



TECNOLOGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL
CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL
TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL
SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

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

Autor: Celso Fabricio Moncayo Olmedo

Tutor: Ing. Gonzalo Quezada

Quito, Octubre 2014



DECLARACIÓN DE APROBACIÓN DE TUTOR Y LECTOR

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.



DECLARATORIA DE AUDITORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Celso Fabricio Moncayo Olmedo

C.I. 172154032-4



CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Celso Fabricio Moncayo Olmedo alumno de la Escuela de Diseño Gráfico, libre y voluntariamente cedo los derechos de autor de mi investigación en favor Instituto Tecnológico Superior "Cordillera".

C.I. 172154032-4

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante **Moncayo Olmedo Celso Fabricio** por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la Carrera de Diseño Gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado "ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA", el cual incluye la creación y desarrollo del programa de ordenador o software, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. **b)** Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación del programa de ordenador, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del programa de ordenador descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el programa de ordenador por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del programa de ordenador por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del software; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del programa de ordenador; d) Cualquier transformación o modificación del programa de ordenador; e) La protección y registro en el IEPI el programa de ordenador a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del programa de ordenador; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del programa de ordenador que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del programa de ordenador a favor del Cesionario.

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

CUARTA: CUANTÍA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 13 días del mes de Octubre del dos mil catorce.

f) _____
C.C. Nº 1721540324
CEDENTE

f) _____
Instituto Superior Tecnológico Cordillera
CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

En primer lugar doy gracias a Dios por facilitarme la fuerza y protección necesaria para la realización de este Proyecto de Grado.

A mis padres por darme la vida, apoyarme, levantarme el ánimo e inculcarme valores morales como son responsabilidad, respeto, empeño y dedicación que fueron necesarios para culminar este trabajo.

A los profesores que he tenido a lo largo de mi Carrera de Diseño Gráfico en el Instituto Tecnológico Superior "Cordillera", los cuales me han transmitido sus conocimientos en el ámbito laboral y experiencias propias que me han servido mucho para la realización de este proyecto.

En general agradezco a mi familia, a las personas que me apoyaron directa e indirectamente, moralmente e intelectualmente, hago mi extensivo más sincero agradecimiento.



DEDICATORIA

Este proyecto dedico al esfuerzo que día tras día generaron mis padres para formarme profesionalmente, por la insistencia y confianza que depositaron en mí para seguir adelante con mis estudios.

Porque nunca me dejaron sólo, siempre estuvieron conmigo en las buenas y malas, demostrándome que la familia y especialmente los padres estarán siempre brindándome su apoyo incondicional.



ÍNDICE GENERAL

Contenido

DECLARACIÓN DE APROBACIÓN DE TUTOR Y LECTOR.....	i
DECLARATORIA DE AUDITORÍA DEL ESTUDIANTE	ii
CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL .	iv
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT.....	1
Capítulo I.....	2
1. Contexto.....	2
1.1. Antecedentes.....	2
1.2. Justificación.....	6
1.3. Definición del Problema Central.	8
Capítulo II	10
2. Análisis de Involucrados.....	10
2.1. Mapeo de Involucrados.	10
2.2. Matriz de Involucrados.	11
Capítulo III.....	12
3. Problemas y Objetivos	12
3.1. Árbol de Problema.	13
3.2. Árbol de Objetivos.	14
Capítulo IV.....	15
4. Análisis de Alternativas.....	15
4.1. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones.....	16
4.2. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos.	19
4.3. Diagrama de Estrategias.	21
4.4. Construcción de la Matriz de Marco Lógico.....	22



Capítulo V	39
5.1. Antecedentes de la Herramienta del Perfil de la Propuesta.	39
5.2. Descripción de la Herramienta.	40
5.2.1. Adobe Ilustrador.	40
5.2.2. Adobe Photoshop.	40
5.2.3. Adobe Flash.....	41
5.3. Formulación del Proceso de Aplicación.	41
5.4. Planificación.	41
5.4.1. Propósito.....	41
5.4.2. Usuarios.	42
5.4.3. Herramientas.	42
5.4.4. Desarrollo.....	42
5.4.5. Contenidos.	42
5.4.6. Mapa de contenidos.	43
5.5. Diseño de Interfaz.	43
5.5.1. Imagen Corporativa.	44
5.5.2. Colores.	46
5.5.3. Tipografía.	48
5.5.4. Botones.	48
5.5.5. Retículas.....	52
5.5.6. Programación.....	56
5.5.7. Navegación.....	58
5.5.8. Diseño y Producción.....	58
5.6. Marketing y Difusión.....	59
Capítulo VI.....	60
6.1. Recursos.	60
6.2. Presupuesto.	61
6.3. Cronograma.	62
Capítulo VII	63
7. Conclusiones y Recomendaciones.	63
7.1. Conclusiones.	63
7.2. Recomendaciones.	64
8. Bibliografía	65



9. Anexos	67
Foto Nº 1	67
Foto Nº 2	67
Foto Nº 3	68
Foto Nº 4	68
Foto Nº 5	68
Foto Nº 6	69
Foto Nº 7	69
Foto Nº 8	69
Foto Nº 9	70
Foto Nº 10	70
Foto Nº 11	70
Foto Nº 12	71
Foto Nº 13	71
Foto Nº 14	71
Foto Nº 15	72
Foto Nº 16	72
Foto Nº 17	72
Foto Nº 18	73
Foto Nº 19	73
Foto Nº 20	73
Foto Nº 21	74
Foto Nº 22	74
Foto Nº 23	75
Foto Nº 24	75
Foto Nº 25	76
Foto Nº 26	76
Foto Nº 27	76
Foto Nº 28	77
Foto Nº 29	77
Foto Nº 30	78
Foto Nº 31	78
Foto Nº 32	78

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.



Foto N° 33	79
Foto N° 34	79



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.....	10
Gráfico 2.....	13
Gráfico 3.....	14
Gráfico 4.....	16
Gráfico 5.....	21
Gráfico 6.....	43
Gráfico 7.....	44
Gráfico 8.....	45
Gráfico 9.....	46
Gráfico 10.....	46
Gráfico 11.....	47
Gráfico 12.....	49
Gráfico 13.....	49
Gráfico 14.....	49
Gráfico 15.....	50
Gráfico 16.....	50
Gráfico 17.....	51
Gráfico 18.....	51
Gráfico 19.....	52
Gráfico 20.....	52
Gráfico 21.....	53
Gráfico 22.....	53
Gráfico 23.....	54
Gráfico 24.....	55
Gráfico 25.....	55
Gráfico 26.....	56



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	9
Tabla 2.....	11
Tabla 3.....	19
Tabla 4.....	23
Tabla 5.....	26
Tabla 6.....	29
Tabla 7.....	33
Tabla 8.....	36
Tabla 9.....	59
Tabla 10.....	61
Tabla 11.....	62

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto está enfocado en la elaboración de un CD interactivo para promover el turismo del Cantón Pangua, el cual es un proyecto atractivo y novedoso por lo que no se divisa material de publicidad para incentivar el turismo del sector. Por medio del soporte visual y la inserción de dicho CD interactivo se puede llegar a promover una interacción turística, facilitando a las personas que conozcan sobre el Cantón Pangua de una manera totalmente diferente.

Se propone una plataforma en donde se integran componentes visuales y auditivos, que ofrecen tener una agradable experiencia en la transmisión de información dinámica y atractiva, a base de imágenes de los principales atractivos que posee el cantón Pangua con su respectiva descripción de la ubicación y actividades que ofrece las distintas localidades.

Las nuevas formas de comunicación permitirán a los diseñadores utilizar diferentes soportes para llegar de manera precisa y acertada a los objetivos propuestos. Mediante este proyecto los medios de comunicación tradicionales serán reemplazados por la nueva tecnología, en donde los usuarios tendrán una mejor percepción de la información de manera interactiva y atractiva del Cantón Pangua.



ABSTRACT

This project focuses on the development of an interactive CD to promote tourism Pangua Canton, which is an attractive and innovative project so no advertising material can be seen to encourage tourism industry. Through visual aids and interactive CD insert that you can get to promote tourism interaction, making it easier for people who know about Pangua Canton in a totally different way.

A platform where visual and auditory components, offering to have a pleasant experience in the transmission dynamics and attractive information, based on images of the main attractions that the county has Pangua with description of location and activities are integrated is proposed offering different localities.

New forms of communication allow designers to use different supports to reach a precise and accurate manner to the proposed objectives. Through this project the traditional media will be replaced by new technology, where users will have a better perception of the information in an interactive and engaging way of Pangua Canton.

Capítulo I

1. Contexto

La implementación de un CD interactivo promoverá el turismo del Cantón Pangua. Será un aporte y una herramienta fundamental para incrementar las ventas y el turismo. Este CD empleará la comunicación gráfica por medio de imágenes fotográficas de los atractivos turísticos que posee el lugar, cuya finalidad es provocar en las personas el deseo de visitar este sector.

1.1. Antecedentes.

Para saber que son los discos compactos es necesario definir primero que es multimedia.

En la actualidad la multimedia se ha convertido en una herramienta muy útil para la vida práctica, ya que facilita el entendimiento de la información mediante recursos didácticos.

Multimedia es la integración de varios recursos o procedimientos que emplean: audio, imágenes, texto, animación, gráficas e ilustraciones; esta herramienta sirve para difundir información de forma interactiva, es decir que el usuario manipule y controle a través de la interfaz del programa.

Hoy en día los usuarios no solamente revisan información, sino que navegan, comentan e interactúan sobre los temas de su interés, estableciendo una relación bidireccional entre el usuario y el contenido.

El avance de la tecnología ha permitido que la comunicación tenga un desarrollo notable, en donde los medios digitales se han convertido en instrumentos de gran uso al momento de comunicar, utilizando al máximo los beneficios que ofrece.

La computadora es un elemento interactivo, ya que permite al usuario relacionarse con el flujo de información.

Los soportes ópticos tienen gran capacidad para el almacenamiento, además son portátiles, más más fiables, rápidos, económicos, de menores tamaños y sensibles a los cambios ambientales. Para su utilización emplean rayos láser para leer y escribir la información en la superficie del disco.

Posteriormente los CD interactivos se convirtieron en el elemento publicitario innovador e impactante que actualmente se destacan en el mercado de la multimedia. Los diferentes trabajos que se puede realizar con esta tecnología son: presentación de empresas o entidades, catálogos de productos o servicios, invitaciones, manuales interactivos, y cualquier información audio visual que requiere el usuario.

En la actualidad el internet junto a las redes sociales, se ha convertido en un instrumento revolucionado y de gran utilidad para el sector turístico, sobre todo en el área de distribución de información.

Pangua está conformado por las parroquias de: Pinllopata, Ramón Campaña, Moraspungo, El Corazón (Cabecera Cantonal). Pangua conocida como el "Paraíso Escondido de Cotopaxi", se encuentra ubicada al Sur Occidente de la provincia de Cotopaxi, su temperatura varía entre los 10° C hasta 20 a 25° C. Su nombre proviene de la cultura Cayapa que significa "AGUA NUEVA".

La mayoría de las parroquias de este Cantón producen productos tanto de la Sierra como de la Costa. Las fiestas de cantonización la celebran el primero de junio de cada año, siendo uno de los atractivos las corridas de toros populares.

A continuación se describe brevemente los principales sitios turísticos que embellecen a este cantón:

Angamarca la Vieja

Se encuentra ubicada en la cordillera de Pilancón, cuenta con monumentos antiguos provenientes de la población más primitiva conocida como "Angamarca la Vieja" o Jatun Angamarca, esta población de la era pre-colonial incursionó desde la Costa. Entre la cultura de esta población se puede encontrar con dificultad ruinas de calles, casas de piedra, paredes o muros de piedras y cuevas; donde según varias versiones de moradores afirman que los objetos excavados han sido extraídos por los extranjeros, razón por la cual se dió por pérdida este patrimonio arqueológico de gran importancia para la comunidad.

Piedra de la Cruz.

Se encuentra ubicada en la vía Moraspungo - Guapara Quevedo. Este patrimonio arqueológico, se trata de una piedra de gran tamaño con marcas o dibujos que no se ha podido descifrar el mensaje hasta el día de hoy. Además se puede apreciar una diversidad de peces alrededor del río, resultado del favorable clima cálido que caracteriza a este sector.

