

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



CARRERA PRODUCCIÓN DE TV Y MULTIMEDIA

**INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN DE TV
Y MULTIMEDIA**

TEMA:

**“ELABORACIÓN DE UN PRODUCTO MULTIMEDIA INTERACTIVO CON
INFORMACIÓN SOBRE LAS SIETE MARAVILLAS DE QUITO”.**

**Trabajo de Graduación previo a la obtención del Grado de Ingeniero
en Producción de TV y Multimedia.**

AUTOR:

Oscar Stalin Gallo Chaquina

TUTOR: MG. Favio Vargas

ASESOR TÉCNICO: MG. Gabriela Chávez

Quito - Ecuador

2016

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

El abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Producción de Televisión y Multimedia, declara que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniera en Producción de Televisión y Multimedia, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, agosto de 2016

ESTUDIANTE

Firma:

Oscar Stalin Gallo Chaquinga

CC: 1719518332

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la UISRAEL, aprueban el Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica "ISRAEL" para títulos de pregrado.

Quito, agosto de 2016

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

FIRMA PRESIDENTE

FIRMA MIEMBRO 1

FIRMA MIEMBRO 2

DEDICATORIA

Mi proyecto se la dedico con todo amor y cariño a mi Familia principalmente a mi hermano B.R.G.CH. Aunque no estas físicamente con nosotros pero sé que desde el cielo siempre me cuidas y me guías. A mis padres pilares fundamentales en mi vida. Aunque hemos pasado momentos difíciles siempre han estado apoyándome y brindado todo su Amor sin ellos, jamás hubiese podido conseguir lo que hasta ahora. Su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ellos el gran ejemplo a seguir gracias por estar conmigo en todo momento apoyándome, Incondicionalmente. Gracias por todo mami, por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí, a mi esposa que siempre estuvo conmigo en los buenos y malos momentos de mi vida sin ellos, no hubiese podido ser.

Oscar

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento especial a la Universidad Israel, especialmente a la carrera de Producción de Televisión, por su responsabilidad y alto nivel académico desarrollado en los años de estudios, de la misma manera nuestra gratitud a todos y todas las personas e instituciones que directa e indirectamente han contribuido para desarrollar este trabajo.

Oscar

ÍNDICE GENERAL

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	i
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE CUADROS.....	vi
RESUME EJECUTIVO.....	ix
ABSTRACT.....	x
1. INTRODUCCIÓN.....	12
2. ANTECEDENTES.....	13
3. FORMULACION DEL PROBLEMA.....	14
4. JUSTIFICACION.....	16
5. OBJETIVOS.....	18
5.1 OBJETIVO GENERAL.....	18
5.2 OBJETIVO ESPECIFICO.....	18
6. FACTIBILIDAD.....	19
CAPITULO 1.....	20
FUNDAMENTACION TEORICA.....	20
1.1. MULTIMEDIA.....	20
1.2.ELEMENTOS DE UNA MULTIMEDIA.....	21
1.3. CLASIFICACION DE PRODUCTOS MULTIMEDIAS.....	23
1.4. MULTIMEDIAS INTERACTIVA.....	24
1.5. APLICACIONES MULTIMEDIA Y SU RELACIÓN CON LA COMUNICACIÓN VISUAL.....	25
1.6. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA MULTIMEDIA.....	26
1.7. FASES PARA ELABORAR UNA MULTIMEDIA	27

1.8. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.....	32
1.9. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL.....	33
1.10. LAS SIETE MARAVILLAS DE QUITO.....	34
CAPITULO 2.....	38
2.0. TEMA DE INVESTIGACION.....	38
2.1. DETERMINACION DE TAMAÑO DE MUESTRA.....	39
2.2. FORMULACION DE MUESTREO.....	40
2.3. ANALISIS E INTERPRETACION DE DATOS.....	41
2.4. RESULTADO DE ENCUESTA.....	51
2.5. ENTREVISTA N°1.....	53
2.6. ENTREVISTA N°2.....	54
2.7. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	54
CAPITULO 3.....	56
DISEÑO DE PROPUESTA.....	56
3.0. COMPOSICION.....	56
3.1. DISEÑO DE NAVEGACION.....	57
3.2. DISEÑO DE INTERFAZ.....	58
3.3 TEORÍA DEL COLOR.....	58
3.4. FORMAS.....	61
3.5. TIPOGRAFIA.....	62
3.6. GUION MULTIMEDIA.....	62
3.7. GUION LITERARIO.....	68
3.8. GUION TECNICO.....	76
3.9. STORY BOARD.....	81
3.10. PREPARACION DEL RODAJE.....	92
4.0. PRODUCCION.....	92
4.1. POST PRODUCCION.....	93
4.2. DIAGRAMACION.....	94
4.3. VENTANAS.....	98

4.5. DISEÑO DE EMPAQUE DEL CD.....	101
4.6. SOFTWARES.....	101
4.7. DIFUSION.....	103
4.8. VALIDACION.....	103
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	110
BIBLOGRAFIA.....	112
ANEXOS.....	113

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Tablas

Tabla 1.....	24
Tabla 2.....	25
Tabla 3.....	25
Tabla 4.....	26
Tabla 5.....	26
Tabla 6.....	27
Tabla 7.....	27
Tabla 8.....	28
Tabla 9.....	28
Tabla 10.....	29

GRÁFICOS

Gráfico 1.....	24
Gráfico 2.....	25
Gráfico 3.....	25
Gráfico 4.....	26
Gráfico 5.....	26
Gráfico 6.....	27
Gráfico 7.....	28
Gráfico 8.....	29
Gráfico 9.....	29
Gráfico 10.....	30

IMÁGENES

Imagen 1.....	12
Imagen 2.....	12
Imagen 3.....	12
Imagen 4.....	87
Imagen 5.....	88
Imagen 6.....	88
Imagen 7.....	89
Imagen 8.....	89
Imagen 9.....	90
Imagen 10.....	90
Imagen 11.....	91
Imagen 12.....	92
Imagen 13.....	92
Imagen 14.....	92
Imagen 15.....	93
Imagen 16.....	93
Imagen 17.....	93
Imagen 18.....	94
Imagen 19.....	94

RESUMEN

El presente trabajo de investigación consta de 3, capítulos en los cuales se explica detalladamente cómo se llegó al producto final pero antes se debe exponer, algunos aspectos importantes de la teoría para mejorar el conocimiento del mismo, tiene como objetivo, elaborar un producto multimedia interactivo sobre las "Siete maravillas de Quito" ,que permita informar al público. Esta multimedia interactiva contiene cinco elementos básicos: efecto, sonido, imagen, animación y video.

