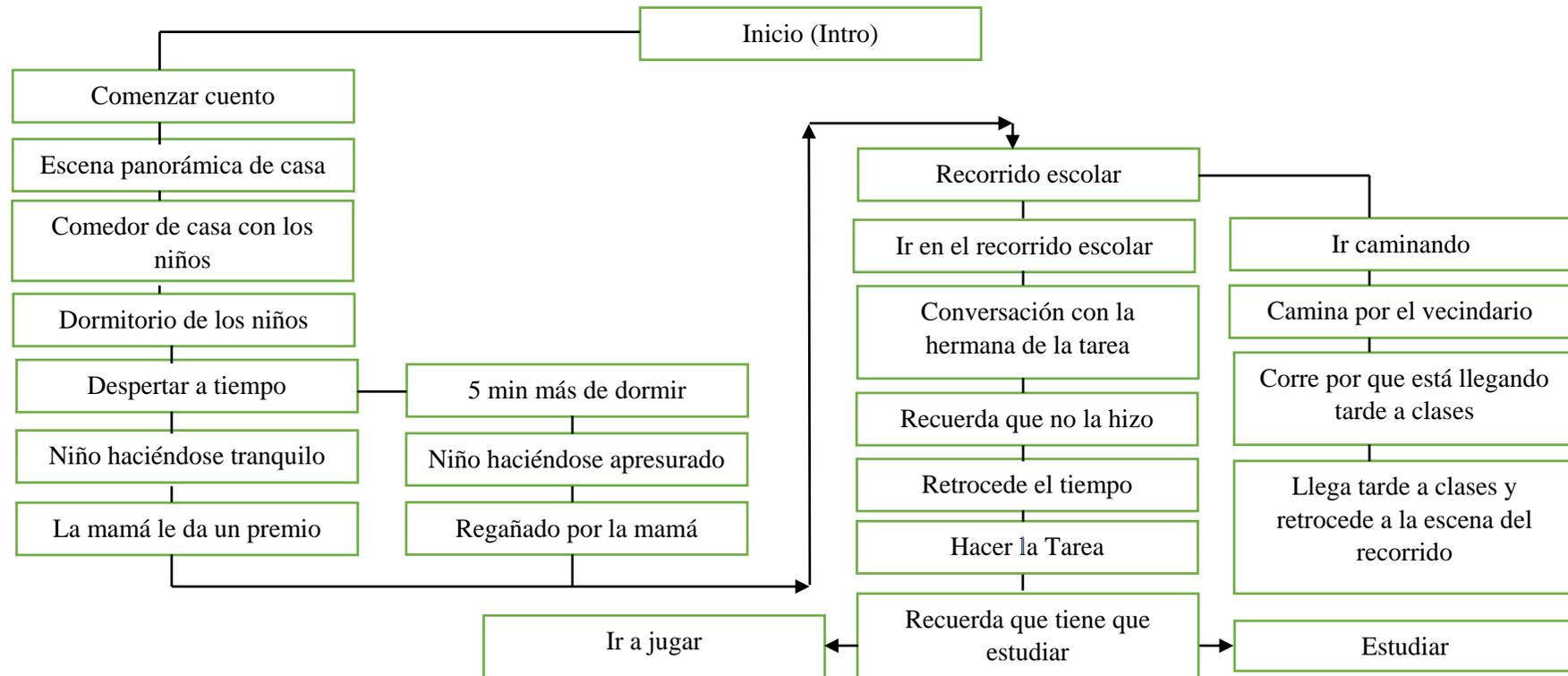
1. Al ingresar el CD interactivo al ordenador, arranca con la interfaz principal y se despliega el botón de inicio.
2. Al pulsar en el botón de iniciar se observa una vista panorámica del hogar de los personajes, cambio de toma se enfocan a los personajes en el comedor de la casa la niña contenta y el niño pensativo, en la misma toma se reproducirá la voz en off con la narrativa de la historia.
3. Se encuentran los personajes en sus dormitorios y el usuario tiene de decidir entre seguir descansando o levantarse a tiempo mediante la botonera.
4. Mediante la decisión del usuario, si escogió levantarse temprano la continuación del cuento será favorable, pero a lo que avance le cuento seguirán comparativas que son buenas o malas que esta debe decidir el usuario mediante una botonera para que la trayectoria del cuento sea favorable.
5. En la escena que se encuentra el personaje en el dormitorio, si escoge levantarse tarde la trayectoria del cuento no será favorable, pero a lo que avance el cuento seguirán apareciendo comparativas de bueno o malo que el usuario debe decidir mediante una botonera.
6. Si el usuario toma las decisiones adecuadas que realiza una persona puntual al fin del día y del cuento todas las actividades y aventuras serán positivas y los resultados favorables.

7. Si el usuario no toma las decisiones adecuadas que realiza una persona puntual al fin del día y del cuento todas las actividades y aventuras no serán positivas y tendrá que presenciar las consecuencias de una persona impuntual.

#### **5.01.01.05. Contenidos**

Los contenidos que tiene el cuento interactivo multimedia son la mayoría de gráficos y animaciones, consta desde un inicio con una interfaz de intro con una botonera de inicio, que se enlazan a las demás interfaces que cada una de las interfaces contienen la narrativa de la historia, la narrativa será de una voz en off (Narrador), otro de los contenidos del cuento son las animaciones de los personajes y escenario para que sea el cuento entretenido, el cuento consta con mensajes de reflexión para el usuario siga la trama de la historia y aprenda de lo que es la puntualidad.

### 5.01.01.06. Mapa de contenidos



**Nota:** El mapa de contenidos muestra la temática que se va a llevar a cabo, no se muestra todas las escenas ya que se realizaría muy extenso.

**Figura 17:** Mapa de contenidos del desarrollo del cuento.

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

### 5.03.02. Diseño de interfaz

#### 5.03.02.01. Imagen corporativa

##### 5.03.02.01.01. Full color



*Figura 18: Logotipo del cuento interactivo multimedia.*

### 5.03.02.01.02. Logotipo escala de grises



*Figura 19: Logotipo con los colores a escala de grises del proyecto.*

### 5.03.02.01.03. Logotipo Positivo y Negativo.



*Figura 20: Logotipo en modo de color positivo.*



*Figura 21: Logotipo en modo de color negativo.*

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



## 5.03.02.01.04. Retícula

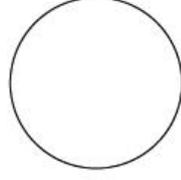
**Escala**

Letra de referencia

**U = X**

*Figura 22: Imagen del logotipo con su respectiva grafimetría.*

### 5.03.02.01.05. Modos de color (Hexadecimal, CMYK, RGB, Pantone)

	<b>Pantone:</b> 179 C <b>Hexad.:</b> ED1F24	<b>C:</b> 0% <b>M:</b> 99% <b>Y:</b> 100% <b>K:</b> 0%	<b>R:</b> 237% <b>G:</b> 31% <b>B:</b> 36%
	<b>Pantone:</b> 7510 C <b>Hexad.:</b> F7901D	<b>C:</b> 0% <b>M:</b> 52% <b>Y:</b> 100% <b>K:</b> 0%	<b>R:</b> 247% <b>G:</b> 144% <b>B:</b> 29%
	<b>Pantone:</b> 2 C <b>Hexad.:</b> B8B8B8	<b>C:</b> 0% <b>M:</b> 0% <b>Y:</b> 0% <b>K:</b> 27%	<b>R:</b> 184% <b>G:</b> 184% <b>B:</b> 184%
	<b>Pantone:</b> 6 C <b>Hexad.:</b> 000000	<b>C:</b> 75% <b>M:</b> 68% <b>Y:</b> 67% <b>K:</b> 90%	<b>R:</b> 0% <b>G:</b> 0% <b>B:</b> 0%
	<b>Pantone:</b> 723 C <b>Hexad.:</b> CA6E28	<b>C:</b> 16% <b>M:</b> 66% <b>Y:</b> 100% <b>K:</b> 4%	<b>R:</b> 202% <b>G:</b> 110% <b>B:</b> 40%
	<b>Pantone:</b> 427 U <b>Hexad.:</b> FFFFFFFF	<b>C:</b> 0% <b>M:</b> 0% <b>Y:</b> 0% <b>K:</b> 0%	<b>R:</b> 255% <b>G:</b> 255% <b>B:</b> 255%
	<b>Pantone:</b> 7624 C <b>Hexad.:</b> 831618	<b>C:</b> 28% <b>M:</b> 100% <b>Y:</b> 100% <b>K:</b> 35%	<b>R:</b> 131% <b>G:</b> 22% <b>B:</b> 24%

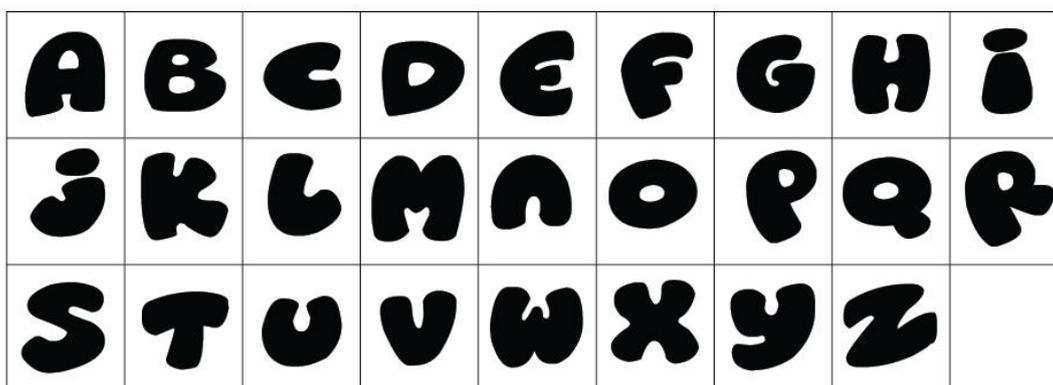
**Figura 23:** Colores corporativos del proyecto.

### 5.03.02.01.06. Tipografías

Las tipografías que se emplearon en el logotipo son las siguientes.

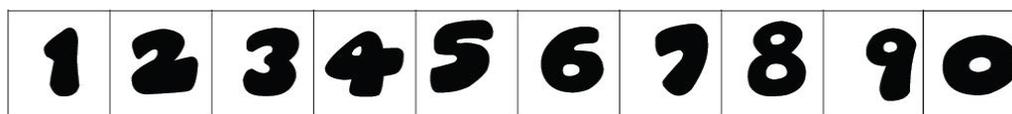
**Tipo de letra:** Roundish Toons

**Mayúsculas**



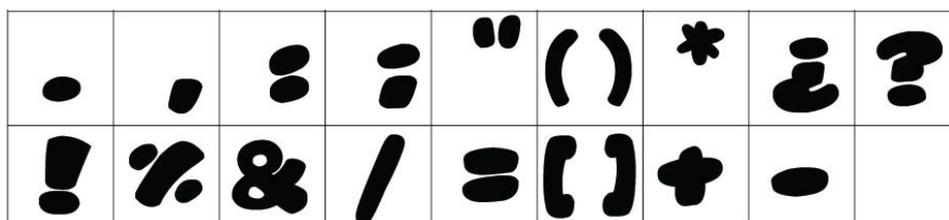
*Figura 24: Tipografía empleada en la imagen corporativa del proyecto.*

**Números**



*Figura 25: Tipografía empleada en el proyecto.*

**Signos**



*Figura 26: Tipografía empleada en el proyecto.*

**Tipo de letra:** Boulodrome Bold (Bold)

**Mayúsculas**

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>
<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>
<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>	

*Figura 27: Tipografía empleada en el proyecto.*

**Minúsculas**

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

*Figura 28: Tipografía empleada en el proyecto.*

**Números**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

*Figura 29: Tipografía empleada en el proyecto.*

## Signos

.	,	:	;	=	( )	*	¿	?
!	%	&	/	+	-	\$		

*Figura 30: Tipografía empleada en el proyecto.*

### 5.03.02.01.07. Disposiciones correctas



*Figura 31: Disposiciones correctas del logotipo del proyecto.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

### 5.03.02.01.08. Disposiciones incorrectas



*Figura 32: Disposiciones incorrectas del logotipo del proyecto.*

### 5.03.02.01.09. Fondos correctos



*Figura 33: Fondos adecuados para la utilización del logotipo.*

### 5.03.02.01.10. Fondos incorrectos



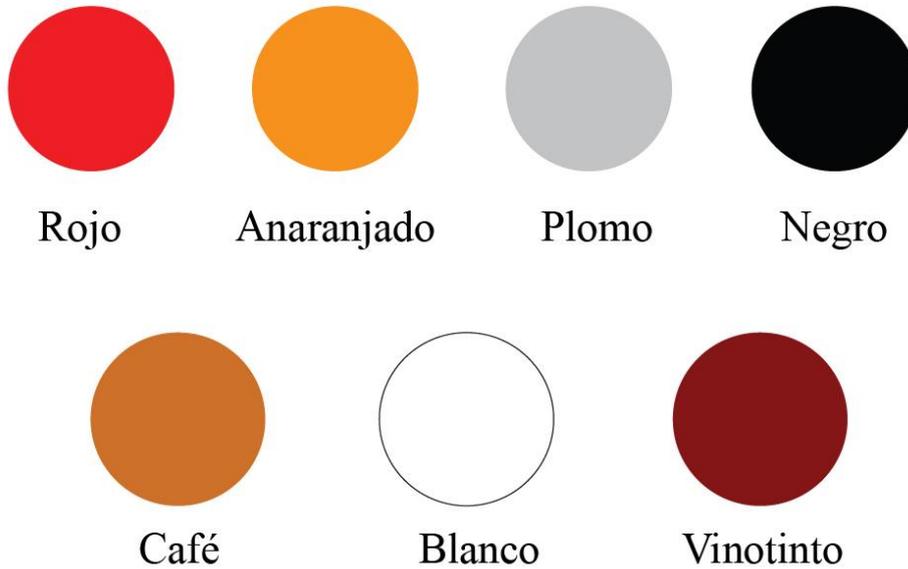
*Figura 34: Fondos incorrectos para la utilización del logotipo.*

### 5.03.02.01.11. Colores incorrectos



*Figura 35: Colores corporativos incorrectos para la utilización del logotipo.*

### 5.03.02.02. Colores de la interfaz



*Figura 36: Colores corporativos que se van a emplear dentro del cuento.*

### 5.03.02.03. Tipografías

La tipografía que se empleará en el cuento interactivo multimedia es la siguiente.

**Tipo de letra:** Boulodrome Bold (Bold)

**Mayúsculas**

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>
<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>
<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>	

*Figura 37: Tipografía que se va a emplear dentro el cuento interactivo.*

## Minúsculas

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

*Figura 38: Tipografía que se va a emplear dentro el cuento interactivo.*

## Números

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>0</b>
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------

*Figura 39: Tipografía que se va a emplear dentro el cuento interactivo.*

## Signos

<b>.</b>	<b>,</b>	<b>:</b>	<b>;</b>	<b>=</b>	<b>( )</b>	<b>*</b>	<b>¿</b>	<b>?</b>
<b>!</b>	<b>%</b>	<b>&amp;</b>	<b>/</b>	<b>+</b>	<b>-</b>	<b>\$</b>		

*Figura 40: Tipografía que se va a emplear dentro el cuento interactivo.*

#### 5.03.02.04. Botones

Botones de interacción o selección que se presentan en la navegación del cuento interactivo multimedia la siguiente imagen de botones son el formato que se llevará a cabo en todo el cuento solo variará su contenido de texto.



