



TECNOLÓGICO SUPERIOR
“CORDILLERA”

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DESARROLLO DE COMIC IMPRESO PARA INCENTIVAR LA VISITA
AL MUSEO Y CENTRO CULTURAL ESMERALDAS

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

AUTOR: Javier Eduardo Encalada Verdugo

TUTORA: Ing. Paola Martínez

Quito, Octubre 2015

AGRADECIMIENTO

A Dios por concederme la vida y su guía, dándome la fuerza para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

También agradezco al Museo y Centro Cultural Esmeraldas de la mano de Lcda. Patricia Muñoz quien de la mejor forma y apoyo, me dio la apertura para poder realizar este trabajo ayudándome con información necesaria para poder culminarlo.

Por último agradezco a la Instituto Superior Cordillera por haberme permitido ser parte de esta prestigiosa Institución.

Dedicatoria

Es mi deseo como sencillo gesto de agradecimiento, dedicarle mi humilde obra de Trabajo de Titulación plasmado en el presente Informe, en primera instancia a mi hermoso hijo Benjamín quien ha sido mi mayor motivación y bendición para nunca rendirme en los estudios y poder llegar a ser un ejemplo para él.

También se lo dedico a mi preciosa mujer Dianita Castillo quien me ha apoyado incondicionalmente en todo momento para que logre la culminación de este requisito de mi formación profesional, ya que ella siempre ha estado presente para apoyarme moral y psicológicamente, gracias por los consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, quien me ha complementado en todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos TE AMO.

ÍNDICE

Carátula	
Declaración de aprobación tutor y lector.....	I
Agradecimiento.....	II
Dedicatoria.....	III
Índice general.....	IV
Índice de tablas.....	VI
Índice de figuras.....	VII
Resumen ejecutivo.....	VIII
Abstract.....	IX
Introducción.....	X
Capítulo I: Antecedentes.....	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.01 Contexto Antecedentes.....	1
1.02 Justificación.....	3
1.03 Definición del Problema Central (Matriz T.)	6
Capítulo II: Análisis de Involucrados.....	7
2.01 Mapeo de Involucrados	7
2.02 Matriz de análisis y selección con los involucrados.....	8
Capítulo III: Problemas y Objetivos.....	9
3.1 Problemas y objetivos.....	9
3.01 Árbol de Problemas.....	9
3.01 Árbol de objetivos.....	10
Capítulo IV: Análisis de alternativas	11
4.1 Análisis de Alternativas	11
4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.....	11
4.01.01 Tamaño del Proyecto.....	12
4.01.02 Localización	13
4.01.03 Análisis Ambiental.....	14
4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....	15

4.03 Diagrama de Estrategias.....	16
4.04 Construcción de la matriz de Marco lógico.....	17
4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores.....	17
4.04.02 Selección de Indicadores.....	19
4.04.03 Medios de Verificación.....	21
4.04.04 Supuestos.....	24
4.04.04 Matriz Marco Lógico (MML)	26
CAPITULO V.....	28
5.1 La propuesta.....	28
5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta.	28
5.02 Descripción de la Herramienta	31
5.03 Formulación del proceso de aplicación.	32
CAPITULO V.....	37
6.1 Aspectos Administrativos.....	37
6.01 Recursos	37
CAPITULO VII.....	39
7.1 Conclusiones y Recomendaciones.....	39
7.01Conclusiones.....	39
7.02 Recomendaciones.....	41
Referencias bibliográficas.....	42
Anexos.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz T.....	15
Tabla 2: Matriz de análisis y selección con los involucrados.....	8
Tabla 3: impacto de los objetivos.....	15
Tabla 4: Revisión de criterios e indicadores.....	17
Tabla 5: Selección de indicadores.....	19
Tabla 6: Medios de Verificación.....	22
Tabla 7: Supuestos.....	24
Tabla 8: Matriz Marco Lógico (MML)	26
Tabla 9: Gastos Operativos.....	48
Tabla 10: Gastos Operativos.....	49
Tabla 11: Presupuestos.....	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapeo de involucrados.....	7
Figura 2: árbol de problemas.....	8
Figura 3: árbol de objetivos.	9
Figura 4: análisis de alternativas.....	11
Figura 5: diagrama de estrategias.	16
Figura 6: Mapa de contenidos.....	32

RESUMEN EJECUTIVO

El comic es un medio de comunicación más creativo y sólido que algunos otros medios por su estructura y diseño es más fácil de entender y tiene un mayor target de aceptación en cuanto a edades, el mismo comic puede ser dirigido para niños, jóvenes y adultos con igual acogida en cualquiera de los grupos.

El Ecuador es uno de los países con el más grande, diverso e importante patrimonio cultural arqueológico del mundo y este proyecto busca mediante un elemento, alternativo como lo es el comic, que si bien es cierto es antiquísimo no ha perdido popularidad, llegar con el mismo impacto a niños jóvenes y adultos,

Incentivar de una manera divertida el amor por la cultura, el indagar, investigar a nuestros ancestros para saber quiénes somos en la actualidad y como nuestra sociedad se ha constituido como tal al pasar de los siglos.

Los ecuatorianos tenemos nuestras propias formas de vida e identidades particulares, lamentablemente no son valoradas por nosotros mismos. Por eso la necesidad urgente de conocer “quienes somos, de dónde venimos y hacia dónde vamos”.

Por ello el comic es la herramienta más certera para abarcar un gran número de personas de diferentes edades, incentivar desde un pequeño que aprendió a leer hasta a un adulto la aprehensión por lo nuestro y la curiosidad de investigar y conocer nuestro patrimonio cultural.

Nuestro patrimonio arqueológico es el referente y la fortaleza de nuestras identidades culturales, y con la debida responsabilidad, difundir esa riqueza cultural al interior del país y al extranjero no solo nos dará a conocer al mundo, nos permitirá identificarnos como individuos únicos e increíblemente bendecidos con una herencia cultural que no se repite en ninguna parte de nuestro planeta.

ABSTRACT

The comic is a means of communication more creative and robust than some other means by its structure and design is easier to understand and has a higher target of acceptance in terms of age, the same comic can be directed to children, youth and adults As host in either group. Ecuador is one of the countries with the largest, diverse and important archaeological heritage in the world and this project seeks by an item, such as the alternative comic, which albeit is very old has not lost popularity, reached by same impact children and young adults, Encourage a fun way love for culture, investigate, research our ancestors to know who we are today and how our society has been constituted as such the passage of centuries.

Ecuadorians have our own ways of life and identities, unfortunately they are not valued by ourselves. Hence the urgent need to know "who we are, where we come and where we go." Therefore, the comic is the surest tool to cover a large number of people of different ages, from small to encourage learned to read to an adult at our apprehension and curiosity to investigate and know our cultural heritage. Our archaeological heritage is the reference and the strength of our cultural identity, and with due responsibility, disseminate the cultural wealth within the country and abroad not only give us to the world, will enable us to identify ourselves as unique individuals and incredibly blessed with a cultural heritage that is not repeated in any part of our planet.

INTRODUCCIÓN

Absolutamente toda sociedad debidamente formada y estructurada desde su miembro más joven al más anciano se describe y asume a sí misma como heredera de un patrimonio cultural beneficiado y altamente rico por sus generaciones predecesoras.

Dicho patrimonio va más allá del territorio, códigos e idioma, nuestro país fue el escenario ideal para el desarrollo humano desde miles de años atrás por su increíble mega diversidad, clima, vegetación e innumerables factores naturales y geográficos, escenario que no se perdió sino que trascendió hasta nuestros tiempos gracias a que las sociedades de hace miles de años enmarcadas en sus cosmovisiones acompañaron a sus seres queridos al viaje más allá de la muerte con sus pertenencias, lo que ahora se conoce como hallazgos arqueológicos debemos llamarlo “el mejor regalo” que nuestros antepasados pudieron dejarnos.

Conocer el proceso cultural de las sociedades ancestrales a través de sus vestigios materiales es un derecho que todos como ecuatorianos tenemos, no solo por conocimiento general sino para el fortalecimiento de la identidad y autoestima de cada persona, hombre, mujer, niño, niña, joven o anciano.

Este derecho se transforma en un deber para entendernos como sociedad, saber quiénes somos y de dónde venimos para así poder proyectarnos al futuro.

Una propuesta para este auto-reconocimiento es el acercamiento, la valoración y la aprehensión de nuestra cultura milenaria, sentirla nuestra, hacerla nuestra y enorgullecernos de nuestra diversidad cultural para así aprovechar a nuestro maravilloso país que nos ampara constitucionalmente y nos permite vivir en la Interculturalidad.

Niños y jóvenes son ellos el atalaya de nuestra comunidad y quienes más acceso al loco mundo de la informática tienen y son ellos quienes pueden crear conciencia sobre la importancia del patrimonio cultural arqueológico y difundir nuestra riqueza cultural al mundo.



CAPÍTULO I

ANTECEDENTES

1.1 Contexto

Ecuador es un país tan pequeño en territorio a nivel de América del sur, Ecuador es el cuarto país más pequeño de América del Sur y el más densamente poblado de Sudamérica con más de 16 millones de habitantes en extensión cuenta con una gran variedad de culturas y etnias, que nos inundan de colorido, festividades, cosmovisión, gastronomía y artesanía. Cuenta con un territorio increíblemente diverso, es el país con la más alta concentración de ríos por kilómetro cuadrado en el mundo, el de mayor diversidad por kilómetro cuadrado en el planeta y uno de los países con mayor biodiversidad, teniendo un sinnúmero de especies animales y vegetales únicos en el mundo.

En otros lugares del mundo la pluriculturalidad es motivo de violencia y secesión en donde distintos grupos étnicos no pueden convivir en extensiones territoriales sin generar violencia e intenciones separatistas, mientras que los ecuatorianos vivimos en paz y armonía, orgullosos de nuestra historia colonial, herencia hispánica, y sobre todo la historia precolombina con culturas aborígenes, que nos hacen un lugar único en el mundo.



La historia de la costa ecuatoriana en la era precolombina, es una de las más antiguas en toda América. Debido a su clima, su proximidad con el mar y los accidentes fluviales que nacen desde la provincia de Esmeraldas hasta el norte de la provincia de Los Ríos.

Por sus accidentes geográficos Esmeraldas se constituye como uno de los principales puntos de origen de muchas de las culturas del Ecuador en los diferentes periodos de la época precolombina: Paleoindio, Formativo, Desarrollo Regional e Integración, donde se visualiza la historia antigua de los primeros habitantes del territorio ecuatoriano así como la cultura Tolita Atacames y Teane propios de la provincia, cuyos vestigios arqueológicos se encuentran en el Museo y Centro Cultural de Esmeraldas.

En la actualidad Esmeraldas como todo el Ecuador es pluricultural, habitado por culturas afro, indígenas y mestizas cada una con su propia identidad y costumbres pero que valoran algo innegable que es la existencia de los primeros pobladores del territorio.



1.2 Justificación

Es un derecho de todos y cada uno de los ecuatorianos conocer la historia de los pueblos que habitaron nuestro país, desde la aparición misma de los primeros habitantes, y las etapas de desarrollo cultural desde la época precolombina al presente.

Es este conocimiento el que nos permite entender el presente, proyectarnos al futuro y reconocernos con nuestras identidades y con las de los demás, porque somos el producto de miles de años de presencia humana, y actualmente amparados en la Constitución tenemos derecho a convivir en la interculturalidad, es decir, vivir en paz respetando la cultura de todos.

Ecuador fue el escenario ideal para el desarrollo humano desde miles de años atrás. Durante ese largo período, las sociedades realizaron un sinnúmero de creaciones destinadas a trascender la vida y acompañaron al más allá a los personajes. Objetos de varios materiales fueron parte de los ajuares funerarios razón por la que el Ecuador es dueño del más grande patrimonio cultural arqueológico y es este patrimonio el que acerca a conocer e identificar culturalmente en el presente.



La mejor manera de acceder al conocimiento de las culturas pasadas para entender nuestro presente es el acercamiento a los vestigios arqueológicos que poseen los Museos a nivel nacional.

La presencia cultural del Museo Arqueológico y Centro Cultural Esmeraldas se inicia en 1979, siendo este reinaugurado el 21 de julio de 2004, con el mejor propósito de potenciar el trabajo culturas desde lo institucional en la ciudad y provincia de Esmeraldas.

EL Museo y Centro Cultural Esmeraldas actualmente bajo la rectoría del Ministerio de Cultura, se establece el primer museo en Esmeraldas y su esfuerzo educativo se concentra de manera preferencial en niños y jóvenes, buscando el interés de crear un público cultural.