El capítulo uno partimos que es la multimedia, la evolución de los medios de comunicación, como aporta en el desarrollo del conocimiento comunicacional y su aplicación en la creación de soportes digitales.

En el capítulo dos, haciendo uso de las técnicas de recolección de información, que está en un soporte de una multimedia sobre las siete maravillas de Quito.

Por último, en el capítulo tres se recopilaban los procesos de diseño multimedia interactiva necesario y adecuado, la opinión de expertos tanto del proyecto como de expertos en diseño multimedia donde el material se validó con los mismos y por último, se generaron conclusiones y recomendaciones para el proyecto de investigación, para la producción y desarrollo final del proyecto de investigación

ABSTRACT

This research consists of 3 chapters which explains in detail how some important aspects of the theory came to the final product but rather be exposed, to improve knowledge of the same aims, develop an interactive multimedia product on the "Seven wonders of Quito," which allows informing the public. This interactive multimedia contains five basic elements: effects, sound, image, animation and video.

Chapter one is the multimedia departed, the evolution of the media, and contributes in the development of communication knowledge and its application in the creation of digital media.

In chapter two, using the techniques of data collection, which is in support of multimedia on the seven wonders of Quito.

Finally, in chapter three processes of interactive multimedia design necessary and appropriate, the opinion of experts from the project as expert in multimedia design where the material was validated with them and finally, conclusions and recommendations were generated for the compilation the research project for the production and final development of the research project

INTRODUCCIÓN

La multimedia es un término que se ha incorporado con fuerza al vocabulario actual y aparece asociado con frecuencia a productos con el fin de revestirlos de una mayor utilidad y bondad de su interfaz.

Actualmente las siete maravillas de Quito, son espacios turísticos creados para dar a conocer la riqueza patrimonial e histórica que posee Quito y por qué es considerada Patrimonio Cultural de la Humanidad.

Se realizó una propuesta que consiste en diseñar una multimedia interactiva con el propósito de brindar una herramienta eficaz y sencilla, lo cual permitirá a personas tanto de Quito como a visitantes nacionales que se familiarice con las siete maravillas de Quito.

La propuesta tiene como finalidad mostrar la riqueza arquitectónica patrimonial y cultural de las siete Maravillas de Quito y contribuirá a mejorar la información.

Por último el proyecto de investigación se propone la propuesta alternativa fundamentada en la investigación en donde se desarrolla el CD multimedia Interactivo de las siete maravillas de Quito.

ANTECEDENTES

Por su parte, Sara Osuna ,directora de la colección convergencia de los medios nos dice Si bien es cierto la multimedia en la actualidad es una de la herramienta tecnológica con mayor proyección mundial debemos remontarnos a principios del siglo XX en donde aparecieron los primeros computadores análogos usados para evaluar aproximaciones numéricas de ecuaciones complejas; para el año de 1946 se desarrolló el primer computador digital totalmente electrónico llamado ENIAC; con el paso del tiempo se descubrió los circuitos integrados que generaron la construcción de ordenadores más rápidos y pequeños con gran capacidad de almacenamiento permitiendo esta manera emplear varios medios de comunicación como son imágenes, sonidos, textos y videos fusionados en una sola unidad de almacenamiento a lo que se le conoce también como multimedia (Osuna,2007, p.51).

El turismo contribuye a que un país, zona, región pueblo, cultura, religión sea difundida en el ámbito local, nacional y mundial dando a conocer las costumbres, tradiciones, entre otros aspectos que destacan a un sitio de interés, es el caso del Ecuador, en donde la actividad turística es una fuente de ingresos que aporta para el desarrollo del país debido a que existe una biodiversidad única.

La provincia de Pichincha es promocionada por las entidades encargadas de la actividad turística como el Gobierno Provincial de Pichincha y el Ministerio de Turismo, que han utilizado medios como impresos, radio, televisión en donde la información de los sitios de interés de la provincia son muy generales debido a los altos costos de los mismos, la aparición de internet es un factor determinante dentro de la comunicación mundial debido a su gran alcance y a la accesibilidad que tiene este recurso, en la provincia se han

desarrollado varios sitios web como son el ministerio de turismo y Quito Turismo que a la vez ayudaran a la promoción de esta actividad.

La multimedia se ha abierto campo dentro de la comunicación, y las tendencias actuales demuestran que tiene gran aceptación, un claro ejemplo está el crecimiento mundial en el consumo de Internet, las nuevas tecnologías aportan cada vez más a que las personas se integren e interactúen con un ordenador.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La multimedia es una herramienta útil y compleja conectada a múltiples elementos consideradas fundamentales para la producción cultural, tanto en el ámbito global como local en la actualidad: sostenibilidad, ética, identidad, tecnología, interdisciplinaria, comunicación

Actualmente el turismo completa la actividades que realizan las personas durante su viaje y estancias a lugares distintos en los que ellos suelen visitar ya sea por motivos vacacionales, negocios, etc.

En la provincia de Pichincha, Quito su capital es una de las ciudades que ha sido declarada por la Unesco "Patrimonio Cultural de la Humanidad" por su **riqueza artística y arquitectónica, la cual la convierte en uno de los principales centros de afluencias turísticas del Ecuador.**

Los principales atractivos de las siete maravillas de Quito son las iglesias del centro histórico, que refleja el tesoro arquitectónico de las siete maravillas de Quito que, demuestre a los exponentes artísticos de la escuela Quiteña.

El problema principal del presente proyecto se observó la escasez de información en un soporte digital sobre las siete maravillas de Quito ya que las personas se incomodan al no poseer información gráfica detallada sobre

la riqueza cultural, artística arquitectónica, e histórica que posee sino además, por no contar con una fuente de información actualizada con la tecnología de punta y que pueda adquirirse fácilmente.

La multimedia está vinculada con el turismo y ha permitido, tener diversidad de piezas gráficas comunicativas, e impresos audiovisuales. Actualmente en varias partes del mundo se está usando productos multimedia turísticos, para promover la información de un lugar determinado o para promocionar el turismo hacia un lugar. (Turismo y multimedia 2010)

En Quito se brindan escasos productos multimedia interactivos que ayuden a las personas a conocer las siete maravillas de Quito, debido a que el ministerio de turismo, se enfoca más en distribuir material visual que engloben a todas las regiones del país. Por otra parte las personas encuestadas manifiestan que en los lugares nombrados no se les provee de materiales multimedia que puedan ayudar a mejorar el flujo de transmisión de ideas e información, solo se limitan a recibir material impreso como postales, afiches e trípticos los cuales se les entregan en los lugares mencionados.

