CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

REALIZACIÓN DE UN JUEGO DE CARTAS COMO MATERIAL DIDÁCTICO EMPLEANDO ILUSTRACIONES DIGITALES SOBRE ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS DE LA CULTURA QUITEÑA PARA LOS CLIENTES DEL LOCAL FAN AIR COMIC EN EL AÑO 2020

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

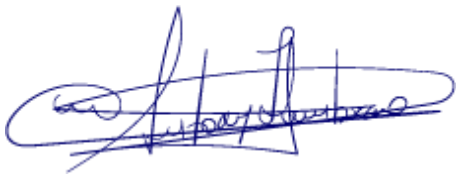
AUTOR: ZAMBRANO AREQUIPA ANTONY DANIEL

TUTOR: ING. HÉCTOR BERRÚ

Quito, Marzo 2020

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

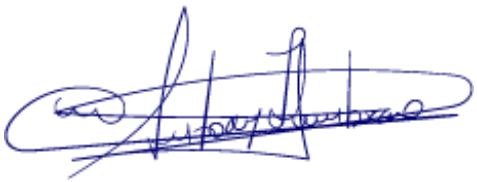


Zambrano Arequipa Antony Daniel

C.C.: 1725207151

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Zambrano Arequipa Antony Daniel portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. (1717171717) de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: "En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.", otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado "**REALIZACIÓN DE UN JUEGO DE CARTAS COMO MATERIAL DIDÁCTICO EMPLEANDO ILUSTRACIONES DIGITALES SOBRE ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS DE LA CULTURA QUITEÑA PARA LOS CLIENTES DE FAN AIR COMIC EN EL AÑO 2020"** con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



Zambrano Arequipa Antony Daniel

C.C: 1725207151

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR EN EL REPOSITORIO DIGITAL

DATOS PERSONALES:

1. **NOMBRE COMPLETO DEL ESTUDIANTE**
   ZAMBRANO AREQUIPA ANTONY DANIEL
2. **CÉDULA DE CIUDADANÍA**
   1725207151
3. **FECHA DE NACIMIENTO**
   23/01/1996
4. **NACIONALIDAD**
   Ecuatoriana
5. **DIRECCIÓN DE RESIDENCIA**
   Puente Amarillo/ Barrio Eloy Alfaro Manzana 7 Lote 2
6. **PROVINCIA DE RESIDENCIA**
   Pichincha
7. **CANTÓN DE RESIDENCIA**
   Quito
8. **CORREO ELECTRÓNICO**
   zambradaniel23@hotmail.com
9. **TELÉFONOS**
   02 2607562/ 0983838447
10. **FECHA DE SUSTENTACIÓN**
    Julio del 2020

TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

TEMA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR:
REALIZACIÓN DE UN JUEGO DE CARTAS COMO MATERIAL DIDÁCTICO EMPLEANDO ILUSTRACIONES DIGITALES SOBRE ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS DE LA CULTURA QUITEÑA PARA LOS CLIENTES DEL LOCAL FAN AIR CÓMIC EN EL AÑO 2020.

EN CASO DE HABER REALIZADO INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA:

ESCRIBA LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

COMPLETE Y AÑADA SU FIRMA DIGITAL A CONTINUACIÓN
TIPO DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA ☐

I+D+i ☒

INCUBADORA EMPRESARIAL ☐

PRODUCCIÓN ARTÍSTICA ☐

Yo, ZAMBRANO AREQUIPA ANTONY DANIEL, portador de la cédula de identidad N.º 172520715-1 autorizo al Instituto Tecnológico Superior Cordillera la publicación del Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital.

FIRMA DEL ALUMNO

ENTIDAD QUE AUSPICIO EL TRABAJO: FAN AIR COMIC

NOMBRE DEL REPRESENTANTE LEGAL: DIEGO GAIBOR

TELÉFONO Y/O CELULAR EMPRESA: (02) 5105552

Ing. William Patricio Parra López
ADMINISTRADOR DE BIBLIOTECA CENTRAL
INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

Nuestro reto formar seres humanos con iguales derechos, deberes y obligaciones

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por los buenos y malos momentos, sabiendo que cada uno de ellos tienen un objetivo de superación en mi vida.

A mi madre por darme apoyo emocional y económico para salir adelante con mi carrera, así como a mi novia por acompañarme en mis triunfos y adversidades.

De igual manera mis profundos agradecimientos al Ing. Héctor Berrú por fomentar en mí, pasión hacia el Diseño Gráfico desde que inicié la carrera y brindarme su conocimiento como tutor en este proyecto.

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a la juventud bajo la filosofía “Diseña o Muere” con el anhelo de incentivar a crear productos nacionales, sabiendo que el “Instituto Tecnológico Superior Cordillera” facilita a la sociedad de grandes profesionales que pueden generar increíbles trabajos.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE i

LICENCIA DE USO NO COMERCIAL ii

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN iii

AGRADECIMIENTO v

DEDICATORIA vi

ÍNDICE GENERAL vii

ÍNDICE DE TABLAS xi

ÍNDICE DE ANEXOS xvi

RESUMEN EJECUTIVO xvii

ABSTRACT xviii

INTRODUCCIÓN xix

Capítulo I 1

1. Antecedentes 1

1.01. Contexto 1

1.02. Justificación 3

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T) 5

Capítulo II 6

2. Análisis de Involucrados 6

2.01. Mapeo de los Involucrados 6

2.02. Matriz de Análisis de Involucración 7

Capítulo III 8

3. Problemas y Objetivos 8

3.01. Árbol de Problemas 8

3.02. Árbol de Objetivos 9

Capítulo IV 10

4. Análisis de Alternativas 10

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones 10

4.01.01. Tamaño del Proyecto 11

4.01.02. Localización del Proyecto 13

4.02. Análisis Ambiental 14

4.03 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos 15

4.04. Diagrama de Estrategias 16

4.05. Construcción de la Matriz de Marco Lógico 17

4.05.01. Revisión de los Criterios para Indicadores 17

4.05.02. Selección de Indicadores 20

4.05.03. Medios de Verificación 23

4.05.04. Supuestos 26

4.05.05. Matriz de Marco Lógico (MML) 29

Capítulo V 31

PROPUESTA 31

5.01. Antecedentes de la Herramienta del Perfil de la Propuesta. 31

5.02. Marco Teórico 32

5.02.01. Historia de Quito 32

5.02.02. Cultura Quiteña 34

5.02.03. Personajes Destacados 34

5.02.04. Lugares Destacados 41

5.02.05. Elementos Destacados 45

5.02.06. Gastronomía Quiteña 46

5.02.07. El Juego 49

5.02.08. El Juego Las Cartas 49

5.02.09. Juego Didáctico 50

5.02.10. Juego de Cartas como Recursos Didáctico 50

5.02.12. Ilustración Digital 51

5.02.13. Estilo Cartoon 51

5.03. Software a utilizar 51

5.03.01. Licencias de Uso 51

5.03.02. Adobe Photoshop 52

5.03.03. Adobe Ilustrator 53

5.04. Descripción de las herramientas..... 53

5.04.01. Metodología 53

5.05. Formulación del Proceso de Aplicación 76

5.05.01 Diseño Editorial 76

5.05.02. Planificación 76

Capítulo VI 107

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS 107

6.01. Recursos 107

6.01.01. Técnicos – Tecnológico 107

6.01.02. Humano 108

6.01.02. Económico 108

6.02. Presupuesto 108

6.02.01. Gastos Operativos 108

6.02.01. Aplicación del Proyecto 109

6.02. Cronograma 110

Capítulo VII 111

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 111

7.01. Conclusiones 111

7.02. Recomendaciones 113

BIBLIOGRAFÍA 115

ANEXOS 122

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz T 5

Tabla 2. Análisis de involucrados del local FAN AIR COMIC, 2019 7

Tabla 3. Matriz de análisis de impacto de los objetivos 15

Tabla 4. Revisión de los criterios para los indicadores 17

Tabla 5: Selección de indicadores 20

Tabla 6: Medios de verificación 23

Tabla 7. Supuestos 26

Tabla 8. Matriz de marco lógico 29

Tabla 9. Pregunta 1 57

Tabla 10. Pregunta 2 59

Tabla 11. Pregunta 3 60

Tabla 12. Pregunta 4 62

Tabla 13. Pregunta 5 64

Tabla 14. Pregunta 6 66

Tabla 15. Pregunta 7 68

Tabla 16. Pregunta 8 70

Tabla 17. Pregunta 9 72

Tabla 18. Pregunta 10 74

Tabla 19. Gastos Operativos 108

Tabla 20. Aplicación del Proyecto 109

Tabla 21. Cronograma 110

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mapa de Involucrados. 6

Figura 2. Árbol de problemas 8

Figura 3. Árbol de objetivos 9

Figura 4. Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones 10

Figura 5. Localización del proyecto 13

Figura 6. Diagrama de estrategias 16

Figura 7. Cantuña 35

Figura 8. Diablo de cantuña 35

Figura 9. Don Ramón 36

Figura 10. Toro de La casa 1028 36

Figura 11. El alma del purgatorio 37

Figura 12. Don Evaristo 37

Figura 13. La Torera 38

Figura 14. Manuela Espejo 38

Figura 15. Manuela Cañizares 39

Figura 16. Manuela Saenz 39

Figura 17. El Chulla Quiteño 40

Figura 18. Cucurucho 40

Figura 19. Virgen del Panecillo 41

Figura 20. La Ronda 42

Figura 21. Mitad del mundo 42

Figura 22. Iglesia Basílica 43

Figura 23. Iglesia San Francisco 43

Figura 24. Iglesia El Sagrario 44

Figura 25. Iglesia Santo Domingo 44

Figura 26. La Chiva quiteña 45

Figura 27. Teleférico 46

Figura 28. Canelazo 47

Figura 29. Colada Morada 47

Figura 30. Guagua de Pan 48

Figura 31. Empanada de Viento 48

Figura 32. Higos con Queso 49

Figura 33. Adobe Photoshop 52

Figura 34. Adobe Ilustrator 53

Figura 35. Mapa INEC zona 143 54

Figura 36. Modelo de la encuesta 56

Figura 37. Pregunta uno 57

Figura 38. Pregunta dos 59

Figura 39. Pregunta tres 60

Figura 40. Pregunta cuatro 62

Figura 41. Pregunta cinco 64

Figura 42. Pregunta seis 66

Figura 43. Pregunta siete 68

Figura 44. Pregunta ocho 70

Figura 45. Pregunta nueve 72

Figura 46. Pregunta diez 74

Figura 47. Boceto 79

Figura 48. Line art 80

Figura 49. Cromática 81

Figura 50. Luces y sombras 82

Figura 51. Mapa de contenidos 83

Figura 52. Imagotipo 84

Figura 53.Colores 84

Figura 54. Full Color 85

Figura 55. Positivo 85

Figura 56. Negativo 86

Figura 57. Construcción de la marca 86

Figura 58. Empaque general 87

Figura 59. Empaque de cartas 88

Figura 60. Carta de arte 89

Figura 61. Carta de presentación 89

Figura 62. Cartas jokers 90

Figura 63. Cartas A 90

Figura 64. Cartas #2 91

Figura 65. Cartas#3 91

Figura 66. Cartas #4 92

Figura 67. Cartas#5 92

Figura 68. Cartas #6 93

Figura 69. Cartas #7 93

Figura 70. Cartas #8 94

Figura 71. Cartas #9 94

Figura 72. Cartas #10 95

Figura 73. Cartas J 95

Figura 74. Cartas Q 96

Figura 75. Cartas K 96

Figura 76. Retiro de cartas 97

Figura 77. Tablero/tiro 98

Figura 78. Tablero/retiro 99

Figura 79. Postal 100

Figura 80. Post Fanpage 103

Figura 81. Afiche 104

Figura 82. Posters 105

Figura 83. Stickers 106

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A. Carta Aval..... 123

Anexo B. Urkund..... 124

Anexo C. Bitácoras..... 125

Anexo D. Bocetos..... 127

RESUMEN EJECUTIVO

En los últimos años se ha observado una pérdida de interés elevada sobre la identidad cultural de Quito, la importancia de preservar y mantener la cultura de la ciudad radica en su población, dejando de lado el consumo de tendencias extranjeras y así valorar los elementos representativos que posee la ciudad, se ha intentado reforzar esta situación mediante la educación y el aprendizaje apoyándose de soportes arcaicos como libros, láminas entre otros, lo que ha llevado a que el problema perduré en la sociedad. La creación de un juego didáctico mediante el uso de cartas con ilustraciones es una idea fresca que motiva a mantener la retentiva de los jugadores logrando así que el usuario llegué a conocer historia, gastronomía, leyendas, lugares y personajes de la cuidad de Quito, de esta forma los jóvenes incrementaron el interés sobre la cultura quiteña y se ha conseguido fomentar el factor social que los juegos de mesa como las cartas generan al hacer uso de ellas. Dentro de este proceso el local “Fan Air Comic” ha sido un protagonista importante dado que fue el lugar donde se implementó el producto permitiendo que los jóvenes tengan un espacio donde puedan conocer e interactuar con el producto.

Palabras Clave: Cultura, Quito, Identidad cultural, Juego de cartas, juego didáctico, ilustración.

ABSTRACT

In recent years there has been a high loss of interest in the cultural identity of Quito, the importance of preserving and maintaining the culture of the city lies in its population, leaving aside the consumption of foreign trends and thus assessing the representative elements that the city possesses, an attempt has been made to strengthen this situation through education and learning by relying on archaic supports such as books , pictures among others, which has led to the problem in society. The creation of a didactic game by using cards with illustrations is a fresh idea that motivates to maintain the retention of the players achieving so that the user came to know history, gastronomy, legends, places and characters of the city of Quito, in this way the young people increased interest in the culture quiteña and it has been able to promote the social factor that board games like cards generate when making use of them. Within this process the local "Fan Air Comic" has been an important protagonist since it was the place where the product was implemented allowing young people to have a space where they can know and interact with the product.

Keywords: Culture, Quito, Cultural Identity, Card Game, Didactic Game, Illustration.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto “Realización de un juego de cartas como material didáctico empleando ilustraciones digitales sobre elementos representativos de la cultura quiteña para los clientes del local Fan Air Comic en el año 2020”, pretende informar de manera innovadora en cuanto al soporte usado, teniendo como objetivo reforzar y fomentar la cultura quiteña en los jóvenes, el alcance del proyecto se concentra en la población de la ciudad de Quito, específicamente en la comunidad juvenil como son los clientes del local “Fan Air Comic”.

Las principales dificultades que se presentaron en este proyecto es la evidente preferencia por juegos virtuales y la falta de interés sobre temas como la cultura de la ciudad, se puede observar a jóvenes jugando en sus smartphones, consolas de videojuegos y diferentes artículos tecnológicos que van llegando al mercado. Otra dificultad que se presenta es posiblemente las pocas propuestas en el mercado acerca de juegos didácticos que se relacionen con la cultura de la ciudad, ya que la mayoría de productos relacionados a los juegos de mesa tienen a ser elaborados únicamente con el objetivo de distracción momentánea.

La importancia que tiene implementar y aportar a este problema se debe a la constante perdida de interés sobre la cultura quiteña, se observa en la juventud la desvalorización y falta de afinidad lo que ha llevado a restarle importancia a los elementos representativos de Quito.

La idea principal de este proyecto es hacer uso de la ilustración para representar los elementos de la ciudad como, personajes, lugares, gastronomía entre otros, en un juego de cartas, teniendo la funcionalidad de educar de una manera entretenida y sobre todo

generando en el usuario impacto visual para que el producto sea de su agrado y pueda reforzar su conocimiento sobre la cultura quiteña.

El proyecto encuentra sus límites en referencias con respecto al tema de juegos culturales didácticos, debido a que el usuario ve poco relevante adquirir productos referentes a ese tema. Por ello el proyecto se enfocará en la elaboración de un producto estéticamente atractivo haciendo uso de una línea gráfica, así como ilustraciones que sean agradables para el público objetivo, enfocado a fomentar la adquisición de productos nacionales culturales.

Como propósito se anhela la implementación solida de una línea de juegos de cartas que ayuden a fomentar la identidad cultural, logrando que los elementos representativos de la ciudad sean algo que enaltezca a la población de la ciudad.

Capítulo I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

Los juegos de mesa, en muchas ocasiones se ha creído que estos son medios de entretenimiento creados en la actualidad y la verdad es que en ellos se esconden largos sucesos “La gran parte de personas desconoce que los juegos de mesa existían desde la prehistoria, lo que indica que fueron preliminares al lenguaje escrito” (Attia, 2016)

Sabiendo que la expresión, comunicación y entretenimiento se ha venido dando en los juegos de mesa es importante hacer énfasis en el juego de cartas, ya que de forma no explicita es un soporte donde se puede interpretar de varias formas las ilustraciones que habitan en ellas “el juego de cartas trataba de vincular un momento en concreto, a través de todos los detalles (fecha, lugares, nombres…), en la mayoría de los casos hasta con personajes ficticios” (Arrizabalga, 2015).

Al día de hoy, no hay información exacta de donde fue creado este juego ni quien lo hizo, pero se asimila que “el juego de cartas procede de la unión del ajedrez y los dados, tomando las características de cada uno; estrategia y suerte” (Arrizabalga, 2015).

A nivel mundial existe un líder en posicionamiento dentro del mercado de juego de cartas; The United States Playing Card Company, que cuenta con una comunidad fiel y aficionada al coleccionismo. A su vez siendo distribuidora de reputadas marcas “la personalidad y el reconocimiento de The United States Playing Card es conseguida gracias a la exclusividad de su materia prima, siendo la única empresa que fabrica su propio papel para elaborar las cartas” (Fournier, 2018)

En Ecuador y en la ciudad que se habita es importante conocer las bondades culturales, y es debido a esta necesidad que el emprendimiento de Diverfactos creo el juego de mesa; Por los caminos del Ecuador, donde la idea principal fue hacer un libro, no obstante, (Tinajero, 2019) afirma “realizar una edición de lujo no es sencillo de conseguir, llegar a la gente a través de un juego de mesa es más sustentable”. Este juego ha permitido a varias personas conocer lugares del país que no sabian que existian.

Bajo la misma temática se diseño el juego; Paseando por Quito y el juego de cartas; El Rey 40, especificamente creado con imágenes de la ciudad para el juego tradicional de cartas que se practica, este emprendimiento ha permitido promover la producción y economía del país.

En la ciudad de Quito se ubica FAN AIR COMIC con la dirección; Alpallana y Martin Carrion, el local se destina a la venta de articulos de entretenimiento como figuras coleccionables, camisetas personalizadas, libros y comics, siendo este último su principal producto de venta, todo esto acompañado de un espacio confortable con una buena bebida y comida al gusto del cliente.

1.02. Justificación

En los últimos años se ha ido perdiendo interés por las tradiciones, historias, leyendas y cultura de la ciudad, esto no es novedad ya que el avance e implementación de tecnológica ha motivado a las personas a fijarse en nuevas formas de entretenimiento e información.

En muchas ocasiones para la sociedad es difícil retener e impulsar ese motivante investigativo de que lo que ha pasado o que se dice de la ciudad, y todo esto debido a lo que se mencionó anteriormente.

El presente proyecto está enfocado en potenciar y representar los elementos significativos de la ciudad a través de un juego de cartas que nos brinde la función de jugabilidad y al mismo tiempo exponer lugares emblemáticos, leyendas, tradición, cultura, entre otros. Mediante el uso de ilustraciones que conllevan el proceso de análisis visual, bocetaje, uso de línea gráfica jovial que ayuda a representar el concepto de juego, la digitalización de las ilustraciones para ser implementadas en las cartas.

Todo esto para romper el esquema visual tradicional de las cartas que se han venido utilizando en el mercado, que hacen de ellas unas cartas simples que no generan impacto visual y sobre todo que cada participante que interactúe con el juego de cartas, se identifique con el mismo, el sentimiento de tener un producto que represente la historia de su ciudad.

Cumpliendo a su vez con el objetivo 2.3 del Plan Nacional Para el Buen Vivir Toda una Vida de Ecuador.

Objetivo 2.3 dice:

“Debemos promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales” (Plan Nacional Para el Buen Vivir , 2017), efectivamente, el proyecto busca potenciar la identidad quiteña, generando una marca de juego de cartas con el concepto de ilustraciones representativas de Quito que se posicione en el mercado a mediano plazo.

