



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO ENFOCADO A DAR A
CONOCER LAS PROFECÍAS BÍBLICAS DEL LIBRO DE DANIEL
PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 10 A 15 AÑOS DE LA IGLESIA
ADVENTISTA DE CARAPUNGO UBICADA AL NORTE DE QUITO.**

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

Autor: Pablo Vinicio Andrade Males

Tutor: Lcda. Gabriela Fernanda Hurtado Troya

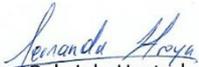
Quito, 2019



ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Quito, 8 de Junio de 2019

El equipo asesor del trabajo de Titulación de las Sr. (Srta.) **ANDRADE MALES PABLO VINICIO**, de la carrera de Diseño Gráfico, cuyo tema de investigación fue **Elaboración de un CD interactivo enfocado a dar a conocer las profecías bíblicas del libro de Daniel para niños, niñas y adolescentes de 10 a 15 años de la Iglesia Adventista de Carapungo ubicada 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.



Ing. Gabriela Hurtado
Tutor – Revisor del Proyecto



Ing. Jhonny Pilataxi
Lector del Proyecto



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
CONSEJO DE CARRERA
Ing. Raquel Andrade
DISEÑO GRÁFICO
Delegado Unidad de Titulación



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
DIRECCIÓN DE CARRERA
Ing. Lizeth Guerrero
DISEÑO GRÁFICO
Directora de Carrera

CAMPUS 1 - MATRIZ
Av. de la Prensa N45-268 y Logroño
Teléfono: 2255460 / 2269900
E-mail: instituto@cordillera.edu.ec
Pág. Web: www.cordillera.edu.ec
Quito - Ecuador

CAMPUS 2 - LOGROÑO
Calle Logroño Oe 2-84 y
Av. de la Prensa (esq.)
Edif. Cordillera
Telfs.: 2430443 / Fax: 2433649

CAMPUS 3 - BRACAMOROS
Bracamoros N15 - 163
y Yacuambí (esq.)
Telf.: 2262041

CAMPUS 4 - BRASIL
Av. Brasil N46-45 y
Zamora
Telf.: 2246036

CAMPUS 5 - YACUAMBI
Yacuambí
Oe2-36 y
Bracamoros.
Telf.: 2249994

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Pablo Vinicio Andrade Males, 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



Pablo Vinicio Andrade Males

C.C: 1718380742

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Pablo Vinicio Andrade Males portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1718380742 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 enfocado a dar a conocer las profecías bíblicas del libro de Daniel para niños y adolescentes de 10 a 15 años de la iglesia adventista de Carapungo ubicada al norte de Quito. con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



Andrade Males Pablo Vinicio

C.C: 1718380742

Quito, 04/06/2019

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a los niños y adolescentes de la feligresía de la Iglesia Adventista de Carapungo, anhelando que su preparación espiritual los ayude a ser mejores futuros líderes de la Congregación.

AGRADECIMIENTO

A mis padres Alfonso Andrade y Clavelina Males por la formación que he podido recibir de ellos, sin su apoyo y sustento nada de esto fuese posible.

A mi hermano Alfonso Andrade por ser quien me motivo a seguir con la iniciativa de este proyecto y por estar pendiente de los avances desarrollados.

Por último, pero no menos importante a Madelinne Dávila por ser de gran ayuda en el desarrollo de este proyecto.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA.....	i
LICENCIA DE USO NO COMERCIAL.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT	xii
CAPÍTULO I.....	1
1. ANTECEDENTES.....	1
1.01 CONTEXTO.....	1
1.02 JUSTIFICACIÓN.....	3
1.03 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL	5
CAPÍTULO II	6
2. ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS.....	6
2.01 Mapeo de involucrados.....	6
2.02 Matriz de análisis de involucrados	7
CAPÍTULO III.....	9
3. PROBLEMAS Y OBJETIVOS.....	9
3.01 Árbol de problemas	9

3.02	Árbol de objetivos	10
CAPÍTULO IV		11
4.	ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	11
4.01	MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.....	11
4.02	MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS.....	14
4.03	DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	15
4.04	CONSTRUCCIÓN DE LA MATRIZ DE MARCO LÓGICO (MML).....	16
CAPÍTULO V		31
5.	PROPUESTA.....	31
5.01	ANTECEDENTES DE LA HERRAMIENTA DEL PERFIL DE LA PROPUESTA	31
5.02	DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA	42
5.03	FORMULACIÓN DEL PROCESO DE APLICACIÓN	60
CAPÍTULO VI.....		102
6.	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	102
6.01	RECURSOS	102
6.02	PRESUPUESTO.....	103
1.	BIBLIOGRAFÍA	103
3.	ANÁLISIS Y MANEJO DE INFORMACIÓN.....	103
CAPÍTULO VII		106
7.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	106
7.01	CONCLUSIONES.....	106
7.02	RECOMENDACIONES	107

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	108
ANEXOS.....	110

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1: Mapa de Involucrados</i>	<i>6</i>
<i>Figura 2: Árbol de problemas</i>	<i>9</i>
<i>Figura 3: Árbol de objetivos.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 4: Matriz de Análisis de Alternativas</i>	<i>11</i>
<i>Figura 5: Localización del proyecto</i>	<i>12</i>
<i>Figura 6: Diagrama de estrategias.</i>	<i>15</i>
<i>Figura 7: Pregunta uno, encuesta para niños.</i>	<i>45</i>
<i>Figura 8: Pregunta dos, encuesta para niños.</i>	<i>46</i>
<i>Figura 9: Pregunta tres, encuesta para niños.</i>	<i>47</i>
<i>Figura 10: Pregunta cuatro, encuesta para niños.</i>	<i>48</i>
<i>Figura 11: Pregunta cinco, encuesta para niños.</i>	<i>49</i>
<i>Figura 12: Pregunta seis, encuesta para niños.</i>	<i>50</i>
<i>Figura 13: Pregunta siete, encuesta para niños.....</i>	<i>51</i>
<i>Figura 14: Pregunta uno, encuesta para padres.....</i>	<i>52</i>
<i>Figura 15: Pregunta dos, encuesta para padres.</i>	<i>53</i>
<i>Figura 16: Pregunta tres, encuesta para padres.....</i>	<i>54</i>
<i>Figura 17: Pregunta cuatro, encuesta para padres.</i>	<i>55</i>
<i>Figura 18: Pregunta cinco, encuesta para padres.</i>	<i>56</i>
<i>Figura 19: Pregunta seis, encuesta para padres.....</i>	<i>57</i>

<i>Figura 20: Pregunta siete, encuesta para padres.</i>	58
<i>Figura 21: Pregunta ocho, encuesta para padres.</i>	59
<i>Figura 22: Mapa de contenido</i>	61
<i>Figura 23: Logotipo</i>	62
<i>Figura 24: Grafimetría</i>	62
<i>Figura 25: Cromática</i>	63
<i>Figura 26: Aplicaciones</i>	63
<i>Figura 27: Reducciones</i>	64
<i>Figura 28: Usos incorrectos</i>	64
<i>Figura 29: Tipografía FunHouse</i>	64
<i>Figura 30: Tipografía Letters for Learn</i>	65
<i>Figura 31: Botones menú principal.</i>	65
<i>Figura 32: Botones navegación de escenas</i>	65
<i>Figura 33: Botones menús desplegables</i>	66
<i>Figura 34: Personaje Daniel</i>	67
<i>Figura 35: Personaje Estatua de Nabucodonosor</i>	68
<i>Figura 36: Personaje Primera bestia</i>	69
<i>Figura 37: Personaje Segunda bestia</i>	70
<i>Figura 38: Personaje Tercera bestia</i>	71
<i>Figura 39: Personaje Cuarta bestia</i>	72
<i>Figura 40: Personaje Cuerno pequeño</i>	73
<i>Figura 41: Personaje Macho cabrío</i>	74
<i>Figura 42: Personaje Cordero</i>	75

<i>Figura 43: Personaje Anciano de días</i>	76
<i>Figura 44: Personaje Varón Gabriel</i>	77
<i>Figura 45: Personaje Jesús</i>	78
<i>Figura 46: Personaje Poder papal</i>	79
<i>Figura 47: Personaje Capitán Berthier</i>	80
<i>Figura 48: Personaje Juan el bautista</i>	81
<i>Figura 49: Personaje Rey</i>	82
<i>Figura 50: Personaje Soldado Romano</i>	83
<i>Figura 51: Personaje Mártir cristiano</i>	84
<i>Figura 52: Retícula Cd interactivo</i>	85
<i>Figura 53: Interfaz menú principal</i>	85
<i>Figura 54: Interfaz La gran estatua</i>	86
<i>Figura 55: Interfaz Las cuatro bestias</i>	86
<i>Figura 56: Interfaz Cordero y Carnero</i>	87
<i>Figura 57: Interfaz 2300 tardes y mañanas</i>	87
<i>Figura 58: Afiche</i>	93
<i>Figura 59: Roll Up</i>	94
<i>Figura 60: Perfil Facebook</i>	95
<i>Figura 61: Portada Facebook</i>	95
<i>Figura 62: Post 1 Facebook</i>	96
<i>Figura 63: Post 2 Facebook</i>	96
<i>Figura 64: Fan Page en Facebook</i>	97
<i>Figura 65: Llaveró</i>	98

<i>Figura 66: Folleto</i>	99
---------------------------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Análisis de las fuerzas T, 2019</i>	5
<i>Tabla 2: Matriz de Análisis de Involucrados, 2019</i>	7
<i>Tabla 3: Matriz de Análisis de impacto de los objetivos, 2019</i>	14
<i>Tabla 4: Revisión de los criterios para Indicadores, 2019</i>	16
<i>Tabla 5: Selección de Indicadores, 2019</i>	19
<i>Tabla 6: Medios de Verificación, 2019</i>	22
<i>Tabla 7: Supuestos, 2019</i>	25
<i>Tabla 8: Matriz de Marco Lógico, 2019</i>	28
<i>Tabla 9: Pregunta uno, encuesta para niños</i>	45
<i>Tabla 10: Pregunta dos, encuesta para niños</i>	46
<i>Tabla 11: Pregunta tres, encuesta para niños</i>	47
<i>Tabla 12: Pregunta cuatro, encuesta para niños</i>	48
<i>Tabla 13: Pregunta cinco, encuesta para niños</i>	49
<i>Tabla 14: Pregunta seis, encuesta para niños</i>	50
<i>Tabla 15: Pregunta siete, encuesta para niños</i>	51
<i>Tabla 16: Pregunta uno, encuesta para padres</i>	52
<i>Tabla 17: Pregunta dos, encuesta para padres</i>	53
<i>Tabla 18: Pregunta tres, encuesta para padres</i>	54
<i>Tabla 19: Pregunta cuatro, encuesta para padres</i>	55

<i>Tabla 20: Pregunta cinco, encuesta para padres.....</i>	<i>56</i>
<i>Tabla 21: Pregunta seis, encuesta para padres.</i>	<i>57</i>
<i>Tabla 22: Pregunta siete, encuesta para padres.</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 23: Pregunta ocho, encuesta para padres.....</i>	<i>59</i>
<i>Tabla 24: StoryBoard</i>	<i>97</i>
<i>Tabla 25: Presupuesto Medios Principales.....</i>	<i>99</i>
<i>Tabla 26: Presupuesto Medios Secundarios</i>	<i>99</i>
<i>Tabla 27: Presupuesto Medios Auxiliares.....</i>	<i>100</i>
<i>Tabla 28: Presupuesto Producción</i>	<i>100</i>
<i>Tabla 29: Flow Chart.....</i>	<i>101</i>
<i>Tabla 30: Gastos Operativos, 2019.....</i>	<i>103</i>
<i>Tabla 31: Aplicación del proyecto, 2019.....</i>	<i>104</i>
<i>Tabla 32: Cronograma de actividades, 2019</i>	<i>105</i>

RESUMEN

El Presente proyecto: creación de un CD interactivo, informativo para adolescentes de la Iglesia Adventista del Séptimo Día de Carapungo, se ha realizado con la finalidad de difundir la interpretación adventista sobre las profecías bíblicas registradas en el libro de Daniel, ya que los niños de la iglesia desconocen el contenido y significado de dichas profecías.

En la congregación, a nivel de adolescentes se ha perdido el interés en el estudio de la biblia y dado que Daniel es un libro profético generalmente se lo cataloga como un libro de difícil comprensión. Por este motivo se realizó una exhaustiva investigación en donde se determinaron los puntos clave para recopilar información y desarrollar una propuesta que solucione dicho problema.

En consecuencia, se planteó la creación de un material interactivo multimedia para facilitar el aprendizaje a los adolescentes, de esta manera el CD interactivo se convierte un recurso entretenido y dinámico para comprender los símbolos en la interpretación profética, generando interés para que de esta manera mejorar los resultados de aprendizaje bíblico.

ABSTRACT

The present project: creation of an interactive, informative CD for adolescents of the Seventh-day Adventist Church of Carapungo, has been made with the purpose of spreading the Adventist interpretation on the biblical prophecies recorded in the book of Daniel, since the children of the church is unaware of the content and meaning of these prophecies.

In the congregation, at the adolescent level, interest in the study of the Bible has been lost and since Daniel is a prophetic book it is generally classified as a book of difficult comprehension. For this reason, an exhaustive investigation was carried out in which the key points were determined to gather information and develop a proposal that solves this problem.

Consequently, the creation of an interactive multimedia material to facilitate learning to adolescents was proposed, in this way the interactive CD becomes an entertaining and dynamic resource to understand the symbols in the prophetic interpretation, generating interest so that in this way improving the Biblical learning results.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01 Contexto

La sociedad en general se ha ido unificando a nuevas tecnologías conforme estas han aparecido y se han acoplado en los distintos ámbitos del diario vivir, sea social, laboral o educativo. Los medios digitales han llegado a convertirse en una herramienta casi indispensable para todo tipo de actividad, con el avance de la ciencia y la tecnología es necesario la implementación de nuevas metodologías de enseñanza que usen recursos tecnológicos con los que las personas puedan estar más a gusto y familiarizadas.

El avance en el desarrollo de nuevas metodologías de aprendizaje que incluyen medios digitales multimedia, como un recurso de enseñanza no tradicional, permite adquirir información específica de forma interactiva y didáctica al estudiante, generando un mayor interés en el aprendizaje. Para ello es necesario una correcta distribución de los elementos que componen el contenido multimedia como textos, imágenes, audios, videos e ilustraciones, estos elementos ubicados de forma equilibrada logran una comunicación visual efectiva captando la atención del lector. Por tal motivo un CD interactivo al ser una herramienta persuasiva e innovadora ayuda a optimizar la enseñanza al transmitir el conocimiento de temas de diversa índole.

La Iglesia Adventista del Séptimo Día es una organización eclesíástica distinguida principalmente por la observancia del sábado como día de reposo y por el don de profecía

reflejado en la persona de Ellen G. White, entre otras creencias y doctrinas que la hacen distintivas. Esta organización emplea el método de interpretación profético denominado Historicismo, el cual consiste en que los eventos y acontecimientos proféticos escritos en los libros de Daniel y Apocalipsis son sucesos que se cumplen a través de la historia, desde la vida del profeta autor hasta la segunda venida inminente de Jesús.

En la Iglesia Adventista del Séptimo Día de Carapungo, ubicada al norte de Quito, parte de los miembros de la congregación en algún momento de su crecimiento espiritual, estudiaron las profecías del libro de Daniel gracias a materiales de estudio entregado por la Organización Adventista, sin embargo, existe un desconocimiento total sobre temas de profecías en los niños y adolescentes de la congregación.

La Organización Adventista no dispone ningún tipo de material destinado a dicho grupo, por este motivo se ve necesario dar a conocer la interpretación profética del libro de Daniel a través de un CD interactivo que proporcione la información presentada de una forma precisa, sencilla y entretenida que a su vez incentive a los adolescentes al estudio de la biblia.

1.02 Justificación

La ausencia de herramientas tecnológicas que abarquen el estudio de temas de índole religioso impide el crecimiento espiritual de niños y adolescentes dentro de la congregación de la Iglesia Adventista de Carapungo, este grupo se encuentra más familiarizado con los medios digitales que presentan todo tipo de contenido, por tal motivo se pierde el interés por el estudio de la Biblia, particularmente en el estudio de las profecías y su interpretación.

Actualmente las herramientas tecnológicas usadas como métodos de aprendizaje han avanzado dentro de los recursos de enseñanza reemplazando a la pedagogía tradicional, creando un proceso de enseñanza personal entre el usuario y el contenido interactivo basado en la comunicación visual que es capaz de captar la atención del usuario de manera eficaz. “Los niños se encuentran expuestos a estímulos visuales mediante ilustraciones, sonido video englobando toda el área de la multimedia” (Aguilar, 2012, pág. 801)

En consecuencia, surge la necesidad de recopilar la interpretación profética historicista empleada por la Organización Adventista para ser presentada de forma efectiva a niños y adolescentes utilizando recursos multimedia a través de la creación de un CD interactivo ya que este medio llama la atención del usuario, fomentando así el estudio de las profecías del libro de Daniel y de la Biblia.

El presente proyecto de crear un CD interactivo esta enlazado al Plan Nacional de Desarrollo “Toda una Vida” (2017-2021). Objetivo 1 – Política 1.2 el cual manifiesta: “Generar capacidades y promover oportunidades en condiciones de equidad, para todas las personas a lo largo del ciclo de vida” ((Senplades) , 2017, pág. 58)El proyecto fomentará el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños y adolescentes, incrementando su crecimiento espiritual, al ser el CD interactivo un recurso que puede ser reutilizado después de su estudio por otros usuarios, dando la oportunidad de aprender sobre las profecías de Daniel a nuevas generaciones.

1.03 Definición del problema central

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T, 2019.

Análisis de las Fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación mejorada
Carencia de interés en conocer las profecías de Daniel por parte de niños y adolescentes de la IASD de Carapungo.	Inexistente material multimedia sobre las profecías de Daniel en la IASD de Carapungo.				Conocimiento sobre las profecías de Daniel en niños y adolescentes de la IASD de Carapungo.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Generar interés en conocer sobre las profecías de Daniel.	4	5	5	3	Ausencia de interés por conocer las profecías de Daniel.
Motivar al uso del CD interactivo.	4	5	4	3	Ausencia de interés por utilizar el CD interactivo.
Elaborar un CD interactivo que llame la atención de manera efectiva.	3	4	5	2	Diseño del CD interactivo poco atractivo.
Efectiva difusión del CD interactivo en la IASD.	5	5	5	4	Ausencia de interés en adquirir el CD interactivo.
Aporte económico por parte de la IASD para el CD.	3	4	4	2	Limitado recurso económico para realizar el proyecto

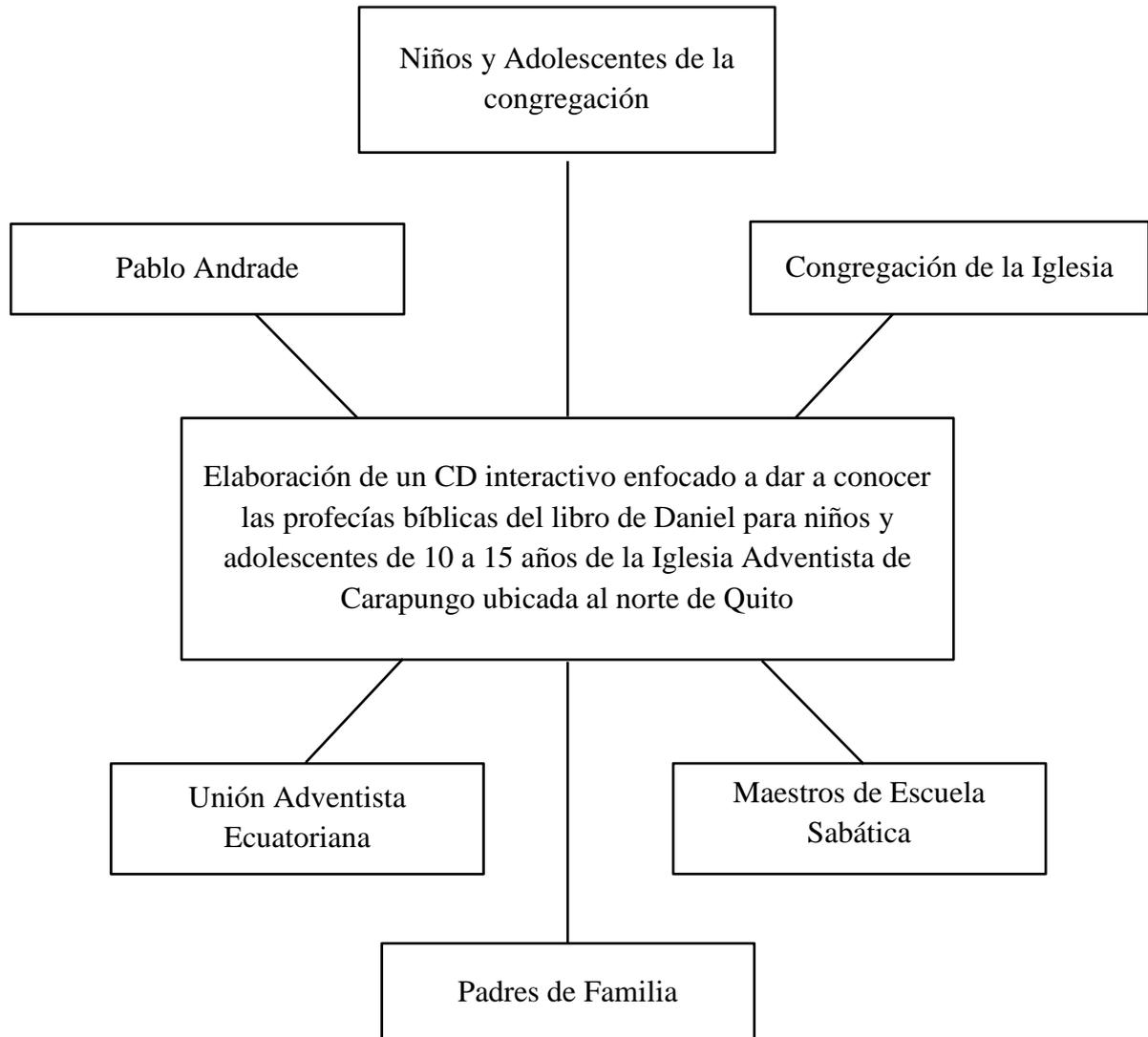
Nota: Siendo I = Impacto y PC = Potencial de Cambio, los mismos que muestran el impacto actual y el posible resultado una vez ejecutado el proyecto.