Esta carencia de material de una multimedia interactiva hace que las personas se sientan inseguras e inconformes con la escasa información recibida, por eso es necesario crear una multimedia interactiva que permita informar acerca de las siete maravillas de Quito.

JUSTIFICACIÓN

Es necesario mantener divulgado los contenidos textuales para fortalecer el conocimiento histórico, fomentar la información, ayudar con la investigación patrimonial desde el espacio multimedia que en la actualidad es una ventaja que todos tenemos. Imágenes, fotos e ilustraciones dan un respaldo importante para percibir: composiciones, estilos, cronotopos, costumbres, tradiciones, etc. características representativas de una región.

La principal ventaja de un medio multimedia interactiva es que cuenta con diversos canales de comunicación tanto visuales como auditivos, que permiten tener una información más real, dinámica y atractiva de un lugar específico, es un medio en el cual el usuario se convierte en un ente activo ya que el usuario, busca la información dependiendo de su interés.

Se puede citar a Garcia de Diego y Parra (2007) que Señalan

En la práctica, el investigador mediante una multimedia interactiva se ajusta amigablemente de acuerdo a los parámetros establecidos en la composición expuesta, el sujeto encuentra de forma ordenado la información pudiendo encontrar y compartir los contenidos, así también es justificable explotar los recursos tecnológicos existentes hoy en día.

La utilización de medios multimedia representa para las siete maravillas de Quito, una nueva alternativa de informar, relacionar a lo que se están empleando en otras ciudades y en diferentes áreas con buenos resultados, aportando al desarrollo y competitividad no solo en el área turística, sino también en diferentes áreas , como material educativo, material de apoyo. Donde se pueda utilizar estos medios.

A diferencia de los medios impresos, la reproducción de un producto multimedia interactivo representa costos más bajos, ya que su proceso de

reproducción no es tan complejo por el avance de la tecnología y la utilización de un medio digital con gran capacidad de almacenamiento de información siendo un proyecto factible. “Todo tipo de servicios que permitan proyectar en el terminal del usuario (teléfono móvil y sus asociados o PC) texto voz, imágenes fijas y en movimiento, cuya gama de servicios está en permanente evolución.” (Arroyo & Sainz, 2007).

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una multimedia interactiva que informe sobre las siete maravillas de Quito

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Fundamentar la información sobre Las Siete Maravillas de Quito a través de fuentes de información primaria y secundaria, para aplicar en el proceso de realización del producto final.
2. Diagnosticar el problema que posee Quito Turismo para la obtención de información sobre proyectos de multimedias interactivas de forma comprensible, mediante la aplicación de metodologías y técnicas de recolección de información.
3. Diseñar una multimedia interactiva de contenido dinámico y funcional que presente un valor agregado a las personas que visiten las siete ,maravillas de Quito
4. Validar la propuesta de investigación por medio de una presentación visual al grupo de especialistas en el tema de multimedia.

LOS MÉTODOS UTILIZADOS SON:

HISTÓRICO LÓGICO:

Se empleó durante toda la investigación haciendo un recorrido lógico de los antecedentes históricos del problema tratado.

ANALÍTICO SINTÉTICO:

Aplicado al inicio al final y durante la investigación la metodología utilizada y teorías obtenidas no provee un sustento teórico, para establecer información de diferentes ramas de la multimedia e instrumentos de investigación, tanto en el área del turismo como, la multimedia, que sustentan toda la investigación y metodologías que nos ayudaran a determinar datos que sustenten el problema investigado.

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

Dentro de la investigación de información proporcionada por los especialistas centro de investigación como de especialistas en el área de la multimedia nos proveen de datos reales alrededor de la problemática planteada los cuales nos ayudaran a determinar aspectos que rijan a lo largo de la investigación, por ello, la metodología biográfica, técnicas que brindan información al realizar entrevistas a personas que proporcionan testimonios que generan datos los cuales se utilizan como directrices alrededor de la problemática planteada.

ENTREVISTA:

La técnica de entrevista que está dirigida a personas encargadas de Quito Turismo nos ayudó a obtener información sobre el tema del proyecto

planteado, se utilizó entrevistas estructuradas y no estructuradas dependiendo la finalidad y el tipo de información que se requirió.

ENCUESTA:

Por ser una técnica que nos sirve para conseguir información entorno a opiniones, sugerencias y observaciones desde el punto de vista del encuestado

CAPÍTULO 1

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Multimedia

En el proyecto de investigación es necesario adentrarse en el conocimiento sobre el multimedia, ya que el producto parte de él, por ello empezamos con la definición de multimedia.

Según Pinto (2006) en el sitio web de alfamedia un multimedia es:

"Cualquier aplicación, documento o sistema está constituido por elementos informativos de diferente naturaleza, que coincide en una misma intencionalidad comunicativa, recrean una experiencia de percepción integral, a la que, cada uno de ellos, aportan sus capacidades expresivas características. Un multimedia se compone de varios elementos como, texto, animaciones, imágenes, entre otro. Los cuales forman un todo para generar un producto gráfico dinámico". (p.2)

Por su parte, Mayer (2001), en su libro "Multimedia Learnig" nos dice:

Multimedia como la presentación del material usando palabras e imágenes. Por palabras, me refiero a que el material se presenta en forma verbal, como se examinó el uso de texto impreso o hablado. Por las imágenes, me refiero a que el material se presenta en forma gráfica, como se examinó el uso de gráficos estáticos, incluso con ilustraciones, gráficos, fotos o mapas, o el uso de gráficos dinámicos, animación o video incluido. (p. 2)

Según Vaughan Tay (2002), en su libro, "Multimedia manual de referencia" asevera:

"La palabra Multimedia implica que la transmisión del mensaje es efectuada a través de una computadora, es decir que el usuario final de las aplicaciones se encuentra frente a una computadora Pero en la actualidad a más de una computadora puede ser nuevos objetos tecnológicos que nos permiten el manejo de herramientas multimedia como un iPad, Tablet o Smartpone." (p.30).

