



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE LA GENERACIÓN
DECAPITADA DE LA LITERATURA ECUATORIANA EN LA CIUDAD DE QUITO

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

Autor: Casa Pilaquinga Carolina Elizabeth

Tutor: Ing. Marco Yamba

Quito, Octubre 2014

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que la investigación realizada para el desarrollo del proyecto es absolutamente original, auténtica, personal y que en su ejecución se respetaron todos los parámetros y disposiciones legales que protegen los derechos de autor. Las ideas doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Carolina Elizabeth Casa Pilaquinga

C.C: 172269087-0

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 CAROLINA ELIZABETH CASA PILAQUINGA, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se lo denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su rector EL INGENIERO ERNESTO FLORES CORDOBA, a quien en lo posterior se lo denominara el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en el Distrito Metropolitano de Quito, 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 estudios 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 SOBRE LA GENERACIÓN DECAPITADA DE LA LITERATURA ECUATORIANA EN LA CIUDAD 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 elaboración del cd interactivo 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 (código de programación, imágenes, logotipos, etc). 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 por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del multimedia; 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 el cd interactivo a nombre del Cesionario; f) ejercer la protección jurídica del cd interactivo; g) Los de más 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 programa a favor del Cesionario.

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 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 COMPETENCIAS.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de este, 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 sujetara 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 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 estará 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 derechos; 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 echo en seguridad de sus respectivos intereses.

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

f) _____

f) _____

C.C. N° 172269087-0

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

CEDENTE

CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

A mis abuelitos Luis y Mariana por no dejarme sola y brindarme su amor incondicional. A mis tíos Luis y Mary que siempre confiaron en mí. A mis padres, que sin duda, han demostrado su amor corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos, formándome de la mejor manera para ir por el camino correcto. A mi hermano Sebastián y mis primos Leo y Pame que son mi motivación para superarme cada día. A mi tío Edison, quien sin importar el día y hora, estuvo conmigo para brindarme su ayuda cuando la necesité.

A las personas que estuvieron conmigo en el transcurso de la carrera, aquellas que me ayudaron desinteresadamente. A Diego, por sus oraciones, a pesar de la distancia ha estado conmigo, guiándome para tomar las decisiones correctas.

A mi spooky clan, por haber sido un grupo de trabajo excelente, por su apoyo, sus locuras, los buenos y malos momentos pero sobre todo por nuestro esfuerzo cumplimos esta meta. A Xavier, quién ha estado en todo momento conmigo, por creer en mí y levantarme cuando estuve a punto de darme por vencida.

DEDICATORIA

A mi mamá, por ser la amiga incondicional que siempre ha estado a mi lado. Gracias por la paciencia que has tenido y regañarme cuando era necesario, pero sobre todo por tu apoyo infinito. A mi papá, por su valor y coraje para levantarse ante cualquier adversidad. Por todas tus enseñanzas, consejos y por mostrarme que todo se puede lograr haciendo las cosas con dedicación y amor.

Gracias a ustedes este esfuerzo se ha hecho realidad, por esto y mucho más, dedico a ustedes este proyecto.

ÍNDICE GENERAL

Portada	
Carátula	
Declaración de aprobación tutor y lector.....	I
Declaración de autoría del estudiante.....	II
Declaración de cesión de derechos a la institución.....	III
Agradecimiento.....	VII
Dedicatoria.....	VIII
Índice General.....	IX
Índice de Tablas.....	XII
Índice de Figuras.....	XIII
Resumen Ejecutivo.....	XIV
Abstract.....	XV
 CAPÍTULO I	
1.01 Contexto.....	1
1.02 Justificación:.....	2
1.03 Definición del Problema Central (Matriz T).....	3

CAPÍTULO II

2.01 Mapeo de los Involucrados.....	4
-------------------------------------	---

2.02 Matriz de análisis y selección con los Involucrados.....	5
---	---

CAPÍTULO III

3.01 Árbol de Problemas.....	6
------------------------------	---

3.02 Árbol de Objetivos.....	7
------------------------------	---

CAPÍTULO IV

4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.....	8
---	---

4.01.01 Tamaño del Proyecto.....	9
----------------------------------	---

4.01.02 Localización del Proyecto.....	9
--	---

4.01.03 Análisis Ambiental.....	10
---------------------------------	----

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....	11
--	----

4.03 Diagrama de estrategias.....	13
-----------------------------------	----

4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico.....	14
---	----

4.04.01 Revisión de los Criterios para los indicadores	14
--	----

4.04.02 Selección de Indicadores	18
--	----

4.04.03 Medios de Verificación.....	22
-------------------------------------	----

4.04.04 Supuestos	27
-------------------------	----

4.04.05 Matriz de Marco logico.....	31
-------------------------------------	----

CAPÍTULO V

5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta.....	35
5.02 Descripción de la herramienta.....	39
5.03 Formulación del proceso de aplicación.....	40
5.03.01 Planificación.....	40
5.03.02 Desarrollo.....	41
5.03.03 Mapa de contenidos.....	48
5.03.04 Diseño de interfaz.....	49
5.03.05 Producción.....	54
5.03.06 Marketing.....	61
5.03.06.01 Estrategias de marketing.....	61
5.03.06.02 Plan de Medios.....	61
5.03.06.03 Piezas gráficas.....	64
5.03.06.04 Presupuestos de medios.....	67
5.03.06.05 Presupuestos de puataje.....	67
5.03.06.06 Presupuestos de producción.....	68
5.03.06.07 Presupuesto total.....	68
5.03.06.08 Flow Chart.....	69

CAPÍTULO VI

6.01 Recursos:	71
6.02 Presupuesto	72
6.03 Cronograma	73

CAPÍTULO VII

7.01 Conclusiones	76
7.02 Recomendaciones	77
Referencias Bibliográficas	78
Fuentes	78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz T	3
Tabla 2: Matriz de análisis de involucrados	5
Tabla 3: Matriz de impactos	11
Tabla 4: Indicadores	14
Tabla 5: Selección de indicadores	18
Tabla 6: Medios de Verificación	22
Tabla 7: Supuestos	27
Tabla 8: Marco lógico	31
Tabla 9: Presupuesto de medios	67

Tabla 10: Presupuestos de pautaaje.....	67
Tabla 11 Presupuestos de producción.....	68
Tabla 12 Presupuestos total.....	68
Tabla 13 Flow Chart.....	69
Tabla 14 Gastos operativos.....	72
Tabla 15 Cronograma.....	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1: Mapeo de los Involucrados.....	4
Gráfico 2: Árbol de problemas.....	6
Gráfico 3: Árbol de objetivos.....	7
Gráfico 4: Matriz de análisis de alternativas.....	8
Gráfico 5: Diagrama de estrategias.....	12
Gráfico 6: Mapa de contenidos.....	54

RESUMEN EJECUTIVO

En el transcurso de la historia literaria del Ecuador han pasado varios escritores ya sean estos periodistas, novelistas e inclusive poetas, pero muy pocos no sean perdido con el tiempo, un gran ejemplo de esto es la generación decapitada de la literatura ecuatoriana, cuatro poetas que envueltos en depresiones, ilusiones sueños pero muchos amores, cuyos versos inspiraron a más de un artista ya sea este pintor o músico, convirtiéndose de poemas a las más hermosas melodías.

Pero con el transcurso de las generaciones estos poetas y sus legados han ido desapareciendo lentamente, es por esta razón que intentando recuperar la esencia de la época, nace este proyecto multimedia con una interesante y dinámica transición, que atraerá por cada uno de los sentidos del usuario.

La simple recomendación es la de investigar el contenido del multimedio para poder explotar de una mejor forma la funcionabilidad e información que contenga este material.

ABSTRACT

In the course of literary history of Ecuador several writers be they journalists, novelists and even poets have passed, but very few are not lost over time, a great example of this is the generation of Ecuadorian literature beheaded four poets involved in depression, dreams, illusions but many loves, whose poetry inspired more than one artist either painter or musician, becoming the most beautiful poems to melodies.

But over the generations these poets and their legacies have been disappearing slowly, which is why trying to recapture the essence of the era, comes this multimedia project with an interesting and dynamic transition, which attract each of the senses of user.

The simple recommendation is to investigate the content of multimedia to exploit in a better way the functionality and information that contains this material.

CAPÍTULO I

Antecedentes

1.01 Contexto

Quito, declarada por la UNESCO, en el año de 1978 como patrimonio de la humanidad, se encuentra ubicada en la provincia de Pichincha, desde el punto de vista cultural, la ciudad es extraordinariamente rica, ya que fue cuna de grandes escritores.

La generación decapitada de la poesía ecuatoriana, es tal vez la época más importante en cuanto a la literatura de nuestro país, puesto que en este periodo se desarrollaron los poemas y novelas más representativos.

La multimedia como un nuevo lenguaje de comunicación es una alternativa para la realización de este proyecto, cuyo fin, es proporcionar un medio atractivo en donde el usuario tenga el control sobre la presentación del contenido, como qué desea ver y cuándo desea verlo. Con las herramientas de comunicación visual se busca resolver estos problemas a través de multimedios, los cuales permiten navegar a través de un ambiente interactivo. Así como también, mediante una previa investigación de todo lo relacionado a la generación decapitada de la poesía ecuatoriana, siendo esta, un aporte de pluriculturalidad, se ha podido constatar que no cuenta con elementos acorde al tiempo actual y los avances tecnológicos que puedan promocionar de manera más efectiva y sean de aporte para concientizar a los jóvenes la importancia de la poesía ecuatoriana y aunque para algunas personas este tema sea de interés.

1.02 Justificación:

En la actualidad los jóvenes de la ciudad de Quito han perdido el interés por la lectura y en especial en el tema de la literatura, la mayoría de ellos se limita a buscar contenido verdaderamente enriquecedor de hechos que marcaron historia en nuestro país, como ha sido la generación decapitada la cual fue la época más importante de la literatura ecuatoriana.

Así, esta generación se ha visto duramente desgastada por el paso incremental de los años.

Por lo cual en este proyecto se realiza un CD interactivo sobre la generación decapitada, para facilitar información a los jóvenes y rescatar de una forma dinámica y novedosa, a través de del manejo de programas de edición y animación, los mismos que aportan a la creación de este producto multimedia, el cual fusiona un diseño entre lo antiguo y moderno para captar el interés visual en los jóvenes, así también para que adquieran curiosidad en el tema, dándole el control interactivo en el cual se desplace con total libertad por los diferentes puntos del contenido del CD.

En definitiva, se realizará este proyecto para brindar al lector una reconstrucción realista de la literatura, así como de los escritores ecuatorianos y de cierta manera concienciar sobre la riqueza de la lectura, fomentando así la cultura, sobre todo porque es una herramienta educativa hecha para llegar de una forma positiva a los jóvenes gracias a las nuevas formas de comunicación que surgen de la sociedad.