Elaborado por: Pablo Andrade

CAPÍTULO II

2. Análisis de involucrados

2.01 Mapeo de involucrados



*Figura 1: Mapa de Involucrados
Elaborado por: Pablo Andrade*

2.02 Matriz de análisis de involucrados

Tabla 2: Matriz de Análisis de Involucrados, 2019.

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos, mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Niños y adolescentes	Aprender de manera interactiva sobre las profecías de Daniel.	<ul style="list-style-type: none"> - No conocen las profecías de Daniel. - Carencia de crecimiento espiritual. - Mala influencia por parte del uso de medios digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos Humanos - Capacidades cognitivas. 	Conocer sobre las profecías de Daniel a través del CD interactivo	Mínimo interés sobre el tema.
Padres de Familia	Sus hijos aprendan sobre el tema	<ul style="list-style-type: none"> - Carencia de compromiso en el aprendizaje de sus hijos. - Carencia de comunicación con sus hijos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos Humanos 	Sus hijos aprendan a través del CD interactivo.	Desinterés en el estudio del tema.
Maestros de escuela sabática	Adquirir el Material multimedia	<ul style="list-style-type: none"> - Carencia de recursos innovadores que puedan emplear. - Carencia de calidad en el proceso de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos Humanos - Capacidades cognitivas 	Implementar el CD para el estudio del tema en niños y adolescentes.	Tiempo limitado para el aprendizaje

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos, mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto Potencial
Congregación de la IASD	Ayude al crecimiento espiritual de niños y adolescentes.	<ul style="list-style-type: none"> - Insuficiente acogida del proyecto - Insuficiente interés por promover el uso de material multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos Humanos - Recursos Técnicos - Recursos Administrativos 	El CD interactivo influya positivamente.	Desinterés en acoger al proyecto.
Unión Ecuatoriana	Implementar material de estudio.	<ul style="list-style-type: none"> - Nulo material sobre el tema enfocado a niños y adolescentes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Recursos Humanos - Recursos Técnicos - Recursos Administrativos 	Promover el estudio sobre el tema	Desinterés en implementar el CD.
Investigador	Implementar material multimedia sobre las profecías de Daniel.	<ul style="list-style-type: none"> - Carencia de conocimiento en niños y adolescentes sobre el tema. - Carencia de tiempo para desarrollar el proyecto. - Insuficiente presupuesto. 	<ul style="list-style-type: none"> Recursos Materiales Técnicos Financieros 	Crear un CD interactivo efectivo y atrayente.	No contar con los recursos necesarios

Elaborado por: Pablo Andrade

CAPÍTULO III

3. Problemas y objetivos

3.01 Árbol de problemas

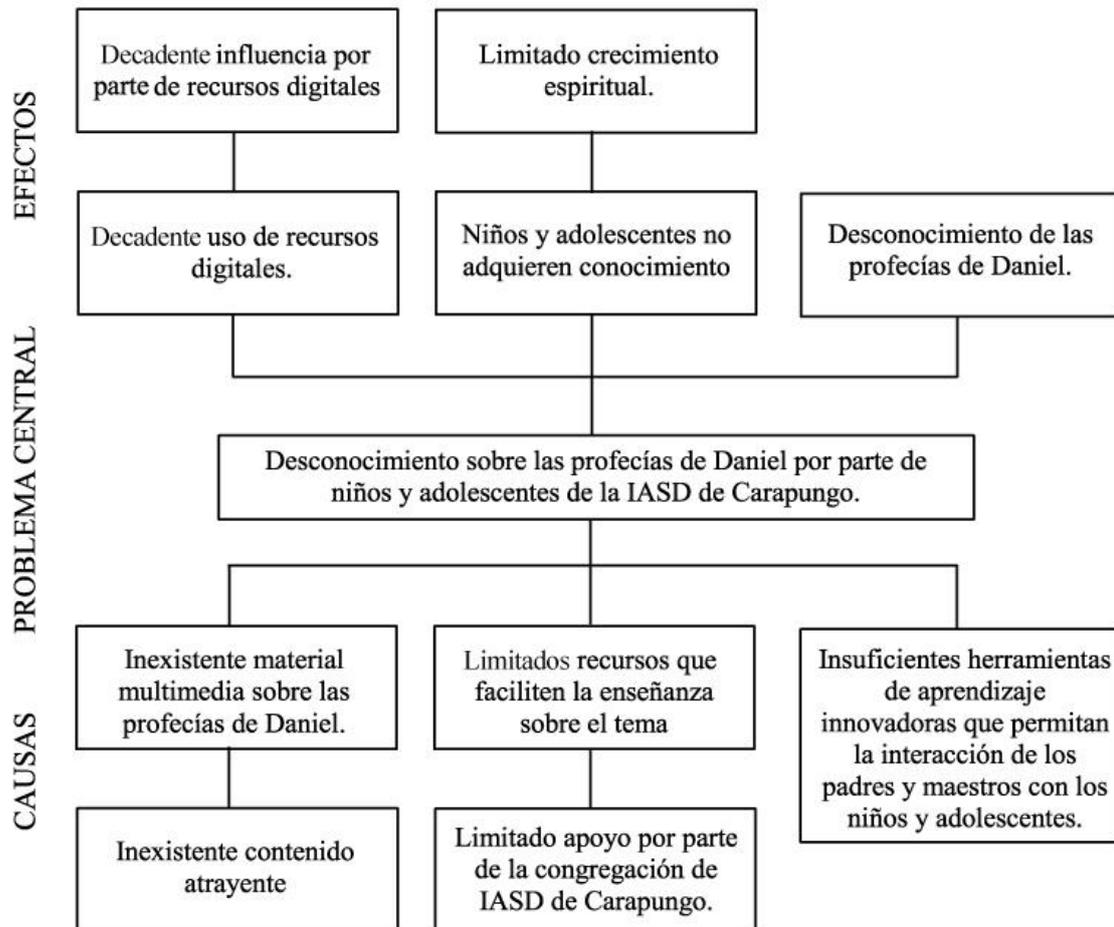


Figura 2: Árbol de problemas
Elaborado por: Pablo Andrade

3.02 Árbol de objetivos

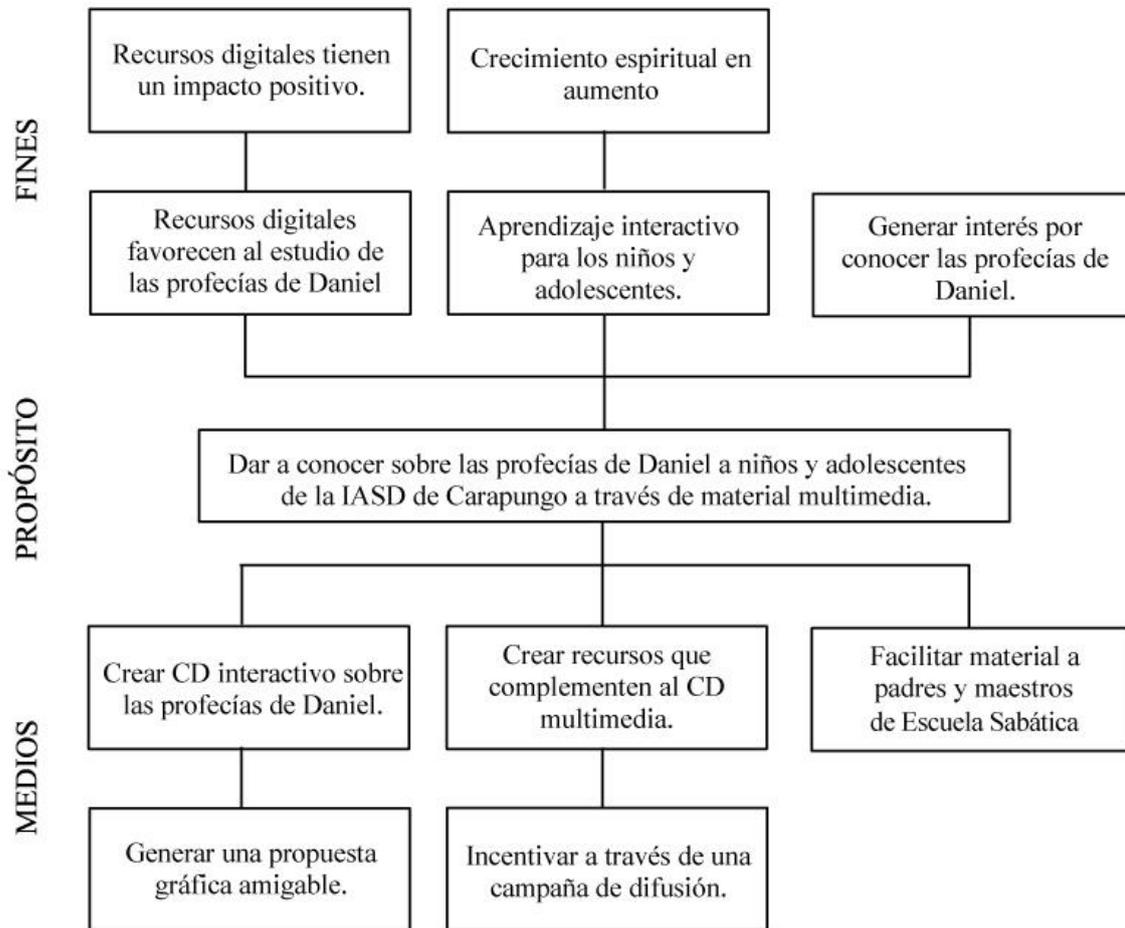


Figura 3: Árbol de objetivos
Elaborado por: Pablo Andrade

CAPÍTULO IV

4. Análisis de alternativas

4.01 Matriz de análisis de alternativas

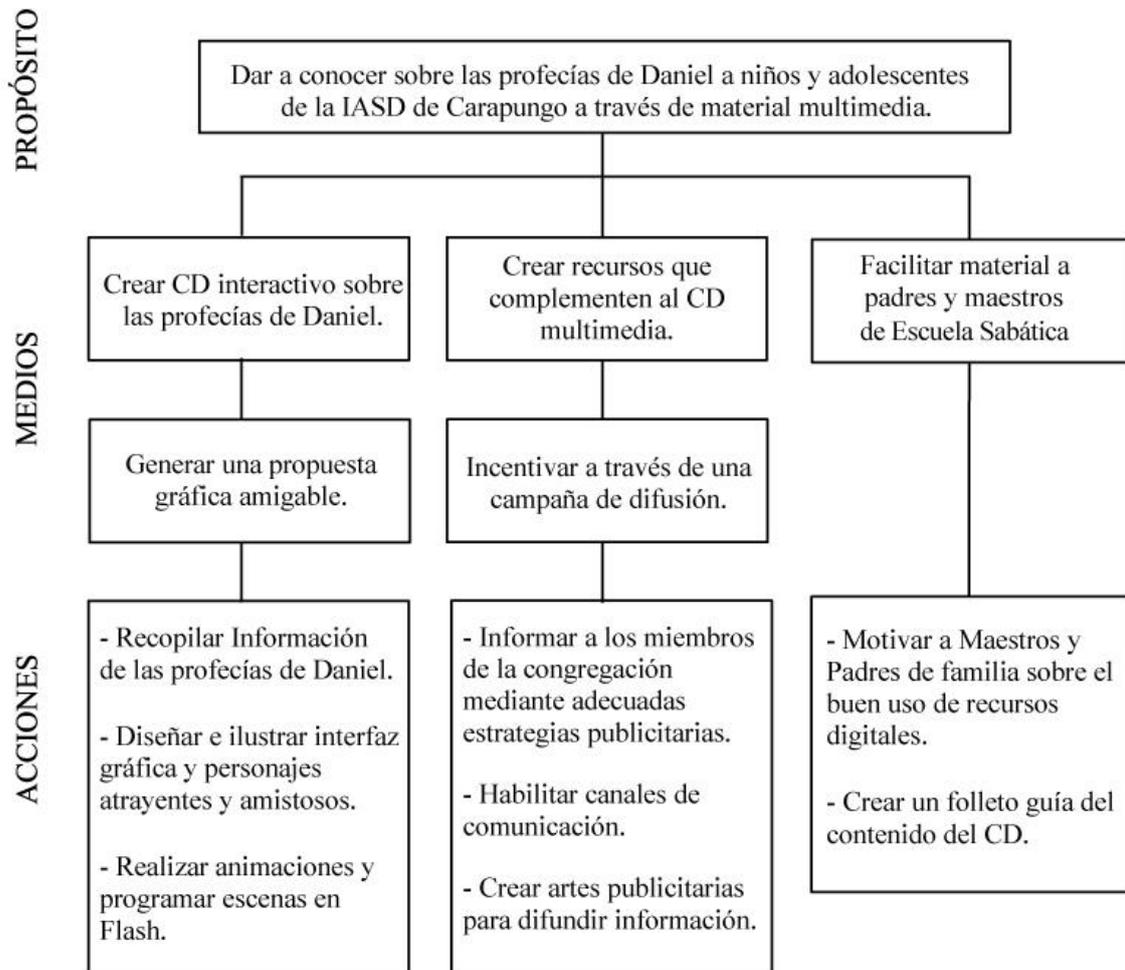


Figura 4: Matriz de Análisis de Alternativas
Elaborado por: Pablo Andrade

4.01.01 Tamaño del Proyecto

La Iglesia Adventista de Carapungo, ubicada al norte de Quito, tiene alrededor de 150 miembros regulares, de los cuales 15 de ellos se encuentran entre la edad de 10 a 15 años, los cuales serán beneficiarios del proyecto, mismo que se quedará en la congregación para posteriores generaciones.

4.01.02 Localización del Proyecto.

El presente proyecto se lo realizará en la Iglesia Adventista de Carapungo, ubicada en el sector norte del Distrito Metropolitano de Quito, Parroquia Calderón, Barrio Carapungo, Calle Magala.



Figura 5: Localización del proyecto

Fuente: www.googlemaps.com

4.01.03 Análisis Ambiental

Se debe estimar las consecuencias que el proyecto puede causar al medio ambiente, sea tanto a corto como largo plazo, siendo el análisis ambiental un elemento clave a considerar, la elaboración del CD interactivo y su impacto en relación con el medio ambiente indicará si el producto final puede ser figurado como un producto con prominente estándar de calidad.

4.01.03.01 Impacto Positivo

El presente proyecto tiene un impacto ambiental positivo en lo que se refiere al uso de medios digitales, estos a diferencia de los medios impresos, no requieren del uso de papel o tinta los cuales generan residuos que contaminan el ambiente.

4.01.03.02 Impacto Negativo

La materia prima indispensable para la elaboración del CD interactivo es el policarbonato de plástico, este material no es reciclable, al ser desechado una vez concluida su vida de utilidad puede generar consecuencias graves al medio ambiente, por tal motivo no es recomendable desecharlo inadecuadamente. Para disminuir el impacto negativo ambiental en cuanto a los medios impresos se empleará una cantidad mínima de artes gráficas.

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Tabla 3: Matriz de Análisis de impacto de los objetivos, 2019.

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Crear CD interactivo sobre las profecías de Daniel.	5	5	5	5	3	23	Alta
Generar una propuesta gráfica amigable.	5	5	5	4	3	22	Alta
Crear recursos que complementen al CD multimedia	5	5	4	4	3	21	Alta
Incentivar a través de una campaña de socialización.	4	5	5	5	4	23	Alta
Facilitar material a padres y maestros.	5	5	4	5	4	23	Alta

Nota: Siendo Alta= 21- 25 Media= 16 – 20 Baja= 15 - 0

Elaborado por: Pablo Andrade

4.03 Diagrama de estrategias

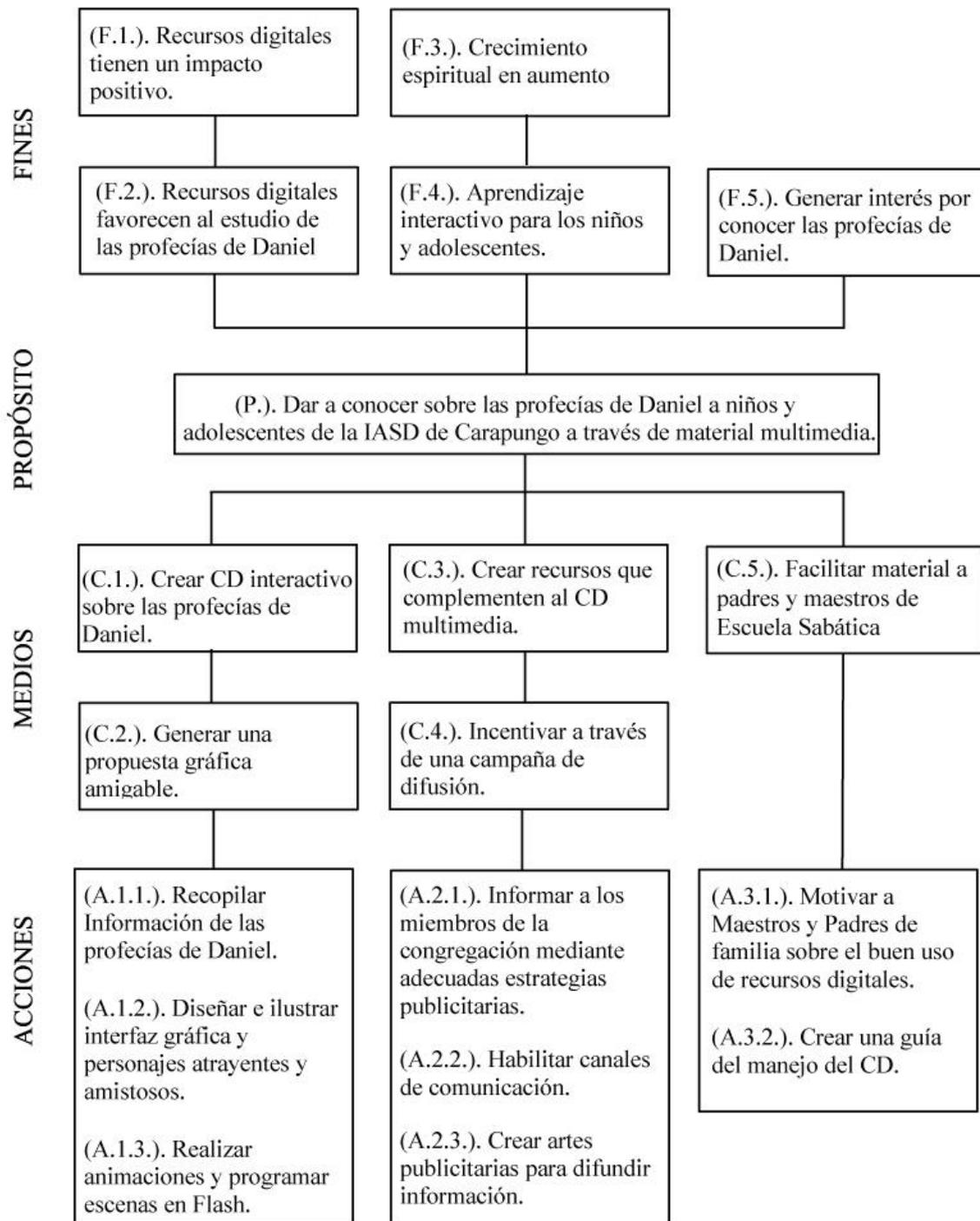


Figura 6: Diagrama de estrategias.
Elaborado por: Pablo Andrade

4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico (MML)

4.04.01. Revisión de los criterios para Indicadores

Tabla 4: Revisión de los criterios para Indicadores, 2019.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	(F.1.). Recursos digitales tienen un impacto positivo.	Mejorar el uso de recursos digitales. (90%)	14	Excelente	1 año	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(F.2.). Recursos digitales favorecen al estudio de las profecías de Daniel.	Fomentar el estudio de las profecías de Daniel. (90%)	14	Excelente	4 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(F.3.). Crecimiento espiritual en aumento	Incremento de espiritualidad (80%)	13	Excelente	6 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(F.4.). Aprendizaje interactivo para los niños y adolescentes.	Incremento de interés por aprender. (95%)	14	Excelente	3 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(F.5.). Generar interés por conocer las profecías de Daniel.	Incremento de conocimiento sobre el tema. (95%)	13	Excelente	4 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
Propósito	(P.). Dar a conocer sobre las profecías de Daniel a de niños y adolescentes de la IASD de Carapungo a través de material multimedia.	Generar conocimiento sobre el tema en los niños y adolescentes.	4	Excelente	3 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Componentes	(C.1.). Crear CD interactivo sobre las profecías de Daniel.	CD interactivo	1	Excelente	3 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(C.2.). Generar una propuesta gráfica amigable.	Interfaz gráfica	1	Excelente	2 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(C.3.). Crear recursos que complementen al CD multimedia.	Folleto	1	Muy Buena	1 mes	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(C.4.). Incentivar a través de una campaña de difusión.	Piezas gráficas.	4	Muy Buena	4 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(C.5.). Facilitar material a padres y maestros.	CD Folleto	1 1	Excelente	6 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
Acciones	(A.1.1.). Recopilar Información de las profecías de Daniel.	Manejo adecuado de la información recopilada.	4	Excelente	1 mes	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(A.1.2.). Diseñar e ilustrar interfaz gráfica y personajes atrayentes y amistosos.	Personajes	18	Excelente	4 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(A.1.3.). Realizar animaciones y programar escenas en Flash.	Animaciones Escenas	36 7	Muy Buena	2 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Acciones	(A.2.1.). Informar a los miembros de la congregación mediante adecuadas estrategias publicitarias.	Generar estrategias publicitarias	3	Excelente	1 mes	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(A.2.2.). Habilitar canales de comunicación.	Redes sociales	3	Excelente	3 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(A.2.3.). Crear artes publicitarias para difundir información.	Tener artes llamativos	4	Muy Buena	1 mes	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(A.3.1.). Motivar a Maestros y Padres de familia sobre el buen uso de recursos digitales.	Folleto	1	Buena	3 semanas	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.
	(A.3.2.). Crear una guía del manejo del CD.	Guía para el manejo del CD	1	Muy Buena	2 meses	Iglesia Adventista de Carapungo.	Niños y adolescentes de 10 a 15 años.