La Tolita (600 a.C – 400 d.C) es la cultura más relevante del periodo de Desarrollo Regional en la actual Esmeraldas. Su antigüedad se remonta al Periodo Formativo Tardío, durante su mayor apogeo, se expandió por la costa desde el sur de la provincia, hasta la región de Buenaventura en Colombia. Hacia el año 700 d.C., surgen nuevas manifestaciones culturales como Atacames, sociedad que muestra una nueva estructura sociopolítica, propia del periodo de Integración. Las piezas en exhibición resaltan la vida cotidiana, el uso ceremonial, evidenciando su manera de ver el mundo a través de seres míticos, la organización social y el desarrollo tecnológico en el manejo de la arcilla, los metales, el hueso y la piedra.



1.3 Definición del Problema Central (Matriz T.)

Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Desconocimiento de las culturas propias de la región y sus registros arqueológicos por deficiente incentivo y motivación de autoridades.	Escaso conocimiento de los antecedentes históricos propios de Esmeraldas y sus registros arqueológicos				Dar a conocer de una manera general los antecedentes propios de las culturas esmeraldeñas y sus registros arqueológicos
Fuerza Impulsoras	I	PC	I	PC	Fuerza Bloqueadora
Educar a la población esmeraldeña que la Cultura afro no es su única antecesora.	3	5	4	5	Enfoque único de la población esmeraldeña a la cultura afro como antecesora
Aumentar la información que entregan las escuelas y colegios	3	4	4	5	Limitada información en las escuelas y colegios
Promoviendo la difusión en medios	4	4	3	5	Escasa difusión en los medios
Generar material impreso para impulsar la visita al museo	4	5	3	4	Poco atractivo de la difusión escrita que invita la visita al museo
Fomentar el desarrollo de cuentos enfocados a promover el conocimiento de las culturas ancestrales de Esmeraldas	2	4	3	5	Eventos únicamente enfocados a la cultura afro

Tabla 1: Matriz T

Elaborado por: Javier Encalada

CAPÍTULO II

ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Mapeo de Involucrados

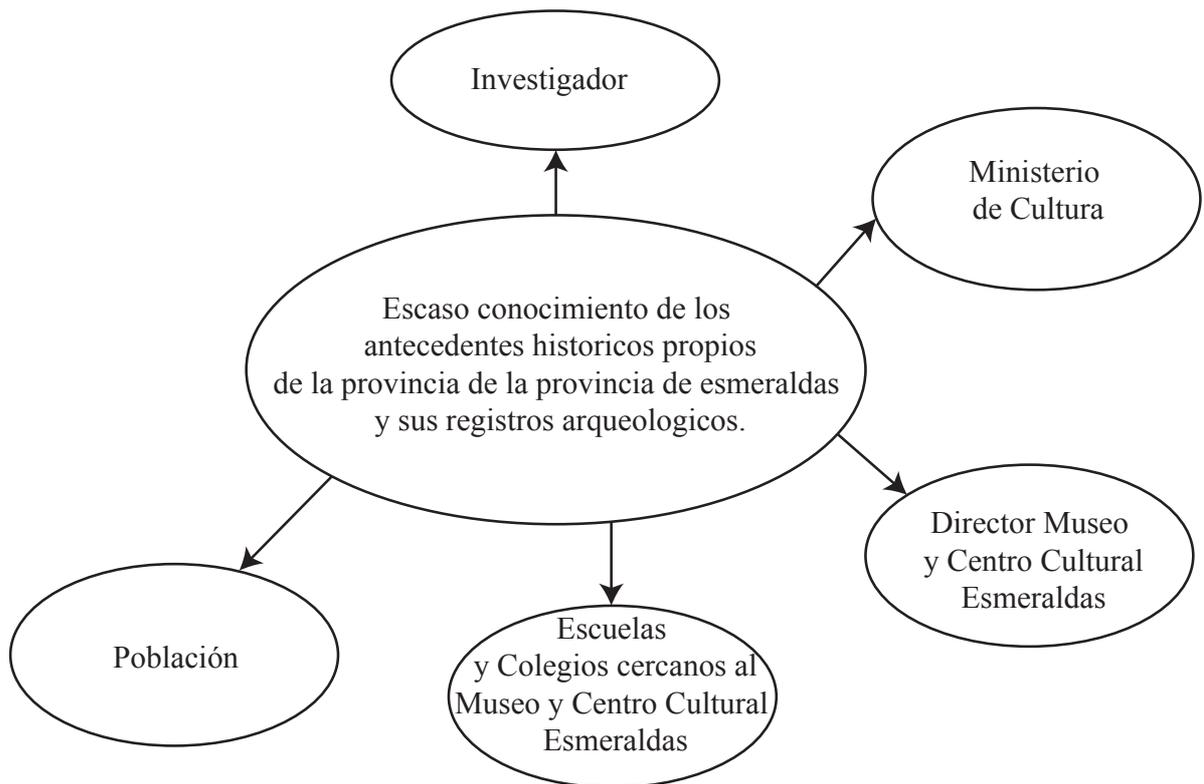


Figura 1: Mapeo de involucrados

Elaborado por: Javier Encalada



2.02 Matriz de análisis y selección con los involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos Mandatos y Capacidad	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Investigador	* Generar conciencia y cultura de visita al museo de una manera original.	* Poco interés de la población por conocer las culturas originarias de la región.	Creativo Económico Intelectual Tecnológico Técnico Social Humano	* Crear una manera diferente y llamativa para dar conciencia de conocimiento.	* No implementación del proyecto
Ministerio de Cultura	* Crear conciencia de educación y cultura de una manera diferente	* Dar acogida a nuevas ideas.	Económico Información Leyes	* Implementar de la mano un desarrollo diferente de incentivo para dar a conocer las culturas originarias de la región.	* Que la gente no vea como algo nuevo.
Director Museo y Centro Cultural Esmeraldas	* Crear conciencia de aprendizaje y visita sobre la cultura originaria que se expone en el museo	* Escaso interés de la población da visitar y conocer la historia que se inculca en el museo.	Información	* Tener un material llamativo para generar interés de conocimiento sobre las culturas propias de la región.	Aceptación mínima del producto
Población de la ciudad de Esmeraldas	* Tener nuevas formas de incentivo para conocer su historia sin dejar de lado la cultura arraigada.	* Escaso interés de la población da visitar y conocer la historia que se inculca en el museo.	* Humano Informativa	* Llegar a la población de una manera diferente por medio de recursos diferentes.	* Que no sea acogido por las personas de la región como se espera
Escuelas y Colegios de La Ciudad de Esmeraldas	* Encontrar una manera distinta que los incentiven a visitar el museo de una manera más llamativa.	* Escaso incentivo por medio de las autoridades de las instituciones para fomentar el conocimiento de las culturas propias de la región.	Información * Humano * Intelectual	* Acceder a un material diferente y llamativo para generar interés de visita al museo y así conocer más a profundidad sobre las culturas antecesoras de la región.	* Poco interés por conocer las culturas propias de la región.

Tabla 2: Matriz de análisis y selección con los involucrados

Elaborado por: Javier Encalada

CAPÍTULO III

Problemas y Objetivos

3.01 Árbol de Problemas

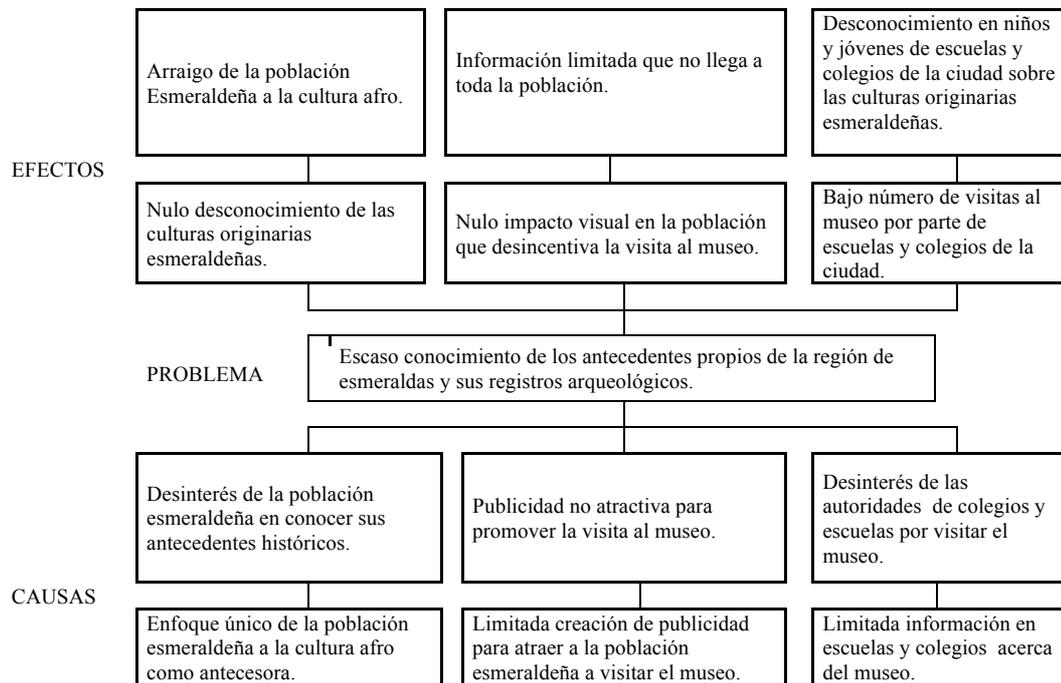


Figura 2: árbol de problemas

Elaborado por: Javier Encalada



3.02 Árbol de Objetivos

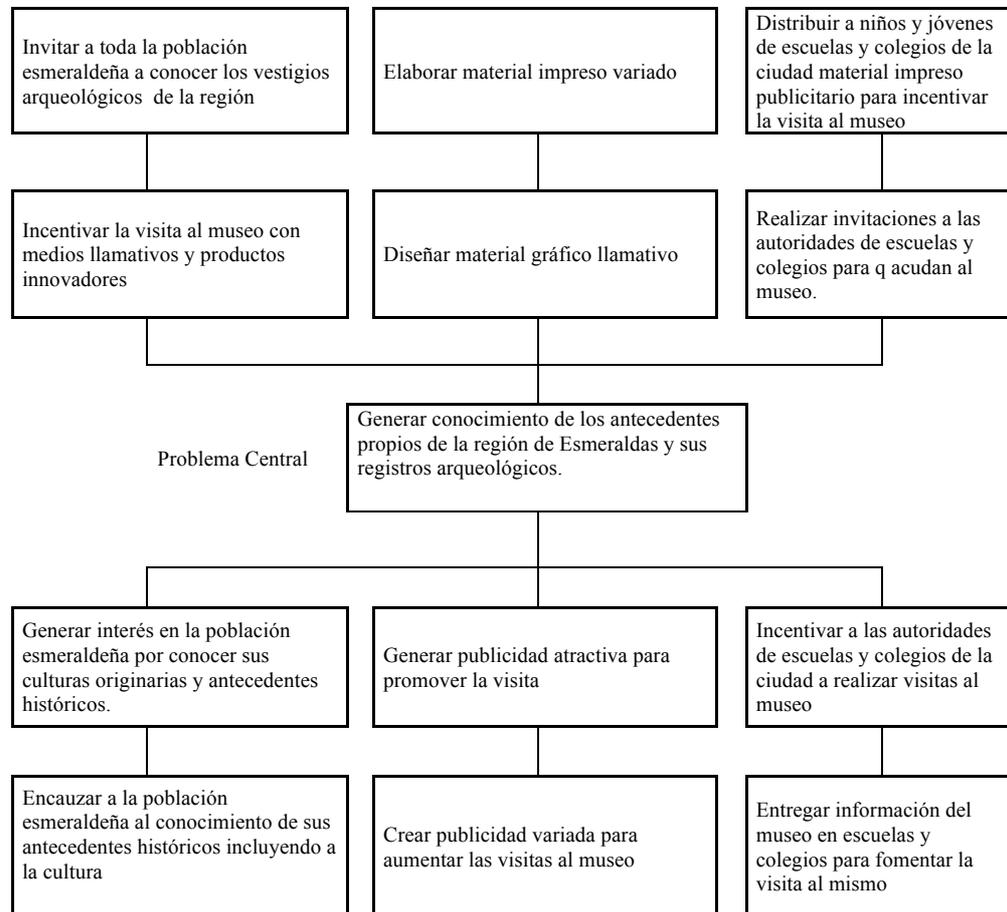


Figura 3: árbol de objetivos.