1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)

Tabla 1. *Matriz T*

Análisis de Fuerzas					
Situación Empeorada	Situación actual				Situación Mejorada
Carencia en la difusión cultural quiteña en elementos de entretenimiento, en el local FAN AIR COMIC.	Insuficientes propuestas de juegos de mesa para fomentar la cultura quiteña en el local FAN AIR COMIC.				Implementación de un juego de mesa basada en la identidad cultural de Quito en el local FAN AIR COMIC.
Fuerzas impulsadora	**I**	**PC**	**I**	**PC**	**Fuerzas bloqueadoras**
Correcta representación gráfica de los elementos significativos de la cultura quiteña.	4	5	4	5	Inadecuada representación gráfica de los elementos significativos de la cultura quiteña.
Crear un juego de mesa que refuerce la identidad cultural de Quito.	4	5	4	5	Inapropiada modalidad de juego que refuerce la identidad cultural de Quito.
Informar mediante la didáctica del juego, los elementos significativos de Quito.	5	4	3	4	Deficiente información del juego que enseñe sobre los elementos significativos de Quito.
Posicionar eficazmente la marca del juego de cartas para que las personas puede conocer de los elementos significativos de la ciudad de Quito.	3	4	3	3	Producto nuevo en el mercado.

Elaborado por: Daniel Zambrano

Nota: I es una abreviación de Intensidad, que demuestra el nivel de impacto de la fuerza con relación a la situación actual. PC es una abreviación de Potencial De Cambio que pregunta cuanto se puede aprovechar o modificar una fuerza para llegar a la situación mejorada.

Capítulo II

2. Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

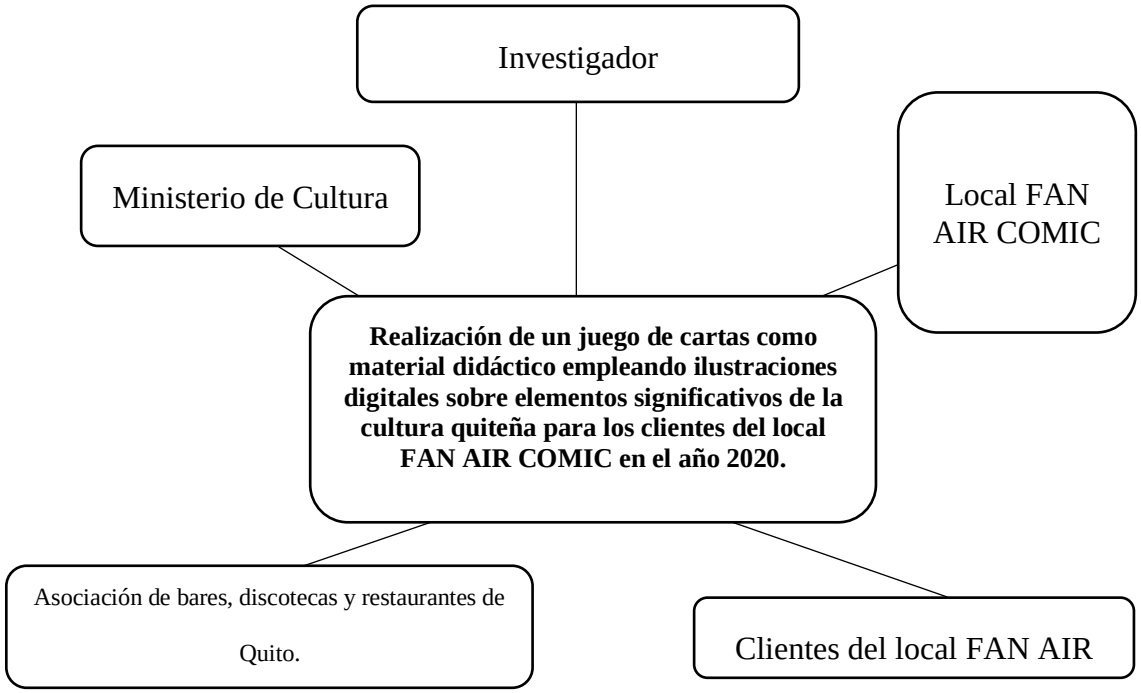


Figura 1. *Mapa de Involucrados.*
Elaborado por: Daniel Zambrano

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Tabla 2. *Análisis de involucrados del local FAN AIR COMIC, 2019*

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Investigador	Implementar propuesta de juego de mesa que represente los elementos significativos de la cultura quiteña.	Juegos de mesa carentes de innovación e identidad cultural de Quito.	Técnicos Humanos Tecnológicos Financieros	Crear un juego de cartas con ilustraciones que representen los elementos significativos de Quito.	Mala selección de elementos que representen la identidad de Quito.
Local FAN AIR COMIC	Amplia variedad de juegos para el entretenimiento de los clientes.	Inexistencia de un juego didáctico que contribuya al aprendizaje de la cultura quiteña.	Humanos Informativo	Elevar el prestigio del local.	Rechazo del proyecto por parte de FAN AIR COMIC.
Clientes del local FAN AIR COMIC	Tener juegos con calidad gráfica en el local.	Desinterés por juegos que representen los elementos significativos de Quito.	Humanos Informativos	Diversidad de juegos con los que pueda interactuar dentro del local FAN AIR COMIC.	No estar acorde a los gustos gráficos de los clientes del local FAN AIR COMIC.
Asociación de bares, discotecas y restaurantes de Quito.	Implementar juegos con los que el cliente pueda interactuar.	Poco interés por implementar juegos que representen la cultura quiteña.	Humanos Informativos	Aumentar la afluencia de clientes a los locales para generar economía.	Nula aceptación del juego de cartas por parte de la asociación.
Ministerio de Cultura	Conocer sobre los elementos representativos de la ciudad de Quito aplicado en juego de mesa.	Insuficiente conocimiento acerca de la efectividad de los juegos de mesa como material didáctico.	Humanos Informativos	Innovación y desarrollo de productos que ayuden a reforzar la cultura de la ciudad en las personas.	Total desinterés del proyecto.

Elaborado por: Daniel Zambrano

Capítulo III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

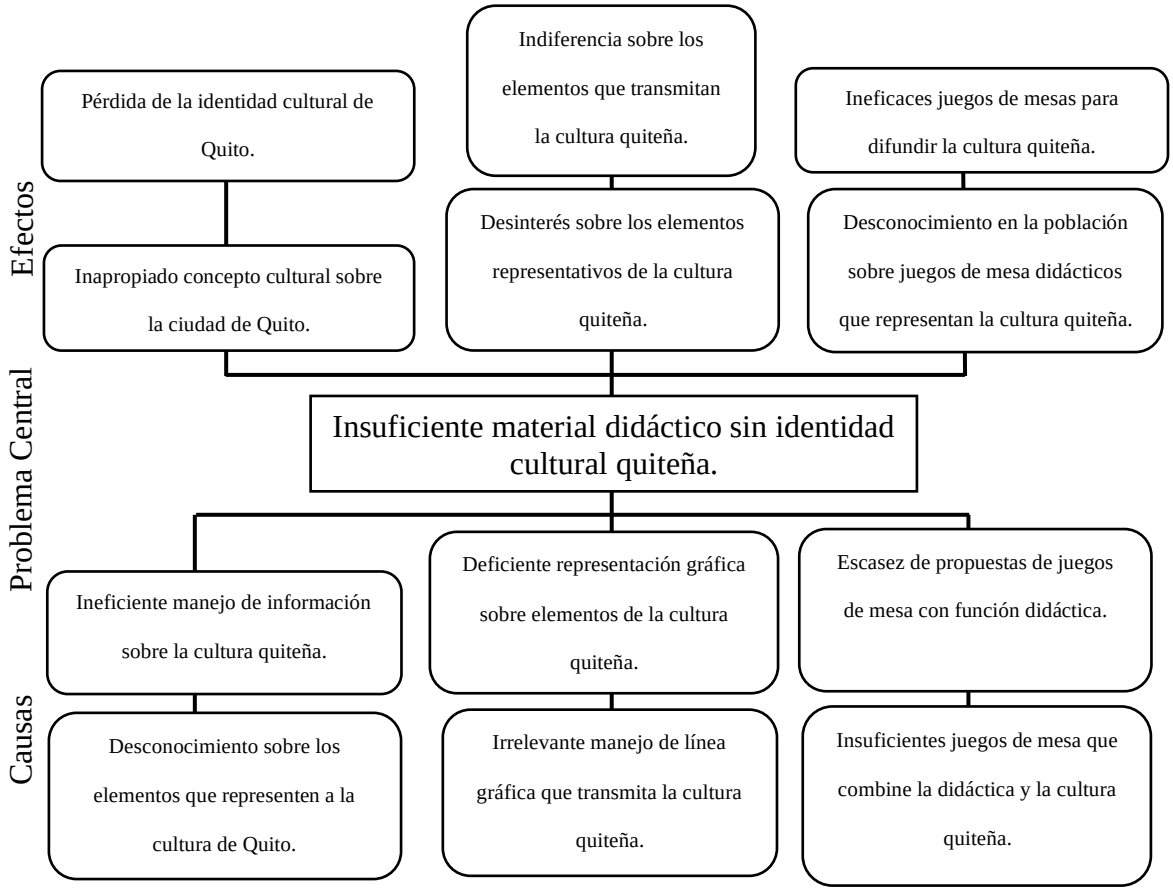


Figura 2. *Árbol de problemas*
Elaborado por: Daniel Zambrano

3.02. Árbol de Objetivos

Figura 3. *Árbol de objetivos*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Capítulo IV

4. Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

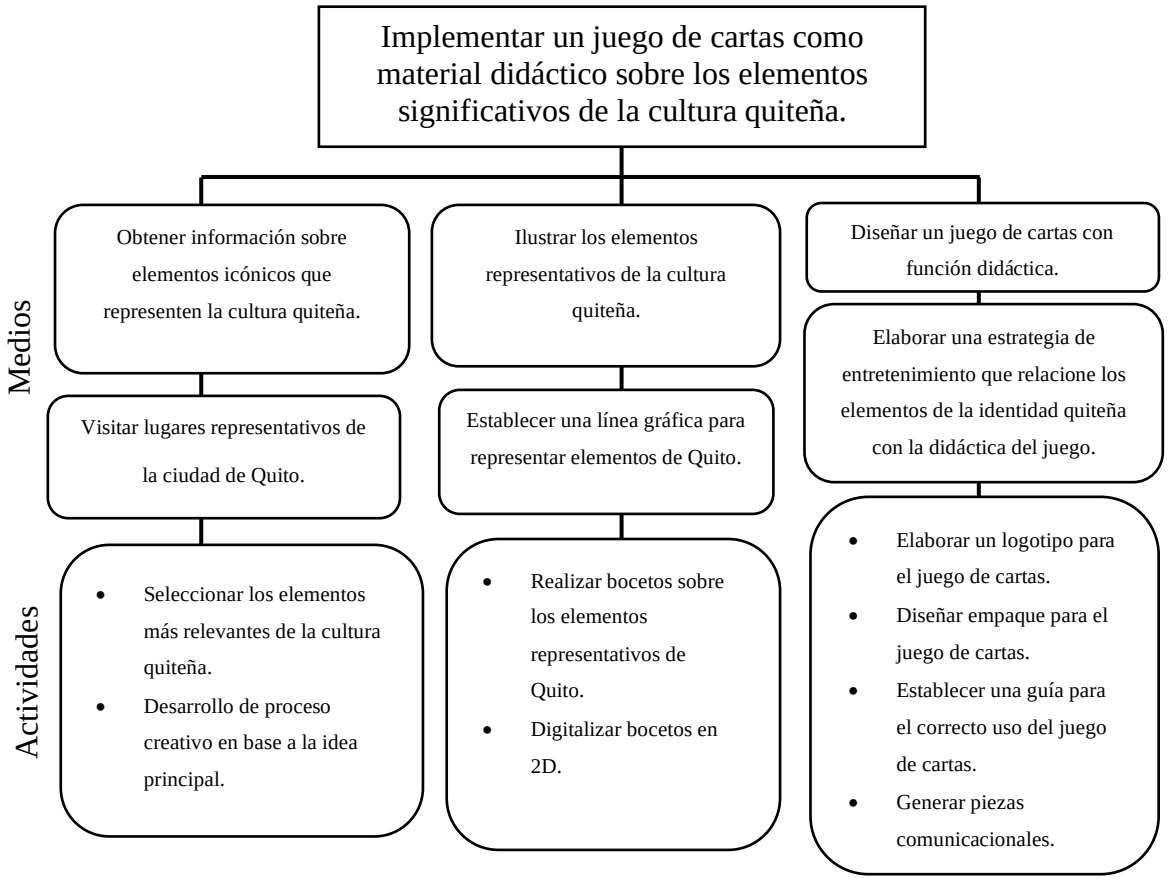


Figura 4. *Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones*
Elaborado por: Daniel Zambrano

4.01.01. Tamaño del Proyecto

Debido a la cantidad de habitantes que tiene la ciudad de Quito es necesario delimitar, el proyecto se ha enfocado en la parroquia Iñaquito donde se encuentra el local FAN AIR COMIC seleccionando la zona 143 con los sectores S6, S8, S9, sumando los tres sectores da una población de 1019, de la cual se extrajo la muestra poblacional.

Grupo Objetivo:

Jóvenes de 15-28 Años

Segmentación Geográfica:

Región: Provincia de Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Iñaquito

Zona: 143

Sectores: S6, S8, S9

La muestra de la población se definió través de la siguiente fórmula.

n = muestra

N = cantidad de la población

K = nivel de confianza

E = error máximo (5%)

p = probabilidad de éxito: 50% - 0,5

q = probabilidad de fracaso: 50% - 0,5

Determinando valor n

$$n = \frac{k2 * p * q * N}{E2(N-1)+(k2*p*q)}$$

$$n = \frac{(1{,}96)2*(-0{,}5)*(-0{,}5)*(1019)}{(0{,}05)2\ (1019-1) + [(1{,}96)2*(-0{,}5)*(-0{,}5)\ ]}$$

$$n = \frac{(3{,}8416)*(0{,}25)*(1019)}{(0{,}05)2*(1018)+ [(3{,}8416)*(0{,}25)]}$$

$$n = \frac{978{,}6476}{2{,}545+0{,}9604}$$ n = 279,18 n = 279 personas

1019

TAMAÑO DEL UNIVERSO

Número de personas que componen la población a

50

HETEROGENEIDAD %

Es la diversidad del universo. Lo habitual es usar 50%, el

5

MARGEN DE ERROR %

Menor margen de error requiere mayor muestra.

95,1

NIVEL DE CONFIANZA %

Mayor nivel de confianza requiere mayor muestra. Lo habitual es entre 95% y 99%

279

MUESTRA

Personas a encuestar

ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

Después de realizar la fórmula debida se logrará determinar el número total de personas que se aplicarán como muestra, teniendo una población de 1019 habitantes en los sectores S6, S8, S9, el número total de la muestra que se encuestará en el presente proyecto será de 279 personas.

4.01.02. Localización del Proyecto

El proyecto se desarrollará en el sector norte de la ciudad de Quito, específicamente en el sector Batán Alto con la dirección; Alpallana y Martín Carrión donde se encuentra ubicado el local FAN AIR COMIC.

Figura 5. *Localización del proyecto*
Google Maps (2019)

4.02. Análisis Ambiental

La elaboración del juego de cartas propuestas en este proyecto, busca mostrar los elementos representativos de la cultura quiteña, con el fin de lograr este objetivo se consideran factores ambientales. Por esta razón existirán efectos positivos y negativos.

4.01.03.01. Impacto Positivo.

Para la elaboración del empaque y las cartas se utilizará materiales biodegradables contribuyendo así a la reducción de plásticos.

4.01.03.02. Impacto Negativo.

La utilización de tintas y acabados gráficos que se empleará en la fabricación del juego de cartas son nocivos y estos producen un efecto negativo para el medio ambiente.

4.03 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 3. *Matriz de análisis de impacto de los objetivos*

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Obtener información sobre elementos icónicos que representen la cultura quiteña.	5	4	4	4	3	20	Media
Visitar lugares representativos de la ciudad de Quito.	5	5	4	4	3	21	Media
Ilustrar los elementos representativos de la cultura quiteña.	5	5	4	4	3	21	Alta
Establecer una línea gráfica para representar elementos de Quito.	5	5	4	4	3	21	Alta
Diseñar un juego de cartas con función didáctica.	5	5	4	4	3	21	Alta
Elaborar una estrategia de entretenimiento que relacione los elementos de la identidad quiteña con la didáctica del juego.	5	4	5	3	2	19	Media

Alta= 21-25 Media= 16-20 Baja= 15-0

Elaborado por: Daniel Zambrano

4.04. Diagrama de Estrategias

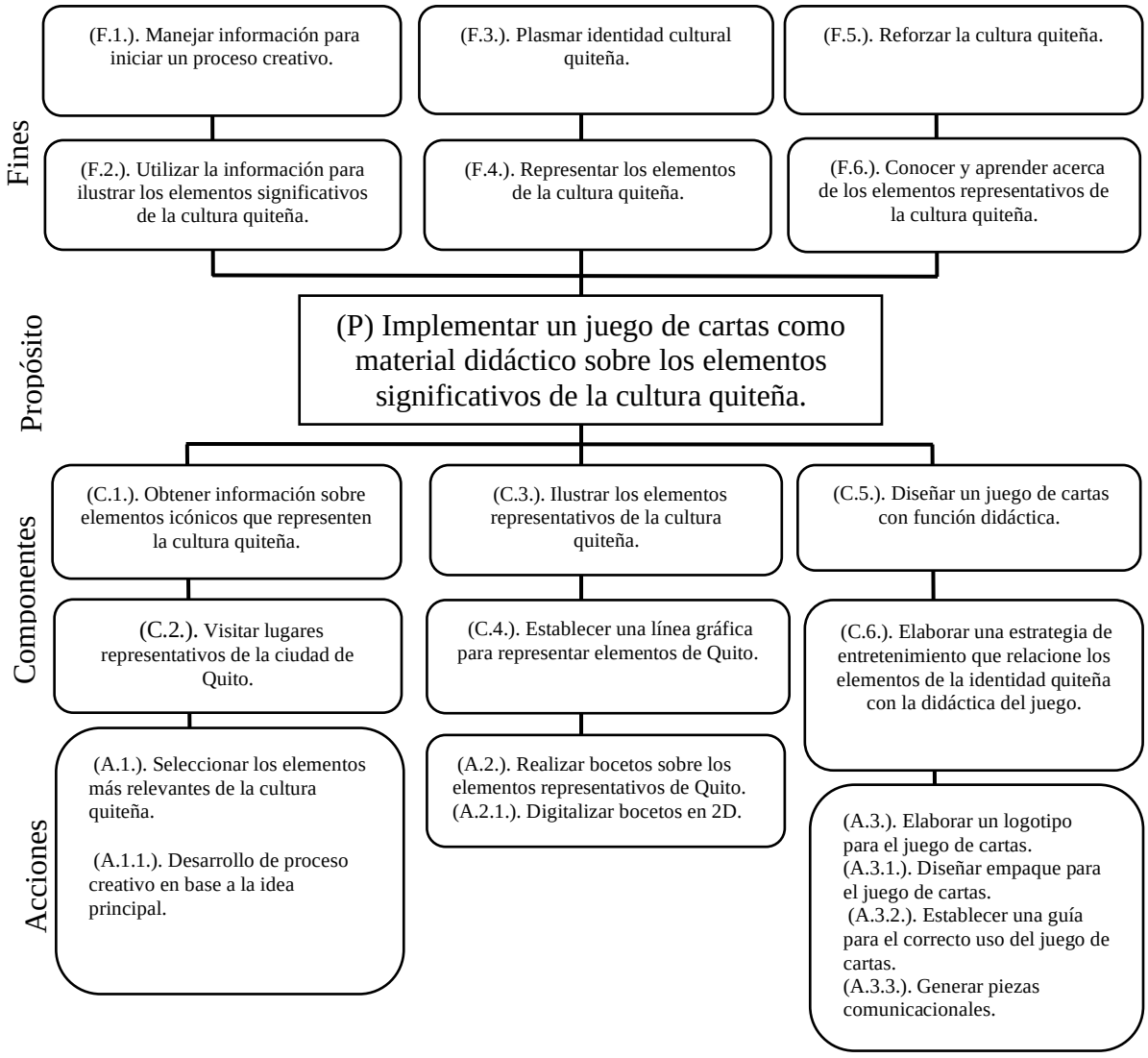


Figura 6. *Diagrama de estrategias*
Elaborado por: Daniel Zambrano

4.05. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.05.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