A su vez se examina tres formas de usar el término multimedia, cuando se usa como sustantivo, multimedia se refiere a la tecnología para presentar el material en dos formas visuales y verbales

"En este sentido , multimedia significa "tecnología multimedia"-dispositivos utilizados para presentar material visual y verbal . Cuando se usa como adjetivo, multimedia se puede utilizar en los contextos siguientes:

- Aprendizaje multimedia: aprendizaje de palabras e imágenes.
- Mensaje multimedia o presentación multimedia: presentación involucrar palabras e imágenes
- Mensaje multimedia de instrucción (o presentación multimedia de instrucción o instrucción multimedia): presentación, involucrar palabras e imágenes , pretende fomentar el aprendizaje". (Mayer, 2001, p. 3)

1.2. ELEMENTOS DE UNA MULTIMEDIA

Para que una aplicación sea considerada multimedia se debe considerar e integrar por lo menos tres de los cinco tipos de datos: texto, gráficos, imagen fija, imagen en movimiento y audio, pero antes de ser aplicadas debemos conocer las características de cada una de ellas, para Pinto en el sitio web alfamedia afirma que:

"Los textos son mensajes lingüísticos codificados mediante signos Procedentes de distintos sistemas de escritura, (...) sobre ellos descansa la estructura conceptual y argumental básica para los productos multimedia, (...) constituyen un método muy rápido, preciso y sistemático de transmisión de información. (Pinto ,2006, p.1)

También las animaciones forman parte de un producto multimedia y nos dicen que son presentaciones muy rápidas de una secuencia de gráficos tridimensionales, en un intervalo de tiempo tan pequeño que genera en el espectador la sensación de movimiento. Aportan a las aplicaciones multimedia apariencia de veracidad y grandes dosis de expresividad.

Además poseemos otra herramienta importante que son las imágenes, representaciones visuales estáticas, generadas por copia o reproducción del entorno, son digitales están almacenadas y codificadas como mapas de bits y compuestas por conjuntos de píxeles, por lo que tienden a ocupar ficheros muy voluminosos. Junto con los textos, son el medio más utilizado en las aplicaciones multimedia para transmitir información.

Los vídeos también son muy utilizados en los productos multimedia y estos son secuencias de imágenes estáticas sintetizadas y codificadas en formato digital que generan en el espectador la sensación del movimiento.

Posteriormente tenemos las aplicaciones denominadas audio que son mensajes de naturaleza acústica de distinto tipo como música, sonidos ambientales, voces humanas, sonidos sintetizados, etc. que aportan a la sonoridad.

- Los menús desplegables que aportan con dinamismo al producto multimedia porque son listas de instrucciones o elementos multimedia que se extienden en la pantalla para facilitar la elección del usuario.
- Las barras de desplazamiento que son opciones que permiten al usuario recorrer vertical o horizontalmente textos, imágenes extensas mediante barras dispuestas en los laterales o en la parte inferior de la pantalla.
- Los hipervínculos que son enlaces que conectan entre sí diferentes elementos de una presentación multimedia. Se activan pulsando los signos que visualizan las asociaciones.

1.3. CLASIFICACIÓN DE PRODUCTOS MULTIMEDIA

Los multimedia según Belloch Consuelo (2010) p.5 en el sitio web de la universidad de Valencia, se clasifican en:

Lineal. El usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los diferentes módulos de la aplicación, de tal modo que únicamente puede seguir un determinado camino o recorrido. Esta estructura es utilizada en gran parte de las aplicaciones multimedia de ejercitación y práctica o en libros multimedia.



Imagen 1
Fuente: www.uv.es
Autor: Belloch Consuelo

Reticular. Se utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, etc. Sería la más adecuada para las aplicaciones orientadas a la consulta de información, por ejemplo para la realización de una enciclopedia electrónica.



Imagen 2
Fuente: www.uv.es
Autor: Belloch Consuelo

Jerarquizado. Combina las dos modalidades anteriores. Este sistema es muy utilizado pues combina las ventajas de los dos sistemas anteriores, es

decir, la libertad de selección por parte del usuario y organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad, etc.



Imagen 3
Fuente: www.uv.es
Autor: Belloch Consuelo

1.4. MULTIMEDIA INTERACTIVA

Según Duarte, (2014), los indica que Las aplicaciones multimedia interactivas son aquellas que nos permiten interactuar con el ordenador utilizando diferentes códigos en la presentación de la información (texto, imagen, sonido). Estas aplicaciones son las más utilizadas en la educación y en los procesos de intervención en logopedia. Las aplicaciones multimedia se almacenan en CD-ROM (uso offline) o pueden residir en páginas de Web (uso on-line). (Párr. 1)

Son todas aquellas aplicaciones que permiten al usuario tener control e interactuar con los contenidos presentados de una manera diferente., ya sea en un disco compacto pero también en línea a través de redes de comunicación como el Internet. Esto abre nuevas posibilidades de creación audiovisual. La multimedia interactiva se tiene que manejar dentro de una interfaz limpia y de fácil uso para que el usuario se familiarice con la misma y se involucre en todo.

1.5. APLICACIONES MULTIMEDIA Y SU RELACIÓN CON LA COMUNICACIÓN VISUAL

En el proyecto de investigación es necesario adentrarse en el conocimiento sobre aplicaciones multimedia y su relación con la comunicación visual empezamos con la definición según Antonio Bartolomé (2010) p.3: Los sistemas multimedia, en el sentido que hoy se da al término, son básicamente sistemas interactivos con múltiples códigos.

Mientras que Hoffstetter, sostiene que la multimedia: Es uso de ordenador para presentar y combinar texto, gráficos, audio y video con enlaces que permitan al usuario navegar, interactuar, crear, comunicarse.

En consecuencia las aplicaciones de la multimedia pueden estar almacenados en CDROMs (Off-line), o residir en la red a través de páginas web (On-line), por lo tanto los principales códigos de información para la creación de los productos multimedia interactivas son:

Texto.- Incluir texto en las aplicaciones de la multimedia fortalece la comprensión lectora, fluidez verbal, vocabulario, etc., permitiendo aclarar la información gráfica o icónica al transmitir el mensaje escrito de manera Directa.

Gráficos e Icono.- Los elementos iconográficos son los que permiten la representación de palabras, conceptos o ideas mediante imágenes, teniendo en cuenta que la exhibición de la idea o concepto sea la misma.

Imágenes Estáticas.- Son de gran importancia en las aplicaciones multimedia y su fin es ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir, y estas pueden ser fotografías o ilustraciones.

Imágenes Dinámicas.- Las imágenes en movimiento son de gran importancia, ya que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido a través de imágenes que pueden ser videos o animaciones.

1.6. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LA MULTIMEDIA.

Sobre las ventajas existen varias definiciones que indican su carácter de un registro de la realidad.