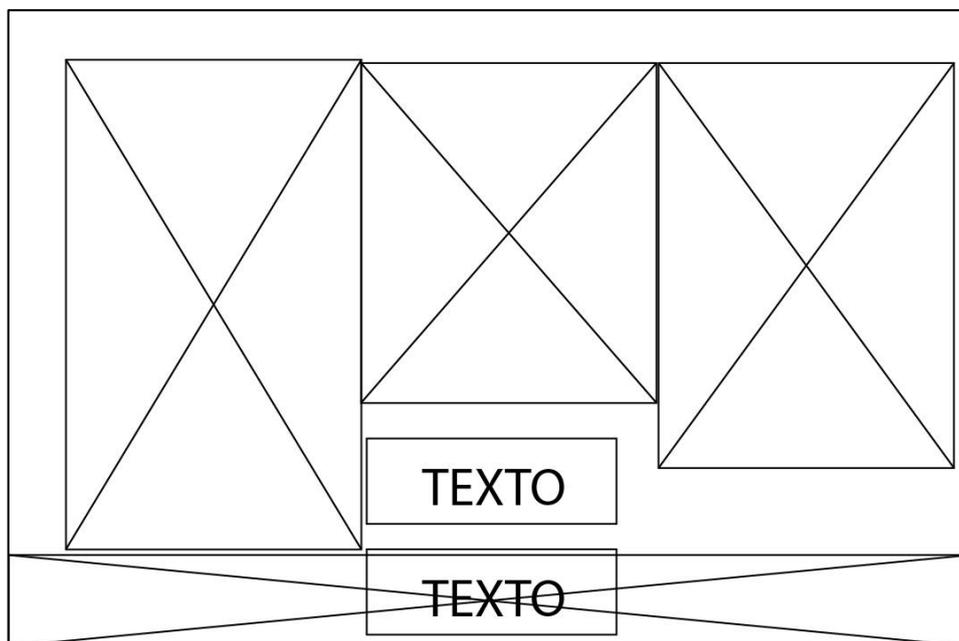
*Figura 41: Botonera de interacción dentro del cuento multimedia.*

Botón de inicio (Intro)

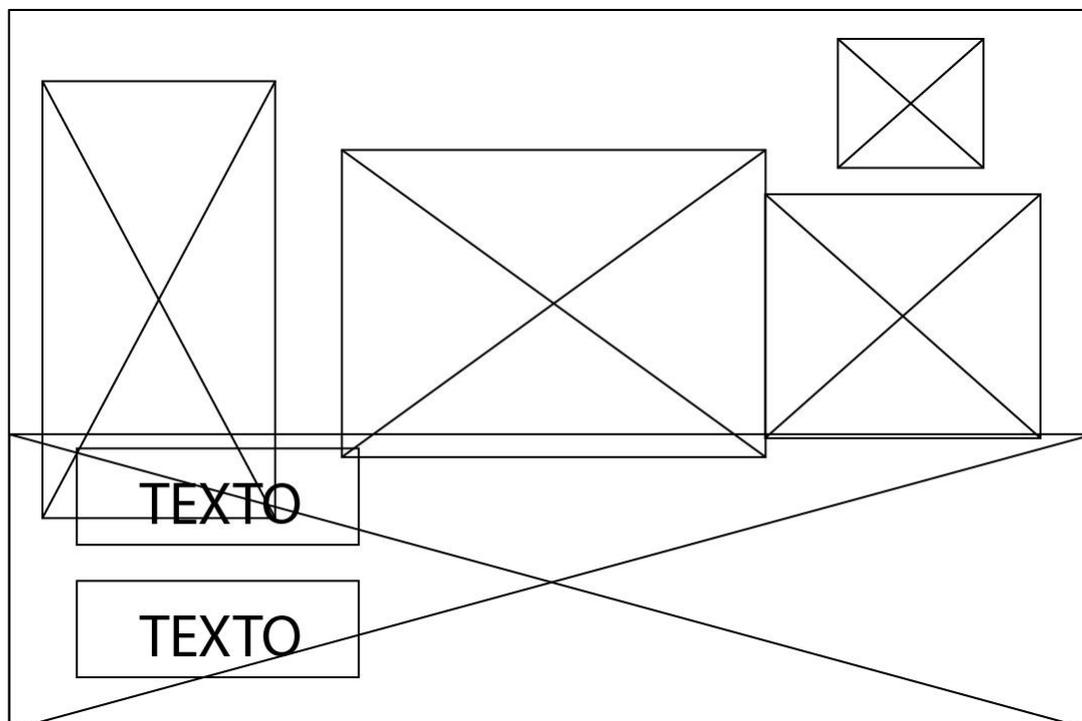


*Figura 42: Botonera de interacción dentro del cuento multimedia de inicio.*

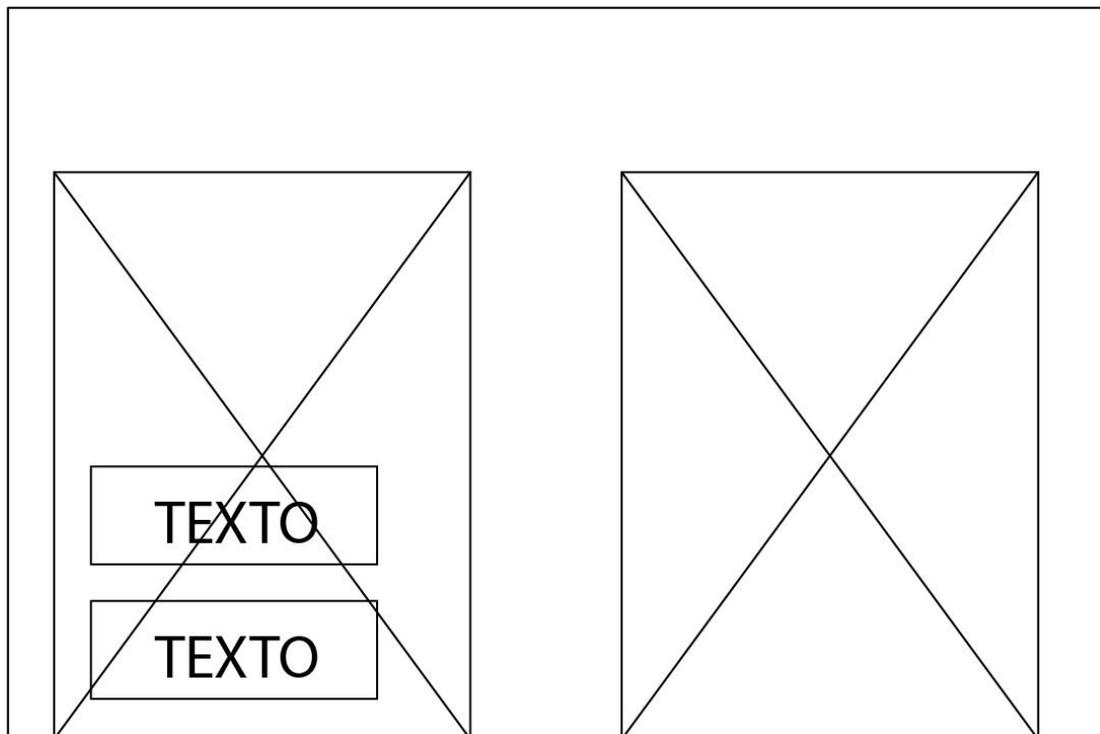
### 5.03.02.05. Retícula



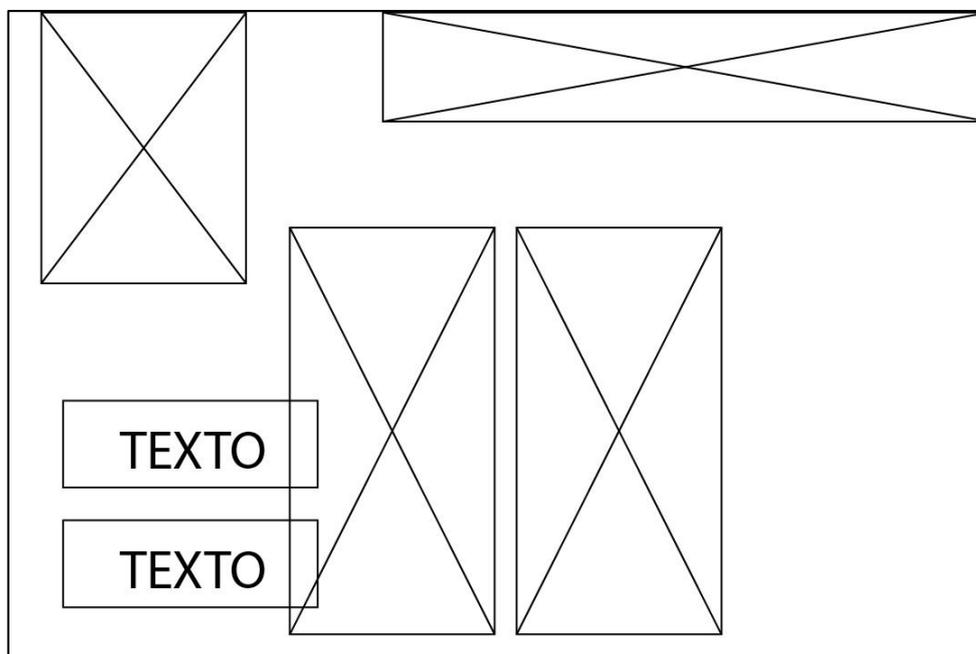
*Figura 43: Retícula de la interfaz principal.*



*Figura 44: Retícula del cuento interactivo multimedia.*

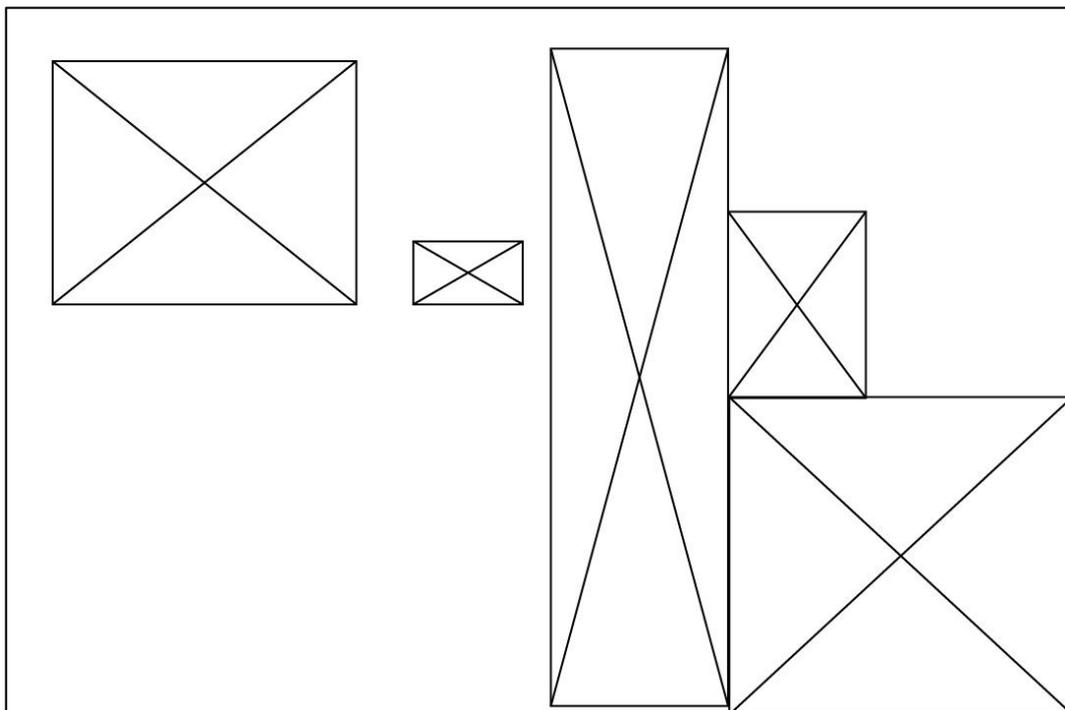


**Figura 45:** Retícula del cuento interactivo multimedia.

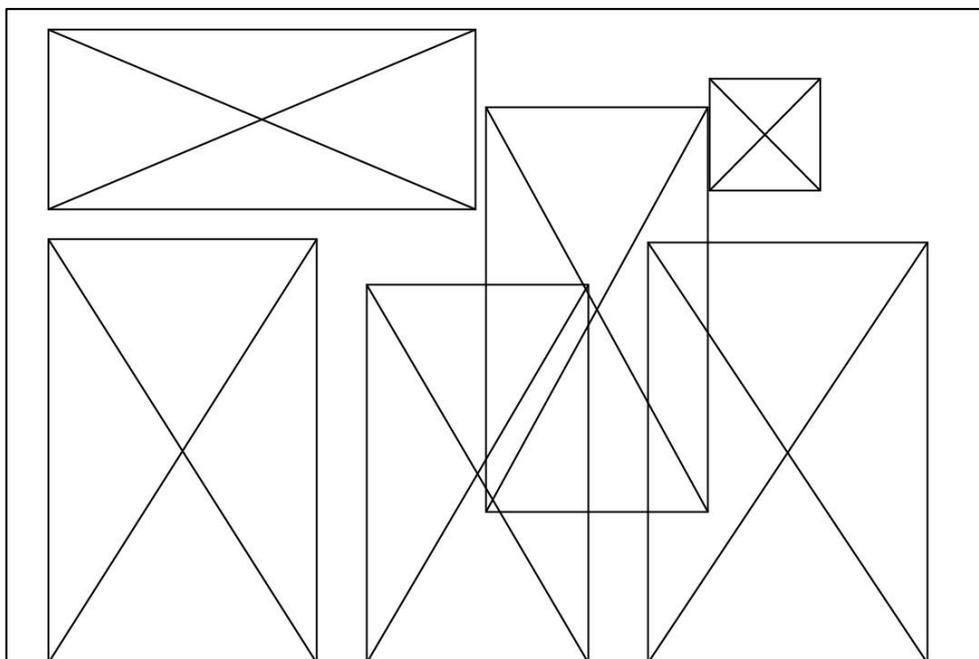


**Figura 46:** Retícula del cuento interactivo multimedia.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



**Figura 47:** Retícula del cuento interactivo multimedia.



**Figura 48:** Retícula del cuento interactivo multimedia.

### 5.03.02.06. Producción

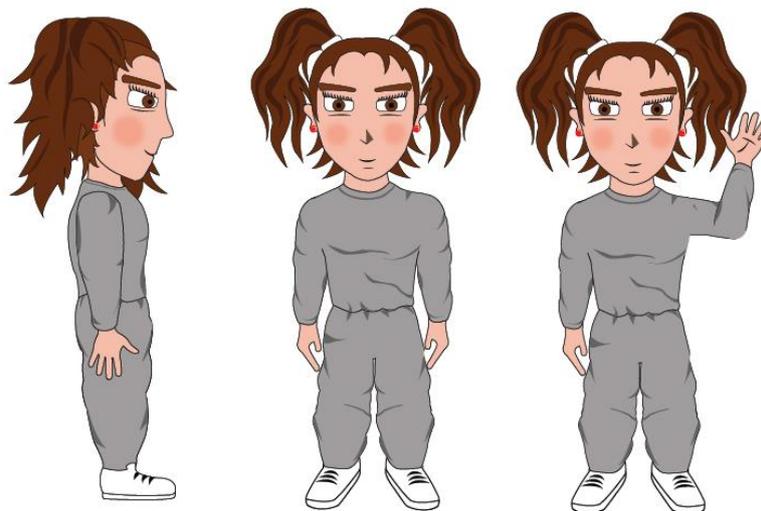
#### 5.03.02.06.01. Personajes

##### Niño



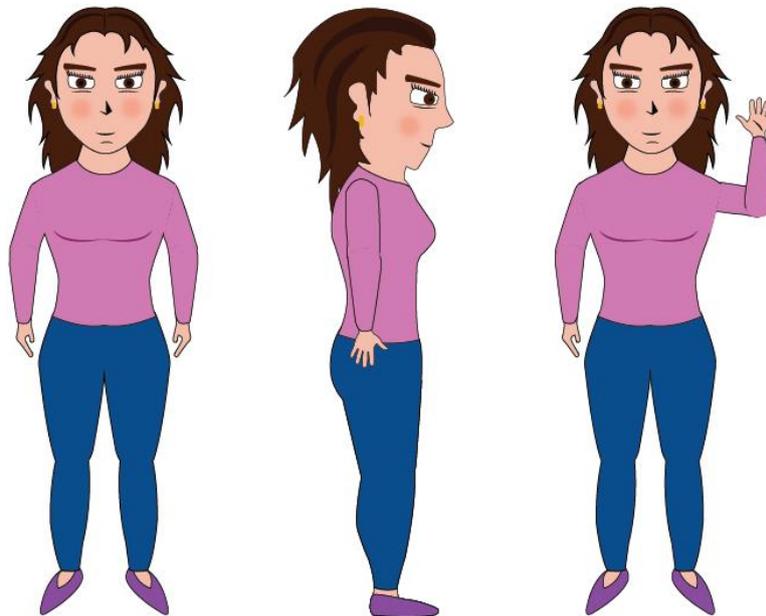
*Figura 49: Personaje que interviene en el cuento.*