Tabla 4. *Revisión de los criterios para los indicadores*

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	(F.1.). Manejar información para iniciar un proceso creativo.	Adecuado uso de información obtenida en un 60%	1	Bueno	1 semana	Quito	Medio
	(F.2.). Utilizar la información para ilustrar los elementos significativos de la cultura quiteña.	Utilización del 60% de información obtenida sobre los elementos significativos de la cultura quiteña en el proyecto.	1	Bueno	1 semana	Quito	Medio
	(F.3.). Plasmar identidad cultural quiteña	Conocimiento de la cultura quiteña en un 50% a través de ilustraciones	1	Bueno	1 año	Quito	Medio
	(F.4.). Representar los elementos de la cultura quiteña.	52 ilustraciones sobre los elementos de la cultura quiteña.	52	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	(F.5.). Reforzar la cultura quiteña.	Aporte gráfico a la cultura de Quito	1	Bueno	1 año	Quito	Medio
	(F.6.). Conocer y aprender acerca de los elementos representativos de la cultura quiteña.	Reconocimiento del 100% de los elementos planteados en el producto sobre la cultura quiteña.	1	Bueno	1 año	Quito	Medio
Propósito	(P) Implementar un juego de cartas como material didáctico sobre los elementos significativos de la cultura quiteña.	Juego de cartas representando los elementos significativos de Quito que sirva como material didáctico	1	Excelente	6 meses	Quito	Medio

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Componentes	(C.1.). Obtener información sobre elementos icónicos que representen la cultura quiteña.	Recolección del 40% de información sobre elementos de la cultura quiteña de su total.	1	Bueno	1 mes	Quito	Medio
	(C.2.). Visitar lugares representativos de la ciudad de Quito.	Asistencia a los lugares más representativos de Quito para obtención de información principal como base del proyecto.	1	Bueno	2 semanas	Quito	Medio
	(C.3.). Ilustrar los elementos representativos de la cultura quiteña.	Ilustración de 52 elementos representativos de la cultura quiteña en el juego de cartas.	52	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	(C.4.). Establecer una línea gráfica para representar elementos de Quito.	Diseño de línea gráfica como elemento de identidad del producto.	1	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	(C.5.). Diseñar un juego de cartas con función didáctica.	Implementación de elementos didácticos con función al juego de cartas	2	Alta	1 semana	Quito	Medio
	(C.6.). Elaborar una estrategia de entretenimiento que relacione los elementos de la identidad quiteña con la didáctica del juego.	Creación de estrategias didácticas que se relacionen con el producto.	1	Bueno	1 semana	Quito	Medio
Actividades	(A.1.). Seleccionar los elementos más relevantes de la cultura quiteña.	Ilustración de 52 elementos representativos de Quito.	52	Alta	1 semana	Quito	Medio

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Meta				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Actividades	(A.1.1.). Desarrollo de proceso creativo en base a la idea principal.	Elaboración de idea general para el desarrollo del juego didáctico.	1	Alta	1 semana	Quito	Medio
	(A.2.). Realizar bocetos sobre los elementos representativos de Quito.	Bocetos realizados en un 100% acerca de los elementos representativos de Quito.	52	Excelente	1 semana	Quito	Medio
	(A.2.1.). Digitalizar bocetos en 2D.	Digitalización de elementos gráficos.	52	Excelente	1 mes	Quito	Medio
	(A.3.). Elaborar un logotipo para el juego de cartas.	Diseño de logotipo e identidad comunicacional.	1	Alta	1 semana	Quito	Medio
	(A.3.1.). Diseñar empaque para el juego de cartas.	Producción de empaque para el juego de cartas.	1	Excelente	1 semana	Quito	Medio
	(A.3.2.). Establecer una guía para el correcto uso del juego de cartas.	Diseño de guía impresa para el adecuado uso del juego.	1	Alta	1 semana	Quito	Medio
	(A.3.3.). Generar piezas comunicacionales	Creación de soportes gráficos para la difusión del juego de cartas.	1	Alta	1 semana	Quito	Medio

Elaborado por: Daniel Zambrano

4.05.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: *Selección de indicadores*

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fines	(F.1.). Manejar información para iniciar un proceso creativo.	Adecuado uso de información obtenida en un 60%	X	X	X	X	X	5	Alta
	(F.2.). Utilizar la información para ilustrar los elementos significativos de la cultura quiteña.	Utilización del 60% de información obtenida sobre los elementos significativos de la cultura quiteña en el proyecto.	X	X	X	X	X	5	Alta
	(F.3.). Plasmar identidad cultural quiteña.	Conocimiento de la cultura quiteña en un 50% a través de ilustraciones.	X	X	X	_	X	4	Alta
	(F.4.). Representar los elementos de la cultura quiteña.	52 ilustraciones sobre los elementos de la cultura quiteña	X	X	X	X	X	5	Alta
	(F.5.). Reforzar la cultura quiteña.	Aporte gráfico a la cultura de Quito.	X	_	X	_	X	3	Media
	(F.6.). Conocer y aprender acerca de los elementos representativos de la cultura quiteña.	Reconocimiento del 100% de los elementos planteados en el producto sobre la cultura quiteña.	X	_	X	X	X	4	Media
Propósito	(P) Implementar un juego de cartas como material didáctico sobre los elementos significativos de la cultura quiteña.	Juego de cartas representando los elementos significativos de Quito que sirve como material didáctico.	X	_	X	_	X	3	Media

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Componentes	(C.1.). Obtener información sobre elementos icónicos que representen la cultura quiteña.	Recolección del 40% de información sobre elementos de la cultura quiteña de su total.	X	X	X	X	X	5	Alta
	(C.2.). Visitar lugares representativos de la ciudad de Quito.	Asistencia a los lugares más representativos de Quito para obtención de información principal como base del proyecto.	X	X	X	X	X	5	Alta
	(C.3.). Ilustrar los elementos representativos de la cultura quiteña.	Ilustración de 52 elementos representativos de la cultura quiteña en el juego de cartas	X	X	X	X	X	5	Alta
	(C.4.). Establecer una línea gráfica para representar elementos de Quito.	Diseño de línea gráfica como elemento de identidad del producto.	X	_	X	_	X	3	Media
	(C.5.). Diseñar un juego de cartas con función didáctica.	Implementación de elementos didácticos con función al juego de cartas.	X	X	X	_	X	4	Alta
	(C.6.). Elaborar una estrategia de entretenimiento que relacione los elementos de la identidad quiteña con la didáctica del juego	Creación de estrategias didácticas que se relacionen con el producto.	X	_	X	_	X	3	Media
Actividades	(A.1.). Seleccionar los elementos más relevantes de la cultura quiteña.	Ilustración de 52 elementos representativos de Quito.	X	X	X	X	X	5	Alta

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificadores de Indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Actividades	(A.1.1.). Desarrollo de proceso creativo en base a la idea principal.	Elaboración de idea general para el desarrollo del juego didáctico.	X	_	_	X	X	3	Media
	(A.2.). Realizar bocetos sobre los elementos representativos de Quito.	Bocetos realizados en un 100% acerca de los elementos representativos de Quito.	X	X	X	X	X	5	Alta
	(A.2.1.). Digitalizar bocetos en 2D.	Digitalización de elementos gráficos.	X	X	X	_	X	4	Alta
	(A.3.). Elaborar un logotipo para el juego de cartas.	Diseño de logotipo e identidad comunicacional.	X	X	X	_	X	4	Alta
	(A.3.1.). Diseñar empaque para el juego de cartas.	Producción de empaque para el juego de cartas.	X	X	X	_	X	4	Alta
	(A.3.2.). Establecer una guía para el correcto uso del juego de cartas.	Diseño de guía impresa para el adecuado uso del juego.	X	X	X	_	X	4	Alta
	(A.3.3.). Generar piezas comunicacionales	Creación de soportes gráficos para la difusión del juego de cartas.	X	X	X	_	X	4	Alta

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

Elaborado por: Daniel Zambrano

4.05.03. Medios de Verificación

Tabla 6: *Medios de verificación*

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fines	(F.1.). Manejar información para iniciar un proceso creativo.	Adecuado uso de información obtenida en un 60%	Primaria	Encuesta	Cualitativa	1 año	Investigador
	(F.2.). Utilizar la información para ilustrar los elementos significativos de la cultura quiteña.	Utilización del 60% de información obtenida sobre los elementos significativos de la cultura quiteña en el proyecto.	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	1 año	Investigador
	(F.3.). Plasmar identidad cultural quiteña.	Conocimiento de la cultura quiteña en un 50% a través de ilustraciones.	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	1 año	Investigador
	(F.4.). Representar los elementos de la cultura quiteña.	52 ilustraciones sobre los elementos de la cultura quiteña.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	1 año	Investigador
	(F.5.). Reforzar la cultura quiteña.	Aporte gráfico a la cultura de Quito.	Primaria	Encuesta	Cuantitativa	1 año	Investigador
	(F.6.). Conocer y aprender acerca de los elementos representativos de la cultura quiteña.	Reconocimiento del 100% de los elementos planteados en el producto sobre la cultura quiteña.	Primaria	Entrevista	Cualitativa	1 año	Investigador
Propósito	(P) Implementar un juego de cartas como material didáctico sobre los elementos significativos de la cultura quiteña.	Juego de cartas representando los elementos significativos de Quito que sirve como material didáctico.	Primaria	Entrevista	Cuantitativa	1 año	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Componentes	(C.1.). Obtener información sobre elementos icónicos que representen la cultura quiteña.	Recolección del 40% de información sobre elementos de la cultura quiteña de su total.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	1 año	Investigador
	(C.2.). Visitar lugares representativos de la ciudad de Quito.	Asistencia a los lugares más representativos de Quito para obtención de información principal como base del proyecto.	Primaria	Observación Directa	Cuantitativa	6 meses	Investigador
	(C.3.). Ilustrar los elementos representativos de la cultura quiteña.	Ilustración de 52 elementos representativos de la cultura quiteña en el juego de cartas.	Primaria	Entrevista	Cuantitativa	1 año	Investigador
	(C.4.). Establecer una línea gráfica para representar elementos de Quito.	Diseño de línea gráfica como elemento de identidad del producto.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	1 año	Investigador
	(C.5.). Diseñar un juego de cartas con función didáctica.	Implementación de elementos didácticos con función al juego de cartas.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	6 meses	Investigador
	(C.6.). Elaborar una estrategia de entretenimiento que relacione los elementos de la identidad quiteña con la didáctica del juego.	Creación de estrategias didácticas que se relacionen con el producto.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	6 meses	Investigador
Actividades	(A.1.). Seleccionar los elementos más relevantes de la cultura quiteña.	Ilustración de 52 elementos representativos de Quito.	Primaria	Entrevista	Cualitativa	1 año	Investigador

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Actividades	(A.1.1.). Desarrollo de proceso creativo en base a la idea principal.	Elaboración de idea general para el desarrollo del juego didáctico.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	1 año	Investigador
	(A.2.). Realizar bocetos sobre los elementos representativos de Quito.	Bocetos realizados en un 100% acerca de los elementos representativos de Quito.	Primaria	Entrevista	Cualitativa	1 año	Investigador
	(A.2.1.). Digitalizar bocetos en 2D.	Digitalización de elementos gráficos.	Primaria	Observación Directa	Cualitativa	1 año	Investigador
	(A.3.). Elaborar un logotipo para el juego de cartas.	Diseño de logotipo e identidad comunicacional.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	1 año	Investigador
	(A.3.1.). Diseñar empaque para el juego de cartas.	Producción de empaque para el juego de cartas.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	1 año	Investigador
	(A.3.2.). Establecer una guía para el correcto uso del juego de cartas.	Diseño de guía impresa para el adecuado uso del juego.	Primaria	Encuesta	Cualitativa	6 meses	Investigador
	(A.3.3.). Generar piezas comunicacionales	Creación de soportes gráficos para la difusión del juego de cartas.	Primaria	Observación Directa	Cualitativa	3 meses	Investigador

Elaborado por: Daniel Zambrano

4.05.04. Supuestos

Tabla 7. *Supuestos*

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fines	(F.1.). Manejar información para iniciar un proceso creativo.	Inadecuada interpretación de información existente		X	X		
	(F.2.). Utilizar la información para ilustrar los elementos significativos de la cultura quiteña.	Información limitada acerca de los elementos representativos de Quito.		X	X		
	(F.3.). Plasmar identidad cultural quiteña.	Ineficiente propuesta gráfica para comunicar identidad cultural.	X	X	X		
	(F.4.). Representar los elementos de la cultura quiteña.	Inapropiada representación de los elementos de la cultura quiteña.	X	X	X		X
	(F.5.). Reforzar la cultura quiteña.	Rechazo de producto relacionado a la cultura quiteña.	X	X	X		X
	(F.6.). Conocer y aprender acerca de los elementos representativos de la cultura quiteña.	Interpretación errónea acerca de los elementos representativos de quito.		X	X		X
Propósito	(P) Implementar un juego de cartas como material didáctico sobre los elementos significativos de la cultura quiteña.	Desinterés por el juego de cartas.	X		X		X

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Componentes	(C.1.). Obtener información sobre elementos icónicos que representen la cultura quiteña.	Poca información sobre los elementos icónicos de la cultura quiteña.		X	X		X
	(C.2.). Visitar lugares representativos de la ciudad de Quito.	Restricción de acceso a los lugares representativos de Quito.	X			X	
	(C.3.). Ilustrar los elementos representativos de la cultura quiteña.	Inadecuadas ilustraciones que representen la cultura quiteña.	X		X		X
	(C.4.). Establecer una línea gráfica para representar elementos de Quito.	Insuficiente impacto visual de línea gráfica.			X		
	(C.5.). Diseñar un juego de cartas con función didáctica.	Inadecuadas ilustraciones que representen la cultura quiteña.	X		X		X
	(C.6.). Elaborar una estrategia de entretenimiento que relacione los elementos de la identidad quiteña con la didáctica del juego.	El usuario no comprende la temática del juego.	X		X		X

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Actividades	(A.1.). Seleccionar los elementos más relevantes de la cultura quiteña.	Incorrecta selección de información relevante.			X		X
	(A.1.1.). Desarrollo de proceso creativo en base a la idea principal.	Bloqueo creativo			X		
	(A.2.). Realizar bocetos sobre los elementos representativos de Quito.	Bocetos muy simples que no percibe la atención del usuario.			X		
	(A.2.1.). Digitalizar bocetos en 2D.	Inconveniente técnica de digitalización que no se adapte a los diferentes soportes.			X		
	(A.3.). Elaborar un logotipo para el juego de cartas.	El logo no comunica el concepto del juego.			X		X
	(A.3.1.). Diseñar empaque para el juego de cartas.	El diseño no llama la atención.	X		X		
	(A.3.2.). Establecer una guía para el correcto uso del juego de cartas.	Mala interpretación de las reglas del juego.			X		
	(A.3.3.). Generar piezas comunicacionales.	Escaso tiempo para la elaboración de piezas comunicacionales.			X	X	

Elaborado por: Daniel Zambrano

4.05.05. Matriz de Marco Lógico (MML)

Tabla 8. *Matriz de marco lógico*

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación	Supuestos
Fines	(F.1.). Manejar información para iniciar un proceso creativo.	Adecuado uso de información obtenida en un 60%	Primaria Encuesta Cualitativa	Inadecuada interpretación de información existente.
	(F.2.). Utilizar la información para ilustrar los elementos significativos de la cultura quiteña.	Utilización del 60% de información obtenida sobre los elementos significativos de la cultura quiteña en el proyecto.	Primaria Encuesta Cuantitativa	Información limitada acerca de los elementos representativos de Quito.
	(F.3.). Plasmar identidad cultural quiteña.	Conocimiento de la cultura quiteña en un 50% a través de ilustraciones.	Primaria Encuesta Cuantitativa	Ineficiente propuesta gráfica para comunicar identidad cultural.
	(F.4.). Representar los elementos de la cultura quiteña.	52 ilustraciones sobre los elementos de la cultura quiteña.	Primaria Encuesta Cualitativa	Inapropiada representación de los elementos de la cultura quiteña.
	(F.5.). Reforzar la cultura quiteña.	Aporte gráfico a la cultura de Quito.	Primaria Encuesta Cuantitativa	Rechazo de producto relacionado a la cultura quiteña.
	(F.6.). Conocer y aprender acerca de los elementos representativos de la cultura quiteña.	Reconocimiento del 100% de los elementos planteados en el producto sobre la cultura quiteña.	Primaria Entrevista Cualitativa	Interpretación errónea acerca de los elementos representativos de quito.
Propósito	(P) Implementar un juego de cartas como material didáctico sobre los elementos significativos de la cultura quiteña.	Juego de cartas representando los elementos significativos de Quito que sirva como material didáctico.	Primaria Entrevista Cuantitativa	Desinterés por el juego de cartas.
Componentes	(C.1.). Obtener información sobre elementos icónicos que representen la cultura quiteña.	Recolección del 40% de información sobre elementos de la cultura quiteña de su total.	Primaria Encuesta Cualitativa	Poca información sobre los elementos icónicos de la cultura quiteña.
	(C.2.). Visitar lugares representativos de la ciudad de Quito.	Asistencia a los lugares más representativos de Quito para obtención de información principal como base del proyecto.	Primaria Observación Directa Cuantitativa	Restricción de acceso a los lugares representativos de Quito.

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de Verificación	Supuestos
Componentes	(C.3.). Ilustrar los elementos representativos de la cultura quiteña.	Ilustración de 52 elementos representativos de la cultura quiteña en el juego de cartas.	Primaria Observación Directa Cuantitativa	Inadecuadas ilustraciones que representen la cultura quiteña.
	(C.4.). Establecer una línea gráfica para representar elementos de Quito.	Diseño de línea gráfica como elemento de identidad del producto.	Primaria Encuesta Cuantitativa	Insuficiente impacto visual de línea gráfica.
	(C.5.). Diseñar un juego de cartas con función didáctica.	Implementación de elementos didácticos con función al juego de cartas.	Primaria Encuesta Cualitativa	Inadecuadas ilustraciones que representen la cultura quiteña.
	(C.6.). Elaborar una estrategia de entretenimiento que relacione los elementos de la identidad quiteña con la didáctica del juego.	Creación de estrategias didácticas que se relacionen con el producto.	Primaria Encuesta Cualitativa	El usuario no comprende la temática del juego.
Actividades	(A.1.). Seleccionar los elementos más relevantes de la cultura quiteña.	Ilustración de 52 elementos representativos de Quito.	Primaria Entrevista Cualitativa	Incorrecta selección de información relevante.
	(A.1.1.). Desarrollo de proceso creativo en base a la idea principal.	Elaboración de idea general para el desarrollo del juego didáctico.	Primaria Encuesta Cualitativa	Bloqueo creativo.
	(A.2.). Realizar bocetos sobre los elementos representativos de Quito.	Bocetos realizados en un 100% acerca de los elementos representativos de Quito.	Primaria Entrevista Cualitativa	Bocetos muy simples que no percibe la atención del usuario.
	(A.2.1.). Digitalizar bocetos en 2D.	Digitalización de elementos gráficos.	Primaria Observación Directa Cualitativa	Inconveniente técnica de digitalización que no se adapte a los diferentes soportes.
	(A.3.). Elaborar un logotipo para el juego de cartas.	Diseño de logotipo e identidad comunicacional.	Primaria Encuesta Cualitativa	El logo no comunica el concepto del juego.
	(A.3.1.). Diseñar empaque para el juego de cartas.	Producción de empaque para el juego de cartas.	Primaria Encuesta Cualitativa	El diseño no llama la atención.
	(A.3.2.). Establecer una guía para el correcto uso del juego de cartas.	Diseño de guía impresa para el adecuado uso del juego.	Primaria Encuesta Cualitativa	Mala interpretación de las reglas del juego.
	(A.3.3.). Generar piezas comunicacionales.	Creación de soportes gráficos para la difusión del juego de cartas.	Primaria Observación Directa Cualitativa	Escaso tiempo para la elaboración de piezas comunicacionales.

Elaborado por: Daniel Zambrano

Capítulo V

PROPUESTA

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

El presente proyecto se encuentra enfocado a la creación de un producto didáctico manejando ilustraciones sobre elementos significativos de la cultura quiteña, es así como se ajusta a proyectos que lo anteceden y que se mencionan a continuación:

El primer proyecto realizado por Taipe Yugcha Cristhian Danilo autor de "La ilustración y su aporte al valor cultural de la ciudad de Latacunga" (Taipe, 2018) En este proyecto la ilustración permitió recrear efectivamente los espacios arquitectónicos y cultura de Latacunga permitiendo que los habitantes se identifique con ello, así como la ilustración fuera de verse como un detalle, cumplió con la función de transmitir y generar impacto en las personas.