1.03 Definición del Problema Central (Matriz T)

Análisis de Fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Tendencia a que perduren las mismas herramientas obsoletas.	Escaso interés por la literatura ecuatoriana en los jóvenes de la ciudad de Quito.				Adquirir un medio de estudio novedoso y de fácil entendimiento.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Facilidad de uso de un computador.	2	4	1	3	No todos los jóvenes tienen un computador en casa.
Grupos aficionados a la literatura en redes sociales.	3	4	3	3	Constante distracción en las redes sociales.
Arte urbano de jóvenes poetas.	2	4	2	3	Falta de espacio para la expresión juvenil.
Concursos de libro leído basado en obras ecuatorianas	1	3	3	1	Escaso interés por parte de los jóvenes de la ciudad de Quito.
Respaldo de la ley con respecto a la elaboración de productos gráficos.	2	4	4	2	Violación de los derechos de autor.

Este cuadro está señalado en una escala del 1 al 5 de manera que: 1 malo, 2 medio malo, 3 medio, 4 medio bueno, 5 bueno.

Tabla 1: Matriz T

Elaborado por: Carolina Casa

CAPÍTULO II

Análisis de Involucrados

2.01 Mapeo de los Involucrados

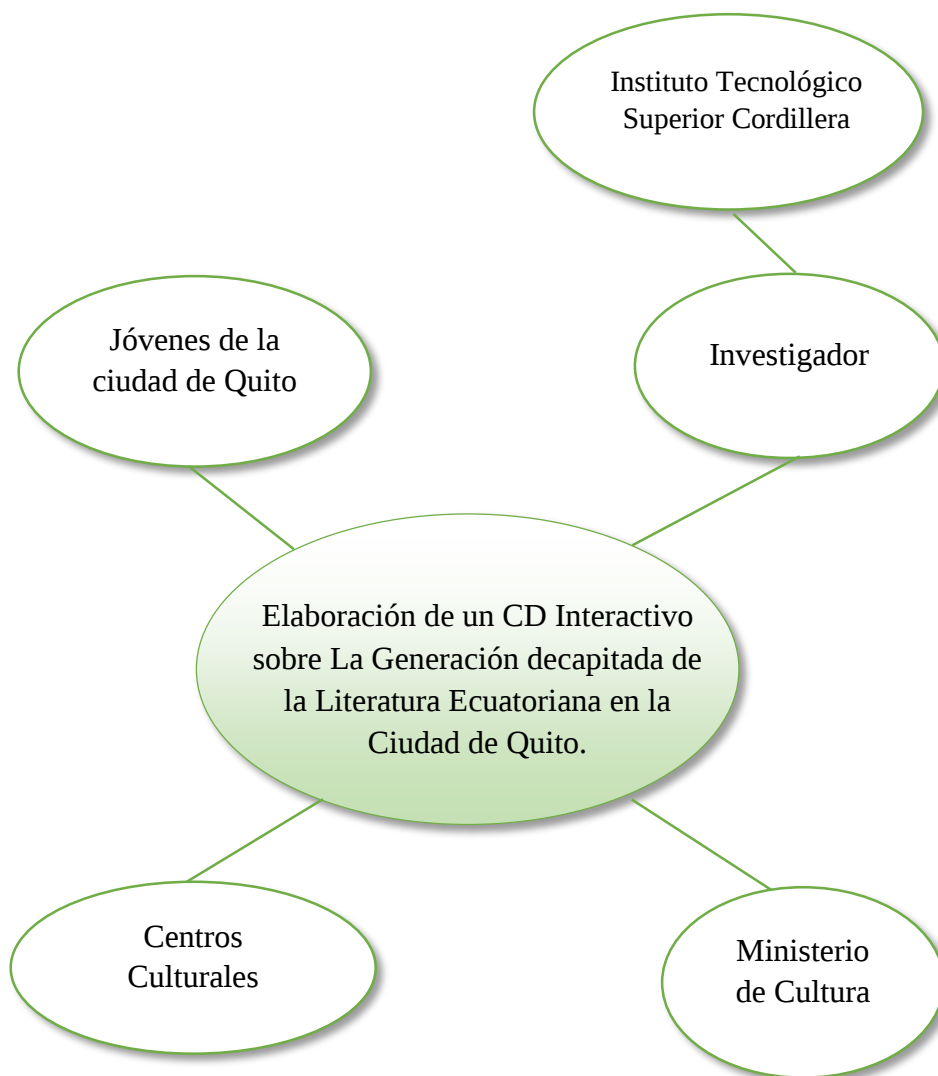


Gráfico 1: Mapeo de los Involucrados

Elaborado por: Carolina Casa

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
Investigador	Aportar de una manera moderna un tema de estudio	No hay suficiente información accesible sobre el tema	Tecnológico Económico Teórico	Ser un aporte educativo, cultural hacia la sociedad	Alto costo de las licencias por el uso de multimedios
Jóvenes de la ciudad de Quito	Tener un nuevo medio de aprendizaje	Poco conocimiento de la literatura nacional	Humano Social	Obtener un producto entretenido y de fácil manejo	El poco interés que los jóvenes presenten al proyecto
Centros de distribución	Encontrar una forma de incrementar sus ventas	La mayoría de jóvenes no van a librerías	Cultural Humano Social	Una herramienta de ayuda para el estudio del tema	Bajas ventas al ser un producto desconocido
Ministerio de Cultura	Fomentar conciencia cultural en la juventud	Desconocimiento por parte de las autoridades del ministerio	Cultural Social Humano	Generar mayor interés en las nuevas generaciones	Falta de apoyo al proyecto