##### Niña



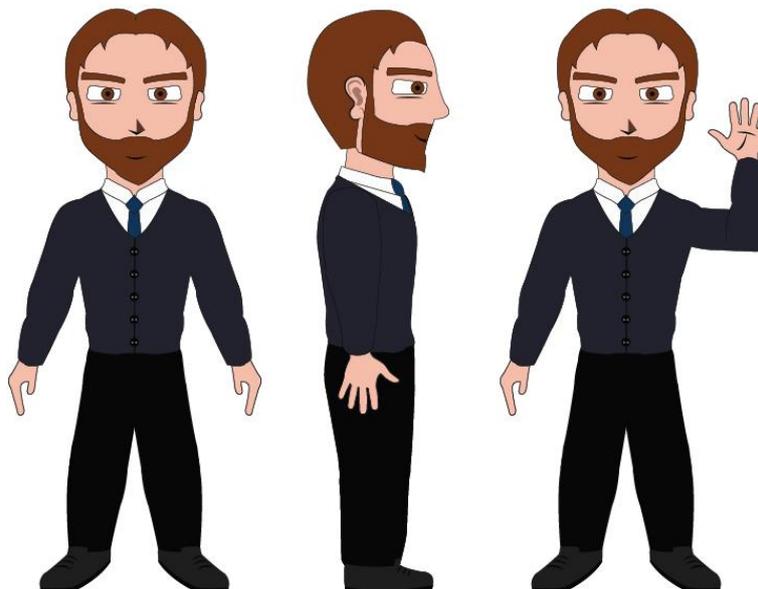
**Figura 50:** Personaje que intervienen en le cuento.

## Mamá de los niños



**Figura 51:** Ilustración de la madre de los personajes principales del cuento

## Papa



**Figura 52:** Ilustración del padre de los personajes principales del cuento

### 5.03.02.06.02. Maquetación

#### Inicio



*Figura 53: Interfaz del cuento interactivo multimedia.*

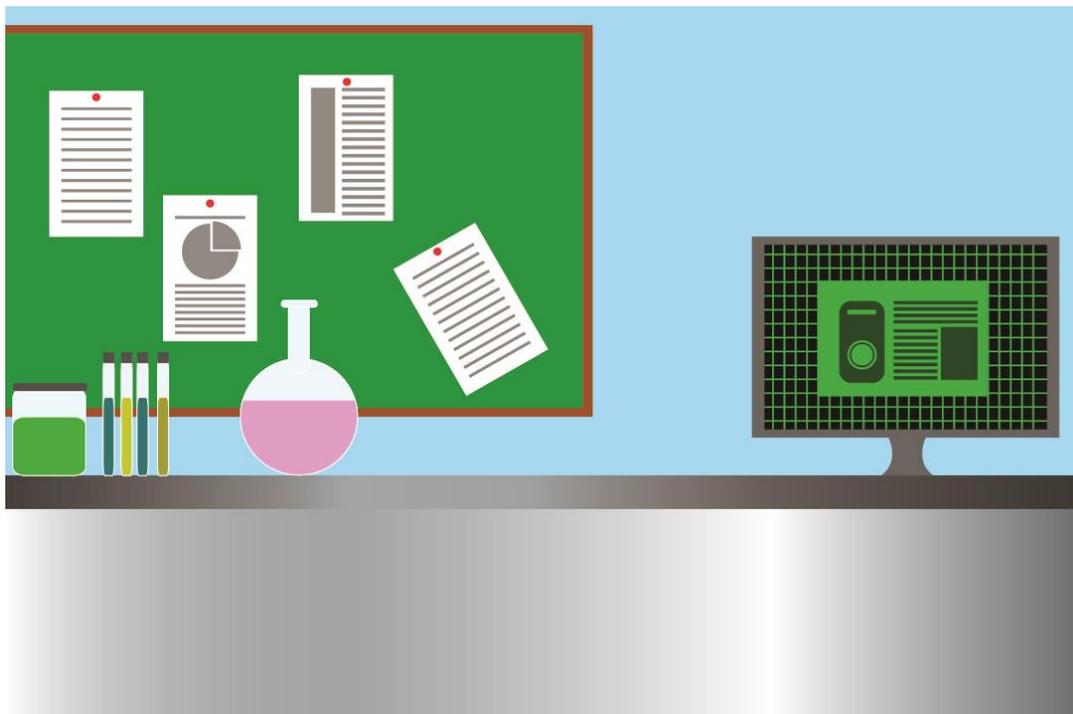
#### Escenas



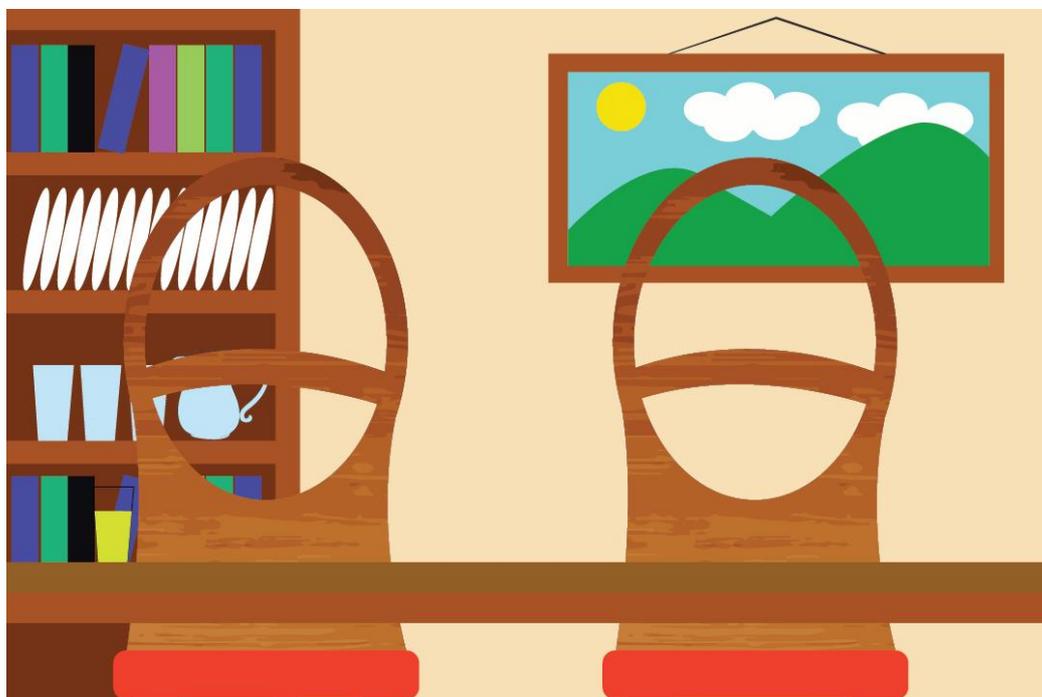
*Figura 54: Interfaz del cuento interactivo multimedia.*

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.

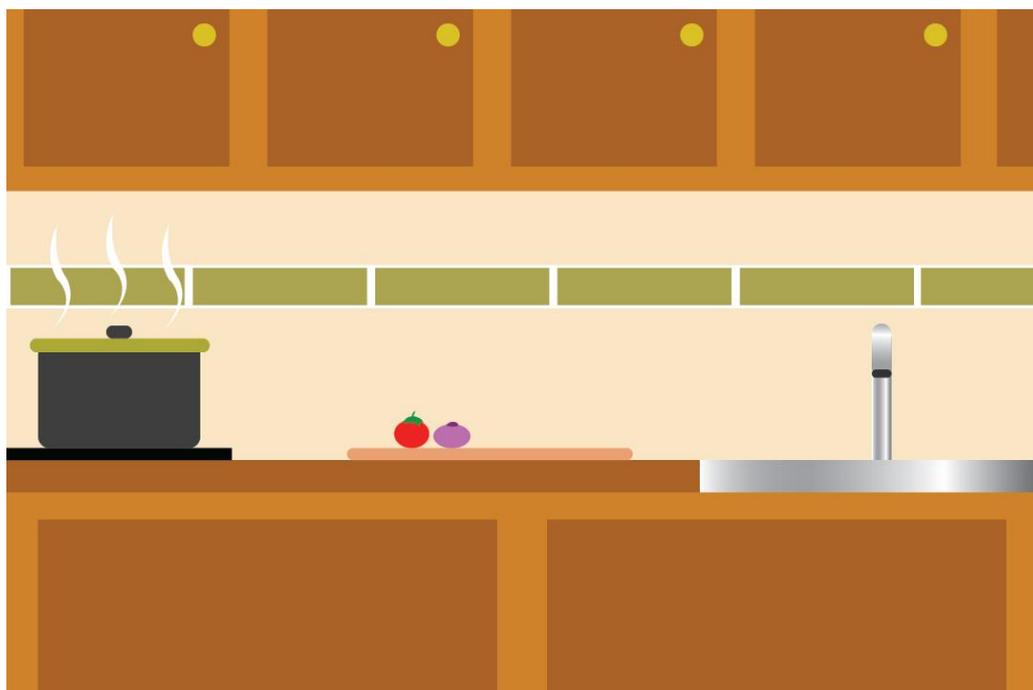


*Figura 55: Interfaz del cuento interactivo multimedia.*

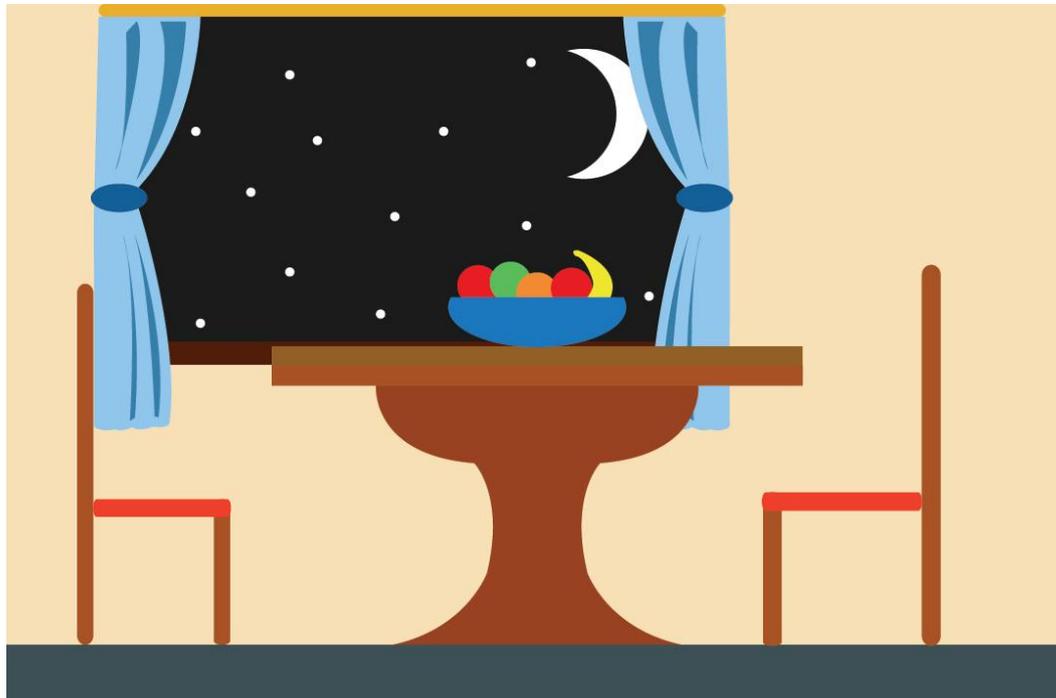


*Figura 56: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 57: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 58: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