El segundo proyecto realizado por Tixilema Guamán María Fanny, Martínez Chimborazo Ayda Lida, Chimborazo Punina José Amable autoras de

> Juegos didácticos para el fortalecimiento de la identidad cultural en los niños/as de 5to año de educación básica en el área de estudios sociales experiencias en las escuelas "sin nombre" comuna en el recreo de la

> parroquia Facundo Vela provincia Bolívar y "Vicente Ramón Roca" de la comuna El Tingo parroquia Simiatug cantón Guaranda provincia Bolívar.
>
> (Tixilema, Martínez, & Chimborazo, 2014, p.1)

Es un proyecto donde el juego como estrategia didáctica permitió obtener información útil acerca de como los niños se relacionan eficientemente con los temas de identidad y cultura, generando actitudes positivas como el respeto y orgullo de la comunidad en la que habitan.

Finalmente el proyecto de Ramos Elías Jose Luis Humberto autor de "Naipes ilustrados de la cultura nazca y la identidad cultural peruana en estudiantes de 9 a 11 años de la I.E. Perú – Japón – Los Olivios, 2017" (Ramos, 2017) En este proyecto los naipes ilustrados fueron un soporte funcional y atractivo para que los estudiantes adquieran conocimiento acerca de la cultura, siendo así un material didáctico eficiente para generar identidad cultural.

Los proyectos que se mencionaron se relacionan directamente con la propuesta presentada, ya que la ilustración genera un impacto visual positivo permitiendo aplicarla a un juego de cartas como material didáctico y así reforzar y generar identidad cultural.

5.02. Marco Teórico

5.02.01. Historia de Quito

Ya sean turistas nacionales, extranjeros o habitantes de la ciudad de Quito, es importante conocer la valiosa historia que lleva la capital del Ecuador, esto contribuye

al crecimiento personal del saber de dónde venimos, conocer diferentes aspectos como las tradiciones, el legado cultural, los eventos históricos entre otros.

De acuerdo al medio comunicación nacional Ecuavisa manifiesta que:

> Todo inicio en medio de la pugna de poder entre los hermanos Atahualpa y Huascar que tenía al imperio inca en guerra, en este momento llegaron los españoles al Tahuantinsuyo. Durante esta guerra civil, Atahualpa defendía su hegemonía desde Quito y Huscar desde el Cuzco, el primero fue el vencedor. Luego, Atahualpa fue capturado y asesinado en 1533 por los españoles liderados por Francisco Pizarro, antes de esto ordeno asesinar a su hermano Huascar.
>
> Por esta razón se formaron dos expediciones de búsqueda, la una estaba liderada por Pedro de Alvarado por la cordillera accidental y la otra liderada por Sebastián de Benalcázar procedente del sur. Sebastián de Benalcázar fue el primero en llegar y un 6 de diciembre de 1534 junto a las faldas orientales del volcán Pichincha fundo la ciudad de San Francisco de Quito. Días antes el General Inca Rumiñahui incendió la ciudad para que los españoles no encuentren nada en su llegada, esta es la razón por la Quito fue fundada en medio de las cenizas. Luego de su fundación, la ciudad de Quito fue establecida con aproximadamente 200 habitantes, se señalaron límites, se estableció el cabildo, se repartieron solares y finalmente se delimitaron las áreas comunales.
>
> (Ecuavisa, 2019, p.1)

De esta manera se puede evidenciar que la ciudad de Quito está formada de múltiples culturas, lo que hace de la población rica en historicidad y legado cultural.

5.02.02. Cultura Quiteña

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).

"En 1978 Quito es declarado "Patrimonio Cultural de la Humanidad" para resaltar la bien conversada riqueza arquitectónica y artística de una ciudad que se niega a desprenderse de una rica herencia cultural de valores históricos innegables" (Peralta & Tasquer, 2003) de esta manera se puede apreciar que Quito sin duda alguna posee riqueza cultural tangible e intangible, por lo que se debe ayudar a mantener la preservación de la misma.

5.02.03. Personajes Destacados

En el Ecuador las tradiciones y costumbres van cambiando con el tiempo a pasos agigantados, adoptando nuevas culturas externas como resultado de la globalización que obligan a abandonar los hábitos propios del lugar. "En Quito han existido personajes populares e históricos en ámbitos; culturales, artísticos, religiosos, por ejemplo; en el siglo XX se dio a conocer el Chulla Quiteño, La Torera, Ernesto Albán entre otros" (Coello, 2012) Por esta razón para el presente proyecto se escogieron a personajes ficticios dentro de leyendas quiteñas, así como a personas que existieron en la vida cotidiana de la ciudad, que se detallan a continuación respectivamente:

Cantuña, Diablo de "La leyenda de Cantuña", Don Rámon de la leyenda "El Gallo de la Catedral", El Toro de la leyenda "La Casa 1028", El Alma del Purgatorio, Don Evaristo, La Torera, Manuela Espejo, Manuela Cañizares, Manuela Saenz, El Chulla Quiteño, El Cucurucho "Personaje Religioso Tradicional".

Figura 7. *Cantuña*
Fuente: El Comercio (2011)

Figura 8. *Diablo de cantuña*
Fuente: Metro (s.f.)

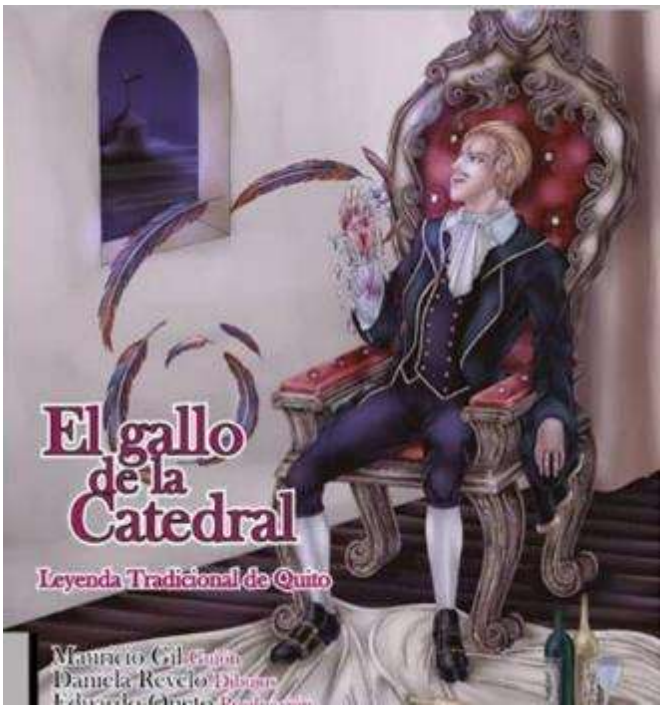


Figura 9. *Don Ramón*
Fuente: Rakuten Kobo (2018)

Figura 10. *Toro de La casa 1028*
Fuente: AlarBlog (2009)

Figura 11. *El alma del purgatorio*
Fuente: Quito Eterno (2018)

Figura 12. *Don Evaristo*
Fuente: eltelégrafo (2016)

Figura 13. *La Torera*
Fuente: El Comercio (2014)

Figura 14. *Manuela Espejo*
Fuente: Quito Eterno (2018)

Figura 15. *Manuela Cañizares*
Fuente: Heroínas (2017)

Figura 16. *Manuela Saenz*
Fuente: Quito Eterno (2018)

Figura 17. *El Chulla Quiteño*
Fuente: El Universo (2019)

Figura 18. *Cucurucho*
Fuente: eltelelégrafo (2018)

5.02.04. Lugares Destacados

La ciudad de Quito está ubicada en una zona central de la Cordillera de los Andes, por la que atraviesa la línea ecuatorial “El esplendor natural de la ciudad, combinado con sus atractivas plazas, parques y monumentos así como la calidez de su gente, convierten a Quito en un lugar único e inolvidable” (Coello, 2012) efectivamente Quito posee atractivos turísticos naturales y arquitectónicos de gran magnitud, convirtiéndose en espacios de gran valor para la ciudad, por lo que se han representado gráficamente en el proyecto y se mencionan a continuación:

La Virgen del Panecillo, La Ronda, Mitad Del Mundo, Iglesia Basílica del Voto Nacional, Iglesia de San Francisco, Iglesia El Sagrario, Iglesia de Santo Domingo.

Figura 19. *Virgen del Panecillo*
Fuente: El Comercio (2018)

Figura 20. *La Ronda*
Fuente: ef ecuafoto (2018)

Figura 21. *Mitad del mundo*
Fuente: El Comercio (2016)

Figura 22. *Iglesia Basílica*
Fuente: La Prensa (s.f.)

Figura 23. *Iglesia San Francisco*
Fuente: Viajablog (2015)

Figura 24. *Iglesia El Sagrario*
Fuente: Bienes Raíces CLAVE! (s.f)

Figura 25. *Iglesia Santo Domingo*
Fuente: Barón (2010)

5.02.05. Elementos Destacados

> Existen diferentes formas por las que se puede ingresar a la ciudad de Quito, que intenta enseñar todos sus encantos que posee como la ciudad moderna que es hoy en día. De esta forma, se lo puede hacer por vía terrestre o vía aérea.
>
> (Coello, 2012, p.24)

Así es, Quito dispone de medios de transporte con los que los ciudadanos se han identificado ya sea por el uso y servicios que estos brindan, por ejemplo “La Chiva Quiteña” que presta su servicio para celebraciones y festividades, “El Teleférico” lugar y transporte que disponen los quiteños para observar desde las alturas la bella ciudad.

Figura 26. *La Chiva quiteña*
Fuente: El Comercio (2015)

Figura 27. *Teleférico*
Fuente: Quito Travel (2018)

5.02.06. Gastronomía Quiteña

Estefanía Pérez y María Vásquez en su trabajo previo a titulación "Gastronomía quiteña como referente cultural de la ciudad" cita a Lévi-Strauss

> Cuando un alimento es cocinado y pasa del estado crudo al estado cocido, se plasma de cierta manera la cultura del lugar donde nace dicho plato. Como expresa Lévi-Strauss, la cultura siempre está presente al momento de cocinar un alimento, ya que se utilizan elementos que le dan el toque cultural y la esencia propia al mismo; tales como las especias, forma de preparación, entre otros.
>
> (Pérez & Vásquez, 2017, p.12)

De tal manera se afirma que las personas que preparan alimentos plasman en cada plato degustativo la tradición y cultura, llevando así a que cada comensal relacione la gastronomía con la ciudad, por ello se tomaron en cuenta los apetitivos más apreciados

por los quiteños como; El canelazo, La colada morada, Guaguas de pan, Empanadas de viento, Higos con queso.

Figura 28. *Canelazo*
Fuente: Metro (2017)

Figura 29. *Colada Morada*
Fuente: DELADO (2019)

Figura 30. *Guagua de Pan*
Fuente: Metro (2018)

Figura 31. *Empanada de Viento*
Fuente: forosecuador.ec (2018)

Figura 32. *Higos con Queso*
Fuente: forosecuador.ec (2018)

5.02.07. El Juego

(Colmenares, 2012) en su trabajo de grado para la obtención de título Licenciatura en Educación menciona a Giménez (2003), “que el juego viene hacer una de las actividades más importantes para el niño y niñas. Ellos juegan en todo momento a cualquier edad y a través de él manifiestan su mundo interior y progresivamente van asimilando al mundo exterior” confirmado lo mencionado se sabe que las personas juegan e interactúan a cualquier edad, siendo esto una herramienta didáctica viable para el desarrollo y fortalecimiento de actividades educativas.

5.02.08. El Juego Las Cartas

Se puede decir que el juego de cartas son un objeto de diversión y didáctico, de tal manera surgen grandes posibilidades como la habilidad de observación, matemáticas,

memoria, motricidad, socialización y expresión individual de cada jugador. (Colmenares, 2012)

5.02.09. Juego Didáctico

De acuerdo a Flores (2009) citado en (Montero, 2017) el juego didáctico es "Una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación"

Esto quiere decir que el juego didáctico se basa en una técnica que permite desarrollar varios logros en las personas desde la concentración hasta el interés absoluto.

5.02.10. Juego de Cartas como Recursos Didáctico

El juego de cartas es un recurso didáctico en aulas y puede servir como parte del proceso de aprendizaje para el conocimiento de la cultura, (Matilla, 2002) menciona "Dentro del acervo cultural, al menos en nuestra sociedad, los naipes han sido y son uno de los juegos más tradicionales que existían y existen en nuestra cultura" en base a lo mencionado, el juego de cartas es un soporte gráfico eficaz para plasmar la cultura quiteña y con ello el usuario pueda reforzar y aprender acerca de la historia de la ciudad.

Gracias a la cantidad de elementos gráficos como la Tipografía, Colores, Texturas, Formas, Números, Iconos, Ilustraciones y Material de Fabricación que maneja el juego de cartas, permite que el producto llegue al usuario de forma innovadora introduciendo enseñanzas sin necesidad de metodologías arcaicas.

5.02.12. Ilustración Digital

La ilustración no es solo un dibujo bien hecho, la ilustración tiene como objetivo vender, comunicar, contar una historia entre otras funcionalidades (Redondo, 2009) además brinda la posibilidad de ser llevada a medios impresos, teniendo así un gran abanico de posibilidades, en este proyecto las ilustraciones digitales se han implementado en un soporte de juego de cartas mediante un estilo cartoon, para que se asimile el estilo de ilustración con el entretenimiento.

5.02.13. Estilo Cartoon

(Hart, 2005) "El estilo atrae la atención de niños, jóvenes y adultos, la simplicidad lo hace divertido, las personas se pueden identificar fácilmente ya que se desarrolla una personalidad apegada a la realidad de una forma animada" citado por (Amores, 2016, p. 11)

Dado que el estilo cartoon es entretenido para las personas se ha hecho uso del mismo para la representación de los personajes manejando una anatomía sencilla, esto hace que la ilustración sea fácil de asimilar y recordar, lo que genera empatía entre el producto y el público objetivo.

5.03. Software a utilizar

5.03.01. Licencias de Uso

En el proyecto se ha utilizado fotografías (citadas) de los elementos representativos de la cultura quiteña como referentes para la elaboración de los bocetos, mismos que

son de autoría propia del investigador y que se puede tomar de referencia para futuros proyectos.

Además, es necesario mencionar que cada programa utilizado en el proyecto como Adobe Photoshop, Adobe Ilustrator cuenta con su respectiva licencia.

5.03.02. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop es un software de edición de gráficos desarrollado por la compañía de Adobe Systems Incorporated que trabaja mediante un mapa de bits, utilizado principalmente para el retoque fotográfico, es demandado en la industria del Diseño y áreas similares.

En el proyecto se ha utilizado para la elaboración de artes comunicacionales y bocetos, ya que el programa dispone de amplias herramientas que permiten escalar, dar perspectiva, seleccionar, sesgar, entre otras.

Figura 33. *Adobe Photoshop*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.03.03. Adobe Ilustrator

Adobe Ilustrator es un software desarrollado por la compañía de Adobe Systems Incorporated, su característica principal es la de trabajar mediante vectores, brindando la ventaja de que los diseños no se pixelen al escalarlos.

De acuerdo a la función del programa se utilizó para la elaboración del isologo y principalmente para la vectorización de los bocetos, garantizando una resolución optima de las ilustraciones que se aplicaron al juego de cartas.

Figura 34. *Adobe Ilustrator*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.04. Descripción de las herramientas

5.04.01. Metodología

De acuerdo a las necesidades del proyecto, se realizó una encuesta para analizar la aceptación de un juego de cartas como material didáctico y el conocimiento de la

muestra acerca de los elementos de cultura quiteña, para todo esto se inició con la delimitación de la población.

Figura 35. *Mapa INEC zona 143*
Fuente: INEC Instituto Nacional de Estadística y Censos (2010)

En este caso el proyecto se desarrolló en la parroquia Iñaquito en la zona 143, delimitando 3 sectores: S6, S8, S9. Ya que el local FAN AIR COMIC con dirección

Alpallana y Martín Carrión donde se aplicó el proyecto, los clientes potenciales se encuentran dentro de los sectores mencionados.

5.04.01.01. Encuesta

Se ha utilizado el método cuantitativo con el objetivo de obtener tabulaciones que encaminen correctamente el proyecto y que el producto sea desarrollado en base al público objetivo, así como la determinación de los elementos representativos de la cultura quiteña para llevarlos a la ilustración y el desarrollo del juego de cartas didáctico.

5.04.01.01.01. Modelo de encuesta

Instituto Tecnológico Superior Cordillera
Carrera de Diseño Gráfico

Introducción
Esta encuesta se realiza con el fin de obtener datos acerca del conocimiento del encuestado sobre los elementos representativos (personajes históricos y ficticios, lugares, elementos comida,) de la cultura de Quito para el desarrollo de un juego de cartas didáctico.

Edad:
Sexo:

1. ¿Cuáles de lo siguientes personajes relaciona con la ciudad de Quito?, seleccione 3.

☐ Don Evaristo ☐ Quilago ☐ La Torera ☐ Gaspar de Montenegro
☐ Cucurucho ☐ El Danzante

2. ¿Ha oído hablar de las Tres Manuelas?

☐ Si ☐ No

3. ¿Cuáles de las siguientes leyendas conoce usted?, seleccione 3.

☐ Cantuña ☐ Iglesia del Robo ☐ Casa 1028 ☐ Capa del estudiante
☐ El Gallo de la Catedral ☐ Penacho de Atahualpa

4. ¿Cuáles considera las iglesias más destacadas de la ciudad de Quito?, seleccione 3.

☐ San Francisco ☐ Metropolitana ☐ La Dolorosa ☐ Basílica del Voto Nacional
☐ El Sagrario ☐ Santo Domingo

5. ¿Conoce usted el sector de la Ronda?

☐ Nada ☐ Muy Poco ☐ Poco ☐ Bastante ☐ Mucho

6. ¿Conoce La Mitad del Mundo?

☐ Nada ☐ Muy Poco ☐ Poco ☐ Bastante ☐ Mucho

7. ¿Cuáles de los siguientes aperitivos considera platos tradicionales de Quito?, seleccione 2.

☐ Empanada de Viento ☐ Seco de Pollo ☐ Guagua de Pan ☐ Salchipapa

8. ¿Cuáles de las siguientes bebidas considera tradicionales de Quito?, seleccione 2.

☐ Morocho ☐ Ponche ☐ Canelazo ☐ Rosero

9. ¿Considera usted que es importante promover la cultura quiteña?

☐ Si ☐ No

10. ¿Compraría usted un juego de cartas didáctico?

☐ Si ☐ No

Figura 36. *Modelo de la encuesta*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.04.01.01.02. Tabulación de encuestas

1. **¿Cuáles de los siguientes personajes relaciona con la ciudad de Quito?, seleccione 3.**

Tabla 9. *Pregunta 1*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Don Evaristo	75	27%
Quilago	37	13%
La Torera	52	19%
Gaspar de Montenegro	38	14%
Cucurucho	47	17%
El Danzante	30	11%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

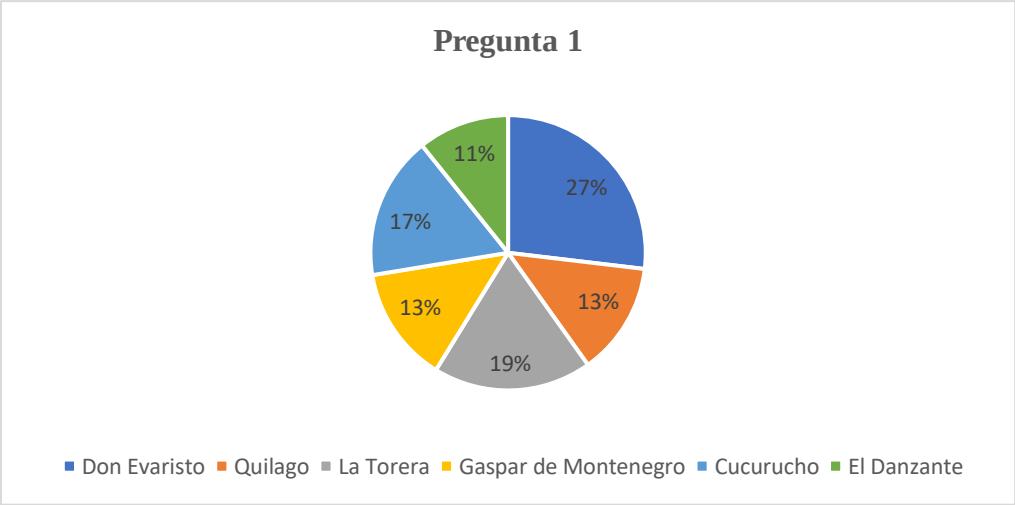


Figura 37. *Pregunta uno*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta uno se logró determinar 3 variables acerca de los personajes que relacionan con la ciudad de Quito.

