TECNOLÓGICO SUPERIOR
"CORDILLERA"

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CREACIÓN DE UNA ANIMACIÓN DE HISTORIAS Y FÁBULAS DIRIGIDAS ANIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, LOGRANDO ASÍ CAPTAR SU ATENCIÓN POR MEDIO DE DIVERTIDOS Y CREATIVOS PERSONAJES QUE PROMUEVAN LA LECTURA Y LA CULTURA DE QUITO

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

Autora: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Tutor: Ing. Marco Yamba

Quito, Octubre 2014

DECLARACIÓN DE AUTORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica, 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

Diana Mercedes Sánchez Huachi

CC: 171937281-3

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 Diana Mercedes Sánchez Huachi, 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 "CREACIÓN DE UNA ANIMACIÓN DE HISTORIAS Y FÁBULAS DIRIGIDAS A NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, LOGRANDO ASÍ CAPTAR SU ATENCIÓN POR MEDIO DE DIVERTIDOS Y CREATIVOS PERSONAJES QUE PROMUEVAN LA LECTURA

Y LA CULTURA DE QUITO", el cual incluye la creación y desarrollo de un cd interactivo, 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 cd interactivo

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 cd interactivo descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (programación del cd interactivo con el lenguaje action script 3.0). El Cesionario podrá explotar el cd interactivo 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 cd interactivo cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del cd interactivo; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del cd interactivo; d) Cualquier

transformación o modificación del cd interactivo; e) La protección y registro en el IEPI cd interactivo a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del cd interactivo; 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 cd interactivo que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del cd interactivo a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- 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 reconvención, 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____días del mes de _____del dos mil catorece.

f)_____	f)_____
C.C. Nº 171937281-3	Instituto Superior Tecnológico Cordillera
CEDENTE	**CESIONARIO**

AGRADECIMIENTO

A los catedráticos de la institución que me han guiado con sus conocimientos y consejos durante estos años.

A los profesores que me alentaron a luchar por mis metas y sueños. Gracias a todos cada uno de ustedes aporto una enseñanza en mí durante este tiempo para mi formación como profesional.

DEDICATORIA

A Dios principalmente por brindarme la fortaleza que necesitaba para enfrentar los problemas y solucionarlos de la mejor manera. A mis padres que me apoyaron para cumplir mi meta planteada por sus consejos, amor y valores que me han brindado en este tiempo. A mis hermanas por su generosidad y confianza que permitió la culminación de mi carrera.

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORIA II
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL . III
AGRADECIMIENTO VIII
DEDICATORIA IX
ÍNDICE X
RESUMEN EJECUTIVO XVI
ABSTRACT XVII
CAPÍTULO I 1
ANTECEDENTES 1
1.01 CONTEXTO 1
1.02 JUSTIFICACIÓN 2
1.03 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T) 4
CAPÍTULO II 5
ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS 5
2.01 MAPEO DE LOS INVOLUCRADOS 5
2.02 MATRIZ DE ANÁLISIS Y SELECCIÓN CON LOS INVOLUCRADOS 6
CAPÍTULO III 7
PROBLEMAS Y OBJETIVOS 7
3.01 ÁRBOL DE PROBLEMAS 7
3.02 ÁRBOL DE OBJETIVOS 8
CAPÍTULO IV 9

ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS 9
4.01 MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS E IDENTIFICACIÓN DE ACCIONES 9
4.01.01 Tamaño del proyecto 10
4.01.02 Localización del Proyecto 10
4.01.03 Análisis Ambiental 12
4.02 MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVO 13
4.03 DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS 16
..... 16
4.04 CONSTRUCCIÓN DE LA MATRIZ DE MARCO LÓGICO 17
4.04.01 Revisión de los Criterios para los Indicadores 17
4.04.02 Selección de Indicadores 22
4.04.03 Medios de Verificación 26
4.04.04 Supuestos 30
4.04.05 Matriz Marco Lógico 34
CAPÍTULO V 38
LA PROPUESTA 38
5.01 ANTECEDENTES DE LA HERRAMIENTA DEL PERFIL DE LA PROPUESTA 38
5.02 DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA 39
5.03 FORMULACIÓN DEL PROCESO DE APLICACIÓN 41
5.04 MULTIMEDIA 42
5.04.01 Planificación 42
5.04.01. Propósito del Proyecto 42
5.05 DISEÑO DE INTERFAZ 61
5.05.01 Imagen Corporativa 61
5.05.02 Colores 68
5.05.03 Tipografía 68
5.05.04 Botones 70
5.05.05 Retículas 71
5.05.06 Producción 85
5.05.07 Programación 90

5.05.08 Navegación-Interactividad 91
5.05.09 Servicios 92
5.05.10 Imágenes 92
5.06 MARKETING Y DIFUSIÓN 92
5.06.01 Marketing 93
5.06.02 Distribución 93
CAPITULO VI 94
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS 94
6.1 RECURSOS: 94
6.1.01 Recursos Técnicos 94
6.1.02 Recursos Humano 94
6.1.03 Económico 95
6.2 PRESUPUESTO 95
6.2.01 Gastos Operativos 95
6.2.02 Aplicación del Proyecto 96
6.03 CRONOGRAMA 100
CAPÍTULO VII 102
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 102
7.01 CONCLUSIONES 102
7.02 RECOMENDACIONES 103

Índice de Tablas

TABLA N° 1: MATRIZ T 4
TABLA N° 2: MATRIZ DE ANÁLISIS Y SELECCIÓN CON LOS INVOLUCRADOS 6
TABLA N° 3: MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS 15
TABLA N° 4: REVISIÓN DE LOS CRITERIOS PARA LOS INDICADORES 21
TABLA N° 5: SELECCIÓN DE INDICADORES 25
TABLA N° 6: MEDIOS DE VERIFICACIÓN 29

TABLA N° 7: SUPUESTOS 33
TABLA N° 8: MATRIZ MARCO LÓGICO 37
TABLA N° 9: MARKETING 93
TABLA N° 10: GASTOS OPERATIVOS 95
TABLA N° 11: APLICACIÓN DEL PROYECTO 96
TABLA N° 12: CRONOGRAMA 101

Índice de Figuras

FIGURA N° 1: MAPEO DE INVOLUCRADOS 5
FIGURA N° 2: ÁRBOL DE PROBLEMAS 7
FIGURA N° 3: ÁRBOL DE OBJETIVOS 8
FIGURA N° 4: MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS E IDENTIFICACIÓN DE ACCIONES 9
FIGURA N° 5: LOCALIZACIÓN DEL PROYECTO 11
FIGURA N° 6: DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS 16
FIGURA N° 7: HERRAMIENTAS DE ADOBE ILUSTATOR 43
FIGURA N° 8: HERRAMIENTA ADOBE FLASH PROFESSIONAL 44
FIGURA N° 9: MENÚ DE HISTORIAS Y FÁBULAS 45
FIGURA N° 10: INTRODUCCIÓN 45
FIGURA N° 11: NACIMIENTO DE RUMIÑAHUI 46
FIGURA N° 12: SIGNIFICADO DEL NOMBRE DE RUMIÑAHUI 46
FIGURA N° 13: RUMIÑAHUI 47
FIGURA N° 14: PADRES DE RUMIÑAHUI 47
FIGURA N° 15: HUAYNA CÁPAC 48
FIGURA N° 16: CARÁCTER DE RUMIÑAHUI 48
FIGURA N° 17: RUMIÑAHUI Y ATAHUALPA 49
FIGURA N° 18: ATAHUALPA PRESO 49
FIGURA N° 19: TESOROS 50
FIGURA N° 20: PALACIO 50
FIGURA N° 21: GENERAL RUMIÑAHUI 51
FIGURA N° 22: EJÉRCITO DE SEBASTIÁN DE BENALCAZAR 51

FIGURA N° 23: BATALLA 52
FIGURA N° 24: FALLECE RUMIÑAHUI 52
FIGURA N° 25: MONUMENTO 53
FIGURA N° 26: CUARTO DE TESOROS 53
FIGURA N° 27: LLANGANATES 54
FIGURA N° 28: FÁBULA DE EL CABRITO Y EL LOBO 54
FIGURA N° 29: CASA DEL CABRITO 55
FIGURA N° 30: MAMA CABRITO Y SU HIJO 55
FIGURA N° 31: CASA 56
FIGURA N° 32: LOBO EN LA PUERTA 56
FIGURA N° 33: LOBO MALVADO 57
FIGURA N° 34: CABRITO 57
FIGURA N° 35: ENSEÑANZA 58
FIGURA N° 36: MAPA DE CONTENIDOS 60
FIGURA N° 37: RETÍCULA DEL LOGO 61
FIGURA N° 38: LOGOTIPO FULL COLOR 62
FIGURA N° 39: LOGOTIPO ESCALA DE GRISES 62
FIGURA N° 40: LOGO POSITIVO 63
FIGURA N° 41: LOGO NEGATIVO 63
FIGURA N° 42: COLORES CORPORATIVOS 64
FIGURA N° 43: DISPOSICIÓN CORRECTAS DEL LOGO 65
FIGURA N° 44: DISPOSICIONES INCORRECTAS DEL LOGO 65
FIGURA N° 45: FONDOS CORRECTOS 66
FIGURA N° 46: FONDOS INCORRECTOS 66
FIGURA N° 47: COLORES INCORRECTOS DEL LOGO 67
FIGURA N° 48: BOTONES DEL CD INTERACTIVO 70
FIGURA N° 49: RETÍCULA DEL MENÚ DE HISTORIAS Y FÁBULAS 71
FIGURA N° 50: RETÍCULA DE LA INTRODUCCIÓN 71
FIGURA N° 51: RETÍCULA DEL NACIMIENTO DE RUMIÑAHUI 72
FIGURA N° 52: RETÍCULA DEL SIGNIFICADO DEL NOMBRE DE RUMIÑAHUI 72
FIGURA N° 53: RETÍCULA DE RUMIÑAHUI 73

FIGURA N° 54: RETÍCULA DE LOS PADRES DE RUMIÑAHUI 73
FIGURA N° 55: RETÍCULA DE HUAYNA CÁPAC 74
FIGURA N° 56: RETÍCULA DEL CARÁCTER DE RUMIÑAHUI 74
FIGURA N° 57: RETÍCULA DE RUMIÑAHUI Y ATAHUALPA 75
FIGURA N° 58: RETÍCULA DE ATAHUALPA PRESO 75
FIGURA N° 59: RETÍCULA DE TESOROS 76
FIGURA N° 60: RETÍCULA DEL PALACIO 76
FIGURA N° 61: RETÍCULA DEL GENERAL RUMIÑAHUI 77
FIGURA N° 62: RETÍCULA DEL EJÉRCITO DE SEBASTIÁN DE BENALCAZAR 77
FIGURA N° 63: RETÍCULA DE BATALLA 78
FIGURA N° 64: RETÍCULA FALLECE RUMIÑAHUI 78
FIGURA N° 65: RETÍCULA DEL MONUMENTO 79
FIGURA N° 66: RETÍCULA DE CUARTO DE TESOROS 79
FIGURA N° 67: RETÍCULA DE LOS LLANGANATES 80
FIGURA N° 68: RETÍCULA DE MENU1 80
FIGURA N° 69: RETÍCULA FÁBULA DEL CABRITO Y EL LOBO 81
FIGURA N° 70: RETÍCULA DE CASA DEL CABRITO 81
FIGURA N° 71: RETÍCULA DE LA MAMA CABRITO Y SU HIJO 82
FIGURA N° 72: RETÍCULA DE LA MAMA CABRITO Y SU HIJO 82
FIGURA N° 73: RETÍCULA DE LA CASA 83
FIGURA N° 74: RETÍCULA DEL LOBO EN LA PUERTA 83
FIGURA N° 75: RETÍCULA LOBO MALVADO 84
FIGURA N° 76: RETÍCULA ENSEÑANZA 84
FIGURA N° 77: ARCHIVOS DE LA HISTORIA DE RUMIÑAHUI 88
FIGURA N° 78: ARCHIVOS DE LA FÁBULA DEL CABRITO Y EL LOBO 89
FIGURA N° 79: AFICHE 97
FIGURA N° 80: FLYER 98
FIGURA N° 81: ROLL UP 99
FIGURA N° 82: MATERIAL P.O.P 100

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto tiene como finalidad principal la creación de un cd interactivo que fomente la creatividad y que también tenga un aprendizaje para los niños de una manera innovadora fomentando la lectura y cultura de Quito

Se realizaráun multimedio que ayudara a los niños aprender una manera más sencilla la historia de Rumiñahui y conocer desde una etapa inicial la historia de nuestros antepasados, también tendrán una enseñanza por medio de la fábula.

Los profesores tendrán un manual de uso para guiarse conjunto a los niños de los jardines, se entregara un material de apoyo impreso para que los niños profundicen con el tema por medio de un juego, ilustraciones donde el niño reforzara la información del cd interactivo. La tecnología ahora es muy esencial para el aprendizaje que mejor manera tener la historia y fábula en un medio móvil, como un Tablet o un celular ya que en este tiempo es una alternativa útil y práctica.

La publicidad en las redes es necesario así se conocerá más del multimedio de aprendizaje, además que algunos centros educativos estarán interesados en implementar esta nueva herramienta en un futuro.

ABSTRACT

This project primarily aims to create an interactive cd that fosters creativity and also have a learning experience for children in an innovative way to encourage reading and culture of Quito

One multimedia to help kids learn more easily Rumiñahui history and learn from an early stage in the history of our ancestors, also have an education through the fable was made.

Teachers will use a manual to guide all the children of the gardens, printed material handed support is for children to deepen the theme through a game, where the child illustrations reinforce the information interactive cd.

The technology is now very essential for learning to take better history and fable in a mobile environment, such as a tablet or a mobile as this time is a useful and practical alternative.

Advertising networks is necessary and will be known more of multimedia learning, plus some schools will be interested in implementing this new tool in the future.

INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto lleva como tema: CREACIÓN DE UNA ANIMACIÓN DE HISTORIAS Y FÁBULAS DIRIGIDAS A NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL, LOGRANDO ASÍ CAPTAR SU ATENCIÓN POR MEDIO DE DIVERTIDOS Y CREATIVOS PERSONAJES QUE PROMUEVAN LA LECTURA Y LA CULTURA DE QUITO, se ejecutara con el fin de innovar en lo que corresponde la educación inicial de una manera creativa y sencilla los niños aprenderán historias de nuestro país y fabulas.

Los padres y profesores se sentirán muy a gusto usando esta herramienta ya que ayudara ampliando el conocimiento

Los centros educativos serán innovadores implementando esta herramienta de aprendizaje ya que los niños serán más creativos. Se ayudara a los niños con palabras que estarán en el cd interactivo motivándoles a la lectura desde una temprana edad. Las animaciones tendrán movimiento y harán que los niños disfruten interactuar con el cd interactivo y aprender de una manera creativa

CAPÍTULO I

Antecedentes

1.01 Contexto.

En el cantón Quito, provincia Pichincha encontramos diversos Jardines de Infantes, donde asisten niños de educación inicial desde los 3 a 5 años. Es importante mencionar que el gobierno central en estos últimos diez años ha desempeñado un papel fundamental en el desarrollo e implementación de nuevas técnicas de aprendizaje, para incrementar el nivel de conocimiento de las presentes generaciones mucho más si se lo hace desde la educación inicial.

En algunos Jardines durante algún tiempo atrás se ha observado que la metodología de los profesores sigue siendo la misma, lo cual afecta a los niños ya que no hay la innovación y amor a la lectura que nos hace falta actualmente.

Desde muy pequeños nos han enseñado fabulas e historias de lugares en los cuales se encuentran establecidos los centros educativos, que mejor manera de hacerlo

mediante una herramienta dinámica que permita al usuario en este caso a niños ser partícipes directos mediante el uso tecnológico, que es una herramienta muy valiosa.

Adicionalmente esta aplicación se la puede utilizar de manera masiva con grupos de estudiantes mediante la proyección de la misma, incentivando el debate de las ideas principales y mensajes que se pueden recabar del material que se exponga generándose clases interactivas, y que cultiven hábitos tales: como hablar en público y defender sus ideas y pensamientos ante un grupo de estudio lo que en el futuro es de gran utilidad no solo en sus vidas como estudiantes sino también como profesionales.

1.02 Justificación

La creación y difusión de la herramienta planteada (herramienta dinámica) en el proyecto es interesante e innovadora tomando en cuenta que el campo de aplicación al que se quiere dirigir: centros de educación iniciales, fomentando el componente participativo con los estudiantes.