Churo Pucará

Se encuentra ubicado al Este de El Corazón. Lleva el nombre de churo por su peculiar forma atribuida a la de un caracol. Desde aquí se puede apreciar un panorama de paisajes espectaculares de páramos y animales que allí habitan.

Complejo Eco Turístico "Rancho Escondido"

Consiste en un complejo turístico con sus respectivas cabañas, servicios básicos y su característico criadero de truchas. Además desde aquí se puede visualizar una infinidad de lagunas.

Las Siete Cascadas del Sapanal

Se trata de siete maravillosas cascadas originadas hace centenares de años. Estas cascadas topográficamente forman parte del curso del estero El Sapanal.

Jardín De Flores Ornamentales Las Juntas

Por el clima se permite cultivar una inmensidad de plantas de producción agrícola, medicinales, madereras y flores de uso ornamental.

El Ecuador es un país turístico por excelencia, en la actualidad mediante el plan de buen vivir y la transformación de la matriz productiva, se promueve e incentiva el turismo ecuatoriano tanto a turistas, extranjeros como nacionales.

La biodiversidad biológica que ofrece nuestro país comprende de una gran variedad de recursos naturales y culturales, los cuales convierten en un destino turístico ideal.

Las tradiciones, costumbres y prácticas que realizan las personas contribuyen a la imagen de un país exótico, lleno de diversos grupos y étnias con sus propias tradiciones, convirtiéndolo en un país multicultural.

Mientras más aspectos diversos posean una sociedad o un país, mayor será su riqueza cultural y por ende atraerá mayor visitas de personas o turistas a su territorio.

El turismo sostenible en el Ecuador se viene dando desde hace algunos años, el cual ha logrado un vinculamiento entre las comunidades locales y con ello ha colaborado a mejorar la calidad de vida.

El turismo contribuye al fortalecimiento de las diferentes culturas y tradiciones que en nuestro país practican grupos o personas interesadas con este desarrollo.

Ecuador por la ubicación geográfica en la que ese encuentra es un lugar muy deseado por los turistas para visitarlo, no es únicamente porque está atravesado por la línea equinoccial, sino también por la variedad de climas que se pueden gozar,

además ofrece maravillas arquitectónicas y su flora y fauna que son únicas, brindan al turista varias oportunidades y posibilidades a escoger en un mismo país.

1.2. Justificación.

Debido a la escasa difusión sobre los atractivos turísticos que posee el cantón Pangua, se ve afectada la economía del lugar. Su menor afluencia de turistas se debe a la desinformación y desconocimiento que tienen las personas sobre los atractivos que tiene y puede brindar este cantón.

La escasa divulgación que se realiza por medios tradicionales no es efectiva debido al avance de la tecnología para promover los nuevos atractivos por los medios de comunicación y difusión, por lo cual es importante la utilización de medios alternativos que son una herramienta de mucha utilidad, puesto que tienen gran variedad de manipulación al momento de manejar la información.

Hay muchas ventajas al momento de utilizar un medio multimedia, una de ellas es que se trata de una plataforma en donde se integran componentes visuales y auditivos, que ofrecen tener una agradable experiencia en la transmisión de información más real, dinámica y atractiva, además el usuario es el que se dirige y controla según su interés la información que requiera.

La producción para realizar este medio multimedia representará costos bajos, debido a que es un medio digital con la suficiente capacidad de almacenamiento en el cual comprende la información y el material que se requiera.

La utilización de un medio multimedia para la difusión de información obtendrá buenos resultados ya que no solamente beneficiará al campo turístico, sino también al avance tecnológico y de medios alternativos manejados para brindar información acerca de un lugar en específico, y principalmente aportará con el desarrollo del cantón.

El diseñador orientado en el turismo con el apoyo de acciones de marketing turístico y comunicación gráfica con fines de promoción, pretenderá incrementar las ventas y así lograr el tan buscado éxito.

“Una imagen vale más que mil palabras”, dice el saber popular, y en promoción turística, la sentencia se cumple cabalmente. Mostrar los lugares de mayor atractivo turístico y provocar el viaje imaginario del potencial comprador es la tarea principal del comunicador gráfico.

En este contexto es muy importante tener en cuenta el lenguaje publicitario que caracteriza al ámbito turístico y los rasgos particulares que hacen la diferencia entre este y otros negocios o mercados, es ahí donde el diseñador guía, proyecta y desarrolla las pautas claves a seguir en toda publicidad.

Desde hace 3 años la diversidad de géneros aplicados al diseño multimedia toma forma en bibliotecas virtuales, archivos, museos virtuales, campos universitarios, cines, teatros, aeropuertos, videojuegos e incluso en la vía pública.

El contenido visual generado brinda una interfaz interactiva capaz de instruir al usuario de manera inmediata a un adecuado uso para los métodos de aplicación.

Entre las actividades que se realizan en este campo tenemos:

- **Publicación electrónica:** redes sociales, revistas electrónicas, ilustraciones, fotografía, video, animación, etc.
- **Tratamiento de la información:** quioscos digitales utilizados para la impresión fotográfica por medio de un usuario.
- **Enseñanza interactiva:** información consistente y útil en cualquiera de las áreas priorizadas de la matriz productiva.

La Carrera de Diseño Gráfico pertenece a las artes y humanidades, ligada estrechamente al PNBV y a la matriz productiva del país, las cuales brindan el apoyo a diversas áreas, interrelacionadas con Carreras tales como:

- **Turismo:** el diseñador gráfico se involucra en este campo mediante la difusión del turismo mediante la creación de campañas publicitarias impresas o digitales
- **Tecnología de Hardware y Software:** diseño de interfaces

1.3. Definición del Problema Central.

El Cantón de Pangua ubicado en la provincia de Cotopaxi es poseedora de una gran riqueza natural, la cual no ha sido promocionada en campañas o medios de información que den a conocer a las personas sobre los diferentes atractivos turísticos que posee tanto en flora como en fauna, así como de la gastronomía que propia que brinda este cantón. La ausencia de medios que promuevan a las personas a visitar el lugar y la falta de interés por parte de las autoridades se ve reflejada en la escases de turistas que recibe el cantón y por ende los bajos ingresos económicos que produce el cantón en el campo de turismo.

El turismo tendría que ser una fuente económica que resalte en el cantón, generando ingresos económicos a la ciudadanía del sector, formando una sociedad organizada que se encuentre unida hacia el desarrollo y mejoramiento del cantón, obteniendo una imagen turística llamativa que impacte visualmente a los turistas, generando en las personas un deseo de convivir y conocer más acerca de las bellezas naturales que tenemos.

En los últimos años se han realizado esfuerzos encaminados a impulsar el potencial turístico del país, creando condiciones de seguridad en lugares de mayor atracción turística y mejorando sus vías de acceso.

1.3.1 Fuerzas T.

Tabla 1

Análisis de Fuerzas T

ANÁLISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Nula visita de turistas al sector al cantón de Pangua.	Baja afluencia de turistas al cantón de Pangua.				Mayor afluencia de turistas al cantón de Pangua.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
El Gobierno apoya e incentiva el turismo nacional.	2	4	3	1	Pocas campañas publicitarias.
Implementación de material didáctico para el turismo.	3	4	3	2	Poco apoyo de autoridades del sector.
Manipulación de información de forma didáctica.	3	5	4	2	Poca información acerca del sector.
Implementación de medios tecnológicos para promover el turismo.	3	3	3	3	Poco interés de la ciudadanía acerca de métodos para promover el turismo.
Variedad de atractivos turísticos.	2	4	4	3	Escaso material tecnológico.

Elaborado por: Celso Moncayo

Capítulo II

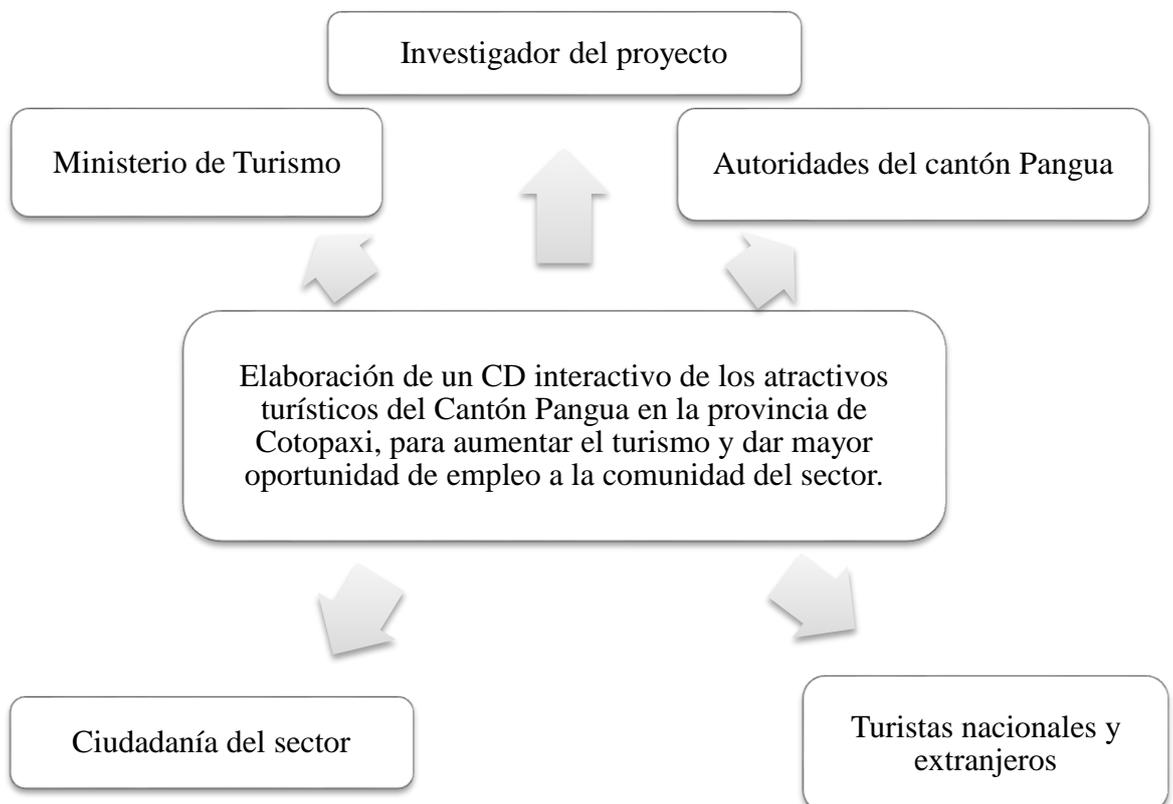
2. Análisis de Involucrados

Los involucrados colaborarán directa e indirectamente con el problema de desarrollo. El propósito fundamental es determinar qué cambios son requeridos y factibles desde el punto de vista de los beneficiarios.

2.1. Mapeo de Involucrados.

Gráfico 1

Análisis de Involucrados



Elaborado por: Celso Moncayo

2.2. Matriz de Involucrados.

Tabla 2

Matriz de Análisis de Involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Investigador del Proyecto	Ofrecer un producto multimedia dando a conocer los atractivos turísticos del cantón Pangua.	Medios de comunicación inadecuados para realizar publicidad.	Recursos tecnológicos, programas tecnológicos.	Diseñar un material interactivo adecuado.	Recolección de material.
Autoridades del cantón Pangua	Promover el turismo del cantón.	Poca afluencia de turistas al sector. Poco conocimiento de la riqueza natural del sector	Talento Humano	Incrementar el turismo en el cantón.	Desinterés en promocionar el turismo.
Turistas nacionales y extranjeros	Obtener mejor información acerca del sector.	Escasa información acerca del sector.	Talento Humano	Mejorar su estadía y tener mejor conocimiento del lugar.	Bajo nivel de información
Ministerio de Turismo	Implementar medios interactivos para promover el turismo	Poca afluencia de turistas al sector.	Talento Humano Recursos Tecnológicos	Obtener un material interactivo adecuado.	Tiempo insuficiente
Ciudadanía del sector	Aumentar la actividad turística del sector.	Poca actividad turística en el sector.	Talento Humano	Aumentar sus ingresos económicos.	Bajos recursos económicos.