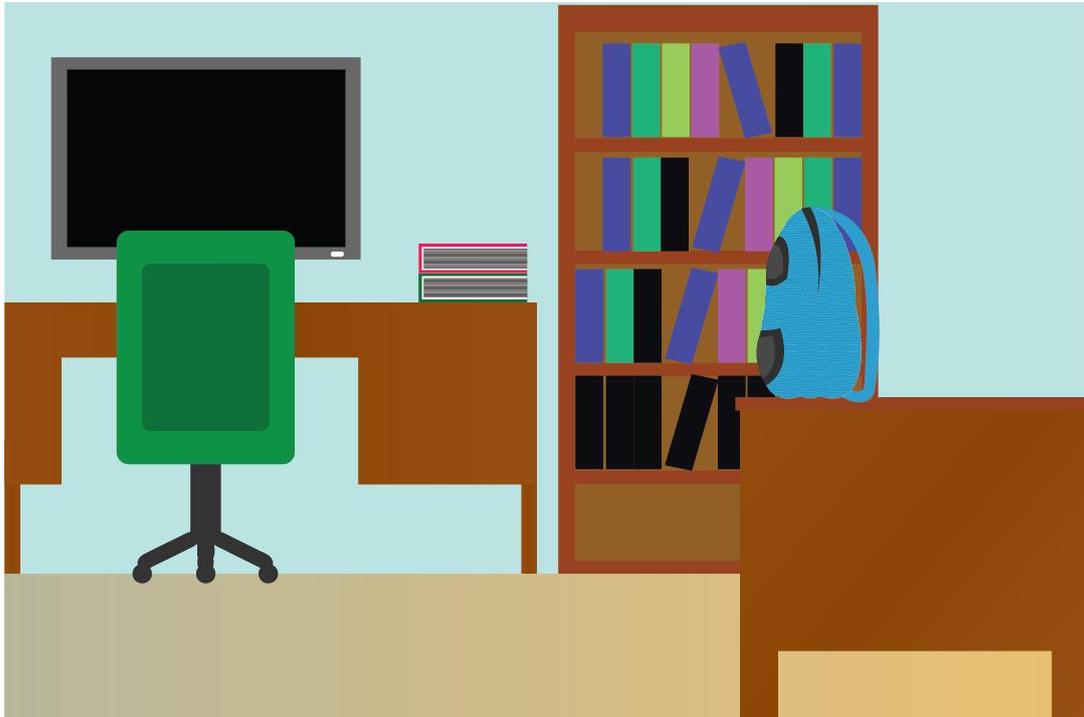


*Figura 59: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

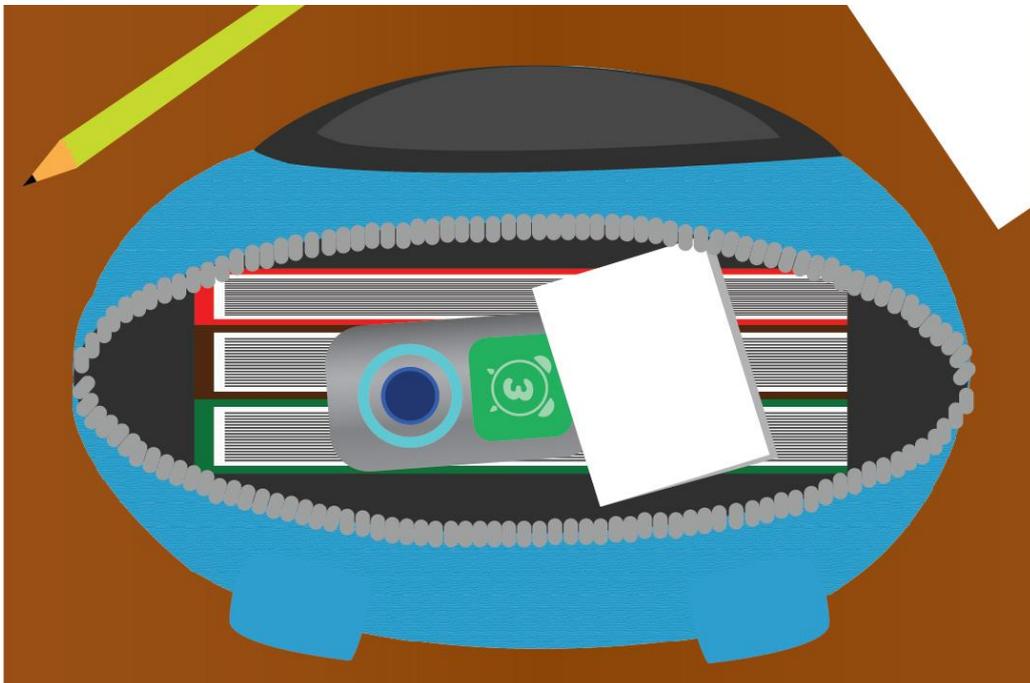


*Figura 60: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

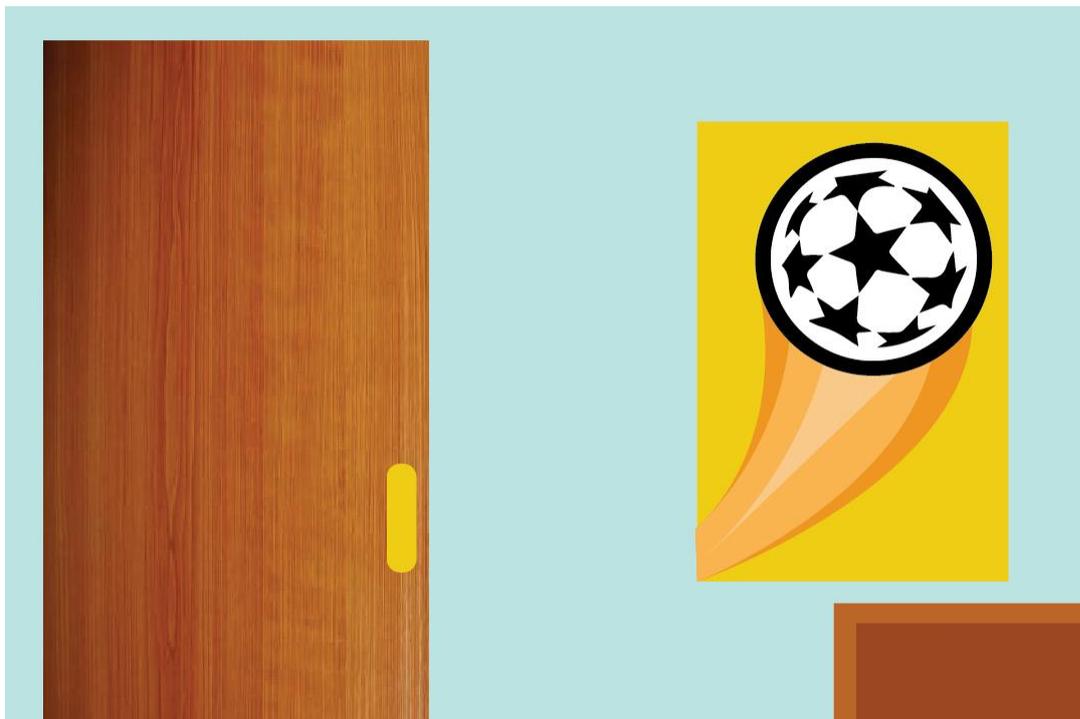


*Figura 61: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

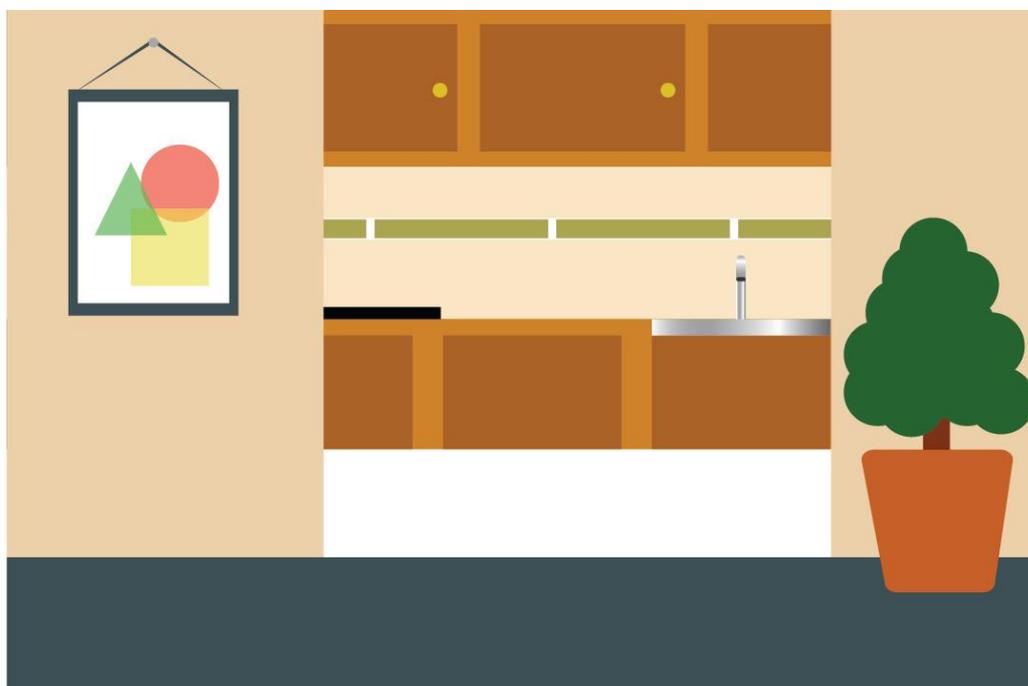


*Figura 62: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

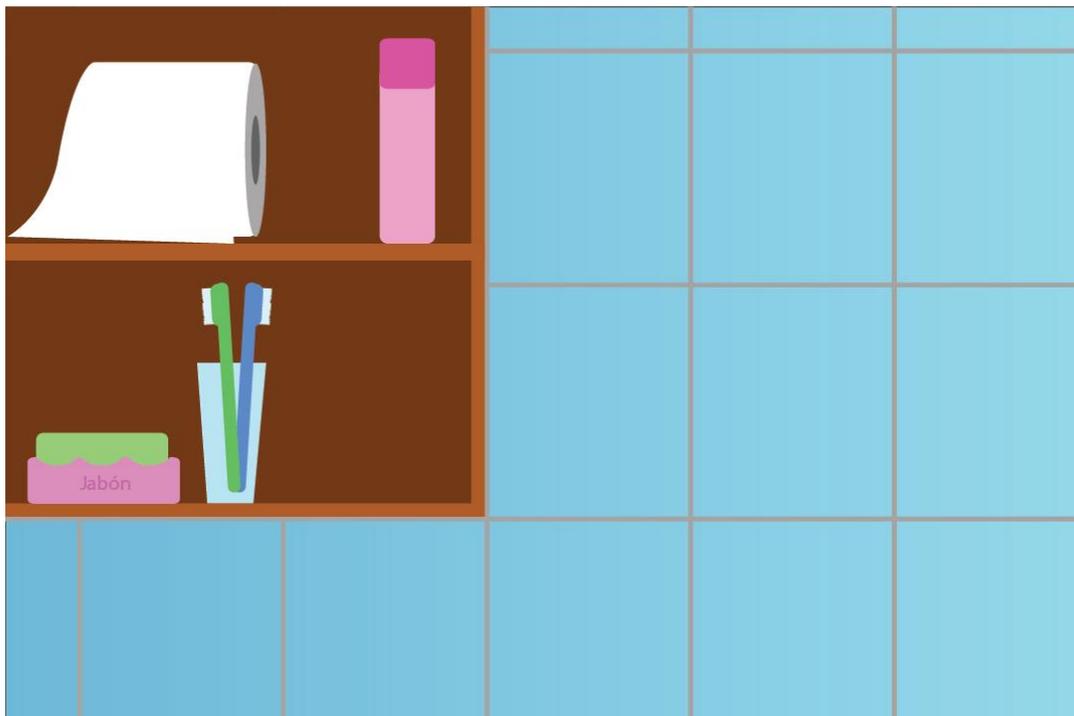


*Figura 63: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

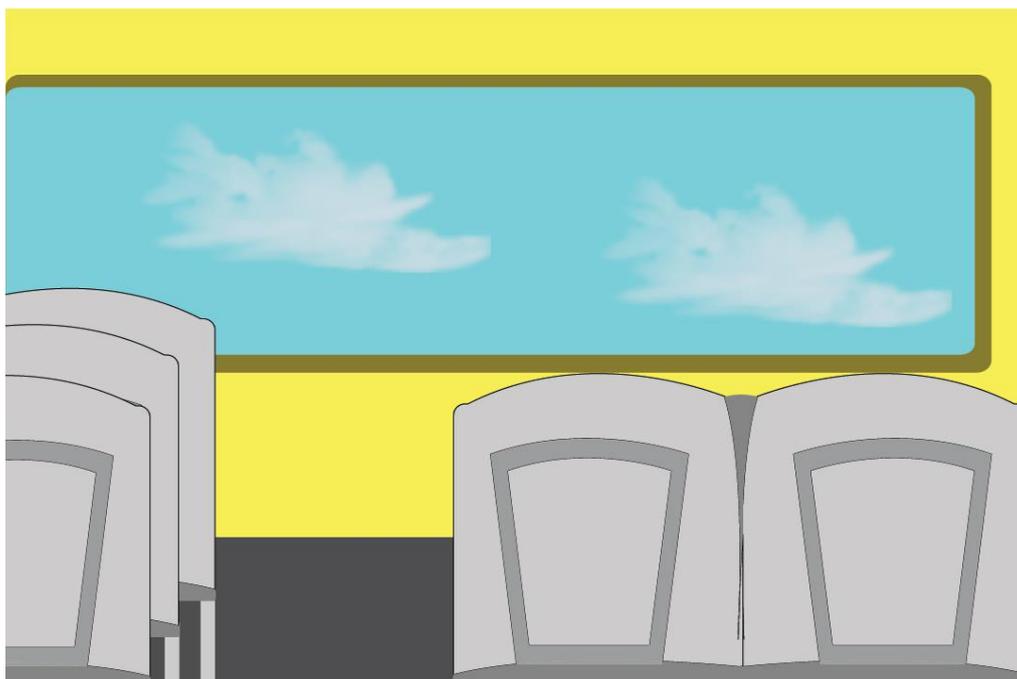


*Figura 64: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 65: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