Elaborado por: Pablo Andrade

4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de Indicadores, 2019.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fines	(F.1.). Recursos digitales tienen un impacto positivo.	Mejorar el uso de recursos digitales. (85%)	x	x	x	x	x	5	Alto
	(F.2.). Recursos digitales favorecen al estudio de las profecías de Daniel.	Fomentar el estudio de las profecías de Daniel. (90%)	x	x	x	x	x	5	Alto
	(F.3.). Crecimiento espiritual en aumento	Incremento de espiritualidad (80%)	x	x		x	x	5	Alto
	(F.4.). Aprendizaje interactivo para los niños y adolescentes.	Incremento de interés por aprender. (95%)	x	x		x	x	4	Alto
	(F.5.). Generar interés por conocer las profecías de Daniel.	Incremento de conocimiento sobre el tema. (90%)	x	x		x	x	4	Alto
Propósito	(P.). Dar a conocer sobre las profecías de Daniel a de niños y adolescentes de la IASD de Carapungo a través de material multimedia.	Generar conocimiento sobre el tema en los niños y adolescentes.	x	x	x	x	x	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Componentes	(C.1.). Crear CD interactivo sobre las profecías de Daniel.	CD interactivo	x	x	x	x	x	5	Alto
	(C.2.). Generar una propuesta gráfica amigable.	Interfaz gráfica	x	x	x	x	x	5	Alto
	(C.3.). Crear recursos que complementen al CD multimedia.	Folleto	x	x	x	x	x	5	Alto
	(C.4.). Incentivar a través de una campaña de difusión.	Piezas gráficas.	x	x	x	x	x	5	Alto
	(C.5.). Facilitar material a padres y maestros.	CD Folletos	x	x	x	x	x	5	Alto
Acciones	(A.1.1.). Recopilar Información de las profecías de Daniel.	Manejo adecuado de la información recopilada.	x	x	x	x	x	5	Alto
	(A.1.2.). Diseñar e ilustrar interfaz gráfica y personajes atrayentes y amistosos.	Personajes	x	x	x	x	x	5	Alto
	(A.1.3.). Realizar animaciones y programar escenas en Flash.	Animaciones Escenas	x	x	x	x	x	5	Alto

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Acciones	(A.2.1). Informar a los miembros de la congregación mediante adecuadas estrategias publicitarias.	Generar estrategias publicitarias	x	x	x	x	x	5	Alto
	(A.2.2). Habilitar canales de comunicación.	Identificar canales de comunicación	x	x	x	x	x	4	Alto
	(A.2.3). Crear artes publicitarias para difundir información.	Tener artes llamativos	x	x	x	x	x	5	Alto
	(A.3.1). Motivar a Maestros y Padres de familia sobre el buen uso de recursos digitales.	Informar sobre el uso correcto de recursos digitales	x	x	x	x	x	5	Alto
	(A.3.2). Crear una guía del manejo del contenido del CD.	Desarrollar diseño llamativo del folleto.	x	x	x	x	x	5	Alto

Nota: Para la clasificación de Indicadores se empleó la siguiente nomenclatura: A = Es clara, B = Existe información disponible, C = Es tangible y se puede observar, D = La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere de expertos y E = Si es representativo para nuestro estudio. para la selección se ha utilizado los siguientes valores: 4 y 5 = alta, 2 y 3 = media y 0 y 1 = baja.

Elaborado por: Pablo Andrade

4.04.03. Medios de Verificación

Tabla 6: Medios de Verificación, 2019.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuente de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fines	(F.1.). Recursos digitales tienen un impacto positivo.	Mejorar el uso de recursos digitales. (85%)	Primaria	Observación	Cualitativo	1 año	Investigador
	(F.2.). Recursos digitales favorecen al estudio de las profecías de Daniel.	Fomentar el estudio de las profecías de Daniel. (90%)	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
	(F.3.). Crecimiento espiritual en aumento	Incremento de espiritualidad (80%)	Primaria	Observación	Cualitativo	1 año	Investigador
	(F.4.). Aprendizaje interactivo para los niños y adolescentes.	Incremento de interés por aprender. (95%)	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
	(F.5.). Generar interés por conocer las profecías de Daniel.	Incremento de conocimiento sobre el tema. (90%)	Primaria	Observación	Cualitativo	3 meses	Investigador
Propósito	(P.). Dar a conocer sobre las profecías de Daniel a de niños y adolescentes de la IASD de Carapungo a través de material multimedia.	Generar conocimiento sobre el tema en los niños y adolescentes.	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Fuente de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Componentes	(C.1.). Crear CD interactivo sobre las profecías de Daniel.	CD interactivo	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	(C.2.). Generar una propuesta gráfica amigable.	Interfaz gráfica	Primaria	Observación	Cualitativo	1 año	Investigador
	(C.3.). Crear recursos que complementen al CD multimedia.	Folleto	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	(C.4.). Incentivar a través de una campaña de difusión	Piezas gráficas.	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
	(C.5.). Facilitar material a padres y maestros.	CD Folletos	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	1 año	Investigador
Acciones	(A.1.1.). Recopilar Información de las profecías de Daniel.	Manejo adecuado de la información recopilada.	Secundaria	Documentos	Cualitativo	6 meses	Investigador
	(A.1.2.). Diseñar e ilustrar interfaz gráfica y personajes atractivos y amistosos.	Personajes	Primaria	Observación	Cualitativo	4 meses	Investigador
	(A.1.3.). Realizar animaciones y programar escenas en Flash.	Animaciones Escenas	Primaria	Observación	Cualitativo	2 meses	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Fuente de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Acciones	(A.2.1). Informar a los miembros de la congregación mediante adecuadas estrategias publicitarias.	Generar estrategias publicitarias	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	(A.2.2). Habilitar canales de comunicación.	Redes sociales	Primaria	Encuesta	Cuantitativo	6 meses	Investigador
	(A.2.3). Crear artes publicitarias para difundir información.	Tener artes llamativos	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador
	(A.3.1). Motivar a Maestros y Padres de familia sobre el buen uso de recursos digitales.	Folleto	Secundaria	Documento	Cualitativo	6 meses	Investigador
	(A.3.2). Crear una guía del manejo del CD.	Guía para el manejo del CD	Primaria	Observación	Cualitativo	6 meses	Investigador

Elaborado por: Pablo Andrade

4.04.04. Supuestos.

Tabla 7: Supuestos, 2019.

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	social	Ambiental	Legal
Fines	(F.1.). Recursos digitales tienen un impacto positivo.	Niños y adolescentes expuestos a distracción			x		
	(F.2.). Recursos digitales favorecen al estudio de las profecías de Daniel.	Impacto desfavorable por recursos digitales			x		
	(F.3.). Crecimiento espiritual en aumento	Desinterés en temas espirituales			x		
	(F.4.). Aprendizaje interactivo para los niños y adolescentes.	Rechazo del producto			x		
	(F.5.). Generar interés por conocer las profecías de Daniel.	Desinterés del tema			x		
Propósito	(P.). Dar a conocer sobre las profecías de Daniel a de niños y adolescentes de la IASD de Carapungo a través de material multimedia.	Cancelación del proyecto por parte de la congregación Escasos Recursos económicos	x		x		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	social	Ambiental	Legal
Fines	(C.1.). Crear CD interactivo sobre las profecías de Daniel.	Escasos recursos económicos. Desinterés en dar a conocer sobre el tema.	x		x		
	(C.2.). Generar una propuesta gráfica amigable.	La propuesta no llama la atención.			x		
	(C.3.). Crear recursos que complementen al CD multimedia.	Rechazo en material complementario.			x	x	
	(C.4.). Incentivar a través de una campaña de difusión.	Desinterés por el proyecto.			x		
	(C.5.). Facilitar material a padres y maestros.	Recursos económicos insuficientes.	x			x	
Acciones	(A.1.1.). Recopilar Información de las profecías de Daniel.	Fuente de información incompleta			x		
	(A.1.2.). Diseñar e ilustrar interfaz gráfica y personajes atractivos y amistosos.	Ilustraciones poco atractivas.			x		

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	social	Ambiental	Legal
Acciones	(A.1.3.). Realizar animaciones y programar escenas en Flash.	Programas desactualizados			x		
	(A.2.1.). Informar a los miembros de la congregación mediante adecuadas estrategias publicitarias.	Uso de inadecuadas estrategias publicitarias			x		
	(A.2.2.). Habilitar canales de comunicación.	Bajo impacto en canales de comunicación			x		x
	(A.2.3.). Crear artes publicitarias para difundir información.	Mal manejos de publicidad			x	x	
	(A.3.1.). Motivar a Maestros y Padres de familia sobre el buen uso de recursos digitales.	Escaso interés en la información brindada			x	x	
	(A.3.2.). Crear un folleto guía del contenido del CD.	Recursos económicos insuficientes. Mal manejo en diagramación y diseño.	x		x	x	

Elaborado por: Pablo Andrade

4.04.04. Matriz de Marco Lógico (MML)

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico, 2019.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Fines	(F.1.). Recursos digitales tienen un impacto positivo.	Mejorar el uso de recursos digitales. (90%)	Primaria Observación Cuantitativo	Niños y adolescentes expuesto a distracción
	(F.2.). Recursos digitales favorecen al estudio de las profecías de Daniel.	Fomentar el estudio de las profecías de Daniel. (90%)	Primaria Observación Cuantitativo	Impacto desfavorable por recursos digitales
	(F.3.). Crecimiento espiritual en aumento	Incremento de espiritualidad (80%)	Primaria Observación Cuantitativo	Desinterés en temas espirituales
	(F.4.). Aprendizaje interactivo para los niños y adolescentes.	Incremento de interés por aprender. (95%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Rechazo del producto
	(F.5.). Generar interés por conocer las profecías de Daniel.	Incremento del interés sobre el tema. (90%)	Primaria Encuesta Cuantitativo	Desinterés del tema
Propósito	(P.). Dar a conocer sobre las profecías de Daniel a de niños y adolescentes de la IASD de Carapungo a través de material multimedia.	Generar conocimiento sobre el tema en los niños y adolescentes.	Primaria Observación Cualitativo	Cancelación del proyecto por parte de la congregación. Escasos Recursos económicos.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Componentes	(C.1.). Crear CD interactivo sobre las profecías de Daniel.	CD interactivo	Primaria Encuesta Cuantitativo	Escasos recursos económicos. Desinterés en dar a conocer sobre el tema.
	(C.2.). Generar una propuesta gráfica amigable.	Interfaz Gráfica	Primaria Observación Cualitativo	La propuesta no llama la atención.
	(C.3.). Crear recursos que complementen al CD multimedia.	Folleto	Primaria Encuesta Cuantitativo	Rechazo en material complementario.
	(C.4.). Incentivar a través de una campaña de difusión.	Piezas gráficas	Primaria Encuesta Cuantitativo	Desinterés por el proyecto.
	(C.5.). Facilitar material a padres y maestros.	CD Folletos	Primaria Encuesta Cuantitativo	Recursos económicos insuficientes.
Acciones	(A.1.1.). Recopilar Información de las profecías de Daniel.	Manejo adecuado de la información recopilada.	Secundaria Documentos Cualitativo	Fuente de información incompleta
	(A.1.2.). Diseñar e ilustrar interfaz gráfica y personajes atrayentes y amistosos.	Personajes	Primaria Observación Cualitativo	Ilustraciones poco atrayentes.
	(A.1.3.). Realizar animaciones y programar escenas en Flash.	Animaciones Escenas	Primaria Observación Cualitativo	Programas desactualizados

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
Acciones	(A.2.1.). Informar a los miembros de la congregación mediante adecuadas estrategias publicitarias.	Generar estrategias publicitarias	Primaria Encuesta Cualitativo	Uso de inadecuadas estrategias publicitarias
	(A.2.2.). Habilitar canales de comunicación.	Redes Sociales	Primaria Encuesta Cualitativo	Bajo impacto en canales de comunicación
	(A.2.3.). Crear artes publicitarias para difundir información.	Tener artes llamativos	Secundaria Observación Cualitativo	Mal manejos de publicidad
	(A.3.1.). Motivar a Maestros y Padres de familia sobre el buen uso de recursos digitales.	Folleto	Primaria Observación Cualitativo	Escaso interés en la información brindada
	(A.3.2.). Crear una guía del manejo del CD.	Guía para el manejo del CD	Primaria Observación Cualitativo	Recursos económicos insuficientes. Mal manejo de diagramación y diseño.

Elaborado por: Pablo Andrade

CAPÍTULO V

5. Propuesta

5.01 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta

Para la realización de la propuesta se tomó en consideración 3 trabajos de titulación previas a la obtención del título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, que anteceden el presente proyecto en lo que respecta a elaboraciones de CD's interactivos, presentan un aporte en calidad de investigación acerca de las herramientas multimedia como un método de enseñanza innovador.

El primer proyecto fue de Erika Jazmín Flores Cueva, autora de la creación de un Cd educativo e interactivo para difundir las etnias ecuatorianas en el centro educativo militar Atahualpa para niños de 6 a 8 años en el sector de Guamaní. (FLORES CUEVA, 2018)

Su proyecto se lo realizó en vista de la necesidad de difundir las etnias que posee el Ecuador, sus costumbres y tradiciones, a niños de la institución, debido a la falta de conocimiento por parte de ellos, para lo cual realizo una exhaustiva recopilación informativa de la riqueza pluricultural de nuestro país y la adapto a una presentación agradable y atrayente a su grupo objetivo.

El segundo proyecto fue diseñado por Ángel Proaño Núñez, autor de la Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa"

para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante. (Nuñez, 2018)

Este proyecto surge para contrarrestar la influencia en los jóvenes sobre culturas extranjeras, y enseñarles sobre el folklore de la Amazonía dando un aporte al aprendizaje de culturas del Ecuador, por medio de un comic que atrape su atención y reforzando con el uso de dispositivos multimedia con los que los jóvenes están más familiarizados en la actualidad.

El tercer proyecto fue realizado por Tania Suritiak Unup Saant, autora de la Elaboración de un Cd interactivo con fonogramas de los animales que se estudia en la materia de ciencias naturales del 7mo año de educación básica de la escuela particular Ángel de la Guarda de la Ciudad de Quito, situada en el Sector La Recoleta. (SAANT, 2018)

Este proyecto nace por el inconveniente de la inexistencia de laboratorios con implementos necesarios para enseñar sobre anatomía animal a los estudiantes dentro de la escuela, por tal motivo se consideró la necesidad de implementar un Cd interactivo para que así los niños muestren interés por conocer la anatomía interna de los animales.

Todos los proyectos previamente mencionados fueron analizados ya que guardan una relación estrecha con el presente, debido a que muestran la implementación de un Cd interactivo como un método de aprendizaje atrayente a los niños, independiente de la

temática que se quiere dar a conocer, sin embargo, la aplicación del Cd interactivo sobre las profecías de Daniel cubre un campo de conocimiento espiritual a través de un método nunca antes usado dentro de la Organización Adventista, adicional a lo mencionado este proyecto creará ilustraciones personales a partir de los relatos bíblicos.

5.01.01 Marco Teórico

5.01.01.01 Cd interactivo

El CD interactivo es un recurso multimedia que abarca un conjunto de elementos distribuidos de forma equilibrada con el objetivo de llamar la atención del usuario. Entre este conjunto de elementos se pueden encontrar: fotografías, animaciones, textos, sonidos, gráficos, videos, y todo tipo de material que pueda ser manipulado digitalmente, permitiendo la interacción multimedia entre el usuario y el contenido.

5.01.01.02 Interactividad

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)

El proyecto generará interactividad entre el usuario y un ordenador que permitirá visualizar el software; la presentación de la información es manejada por el usuario, es él quien decide que contenido ver, a que ritmo avanzar, cuando concluir, esta interactividad se da gracias al manejo adecuado de los elementos que compondrán el Cd interactivo. A su

vez se reforzará la interactividad no solo del usuario y el software, sino también entre el maestro y sus estudiantes, con la implementación de material complementario de estudio.

5.01.01.03 Usabilidad

La usabilidad se define como el conjunto de técnicas que tienen por fin mejorar la experiencia del usuario en una aplicación o lo que es lo mismo su funcionalidad, lógica, claridad de uso, de navegación y de presentar sus contenidos e información. (Luisan., 2004).

El Cd interactivo dispondrá de una interfaz gráfica que presentará su contenido de tal forma que el usuario pueda manejar sus funciones eficazmente sin ninguna clase de inconveniente respecto a su usabilidad. Para lo cual se tomará en cuenta el decálogo de Reglas Heurísticas de usabilidad de Nielsen, que, a pesar de estar destinado a la usabilidad Web, servirán de guía para la diagramación del CD.

5.01.01.04 Tipografía

La tipografía es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras. La tipografía es el reflejo de una época. Por ello la evolución del diseño de estas responde a proyecciones tecnológicas y artísticas. El signo tipográfico se ha considerado como uno de los miembros más activos de los cambios culturales del hombre. (FotoNostra, 2016)

Se empleará las fuentes tipográficas FunHouse y LetterforLearn debido a que estas fuentes son de carácter infantil. El uso de la tipografía adecuada presentada de forma equilibrada y en armonía con los demás elementos de la composición dentro del Cd interactivo mostrará la información respectiva para dar a conocer las profecías de Daniel y adicionalmente servirá de auxiliar para captar la atención del usuario sin fatigar su vista.

5.01.01.05 Color

Cada color encierra un aspecto psicológico que hace que cada persona le dé un significado, a menudo se asocian a los sentimientos, y cada tono puede tener un significado diferente de acuerdo al contexto que tenga el mismo, por ejemplo: el color verde puede parecer tranquilizante o saludable, pero al mismo tiempo se lo puede asociar a un veneno si es más oscuro. (Heller, 2008, pág. 18)

El uso correcto de los colores dentro de la línea gráfica empleada en el Cd interactivo serán un complemento que tendrá relación a la temática, cada color tiene su connotación psicológica: el color púrpura se asocia a la espiritualidad y seriedad del tema, el color naranja es un color sumamente llamativo asociado con la alegría infantil y el entusiasmo juvenil, y el color blanco está asociado a la pureza y divinidad.

5.01.01.06 Software a utilizar

Los software a utilizar son todos los programas que facilitarán el trabajo en lo que respecta al diseño y desarrollo del Cd interactivo, se usarán programas de la familia adobe por presentar herramientas de diseño necesarias para su ejecución.

En lo que se refiere a ilustraciones, maquetación y artes publicitarios se usará Adobe Illustrator CS6, para animaciones y programación de fotogramas y escenas se empleará Adobe Flash CS6.

5.01.01.07 Iglesia Adventista del séptimo día (IASD)

La Iglesia Adventista del Séptimo Día surge en base al mensaje de Guillermo Miller, el cual anunciaba que Jesús volvería en 1844, a partir del chasco que produjo dicha fecha nace el movimiento adventista como un movimiento independiente, brevemente comenzó a organizarse hasta establecerse oficialmente como organización Eclesiástica en 1863 y posteriormente continuó llevando su obra de expansión y reforma al mundo.

El evangelio adventista en Ecuador llegó por medio del pionero Thomas Davis iniciando su obra evangelizadora en Ambato en 1904, para 1921 Orley Ford junto a misioneros del Perú llegan a Quito y tras arduo trabajo se ganan la aceptación de la comunidad, es así como la Iglesia Adventista inicia su obra en la ciudad capital de Ecuador. Actualmente hay una Iglesia Adventista en cada parroquia de Quito.

La Iglesia Adventista de Carapungo surge por iniciativa de varios miembros de la congregación de la Iglesia Adventista de Cotocollao que vivían en el sector de Carapungo, los cuales en 1997 comenzaron a reunirse en una casa alquilada mientras se proyectaron en edificar un templo propio, desde el 2001 emprendieron en la construcción del templo y para el 2004 termina la edificación del templo, actualmente la Iglesia Adventista de

Carapungo dispone de aproximadamente 150 miembros regulares reuniéndose cada sábado.

