CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO INFANTIL SOBRE EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE PARA LA FUNDACIÓN "SEMBRAR ESPERANZA" UBICADA EN LA PARROQUIA DE POMASQUI AL NORTE DE QUITO.

Trabajo de Titulación previo la obtención del título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

AUTOR: JIMMY RICARDO PALOMINO ALUISA

DIRECTOR: Msc. Laura Graciela Cajamarca Bravo

Quito, 2018

TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 8 de mayo del 2018

El equipo asesor del Trabajo de Titulación del Sr. (Srta.) ***PALOMINO ALUISA JIMMY RICARDO*** de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO** cuyo tema de investigación fue: ***ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO INFANTIL SOBRE EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE PARA LA FUNDACIÓN "SEMBRAR ESPERANZA" UBICADA EN LA PARROQUIA DE POMASQUI AL NORTE DE QUITO.,*** una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.

MSC. LAURA CAJAMARCA
TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA" DIRECCIÓN DE CARRERA

ING. LIZETH GUERRERO MSC.
DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

LCDA. GABRIELA HURTADO
LECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

ING. GALO CISNEROS MBA.
COORDINADOR DE UNIDAD DE TITULACIÓN

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **Jimmy Ricardo Palomino Aluisa**, declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, autentica, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Jimmy Ricardo Palomino Aluisa

C.C: 1722945878

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, **Jimmy Ricardo Palomino Aluisa** portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. **172294587-8** 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 **Elaboración de un CD interactivo infantil sobre el cuidado del medio ambiente para la Fundación "Sembrar Esperanza" ubicada en la parroquia de Pomasqui al norte de Quito.** Con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

(Jimmy Ricardo Palomino Aluisa)
C.C: 172294587-8

Quito, mayo del 2018

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios por ser mi guía incondicional en el transcurso y desarrollo del proyecto, por darme salud y las fuerzas necesarias para no decaer y poder culminar esta hermosa etapa de mi vida.

A mis padres Magdalena y Gustavo quienes fueron pilares fundamentales que me motivaron y me apoyaron en cada momento y decisión tomada a lo largo de este camino.

A mi hijo Jordan por ser el motor que enciende mi vida y ser mi motivación primordial por esforzarme cada día y ser una mejor persona.

A mi familia gracias por su paciencia y comprensión por haber sacrificado momentos especiales que fueron invertidos en el desarrollo del proyecto y por entender que ninguna hazaña sabe dulce sin esfuerzo.

DEDICATORIA

Con todo amor dedico mi proyecto al rey de reyes Jehová,

A mis padres Magdalena y Gustavo.

A mi hijo Jordan, a mi familia.

Este proyecto está dedicado a ustedes, porque es suyo.

ÍNDICE GENERAL

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL iii

AGRADECIMIENTO iv

DEDICATORIA v

ÍNDICE GENERAL vi

ÍNDICE DE TABLAS xi

ÍNDICE DE FIGURAS xiii

RESUMEN EJECUTIVO xvi

ABSTRACT xvii

INTRODUCCIÓN xviii

CAPÍTULO I 1

1. Antecedentes 1

1.01. Contexto 1

1.02. Justificación 3

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T) 5

CAPÍTULO II 6

2. Análisis de Involucrados 6

2.01. Mapeo de los Involucrados 6

2.02. Matriz de Análisis de Involucración 7

CAPÍTULO III 9

3. Problemas y Objetivos 9

3.01. Árbol de Problemas 9

..... 9

3.02. Árbol de Objetivos 10

CAPÍTULO IV 11

4. 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 del Proyecto 12

4.01.03. Análisis Ambiental 13

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 Indicadores 17

4.04.02. Selección de Indicadores 22

4.04.03. Medios de Verificación 25

4.04.04 Supuestos 30

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML) 34

CAPÍTULO V 38

5. Propuesta 38

5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta 38

5.01.01. Marco Teórico 38

5.02. Descripción de la Herramienta 43

5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos) 43

5.02.02. Resultados 44

5.02.03. Encuesta 44

5.02.06. Entrevista 56

5.03. Formulación del Proceso de Aplicación 58

5.03.01. Propósito: 58

5.03.02. Usuario: 58

5.03.03. Herramientas: 58

5.03.04. Desarrollo: 60

5.03.05. Mapa de Contenidos: 61

5.04. Diseño de Interfaz 61

5.04.01. Imagen Corporativa 61

5.04.02. Colores: 68

5.04.03. Tipografía: 70

5.04.04. Botones: 72

5.04.05. Retícula Jerárquica: 73

5.05.06. Producción: 74

..... 80

5.04.07. Programación: 82

5.04.08. Navegación Interactividad: 86

5.04.09. Servicios: 86

5.04.10. Imágenes: 86

5.04.11. Marketing y difusión 88

CAPÍTULO VI 100

Aspectos Administrativos 100

6.01. Recursos 100

6.01.01. Técnicos – Tecnológico 100

6.01.02. Humano 102

6.01.03. Económico 102

6.02. Presupuesto 103

6.02.01. Gastos Operativos 103

6.02.02. Aplicación del Proyecto 103

6.03. Cronograma 104

CAPÍTULO VII 106

Conclusiones y Recomendaciones..... 106

7.01. Conclusiones 106

7.02. Recomendaciones 108

Bibliografía 109

Anexos 113

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017 5
Tabla 2: Análisis de Involucrados de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017 7
Tabla 3: Impacto de los objetivos de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017 15
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, 2017 17
Tabla 5: Selección de indicadores 22
Tabla 6: Medios de verificación 25
Tabla 7: Supuestos 30
Tabla 8: Matriz de Marco Lógico 34
Tabla 9: Pregunta uno 46
Tabla 10: Pregunta dos 47
Tabla 11: Pregunta tres 48
Tabla 12: Pregunta cuatro 49
Tabla 13: Pregunta cinco 50
Tabla 14: Pregunta seis 51
Tabla 15: Pregunta siete 52
Tabla 16: Pregunta ocho 53
Tabla 17: Pregunta nueve 54
Tabla 18: Pregunta diez 55
Tabla 19: F.O.D.A del Producto 90
Tabla 20: Medios Principales Roll up 93
Tabla 21: Medios Principales Fan Page 93

Tabla 22: Medios Secundarios..... 93

Tabla 23: Medios Auxiliares..... 93

Tabla 24: Cuadro de Producción 94

Tabla 25: Flow chart 94

Tabla 26: Gatos Operativos 103

Tabla 27: Aplicación del Proyecto..... 103

Tabla 28: Cronograma de actividades 104

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de involucrados de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017 6

Figura 2: Árbol de Problemas de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017 9

Figura 3: Árbol de objetivos de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017..... 10

Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones 11

Figura 5: Localización del Proyecto 13

Figura 6: Diagrama de Estrategias..... 16

Figura 7: Pregunta 1..... 46

Figura 8: Pregunta 2..... 47

Figura 9: Pregunta 3..... 48

Figura 10: Pregunta 4..... 49

Figura 11: Pregunta 5..... 50

Figura 12: Pregunta 6..... 51

Figura 13: Pregunta 7..... 52

Figura 14: Pregunta 8..... 53

Figura 15: Pregunta 9..... 54

Figura 16: Pregunta 10..... 55

Figura 17: Mapa de Contenidos..... 61

Figura 18: Imagotipo 62

Figura 19: Isotipo..... 63

Figura 20: Logotipo 63

Figura 21: Aplicación en Escala de Grises 64

Figura 22: Aplicación en Positivo 64
Figura 23: Aplicación en Negativo 65
Figura 24: Aplicación Especial en Madera 65
Figura 25: Reducciones 66
Figura 26: Fondos Correctos 66
Figura 27: Fondos Incorrectos 67
Figura 28: Usos Incorrectos 67
Figura 29: Personajes 68
Figura 30: Colores 69
Figura 31: Colores en Escala de Grises 69
Figura 32: Colores en Blanco y Negro 70
Figura 33: Colores de la Interfaz 70
Figura 34: Tipografia Sketch Wall 71
Figura 35: Tipografía KG Turning Tables 71
Figura 36: Botones 72
Figura 37: Retícula uno 73
Figura 38: Retícula dos 73
Figura 39: Retícula tres 74
Figura 40: Inicio Sembrar Esperanza Elaborado por: Ricardo Palomino 74
Figura 41: Inicio EcoAventura 75
Figura 42: Menú 75
Figura 43: Educación Ambiental Agua 76
Figura 44: Educación Ambiental Agua Refuerzo 76

Figura 45: Educación Ambiental Aire 77
Figura 46: Educación Ambiental Aire Refuerzo 77
Figura 47: Educación Ambiental Suelo 78
Figura 48: Educación Ambiental Suelo Refuerzo 78
Figura 49: Contaminómetro 79
Figura 50: Reciclar 79
Figura 51: Partes del Árbol 80
Figura 52: Reforestar 80
Figura 53: Galería Educación Ambiental 81
Figura 54: Galería M. de Residuos Sólidos 81
Figura 55: Galería Reforestación 82
Figura 56: Imágenes 87
Figura 57: logotipo Comercial 89
Figura 58: Página de Facebook 95
Figura 59: Roll up 95
Figura 60: Flyers 96
Figura 61: Material P.O.P Gorras 96
Figura 62: Material P.O.P Camisetas 97
Figura 63: Material P.O.P Toma todo 97
Figura 64: Empaque 99
Figura 65: Diseño de CD 99

RESUMEN EJECUTIVO

La problemática es la desinformación de los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza sobre el cuidado del medio ambiente. Debido a esto se puede concluir que una buena educación ambiental debe ser impartida desde una temprana edad ya que los niños y niñas son las futuras generaciones para mantener y garantizar un planeta sin contaminación.

Es por esto que se diseñó un CD interactivo para ampliar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente.

En la Fundación Sembrar Esperanza nunca se ha realizado proyectos similares más que materiales didácticos para la concientización ambiental, el cual buscó reforzar conocimientos, donde se pudo percibir que en los juegos didácticos hay información limitada sobre el cuidado ambiental. Es por eso que el proyecto actual busca formas más innovadoras para llamar la atención del grupo objetivo por medio de un CD interactivo, ya que en la actualidad la animación multimedia es un material educativo de tipo tecnológico innovador, "que estimula el desarrollo cognitivo de los niños" (Ruiz, 2013), a quienes les resulta más atractivo interactuar con sonidos, textos, ilustraciones, fotografías, y animación con el fin de inculcar conocimientos más amplios sobre el cuidado del medio ambiente de forma entretenida.

El proyecto multimedia tuvo resultados favorables, como la aceptación y el interés que tienen los niños por conocer nuevas formas de enseñanza interactivas donde se encontró la necesidad de familiarizarlos con el uso de nuevas tecnologías.

ABSTRACT

The problem is the children misinformation from 7 to 10 years of the “Sembrar Esperanza” Foundation on the care of the environment. Due to this it can be concluded that a good environmental education must be imparted from an early age because of the children are the future generations to maintain and guarantee a planet without pollution.

That is why an interactive CD was designed to broaden knowledge about environment caring.

Similar projects have never been carried out “Sembrar Esperanza” Foundation but other didactic materials for environmental awareness, to reinforce knowledge, where it could be perceived that in the didactic games there is limited information on environmental care. That is why the current project tries more new ways to attract the attention of the target group through an interactive CD, since currently multimedia animation is an educational material of innovative technological type, "which stimulates the cognitive development of children "(Ruiz, 2013), who finds it more attractive to interact with sounds, texts, illustrations, photographs, and animation in order to inculcate more extensive knowledge about caring for the environment in an entertaining way.

The multimedia project had favorable results, such as the acceptance and interest of children to learn new interactive teaching methods where they found the need to familiarize them with the use of new technologies.

INTRODUCCIÓN

La problemática actual tiene como fin la implementación de un CD interactivo llamado "EcoAventura" este proporcionará información sobre el cuidado del medio ambiente de una forma muy novedosa y divertida ya que contiene animación y juegos para niños, además cuenta con sus respectivos botones, audios de voz para facilitar la navegación y poder desplazarse de mejor manera por los diferentes escenarios que contiene el proyecto multimedia.

El presente proyecto contiene temas como educación ambiental: Aquí los niños van a tener que seleccionar una respuesta correcta en diferentes puntos a tratar sobre cómo ayudar a cuidar el agua, aire, suelo y contendrá un refuerzo donde los niños van aprender porque es tan importante el cuidado del medio ambiente.

Manejo de residuos sólidos: Aquí tenemos el *Contaminómetro*, donde ellos van a aprender sobre cuanto demoran algunos desechos en degradarse en la naturaleza, tienen un juego donde aprenderán a reciclar papel, cartón, vidrio, plástico, materia orgánica y diferenciar la basura.

Reforestación: Aquí los niños aprender a diferenciar las partes del árbol, tiene un juego donde se simula plantar un árbol y una galería fotográfica interactiva donde se muestra los proyectos ambientales de educación ambiental, manejo de residuos sólidos y reforestación de la Fundación Sembrar Esperanza. Con esto se quiere llegar a que los niños aprendan de forma dinámica e interactiva la importancia de cuidar nuestro medio ambiente generando conciencia y respeto hacia nuestro entorno natural, contribuyendo a

su cuidado y preservación ya que los niños y niñas son las futuras generaciones para mantener y garantizar un planeta menos contaminado.

El presente proyecto escrito se divide en 7 capítulos, el primer capítulo contiene los antecedentes del proyecto y se define el problema de la Matriz T. En el segundo capítulo se muestra el Análisis de los Involucrados. En el tercer capítulo identificamos los problemas y los objetivos del presente proyecto multimedia. El cuarto capítulo se enfoca en el análisis de alternativas, tamaño, localización del proyecto, impacto positivo y negativo para el medio ambiente. En el quinto capítulo detallamos la propuesta del producto, describimos las herramientas a utilizar, realizamos las encuestas a grupo objetivo y su respectiva tabulación.

En los dos últimos capítulos se detalló, aspectos administrativos recursos y gastos operativos del proyecto. Para finalizar se realizó las respectivas conclusiones y recomendaciones del producto multimedia.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

Los CD interactivos son una de las herramientas publicitarias más innovadoras e impactantes que actualmente se destaca en el mercado multimedia que permite dar a conocer información específica a un determinado grupo en el que se utilizan al mismo tiempo diferentes técnicas o recursos que contiene: texto, audio, video, animación, efectos visuales, gráficos y fotos. Logrando transmitir una mayor cantidad de información al grupo objetivo de forma interactiva. (Didactic, s.f)

Pomasqui, parroquia rural de las 65 que conforman el Distrito Metropolitano de Quito en Ecuador, se encuentra situada al norte de la ciudad de Quito y sus límites los constituyen las parroquias de San Antonio de Pichincha, Cotocollao, Carcelén, Calderón y Calacalí. Su población es de 28.910 habitantes, se asienta en mayor proporción en el área urbana, es decir en la zona consolidada; la población restante se ubica en el área rural de forma dispersa que ocupa la mayor extensión. (Pomasqui G. A., 2014, párr. 2)

La contaminación ambiental es la alteración del ambiente y los recursos naturales por medio de elementos contaminantes tanto físicos, químicos, biológicos, líquidos, sólidos y gaseosos. En sí, la contaminación ambiental es el desequilibrio y degradación de las condiciones ambientales como el aire, agua, suelo, flora y fauna.

Asimismo, la contaminación ambiental es causada por el hombre y su desarrollo industrial, económico y tecnológico que por diferentes actividades liberan humos, partículas, polvos, gérmenes, microbios, gases tóxicos y nocivos que alteran el equilibrio natural y social del planeta.

En definitiva, la contaminación ambiental es la alteración del entorno nos rodea, la combinación de varias sustancias o agentes transforman la calidad de los recursos naturales que son vitales para la continuidad de la vida en la tierra.

Por esta razón, la educación y el conocimiento ambiental de los niños es necesario para revertir esta crisis ecológica que el mismo hombre ha originado por medio de sus actividades sociales, económicas, políticas y culturales en todos los aspectos de la sociedad. Es decir, los niños deben conocer y comprender todo lo relacionado con su medio ambiente para que puedan cuidarlo y valorarlo como su propia vida. (Ambientales, 2015, párr. 3)

En la Parroquia de Pomasqui pese al esfuerzo de la Fundación Sembrar Esperanza, por concientizar a los niños del sector sobre el cuidado de la naturaleza no han mostrado interés por informarse más sobre cómo reducir la contaminación ambiental. La fundación no posee material multimedia creativo que logre captar la atención de los niños por lo cual se necesita implementar un CD interactivo que proporcione la información necesaria de una manera atractiva y divertida.

1.02. Justificación

En la actualidad, se cuenta con una gran cantidad de recursos tecnológicos, donde cada día surgen nuevos dispositivos o herramientas que facilitan el aprendizaje del ser humano de forma más dinámica e interactiva. Es por esta razón que se debe aprovechar de mejor manera todos los recursos tecnológicos que tenemos a nuestro alcance para poder desarrollar un nivel más alto en la educación.

Como sabemos los problemas ambientales son causados por los comportamientos humanos en las actividades sociales, económicas, políticas y culturales que transforman el entorno y ocasionan impactos negativos sobre el medio ambiente, es por eso que debemos fomentar una educación adecuada sobre el cuidado de la naturaleza desde temprana edad para generar mayor conocimiento del ambiente en los niños ya que ellos son las futuras generaciones y puedan formar esa conciencia y sensibilidad por medio de buenos hábitos ambientales que ayuden a cuidar y conservar nuestro planeta tierra.

El proyecto multimedia da a conocer en niños de la Fundación Sembrar Esperanza acerca de la importancia que tiene el cuidado del medio ambiente de manera dinámica e interactiva, además de familiarizarlos con el "uso de nuevas tecnologías que estimulen su desarrollo cognitivo de los niños" (Lockward, 2015 s.p.). Se llega a los niños por medio de sonidos, ilustraciones, textos y fotografías, con el fin de llamar la atención y lograr una comunicación efectiva con el público objetivo para desarrollar una conciencia ambiental.

El CD interactivo esta enlazado al Plan Nacional de Desarrollo “Toda una Vida” (2017-2021). Eje 1-Objetivo 3: Garantizar los derechos de la naturaleza para las actuales y futuras generaciones: La protección y el cuidado de las reservas naturales y de los ecosistemas frágiles y amenazados, es un tema de preocupación en las diferentes mesas. Se destaca, incluso, que frente a aquellas consecuencias ambientales que son producto de la intervención del ser humano, es necesario un marco de bioética, bioeconomía y bioconocimiento para el desarrollo; es decir, la investigación y generación de conocimiento de los recursos del Ecuador.

En este sentido, se propone una gobernanza sostenible de los recursos naturales no renovables, a través del establecimiento de prácticas responsables con el medio ambiente y con la población, y el establecimiento de límites a las actividades extractivas cuando amenacen áreas protegidas, territorios ancestrales sagrados, fuentes de agua, entre otros. (Senplades, 2017, pág. 64)

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)

El Análisis de Matriz de Fuerzas es una herramienta que es utilizada para ayudar a facilitar el cambio. El Análisis de Fuerzas ve el cambio como fuerzas diferentes que compiten entre sí. Existen dos fuerzas con las que trabajaremos aquí. Las Fuerzas Impulsora, las cuales facilitan el cambio y las Fuerzas bloqueadoras, las cuales evitan que el cambio ocurra. Esta herramienta se enfoca en la identificación de estas fuerzas y en relacionarlas con el cambio potencial. (Administrativa, s.f)

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017

Análisis de las Fuerzas T					
Situación empeorada	**Situación actual**				**Situación mejorada**
Desconocimiento total del cuidado del medio ambiente por parte de los niños de la Fundación Sembrar Esperanza.	Desinformación por parte de los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza sobre el cuidado del medio ambiente.				Conocimiento en los niños sobre el cuidado del medio ambiente.
Fuerza impulsadora	**I**	**PC**	**I**	**PC**	**Fuerza bloqueadora**
Causar interés en los niños sobre el cuidado del medio ambiente.	4	5	5	3	Escaso interés de los niños por el medio ambiente.
Motivar e incentivar a través de un CD interactivo sobre el cuidado del medio ambiente.	5	4	4	4	Escasa motivación por el cuidado del medio ambiente.
Implementación de canales de información ambiental.	5	5	4	3	Carencia de canales de información ambiental.
Diseño de un material novedoso para incrementar la interactividad	5	5	4	4	Materiales y recursos limitados
Innovar sobre el aprendizaje del cuidado ambiental por medio de un CD interactivo	4	5	5	4	Déficit de innovación que ayuden al aprendizaje del medio ambiente

Elaborado por: Ricardo Palomino

CAPÍTULO II

2. Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

De forma básica el análisis de involucrados consiste en identificar los diferentes intereses, capacidades y necesidades de los grupos afectados por el proyecto de inversión. Para luego usar dichas diferencias en la definición de problemas, análisis de objetivos y selección de alternativas. (Pajaro, 2016, párr. 1)

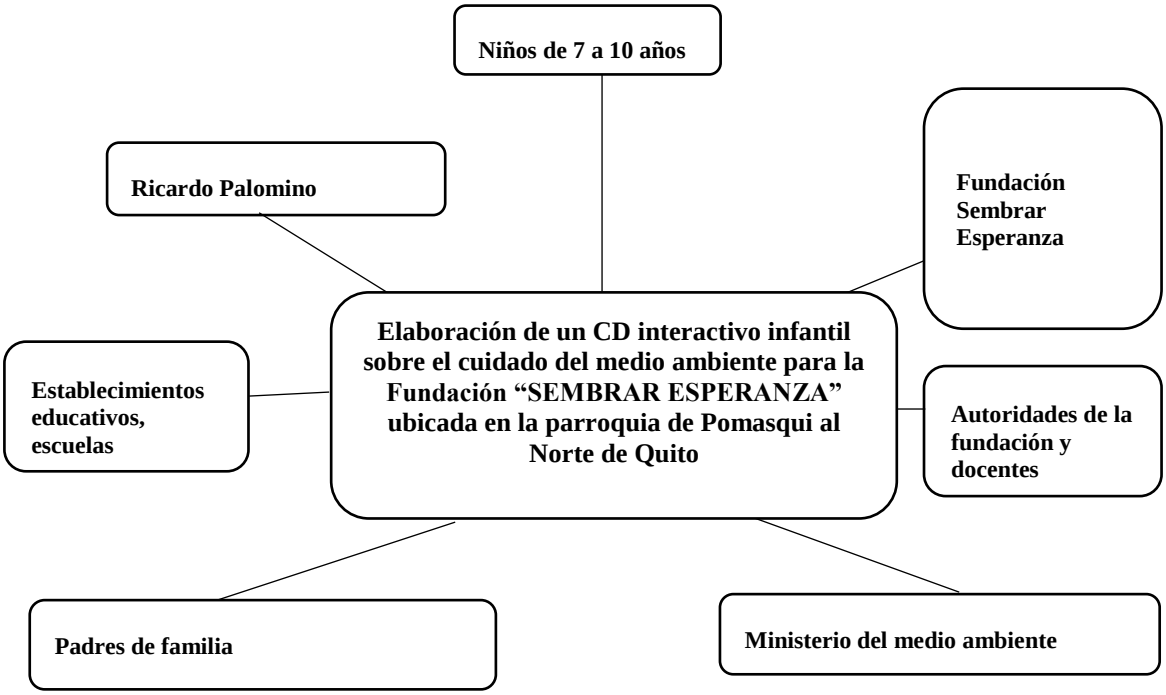


Figura 1: Mapa de involucrados de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017
Elaborado por: Ricardo Palomino

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Tabla 2: Análisis de Involucrados de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017

Actores involucrados	**Interés sobre el problema**	**Problemas percibidos**	**Recursos mandatos y capacidades**	**Interés sombre el proyecto**	**Conflicto potencial**
Niños de Fundación Sembrar Esperanza	Obtener información de manera interactiva sobre el cuidado del medo ambiente.	Desinforma-ción sobre el cuidado del medio ambiente.	Recursos humanos Informativo.	Conocimien-to sobre cómo cuidar la naturaleza.	Poco interés por el proyecto.
Fundación Sembrar Esperanza	Aumentar el interés en los niños sobre el cuidado del medio ambiente.	Falta de recursos multimedia para motivar e incentivar al cuidado del medio ambiente.	Recursos humanos Informativo Técnicos.	Contribuir al desarrollo de la educación ambiental en los niños.	Cancelación del proyecto por parte de la Fundación Sembrar Esperanza.
Autoridades de la fundación y docentes	Obtener material multimedia informativo sobre el cuidado del medio ambiente.	Poco interés de las autoridades y docentes.	Recursos Humanos Técnicos Administrati-vos.	El material multimedia actué de manera positiva en los niños.	Proyecto acogido de manera negativa.
Ministerio del Medio Ambiente	Facilitar información sobre el cuidado del medio ambiente.	Desinterés por facilitar información necesaria.	Recursos Humanos Informativos.	Informar a los niños sobre los beneficios y ventajas de cuidar la naturaleza.	Poca acogida para la realización del proyecto.
Padres de familia	Aumentar el interés por cuidar el medio ambiente a través de nuevos métodos.	Despreocupa-ción por incentivar a sus hijos una adecuada educación ambiental.	Recursos Social Informativo Humanos.	Fomentar el cuidado al medio ambiente.	Desinforma-ción del cuidado ambiental en el entorno.
Establecimientos educativos “Escuelas”	Niños mejoren su educación ambiental.	Falta de comunicación de los docente por incentivar a los niños a cuidar el medio ambiente.	Recursos Social Informativo.	Incentivar un aprendizaje sano e interactivo.	Desacuerdo con el proyecto.