Tabla 2: Matriz de análisis de involucrados

Elaborado por: Carolina Casa

CAPÍTULO III

Problemas y Objetivos

3.01 Árbol de Problemas

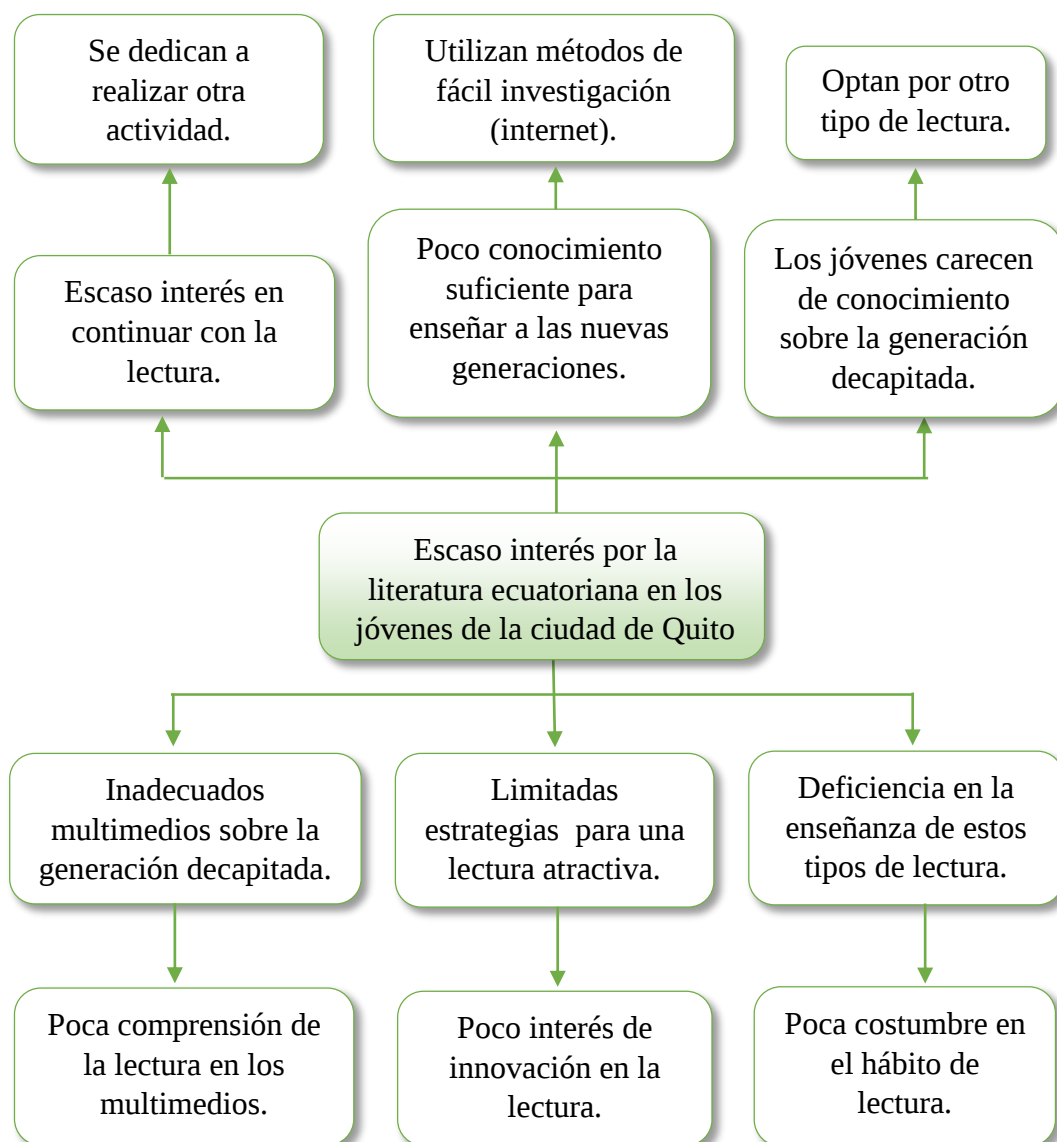


Gráfico 2: Árbol de problemas

Elaborado por: Carolina Casa

3.02 Árbol de Objetivos

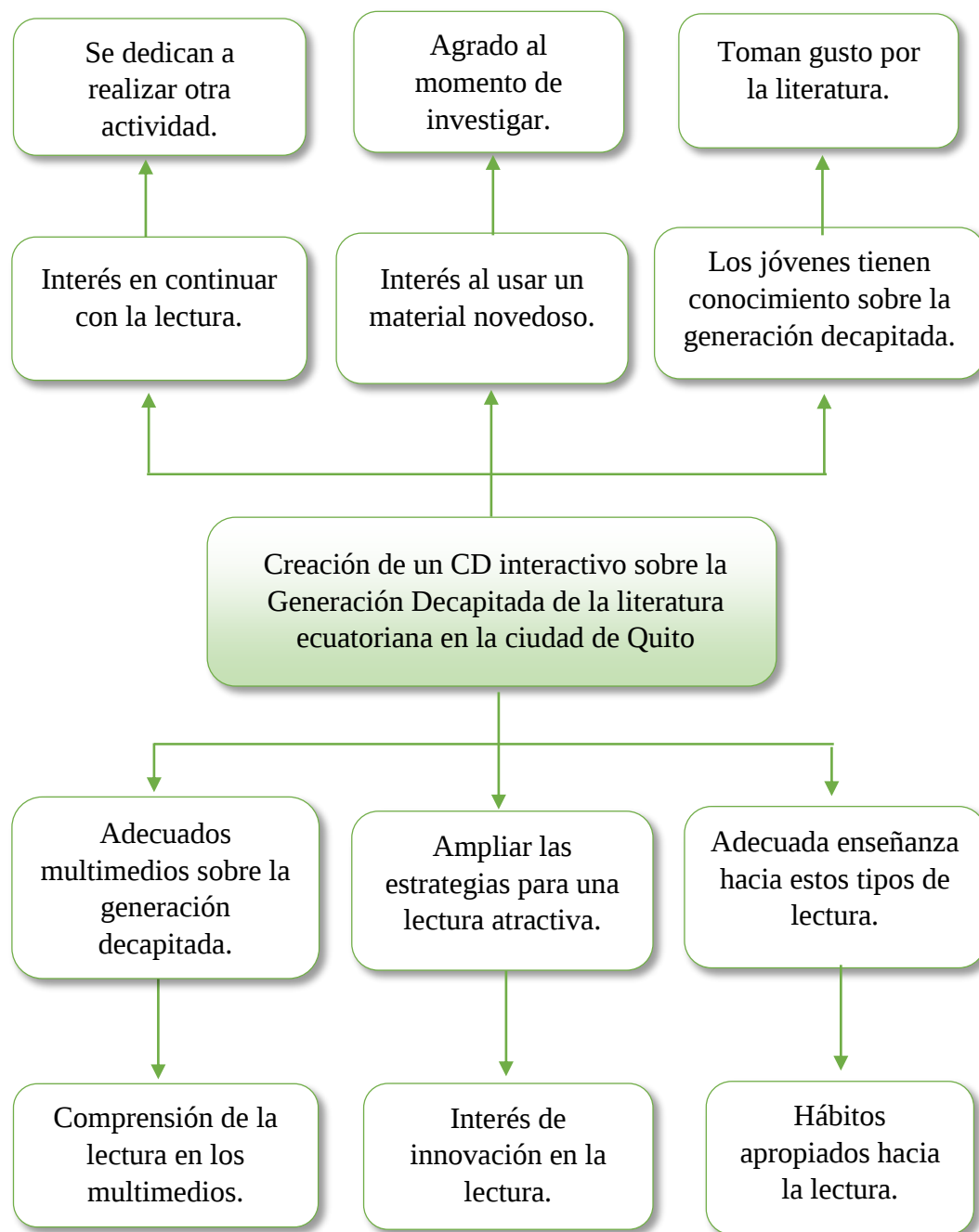


Gráfico 3: Árbol de objetivos

Elaborado por: Carolina Casa

CAPITULO IV

Análisis de Alternativas

4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

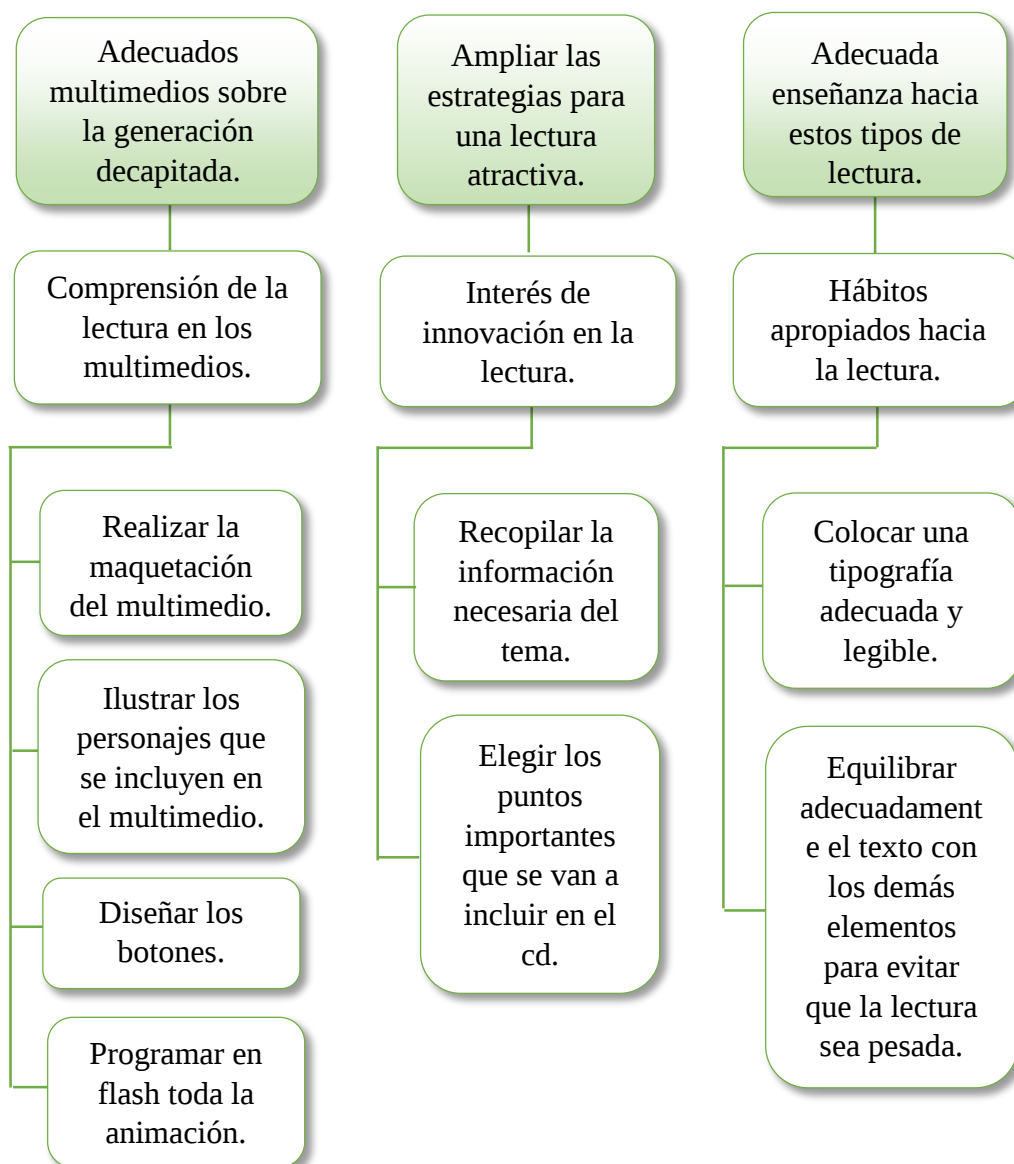


Gráfico 4: Matriz de análisis de alternativas

Elaborado por: Carolina Casa

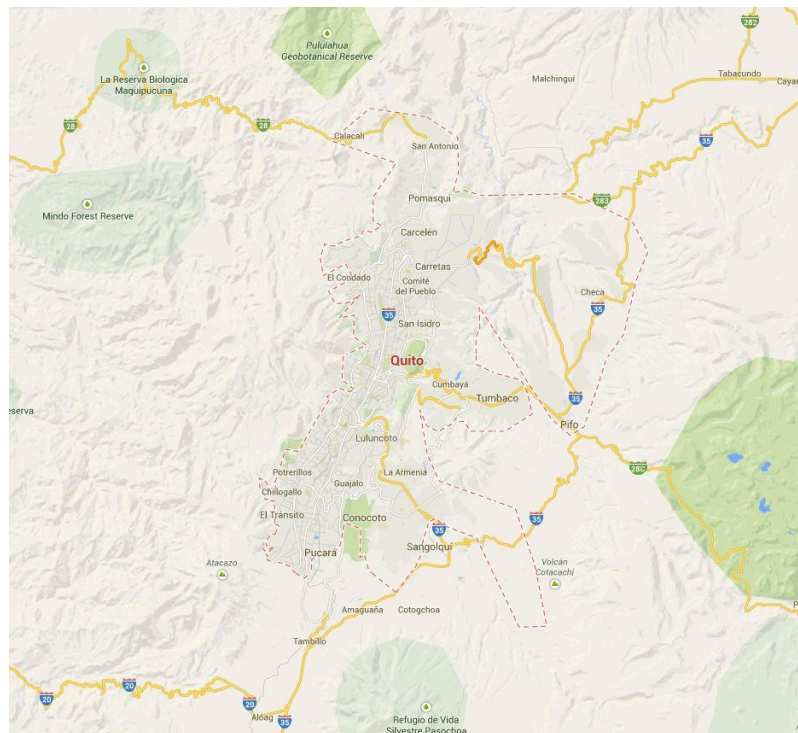
4.01.01 Tamaño del Proyecto

Este proyecto va dirigido a la población de la ciudad de Quito, la cual, cuenta con una población total de 2'239.191 de habitantes de los cuales 419.861 son jóvenes comprendidos entre las edades de 15 y 24 años, que es el grupo objetivo al que está dirigido, sin distinción de clase.

El proyecto se enfoca en los jóvenes, ya que son los que dominan las herramientas tecnológicas, por esta razón, se elabora el CD interactivo con la intención de aumentar el hábito de lectura de una forma atractiva, dinámica y sencilla, el que contiene una breve recopilación de lo que fue la generación decapitada, tema de los que no se tratan en la actualidad.

4.01.02 Localización del Proyecto

Se desarrolla en el Distrito Metropolitano de Quito, el mismo que se encuentra en la provincia de Pichincha, al noroeste del Ecuador.



4.01.03 Análisis Ambiental

En la realización del proyecto, se utiliza un material que tiene impacto ambiental medio alto, el CD, ya que está compuesto de materiales contaminantes, como es el policarbonato, aluminio, laca y colorantes, por lo tanto su producción genera desechos.

Una ventaja de esto, es que los cds, dependiendo de su condición, son reutilizados o reciclados, que al entrar en este proceso, generan nuevo plástico para usarlos en otro tipo de productos.

Para reducir el impacto ambiental, el cd interactivo viene en un empaque elaborado con material reciclado y no contaminante, aportando al cuidado del medio ambiente.