Los niños de la actualidad son muy hábiles en el área tecnológica captan de una manera muy sencilla el manejo de celulares, tablet, computadoras, entre otros. Por lo que es muy necesario ir de la mano con la tecnología ya que esta influye en variados

ámbitos de nuestra vida diaria, resultando interesante utilizar, desde una etapa inicial, herramientas de forma dinámica y creativa, ilustrándole las historias.

Esta nueva metodología de enseñanza no se limita a ser utilizada solo como un cd interactivo sino que se lo puede difundir en la web, como herramienta a ser utilizada por los padres de familia para reforzar los conocimientos de sus hijos y como medio de enseñanza de valores por medio de las fabulas.

Es importante mencionar que esta herramienta es de suma utilidad en los niños ya que se podrán transmitir mediante esta metodología historias y fábulas que han sido transmitidas de generación en generación, pero con el uso tecnológico lo que incorpora un toque actual al método de transmisión de la información.

1.03 Definición del Problema Central (Matriz T)

ANÁLISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	**Situación Actual**				**Situación Mejorada**
Niños con escasos conocimientos he interés por la lectura.	Material obsoleto para captar la atención de los niños de educación inicial de los Jardines de Infantes en la ciudad de Quito				Jardines de Infantes con material interactivo de vanguardia
Fuerzas Impulsadoras	**I**	**PC**	**I**	**PC**	**Fuerzas Bloqueadoras**
Creación de un cd interactivo	1	5	5	3	Carencia de iniciativa e innovación
Creación de un material de multimedia	1	5	5	2	Desconocimiento de la nueva herramienta
Capacitación del personal para dar a conocer la nueva metología	2	4	4	1	Dificultad al cambio de una nueva metodologia
Promocionar de una manera eficaz el cd intercativo	2	4	4	2	Carencia de colaboración por difundir la información
Incremento de internet en los Jardìnes de Infantes	2	4	4	2	Ancho de banda no sea suficiente para los Jardines de Infantes
Historias y fábulas apropiadas para niños de educación inicial	1	5	5	3	Material Incompleto

Tabla N° 1: Matriz T
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

CAPÍTULO II

Análisis de Involucrados

2.01 Mapeo de los Involucrados

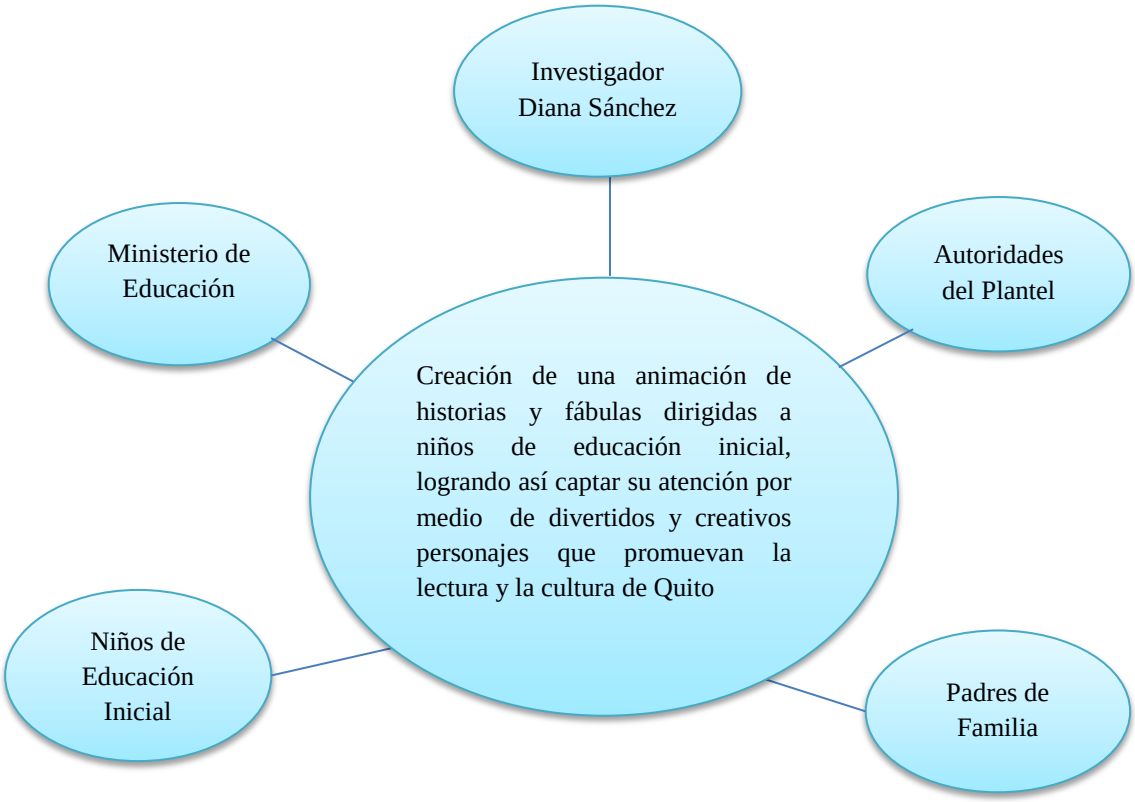


Figura N° 1: Mapeo de Involucrados
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

2.02 Matriz de análisis y selección con los Involucrados

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Gestor del proyecto	Ser pionero en la difusión de esta herramienta	Resistencia e esta nueva herramienta	Capacidad Intelectual Recursos: Tecnológico Económico	Impulsar la lectura y cultura en los niños de educación inicial	Limitaciones tecnológicas
Autoridades del Plantel	Posicionarse como pioneros en la creación de cd interactivos	Escaso material tecnológico para reproducir el cd interactivo	Disponibilidad de equipo tecnológico del plantel	Innovar con la utilización de nuevas herramientas de aprendizaje	Desactualización tecnológica
Padres de Familia	Mejorar la calidad de estudio de sus hijos	Limitar el tiempo de uso en este tipo de herramienta	Disponibilidad de usar la nueva herramienta de aprendizaje	Apoyar el aprendizaje de sus hijos de una manera innovadora	Desinformación del tema
Niños de Educación Inicial	Tener a su disposición material didáctico que permita su aprendizaje	Dificultad al desarrollar la destreza de leer	Capacidad de Percepción	Utilizar material didáctico atractivo , de fácil comprensión y de su interés	Sea de difícil comprensión y manipulación el material didáctico
Ministerio de Educación	Implementación de nuevas técnicas para mejorar el nivel de aprendizaje	Información incorrecta en la nueva herramienta	Capacitaciones a las autoridades del plantel para conocer más acerca de herramientas interactivas	Aplicación de cd interactivos desde la educación inicial	Inconvenientes legales

Tabla N° 2: Matriz de análisis y selección con los involucrados
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

CAPÍTULO III

Problemas y Objetivos

3.01 Árbol de Problemas

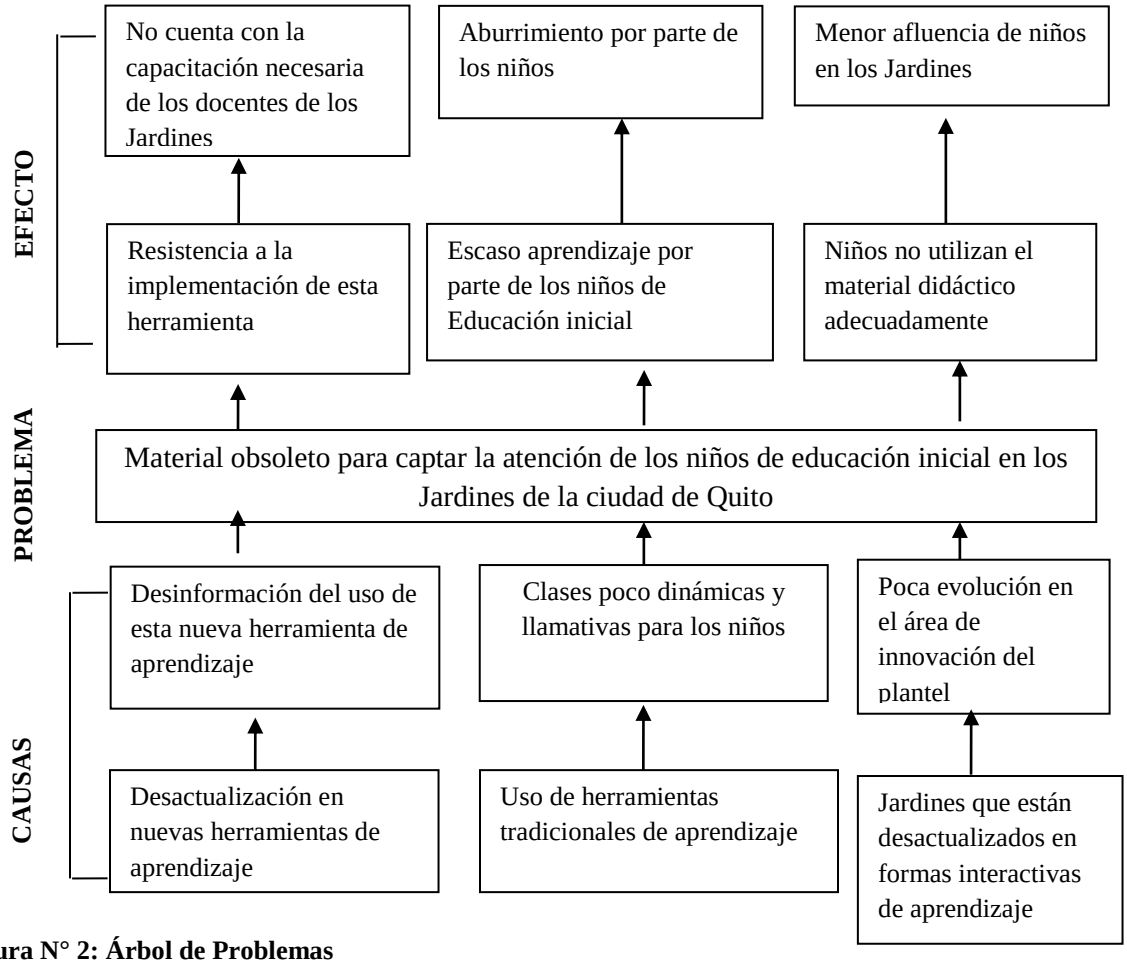


Figura N° 2: Árbol de Problemas
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

3.02 Árbol de Objetivos

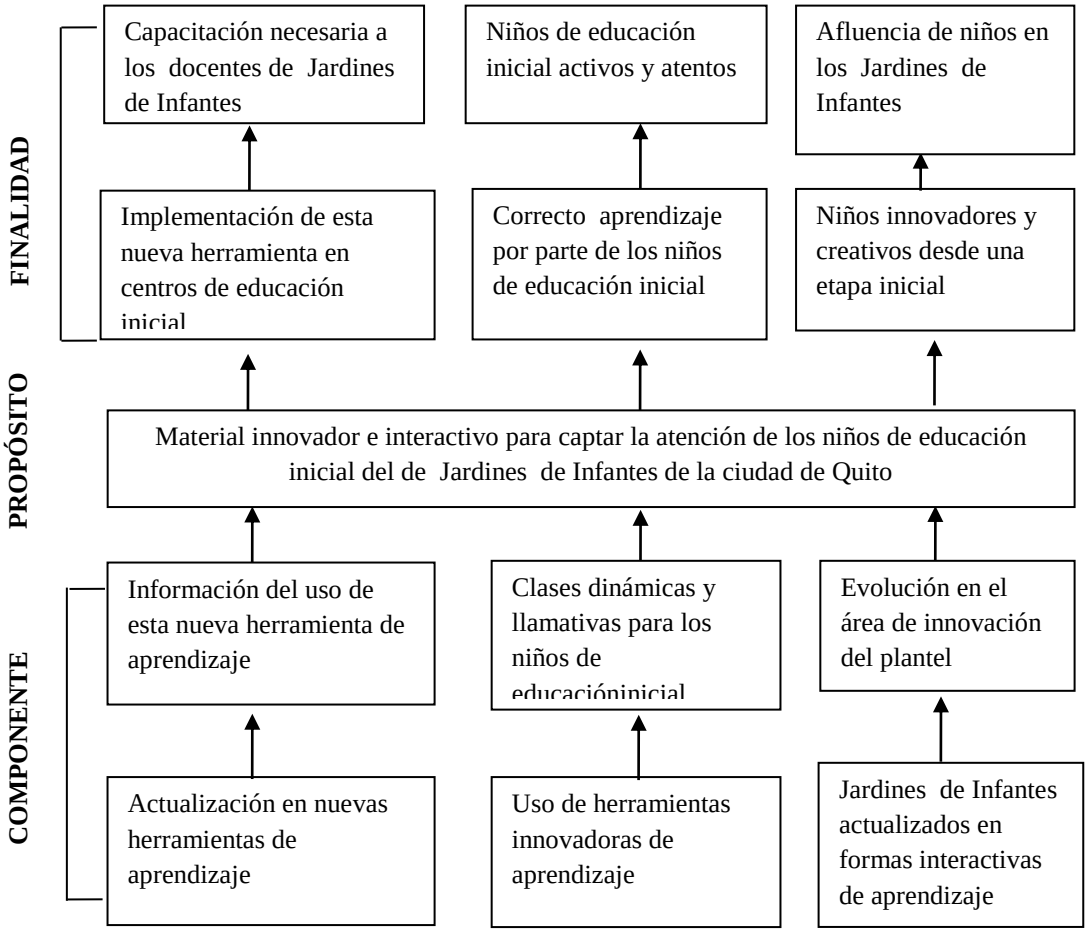


Figura N° 3: Árbol de Objetivos
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Capítulo IV

Análisis de Alternativas

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas e identificación de acciones

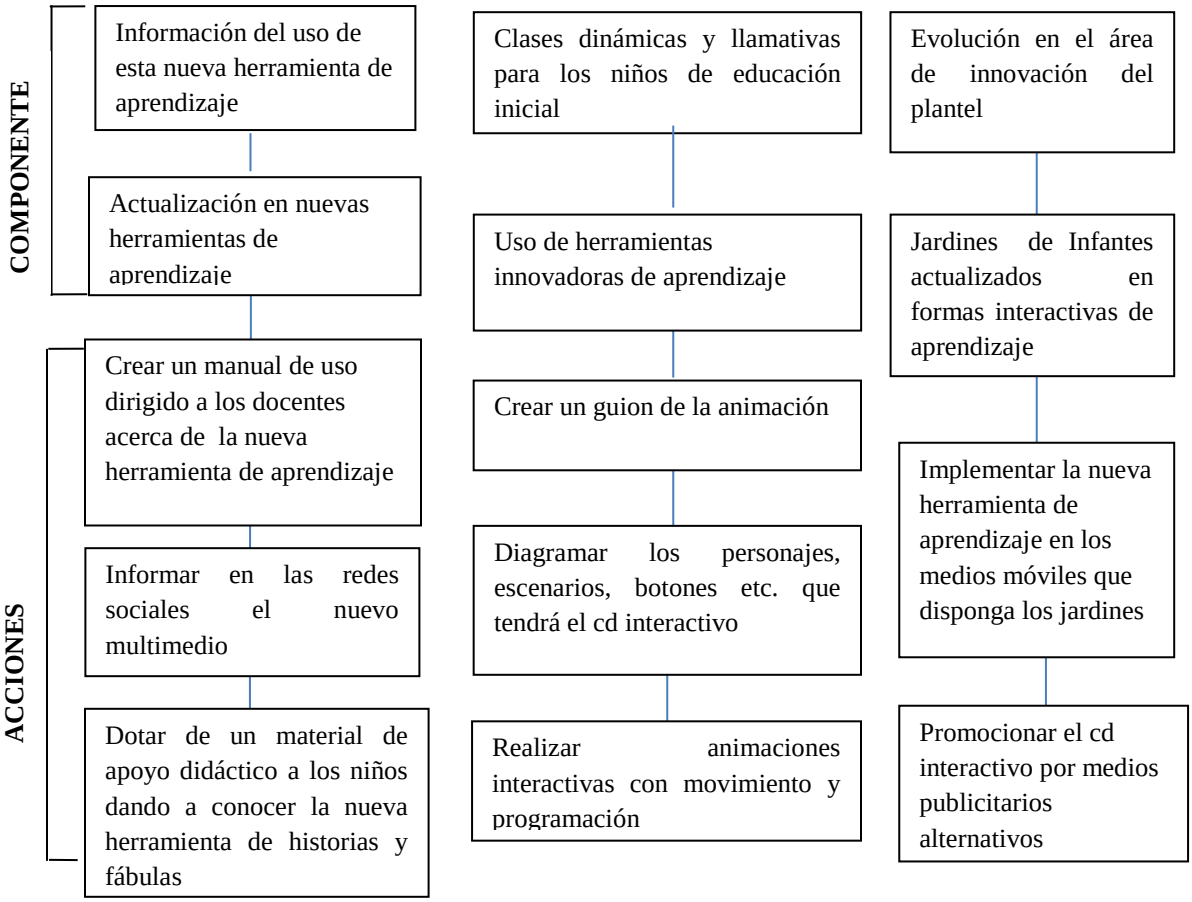


Figura N° 4: Matriz de Análisis de Alternativas e identificación de acciones
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

4.01.01 Tamaño del proyecto

El proyecto está dirigido a los jardines de infantes de la ciudad de Quito que oscilan de 3 a 5 años niños de educación inicial, para conocer la nuevo aprendizaje que se puede implementar en los centros educativos para que la metodología sea más dinámica e innovadora.