Elaborado por: Javier Encalada

CAPÍTULO IV

Análisis de alternativas

4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

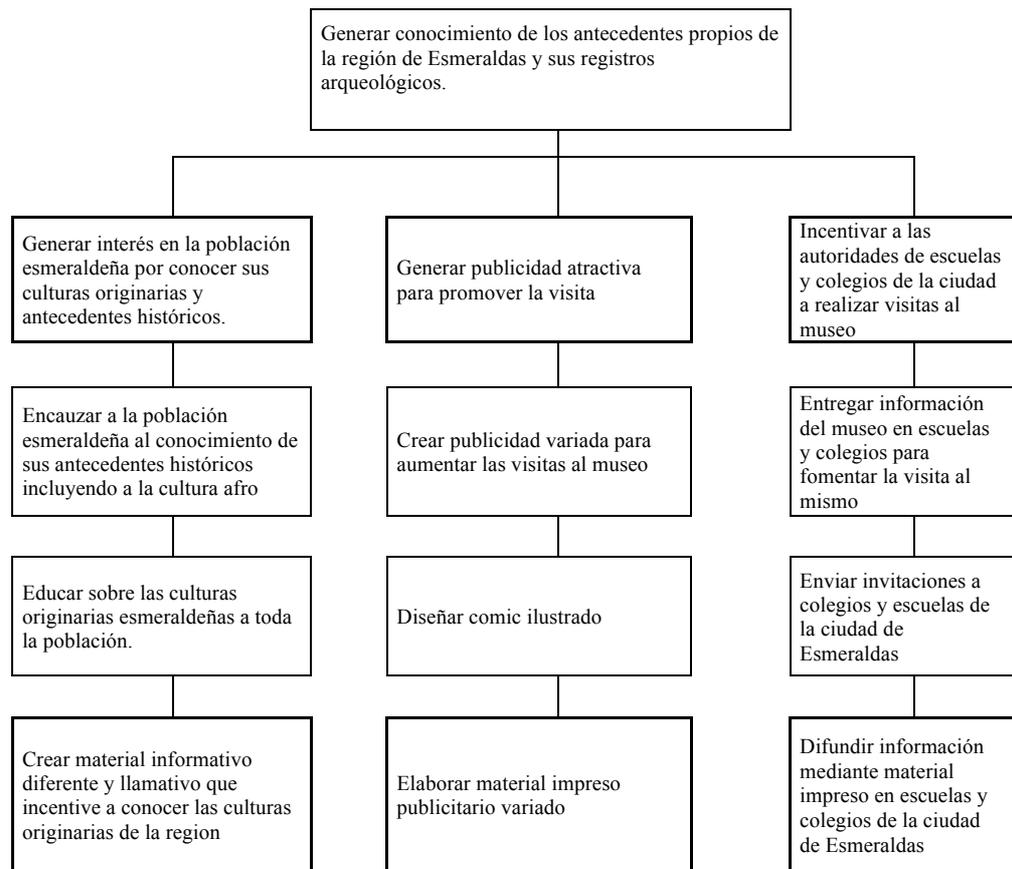


Figura 4: análisis de alternativas

Elaborado por: Javier Encalada



4.01.01 Tamaño del Proyecto

Donde: Alrededores del Museo de Esmeraldas

200 personas encuestadas

Valor constante de 0,5.

197 Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 197 (como más usual) o en relación al 99% de confianza equivale 2,58, valor que queda a criterio del investigador.

Límite aceptable de error de muestra que 3 personas



4.01.02 Localización

El proyecto se realizará en el sector centro de la ciudad de Esmeraldas y a los alrededores del Museo y Centro cultural Esmeraldas

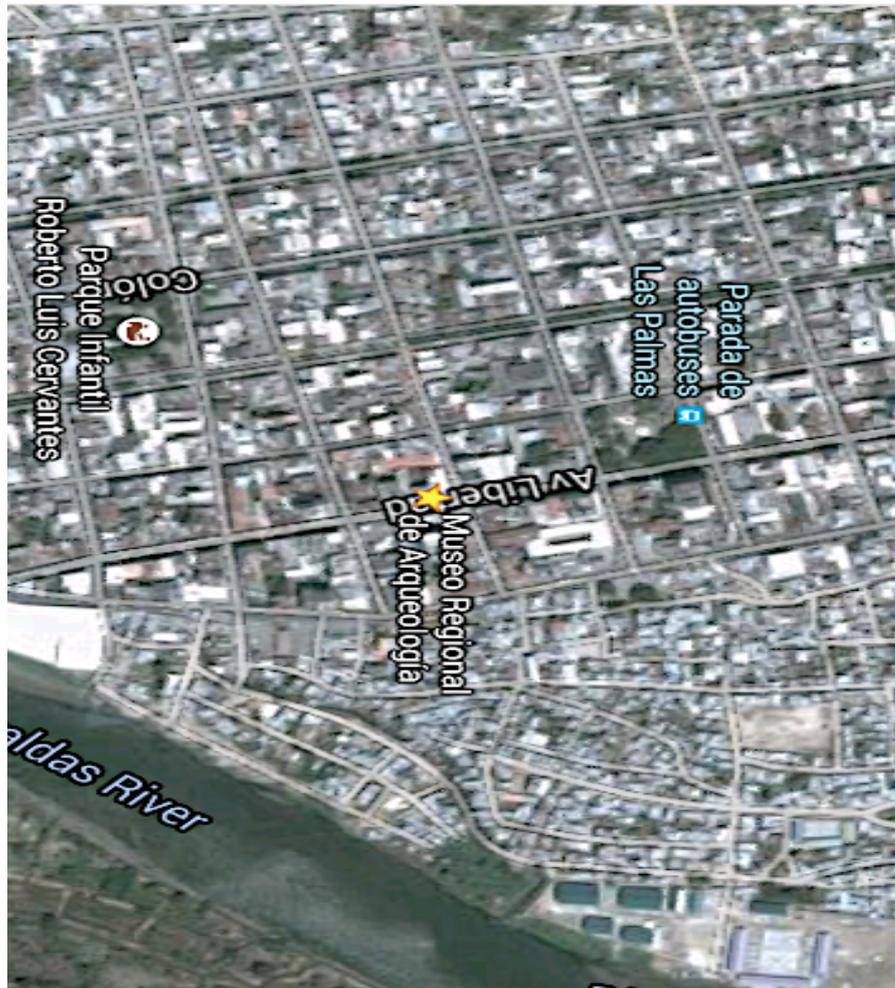


Imagen: 1

Fuente: <https://www.google.com.ec/maps/place/Museo+Regional+de+Arqueolog%C3%ADa/@0.9653816,79.6539474,17z/data=!3m1!4b1!4m2!3m1!1s0x8fd4bea99da31dd:0x57e550a0487c3905>.



4.01.03 Análisis Ambiental

El medio ambiente tiene que tomarse en cuenta como un factor más en el caso de diseño de productos impresos tiene que ser un producto que no considere el factor medioambiental.

Por ende la creación de un comic impreso será de alto impacto ambiental pero para que este reduzca se utilizarán productos ecológicos reciclables que no afecten de una sobremanera al medio ambiente y así poder trabajar en conjunto para la preservación de nuestro medio y no causar problemas ambientales utilizando los mejores materiales reciclados.



4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categorías
Generar interés en la población esmeraldeña por conocer sus culturas originarias y antecedentes históricos.	5	4	3	5	4	21	alto
Generar publicidad atractiva para promover la visita	5	4	3	5	4	21	alto
Incentivar a las autoridades de escuelas y colegios de la ciudad a realizar visitas al museo	5	4	4	5	5	23	alto
Encauzar a la población esmeraldeña al conocimiento de sus antecedentes históricos incluyendo a la cultura afro	5	4	4	5	5	23	alto
Crear publicidad variada para aumentar la visitas a museo	5	4	4	5	5	23	alto
Entregar información del museo en escuelas y colegios para fomentar la visita al mismo	5	4	3	5	4	21	alto

Tabla 3: impacto de los objetivos

Realizado por: Javier Encalada



4.03 Diagrama de Estrategias

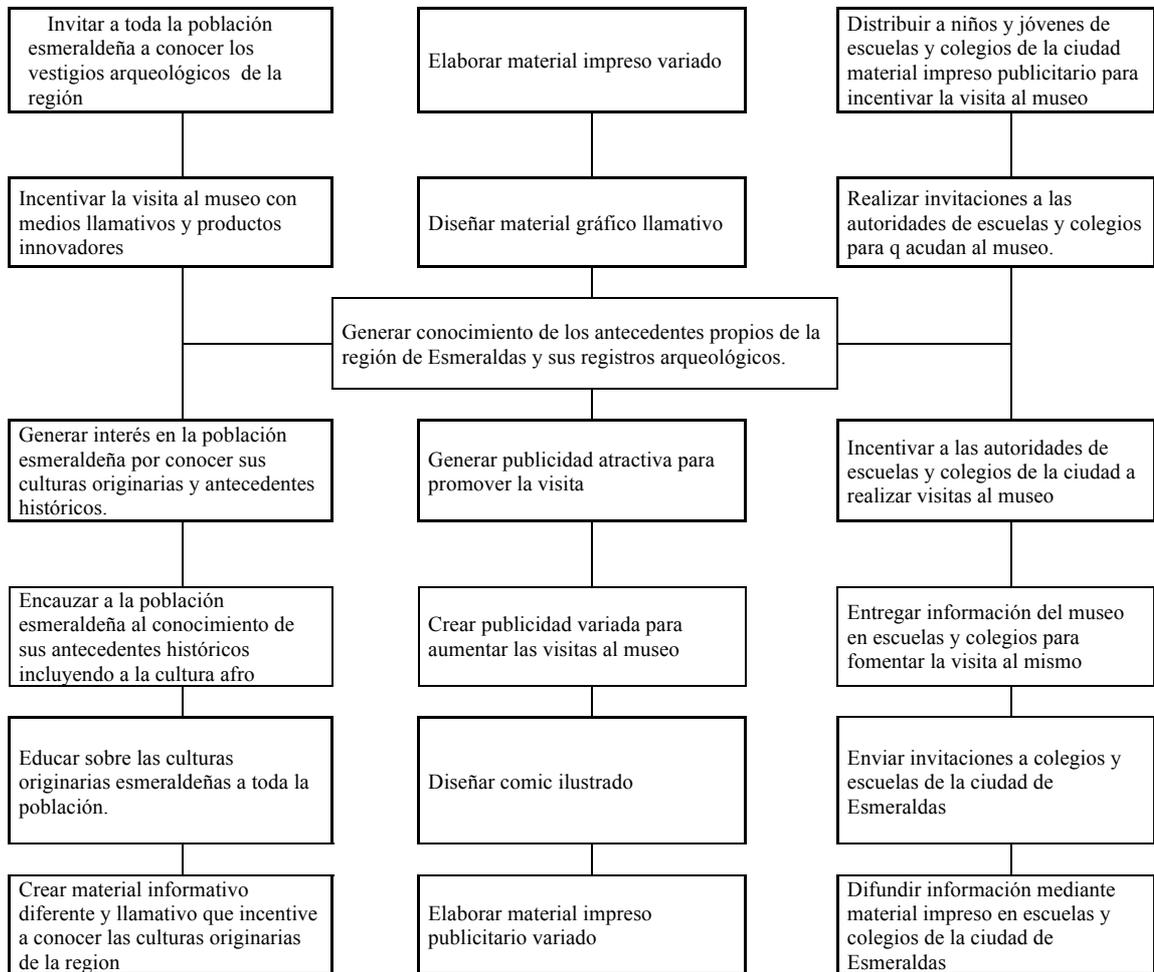


Figura 5: diagrama de estrategias.