Elaborado por: Celso Moncayo

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

Capítulo III

3. Problemas y Objetivos

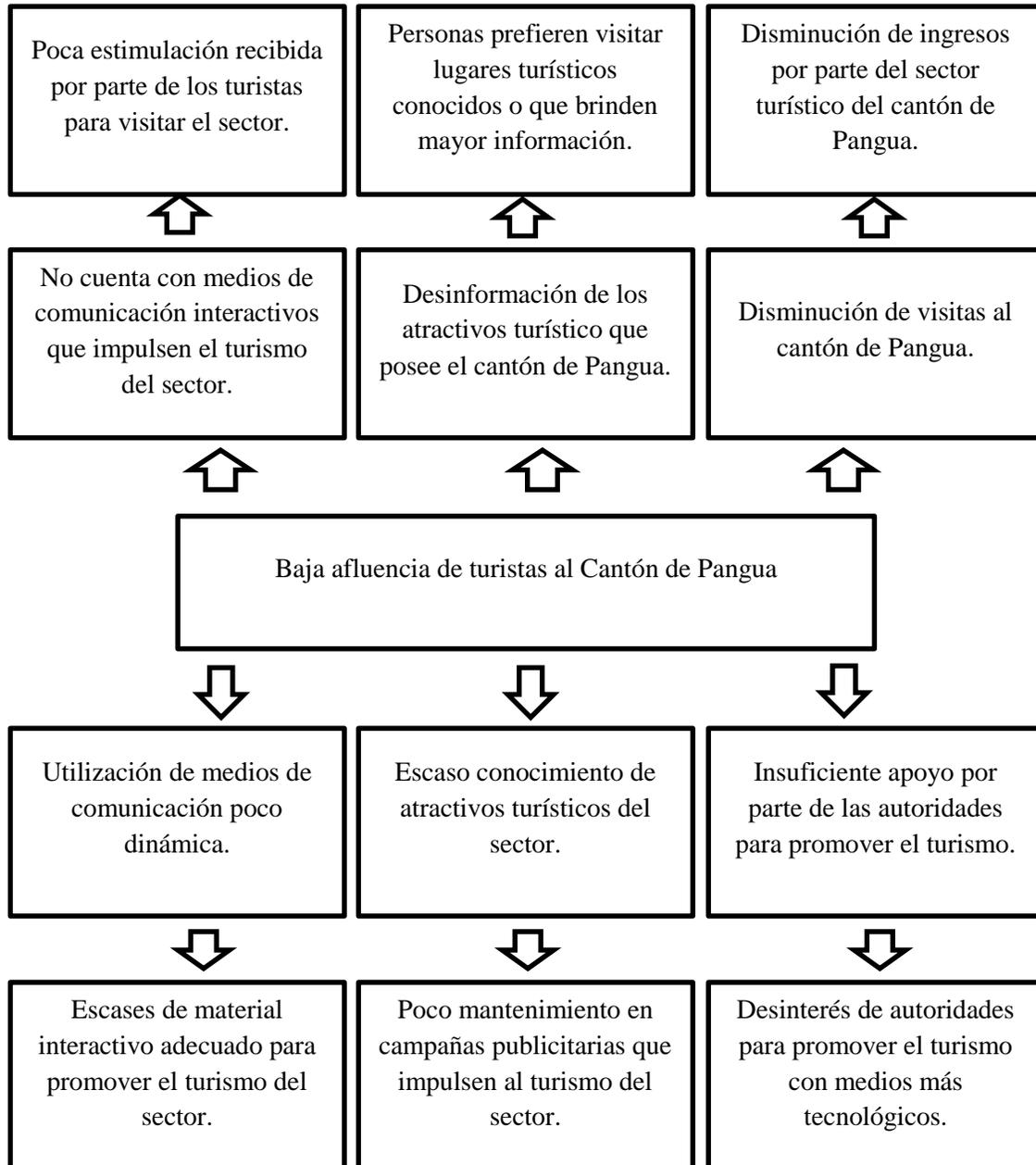
A continuación se mostrará el problema central. Identificado plenamente en donde se ha encontrado alternativas de solución acorde a la necesidad que presente el mismo.

Una vez encontrado el problema central se procedió a analizar las causas y efectos que produce el mismo, observando los estados negativos que se presentan en el proyecto.

Para el árbol de objetivos se cambian los estados negativos encontrados anteriormente y se los convierte en estados positivos los cuales son viables de ser alcanzados. Las causas se transforman en medios para cumplir los objetivos, el problema se convierte en el objetivo central y los efectos se transforman en fines.

3.1. Árbol de Problema.

Gráfico 2
Árbol de Problemas

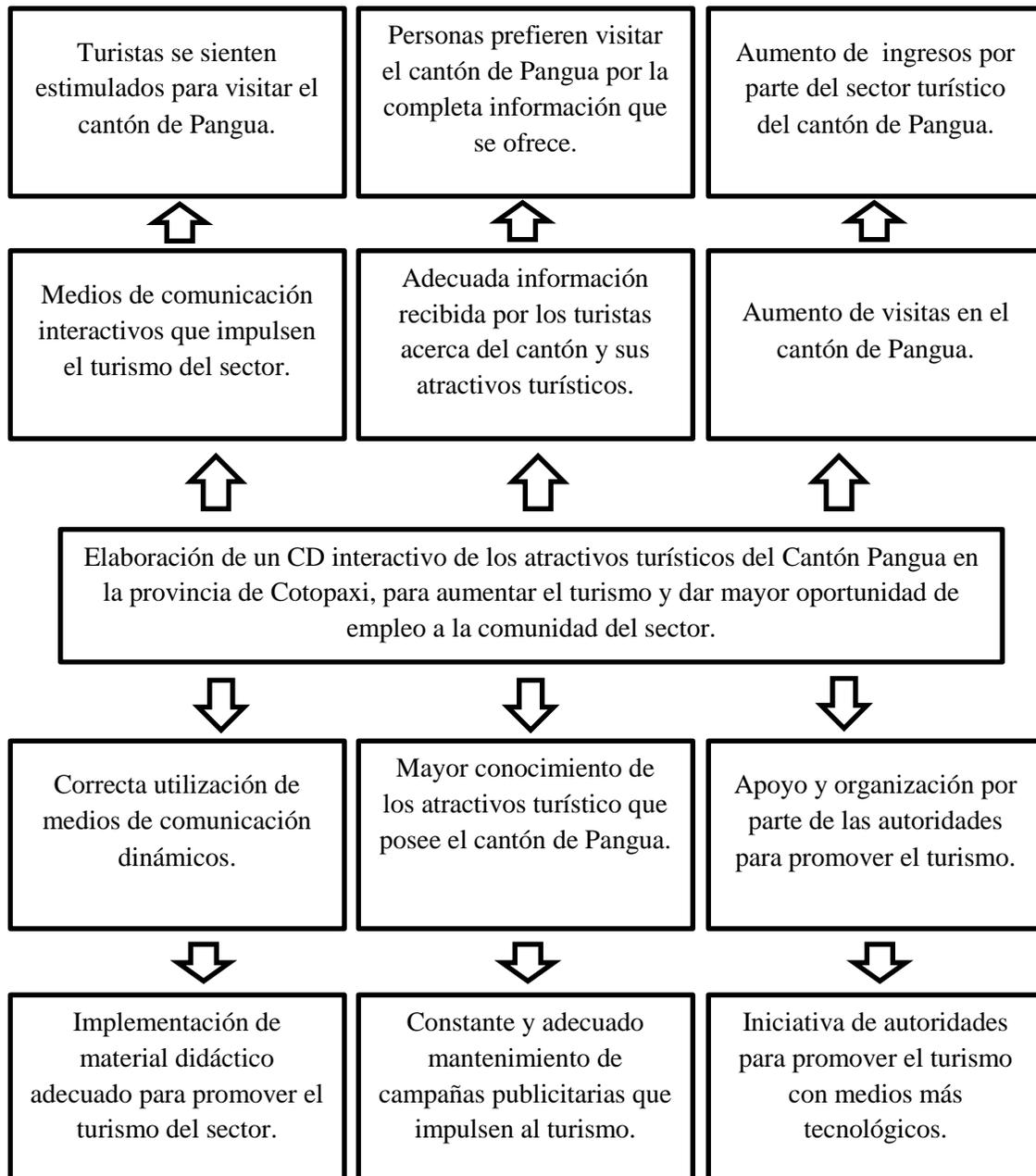


Elaborado por: Celso Moncayo

3.2. Árbol de Objetivos.

Gráfico 3

Árbol de Objetivos



Elaborado por: Celso Moncayo

Capítulo IV

4. Análisis de Alternativas

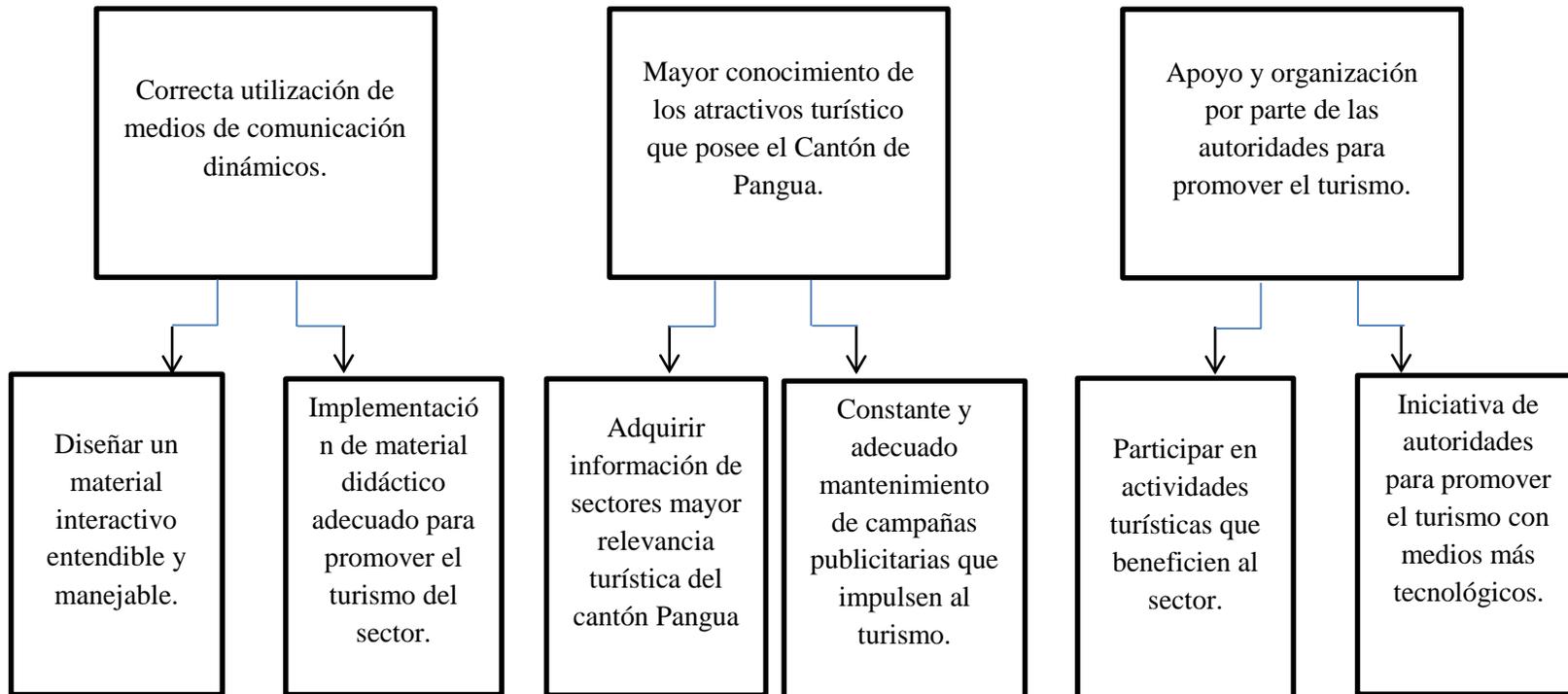
A continuación se definirán acciones concretas enfocadas en lo realizable con todos los medios necesarios y suficientes para lograr y sostener un cambio que beneficie y aporten a la meta del proyecto.