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sombre el proyecto	Conflicto potencial
Investigador	Aumentar el interés en los niños sobre el cuidado del medio ambiente de forma novedosa e interactiva.	Deficientes métodos innovadores sobre la enseñanza ambiental.	Recursos Humanos Recursos Económicos Recurso Financiero Recursos Materiales Técnicos.	Implementa-ción del Cd interactivo que informe de una manera atractiva el cuidado del medio ambiente.	Carencia de información sobre el cuidado ambiental.

Elaborado por: Ricardo Palomino

CAPÍTULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

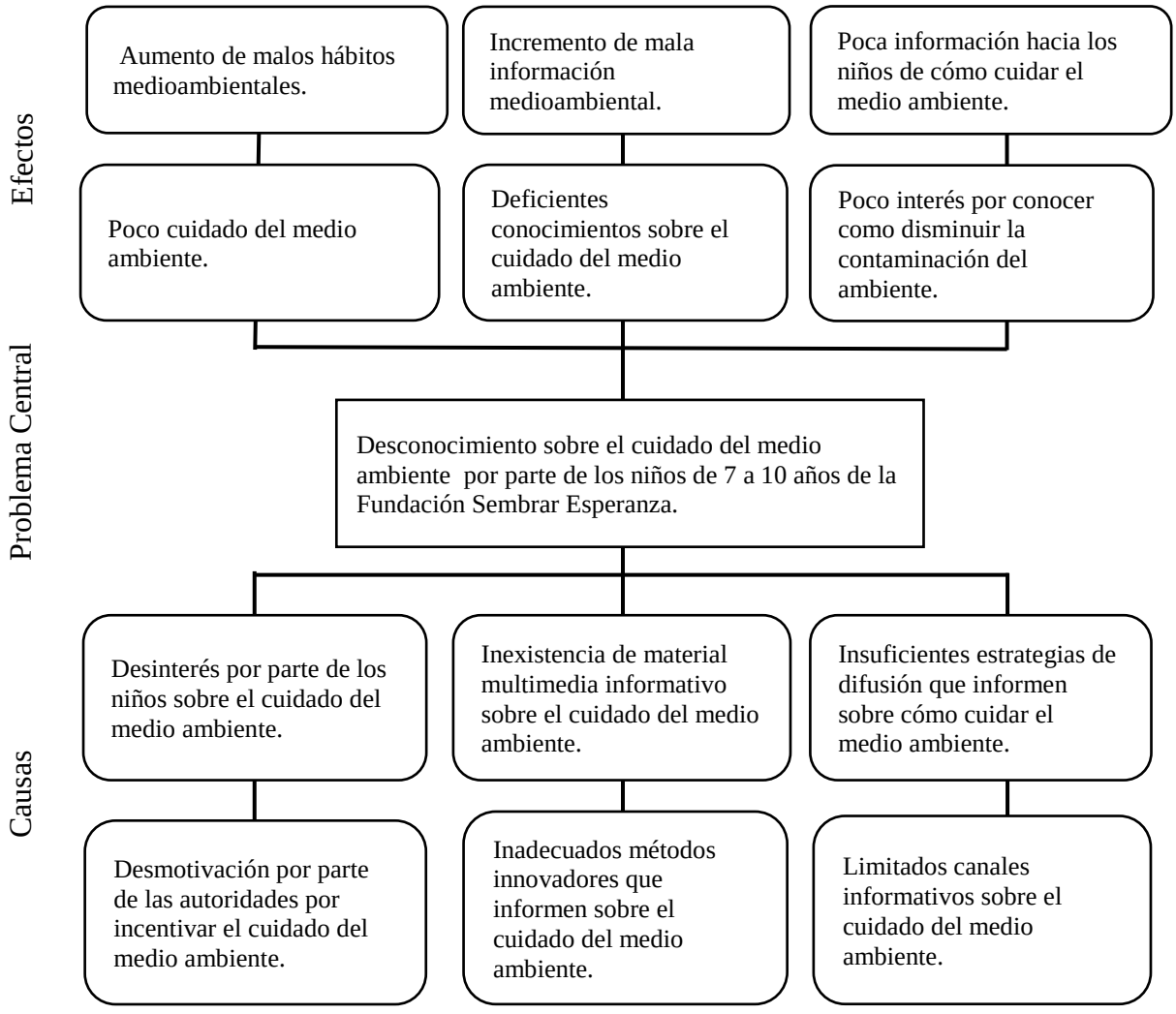


Figura 2: Árbol de Problemas de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017
Elaborado por: Ricardo Palomino

3.02. Árbol de Objetivos

Esta herramienta nos permite transformar el árbol de problemas las causas en medios y los efectos en fines, además de guiarnos hacia el análisis de alternativas llevando los medios a estrategias.

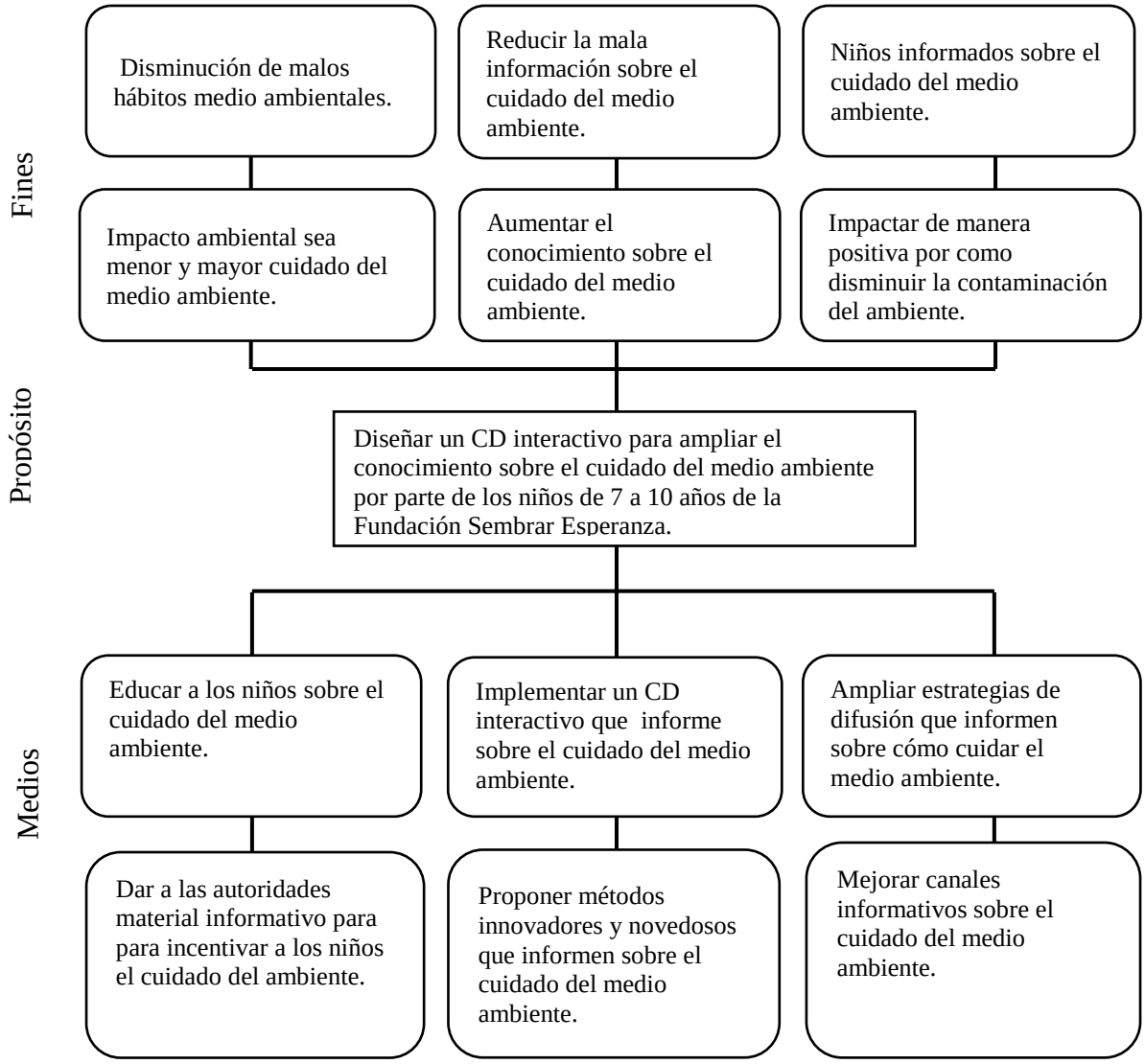


Figura 3: Árbol de objetivos de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017
Elaborado por: Ricardo Palomino

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

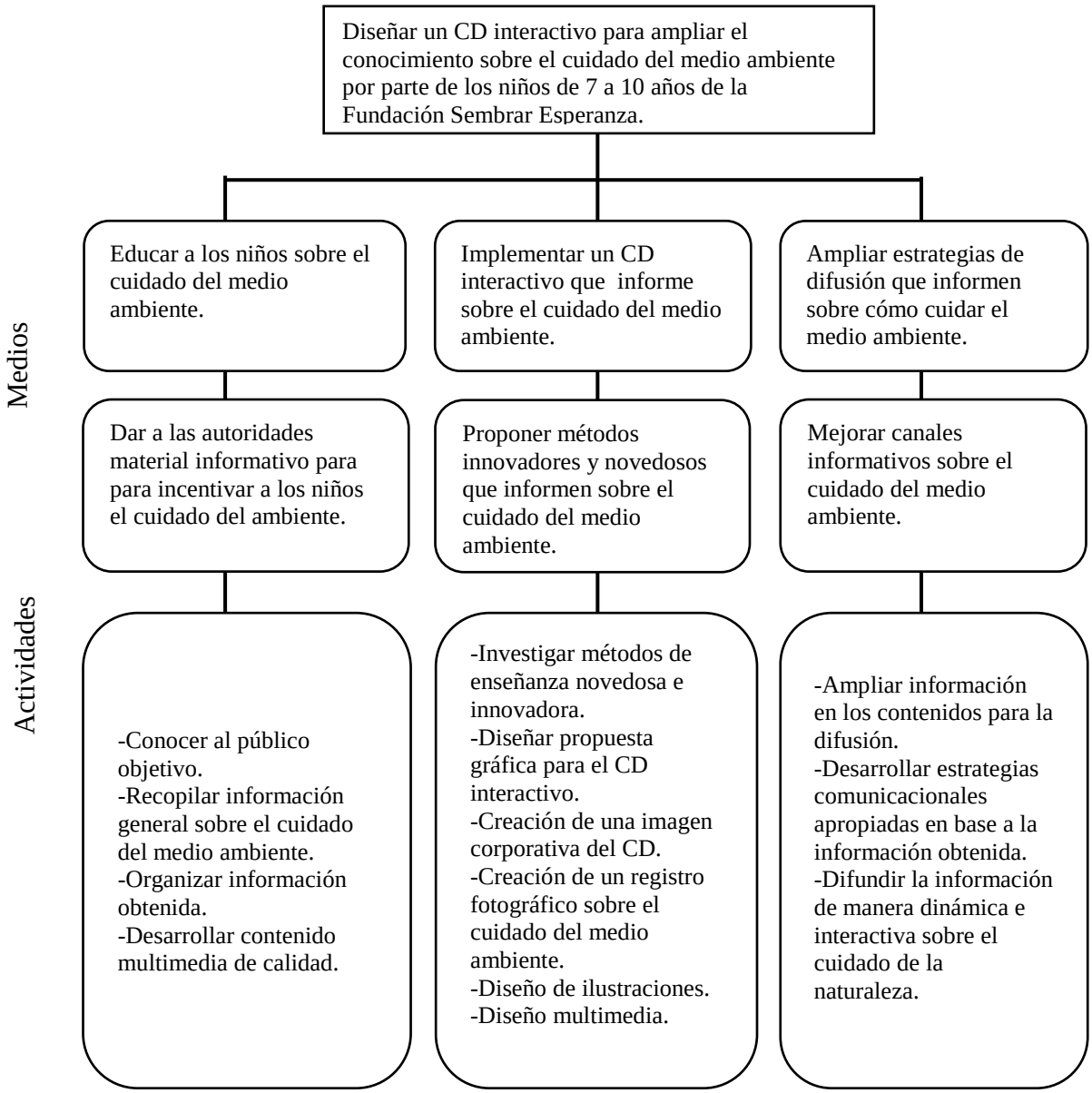


Figura 4: Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones
Elaborado por: Ricardo Palomino

4.01.01. Tamaño del Proyecto

Este proyecto va dirigido a 78 niños entre las edades de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza, domiciliada en la parroquia de Pomasqui, cantón Quito, Provincia de Pichincha.

4.01.02. Localización del Proyecto

El presente proyecto se realizará en la parroquia de Santa Clara de Pomasqui, Cantón Quito, provincia de Pichincha donde se encuentra ubicado la Fundación Sembrar Esperanza. “Esto significa que, Pomasqui es una de las parroquias más cercanas a Quito y la que mayor influencia urbana ha recibido, sin embargo mantiene su identidad y expresiones culturales” (Pomasqui G. A., 2014, párr. 2).

Límites.

Norte: Parroquia San Antonio de Pichincha

Sur: Parroquia Cotocollao y Carcelén

Este: Parroquia de Calderón

Oeste: Parroquias de Cotocollao y Calacalí

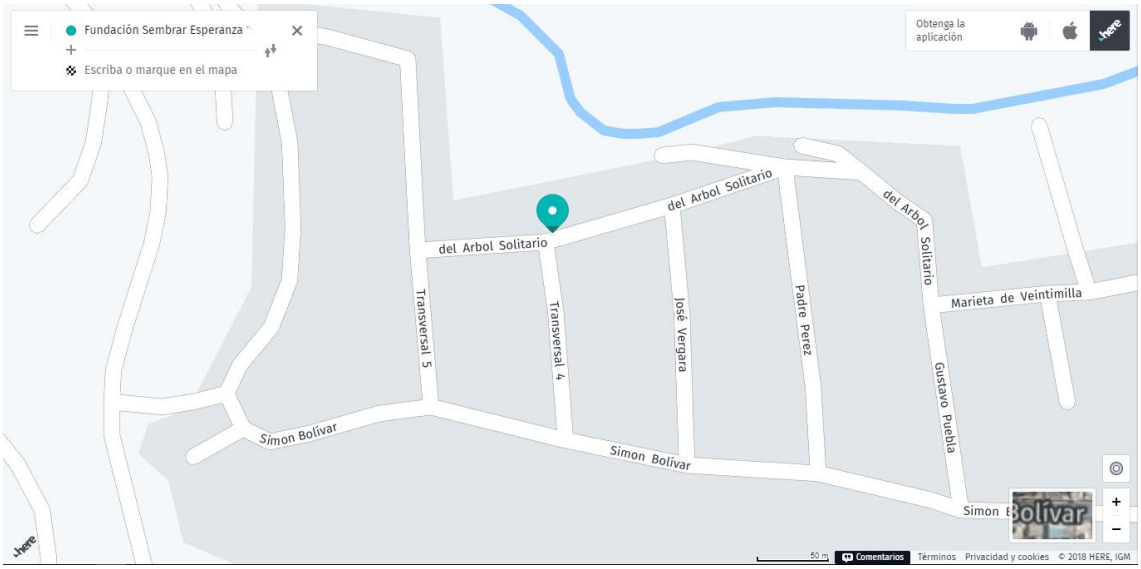


Figura 5: Localización del Proyecto
Fuente: wego.here.com

4.01.03. Análisis Ambiental

La principal contribución que el diseño puede hacer al equilibrio medioambiental depende de una toma de conciencia y de voluntad de realizar elecciones responsables. En este sentido, los fines del diseño deben hacerse convergente con los de la naturaleza: la supervivencia del planeta que consideramos nuestro hogar y la de sus habitantes. Ello supone reconocer una relación de dependencia entre los humanos y el ecosistema, entre el presente y el futuro, y entre las acciones individuales y las globales. (Johansson, Lundberg, & Ryberg, 2004, pág. 278)

El Medio Ambiente tiene que tomarse en cuenta como un factor más en el desarrollo de un proyecto. En el caso de diseño de productos, un producto que no considere el factor medioambiental no se puede considerar un producto de calidad. (Ambiental, 2008, párr. 1)

4.01.03.01. Impacto Positivo.

El presente proyecto hará reducir el consumo del papel y de tintas de impresión ya que todos los contenidos serán transportados en la memoria del CD.

El empaque del producto se lo diseñará con madera MDF de reciclaje, llevará la marca el empaque con el símbolo de reciclaje, logrando generar conciencia del cuidado del medio ambiente en el grupo objetivo.

4.01.03.02. Impacto Negativo.

El CD interactivo será hecho de policarbonato plástico especial no reciclable, por este motivo no se recomienda tirarlos o quemarlos al dejar de utilizarlos ya que no es de un material biodegradable, por lo cual causaría contaminación al medio ambiente, por eso es aconsejable que cuando hayan terminado su vida útil se realicen trabajos artesanales o decoraciones para interiores de escuelas u hogares con los CD´s.

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 3: Impacto de los objetivos de la Fundación Sembrar Esperanza, 2017

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Educar a los niños sobre el cuidado del medio ambiente.	**4**	**4**	**4**	**5**	**3**	**20**	**Media**
Dar a las autoridades material informativo para para incentivar a los niños el cuidado del ambiente.	**5**	**4**	**4**	**4**	**4**	**21**	**Alta**
Implementar un CD interactivo que informe sobre el cuidado del medio ambiente.	**5**	**4**	**4**	**5**	**4**	**22**	**Alta**
Proponer métodos innovadores y novedosos que informen sobre el cuidado del medio ambiente.	**5**	**4**	**4**	**5**	**3**	**21**	**Alta**
Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	**4**	**5**	**4**	**4**	**4**	**21**	**Alta**
Mejorar canales informativos sobre el cuidado del medio ambiente.	**5**	**4**	**4**	**4**	**3**	**20**	**Media**

Elaborado por: Ricardo Palomino

4.03. Diagrama de Estrategias

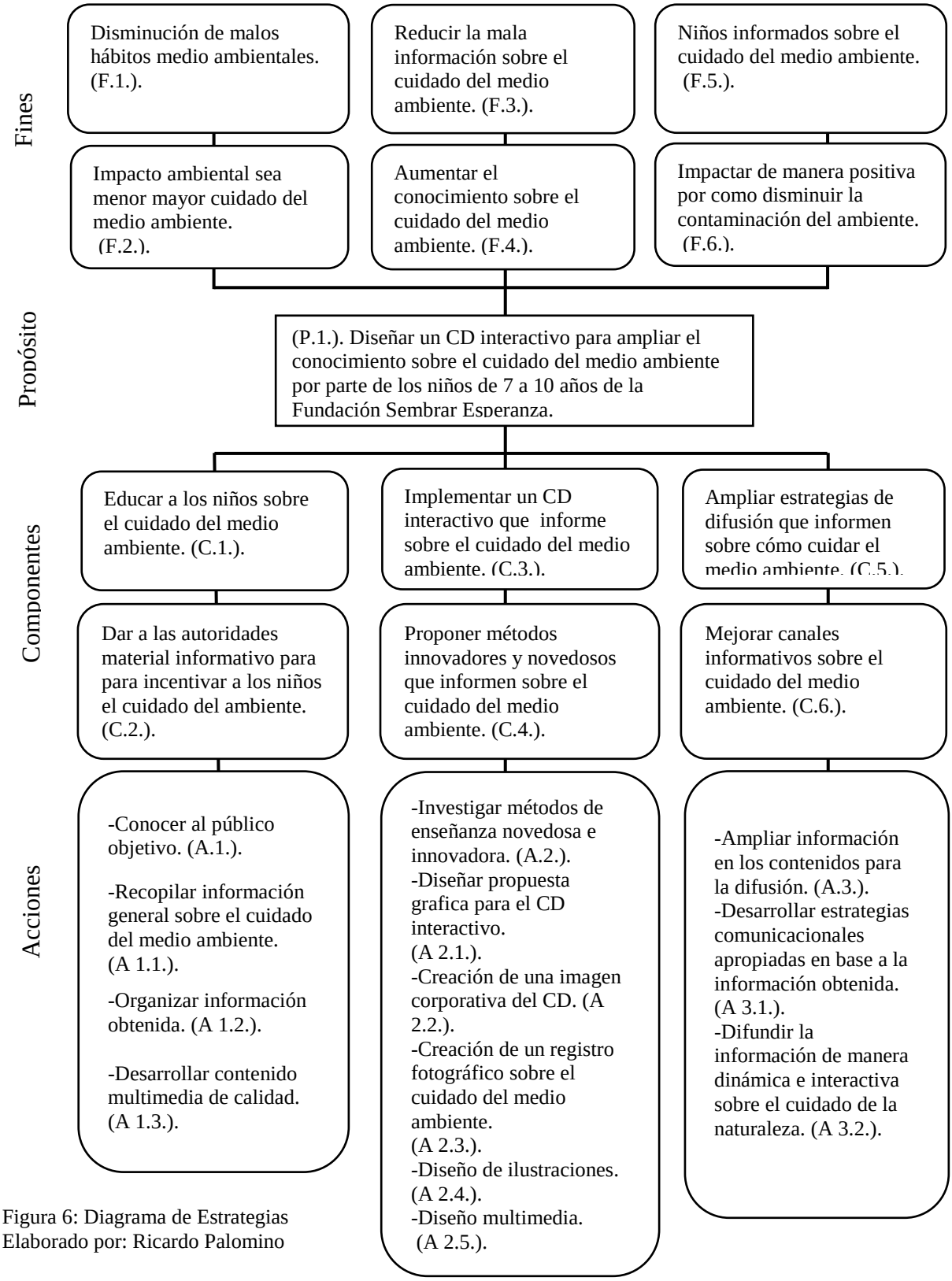


Figura 6: Diagrama de Estrategias
Elaborado por: Ricardo Palomino

4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

El Marco Lógico es una metodología que tiene el poder de comunicar los objetivos de un proyecto clara y comprensiblemente en un sólo marco o matriz. Su poder reside en que puede incorporar todas las necesidades y puntos de vista de los actores involucrados en el proyecto y su entorno.