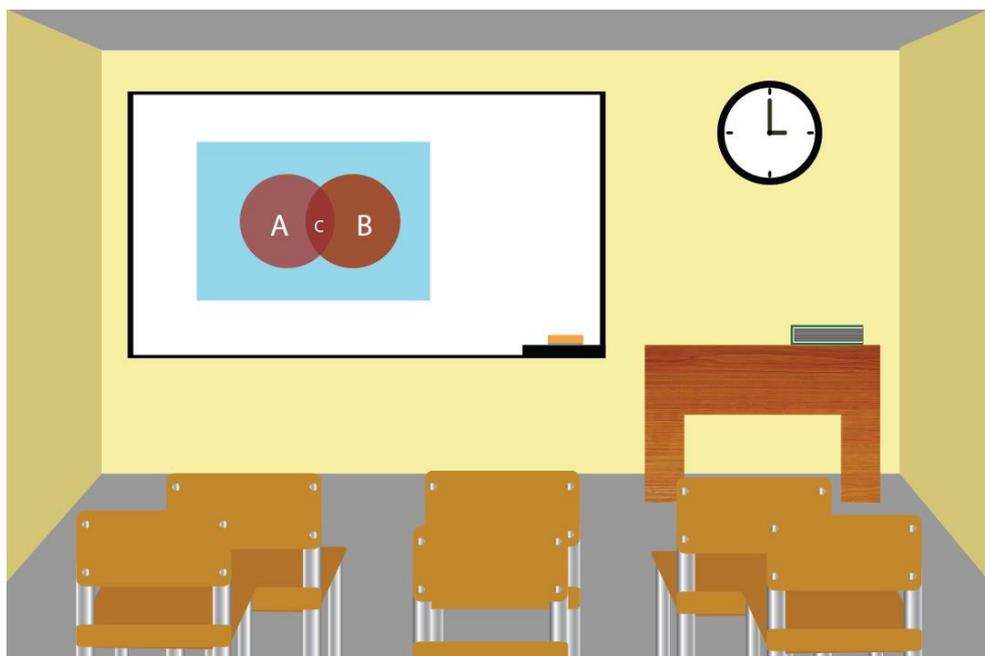


*Figura 66: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

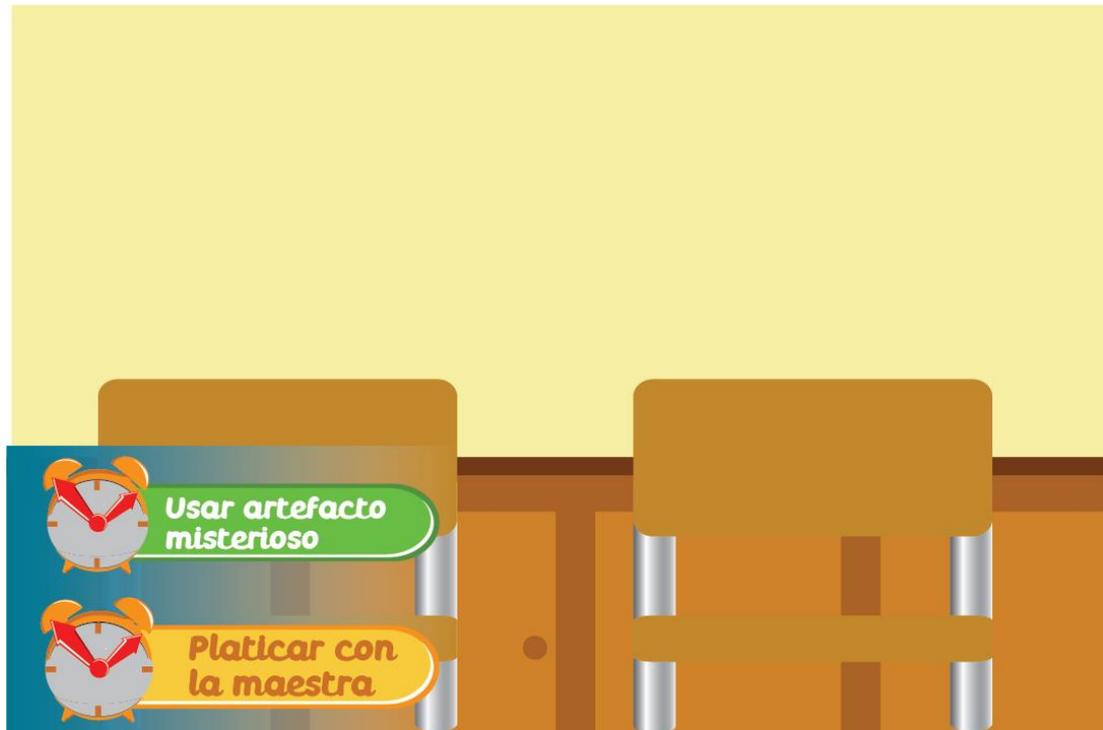


**Figura 67:** Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.

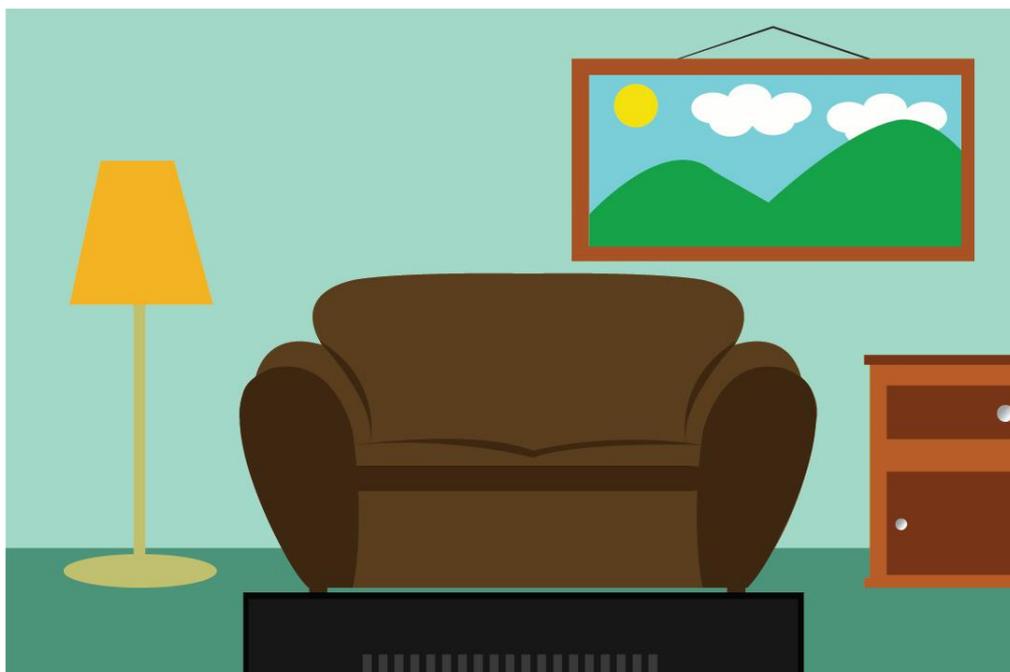


**Figura 68:** Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

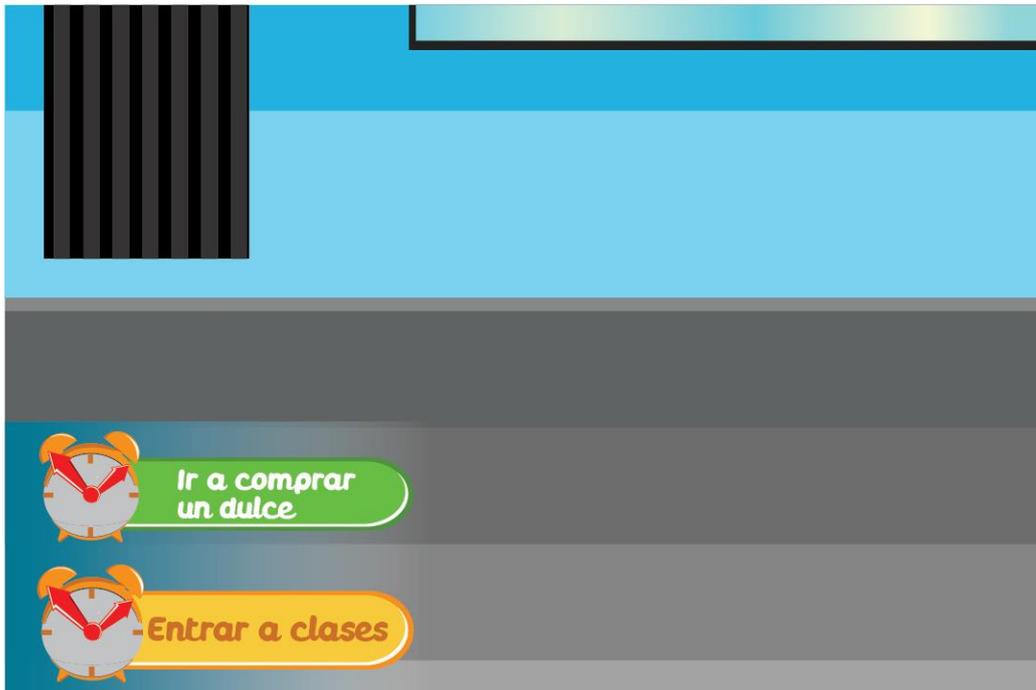


*Figura 69: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

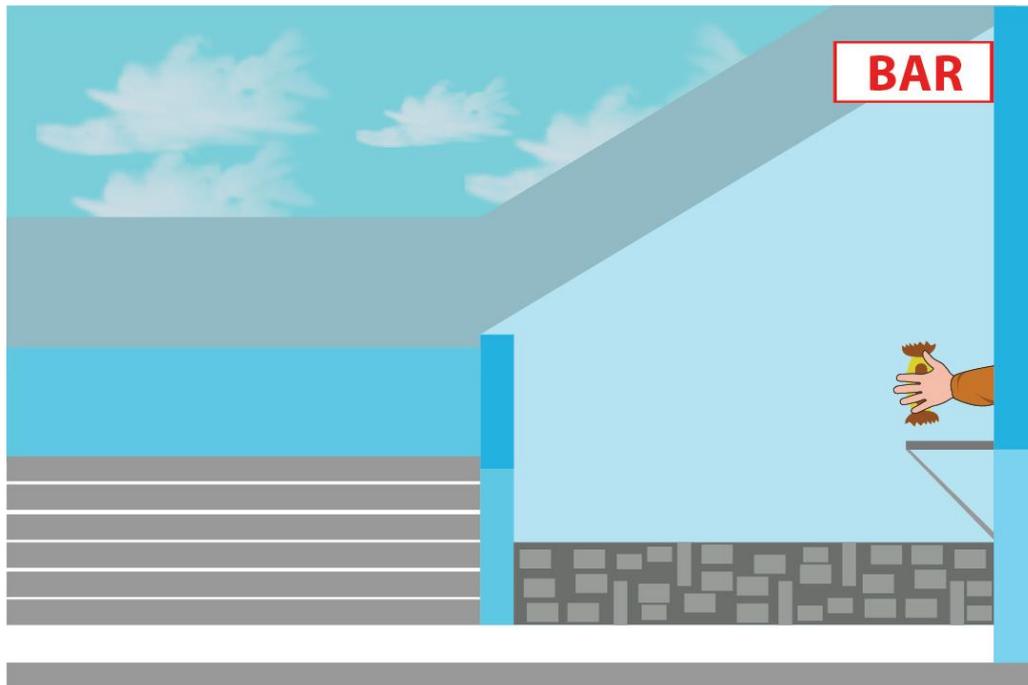


*Figura 70: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 71: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia*



*Figura 72: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 73: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 74: Imagen de interfaz del cuento interactivo multimedia.*

### 5.03.02.07. Programación

Se empleará programación de ActionScript 3.0, la siguiente codificación es de enlace de escenas para la navegación mediante los botones, todo esto se realiza con la función de click del ratón del ordenador.

#### Código

```
botón.addEventListener(MouseEvent.CLICK, irasiguiente);
```

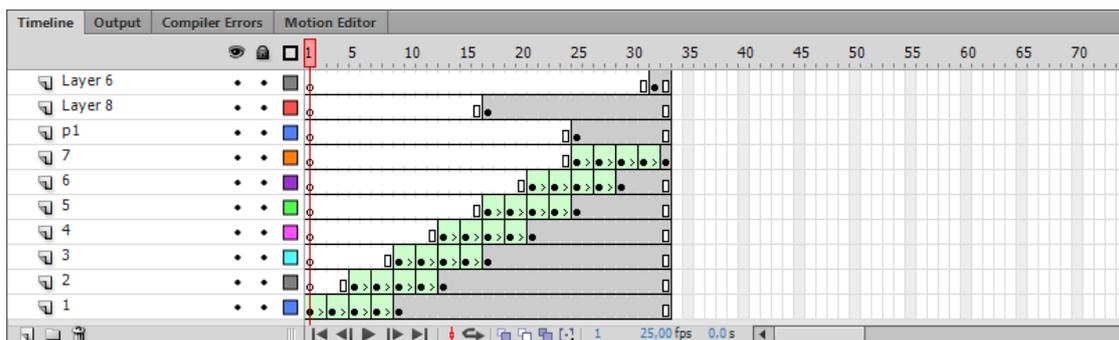
```
function irasiguiente(e:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndStop(1,"siguiente_escena");
```

```
}
```

Los gráficos como los personajes y escenarios se utilizará animación mediante interpolaciones de forma, clásicas y de movimiento.



*Figura 75: Ejemplo de línea de tiempo de animación en Adobe Flash.*

El menú del cuento interactivo cuenta con un botón de inicio este botón consta con una animación de despliegue con su respectiva zona activa en su acción de mouse sobre la zona activa y fuera sobre la zona activa su codificación es:

Fase sobre:

### **Código**

```
menu_btn.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER,desplegar);
```

```
function desplegar(e:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay("sobre");
```

```
}
```

Fase fuera:

### **Código**

```
menu_btn.removeEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER,desplegar);
```

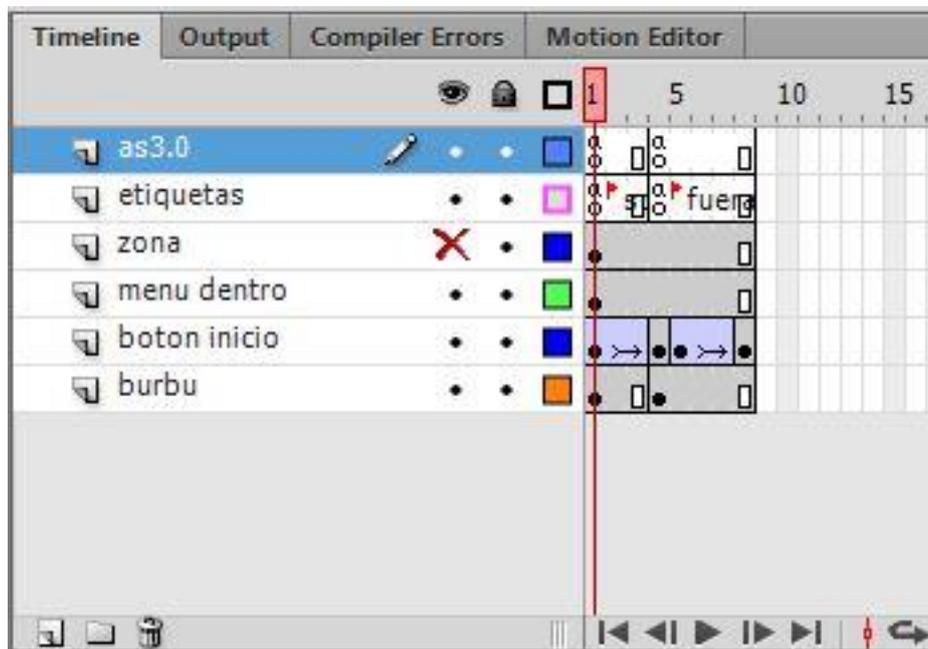
```
zona_btn.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER,ocultar);
```

```
function ocultar(e:MouseEvent):void
```

```
{
```

```
    gotoAndPlay("fuera");
```

```
}
```



*Figura 76: Imagen de línea de tiempo de menú desplegable.*

Se empleó codificación de arrastre para la mejor interacción con el usuario.

### **Código.**

```

var fuera:int = 250;
var jugarStartX:int=956;
var jugarStartY:int=180;
var jugarEndX:int=407;
var jugarEndY:int=222;
jugar.buttonMode=true;
jugar.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, arrastre);
jugar.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP, soltar);
var deberesStartX:int = 858;
var deberesStartY:int = 360;
var deberesEndX:int = 415;
var deberesEndY:int = 397;

```

```

deberes.buttonMode = true;
deberes.addEventListener(MouseEvent.CLICK, arrastre);
deberes.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soltar);
var dormirStartX:int = 887;
var dormirStartY:int = 582;
var dormirEndX:int = 454;
var dormirEndY:int = 584;
dormir.buttonMode = true;
dormir.addEventListener(MouseEvent.CLICK, arrastre);
dormir.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soltar);
var mamaStartX:int = 1002;
var mamaStartY:int = 696;
var mamaEndX:int = 444;
var mamaEndY:int = 695;
mama.buttonMode = true;
mama.addEventListener(MouseEvent.CLICK, arrastre);
mama.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soltar);
var almorzarStartX:int = 1000;
var almorzarStartY:int = 558;
var almorzarEndX:int = 400;
var almorzarEndY:int = 433;
almorzar.buttonMode = true;
almorzar.addEventListener(MouseEvent.CLICK, arrastre);
almorzar.addEventListener(MouseEvent.CLICK, soltar);
function arrastre(papelitos:MouseEvent){
    papelitos.currentTarget.startDrag();
}

```

```
function soltar(papelitos:MouseEvent){
    papelitos.currentTarget.stopDrag();
    switch (papelitos.currentTarget) {
        case jugar:
            if (jugar.x < jugarEndX - fuera || jugar.x > jugarEndX + fuera || jugar.y
< jugarEndY - fuera || jugar.y > jugar + fuera) {
                jugar.x = jugarStartX;
                jugar.y = jugarStartY;
            } else {
                jugar.x = jugarEndX;
                jugar.y = jugarEndY;
            }
            break;
        case deberes:
            if (deberes.x < deberesEndX - fuera || deberes.x > deberesEndX + fuera
|| deberes.y < deberesEndY - fuera || deberes.y > deberes + fuera) {
                deberes.x = deberesStartX;
                deberes.y = deberesStartY;
            } else {
                deberes.x = deberesEndX;
                deberes.y = deberesEndY;
            }
            break;
        case dormir:
            if (dormir.x < dormirEndX - fuera || dormir.x > dormirEndX + fuera ||
dormir.y < dormirEndY - fuera || dormir.y > dormir + fuera) {
                dormir.x = dormirStartX;
                dormir.y = dormirStartY;
            }
    }
}
```

```

    } else {
        dormir.x = dormirEndX;
        dormir.y = dormirEndY;
    }
    break;

case mama:
    if (mama.x < mamaEndX - fuera || mama.x > mamaEndX + fuera ||
mama.y < mamaEndY - fuera || mama.y > mamaEndY + fuera) {
        mama.x = mamaStartX;
        mama.y = mamaStartY;
    } else {
        mama.x = mamaEndX;
        mama.y = mamaEndY;
    }

        case almorzar:
            if (almorzar.x < almorzarEndX - fuera || almorzar.x > almorzarEndX +
fuera || almorzar.y < almorzarEndY - fuera || almorzar.y > almorzar + fuera) {
                almorzar.x = almorzarStartX;
                balmorzar.y = almorzarStartY;
            } else {
                almorzar.x = almorzarEndX;
                almorzar.y = almorzarEndY;
            }
            break;
    }
}

```

#### 5.03.02.08. Navegación

El cuento interactivo multimedia está desarrollado para la interactividad mediante botones que enlazarán los escenarios para el transcurso del cuento, cada escenario contiene información para interactuar mediante la acción de decisión del usuario.