Hay que tener presente que cada alternativa puede beneficiar o afectar a las partes interesadas de diferente manera.

4.1. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones.

Gráfico 4

Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones



Elaborado por: Celso Moncayo

4.1.1. Tamaño del Proyecto.

El proyecto va dirigido a turistas y personas entre 20 a 40 años de edad.

4.1.2. Localización del Proyecto.

El proyecto se localiza en la provincia de Cotopaxi, cantón Pangua.



Figura 1. Mapa de ubicación del Cantón Pangua (Tomado de Wikipedia)

4.1.3. Análisis Ambiental.

En la actualidad se puede visualizar la utilización de impresos publicitarios para promover lugares turísticos, dando como consecuencia la contaminación ambiental.

Por medio de esta guía visual y la inserción de dicho CD interactivo se puede llegar a promover una interacción turística facilitando a las personas que conozcan sobre el cantón Pangua de una manera totalmente diferente, garantizando que el proyecto que se realizará no afectará al medio ambiente.

Al momento de realizar la edición del CD se utilizara programas como: Adobe Ilustrador, Adobe Flash, Adobe Photoshop, los cuales no generan ningún daño nocivo para el ambiente; el

CD una vez que contenga la respectiva información del cantón Pangua, puede llegar a ser reusado, brindando el conocimiento a otras personas, si ha terminado la vida útil de dicho CD se lo puede llegar a reciclar elaborando manualidades con el CD.

Con este análisis se llega a la conclusión que este proyecto no generara ningún impacto ambiental.

Impactos Ambientales Positivos

El proyecto hace uso del computador con lo cual habrá un impacto ambiental mínimo ya que no se utilizará ningún tipo de material contaminante o tóxico.

Impactos Ambientales Negativos

El medio ambiente se verá afectado puesto que se consumirá energía eléctrica y desperdicio de papel al momento de imprimir el documento de borrador y de proyecto final.

4.2. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos.

Tabla 3

Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	TOTAL	CATEGORÍA
Correcta utilización de medios de comunicación dinámicos.	5	5	3	4	4	21	Alta
Mayor conocimiento de los atractivos turístico que posee el cantón de Pangua.	5	5	3	5	4	22	Alta
Apoyo y organización por parte de las autoridades para promover el turismo.	4	3	3	4	4	18	Alta
Implementación de material didáctico adecuado para	5	5	4	5	4	23	Alta

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.



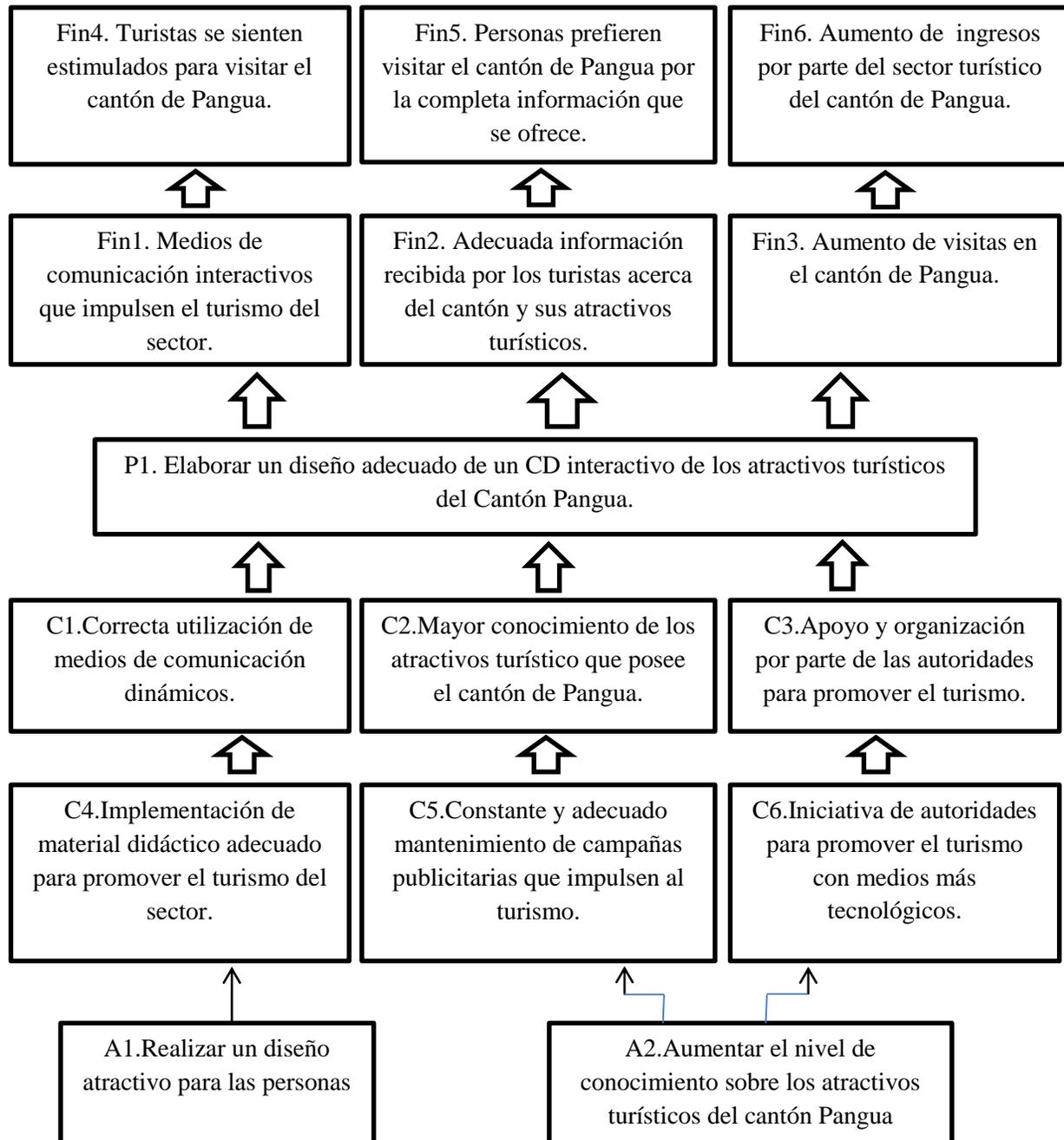
promover el turismo del sector.							
Constante y adecuado mantenimiento de campañas publicitarias que impulsen al turismo.	5	4	4	5	4	22	Alta
Iniciativa de autoridades para promover el turismo con medios más tecnológicos.	4	4	4	5	4	21	Alta

Elaborado por: Celso Moncayo

4.3. Diagrama de Estrategias.

Gráfico 5

Diagrama de Estrategias





Elaborado por: Celso Moncayo

4.4. Construcción de la Matriz de Marco Lógico.

A continuación se mostrarán los indicadores que guían las actividades de gestión, monitoreo y evaluación.

Los indicadores servirán para medir con claridad los resultados obtenidos con la aplicación de programas, procesos o acciones específicas con la finalidad de obtener un diagnóstico de la situación.

Permitirá identificar las diferencias que existen entre los resultados planeados y obtenidos, como base para la toma de decisiones.

4.4.1. Revisión de los Criterios para los Indicadores.

Tabla 4

Revisión de los criterios para los indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fin	Medios de comunicación interactivos que impulsen el turismo del sector.	Informar de los lugares turísticos del cantón Pangua en un 50%.	12000	Óptima	6 meses	Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Fin	Adecuada información recibida por los turistas acerca del cantón y sus atractivos turísticos.	Difundir en un 40 % información veraz del cantón Pangua.	9600	Óptima	3 meses	Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Fin	Aumento de visitas en el cantón de Pangua.	Conocer el 30% de visitas del cantón Pangua.	7200	Óptima	6 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Fin	Turistas se sienten estimulados para visitar el cantón de Pangua.	Averiguar las opiniones del 30% de los turistas que visitan el cantón Pangua.	7200	Óptima	6 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Fin	Personas prefieren visitar el cantón de Pangua por la completa información que se ofrece.	Informar a un 50% de turistas de manera completa sobre los lugares que posee el sector.	12000	Óptima	3 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

Fin	Aumento de ingresos por parte del sector turístico del cantón de Pangua.	Conocer los ingresos económicos que generan el 40% de los locales comerciales del sector turístico.	9600	Óptima	6 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Propósito	Elaborar un diseño adecuado de un CD interactivo de los atractivos turísticos del cantón Pangua.	Saber el número de turistas que conozcan el CD interactivo en un 50%	12000	Óptima	3 meses	Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Componentes	Correcta utilización de medios de comunicación dinámicos.	Utilizar en un 50% medios de comunicación dinámicos que promuevan el turismo del sector.	12000	Óptima	9 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Componentes	Mayor conocimiento de los atractivos turístico que posee el cantón de Pangua.	Difundir en un 40% información sobre los lugares turísticos del cantón Pangua.	9600	Óptima	6 meses	Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Componentes	Apoyo y organización por parte de las autoridades para promover el turismo.	Averiguar el 30% de las personas del cantón Pangua que promuevan el turismo del sector.	7200	Óptima	3 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Componentes	Implementación de material didáctico adecuado para promover el turismo del sector.	Conocer en un 30% el acogimiento del material didáctico en los turistas.	7200	Óptima	6 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Componentes	Constante y adecuado mantenimiento de	Averiguar en un 40% sobre campañas que promuevan el turismo del sector.	9600	Óptima	3 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

	campañas publicitarias que impulsen al turismo.						
Componentes	Iniciativa de autoridades para promover el turismo con medios más tecnológicos.	Investigar en un 30% que medios utilizan las autoridades para incrementar el turismo.	7200	Óptima	3 meses	Cantón Pangua Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Actividades	Realizar un diseño atractivo para las personas.	Persuadir al 80% de los turistas mediante el CD interactivo a visitar el cantón.	19200	Óptima	6 meses	Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.
Actividades	Aumentar el nivel de conocimiento sobre los atractivos turísticos del cantón Pangua.	Informar al 80% de turistas sobre la gastronomía y lugares turístico que posee el cantón Pangua.	19200	Óptima	6 meses	Cotopaxi	Turistas de 20 a 40 años.

Elaborado por: Celso Moncayo

4.4.2. Selección de Indicadores.

Tabla 5

Selección de Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificación de indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fin	Medios de comunicación interactivos que impulsen el turismo del sector.	Informar de los lugares turísticos del cantón Pangua en un 50%.	X	X	X	X	X	5	SI
Fin	Adecuada información recibida por los turistas acerca del cantón y sus atractivos turísticos.	Difundir en un 40 % información veraz del cantón Pangua.	X	X	X	X	X	5	SI
Fin	Aumento de visitas en el cantón de Pangua.	Conocer el 30% de visitas del cantón Pangua.	X	X	X	X	X	5	SI
Fin	Turistas se sienten estimulados para visitar el cantón de Pangua.	Averiguar las opiniones del 30% de los turistas que visitan el cantón Pangua.	X		X	X	X	4	SI
Fin	Personas prefieren visitar el cantón de Pangua por la completa información que se ofrece.	Informar a un 50% de turistas de manera completa sobre los lugares que posee el sector.	X	X	X	X	X	5	SI

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

Fin	Aumento de ingresos por parte del sector turístico del cantón de Pangua.	Conocer los ingresos económicos que generan el 40% de los locales comerciales del sector turístico.	X	X	X	X	X	5	SI
Propósito	Elaborar un diseño adecuado de un CD interactivo de los atractivos turísticos del cantón Pangua.	Saber el número de turistas que conozcan el CD interactivo en un 50%	X		X	X	X	4	SI
Componentes	Correcta utilización de medios de comunicación dinámicos.	Utilizar en un 50% medios de comunicación dinámica que promuevan el turismo del sector.	X		X	X	X	4	SI
Componentes	Mayor conocimiento de los atractivos turístico que posee el cantón de Pangua.	Difundir en un 40% información sobre los lugares turísticos del cantón Pangua.	X	X	X	X	X	5	SI
Componentes	Apoyo y organización por parte de las autoridades para promover el turismo.	Averiguar el 30% de las personas del cantón Pangua que promuevan el turismo del sector.	X	X	X	X	X	5	SI
Componentes	Implementación de material didáctico adecuado para promover el turismo del sector.	Conocer en un 30% el acogimiento del material didáctico en los turistas	X		X	X	X	4	SI
Componentes	Constante y adecuado mantenimiento de campañas publicitarias que impulsen al turismo.	Averiguar en un 40% sobre campañas que promuevan el turismo del sector	X	X	X	X	X	5	SI