Además, el Marco Lógico resume las características principales de un proyecto, desde el diseño e identificación (¿cuál es el problema?), la definición (¿qué debemos hacer?), la valoración (¿cómo debemos hacerlo?), la ejecución y supervisión (¿lo estamos haciendo bien?, hasta la evaluación lo hemos logrado. (CEDEC, 2018, párr.2)

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores, 2017

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	(F.1.). Disminución de malos hábitos medio ambientales	Incrementar buenos hábitos ambientales un (70%)	54	Bueno	6 meses	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(F.2.). Impacto ambiental sea menor mayor cuidado del medio ambiente.	Incrementar el cuidado del medio ambiente en los niños un (80%)	62	Excelente	1 Año	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(F.3.). Reducir la mala información sobre el cuidado del medio ambiente.	Mejor información de cómo cuidar la naturaleza un (75%)	58	Bueno	6 meses	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	(F.4.). Aumentar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente.	Amplio conocimiento del beneficio del cuidado ambiental un (60%)	46	Bueno	6 meses	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(F.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Mejorar estrategias de difusión un (50%)	39	Bueno	6 meses	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(F.6.). Impactar de manera positiva por como disminuir la contaminación del ambiente.	Generar un impacto positivo sobre el cuidado ambiental en los niños del (80%)	62	Excelente	6 meses	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
Propósito	(P.1.). Diseñar un CD interactivo para ampliar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente por parte de los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza.	Aceptación del CD interactivo un (80%)	62	Excelente	6 Meses	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
Componentes	(C.1.). Educar a los niños sobre el cuidado del medio ambiente.	Mejorar la educación sobre el cuidado del medio ambiente.	78	Excelente	1 mes	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(C.2.). Dar a las autoridades material informativo para para incentivar a los niños el cuidado del ambiente.	Implementar material multimedia.	1	Excelente	1 Semana	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Componentes	(C.3.). Implementar un CD interactivo que informe sobre el cuidado del medio ambiente.	Implementar CD interactivo sobre el cuidado ambiental.	1	Excelente	1 Semana	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(C.4.). Proponer métodos innovadores y novedosos que informen sobre el cuidado del medio ambiente.	Niños informados sobre el cuidado ambiental de una manera dinámica e interactiva.	78	Excelente	2 Semana	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(C.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Incrementar estrategias de difusión que causen un interés por el cuidado de la naturaleza.	1	Bueno	1 mes	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(C.6.). Mejorar canales informativos sobre el cuidado del medio ambiente.	Incrementar canales novedosos y dinámicos para los niños.	1	Bueno	2 Semana	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
Actividades	(A.1.). Conocer al público objetivo.	Conocer personalmente a los niños de la Fundación Sembrar Esperanza.	78	Bueno	2 Días	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A 1.1.). Recopilar información general sobre el cuidado del medio ambiente.	Tema bien definido que englobe el propósito del CD interactivo.	1	Excelente	2 Semana	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A 1.2.). Organizar información obtenida.	Ubicación adecuada de la información.	1	Bueno	1 Semana	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Actividades	(A 1.3.). Desarrollar contenido multimedia de calidad.	Producir una estructura correcta del contenido multimedia	1	Excelente	1 mes	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A.2.). Investigar métodos de enseñanza novedosa e innovadora.	Captar la atención de los niños de una forma novedosa.	78	Excelente	5 Días	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A 2.1.). Diseñar propuesta grafica para el CD interactivo.	Producir una estructura visualmente correcta.	1	Buena	3 Semanas	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A 2.2.). Creación de una imagen corporativa del CD.	Tener un identificador visual.	1	Excelente	1 Semana	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A 2.3.). Creación de un registro fotográfico sobre el cuidado del medio ambiente.	Fotografías de calidad atrayentes para los niños.	25	Bueno	2 semanas	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A 2.4.). Diseño de ilustraciones.	Diseño de personajes infantiles	2	Excelente	2 semanas	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A 2.5.). Diseño multimedia.	Interfaz multimedia bien realizada.	1	Excelente	1 Semana	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A.3.). Ampliar información en los contenidos para la difusión.	Obtener información verídica.	1	Excelente	2 Semanas	Quito, parroquia Pomasqui Fundación S. E.	Medio

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Actividades	(A 3.1.). Desarrollar estrategias comunicacional apropiadas en base a la información obtenida.	Elección de un correcto plan de estrategias comunicaciona-les.	1	Excelente	2 Semanas	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio
	(A 3.2.). Difundir la información de manera dinámica e interactiva sobre el cuidado de la naturaleza.	Difundir información de manera novedosa.	1	Excelente	1 mes	Quito, parroquia Pomasqui Fundación Sembrar Esperanza	Medio

Elaborado por: Ricardo Palomino

4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidades	(F.1.). Disminución de malos hábitos medio ambientales	Incrementar buenos hábitos ambientales un (70%)	X	X		X	X	4	Alto
	(F.2.). Impacto ambiental sea menor mayor cuidado del medio ambiente.	Incrementar el cuidado del medio ambiente en los niños un (80%)	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.3.). Reducir la mala información sobre el cuidado del medio ambiente.	Mejor información de cómo cuidar la naturaleza un (75%)	X	X	X		X	4	Alto
	(F4.). Aumentar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente.	Amplio conocimiento del beneficio del cuidado ambiental un (60%)	X	X	X		X	4	Alto
	(F.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Mejorar estrategias de difusión un (50%)	X	X	X	X	X	5	Alto
	(F.6.). Impactar de manera positiva por como disminuir la contaminación del ambiente.	Generar un impacto positivo sobre el cuidado ambiental en los niños del (80%)	X	X	X		X	4	Alto
Propósito	(P.1.). Diseñar un CD interactivo para ampliar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente por parte de los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza.	Aceptación del CD interactivo un (80%)	X	X	X		X	4	Alto
Componentes	(C.1.). Educar a los niños sobre el cuidado del medio ambiente.	Mejorar la educación sobre el cuidado del medio ambiente.	X	X	X		X	4	Alto
	(C.2.). Dar a las autoridades material informativo para para incentivar a los niños el cuidado del ambiente.	Implementar material multimedia.	X	X	X	X	X	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
	(C.3.). Implementar un CD interactivo que informe sobre el cuidado del medio ambiente.	Implementara CD interactivo sobre el cuidado ambiental.	X	X	X	X	X	5	Alto
Componentes	(C.4.). Proponer métodos innovadores y novedosos que informen sobre el cuidado del medio ambiente.	Niños informados sobre el cuidado ambiental de una manera dinámica e interactiva.	X		X	X	X	4	Alto
	(C.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Incrementar estrategias de difusión que causen un interés por el cuidado de la naturaleza.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(C.6.). Mejorar canales informativos sobre el cuidado del medio ambiente.	Incrementar canales novedosos y dinámicos para los niños.	X	X	X	X	X	5	Alto
Actividades	(A.1.). Conocer al público objetivo.	Conocer personalmente a los niños de la Fundación Sembrar Esperanza.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A 1.1.). Recopilar información general sobre el cuidado del medio ambiente.	Tema bien definido que englobe el propósito del CD interactivo.	X	X	X		X	4	Alto
	(A 1.2.). Organizar información obtenida.	Ubicación adecuada de la información.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A 1.3.). Desarrollar contenido multimedia de calidad.	Producir una estructura correcta del contenido multimedia	X	X	X		X	4	Alto
	(A.2.). Investigar métodos de enseñanza novedosa e innovadora.	Captar la atención de los niños de una forma novedosa.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A 2.1.).Diseñar propuesta grafica para el CD interactivo.	Producir una estructura visualmente correcta.	X	X	X	X	X	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
Actividades	(A 2.2.). Creación de una imagen corporativa del CD.	Tener un identificador visual.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A 2.3.). Creación de un registro fotográfico sobre el cuidado del medio ambiente.	Fotografías de calidad atrayentes para los niños.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A 2.4.). Diseño de ilustraciones.	Diseño de personajes infantiles	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A 2.5.). Diseño multimedia.	Interfaz multimedia bien realizada.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A.3.). Ampliar información en los contenidos para la difusión.	Obtener información verídica.	X	X	X		X	4	Alto
	(A 3.1.). Desarrollar estrategias comunicacionales apropiadas en base a la información obtenida.	Elección de un correcto plan de estrategias comunicacionales.	X	X	X	X	X	5	Alto
	(A 3.2.). Difundir la información de manera dinámica e interactiva sobre el cuidado de la naturaleza.	Difundir información de manera novedosa.	X	X	X	X	X	5	Alto

Elaborado por: Ricardo Palomino

4.04.03. Medios de Verificación

Tabla 6: Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsa-ble
Fines	(F.1.). Disminución de malos hábitos medio ambientales	Incremen-tar buenos hábitos ambienta-les un (70%)	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(F.2.). Impacto ambiental sea menor mayor cuidado del medio ambiente.	Incremen-tar el cuidado del medio ambiente en los niños un (80%)	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(F.3.). Reducir la mala información sobre el cuidado del medio ambiente.	Mejor informa-ción de cómo cuidar la naturaleza un (75%)	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(F.4.). Aumentar el conocimient o sobre el cuidado del medio ambiente.	Amplio conoci-miento del beneficio del cuidado ambiental un (60%)	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(F.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Mejorar estrategias de difusión un (50%)	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsa-ble
Fines	(F.6.). Impactar de manera positiva por como disminuir la contaminación del ambiente.	Generar un impacto positivo sobre el cuidado ambiental en los niños del (80%)	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
Propósito	(P.1.). Diseñar un CD interactivo para ampliar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente por parte de los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza.	Acepta-ción del CD interactivo un (80%)	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
Componentes	(C.1.). Educar a los niños sobre el cuidado del medio ambiente.	Mejorar la educación sobre el cuidado del medio ambiente.	Primaria	Observación	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(C.2.). Dar a las autoridades material informativo para para incentivar a los niños el cuidado del ambiente.	Implemen-tar material multime-dia.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 vez cada mes	Ricardo Palomino

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsa-ble
Componentes	(C.3.). Implementar un CD interactivo que informe sobre el cuidado del medio ambiente.	Implement ar CD interactivo sobre el cuidado ambiental.	Primario	Observación	Cuantitativo	1 vez cada 6 meses	Ricardo Palomino
	(C.4.). Proponer métodos innovadores y novedosos que informen sobre el cuidado del medio ambiente.	Niños informa-dos sobre el cuidado ambiental de una manera dinámica e interactiva .	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(C.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Incremen-tar estrategias de difusión que causen un interés por el cuidado de la naturaleza.	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(C.6.). Mejorar canales informativos sobre el cuidado del medio ambiente.	Incremen-tar canales novedosos y dinámicos para los niños.	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
Actividades	(A.1.). Conocer al público objetivo.	Conocer personal-mente a los niños de la Fundación Sembrar Esperanza.	Primario	Entrevista	Cuantitativo	2 veces por mes	Ricardo Palomino

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsa-ble
Actividades	(A 1.1.). Recopilar información general sobre el cuidado del medio ambiente.	Tema bien definido que englobe el propósito del CD interactivo .	Primario	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A 1.2.). Organizar información obtenida.	Ubicación adecuada de la informaci-ón.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A 1.3.). Desarrollar contenido multimedia de calidad.	Producir una estructura correcta del contenido multime-dia	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A.2.). Investigar métodos de enseñanza novedosa e innovadora.	Captar la atención de los niños de una forma novedosa.	Primaria	Entrevista	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A 2.1.). Diseñar propuesta grafica para el CD interactivo.	Producir una estructura visualmen-te correcta.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A 2.2.). Creación de una imagen corporativa del CD.	Tener un identifica-dor visual.	Primario	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A 2.3.). Creación de un registro fotográfico sobre el cuidado del medio ambiente.	Fotografí-as de calidad atrayentes para los niños.	Primario	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsa-ble
Actividades	(A 2.4.). Diseño de ilustraciones.	Diseño de personajes infantiles	Primario	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A 2.5.). Diseño multimedia.	Interfaz multime-dia bien realizada.	Primario	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A.3.). Ampliar información en los contenidos para la difusión.	Obtener informa-ción verídica.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A 3.1.). Desarrollar estrategias comunicacio nales apropiadas en base a la información obtenida.	Elección de un correcto plan de estrategias comunica-cionales.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Ricardo Palomino
	(A 3.2.). Difundir la información de manera dinámica e interactiva sobre el cuidado de la naturaleza.	Difundir informa-ción de manera novedosa.	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Ricardo Palomino

Elaborado por: Ricardo Palomino

4.04.04 Supuestos

Tabla 7: Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidades	(F.1.). Disminución de malos hábitos medio ambientales	Desinterés por como disminuir los malos hábitos medioambien-tales.			X		
	(F.2.). Impacto ambiental sea menor mayor cuidado del medio ambiente.	Impacto desfavorable sobre el cuidado de la naturaleza.			X	X	
	(F.3.). Reducir la mala información sobre el cuidado del medio ambiente.	Desinterés por aplicar la información adquirida.			X		
	(F.4.). Aumentar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente.	Desconocimien-to por parte de los niños del cuidado de la naturaleza.			X		
	(F.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	No aceptación de las estrategias de difusión.			X		
	(F.6.). Impactar de manera positiva por como disminuir la contaminación del ambiente.	El CD interactivo no cause un interés por parte del grupo objetivo.			X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Propósito	(P.1.). Diseñar un CD interactivo para ampliar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente por parte de los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza.	Proyecto sin ejecución o cancelación del proyecto por parte de la Fundación.	X		X		X
Componentes	(C.1.). Educar a los niños sobre el cuidado del medio ambiente.	Niños con poco interés por aprender sobre el cuidado ambiental.			X		
	(C.2.). Dar a las autoridades material informativo para para incentivar a los niños el cuidado del ambiente.	Recursos económicos insuficientes para realizar un material de calidad que satisfaga a las autoridades.	X		X		
	(C.3.). Implementar un CD interactivo que informe sobre el cuidado del medio ambiente.	Escasos recursos económicos para la producción del CD interactivo.	X		X		
	(C.4.). Proponer métodos innovadores y novedosos que informen sobre el cuidado del medio ambiente.	Falta de recursos tecnológicos para desarrollar un proyecto novedoso.	X		X		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Componentes	(C.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Recursos económicos limitados para difundir el proyecto.	X		X		
	(C.6.). Mejorar canales informativos sobre el cuidado del medio ambiente.	Rechazo de canales informativos.			X		
Actividades	(A.1.). Conocer al público objetivo.	Estado del clima y ambiental desfavorable para conocer al público objetivo.				X	
	(A 1.1.). Recopilar información general sobre el cuidado del medio ambiente.	Fuentes de información actualizada.			X		
	(A 1.2.). Organizar información obtenida.	Mala organización de la información obtenida.			X		
	(A 1.3.). Desarrollar contenido multimedia de calidad.	Material tecnológico limitado para realizar un proyecto de calidad.	X				
	(A.2.). Investigar métodos de enseñanza novedosa e innovadora.	Nuevos métodos de enseñanza no causen un interés en el público objetivo.			X		X
	(A 2.1.). Diseñar propuesta grafica para el CD interactivo.	Falta de actualización en softwares y licencias de programas vencidas.	X				X

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Actividades	(A 2.2.). Creación de una imagen corporativa del CD.	Falta de recursos tecnológicos y programas desactualizados.	X				
	(A 2.3.). Creación de un registro fotográfico sobre el cuidado del medio ambiente.	Falta de recurso tecnológico para realizar fotografías y videos de calidad	X	X			X
	(A 2.4.). Diseño de ilustraciones.	No aceptación de los diseños realizados.			X		
	(A 2.5.). Diseño multimedia.	Limitados recursos tecnológicos para el desarrollo multimedia.	X				
	(A.3.). Ampliar información en los contenidos para la difusión.	No facilitaron información para contenidos de difusión.			X		
	(A 3.1.). Desarrollar estrategias comunicacionales apropiadas en base a la información obtenida.	Limitados recursos económicos para el manejo de herramientas comunicacionales.	X		X		
	(A 3.2.). Difundir la información de manera dinámica e interactiva sobre el cuidado de la naturaleza.	Falta de interés por adquirir la información de manera interactiva.			X		

Elaborado por: Ricardo Palomino

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML)

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Fines	(F.1.). Disminución de malos hábitos medio ambientales	Incrementar buenos hábitos ambientales un (70%)	Primaria Observación Cualitativo	Desinterés por como disminuir los malos hábitos medioambientales.
	(F.2.). Impacto ambiental sea menor mayor cuidado del medio ambiente.	Incrementar el cuidado del medio ambiente en los niños un (80%)	Primaria Observación Cualitativo	Impacto desfavorable sobre el cuidado de la naturaleza.
	(F.3.). Reducir la mala información sobre el cuidado del medio ambiente.	Mejor información de cómo cuidar la naturaleza un (75%)	Primaria Observación Cualitativo	Desinterés por aplicar la información adquirida.
	(F.4.). Aumentar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente.	Amplio conocimiento del beneficio del cuidado ambiental un (60%)	Primaria Observación Cualitativo	Desconocimiento por parte de los niños del cuidado de la naturaleza.
	(F.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Mejorar estrategias de difusión un (50%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	No aceptación de las estrategias de difusión.
	(F.6.). Impactar de manera positiva por como disminuir la contaminación del ambiente.	Generar un impacto positivo sobre el cuidado ambiental en los niños del (80%)	Primaria Observación Cualitativo	El CD interactivo no cause un interés por parte del grupo objetivo.
Propósito	(P.1.). Diseñar un CD interactivo para ampliar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente por parte de los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza.	Aceptación del CD interactivo un (80%)	Primaria Observación Cualitativo	Proyecto sin ejecución o cancelación del proyecto por parte de la Fundación.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Componentes	(C.1.). Educar a los niños sobre el cuidado del medio ambiente.	Mejorar la educación sobre el cuidado del medio ambiente.	Primaria Observación Cualitativo	Niños con poco interés por aprender sobre el cuidado ambiental.
	(C.2.). Dar a las autoridades material informativo para para incentivar a los niños el cuidado del ambiente.	Implementar material multimedia.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Recursos económicos insuficientes para realizar un material de calidad que satisfaga a las autoridades.
	(C.3.). Implementar un CD interactivo que informe sobre el cuidado del medio ambiente.	Implementar CD interactivo sobre el cuidado ambiental.	Primaria Observación Cuantitativo	Escasos recursos económicos para la producción del CD interactivo.
	(C.4.). Proponer métodos innovadores y novedosos que informen sobre el cuidado del medio ambiente.	Niños informados sobre el cuidado ambiental de una manera dinámica e interactiva.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Falta de recursos tecnológicos para desarrollar un proyecto novedoso.
	(C.5.). Ampliar estrategias de difusión que informen sobre cómo cuidar el medio ambiente.	Incrementar estrategias de difusión que causen un interés por el cuidado de la naturaleza.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Recursos económicos limitados para difundir el proyecto.
	(C.6.). Mejorar canales informativos sobre el cuidado del medio ambiente.	Incrementar canales novedosos y dinámicos para los niños.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Rechazo de canales informativos.
Actividades	(A.1.). Conocer al público objetivo.	Conocer personalmente a los niños de la Fundación Sembrar Esperanza.	Primaria Entrevista Cuantitativo	Estado del clima y ambiental desfavorable para conocer al público objetivo.
	(A 1.1.). Recopilar información general sobre el cuidado del medio ambiente.	Tema bien definido que englobe el propósito del CD interactivo.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Fuentes de información actualizada.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Actividades	(A 1.2.). Organizar información obtenida.	Ubicación adecuada de la información.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Mala organización de la información obtenida.
	(A 1.3.). Desarrollar contenido multimedia de calidad.	Producir una estructura correcta del contenido multimedia	Primaria Encuesta Cuantitativo	Material tecnológico limitado para realizar un proyecto de calidad.
	(A.2.). Investigar métodos de enseñanza novedosa e innovadora.	Captar la atención de los niños de una forma novedosa.	Primaria Entrevista Cualitativo	Nuevos métodos de enseñanza no causen un interés en el público objetivo.
	(A 2.1.). Diseñar propuesta grafica para el CD interactivo.	Producir una estructura visualmente correcta.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Falta de actualización en softwares y licencias de programas vencidas.
	(A 2.2.). Creación de una imagen corporativa del CD.	Tener un identificador visual.	Primaria Observación Cualitativo	Falta de recursos tecnológicos y programas desactualizados.
	(A 2.3.). Creación de un registro fotográfico sobre el cuidado del medio ambiente.	Fotografías de calidad atrayentes para los niños.	Primaria Observación Cualitativo	Falta de recurso tecnológico para realizar fotografías y videos de calidad.
	(A 2.4.). Diseño de ilustraciones.	Diseño de personajes infantiles	Primaria Observación Cualitativo	No aceptación de los diseños realizados.
	(A 2.5.). Diseño multimedia.	Interfaz multimedia bien realizada.	Primaria Observación Cualitativo	Limitados recursos tecnológicos para el desarrollo multimedia.
	(A.3.). Ampliar información en los contenidos para la difusión.	Obtener información verídica.	Primaria Encuesta Cuantitativo	No facilitaron información para contenidos de difusión.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Actividades	(A 3.1.). Desarrollar estrategias comunicacionales apropiadas en base a la información obtenida.	Elección de un correcto plan de estrategias comunicacionales.	Primaria Encuesta Cuantitativo	Limitados recursos económicos para el manejo de herramientas comunicacionales.
	(A 3.2.). Difundir la información de manera dinámica e interactiva sobre el cuidado de la naturaleza.	Difundir información de manera novedosa.	Primaria Observación Simple verificación	Falta de interés por adquirir la información de manera interactiva.

Elaborado por: Ricardo Palomino

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta

El proyecto corresponde a: Guanolema Guerrero Jessica Paulina. (2016) graduada del Instituto Tecnológico Superior Cordillera, quien elaboró y diseñó material didáctico para la concientización y cuidado del Medio Ambiente en niños de 6 a 10 años de edad en la Escuela San Antonio de Padua en Pomasqui, donde se buscó mejorar la calidad del material didáctico con juegos como rompecabezas, con el objetivo de proveer a los docentes de un material de uso en el aula, donde se pudo percibir que en los juegos didácticos hay información limitada sobre el cuidado ambiental.