5.01.01.08 Biblia

La biblia es una recopilación de 66 libros canónicos que manifiestan la divinidad y poder de Dios. Consta de 2 divisiones llamados testamentos.

El antiguo testamento tiene 39 libros y narra los hechos de la intervención de Dios desde la creación del mundo hasta el pueblo de Israel siendo tomado en cautiverio por apartarse de los caminos de Dios, y el nuevo testamento tiene 27 libros que narran sobre el ministerio de Jesús en la tierra y el origen de la iglesia cristiana primitiva.

5.01.01.09 Libro de Daniel

El libro de Daniel es uno de los libros del antiguo testamento de carácter profético, escrito por el profeta Daniel entre los años 606 y 536 a.C. su contenido abarca historias que transcurrieron en la vida del profeta durante el cautiverio del pueblo de Israel en Babilonia y Medopersia. El libro de Daniel, además de historias, contiene profecías que revelan el futuro de la humanidad, con un énfasis destinado al tiempo del fin, a través de un lenguaje simbólico.

5.01.01.10 Profecías bíblicas

Son revelaciones que Dios da a su pueblo a través de sus siervos los profetas, estas revelaciones de carácter divino se manifiestan por medio de sueños o visiones con

representaciones simbólicas y tienen su cumplimiento en la historia. Dentro del libro de Daniel existen diversas profecías las cuales se detallarán a continuación.

La gran estatua: Nabucodonosor, rey de Babilonia, tuvo un sueño que lo dejó perturbado, llamo a sabios y adivinos para que le revelarán su sueño, pero ninguno pudo hacerlo; uno de sus servidores recordó que había un profeta llamado Daniel en el pueblo de Israel, lo llamo para que se presentará ante el rey, Daniel fue y le revelo el sueño y su significado al rey. Nabucodonosor soñó con una estatua sobre la tierra hecha de oro, plata, bronce, hierro y barro cocido, mientras el rey observaba la estatua una piedra caía del cielo a los pies de está destrozándola totalmente y de ella surgía un monte; el significado de esta estatua eran los reinos que gobernarían sobre la tierra, la piedra significaba el reino perfecto de Dios terminando con los gobiernos de la tierra. (Valera, 2000, pág. 737)

Las cuatros bestias: Daniel soñó con cuatro bestias que surgían del Mar, cada bestia tenía un aspecto diferente asociado a un animal salvaje, estas bestias representaban reinados que gobernarían la tierra hasta el fin de los tiempos. La primera bestia era semejante a un león con alas de águila, representando al reino de Babilonia, la segunda bestia era semejante a un oso que caminaba cojeando y con 3 costillas en su boca, representando al reino de Medopersia, la tercera bestia era semejante a un leopardo con 4 cabezas y 4 alas, representando al reino de Grecia, la cuarta bestia era semejante a un dragón con 10 cuernos en su cabeza, con dientes y garras de hierro, representando al reino de Roma. (Valera, 2000, pág. 744)

En la visión de Daniel un cuerno pequeño sale de entre 3 de los cuernos de la cabeza de la cuarta bestia, representando al reinado de Roma Papal, luego en el cielo un anciano comienza a juzgar, representando el inicio de la primera fase del juicio celestial. Después de esta escena Daniel ve a uno semejante al hijo del hombre acercándose al anciano para recibir poder y gloria, representando a Jesús cuando sea coronado en gloria. (Valera, 2000, pág. 744)

El carnero y el cordero: Durante el reinado de Ciro, rey de los Medos y los Persas, Daniel tubo una visión en la que vio 2 bestias luchar sobre el rio Ulai, la primera bestia era semejante a un carnero con 2 cuernos, uno más grande que el otro, representando al reino de MedoPersia, luego en la visión aparece un cordero con un cuerno entre sus ojos corriendo tan rápido que sus pies no tocan la tierra y lucha contra el carnero, representando el reino de Grecia, seguido de un cuerno que crece al sur y al oriente, representando el reino de Roma, este cuerno también comienza a crecer hacia la “tierra gloriosa”, representando Roma Papal, esta visión termina con un dialogo entre 2 santos, posiblemente ángeles, preguntándole uno de ellos al otro hasta cuando durará el gobierno de este cuerno, y la respuesta del santo es “Hasta 2300 tardes y mañanas” después de esto se turba el corazón de Daniel y pide entendimiento a Dios para comprender la visión. (Valera, 2000, pág. 745)

2300 tardes y mañanas: varios años después de la última visión de Daniel sobre el cordero y el carnero se le aparece un mensajero de parte de Dios que le explica el significado de la expresión “2300 tardes y mañanas”. La explicación parte con 70 semanas

de tiempo profético determinadas para el pueblo de Israel como nación elegida por Dios, comenzando tras la orden de restaurar Jerusalén, esta orden la hizo el rey Artajerjes en el año 457 a.C. desde esta orden hasta la aparición del mesías habrían 69 semanas, en la semana 70 habrían acontecimientos que cumpliría el mesías, al inicio de la semana se unge al mesías, representando el bautizo de Jesús, a la mitad de la semana cesa el sacrificio, representando la crucifixión de Jesús y al terminar la semana 70 la salvación deja de ser exclusiva para Israel y pasa a ser para todos lo que creen en Cristo, dando inicio a la iglesia Cristiana primitiva. (Valera, 2000, págs. 745-747)

Al concluir el periodo profético de 2300 tardes y mañanas el santuario sería purificado, es decir que el santuario celestial estaba contaminado y para purificarlo se dio inicio al juicio en el cielo, del año 457 adicionando al tiempo profético da 1844, siendo esta fecha el inicio de la purificación del santuario, con Jesús como sumo sacerdote e intercesor, al concluir su obra vuelve a la tierra en gloria y majestad. (Valera, 2000, págs. 746-747)

5.01.01.11 Clase Juvenil de la Iglesia Adventista.

Dentro de la organización adventista existen ministerios destinados a cubrir ámbitos de la vida cristiana, entre ellos se encuentra el ministerio del niño y del adolescente en cual se encarga de segmentar a los niños y adolescentes por edades en clases de: cuna, infantes, primarios y juveniles, siendo la última la clase de entre 10 a 15 años.

El propósito del ministerio del niño y del adolescente es fomentar el crecimiento espiritual y conocimiento bíblico de dicho grupo a través de material de estudio, sin embargo, no existe material disponible que trate sobre las profecías de Daniel, por esta razón el presente proyecto está destinado a proporcionar material de estudio sobre el tema.

5.01.01.12 TICs en niños y adolescentes.

A pesar de la existencia de una brecha en la forma de asimilar información entre niños y adolescentes, las nuevas generaciones al estar rodeadas de herramientas tecnológicas están familiarizados con una amplia gama de recursos digitales, por ello esta generación es denominada como Nativos Digitales.

Con el transcurrir del tiempo los métodos de enseñanza tradicionales se vuelven obsoletos ante las generaciones venideras, debido a este avance global la metodología de enseñanza tiene que adaptarse a la par de la sociedad actual, impulsando al uso correcto de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) por medio de un soporte tecnológico como el ordenador o los teléfonos móviles, mismo que forman parte del día a día.

Las TICs se usan en todos los campos de la actividad humana y se pueden considerar extensiones del pensamiento y desarrollo humano, de ahí que analógicamente que las TICs sean imagen y semejanza de la humanidad actual. (Peña, 2011, pág. 4)

Al implementar y fomentar el uso de las TICs a través del Cd interactivo como un innovador método de aprendizaje se pretende alcanzar conocimientos en la enseñanza de las profecías de Daniel a los niños y adolescentes de la Iglesia Adventista de Carapungo, ya que el usuario tendrá la oportunidad de interactuar con el contenido por medio de una pantalla de ordenador.

5.02 Descripción de la Herramienta

5.02.01 Metodología

Se realizará dos encuestas, la primera encuesta estará enfocada a los niños y adolescentes de la Iglesia Adventista de Carapungo, esta encuesta ayudará a conocer si ellos estuviesen interesados en conocer sobre las profecías de Daniel por medio de un CD interactivo. La segunda encuesta será enfocada a los padres de familia y servirá para medir la aceptación de la propuesta.

5.02.02 Encuesta

La herramienta de investigación seleccionada para la recopilación de datos ha sido la encuesta, misma que junto con los resultados y su respectivo análisis darán un aporte sobre la aceptación del producto.

Encuesta para niños

Marca con una X la respuesta que considere apropiada.

1.- ¿Cuántos años tienes?

.....

2.- ¿Has leído la biblia?

Si

No

3.- ¿En dónde aprendes sobre la biblia?

Casa

Escuela

Iglesia

4.- ¿Alguna vez te enseñaron sobre las profecías de Daniel?

Si

No

5.- ¿Usas regularmente un computador?

Si

No

6.- ¿Sabes que es un Cd interactivo?

Si

No

7.- ¿Te gustaría aprender sobre las profecías de Daniel usando un computador?

Si

No

Encuesta para padres

Marca con una X la respuesta que considere apropiada.

1.- ¿Dedica tiempo a enseñar a su hijo/a sobre la biblia?

Si No

2.- ¿Considera usted importante el estudio de las profecías de Daniel dentro del crecimiento espiritual?

Si No

3.- ¿Permite que su hijo/a utilice el computador para el aprendizaje de temas que no conoce?

Si No

4.- ¿Conoce usted lo que es un Cd interactivo?

Si No

5.- ¿Considera usted viable el aprendizaje sobre las profecías de Daniel a través de un computador?

Si No

6.- ¿Estaría usted dispuesto a adquirir un Cd interactivo para el aprendizaje de las profecías de Daniel para su hijo/a?

Si No

7.- ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por la adquisición del Cd interactivo (incluye material complementario)?

2.50 dólares

5.00 dólares

8.- ¿Por qué medio le gustaría informarse del Cd interactivo de las profecías de Daniel?

Redes Sociales.

Informativo de la iglesia.

Volantes.

5.02.03 Resultados

1.- ¿Cuántos años tienes?

Tabla 9: Pregunta uno, encuesta para niños

Variable	Respuesta	Porcentaje
10	3	20%
11	4	26,66%
12	3	20%
13	2	13,33%
14	2	13,33%
15	1	6,66%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

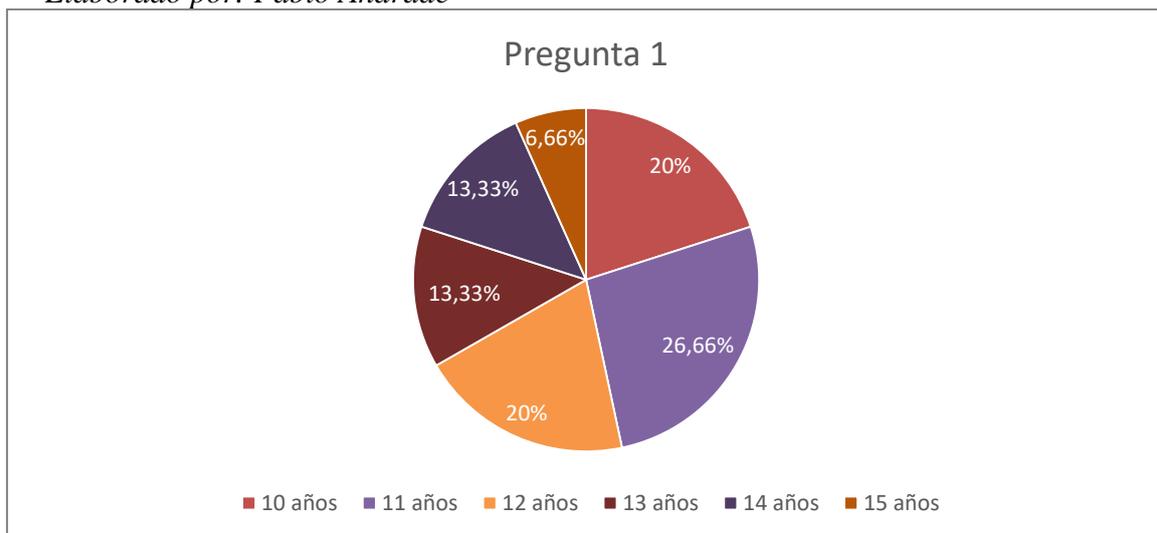


Figura 7: Pregunta uno, encuesta para niños.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 niños encuestados, se muestra que el 20% tienen 10 años, el 26,66% tienen 11 años, el 20% tienen 12 años, un 13,33% tienen 13 años, otro 13,33% tienen 14 años y el 6,66% tiene 15 años.

De estos datos se desprende que la mayoría de los niños encuestados están entre la edad de 10, 11 y 12 años, por lo que el Cd deberá enfocarse más a este rango de edad.

2.- ¿Has leído la biblia?

Tabla 10: Pregunta dos, encuesta para niños

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

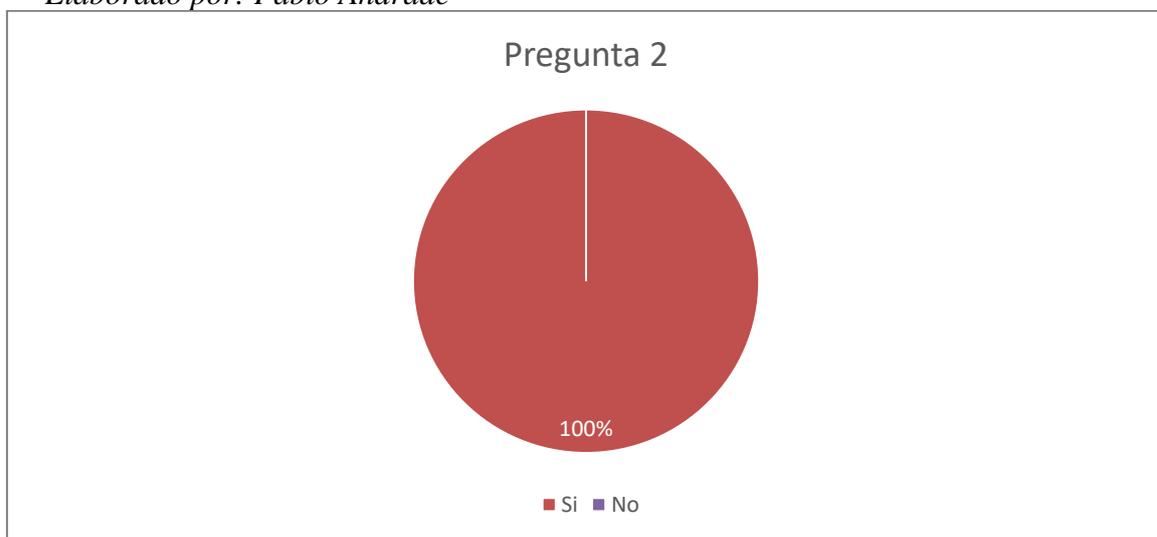


Figura 8: Pregunta dos, encuesta para niños.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 niños encuestados, se puede apreciar que el 100% de ellos alguna vez ha leído la biblia en su vida.

De estos datos se desprende que todos los niños encuestados tienen una noción básica del contenido de la biblia.

3.- ¿En dónde aprendes sobre la biblia?

Tabla 11: Pregunta tres, encuesta para niños

Variable	Respuesta	Porcentaje
Casa	2	13,33%
Escuela	3	20%
Iglesia	10	66,66%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

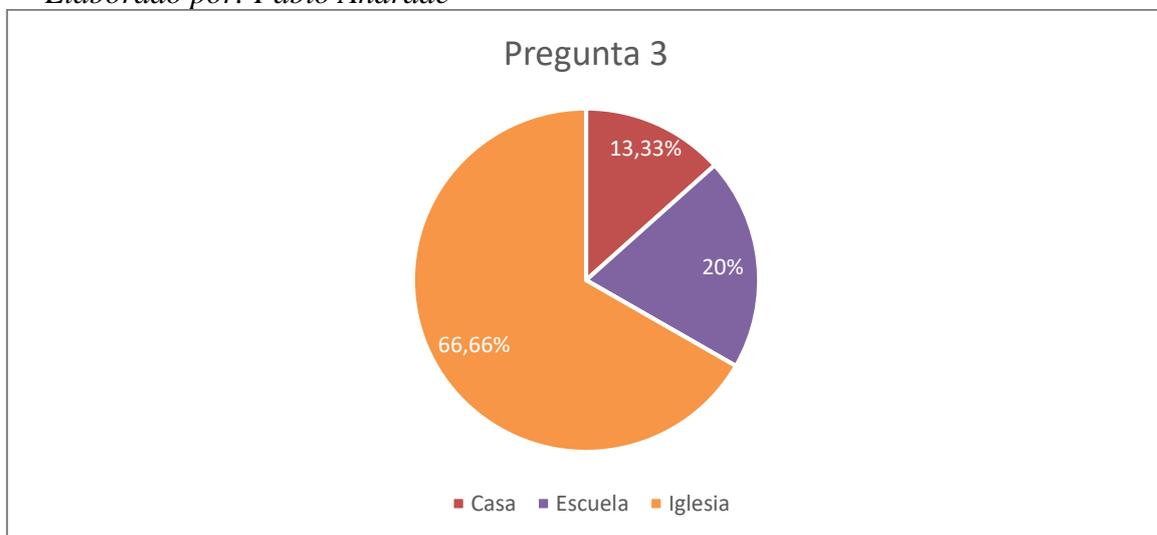


Figura 9: Pregunta tres, encuesta para niños.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 niños encuestados, se muestra que el 13,33% aprende sobre la biblia en casa, el 20% de ellos aprende en la escuela y el 66,66% aprenden sobre la biblia en la iglesia.

De estos datos se desprende que la mayoría de los niños encuestados aprenden de la biblia principalmente por la Iglesia, por lo que se deduce que es factible implementar el Cd interactivo dentro de la clase Juvenil de la Iglesia Adventista de Carapungo.

4.- ¿Alguna vez te enseñaron sobre las profecías de Daniel?

Tabla 12: Pregunta cuatro, encuesta para niños.

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	11	73,33%
No	4	26,66%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

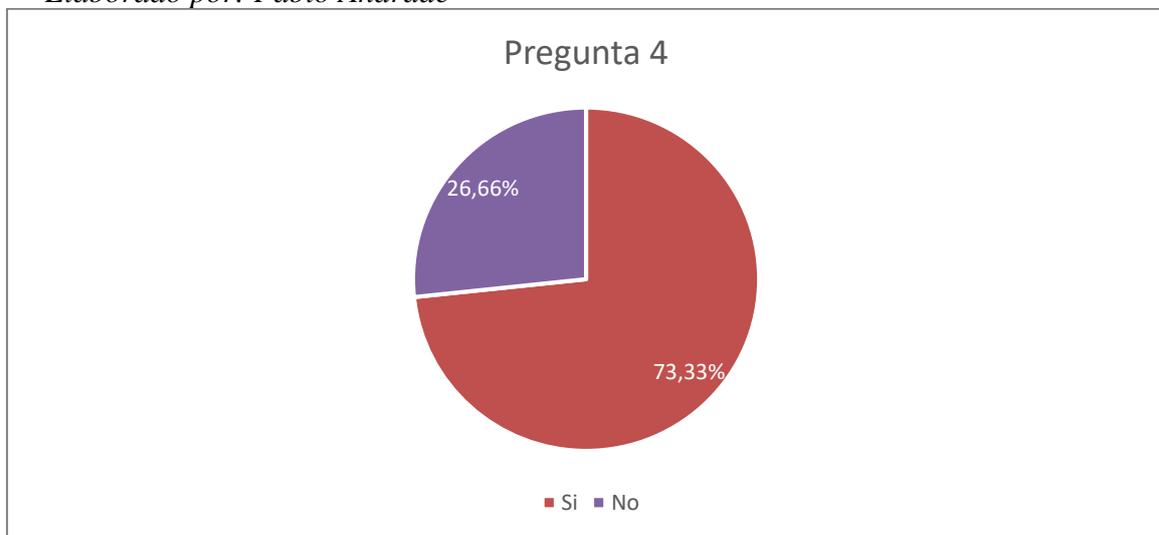


Figura 10: Pregunta cuatro, encuesta para niños.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 niños encuestados, se muestra que el 73% de ellos se les enseñó sobre las profecías de Daniel, mientras que al 26,66% restante no se les ha enseñado sobre las profecías de Daniel.

De estos datos se desprende que la mayoría de los niños encuestados alguna vez en su vida escucharon acerca de estas profecías, es decir, tienen un conocimiento básico, este conocimiento será reforzado y complementado a través del Cd interactivo.

5.- ¿Usas regularmente un computador?