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

Componentes	Iniciativa de autoridades para promover el turismo con medios más tecnológicos.	Investigar en un 30% que medios utilizan las autoridades para incrementar el turismo	X	X	X	X	X	5	SI
Actividades	Realizar un diseño atractivo para las personas	Persuadir al 80% de los turistas mediante el CD interactivo a visitar el cantón	X		X	X	X	4	SI
Actividades	Aumentar el nivel de conocimiento sobre los atractivos turísticos del cantón Pangua	Informar al 80% de turistas sobre la gastronomía y lugares turístico que posee el cantón Pangua	X	X	X	X	X	5	SI

Elaborado por: Celso Moncayo

A: Es claro

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se puede observar

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

E: Es representativo

4.4.3. Medios de Verificación.

Tabla 6

Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fin	Medios de comunicación interactivos que impulsen el turismo del sector.	Informar de los lugares turísticos del cantón Pangua en un 50%.	Primaria y Secundaria	Encuesta	Cualitativo simple verificación	6 meses	Investigador
Fin	Adecuada información recibida por los turistas acerca del cantón y sus atractivos turísticos.	Difundir en un 40 % información veraz del cantón Pangua.	Primaria y Secundaria	Encuesta	Cualitativo Simple verificación	9 meses	Investigador
Fin	Aumento de visitas en el cantón de Pangua.	Conocer el 30% de visitas del cantón Pangua.	Primaria	Observación	Cuantitativo Estadístico	3 meses	Autoridades del cantón Pangua
Fin	Turistas se sienten estimulados para	Averiguar las opiniones del 30% de	Primaria	Encuesta	Cuantitativo Estadístico	3 meses	Investigador

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

	visitar el cantón de Pangua.	los turistas que visitan el cantón Pangua.					
Fin	Personas prefieren visitar el cantón de Pangua por la completa información que se ofrece.	Informar a un 50% de turistas de manera completa sobre los lugares que posee el sector.	Primaria y Secundaria	Encuesta	Cualitativo Simple verificación	6 meses	Investigador
Fin	Aumento de ingresos por parte del sector turístico del cantón de Pangua.	Conocer los ingresos económicos que generan el 40% de los locales comerciales del sector turístico.	Primaria	Entrevista	Cuantitativo Estadístico	6 meses	Autoridades del cantón Pangua
Propósito	Elaborar un diseño adecuado de un CD interactivo de los atractivos turísticos del cantón Pangua.	Saber el número de turistas que conozcan el CD interactivo en un 50%	Primaria	Encuesta	Cuantitativo Estadístico	3 meses	Investigador
Componentes	Correcta utilización de medios de comunicación dinámicos.	Utilizar en un 50% medios de comunicación dinámicos que promuevan el turismo del sector.	Primaria	Observación	Cualitativo Simple verificación	6 meses	Investigador
Componentes	Mayor conocimiento de los atractivos	Difundir en un 40% información sobre los	Primaria y Secundaria	Observación	Cualitativo Simple verificación	6 meses	Investigador

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

	turístico que posee el cantón de Pangua.	lugares turísticos del cantón Pangua.					
Componentes	Apoyo y organización por parte de las autoridades para promover el turismo.	Averiguar el 30% de las personas del cantón Pangua que promuevan el turismo del sector.	Primaria	Entrevista	Cuantitativo Estadístico	3 meses	Autoridades del cantón Pangua
Componentes	Implementación de material didáctico adecuado para promover el turismo del sector.	Conocer en un 30% el acogimiento del material didáctico en los turistas.	Primaria	Encuesta	Cualitativo Simple verificación	3 meses	Investigador
Componentes	Constante y adecuado mantenimiento de campañas publicitarias que impulsen al turismo.	Averiguar en un 40% sobre campañas que promuevan el turismo del sector.	Primaria	Entrevista	Cualitativo Simple verificación	3 meses	Autoridades del cantón Pangua
Componentes	Iniciativa de autoridades para promover el turismo con medios más tecnológicos.	Investigar en un 30% que medios utilizan las autoridades para incrementar el turismo.	Primaria	Entrevista	Cualitativo Simple verificación	3 meses	Autoridades del cantón Pangua

Actividades	Realizar un diseño atractivo para las personas.	Persuadir al 80% de los turistas mediante el CD interactivo a visitar el cantón.	Primaria y Secundaria	Observación	Cualitativo Simple verificación	6 meses	Investigador
Actividades	Aumentar el nivel de conocimiento sobre los atractivos turísticos del cantón Pangua.	Informar al 80% de turistas sobre la gastronomía y lugares turístico que posee el cantón Pangua.	Primaria	Encuesta	Cualitativo Simple verificación	3 meses	Investigador

Elaborado por: Celso Moncayo

4.4.4. Supuestos.

Tabla 7

Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Medios de Verificación				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fin	Medios de comunicación interactivos que impulsen el turismo del sector.	Desconocimiento de medios interactivos de los turistas hacia el lugar	X		X		
Fin	Adecuada información recibida por los turistas acerca del cantón y sus atractivos turísticos.	Falta de apoyo en la creación de proyectos			X		
Fin	Aumento de visitas en el cantón de Pangua.	Falta de apoyo en la creación de campaña publicitarias	X		X		
Fin	Turistas se sienten estimulados para visitar el cantón de Pangua.	Desconocimiento de los turistas hacia el lugar			X		
Fin	Personas prefieren visitar el cantón de Pangua por la completa información que se ofrece.	Falta de apoyo en la creación de campaña publicitarias	X		X		

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

Fin	Aumento de ingresos por parte del sector turístico del cantón de Pangua.	Desinterés de la comunidad	X		X		
Propósito	Elaborar un diseño adecuado de un CD interactivo de los atractivos turísticos del cantón Pangua.	Falta de apoyo en la creación de proyectos	X		X		
Componentes	Correcta utilización de medios de comunicación dinámicos.	Desinterés de autoridades	X		X		
Componentes	Mayor conocimiento de los atractivos turístico que posee el cantón de Pangua.	Desconocimiento de los turistas hacia el lugar			X		
Componentes	Apoyo y organización por parte de las autoridades para promover el turismo.	Desinterés de autoridades	X	X	X		
Componentes	Implementación de material didáctico adecuado para promover el turismo del sector.	Falta de apoyo en material interactivo	X		X		
Componentes	Constante y adecuado mantenimiento de campañas publicitarias que impulsen al turismo.	Falta de apoyo en la creación de campaña publicitarias	X	X	X		
Componentes	Iniciativa de autoridades para promover el turismo con medios más tecnológicos.	Desinterés de autoridades	X	X	X		

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.



Actividades	Realizar un diseño atractivo para las personas	Falta de apoyo en la creación de proyectos	X		X		
Actividades	Aumentar el nivel de conocimiento sobre los atractivos turísticos del cantón Pangua	Falta de apoyo en la creación de proyectos	X		X		

Elaborado por: Celso Moncayo

4.4.5. Matriz Marco Lógico.

Tabla 8

Matriz Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación		Supuesto
		Fuentes de Información	Métodos de Análisis	
Medios de comunicación interactivos que impulsen el turismo del sector.	Información interactiva hacia los turistas.	Primaria y Secundaria	Cualitativo Simple verificación	Desconocimiento de medios interactivos de los turistas hacia el lugar.
Adecuada información recibida por los turistas acerca del cantón y sus atractivos turísticos.	Recopilación de información veraz acerca del cantón de Pangua.	Primaria y Secundaria	Cualitativo Simple verificación	Falta de apoyo en la creación de proyectos.
Aumento de visitas en el cantón de Pangua.	Índice de turistas que visitan el cantón Pangua.	Primaria	Cuantitativo Estadístico	Falta de apoyo en la creación de campaña publicitarias.
Turistas se sienten estimulados para visitar el cantón de Pangua.	Índice de turistas que se sienten gustosos por visitar el cantón de Pangua.	Primaria	Cuantitativo Estadístico	Desconocimiento de los turistas hacia el lugar.

Personas prefieren visitar el cantón de Pangua por la completa información que se ofrece.	Estadísticas de los lugares turísticos que prefieren las personas.	Primaria y Secundaria	Cualitativo Simple verificación	Falta de apoyo en la creación de campaña publicitarias.
Aumento de ingresos por parte del sector turístico del cantón de Pangua.	Estadísticas de actividad económica en el sector.	Primaria	Cuantitativo Estadístico	Desinterés de la comunidad
Elaborar un diseño adecuado de un CD interactivo de los atractivos turísticos del cantón Pangua.	Número de turistas que conozcan el CD interactivo.	Primaria	Cuantitativo Estadístico	Falta de apoyo en la creación de proyectos.
Correcta utilización de medios de comunicación dinámicos.	Mejorar medios de comunicación para promover el turismo del sector.	Primaria	Cualitativo Simple verificación	Desinterés de autoridades.
Mayor conocimiento de los atractivos turístico que posee el cantón de Pangua.	Recopilación de información sobre los lugares turísticos del cantón Pangua.	Primaria y Secundaria	Cualitativo Simple verificación	Desconocimiento de los turistas hacia el lugar.
Apoyo y organización por parte de las autoridades para promover el turismo.	Índice de personas que promuevan el turismo del cantón Pangua.	Primaria	Cuantitativo Estadístico	Desinterés de autoridades.
Implementación de material didáctico adecuado para promover el turismo del sector.	Acogimiento del material didáctico en los turistas.	Primaria	Cualitativo Simple verificación	Falta de apoyo en material interactivo.

Constante y adecuado mantenimiento de campañas publicitarias que impulsen al turismo.	Número de campañas que promuevan el turismo.	Primaria	Cualitativo Simple verificación	Falta de apoyo en la creación de campaña publicitarias.
Iniciativa de autoridades para promover el turismo con medios más tecnológicos.	Medios realizadas por las autoridades para incrementar el turismo	Primaria	Cualitativo Simple verificación	Desinterés de autoridades
Realizar un diseño atractivo para las personas	Turistas satisfechos con el CD interactivo	Primaria y Secundaria	Cualitativo Simple verificación	Falta de apoyo en la creación de proyectos
Aumentar el nivel de conocimiento sobre los atractivos turísticos del cantón Pangua	Personas que conozcan los lugares turísticos del cantón Pangua	Primaria	Cualitativo Simple verificación	Falta de apoyo en la creación de proyectos

Elaborado por: Celso Moncayo

Capítulo V

5.1. Antecedentes de la Herramienta del Perfil de la Propuesta.

El diseño multimedia comprende combinación de diversas ramas ya sean textos, imágenes, videos, sonidos, etc. las cuales son combinadas entre sí para obtener un producto novedoso y funcional.

Mediante la fusión de varios soportes se consigue una interactividad entre el producto y el usuario mejorando la comunicación y facilitando el aprendizaje.

El diseño multimedia es una herramienta efectiva para transmitir un mensaje, comenzando desde el diseño gráfico el cual es el encargado de ordenar la información de manera estética y legible para ofrecer mejor captación al momento de transmitir el mensaje.

Dependiendo del objetivo del mensaje y del medio a utilizar se pueden manipular distintos recursos o soportes, seleccionando los más adecuados para un mejor impacto y recordación del mensaje.

Entre los beneficios que presenta utilizar medios digitales es que la información que reciben los usuarios en el medio a emplearlos es para almacenar la información que será compartida a varias personas, además otro beneficio muy importante es que el usuario podrá hacer uso de esa información cuantas veces requiera.

Un beneficio es el acceso de la información a ilimitada cantidad de personas que pueden hacer uso de la información que contiene el proyecto.

La innovación es otro beneficio ya que cada vez cobra mayor importancia la capacidad de innovación en el mundo empresarial como estrategia para mantenerse al frente de la competencia.