Realizado por: Javier Encalada



4.04 Construcción de la matriz de Marco lógico

4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fin	F1: Incentivar la visita al museo con medios llamativos	85% se incentivo a visitar el museo	170 personas	media alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	F2: Diseñar material gráfico llamativo	90% Encuentro llamativo al material	180 personas	media alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	F3: Invitar a las autoridades de escuelas y colegios para q acudan al museo.	60% de las autoridades aceptaron la invitacion	120 personas	media	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	F4: Invitar a toda la población esmeraldeña a conocer los vestigios arqueológicos de la región	85% de la población llevo a conocer sobre los vestigios arqueologicos	170 personas	media alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	F5: Elaborar material impreso variado	85% fue atraido por el nuevo material	170 persionas	media alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	F6: Distribuir material impreso publicitario a niños y jóvenes de escuelas y colegios de Esmeraldas	100% del material impreso fue recibido por los niños	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
Propósito	P1: Generar conocimiento de los antecedentes propios de la región de Esmeraldas y sus registros arqueológicos.	85% conocieron de los antecedentes propios de la region y sus registros arqueologicos	170 persononas	media alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
Componente	C1: Generar interés en los esmeraldeños por conocer sus culturas originarias	80% de interes fue generado	160 personas	media alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	C2: Generar publicidad atractiva	100% de la publicidad es atractiva para la población encuestada	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	C3: Incentivar a las autoridades de escuelas y colegios a realizar visitas al museo	60% de las autoridadevs fueron incentivadas	120 personas	media	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	C4: Encauzar a la población esmeraldeña al conocimiento de sus antecedentes históricos	75% fueron encausadas a conocer sobre sus antecedentes	130 personas	media alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo



	C5: Crear publicidad variada para aumentar las visitas al museo	100% la publicidad es variada	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	C6: Entregar información del museo en escuelas y colegios	100% de la información fue acogida	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
Actividades	A1: Educar sobre las culturas originarias a la población	80% fue educada	160 personas	media alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	A2: Crear material informativo diferente y llamativo que incentiven la visita al museo	100% del material incentiva la visita al museo	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	A3: Diseñar comic ilustrado	100% de las personas lo consideran bueno	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	A4: Elaborar material impreso publicitario variado	100% del material es variado	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	A5: Enviar invitaciones a colegios y escuelas	100% se envió las invitaciones	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo
	A6: Difundir información en escuelas y colegios	100% la información se difundió totalmente	200 personas	alta	6 meses	Esmeraldas	medio - medio bajo

Tabla 4: Revisión de criterios e indicadores

Realizado por: Javier Encalada



4.04.02 Selección de Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificación del Indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fin	F1: Incentivar la visita al museo con medios llamativos	85% se incentivo a visitar el museo	SI	SI	NO	SI	SI	4	SI
	F2: Diseñar material gráfico llamativo	90% Encontró llamativo al material	SI	SI	SI	NO	SI	4	SI
	F3: Invitar a las autoridades de escuelas y colegios para q acudan al museo.	60% de las autoridades aceptaron la invitación	NO	SI	SI	SI	SI	4	SI
	F4: Invitar a toda la población esmeraldeña a conocer los vestigios arqueológicos de la región	85% de la población llevo a conocer sobre los vestigios arqueológicos	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	F5: Elaborar material impreso variado	85% fue atraído por el nuevo material	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	F6: Distribuir material impreso publicitario a niños y jóvenes de escuelas y colegios de Esmeraldas	100% del material impreso fue recibido por los niños	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
Propósito	P1: Generar conocimiento de los antecedentes propios de la región de Esmeraldas y sus registros arqueológicos.	85% conocieron de los antecedentes propios de la región y sus registros arqueológicos	NO	NO	SI	SI	SI	3	SI



Componente	C1: Generar interés en los esmeraldeños por conocer sus culturas originarias	80% de interés fue generado	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	C2: Generar publicidad atractiva	100% de la publicidad es atractiva para la población encuestada	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	C3: Incentivar a las autoridades de escuelas y colegios a realizar visitas al museo	60% de las autoridades fueron incentivadas	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	C4: Encauzar a la población esmeraldeña al conocimiento de sus antecedentes históricos	75% fueron encausadas a conocer sobre sus antecedentes	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	C5: Crear publicidad variada para aumentar las visitas al museo	100% la publicidad es variada	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	C6: Entregar información del museo en escuelas y colegios	100% de la información fue acogida	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
Actividades	A1: Educar sobre las culturas originarias a la población	80% fue educada	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	A2: Crear material informativo diferente y llamativo que incentiven la visita al museo	100% del material incentiva la visita al museo	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	A3: Diseñar comic ilustrado	100% de las personas lo consideran bueno	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	A4: Elaborar material impreso publicitario variado	100% del material es variado	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	A5: Enviar invitaciones a colegios y escuelas	100% se envió las invitaciones	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI
	A6: Difundir información en escuelas y colegios	100% la información se difundió.	SI	SI	SI	SI	SI	5	SI

Tabla 5: Selección de indicadores

Realizado por: Javier Encalada



4.04.03 Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuentes de Información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
Fin	F1: Incentivar la visita al museo con medios llamativos	85% se incentivo a visitar el museo	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	F2: Diseñar material gráfico llamativo	90% Encontró llamativo al material	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico		
	F3: Invitar a las autoridades de escuelas y colegios para que acudan al museo.	60% de las autoridades aceptaron la invitación	Secundaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	F4: Invitar a toda la población esmeraldeña a conocer los vestigios arqueológicos de la región	85% de la población llevo a conocer sobre los vestigios arqueológicos	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	F5: Elaborar material impreso variado	85% fue atraído por el nuevo material	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	F6: Distribuir material impreso publicitario a niños y jóvenes	100% del material impreso fue recibido por los niños	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador



Propósito	P1: Generar conocimiento de los antecedentes propios de la región de Esmeraldas y sus registros arqueológicos	85% conocieron de los antecedentes propios de la región y sus registros arqueológicos	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
Componente	C1: Generar interés en los esmeraldeños por conocer sus culturas originarias	80% de interés fue generado	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	C2: Generar publicidad atractiva	100% de la publicidad es atractiva para la población encuestada	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	C3: Incentivar a las autoridades de escuelas y colegios a realizar visitas al museo	60% de las autoridades fueron incentivadas	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	C4: Encauzar a la población esmeraldeña al conocimiento de sus antecedentes históricos	75% fueron encausadas a conocer sobre sus antecedentes	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	C5: Crear publicidad variada para aumentar las visitas al museo	100% la publicidad es variada	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	C6: Entregar información del museo en escuelas y colegios	100% de la información fue acogida	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador



Actividades	A1: Educar sobre las culturas originarias a la población	80% fue educada	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	A2: Crear material informativo diferente y llamativo que incentiven la visita al museo	100% del material incentiva la visita al museo	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	A3: Diseñar comic ilustrado	100% de las personas lo consideran bueno	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	A4: Elaborar material impreso publicitario variado	100% del material es variado	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	A5: Enviar invitaciones a colegios y escuelas	100% se envió las invitaciones	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador
	A6: Difundir información en escuelas y colegios	100% la información se difundió totalmente	Primaria	Encuesta	Análisis Estadístico	6 meses	Investigador

Tabla 6: Medios de Verificación

Realizado por: Javier Encalada



4.04.04 Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgos				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fin	F1: Incentivar la visita al museo con medios llamativos	no se incentivo a visitar el museo	x		x		x
	F2: Diseñar material gráfico llamativo	no Encuentro llamativo al material		x	x	x	x
	F3: Invitar a las autoridades de escuelas y colegios para q acudan al museo.	las autoridades no aceptaron la invitacion	x	x	x	x	x
	F4: Invitar a toda la población esmeraldeña a conocer los vestigios arqueológicos de la región	la población no lleo a conocer sobre los vestigios arqueologicos	x	x	x		x
	F5: Elaborar material impreso variado	no fue atraido por el nuevo material	x	x		x	x
	F6: Distribuir material impreso publicitario a niños y jóvenes de escuelas y colegios de Esmeraldas	el material impreso no fue recibido por los niños	x	x	x	x	
Proposito	P1: Generar conocimiento de los antecedentes propios de la región de Esmeraldas y sus registros arqueológicos.	no se conocieron de los antecedentes propios de la region y sus registros arqueologicos	x	x	x		x
Componente	C1: Generar interés en los esmeraldeños por conocer sus culturas originarias	el interes no fue generado	x	x	x		
	C2: Generar publicidad atractiva	de la publicidad no es atractiva para la población encuestada	x	x	x	x	



	C3: Incentivar a las autoridades de escuelas y colegios a realizar visitas al museo	las autoridades no fueron incentivadas	x	x	x		x
	C4: Encauzar a la población esmeraldeña al conocimiento de sus antecedentes históricos	las personas no fueron encausadas a conocer sobre sus antecedentes	x	x	x	x	x
	C5: Crear publicidad variada para aumentar las visitas al museo	la publicidad no se considera variada	x	x	x	x	
	C6: Entregar información del museo en escuelas y colegios	la información no fue acogida	x		x	x	
Actividades	A1: Educar sobre las culturas originarias a la población	la gente no fue educada	x	x	x	x	x
	A2: Crear material informativo diferente y llamativo que incentiven la visita al museo	el material no incentiva la visita al museo	x	x		x	x
	A3: Diseñar comic ilustrado	las personas no lo consideran bueno	x	x	x		
	A4: Elaborar material impreso publicitario variado	el material no es variado		x	x	x	x
	A5: Enviar invitaciones a colegios y escuelas	no se envió las invitaciones	x	x	x	x	x
	A6: Difundir información en escuelas y colegios	la información no se difundió totalmente	x	x	x	x	x

Tabla 7: Supuestos

Realizado por: Javier Encalada



4.04.05 Matriz Marco Lógico (MML)

Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación	Supuestos
F1: Incentivar la visita al museo con medios llamativos	F1.1 85% se incentivo a visitar el museo	F1.1.1 Encuesta/Análisis estadístico	F1.1.1.1 no se incentivo a visitar el museo
F2: Diseñar material gráfico llamativo	F1.2 90% Encuentro llamativo al material	F1.1.2 Encuesta/Análisis estadístico	F1.1.1.2 no Encuentro llamativo al material
F3: Invitar a las autoridades de escuelas y colegios para que acudan al museo.	F1.3 60% de las autoridades aceptaron la invitación	F1.1.3 Encuesta/Análisis estadístico	F1.1.1.3 las autoridades no aceptaron la invitación
F4: Invitar a toda la población esmeraldeña a conocer los vestigios arqueológicos de la región	F1.4 85% de la población llegó a conocer sobre los vestigios arqueológicos	F1.1.4 Encuesta/Análisis estadístico	F1.1.1.4 la población no llegó a conocer sobre los vestigios arqueológicos
F5: Elaborar material impreso variado	F1.5 85% fue atraído por el nuevo material	F1.1.5 Encuesta/Análisis estadístico	F1.1.1.5 no fue atraído por el nuevo material
F6: Distribuir material impreso publicitario a niños y jóvenes de escuelas y colegios de Esmeraldas	F1.6 100% del material impreso fue recibido por los niños	F1.1.6 Encuesta/Análisis estadístico	F1.1.1.6 el material impreso no fue recibido por los niños
P1: Generar conocimiento de los antecedentes propios de la región de Esmeraldas y sus registros arqueológicos.	P1.1 85% conocieron de los antecedentes propios de la región y sus registros arqueológicos	P1.1.1 Encuesta/Análisis estadístico	P1.1.1.1 no se conocieron de los antecedentes propios de la región y sus registros arqueológicos
C1: Generar interés en los esmeraldeños por conocer sus culturas originarias	C1.1 80% de interés fue generado	C1.1.1: Encuesta/Análisis estadístico	C1.1.1.1 el interés no fue generado
C2: Generar publicidad atractiva	C1.2 100% de la publicidad es atractiva para la población encuestada	C1.1.2: Encuesta/Análisis estadístico	C1.1.1.3 de la publicidad no es atractiva para la población encuestada
C3: Incentivar a las autoridades de escuelas y colegios a realizar visitas al museo	C1.3 60% de las autoridades fueron incentivadas	C1.1.3: Encuesta/Análisis estadístico	C1.1.1.3 las autoridades no fueron incentivadas
C4: Encauzar a la población esmeraldeña al conocimiento de sus antecedentes históricos	C1.4 75% fueron encausadas a conocer sobre sus antecedentes	C1.1.4: Encuesta/Análisis estadístico	C1.1.1.4 las personas no fueron encausadas a conocer sobre sus antecedentes
C5: Crear publicidad variada para aumentar las visitas al museo	C1.5 100% la publicidad es variada	C1.1.5: Encuesta/Análisis estadístico	C1.1.1.5 la publicidad no se considera variada



C6: Entregar información del museo en escuelas y colegios	C1.6 100% de la información fue acogida	C1.1.6: Encuesta/Análisis estadístico	C1.1.1.6 la información no fue acogida
A1: Educar sobre las culturas originarias a la población	A1.1 80% fue educada	A1.1.1: Encuesta/Análisis estadístico	A1.1.1.1 la gente no fue educada
A2: Crear material informativo diferente y llamativo que incentiven la visita al museo	A1.2 100% del material incentiva la visita al museo	A1.1.2: Encuesta/Análisis estadístico	A1.1.1.2 el material no incentiva la visita al museo
A3: Diseñar comic ilustrado	A1.3 100% de las personas lo consideran bueno	A1.1.3: Encuesta/Análisis estadístico	A1.1.1.3 las personas no lo consideran bueno
A4: Elaborar material impreso publicitario variado	A1.4 100% del material es variado	A1.4: Encuesta/Análisis estadístico	A1.1.1.4 el material no es variado
A5: Enviar invitaciones a colegios y escuelas	A1.5 100% se envió las invitaciones	A1.1.5: Encuesta/Análisis estadístico	A1.1.1.5 no se envió las invitaciones
A6: Difundir información en escuelas y colegios	A1.6 100% la información se difundió totalmente	A1.1.6: Encuesta/Análisis estadístico	A1.1.1.6 la información no se difundió totalmente

Tabla 8: Matriz Marco Lógico (MML)

Realizado por: Javier Encalada

CAPITULO V

La propuesta

5.1 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta.

Diseño gráfico: es una actividad que se propone comunicar valores/mensajes de forma visual, su origen tiene que ver más que nada con la sociedad industrial y la necesidad de resolver problemas comunicativos, ya sean de difusión (propaganda/publicidad), funcionales (señalética), culturales (libros, revistas), etc.