#### 5.03.02.09. Servicios

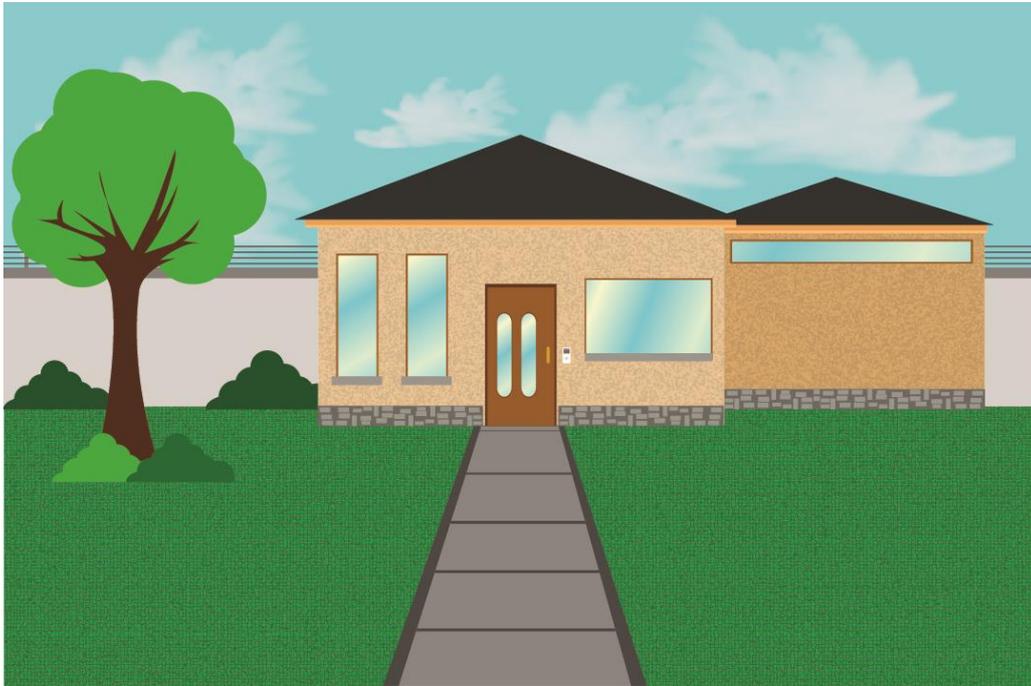
Los servicios que ofrece este proyecto se enfocan a la innovación de la educación, para reforzar los materiales educativos y que los niños aprendan de una manera entretenida. Otro de los servicios que entrega el proyecto es informar y crear conciencia sobre el valor de la puntualidad.

#### 5.03.02.10. Imágenes



Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

*Figura 77: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 78: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

*Figura 79: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 80: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 81: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



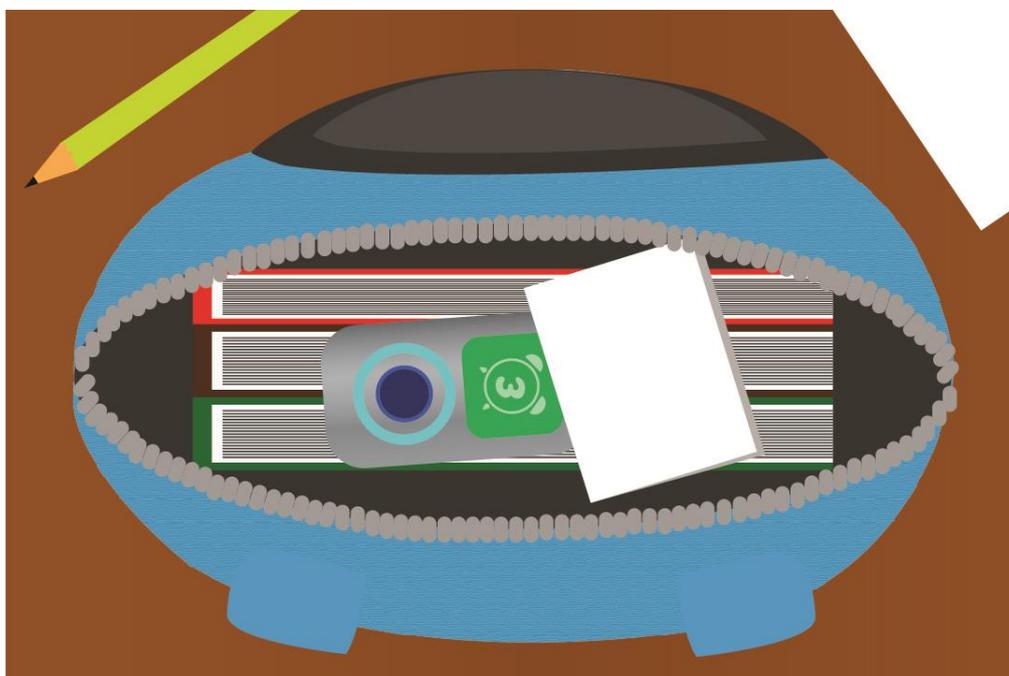
*Figura 82: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 83: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 84: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

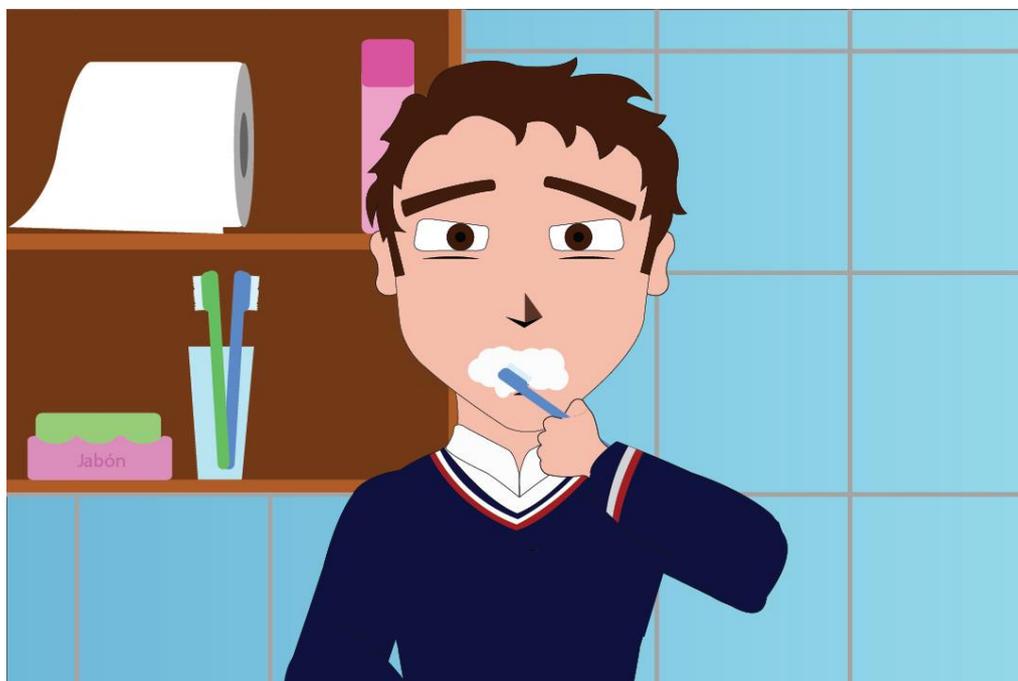
*Figura 85: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 86: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 87: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 88: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 89: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

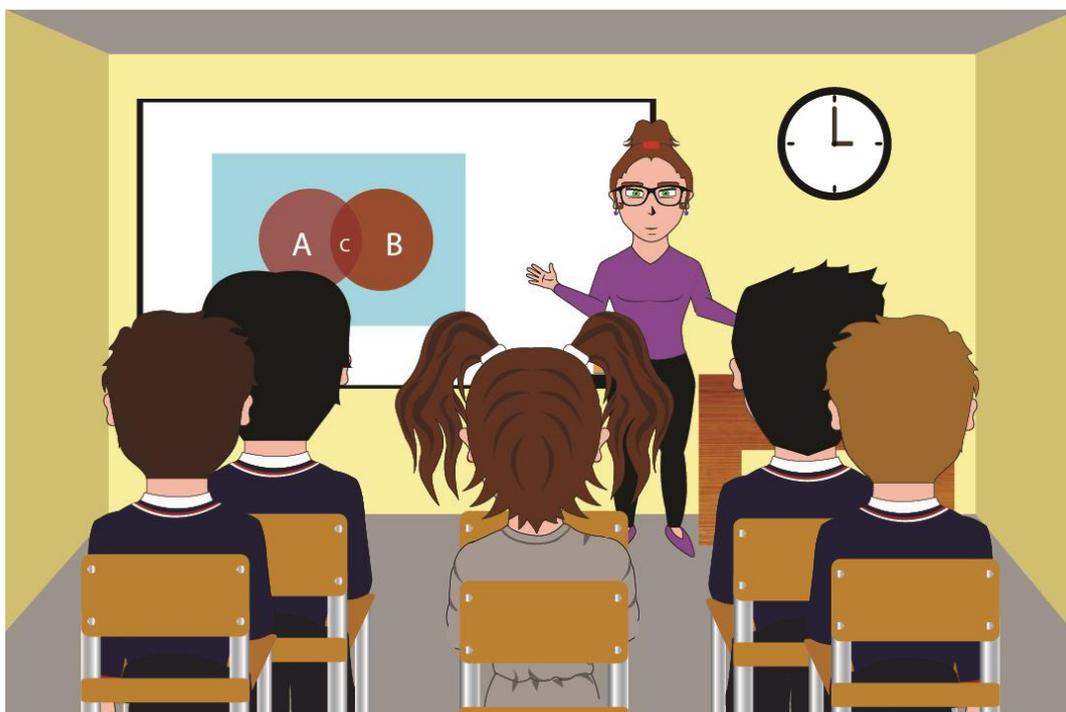


*Figura 90: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 91: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

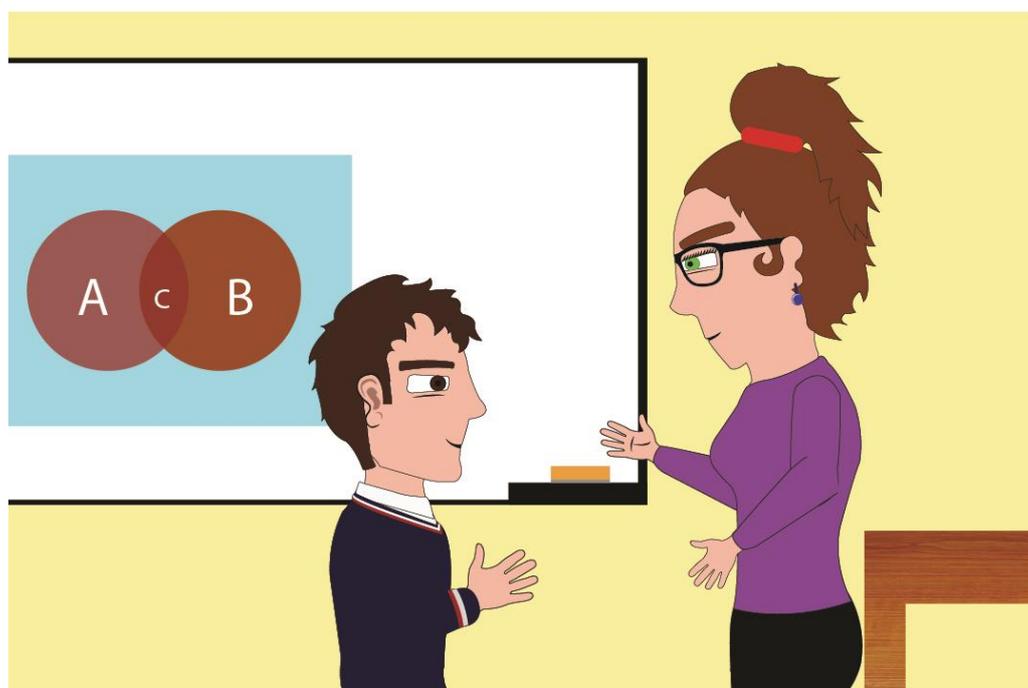


*Figura 92: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

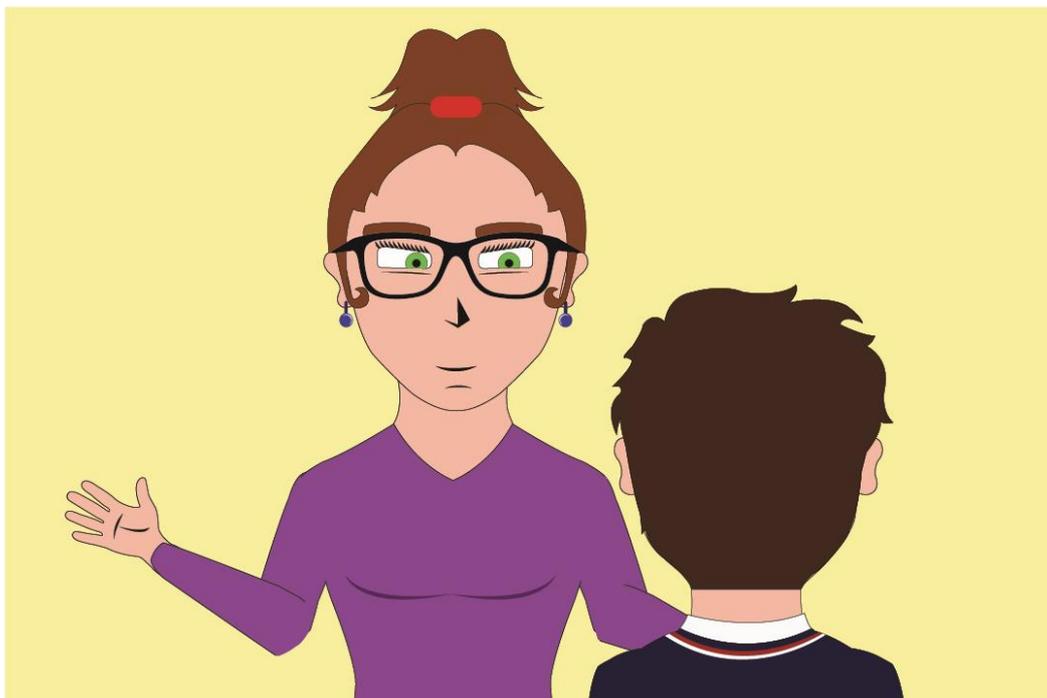


*Figura 93: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

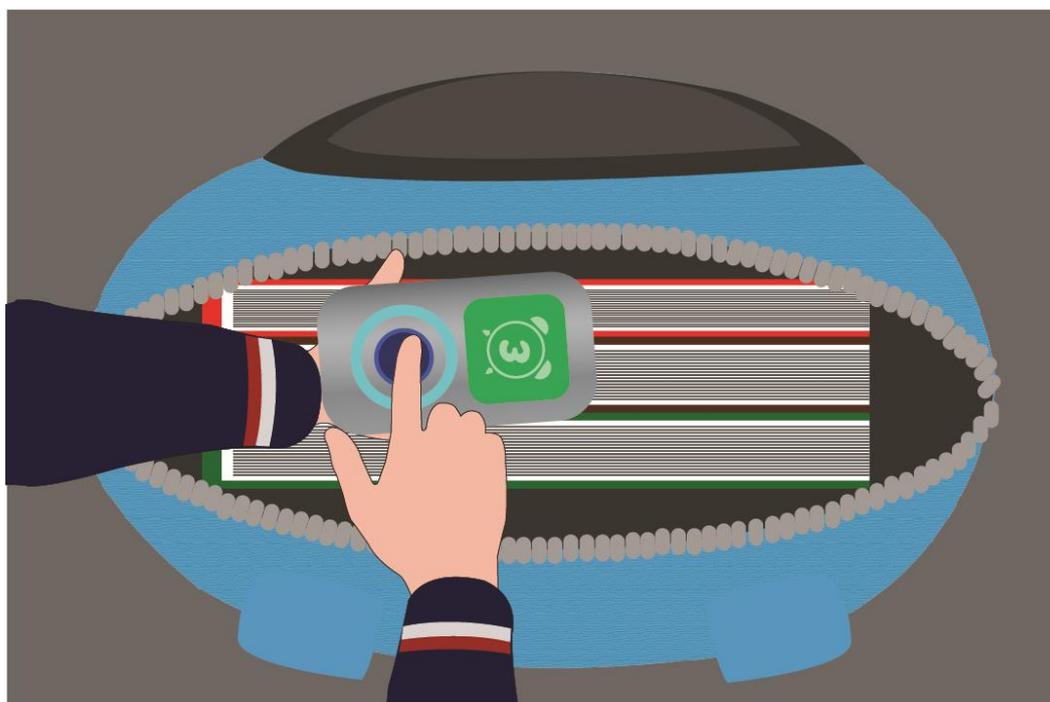


*Figura 94: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 95: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 96: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 97: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 98: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