Actualmente somos 2,239.191 habitantes en la ciudad de Quito se trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años atendiendo su aprendizaje. Alrededor de 24000 niños y niñas se beneficiarán con los Centros Infantiles lo cual ayuda mucho a nuestro proyecto. Actualmente en el país funcionan alrededor de 300 Centros Infantiles lo cual es muy importante si se implementa esta nueva herramienta interactiva de aprendizaje que es nuestro cd interactivo

4.01.02 Localización del Proyecto

El proyecto se desarrolla al nivel de todo el Distrito Metropolitano de Quito se enfoca en los centros educativos de educación inicial donde se concentra nuestro grupo objetivo, se implementará el cd interactivo para el desarrollo de un nuevo aprendizaje en los jardines de infantes

Dirección

Ciudad: Quito - Pichincha

Fuente: Google Maps

Figura N° 5: Localización del proyecto
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

4.01.03 Análisis Ambiental

Análisis Positivo: El proyecto tiene un impacto positivo al ambiente ya por ser un cd interactivo no se usara algún material nocivo o contaminante para el medio ambiente, incluso el material que se usara para el manual de los docentes y el material de apoyo para los niños será reciclado.

Análisis Negativo: También posee un impacto negativo ya que para que el multimedio funcione necesita energía eléctrica y de igual manera se utilizaran tintas para la impresión del material de apoyo y la publicidad que se realizara para dar a conocer el producto, que contaminara de cierto modo del medio ambiente

4.02 Matriz de Análisis de Impacto de los objetivo

Objetivo	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Capacitación necesaria a los docentes de Jardines de Infantes	5	4	3	3	3	18	Alto
Implementación de esta nueva herramienta en centros de educación inicial	4	5	2	2	2	15	Alto
Información del uso de esta nueva herramienta de aprendizaje	5	5	3	3	3	19	Alto
Actualización en nuevas herramientas de aprendizaje	4	5	3	2	3	17	Alto

Objetivo	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Niños de educación inicial activos y atentos	5	4	3	3	2	17	Alto
Correcto aprendizaje por parte de los niños de educación inicial	4	5	3	3	3	18	Alto
Clases dinámicas y llamativas para los niños de educación inicial	5	4	4	2	3	18	Alto
Uso de herramientas innovadoras de aprendizaje	4	4	3	2	3	16	Alto
Afluencia de niños en los Jardines de Infantes	5	4	3	2	3	17	Alto
Niños innovadores y creativos desde una etapa inicial	4	5	3	3	2	17	Alto

Objetivo	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Evolución en el área de innovación del plantel	5	4	3	3	3	18	Alto
Jardines de Infantes actualizados en formas interactivas de aprendizaje	5	5	3	3	3	19	Alto

Tabla N° 3: Matriz de Análisis de Impacto de los objetivos
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

4.03 Diagrama de estrategias

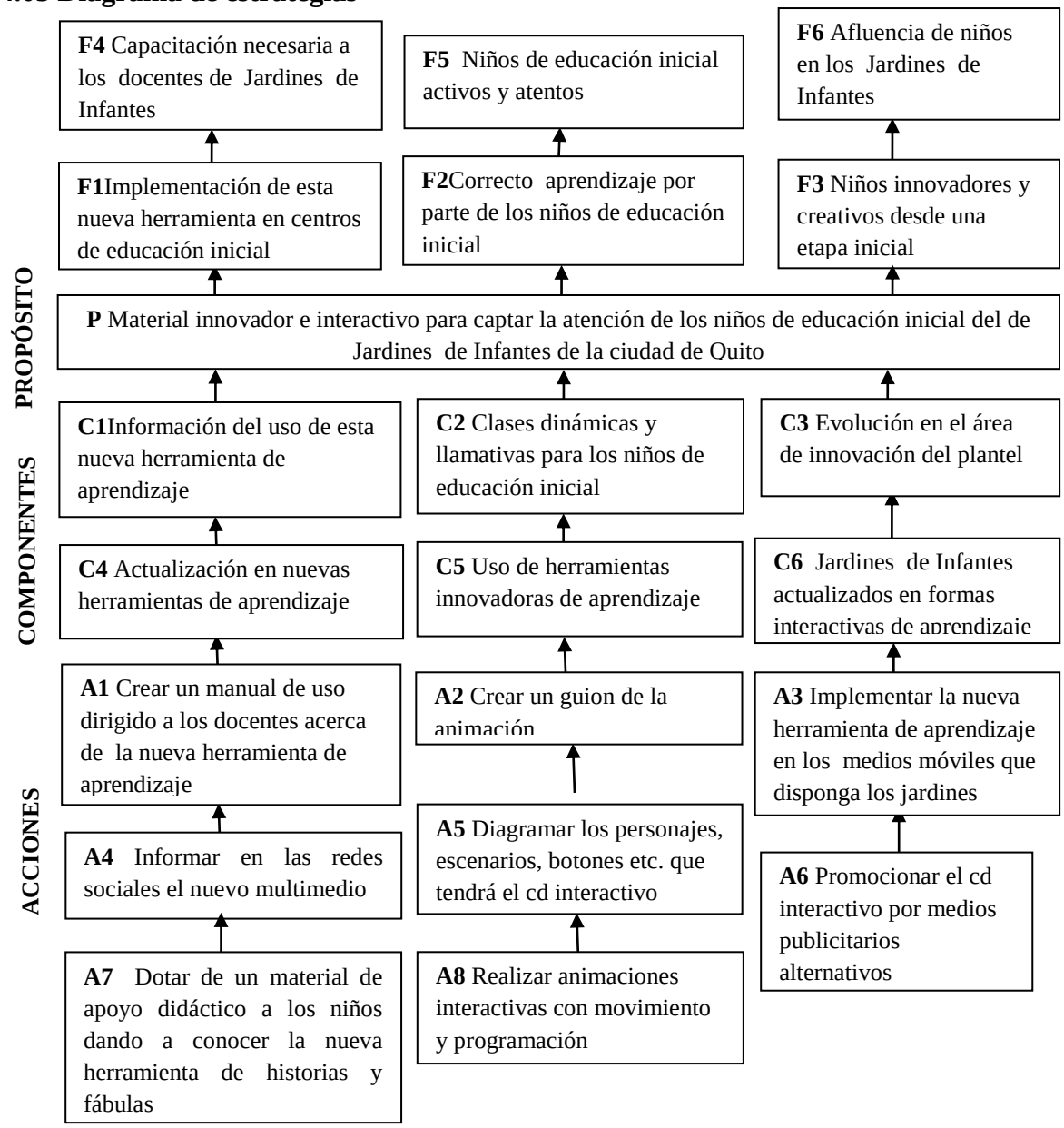


Figura N° 6: Diagrama de estrategias
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01 Revisión de los Criterios para los Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
FIN	F1- Implementación de esta nueva herramienta en centros de educación inicial	Los consumidores están adecuadamente informados	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial
	F2- Correcto aprendizaje por parte de los niños de educación inicial	Niños más proactivos con la implementación del cd interactivo	85%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial
	F3- Niños innovadores y creativos desde una etapa inicial	Niños con una imaginación más amplia desde una edad temprana	80%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial
	F4- Capacitación necesaria a los docentes de Jardines de Infantes	Docentes actualizados en las nuevas formas de aprendizaje	85%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Docentes de los Centros Educativos

	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
FIN	F5- Niños de educación inicial activos y atentos	Niños ingeniosos desde una edad inicial	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial
	F6- Afluencia de niños en los Jardines de Infantes	Centros educativos actualizados con nuevas herramientas de aprendizaje	85%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Centros de Educación Inicial
PROPÓSITO	P -Material innovador e interactivo para captar la atención de los niños de educación inicial del de Jardines de Infantes de la ciudad de Quito	Impulsar una nueva metodología de aprendizaje para los niños de educación inicial	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial
COMPONENTES	C1- Información del uso de esta nueva herramienta de aprendizaje	Dar a conocer el uso adecuado de la herramienta para todos los implicados	80%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Docentes padres de familia y niños de Educación Inicial
	C2- Clases dinámicas y llamativas para los niños de educación inicial	La nueva herramienta es llamativa para los niños de educación inicial	95%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
COMPONENTES	C3- Evolución en el área de innovación del plantel	Obtener un gran posicionamiento dentro de todos los centros educativos	80%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Centros de Educación Inicial
	C4- Actualización en nuevas herramientas de aprendizaje	Herramientas de aprendizajes prácticas y útiles	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Centros de Educación Inicial
	C5- Uso de herramientas innovadoras de aprendizaje	Educación de excelencia desde una etapa inicial	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Centros de Educación Inicial
	C6 -Jardines de Infantes actualizados en formas interactivas de aprendizaje	Jardines implementando nuevas herramientas de aprendizaje que ayudaran a los niños desde una edad inicial	85%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Centros de Educación Inicial
ACTIVIDADES	A1- Crear un manual de uso dirigido a los docentes acerca de la nueva herramienta de aprendizaje	Los docentes no se encuentran correctamente informados cerca de la nueva herramienta de aprendizaje	60%	Media	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Docentes de los Centros de educación inicial

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
ACTIVIDADES	A2 -Crear un guion de la animación	Realizar un guión para conocer el proceso de diagramación del multimedio	95%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial
	A3- Implementar la nueva herramienta de aprendizaje en los medios móviles que disponga los jardines	Interacción entre profesores y alumnos	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial y Docentes
	A4-Informar en las redes sociales el nuevo multimedio	Utilizar las redes sociales para dar a conocer de una mejor manera el nuevo multimedio	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Docentes padres de familia y la comunidad del DMQ
	A5 - Diagramar los personajes, escenarios, botones etc. que tendrá el cd interactivo	Crear personajes interactivos que cuenten de una manera creativa el contenido del cd interactivo	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
ACTIVIDADES	A6 - Promocionar el cd interactivo por medios publicitarios alternativos	Información ampliada para conocer más del nuevo multimedio	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Padres y niños del DMQ
	A7 Dotar de un material de apoyo didáctico a los niños dando a conocer la nueva herramienta de historias y fábulas	Realizar un material de apoyo dinámico para los niños	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial
	A8 Realizar animaciones interactivas con movimiento y programación	Usar programación adecuada para dar un interfaz adecuado a la animación	90%	Alta	3 meses	Distrito Metropolitano de Quito	Niños de Educación Inicial

Tabla N° 4: Revisión de los criterios para los indicadores
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

4.04.02 Selección de Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Calificación de indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
FIN	F1- Implementación de esta nueva herramienta en centros de educación inicial	Los consumidores están adecuadamente informados	X	X	X	---	X	4	Alta
	F2- Correcto aprendizaje por parte de los niños de educación inicial	Niños más proactivos con la implementación del cd interactivo	X	---	X	X	X	4	Alta
	F3- Niños innovadores y creativos desde una etapa inicial	Niños con una imaginación más amplia desde una edad temprana	X	---	X	X	X	4	Alta
	F4- Capacitación necesaria a los docentes de Jardines de Infantes	Docentes actualizados en las nuevas formas de aprendizaje	X	---	X	X	X	4	Alta
	F5 Niños de educación inicial activos y atentos	Niños ingeniosos desde una edad inicial	X	X	X	X	X	5	Alta
	F6 Afluencia de niños en los Jardines de Infantes	Centros educativos actualizados con nuevas herramientas de aprendizaje	X	X	X	---	X	5	Alta

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Calificación de indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
PROPÓSITO	P -Material innovador e interactivo para captar la atención de los niños de educación inicial del de Jardines de Infantes de la ciudad de Quito	Impulsar una nueva metodología de aprendizaje para los niños de educación inicial	X	X	X	X	X	5	Alta
COMPONENTES	C1- Información del uso de esta nueva herramienta de aprendizaje	Dar a conocer el uso adecuado de la herramienta para todos los implicados	---	---	X	X	X	3	Media
	C2- Clases dinámicas y llamativas para los niños de educación inicial	La nueva herramienta es llamativa para los niños de educación inicial	X	---	X	X	X	4	Alta
	C3- Evolución en el área de innovación del plantel	Obtener un gran posicionamiento dentro de todos los centros educativos	X	---	X	X	X	4	Alta
	C4- Actualización en nuevas herramientas de aprendizaje	Herramientas de aprendizajes prácticas y útiles	X	---	X	X	X	4	Alta
	C5- Uso de herramientas innovadoras de aprendizaje	Educación de excelencia desde una etapa inicial	X	X	X	---	X	4	Alta
	C6 -Jardines de Infantes actualizados en formas interactivas de aprendizaje	Jardines implementando nuevas herramientas de aprendizaje que ayudaran a los niños desde una edad inicial	X	---	X	X	X	4	Alta

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Calificación de indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
ACTIVIDADES	A1- Crear un manual de uso dirigido a los docentes acerca de la nueva herramienta de aprendizaje	Los docentes no se encuentran correctamente informados cerca de la nueva herramienta de aprendizaje	X	---	X	X	X	4	Alta
	A2 -Crear un guion de la animación	Realizar un guión para conocer el proceso de diagramación del multimedio	X	X	---	---	X	3	Media
	A3- Implementar la nueva herramienta de aprendizaje en los medios móviles que disponga los jardines	Interacción entre profesores y alumnos	X	---	X	X	X	4	Alta
	A4-Informar en las redes sociales el nuevo multimedio	Utilizar las redes sociales para dar a conocer de una mejor manera el nuevo multimedio	X	---	X	X	X	4	Alta
	A5 - Diagramar los personajes, escenarios, botones etc. que tendrá el cd interactivo	Crear personajes interactivos que cuenten de una manera creativa el contenido del cd interactivo	X	---	X	X	X	4	Alta

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Calificación de indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
ACTIVIDADES	A6 - Promocionar el cd interactivo por medios publicitarios alternativos	Información ampliada para conocer más del nuevo multimedio	X	X	X	X	X	5	Alta
	A7-Dotar de un material de apoyo didáctico a los niños dando a conocer la nueva herramienta de historias y fábulas	Realizar un material de apoyo dinámico para los niños	X	---	X	X	X	4	Alta
	A8- Realizar animaciones interactivas con movimiento y programación	Usar programación adecuada para dar un interfaz adecuado a la animación	X	---	X	X	X	4	Alta

Tabla N° 5: Selección de Indicadores
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

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 requiere expertos
E: Es representativo