4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	TOTAL	CATEGORÍA
Adecuados multimedios sobre la generación decapitada	5	5	5	5	4	24	Alta
Ampliar las estrategias para una lectura atractiva	5	5	4	4	3	21	Media alta
Adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	4	4	4	4	3	19	Media alta
Comprensión de la lectura en los multimedios	5	5	4	5	4	23	Alta

Interés de innovación en la lectura	5	5	4	5	4	23	Alta
Hábitos apropiados hacia la lectura	4	4	4	4	3	19	Media alta

25/23 = Alta

22/19 = Media alta

18 = Baja

Tabla 3: Matriz de impactos

Elaborado por: Carolina Casa

4.03 Diagrama de estrategias



Gráfico 5: Diagrama de estrategias

Elaborado por: Carolina Casa

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
Finalidad	F1. Interés en continuar con la lectura	El 55% de los jóvenes tienen interés en leer	55%	Óptima	8 meses	Quito	Jóvenes 15-24 años
	F2. Interés al usar un material novedoso	Al 92% de jóvenes les atrae todo lo novedoso	92 %	Óptima	8 meses	Quito	Jóvenes 15-24 años
	F3. Los jóvenes tienen conocimiento sobre la generación decapitada	Solo el 38% de los jóvenes conocen sobre la generación decapitada	38%	Aceptable	8 meses	Quito	Jóvenes 15-24 años
Propósito	P. Creación de un CD interactivo sobre la Generación Decapitada de la literatura ecuatoriana en la ciudad de Quito	Un 73% de jóvenes están de acuerdo en que se elabore un CD interactivo sobre la generación decapitada	73%	Óptima	6 meses	Quito	Jóvenes 15-24 años

Componentes	C1. Adecuados multimedios sobre la generación decapitada	El 68% de los jóvenes están de acuerdo en que haya un adecuado multimedio sobre la generación decapitada	68%	Óptima	6 meses	Quito	Jóvenes 15-24 años
	C2. Ampliar las estrategias para una lectura atractiva	El 85% de jóvenes piensan que se deben ampliar los métodos para una lectura atractiva	85%	Óptima	6 meses	Quito	Jóvenes 15-24 años
	C3. Adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	El 40% de jóvenes creen que hay una adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	40%	Aceptable	8 meses	Quito	Jóvenes 15-24 años
Actividades	A1. Comprensión de la lectura en los multimedios A1.1. Realizar la maquetación del multimedio	Los elementos están ubicados correctamente	1	Óptima	1 mes	Quito	Investigador

	A1.2. Ilustrar los personajes que se incluyen en el multimedia	Rediseño de piezas no aplicables	1	Óptima	1 día	Quito	Investigador
	A1.3. Diseñar los botones	Personalizar diseños adecuados para la dinámica del cd	1	Óptima	2 días	Quito	Investigador
	A1.4. Programar en flash toda la animación	Verificar que las animaciones y transiciones estén correctas	1	Óptima	1 mes	Quito	Investigador
	A2. Interés de innovación en la lectura A2.1. Recopilar la información necesaria del tema	A través de varias fuentes de investigación, recopilar la información fundamental que sea de aporte para el proyecto	1	Aceptable	2 meses	Quito	Investigador

	A2.2. Elegir los puntos importantes que se van a incluir en el multimedio	Leer y analizar la información recopilada para seleccionar lo que se va a incluir en el cd	1	Óptima	1 día	Quito	Investigador
	A3. Hábitos apropiados hacia la lectura A3.1. Colocar una tipografía adecuada y legible	Seleccionar una tipografía que no cause un peso visual en el usuario	1	Óptima	1 mes	Quito	Investigador
	A3.2. Equilibrar adecuadamente el texto con los demás elementos para evitar que la lectura sea pesada	Aplicación de una retícula para una buena distribución del contenido	1	Óptima	1 mes	Quito	Investigador

Tabla 4: Indicadores

Elaborado por: Carolina Casa

4.04.02 Selección de Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificador de indicador					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Finalidad	F1. Interés en continuar con la lectura	El 55% de los jóvenes tienen interés en leer		x		x	x	3	Media
	F2. Interés al usar un material novedoso	Al 92% de jóvenes les atrae todo lo novedoso	x		x	x	x	4	Alta
	F3. Los jóvenes tienen conocimiento sobre la generación decapitada	Solo el 38% de los jóvenes conocen sobre la generación decapitada		x	x	x	x	4	Alta
Propósito	P. Creación de un CD interactivo sobre la Generación Decapitada de la literatura ecuatoriana en la ciudad de Quito	Un 73% de jóvenes están de acuerdo en que se elabore un CD interactivo sobre la generación decapitada	x		x		x	3	Media

Componentes	C1. Adecuados multimedia sobre la generación decapitada	El 68% de los jóvenes están de acuerdo en que haya un adecuado multimedia sobre la generación decapitada	x		x		x	3	Media
	C2. Ampliar las estrategias para una lectura atractiva	El 85% de jóvenes piensan que se deben ampliar los métodos para una lectura atractiva		x	x	x		3	Media
	C3. Adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	El 40% de jóvenes creen que hay una adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura		x	x	x	x	4	Alta
Actividades	A1. Comprensión de la lectura en los multimedia A1.1. Realizar la maquetación del multimedia	Los elementos están ubicados correctamente	x	x	x	x	x	5	Alta
	A1.2. Ilustrar los personajes que se incluyen en el multimedia	Rediseño de piezas no aplicables	x	x	x	x	x	5	Alta

	A1.3. Diseñar los botones	Personalizar diseños adecuados para la dinámica del cd	x	x	x	x	x	5	Alta
	A1.4. Programar en flash toda la animación	Verificar que las animaciones y transiciones estén correctas	x	x	x	x	x	5	Alta
	A2. Interés de innovación en la lectura A2.1. Recopilar la información necesaria del tema	A través de varias fuentes de investigación, recopilar la información fundamental que sea de aporte para el proyecto				x	x	2	Baja
	A2.2. Elegir los puntos importantes que se van a incluir en el multimedia	Leer y analizar la información recopilada para seleccionar lo que se va a incluir en el cd	x	x	x	x	x	5	Alta

	A3. Hábitos apropiados hacia la lectura A3.1. Colocar una tipografía adecuada y legible	Seleccionar una tipografía que no cause un peso visual en el usuario	x	x	x	x	x	5	Alta
	A3.2. Equilibrar adecuadamente el texto con los demás elementos para evitar que la lectura sea pesada	Aplicación de una retícula para una buena distribución del contenido	x	x	x	x	x	5	Alta

A: Es claro

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se pueden observar

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

E: Es representativo

Tabla 5: Selección de indicadores

Elaborado por: Carolina Casa

4.04.03 Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación				
			Fuentes de Información	Métodos de Recolección	Métodos de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
Finalidad	F1. Interés en continuar con la lectura	El 55% de los jóvenes tienen interés en leer	Primario	Encuesta Estadística	Cuantitativo Cualitativo	Mensual	Investigador
	F2. Interés al usar un material novedoso	Al 92% de jóvenes les atrae todo lo novedoso	Primario	Encuesta Observación	Cualitativo Simple verificación	Mensual	Investigador
	F3. Los jóvenes tienen conocimiento sobre la generación decapitada	Solo el 38% de los jóvenes conocen sobre la generación decapitada	Primario	Encuesta	Cualitativo	Mensual	Investigador

Propósito	P. Creación de un CD interactivo sobre la Generación Decapitada de la literatura ecuatoriana en la ciudad de Quito	Un 73% está de acuerdo en que se elabore un CD interactivo sobre la generación decapitada	Primario Secundario	Encuesta	Cualitativo	Mensual	Investigador
Componentes	C1. Adecuados multimedios sobre la generación decapitada	El 68% de los jóvenes están de acuerdo en que haya un adecuado multimedio sobre la generación decapitada	Primario Secundario	Encuesta Observación	Cualitativo Simple verificación	Mensual	Investigador
	C2. Ampliar las estrategias para una lectura atractiva	El 85% de jóvenes piensan que se deben ampliar los métodos para una lectura atractiva	Primario	Encuesta	Cualitativo	Mensual	Investigador

	C3. Adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	El 40% de jóvenes creen que hay una adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	Primario	Encuesta Observación	Cualitativo Simple verificación	Mensual	Investigador
Actividades	A1. Comprensión de la lectura en los multimedios A1.1. Realizar la maquetación del multimedio	Los elementos están ubicados correctamente	Primario	Observación	Simple verificación	Mensual	Investigador
	A1.2. Ilustrar los personajes que se incluyen en el multimedio	Rediseño de piezas no aplicables	Primario	Observación	Simple verificación	Mensual	Investigador

	A1.3. Diseñar los botones	Personalizar diseños adecuados para la dinámica del cd	Primario	Observación	Simple verificación	Mensual	Investigador
	A1.4. Programar en flash toda la animación	Verificar que las animaciones y transiciones estén correctas	Primario	Observación	Simple verificación	Mensual	Investigador
	A2. Interés de innovación en la lectura A2.1. Recopilar la información necesaria del tema	A través de varias fuentes de investigación, recopilar la información fundamental que sea de aporte para el proyecto	Primario	Investigación	Cuantitativo	Mensual	Investigador

	A2.2. Elegir los puntos importantes que se van a incluir en el multimedio	Leer y analizar la información recopilada para seleccionar lo que se va a incluir en el cd	Primario	Encuesta	Cualitativo	Mensual	Investigador
	A3. Hábitos apropiados hacia la lectura A3.1. Colocar una tipografía adecuada y legible	Seleccionar una tipografía que no cause un peso visual en el usuario	Primario	Encuesta Investigación	Cuantitativo Cualitativo	Mensual	Investigador
	A3.2. Equilibrar adecuadamente el texto con los demás elementos para evitar que la lectura sea pesada	Aplicación de una retícula para una buena distribución del contenido	Primario	Encuesta Investigación	Cuantitativo Cualitativo	Mensual	Investigador

Tabla 6: Medios de Verificación

Elaborado por: Carolina Casa

4.04.04 Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Finalidad	F1. Interés en continuar con la lectura	Poco tiempo que les deja el pasar en las redes sociales	x	x	x	x	x
	F2. Interés al usar un material novedoso	Falta de recursos económicos		x	x	x	x
	F3. Los jóvenes tienen conocimiento sobre la generación decapitada	Desinterés por aprender e investigar	x	x		x	x
Propósito	P. Creación de un CD interactivo sobre la Generación Decapitada de la literatura ecuatoriana en la ciudad de Quito	Falta de recursos y herramientas tecnológicas	x	x	x	x	x

Componentes	C1. Adecuados multimedios sobre la generación decapitada	Se preocupan en el volumen de ventas antes que la calidad del producto	x	x	x	x	x
	C2. Ampliar las estrategias para una lectura atractiva	Limitación en buscar estrategias nuevas para obtener un producto de calidad	x	x	x	x	x
	C3. Adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	La actual malla curricular se encuentra saturada que no da espacio para la profundización de este tema	x	x	x	x	x
Actividades	A1. Comprensión de la lectura en los multimedios A1.1. Realizar la maquetación del multimedia	Utilización de elementos innecesarios para el multimedia	x	x	x	x	x

	A1.2. Ilustrar los personajes que se incluyen en el multimedio	Escasas imágenes concretas de los personajes	x	x	x	x	x
	A1.3. Diseñar los botones	Problemas de compatibilidad en los programas	x	x	x	x	x
	A1.4. Programar en flash toda la animación	Conflicto de caracteres en el momento de realizar la programación	x	x	x	x	x
	A2. Interés de innovación en la lectura A2.1. Recopilar la información necesaria del tema	La información sobre el tema es superficial	x	x	x	x	x