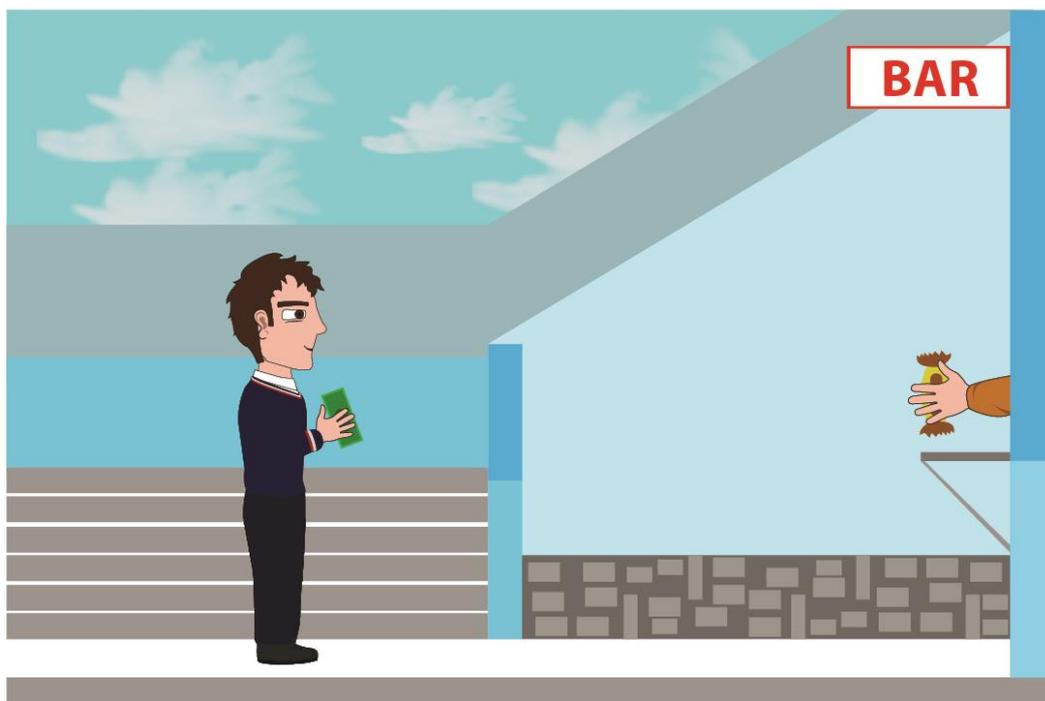


*Figura 99: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 100: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.



**Figura 101:** Imagen completa del cuento interactivo multimedia.



**Figura 102:** Imagen completa del cuento interactivo multimedia.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 103: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

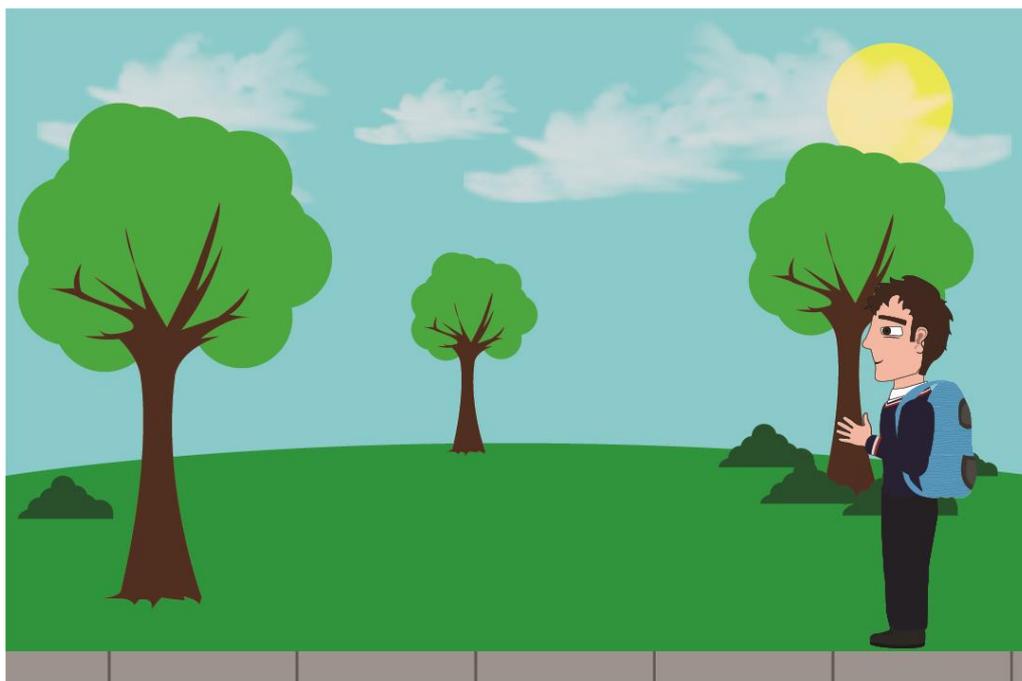


*Figura 104: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal “Costa Rica” del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 105: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 106: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 107: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*



*Figura 108: Imagen completa del cuento interactivo multimedia.*

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

### 5.03.03. Marketing y difusión

#### 5.03.03.01. Marketing

*Tabla 19:* Etapas de distribución de marketing.

<b>Etapas</b>	<b>Medios</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Lanzamiento</b>	Volantes	14,8 x 21 cm	800	1 mes
	Afiches	48 x 33 cm	15	
<b>Posicionamiento</b>	Fan page	Varias	1	4 meses
	Roll up	85 x 200 cm	2	
<b>Mantenimiento</b>	Material POP	Varias	300	1 año

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

#### 5.03.03.01.01. Fan page.

*Tabla 20:* Detalles de los contenidos de la fan page

<b>Contenido</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Cantidad</b>
Foto de perfil	800 x 800 px	1
Foto de portada	851 x 315 px	1
Publicaciones	1200 x 900 px	2 (en la semana)

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

### 5.03.03.01.02. Material POP.

*Tabla 21:* Detalles de los materiales POP a utilizar del proyecto

<b>Detalle</b>	<b>Cantidad</b>
Tazas	150
Llaveros	150

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

### 5.03.03.01.03. Estrategia Creativa

*Tabla 22:* Detalles de la estrategia creativa empleada para los artes.

<b>Beneficio (Emocional)</b>	Diversión
<b>Mensaje básico</b>	El mejor entretenimiento para ser puntual.
<b>Tono</b>	Competitivo
<b>Estilo</b>	Infantil
<b>Insithg</b>	La alegría de aprender a llegar a tiempo
<b>Eje de campaña</b>	Entusiásmate por alcanzar la puntualidad.
<b>Slogan</b>	La mejor distracción para la educación

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

### 5.03.03.02. Artes

#### 5.03.03.02.01. Flyer



*Figura 109: Arte creativo del cuento interactivo multimedia flyer.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

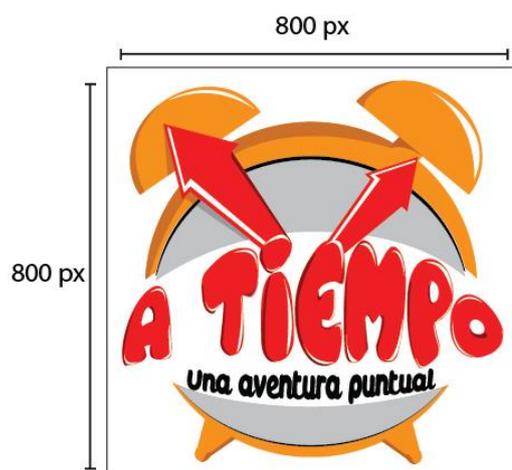


### 5.03.03.02.02. Afiche



*Figura 110: Arte creativo del cuento interactivo multimedia afiche.*

### 5.03.03.02.03. Foto de perfil (Fan page)



*Figura 111: Arte creativo del cuento interactivo multimedia foto de perfil Facebook.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

#### 5.03.03.02.04. Foto de Portada



*Figura 112: Arte creativo del cuento interactivo multimedia para la foto de portada de Facebook.*

#### 5.03.03.02.05. Roll up



*Figura 113: Arte creativo del cuento interactivo multimedia de roll up.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

### 5.03.03.02.06. Material POP



*Figura 114: Materiales POP para la utilización del logo del cuento multimedia.*

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

5.03.03.02.07. Empaque y CD



Figura 115: Maquetación del empaque del CD , tiro.



Figura 116: Maquetación del empaque del CD , retiro.

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



*Figura 117: Arte del CD del cuento interactivo multimedia..*

### 5.03.03.03. Difusión

La difusión para el reconocimiento del cuento interactivo multimedia se empleará una técnica de volanteo para su lanzamiento donde se realizará a las afueras del establecimiento educativo "Costa Rica" y los afiches serán ubicados dentro de las instalaciones del establecimiento educativo y en puntos estratégicos cercanos a la institución educativa como son la Iglesia de Nayón y en la junta parroquial del sector Nayón.

Otro medio a utilizar para posicionar el producto será la creación de una fan pague y roll ups, en estos medios se comunicará los beneficios y contenidos del producto, la ubicación de los roll ups serán ubicados dentro del establecimiento, un roll up será ubicado a la entrada de la institución educativa y el segundo roll up dentro de la sala de computo de la institución.

Para el manteniendo del producto se empleará material POP donde intervendrán tazas y esferos, este material será ubicado dentro del establecimiento educativo a disposición de los docentes educativos para que ellos den uso como premios para los niños.

Se escogieron estas plazas para que el usuario tenga facilidad de conocer del producto ya que son puntos estratégicos donde el usuario tiene continua circulación o frecuencia de visita para que se familiarice con el producto.

## CAPÍTULO VI

### Aspectos administrativos

#### 6.01. Recursos

##### 6.01.01. Técnicos y tecnológicos

Computadora de escritorio

Laptop DELL

Adobe Ilustrador CS6

Adobe Flash Profesional CS6

Impresora con escáner Xerox

##### 6.01.02. Humano

Investigador quien desarrolla todos los procesos de investigación, análisis y producción del producto.

Tutor del proyecto Arq. Iván Cruz que supo guiarme en el proceso de desarrollo del proyecto compartiendo sus conocimientos.

Profesor Ing. David León que me supo aclarar dudas referentes al proyecto multimedia.

##### 6.01.03. Económico

El presente proyecto es financiado por el autor del proyecto Leonardo Quijia.

## 6.02. Presupuesto

### 6.02.01. Gastos operativos

*Tabla 23:* Detalles de los gastos operativos empleados en el proyecto

<b>Gastos Operativos</b>				
<b>Cantidad</b>	<b>Detalle</b>	<b>V. Unitario</b>	<b>V. Total</b>	<b>Financiamiento</b>
1	Útiles de oficina	18,00	18,00	Autor de proyecto
150	Copias	0,05	7,50	Autor de proyecto
500	Impresiones	0,10	50,00	Autor de proyecto
3	Anillado	1,50	4,50	Autor de proyecto
2	Empastado	35,00	70,00	Autor de proyecto
4	CD	1,00	4,00	Autor de proyecto
2	Empaque de CD	2,00	4,00	Autor de proyecto
1	Transporte	20,00	20,00	Autor de proyecto
1	Servicios Básicos.	50,00	50,00	Autor de proyecto
		<b>Total</b>	<b>\$ 228,00</b>	

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

## 6.02.02. Aplicación del proyecto

**Tabla 24:** Detalles de los gastos de aplicación en el proyecto

<b>Aplicación del proyecto</b>				
<b>Cantidad</b>	<b>Detalle</b>	<b>V. Unitario</b>	<b>V. Total</b>	<b>Financiamiento</b>
40	Empaque	\$ 3,00	\$ 120,00	Autor del proyecto
40	CD	\$ 1,00	\$ 40,00	Autor del proyecto
800	Volantes	\$ 0,50	\$ 400,00	Autor del proyecto
15	Afiches	\$ 2,00	\$ 30,00	Autor del proyecto
2	Roll up	\$ 55,00	\$ 110,00	Autor del proyecto
150	Material POP(tazas)	\$ 6,00	\$ 900,00	Autor del proyecto
150	Material POP(llaveros)	\$ 1,00	\$ 150,00	Autor del proyecto
1	Fan page	\$ 450,00	\$ 450,00	Autor del proyecto
1	Mano de obra	\$ 525	\$ 525	Autor del proyecto
		<b>Subtotal</b>	\$ 2.725,00	
		<b>10% Imprevistos</b>	\$ 272,50	
		<b>Total Final</b>	\$ 2.997,50	

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

**Nota:** El costo de la mano de obra en el diseño de todo el proyecto está comparado con el tarifario de Precios base sugeridos del Ecuador y con la competencia que existe en el mercado.

---

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

### 6.03. Cronograma

**Tabla 25:** Cronograma de actividades que se llevó a cabo en el proyecto.

No	Actividad	Responsable	Tiempo				Resultados esperados	
			Mes	Semana				
				1	2	3		4
1	Aprobación del proyecto en Institución educativa	Leonardo Quijia	Noviembre	X				Las autoridades de la institución aprobaron el proyecto.
2	Aprobación del tema del proyecto	Leonardo Quijia	Noviembre		X			Aprobación para el inicio del proyecto.
3	Inicio de tutorías	Leonardo Quijia	Noviembre			X		Inicialización para la guía del proyecto
4	Antecedentes	Leonardo Quijia	Diciembre	X	X			Investigación y diseño de matriz identificando la situación actual del problema.
5	Análisis de involucrados	Leonardo Quijia	Enero	X				Elaboración del mapeo de las personas e intuiciones y intervienen en el proyecto
6	Árbol de problemas y objetivos	Leonardo Quijia	Enero		X	X		Justificación del proyecto e identificación del propósito
7	Análisis de alternativas	Leonardo Quijia	Enero				X	Análisis del impacto ambiental y sobre el impacto al grupo objetivo

Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.