Es por eso que el proyecto actual busca formas más innovadoras para llamar la atención del grupo objetivo por medio de un CD interactivo, ya que en la actualidad la animación multimedia es un material educativo de tipo tecnológico innovador, que estimula el desarrollo cognitivo de los niños, a quienes les resulta más atractivo interactuar con sonidos, textos, ilustraciones, fotografías, y animación con el fin de inculcar conocimientos más amplios sobre el cuidado del medio ambiente de forma entretenida.

5.01.01. Marco Teórico

En la línea de investigación para el desarrollo del proyecto se realizó encuestas al grupo objetivo donde se pudo conocer el interés que tienen los niños de la Fundación Sembrar

Esperanza, por conocer nuevas formas de enseñanza interactivas donde se encontró la necesidad de familiarizarlos con el uso de nuevas tecnologías que estimulen su desarrollo cognitivo.

Otra herramienta en nuestra línea de investigación va ser entrevistar a una autoridad de la Fundación Sembrar Esperanza, para proporcionar información en los beneficios de desarrollar una buena educación ambiental desde temprana edad y que hable acerca de cada uno de los ítems a tratar en el CD interactivo que son: educación ambiental, manejo de residuos, reforestación y el contenido fotográfico de la galería.

Como herramienta comunicacional se usará un CD interactivo infantil donde lograremos transmitir al público objetivo información de manera atractiva e interesante utilizando el software Adobe Flash CS6 que es un programa para crear animaciones que contienen técnicas o recursos como: texto, sonido, imagen, animación, fotografías e interactividad utilizando los respectivos códigos que incite a los niños de la Fundación a interactuar con el proyecto multimedia.

5.01.01.01. Usabilidad

La Usabilidad es la medida de la calidad de la experiencia que tiene el usuario cuando interactúa con el producto o sistema. Esto se mide a través del estudio de la relación que se produce entre las herramientas (el conjunto integrado por el sistema de navegación, las funcionalidades y los contenidos ofrecidos) y quienes las utilizan, para determinar la eficiencia en el uso de los diferentes elementos ofrecidos en las pantallas y la efectividad en el cumplimiento de las tareas que se pueden llevar a cabo a través de ellas. (Beta, s.f)

5.01.01.02. Tipografía

Para el desarrollo del proyecto se utilizara la tipografía Sketch Wall y la tipografía KG Turning Tables ya que son Fuentes para niños, que recuerdan a la forma que los pequeños tienen de escribir. Las letras tienen una forma redondeada, irregular que es como ellos escriben, pero muy legible, este tipo de fuentes los niños reconocen con facilidad.

La tipografía es el medio por el cual una idea o concepto adopta una forma visual, así como uno de los elementos que mejor define la dimensión emocional de un diseño. La forma de la tipografía influye notablemente en la accesibilidad de la idea y el modo en que el lector reaccionará ante esta. (Ambrose & Harris, Fundamentos del diseño gráfico, 2009, pág. 38)

Reconocida hoy en día como una forma más de arte, la tipografía es el estudio y análisis de los diferentes tipos o caracteres que componen un texto, no desde el punto de vista del contenido, la gramática o el estilo de escritura sino desde el aspecto visual y de diseño. Esta actividad lleva siglos y ha existido casi desde que el hombre inventó la escritura. (DefiniciónMX, s.f.)

5.01.01.03. Color (Teoría del color, psicología del color).

La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos. Hay ciertos aspectos subjetivos en la psicología del color, por lo que no hay que olvidar que pueden existir ciertas variaciones en la interpretación y el significado entre culturas. (García, 2017, párr. 1)

En la psicología de los colores están basadas ciertas relaciones de estos con formas geométricas y símbolos, y también la representación Heráldica. Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes.

Aunque estas determinaciones son puramente subjetivas y debidas a la interpretación personal, todas las investigaciones han demostrado que son corrientes en la mayoría de los individuos, y están determinadas por reacciones inconscientes de estos, y también por diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza. (Linco, 2011, pág. 62)

5.01.01.04. Composición

Composición es la disposición de los distintos elementos dentro del espacio visual de manera equilibrada y ordenada, con el fin de transmitir un mensaje al público objetivo. El éxito de un proyecto gráfico reside fundamentalmente en una composición perfecta que sea capaz de transmitir una idea de manera sencilla y directa.

Hay que tener claro desde un primer momento qué elementos vamos a incluir, y de qué manera vamos a combinarlos para crear una estructura compositiva armónica. (mique.es, s.f.)

5.01.01.05. Diseño Multimedia

Está compuesto por la combinación de diversas ramas, que engloban texto, fotografías, videos, sonido, animación, manipulada y volcada en un soporte digital. (EcuaRed, s.f.)

5.01.01.06. Interactividad

En dispositivos, sistemas y programas, interactividad hace referencia la interacción (a modo de diálogo) entre la máquina y el usuario.

La interactividad de un dispositivo es independiente de su aspecto visual y sus procesos internos. En tanto, la interactividad en la computación, hace referencia a los programas que aceptan y responden entradas en datos y comandos por parte de los humanos. (Alegsa, 2010, párr. 2)

5.01.01.07. Estándares de calidad

Un estándar de calidad es un producto de referencia que facilita la tarea de fijar unas condiciones mínimas para que los aspectos y características de un producto, en este caso un producto editorial multimedia, satisfaga de forma eficiente las necesidades de sus usuarios. La Organización Internacional de la Estandarización (ISO) define estos estándares como documentos establecidos por consejo y aprobados por una institución reconocida que prevé, para uso común y repetido, reglas, directrices y características para actividades o sus resultados, encaminadas a la consecución del grado óptimo de definición en un contexto dado. (Rouco, 2015, pág. 2)

5.01.01.08. Software a utilizar

Adobe Flash CS6 es un programa que se usa normalmente para crear animaciones para páginas de internet, aunque las posibilidades son muchas: crear dibujos animados, presentaciones multimedia, aplicaciones móviles o de escritorio, páginas web completas, juegos, crear interactividad, menús y navegación para la web, etcétera. (Berman, 2012, párr. 2)

5.01.01.09. Licencias de uso

La licencia de software es el conjunto de permisos que un desarrollador da para la distribución, uso y/o modificación de la aplicación que desarrolló. Puede indicar en esta licencia también los plazos de duración, el territorio donde se aplica, etc. La licencia de software es un instrumento legal que gobierna el uso o redistribución del software. Un software tiene protección tanto su código fuente como su forma de código objeto. (ALEGSA, 2016, párr. 3)

5.02. Descripción de la Herramienta

5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)

La herramienta de investigación se realizó por medio de la encuesta al grupo objetivo. Se planificó realizar 10 preguntas que ayudó a conocer el interés que tienen los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza, por saber cómo cuidar la naturaleza de forma divertida e interactiva por medio de un material educativo de tipo tecnológico multimedia.

Otra herramienta de investigación fue la entrevista a una autoridad de la Fundación Sembrar Esperanza donde el entrevistado nos detalló lo importante que es inculcar una correcta educación ambiental desde una temprana edad y habló sobre los principales puntos a tratar en el CD interactivo para el correcto desarrollo y contenido del producto multimedia.

5.02.02. Resultados

Los resultados de las encuestas realizadas muestra que la mayoría de nuestro grupo objetivo no ha utilizado un CD interactivo sobre el cuidado del medio ambiente, sin embargo les gustaría aprender a cuidar la naturaleza de una forma novedosa y divertida por lo cual llamó mucho la atención de los niños el poder relacionarse con nuevos materiales informativos que ayuden a incentivar el cuido del ambiente.

5.02.03. Encuesta

El desarrollo del proyecto se realizó por medio de encuestas con preguntas muy simples sobre el cuidado ambiental y el manejo de materiales multimedia donde pudimos conocer el interés que tienen los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza por familiarizarse con el uso de nuevas tecnologías que estimulen su desarrollo cognitivo.

5.02.03.01. Modelo de encuesta

Encuesta

La presente encuesta se realiza con fines académicos cuyos resultados tendrán valides para el investigador y el desarrollo del proyecto.

Indicaciones:

Marque con una X la respuesta que considere correcta.

1. **¿Cuántos años tienes?**

   ……

2. **¿Sabes que es educación ambiental?**

   ___ SI ___ NO

3. **¿Te gusta cuidar la naturaleza?**

   ___SI ___ NO

4. **¿Sabes que es reciclar?**

   ___ SI ___ NO

5. **¿Ayudas a reciclar en casa?**

   ___ SI ___ NO

6. **¿Sabes que es la contaminación ambiental?**

   ___SI ___ NO

7. **¿Sabes que es un CD interactivo?**

   ___ SI ___ NO

8. **¿Te gustaría aprender a cuidar la naturaleza de forma divertida?**

   ___SI ___ NO

9. **¿Haz utilizado un Cd Interactivo?**

   ___SI ___ NO

10. **¿Te gusta aprender utilizando la computadora?**

    ___SI ___ NO

5.02.03.02. Tabulación de encuestas

1.- ¿Cuántos años tienes?

Tabla 9: Pregunta uno

Variable	Respuesta	Porcentaje%
7 años	22	28,21
8 años	20	25,64
9 años	19	24,36
10 años	17	21,79
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

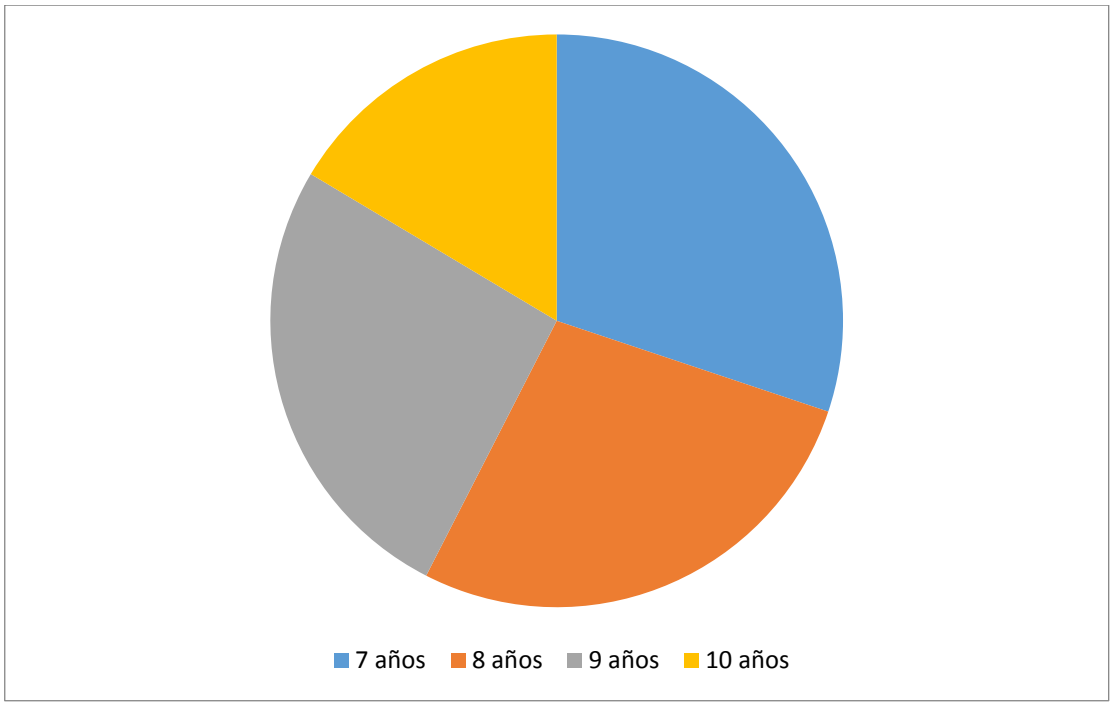


Figura 7: Pregunta 1
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los niños encuestados, muestra que el 28,21% tienen 7 años de edad, el 25,64% tienen 8 años, el 24,36% tienen 9 años y el 21,79% tienen 10 años están son las edades del grupo objetivo a trabajar que dan un total de 78 niños.

2.- ¿Sabes que es educación ambiental?

Tabla 10: Pregunta dos

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	54	69,23
No	24	30,77
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

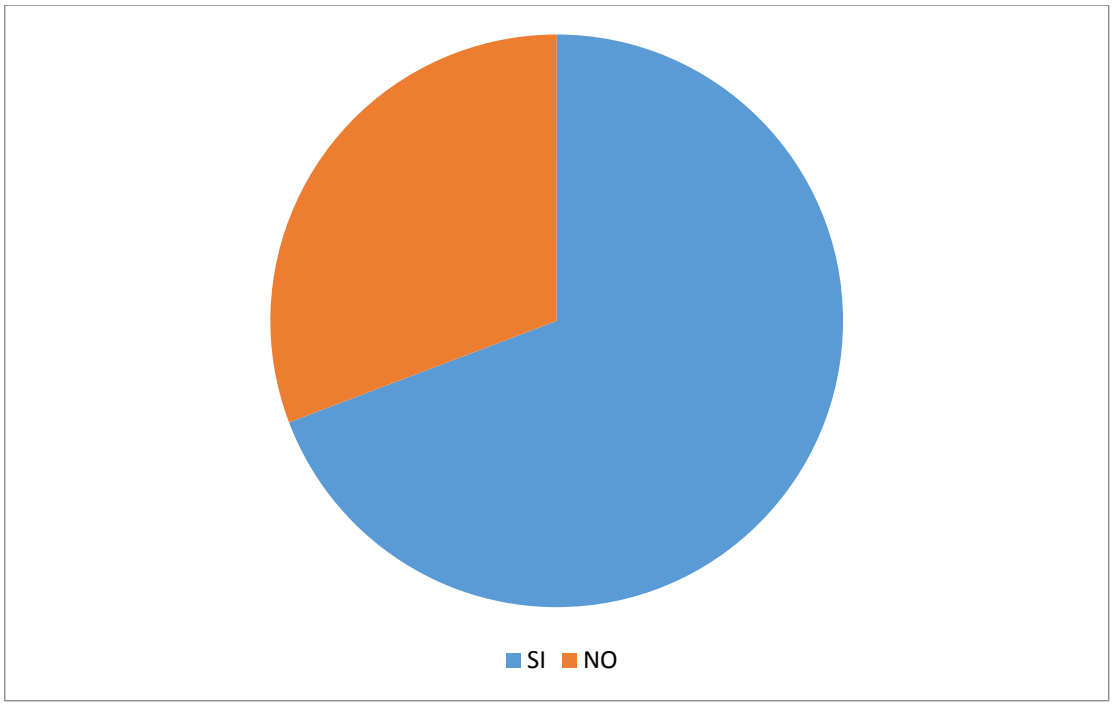


Figura 8: Pregunta 2
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que el 69,23% SI sabe que es la educación ambiental y el 30,77% NO sabe que es educación ambiental.

3.- ¿Te gusta cuidar la naturaleza?

Tabla 11: Pregunta tres

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	70	89,74
No	8	10,26
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

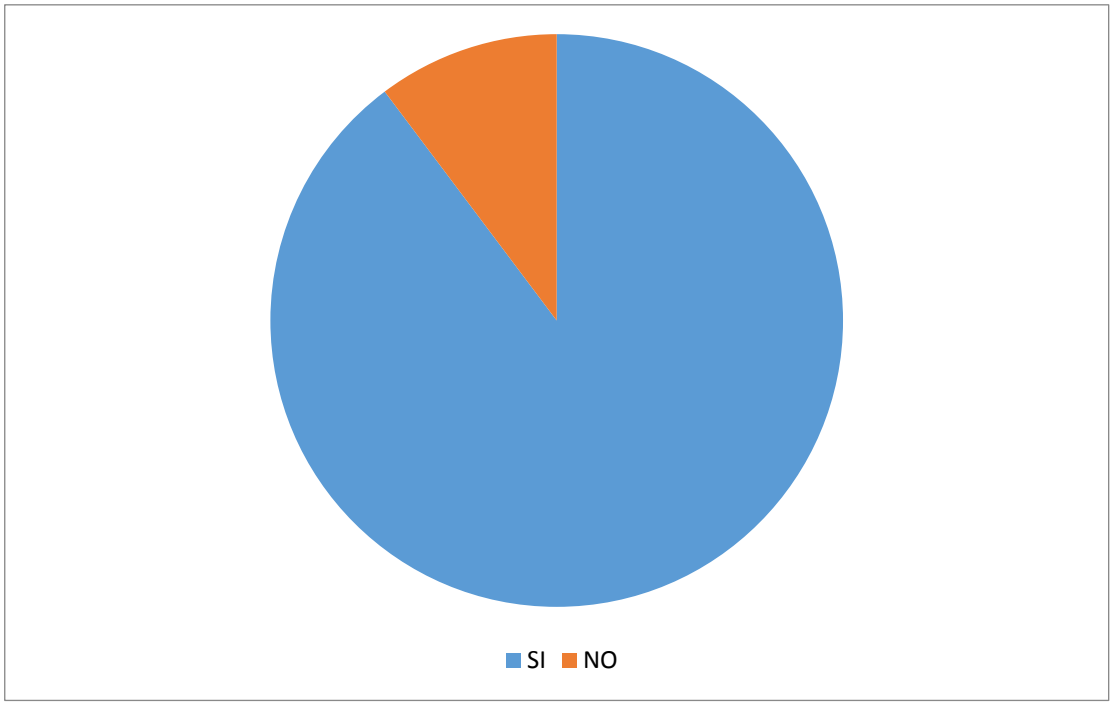


Figura 9: Pregunta 3
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que la mayoría, el 89,74% SI le gusta cuidar la naturaleza y la minoría, el 10,26% NO le gusta cuidar la naturaleza

4.- ¿Sabes que es reciclar?

Tabla 12: Pregunta cuatro

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	51	65,38
No	27	34,62
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

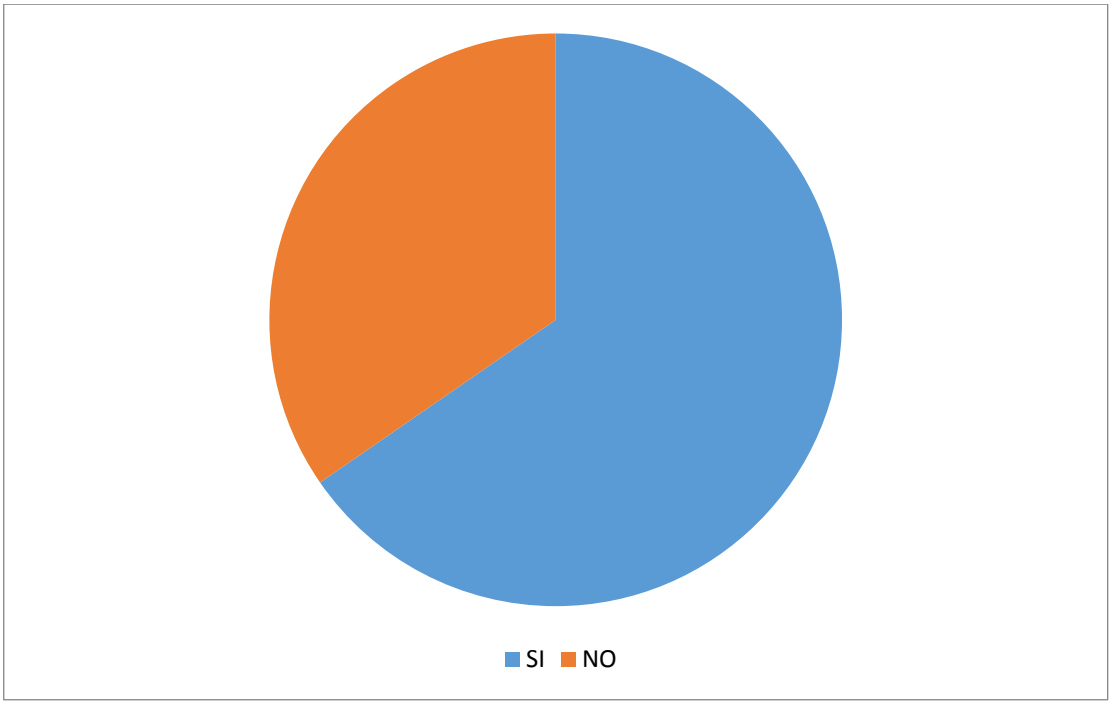


Figura 10: Pregunta 4
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que la mayoría de niños, el 65,38% SI tiene conocimientos sobre lo que es reciclar y el 34,62% NO sabe que es reciclar.

5.- ¿Ayudas a reciclar en casa?

Tabla 13: Pregunta cinco

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	10	12,82
No	68	87,18
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

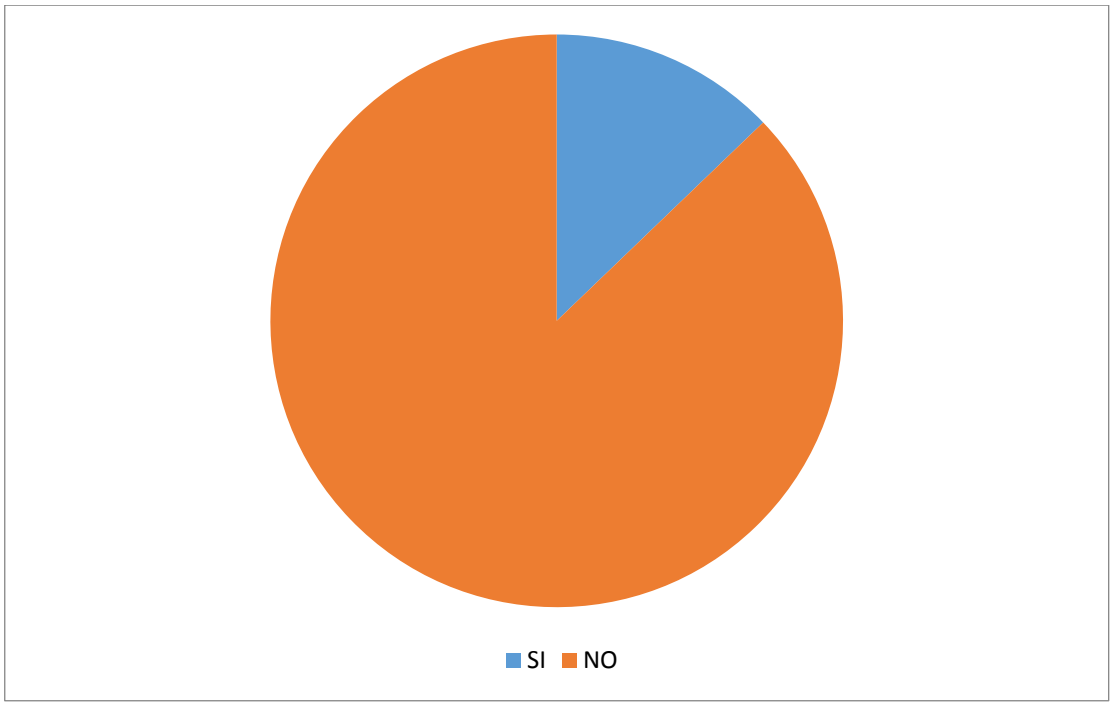


Figura 11: Pregunta 5
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que la minoría, el 12,82% SI ayuda a reciclar en casa y la gran mayoría del 87,18% NO ayudan a reciclar en casa.