4.04.03 Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuentes de Información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
FIN	F1- Implementación de esta nueva herramienta en centros de educación inicial	Los consumidores están adecuadamente informados	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	3 meses	Investigador
	F2- Correcto aprendizaje por parte de los niños de educación inicial	Niños más proactivos con la implementación del cd interactivo	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	F3- Niños innovadores y creativos desde una etapa inicial	Niños con una imaginación más amplia desde una edad temprana	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	F4- Capacitación necesaria a los docentes de Jardines de Infantes	Docentes actualizados en las nuevas formas de aprendizaje	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	3 meses	Investigador
	F5- Niños de educación inicial activos y atentos	Niños ingeniosos desde una edad inicial	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	F6- Afluencia de niños en los Jardines de Infantes	Centros educativos actualizados con nuevas herramientas de	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador

		aprendizaje					
Nivel	**Resumen Narrativo**	**Indicador**	**Medios de Verificación**				
			Fuentes de Información	**Método de Recolección**	**Método de Análisis**	**Frecuencia de Recolección**	**Responsable**
PROPÓSITO	P -Material innovador e interactivo para captar la atención de los niños de educación inicial del de Jardines de Infantes de la ciudad de Quito	Impulsar una nueva metodología de aprendizaje para los niños de educación inicial	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
COMPONENTES	C1- Información del uso de esta nueva herramienta de aprendizaje	Dar a conocer el uso adecuado de la herramienta para todos los implicados	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	3 meses	Investigador
	C2- Clases dinámicas y llamativas para los niños de educación inicial	La nueva herramienta es llamativa para los niños de educación inicial	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	C3- Evolución en el área de innovación del plantel	Obtener un gran posicionamiento dentro de todos los centros educativos	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	C4- Actualización en nuevas herramientas de aprendizaje	Herramientas de aprendizajes prácticas y útiles	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuentes de Información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
COMPONENTES	C5- Uso de herramientas innovadoras de aprendizaje	Educación de excelencia desde una etapa inicial	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	C6 -Jardines de Infantes actualizados en formas interactivas de aprendizaje	Jardines implementando nuevas herramientas de aprendizaje que ayudaran a los niños desde una edad inicial	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
ACTIVIDADES	A1- Crear un manual de uso dirigido a los docentes acerca de la nueva herramienta de aprendizaje	Los docentes no se encuentran correctamente informados cerca de la nueva herramienta de aprendizaje	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	3 meses	Investigador
	A2 -Crear un guion de la animación	Realizar un guión para conocer el proceso de diagramación del multimedio	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	A3- Implementar la nueva herramienta de aprendizaje en los medios móviles que disponga los jardines	Interacción entre profesores y alumnos	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuentes de Información	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
ACTIVIDADES	A4-Informar en las redes sociales el nuevo multimedio	Utilizar las redes sociales para dar a conocer de una mejor manera el nuevo multimedio	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	3 meses	Investigador
	A5 - Diagramar los personajes, escenarios, botones etc. que tendrá el cd interactivo	Crear personajes interactivos que cuenten de una manera creativa el contenido del cd interactivo	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	A6 - Promocionar el cd interactivo por medios publicitarios alternativos	Información ampliada para conocer más del nuevo multimedio	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	3 meses	Investigador
	A7-Dotar de un material de apoyo didáctico a los niños dando a conocer la nueva herramienta de historias y fábulas	Realizar un material de apoyo dinámico para los niños	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador
	A8- Realizar animaciones interactivas con movimiento y programación	Usar programación adecuada para dar un interfaz adecuado a la animación	Primaria	Observación Directa	Simple Verificación	3 meses	Investigador

Tabla N° 6: Medios de verificación
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

4.04.04 Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
FIN	F1- Implementación de esta nueva herramienta en centros de educación inicial	Continuar con la misma metodología tradicional	X	---	X	X	X
	F2- Correcto aprendizaje por parte de los niños de educación inicial	Aprendizaje poco innovador	X	---	X	---	X
	F3- Niños innovadores y creativos desde una etapa inicial	Niños analíticos con problemas al razonar	X	---	X	X	X
	F4- Capacitación necesaria a los docentes de Jardines de Infantes	Docentes que no asisten a la capacitación	X	X	X	X	---
	F5- Niños de educación inicial activos y atentos	Niños con problemas de aprendizaje	X	---	X	X	X
	F6- Afluencia de niños en los Jardines de Infantes	Centros Educativos sin alumnos	X	X	X	---	X

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
PROPÓSITO	P -Material innovador e interactivo para captar la atención de los niños de educación inicial del de Jardines de Infantes de la ciudad de Quito	Herramientas de aprendizaje obsoletas en centros educativos	X	X	X	---	X
COMPONENTES	C1- Información del uso de esta nueva herramienta de aprendizaje	Desconocimiento de las herramientas innovadoras de aprendizaje	X	X	X	X	X
	C2- Clases dinámicas y llamativas para los niños de educación inicial	Clases aburridas que no llamen la atención de los niños	X	---	X	---	X
	C3- Evolución en el área de innovación del plantel	Desactualización de nuevas formas de aprendizaje de los centros educativos	X	X	X	X	X
	C4- Actualización en nuevas herramientas de aprendizaje	Herramientas de aprendizaje comunes y aburridas	X	X	X	---	X

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
COMPONENTES	C5- Uso de herramientas innovadoras de aprendizaje	Aprendizaje obsoleto desde una etapa inicial	X	X	X	---	X
	C6 -Jardines de Infantes actualizados en formas interactivas de aprendizaje	Cierre temporal por no tener un plan de innovación	X	X	X	X	X
ACTIVIDADES	A1- Crear un manual de uso dirigido a los docentes acerca de la nueva herramienta de aprendizaje	Docentes desinformados acerca del uso correctos de la herramienta	X	---	X	X	---
	A2 -Crear un guion de la animación	Inconvenientes con las animaciones al realizar el multimedio	X	---	X	X	---
	A3- Implementar la nueva herramienta de aprendizaje en los medios móviles que disponga los jardines	Personajes poco llamativos y comunes	X	---	X	X	X
	A4-Informar en las redes sociales el nuevo multimedio	Desconocimiento en las redes sociales acerca del nuevo multimedio	X	X	X	---	---

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
ACTIVIDADES	A5 - Diagramar los personajes, escenarios, botones etc. que tendrá el cd interactivo	Cd interactivo desorganizado y sencillo	X	---	X	X	---
	A6- Promocionar el cd interactivo por medios publicitarios alternativos	Medios publicitarios aburridos y confusos	X	---	X	X	X
	A7-Dotar de un material de apoyo didáctico a los niños dando a conocer la nueva herramienta de historias y fábulas	Confusión por parte de los niños acerca del contenido del cd interactivo	X	---	X	X	X
	A8- Realizar animaciones interactivas con movimiento y programación	Multimedio aburrido y poco creativo	X	---	X	X	---

Tabla N° 7: Supuestos
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

4.04.05 Matriz Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
FINES			
F.1 Implementación de esta nueva herramienta en centros de educación inicial	F.1.1Los consumidores están adecuadamente informados	F.1.1.1Encuesta Cuantitativa	F.1.1.1.1Continuar con la misma metodología tradicional
F.2 Correcto aprendizaje por parte de los niños de educación inicial	F.2.2 Niños más proactivos con la implementación del cd interactivo	F.2.2 .2 Observación Directa Simple Verificación	F.2.2.2.2 Aprendizaje poco innovador
F.3 Niños innovadores y creativos desde una etapa inicial	F3.3 Niños con una imaginación más amplia desde una edad temprana	F3.3.3 Observación Directa Simple Verificación	F3.3.3.3 Niños analíticos con problemas al razonar
F.4Capacitación necesaria a los docentes de Jardines de Infantes	F.4.4 Docentes actualizados en las nuevas formas de aprendizaje	F.4.4.4 Encuesta Cuantitativa	F.4.4.4.4 Docentes que no asisten a la capacitación
F.5 Niños de educación inicial activos y atentos	F.5.5 Niños ingeniosos desde una edad inicial	F.5.5.5 Observación Directa Simple Verificación	F.5.5.5.5 Niños con problemas de aprendizaje
F.6Afluencia de niños en los Jardines de Infantes	F.6.6 Centros educativos actualizados con nuevas herramientas de aprendizaje	F.6.6.6 Observación Directa Simple Verificación	F.6.6.6.6 Centros Educativos sin alumnos

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
PROPÓSITO			
P.1 Material innovador e interactivo para captar la atención de los niños de educación inicial del de Jardines de Infantes de la ciudad de Quito	P.1.1 Impulsar una nueva metodología de aprendizaje para los niños de educación inicial	P.1.1.1 Observación Directa Simple Verificación	P.1.1.1.1 Herramientas de aprendizaje obsoletas en centros educativos
COMPONENTES			
C.1 Información del uso de esta nueva herramienta de aprendizaje	C.1.1 Dar a conocer el uso adecuado de la herramienta para todos los implicados	C.1.1.1Encuesta Cuantitativa	C.1.1.1.1 Desconocimiento de las herramientas innovadoras de aprendizaje
C.2 Clases dinámicas y llamativas para los niños de educación inicial	C.2.2 La nueva herramienta es llamativa para los niños de educación inicial	C.2.2.2 Observación Directa Simple Verificación	C.2.2.2.2 Clases aburridas que no llamen la atención de los niños
C.3 Evolución en el área de innovación del plantel	C.3.3 Obtener un gran posicionamiento dentro de todos los centros educativos	C.3.3.3 Observación Directa Simple Verificación	C.3.3.3.3 Desactualización de nuevas formas de aprendizaje de los centros educativos
C.4 Actualización en nuevas herramientas de aprendizaje	C.4.4 Herramientas de aprendizajes prácticas y útiles	C.4.4 .4 Observación Directa Simple Verificación	C.4.4 .4.4 Herramientas de aprendizaje comunes y aburridas
C.5 Uso de herramientas innovadoras de aprendizaje	C.5.5 Educación de excelencia desde una etapa inicial	C.5.5.5 Observación Directa Simple Verificación	C.5.5.5.5 Aprendizaje obsoleto desde una etapa inicial

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
C.6 Jardines de Infantes actualizados en formas interactivas de aprendizaje	C.6.6 Jardines implementando nuevas herramientas de aprendizaje que ayudaran a los niños desde una edad inicial	C.6.6.6 Observación Directa Simple Verificación	C.6.6.6.6 Cierre temporal por no tener un plan de innovación
ACTIVIDADES			
A.1 Crear un manual de uso dirigido a los docentes acerca de la nueva herramienta de aprendizaje	A.1.1 Los docentes no se encuentran correctamente informados cerca de la nueva herramienta de aprendizaje	A.1.1.1 Encuesta Cuantitativa	A.1.1.1.1 Docentes desinformados acerca del uso correctos de la herramienta
A.2 Crear un guion de la animación	A.2.2 Realizar un guión para conocer el proceso de diagramación del multimedio	A.2.2.2 Observación Directa SimpleVerificación	A.2.2.2.2 Inconvenientes con las animaciones al realizar el multimedio
A.3 Implementar la nueva herramienta de aprendizaje en los medios móviles que disponga los jardines	A.3.3 Interacción entre profesores y alumnos	A.3.3.3Observación Directa SimpleVerificación	A.3.3.3.3 Personajes poco llamativos y comunes
A.4 Informar en las redes sociales el nuevo multimedio	A.4.4 Utilizar las redes sociales para dar a conocer de una mejor manera el nuevo multimedio	A.4.4.4 Observación Directa SimpleVerificación	A.4.4.4.4 Desconocimiento en las redes sociales acerca del nuevo multimedio
A.5 Diagramar los personajes, escenarios, botones etc. que tendrá el cd interactivo	A.5 .5 Crear personajes interactivos que cuenten de una manera creativa el contenido del cd interactivo	A.5.5.5 Observación Directa Simple Verificación	A.5.5.5.5 Cd interactivo desorganizado y sencillo

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
A.6 Promocionar el cd interactivo por medios publicitarios alternativos	A.6.6 Información ampliada para conocer más del nuevo multimedio	A.6.6.6 Observación Directa SimpleVerificación	A.6.6.6.6 Medios publicitarios aburridos y confusos
A.7 Dotar de un material de apoyo didáctico a los niños dando a conocer la nueva herramienta de historias y fábulas	A.7.7 Realizar un material de apoyo dinámico para los niños	A.7.7.7 Observación Directa SimpleVerificación	A.7.7.7.7 Confusión por parte de los niños acerca del contenido del cd interactivo
A.8 Realizar animaciones interactivas con movimiento y programación	A.8 .8 Usar programación adecuada para dar un interfaz adecuado a la animación	A.8.8.8.Observación Directa SimpleVerificación	A.8.8.8.8Multimedio aburrido y poco creativo

Tabla N° 8: Matriz Marco Lógico
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

CAPÍTULO V

La Propuesta

5.01 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta

Se obtuvo información de cuyo tema es el Diseño Multimedia, el cd interactivo que se realizara se enfocara a los niños de educación inicial del Distrito Metropolitano de Quito, implementando el uso de esta nueva herramienta de aprendizaje en los centros educativos, fomentando una educación más interactiva y dinámica desde una temprana edad

Esta herramienta de programación está diseñada para administrar los elementos de multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios. Además de proporcionar un método para que los usuarios interactúen con el proyecto.

El conjunto de lo que se produce y la forma de presentarlo al observador es la interface humana. Esta interfaces puede definirse tanto por las reglas de lo que debe suceder con los datos introducidos por el usuario como por los gráficos que aparecen en la pantalla.

Es conveniente utilizar multimedia cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo. Multimedia mejora las interfaces tradicionales basada solo en texto y proporciona beneficios importantes que atraen y mantienes la atención y el interés, mejora la retención de la información presentada, cuando está bien diseñada puede ser realmente divertida.

También proporciona una vía para llegar a personas que tienen computadoras, ya que presenta la información en diferentes formas a la que están acostumbrados.

5.02 Descripción de la herramienta

Adobe Flash Professional

Se trata de la creación y manipulación de gráficos vectoriales con posibilidades de manejo de código mediante un lenguaje de scripting llamado ActionScript. Flash es un estudio de animación que trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma.

Se usa sobre animaciones publicitarias, reproducción de vídeos (como YouTube) y otros medios interactivos que se presentan en la mayoría de sitios web del mundo, lo que le ha dado fama a este programa dándoles el nombre de "animaciones Flash" a los contenidos creados con éste.

Action Script 3.0

ActionScript 3.0 ofrece un modelo de la programación robusto que resultará familiar a los desarrolladores con conocimientos básicos sobre programación orientada a objetos.

ActionScript 3.0 aumenta las posibilidades de creación de scripts de las versiones anteriores de ActionScript. Se ha diseñado para facilitar la creación de aplicaciones muy complejas con conjuntos de datos voluminosos y bases de código reutilizables y orientadas a objetos.

Adobe Ilustrator

Adobe Ilustrator (AI) es un editor de gráficos vectoriales sobre un tablero de dibujo, conocido como mesa de trabajo y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración.

Su lanzamiento oficial se dio en enero de 1987 bajo la versión Adobe Illustrator 1.1. Adobe Ilustrador contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (maquetación-publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

Adobe Flash Professional

Se usó el programa Adobe Flash Professional para animar el cd interactivo de una manera dinámica e innovadora, las ilustraciones tienen movimiento, sonido de una manera interactiva y fácil de usar. Por medio del programa ayudaran a captar la esencia de la misma de una manera más sencilla y divertida

Action Script 3.0

ActionScript 3.0 es un lenguaje que manejaremos códigos de programación en el multimedio que nos ayudara de una manera más interactiva programar botones, enlaces de archivo o de escena a escena si fuese necesario haciéndolo más innovador y dinámico

Adobe Ilustrator

Se realizaron las ilustraciones de la historia y fabula, botones, escenarios, personajes, texto, etc. Toda la diagramación del cd interactivo fue en este programa en conjunto, que tenga una igualdad entre colores personajes manejando un estilo propio.

5.04 Multimedia

5.04.01Planificación

5.04.01.Propósito del Proyecto

Dar a conocer una nueva herramienta de aprendizaje interactiva implementando en el área de educación inicial, rescatando historias de nuestro país y fabulas con una enseñanza. Promoviendo la lectura en los niños desde una temprana edad, motivándoles a ser más innovadores y creativos

5.04.01.02Usuario

El proyecto del cd interactivo está dirigido para niños de educación inicial, dando así un enfoque al área de innovación y de nuevas herramientas de aprendizaje en los centros educativos.