Diseño editorial: es una rama del Diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de libros, revistas, folletos o periódicos.

Incluye la realización de la gráfica interior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. El diseño editorial busca una unidad armónica entre el texto, la imagen y la diagramación que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.

Software: El software es un componente indispensable del funcionamiento del computador. Podría ser entendido como las instrucciones del procesador para que la máquina ejecute una cierta función y cumpla con el deseo del usuario de crear: un documento, una diapositiva, un cuadro, un dibujo o un diseño.



Se compone de códigos binarios que estructuradamente facilitan la programación del computador para desarrollar la creatividad del ser humano.

Dentro de las características generales del software se puede mencionar que no se fabrica sino que se desarrolla, no se daña y se construye a la medida del surgimiento de las necesidades a las que busca darles solución.

Adobe Illustrator simula el trabajo sobre un tablero de dibujo denominado como "mesa de trabajo" y que sirve para la creación artística de dibujo y pintura para la ilustración. Se considera que define el lenguaje gráfico mediante el dibujo vectorial.

Este software permite acceder a opciones creativas, a herramientas y es capaz de producir gráficos flexibles que pueden ser usados en impresión, video, contenidos multimedia incluyendo dispositivos móviles. Así mismo puede usarse para crear logos y artículos de papelería corporativa¹.

Adobe Photoshop. Significa literalmente "Taller de Fotos" y es tan popular que se usa el término "fotoshop" para denominar a cualquier programa de edición de imágenes puesto que se puede usar para el retoque fotográfico, la edición y la pintura basado en un mapa de bits y ha sido tan fácil su manejo que es

¹ SORIA CRUZ, Eduardo: Definición de Adobe Illustrator y Photoshop, UNAQ, Quito, disponible en <http://eduardosoria1.blogspot.com/p/definicion-de-adobe-ilustrador.html>



Ampliamente usado no sólo por el diseñador sino también por los fotógrafos y cualquier persona en general que busque mejorar sus fotografías.

Por la versatilidad de este software este par de programas son, quizás, la base para que el diseñador realice su trabajo poniendo su creatividad al servicio del cliente y del mensaje que deba transmitirse.

El programa Adobe Indesign es una aplicación de maquetación de diseño editorial, es decir, permite montar en un layout textos e imágenes para documentos tales como libros, revistas, folletos y otros.

SketchBook Pro, es literalmente la interpretación digital del cuaderno de dibujo clásico. Originalmente lanzado en conjunción con la introducción del Tablet PC, siempre ha sido diseñado específicamente para la interacción basada en la pluma. Con una interfaz de usuario simplificada orientada a maximizar el "flujo de trabajo", el producto cuenta con un entorno en el que los nuevos usuarios pueden ser productivos en cuestión de minutos. En combinación con la interfaz de usuario es un ágil motor igualmente poderoso por sus herramientas.

La capacidad de respuesta y calidad de la línea, el pincel y del aerógrafo es esencial para una experiencia de dibujo al natural y de calidad visual. SketchBook Pro, prácticamente juega un papel complementario en todos los procesos digitales independientemente de la industria.



Hardware: Windows 7 professional Procesador Intel®Pentium® CPU G2020©

2.90 GHz 2.90 GHz, memoria RAM instalada 4.00 GB(utilizable 3.90 GB),

Sistema operativo 64bits Disco Local C 200 GB.

Tablet Wacom Intuos Manga

Medidas de la tableta	210 × 178 × 10 mm 8.3 × 7.0 × 0.4 in
Control básico	Sí
Ergonomía	Diestros y zurdos
Color	plata y negro
Connexión	USB
Compatibilidad	Windows, Mac
Área activa	152 × 95 mm 6.0 × 3.7 in
Multi-touch	Sí
Lápiz	Intuos Pen sin borrador
Niveles de presión del lápiz	1024
Tipo	Pressure-sensitive, cordless, battery-free
Resolución	2540 lpi
ExpressKeys	Sí, 4 configurables
Kit Wireless de Wacom	Sí (compra por separado)
Número de Modelo	CTL-480

5.2 Descripción de la Herramienta

Adobe Illustrator: Este programa será utilizado para ilustrar y dar forma a la portada y contraportada del comic tanto diseño vectorial y contenidos.

Adobe Photoshop: Se utilizará para editar las imágenes creadas en cuanto a colores y filtros.



Adobe Indesign: Será utilizado para la diagramación y diseño del comic.

Sketch Book Pro: Lo utilizaremos para ilustración de los personajes y escenas del comic.

5.03 Formulación del proceso de aplicación.

Planificación

Propósito del Proyecto: Este proyecto se crea con el propósito de dar a conocer de una manera distinta e interactiva la historia que se enseña en el Museo y Centro Cultural Esmeraldas queriendo captar día a día a mas visitantes para que se conozca mas sobre las culturas predecesoras que habitaban anteriormente en la ciudad de Esmeraldas en cada una de sus actividades y tradiciones para lograr asi mas adeptos e interes de las personas que habitan en la ciudad por medio de un producto distinto.

Tipo de publicación: La publicación sera directamente en el Museo y Centro Cultural esmeraldas.

Temática: Usaremos una temática infanto juvenil para que sea del agrado de las personas a cual queremos llegar e incentivar que visiten el Museo.

Formato: Grapa es el tamaño regular estándar de los cómics publicados actualmente [21x 14,7 cms aprox.]

Número de páginas: Su número de páginas 16 engrapada y de edición única.

Desarrollo

Mapa de Contenidos:

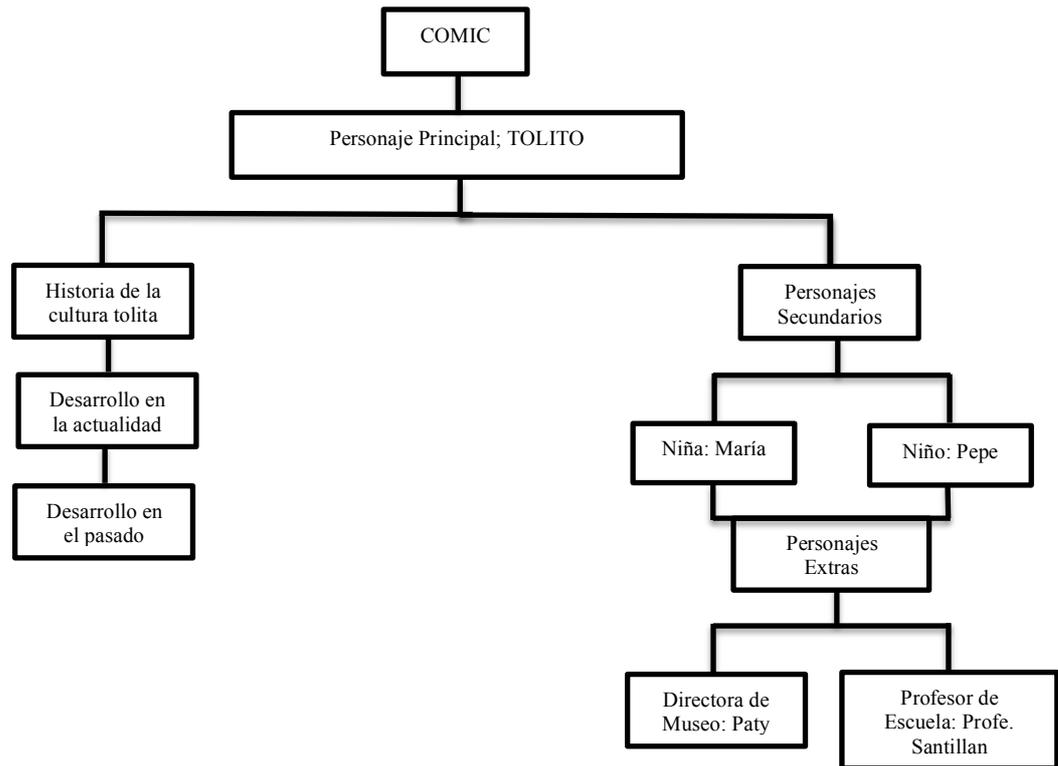


Figura 6: Mapa de contenidos

Realizado por: Javier Encalada



Estilos: Los estilos tipográfico utilizados serán los siguientes:

Para titulares: Se utilizará la tipografía GHOST WORDS Regular , para dar mas realce y distinción al nombre del personaje principal.

TOLITO

Para subtítulos: Se utilizará la tipografía Calibri Light por ser sencilla y sin detalles para complementar el titular.

y su maravillosa
Cultura

Para nubes diálogos internos de las paginas del comic se utilizara la tipografía SF Comic Script Extended por ser fuerte y de fácil entendimiento.

HOLA



Páginas Master o retículas:

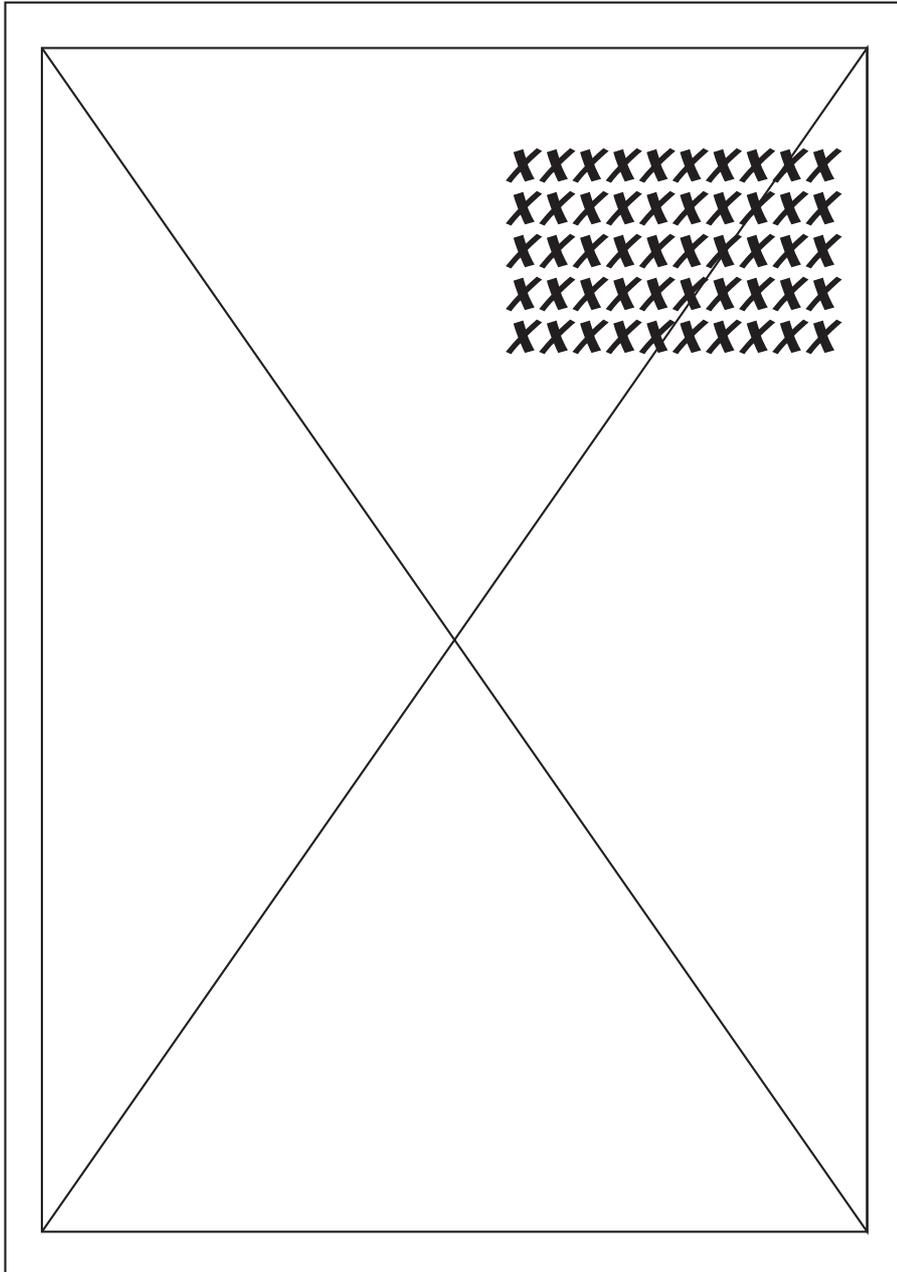


Grafico 2: Páginas master o retículas

Realizado por: Javier Encalada



Diagramación:

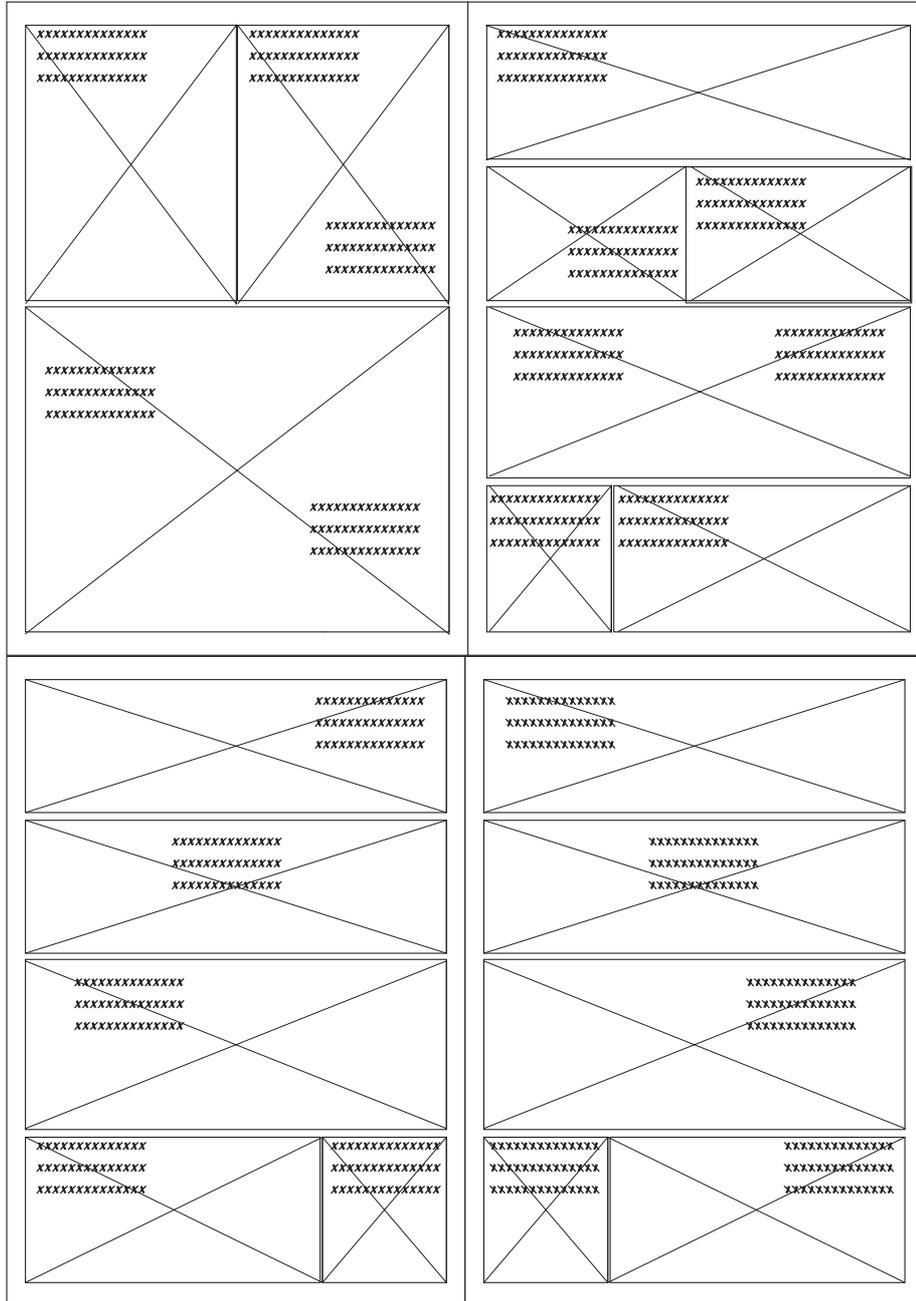


Grafico 3: Diagramación

Realizado por: Javier Encalada



Portada:



Grafico 4: Portada

Realizado por: Javier Encalada

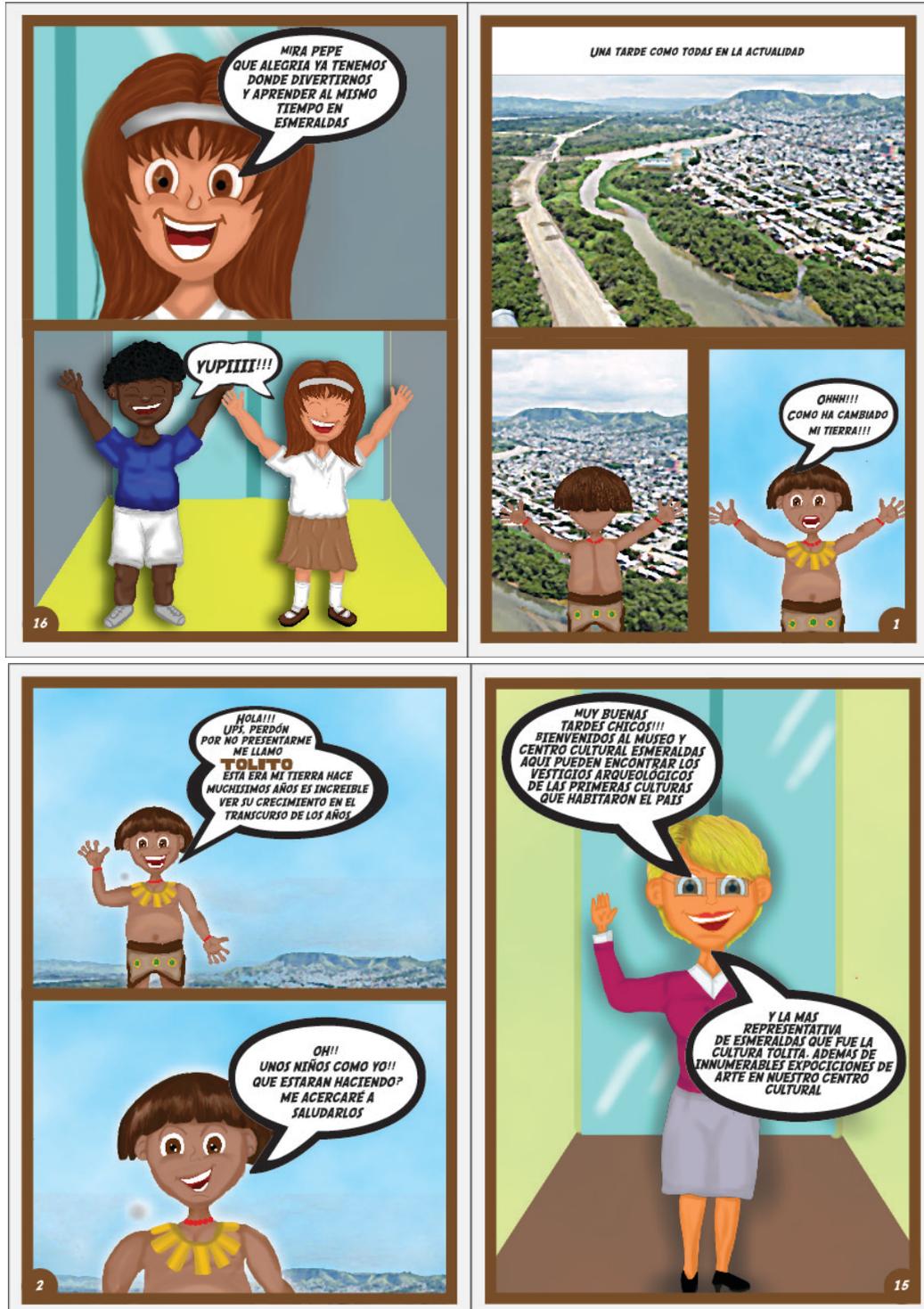


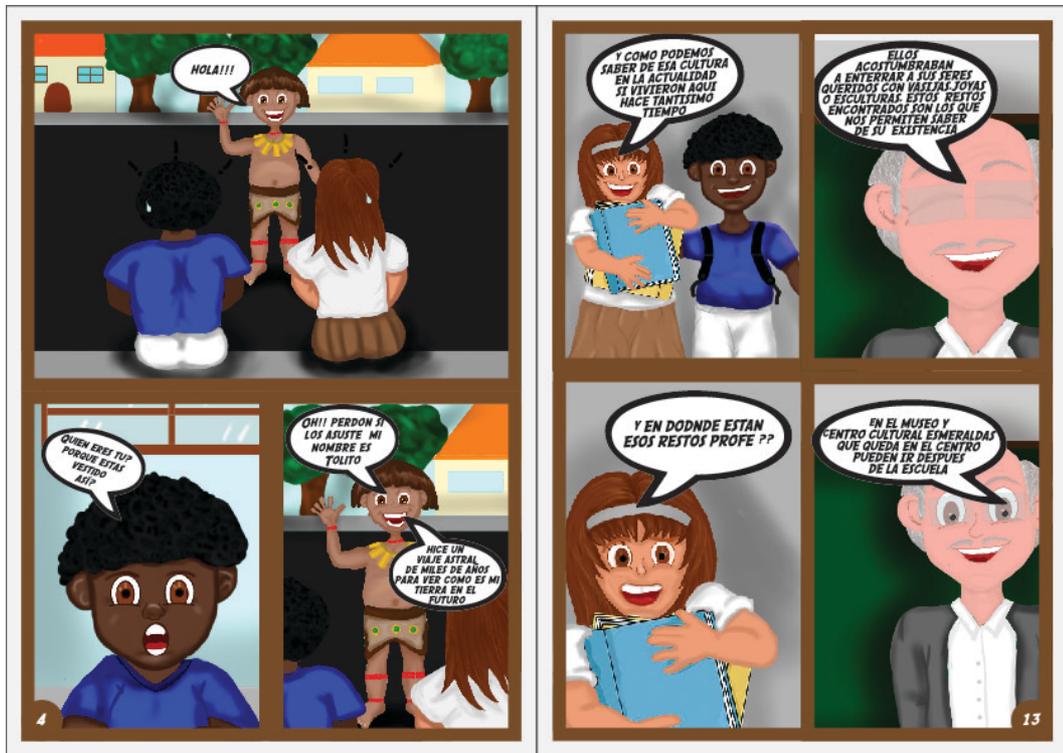
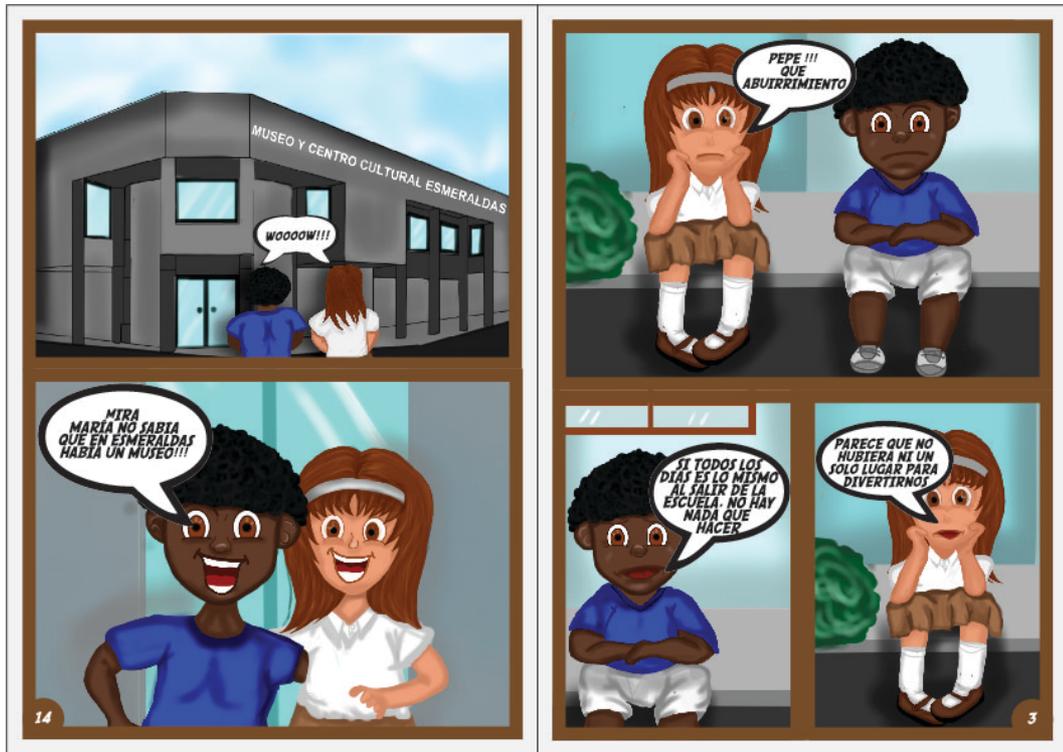
Maquetación:



Grafico 2: Maquetación

Realizado por: Javier Encalada









Y POR ULTIMO UNA DE LAS COSTUMBRES MAS IMPORTANTES QUE TENEMOS ES ENTERRAR A NUESTROS SERES QUERIDOS CON SUS PERTENENCIAS.