6.- ¿Sabes que es la contaminación ambiental?

Tabla 14: Pregunta seis

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	35	44,87
No	43	55,13
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

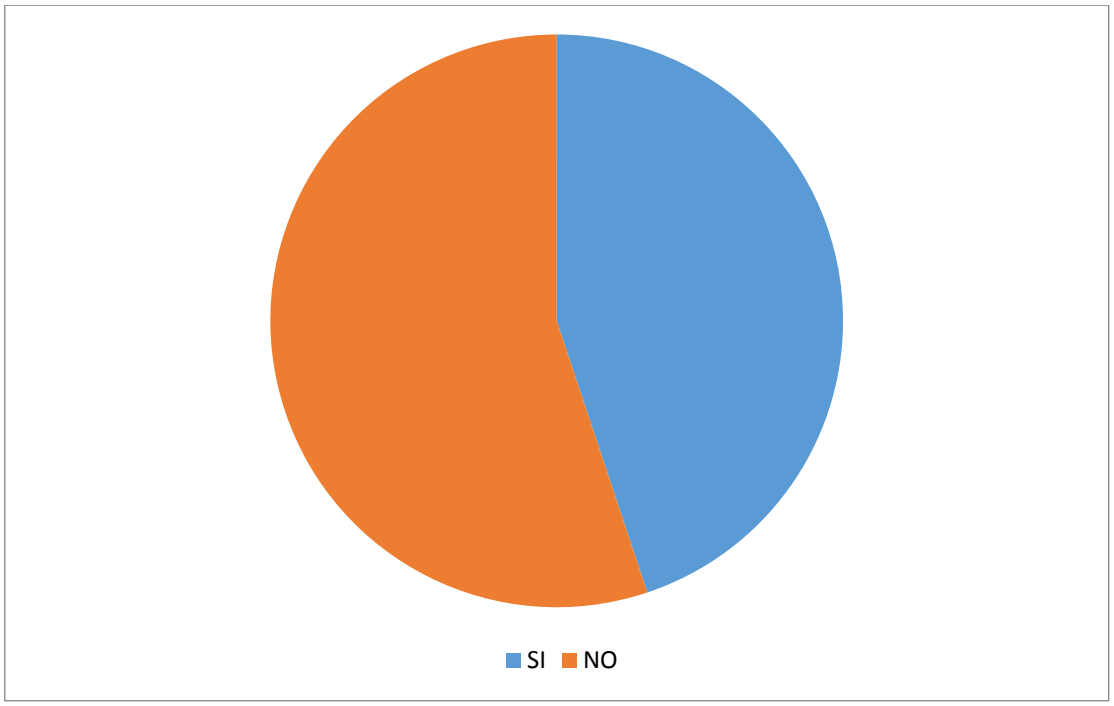


Figura 12: Pregunta 6
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que 44,87% SI sabe que es contaminación ambiental y el 55,13% NO sabe que es la contaminación ambiental.

7.- ¿Sabes que es un CD interactivo?

Tabla 15: Pregunta siete

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	18	23,08
No	60	76,92
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

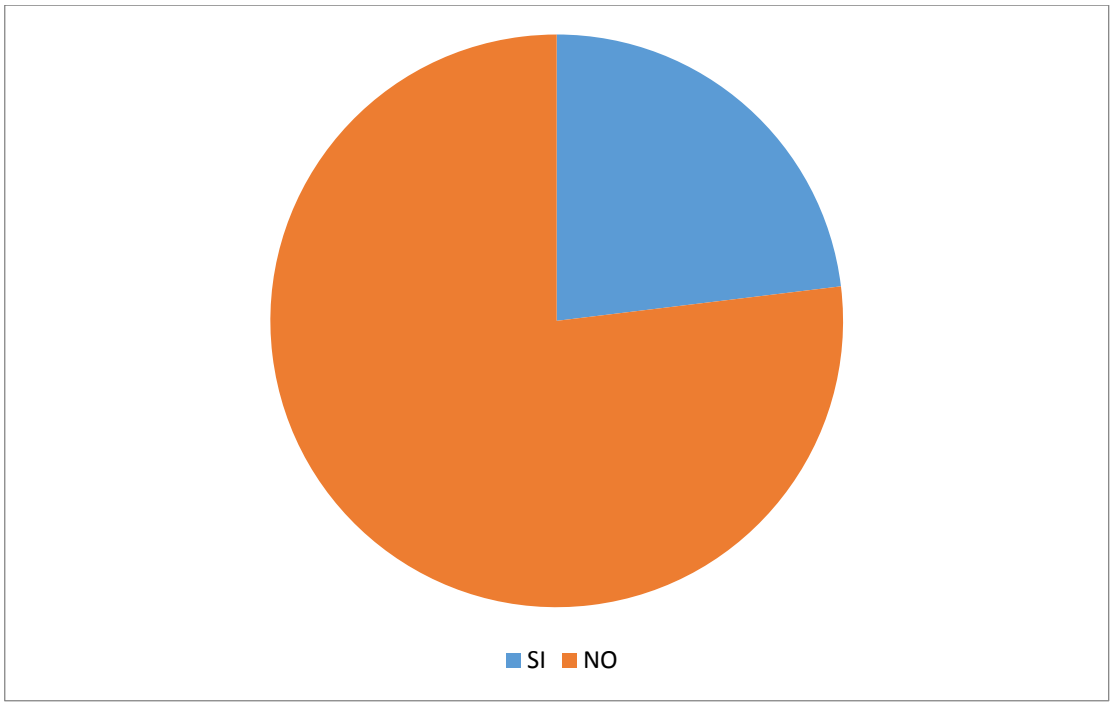


Figura 13: Pregunta 7
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que la minoría, el 23,08% SI sabe que es un CD interactivo y la gran mayoría, el 76,92% NO sabe que es un CD interactivo.

8.- ¿Te gustaría aprender a cuidar la naturaleza de forma divertida?

Tabla 16: Pregunta ocho

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	66	84,62
No	12	15,38
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

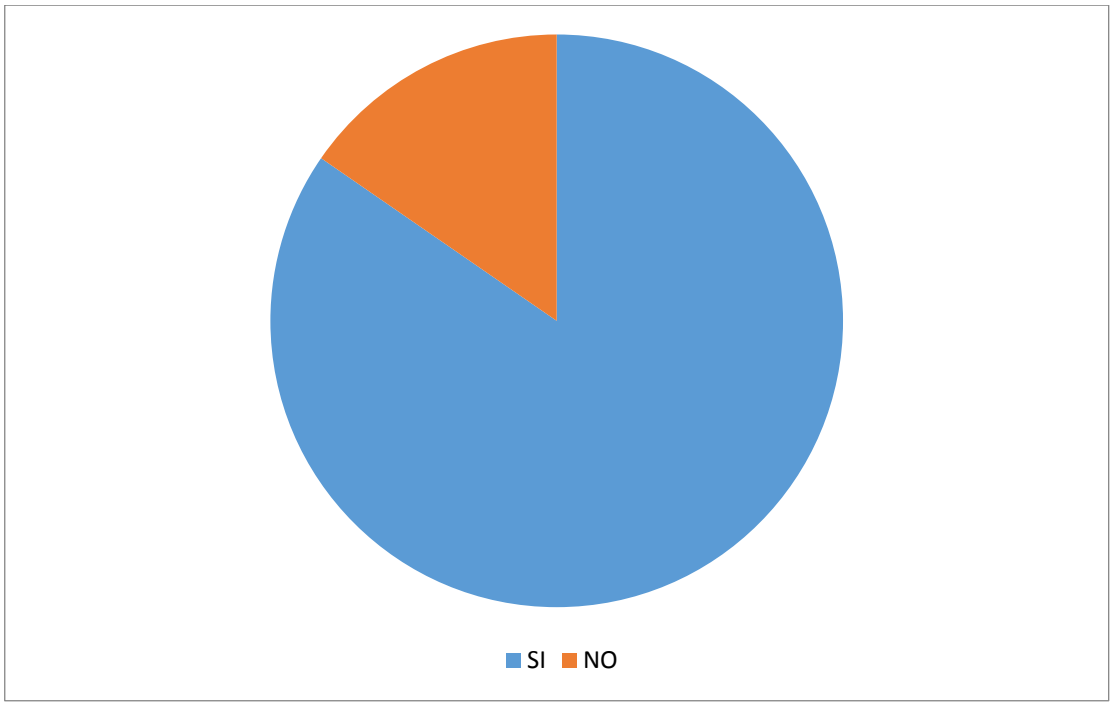


Figura 14: Pregunta 8
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que la mayoría, el 84,62% SI le gustaría aprender a cuidar la naturaleza de forma divertida y la menoría, el 15,38% NO le gustaría aprender a cuidar la naturaleza de forma divertida.

9.- ¿Haz utilizado un Cd Interactivo?

Tabla 17: Pregunta nueve

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	9	11,54
No	69	88,46
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

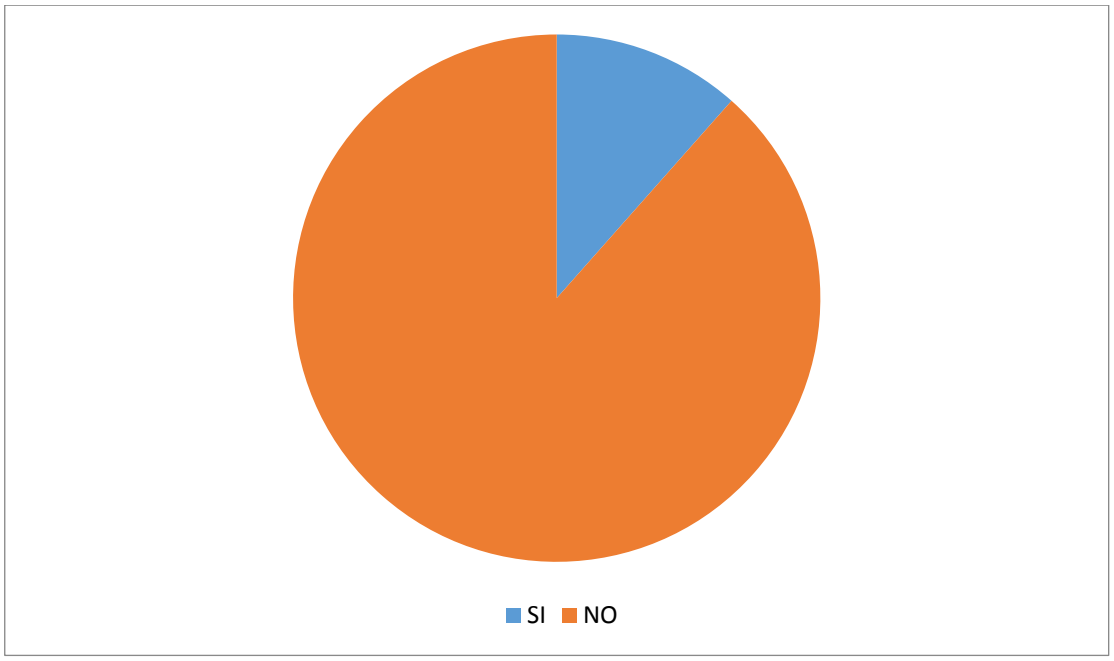


Figura 15: Pregunta 9
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que la minoría, el 11,54% SI ha utilizado un CD interactivo y la gran mayoría del 88,46% NO han utilizado un CD interactivo.

10.- ¿Te gusta aprender utilizando la computadora?

Tabla 18: Pregunta diez

Variable	Respuesta	Porcentaje%
Si	60	76,92
No	18	23,08
Total	78	100

Elaborado por: Ricardo Palomino

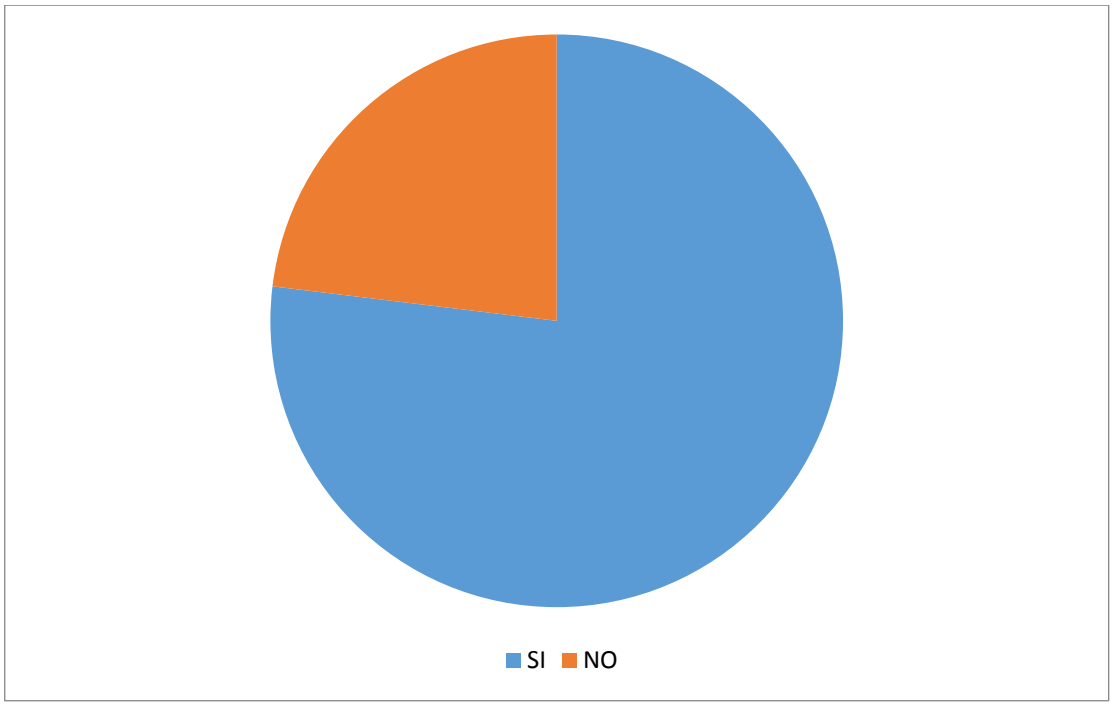


Figura 16: Pregunta 10
Elaborado por: Ricardo Palomino

Análisis:

De los 78 niños encuestados, muestra que la mayoría, el 76,92% SI les gustaría aprender utilizando la computadora y la minoría, el 23,08% NO le gustaría aprender utilizando la computadora.

5.02.06. Entrevista

Modelo de preguntas:

1. ¿Por qué es importante inculcar la educación Ambiental desde una temprana edad?

2. ¿Usted tiene conocimiento de que es un CD interactivo?

3. ¿Usted ha utilizado un CD interactivo al momento de dar clases de educación ambiental?

4. ¿Cree que el CD interactivo va captar la atención de los niños?

5. ¿Usted cree que los padres de familia deben motivar a sus hijos a utilizar CD´s interactivos para su educación en general?

6. ¿Usted cree que los niños toman en cuenta el diseño y los colores que se utilizan en El Cd interactivo?

7. ¿Usted cree que el CD interactivo va fortalecer el desarrollo cognitivo de los niños?

8. ¿La fundación posee un material multimedia referente a la educación ambiental?

9. ¿Cuál es el método de enseñanza en los niños sobre “educación ambiental” y el “manejo de residuos sólidos” en la Fundación Sembrar Esperanza?

10. ¿Cuál es el método de enseñanza en los niños sobre la importancia de la “reforestación” y la “pérdida de la biodiversidad”?

Análisis:

La entrevista se realizó a una autoridad de la Fundación Sembrar Esperanza, donde se realizaron 10 preguntas relacionadas con la educación ambiental y los beneficios de utilizar plataformas educativas multimedia desde una temprana edad, donde se dieron a conocer que una buena educación medioambiental desde la niñez es mucho mejor ya que aprenderán a identificar y solucionar problemas ambientales a través de conocimientos y experiencias propias, donde el niño tendrá la capacidad de comprometerse y asumir las consecuencias de sus actos.

Otro punto a tratar en la entrevista fue si las autoridades tenían conocimiento sobre CD's educativos interactivos, donde supieron decir que sí, pero que no tenían la oportunidad de utilizar CD's educativo sobre el medio ambiente, sin embargo afirmaron que les gustaría trabajar con plataformas multimedia ya que estas a través de sus animaciones, diseño y colores captan la atención de los niños.

Además se habló que el CD interactivo ayudaría al desarrollo cognitivo de los niños desarrollando su atención, la capacidad de organizar objetos del medio ambiente en una serie que siga un orden ya que el CD interactivo contendrá animaciones y juegos donde los niños podrán interactuar de una forma dinámica y divertida.

5.03. Formulación del Proceso de Aplicación

Planificación

5.03.01. Propósito:

Diseñar un CD interactivo para ampliar el conocimiento sobre el cuidado del medio ambiente por parte de los niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza.

5.03.02. Usuario:

El proyecto está dirigido para niños de 7 a 10 años de la Fundación Sembrar Esperanza.

5.03.03. Herramientas:

Software: Para la elaboración del proyecto multimedia se utilizaron los siguientes programas.

- Adobe Ilustrator CS6:

Este programa es un editor de gráficos vectoriales el cual utilizaremos para la creación del logotipo, personajes infantiles, botones y maquetación de los diferentes escenarios que contendrá el CD interactivo.

Adobe Ilustrator es uno de los programas que componen la suite de Adobe, siendo actualmente uno de los programas más utilizados por los profesionales, tanto en el área de dibujo como en el de diseño vectorial. Desde sus inicios en el mercado, su interfaz y herramientas han ido mejorando para que tanto la organización como la modificación de sus elementos puedan hacerse de manera ágil y fluida. (MEDIA, 2011, pág. 17)

- Adobe Photoshop CS6

Este programa se utilizara para editar y retocar las fotografías que contendrá el CD interactivo.

- Adobe Lightroom Classic CC

Este programa se utilizara en conjunto con Adobe Photoshop CS6 el cual servirá para definir colores de las fotografías el cual tendrá un flujo de trabajo no destructivo para las imágenes, además nos ayudara a organizar las fotografías de manera muy potente y sencilla por medio de filtros

- Adobe Flash Profesional CS6

Este programa se utilizara para la animación de vectores y diferentes escenarios del CD interactivo atreves de códigos en programación action script 3.0 para causar interés al grupo objetivo.

- Modificador de Voz

Esta App se utilizara para grabar los audios de voz y modificar su sonido.

Hardware: Para la realización del proyecto multimedia se utilizara las siguientes herramientas tecnológicas**.**

Computadora:

- Windows 10 Pro
- Procesador Intel® Core™ I3-3217U CPU @ 1.80GHz 1.80 GHz
- Memoria Ram 8,00 GB
- Tipo de sistema 64-bits

- Disco duro 1 Terabyte
- DVD Rom

Cámara:

- Cámara Réflex Nikon D5600
- Sensor CMOS de formato DX de 24,2 MP
- Pantalla táctil LCD TFT abatible con una diagonal de 3 pulgadas
- Grabación de vídeo en Full HD
- Objetivo AFP DX 18-55 VR
- Trípode

5.03.04. Desarrollo:

Contenido

- Educación ambiental
- Agua
- Refuerzo
- Aire
- Refuerzo
- Suelo
- Refuerzo
- Manejo de la basura
- Reforestación
- Galería
- Galería Educación Ambiental

- Galería manejo de Residuos Solidos
- Galería Reforestación

5.03.05. Mapa de Contenidos:

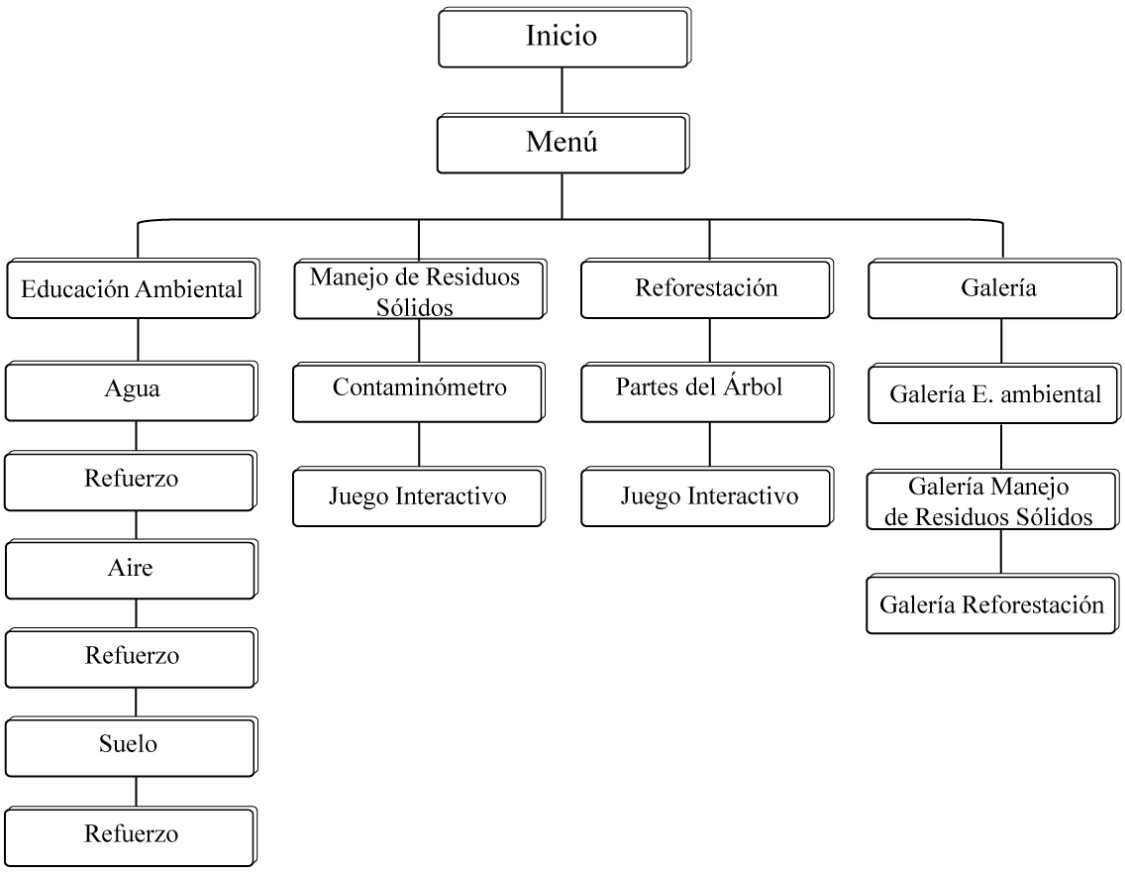


Figura 17: Mapa de Contenidos
Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04. Diseño de Interfaz

5.04.01. Imagen Corporativa

Imagotipo:

Para la realización del Imagotipo del presente proyecto multimedia se tomó en cuenta al grupo objetivo el cual se lo realizo de manera atractiva e interesante, se realizó con colores como el verde que representa a la naturaleza, café que simboliza la tierra, humildad y cercanía; naranja que representa alegría y juventud de los niños, y colores primarios para llamar la atención del grupo al cual va dirigido, niños de 7 a 10 años.