"Por otra parte Graells cita textual lo siguiente cada día que pasa, la manipulación de equipos y sistemas multimedia se hace más sencilla Los equipos son cada vez más sofisticados pero fáciles de utilizar, sin embargo, se requiere que las personas tengan algunos conocimientos básicos de la utilidad de cada uno de estos sistemas y sobre su operación, para lograr un óptimo resultado para la aplicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje". (2010, p11)

Dentro de las ventajas señala:

1. Para el caso del proceso de enseñanza y aprendizaje, con un adecuado uso se logra que los estudiantes capten y los docentes puedan transmitir con más facilidad.
2. El proceso de aprendizaje se hace más dinámico y menos aburrido, ya que sobre un determinado tema se muestran imágenes fijas y en movimiento, acompañado con sonidos, música, voz y textos de diverso tipo.
3. Dado que los estudiantes tienen la tendencia de utilizar de manera permanente estos sistemas, les es más fácil entender y aprender cualquier tema que se les haga llegar por estos medios

Posteriormente, Medina señala que dentro de las desventajas del uso de las multimedia lo siguiente:

"La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes desorientación informativa: Muchos estudiantes se pierden en los hipertextos y la atomización de la información les dificulta obtener visiones globales. Problemas con los

ordenadores: A veces los alumnos des configuran o contaminan con virus los ordenadores."
(2010, p.25)

1. Requiere un amplio conocimiento de las utilidades y formas de manipular cada equipo
 2. Actualmente los costos de estos equipos son altos, pero la tendencia es que cada día bajen los precios y aumente la calidad.
 3. Como todo equipo que funciona con energía eléctrica, requiere de cuidados especiales, ya que algunos de ellos son frágiles.
 4. Algunos equipos tienen la tendencia a crear adicción en el uso, por lo que es necesario dar charlas especiales a las Personas, sobre el adecuado uso.
- Por lo tanto, la multimedia y el Internet, han generado un enorme interés en todos los ámbitos de la sociedad. La utilización con fines educativos es un campo abierto a la reflexión y a la investigación.

1.7. FASES PARA ELABORAR UNA MULTIMEDIA

1 Diseño de información

Se convierte la información lineal a hipertexto, se le da formato multimedia. Esta se divide en dos sub-etapas:

- Análisis: donde se desarma, disgrega, la información obtenida
- Síntesis: aquí se vuelve a unir la información con una estructura hipertextual, con un concepto de eje temático, es decir, se organiza en grupos jerárquicos, y se va de lo mas general, a lo particular. Aquí surge el árbol de navegación:

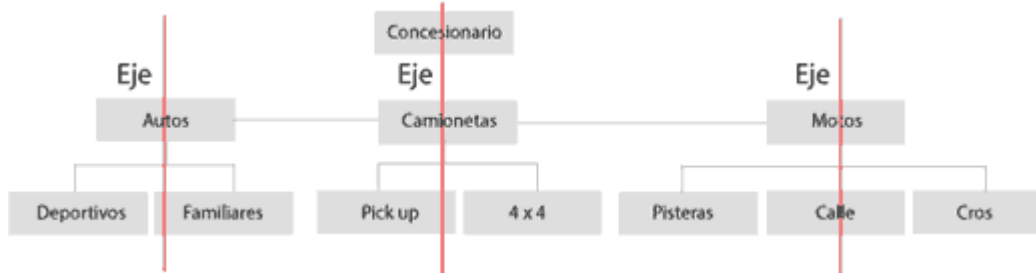


imagen de un árbol de navegación con sus ejes temáticos

2 Diseño de la interfaz:

Aquí se trata y se definen las convenciones gráficas que va a tener el producto, se definen los componentes, la distribución de los elementos, y se realiza la pantallización.

Elementos de pantalla:

a. **Contenido:** es la sustancia del producto: (imágenes, sonido, texto, video, animaciones), tiene que ser de primera lectura, fácil de encontrar y apropiar.

b. Herramientas de navegación: son los mecanismos para desplazarse por el hipertexto, se realiza el diseño del funcionamiento.

b.1. Barra de navegación: se agrupan los botones con funcionamiento similar
Primaria: son las mas visibles, fácil de encontrar (acceso a ejes temáticos).

Secundaria: controlan el contenido de la pantalla (play, stop, zoom de imágenes,etc).

Terciaria: son accesorias al funcionamiento del multimedia (descargar flash player,email).

b.2. Metáforas de navegación: a través de una metáfora, la navegación es mas simple e intuitiva, ejemplo: si tienes que hacer una web de un museo, haces el museo propiamente dicho, que se pueda navegar por las galerías, y

ver sus cuadros y esculturas, será mejor que tener una botonera que diga: pintura, escultura, etc.

Existen metáforas de lugar, actividades y objetos.

En ciertos contenidos la metáfora no sirve, ejemplo: una pagina para hacer trámites del gobierno.

c. Distractores: dotan de vitalidad a la pantalla, no son adornos, ni indispensables para el contenido y navegación, pero si llamar la atención, ejemplos: recreación de un logotipo, mascota o personaje, precargas, banners (también es una herramienta de navegación).

Distractores sonoros: audio y efectos, dan re significación al contenido (y es por eso que hay que pensar si es bueno o no colocar sonidos a los botones), no hay que tomarlos como adornos y en exceso se vuelven molestos.

Antes de seguir con el diseño de interactividad, voy a dar una breve reseña de qué es interactividad: es un ida y vuelta entre el producto y el usuario, capacidad de modificar el producto. Es necesario un equilibrio entre el reto que da el producto, y las competencias (habilidad, aprendizaje y experiencia, etc.) del usuario.

Todos los interactivos no tienen la misma interactividad, y es por esto que existe una escala cualitativa de interactividad:

1. Control de velocidad: controla velocidad de cambio de pantalla, lineal, atrás – delante (Presentación de diapositivas).
2. Control de secuencia: posible controlar ejes temáticos, ir a donde uno quiera.
3. Control de medios: permite cierta operatoria sobre los contenidos (agrandar o achicar texto, YouTube).

4. Control de variables: se dan las herramientas para personalización de un producto, es posible alterar contenidos (fotolog, deviantart, my space).
5. Control de transacción: alta complejidad, análogo a transacciones del mundo físico (mercado libre, tramites de gobierno).
6. Control de objetos: posibilidad de afectar objetos dentro del producto, alterar contenido(videojuegos).
7. Control de simulación: engloba fenómenos de simuladores, realidad virtual (nintendo wii).