El 27% escogió a “Don Evaristo”, el 19% escogió a “La Torera” y el 17% escogió al “Cucurucho”, llegando a la conclusión de que los personajes mencionados son significativos para los jóvenes y es primordial ilustrarlos en el juego de cartas.

2. **¿Ha oído hablar de las Tres Manuelas?**

Tabla 10. *Pregunta 2*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	171	61%
No	108	39%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

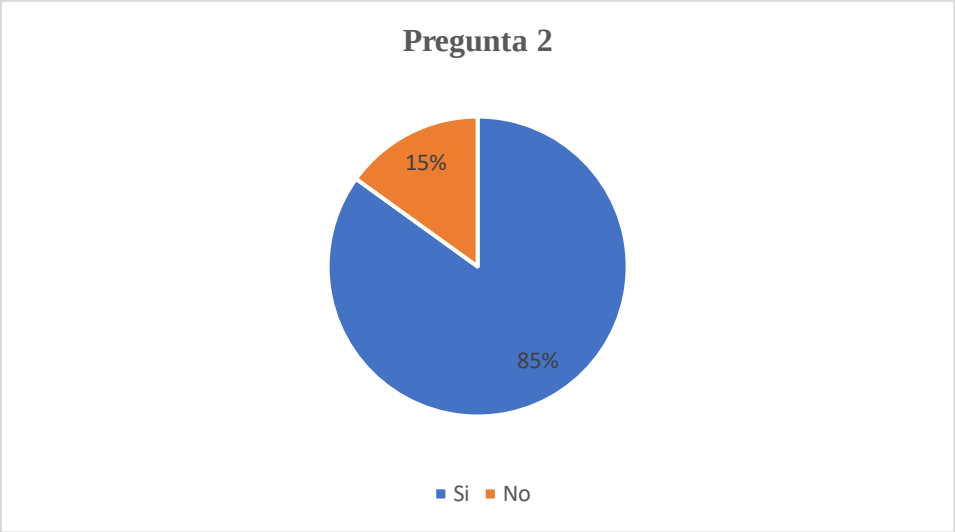


Figura 38. *Pregunta dos*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta dos se logró determinar 2 variables que ayuda a saber si conocen acerca de "Las Tres Manuelas".

Por tanto, el 39% de personas no conocen y el 61% de personas dijeron que si, llegando a la conclusión de que son mujeres importantes históricamente y que es factible incluirlas como personajes en el juego de cartas.

3. **¿Cuáles de las siguientes leyendas conoce usted?, seleccione 3.**

Tabla 11. *Pregunta 3*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Cantuña	96	34%
Iglesia del Robo	8	3%
Casa 1028	82	29%
Capa del Estudiante	14	5%
El Gallo de la Catedral	69	25%
Penacho de Atahualpa	10	4%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

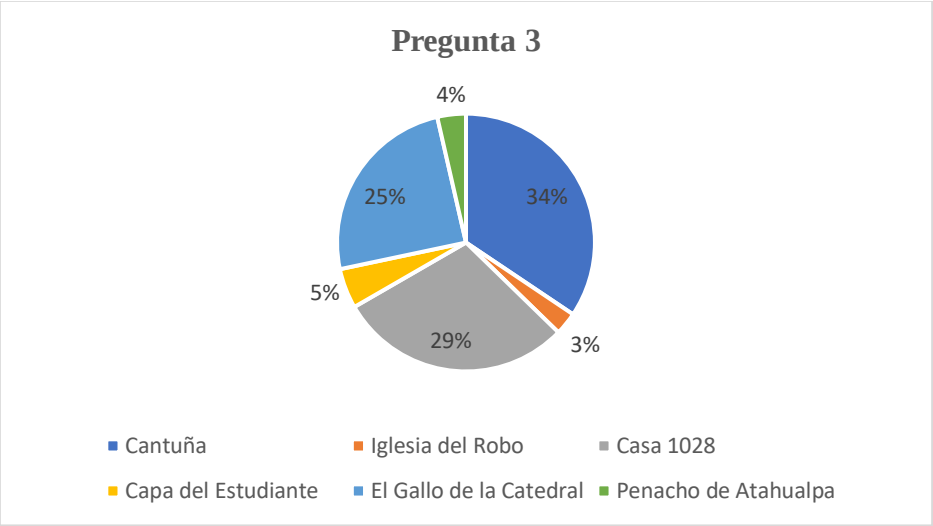


Figura 39. *Pregunta tres*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta tres se logró determinar 3 variables que ayuda a saber cuáles son las leyendas más conocidas e importantes.

El 34% dijeron que conocían la “Leyenda de Cantuña”, el 29% dijeron que conocen la leyenda “La Casa 1028” y el 25% dijeron que conocen la leyenda “El Gallo de la Catedral”, en conclusión, es importante extraer personajes, elementos gráficos significativos de estas leyendas para ilustrarlos e incluir en el juego de cartas.

4. ¿Cuáles considera las iglesias más destacadas de la ciudad de Quito?, seleccione 3.

Tabla 12. *Pregunta 4*

Variable	Respuesta	Porcentaje
San Francisco	101	36%
Metropolitana	8	3%
La Dolorosa	6	2%
Basílica del Voto Nacional	67	24%
El Sagrario	42	15%
Santo Domingo	55	20%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

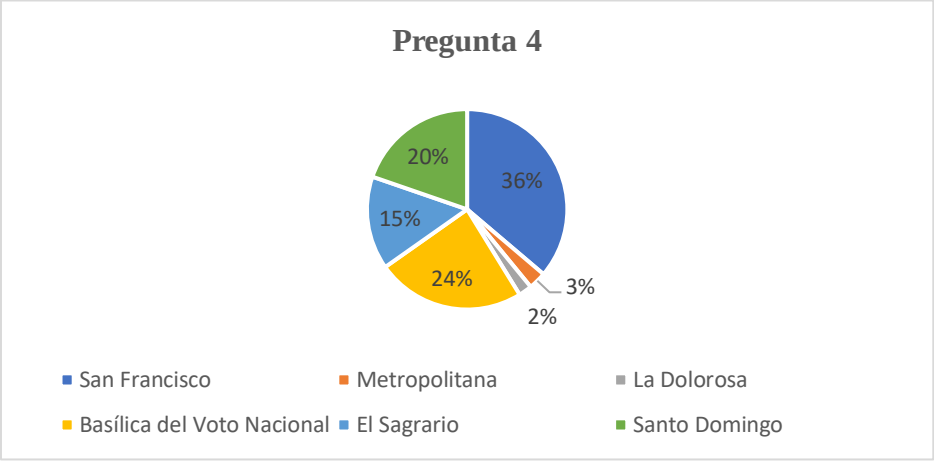


Figura 40. *Pregunta cuatro*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta cuatro se logró determinar 3 variables que ayuda a saber cuáles son las iglesias más conocidas e importantes.

Por tanto, el 36% escogió la iglesia “San Francisco”, el 24% escogió a la iglesia “Basílica del Voto Nacional” y el 20% escogió la iglesia “Santo Domingo”.

Llegando a la conclusión de que son elementos significativos para las personas y que será factible implementar ilustraciones de estos espacios en el juego de cartas.

5. **¿Conoce usted el sector de La Ronda?**

Tabla 13. *Pregunta 5*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Nada	3	1%
Muy Poco	7	3%
Poco	16	6%
Bastante	170	61%
Mucho	83	30%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

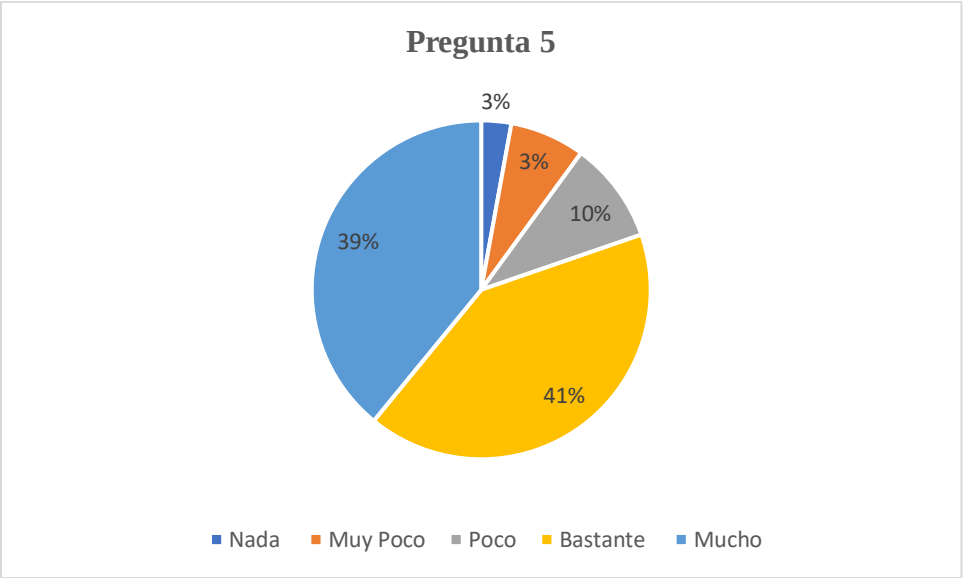


Figura 41. *Pregunta cinco*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta cinco se logró determinar 5 variables que ayuda a saber que tan conocido es el sector de La Ronda para las personas.

Por tanto, el sector de La Ronda un 61% de personas conoce bastante, un 30% conoce mucho, un 6% conoce poco, un 2% conoce muy poco y un 1% nada.

Llegando a la conclusión de que más del 50% de las personas encuestadas conocen el sector de “La Ronda” haciendo de este un lugar importante para las personas y factible de incluir en el juego de cartas.

6. ¿Conoce La Mitad del Mundo?

Tabla 14. *Pregunta 6*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Nada	8	3%
Muy Poco	20	7%
Poco	27	10%
Bastante	115	41%
Mucho	109	39%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

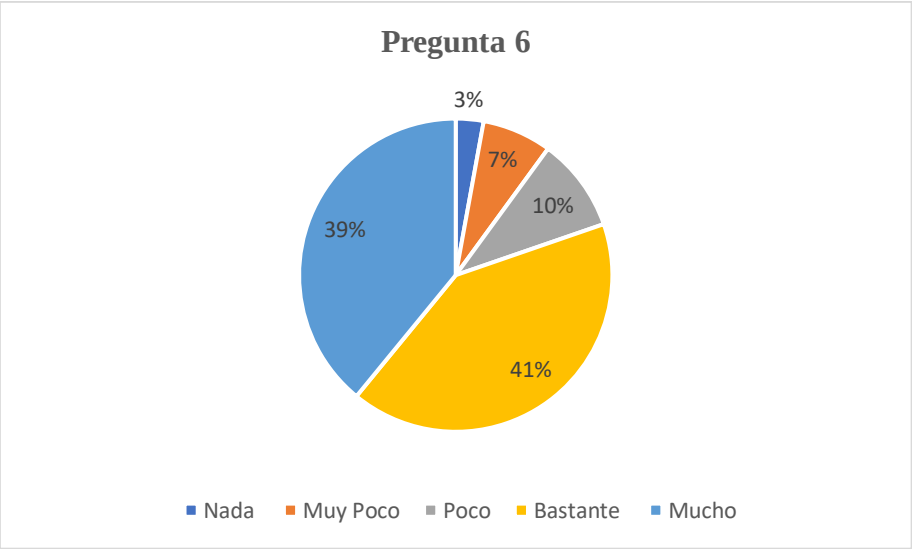


Figura 42. *Pregunta seis*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta seis se logró determinar 5 variables que ayuda a saber que tan conocido La Mitad del Mundo para las personas.

Por tanto, La Mitad del Mundo un 41% de personas conoce bastante, un 39% conoce mucho, un 10% conoce poco, un 7% conoce muy poco y un 3% nada.

Llegando a la conclusión de que más del 50% de las personas encuestadas conocen el sector de La Mitad del Mundo haciendo de este un lugar importante para las personas y factible de incluir en el juego de cartas.

7. **¿Cuáles de los siguientes aperitivos considera platos tradicionales de Quito?, seleccione 2.**

Tabla 15. *Pregunta 7*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Empanada de Viento	147	53%
Seco de Pollo	26	9%
Guagua de Pan	91	33%
Salchipapa	15	5%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

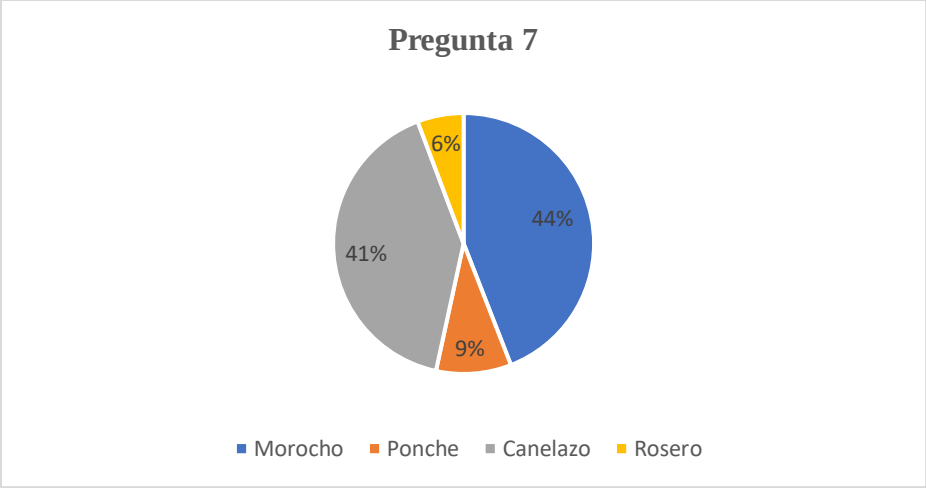


Figura 43. *Pregunta siete*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta siete se logró determinar 2 variables que ayuda a saber cuáles son los aperitivos que las personas consideran como platos tradicionales de la ciudad de Quito.

Por tanto, de las cuatro opciones de aperitivos, el 53% de personas escogieron a la empanada de viento como un plato tradicional y el 33% escogió a la guagua de pan, dando como conclusión que estos 2 aperitivos son importantes y es factible representar la gastronomía de la ciudad en el juego de cartas.

8. ¿Cuáles de las siguientes bebidas considera tradicionales de Quito?, seleccione 2.

Tabla 16. *Pregunta 8*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Morocho	123	44%
Ponche	26	9%
Canelazo	114	41%
Rosero	16	6%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

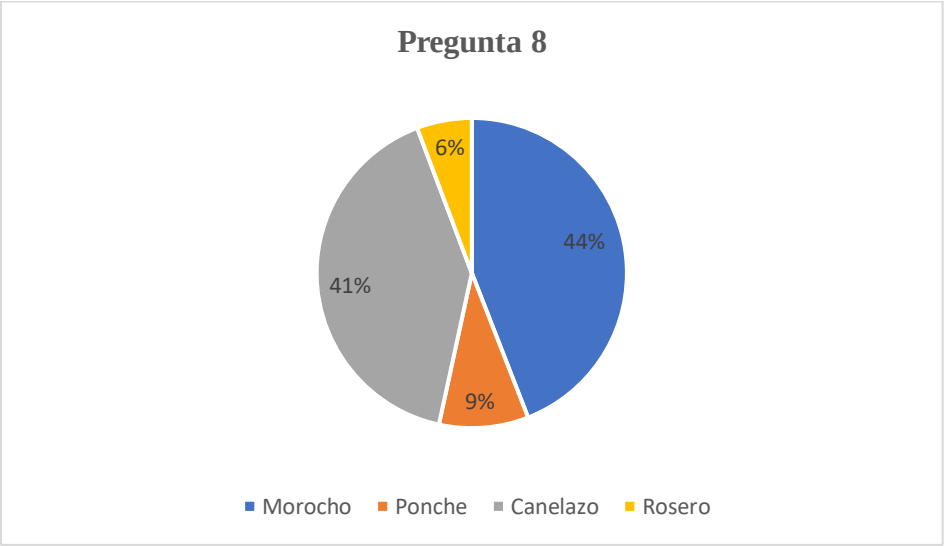


Figura 44. *Pregunta ocho*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta ocho se logró determinar 2 variables que ayuda a saber cuáles son las bebidas que las personas consideran tradicionales de la ciudad de Quito.

Por tanto, de las cuatro opciones de bebidas, el 44% de personas escogieron morocho como una bebida tradicional y el 41% escogió al canelazo, dando como conclusión que estas 2 bebidas son importantes y es factible representar la gastronomía de la ciudad en el juego de cartas.

9. ¿Considera usted que es importante promover la cultura quiteña?

Tabla 17. *Pregunta 9*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	267	96%
No	12	4%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

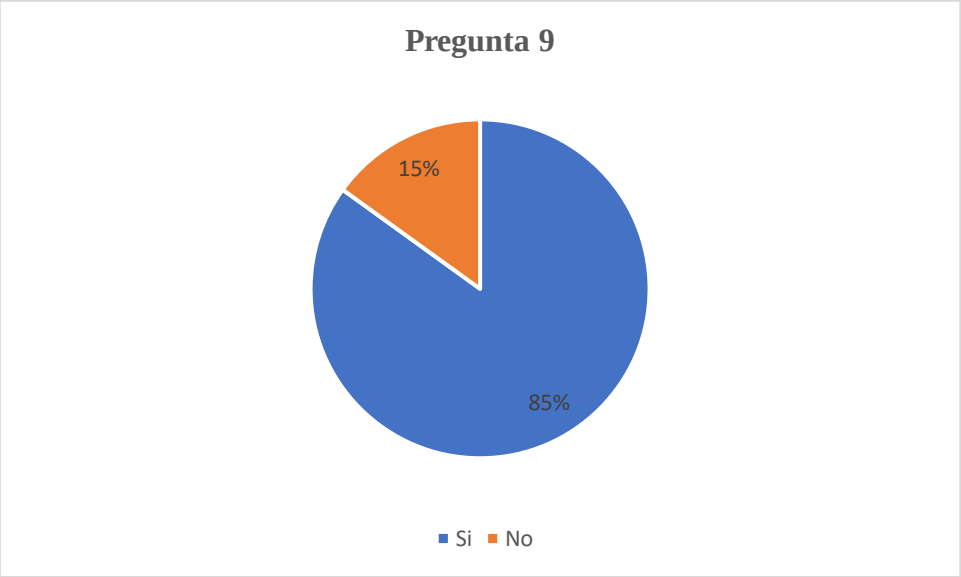


Figura 45. *Pregunta nueve*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta nueve se logró determinar 2 variables que ayuda a saber si la personas consideran importante promover la cultura quiteña.

Por tanto, un 96% de personas responde positivamente que es importante promover la cultura de la ciudad, mientras que un 4% responde negativamente. Llegando a la conclusión de que el producto juego de cartas es efectivo si se enfoca a promover la cultura de la ciudad.

10. ¿Compraría usted un juego de cartas didáctico?

Tabla 18. *Pregunta 10*

Variable	Respuesta	Porcentaje
Si	237	85%
No	42	15%
Total	**279**	100%

Elaborado por: Daniel Zambrano

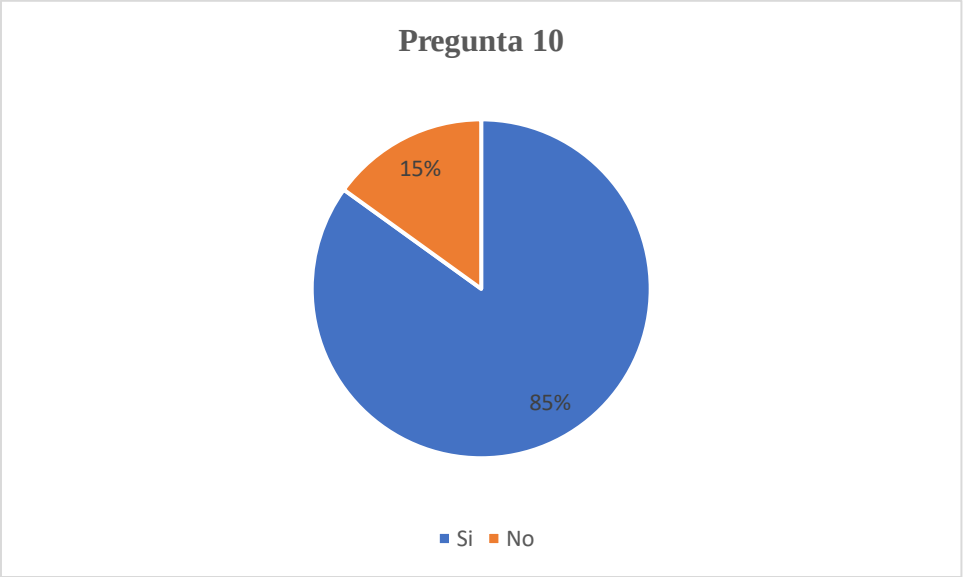


Figura 46. *Pregunta diez*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Análisis:

De acuerdo a las encuestas realizadas a 279 personas, en la pregunta diez se logró determinar 2 variables que ayuda a saber si la personas comprarían un juego de cartas didáctico.