Se utilizó el nombre EcoAventura, ECO que es el diminutivo de Ecosistema y la palabra aventura, cuyo significado es tener una nueva experiencia, en el Isotipo se representa a un tronco de árbol en forma de un infante, en la parte superior le cubren las ramas que son representadas por pequeñas huellas de manos de niños que refleja la unidad, el apoyo de los niños por cuidar la naturaleza y querer tener un mundo mejor libre de contaminación ambiental, en los lados del Isotipo se representa la silueta de un disco compacto simbolizando a nuestro proyecto un CD interactivo.

Figura 18: Imagotipo
Elaborado por: Ricardo Palomino

Estructura Visual del Isotipo:

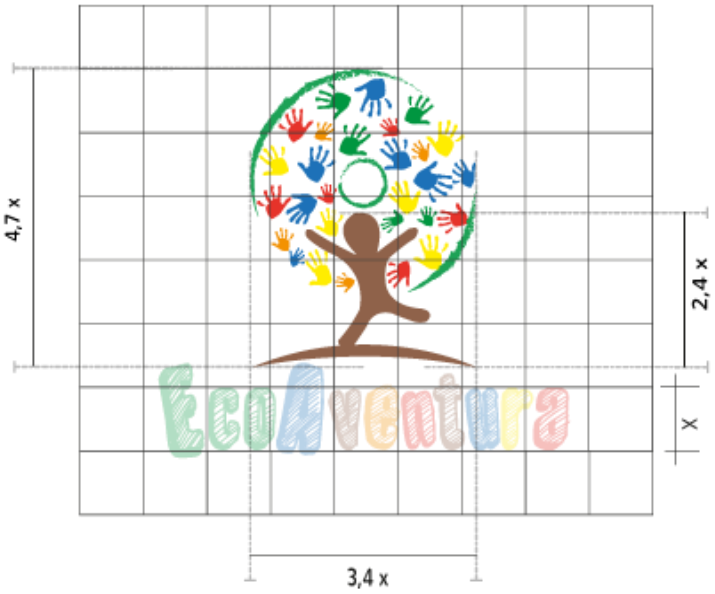


Figura 19: Isotipo
Elaborado por: Ricardo Palomino

Estructura Visual del Logotipo:

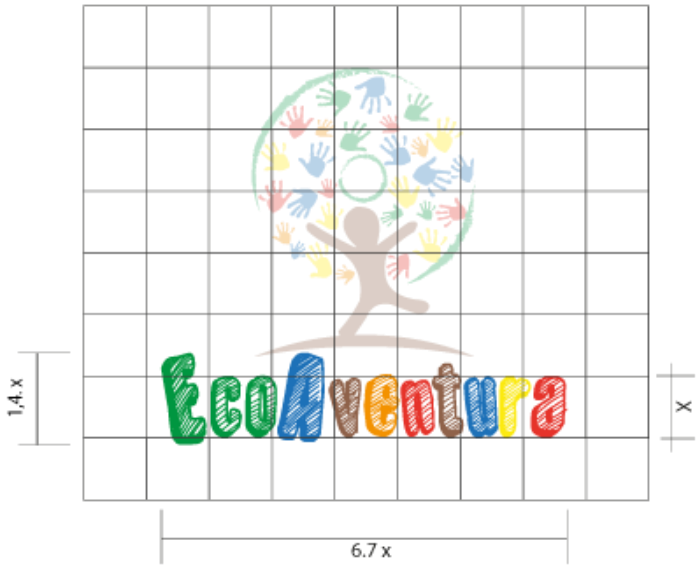


Figura 20: Logotipo
Elaborado por: Ricardo Palomino

Aplicación en Escala de Grises:

Figura 21: Aplicación en Escala de Grises
Elaborado por: Ricardo Palomino

Aplicación en Positivo:

Figura 22: Aplicación en Positivo
Elaborado por: Ricardo Palomino

Aplicación en Negativo:

Figura 23: Aplicación en Negativo
Elaborado por: Ricardo Palomino

Aplicación Especial en Madera:

Figura 24: Aplicación Especial en Madera
Elaborado por: Ricardo Palomino

Reducciones:

El poder de resolución corresponde a la capacidad de la imagen de ser reproducida a mínimas escalas sin perder legibilidad.

Figura 25: Reducciones
Elaborado por: Ricardo Palomino

Fondos Correctos:

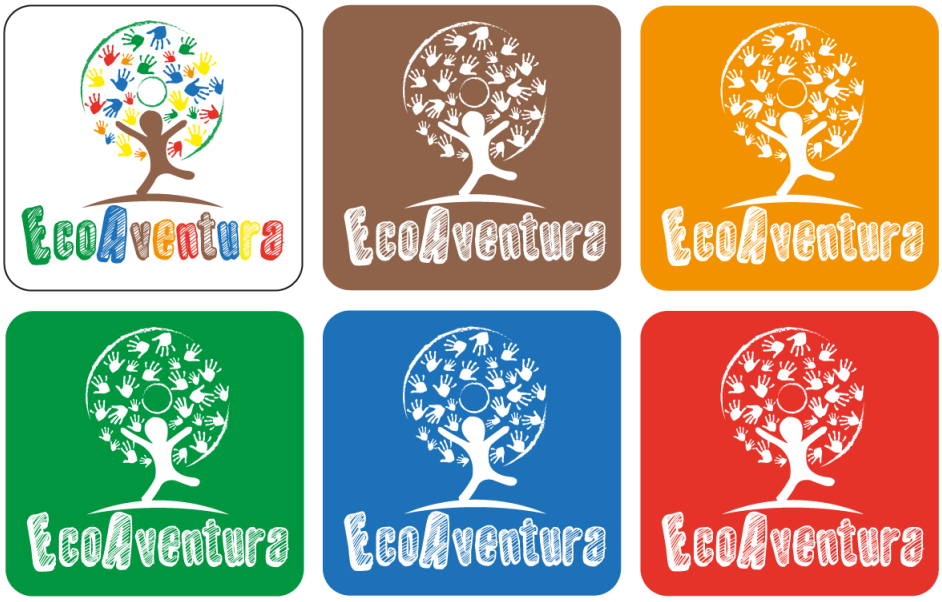


Figura 26: Fondos Correctos
Elaborado por: Ricardo Palomino

Fondos Incorrectos:

Figura 27: Fondos Incorrectos
Elaborado por: Ricardo Palomino

Usos Incorrectos:

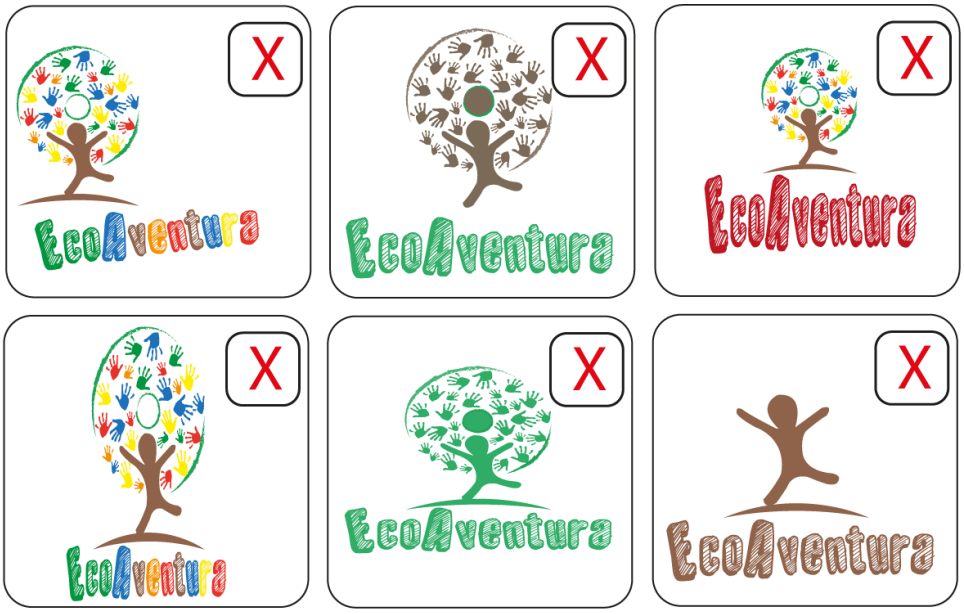


Figura 28: Usos Incorrectos
Elaborado por: Ricardo Palomino

Personajes:

Ricky: Es un niño de 8 años, muy juguetón le gusta cuidar mucho el medio ambiente reciclando diferentes desechos y plantando árboles.

Andreina: Es una niña de 10 años, le gusta mucho la naturaleza y aprender sobre la educación ambiental.

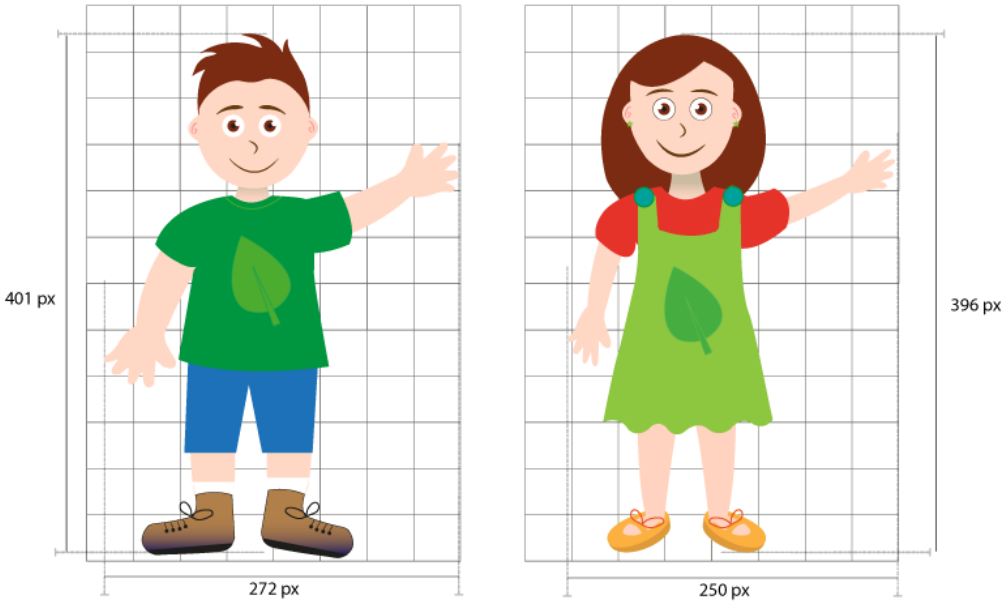


Figura 29: Personajes
Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.02. Colores:

Colores del Imagotipo:

El color puede emplearse de muchas formas en un diseño. Puede destacar información concreta que de otro modo pasaría desapercibida, llamar la atención, provocar compasión, amor u odio en el observador, sugerir feminidad o masculinidad y dar una clave cultural para interpretar y recibir la información. El color ofrece un sinfín de posibilidades al diseñador. (Ambrose & Harris, Color, 2005, pág. 49)

Los colores utilizados en el identificador visual fueron, el verde que representa a la naturaleza, café que simboliza la tierra, humildad y cercanía; naranja que representa alegría y juventud de los niños, rojo su significado está asociado con energía, valor y pasión, Amarillo que representa dinamismo la creatividad de los niños y por último el color azul que trasmite calma, serenidad y sensibilidad.

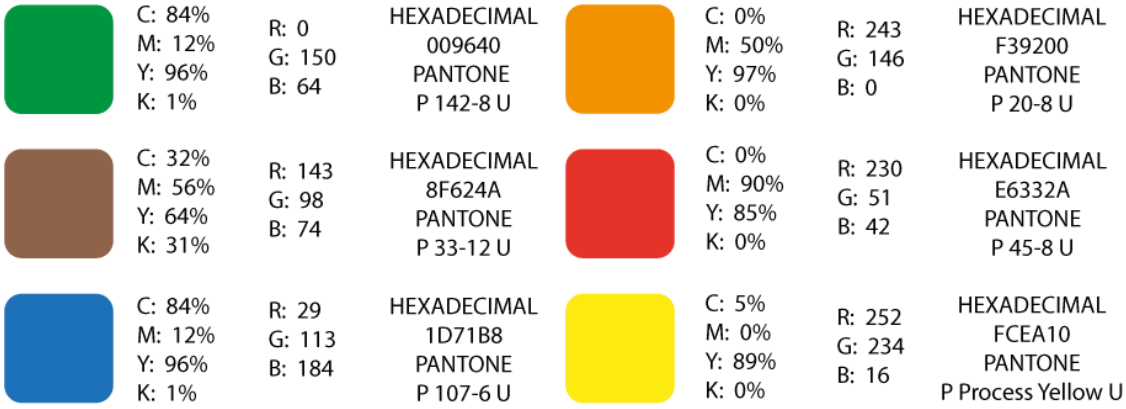


Figura 30: Colores
Elaborado por: Ricardo Palomino

Colores Escala de Grises:

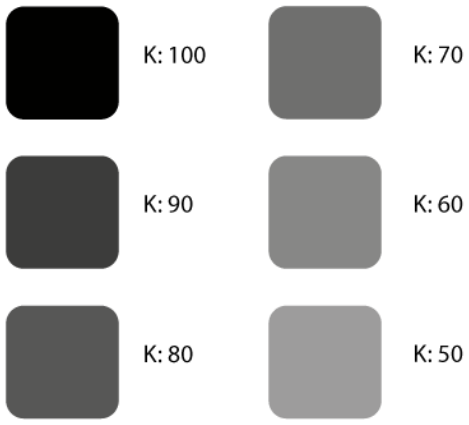


Figura 31: Colores en Escala de Grises
Elaborado por: Ricardo Palomino

Colores Blanco y Negro:

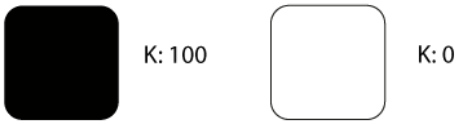


Figura 32: Colores en Blanco y Negro
Elaborado por: Ricardo Palomino

Colores de la Interfaz:

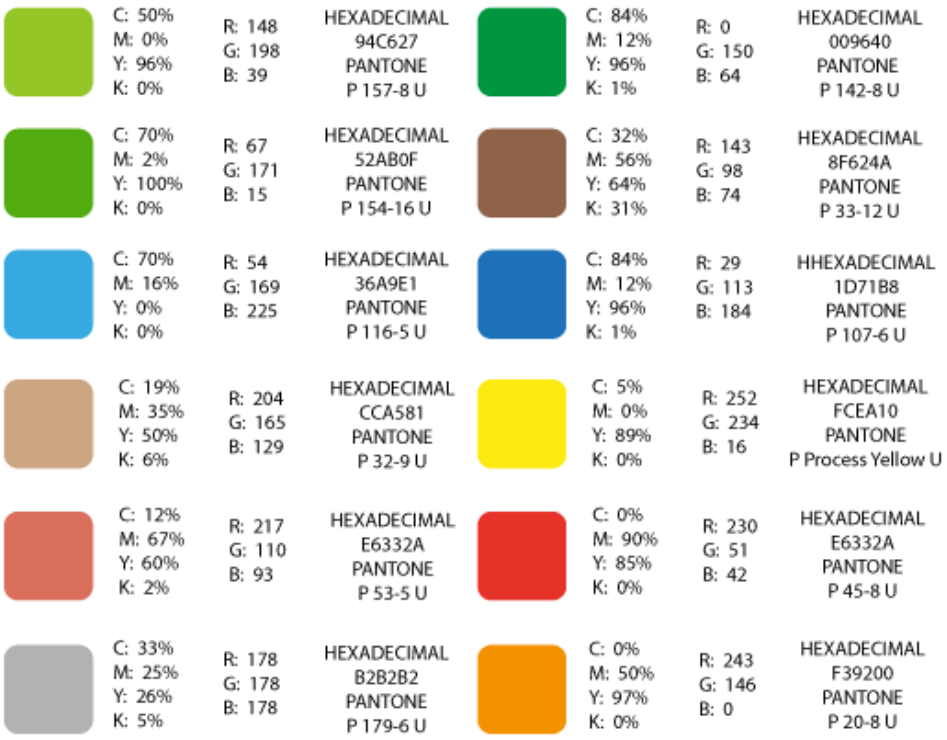


Figura 33: Colores de la Interfaz
Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.03. Tipografía:

La tipografía, al igual que el tono de voz con que se habla, posee un significado oculto en su forma de expresarse. Poniendo como ejemplo el tono de la voz, cuando uno habla, uno no lo hace con el mismo tono todo el tiempo, hay inflexiones en la voz que denotan

cierto ánimo, cierto entusiasmo, alegría, tristeza, fastidio, interés. Esto mismo se ve reflejado al momento de representar el habla de forma gráfica y esto se logra mediante el uso de la tipografía. (Aharonov, 2011, pág. 57).

Sketch Wall: tipografía a utilizar en el proyecto como logotipo de nuestro identificador visual, en los títulos principales de nuestro CD interactivo y en los títulos de las artes gráficas para la difusión del producto.

Figura 34: Tipografia Sketch Wall
Elaborado por: Ricardo Palomino

KG Turning Tables: tipografía a utilizar en los contenidos de nuestro CD interactivo y en las artes gráficas para la difusión del producto, ya que es muy legible y atractiva para los niños.

Figura 35: Tipografía KG Turning Tables
Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.04. Botones:

Botones CD interactivo:

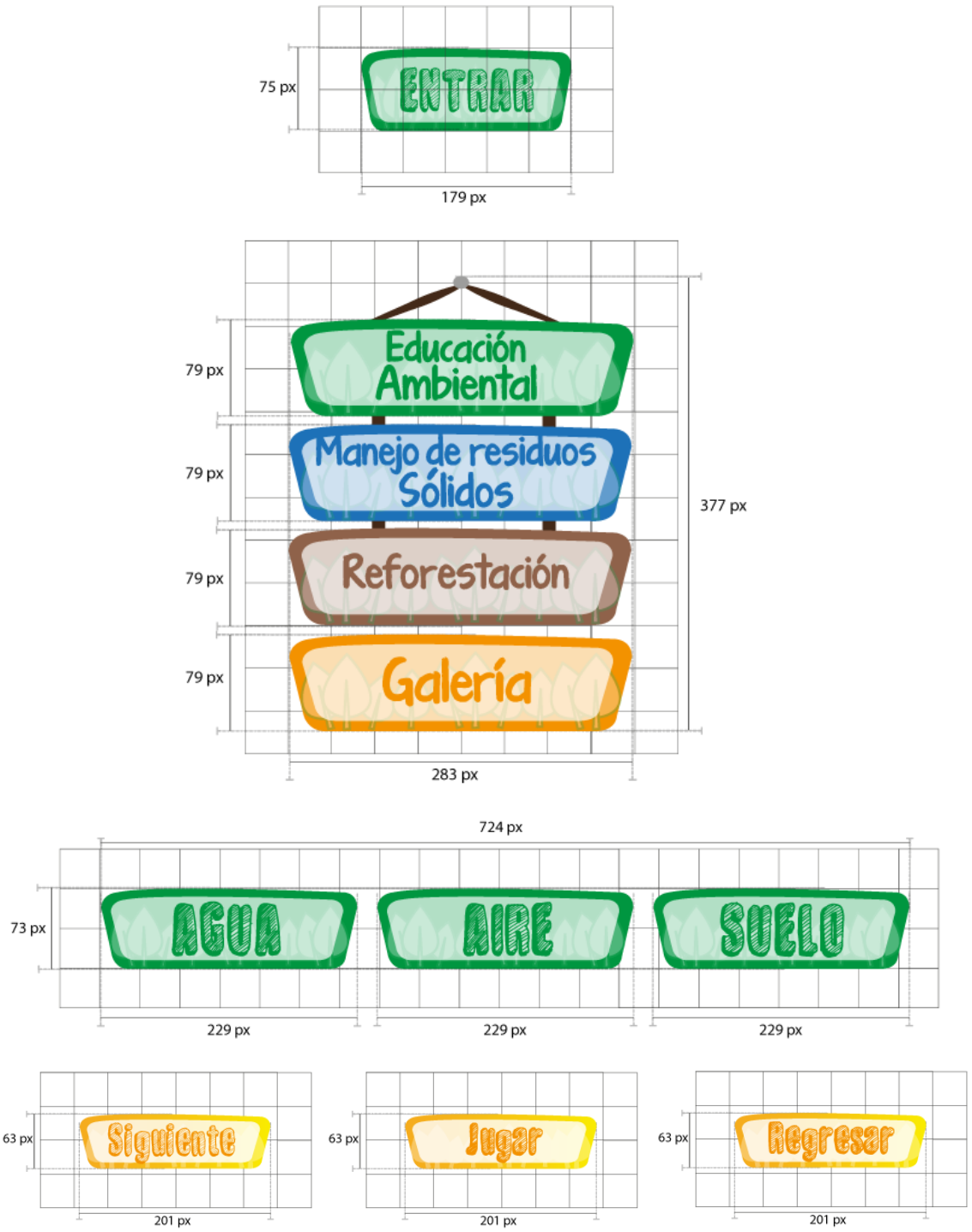


Figura 36: Botones
Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.05. Retícula Jerárquica:

Una retícula jerárquica unifica elementos dispares, o crea una superestructura que se opone a los elementos orgánicos situados en un formato sencillo, como un cartel. Una retícula jerárquica también puede utilizarse para crear nuevas disposiciones visuales si estos se muestran en grupo. (Romero, 2012)