YA QUE LA MUERTE CONSTITUYE EL PASO DE LA VIDA AL MUNDO ESPIRITUAL DE NUESTROS DIOSSES .



10

NUESTRO JEFE ES LLAMADO CACIQUE ES UN HOMBRE MUY FUERTE Y SABIO QUE DIRIGE NUESTRO PUEBLO Y ES LA MAXIMA AUTORIDAD SOBRE NOSOTROS.



7

UNA DE LAS PERSONAS MAS IMPORTANTES DE NUESTRO PUEBLO ES NUESTRO SHAMAN. EL ES NUESTRO CURANDERO Y CON SU PERFECTA UNION ESPIRITUAL CON NUESTROS DIOSSES AYUDA QUE SE MANTENGA EL EQUILIBRIO Y LA ABUNDANCIA EN NUESTRA TIERRA.



8

NUESTA CONEXION ESPIRITUAL ES COTIDIANA Y ESO NOS PERMITE ESTAR EN EQUILIBRIO CON EL UNIVERSO. UNA DE LAS MANERAS DE PLASMAR EL RESPETO A LSO SERES DE NUESTRO ENTORNO Y NUESTRA VIDA DIARIA ES MEDIANTE LA CERAMICA Y EL TRABAJO EN ORO.



9





MARKETING Y DISTRIBUCION

PRODUCTO

Comic impreso basado en un personaje principal llamado Tolito que realiza un viaje astral para conocer el futuro, encuentra 2 niños (Pepe y María) a los cuales les narra cómo vivía su cultura miles de años atrás dejándolos con la curiosidad de conocer más acerca de este personaje y todo lo que les detallo llevándolos a visitar el Museo y Centro Cultural de Esmeraldas.

Este comic está diseñado como medio impreso para incentivar la visita de la población de Esmeraldas al Museo y Centro Cultural de la ciudad, no solo a la exhibición arqueológica permanente sino también a las exposiciones varias de arte que allí se realizan.

Atributos del Producto

La ventaja diferencial del comic principalmente es que es un medio impreso muy poco utilizado para propaganda o publicidad, es fácil de entender, divertido de leer y llamativo a simple vista.

Los personajes son personas cotidianas y su contexto es simple por lo que abarca un target sumamente amplio tanto en edad, nivel social y cultural.



Segmentación del Producto

Según las necesidades específicas del Museo y Centro Cultural de Esmeraldas, los factores demográficos de la ciudad y el estilo de vida de los ciudadanos el comic está dirigido para todo el público sin importar la edad.

Niños.- Principalmente de escuelas y colegios de la ciudad, la edad básicamente 10 años en adelante, aunque por su diseño llamativo puede ser leído por los padres de familia a los menores de 10 años.

Jóvenes.- Existe un gran desconocimiento por parte de jóvenes de entre 15 y 20 años de la existencia de un Museo y Centro Cultural en la ciudad según la encuesta realizada , y la preocupación mayor es que hay de igual manera un número significativo de jóvenes que reconocen conocer la existencia de este museo pero jamás haberlo visitado.

Adultos.- Padres de familia, turistas extranjeros, público en general.

Innovación del Producto.

Como es de conocimiento público no solo hay la exhibición arqueológica permanente sino también exposiciones varias de arte en el Museo y Centro Cultural de Esmeraldas y según los cambios y necesidades del Centro se pueden realizar.

- Mejoras del producto.- Calidad de imagen, impresión y detalles.



- Extensión de una línea del producto.- utilizando al personaje principal como propaganda o anuncio de diferentes actividades y exposiciones dentro del Centro Cultural o como imagen del mismo.
- Nuevos productos.- Realizando comics de diferentes temáticas conservando los personajes.

Distribución del Producto

El principal objetivo en cuanto a la distribución del comic es cubrir la demanda de los visitantes al Museo por ser un producto nuevo y en fase de prueba, por ello posteriormente se distribuiría en canales específicos y limitados que serían las escuelas y colegios de forma gratuita y asumida por el autor del comic inicialmente, siendo la principal área de influencia la ciudad de Esmeraldas.

CAPITULO VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.1 Recursos

Recursos Técnicos – Tecnológicos:

Los recursos técnicos y tecnológicos usados son los siguientes:

Internet

Computadora

Flash memory de 8gb

Cámara fotográfica

Tablet de ilustración Wacom

Recursos Humanos:

Autor del Proyecto

Tutor y Lector del proyecto

Directora Centro Cultural Esmeraldas

Personas Encuestadas



Recursos económicos:

Internet

Viajes

Alimentación

Hojas de papel bond

Esferos

Lápiz

Portaminas

Borradores

Anillados

Impresiones



6.2 Presupuesto

Gastos Operativos

MATERIALES	Cantidad	Precio Unitario	Total
Flash Memory 8GB	1	8.00	8.00
Tablet de Ilustración Wacon	1	280.00	280.00
Esferos	3	0.35	1.05
Lápiz	3	0.45	1.35
Borrador	2	0.35	0.70
Anillados	4	1.50	6.00
(Impresiones, copias)	-	-	10.00
Resma (500 hojas)	1	6.00	6.00
TOTAL			313.10

Tabla 9: Gastos Operativos

Realizado por: Javier Encalada



Aplicación del Proyecto

MATERIALES	Cantidad	Precio Unitario	Total
Impresión del comic	6	14,00	84,00
Afiches	4	1,50	6,00
Empastado	1	20,00	20,00
Banner	1	60,00	60,00
TOTAL			170,00

Tabla 10: Gastos Operativos

Realizado por: Javier Encalada



6.3 Cronograma

no.	Actividad	Responsable	TIEMPO				Resultados Esperados	
			MES	SEMANA				
1	Determinar el problema	Javier Encalada	Abril	x	x		No hubieron vacios en el problema, es una tematica de interes social que puede resolverse	
2	Viaje a Esmeraldas para determinar los aspectos para el Analisis de Involucrados, Arbol de Problemas y de Objetivos	Javier Encalada				x	x	Conocer los principales aspectos para la elaboracion de dichos puntos
3	Desarrollar Analisis de Involucrados	Javier Encalada	Mayo	x				
4	Desarrollar Arbol de Problemas	Javier Encalada			x			
5	Desarrollar Arbol de Problemas	Javier Encalada				x		
6	Desarrollar Marco Logico	Javier Encalada					x	
7	Viaje a Esmeraldas para determinar características de la Cultura Tolita	Javier Encalada	Junio	X	X			Recolectar la mayor informacion en cuanto a estilo de vida costumbres, ropa, ceramica y joyas para realizar ilustraciones apegadas a la realidad
8	Diagrama del Comic	Javier Encalada				x	x	
9	Dibujo de Personajes	Javier Encalada	Julio	x	x			
10	Ilustracion de Personajes	Javier Encalada				x	x	
11	Redaccion de Dialogo de Comic		Agosto	x				
12	Dibujar Bocetos del Comic				x	x		
13	Ilustrar Comic						x	
14	Ilustracion, Diagramacion y Maquetacion del Comic		Septiembre	x				
15	Viaje a Esmeraldas para realizar Encuestas en Colegio de la ciudad					x		Resultados de desconocimiento del Museo para destacar la importancia de un medio que incentive su visita y la acogida del mismo entre jovenes
16	Tabulaciones						x	
17	Correccion de Borrador							x
18	Entrega de Primer Borrador		Octubre	X				
19	Entrega Producto y Empastado							X

Tabla 11: Presupuestos

Realizado por: Javier Encalada



CAPITULO VII

7.1 Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

Si bien vivimos en una cultura que va cambiando diariamente por adoptar otras culturas, conservamos rasgos propios que nos identifican un mismo grupo social y cultural por lo que debemos enorgullecernos, amarlos, apropiarnos de ellos y seguir manteniendo esa riqueza cultural.

Existen varias maneras de generar una apropiación cultural parten de crear un mensaje que puede tener diferentes tintes, para este proyecto se ha creado un comic para incentivar a la población de Esmeraldas la visita al museo y conocer sobre su cultura originaria.

El personaje central es creado a partir de varios rasgos de las culturas predecesoras de la ciudad para incentivar de un manera directa el interés de conocer a fondo cada uno de los detalles y costumbres que esta cultura originaria tenia.

El soporte que acompaña a este personaje son dos personajes de la misma edad que interactúan de una manera directa e interesada mostrando un interés sin dejar de lado la curiosidad que tanto describe a un niño.



Estos personajes interactúan de una manera directa con dos personajes mas que corroboran el conocimiento que estos niños por medio de una manera divertida e interesante llegan a conocer más de lo que sabían.

La historia aquí contada es una pequeña parte de lo que en realidad las personas de esta época hacían y conocían sobre su gran organizada cultura y todos los conocimientos que obtenían del medio que los rodeaba.

Dado que el conocimiento debe ser implementado de un amenera directa es una gran manera de dar conocer por medio de un medio llamativo diferente lo que en ocasiones nos causa desinterés por conocerlas.

Basado en las encuetas no es mas llamativo otro tipo mas que el trabajo aquí nombrado para fomentar de una manera directa a al target seleccionado sabiendo distinguir todo tipo de criterios.

La validación de este producto se realizo de la manera propia y directa sin dejar de lado comentarios y sugerencias obtenidas en dichas encuestas que fue nuestro medio directo de recolección de información.

Por lo tanto se puede afirmar que los objetivos planteados al inicio del proyecto fueron concluidos y cumplidos en su totalidad pesto que se creo mediante diseño.



7.02 Recomendaciones

Se recomienda que al hacer un trabajo de este tipo se tenga en cuenta una manera directa de acercamiento con el target seleccionado para así no herir susceptibilidad alguna.

De igual manera, es importante recordar que para realizar cualquier proyecto gráfico es necesario analizar el contexto social que rodea a este para plantear soluciones a posibles problemas que suscitaran en el desarrollo del mismo.

Nuestro proyecto no debe alterar de manera negativa a al entorno en donde se desenvolverá.

Se debe mantener una comunicación sencilla y fácil de entender para no generar confusiones y malas interpretaciones de las personas que estarán directamente relacionadas con el producto final.

Se debe mantener un nivel real de la sociedad y su manera de real de interactuar con las cosas nuevas que llegan al medio, por o tanto debemos mantener un criterio formal y muy reservado.



Referencias Bibliográficas

¹ SORIA CRUZ, Eduardo: Definición de Adobe Illustrator y Photoshop, UNAQ, Quito, disponible en <http://eduardosoria1.blogspot.com/p/definicion-de-adobe-ilustrador.html>

<https://www.google.com.ec/maps/place/Museo+Regional+de+Arqueolog%C3%A1Da/@0.9653816,79.6539474,17z/data=!3m1!4b1!4m2!3m1!1s0x8fd4beaa99da31dd:0x57e550a0487c3905>.

Bellucia, Raul/El Diseño Gráfico Y Su Enseñanza, Ilusiones Y Desengaños/Buenos Aires Argentina;Paidos 2007/ 1 Ed

Diseño De Catalogos Y Folletos/ Willoughby,Ann/Barcelona España;Gustavo Gilli;2005/ 1 Ed

Catalogos Y Folletos/ Miralles, Eugene/ Mexico/ Gustavo Gilli;1995 1ed

El Dibujo De La Cabeza Humana A Su Alcance/ Hogarth, Burne/Barcelona España/ Evergreen/1999 1ed

El Dibujo Anatómico A Su Alcance/Hogart, Burne/ new york estados unidos/evergreen/1996/1ed

La Figura Humana A Su Alcance/ Robins,Clem/Barcelona España/ Evergreen/1999/1ed



El dibujo anatómico a su alcance/ Apesos, Anthony;Steves,Karl/BARCELONA
ESPAÑA/ EVERGREEN/2009 1ED

MUNDO MANGA:100 Artistas, 100 secretos profesionales/Barcelona España
promopress/2011 1ed

Chibis: Dibuja Manga paso a paso/ Guinot, Sergio/Barcelona España/ evergreen/
2011/ 1ed

kawai manga master class/ garcia cabezas, ruben/ Barcelona España/
evergreen/2011/1ed

cute ilustration/minguet cámara,eva/Barcelona España/ monsa;2011 1ed

Principios de ilustración/ zeegen,Lawrence/ Barcelona España/Gustavo guill/2009
1ed



Anexos

Encuesta

Nombre: _____

Edad: _____

1.- ¿Conoce usted de la existencia de algún museo en la ciudad?

SI No

2.- ¿Ha visitado el Museo y Centro Cultural Esmeraldas?

SI No

3.- ¿Qué grado de importancia le da a la muestra arqueológica para la educación de las nuevas y futuras generaciones?

Nula Poca Mucha

Por que? _____

4.- ¿Considera usted importante visitar el Museo y Centro Cultural Esmeraldas?

Si No

5.- ¿Porque cree usted que las personas no visitan el Museo y Centro Cultural Esmeraldas?