5.04.01.03 Herramientas

Adode Ilustrator

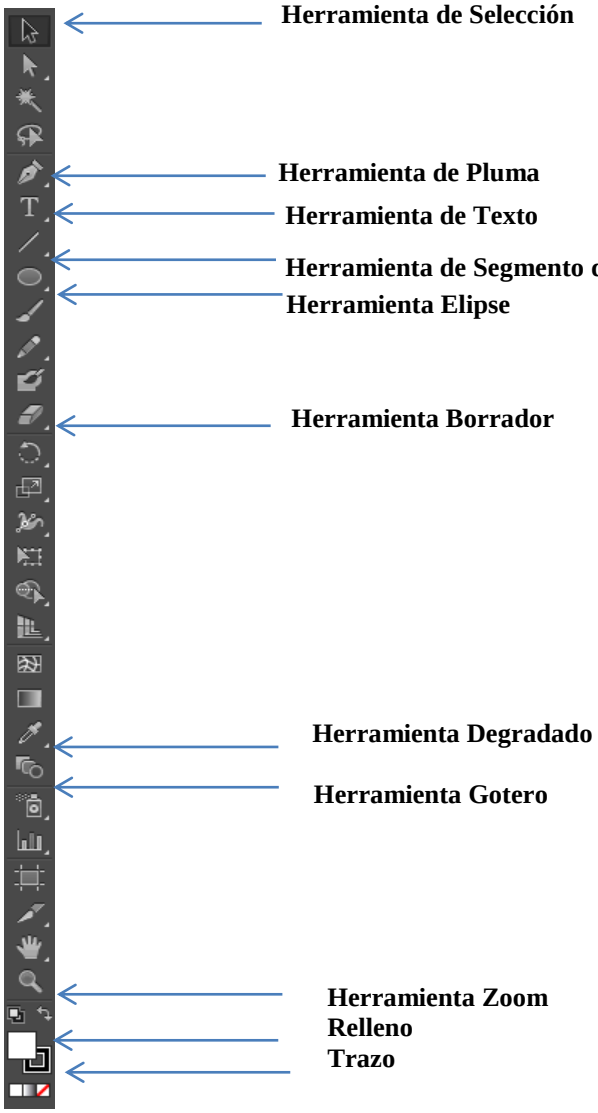


Figura N° 7: Herramientas de Adobe Ilustator
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Adobe Flash Professional

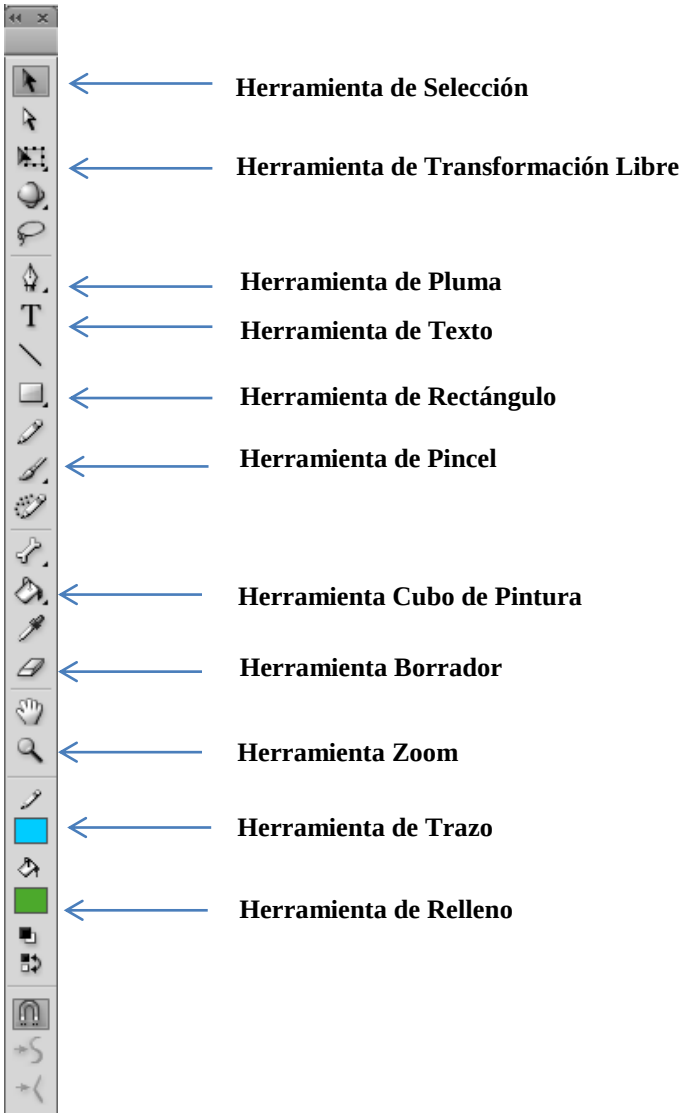


Figura N° 8: Herramienta Adobe Flash Professional
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.04.01.04 Desarrollo

- **HISTORIA (HISTORIA DE RUMIÑAHUI)**

Figura N° 9:Menú de historias y fábulas
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Este cd interactivo ayudará a que los niños de educación inicial conozcan historias y fábulas de una manera innovadora y dinámica, fomentando la lectura y cultura desde una temprana edad

Figura N° 10: Introducción
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

¿Sabías que en 1490 en la ciudad de Pillaro nació Rumiñahui? que su nombre significa piedra y ojo

Figura N° 11: Nacimiento de Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Figura N° 12: Significado del nombre de Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Figura N° 13: Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Sus padres fueronHuaynaCápac un emperador del cuzco y su madre NaryAti princesa de Píllaro

Figura N° 14: Padres de Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Su padre Huayna-Cápac nació en Tome bamba fue hijo del Inca Túpac Yupanqui tuvo 2 hijos Rumiñahui y Atahualpa

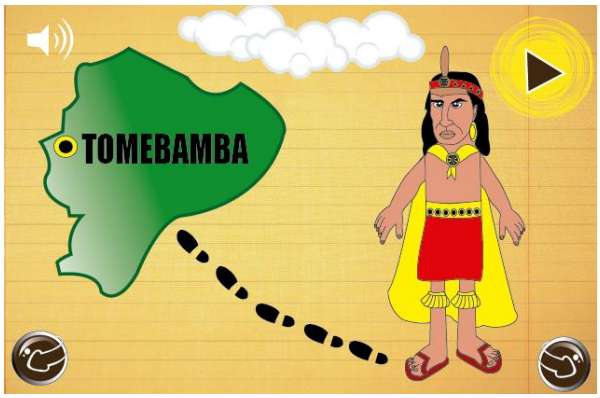


Figura N° 15: HuaynaCápac
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Rumiñahui pertenecía a la nobleza de privilegio presumía ser hijo de Huayna-Cápac por ser fuerte, ágil y estricto

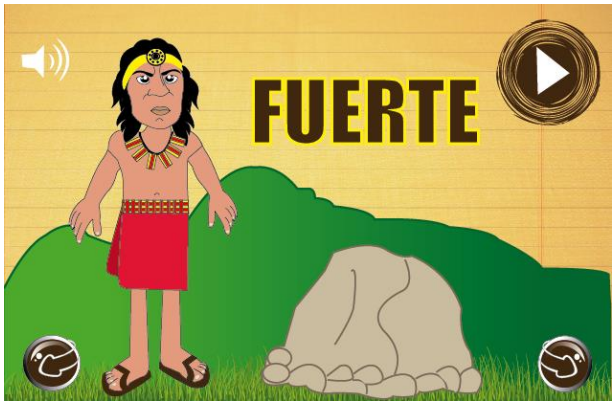


Figura N° 16: Carácter de Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Al fallecer su padre HuaynaCapac, Rumiñahui le jura lealtad a su hermano el inca quiteño Atahualpa

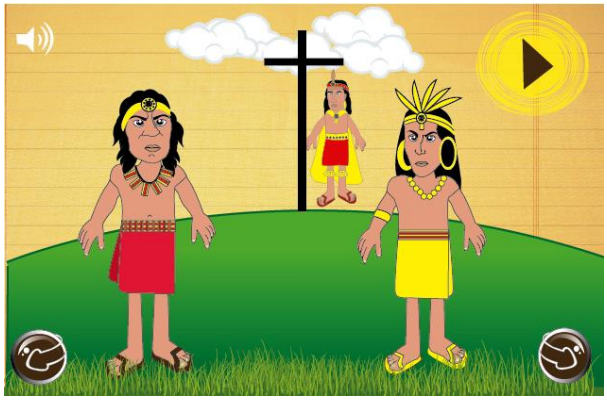


Figura N° 17: Rumiñahui y Atahualpa
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Años después Atahualpa se encontraba preso en Cajamarca por los españoles le pidió a Rumiñahui los tesoros de Quito para su rescate

Figura N° 18: Atahualpa Preso
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Los tesoros llegaron a mano de los españoles pero no cumplieron con su palabra y Atahualpa falleció

Figura N° 19:Tesoros
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Rumiñahui y Atahualpa vivieron juntos en el palacio al lado de su padre eran valientes, inteligentes, hábiles, dueños de una gran seguridad.

Figura N° 20: Palacio
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Rumiñahui tuvo que asumir con valor sentimiento y coraje el papel de general que le había designado su padre, pues tuvo que defender desde muy joven a su padre y posteriormente a Atahualpa hasta dar su vida por su familia real y por su tierra

Figura N° 21: General Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

El ejército de Sebastián de Benalcázar conformado por españoles y cañarís llegó a Tiocajas para la gran pelea

Figura N° 22: Ejército de Sebastián de Benalcazar
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Sin embargo la erupción del volcán Tungurahua y los guerreros de Rumiñahui pensando que era un castigo de su dios la gran mayoría termina huyendo

Figura N° 23: Batalla
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Rumiñahui Falleció por los españoles el 10 de enero del año 1535 en la Plaza Grande de Quito.

Figura N° 24: Fallece Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Algunos establecimientos educativos del Ecuador recuerdan el fallecimiento del General y celebran su valentía y lealtad.

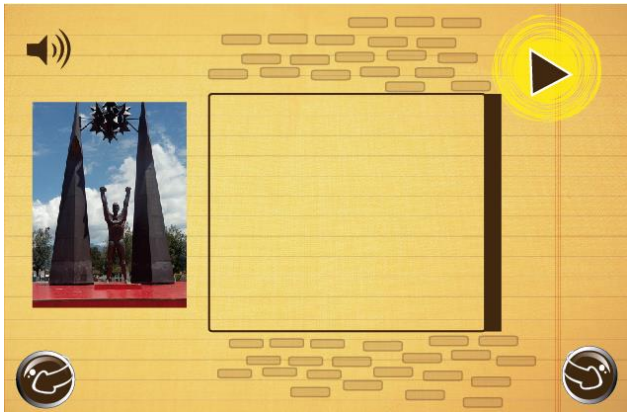


Figura N° 25: Monumento
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Cuando Atahualpa fue capturado por los españoles cuenta la historia que con el afán de recobrar su libertad les ofreció un cuarto lleno de oro y dos de plata

Figura N° 26: Cuarto de tesoros
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Cuenta la historia que el tesoro de Atahualpa se encuentra actualmente en el parque nacional Llanganates en nuestro país

Figura N° 27:Llanganates
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

- **FABULA (El Cabrito y el Lobo)**

Figura N° 28: Fábula de El cabrito y el lobo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Había una vez en un lejano pueblo un establo en el cual vivía una cabra con su hijo

Figura N° 29: Casa del cabrito
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

La mama cabrito y su hijo eran muy muy felices en su hogar

Figura N° 30: Mama cabrito y su hijo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Al salir la mamá cabra de su establo dijo a su hijo que cuide la casa, pero no sin antes advertirle del peligro de aquellos animales que rondaban por los alrededores con intención de entrar a los establos de los animales

Figura N° 31: Casa
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Dicho y hecho, no tardó mucho en llegar el indeseable enemigo y este fue un lobo malvado y astuto que imitando la voz de la madre cabra llamó delicadamente a la puerta para poder entrar.

Figura N° 32: Lobo en la puerta
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

El cabrito al mirar por una rendija vio al malvado y carnicero lobo y sin miedo le dijo:

Figura N° 33: Lobo malvado
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

"Sé que eres nuestro mayor enemigo fingiendo ser mi madre y sé que si te dejo entrar me devorarás. Mejor marcharte malvado lobo que tu intento es en vano por qué yo jamás te abriré la puerta.

Figura N° 34: Cabrito
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Nuestra enseñanza es:

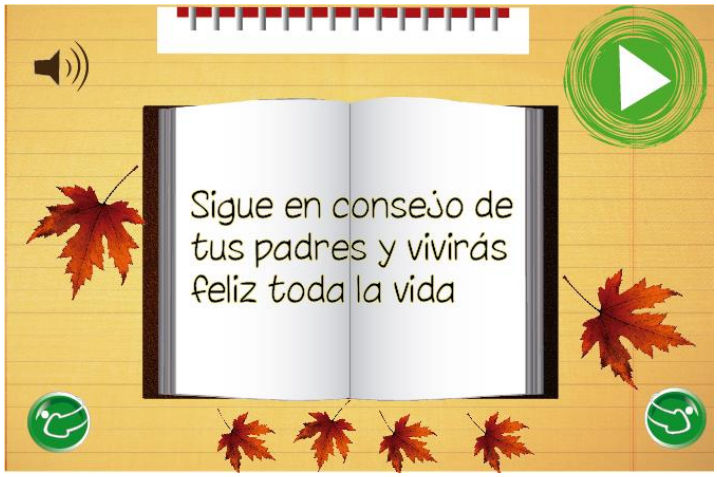


Figura N° 35: Enseñanza
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.04.01.05 Contenidos

Se utilizó esta frase para poder tener una guía de que se trata el cd interactivo

Este cd interactivo ayudará a que los niños de educación inicial conozcan historias y fábulas de Una manera innovadora y dinámica, fomentando la lectura y cultura desde una edad temprana

Se enfoca a la fecha que nació Rumiñahui

1490

Son palabras que dan descripción al nombre de Rumiñahui

Piedra y Ojo

Nombre de un personaje de la historia

Rumiñahui

Cuzco- Perú

Nombre de un país de Latinoamérica donde Vivian los incas

Tome bamba

Fue el centro administrativo del norte del Imperio inca en la provincia de Azuay-Cuenca

Fuerte

Descripción de carácter de un personaje

Tiocajas

Cuidad de nuestro país ubicadas en la provincia de Cotopaxi

1535

Año que Rumiñahui fallece

Llanganates

Cuidad donde se presume que esa el tesoro de Rumiñahui

5.04.01.06 Mapa de Contenidos

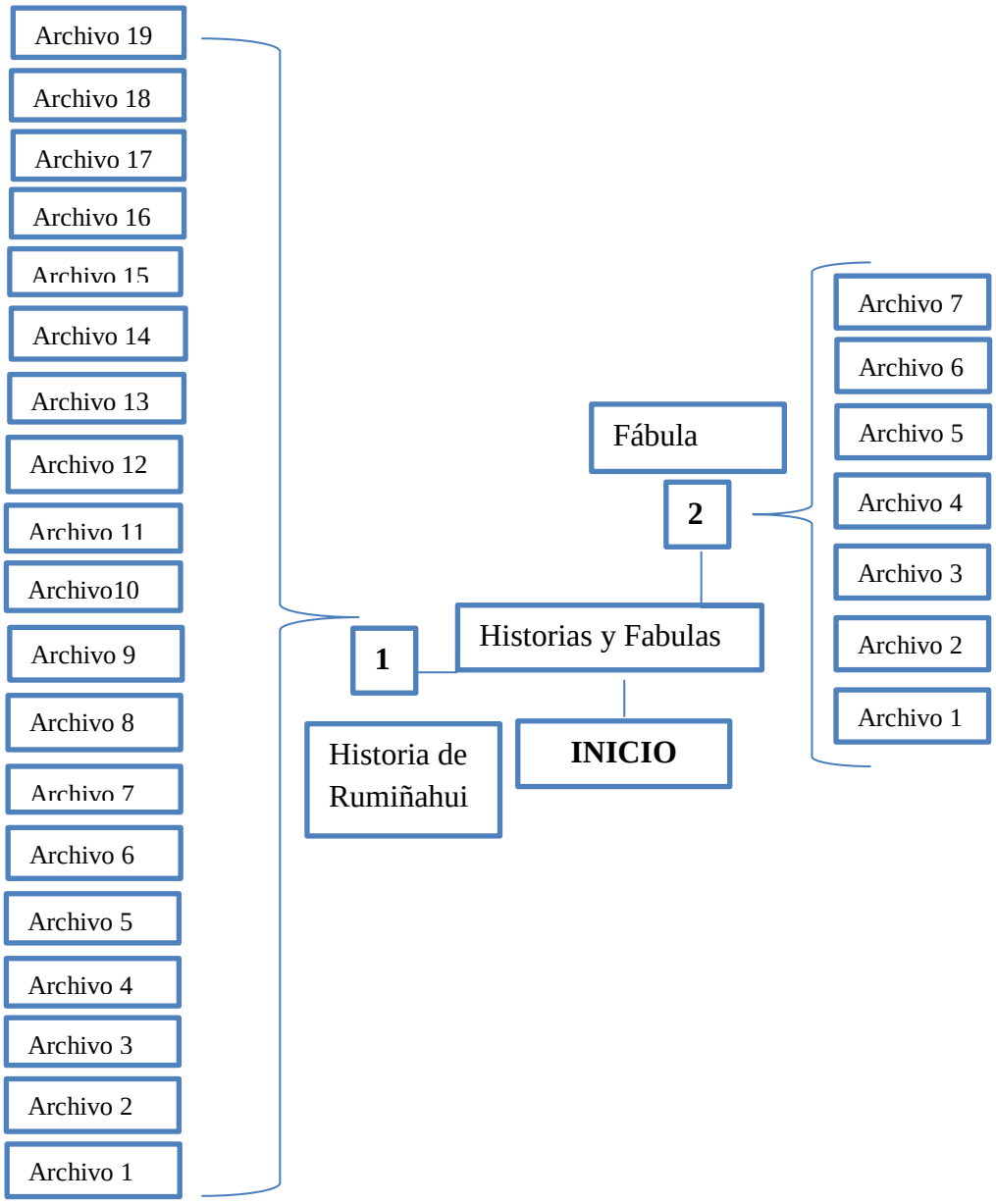


Figura N° 36: Mapa de Contenidos
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05Diseño de Interfaz

5.05.01 Imagen Corporativa

El logotipo se encuentra sobre una retícula, para establecer así una guía de referencia y saber cómo se estructura el logo y saber sus proporciones para colocarlo de la mejor manera.