8	Construcción del marco lógico	Leonardo Quijia	Febrero	X	X		Desarrollo del marco lógico juntando todas los fines, componentes, propósitos y actividades.
9	La propuesta	Leonardo Quijia	Marzo	X	X		Descripción de las herramientas que se involucran en le proyecto y maquetación de la interfaz del cuento multimedia.
10	Aspectos Administrativos	Leonardo Quijia	Marzo			X	Se desarrolló la identificación de los recursos y el presupuesto operativo y de aplicación del proyecto.
11	Bibliografías y anexos	Leonardo Quijia	Marzo			X	Implementación de bibliografías e imágenes de anexos.
12	Defensa del proyecto	Leonardo Quijia	Junio		X		Exposición del proyecto ante los tribunales

*Elaborado por: Leonardo Quijia*

## CAPÍTULO VII

### Conclusiones y recomendaciones

#### 7.01. Conclusiones

1. Se investigó de fuentes confiables métodos de enseñanza interactivas que refuercen contenidos académicos que innovan en la actualidad.
2. Se logró la realización el cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a los niños de 7 a 10 años de la escuela "Costa Rica" del sector Nayón
3. Con la elaboración del presente proyecto se motiva al niño a reflexionar sobre el valor de la puntualidad.
4. Con la implementación del proyecto ayudará al proceso de educación y metodología de la institución educativa.
5. El proyecto tuvo en cuenta los resultados de las encuestas y las entrevistas que se llevaron a cabo en este proyecto.
6. Con la elaboración del proyecto se implementó una herramienta innovadora para que sea utilizado por los docentes educativos.
7. Se crearon los artes para difusión del cuento interactivo multimedia para incrementar el prestigio de la institución educativa.
8. Con la presentación del proyecto a las autoridades se logró incentivar el interés para poseer el material interactivo multimedia.
9. Se elaboró la estructuración de la diagramación del cuento multimedia junto a sus personajes que intervienen dentro del cuento y la narrativa.

10. Los materiales publicitarios que se realizaron ayudaron a la difusión del cuento interactivo multimedia.

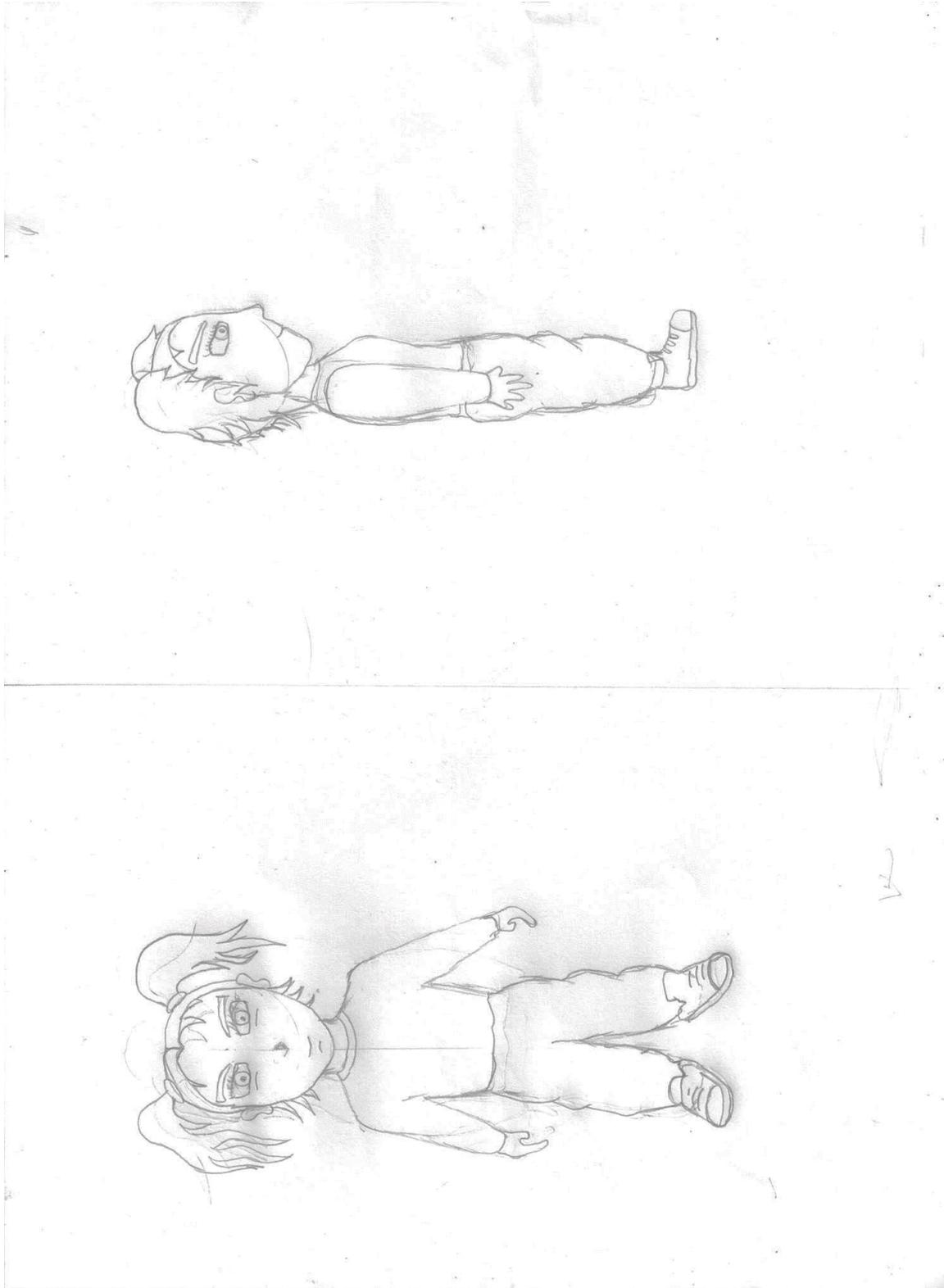
## 7.02. Recomendaciones

1. Para la utilización el cuento interactivo multimedia es necesario los siguientes parámetros, un ordenador con puerto de CD, parlantes o audífonos
2. Para la ejecución del producto debe ser ingresado a un sistema operativo Windows (7,8,10).
3. Presentación del proyecto al ministerio de educación para su aprobación e implementar en diversos establecimientos educativos.
4. Se debe dar énfasis en el presente material interactivo para el reconocimiento ante otras instituciones educativas.
5. Con el proyecto elaborado se debe mantener derechos de autor en caso si el proyecto tiene buena acogida.
6. Cada año debe revisarse el prestigio del proyecto para poder realizar una actualización o elaborar nuevas versiones.

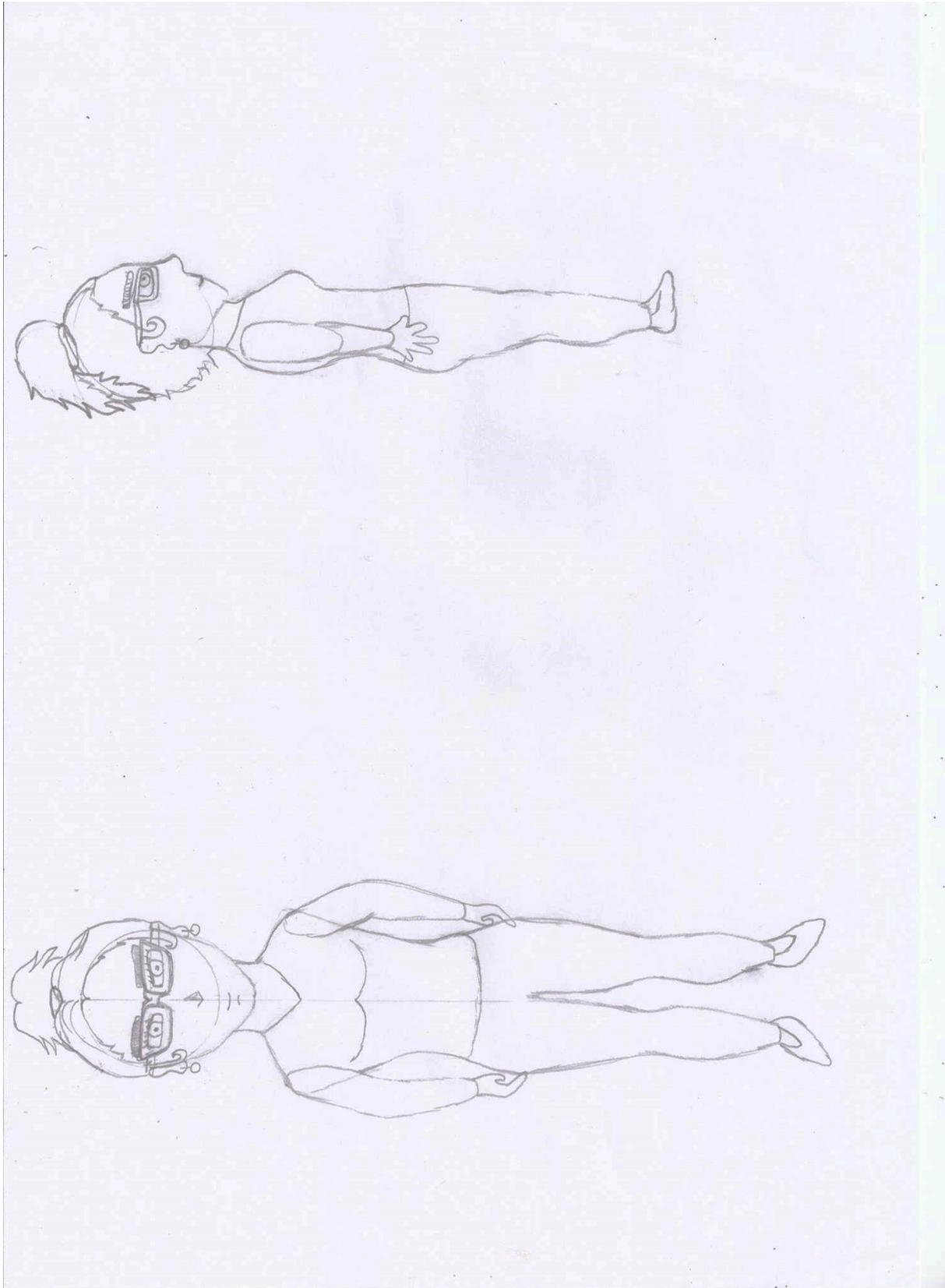
### 7.03. Referencias bibliográficas

- Miguel Agüero, (2016), La puntualidad habla de ti. Recuperado de:  
<http://www.miguelaguero.com/la-puntualidad-habla-mucho-de-ti/>
- Luis Cariaga V, (2014), Tú y los valores humanos. La Paz, Bolivia
- Gerardo Arrarte, (2014), Tecnologías de la información en la enseñanza del español. Toledo, Madrid: ARCO / LIBROS.
- Claudio Peña M, (2015), Windows manual de usuario. Buenos Aires, Argentina: Dalaga.
- Antonio Valero M (2010), Principios del color y holopintura. San Vicente, Alicante: ECU.
- Oscar López R (2009), Medios y materiales educativos. Capítulo I, Lambayeque, Perú. Universidad Nacional "Pedro Luis Gallo".

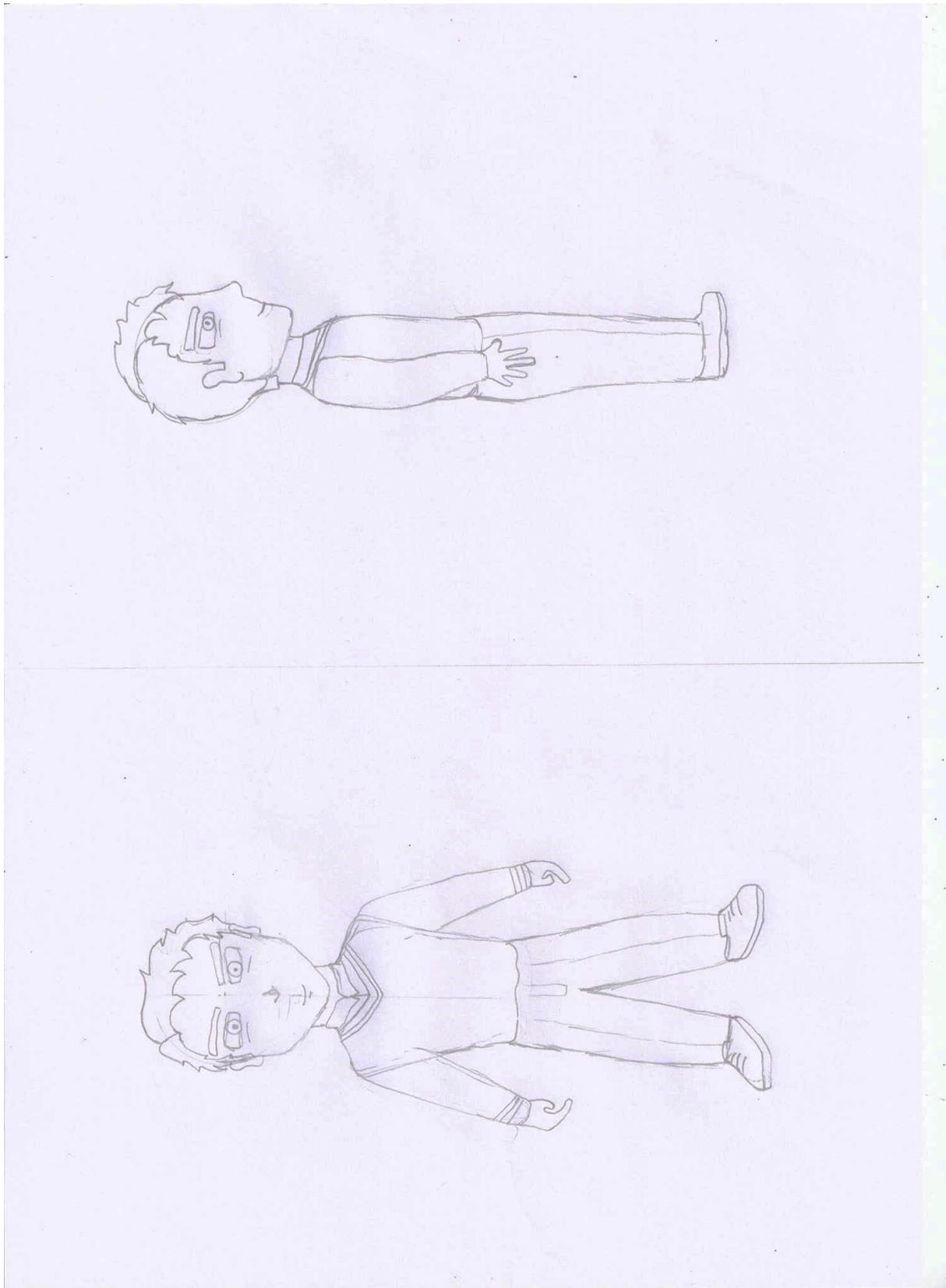
#### 7.04. Anexos



Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.



Creación y diseño de un cuento interactivo multimedia para reforzar el valor de la puntualidad a niños de 7 a 10 años de la escuela fiscal "Costa Rica" del sector Nayón de la ciudad de Quito.