	A2.2. Elegir los puntos importantes que se van a incluir en el multimedio	La información no es tan extensa para escoger	x	x	x	x	x
	A3. Hábitos apropiados hacia la lectura A3.1. Colocar una tipografía adecuada y legible	Debido al factor tiempo, se es susceptible a equivocarse en escoger la tipografía	x	x	x	x	x
	A3.2. Equilibrar adecuadamente el texto con los demás elementos para evitar que la lectura sea pesada	Aplicar inadecuadamente las nociones sobre composición	x	x	x	x	x

Tabla 7: Supuestos

Elaborado por: Carolina Casa

4.04.05 Matriz Marco Lógico (MML)

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios de Verificación	Supuestos
F1. Interés en continuar con la lectura	El 55% de los jóvenes tienen interés en leer	Encuesta Estadística	Poco tiempo que les deja el pasar en las redes sociales
F2. Interés al usar un material novedoso	Al 92% de jóvenes les atrae todo lo novedoso	Encuesta Observación	Falta de recursos económicos
F3. Los jóvenes tienen conocimiento sobre la generación decapitada	Solo el 38% de los jóvenes conocen sobre la generación decapitada	Encuesta Investigación de campo	Desinterés por aprender e investigar
P. Creación de un CD interactivo sobre la Generación Decapitada de la literatura ecuatoriana en la ciudad de Quito	Un 73% está de acuerdo en que se elabore un CD interactivo sobre la generación decapitada	Encuesta	Falta de recursos y herramientas tecnológicas

C1. Adecuados multimedios sobre la generación decapitada	El 68% de los jóvenes están de acuerdo en que haya un adecuado multimedia sobre la generación decapitada	Encuesta Observación	Se preocupan en el volumen de ventas antes que la calidad del producto
C2. Ampliar las estrategias para una lectura atractiva	El 85% de jóvenes piensan que se deben ampliar los métodos para una lectura atractiva	Encuesta	Limitación en buscar estrategias nuevas para obtener un producto de calidad
C3. Adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	El 40% de jóvenes creen que hay una adecuada enseñanza hacia estos tipos de lectura	Encuesta Observación	La actual malla curricular se encuentra saturada que no da espacio para la profundización de este tema
A1. Comprensión de la lectura en los multimedios A1.1. Realizar la maquetación del multimedia	Los elementos están ubicados correctamente	Observación	Utilización de elementos innecesarios para el multimedia

A1.2. Ilustrar los personajes que se incluyen en el multimedia	Rediseño de piezas no aplicables	Observación	Escasas imágenes concretas de los personajes
A1.3. Diseñar los botones	Personalizar diseños adecuados para la dinámica del cd	Observación	Problemas de compatibilidad en los programas
A1.4. Programar en flash toda la animación	Verificar que las animaciones y transiciones estén correctas	Observación	Conflicto de caracteres en el momento de realizar la programación
A2. Interés de innovación en la lectura A2.1. Recopilar la información necesaria del tema	A través de varias fuentes de investigación, recopilar la información fundamental que sea de aporte para el proyecto	Investigación	La información sobre el tema es superficial

A2.2. Elegir los puntos importantes que se van a incluir en el multimedia	Leer y analizar la información recopilada para seleccionar lo que se va a incluir en el cd	Encuesta	La información no es tan extensa para escoger
A3. Hábitos apropiados hacia la lectura A3.1. Colocar una tipografía adecuada y legible	Seleccionar una tipografía que no cause un peso visual en el usuario	Encuesta Investigación	Debido al factor tiempo, se es susceptible a equivocarse en escoger la tipografía
A3.2. Equilibrar adecuadamente el texto con los demás elementos para evitar que la lectura sea pesada	Aplicación de una retícula para una buena distribución del contenido	Encuesta Investigación	Aplicar inadecuadamente las nociones sobre composición

Tabla 8: Marco lógico

Elaborado por: Carolina Casa

CAPÍTULO V

La propuesta

5.01 Antecedente de la herramienta del perfil de la propuesta

Multimedia

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión "multi-medios". Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos (u otros medios) que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio. El concepto de multimedia es tan antiguo como la comunicación humana ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto. (Ariza Jeyson, 2010,

extraído de: <http://lamultimediadelmundo.blogspot.com/2010/04/el-termino-multimedia-se-utiliza-para.html>)

La multimedia puede contener el tipo de información que se menciona a continuación:

Tipos de información multimedia

- **Texto:** sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- **Gráficos:** utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales.
- **Imágenes:** son documentos formados por píxeles. Pueden generarse por copia del entorno (escaneado, fotografía digital) y tienden a ser ficheros muy voluminosos.
- **Animación:** presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
- **Vídeo:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.
- **Sonido:** puede ser habla, música u otros sonidos.
- **Desarrollo o guion.** Es el momento de la definición de la Game-play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.
- **Creación de un prototipo.** En multimedia es muy importante la creación de un prototipo que no es sino una pequeña parte o una selección para testear la aplicación.

- **Creación del producto.** En función de los resultados del testeado del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo, el esquema del multimedia.

Tipologías

Los diferentes tipos de multimedia se pueden clasificar de acuerdo a la finalidad de la información, o también, al medio en el cual serán publicadas.

- **Multimedia educativa.** Es importante recalcar que la multimedia educativa es previa a que el computador apareciera, se puede considerar como un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo (a distancia, presencial etc.).
- **Multimedia publicitaria.** Es el uso de diferentes medios enfocado a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios tradicionales a los digitales con un abanico enorme de nuevas posibilidades, tableos, móviles, desarrollo web.

Características

Las presentaciones multimedia pueden verse en un escenario, proyectarse, transmitirse, o reproducirse localmente en un dispositivo por medio de un reproductor multimedia. Una transmisión puede ser una presentación multimedia en vivo o grabada.

Elementos de la multimedia

Elementos visuales

Las fotografías, dibujos, gráficos y otras imágenes estáticas deben pasarse a un formato que el ordenador pueda manipular y presentar. Entre esos formatos están los gráficos de mapas de bits y los gráficos vectoriales.

Elementos de audio

Los archivos WAV, MP3 y VQF almacenan los sonidos propiamente dichos, como hacen los CD musicales o las cintas de audio.

Los archivos WAV pueden ser muy grandes y requerir compresión, lo que se ha logrado con el MP3 y el VQF.

Los archivos MIDI no almacenan sonidos, sino instrucciones que permiten a unos dispositivos llamados sintetizadores reproducir los sonidos o la música.

Elementos de organización

Entre los elementos interactivos están los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija.

Los hipervínculos o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse. Cada documento sirve de contenedor para sus propias imágenes y objetos multimedia (Flash). (Norma, 2012, extraído de: <http://guevaraguevara.blogspot.com/>)

5.02 Descripción de la herramienta

Adobe Flash Professional CC

Adobe Flash es una herramienta que permite crear y manipular archivos multimedia mediante el manejo del lenguaje ActionScript de una forma sencilla, es de ayuda en la elaboración del cd interactivo ya que aquí se realiza la animación de las imágenes, se incluye el sonido, también se programa los botones y el paso de escenas.

Adobe Illustrator CC

Adobe Illustrator es un editor de gráficos vectoriales y cuenta con sus herramientas de manejo sencillo para realizar ilustraciones, gráficos, con buena resolución, aquí se realizan las siluetas de los poetas de la generación decapitada y otros vectores que complementan el diseño establecido en el cd.

Adobe Photoshop CC

Adobe Photoshop es una herramienta que edita gráficos rasterizados que se usa principalmente para hacer retoques fotográficos, se utiliza para editar y agregar algunos efectos a los gráficos que se incorporan en el cd.

Adobe Audition CC

Adobe Audition es un editor de audio, en este programa se graba y edita el audio de los poemas que se incluye en la última opción del menú principal.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

5.03.01 Planificación

Propósito

El propósito de este proyecto es brindar a los jóvenes una reconstrucción realista de la literatura ecuatoriana, haciendo un homenaje a la generación decapitada a través de un multimedio atractivo y de fácil navegación que sea capaz de llamar la atención, haciendo de una lectura tradicional basada solo en texto, una presentación interactiva de libre control en su contenido.

Usuario

Los usuarios de este proyecto son principalmente los jóvenes, quienes están en edades entre 15 y 24 años de edad, que gustan de la literatura.

Herramientas

Software que se utiliza para el desarrollo de la animación:

- Adobe Flash Professional CC

Software que se utiliza para diseño gráfico:

- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC

Software que se utiliza para grabar y editar audio:

- Adobe Audition CC

5.03.02 Desarrollo

Contenidos



Después de la página de inicio tenemos:

Introducción

Es una animación con una breve descripción sobre lo que es la generación decapitada, la que posteriormente dará paso al menú principal.

Menú principal

En la página del menú principal, están cinco botones que son:

Generación Decapitada

La Generación Decapitada fue una agrupación literaria formada por cuatro poetas jóvenes ecuatorianos en las primeras décadas del siglo XX. Dos guayaquileños Medardo Ángel Silva y Ernesto Noboa y Caamaño y dos quiteños Arturo Borja y Humberto Fierro, quienes tuvieron gran influencia del movimiento modernista de Rubén Darío.

A esta generación se la denominó "decapitada" por el hecho de que todos estos poetas murieron a edades muy tempranas, Silva a los 21 años de edad, Borja a los 20, Fierro a los 39 y Noboa a los 38. Muchos de los hermosos poemas de Ángel Silva, podemos escucharlos en forma de música del más ilustre cantante ecuatoriano Julio Jaramillo, tales como “El alma en los labios”, etc. Dejando así claro su estilo de poesía depresiva, melancólica llena de hermosos versos de amor extremo llamado tal vez sin querer, a la muerte en forma de musa inspiradora quién se los llevaría muy jóvenes. (Franco Viviana, 2010, extraído de: <http://aylecuadoriana.blogspot.com/2010/11/la-generacion-decapitada-y-uno-de-sus.html>)

Características

Esta generación es denominada “Generación Decapitada”, que se caracterizó por estar conformada por artistas de gran sensibilidad y vocación, que hicieron de su breve vida un llamado permanente hacia la muerte, un lamento de elevada voz que rompió con los cánones literarios establecidos, dando prioridad a la metáfora, la imagen y al símbolo. (Cabezas de Holguín Jenny, 2009, Huellas Literarias, p.136)

Temática

De una o de otra forma, estos poetas anhelan algo grande y bello: una mujer inalcanzable, la gloria del genio poético, una fé a toda prueba, o cualquier cosa. Anhelos de algo grande, hastío y evasión, son las tres grandes vertientes por donde fluyen los temas de estos poetas. Si bien lo que más les une es su temática, sus características “modernistas” son igualmente un fuerte lazo de unión entre ellos, ya que como modernistas, practicaron “el arte por el arte”, tomaron su

que hacer poético muy en serio y podemos hallar, dentro de su producción, frases y expresiones en las que se reconocen deudores de Rubén Darío, como en los versos de Medardo Ángel Silva. (Sánchez Albarracín Jorge, Literatura Ecuatoriana e Hispanoamericana LNS, 2006, p.104-105)

Representantes

En esta escena se encuentran cuatro botones que representan a cada poeta, visualizando lo que fue su vida y obras:

Medardo Ángel Silva: Nació en Guayaquil el 8 de Junio de 1898.