Tabla 13: Pregunta cinco, encuesta para niños

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	8	53,33%
No	7	46,66%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

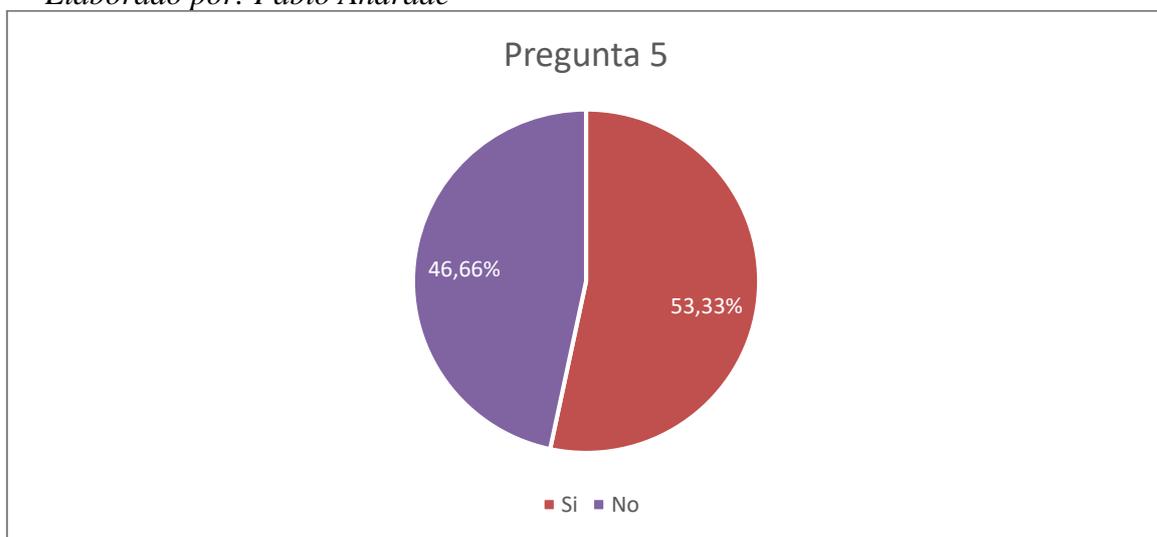


Figura 11: Pregunta cinco, encuesta para niños.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 niños encuestados, se muestra que el 53,33% usan regularmente un computador, el 46,66% restante de ellos no usan un computador regularmente.

De estos datos se desprende que existe mayoría en los niños que usan regularmente un computador, dando a entender que puede ser viable que usen un computador para aprender sobre las profecías de Daniel.

6.- ¿Sabes que es un Cd interactivo?

Tabla 14: Pregunta seis, encuesta para niños

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	3	20%
No	12	80%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

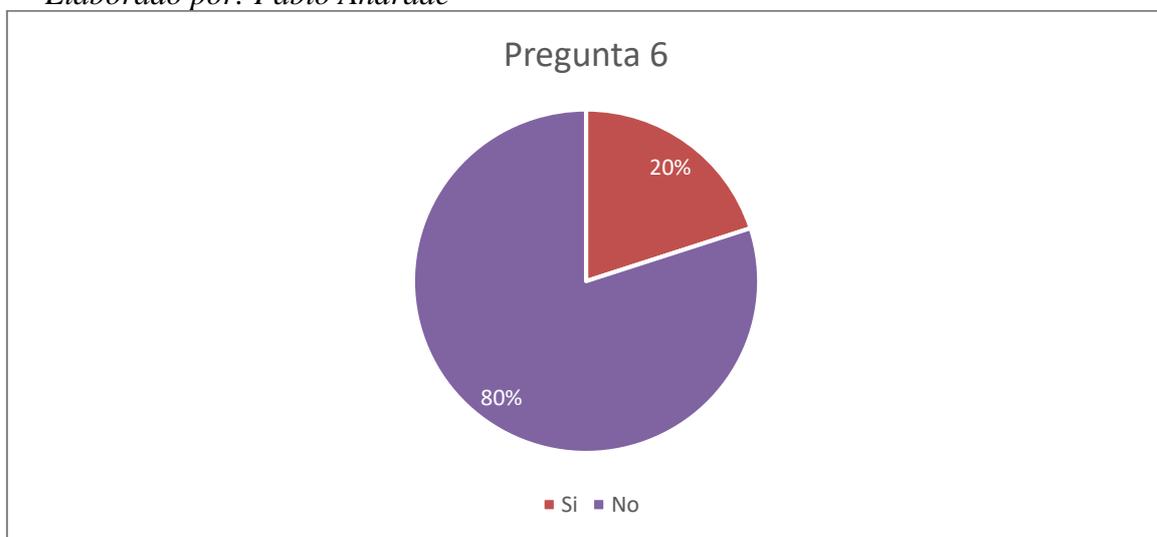


Figura 12: Pregunta seis, encuesta para niños.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 niños encuestados, se muestra que el 20% conoce lo que es un Cd interactivo, mientras que el otro 80% no sabe lo que es un Cd interactivo.

De estos datos se desprende la mayoría de los niños encuestados no conocen lo que es un Cd interactivo, por lo que la implementación del Cd interactivo será innovadora.

7.- ¿Te gustaría aprender sobre las profecías de Daniel usando un computador?

Tabla 15: Pregunta siete, encuesta para niños

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	13	86,66%
No	2	13,33%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

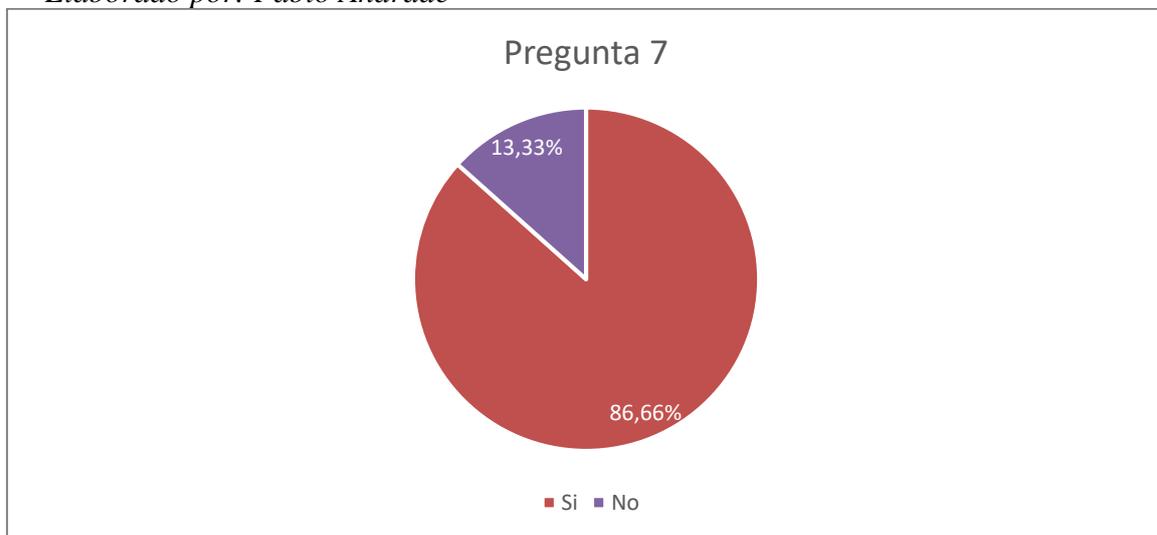


Figura 13: Pregunta siete, encuesta para niños.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 niños encuestados, se muestra que el 86,66% de ellos les interesaría aprender sobre las profecías de Daniel mediante el uso de un computador, por otro lado, un 13,33% no le interesaría aprender sobre las profecías de Daniel mediante un computador.

De estos datos se desprende que es factible implementar el Cd interactivo para usarlo en un computador para así adquirir el conocimiento de las profecías, ya que la mayoría de los niños encuestados afirman que les gustaría aprender por un computador dicho tema.

1.- ¿Dedica tiempo a enseñar a su hijo/a sobre la biblia?

Tabla 16: Pregunta uno, encuesta para padres

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

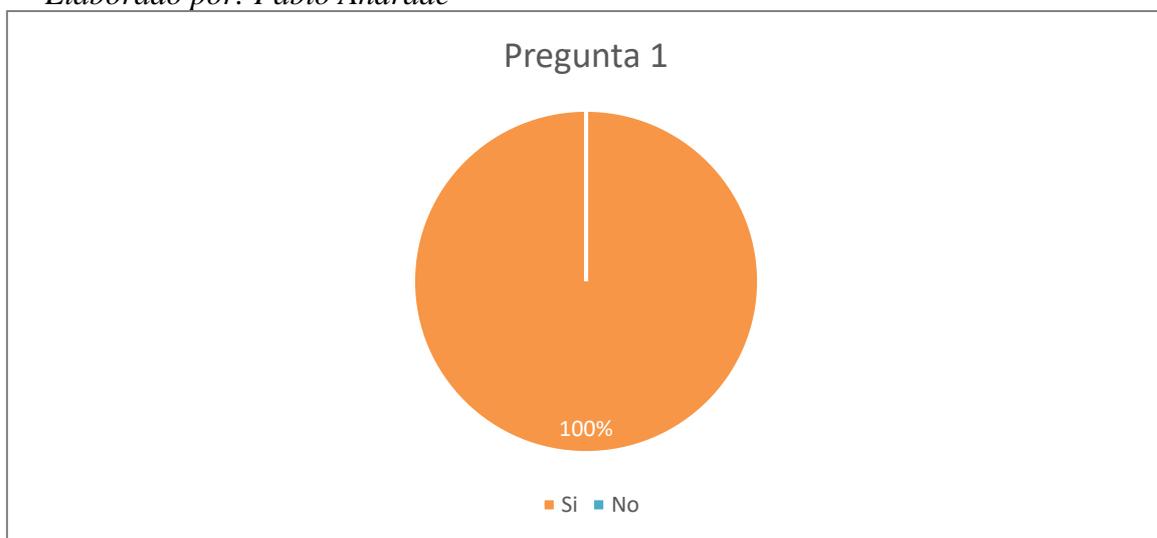


Figura 14: Pregunta uno, encuesta para padres.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 padres encuestados, se muestra que el 100% de ellos dicen dedicar tiempo a enseñar a sus hijos sobre temas de la biblia.

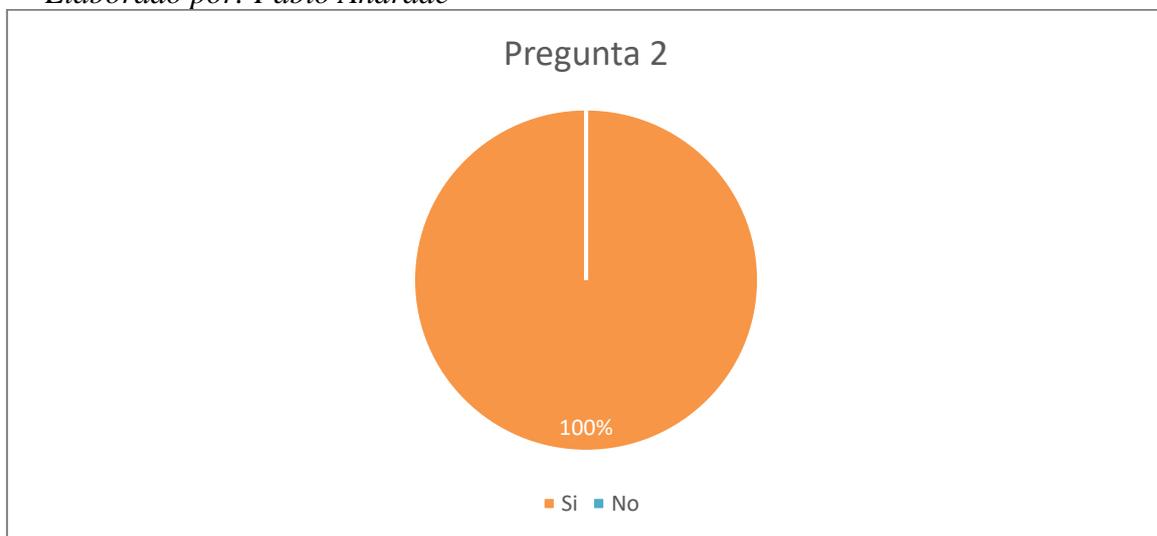
De estos datos se desprende que todos los padres de familia tienen un interés por que sus hijos aprendan de la biblia, dedicando así un tiempo con ellos.

2.- ¿Considera usted importante el estudio de las profecías de Daniel dentro del crecimiento espiritual?

Tabla 17: Pregunta dos, encuesta para padres

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	15	100%
No	0	0%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade



*Figura 15: Pregunta dos, encuesta para padres.
Elaborado por: Pablo Andrade*

Análisis: De los 15 padres encuestados, se muestra que el 100% de ellos consideran importante el estudio de las profecías de Daniel dentro del crecimiento espiritual.

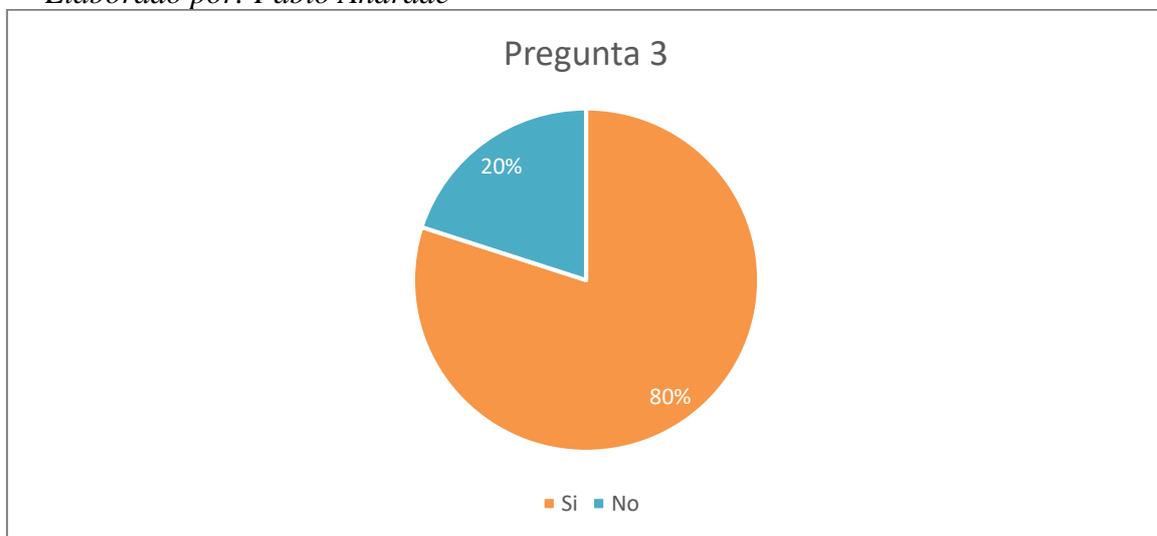
De estos datos se desprende que todos los padres de familia afirman que el conocimiento de las profecías de Daniel son un elemento primordial para el crecimiento espiritual de cada cristiano.

3.- ¿Permite que su hijo/a utilice el computador para el aprendizaje de temas que no conoce?

Tabla 18: Pregunta tres, encuesta para padres

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	12	80%
No	3	20%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade



*Figura 16: Pregunta tres, encuesta para padres
Elaborado por: Pablo Andrade*

Análisis: De los 15 padres encuestados, se muestra que el 80% de ellos permiten el uso del computador a sus hijos para aprender, mientras que el 20% restante no permite su uso.

De estos datos se desprende que la mayoría de los padres de familia permiten a sus hijos usar un computador para aprender, este factor se tomará en cuenta para crear concientización en lo que respecta al uso correcto del computador.

4.- ¿Conoce usted lo que es un Cd interactivo?

Tabla 19: Pregunta cuatro, encuesta para padres

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	10	66,66%
No	5	33,33%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

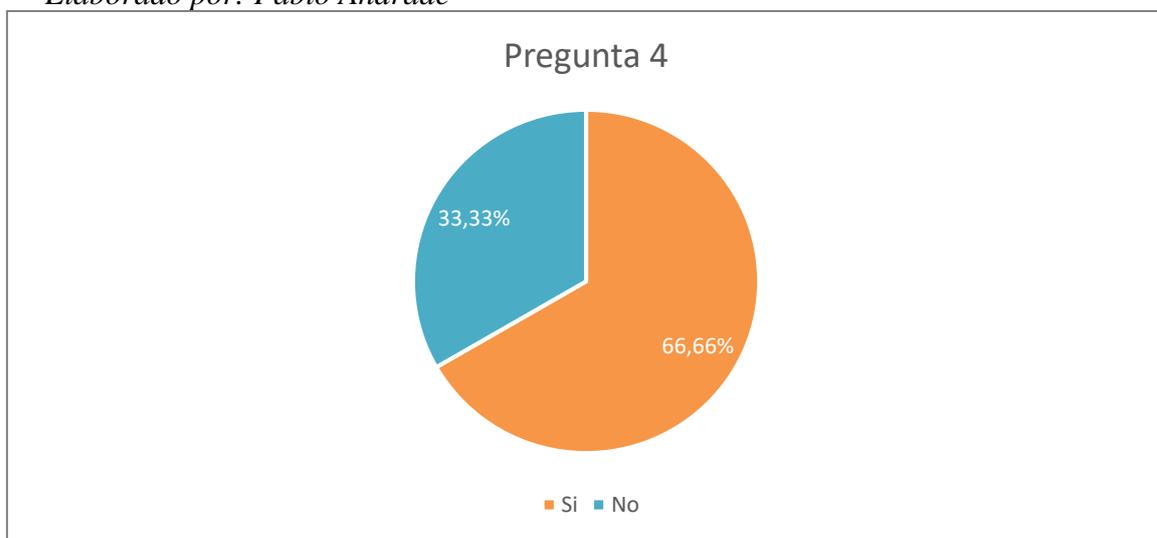


Figura 17: Pregunta cuatro, encuesta para padres.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 padres encuestados, se muestra que el 66,66% de ellos conocen lo que es un Cd interactivo, en contraste un 33,33% no conoce lo que es un Cd interactivo.

De estos datos se desprende que la mayoría de los padres de familia desconocen lo que es un Cd interactivo, por lo que la implementación de este recurso multimedia será innovadora tanto para los niños como para sus padres.

5.- ¿Considera usted viable el aprendizaje sobre las profecías de Daniel a través de un computador?

Tabla 20: Pregunta cinco, encuesta para padres.

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	14	93,33%
No	1	6,66%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

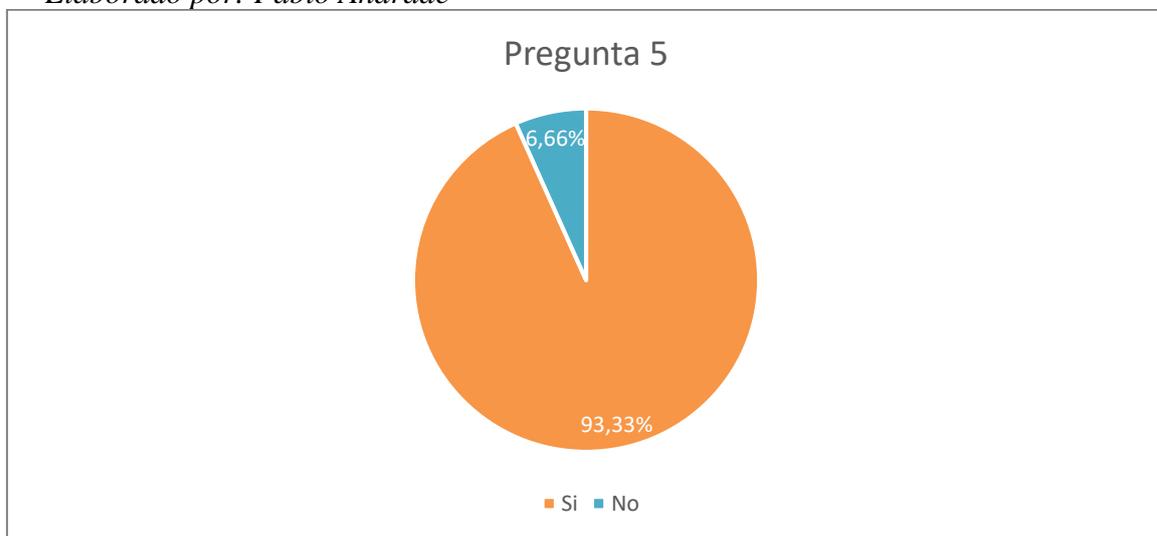


Figura 18: Pregunta cinco, encuesta para padres.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 padres encuestados, se muestra que el 93,33% de ellos consideran viable el aprendizaje de las profecías de Daniel a través de un computador, mientras que un 6,66% no considera viable usar un computador para aprender de las profecías de Daniel.

De estos datos se desprende que el aprendizaje de las profecías de Daniel por medio de un computador es viable debido a que la gran mayoría de los padres de familia encuestados afirman que es un buen medio para conocer del tema.

6.- ¿Estaría usted dispuesto a adquirir un Cd interactivo para el aprendizaje de las profecías de Daniel para su hijo/a?

Tabla 21: Pregunta seis, encuesta para padres.