2. Diseño de interactividad:

Según Moral, (2010) las claves del éxito de los sistemas hipermediales se encuentra en su capacidad de generar situaciones interactivas, es decir, de provocar un diálogo entre el sistema y el usuario, ocasionando un fenómeno de intercomunicación. (p.4)

Implica en primer lugar relevar las competencias que tiene que tener el usuario, realizar un listado de competencias, encuadrar producto en la escala cualitativa de interactividad.

Hacer un perfil del usuario típico, se apunta a tres perfiles:

Demográfico: datos estadísticos básicos de un grupo determinado

edad

sexo

lugar en que habita

nivel de estudio

ingreso promedio

etc.

Psicográfico: éste es mas difícil de determinar, tiene que ver con

- Ideologías
- Estereotipos y prejuicios
- Mitos

Condiciones de uso: quien lo va a usar y como (necesidad de uso condiciona el diseño), saber si es de uso público o privado:

Público: fácil y rápido

Privado: confiable

Tiempos de contacto, tiempo máximo que el usuario destina a la exploración, estimar el tiempo para ver la profundidad del árbol de navegación, ejemplo: un producto para una escuela debe ser explorable en su totalidad en cuarenta minutos mas o menos, que es el tiempo que puede durar una clase o cursado de una materia. Funcionalidad técnica, posibilidades del usuario para utilizar un producto, ejemplo: peso de páginas, hacer productos en CD y no en DVD, ya que no todos tienen lectoras de DVD, compatibilidad multiplataforma.

Por otro lado Pinto María del sitio web alfamedia nos propone algunas etapas para la realización de un producto multimedia y son las siguientes:

- Definición del mensaje que implica delimitar las características de aquello que se quiere comunicar con el producto que se diseña, conociendo de antemano el perfil del cliente.
- Conocimiento del público al que se dirige el producto, acotando sus gustos y necesidades, para que el producto se ajuste a ellas.
- Desarrollo del guión. Una vez que se ha especificado el concepto y se han delimitado los perfiles respectivos del cliente y el público, se definen las funcionalidades, las herramientas, las opciones de navegación y las Principales prestaciones de la aplicación.
- Creación de un prototipo. Esta fase permite chequear las capacidades y el alcance de las versiones iniciales de la aplicación y efectuar, si es el caso, los ajustes necesarios.
- Rediseño final del producto. Una vez comprobado el funcionamiento del

prototipo, se procede a redefinir y reajustar el producto, creándose la versión definitiva del mismo

Para la realización de un proyecto multimedia Vaughan (2002), afirma:

Debe tener interés en la psicología humana por que necesitara anticiparse a los deseos de los potenciales usuarios finales. ¿Qué esperaran del programa en este punto? ¿Qué desearan que haga el programa ahora? ¿Cómo puedo integrar todos los elementos multimedia de una forma eficaz y elegante? Debe adoptar una estrategia que le permita elaborar un prototipo y probar los distintos supuestos de diseño interactivo. (p.52)

1.8. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Para entender ¿Que es la comunicación Audiovisual? según Costa: La comunicación no constituye una parte de la psicología, sino el principio mismo que rige las relaciones entre el hombre y el mundo, entre el individuo y la sociedad, determinando la fenomenología del comportamiento humano.

Desde la antigüedad los seres humanos tenemos la habilidad de poder comunicarnos los unos a los otros, ya sea por medio de expresiones, signos o a través del lenguaje propio.

Los medios de comunicación audiovisual permiten a los especialistas y publicistas en conjunto con los diseñadores gráficos, a transmitir mensajes a un público determinado con la finalidad de poder tomar decisiones acertadas en el lanzamiento de una campaña publicitaria que ayude a satisfacer las necesidades que existen en el entorno social.

La comunicación visual en conjunto con los diseñadores representan el origen y objetivo de todo trabajo, que es el medio por el cual se logra transmitir mensajes en símbolos visuales o audiovisuales de manera universal a la sociedad.

Además, la comunicación al tratarse de un elemento audiovisual, esta se puede dividir en comunicación casual o intencional, donde la comunicación casual es aquella que se presenta de manera inesperada y sin previo aviso, mientras que la intencional es una información precisa transmitida por otra persona.

1.9. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN VISUAL

Según Frascara (2010): La comunicación es el área que da razón de ser al Diseño Gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo.(p.14)

El éxito para una promoción de ventas o un mensaje de relaciones públicas no sólo depende del diseño, sino de seleccionar y combinar los medios de difusión más apropiados para su transmisión y estos pueden ser:

Oral: Es el lenguaje más antiguo de comunicación de la sociedad, se realiza de manera directa con el público y se puede transmitir a través de, Radio, Teléfono o Charlas.

Visual: Combinamos el uso de audio e imágenes para crear un efecto audiovisual, su impacto y el mensaje que se desea transmitir al público es mucho más efectivo, ya que permite al usuario ver y escuchar los beneficios del producto, los más recomendados son: Internet, Computadora, Televisión, Periódico, etc

Escrita Fue uno de los recursos más utilizados desde la antigüedad para comunicarse entre los pueblo, actualmente sigue funcionando en la prensa escrita y sus usos frecuentes son realizados a través de: Cartas, Telegrama, Periódico, Computadora, y otros.

1.10. LAS SIETE MARAVILLAS DE QUITO

Entre el 15 de abril y 31 de junio del año 2011, por su nominación de Capital Americana de la Cultura, debido a su Patrimonio Cultural y conservación del Centro Histórico, alrededor de 14.000 ciudadanos de Quito seleccionaron las siete maravillas que además integran la lista de los Tesoros del Patrimonio Material del Mundo, edificaciones que representan, la historia, belleza y tradición de la capital Ecuatoriana.