Perteneció a una humilde familia. Ante la necesidad de mantener a su madre, él no pudo culminar sus estudios y fue a trabajar en una imprenta. Esto no impidió que escribiera en muchas revistas y periódicos, en los que, al principio empleó el seudónimo “Jean d’ Agreve” y de “Oscar René”.

Termina suicidándose en presencia de su novia, Rosa Amada Villegas, el 10 de Junio de 1919.

Ernesto Noboa Caamaño: Nació en Guayaquil el 2 de Agosto de 1898.

Perteneció a una familia noble y acomodada.

Viajó a Quito, donde entabló amistad con Arturo Borja. Este poeta modernista, saturado de tristeza desesperante, buscó evadirse de la realidad, consumiendo sustancias tóxicas.

El océano extenso y profundo de amarguras lo embargó y le llevó a privarse de la vida el 7 de Diciembre de 1927.

Arturo Borja: Nació en Quito en 1892, provino de una familia pudiente. Su viaje a París despertó en él una gran sensibilidad literaria.

Anhelaba la muerte y ésta le llegó por sus propias manos a la edad de 20 años en su ciudad natal, el 13 de noviembre de 1912.

Humberto Fierro: Nació en Quito el 26 de Agosto de 1890.

Perteneció a una familia acomodada, amaba la soledad que le rodeaba en la finca de Cayambe.

Gustaba de la lectura filosófica y científica. Sus conocimientos en francés le dieron la oportunidad de leer a los simbolistas y parnasianos en su propia lengua. Se suicidó en Quito en 1929 y con su desaparición puso fin al modernismo en el país.

Audio Poemas:

En esta escena, se visualizarán cuatro botones, representando a cada uno de los poetas con su poema más representativo en audio:

El alma en los labios - Medardo Ángel Silva

Cuando de nuestro amor la llama apasionada
dentro tu pecho amante contemple ya extinguida,
Ya que solo por ti la vida me es amada,
el día en que me faltes, me arrancaré la vida.
Porque mi pensamiento, lleno de este cariño,
que en una hora feliz me hiciera esclavo tuyo.
Lejos de tus pupilas es triste como un niño

que se duerme, soñando en tu acento de arrullo.
Para envolverte en besos quisiera ser el viento
y quisiera ser todo lo que tu mano toca;
ser tu sonrisa, ser hasta tú mismo aliento
para poder estar más cerca de tu boca.
Vivo de tu palabra y eternamente espero
llamarte mía como quien espera un tesoro.
Lejos de ti comprendo lo mucho que te quiero
y, besando tus cartas, ingenuamente lloro.
Perdona que no tenga palabras con que pueda
decirte la inefable pasión que me devora;
para expresar mi amor solamente me queda
rasgarme el pecho, Amada, y en tus manos de seda
¡dejar mi palpitante corazón que te adora!

Emoción Vespéral - Ernesto Noboa y Caamaño

Hay tardes en las que uno desearía
embarcarse y partir sin rumbo cierto,
y, silenciosamente, de algún puerto
irse alejando mientras muere el día.

Emprender una larga travesía
y perderse después en un desierto
y misterioso mar no descubierto
por ningún navegante todavía.

Aunque uno sepa que hasta los remotos
confines de los piélagos ignotos
le seguirá el cortejo de sus penas.

Y que al desvanecerse el espejismo,
desde las glaucas ondas del abismo,
le tentarán las últimas sirenas.

Para mí tu recuerdo - Arturo Borja

Para mi tu recuerdo es hoy como la sombra
Del fantasma a quien dimos el nombre de adorada...
Yo fui bueno contigo. Tu desdén no me asombra,
Pues no me debes nada, ni te reprocho nada.
Yo fui bueno contigo como una flor. Un día
Del jardín en que solo soñaba me arrancaste;
Te di todo el perfume de mi melancolía,
Y como quien no hiciera algún mal me dejaste.
No te reprocho nada, o a lo más mi tristeza,
Esta tristeza enorme que me quita la vida,
Que me asemeja a un pobre moribundo que reza
La Virgen pidiéndole que le cure la herida.



Tu Cabellera - Humberto Fierro

Tu cabellera tiene más años que mi pena,

Pero sus ondas negras aún no han hecho espuma

Y tu mirada es buena para quitar la bruma.

Y tu palabra es música que al corazón serena.

Tu mano fina y larga de Belkis, me enajena

Como un libro de versos de una elegancia suma.

La magia de tu nombre como una flor perfuma

Y tu brazo es un brazo de lira o de sirena.

Tienes una apacible blancura de camelia,

Ese color tan tuyo que me recuerda a Ofelia,

La princesa romántica en el poema inglés,

Y a tu corazón de oro... de la melancolía

La mano del bohemio permite, amiga mía,

Que arroje algunas flores humildes a tus pies. (Cabezas de Holguín Jenny, 2009,

Huellas Literarias, p.137-138)

5.03.03 Mapa de contenidos

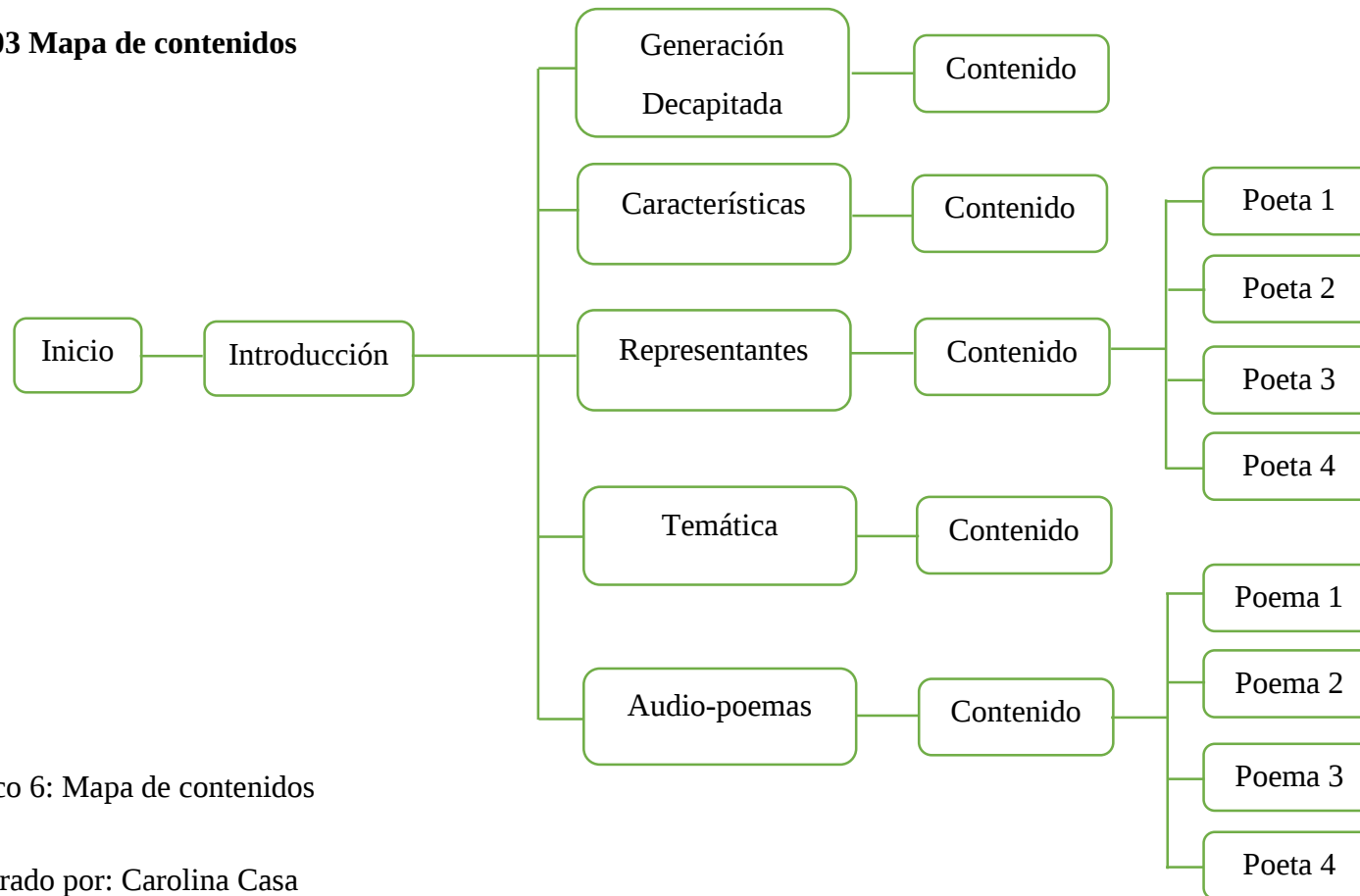


Gráfico 6: Mapa de contenidos

Elaborado por: Carolina Casa

5.03.04 Diseño de Interfaz

Imagen Corporativa

Logotipo del multimedia



Colores



R: 52
G: 33
B: 3
#342103



R: 129
G: 88
B: 26
#81581a



R: 171
G: 145
B: 86
#ab9156



R: 222
G: 201
B: 149
#dec990



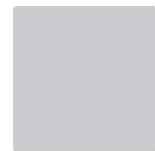
R: 0
G: 0
B: 0
#000000



R: 94
G: 94
B: 94
#5e5e5e



R: 126
G: 127
B: 131
#7e7f83



R: 201
G: 202
B: 205
#c9c9cd

Justificación de los colores

Se utiliza esta gama de colores ya que los tonos de café son neutros y se busca asemejarse a la época de la generación decapitada, complementando con un toque de elegancia al utilizar colores negros.

Tipografías

- *ChopinScript*

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - + , ; ? ' `

- **Niagara Solid**

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - + , ; ? ' `

■ *Pristina*

A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - + , i ? ¡

Justificación de la tipografía

Se usa tipografías Script ya que denotan seriedad y a la vez se asemejan a la época, en la que escribían los poemas con tinta y pluma.