Figura N° 37: Retícula del Logo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.01.01 Logotipo a Full Color

Figura N° 38: Logotipo Full Color
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.01.02 Logotipo a Escala de Grises

Figura N° 39: Logotipo Escala de Grises
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.01.03 Logotipo en Positivo y Negativo

Positivo

Figura N° 40: Logo Positivo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Negativo

Figura N° 41: Logo Negativo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.01.04 Modos de Color

Figura N° 42: Colores Corporativos
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.01.05 Disposiciones correctas e incorrectas

Figura N° 43: Disposición correctas del logo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Figura N° 44: Disposiciones incorrectas del logo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.01.06 Fondos correctos e incorrectos

Figura N° 45: Fondos Correctos
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Figura N° 46: Fondos Incorrectos
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.01.07 Colores incorrectos

Figura N° 47: Colores incorrectos del logo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.02Colores

Se usaron varios colores como se enfoca a los niños es necesario llamar su atención por medio de colores llamativos entre los más usados tenemos estos

El color verde denota naturaleza y frescura

El naranja es un color que denota creatividad e innovación

El color café representa la constancia, la sencillez, la amabilidad

El color negro denota seriedad y elegancia

El color rojo es llamativo a la vista

El color amarillo denota alegría y entusiasmo

5.05.03 Tipografía

Para las palabras claves de la historia se utilizó la Fuente **DIMBO**

abcdefghijklmnñopqrstuvwwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

- Fuente Dimbo
- Regula
- 350 pt

Esta tipografía clara y llamativa para captar la atención de los niños

-Otro tipo de estilo que utilizamos como cuerpo de texto, con la tipografía fue:

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

- Fuente Impact
- Regular
- 160 pt

5.05.04 Botones

Botón de siguiente

Botón anterior

Botón de play

Botón de música

Botón de Historia

Botón de fabula

Figura N° 48: Botones del cd interactivo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.05 Retículas

❖ **HISTORIA (HISTORIA DE RUMIÑAHUI)**

Figura N° 49: Retícula del Menú de historias y fábulas
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

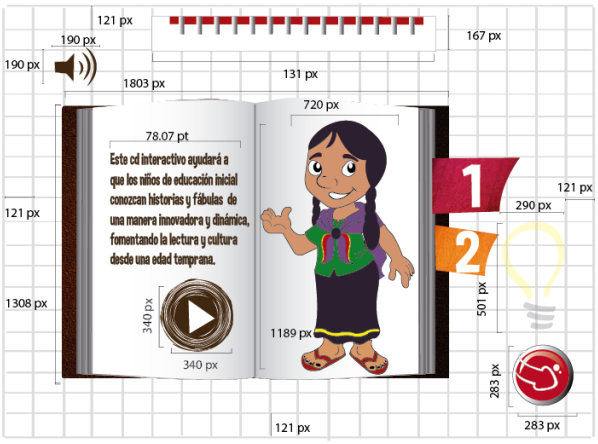


Figura N° 50: Retícula de la Introducción
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

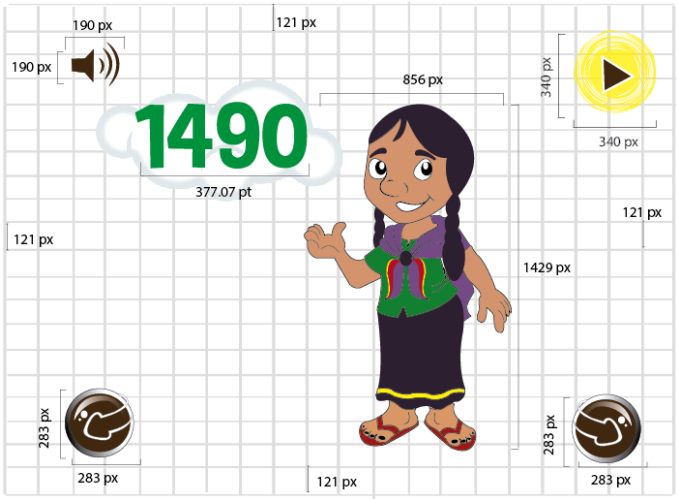


Figura N° 51: Retícula del Nacimiento de Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

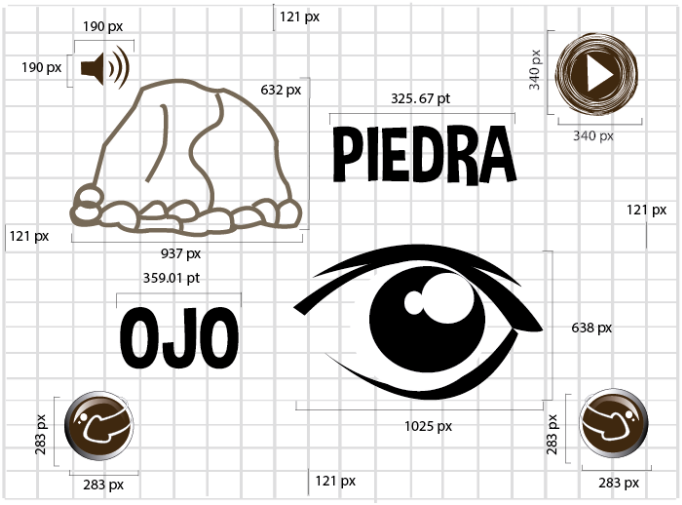


Figura N° 52: Retícula del significado del nombre de Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

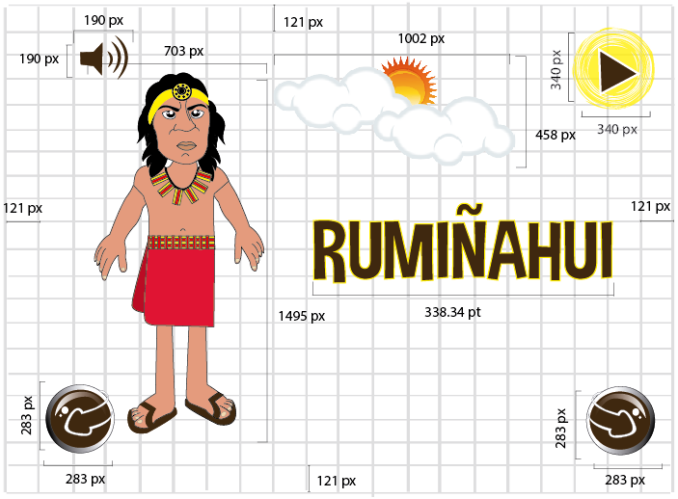


Figura N° 53: Retícula de Rumiñahui
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

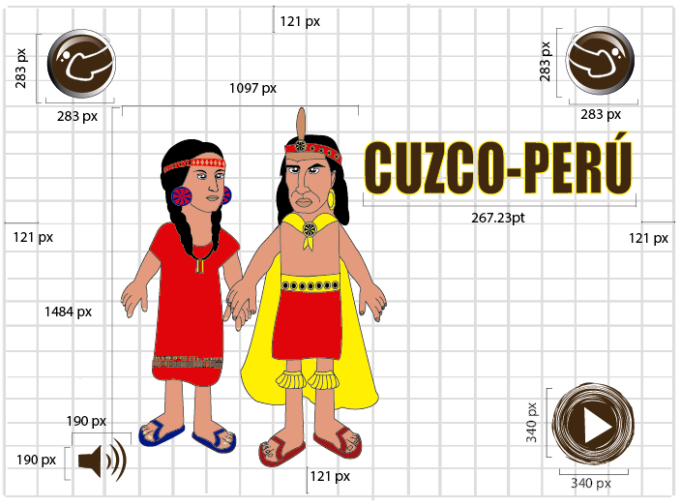


Figura N° 54: Retícula de los padres de Rumiñahui
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

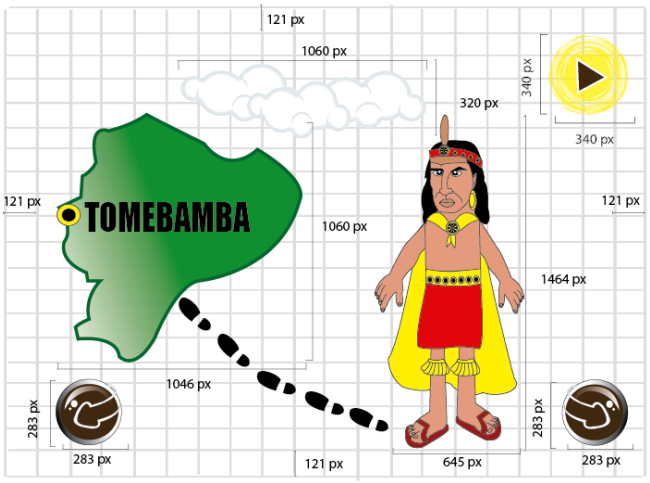


Figura N° 55: Retícula de HuaynaCápac
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

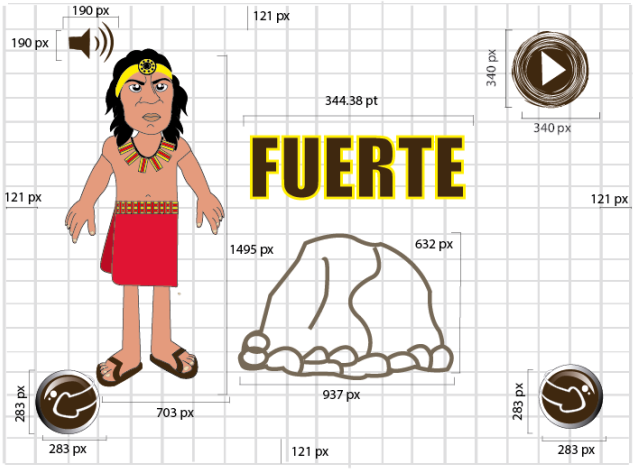


Figura N° 56: Retícula del Carácter de Rumiñahui
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

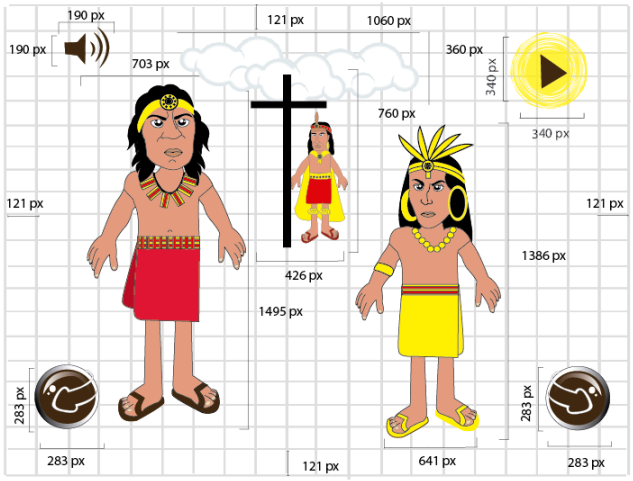


Figura N° 57: Retícula de Rumiñahui y Atahualpa
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

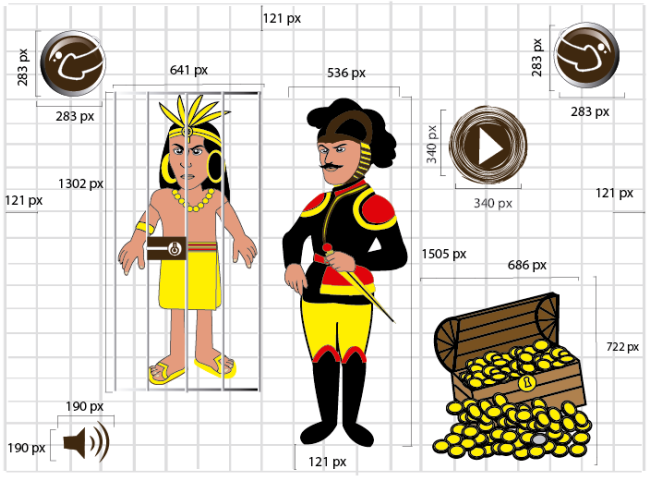


Figura N° 58: Retícula de Atahualpa Preso
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

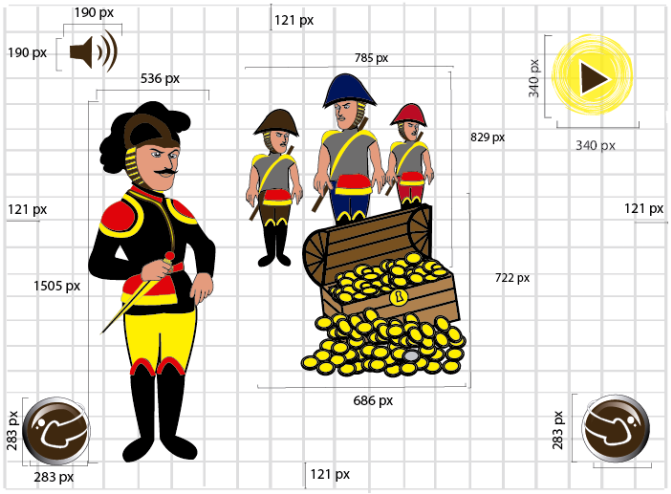


Figura N° 59: Retícula de Tesoros
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

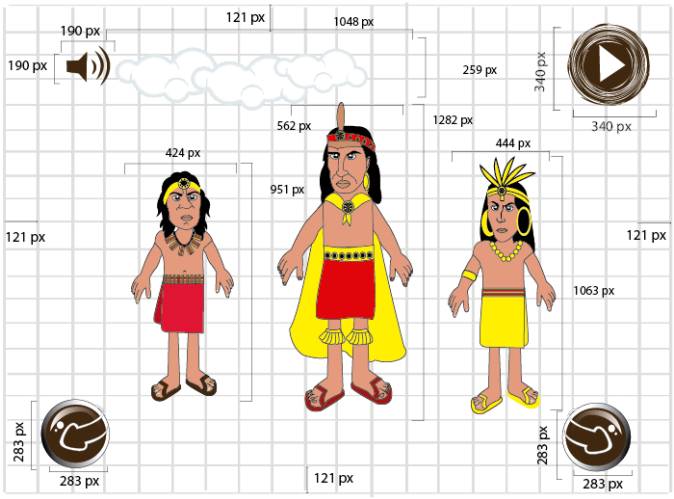


Figura N° 60: Retícula del Palacio
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

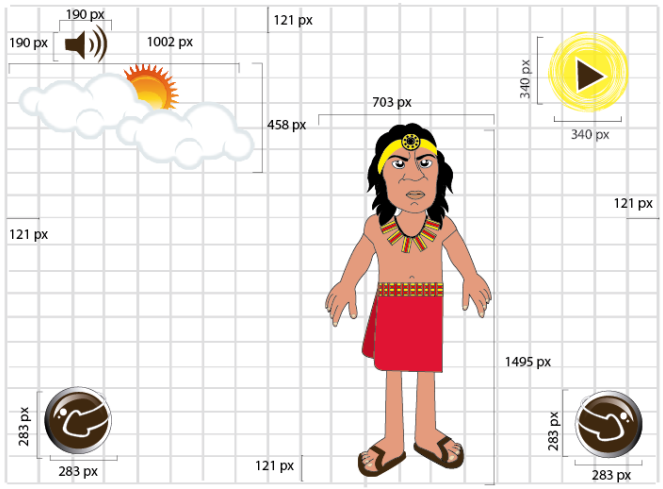


Figura N° 61: Retícula del General Rumiñahui
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