Estación de Ferrocarril de Chimbacalle

Su nombre original, en época prehispánica, era el de Pillcokancha, nombre que en kichwa viene de "kancha", que hace referencia a un espacio abierto, y "pillco", que designa las plumas de colores usadas como ofrenda e incineradas en la elección de la Coya, o compañera del Inca Rey. La Estación de Trenes dio paso a la creación de numerosos negocios de comida y hospedaje, las primeras fábricas de Quito se instalaron cerca de la estación y, por ende, todos los obreros y trabajadores de estas transformaron al barrio y lo convirtieron de a poco en una mixtura entre industrial y residencial. Colon y 10 de Agosto (frente a La Circasiana, mansión de Jijón y Caamaño) y llegaba al sur a la Estación de Trenes en Chimbacalle. Tenemos a la Iglesia Antigua, el Teatro México, la antigua fábrica textil "La Internacional", una de las primeras de Quito y que hoy alberga al Museo Interactivo de Ciencias (MIC), además del Parque Lineal del Machangara el cual recorre un buen tramo del río emblema de Quito (el río Machangara). La Empresa de Ferrocarriles Ecuatorianos se encarga en la actualidad de readecuar todas las vías férreas del país para recuperar este medio de transporte que en algún tiempo fue símbolo de unidad nacional. (Joyas de Quito, 2014 p.2)

Iglesia de La Compañía

"El templo de la Compañía fue levantado con las manos de innumerables artistas de la Escuela Quiteña, anónimos la mayoría, quienes perpetuaron su habilidad y entrega para tallar y dorar con fina lamina de oro de 23 quilates cada centímetro de la iglesia. Tiene cada espacio cubierto con el mas mínimo detalle finamente labrado; así se admiran flores, ángeles, arcángeles, símbolos eclesiásticos y varias imágenes representativas de la Iglesia Católica y de los fundadores de la Orden jesuita Hechos religiosos importantes están ligados a la Iglesia de la Compañía uno de estos fue, la visita diaria de Mariana de Jesús en actitud de oración, primera santa ecuatoriana que se consagro en este templo y lo escogió para morar para siempre. Mariana murió en 1645 (siglo XVII) y es en el altar mayor donde ahora se veneran sus restos .La torre de la iglesia, en época colonial reconocida como la más alta de la ciudad, sufrió dos embates telúricos: en 1859 el primero, luego de lo cual fue reconstruida, y en 1868, año desde el que permanece tal como la conocemos. "La Residencia San Ignacio y la Fundación Iglesia de la Compañía encargadas de la conservación y mantenimiento del templo le invitan a admirar la Iglesia y de esta forma apoyar en la promoción del compromiso que como ecuatorianos tenemos de preservar este legado cultural. (Fundación Iglesia de la Compañía, 2012)

San Francisco

"San Francisco, es el más grande de los conjuntos arquitectónicos existentes de los centros históricos de las ciudades de América Latina. Cumplida la obra, Cantuña rezo a la Virgen para que le salvara de ser llevado por el demonio, y cuando Lucifer vino a buscar el alma de Cantuña, descubrió que faltaba una piedra por colocar y por tal motivo el pacto quedo anulado. En el altar mayor se encuentra la imagen de la Virgen de Quito, tallada por Bernardo de Legarda, maestro de la Escuela Quiteña. Su estructura ocupa

casi dos manzanas convirtiéndola en la más extensa de Quito, y desde 1983 ha sido parte de un proyecto de recuperación integral de la Agencia Española de Cooperación Internacional. "En 1996, parte del complejo se destinó para el Museo Franciscano, en donde se exhiben 250 impresionantes obras artísticas como la "Inmaculada Eucaristía" de Miguel de Santiago y alucinantes trabajos de Manuel Chili "Caspicara". (Joyas de Quito, 2014 p.2)

Basílica del Voto Nacional

"La Basílica del Voto Nacional es la obra más importante de la arquitectura neogótica ecuatoriana y una de las más representativas del continente americano, siendo a su vez la más grande en tierras del nuevo mundo. La Basílica por su estructura y estilo, es comparada con dos de las grandes catedrales de todo el mundo, la Basílica de San Patricio ubicada en Nueva York y la Catedral de Notre Dame de Paris. Un detalle que distingue a la obra es la sustitución de las clásicas gárgolas por reptiles y anfibios propios de la fauna ecuatoriana; además están dispuestos rosetones pétreos que representan a la flora del Ecuador. (Joyas de Quito, 2014 p.4)

Santuario de la Virgen de El Quinche

"La parroquia de El Quinche es reconocida por la peregrinación mariana que, convoca año a año a la adoración a la Virgen del Quinche, obra traída desde Oyacachi el 10 de marzo de 1604. El pueblo del Quinche se asienta en el noroeste de la ciudad de Quito en las faldas de la cordillera occidental, a aproximadamente una hora de distancia de la capital del país, Quito. La historia cuenta que a pedido de los naturales de Lumbisi, el año 1588, el escultor Diego de Robles esculpió la imagen de Nuestra Señora de El Quinche, tomando como referencia la Virgen de Guapulo (que había tallado tan solo dos años antes). La imagen de Nuestra Señora de la Presentación de El Quinche fue coronada canónicamente en 1943, y su fiesta se celebra el 21 de noviembre de cada año. El 2 de mayo de 1959 el Papa Juan XXIII

concedió a la iglesia de El Quinche el decreto de Basílica Menor. . (Joyas de Quito, 2014 p.4)

Plaza de la Independencia

En 1907, después de la colocación del monumento a los Próceres de la Independencia que se hiciera en 1906, se planteó la necesidad de dar continuidad a las obras mediante la instalación de un parque ornamental en torno a dicha estatua.

Francisco Durini se obliga a construir un parque en la Plaza de la Independencia de esta ciudad, comprendiéndose en el la provisión de todos los materiales y la ejecución de todos los trabajos necesarios para la obra.

Las puertas de las gradas entradas constaran de dos hojas de hierro fundido, serán colocadas y aseguradas convenientemente por medio de largas grampas que se internaran en las pilastras laterales de las entradas En la parte superior de cada una de las pilastras de las seis grandes entradas, llevara una lámpara de hierro forjado a mano, con las modificaciones necesarias para adaptar el globo de vidrio para instalar focos de luz de arco." El parque, una vez listo, fue inaugurado, de manera oficial, por el Presidencia Eloy Alfaro el 1 de Enero de 1910, en ceremonia de homenaje a los próceres quiteños que iniciaron el proceso de la emancipación ecuatoriana, con el "Primer Grito de Independencia" del 10 de agosto de 1809. (Joyas de Quito, 2014 p.6)

Virgen de El Panecillo

El Panecillo, una colina que se encuentra ubicada en el centro del Quito Colonial y que desde su posición nos proporciona una vista única de la ciudad es una copia a gran escala de la escultura de La Virgen de Quito de Bernardo de Legarda, que se muestra en el altar principal de la iglesia de San Francisco. Además en este mismo lugar se puede encontrar a la Olla del

Panecillo que fue una especie de cisterna circular de ocho metros de profundidad que fue utilizado para el riego de sembríos. Durante la dominación española, el lugar sirvió para recolectar agua lluvia destinada al riego de los jardines de la mansión española Bellavista y luego fue utilizado como sitio de defensa de las tropas coloniales durante la batalla libertaria de Pichincha, el 24 de mayo de 1822. . (Joyas de Quito, 2014 p.7)

CAPÍTULO 2

2.0. Tema de Investigación

La presente investigación se realiza con el fin de determinar el nivel de aceptación del proyecto de una multimedia interactiva de “Las siete maravillas de Quito”.