Botones



Inicio



Atrás/siguiente

Menú audio – poemas



Menú representantes

Medardo Ángel Silva

*Ernesto Noboa y
Caamaño*

Humberto Fierro

Arturo Borja

Menú principal



Retículas

Diagrama de interfaz de usuario para un formulario de inicio de sesión. El formulario es un rectángulo gris claro con un borde gris. En la parte superior, hay un campo de entrada de texto etiquetado "Correo electrónico" y un botón "Enviar" a la derecha. Debajo del campo de entrada, hay un campo de entrada de contraseña etiquetado "Contraseña" y un botón "Cancelar" a la derecha. En la parte inferior del formulario, hay un botón "Logotipo" y un botón "Botón de intro".

Diagrama de flujo de un navegador web:

- Inicio
- Imagen
- Contenido
- Botón
- Atrás / adelante

El diagrama muestra una secuencia de elementos en un navegador web. Comienza con 'Inicio', seguido por 'Imagen', 'Contenido', 'Botón' y finalmente 'Atrás / adelante'. Las flechas indican el flujo de navegación entre estos elementos.

Justificación:

Estas retículas son utilizadas dado a su alto grado de legibilidad, y su distribución adecuada con respecto al diseño esto facilita la navegación y posterior uso del material al usuario o grupo objetivo.

5.03.05 Producción**Programación:****Paso de escena a escena**

```
stop();  
boton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, ir1);  
function ir1 (event:MouseEvent):void{  
gotoAndPlay(1,"intro1");  
}
```

Paso de archivo a archivo

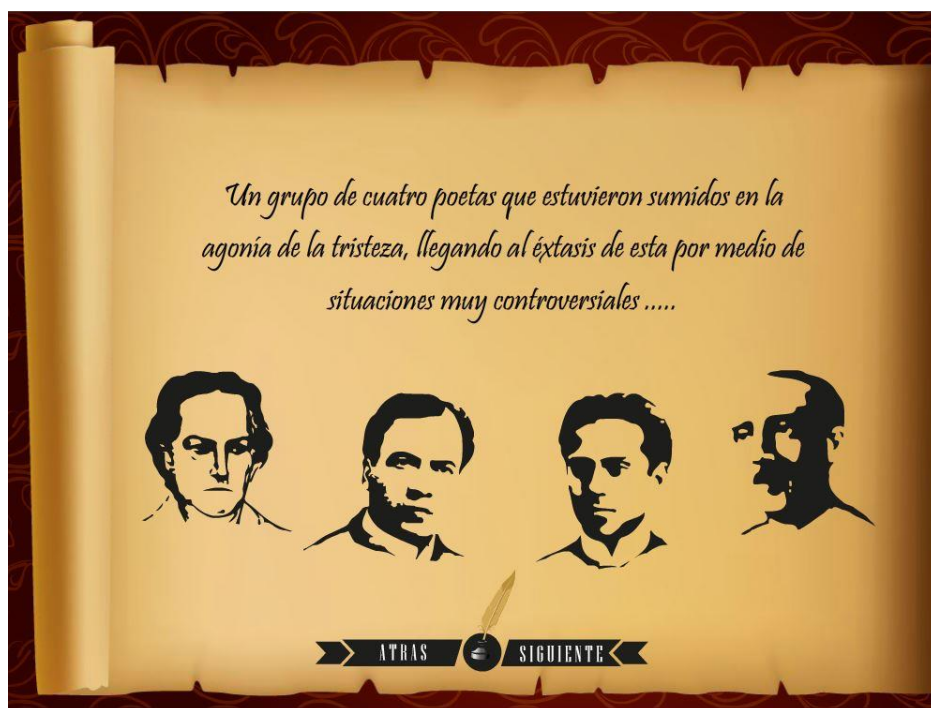
```
a.addEventListener(MouseEvent.CLICK, carga0swf);  
import fl.display.ProLoader;  
import flash.events.MouseEvent;  
import flash.net.URLRequest;  
var carga:ProLoader;  
var carga1:Boolean = true  
function carga0swf(event:MouseEvent):void{  
    if (carga1)  
    {  
        carga= new ProLoader();  
        carga.load(new URLRequest ("menup.swf"));  
        addChild(carga);  
    }  
}
```

Navegación – interactividad

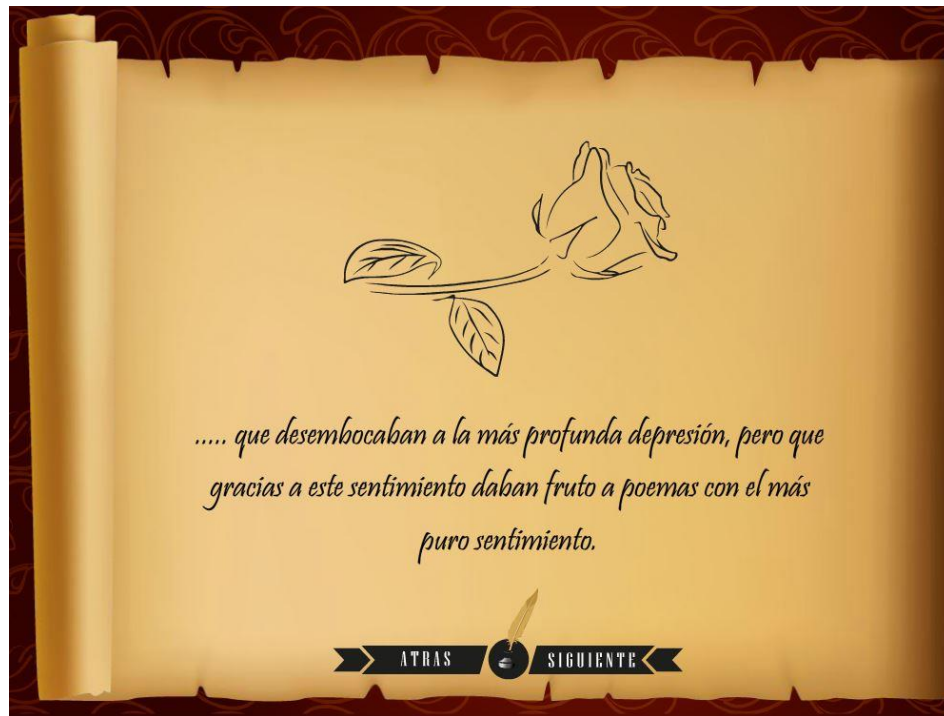
Principal



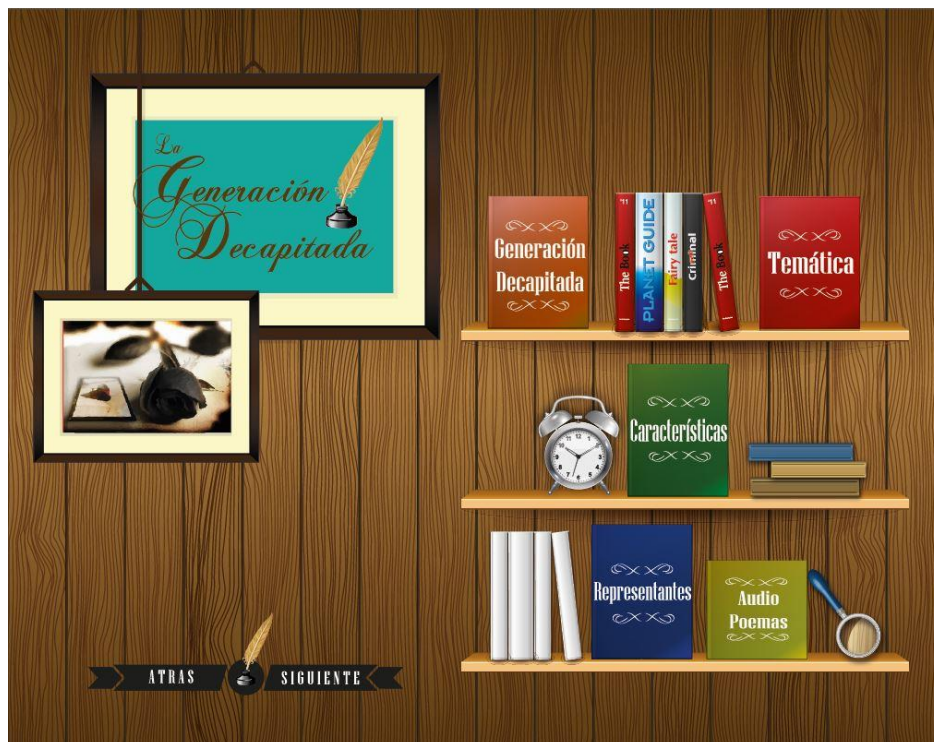
Introducción



Introducción



Menú principal



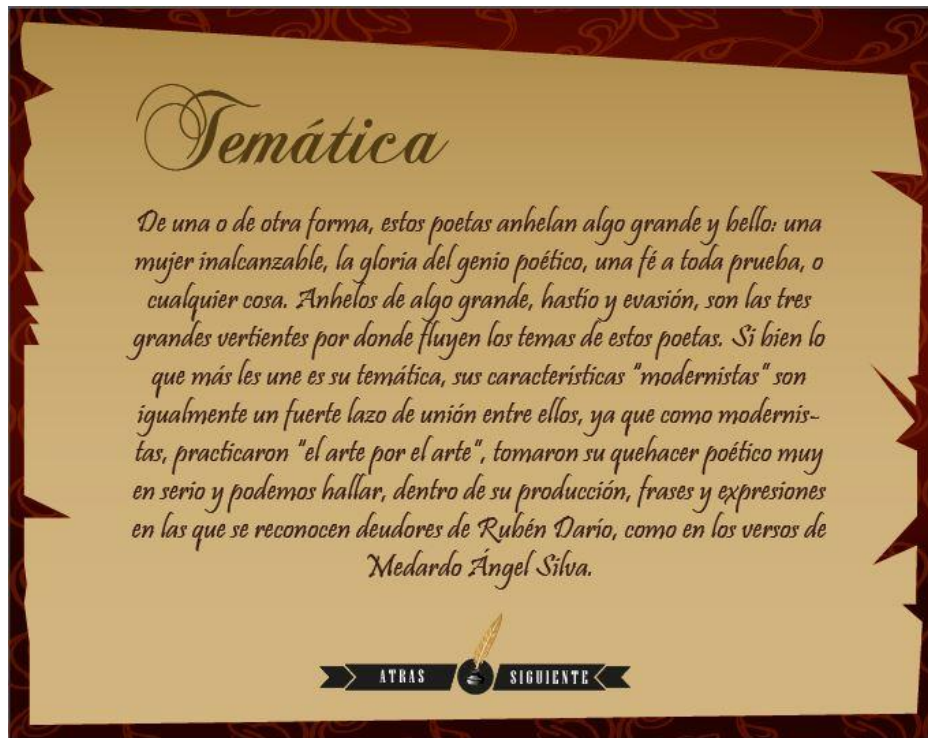
Generación Decapitada



Características



Temática



Representantes



Audio-poemas



Imágenes



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4



Imagen 5

5.03.06 Marketing y Difusión

5.03.06.01 Estrategias de Marketing

Producto:

Se realiza un CD Interactivo sobre la Generación Decapitada, en el que se recopila de una manera vistosa y de fácil manejo, la obra, vida y muerte de cada uno de los poetas, siendo así una ayuda didáctica para el usuario.