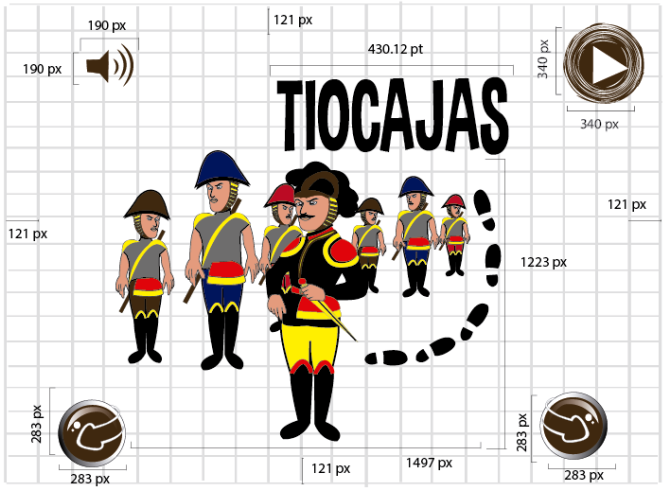


Figura N° 62: Retícula del Ejército de Sebastián de Benalcazar
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

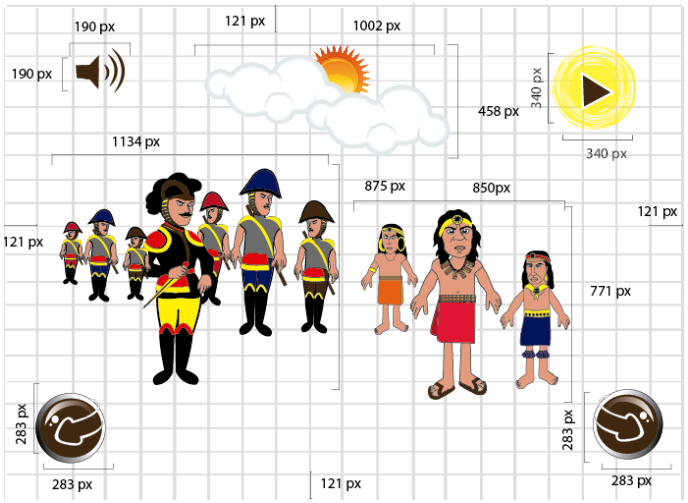


Figura N° 63: Retícula de Batalla
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

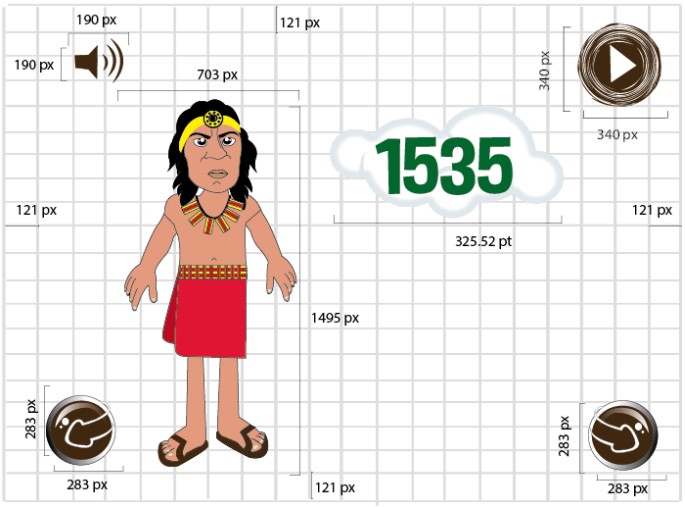


Figura N° 64: Retícula Fallece Rumiñahui
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

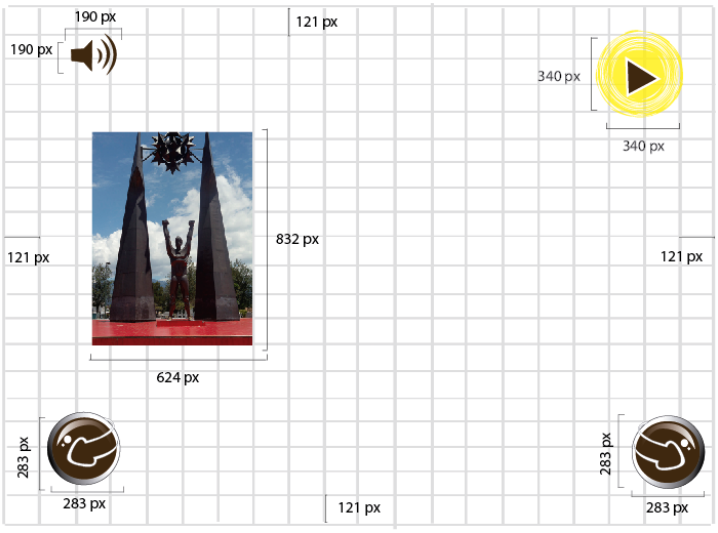


Figura N° 65: Retícula del Monumento
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

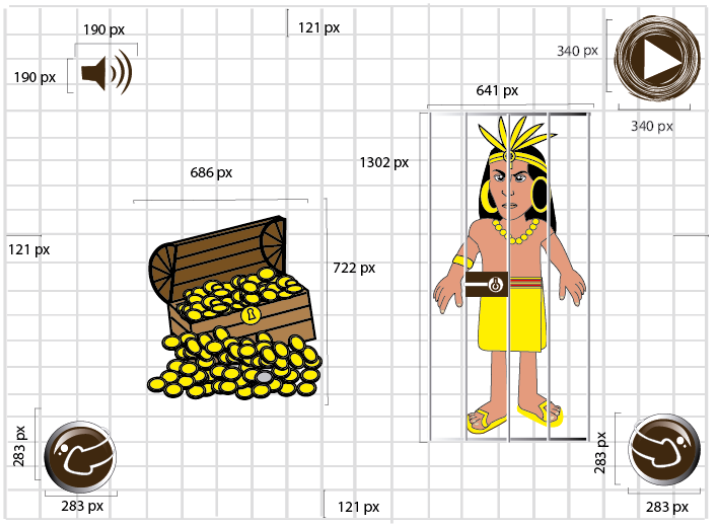


Figura N° 66: Retícula de cuarto de tesoros
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

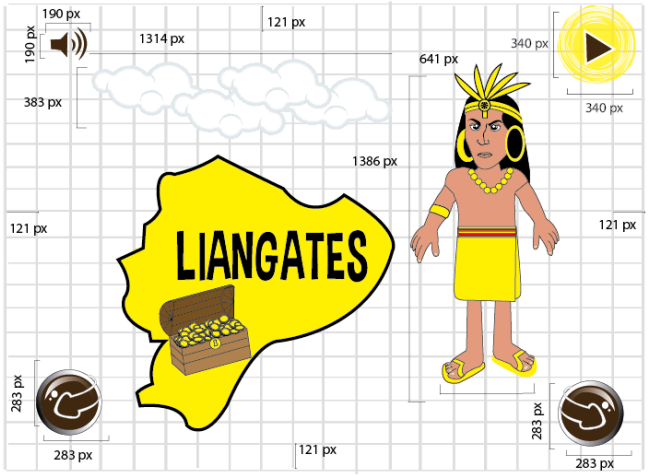


Figura N° 67: Retícula de los Llanganates
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

FÁBULA (EL CABRITO Y EL LOBO)

Figura N° 68: Retícula de Menu1
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

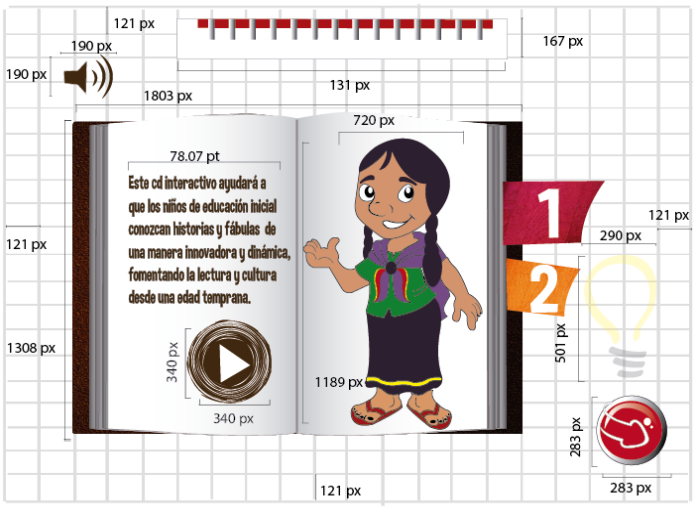


Figura N° 69: Retícula Fábula del cabrito y el lobo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

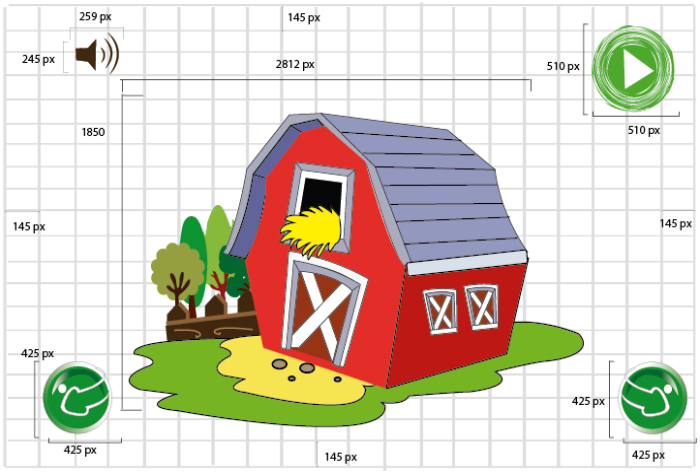


Figura N° 70: Retícula de Casa del cabrito
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

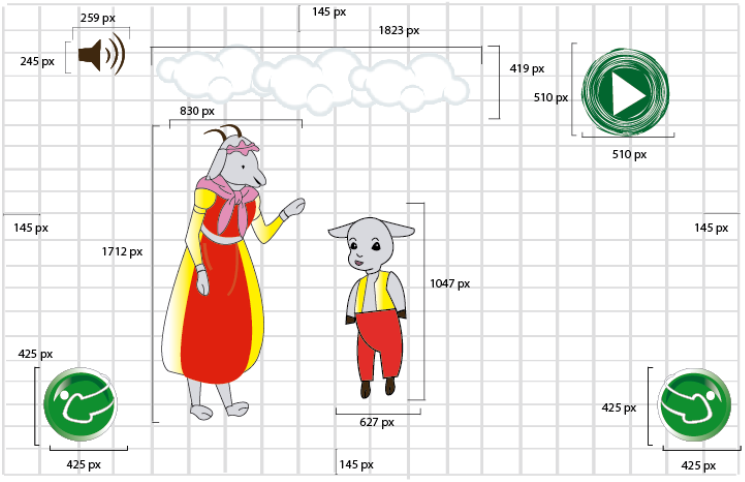


Figura N° 71: Retícula de la Mama cabrito y su hijo
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

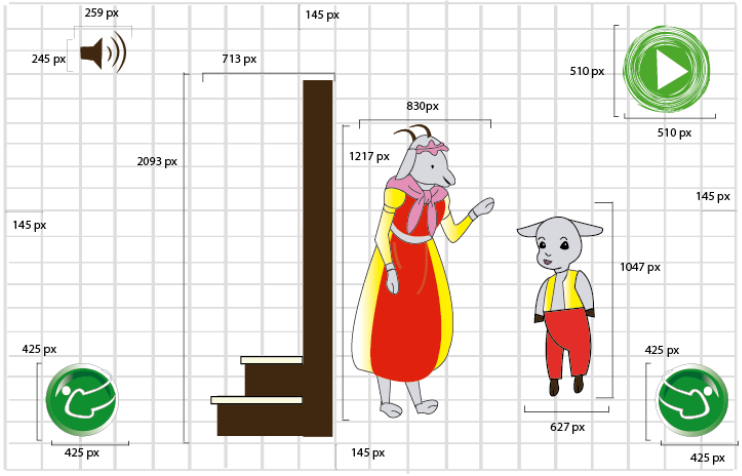


Figura N° 72: Retícula de la Mama cabrito y su hijo
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

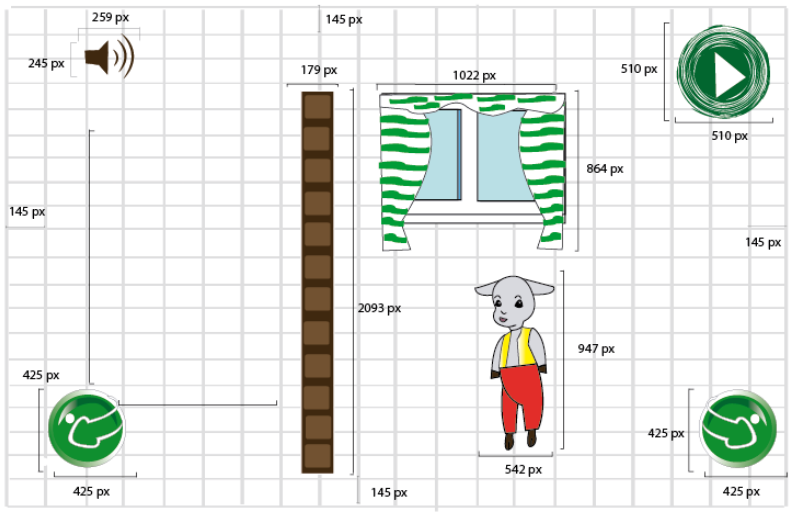


Figura N° 73: Retícula de la Casa
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

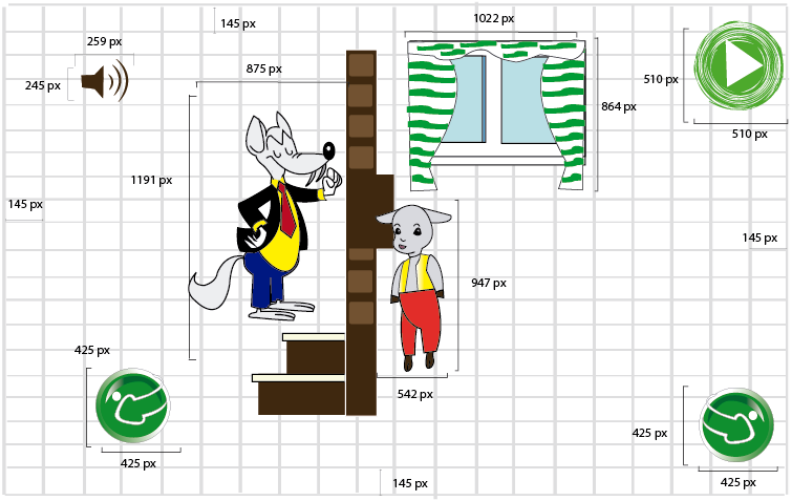


Figura N° 74: Retícula del Lobo en la puerta
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

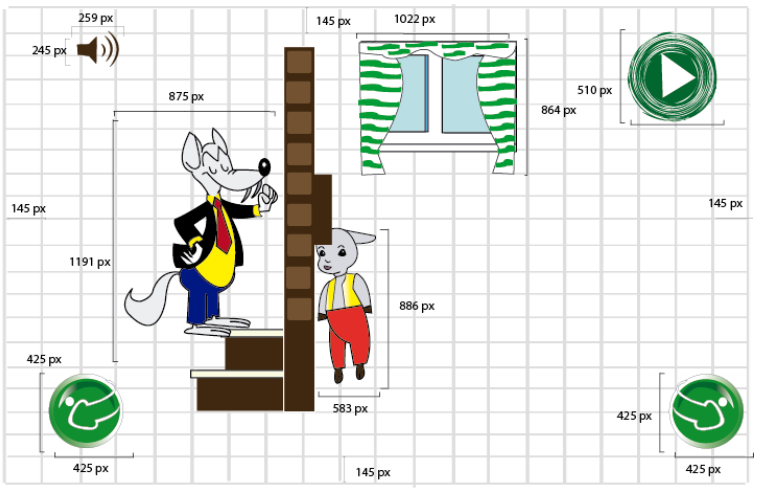


Figura N° 75: Retícula Lobo malvado
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