La interactividad es otro beneficio que ofrece el proyecto ya que representa una nueva alternativa para establecer intercambios comunicativos entre el usuario y el producto.

5.2. Descripción de la Herramienta.

Los programas de diseño facilitan la tarea de plasmar los conceptos de dicha disciplina en un espacio, para lo cual presentan las herramientas que facilitan y potencian el trabajo creativo.

5.2.1. Adobe Ilustrador.

Es un programa de diseño con el cual se puede crear y trabajar con dibujos basados en gráficos vectoriales.

Los gráficos vectoriales consisten en una serie de puntos unidos por líneas. Un archivo vectorial contiene elementos que se denominan objetos; cada uno de estos posee sus propias propiedades tales como color, forma, contorno, tamaño y posición en el área de trabajo.

Considerando que cada objeto es una entidad completa, se puede mover, cambiar cualquiera de sus propiedades, su claridad su transparencia sin afectar a los restantes objetos.

Algo muy importante que hay que conocer, es que los dibujos vectoriales no dependen de la resolución, esto quiere decir que no pierde resolución al modificar su tamaño.

El programa contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en impresión, video, publicación en la web y dispositivos móviles.

5.2.2. Adobe Photoshop.

Este software no está pensado para dibujar. Es un programa que principalmente está orientado al tratamiento y manipulación de imágenes. Permite retocar, transformar y editar con diversas herramientas que ofrece photoshop.

Es líder mundial del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes, dominando este sector de tal manera que su nombre es ampliamente empleado como sinónimo para la edición de imágenes en general.

5.2.3. Adobe Flash.

Se utiliza para crear animaciones para páginas de internet, aunque las posibilidades son muchas: crear dibujos animados, presentaciones multimedia, aplicaciones móviles o de escritorio, páginas web completas, juegos, crear interactividad, menús y navegación para la web, etc.

Es un programa de creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante la utilización de un lenguaje de scripting llamado Action Script.

Flash es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas", destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma.

5.3. Formulación del Proceso de Aplicación.

Diseño Multimedia

5.4. Planificación.

Con la finalidad de lograr el objetivo para el que fue creado el producto, el CD interactivo se ha venido diseñando desde hace 2 meses atrás, tiempo en el que se ha recopilado información acerca del turismo que se presenta en el cantón Pangua.

5.4.1. Propósito.

El propósito del CD interactivo es comunicar y transmitir a los usuarios de una manera diferente los atractivos turísticos que se encuentran ubicados en el cantón de Pangua.

5.4.2. Usuarios.

Se encuentra dirigido a turistas y personas entre 20 a 40 años de edad que requieren información de los atractivos turísticos del cantón Pangua.

5.4.3. Herramientas.

Se necesitan distintas plataformas para combinar todos los recursos necesarios (imágenes, fondos, texturas, tipos de fuentes de letra, degradados, etc.).

Para este proyecto se utilizará programas los cuales nos brindaran las herramientas adecuadas para cumplir con todos los objetivos que se ha propuesto.

5.4.4. Desarrollo.

- Paquete de Adobe con la versión que mejor se adapte el diseñador.
- Realización de todos los elementos vectorizados en Ilustrador como logotipos, botones y todos aquellos recursos necesarios para nuestro.
- Retoque de todas las imágenes y fotografías en Photoshop.
- Transferencia de todos los elementos creados en Ilustrador y retocados en Photoshop a Flash, en donde se realizan las animaciones y programación que se exhibirá en el CD.

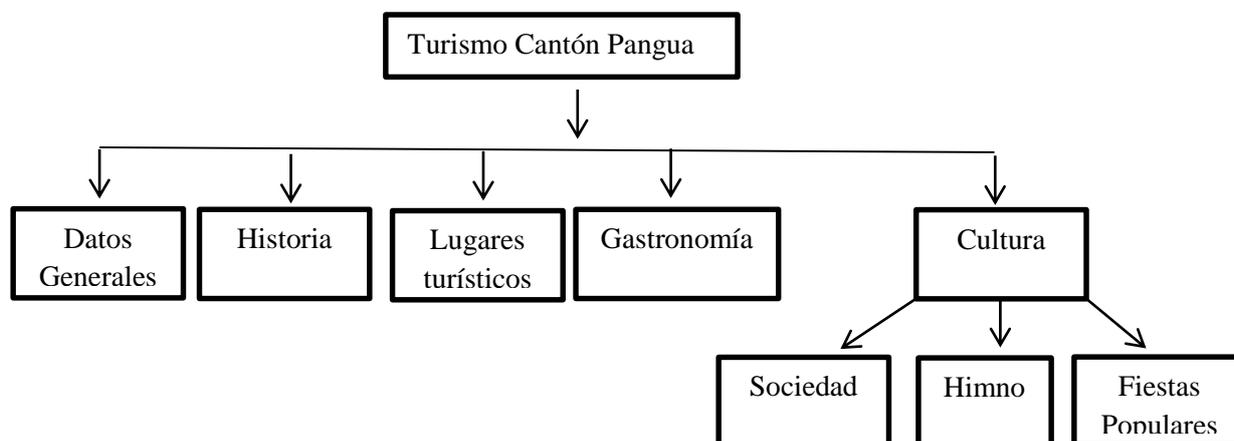
5.4.5. Contenidos.

El CD interactivo ofrecerá información de los principales atractivos turísticos que posee el cantón Pangua.

Se colocará imágenes de los principales atractivos que posee el cantón con su respectivo texto el cual contenga información de la ubicación, nombre del lugar y servicios que ofrece el lugar.

5.4.6. Mapa de contenidos.

Gráfico 6
Mapa de contenidos



Elaborado por: Celso Moncayo

5.5. Diseño de Interfaz.

Para el diseño de la interfaz del CD interactivo se tomó en cuenta los colores del logotipo consiguiendo una imagen corporativa en cada una de las ventanas que se ha diseñado.

Tomando en cuenta esto se procedió a diseñar la interfaz en la cual se mostrará imágenes e información veraz para los usuarios.

Consta de un diseño sencillo para que los usuarios naveguen con facilidad, se ha colocado sonido acorde al lugar turístico que se ha escogido, así las personas tendrán un leve conocimiento de la música tradicional que posee el sector.

Con la utilización de botones personalizados para cada una de las ventanas se puede acceder fácilmente al contenido de las mismas, en las cuales se ha manejado distintas retículas de acuerdo al contenido que se ha colocado.

En su contenido se puede acceder a cinco distintas ventanas que constan de información e imágenes acerca del cantón Pangua en donde el usuario puede apreciar de los paisajes, gastronomía y cultura que existe en el lugar.

5.5.1. Imagen Corporativa.

El logotipo es parte fundamental para cualquier producto que se elabore y el CD interactivo no será la excepción ya que podremos alcanzar un posicionamiento en la mente de nuestros usuarios.

Gráfico 7

Imagen Corporativa



Elaborado por: Celso Moncayo

Para el proyecto se ha realizado un logotipo que consiste en el texto "PANGUA", se escogió el propio nombre del cantón del cual se está promoviendo al turismo, ya que el

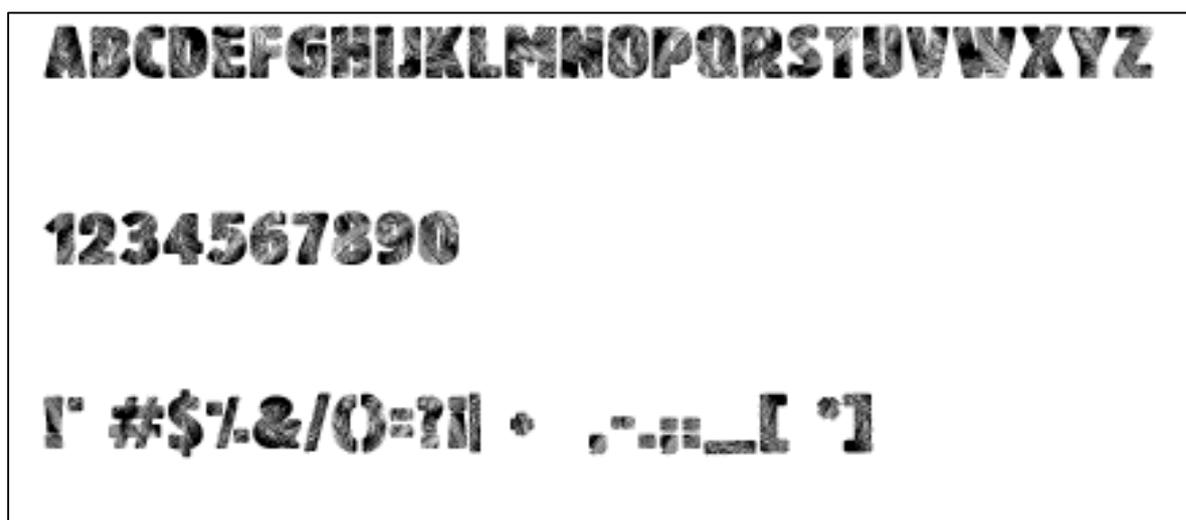
nombre de este sector no es muy conocido, y colocándolo en el logotipo las personas recordaran el nombre del atractivo turístico.

El logotipo está acompañado del slogan "El corazón de Cotopaxi", se escogió este frase ya que el cantón Pangua es conocido como con ese nombre, con la colocación de este slogan se espera que los usuarios conozcan y sientan expectativa de conocer más a fondo el sector que se está promoviendo al turismo.

La tipografía que se ha escogido es una tipografía Palm Beach, ya que esta fuente consiste de un aspecto robusto y representa elementos de la naturaleza.

Gráfico 8

Tipografía Principal

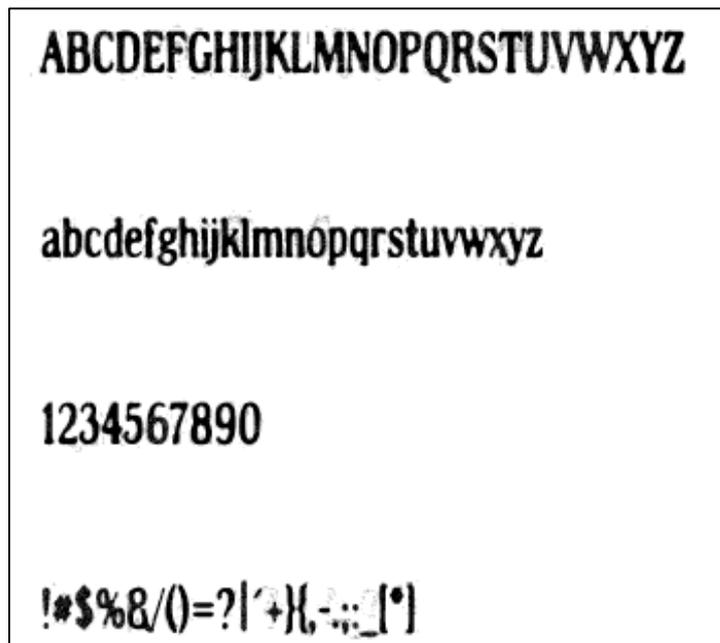


Elaborado por: Celso Moncayo

Para el slogan se utilizó la tipografía Lumenharmaa ya que es una fuente muy legible atractiva para leer, no es tan compleja y no tiene muchos detalles por lo cual es ideal y atractiva para la vista.

Gráfico 9

Tipografía Secundaria



Elaborado por: Celso Moncayo

5.5.2. Colores.

Ya que los colores producen distintas sensaciones y pueden influir en nuestras emociones y sentimientos, los colores corporativos que se utilizarán están relacionados con la naturaleza, con los cuales se mostrará armonía y frescura.

Gráfico 10

Color Verde

	CMYK	RGB	HEXADECIMAL
	C = 41% M = 24% Y = 100% K = 2%	R = 170 G = 166 B = 14	# A2A637

Elaborado por: Celso Moncayo

Se ha escogido el color verde ya que alude la vegetación el frescor y la naturaleza. Es el color más tranquilo y sedante. Produce un efecto de relajación. Representa el crecimiento y la esperanza

Puede ser interpretado como una señal de integración, como signo de sensibilidad madura y de la compensación entre el mundo exterior y el interior.