Por tanto, un 85% de personas comprarían un juego de cartas didáctico, mientras que el 15% restante respondió que no. Llegando a la conclusión que el 85% equivalente a la mayoría de la muestra ve factible adquirir un juego de cartas con función didáctica.

5.05. Formulación del Proceso de Aplicación

El presente proyecto está encaminado a una línea de diseño editorial, para lo cual se detallará los elementos con los que están compuestos el juego de cartas y el proceso de su elaboración.

5.05.01 Diseño Editorial

Según Zanón (2008) “El diseño editorial es una rama del diseño gráfico enfocada en la maquetación y composición de varias publicaciones, encargado de distribuir en espacio textos, imágenes y en ocasiones elementos multimedia, buscando el equilibrio estético” (p.9).

Basado en la definición de diseño editorial en el proyecto se ha utilizado retículas y diagramación para conservar un diseño armónico.

5.05.02. Planificación

Para la elaboración del producto establecido en el proyecto se realizó una planificación que permitiría llevar eficientemente el diseño y elaboración del mismo.

En primer lugar, se investigó sobre la cultura de Quito para la creación de la marca, buscando palabras que representen a la ciudad, en el análisis de las diferentes alternativas se tomó como primera opción el adjetivo “Chulla” ya que esta palabra tiene personalidad y es reconocida por los quiteños como único, seguido de la metáfora “Mano”, parte del cuerpo con la que se juega a las cartas.

Creando así la marca “Chulla Mano” que tiene como objetivo transmitir el concepto de un juego de cartas único e innovador.

Una vez realizado el imagotipo para la marca se realizó bocetos de elementos gráficos que llevan el juego de cartas como números, íconos, retiro de las cartas, llevando a la parte digital y la producción del producto en pre-prensa.

5.05.03. Propósito del proyecto

La marca “Chulla Mano” tiene como objetivo reforzar y generar cultura de la ciudad de Quito mediante el juego didáctico, utilizando como soporte cartas con ilustraciones exclusivas.

De esta manera una parte de la población de Quito tendrá información acerca de los elementos representativos de la cultura quiteña de una forma divertida haciendo uso de los recursos que se proporcionaran aparte del juego de cartas.

5.05.04. Tipo de publicación

El juego “Chulla Mano” está compuesto por un set de 56 cartas, un tablero que sirve como complemento de las cartas para poder aprender acerca de los elementos representativos de la cultura quiteña y una postal.

5.05.05. Temática

La temática a la que está dirigida el juego “Chulla Mano” es cultural debido a que últimamente las personas no conocen de la cultura que posee la ciudad capital del Ecuador, Quito.

5.05.06. Formato

Las medidas elegidas para realizar el juego de cartas son de 63mm x 85mm, debido a que es el formato que comúnmente manejan este tipo de productos y es factible para su usabilidad.

Acompañado de un tablero con medidas de 420mm x 458mm que permitirá desarrollar la función didáctica para que el usuario pueda conocer acerca de la cultura de Quito.

Finalizando como valor agregado con una postal de medidas 150mm x 100mm.

5.05.07. Número de cartas

El set de juego contiene un total de 56 cartas, número que brinda al producto jugabilidad y uso variado.

5.05.08. Proceso de ilustración digital de los personajes

A continuación, se muestra el proceso interno que tiene cada ilustración del presente proyecto donde se aplica conocimientos de luces, colores, figuras, entre otros.

5.05.08.01. Boceto

Figura 47. *Boceto*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Se inició con un boceto previo a las referencias obtenidas, trabajando en la caracterización gráfica de cada personaje para que el usuario pueda reconocer de que o quien se está hablando dentro del contexto de elementos representativos de la cultura quiteña.

5.05.08.02. Line art

Figura 48. *Line art*
Elaborado por: Daniel Zambrano

En base a las herramientas que proporciona el software Adobe Ilustrator, se procedió a vectorizar el boceto, donde se define el valor de línea a utilizar y uso de pinceles digitales.

5.05.08.03. Cromática

Figura 49. *Cromática*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Se procedió a elegir colores que vayan de acuerdo a cada personaje donde se analizó y aplicó los diferentes tipos de combinaciones cromáticas para garantizar un impacto visual en el usuario.

5.05.08.04. Luces y Sombras

Figura 50. *Luces y sombras*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Se finaliza el proceso de ilustración al implementar luces y sombras, es importante este último apartado para dar sensación visual de volumen y acabado gráfico al personaje.

5.06. Desarrollo

Se define la estructura con la que estará compuesta el producto.

5.06.01. Mapa de contenidos

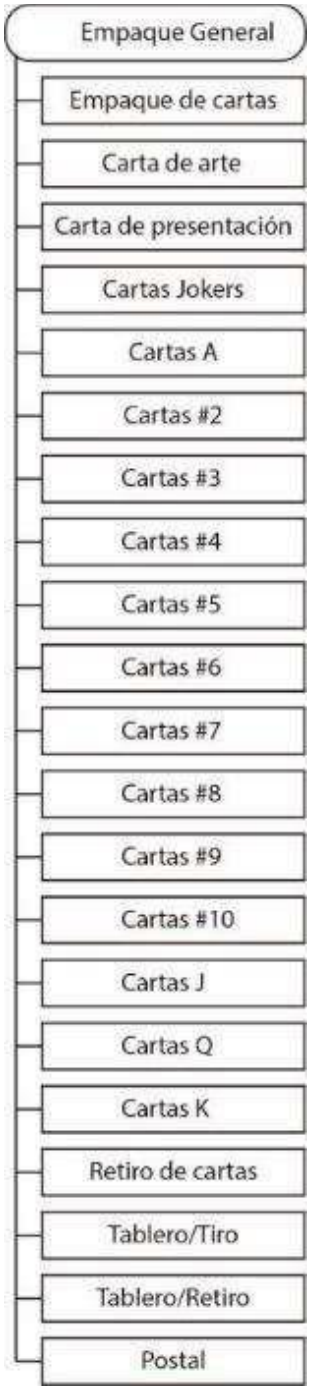


Figura 51. *Mapa de contenidos*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.02. Imagen Corporativa

5.06.02.01. Imagotipo

Figura 52. *Imagotipo*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.02.02. Colores

Figura 53.*Colores*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.02.03. Full Color

Figura 54. *Full Color*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.02.04. Positivo

Figura 55. *Positivo*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.02.05. Negativo

Figura 56. *Negativo*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.02.06. Construcción de la marca (Grafimetría)

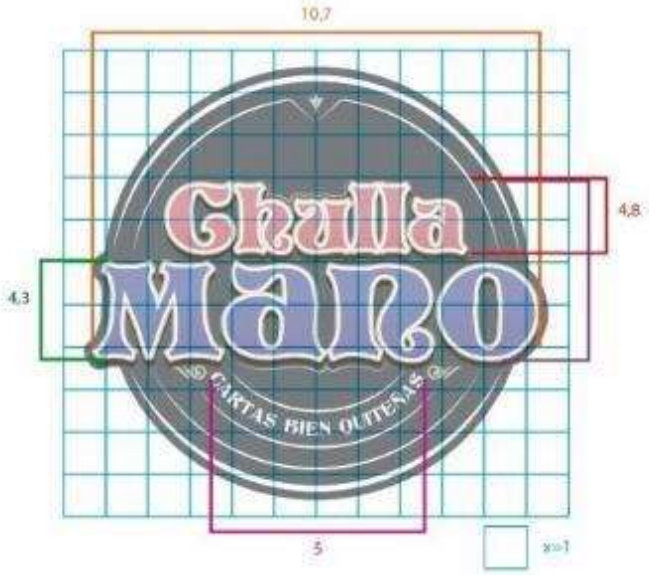


Figura 57. *Construcción de la marca*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03. Producto

5.06.03.01. Empaque General

Figura 58. *Empaque general*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.02. Empaque de cartas

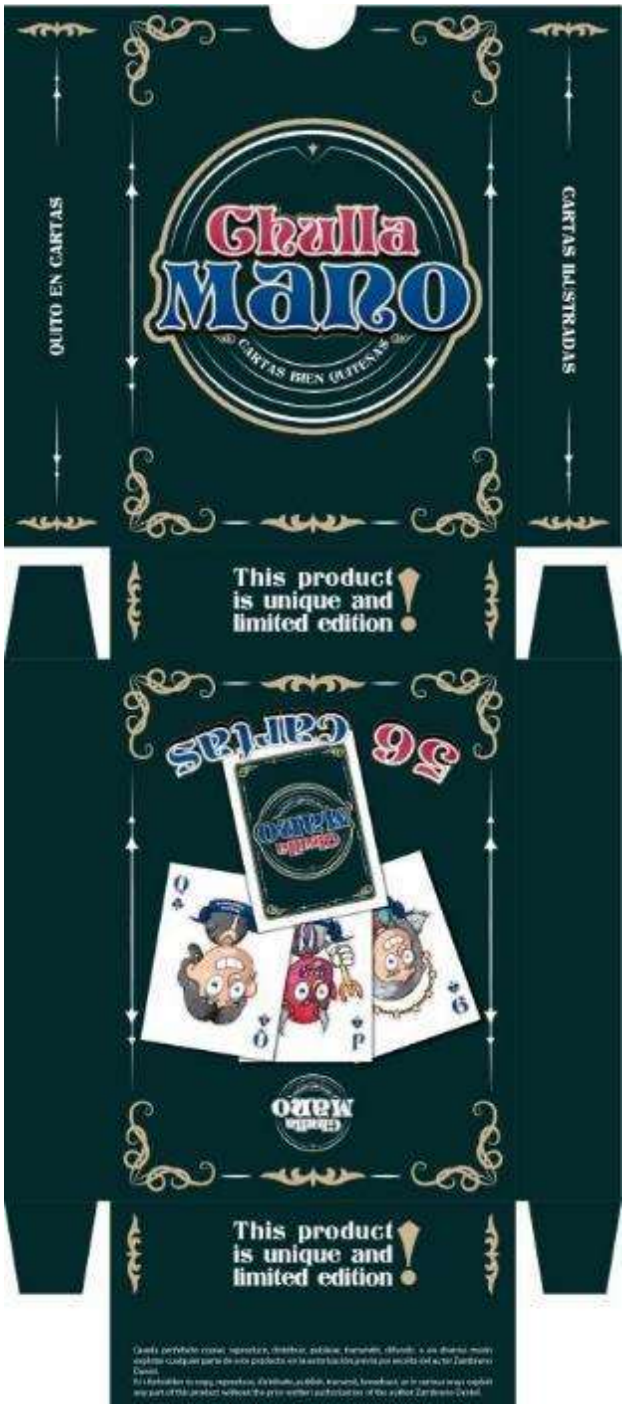


Figura 59. *Empaque de cartas*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.03. Carta de arte

Figura 60. *Carta de arte*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.04. Carta de presentación

Figura 61. *Carta de presentación*
Elaborado por Daniel Zambrano

5.06.03.05. Cartas jokers

Figura 62. *Cartas jokers*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.06. Cartas A

Figura 63. *Cartas A*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.07. Cartas #2

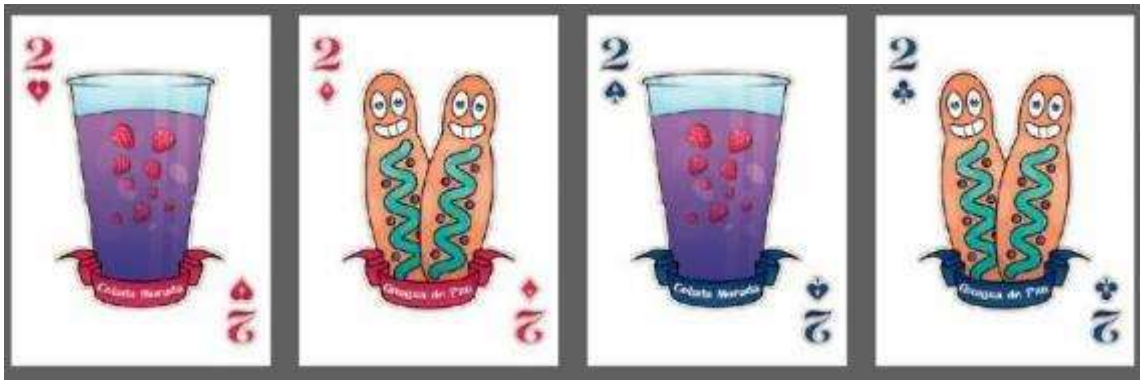


Figura 64. *Cartas #2*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.08. Cartas #3

Figura 65. *Cartas#3*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.09. Cartas #4

Figura 66. *Cartas #4*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.10. Cartas #5

Figura 67. *Cartas#5*
Elaborador por: Daniel Zambrano

5.06.03.11. Cartas #6

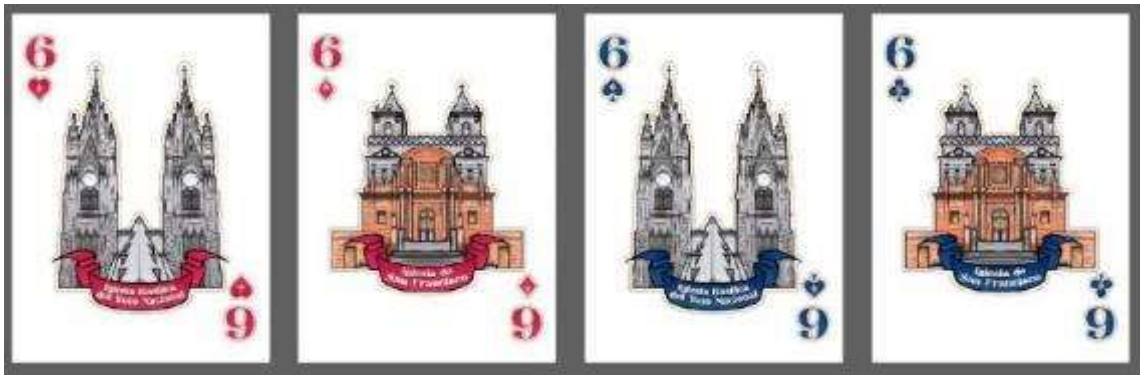


Figura 68. *Cartas #6*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.12. Cartas #7

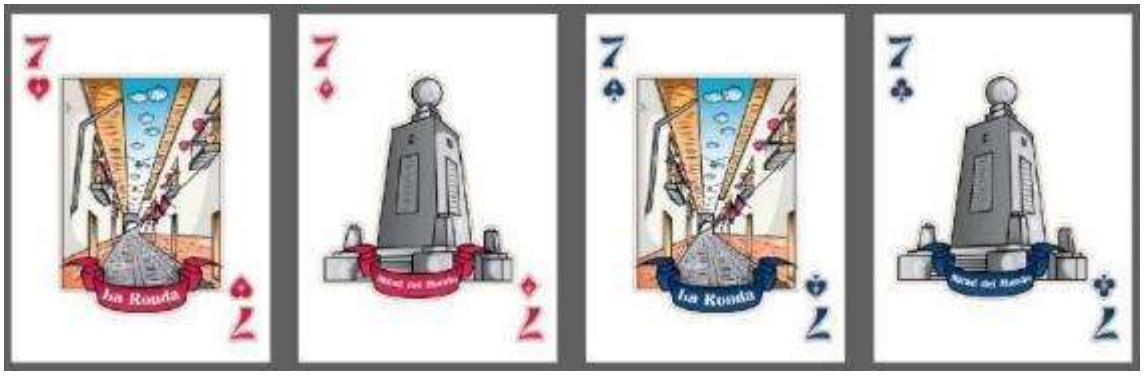


Figura 69. *Cartas #7*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.13. Cartas #8

Figura 70. *Cartas #8*
Elaborado por Daniel Zambrano

5.06.03.14. Cartas #9

Figura 71. *Cartas #9*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.15. Cartas #10

Figura 72. *Cartas #10*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.16. Cartas J

Figura 73. *Cartas J*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.16. Cartas Q

Figura 74. *Cartas Q*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.17. Cartas K

Figura 75. *Cartas K*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.18. Retiro de cartas

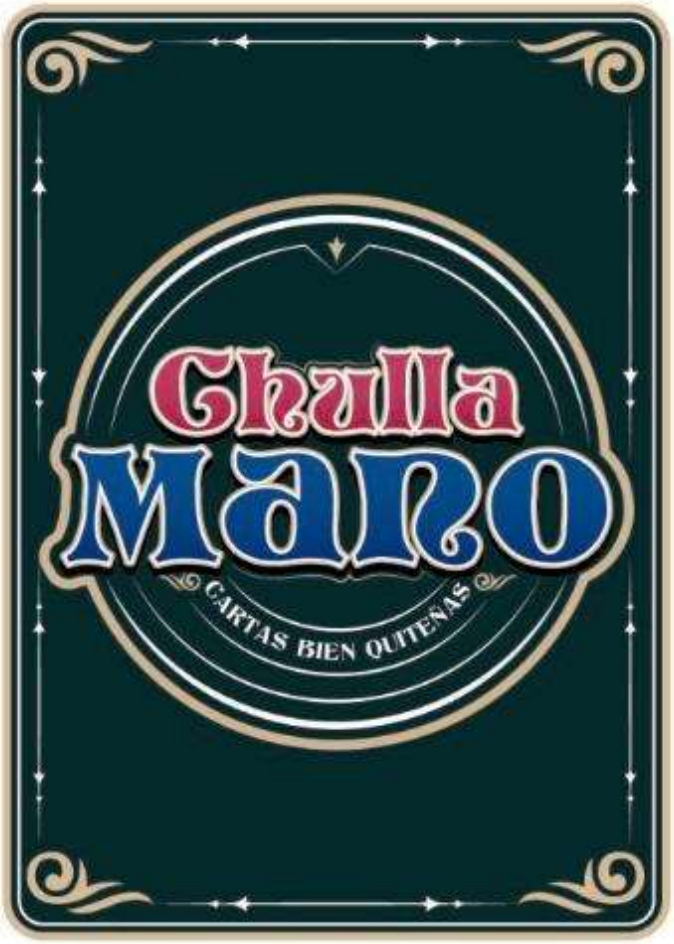


Figura 76. *Retiro de cartas*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.19. Tablero/Tiro

Figura 77. *Tablero/tiro*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.20. Tablero/Retiro

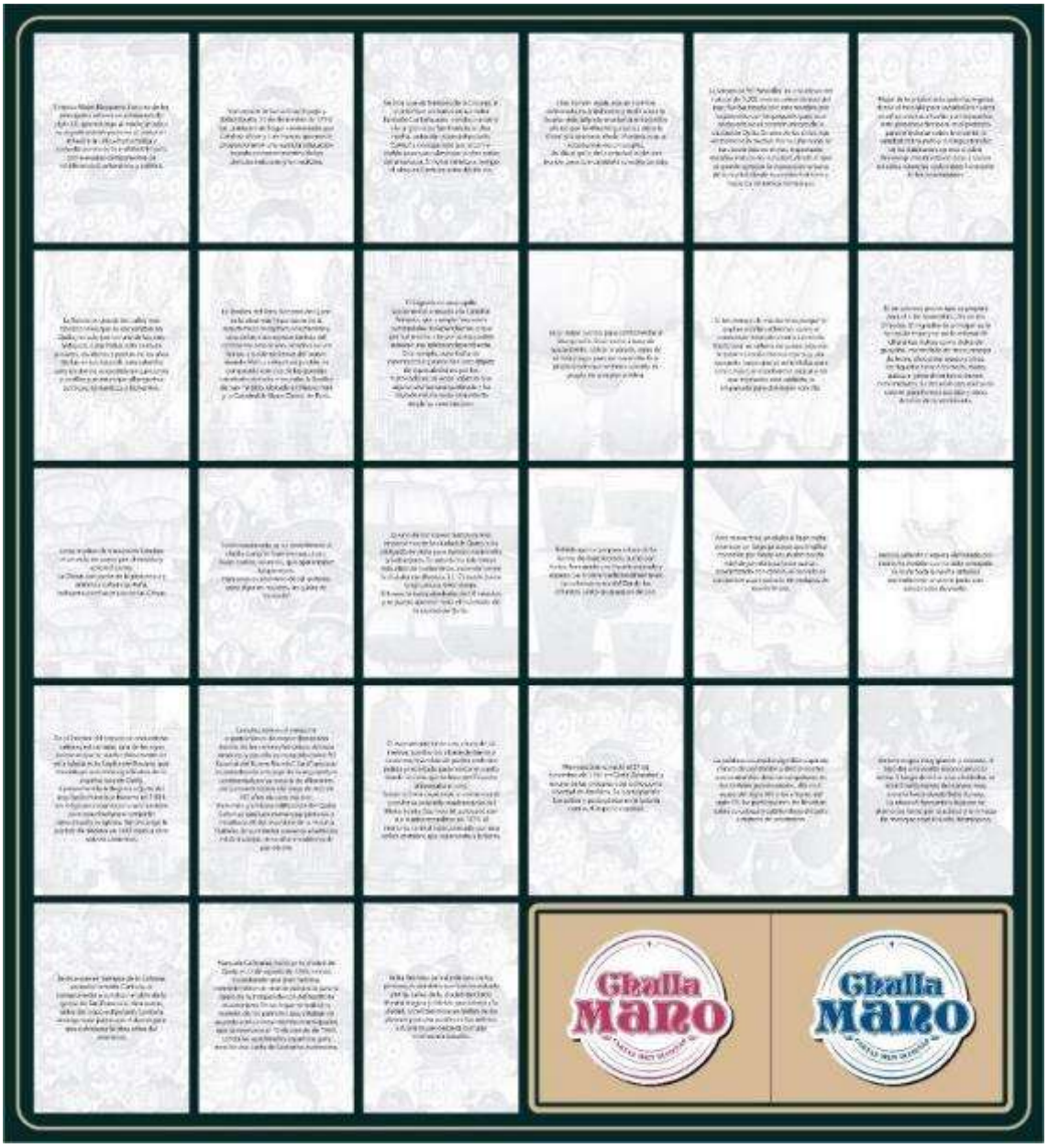


Figura 78. *Tablero/retiro*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.03.21. Postal

Figura 79. *Postal*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.04. Pre-Prensa

La elaboración de las cartas, empaques, tablero y postal se realizará en impresora láser, las fichas del juego serán impresas y troqueladas en acrílico.