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	14	93,33%
No	1	6,66%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

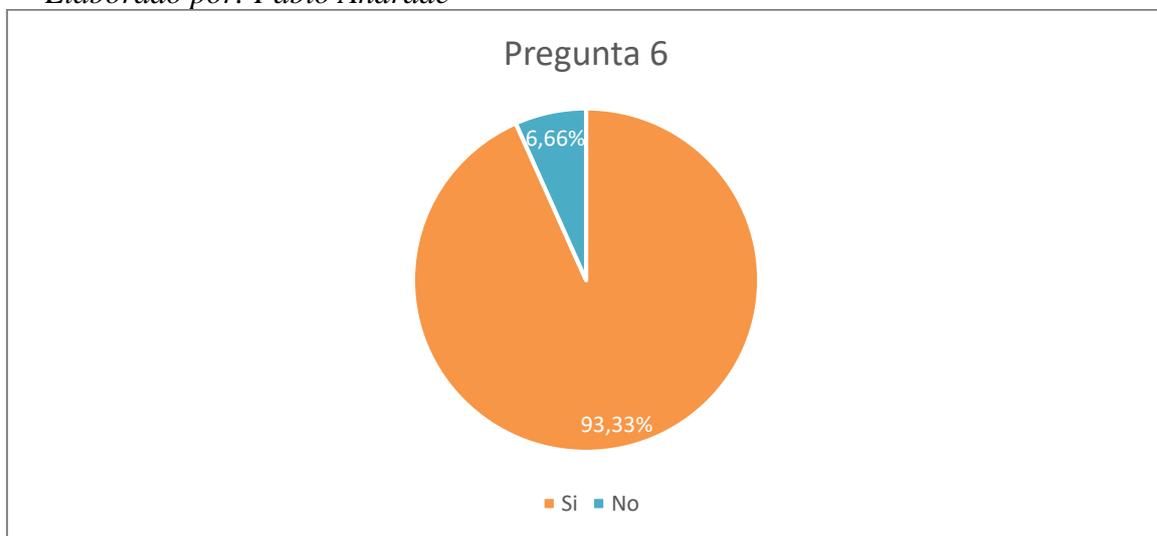


Figura 19: Pregunta seis, encuesta para padres.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 padres encuestados, se muestra que el 93,33% de ellos adquirirían un Cd interactivo sobre las profecías de Daniel para sus hijos, en contraste un 6,66% no estaría dispuesto a adquirir el Cd interactivo para su hijo.

De estos datos se desprende que el proyecto tendría gran aceptación al momento de ser implementado ya que la mayoría de los padres de familia encuestados si estuvieran dispuestos a adquirir el Cd interactivo.

7.- ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por la adquisición del Cd interactivo (incluye material complementario)?

Tabla 22: Pregunta siete, encuesta para padres.

Variable	Respuesta	Porcentaje
2,50 dólares	13	86,66%
5,00 dólares	2	13,33%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

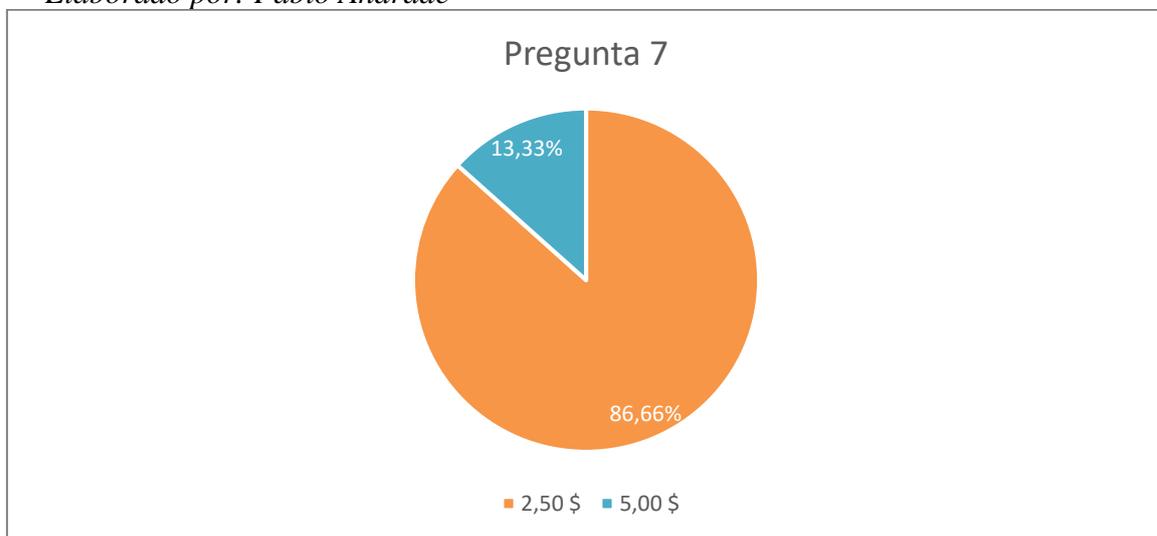


Figura 20: Pregunta siete, encuesta para padres.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 padres encuestados, se muestra que el 86,66% de ellos optarían por pagar 2,50 \$ para adquirir el Cd interactivo, mientras que un 13,33% estarían dispuestos a pagar por el Cd interactivo 5,00 \$.

De estos datos se desprende que el precio estimado a invertir en el Cd interactivo debe ser preferentemente 2,50 dólares la unidad, este factor será tomado en cuenta al momento de realizar estimaciones en relación con la implementación del proyecto.

8.- ¿Por qué medio le gustaría informarse del Cd interactivo de las profecías de Daniel?

Tabla 23: Pregunta ocho, encuesta para padres.

Variable	Respuesta	Porcentaje
Redes Sociales	4	26,66%
Informativo de la Iglesia	10	66,66%
Volantes	1	6,66%
Total	15	100%

Elaborado por: Pablo Andrade

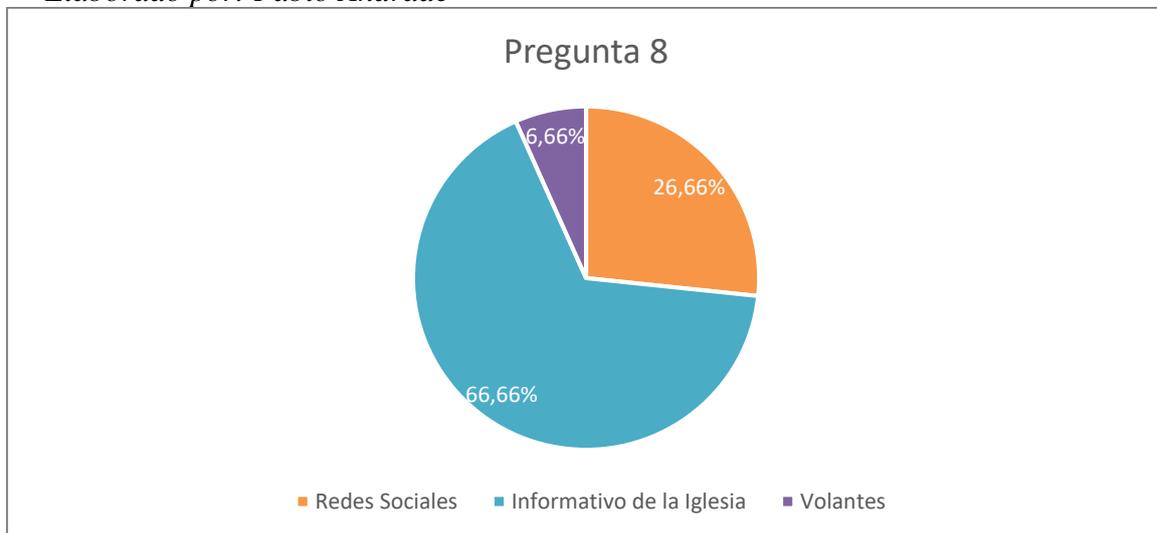


Figura 21: Pregunta ocho, encuesta para padres.

Elaborado por: Pablo Andrade

Análisis: De los 15 padres encuestados, se muestra que el 26,66% de ellos les gustaría informarse sobre el Cd interactivo de las profecías de Daniel a través de Redes Sociales, mientras que el 66,66% optan por informarse por medio del informativo de la Iglesia, y un 6,66% le gustaría informarse por volantes.

De estos datos se desprende que el medio principal debe ser el informativo de la Iglesia Adventista de Carapungo. Como medio secundario será el uso de redes sociales, y como medio auxiliar se empleará los volantes.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

5.03.01 Planificación

5.03.01.01 Propósito

El propósito del presente proyecto es dar a conocer sobre las profecías de Daniel a de niños y adolescentes de la Iglesia Adventista de Carapungo a través de material multimedia, con la creación de un Cd interactivo llamativo se pretender lograr dicho propósito.

5.03.01.02 Usuario

El producto está enfocado a niños y adolescentes de entre 10 a 15 años de la Iglesia Adventista de Carapungo, principalmente a los niños de 10 a 12 años, debido a que son mayoría en dicho grupo.

5.03.01.03 Herramientas

Para la creación de la propuesta del proyecto se emplearon los siguientes programas:

Adobe Illustrator CS6: maquetación, ilustraciones y artes gráficas

Adobe Flash CS6: animaciones y programación.

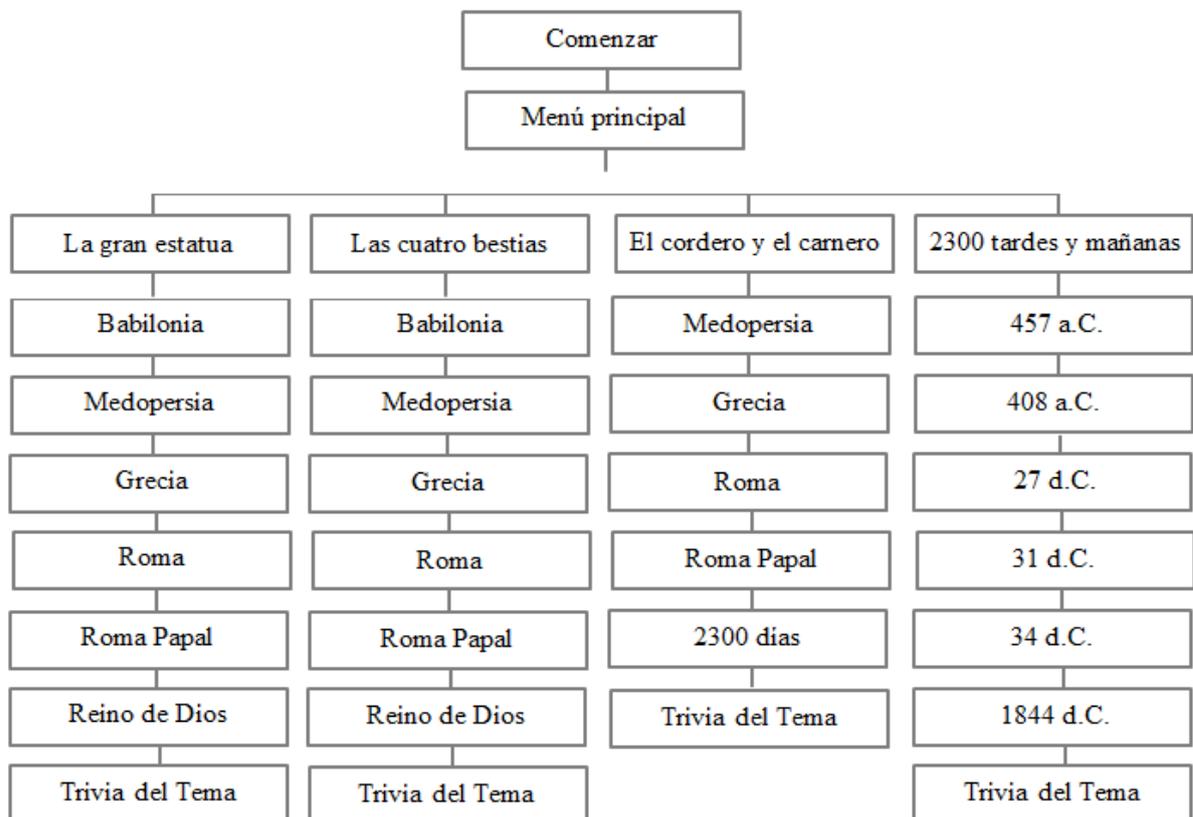
5.03.01.04 Desarrollo

Proceso de Ilustración: Se recopiló la debida información de 4 profecías del libro de Daniel y a partir del relato bíblico se interpretó e ilustró los personajes y escenarios respectivos. A su vez se desarrolló la interfaz del contenido.

Proceso de Animación: con las ilustraciones realizadas previamente se realizó animaciones repetitivas a cada elemento para que el contenido no sea estático.

Proceso de Programación: una vez animado el contenido, mediante el lenguaje de programación ActionScript 3.0 se enlazó las escenas y los fotogramas correspondientes.

5.03.01.05 Mapa de Contenido



*Figura 22: Mapa de contenido
Elaborado por: Pablo Andrade*

5.03.02 Diseño

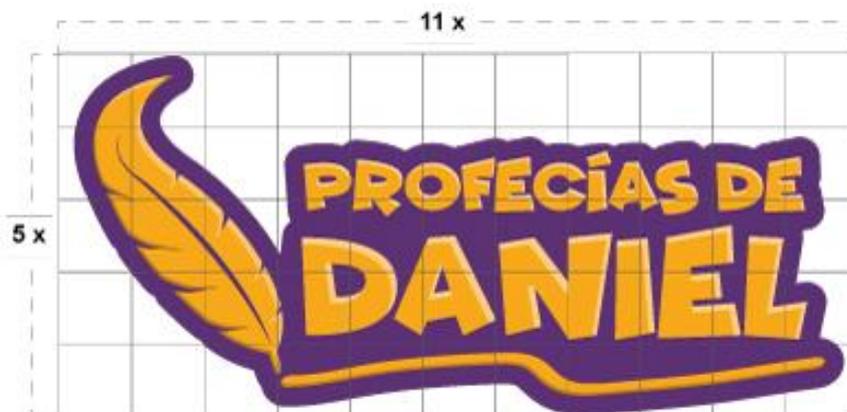
5.03.02.01 Imagen Corporativa

Logotipo

Para la creación del logotipo se empleará una tipografía legible y llamativa en relación al grupo objetivo; la pluma utilizada en el logotipo hace referencia a la expresión conocida en la Iglesia Adventista como “pluma inspirada”. Esta expresión a su vez hace referencia al espíritu de profecía, es decir, el espíritu que inspiró a los profetas, siendo Daniel uno de los muchos profetas del pueblo de Dios.



*Figura 23: Logotipo
Elaborado por: Pablo Andrade*



*Figura 24: Grafimetría
Elaborado por: Pablo Andrade*

Colores

El uso correcto de los colores dentro de la imagen corporativa del Cd interactivo serán un complemento que tendrá relación a la temática, cada color tiene su connotación psicológica: el color púrpura se asocia a la espiritualidad y seriedad del tema, el color naranja es un color sumamente llamativo asociado con la alegría infantil y el entusiasmo juvenil, y el color blanco está asociado a la pureza y divinidad.

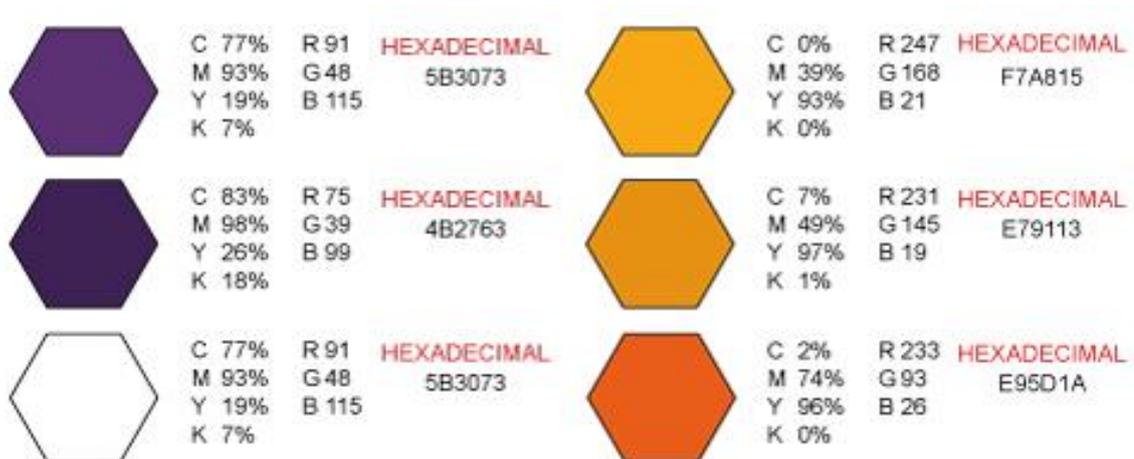


Figura 25: Cromática
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 26: Aplicaciones
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 27: Reducciones
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 28: Usos incorrectos
Elaborado por: Pablo Andrade

Tipografía

Para el desarrollo del proyecto se utilizaron dos fuentes tipográficas llamativas y legibles.

FunHouse: tipografía usada para títulos, menús, botones y logotipo.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ? ! + - , . : [{ < > =

Figura 29: Tipografía FunHouse
Elaborado por: Pablo Andrade

Letters for Learn: tipografía usada para contenido de textos en general.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¿ ? ! | * - , . ; : " " [{ < > =

Figura 30: Tipografía Letters for Learn
Elaborado por: Pablo Andrade

Botones



Figura 31: Botones menú principal.
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 32: Botones navegación de escenas
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 33: Botones menús desplegables

Elaborado por: Pablo Andrade

Perfil de personajes



*Figura 34: Personaje Daniel
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil físico

Daniel, profeta de Israel en el cautiverio de Babilonia y Medo Persia, hombre de estatura promedio y de buen parecer, tiene los ojos cerrados debido a que está en constante oración.

Perfil Psicológico

Actúa con sabiduría y prudencia en sus actos, conforme va madurando su dependencia hacia Dios va en aumento, posee una sublime reverencia y respeto hacia Dios.

Perfil Social

Su personalidad muestra un profundo interés y preocupación por el destino de su pueblo Israel durante su exilio, al ser profeta es la voz de Dios para el pueblo y testimonio para sus gobernadores.



*Figura 35: Personaje Estatua de Nabucodonosor
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Estatua de Nabucodonosor realizada con 4 distintos metales: cabeza de oro, brazos y pecho de plata, vientre y muslos de bronce y piernas de hierro. Los pies son una mezcla de hierro con barro cocido, está situada sobre la tierra.

Perfil Psicológico

Al tratarse de una estatua sin uso de razón no posee un perfil psicológico.

Perfil Social

Representa los cuatros reinos que gobernarían la tierra hasta el regreso de Jesús. Cada metal corresponde a un reino: Babilonia, Medo Persia Grecia y Roma. Sus pies representan Roma Religiosa.



*Figura 36: Personaje Primera bestia
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Primera bestia de la visión de Daniel, su aspecto es semejante a un león macho, su pelaje es amarillo y su melena de color marrón, posee dos alas de águila.

Perfil Psicológico

Al ser el león una bestia salvaje posee un carácter fuerte e imponente para ejercer su dominio sobre los demás.

Perfil Social

Dentro del contexto histórico representa el reino de Babilonia, dicho reino poseía como emblema un león alado.



*Figura 37: Personaje Segunda bestia
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Segunda bestia de la visión de Daniel, su aspecto es semejante a un oso pardo de color completamente café, posee tres costillas en su boca y cojea porque tiene una pata más grande que la otra.

Perfil Psicológico

El oso, por ser una bestia salvaje posee un carácter agresivo y dominante.

Perfil Social

Esta bestia representa el reino de Medo Persia. La superioridad que tenían los Medos sobre los Persas está representada en la descripción que da el profeta sobre una pata más grande que la otra, las costillas representan los 3 reinos que conquisto Medo Persia para tener su dominio, Libia, Egipto y su predecesor Babilonia.



*Figura 38: Personaje Tercera bestia
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Tercera bestia de la visión de Daniel, su aspecto es semejante a un leopardo, es veloz y su cuerpo está repleto de manchas negras, posee cuatro cabezas y cuatro grandes alas.

Perfil Psicológico

Esta bestia salvaje posee velocidad, astucia y agilidad en sus estrategias de conquistas.

Perfil Social

Esta bestia representa el reino de Grecia bajo el liderazgo de Alejandro Magno, las cuatro cabezas son los 4 Generales que dividieron y dirigieron Grecia tras la muerte de Alejandro Magno.



*Figura 39: Personaje Cuarta bestia
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Cuarta bestia de la visión de Daniel, su aspecto es semejante a un dragón de color rojo escarlata, posee diez cuernos blancos sobre su cabeza, tiene dientes y garras de hierro con las que destroza todo a su paso.

Perfil Psicológico

Esta bestia tiene un carácter y temperamento sumamente agresivo y destructivo con todo lo que está a su paso, ya que lo destruye y despedaza.

Perfil Social

Esta bestia representa el reino de Roma, el hierro en los dientes y garras que destroza todo a su paso representa la fuerza y el poder del imperio romano, los diez cuernos sobre su cabeza representan 10 reinos por parte de las tribus bárbaras del norte que se establecieron en Roma.



*Figura 40: Personaje Cuerno pequeño
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Cuerno pequeño que surge derribando 3 cuernos de la cabeza de la cuarta bestia, tiene ojos y boca con la que habla blasfemias y arrogancias contra Dios.

Perfil Psicológico

Posee un carácter soberbio, lleno de astucia y mentiras para engañar y manipular reinos.

Perfil Social

Este cuerno representa un poder que surgiría dentro del mismo imperio Romano, este cuerno surgiría derivando a 3 de los cuernos de la cuarta bestia, esto representa el Poder Papal de la Iglesia Católico-Romana, los 3 cuernos que deriva son las 3 tribus bárbaras (Hérulos, Vándalos y Ostrogodos) que destruyó para tener su poder.



Figura 41: Personaje Macho cabrío
Elaborado por: Pablo Andrade

Perfil Físico

Macho cabrío de la visión de Daniel, posee dos cuernos macizos, un cuerno más grande que el otro, su pelaje es de color blanco.

Perfil Psicológico

Esta bestia aparece hiriendo y pisoteando todo a su paso, por lo que tiene un carácter airado y pleitero.

Perfil Social

Esta bestia representa el reino de Medo Persia, la diferencia entre los cuernos representa la superioridad que tenían los Medos sobre los persas.



*Figura 42: Personaje Cordero
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Cordero de la visión de Daniel, es esponjoso y lanudo de color blanco, posee un gran cuerno notable entre sus ojos. Tiene una agilidad y velocidad tal que cuando corre no pisa la tierra.