Crea un ambiente de naturaleza, juventud, deseo, descanso, equilibrio, confort, paz y produce un efecto de armonía y estabilidad. (Dupont, 2004)

Gráfico 11

Color Marrón

	CMYK	RGB	HEXADECIMAL
	C = 48% M = 75% Y = 90% K = 67%	R = 71 G = 39 B = 22	# 472716

Elaborado por: Celso Moncayo

El color marrón se ha escogido porque representa sencillez, amabilidad y confianza. Está asociado con la tierra y al confort. Es un color neutro.

Evoca una vida saludable, expresa deseo de poseer el bienestar material. El marrón representa al mismo tiempo la energía vital positiva.

Si bien podría considerarse un poco aburrido, por otra parte representa la constancia, la sencillez, la amabilidad, la confianza, y la salud.

Entre otros colores que se utilizaron este el blanco simboliza la pureza, la perfección, la elegancia y la juventud. Por lo general este color tiene una connotación positiva.

Representa confort y paz se lo utiliza para obtener zonas de oxigenación en el diseño y componer una cromática atractiva e ideal. (Ricupero, 2007)

5.5.3. Tipografía.

La tipografía que se utilizará en el CD interactivo, es la misma que se utilizó en el slogan del logotipo. Lumenharmaa es una fuente legible y atractiva para leer.

5.5.4. Botones.

En el diseño del CD interactivo se utilizará botones principales con los cuales se podrá acceder a todos los temas de manera fácil.

En los botones principales se utilizó colores y tonalidades relacionadas al logotipo, para el texto del botón se conservó la tipografía que se utilizó en el slogan.

En los botones se ha elaborado un diseño para cada uno, constan con la misma base de color para todos, se diferencian entre sí, ya que llevan un icono el cual está relacionado con la información que contienen los mismos.

Cuando el mouse se coloque encima del botón se producirá una pequeña animación que consiste en oscurecer el color base, girar el ícono respectivo de contiene cada botón, aumentar el tamaño de la tipografía y aclarar su tonalidad. Esta animación se realizará para todos los botones.

A continuación se mostrara detalladamente cada uno de los botones con su respectiva animación:

- **Botón de Información**

El icono que se utilizó para este botón se trata del vector de una hoja de cuaderno el cual connota y representa la información.

Gráfico 12

Botón Información



Elaborado por: Celso Moncayo

- **Botón de Historia**

El icono que se utilizó para este botón se trata del vector de un pergamino el cual connota y representa la historia.

Gráfico 13

Botón Historia



Elaborado por: Celso Moncayo

- **Botón de Lugares Turísticos**

El icono que se utilizó para este botón se trata del vector de una montaña se escogió este icono ya que el cantón en su mayoría está rodeado de muchos paisajes montañosos.

Gráfico 14

Botón Historia



Elaborado por: Celso Moncayo

- **Botón de Gastronomía**

El icono que se utilizó para este botón se trata del vector que representa gráficamente la comida o gastronomía.

Gráfico 15

Botón Gastronomía



Elaborado por: Celso Moncayo

- **Botón de Cultura**

El icono que se utilizó para este botón se trata del vector de dos mascararas tradicionales que representa la cultura y tradiciones de un lugar.

Gráfico 16

Botón Cultura



Elaborado por: Celso Moncayo

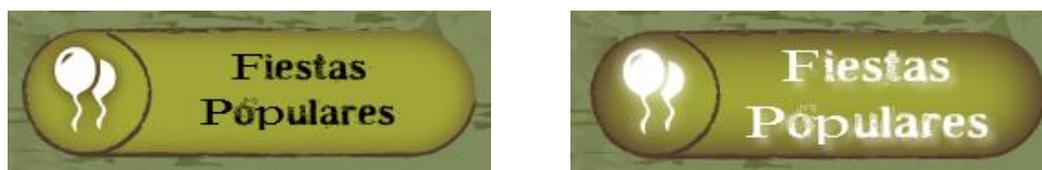
Aparte de los botones principales que ya se mostró también se encuentran botones dentro del contenido de la ventana cultura los cuales se mostrará detalladamente a continuación:

- **Botón de Fiesta Populares**

El icono que se utilizó para este botón se trata del vector de dos globos se escogió este icono ya que representa gráficamente fiesta y alegría.

Gráfico 17

Botón Fiestas Populares



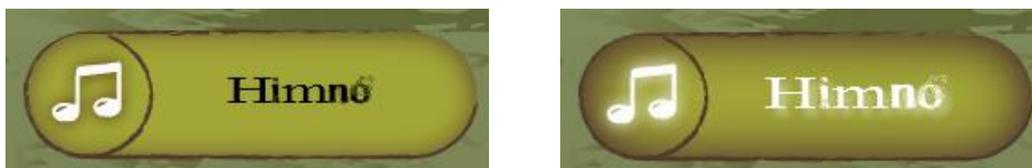
Elaborado por: Celso Moncayo

- **Botón de Himno**

El icono que se utilizó para este botón se trata del vector de una nota musical se escogió este icono ya que representa la música y es adecuada para mostrar el himno del cantón.

Gráfico 18

Botón Himno



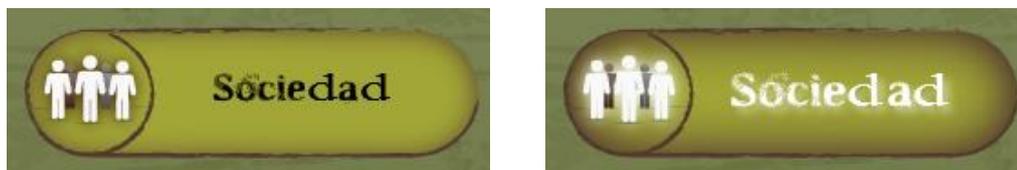
Elaborado por: Celso Moncayo

- **Botón de Sociedad**

El icono que se utilizó para este botón se trata del vector de siluetas de personas se escogió este icono ya que representa un grupo de personas y justamente lo que contiene el mismo.

Gráfico 19

Botón Sociedad



Elaborado por: Celso Moncayo

Entre los botones se encuentra uno que es el encargado de volver al menú principal, que de igual manera utiliza los colores y tonalidades relacionadas al logotipo, en este caso se ha creado una flecha que nos indica volver al menú principal.

De igual manera cuando el mouse se coloque encima del botón se producirá una pequeña animación que consiste en cambiar el color base, girar el icono y oscurecer la tonalidad.

Gráfico 20

Botón Volver



Elaborado por: Celso Moncayo

5.5.5. Retículas.

Las retículas que se utilizarán en el proyecto varían de acuerdo a las distintas ventanas y contenidos que ofrezcan cada una.

A continuación se mostrará imágenes de las distintas retículas y contenidos que se utilizaron en el CD interactivo.

- **Menú:** esta es la ventana principal del proyecto, en la cual se ha colocado el logotipo en la parte superior derecha, también se ha colocado un turista vectorizado con una pequeña animación, en la parte inferior se encuentran los botones que nos

llevan a otras ventanas con diferente contenido y se ha colocado una fotografía representativa del cantón Pangua.

Gráfico 21

Ventana Principal

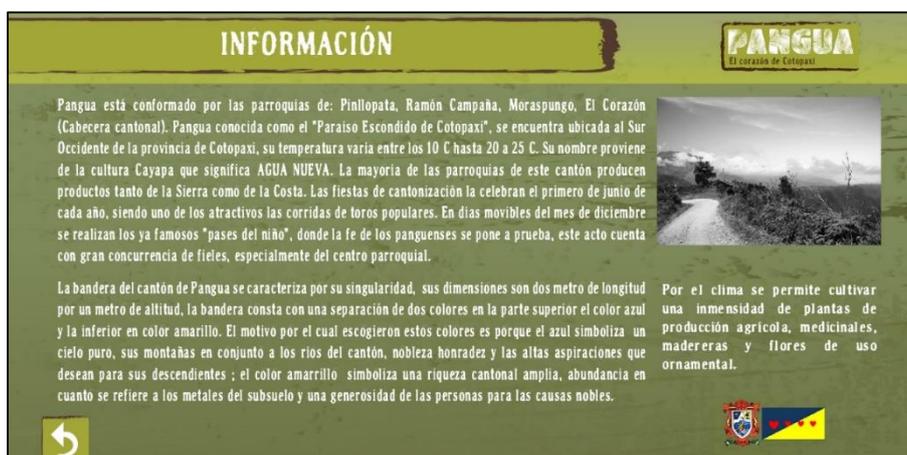


Elaborado por: Celso Moncayo

- **Información:** se ha colocado una fotografía en la parte derecha con su respectiva información, mientras que en la parte izquierda se ha colocado la información referente al cantón Pangua.

Gráfico 22

Ventana Información



Elaborado por: Celso Moncayo

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS DEL CANTÓN PANGUA EN LA PROVINCIA DE COTOPAXI, PARA AUMENTAR EL TURISMO Y DAR MAYOR OPORTUNIDAD DE EMPLEO A LA COMUNIDAD DEL SECTOR Y ASÍ PUEDAN TENER UN MEJOR ESTILO DE VIDA.

- **Historia:** en esta ventana se maneja la misma retícula anterior, se ha colocado una imagen en la parte derecha, mientras que el contenido de la historia del cantón se ha colocado en la parte izquierda.

Gráfico 23

Ventana Historia



HISTORIA

PANGUA
El corazón de Cotopaxi

El 1 de junio de cada año los habitantes del cantón celebran sus fiestas de cantonización la cual se realizó el 31 de mayo de 1938, hecho ocurrido gracias a las gestiones del entonces mandatario latacungueño Gral. Alberto Enriquez Gallo. El Gral. Alberto Enriquez Gallo quien por algún tiempo pasó en esta tierra como Inspector de Estancos (Cuando capitán retirado, luego se reincorporaría a su carrera militar), cargo que casi le costó la vida, pues los reclamos de los estancieros hicieron que estos se levantaran en contra del entonces capitán Enriquez, que se parapetó en la iglesia del pueblo y logró escapar de una segura tragedia, salvó su vida el cura Isaias Montúfar, quien paradójicamente años después celebraría el segundo matrimonio del Gral. Enriquez en la Iglesia de San Sebastián en Latacunga. En el encuentro panguense coterráneos radicados en todo el país se reúnen en la cabecera cantonal El Corazón para realizar una serie de actos sociales y culturales.

Cada 10 de agosto se realiza el "reencuentro panguense" Lo cierto es que Pangua posee 76 años de vida cantonal, y que aparte de festejar cada primero de junio tal acontecimiento con desfiles, sesión solemne, comparsas, misas, entre otros actos.

Pangua es un término que según Luis Benitez significa abundancia de agua, y que a su parecer se debe a que años atrás cuando era selva llovía siete meses del año, abundantemente.

Elaborado por: Celso Moncayo

- **Lugares Turísticos:** en esta ventana se ha manejado un retícula que se distribuye en tres partes; en la parte derecha se ha colocado las fotografías de los atractivos que posee el cantón, en la parte izquierda se encuentra la información de la fotografía y en la parte inferior se encuentran todas las imágenes que contiene esta ventana.

Gráfico 24

Ventana Lugares Turísticos



Elaborado por: Celso Moncayo

- **Gastronomía:** se utiliza la misma retícula anterior de igual manera que la anterior el logotipo se encuentra en la parte superior derecha y en la parte inferior izquierda se encuentra el botón para regresar al menú principal.