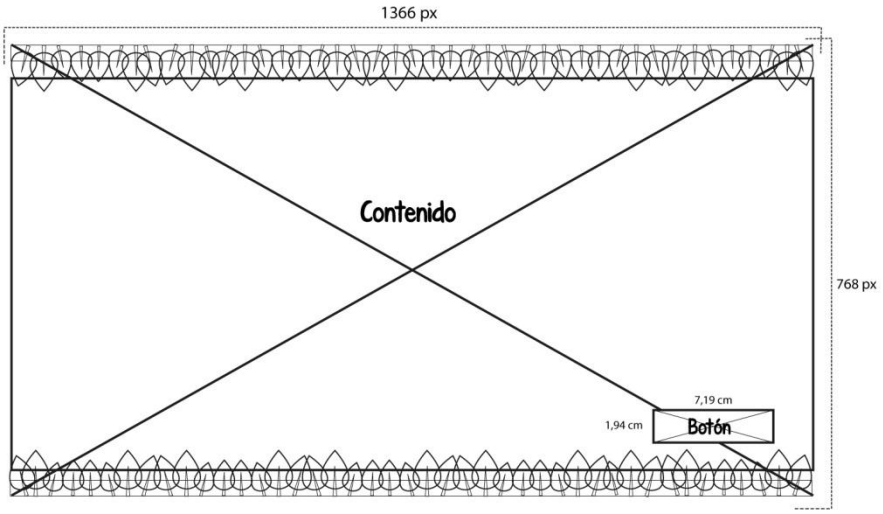


Figura 37: Retícula uno
Elaborado Por: Ricardo Palomino

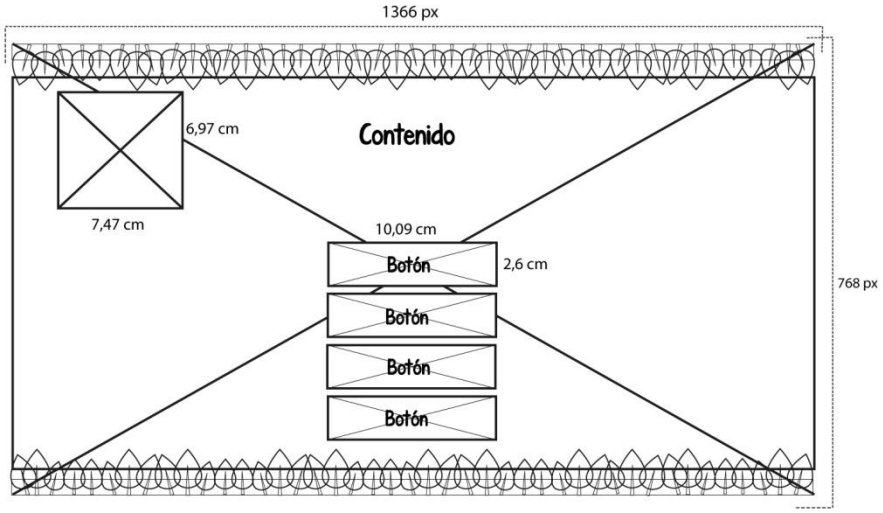


Figura 38: Retícula dos
Elaborado por: Ricardo Palomino

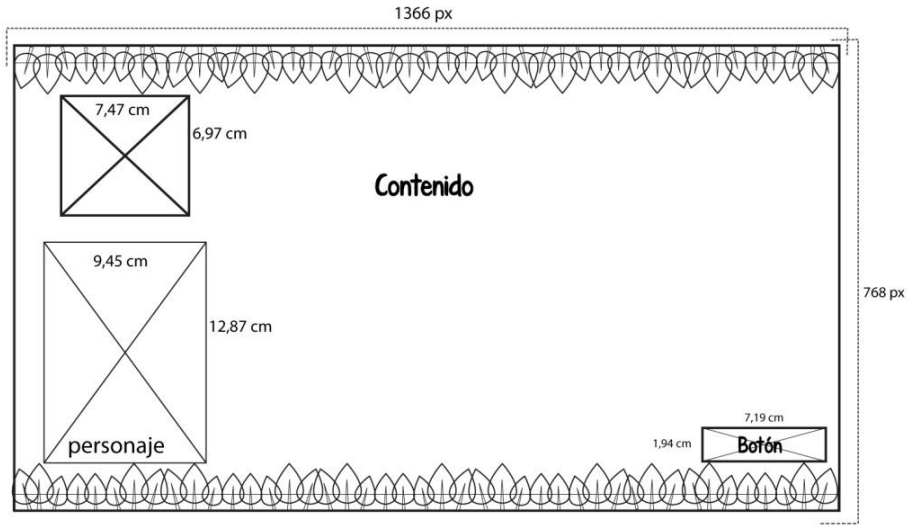


Figura 39: Retícula tres
Elaborado Por: Ricardo Palomino

5.05.06. Producción:

Figura 40: Inicio Sembrar Esperanza
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 41: Inicio EcoAventura
Elaborado por: Ricardo Palomino

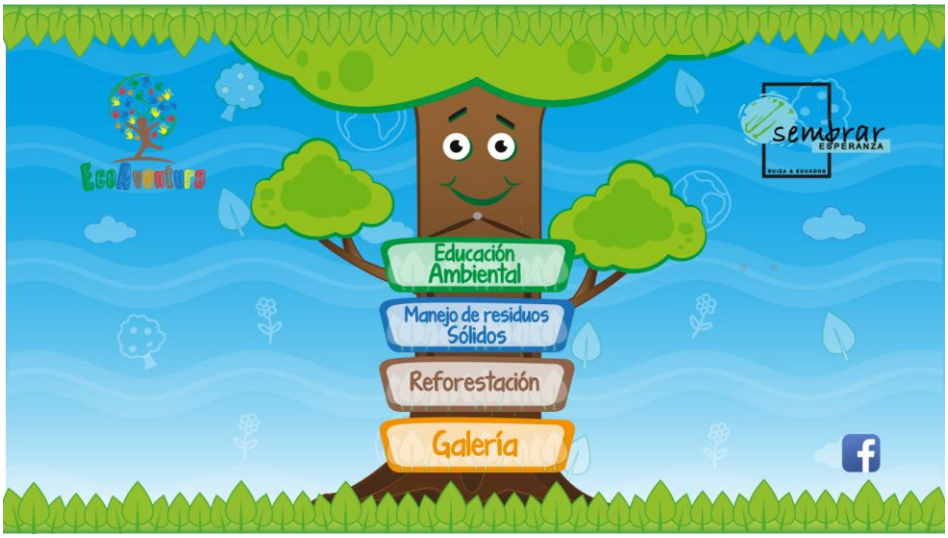


Figura 42: Menú
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 43: Educación Ambiental Agua
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 44: Educación Ambiental Agua Refuerzo
Elaborado Por: Ricardo Palomino

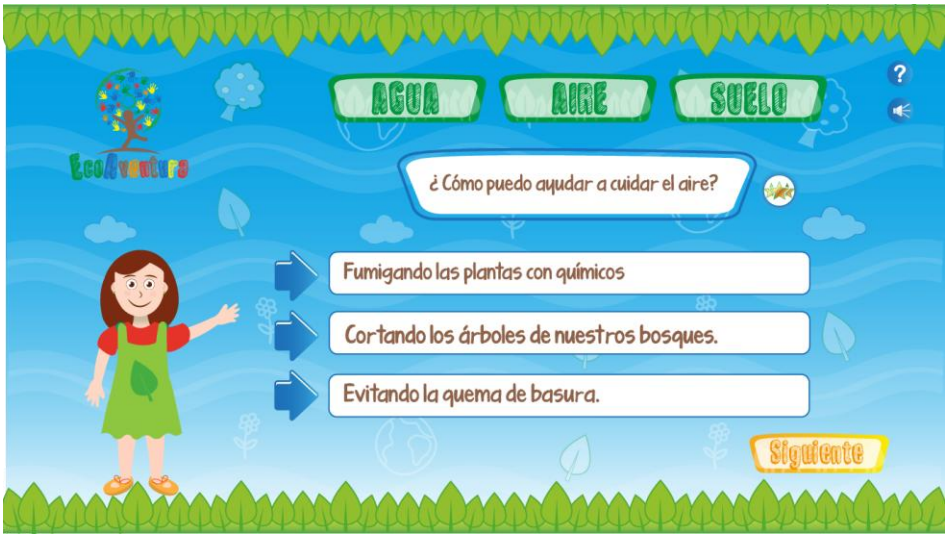


Figura 45: Educación Ambiental Aire
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 46: Educación Ambiental Aire Refuerzo
Elaborado Por: Ricardo Palomino

Figura 47: Educación Ambiental Suelo
Elaborado por: Ricardo Palomino

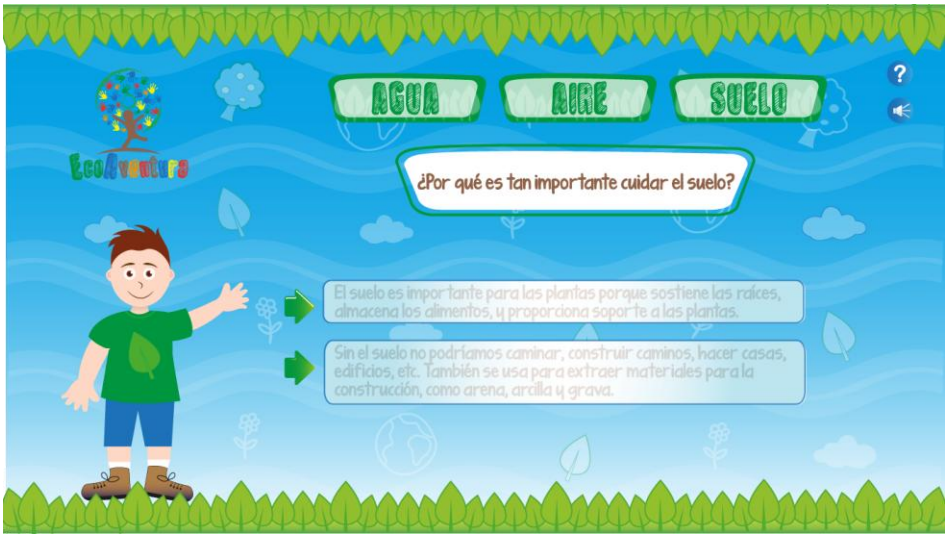


Figura 48: Educación Ambiental Suelo Refuerzo
Elaborado Palomino: Ricardo Palomino

Figura 49: Contaminómetro
Elaborado Por: Ricardo Palomino

Figura 50: Reciclar
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 51: Partes del Árbol
Elaborado por: Ricardo Palomino

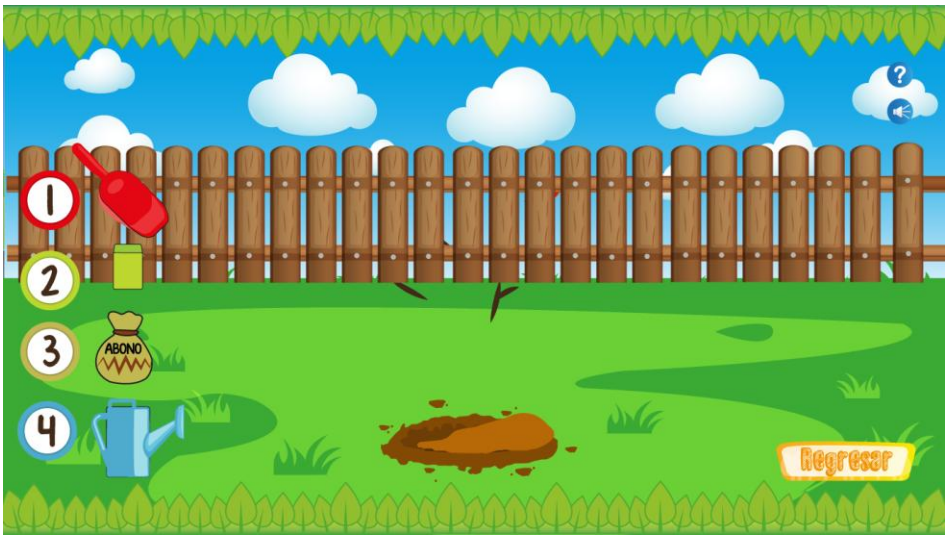


Figura 52: Reforestar
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 53: Galería Educación Ambiental
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 54: Galería M. de Residuos Sólidos
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 55: Galería Reforestación
Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.07. Programación:

Código mouse personalizado

```
import flash.events.Event;

Mouse.hide();

stage.addChild(flechita);

flechita.mouseEnabled=false;

flechita.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,raton_flechita);

function raton_flechita(abc:Event)

{

    flechita.x=stage.mouseX;
```

```
        flechita.y=stage.mouseY;

}
```

Código de escena

```
stop();

btn_residuos.addEventListener(MouseEvent.CLICK,residuoss);

function residuoss(e:MouseEvent):void

                                {

                                        gotoAndPlay(1,"cuatro");

                                }
```

Código de fotograma

```
btn_uno.addEventListener(MouseEvent.CLICK,unos);

function unos(loquemedelagana:MouseEvent):void

{

        gotoAndStop(1);

}
```

Código regresar

```
stop();
```

```
botonreg.addEventListener(MouseEvent.CLICK,regreso4);

function regreso4(e:MouseEvent):void

{

        MovieClip(this.root).gotoAndPlay(1,"dos");

}
```

Código arrastrar objeto

```
botella.x=-542;

botella.y=-43;

botella.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN,arrastrar7);

function arrastrar7(e:MouseEvent){

        botella.startDrag();



}
```

Codigo soltar objeto

```
botella.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_UP,soltar7);
```

```
function soltar7(e:MouseEvent){
        botella.stopDrag();
        if (botella.hitTestObject(ihit3))


 {
 botella.x=53;
botella.y=112;
 }
 else
 {
 botella.x=-542;
botella.y=-43;
 }
}
```

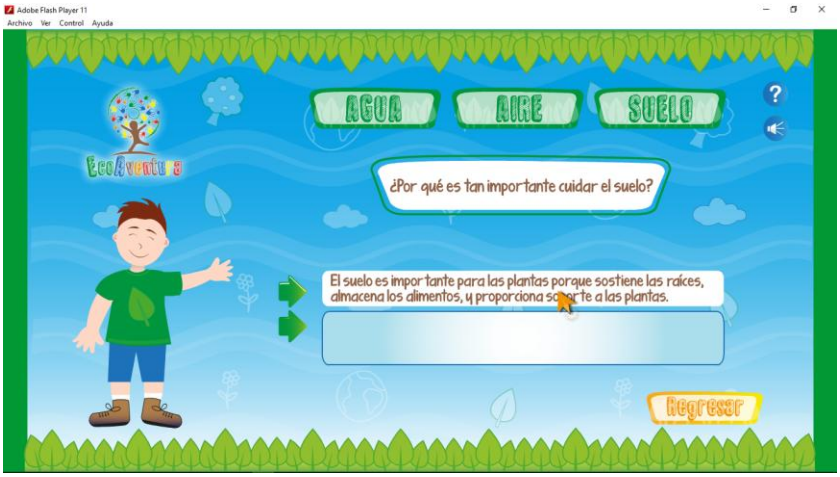
5.04.08. Navegación Interactividad:

La navegación e interactividad de este CD interactivo infantil es muy novedosa y divertida ya que contiene animación y juegos muy amigables para niños, además cuenta con sus respectivos botones, indicaciones y audios de voz para facilitar la navegación y poder desplazarse de mejor manera por los diferentes escenarios y juegos que contiene el proyecto multimedia.

5.04.09. Servicios:

El CD interactivo cuenta con temas como: educación ambiental, manejo de residuos sólidos, reforestación, y una galería fotográfica. A través de los temas mencionados el niño aprenderá de forma dinámica y divertida la importancia de cuidar el medio ambiente generando conciencia y respeto hacia nuestro entorno natural, contribuyendo a su cuidado y preservación.

5.04.10. Imágenes:



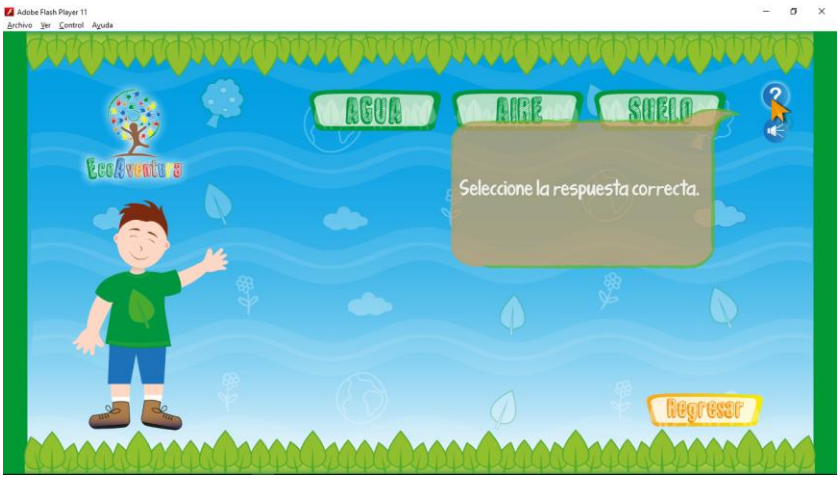


Figura 56: Imágenes
Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.11. Marketing y difusión

En marketing y difusión se dará a conocer el presente material multimedia por medio de un Roll up que será ubicado en las instalaciones de la Fundación Sembrar Esperanza el cual generara un impacto visual e informara al grupo objetivo ya que este desconoce sobre el proyecto, además el Roll up incluirá un código QR el cual podrá ser escaneado por los padres de familia y ser dirigidos a la Fan Page de la red social Facebook, donde podrán informarse y estar al tanto del material multimedia que va ser entregado a los niños.

Los niños podrán ingresar a la red social bajo la supervisión de un adulto, también se repartirán flyers que promocionen y persuadan a los niños sobre el CD interactivo EcoAventura, como material P.O.P y soporte se repartirán gorras, camisetas y toma todo con el imagotipo de EcoAventura, impreso con la técnica de sublimación.

Se entregara un empaque del producto muy llamativo e innovador hecho de madera MDF reciclada el cual tendrá impreso los identificadores visuales de EcoAventura y de la Fundación Sembrar Esperanza, en la parte posterior del empaque tendrá un rompecabezas de 25 piezas con los personajes del CD interactivo el cual se puede considerar como un plus ya que es un empaque muy atractivo para los niños

Producto: CD interactivo “EcoAventura"

5.04.11.01. Consignas

Introducir a la fundación Sembrar Esperanza el CD interactivo.

5.04.11.02. Misión

Informar, persuadir y recordar en la mente del Grupo Objetivo el CD interactivo.

5.04.11.03. Visión

Realizar un CD interactivo llamativo, informar al grupo objetivo su contenido y caracteristicas.

5.04.11.04. Manejo de imagen

- **Proponer un logotipo Comercial para el CD interactivo:**

Figura 57: logotipo Comercial
Elaborado por: Ricardo Palomino

- **Grupo objetivo**

Género: niños-niñas

Edad: entre 7-10 años

Situación geográfica: Quito

Nivel socioeconómico: Medio

Ocupación: Estudiantes

5.04.11.05. F.O.D.A del Producto

Tabla 19: F.O.D.A del Producto

ANÁLISIS INTERNO	**FORTALEZAS**	**DEBILIDADES**
	El nombre del CD interactivo es muy original y atractivo para el usuario. Los diseños y personajes del CD interactivo llaman mucho la atención del grupo objetivo.	El CD interactivo no sea acogido de manera positiva por los niños de la Fundación. Aprender sobre el medio ambiente no siempre puede parecer atractivo para los niños.
ANÁLISIS EXTERNO	**OPORTUNIDADES**	**AMENAZAS**
	A los niños les gusta aprender utilizando nuevas tecnologías.	Debido al incremento del uso del internet, se ha reducido el uso de materiales multimedia educativos.

Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.11.06. Problemas comunicacionales

- **Información**: El grupo desconoce sobre el CD interactivo EcoAventura, sus diseños innovadores.
- **Persuasión**: Falta de estrategias que persuadan a la utilización del CD interactivo.
- **Mantenimiento:** El CD interactivo no tiene recuerdo en la mente del grupo objetivo.

5.04.11.07. Objetivos publicitarios

- **Información**: Difundir sobre el contenido del CD interactivo, sus diseños y su originalidad.

Medios: ROLL UP / FAN PAGE

- **Persuasión:** Destacar la función y objetivo principal del CD interactivo.

Medios: FLYERS

- **Mantenimiento:** Recordar los beneficios que brinda el CD interactivo, logotipo e Isotipo.

Medios: MATERIAL P.O.P Y EMPAQUE

5.04.11.08. Estrategia creativa

- **Beneficio Emocional:** Cuidado al medio ambiente.
- **Mensaje Básico:** Cuidando al medio ambiente de forma interactiva.
- **Tono:** indiferente.
- **Estilo:** Infantil.
- **Insigth:** El medio ambiente interactivo.

5.04.11.09. Reason why

- **Beneficio Emocional:** EcoAventura, propone que aprendas a cuidar la naturaleza a través de un CD interactivo**.**
- **Mensaje Básico:** Creamos un CD interactivo sobre el cuidado del medio ambiente
- **Tono: Indiferente** Porque no pretendemos competir con las demás CD interactivos.
- **Estilo:** está dirigido a niños y niñas de la fundación Sembrar Esperanza.
- **Insigth:** El CD interactivo va acorde con la personalidad del grupo objetivo.
- **Eje de campaña**: Cuidemos la naturaleza de forma interactiva.
- **Slogan:** Aprendamos a cuidar la naturaleza.

5.04.11.10. Plan de medios

- **M. Principal** .- ROLL UP / FAN PAGE
- **M. Secundario**.- FLYERS
- **M. Auxiliar**.- GORRAS, CAMISETAS TOMATODOS Y EMPAQUE

5.04.11.11. Presupuesto de medios

I Medio Principal

- Roll up
- Fan page

Costo: USD $250,00

II Medios Secundario

- flyers

Costo: USD $48,00

III Medio Auxiliar

- Material P.O.P y Empaque

Gorras: 80 gorras de malla con el Imagotipo EcoAventura sublimado.

Costo: USD $480,00

Camisetas: 80 camisetas con el Imagotipo EcoAventura sublimado.

Costo: USD $640,00

Tomatodos: 80 toma todo con el Imagotipo EcoAventura sublimado.