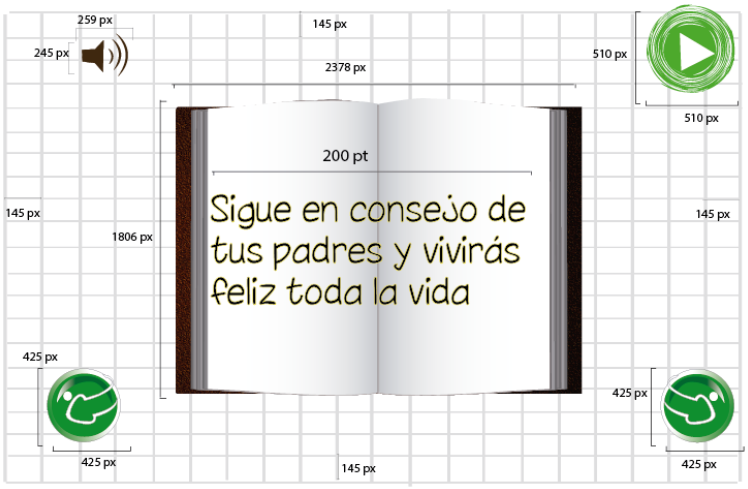
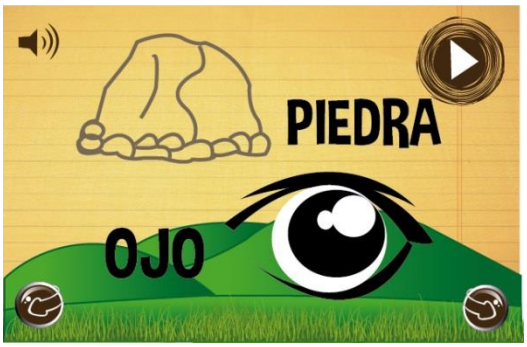
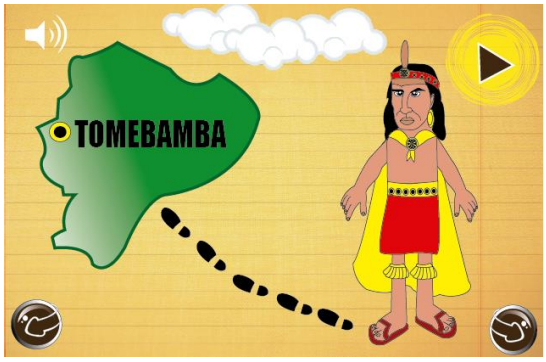
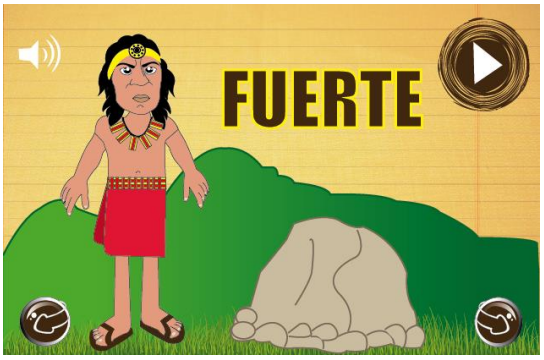


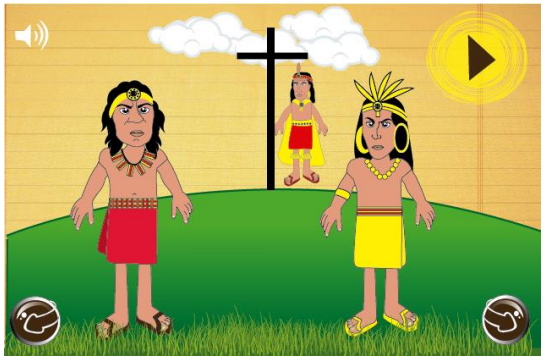
Figura N° 76: Retícula Enseñanza
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

5.05.06Producción




TOMEBAMBA


FUERTE



TIOCAJAS

1535

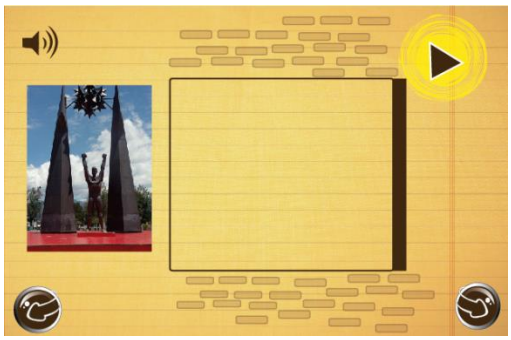


Figura N° 77: Archivos de la historia de Rumiñahui
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

- **FABULA (El Cabrito y el Lobo)**

Figura N° 78: Archivos de la fábula del cabrito y el lobo
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.05.07Programación

Se realizó en Adobe Flash Cs6 la programación fue en base a códigos de actions scripts 3.0 un código muy utilizado para crear animaciones interactivas en el multimedio.

Programación de Botones

```
b.buttonMode = true;
b.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OVER, sobre);
b.addEventListener(MouseEvent.ROLL_OUT, fuera);
functionsobre(event:MouseEvent):void

{
        b.gotoAndPlay ("1");
}
functionfuera(event:MouseEvent):void
{
        b.gotoAndPlay ("2");
importflash.ui.Mouse;
importflash.net.URLRequest;

b.addEventListener(MouseEvent.CLICK, yo);
functionyo(event:MouseEvent):void{
```

Programación de Archivo – Archivo

```
l.addEventListener(MouseEvent.CLICK, carr);
importfl.display .ProLoader;
importflash.events.MouseEvent;
importflash.net.URLLoader;
varcargap:ProLoader;
var cargas22:Boolean = true;
functioncarr(event:MouseEvent):void {
        if(cargas22)
        {
                cargap = new ProLoader();
                cargap.load (new URLRequest ("home.swf"));

                addChild (cargap);
```

5.05.08Navegación-Interactividad

La estructura lineal es la más simple de todas la manera de recorrerla es la misma que si estuviésemos leyendo un libro, de manera que estando en una página podemos ir a la siguiente página o a la anterior.

Esta estructura es muy útil cuando queremos que el lector siga un camino fijo y guiado además impedimos su distracción con enlaces a otras páginas.

5.05.09Servicios

Ofrece un óptimo servicio ya que por medio de esta herramienta nos enfocaremos al ámbito de interactividad y a mejor el desarrollo de aprendizaje de una manera muy eficaz

5.05.10Imágenes

Se utilizaron 1 imágen para enfocar el monumento de Rumiñahui están en formato jpeg y en alta resolución de 300 pixeles

5.06 Marketing y difusión

Debido a que es un nuevo producto que se lo lanzara al mercado es necesario hacer una pequeña campaña publicitaria que dará a conocer de una mejor manera nuestro producto que es el cd interactivo.

5.06.01 Marketing

Etapas	Pieza Gráfica	Dimensiones	Tiempo
Información	Afiche	A3 29,7 x 42 cm	1 mes
Persuasión	Flyer	A5 14.8 x 21cm	1 semana
Posicionamiento	Roll Up	A4 29,7 x 21cm	2 semana
Mantenimiento	Material P.O.P	Tazas de Porcelana	1 semana

Tabla N° 9: Marketing
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

5.06.02 Distribución

Como estrategia de distribución del cd interactivo se usara un flyer informativo que muestre el beneficio de implementar un multimedio en centros de educación inicial el cual será entregado a profesores, padres de familia para que conozcan acerca de los beneficios y uso de esta nueva herramienta de aprendizaje

CAPÍTULO VI

Aspectos Administrativos

6.1 Recursos:

6.1.01 Recursos Técnicos

Procesador Intel ® Core (TM) 2 Duo CPU

Disco duro 500 GB

Memoria Ram4 GB

Sistema operativo de 64bits

Teclado, mouse, parlantes.

Flash memory Kingston 8 GB: Para trasladar documentos en general.

6.1.02 Recursos Humano

El proyecto se lleva a cabo alrededor de 5 meses y medio lo cual me ha parecido muy interesante y divertido, pienso que crear herramientas con esta temática realmente ayudaría mucho a la educación, ya que algunos no aprecian la historia

Diana Sánchez: diseño, maquetación, cd interactivo

6.1.03 Económico

El gasto económico realizado en la ejecución de este proyecto en relación al presupuesto que en un inicio se había planteado a sufrido un incremento de un 5% que no es un porcentaje representativo tomando en cuenta que el costo real del proyecto es el cd interactivo que es el producto del proyecto

6.2 Presupuesto

6.2.01 Gastos Operativos

Cantidad	Detalle	Valor Unitario	Valor Total	Financiamiento
40 Días	Alimentación	1,50	60,00	Personal
5 Meses	Servicios Básicos	20	100,00	Personal
5	Cd	0,50	2,50	Personal
300	Impresiones	0,05	15,00	Personal
3	Anillados	1.50	4,50	Personal
1	Empastado	10	10,00	Personal
5 Meses	Transporte	0.25	1,25	Personal
SUBTOTAL				**193,25**

Tabla N° 10: Gastos Operativos
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

6.2.02 Aplicación del Proyecto

CANTIDAD	DETALLE	V. UNITARIO	V.TOTAL	FINANCIAMIENTO
40	Flyres	0.50	20,00	Personal
30	Afiche	1,00	30,00	Personal
30	Roll Up	8,00	24,00	Personal
50	Material P.O.P	8,00	40,00	Personal
50	Empaque	1,00	50,00	Personal
100	Tarjetas de Presentación	0.05	5,00	Personal
				179,00

SUBTOTAL	372,50
+17,65%	65,74
TOTAL	438,24
Imprevistos	43,85
TOTAL	**482,09**

Tabla N° 11: Aplicación del Proyecto
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

6.2.02.01 Piezas Gráficas

Afiche

Figura N° 79: Afiche
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

Flyer

Figura N° 80: Flyer
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Roll Up

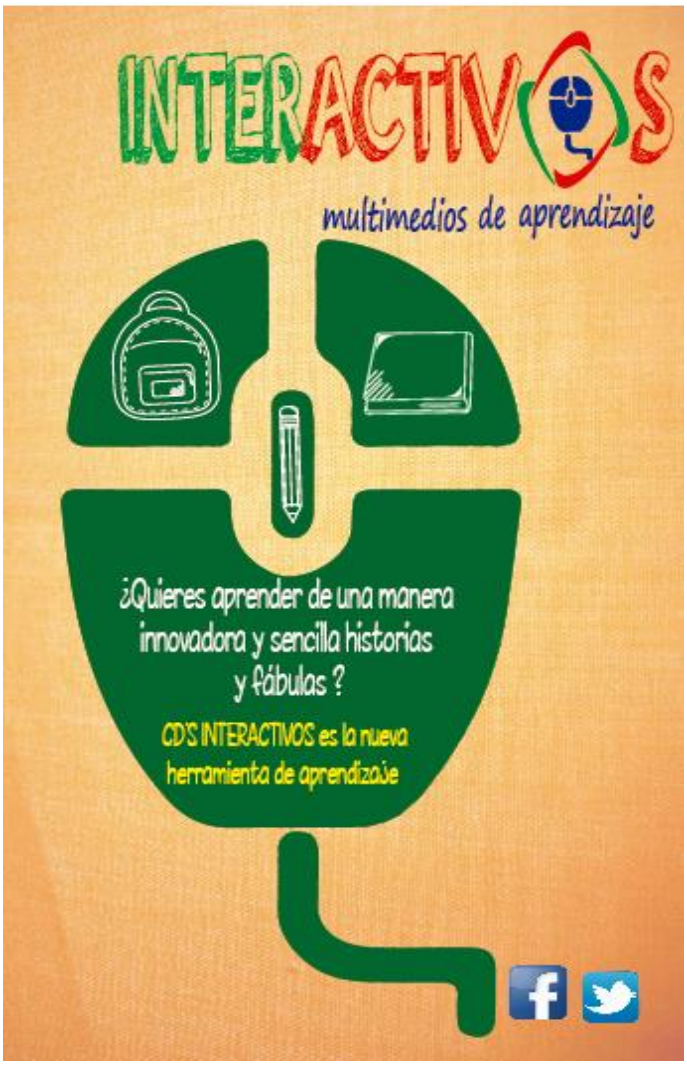


Figura N° 81: Roll Up
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

Material P.O.P

Figura N° 82: Material P.O.P
Elaborado por: **Diana Mercedes Sánchez Huachi**

6.03 Cronograma

N	Actividad	Responsable	Tiempo					Resultados Esperados
			Mes	Semana				
1	Aprobación del tema	Dirección de Escuela	Mayo				X	Visto Bueno para iniciar el cd interactivo
2	Antecedentes	Diana Mercedes Sánchez	Junio	X	X			- Contexto, Justificación del problema y del proyecto - Construcción de la matriz T definiendo el problema central

3	Análisis de Involucrados	Diana Mercedes Sánchez	Julio	X				- Identificar los involucrados sobre el proyecto -Realizar el mapa de los involucrados
4	Problemas y objetivos	Diana Mercedes Sánchez	Julio			X	X	- Identificar el problema Árbol de Problemas Árbol de Objetivos
5	Análisis de Alternativas	Diana Mercedes Sánchez	Agosto	X				-Matriz de alternativas - Analiza el tamaño del proyecto - Información de la localización -Análisis Ambiental -Matriz de análisis de impacto de objetivos -Diagrama de estrategias - Construcción Marco Lógico -Selección de Indicadores -Medio de verificación -Supuestos - Matriz Marco Lógico
6	La propuesta	Diana Mercedes Sánchez	Agosto			X	X	-Planificación -Interfaz
7	Aspectos Administrativos	Diana Mercedes Sánchez	Septiembre	X				-Análisis de los recursos de la propuesta - Presupuesto cronograma y actividades
8	Conclusiones y Recomendaciones	Diana Mercedes Sánchez	Septiembre		X			- Plantear las conclusiones y recomendaciones del proyecto
9	Referencias Bibliográficas	Diana Mercedes Sánchez	Septiembre			X		-Referencias y citas Bibliográficas

Tabla N° 12: Cronograma
Elaborado por: Diana Mercedes Sánchez Huachi

CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- Identificar de una manera clara y concisa el Grupo Objetivo a los cuales van enfocadas cada ilustración realizada
- La inexistencia de multimedios interactivos actualizados que fomenten la cultura e innovación en los centros de educación inicial
- Crear un material de apoyo complementando con ideas y con ilustraciones la historia y fabula que se narra
- Mostrar los beneficios y ventajas que se logara obtener implementando esta herramienta de aprendizaje en los centros educativos de educación inicial
- Actualización de conocimientos innovadores y dinámicos y que se pueda usar fácilmente atraves de una computadora, tablets, teléfono etc.
- Creación de estrategias comunicacionales que permiten conocer cuál es la necesidad del grupo objetivo en el desarrollo del proyecto
- Un diseño funcional y sencillo que garantizará la utilización del cd interactivo por parte de los niños.
- Incentivar la lectura en los niños desde una edad inicial por medio de palabras y frases que se incluirá en el cd interactivo

7.02 Recomendaciones

- Conocer al Grupo Objetivo para poder transmitir la información adecuada y generar un impacto en el aprendizaje
- Mostrar de una manera objetiva el procedimiento que se debe seguir al momento de usar esta nueva herramienta de aprendizaje
- Determinar si en los centros de educación inicial poseen el equipo tecnológico necesario para poder reproducir el multimedio
- Guardar el multimedio en un empaque adecuado para que se encuentre en óptimas condiciones para su uso.
- Establecer un mecanismo de comunicación con el cliente sobre el uso funcionamiento y actualización del cd interactivo

BIBLIOGRAFÍA

Agencia Pública de Noticias del Ecuador y Suramérica, Beneficiarán con los Centros Infantiles del Buen Vivir Recuperado el 1 de junio de 2012,desde:http://www.ecuadorencifras.gob.ec/la-institucion/

Anabel Chaca La Biografía de Rumiñahui,Recuperado el16 de Mayo del 2013 http://anabelshacacapuz2.blogspot.com/

Luis Portillo Historia Universal Biografía de Rumiñahui, Recuperado el 29 de Noviembre del 2010 http://www.historiacultural.com/2010/07/biografia-de-ruminahui.html

Wikipedia Adobe Ilustrator, Recuperado el 12 de Octubre del 2014 http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator

Efrén Áviles Enciclopedia de Ecuador Rumiñahui Recuperado (2014) http://www.enciclopediadelecuador.com/temasOpt.php?Ind=2003&Let=

Adobe Uso de Adobe Ilustrator, Recuperado 24 de Mayo del 2011

http://help.adobe.com/es_ES/illustrator/cs/using/illustrator_cs5_help.pdf

INEC Instituto Nacional de Estadísticas y Censos Recuperado (2010)

http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/

Adobe Uso de Adobe Photoshop, Recuperado 8 de Junio del 2011

http://help.adobe.com/es_ES/photoshop/cs/using/photoshop_cs5_help.pdf

Adobe Manual de uso de Flash Profesional, Recuperado Junio 2013

http://helpx.adobe.com/es/pdf/flash_reference.pdf