5.06.05. Prensa

Se realizará en impresora láser con cartulinas plegables para la producción de empaques, postal, cartas, tablero, estos dos últimos tendrán un laminado mate para garantizar la durabilidad del producto.

5.06.06. Post-Prensa

Una vez realizado las impresiones se procederá a guillotinar, grafar y armar los empaques, para así garantizar la seguridad y presentación de los diferentes elementos que conforman el producto.

5.06.07. Marketing y Difusión

Para la difusión del juego de cartas se escogió emplear un plan de marketing mix, aplicando las 4P para la difusión del mismo, los cuales consta de: producto, precio, plaza, promoción.

5.06.08. Producto

El producto que se eligió para el grupo objetivo es un juego de cartas didáctico donde se representan los elementos significativos de la cultura quiteña.

5.06.09. Precio

El precio se lo ha determinado en base a los costos de producción y productos similares que existe en el mercado, brindando un juego óptimo en cuanto a calidad y adecuados terminados gráficos.

5.06.10. Plaza

El producto será distribuido en el local FAN AIR COMIC ya que en este lugar frecuentan personas que se apegan al grupo objetivo y que pueden convertirse en clientes potenciales.

5.06.11. Promoción

En base a que la marca es nueva en el mercado se propuso obsequiar material P.O.P para ganar posicionamiento en el grupo objetivo y de esta forma puedan conocer acerca de “Chulla Mano”

5.06.12. Plan de Medios

5.06.12.01. Medio Principal

Debido al grupo objetivo que está dirigido el producto, el medio principal será “Internet” ya que el target está constantemente activo en redes sociales.

Se hará uso del soporte “Facebook” creando una fanpage donde se utilizará formatos ”Post” ideal para que la marca se dé a conocer.

5.06.12.02. Medio Secundario

El medio secundario será “Publicidad Exterior” con soporte “Impreso” con un formato “Afiche”, así las personas podrán conocer acerca de la marca cuando visiten el local FAN AIR COMIC.

5.06.12.03. Medio Auxiliar

Para obtener fidelización de parte del usuario con la marca se utilizará material P.O.P.

5.06.13. Artes

5.06.13.01. Fanpage

Figura 80. *Post Fanpage*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.13.02. Afiche

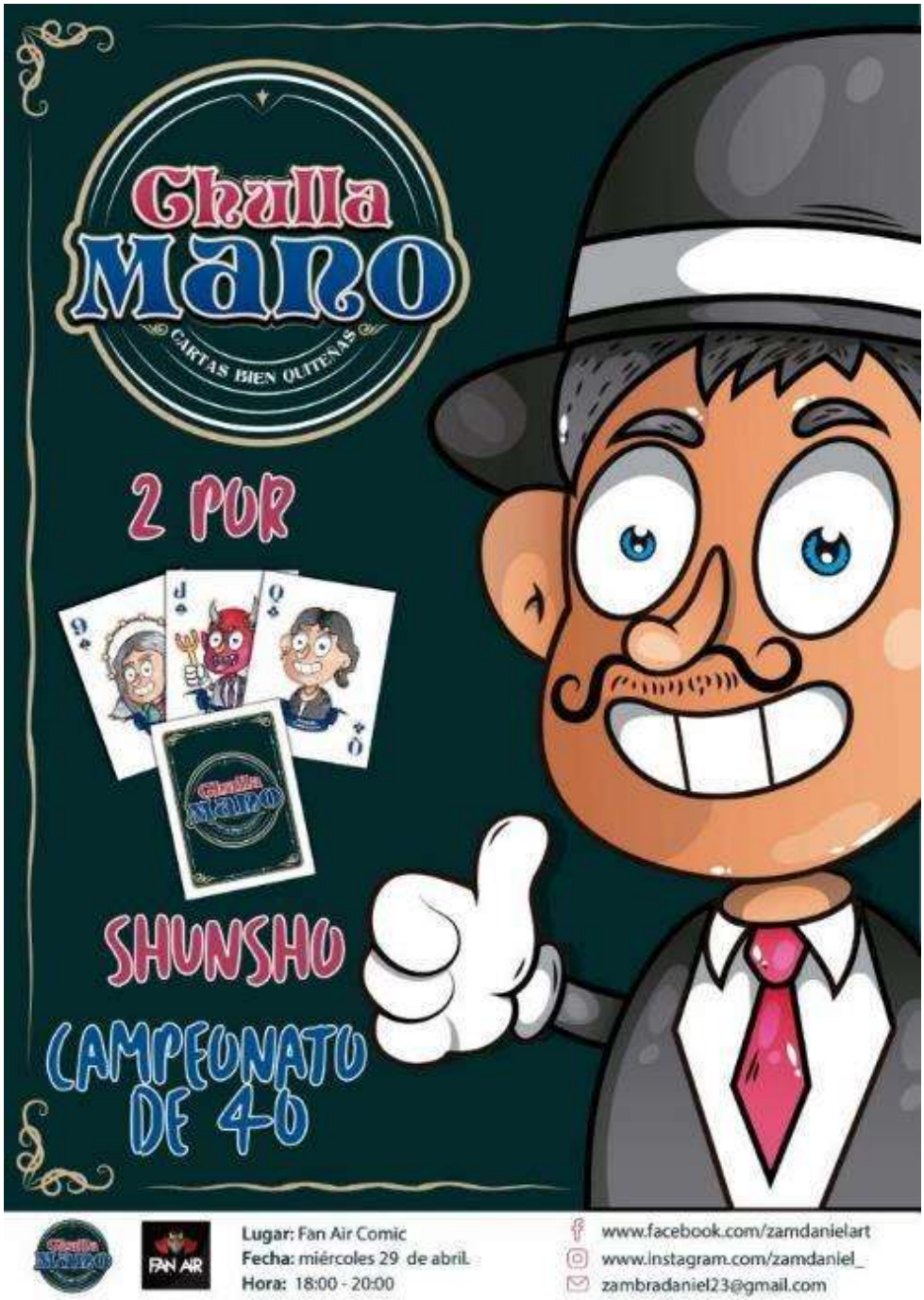


Figura 81. *Afiche*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.14. Material P.O.P

5.06.14.01. Posters

Figura 82. *Posters*
Elaborado por: Daniel Zambrano

5.06.14.02. Stickers

Figura 83. *Stickers*
Elaborado por: Daniel Zambrano

Capítulo VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01. Recursos

6.01.01. Técnicos – Tecnológico

Los recursos técnicos y tecnológicos que se utilizaron son los siguientes:

Computador: Con esta herramienta se realizó la mayor parte del proyecto ya que aquí con la ayuda de los softwares se realizó el proyecto escrito, las ilustraciones, artes comunicativos y demás diseños permitiendo desarrollar con efectividad el producto de juego de cartas.

Tableta Gráfica: Wacom Intuos Creative es un modelo de tableta que fue de gran aporte para el desarrollo del proyecto, brindando una mayor facilidad para la vectorización de las ilustraciones.

Internet: Indispensable para realizar las investigaciones correspondientes.

6.01.02. Humano

El apoyo humano fue importante ya que permitió que el proyecto se desarrolle de manera correcta, se contó con el apoyo del Tutor/Ingeniero: Héctor Berrú.

6.01.02. Económico

El recurso económico es importante para la elaboración del producto por tanto se utilizó recursos económicos propios.

6.02. Presupuesto

6.02.01. Gastos Operativos

Tabla 19. *Gastos Operativos*

	VALOR		FINANCIAMIENTO			
Bibliografía	**Valor unitario**	**Cantidad**	**Universidad**	**Empresa**	**Estudiante**	**Total**
Internet	$25,00	1			x	$25,00
Transporte	$0,25	20			x	$5,00
Impresiones	$0,5	150			x	$7,50
Alimentación	$2,50	6			x	$15,00
Empastado	$15,00	1			x	$15,00
TOTAL						$97,50

Elaborado por: Daniel Zambrano

6.02.01. Aplicación del Proyecto

Tabla 20. *Aplicación del Proyecto*

	VALOR		FINANCIAMIENTO			
Bibliografía	**Valor unitario**	**Cantidad**	**Universidad**	**Empresa**	**Estudiante**	**Total**
Impresiones						
Empaques	$1,50	2			X	$3,00
Cartas	$2,00	8			X	$16,00
Postal	$2,00	1			X	$2,00
Fichas	$0,25	40			X	$10,00
Tablero	$3,00	1			X	$3,00
Acabados					X	
Laminados	$3,00	3			X	$9,00
Diseñador					X	
Diseño	$25,00	5			X	$125,00
TOTAL						$168,00

Elaborado por: Daniel Zambrano

De acuerdo al costo invertido para la elaboración de cada producto, así como el análisis del mercado donde se ha tomado en cuenta el público objetivo y la competencia directa e indirecta, se ha determinado el precio de venta de $15,00 por unidad, siendo este un valor que va acorde a la calidad del producto y exclusividad.

6.02. Cronograma

Tabla 21. *Cronograma*

N°	Actividad	Responsable	Tiempo					Resultado esperado
			Mes	Semana				
				1	2	3	4	
1	Antecedentes	Investigador	Noviembre	X	X			Recopilar la información necesaria para el desarrollo del proyecto.
2	Análisis de Involucrados	Investigador	Noviembre			X	X	Definir de manera clara las personas involucradas en el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Investigador	Diciembre	X	X			Reconocer de manera exacta los problemas y objetivos
4	Análisis de Alternativas	Investigador	Diciembre			X	X	Definir las posibles alternativas de solución a los problemas
5	La propuesta	Investigador	Enero	X	X	X	X	Diseñar y planificar el diseño del producto.
			Febrero	X	X	X	X	
6	Aspectos Administrativos	Investigador	Marzo	X				Describir los costos, personas, elementos que intervienen para la realización del proyecto.
7	Conclusiones y Recomendaciones	Investigador	Marzo		X			Mencionar conclusiones y recomendaciones para seguimiento del proyecto.
8	Finalización Proyecto de Titulación	Investigador	Abril	X				Entrega Proyecto de Titulación.

Elaborado por: Daniel Zambrano

Capítulo VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01. Conclusiones

- La recolección de información fue muy importante para el desarrollo del proyecto, la misma fue analizada e interpretada en el proceso creativo para la elaboración del juego de cartas y así se obtuvo resultados óptimos con un producto que refleja la cultura de la ciudad de Quito.
- La investigación con la que se trabajó fue clave para el desarrollo del proyecto, de tal manera se pudo graficar elementos representativos de la ciudad que demuestran no solo el lado artístico sino también la historia de cada uno de ellos.
- Los personajes, lugares y comidas se pueden representar eficazmente por medio de la ilustración y el diseño gráfico siendo está una profesión que ayuda a comunicar y plasmar cultura en un juego didáctico mediante elementos, tipografías, colores, teniendo así un producto que se integra fácilmente con el usuario.

- Las ilustraciones realizadas han permitido mostrar los elementos significativos de la cultura quiteña, esto gracias a que el estilo gráfico utilizado se adaptó al concepto cultural siendo a su vez atractivas para el usuario motivándoles a aprender o reforzar sus conocimientos.

- Los juegos didácticos culturales son escasos en el mercado por lo cual el proyecto ha ayudado a que los mismos se sigan manteniendo y ayudando a reforzar los conocimientos en los jóvenes de una forma divertida dejando de lado la pedagogía arcaica.

- Los juegos de mesa específicamente las cartas son un soporte eficiente donde se puede comunicar diversos temas como la cultura de la ciudad, brindado una respuesta positiva en los usuarios donde se ven atraídos por un juego que hace uso de ilustraciones.

- El estilo de ilustración que se utilice para un proyecto es importante que conecte con el público objetivo por tal razón el estilo cartoon atrae la atención del usuario debido a la amigable forma de representación de los elementos de la cultura de Quito.

- La producción de un juego de cartas con ilustraciones sobre elementos representativos de la ciudad de Quito manifestó ser un producto convincente de fusionar juegos de mesa con la cultura, lo que da paso a seguir desarrollando propuestas similares que fomente el aprendizaje.

- La creación de productos nacionales enfocados a la cultura ayuda a realzar el valor simbólico cultural, además de contribuir a la mano de obra local motivando a trabajar de manera conjunta para impulsar el desarrollo del país y del sector creativo.

- Aplicar funciones didácticas a un juego de mesa como las cartas es factible para brindar al producto y al usuario diferentes formas de interactuar con el mismo, simultáneamente estimulan el aprendizaje, capacidades cognitivas, creativas y de interacción social.

7.02. Recomendaciones

- Se sugiere la implementación de este producto en otros establecimientos de entretenimiento y eventos sociales para que los jóvenes conozcan de una forma dinámica y divertida acerca de los elementos significativos de la cultura de quiteña.

- Establecer alianzas estratégicas para que el juego sea difundido en toda la ciudad y así más adelante a nivel nacional ya que es un material didáctico que fomenta el aprendizaje y da a conocer a los usuarios acerca de la cultura quiteña.

- Crear nuevas ediciones basados en el concepto de juegos didácticos ya que la cultura de Quito es inmensa por lo cual es factible actualizar las cartas con nuevas ediciones cada año, para que la marca y el producto estén presentes de forma dinámica en el mercado.

- Incentivar a empresas que financien la producción de juegos didácticos siendo un aporte para el desarrollo cultural de la ciudad y los jóvenes, concientizando de que el producto fomenta el aprendizaje y la interacción social, acciones que en esta época llena tecnología se va perdiendo.

- Si bien el juego de cartas tiene la infinita posibilidad de ser usadas en diferentes modos de juego se recomienda hacer uso y leer las indicaciones que vienen en el tablero para que se pueda dar la función didacta del mismo y así aprender acerca de los elementos significativos de la cultura quiteña.

BIBLIOGRAFÍA

AlarBlog. (4 de febrero de 2009). *Tradición: La Casa 1028.* Obtenido de [Ilustración]: https://alarblog.wordpress.com/category/la-casa-1028/

Amores, M. (2016). *Repositorio Digital Universidad De Las Américas.* Obtenido de Elaboración de una animación 2D en estilo cartoon que incentive la utilización de vehículos eléctricos para reducir la contaminación en la ciudad de Quito: http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/6253

Arrizabalga, M. (03 de 07 de 2015). *ABC cultura.* Obtenido de ABC cultura: https://www.abc.es/cultura/20150428/abci-invencion-naipe-201504271417.html

Attia, P. (9 de Febrero de 2016). *Magnet*. Obtenido de https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa

Barón, G. (18 de noviembre de 2010). *Quito, Ecuador. Iglesia de Santo Domingo, exterior.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.artmajeur.com/es/guaubaca/artworks/5131816/quito-ecuador-iglesia-de-santo-domingo-exterior

Bienes Raíces CLAVE! (s.f). *IGLESIA EL SAGRARIO UN FARO ESPIRITUAL QUE ILUMINA AL MUNDO.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.clave.com.ec/2016/07/06/iglesia-el-sagrario/

Coello, E. (agosto de 2012). *Repositorio Dspace.* Obtenido de Valoración Cultural de los personajes tradicionales de la ciudad del Quito antiguo de 1900-1930: http://repositorio.unibe.edu.ec/xmlui/handle/123456789/219

Colmenares, Y. (enero de 2012). *Universidad Central de Venezuela Facultad de Humanidades y Educación* . Obtenido de Los Juegos Didácticos como Estrategia para la Enseñanza: http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/6292/1/COMPLETO%20.pdf

DELADO. (26 de octubre de 2019). *La Calada Morada.* Obtenido de [Fotografía]: https://delado.com.ec/2019/10/26/la-colada-morada/

Ecuavisa. (6 de diciembre de 2019). *6 de diciembre: Quito celebra sus 485 años de fundación*. Obtenido de Ecuavisa: https://www.ecuavisa.com/articulo/noticias/actualidad/343456-6-diciembre-quito-celebra-sus-485-anos-fundacion

ef ecuafoto. (1 de marzo de 2018). *La Ronda CALLE DE LA RONDA - QUITO - PROVINCIA DE PICHINCHA.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.ecuafoto.com/la-ronda-calle-de-la-ronda-quito-provincia-de-pichinchaby-phbymelaquito-provincia/

El Comercio. (24 de septiembre de 2011). *La Leyenda de Cantuña se cuenta.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.elcomercio.com/actualidad/quito/leyenda-de-cantuna-se-cuenta.html

El Comercio. (4 de diciembre de 2014). *Elogio del Chulla, la Torera y Taita Pendejadas.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.elcomercio.com/blogs/la-silla-vacia/elogio-chulla-torera-taita-pendejadas.html

El Comercio. (21 de mayo de 2016). *El turismo y las ventas en la Mitad del Mundo no despegan en el 2016.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.elcomercio.com/actualidad/turismo-mitadmundo-ecuador-economia-turistas.html

El Comercio. (24 de marzo de 2018). *El apagón en el Panecillo busca contribuir con el planeta.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.elcomercio.com/actualidad/quito-apagon-panecillo-cambioclimatico-horaplaneta.html

El Universo. (17 de enero de 2019). *'Zabalita', el chulla quiteño protagonista de comedia teatral.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2019/01/17/nota/7142396/zabalita-chulla-quiteno-protagonista-comedia-teatral

eltelégrafo. (26 de diciembre de 2016). *Ernesto Albán: El humor que no entiende razones.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/ernesto-alban-el-humor-que-no-entiende-razones

eltelelégrafo. (30 de marzo de 2018). *La imagen de Jesús del Gran Poder recorre Quito.* Obtenido de [Fotografía]:

https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/la-imagen-de-jesus-del-gran-poder-recorre-quito

forosecuador.ec. (15 de diciembre de 2018). *Comida Típica de Quito - Lista de Platos típicos quiteños.* Obtenido de [Fotografía]: http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/cocina-y-gastronom%C3%ADa/172118-comida-t%C3%ADpica-de-quito-lista-de-platos-t%C3%ADpicos-quite%C3%B1os

Fournier. (2018). Obtenido de https://www.nhfournier.es/productos/bicycle/

Google Maps. (2019). *Localización del proyecto*.