Costo: USD $640,00

Empaque: 80 empaques del producto con identificador visual EcoAventura y logotipo de la Fundación S. E. con rompecabezas en impresión UV sobre rígidos

Costo: USD $1600,00

Medios Principales: Roll up / Fan Page

Tabla 20: Medios Principales Roll up

Concepto	Valor Individual	Cantidad	Valor total
Roll up	$50,00	1	$50,00

Elaborado por: Ricardo Palomino

Tabla 21: Medios Principales Fan Page

Concepto	Valor Mensual	Meses	Valor total
Fan Page	$200,00	1	$200,00

Elaborado por: Ricardo Palomino

Medios Secundarios: Flyers

Tabla 22: Medios Secundarios

Concepto	Valor Individual	Cantidad	Valor Total
Flyers	$00,60	80	$48,00

Elaborado por: Ricardo Palomino

Medios Auxiliares: Camisetas, Gorras Empaque

Tabla 23: Medios Auxiliares

Concepto	Valor Individual	Cantidad	Valor Total
Gorras	$6,00	80	$480,00
Camisetas	$8,00	80	$640,00
Tomatodos	$8,00	80	$640,00
Empaque	$20,00	80	$1600,00

Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.11.12. Producción

Tabla 24: Cuadro de Producción

Cuadro de Producción	Inv. Total
Creación de Fan Page	$ 60,00
Realización de artes para portada de Fan Page	$ 25,00
Realización de artes para perfil de Fan Page	$ 25,00
Diseño de Roll up	$ 30,00
Diseño de Flyers	$ 20,00
Diseño de Gorras	$ 15,00
Diseño de Camisetas	$ 15,00
Diseño de Toma Todo	$ 15,00
Diseño de Empaque	$ 40,00
Total de Producción	$ 245,00

Elaborado por: Ricardo Palomino

5.04.11.13. Flow chart

Tabla 25: Flow chart

MEDIO	SOPORTE	INVERSIÓN SOPORTE
Medios Principales		
Medio Impreso	Roll up	$ 50,00
Facebook	Fan page	$ 200,00
	SUB TOTAL	**$ 250,00**
Medios Secundarios		
Medio Impreso	Flyers	$ 48,00
	SUB TOTAL	**$ 48,00**
Medios Auxiliares		
Material P.O.P	Gorras	$ 480,00
	Camisetas	$ 640,00
	Tomatodos	$ 640,00
	Empaque	**$** 1600,00
	SUB TOTAL	**$ 3.360,00**
MEDIOS DE EXPECTATIVA		
Subtotal	$ 3.360,00	
Producción	$ 245,00	
10% Imprevistos	$ 336,00	
TOTAL	$ 3.941,00	

Elaborado por: Ricardo Palomino

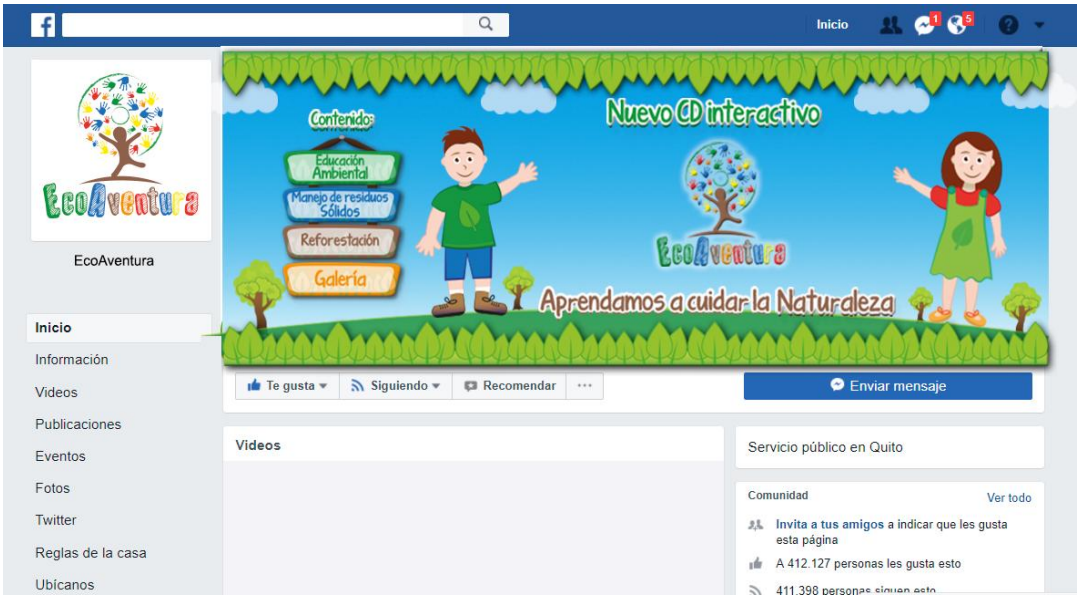


Figura 58: Página de Facebook
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 59: Roll up
Elaborado por: Ricardo Palomino

Figura 60: Flyers
Elaborado por: Ricardo Palomino

Material P.O.P:

Gorras:

Figura 61: Material P.O.P Gorras

Elaborado por: Ricardo Palomino

Camisetas:

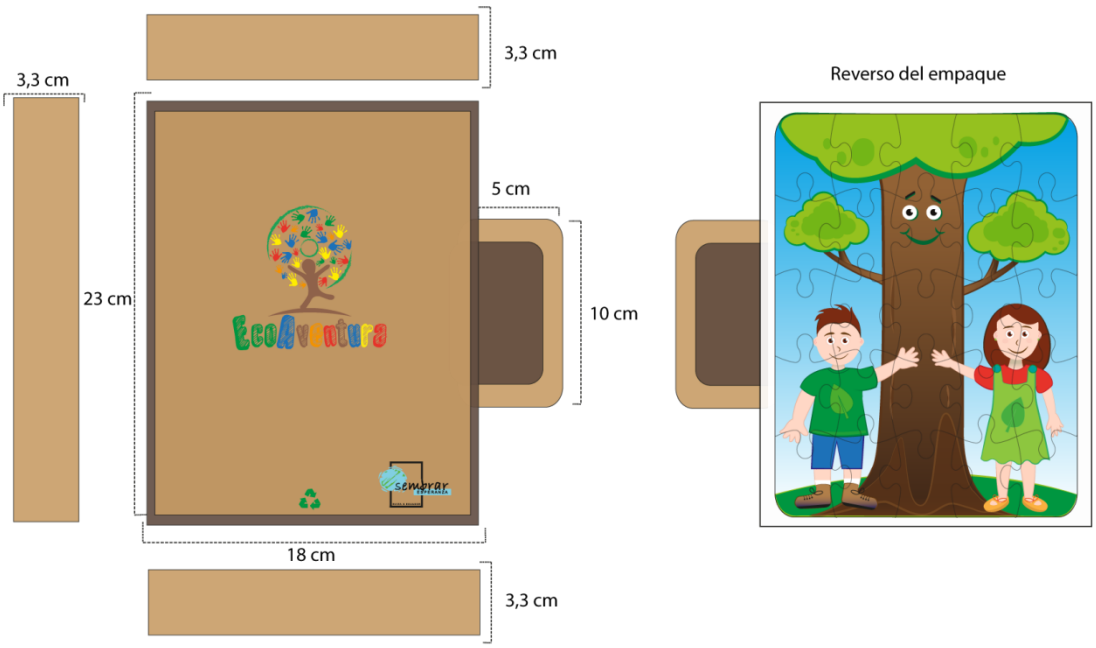
Figura 62: Material P.O.P Camisetas
Elaborado por: Ricardo Palomino

Tomatodos:

Figura 63: Material P.O.P Toma todo
Realizado por: Ricardo Palomino

Empaque:

Medidas de Empaque:



Guía Rompecabezas:

Figura 64: Empaque
Elaborado por: Ricardo Palomino

Diseño CD:

Figura 65: Diseño de CD
Elaborado por: Ricardo Palomino

CAPÍTULO VI

Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

6.01.01. Técnicos – Tecnológico

Software:

- Adobe Ilustrator CS6:

Este programa es un editor de gráficos vectoriales el cual se utilizara para la creación del logotipo, personajes infantiles, botones y maquetación que contendrá el CD interactivo.

- Adobe Photoshop CS6

Programa el cual se utilizara para editar y retocar las fotografías que contendrá el CD interactivo.

Es una interfaz que permite el procesamiento de una imagen digital. Es una herramienta con la cual se pueden manipular las fotografías para que puedan ser impresas o llevadas a la web de forma creativa. Es importante destacar que actualmente este programa es uno de los más completos, además de ser el más recomendado a nivel mundial en tratamiento digital de imágenes. Aunque inicialmente este programa se creó como herramienta de diseño, con el auge de la fotografía digital se ha convertido en una herramienta importante tanto para fotógrafos y diseñadores como para las personas a las que les gusta modificar y mejorar sus imágenes. (Suárez, 2006, pág. 9)

- Adobe Lightroom Classic CC

Programa el cual se utilizara en conjunto con Adobe Photoshop CS6 el cual servirá para definir colores de las fotografías el cual tendrá un flujo de trabajo no destructivo para las imágenes.

- Adobe Flash Profesional CS6

Programa el cual se utilizara para la animación de vectores y diferentes escenarios del CD interactivo atreves de códigos en programación action script 3.0 el cual cause un interés al grupo objetivo.

- ,Modificador de Voz

Esta App se utilizara para grabar los audios de voz y modificar su sonido

Hardware:

Computadora:

- Windows 10 Pro
- Procesador Intel® Core™ I3-3217U CPU @ 1.80GHz 1.80 GHz
- Memoria Ram 8,00 GB
- Tipo de sistema 64-bits
- Disco duro 1 Terabyte
- DVD Rom

Cámara:

- Cámara Réflex Nikon D5600
- Sensor CMOS de formato DX de 24,2 MP

- Pantalla táctil LCD TFT abatible con una diagonal de 3 pulgadas
- Grabación de vídeo en Full HD
- Objetivo AFP DX 18-55 VR
- Trípode

6.01.02. Humano

Para el desarrollo del producto multimedia intervinieron Autoridades de la Fundación Sembrar Esperanza, quienes impartieron guías para realizar los contenidos del CD interactivo, los niños de 7 a 10 años que fueron el grupo objetivo los cuales ayudaron a realizar las encuestas, la lectora y tutora del proyecto cuales dieron un soporte para la elaboración y sustentación del proyecto.

6.01.03. Económico

Los recursos económicos del proyecto multimedia los patrocinó en su totalidad el Investigador, conto con un capital para poder solventar los gastos que se generaron.

6.02. Presupuesto

6.02.01. Gastos Operativos

Tabla 26: Gatos Operativos

	Valor		Financiación			
	Valor Unitario	**Cantidad**	**Universidad**	**Empresa**	**Estudiante**	**Total**
1. Bibliografía						
a) Fotocopias.	$ 0,3	300			$ 9,00	$ 9,00
b) Internet.	$ 60,00	1			$ 60,00	$ 60,00
c) Otros.	$ 10,00	1			$ 10,00	$ 10,00
2. Experimentación						
Equipos Nuevos.	$ 800,00	1			$ 800,00	$ 800,00
3. Viajes y viáticos						
a) Pasajes.	$ 40,00	1			$ 40,00	$ 40,00
b) Viáticos.	$ 10,00	1			$ 10,00	$ 10,00
4. Análisis y manejo De información						
a) Computador.	$ 10,00	1			$ 10,00	$ 10,00
5. Documento final						
a) Impresión.	$ 0,5	230			$ 11,50	$ 11,50
b) Empastes, CD	$ 30,00	2			$ 60,00	$ 60,00
6. Costos personal						
Diseñador Gráfico	$ 800	1			$ 800	$ 800
Programador	$ 500	1			$ 500	$ 500
Evaluación (Propuesta, Proyecto terminado).	$ 20,00	1			$ 20,00	$ 20,00
TOTAL						$2330,50

Elaborado por: Ricardo Palomino

6.02.02. Aplicación del Proyecto

Tabla 27: Aplicación del Proyecto

	Valor		**Financiación**			
	Valor unitario	**Cantidad**	**Universidad**	**Empresa**	**Estudiante**	**Total**
1. Aplicación Proyecto						
Quema de CDs	$ 1,00	3			$ 3,00	$ 3,00
Gorras	$ 6,00	3			$ 18,00	$ 18,00
Camisetas	$ 8,00	3			$ 24,00	$ 24,00
Toma todos	$ 8,00	3			$ 24,00	$ 24,00
Flyers	$ 0,40	20			$ 8,00	$ 8,00
Roll up	$ 50,00	1			$ 50,00	$ 50,00
Empaque	$ 20,00	1			$ 20,00	$ 20,00
TOTAL						$ 147,00

Elaborado por: Ricardo Palomino

6.03. Cronograma

En la siguiente tabla se detalla las actividades realizadas a lo largo de la realización del proyecto.

Tabla 28: Cronograma de actividades

N.	Actividad	Resp.	Tiempo					Resultados Esperados
			Mes	Semana				
1	Consulta normas APA.	R. Palomino	Noviembre		**X**			Tener claro el manejo de normas APA.
2	Recopilar información general sobre el cuidado del medio ambiente.	R. Palomino	Noviembre		**X**			Obtener información necesaria sobre el cuidado del ambiente.
3	Antecedentes y justificación del Cap. 1 del proyecto.	R. Palomino	Noviembre			**X**		Buscare la agrupación de circunstancias específicas, lugar, tiempo en que se está produciendo el acto de comunicación.
4	Definición del problema central (MATRIZ T).	R. Palomino	Noviembre				**X**	Analizamos las fuerzas, el cambio como fuerzas que compiten entre sí.
5	Análisis de Involucrados Cap.2	R. Palomino	Noviembre				**X**	Elegir con caridad las personas o instituciones involucradas en el proyecto.
6	Problemas y Objetivos Cap.3	R. Palomino	Noviembre				**X**	Especificar con mayor exactitud los problemas y objetivos y sus componentes.
7	Análisis de Alternativas Cap.4	R. Palomino	Diciembre			**X**		Definir todas las alternativas que constan en el proyecto.
8	Avances del Cap.4	R. Palomino	Diciembre			**X**		Se identificó el tamaño del proyecto, Diagrama de estrategias, construcción de matriz de marco lógico.
9	Diseñar propuesta grafica para el CD I.	R. Palomino	Diciembre				**X**	Realizar diseños novedosos para el grupo objetivo.
10	Creación de imagen corporativa (logotipo)	R. Palomino	Diciembre				**X**	Diseñar un imagotipo que se identifique con el grupo objetivo.

N.	Actividad	Resp.	Tiempo					Resultados Esperados
			Mes	Semana				
11	Avances Cap.5	R. Palomino	Enero		**X**			Antecedentes, marco teórico, Usabilidad, tipografía, Color, composición, estilos, tendencias, estándares de calidad, software a utilizar, licencia de uso.
12	Avances Cap.5	R. Palomino	Enero			**X**		Descripción de la Herramienta, materiales y métodos, resultados.
13	La Propuesta	R. Palomino	Enero				**X**	Presentar la planificación y Diseño de CD Interactivo.
14	Avances del Cap.5	R. Palomino	Febrero	**X**				Formulación del proceso de aplicación, Diseño de Interfaz.
15	Realizar encuestas y entrevistadas.	R. Palomino	Febrero	**X**				Conocimos las preferencias del grupo objetivo.
16	Continuar con animación del CD interactivo.	R. Palomino	Febrero	**X**				Realizar animación del segundo contenido del CD interactivo.
17	Estrategias de Marketing y difusión.	R. Palomino	Febrero		**X**			Realizar correctamente estrategias de difusión del proyecto multimedia.
18	Aspectos Administrativos.	R. Palomino	Febrero			**X**		Especificar los ingresos y egresos requeridos en el proyecto.
19	Conclusiones y recomend-ciones	R. Palomino	Febrero				**X**	Realizar Conclusiones y recomendaciones del producto multimedia
20	Terminar primera parte del proyecto	R. Palomino	Marzo	**X**				Realizar agradecimientos, dedicatoria y los índices
21	Entregar primer borrador del proyecto	R. Palomino	Marzo		**X**			Entrega del primer borrador.
22	Correcciones borrador	R. Palomino	Marzo			**X**		Entrega de correcciones y revisión sistema Urkund.
23	Entrega de proyecto para lectoría	R. Palomino	Abril	**X**				Entrega de trabajos para proceso de lectoría

Elaborado por: Ricardo Palomino

CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

En el transcurso de la investigación del proyecto multimedia con todos los factores analizados se ha llegado a las siguientes conclusiones.

- Como resultado de la investigación estadística presentada, es posible concluir que existe desinformación por parte de los niños de la Fundación Sembrar Esperanza, por cómo ayudar a cuidar el medio ambiente.

- Se implementará un CD interactivo que informe sobre el cuidado del medio ambiente.

- Por otro lado se ha concluido que la implementación del proyecto multimedia sobre el cuidado del medio ambiente podría impactar de manera positiva en los niños.

- Se logrará una comunicación efectiva con el público objetivo e incentivará a la concientización ecológica.

- Los niños de la fundación Sembrar Esperanza aumentarán el conocimiento sobre la importancia del cuidado de la naturaleza de una forma novedosa e interactiva.

- Se logrará disminuir malos hábitos medio ambientales en los niños a través de nuevas tecnologías que estimulen su desarrollo cognitivo.

- Es debido a esto que se puede concluir que una buena educación ambiental debe ser impartida desde una temprana edad ya que los niños y niñas son las futuras generaciones para mantener y garantizar un planeta sin contaminación.

7.02. Recomendaciones

Después de haber desarrollado el software interactivo se hacen las siguientes recomendaciones para su uso.

- Para informarse del producto por medio del FAN PAGE de la red social Facebook los niños deberán entrar bajo la supervisión de un adulto. De esta manera se garantiza que los que los padres también serán parte del proyecto.
- Se recomienda que el archivo SWF y el archivo EXE se copie en cada PC, donde se utilizara el software.
- Se recomienda que antes de realizar las actividades del software se lea o se escuche los audios con sus respectivas indicaciones.
- Para una mayor interacción se recomienda que se navegue en cada uno de los escenarios del CD interactivo.
- Para un correcto uso se recomienda una capacitación al docente de la fundación por parte del autor del proyecto.
- La interactividad puede ser manejada de manera más ordenada y adecuada como las animaciones y paso de pantallas

Bibliografía

administrativa, C. y. (s.f). *Cyta*. Obtenido de http://www.cyta.com.ar/biblioteca/bddoc/bdlibros/herramientas_calidad/inpulso.htm

Aharonov, J. (2011). *Psicología Tipográfica.* Caracas.

ALEGSA. (23 de junio de 2016). *alegsa.com.ar*. Obtenido de http://www.alegsa.com.ar/Dic/licencia_de_software.php

Alegsa, L. (05 de Diciembre de 2010). *Alegsa.* Obtenido de http://www.alegsa.com.ar/Dic/interactividad.php

Ambiental, e. I. (2008). *ecolaningenieria*. Obtenido de http://www.ecolaningenieria.com/ingenieria-ambiental/analisis-ambiental

Ambientales, T. (3 de agosto de 2015). *Temas ambientales*. Obtenido de Que es la contaminacion ambiental: http://www.temasambientales.com/2017/12/que-es-la-contaminacion-ambiental.html

Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Color.* Barcelona: Norma S.A.

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *Fundamentos del diseño gráfico.* Barcelona: Norma de América Latina.

Berman, C. (1 de DICIEMBRE de 2012). *CursosenHD*. Obtenido de http://www.cursosenhd.com/featured/curso-flash-professional-cs6-capitulo-1-introduccion/

Beta, G. D. (s.f). *Guia Digital*. Obtenido de http://www.guiadigital.gob.cl/articulo/que-es-la-usabilidad

CEDEC. (2018). *Metodología del marco lógico*. Obtenido de http://www.cedec.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=56:marco-logico-cedec&catid=38:informacion

DefiniciónMX. (s.f.). *Definición*. Obtenido de https://definicion.mx/tipografia/

Didactic. (s.f). *Didactic*. Obtenido de CD interactivo: http://www.didactic.cl/cd-interactivo.html

EcuaRed. (s.f.). *Ecuared.cu.* Obtenido de https://www.ecured.cu/Dise%C3%B1o_multimedia

García, J. (2017). *Psicologia del Color*. Obtenido de https://psicologiaymente.net/miscelanea/psicologia-color-significado

Johansson, K., Lundberg, p., & Ryberg, R. (2004). *Manual de producción gráfica recetas.* Barcelona: Gustavo Gili, SA.

Linco, D. (2011). *COLOR A COLOR.* Las Condes: Linco.

Lockward, S. (7 de Diciembre de 2015). *prezi*. Obtenido de https://prezi.com/vk8lyyruvtom/las-nuevas-tecnologias-en-el-desarrollo-cognoscitivo/

MEDIA, a. (2011). *Manual de illustrator cs5*. Barcelona: Alfaomega.

mique.es. (s.f.). *mique*. Obtenido de Composición en el diseño gráfico: http://www.mique.es/que-es-composicion-diseno-grafico/

Pajaro, J. (28 de Marzo de 2016). *Que es un Proyecto*. Obtenido de https://queesproyecto.com/2016/03/28/definicion-de-analisis-de-involucrados/

Pomasqui, G. A. (2014). *pomasqui*. Obtenido de http://pomasqui.gob.ec/pichincha/?p=138

Pomasqui, G. A. (2014). *Pomasqui*. Obtenido de Ubicacion Geografica: http://pomasqui.gob.ec/pichincha/?p=138

Romero, F. (9 de septiembre de 2012). *slideshare.* Obtenido de https://es.slideshare.net/fidelromero/unidad-4-retculas

Rouco, D. (6 de MARZO de 2015). *PREZI.* Obtenido de Estándares de calidad: https://prezi.com/rbajnjng0vrc/definicion-de-estandares-de-calidad/

Ruiz, C. R. (29 de junio de 2013). *educapeques*. Obtenido de https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/etapas-del-desarrollo-cognitivo-del-nino.html

Senplades. (22 de Septiembre de 2017). *Planificación.* Obtenido de Plan Nacional de Desarrollo 2017 - 2021 Toda una Vida: http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf

Suárez, L. (2006). *Photoshop.* Madrid: Susaeta.

Anexos

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document:	Palomino Ricardo URKUND.pdf (D37057649)
Submitted:	3/29/2018 12:51:00 AM
Submitted By:	rickypalomino31@gmail.com
Significance:	2 %

Sources included in the report:

Cuaspud-Edison-1.pdf (D23774568)
urkund_yar_edison_diseño_2017.pdf (D30387056)
Dayana Brigette Estrella Peñaherrera.docx (D19567261)
https://eresmama.com/incentivar-cuidado-del-medio-ambiente-los-ninos/
http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2361/1/T-UTC-3678.pdf
http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3058/1/T-UTC-3185.pdf
http://laestrella.com.pa/economia/cuidado-medio-ambiente-oficina/23778152
https://es.slideshare.net/fidelromero/unidad-4-retculas

Instances where selected sources appear:

11

FUNDACIÓN
SEMBRAR ESPERANZA

Pomasqui 15 de mayo de 2018

Estimados Sres. Dirección de Carrera de Diseño Grafico
Instituto Tecnológico Superior Cordillera
Presente.-

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo, Fundación Sembrar Esperanza **(SEMBRES),** domiciliada en la parroquia de Santa Clara de Pomasqui, cantón Quito, provincia de Pichincha, se encuentra constituida legalmente a partir del 01 de junio del 2001, con acuerdo ministerial Nº 00996, quien viene desarrollando proyectos socio-económicos y ambientales en la ciudad de Quito.

Por medio de la presente, tengo a bien comunicarle que el Sr. ***Palomino Aluisa Jimmy Ricardo***, con C.I 1722945878, estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico del ***Instituto Tecnológico Superior Cordillera,*** ha presentado un proyecto previo a su culminación de carrera.

Tema al cual la fundación muestra mucho interés por tratarse de un proyecto que tiene como tema **"Elaboración de un CD interactivo infantil sobre el cuidado del medio ambiente"**, y una vez concluido el proyectos la Fundación Sembrar Esperanza "SEMBRES", se implementará una herramienta importante en los planes de educación ambiental que ejecuta la fundación en la zona equinoccial de Pichincha.

Con estos antecedentes me permito informar que el estudiante tendrá todo el apoyo necesario para la realización del proyecto dentro de la fundación.

En espera de sus comentarios

Saludos cordiales,

Ing. Herman Adolfo Moser
Presidente ejecutivo de la Fundación SEMBRES

Barrio Santa Clara
calle Manuela Cañizares OE3 - 24 y Árbol Solitario
Pomasqui - Ecuador

Telefax: (593)(2) 235-3631
E-mail: info@sembraresperanza.org.ec
www.sembraresperanza.org.ec

Fundación
Sembrar Esperanza
tiene el apoyo
de la Asociación Suiza
Pro Pomasqui

TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DISEÑO GRÁFICO

ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **PALOMINO ALUISA JIMMY RICARDO,** portador de la cédula de identidad Nº 1722945878, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, mayo del 2018

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA" 24 ABR 2013

Sra. Mariela Balseca
CAJA VISTO FINANCIERO

27 ABR 2013 9,92 COORDINACIÓN P.P.P.

Ing. Samira Villalba
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA" CONSTRUCCIÓN DISEÑO GRÁFICO

Ing. Raquel Andrade
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA" DIRECCIÓN DE CARRERA

Ing. Lizeth Guerrero
DIRECTOR DE CARRERA

BIBLIOTECA INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA" 20-4-2018

Ing. William Parra
BIBLIOTECA

DISEÑO GRÁFICO INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA" 27 ABR 2018 Magui Ordoñez

Tgla. Magui Ordoñez
SECRETARIA ACADÉMICA