Perfil Psicológico

Posee una valentía y coraje para enfrentarse al carnero y vencerlo.

Perfil Social

Esta bestia representa el reino de Grecia, el cuerno entre sus ojos representa el primer rey de dicho reino, el reconocido Alejandro Magno, siendo que en apenas 7 años logro establecer su imperio y dominar las otras naciones.



*Figura 43: Personaje Anciano de días
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Anciano de días, está sentado sobre un trono brillante y dorado situado en el cielo, posee vestimentas blancas y su cabello es semejante a la blanca lana. Tiene libros en derredor suyo.

Perfil Psicológico

Tiene sabiduría divina y un criterio perfecto para juzgar conforme a las obras y conocimientos de todos.

Perfil Social

Cumple la función de abrir los libros para juzgar, esto representa el juicio a la humanidad en el santuario del cielo.



*Figura 44: Personaje Varón Gabriel
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Varón Gabriel, mensajero de Dios, ser celestial, viste de un manto puramente blanco, tiene una aurora en la cabeza para dar una connotación angelical.

Perfil Psicológico

Tiene un carácter sumiso y le gusta ayudar a dar entendimiento a Daniel.

Perfil Social

Aparece para explicar una de las visiones a Daniel y darle fuerzas y aliento.



Figura 45: Personaje Jesús
Elaborado por: Pablo Andrade

Perfil Físico

Hijo de hombre, el mesías de Israel, el ungido de Dios, Jesús, coronado en gloria, poder y majestad para traer el reino de los cielos a la tierra. Se encuentra sobre una nube y tiene un arcoíris alrededor suyo.

Perfil Psicológico

Su personalidad está llena de bondad, tiene carisma, empatía y es alegre.

Perfil Social

El ungido de Dios cumple el plan de Salvación siendo el intercesor entre Dios y la humanidad, muriendo por los pecados del mundo.



*Figura 46: Personaje Poder papal
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Figura representativa del Poder Papal, posee una vestimenta de túnicas blancas e implementos dorados para transmitir santidad. Tiene una cruz en su pecho, en su cabeza una mitra dorada y un cetro en su mano.

Perfil Psicológico

Posee un carácter blasfemo y soberbio, lleno de astucia y mentiras para engañar y manipular reinos.

Perfil Social

Representa el poder sucesor del reino de Roma, es decir, Roma Religiosa, y como su representante el Poder Papal.



*Figura 47: Personaje Capitán Berthier
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Capitán Berthier, usa vestimentas características del ejército Francés del siglo XVII, tiene una espada en su mano, un sombrero negro en su cabeza y condecoraciones en su uniforme.

Perfil Psicológico

Temerario comandante del ejército Francés, posee valentía para realizar sus hazañas.

Perfil Social

Su función en la historia es quitar los bienes de la Iglesia Católica y llevar preso al papa Pío VI terminando con la supremacía del Poder Papal.



*Figura 48: Personaje Juan el bautista
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Juan el bautista, varón formidable, tiene vestimentas hechas con pelos de camello, está situado en el río Jordán.

Perfil Psicológico

Tiene un carácter entusiasta por preparar el camino al mesías, posee una sublime reverencia y respeto hacia Dios.

Perfil Social

Bautiza a la gente a la orilla del río Jordán, cumple la función de ungir al Santo de los Santos y predicar en el río Jordán el arrepentimiento de corazón exhortando al bautizo para el perdón de los pecados.



Figura 49: Personaje Rey
Elaborado por: Pablo Andrade

Perfil Físico

Figura representativa de los reyes que el Poder Papal controló en su supremacía, tiene cetro y corona junto a vestimentas ostentosas que connotan la riqueza y el poder.

Perfil Psicológico

Reyes soberbios y vanidosos que buscaban el poder en esta vida y en la venidera.

Perfil Social

Movieron sus ejércitos e influencias para hallar el favor del Poder Papal, mandando a capturar a los herejes.



*Figura 50: Personaje Soldado Romano
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Figura representativa del ejercito Romano, tiene capa y detalles de color rojo en su casco, su armadura es de hierro, tiene una espada en una mano y un escudo en la otra.

Perfil Psicológico

Posee un temperamento airado y una predisposición por cumplir sus órdenes.

Perfil Social

Su función es llevar a cabo las ordenes que el emperador diera, principalmente encarcelar a los cristianos fieles.



*Figura 51: Personaje Mártir cristiano
Elaborado por: Pablo Andrade*

Perfil Físico

Figura representativa de los Mártires Cristianos, posee una vestimenta sencilla, tiene ataduras de encarcelamiento.

Perfil Psicológico

Tiene un carácter sumiso y un amor abnegado al evangelio de Dios, no le importa ser encarcelado y sufrir por testimonio de Cristo.

Perfil Social

Da testimonio para que las personas lleguen a convertirse a los caminos de Dios y serle fiel hasta la muerte.

Retícula

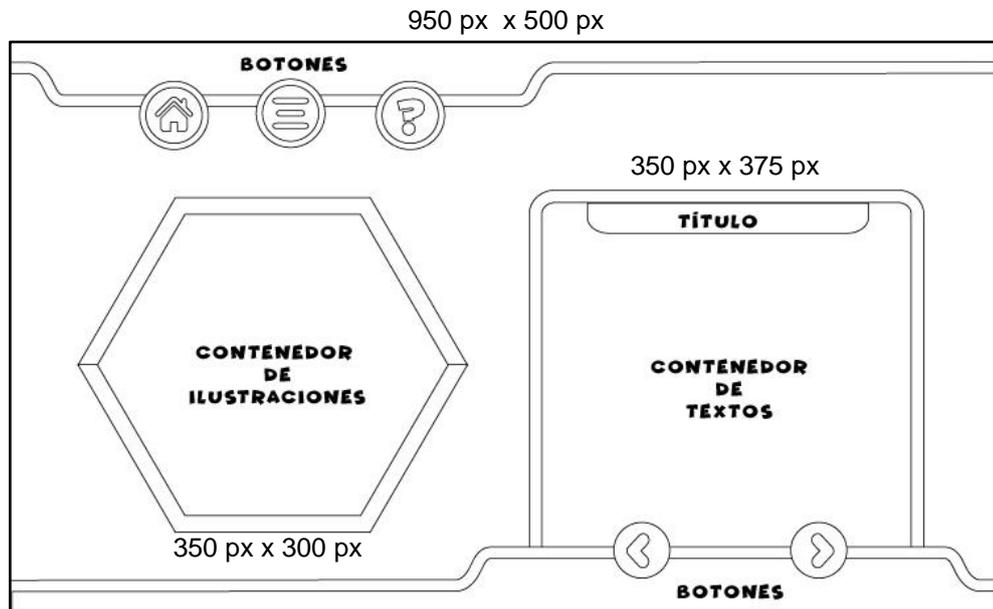


Figura 52: Retícula Cd interactivo
Elaborado por: Pablo Andrade

5.03.03 Producción



Figura 53: Interfaz menú principal
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 54: Interfaz La gran estatua
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 55: Interfaz Las cuatro bestias
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 56: Interfaz Cordero y Carnero
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 57: Interfaz 2300 tardes y mañanas
Elaborado por: Pablo Andrade

5.03.03.01 Programación

Código para volver al menú

```
stop();  
  
botoncasa.addEventListener(MouseEvent.CLICK, volveralmenu);  
  
function volveralmenu(e:MouseEvent):void  
{  
    iralmenu.gotoAndPlay ("sigue");  
}
```

Código para menú desplegable

```
stop();  
  
menu.addEventListener(MouseEvent.CLICK, desplegar);  
  
function desplegar(e:MouseEvent) :void  
{  
    gotoAndPlay("sigue");  
}  
  
menu.removeEventListener(MouseEvent.CLICK, desplegar);  
  
botonA.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ocultarx1);  
  
function ocultarx1(e:MouseEvent):void  
{  
    gotoAndPlay("vuelve");  
}
```

Código para botones anterior y siguiente

```
flecha1.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sig1);  
  
function sig1(e:MouseEvent):void  
{  
    nextFrame ();  
}  
  
flecha2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, sig2);
```

```
function sig2(e:MouseEvent):void  
{    prevFrame ();    }
```

Código para enlace de escenas

```
estatua.addEventListener(MouseEvent.CLICK,panelestatua);
```

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

```
{    gotoAndStop(1,"estatua");    }
```

```
bestias.addEventListener(MouseEvent.CLICK,panelbestias);
```

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

```
{    gotoAndStop(1,"bestias");    }
```

```
cordero.addEventListener(MouseEvent.CLICK,panelcordero);
```

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

```
{    gotoAndStop(1,"carnero");    }
```

```
tardes.addEventListener(MouseEvent.CLICK,panelmananas);
```

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

```
{    gotoAndStop(1,"2300");    }
```

5.03.03.02 Navegación

La navegación del Cd interactivo esta realizada de tal forma que el usuario puede desplazarse fácilmente entre fotogramas y escenas, su contenido posee animaciones complementadas con sonido y una breve explicación presentada y descrita de tal forma que el usuario no se fatigue visualmente y aprenda sobre el tema en cuestión, fomentando así el interés por aprender sobre las profecías de Daniel.

5.03.03.03 Marketing y Difusión

A través de una campaña de difusión se dará a conocer a Padres, niños y adolescentes de la Iglesia Adventista de Carapungo la existencia y el contenido del Cd interactivo sobre las profecías de Daniel, incentivando a adquirir el producto para su aprendizaje.

Grupo Objetivo

Género: Masculino – Femenino.

Edad: niños y adolescentes de 10 a 15 años.

Nivel Socioeconómico: Medio.

Ubicación geográfica: Iglesia Adventista de Carapungo, Quito, Ecuador.

Ocupación: Estudiantes.

Problemas Comunicacionales

Información: el grupo objetivo desconoce el nombre, logotipo, contenido, diseños del Cd interactivo.

Persuasión: al ser un producto nuevo no existen estrategias que logren persuadir a su uso.

Mantenimiento: Por ser un producto nuevo no se ha generado recuerdo del Cd interactivo en la mente del grupo objetivo.

Objetivos comunicacionales

Información: Difundir el nombre, logotipo, contenido del Cd interactivo.

Medios:

- Afiche (Ubicado en el espacio informativo de la Iglesia)
- Roll up (Ubicado en la entrada de la Iglesia)

Persuasión: persuadir al grupo objetivo a su uso destacando su contenido e interactividad

Medios:

- Videoclip (Presentado en el espacio de noticias de la Iglesia)
- Fan Page (Presentando publicaciones en Facebook)

Mantenimiento: recordar el logotipo del Cd interactivo y su contenido.

Medios:

- Material P.O.P. (Llaveros)
- Folleto (Cuadernillo de actividades)

Estrategia Creativa

Beneficio Racional: crecimiento espiritual, aprendizaje e interactividad.

Mensaje básico: aprende y conoce de las profecías de Daniel

Tono: Indiferente

Estilo: Infantil

Insigth: Conociendo e interactuando con las profecías de Daniel.

Reason Why

Beneficio Racional: se tomó a consideración como beneficio racional el crecimiento espiritual y aprendizaje de las profecías de Daniel debido a que precisamente el objetivo del CD interactivo es dar a conocer dicha temática.

Mensaje básico: Con la implementación de CD interactivo los niños y adolescentes podrán aprender y conocer de las profecías de Daniel.

Tono: Indiferente porque no existe material multimedia con el que competir.

Estilo: Infantil por el grupo objetivo al que está enfocado el CD interactivo.

Insigth: Conociendo e interactuando con las profecías de Daniel va acorde al propósito del CD interactivo en relación con su grupo objetivo.

Eje de Campaña: Adquiere conocimientos de forma interactiva.

Slogan: Conoce e interactúa con las profecías de Daniel.

Plan de Medios

Medios principales

- Afiche – Roll Up

Medios Secundarios:

- VideoClip – Fan Page

Medios Auxiliares:

- Material P.O.P. – Folleto



Figura 58: Afiche
Elaborado por: Pablo Andrade



*Figura 59: Roll Up
Elaborado por: Pablo Andrade*



Figura 60: Perfil Facebook
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 61: Portada Facebook
Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 62: Post 1 Facebook
Elaborado por: Pablo Andrade



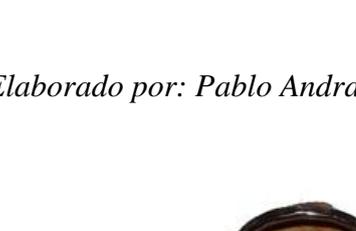
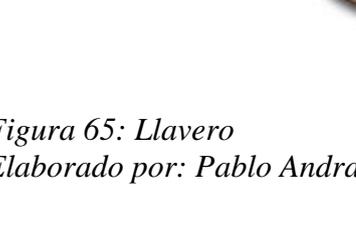
Figura 63: Post 2 Facebook
Elaborado por: Pablo Andrade



*Figura 64: Fan Page en Facebook
Elaborado por: Pablo Andrade*

Tabla 24: StoryBoard

Story Board		
Escena	Descripción	
	Duración 2:08''	Aparece el logotipo de la IASD
	Sonido: Sin Instrumental	
	Duración 7:21''	Aparece texto e ilustración
	Sonido: PurplePlanet	Narrador: ¿Sabes qué significan los metales en la estatua de Nabucodonosor?
	Duración 9:23''	Aparece texto e ilustraciones
	Sonido: PurplePlanet	Narrador: ¿Sabes qué representan las 4 bestias de la visión de Daniel?

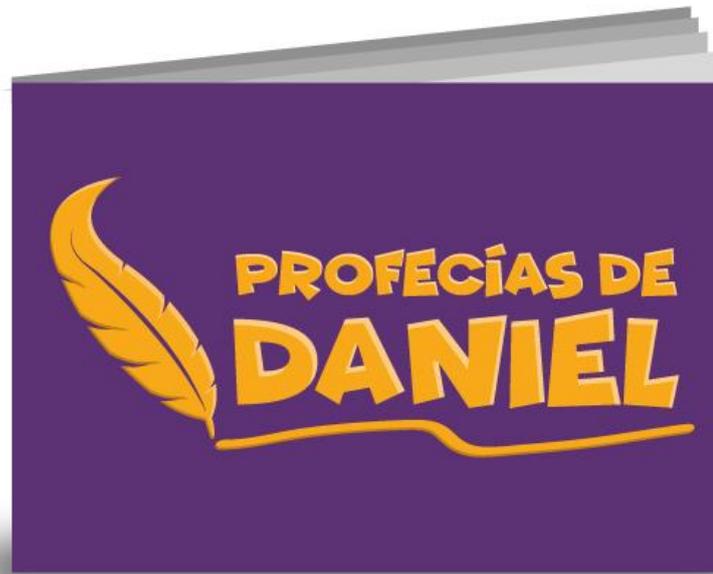
Escena	Descripción	
	Duración 6:00''	Aparece texto e ilustración
	Sonido: PurplePlanet	Narrador: ¿Conoces la identidad del cuerno pequeño?
	Duración 2:09''	Aparece texto
	Sonido: PurplePlanet	Narrador: Próximamente
	Duración 8:18''	Aparece Logotipo del CD
	Sonido: PurplePlanet	Narrador: Profecías de Daniel, un Cd interactivo donde encontraras todo esto y mucho más.
	Duración 4:06''	Aparece texto y Logotipo del CD se desplaza
	Sonido: PurplePlanet	Narrador: Adquiérello a tan solo 2,50 \$

Elaborado por: Pablo Andrade



Figura 65: Llavero

Elaborado por: Pablo Andrade



*Figura 66: Folleto
Elaborado por: Pablo Andrade*

Tabla 25: Presupuesto Medios Principales

Concepto	Valor	Cantidad	Inversión
Afiche	\$ 2.00	1	\$ 2.00
Roll Up	\$ 50.00	1	\$ 50.00
		Total	\$ 52.00

Elaborado por: Pablo Andrade

Tabla 26: Presupuesto Medios Secundarios

Concepto	Valor	Cantidad	Inversión
Fan Page	\$ 15.00	2 post	\$ 30.00
Videoclip	\$ 45.00	1	\$ 45.00
		Total	\$ 75.00

Elaborado por: Pablo Andrade

Tabla 27: Presupuesto Medios Auxiliares

Concepto	Valor	Cantidad	Inversión
Llaveros	\$ 0.50	15	\$ 7.50
Folleto	\$ 1,50	15	\$ 22,5
		Total	\$ 7.50

Elaborado por: Pablo Andrade

Tabla 28: Presupuesto Producción

Concepto	Valor
Diseño de Afiche	\$ 15.00
Diseño de Roll Up	\$ 15.00
Arte de Portada Fan Page	\$ 10.00
Arte de Perfil Fan Page	\$ 10.00
Arte de Post 1 Fan Page	\$ 15.00
Arte de Post 2 Fan Page	\$ 15.00
Realización videoclip	\$ 45.00
Diseño de Llaveros	\$ 10.00
Diseño del folleto	\$ 60,00
Total	\$ 195.00

Elaborado por: Pablo Andrade

Tabla 29: Flow Chart

FLOW CHART	
Medios Principales	
Soporte	Inversión
Afiche	\$ 2.00
Roll Up	\$ 50.00
Total	\$ 52.00
Medios Secundarios	
Soporte	Inversión
Fan Page	\$ 30.00
Videoclip	\$ 45.00
Total	\$ 75.00
Medios Auxiliares	
Soporte	Inversión
Llaveros	\$ 7.50
Folleto	\$ 60,00
Subtotal	\$ 194.50
Producción	\$ 195.00
Medios y Producción	\$ 389.50
10% Imprevistos	\$ 38.95
Total	\$ 428,45

Elaborado por: Pablo Andrade

CAPÍTULO VI

6. Aspectos administrativos

6.01 Recursos

6.01.01 Técnicos – Tecnológicos

Software:

- Adobe Illustrator
- Adobe Flash
- Microsoft Office 2010

Hardware:

Computador

- Sistema Operativo: Windows 10
- Procesador: Intel(R) Core(TM) i7-6500U CPU @ 2.50GHz
- RAM: 4 GB
- Tipo de Sistema 64 bits

6.01.02 Humanos

En colaboración con varios individuos que participaron en el desarrollo del proyecto se realizó eficazmente la recopilación de información para el mismo

- Investigador
- Niños y adolescentes de la Iglesia Adventista de Carapungo
- Padres de familia

- Maestros de Escuela Sabática
- Congregación de la Iglesia

6.01.03 Económicos

Para la aplicación del proyecto y todo lo que abarca su realización el factor económico es autogestionado por el autor.

6.02 Presupuesto

6.02.01 Gastos Operativos

Tabla 30: Gastos Operativos, 2019

	Valor		Financiación			
	Unidad	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Bibliografía						
a) Fotocopias	0,05	300			X	\$ 15,00
b) Internet	15,00	1			X	\$ 15,00
c) Anillados	1,50	2			X	\$ 3,00
d) Hojas	0,02	300			X	\$ 6,00
2. Viajes y viáticos						
a) Pasajes	0,25	32			X	\$ 8,00
b) Viáticos	1,50	8			X	\$ 12,00
3. Análisis y manejo de información						
Computador	0,00	0,00			X	\$ 0,00
4. Documento final						
a) Impresión	25,00	2			X	\$ 50,00
b) Empaste	20,00	2			X	\$ 40,00
					TOTAL	\$ 149,00

Elaborado por: Pablo Andrade

6.02.02 Aplicación del proyecto

Tabla 31: Aplicación del proyecto, 2019

	Valor		Financiación			
	Unidad	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
1. Artes Gráficas					X	
a) Arte Cd	10,00	1			X	10,00
b) Arte afiche	15,00	1			X	15,00
c) Arte Roll Up	15,00	1			X	15,00
d) Fan Page Perfil	10,00	1			X	10,00
e) Fan Page Portada	10,00	1			X	10,00
f) Fan Page Post 1	15,00	1			X	15,00
g) Fan Page Post 2	15,00	1			X	15,00
h) Edición Videoclip	15,00	1			X	15,00
g) Arte llaveros	10,00	1			X	10,00
g) Maquetación del Folleto	60,00	1			X	60,00
h) Arte empaque	10,00	1			X	10,00
2. Documento final					X	
a) Cd impresión	0,80	15			X	12,00
b) Afiche	2,00	1			X	2,00
c) Roll Up	50,00	1			X	50,00
d) Fan Page	30,00	1			X	30,00
e) Videoclip	45,00	1			X	45,00
f) Llaveros	0,50	15			X	7,50
g) Folleto	1,50	15			X	22,50
h) Empaque	1,20	15			X	22,50
					TOTAL	376,50

Elaborado por: Pablo Andrade

6.03 Cronograma

Tabla 32: Cronograma de actividades, 2019

N°	Actividad	Resp.	Tiempo				Resultados Esperados	
			Mes	Semana				
1	Antecedentes	Pablo Andrade	Enero	x	x		Obtener información previa necesaria	
2	Análisis de involucrados	Pablo Andrade	Enero			x	x	Elegir con caridad las personas e instituciones involucradas en el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Pablo Andrade	Febrero	x				Especificar con mayor exactitud los problemas y objetivos y sus componentes.
4	Análisis de alternativas	Pablo Andrade	Febrero		x	x	x	Definir todas las alternativas que constan en el proyecto.
5	Propuesta	Pablo Andrade	Marzo	x	x	x	x	Presentar la planificación y Diseño de CD Interactivo.
6	Aspectos Administrativos	Pablo Andrade	Abril	x				Especificar los ingresos y egresos requeridos en el proyecto.
7	Conclusiones y Recomendaciones	Pablo Andrade	Abril		x			Mencionar conclusiones y recomendaciones para promover el uso del CD Interactivo.