Gráfico 25

Ventana Gastronomía

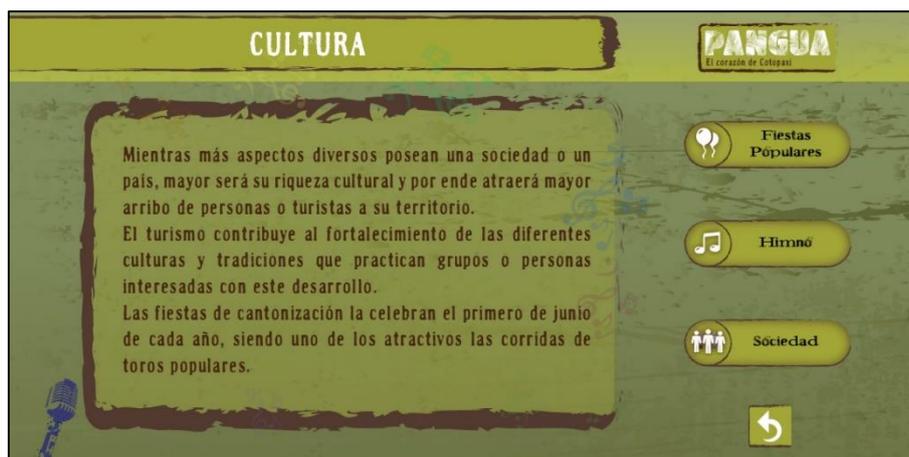


Elaborado por: Celso Moncayo

- **Cultura:** en esta última ventana se ha colocado a la izquierda el texto que hace referencia a la cultura, en la parte izquierda se encuentran 3 botones, al momento de ingresar a uno de los botones se mostrara fotografías en la parte izquierda y e igual manera el logotipo se encuentra en la parte superior derecha.

Gráfico 26

Ventana Cultura



Elaborado por: Celso Moncayo

5.5.6. Programación.

Para lograr las animaciones de la interfaz del CD interactivo se realizó la programación en Adobe Flash Action Script 3 el cual está orientado a objetos (propiedades, métodos, eventos).

El proceso para realizar el proyecto consto de 4 pasos fundamentales que consistía en:

- Nombre de instancias
- Declaración de variables
- Creación de Oyentes
- Creación de funciones

Se creó métodos, funciones, eventos y oyentes entre los principales se utilizaron están:

- **MovieClip:** tienen, internamente, una línea de tiempos que corre independiente de la línea de tiempos de la película principal de Flash.
- **gotoAndPlay:** reproduce nuestra animación desde el fotograma que se indique.
- **gotoAndSlay:** envía la cabeza lectora al fotograma especificado en una escena y la detiene.
- **play:** da comienzo a la reproducción de la película o la continua desde el punto detenido.
- **stop:** detiene la reproducción de la película.
- **buttonMode = true:** se utiliza para aplicar el handCursor (la "manita") por defecto.
- **mouseChildren = false:** determina si los elementos secundarios de un objeto están habilitados para ratón. Su valor predeterminado es true.
- **TLFTextField:** crea campos de texto.
- **URLRequest:** captura toda la información en una sola petición. Se lo utiliza para colocar la ruta de la información.
- **URLLoader:** este método permite cargar nuevas películas Flash o imágenes.
- **XML:** permite manipular XML, nodos, métodos y parámetros de todo tipo.
- **addEventListener:** son funciones que ejecutan en respuesta a eventos específicos.
- **MouseEvent.MOUSE_OVER:** Al colocarse sobre un objeto interactivo se producirá una animación.
- **MouseEvent.MOUSE_UP:** Al soltar sobre un objeto interactivo se producirá una animación.
- **MouseEvent.CLICK:** Al pulsar y soltar sobre un objeto interactivo se producirá una animación.

- **Event.COMPLETE:** reproduce la información cuando se haya completado una acción.
- **htmlText:** designa el contenido del campo de texto.
- **currentTarget:** objeto al que fue asociado el controlador de eventos.
- **addChild:** controla la adición de elementos del escenario.
- **removeChild:** controla la sustracción de elementos del escenario.
- **numChildren:** esta propiedad arroja un conteo de objetos empezando desde el 0.
- **TimerEvent:** permite realizar una acción definida repetidas veces en función del tiempo.
- **SoundChannel:** controla un sonido en una aplicación.

(aulaClic, 1999-2014)

5.5.7. Navegación.

En el CD interactivo se podrá observar los atractivos turísticos que posee el cantón Pangua y los servicios que ofrece cada uno de ellos, así también como las formas de entretenimiento que brinda cada lugar.

El usuario podrá interactuar con el diseño realizado para la interfaz del CD interactivo en donde apreciara los productos y servicios que ofrece el sector turístico.

5.5.8. Diseño y Producción.

El proyecto consta de una serie de elementos que permitirán alcanzar los objetivos propuestos. Entre los elementos que se utilizaron se encuentran: fotografías, vectores, texto, e imágenes combinados adecuadamente para obtener un producto de calidad.

Es importante realizar todas las tareas de forma adecuada y ordenada para poder obtener el aporte a cada una de las tareas, hemos realizado lo siguiente:

- **Concretar:** se desarrollarán características básicas del proyecto en el que se encontraran los objetivos que se espera alcanzar.

- **Analizar y seleccionar:** se organiza la información.
- **Diseñar:** Se aplicará y diagramará los contenidos que se obtuvieron las etapas anteriores.

5.6. Marketing y Difusión

Para la difusión y posicionamiento del CD turístico interactivo se realizará estrategias de marketing adecuadas valiéndonos de la publicidad con el fin de dar a conocer el producto.

Tabla 9

Marketing y Difusión

ETAPA	TIEMPO	PIEZA GRÁFICA
Lanzamiento	En esta etapa se informará al grupo objetivo de las características que tiene el CD interactivo. (3 meses)	Se realizará publicidad informativa acerca del CD interactivo.
Posicionamiento	Habrà más acercamiento e interactividad entre el producto y los usuarios (1 mes)	Se mostrara la manera de como manipular la información del CD interactivo
Mantenimiento	Se logrará que el grupo objetivo tenga presente en su mente la imagen del CD interactivo (1 mes)	Se colocará publicidad del CD interactivo en el cantón

Elaborado por: Celso Moncayo

Capítulo VI

6.1. Recursos.

6.1.1. Humanos.

EL aporte humano está a cargo del autor del proyecto para la recopilación e investigación de toda la información.

6.1.2. Tecnológicos.

Entre los principales equipos y programas que se utilizarán están:

- Lapto Intel Core i5, sistema operativo Windows 8
- Cámara Fotográfica Semiprofesional DLSR Cannon 60D
- Xperia™ Tablet Z
- Celular LG G2
- Microsoft Word
- Adobe Ilustrador CS6
- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Flash CS6
- E implementos como impresora e internet.

6.1.3. Económicos.

El aporte económico es la que realiza el autor de este proyecto para llevar a cabo el mismo.

6.2. Presupuesto.

Tabla 10

Presupuesto

INGRESOS	VALORES
Aporte Personal	400,00
Aporte Familiar	1000,00
TOTAL	1400,00

EGRESOS	VALORES
Elaboración del proyecto	200,00
Materiales y suministros	40,00
Copias / Impresiones	30,00
Recursos Tecnológicos	800,00
Internet	60,00
Servicios Básicos	30,00
Alimentación	60,00
Transporte	40,00
Imprevistos	100,00
TOTAL	1360,00

Elaborado por: Celso Moncayo

6.3. Cronograma.

Tabla 11
Cronograma

No.	Actividad	Responsable	TIEMPO					Resultados Esperados
			Mes	Semana				
				1	2	3	4	
1	Antecedentes	Investigador	Mayo	X	X	X		Obtener adecuada información acerca del cantón Pangua.
2	Análisis de involucrados	Investigador	Junio		X	X		Conocer quiénes son los beneficiados directa e indirectamente
3	Problemas y Objetivos	Investigador	Julio		X	X		Saber cómo resolver los problemas que se presentan en el sector
4	Análisis de alternativas	Investigador	Agosto	X	X	X		Encontrar la manera más adecuada para transmitir el mensaje
5	Propuesta	Investigador	Septiembre	X	X	X		Elaborar con un correcto y adecuado diseño la interfaz del CD interactivo.
6	Aspectos Administrativos	Investigador	Septiembre		X	X		Conocer el presupuesto y los gastos financieros que se produjeron para realizar el proyecto
7	Conclusiones y Recomendaciones	Investigador	Septiembre				X	Conocer las ventajas y los beneficios que produjo la realización del proyecto.

Elaborado por: Celso Moncayo

Capítulo VII

7. Conclusiones y Recomendaciones.

7.1. Conclusiones.

- Nuevas formas de comunicación permite a los diseñadores utilizar diferentes soportes para llegar de manera más directa hacia el grupo objetivo.
- Al utilizar un soporte multimedia en el que se combinan diferentes medios, se estimula de mejor manera a los usuarios mediante sonidos, imágenes, animaciones, etc. con lo cual el mensaje se asimilara rápidamente.
- Los medios de comunicación interactivos son muy efectivos para tener un mejor acercamiento entre el producto y el usuario y explotar al máximo todos los beneficios que le brinda el mismo.
- En el Ecuador existen algunos lugares turísticos que tienen gran variedad de paisajes naturales, los cuales no son conocidos por falta de promoción y de campañas de información en donde se muestre la riqueza natural que posee el Ecuador.
- Se disminuirá los medios de comunicación tradicionales dando apertura a la elaboración de nuevos medios de comunicación más interactivos, en los cuales los usuarios tendrán una mejor percepción de la información que se transmita.

7.2. Recomendaciones.

- Se deberían utilizar medios de comunicación con mayor interactividad con los usuarios, ya que con ello podremos obtener un acercamiento más profundo del cliente y el producto.
- El CD interactivo servirá como guía para turistas extranjeros y turistas nacionales, que quieran conocer nuevas opciones turísticas al visitar la provincia de Cotopaxi.
- Utilizar de manera correcta la información que se encuentra en el CD interactivo.
- Adecuado manejo de marketing en la difusión del CD interactivo, para lograr de manera más rápida una óptima aceptación por parte de las personas.

8. Bibliografía

Cabrera, Xavier. & Posada, Julián. (2008). “La difusión de los atractivos turísticos de la provincia de Imbabura a través de medios multimedia”. (Tesis previa a la obtención del título de Licenciados en la especialidad de Diseño y Publicidad). Universidad Técnica del Norte, Ibarra.

aulaClic. (1999-2014). *aulaClic*. Obtenido de aulaClic S.L.: <http://www.aula clic.es/index.htm>

Dupont, L. (2004). *1001 TRUCOS PUBLICITARIOS*. Québec-Canada: Lectorum.

Ricupero, S. (2007). *Diseño Gráfico en el Aula*. Buenos Aires: Nobuko.

Rodríguez, C. M. (2009). *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Bruselas - Belgica: Centre d' Etudes Sociales sur Amerique Latine (CESAL).

Ruiz, E. &. (2007). *Turismo Comunitario en Ecuador: Desarrollo y sostenibilidad social*. Quito: Ediciones Abya-Yala.

Teresa Magal Royo, I. T. (2006). *Preproduccion multimedia*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Cruz, Jaime. Ortiz, Oneyda. & Santos, Yanira. (2007). Creación de un CD interactivo que proporcione apoyo didáctico y proponga una estandarización a los contenidos básicos del



seminario de cultura general que se imparte en la Universidad Francisco Gavidia, sede central. (Para optar al grado de Licenciatura en Sistemas de Computación Administrativa). Universidad Francisco Gavidia, El Salvador – Centroamérica.

Flores, Alicia. (2012). Diseño de una ruta turística para el cantón Pangua, provincia de Cotopaxi. (Presentada como requisito parcial para obtener el título de ingeniería en ecoturismo). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Facultad de Recursos Naturales, Escuela de Ingeniería en Ecoturismo. Riobamba – Ecuador.

9. Anexos

Foto N° 1

Montañas del cantón Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 2

Cementerio en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 3
Cordillera de los Andes en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 4
Clima de Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 5
Caminos de Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 6
Atardecer en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 7
Clima nublado de Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 8
Páramos en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 9
Viviendas antiguas en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 10
En las alturas de Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 11
Mascotas en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 12
Personas de Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 13
Flora de Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 14
Frutas en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 15
Agricultura



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 16
Agricultura en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 17
Fuente Agrícola



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 18
Vida cotidiana en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 19
Fauna en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 20
Atardecer en días nublados



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 21

Atardecer en la comunidad



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 22

Fiestas populares de Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 23
Bailes populares de Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 24
Viviendas antiguas



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 25
Accesos a Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 26
Mariposas



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 27
Caña de azúcar



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 28

Producción de agua ardiente



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 29

Música en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 30

Fiestas populares en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 31

Toros de pueblo en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 32

Entretenimiento en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 33
Corrida de Toros Populares



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo

Foto N° 34
Interior de viviendas en Pangua



Fuente: Investigación de Campo
Elaborado por: Celso Moncayo