Heroínas. (10 de noviembre de 2017). *Manuela Cañizares heroína de Ecuador.* Obtenido de [Fotografía]: http://www.heroinas.net/2017/11/manuela-canizares-heroina-de-ecuador.html

INEC Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2010). *INEC*. Obtenido de Mapa INEC Parroquia Iñaquito: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/home/

La Prensa. (s.f.). *ciudades San Francisco de Quito, Ecuador.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.laprensa.com.ni/2018/11/04/suplemento/la-prensa-domingo/2491988-estas-son-algunas-ciudades-antiguas-de-america-latina/attachment/582-dom-enescena-4

Matilla, J. (2002). *Dialnet.* Obtenido de Los juegos de cartas como parte del patrimonio cultural verboicónico y su aplicación en la escuela: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1075631

Metro. (30 de noviembre de 2017). *¿Por qué el cuchaqui del canelazo es insoportable?* Obtenido de [Fotografía]: https://www.metroecuador.com.ec/ec/estilo-vida/2017/11/30/chuchaqui-canelazo.html

metro. (27 de octubre de 2018). *Fundación Reina de Quito prepara venta de guaguas de pan y colada morada.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.metroecuador.com.ec/ec/noticias/2018/10/23/fundacion-reina-quito-prepara-venta-guaguas-pan-colada-morada.html

Metro. (s.f.). *El diablo encarnado revela secretos de fachadas y muros de Quito.* Obtenido de [Fotografía]: https://www.metroecuador.com.ec/ec/noticias/2016/12/02/diablo-encarnado-revela-secretos-fachadas-muros-quito.html

Montero, B. (1 de abril de 2017). Experiencias Docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *G.I.E Pensamient Matemático/MAIC*, 77. Obtenido de Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura.

Peralta , E., & Tasquer, R. (2003). Quito: patrimonio cultural de la humanidad. *Quito: patrimonio cultural de la humanidad. MRE Ecuador*. Quito, Pichincha, Ecuador: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=rBc_RtIyzW8C&oi=fnd&pg=PA5

&dq=cultura+de+quito&ots=6zhzz5I6_L&sig=Hnn3s-ekxfiv-BveLG-erTBb7hA#v=onepage&q=cultura%20de%20quito&f=false.

Pérez, E., & Vásquez, M. (15 de diciembre de 2017). *Repositorio Digital USFQ.* Obtenido de Gastronomía quiteña como referente cultural de la ciudad: http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/6801

Plan Nacional Para el Buen Vivir . (2017). Obtenido de https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/09/Plan-Nacional-para-el-Buen-Vivir-2017-2021.pdf

Quito Eterno. (31 de agosto de 2018). *Personajes.* Obtenido de [Fotografía]: http://quitoeterno.org/personajes/

Quito Travel. (2018). *COMPLEJO TELEFÉRICO DE QUITO.* Obtenido de [Fotografía]: https://quitotravel.ec/complejo-teleferico-de-quito/

Rakuten Kobo. (21 de diciembre de 2018). *Revistas Leyendas El Gallo de la Catedral.* Obtenido de [Ilustración]: https://www.kobo.com/us/en/ebook/revista-leyendas-2

Ramos, J. (2017). *Repositorio de la Universidad César Vallejo.* Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/1467

Redondo, M. (2009). *Ministerio de Educación.* Obtenido de Ilustración Digital: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LbWfAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=

PT17&dq=ilustracion+digital&ots=wRTZuIjJgB&sig=vsBCzdFsKnDLWJzDIKJPrBegzck#v=onepage&q&f=false

Taipe, C. (noviembre de 2018). *Repositorio Universidad Técnica de Ambato.* Obtenido de https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28908

Tinajero, S. (20 de marzo de 2019). *La Hora*. Obtenido de Ecuador a través de juegos de mesa: https://www.lahora.com.ec/noticia/1102230230/ecuador-a-traves-de-juegos-de-mesa

Tixilema, M., Martínez, A., & Chimborazo, J. (Septiembre de 2014). *Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana.* Obtenido de http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/6683

Viajablog. (1 de julio de 2015). *Diablos avariciosos e indígenas avispados en la Iglesia y Museo de San Francisco en Quito (Ecuador).* Obtenido de [Fotografía]: https://www.viajablog.com/conjunto-convento-iglesia-museo-plaza-san-francisco-quito-ecuador/

Zanón, A. (2008). *INTRODUCCIÓN AL DISEÑO EDITORIAL.* Madrid: Visión Libros.

ANEXOS

Anexo A. *Carta Aval*

FAN AIR

CARTA AVAL

QUITO, 12 DE NOVIEMBRE DE 2019

Estimadas Autoridades y Coordinador de la actividad:

El Ing. Diego Sebastián Gaibor Tuarez en calidad representativa de la cafetería **"Fan Air Comic"** se complace en extender el respectivo Aval a solicitud del **Sr. Zambrano Arequipa Antony Daniel** con C.I: **172520715-1** para desarrollar el proyecto "Realización de un juego de cartas como material didáctico empleando ilustraciones digitales sobre elementos significativos de la cultura quiteña para los clientes de FanAir Comic"

Su participación es esta actividad, nos compromete al apoyo e implementación del producto fisico adquirido en nuestro local.

Diego Gaibor

Gerente General

Cafetería Fan Air Comic

N° Teléfono: (02)5105552 RUC:1722342324001

Correo Electrónico: info@fanaircafécomic.com

www.fanaircafecomic.com

Anexo B. *Urkund*

URKUND

Urkund Analysis Result

Analysed Document: Urkund Daniel Zambrano.docx (D66039326)
Submitted: 3/21/2020 2:14:00 AM
Submitted By: zambradaniel23@gmail.com
Significance: 2 %

Sources included in the report:

pallo_rigoberto_tesis.doc.docx (D56449469)
Trabajo de Titulación de David Oña.pdf (D51073348)
TESIS FINAL Jaramillo- Portilla.docx (D62355093)
https://www.metroecuador.com.ec/ec/noticias/2018/10/23/fundacion-reina-quito-prepara-venta-guaguas-pan-colada-morada.htmlMetro.
https://www.lahora.com.ec/noticia/1102230230/ecuador-a-traves-de-juegos-de-mesaTixilema,
https://s950b8dce55ee33a1.jimcontent.com/download/version/1550714800/module/10431560871/name/LIBRO%20RECINATUR%20VISIONES%203%20VFinal%20IBSR.pdf

Instances where selected sources appear:

7

Ing. Héctor Berrú
Tutor

Anexo C. *Bitácoras*

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA
BITACORA PARA EL CONTROL DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

NOMBRE TUTOR:	BERRIO TORO HECTOR FERNANDO
NOMBRE ESTUDIANTE:	ZAMBRANO ARIQUIPA ANTONY DANIEL
CARRERA:	DISEÑO GRAFICO
TEMA DE TITULACIÓN:	REALIZACIÓN DE UN JUEGO DE CARTA COMO MATERIAL DIDACTICO EMPLEANDO ILUSTRACIONES DIGITALES SOBRE ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS DE LA CULTURA QUITEÑA PARA LOS CLIENTES DEL LOCAL FAIN AIR COMIC EN EL AÑO 2020
IMPRESIÓN REPORTE:	Quito, 23 de abril del 2020 10:08:42
TIPO REPORTE:	ACUMULATIVO
ESTADO FINAL/OBSERVACION:	PROYECTO ACTIVO / NO GRADUADO /

MODALIDAD:			INVESTIGACION DESARROLLO INNOVACION			PERIODO:		OCT 2019_MAR 2020	
NO.	CODIGO	FECHA TUTORIA	TIPO ASESORIA	HORA INICIO	TEMA TRATADO	HORA FIN	HORAS	OBSERVACION	ESTADO SC
1	205360	2019-11-07	INSITU	2019-11-07 18:00:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2019-11-07 18:20:00	0.33	REVISIÓN DEL TEMA Y ANÁLISIS DEL CONTEXTO CAP I, EL ALUMNO SE PRESENTA CON EXCELENTE PREDISPOSICION Y POR ENDE SABE LO QUE QUIERE HACER CON SU PROYECTO	PROCESADO
2	205362	2019-11-08	AUTONOMA	2019-11-08 12:00:00	ANTECEDENTES / CONTEXTO	2019-11-08 23:00:00	11.00	REALIZACIÓN DEL CAP I, CONTEXTO (CON LO OBSERVADO EN TUTORÍAS)	PROCESADO
3	205366	2019-11-14	INSITU	2019-11-14 18:00:00	ANTECEDENTES / JUSTIFICACION	2019-11-14 18:20:00	0.33	ANÁLISIS DE LA JUSTIFICACIÓN, EL ALUMNO PRESENTÓ LOS CAMBIOS ANTERIORES Y SEGUIMOS AVANZANDO.	PROCESADO
4	205367	2019-11-15	AUTONOMA	2019-11-15 12:00:00	ANTECEDENTES / JUSTIFICACION	2019-11-15 23:00:00	11.00	EL ALUMNO REALIZA CAMBIOS PROPUESTOS POR EL TUTOR SIN PROBLEMA ALGUNO	PROCESADO
5	205369	2019-11-21	INSITU	2019-11-21 18:00:00	ANTECEDENTES / DEFINICION DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)	2019-11-21 20:00:00	2.00	EL ALUMNO PRESENTA CAMBIOS PROPUESTOS, LA JUSTIFICACIÓN ESTÁ BASTANTE DETALLADA.	PROCESADO
6	205372	2019-11-22	AUTONOMA	2019-11-22 12:00:00	ANTECEDENTES / DEFINICION DEL PROBLEMA CENTRAL (MATRIZ T)	2019-11-22 23:00:00	11.00	EL ALUMNO TRABAJA LOS CAMBIOS REFERENTES A LA MATRIZ T	PROCESADO
7	205373	2019-11-28	INSITU	2019-11-28 18:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2019-11-28 20:00:00	2.00	ANÁLISIS DEL TEMA MAPEO DE INVOLUCRADOS, REVISIÓN Y APROBACIÓN DE LA MATRIZ T.	PROCESADO
8	205375	2019-11-29	AUTONOMA	2019-11-29 12:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MAPEO DE INVOLUCRADOS	2019-11-29 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL TEMA MAPEO DE INVOLUCRADOS E INVESTIGACIÓN DE PRODUCTOS.	PROCESADO
9	205377	2019-12-05	INSITU	2019-12-05 18:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	2019-12-05 19:00:00	1.00	REVISIÓN DEL TEMA MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS Y APROBACIÓN DE MAPEO DE INVOLUCRADOS	PROCESADO
10	205380	2019-12-07	AUTONOMA	2019-12-07 12:00:00	ANALISIS DE INVOLUCRADOS / MATRIZ DE ANALISIS DE INVOLUCRADOS	2019-12-07 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL TEMA MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS, E INVESTIGACIÓN SOBRE LA FUTURAS TÉCNICAS DE DISEÑO A EMPLEARSE EN EL PROYECTO.	PROCESADO
11	205382	2019-12-12	INSITU	2019-12-12 18:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-12-12 19:00:00	1.00	REVISIÓN DEL TEMA ÁRBOL DE PROBLEMAS Y APROBACIÓN DE MATRIZ DE INVOLUCRADOS.	PROCESADO
12	205383	2019-12-14	AUTONOMA	2019-12-14 12:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE PROBLEMAS	2019-12-14 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS E INVESTIGACIÓN DE LA INNOVACIÓN FUTURA A EMPLEARSE TANTO EN SU FUNCIONALIDAD COMO EN EL DISEÑO.	PROCESADO
13	205385	2019-12-19	INSITU	2019-12-19 18:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-12-19 20:00:00	2.00	REVISIÓN DEL TEMA ÁRBOL DE OBJETIVOS Y APROBACIÓN DE ÁRBOL DE PROBLEMAS.	PROCESADO
14	205387	2019-12-21	AUTONOMA	2019-12-21 12:00:00	PROBLEMAS Y OBJETIVOS / ARBOL DE OBJETIVOS	2019-12-21 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DE ÁRBOL DE OBJETIVOS E INVESTIGACIÓN RESPECTO A LA INNOVACIÓN DEL FUTURO PRODUCTO.	PROCESADO
15	205390	2019-12-26	INSITU	2019-12-26 18:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	2019-12-26 20:00:00	2.00	REVISIÓN DEL TEMA MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS Y APROBACIÓN DE ÁRBOL DE OBJETIVOS.	PROCESADO
16	205392	2020-01-10	AUTONOMA	2020-01-10 12:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE ALTERNATIVAS	2020-01-10 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL TEMA MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS Y REALIZACIÓN ARTES GRÁFICAS EN BOCETOS.	PROCESADO
17	205394	2020-01-02	INSITU	2020-01-02 18:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	2020-01-02 20:00:00	2.00	REVISIÓN DEL TEMA MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS Y APROBACIÓN DE MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.	PROCESADO
18	205396	2020-01-17	AUTONOMA	2020-01-17 12:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE ANALISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS	2020-01-17 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL TEMA MATRIZ DE ANÁLISIS DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS Y DEFINICIÓN DEL ESTILO GRÁFICO DEL PROYECTO.	PROCESADO
19	205397	2020-01-09	INSITU	2020-01-09 18:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	2020-01-09 20:00:00	2.00	REVISIÓN DEL TEMA DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS Y APROBACIÓN DE MATRIZ DE ANÁLISIS DEL IMPACTO DE LOS OBJETIVOS.	PROCESADO
20	205399	2020-01-24	AUTONOMA	2020-01-24 12:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	2020-01-24 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL TEMA DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS E INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN DE NORMAS APA 6TA EDICIÓN.	PROCESADO
21	205402	2020-01-16	INSITU	2020-01-16 18:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE MARCO LOGICO	2020-01-16 20:00:00	2.00	REVISIÓN DEL TEMA MATRIZ DE MARCO LÓGICO Y APROBACIÓN DEL DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	PROCESADO

22	205404	2020-01-31	AUTONOMA	2020-01-31 12:00:00	ANALISIS DE ALTERNATIVAS / MATRIZ DE MARCO LOGICO	2020-01-31 23:00:00	11.00	REVISIÓN DEL TEMA MATRIZ DE MARCO LÓGICO Y DISEÑO DEL DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS	PROCESADO
23	205406	2020-01-23	INSITU	2020-01-23 18:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-23 19:00:00	1.00	REVISIÓN DEL TEMA ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGÍA QUE PROPONE COMO SOLUCIÓN) Y APROBACIÓN DE LA MATRIZ DEL MARCO LÓGICO.	PROCESADO
24	205408	2020-02-07	AUTONOMA	2020-02-07 12:00:00	PROPUESTA / ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-02-07 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL TEMA ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGÍA QUE PROPONE COMO SOLUCIÓN)	PROCESADO
25	205410	2020-01-30	INSITU	2020-01-30 18:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-01-30 19:00:00	1.00	REVISIÓN DEL TEMA DESCRIPCIÓN (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGÍA QUE PROPONE COMO SOLUCIÓN) Y APROBACIÓN DEL TEMA ANTECEDENTES (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGÍA QUE PROPONE COMO SOLUCIÓN).	PROCESADO
26	205411	2020-02-07	AUTONOMA	2020-02-07 12:00:00	PROPUESTA / DESCRIPCION (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGIA QUE PROPONE COMO SOLUCION)	2020-02-07 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL TEMA DESCRIPCIÓN (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGÍA QUE PROPONE COMO SOLUCIÓN)	PROCESADO
27	205413	2020-02-06	INSITU	2020-02-06 18:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-06 19:00:00	1.00	REVISIÓN DEL TEMA FORMULACIÓN DEL PROCESO DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA Y APROBACIÓN DEL TEMA DESCRIPCIÓN (DE LA HERRAMIENTA O METODOLOGÍA QUE PROPONE COMO SOLUCIÓN)	PROCESADO
28	205416	2020-02-14	AUTONOMA	2020-02-14 12:00:00	PROPUESTA / FORMULACION DEL PROCESO DE APLICACION DE LA PROPUESTA	2020-02-14 23:00:00	11.00	CORRECCIÓN DEL TEMA FORMULACIÓN DEL PROCESO DE APLICACIÓN DE LA PROPUESTA Y DISEÑO DE LAS CARTAS.	PROCESADO
29	212472	2020-02-13	INSITU	2020-02-13 18:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / RECURSOS	2020-02-13 20:00:00	2.00	REVISIÓN DE LOS RECURSOS DEL PROYECTO Y LECTURA DE LA TESIS EN GENERAL CON NORMAS APA.	PROCESADO
30	212473	2020-02-14	AUTONOMA	2020-02-14 07:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / RECURSOS	2020-02-14 18:00:00	11.00	REALIZACIÓN DE LOS RECURSOS DEL PROYECTO Y DESARROLLO DE TODAS LAS ARTES PARA SER PRESENTADAS.	PROCESADO
31	212474	2020-02-20	INSITU	2020-02-20 18:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / PRESUPUESTO	2020-02-20 20:00:00	2.00	DESARROLLO DE PRESUPUESTO DEL PROYECTO DE TESIS.	PROCESADO
32	212475	2020-02-21	AUTONOMA	2020-02-21 07:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / PRESUPUESTO	2020-02-21 18:00:00	11.00	REALIZACIÓN DE PRESUPUESTO Y DISEÑO DE PRODUCTO EN MACHOTE O PROTOTIPADO.	PROCESADO
33	212476	2020-03-02	INSITU	2020-03-02 18:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / CRONOGRAMA	2020-03-02 20:00:00	2.00	REVISIÓN DE CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.	PROCESADO
34	212477	2020-02-28	AUTONOMA	2020-02-28 07:00:00	ASPECTOS ADMINISTRATIVOS / CRONOGRAMA	2020-02-28 18:00:00	11.00	DESARROLLO DE CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.	PROCESADO
35	212944	2020-03-09	INSITU	2020-03-09 18:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / CONCLUSIONES	2020-03-09 19:23:00	1.38	REVISIÓN DE LAS CONCLUSIONES Y SEGUIMIENTO DE LAS BITÁCORAS INSTITUCIONALES.	PROCESADO
36	212945	2020-03-10	AUTONOMA	2020-03-10 10:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / CONCLUSIONES	2020-03-10 17:00:00	7.00	DESARROLLO DE LA LÍNEA GRÁFICA PARA EL PRODUCTO Y CORRECCIÓN DEL CAPÍTULO 7	PROCESADO
37	212946	2020-03-09	INSITU	2020-03-09 18:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / RECOMENDACIONES	2020-03-09 18:57:00	0.95	REVISIÓN DEL DOCUMENTO GENERAL EN NORMAS APA, Y APROBACIÓN DEL ÚLTIMO CAPÍTULO.	PROCESADO
38	212947	2020-03-10	AUTONOMA	2020-03-10 07:00:00	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES / RECOMENDACIONES	2020-03-10 18:00:00	11.00	REALIZACIÓN DEL DISEÑO GENERAL DE LA CAMPAÑA Y EDICIÓN DEL DISEÑO PARA LAS CARTAS	PROCESADO
39	213135	2020-03-09	INSITU	2020-03-09 18:00:00	INFORME FINAL DE TUTOR / INFORME FINAL	2020-03-09 20:01:00	2.02	REVISIÓN DE TODOS LOS CAPÍTULOS Y NORMAS APA EN GENERAL PARA PASAR AL PROCESO DEL URKUND LA SIGUIENTE SEMANA	PROCESADO
40	213136	2020-03-10	AUTONOMA	2020-03-10 07:00:00	INFORME FINAL DE TUTOR / INFORME FINAL	2020-03-10 12:00:00	5.00	REALIZACIÓN DEL DISEÑO DIGITAL Y PRUEBAS DE IMPRESIÓN	PROCESADO
						TOTAL HORAS:	240.01		

HERRU TORO HECTOR FERNANDO	ZAMBRANO AREQUIPA ANTONY DANIEL	ANDRADE FUENTES RAQUEL PAULINA
TUTOR	ALUMNO	DELEGADO
CI: 1720704566	CI: 1725207151	CI: 1715955074 FECHA:

REALIZACIÓN DE UN JUEGO DE CARTAS COMO MATERIAL DIDÁCTICO EMPLEANDO ILUSTRACIONES DIGITALES SOBRE ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS DE LA CULTURA QUITEÑA PARA LOS CLIENTES DEL LOCAL FAN AIR COMIC EN EL AÑO 2020

Anexo D. *Bocetos*