Elaborado por: Pablo Andrade

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y recomendaciones

7.01 Conclusiones

Por medio de las investigaciones realizadas en el proyecto de la creación de un Cd interactivo para dar a conocer las profecías de Daniel a niños y adolescentes de la Iglesia Adventista de Carapungo, en conjunto con el análisis de los factores que influyen en el mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- Se debe considerar la implementación de medios tecnológicos para el aprendizaje de niños y adolescentes, ya que con el avance de la tecnología la enseñanza tradicional cada vez es más obsoleta.
- Los maestros de escuela sabática Juvenil dispondrán de material interactivo con el cual enseñar a los niños y adolescentes de la Congregación.
- Los padres de familia al conocer que beneficios trae el aprendizaje por medio de material multimedia apoyan la iniciativa del proyecto.
- Si los niños y adolescentes de la Iglesia Adventista de Carapungo utilizan de forma correcta el Cd interactivo podrán conocer el significado de las profecías de Daniel.
- Mediante un focus group se pudo visualizar la facilidad del manejo de la aplicación, por lo que es viable la implementación del Cd interactivo

7.02 Recomendaciones

Una vez expuestas las conclusiones del proyecto se da paso a las siguientes recomendaciones para el uso del producto:

- Para no generar monotonía en el Cd interactivo se deberá modificar cada cierto período de tiempo la sección de trivia en conjunto con nuevas actualizaciones en el producto.
- Se recomienda copiar el archivo .exe en el ordenador que se utilizará el software en caso de pérdida del Cd.
- Los maestros de la clase Juvenil y los padres de familia debería recibir una capacitación del uso apropiado del Cd por parte del autor de este.
- Es de vital importancia que en el hogar los padres de familias guíen a sus hijos en el recorrido del Cd y creen interactividad con su contenido.
- Para una mejor comprensión de las explicaciones dadas en el Cd se recomienda leer primero el capítulo completo mencionado en la introducción de cada presentación de las profecías de Daniel.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(Senplades) . (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida. En S. N. Desarrollo, *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida*. (pág. 58). Ecuador.: Consejo nacional de planificación (CNP).

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y tecnologías de informacion y comunicacion: hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud*, 801-811.

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

FLORES CUEVA, E. J. (2018). *CREACIÓN DE UN CD EDUCATIVO E INTERACTIVO PARA DIFUNDIR LAS ETNIAS ECUATORIANAS EN EL CENTRO EDUCATIVO MILITAR ATAHUALPA PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS EN EL SECTOR DE GUAMANÍ*. Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FotoNostra. (2016). *FotoNostra*. Obtenido de FotoNostra:
<http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm>

Heller, E. (2008). *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Luisan. (2004). *Realidad Virtual Presentaciones multimedia*. Obtenido de Realidad Virtual Presentaciones multimedia: <http://www.luisan.net/multimedia/cd-interactivo.html>

Núñez, A. P. (2018). *CREACIÓN DE UN COMIC Y UN CD INTERACTIVO QUE RECOPILE INFORMACIÓN SOBRE LA LEYENDA SHUAR "ETSA" PARA DAR A CONOCER PARTE DEL FOLKLORE A LOS JÓVENES DE QUITO DE 16 AÑOS EN ADELANTE*. Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Peña, J. M. (2011). “*El impacto de las tecnologías de la información en la cultura: Una Visión Bibliotecológica*”. Obtenido de “El impacto de las tecnologías de la información en la cultura: Una Visión Bibliotecológica”: <http://eprints.rclis.org/16322/3/May2011PalmaJMJornadasAMBAC.pdf>

SAANT, T. S. (2018). *ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO CON FONOGRAMAS DE LOS ANIMALES QUE SE ESTUDIA EN LA MATERIA DE CIENCIAS NATURALES DEL 7MO. AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA PARTICULAR ÁNGEL DE LA GUARDA DE LA CIUDAD DE QUITO, SITUADA EN EL SECTOR LA RECOLETA*. Quito, Pichincha, Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Valera, R. (2000). *Biblia*. Ediciones New Life.

ANEXOS

Carta Aval (Anexo 1)

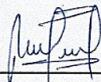
Quito, 11 de Mayo del 2019



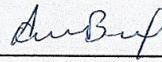
Unidad de titulación

De mi consideración:

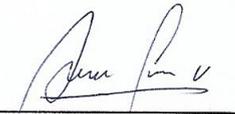
Yo Mayra Ortega, directora del Ministerio del adolescente de la Iglesia Adventista de Carapungo, autorizo y respaldo a Pablo Vinicio Andrade Males con número de cédula 1718380742, a realizar las actividades que requiera necesarias para el proyecto "ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO ENFOCADO A DAR A CONOCER LAS PROFECÍAS BÍBLICAS DEL LIBRO DE DANIEL PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 10 A 15 AÑOS DE LA IGLESIA ADVENTISTA DE CARAPUNGO UBICADA AL NORTE DE QUITO"



Mayra Ortega
(Directora Min. Adolescentes)



Anahi Briceño
(Secretaria Junta de Iglesia)


Vinicio Montufar
(Pastor Distrital)

Urkund (Anexo 2)



URKUND

Urkund Analysis Result

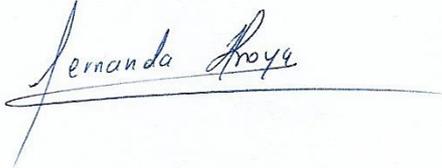
Analysed Document: Andrade Pablo.pdf (D50924383)
Submitted: 4/23/2019 2:24:00 AM
Submitted By: andrade_males@hotmail.com
Significance: 4 %

Sources included in the report:

- Palomino Ricardo URKUND.pdf (D37057649)
- Chachalo Edison.pdf (D37197312)
- urkup bien 2.pdf (D37213063)
- proyecto erika.pdf (D19798591)
- <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2361/1/T-UTC-3678.pdf>
- <http://www.dspace.cordillera.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/4230/54-DGR-17-18-1722432844.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- <http://www.luisan.net/multimedia/cd-interactivo.html>
- <http://eprints.rclis.org/16322/3/May2011PalmaJMjornadasAMBAC.pdf>

Instances where selected sources appear:

18



Bitácora (Anexo 3)

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA											
BITÁCORA PARA EL CONTROL DE PROYECTOS DE TITULACIÓN											
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO											
TEMA DE TITULACIÓN: ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO ENFOCADO A DAR A CONOCER LAS PROFECÍAS BÍBLICAS DEL LIBRO DE DANIEL PARA NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DE 10 A 15 AÑOS DE LA IGLESIA ADVENTISTA DE CARAPUNGO UBICADA AL NORTE DE QUITO.											
IMPRESIÓN REPORTE: QUITO, 03 DE JUNIO DEL 2019 19:10:50											
TIPO REPORTE: ACUMULATIVO											
INVESTIGACIÓN DESARROLLO INNOVACION											
NO. CÓDIGO	MODALIDAD*	FECHA TUTORÍA	TIPO ASesorIA	HORA INICIO	TEMA TRATADO	HORA FIN	PERIODO:	HORAS	OBSERVACION	ESTADO SC	
1	64471	2018-11-29	INSITU	2018-11-29 19:30:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2018-11-29 21:00:00	OCT 2018, MAR 2019	1.50	EL ESTUDIANTE SE PRESENTA A LA PRIMERA REVISIÓN DEL TEMA, TRAE UN PRIMER PROTOTIPO DEL PRODUCTO, SE ENVA A REALIZAR CONTEXTO DEL PROYECTO.	PROCESADO	
2	64472	2018-11-30	AUTONOMA	2018-11-30 10:00:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2018-11-30 20:00:00		10,00	SE REALIZA CONTEXTO DEL PROYECTO, SE ESTABLECEN LINEAMIENTOS PARA DESARROLLO DE JUSTIFICACION, SE ENVA A REALIZAR CONTEXTO DEL PROYECTO.	PROCESADO	
3	64473	2018-12-06	INSITU	2018-12-06 19:30:00	ANTECEDENTES / JUSTIFICACION	2018-12-06 21:00:00		1.50	SE REALIZA JUSTIFICACION DEL PROYECTO, SE CONSULTA SOBRE EL PLAN NACIONAL DE DESARROLLO.	PROCESADO	
4	64474	2018-12-07	AUTONOMA	2018-12-07 10:00:00	ANTECEDENTES / JUSTIFICACION	2018-12-07 20:00:00		10,00	SE REALIZA JUSTIFICACION, SE ENVA A DESARROLLAR MATRIZ T	PROCESADO	
5	64475	2018-12-13	INSITU	2018-12-13 19:30:00	ANTECEDENTES / DEFINICION DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)	2018-12-13 21:00:00		1.50	SE DESARROLLA MATRIZ T Y CONSULTA PARA JUSTIFICACION TEORICA DEL PROYECTO	PROCESADO	
6	64476	2018-12-14	AUTONOMA	2018-12-14 10:00:00	ANTECEDENTES / DEFINICION DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)	2018-12-14 20:00:00		10,00	SE REALIZA MATRIZ T Y SE ENVA A REALIZAR MAPEO DE INVOLUCRADOS, ANALISIS DE INVOLUCRADOS.	PROCESADO	
7	64477	2018-12-20	INSITU	2018-12-20 19:30:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2018-12-20 21:00:00		1.50	SE REALIZA MAPEO DE INVOLUCRADOS	PROCESADO	
8	64478	2018-12-27	AUTONOMA	2018-12-27 10:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2018-12-27 20:00:00		10,00	SE REALIZA MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	PROCESADO	
9	64479	2019-01-03	AUTONOMA	2019-01-03 10:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2019-01-03 20:00:00		10,00	SE REALIZA MAPEO DE INVOLUCRADOS Y MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS. SE ENVA A REALIZAR ARBOL DE PROBLEMAS. SE REALIZA CONSULTA REALIZADA CON ANTERIORIDAD, SE ENVA A REALIZAR ANALISIS DE PERSONAJES.	PROCESADO	
10	64480	2019-01-10	INSITU	2019-01-10 19:30:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	2019-01-10 21:00:00		1.50	SE REALIZA ARBOL DE PROBLEMAS PRIMER ANALISIS DE PERSONAJES CREADOS PARA EL ANALISIS DE PERSONAJES. SE ENVIAN CAMBIOS Y A MODIFICAR PERIL DE PERSONAJES Y A DESARROLLAR ARBOL DE OBJETIVOS	PROCESADO	
11	64481	2019-01-11	AUTONOMA	2019-01-11 10:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-01-11 20:00:00		10,00	SE REALIZAN CORRECCIONES AL ARBOL DE PROBLEMAS. SE REALIZA ARBOL DE OBJETIVOS Y PERIL DE PERSONAJES	PROCESADO	
12	64482	2019-01-17	INSITU	2019-01-17 19:30:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-01-17 21:00:00		1.50	SE REVISAN CORRECCIONES AL ARBOL DE PROBLEMAS. SE ENVIAN ULTIMAS CORRECCIONES. SE REALIZAN PERFILES DE PERSONAJES. SE ENVA A DESARROLLAR MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	PROCESADO	
13	64483	2019-01-18	AUTONOMA	2019-01-18 10:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-01-18 20:00:00		10,00	SE REALIZA MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS, MUESTRA, LOCALIZACIÓN Y ANALISIS AMBIENTAL	PROCESADO	
14	64484	2019-01-24	INSITU	2019-01-24 19:30:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-01-24 21:00:00		1.50	SE REVISAN CORRECCIONES AL ARBOL DE OBJETIVOS, SE ENVIAN ULTIMAS CORRECCIONES. SE REALIZAN PERFILES DE PERSONAJES. SE ENVA A DESARROLLAR MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO	PROCESADO	
15	64485	2019-01-25	AUTONOMA	2019-01-25 10:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	2019-01-25 20:00:00		10,00	SE REALIZA MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS, MUESTRA, LOCALIZACIÓN Y ANALISIS AMBIENTAL	PROCESADO	
16	64486	2019-01-31	INSITU	2019-01-31 19:30:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	2019-01-31 21:00:00		1.50	SE REALIZAN CORRECCIONES AL ANALISIS AMBIENTAL, SE REALIZA MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE OBJETIVOS	PROCESADO	
17	64487	2019-02-01	AUTONOMA	2019-02-01 10:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE OBJETIVOS	2019-02-01 20:00:00		10,00	SE REALIZAN CORRECCIONES AL ANALISIS DE IMPACTO DE OBJETIVOS	PROCESADO	
18	64488	2019-02-07	INSITU	2019-02-07 19:30:00	MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	2019-02-07 21:00:00		1.50	SE REALIZA MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE OBJETIVOS, SE ENVA A REALIZAR DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	PROCESADO	

19	164489	2019-02-08	AUTONOMA	2019-02-08 10:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS/ DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	2019-02-08 20:00:00	10,00	SE REALIZA DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS Y PROPIETA DE LOGOTIPO	PROCESADO
20	164490	2019-02-14	INSITU	2019-02-14 19:30:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS/ DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	2019-02-14 21:00:00	1,50	SE REVISAN DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS Y PROPIETA DE LOGOTIPO. SE ENVIAN CAMBIOS AL LOGOTIPO Y A DESARROLLAR MATRIZ DE MARCOS LOGICO	PROCESADO
21	164491	2019-02-15	AUTONOMA	2019-02-15 10:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS/ MATRIZ DE MARCO LOGICO	2019-02-15 20:00:00	10,00	SE REALIZA MATRIZ DE MARCO LOGICO Y SE ENVIA A DESARROLLAR LINEA GRAFICA A DESARROLLAR LINEA GRAFICA	PROCESADO
22	164492	2019-02-21	INSITU	2019-02-21 20:30:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS/ MATRIZ DE MARCO LOGICO	2019-02-21 20:30:00	1,00	LOGOTIPO. SE APRUEBA LOGOTIPO Y SE ENVIA A DESARROLLAR LINEA GRAFICA	PROCESADO
23	164516	2019-02-22	AUTONOMA	2019-02-22 10:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-02-22 20:00:00	10,00	SE REALIZAN ANTECEDENTES DE PROYECTOS DE TITULACION Y SE REALIZA LINEA GRAFICA, TIPOGRAFIAS, COLUMNES	PROCESADO
24	164517	2019-02-28	INSITU	2019-02-28 19:30:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-02-28 20:30:00	1,00	SE REVISAN LINEA GRAFICA Y ANTECEDENTES SE ENVIA A DESARROLLAR MARCO TEORICO	PROCESADO
25	164518	2019-03-01	AUTONOMA	2019-03-01 10:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-01 20:00:00	10,00	SE DESARROLLA MARCO TEORICO Y APLICACIONES DE LINEA GRAFICA	PROCESADO
26	164519	2019-03-07	INSITU	2019-03-07 19:30:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-07 21:30:00	2,00	SE REVISAN ENCUESTA. SE AUTORIZA SU NORMAS APA Y SE REVISAN APLICACIONES DE LINEA GRAFICA. SE ENVIA A DESARROLLAR ENCUESTA	PROCESADO
27	164520	2019-03-08	AUTONOMA	2019-03-08 10:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-08 20:00:00	10,00	SE REALIZA ENCUESTA Y SE REALIZAN CORRECCIONES AL MARCO TEORICO	PROCESADO
28	164522	2019-03-14	INSITU	2019-03-14 19:30:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-14 20:30:00	1,00	SE REVISAN ENCUESTA. SE AUTORIZA SU APLICACION. SE ENVIA TABULACION Y ANALISIS	PROCESADO
29	164525	2019-03-15	AUTONOMA	2019-03-15 10:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-15 20:00:00	10,00	SE APLICAN ENCUESTAS SE TABULAN Y REALIZAN ANALISIS	PROCESADO
30	164527	2019-03-21	INSITU	2019-03-21 19:30:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-21 21:30:00	2,00	SE REVISAN ENCUESTAS, TABULACION Y ANALISIS. SE ENVIAN CORRECCIONES Y A CORREGIR DESARROLLO DEL PRODUCTO	PROCESADO
31	164529	2019-03-22	AUTONOMA	2019-03-22 10:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-22 20:00:00	10,00	SE REALIZAN CORRECCIONES AL ANALISIS DE ENCUESTAS. SE REALIZAN CORRECCIONES EN LA ANIMACION DEL CD Y EN LOS PERSONAJES SE REVISAN PROGRAMACION DEL CD. SE ENVIAN CORRECCIONES AL SONIDO Y A DESARROLLAR	PROCESADO
32	164531	2019-03-28	INSITU	2019-03-28 19:30:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-28 21:30:00	2,00	SE DESARROLLAN PROBLEMAS COMUNICACIONALES, OBJETIVOS Y MEDIOS. SE REALIZAN ARTES PARA LOS MEDIOS Y CORRECCIONES A LA PROGRAMACION	PROCESADO
33	164532	2019-03-29	AUTONOMA	2019-03-29 10:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-03-29 20:00:00	10,00	SE REALIZAN ESTRATEGIAS PARA PUBLICIDAD. SE ENVIA A CAMBIAR ARTES Y A REALIZAR RECURSOS	PROCESADO
34	164533	2019-04-04	INSITU	2019-04-04 19:30:00	PROPUESTA / DESCRIPCION DE LA HERAMBIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION	2019-04-04 21:30:00	2,00	SE REALIZAN CORRECCIONES EN ARTES PARA PUBLICIDAD Y SE DETALLAN RECURSOS UTILIZADOS	PROCESADO
35	164534	2019-04-05	AUTONOMA	2019-04-05 10:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS/ RECURSOS	2019-04-05 20:00:00	10,00	SE REVISAN CORRECCIONES A ARTES PARA PUBLICIDAD. SE DETALLAN RECURSOS Y CORRECCIONES A LOS ARTES CORRECCIONES Y SE REVISAN RECURSOS	PROCESADO
36	164535	2019-04-11	INSITU	2019-04-11 19:30:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS/ RECURSOS	2019-04-11 20:30:00	1,00	SE REVISAN CORRECCIONES A ARTES PARA PUBLICIDAD Y SE REALIZAN CUADROS DE PRESUPUESTOS	PROCESADO
37	164536	2019-04-12	AUTONOMA	2019-04-12 10:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS/ PRESUPUESTO	2019-04-12 20:00:00	10,00	SE REVISAN ARTES PARA PUBLICIDAD. SE REVISAN PRESUPUESTO. SE ENVIA CORRECCIONES Y A DESARROLLAR CRONOGRAMA	PROCESADO
38	164537	2019-04-15	INSITU	2019-04-15 19:30:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS/ PRESUPUESTO	2019-04-15 20:30:00	1,00	SE REALIZAN CORRECCIONES A PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA	PROCESADO
39	164539	2019-04-16	AUTONOMA	2019-04-16 10:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS/ PRESUPUESTO	2019-04-16 15:00:00	5,00	SE REALIZAN CORRECCIONES A PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA	PROCESADO
40	164540	2019-04-17	INSITU	2019-04-17 19:30:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES/ CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	2019-04-17 20:30:00	1,00	SE REVISAN CONCLUSIONES Y SE ENVIA RECOMENDACIONES	PROCESADO
41	164542	2019-04-18	AUTONOMA	2019-04-18 10:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES/ CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	2019-04-18 15:00:00	5,00	SE REALIZAN CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DEL PROYECTO	PROCESADO

42	164544	2019-04-18	INSITU	2019-04-18 19:30:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES/ RECOMENDACIONES	2019-04-18 19:38:00	0,30	SE REVISAN CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES SE ENVÍAN CORRECCIONES Y A REVISAR NORMAS APA PARA REFERENCIAS	PROCESADO
43	164545	2019-04-19	AUTONOMA	2019-04-19 10:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES/ RECOMENDACIONES	2019-04-19 20:00:00	10,00	SE REALIZAN CORRECCIONES A CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES Y SE REALIZAN REFERENCIAS	PROCESADO
44	164548	2019-04-19	INSITU	2019-04-19 20:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES/ RECOMENDACIONES	2019-04-19 20:42:00	0,70	SE REVISAN CORRECCIONES A CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y REFERENCIAS SE APROBABA EL PROYECTO	PROCESADO
TOTAL HORAS:							240		
		<i>Amanda Troya</i> TUTOR MARTINO TROYA GABRIELA FERNANDA CE: 1715820971		 ALUMNO ANDRADE MALES PABLO VINICIO CE: 1718380742		 DELEGADO ANDRABE FLEITES RAQUEL PAVLON CE: 1715955074			

Orden de Empastado (Anexo 4)



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

DISEÑO GRÁFICO

ORDEN DE EMPASTADO

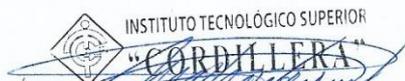
Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **ANDRADE MALES PABLO VINICIO**, portador de la cédula de identidad N° 1718380742, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, junio del 2019



27 MAY 2019
Mariela Balseca
VISTO FINANCIERO

Sra. Mariela Balseca
CAJA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
CONSEJO DE CARRERA

Ing. Raquel Andrade
DELEGADA DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



BIBLIOTECA
INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

Ing. William Parra
BIBLIOTECA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"

29 MAY 2019

g.b. BS
COORDINACIÓN PRÁCTICA

Ing. Samira Villalba
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR



"CORDILLERA"
DIRECCION DE CARRERA

Ing. Lizeth Guerrero
DIRECTOR DE CARRERA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"
31 MAY 2019
Lucia Valencia

Tgla. Samantha Prado
SECRETARIA ACADÉMICA