Precio:

CD Interactivo = (3usd. + 2usd. De utilidad) Precio PVP: 5 x CD.

Plaza:

Su distribución se hará en centros culturales y librerías.

Promoción:

- ATL: En el anuncio de revista se incluye un cupón y se menciona que por juntar cinco de ellos + \$ 1,50 reclama un CD de la Generación Decapitada.
- BTL: Las personas que se fotografíen con los dummies de los poetas, podrán presentar la foto en los puntos de venta y recibir el 30% de descuento.

5.03.06.02 Plan y estrategias de medios

Medio Principal

ATL: Prensa

Objetivo del medio

Comunicar, informar, interactuar con la promoción que se presenta por medio de la cuponera, provocando por medio de ésta, el interés en el grupo objetivo.

Estrategia / Acción

Colocar una cuponera a 1/3 de página, en revistas juveniles y familiares, con el afán de dar a conocer el producto, mientras se realiza una acción de compra.

Medio Secundario

BTL: dummies de los poetas de la Generación Decapitada en tamaño real.

Objetivo del medio

Provocar una acción directa con el grupo objetivo, para que se identifique y se familiaricen con el producto.

Estrategia / Acción

Las personas podrán interactuar y tomarse fotos con los dummies de tamaño real, seguido de esto, deberán presentar una foto en los puntos de venta y recibirán el 30% de descuento en la compra del CD interactivo.

Medio Auxiliar

Afiches

Objetivo del medio

Se intenta informar de una forma rápida y gráfica sobre la existencia del producto.

Estrategia / Acción

Colocar afiches en las diferentes librerías y centros culturales con la intención de informar al cliente y producir en ellos la acción de compra.

Página de Facebook

Objetivo del medio

A través de una red social, llegar al grupo objetivo con la intención de dar a conocer el CD interactivo y lo que éste ofrece.

Estrategia / Acción

Realizar una página de facebook que sirva como mantenimiento del producto e información del mismo.

5.03.06.03 Piezas Gráficas

Afiche



Elaborado por: Carolina Casa

ELABORACIÓN DE UN CD INTERACTIVO SOBRE LA GENERACIÓN
DECAPITADA DE LA LITERATURA ECUATORIANA EN LA CIUDAD DE QUITO

BTL



Elaborado por: Carolina Casa

Prensa – cuponera



Elaborado por: Carolina Casa

Página de Facebook



Elaborado por: Carolina Casa

5.03.06.04 Presupuesto de Medios

MEDIOS PRIMARIOS		
PRENSA		
CUPONERA	1000	\$2500,00
MEDIOS SECUNDARIOS		
BTL		
BTL		\$500,00
MEDIOS AUXILIAR		
AFICHES	1000	\$75,00
REDES SOCIALES		\$1000,00

Tabla 9: Presupuesto de medios

Elaborado por: Carolina Casa

5.03.06.05 Presupuesto de pautaaje

MEDIOS PRINCIPALES		
Cuponera		\$2500,00
MEDIOS SECUNDARIOS		
BTL		\$500,00
MEDIOS AUXILIARES		
Afiche		\$1075,00
Redes sociales		
TOTAL.		\$4075.00
Tercerización (17.65%)		\$719,24
TOTAL PAUTAJE		\$4794.24

Tabla 10: Presupuestos de pautaaje

Elaborado por: Carolina Casa

5.03.06.06 Presupuesto de producción

Prensa	100	\$250,00
Publicidad exterior	Afiches	\$75,00
Internet	Redes sociales	\$1000,00
TOTAL		\$1325,00

Tabla 11: Presupuestos de producción

Elaborado por: Carolina Casa

5.03.06.07 Presupuesto total

Presupuesto pautaaje	\$4794.24
Presupuesto de producción	\$1325,00
Total	\$6119,24
Imprevistos (10%)	\$611,93
TOTAL CAMPAÑA	\$6731,17

Tabla 12: Presupuestos total

Elaborado por: Carolina Casa

5.03.06.08 Flow Chart

MEDIOS PRIMARIOS		
PRENSA		
CUPONERA	1000	\$2500,00
MEDIOS SECUNDARIOS		
BTL		
BTL		\$500,00
MEDIOS AUXILIAR		
AFICHES	1000	\$75,00
REDES SOCIALES		\$1000,00
MEDIOS PRINCIPALES		
Cuponera		\$2500,00
MEDIOS SECUNDARIOS		
BTL		\$500,00
MEDIOS AUXILIARES		
Afiche		\$1075,00
Redes sociales		
TOTAL.		\$4075.00
Tercerización (17.65%)		\$719,24

TOTAL PAUTAJE		\$4794.24
prensa	100	\$250,00
Publicidad exterior	Afiches	\$75,00
internet	Redes sociales	\$1000,00
TOTAL		\$1325,00
Presupuesto pautaaje		\$4794.24
Presupuesto de producción		\$1325,00
Total		\$6119,24
Imprevistos (10%)		\$611,93
TOTAL CAMPAÑA		\$6731,17

Tabla 13: Flow Chart

Elaborado por: Carolina Casa

CAPÍTULO VI

6.01 Recursos:

Técnicos – Tecnológicos

Hardware utilizado para el desarrollo del proyecto:

HP ENVY 17

Procesador: Intel Core i7-4702MQ 2.20GHz

Memoria Ram: 16.0 GB

Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64

Software a utilizarse para el desarrollo de animaciones multimedia:

- Adobe Flash Professional CC

Software a utilizarse para diseño gráfico:

- Adobe Photoshop CC
- Adobe Illustrator CC

Software a utilizarse para grabación y edición de audio:

- Adobe Audition CC

Humano

Todas las personas que pudieron aportar con información, tanto de la generación decapitada como de la programación y diseño de cds interactivos.

Económico

Se utiliza un presupuesto mínimo ya que el uso de los poemas es de libre uso y no consume derechos de autoría los únicos gastos que se percibe en el proyecto es el uso del material multimedia.

6.02 Presupuesto

Gastos Operativos

Cantidad	Detalle	V. Unitario	V. Total	Financiamiento
1	Alimentación	1,75	7,00	Familiar
130	Impresiones	0.10	13,00	Familiar
35	Copias	0.02	0,70	Familiar
2	Cds	0,40	0,80	Familiar
1	Pliego de cartulina	1,50	1,50	Familiar
270 h	Internet	0,05	13,50	Familiar
20	Transporte	0,25	5,00	Familiar
		Total	41,50	

Tabla 14: Gastos operativos

Elaborado por: Carolina Casa

6.03 Cronograma

Nº	Actividad	Responsable	Tiempo					Resultados esperados
			MES	SEMANA				
				1	2	3	4	
1	Aprobación del Tema	Dirección de escuela	Abril				x	-Aprobación para iniciar el proyecto.
2	Antecedentes	Carolina Casa	Mayo			x	x	-Definir el problema. -Justificar el proyecto. -Realizar la matriz T.
3	Análisis de involucrados	Carolina Casa	Julio	x	x			- Identificar involucrados. - Realizar el mapeo de involucrados.

4	Problemas y Objetivos	Carolina Casa	Julio			x		-Identificar el problema central y propósito. -Realizar el árbol de problemas y objetivos.
5	Análisis de alternativas	Carolina Casa	Agosto			x	x	-Matriz de análisis de alternativas. -Analizar el tamaño y lugar de proyecto. - impacto ambiental del proyecto. -Análisis del impacto del proyecto. -Estrategias. -Marco lógico.
6	La Propuesta	Carolina Casa	Septiembre			x		-Antecedentes de la herramienta de la propuesta. -Descripción de las herramientas. -Proceso de aplicación.

7	Aspectos Administrativos	Carolina Casa	Septiembre				x	-Análisis de los recursos. -Presupuestos y cronograma.
8	Conclusiones y Recomendaciones	Carolina Casa	Septiembre				x	- Analizar y realizar las conclusiones y recomendaciones del proyecto.
9	Referencias Bibliográficas	Carolina Casa	Septiembre				x	-Referencias y citas bibliográficas.

Tabla 15: Cronograma

Elaborado por: Carolina Casa

CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01 Conclusiones

- La ciudad de Quito, tiene un escaso centro de documentos que permitan una investigación más profunda.
- La investigación se la obtuvo del internet y de personas particulares.
- Mediante la investigación y el análisis de metodologías ya existentes y utilizadas para la realización de proyectos multimedia se llegó a la consolidación de un método el cual arrojó los resultados esperados.
- El multimedio es práctico y al momento de implementarlo se alcanza un grado de usabilidad e interés por parte de los usuarios.
- Gracias a los conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera, mediante la utilización de software de la familia adobe: Photoshop, Ilustrador y en especial Flash, se logró un multimedia para llegar al grupo objetivo.

7.02 Recomendaciones

- La generación decapitada debería poseer la información adecuada e incluir este multimedia como material de información al momento de que se realice una investigación sobre el tema.
- Para la realización de multimedios se recomienda investigar sobre metodologías ya existentes y adaptarlas a nuestras necesidades.
- Se recomienda un lenguaje claro y conciso para poder llegar al entendimiento, en su totalidad al grupo objetivo.
- La utilización de la familia adobe es recomendada ya que son programas muy conocidos en el medio y de sencillo uso.

Referencias Bibliográficas

- Sánchez Albarracín Jorge, Literatura Ecuatoriana e Hispanoamericana LNS, 2006, p.104-105
- Cabezas de Holguín Jenny, 2009, Huellas Literarias, p.137-138

Fuentes

- Ariza Jeyson, 2010, extraído de:
<http://lamultimediamdelmundo.blogspot.com/2010/04/el-termino-multimedia-se-utiliza-para.html>
- Norma, 2012, extraído de: <http://guevaraguevara.blogspot.com/>
- Franco Viviana, 2010, extraído de:
<http://aylecuadoriana.blogspot.com/2010/11/la-generacion-decapitada-y-uno-de-sus.html>
- <http://bautista21.blogspot.com/2009/02/algunas-ventajas-de-la-multimedia.html>
- <http://www.epa.gov/osw/education/pdfs/sp-lifecd.pdf>
- <http://www.in-quito.com/uio-kito-qito-kyto-qyto/spanish-uio/informacion.htm>
- <http://www.luisan.net/multimedia/cd-interactivo.html>
- <http://www.100ideasparaemprender.com/home/2009/12/reciclado-de-cd%E2%80%99s-y-dvd%E2%80%99s/>
- <https://sites.google.com/site/ovamultimedia2011/antecedentes-y-desarrollo>