Publicidad poco llamativa

Medios impresos escasos

Desinterés del público

6.- ¿Que medio impreso considera usted aumentaría el interés del público por visitar el Museo y Centro Cultural Esmeraldas?

Comic Flyer

7.- ¿Cree que un comic seria una forma llamativa diferente para generar la visita al Museo y Centro Cultural Esmeraldas?

SI No



Tabulaciones

1. ¿Conoce usted la existencia de algún museo en la ciudad?



Respuesta:

De un total de 197 personas 186 que equivale al 94% de personas encuestadas si conocen de la existencia de algún museo en la ciudad de Esmeraldas. Mientras que 11 personas que equivalen al 6% de la muestra no conocen da la existencia de los museos en la Ciudad.



2. ¿Ha visitado el museo y centro cultural esmeraldas?

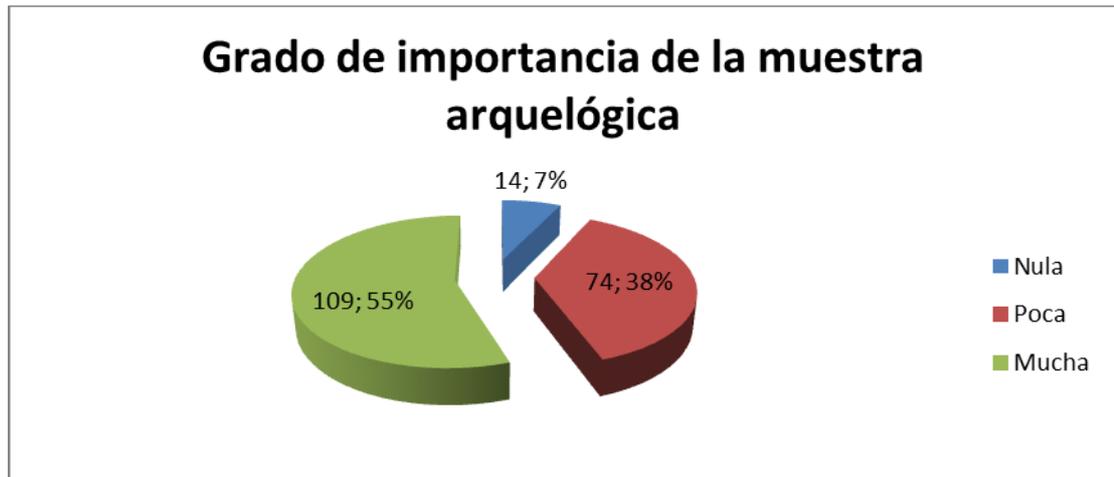


Respuesta:

De un total de 197 personas 119 que equivale al 60% de personas encuestadas ha visitado el Museo y Centro Cultural Esmeraldas. Mientras que 78 personas que equivale al 40% de la muestra no han visitado el Museo y Centro Cultural Esmeraldas.



3. ¿Qué grado de importancia le da a la muestra arqueológica para la educación de las nuevas y futuras generaciones?



Respuesta:

De un total de 197 personas 109 que equivale al 55% de personas encuestadas consideran que es de mucha importancia la muestra arqueológica que se presenta en el museo para la educación de las nuevas y futuras generaciones, 74 personas que equivale al 38% de la muestra consideran poco importante y 14 personas que equivale al 7% consideran nula la importancia.



4. ¿Considera usted importante visitar el Museo y Centro Cultural Esmeraldas?



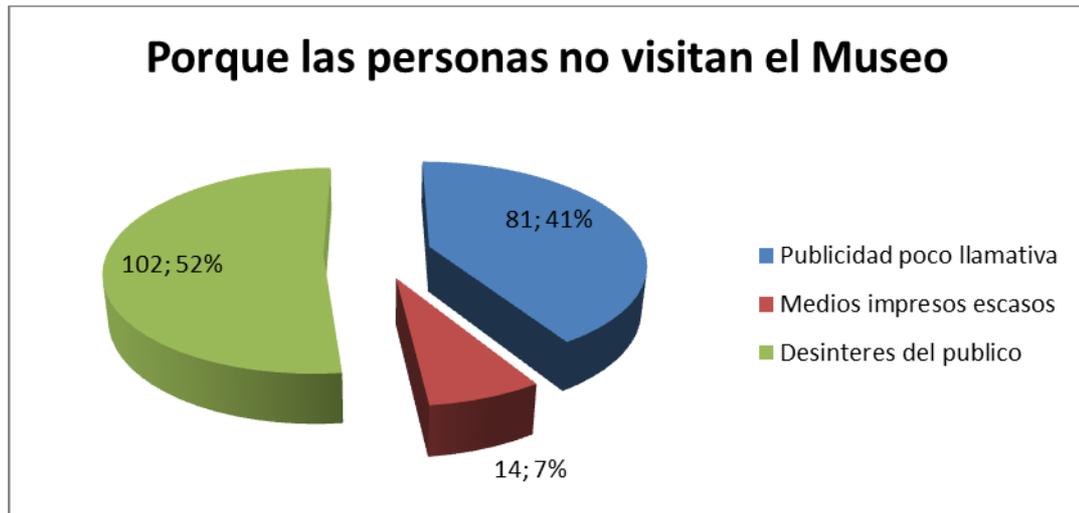
Respuesta:

De un total de 197 personas 182 que equivale al 92% de personas encuestadas consideran que es importante visitar el Museo y Centro Cultural Esmeraldas.

Mientras que 15 personas que equivale al 8% de la muestra consideran que no es importante visitar el Museo y Centro Cultural Esmeraldas.



5. ¿Por qué cree usted que las personas no visitan el museo y Centro Cultural Esmeraldas?

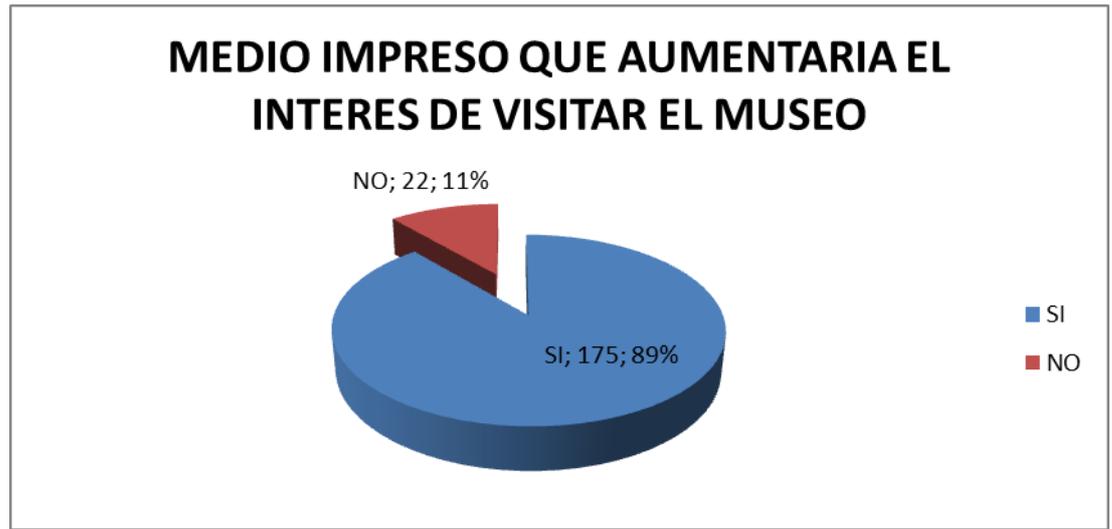


Respuesta:

De un total de 197 personas 102 que equivale al 52% de personas encuestadas no visitan el Museo y Centro Cultural Esmeraldas por desinterés del público, 81 personas que equivalen al 41% de la muestra consideran que no visitan el museo por la publicidad poca llamativa que existe Mientras tanto que 14 personas que equivale al 7% de la muestra que no visitan el museo por medios impresos escasos.



6. ¿Por qué cree usted que las personas no visitan el museo y Centro Cultural Esmeraldas?

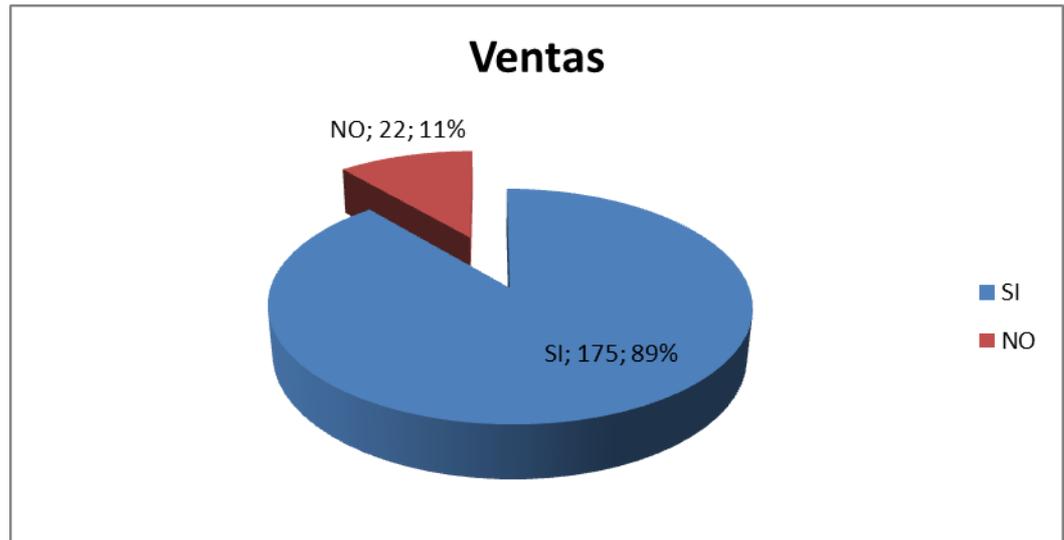


Respuesta:

De un total de 197 personas 141 que equivale al 72% de personas encuestadas consideran que el comic seria el medio impreso que aumentaría el interés por visitar el Museo y Centro Cultural Esmeraldas, Mientras 56 personas que equivalen al 28% de la muestra consideran que un flyer sería el medio impreso que aumentaría el interés por la visita del Museo.



7. ¿Cree que un comic sería una forma llamativa diferente para generar la visita al Museo y Centro Cultural Esmeraldas?



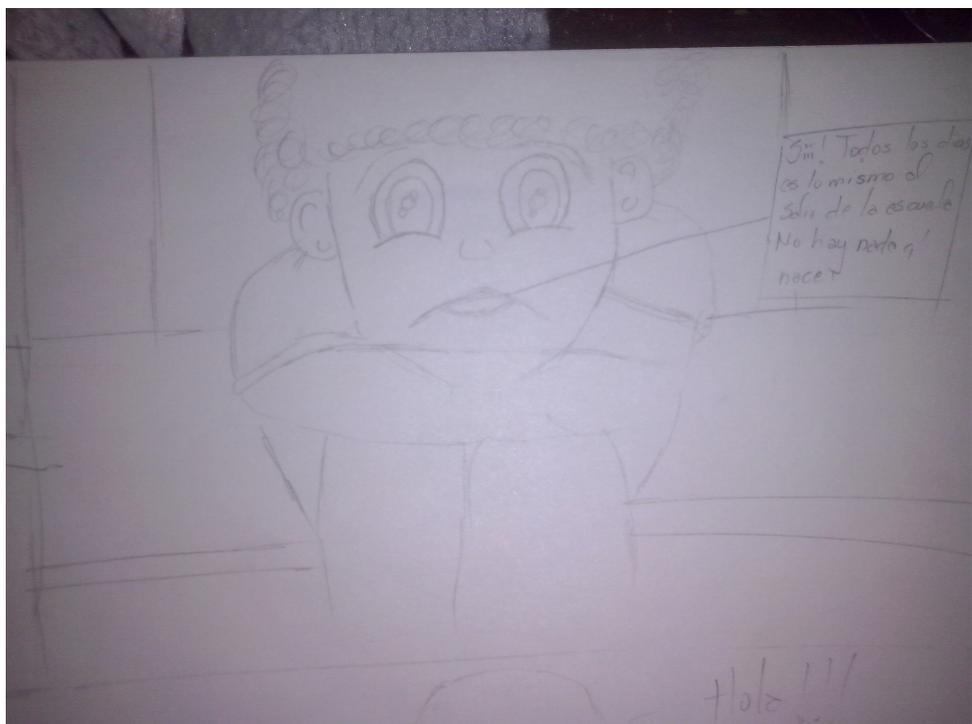
Respuesta:

De un total de 197 personas 175 que equivale al 89% de personas encuestadas consideran que el comic sería una forma llamativa diferente para generar la visita al Museo y Centro Cultural Esmeraldas, Mientras que 22 personas que equivalen al 11% de la muestra consideran que un comic no aumentaría el interés por la visita del Museo.



Bocetos Escenas







Bocetos Personajes