Objetivos de la Investigación

- Determinar la existencia de un producto multimedia interactivo de las siete maravillas de Quito.
- Identificar el nivel de aceptación de la elaboración de una multimedia interactiva como medio de información de las siete maravillas de Quito.
- Determinar las necesidades de los encuestados para la elaboración de una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito.

2.1. APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS DE ENCUESTAS

Para la obtención de información directa del grupo objetivo se procedió a realizar la investigación mediante herramientas de fundamentación de encuestas, entrevistas, en el caso específico una encuesta de la cual se obtendrá datos acerca de la falta de información sobre las siete maravillas de Quito para obtener información proporcionada de investigación efectiva

realizada en Quito mediante un proceso viable tanto en su lenguaje como en su formato. Para la obtención de la muestra se utiliza la fórmula población Infinita, donde el número de personas encuestadas según información obtenida, se procede al cálculo de la muestra con los datos siguientes.

Características	Encuesta
Población	Ciudadanos mayores a 16 años. 628.958 (Quito Turismo, 2015). Población infinita.
Ámbito	Distrito Metropolitano de Quito (DMQ)
Muestreo	Cotización. Estratificado en función del lugar de procedencia
Recogida de información	Se seleccionará a personas al azar en los lugares aledaños a las siete maravillas de Quito.
Tamaño de la muestra	384
Error muestral	5%
Nivel de confianza	95%. 1.96 para el caso más desfavorable $p=q=0.5$
Fecha de trabajo de campo	Desde el 09 de octubre hasta el 11 de octubre del 2015

Fuente: Elaborado por Oscar Gallo

El resultado de tamaño de muestra es de 384 la cual se dividió en 7 lugares

El panecillo	54,85
San Francisco	54,85
El Quinche	54,85
La Basílica	54,85
La Plaza Grande	54,85
La Compañía	54,85
El Tren	54,85

Análisis de la Muestra:

N= 628.958 Ciudadanos

Z= 1.96% nivel de confianza

P= 0.50 nivel de probabilidad de concurrencia

Q= 0.05 nivel de probabilidad de concurrencia

E= 5 % error de estimación

n= ?

2.2. FORMULACION DEL MUESTREO

Al superar el tamaño de la población los 100.000 individuos, se considera la siguiente fórmula para población infinita:

$$\frac{n=Z^2 \times p \times q}{e^2}$$
$$\frac{n1.96^2 \times 0.5 \times 0.50}{0.05^2} = 384.16 = 384$$

Como resultado de la muestra se obtuvo que la encuesta se debe aplicar a 384. Personas del D.M QUITO

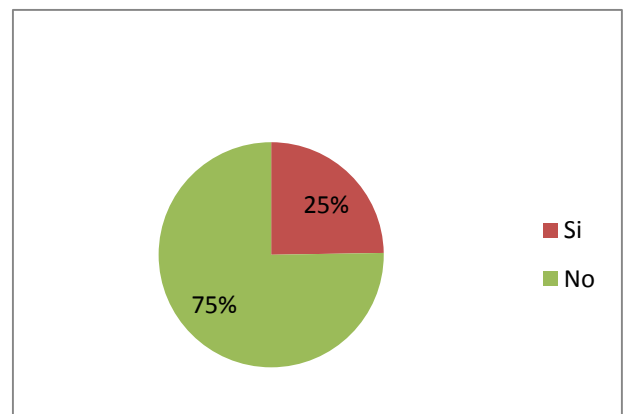
2.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

1. ¿Sabe usted si se imparte información de una multimedia interactiva sobre las siete maravillas de Quito?

Tabla N°1
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	95	25%
No	289	75%
Total	384	100%

Gráfico 1
Fuente: Pregunta 1
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que 25% de las personas piensan que se imparte información cultural sobre las siete maravillas de Quito y el 75% no saben si se imparte información cultural.

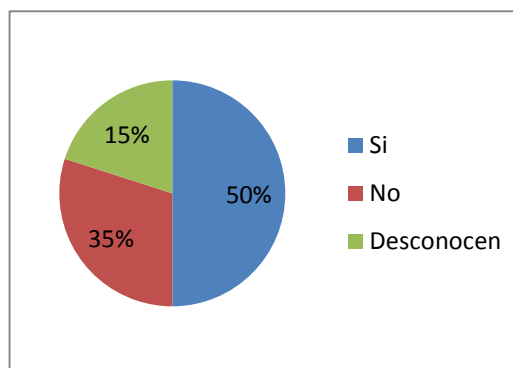
Lo que significa es que la mayoría de los encuestados no conoce sobre una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito, o la conocen de otra manera distinta.

2. ¿Cree usted que el nivel de conocimiento de una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito contribuya con el desarrollo de la provincia?

Tabla N°2
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	192	50%
No	115	35%
Desconocen	77	15%
Total	384	100%

Gráfico 2
Fuente: Pregunta 2
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que 50% de personas creen que el nivel de conocimiento cultural de las personas genera importancia dentro del desarrollo del país, 35% personas desconocen sobre el tema y el 15% personas no saben.

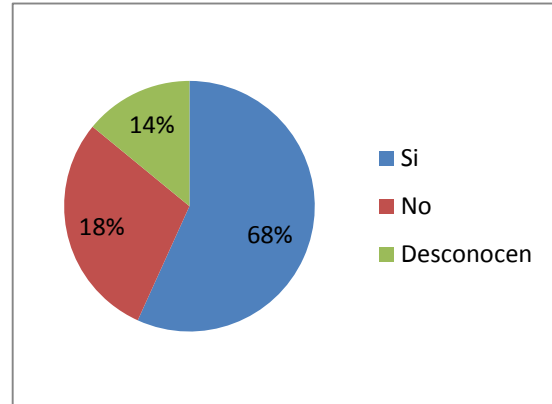
Dichos resultados demuestran que una parte considerable de personas, conocen o están interesadas sobre una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito. Con ello, queda evidenciada la necesidad de conocer con mayor empeño sobre el conocimiento de una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito para contribuir con el desarrollo de la provincia.

3. ¿Conoce usted material utilizado para impartir conocimientos culturales sobre Quito y sus siete maravillas dentro de la ciudad?

Tabla N°3
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	218	68%
No	112	18%
Desconocen	54	14%
Total	384	100%

Gráfico 3
Fuente: Pregunta 3
Autor: Oscar Gallo



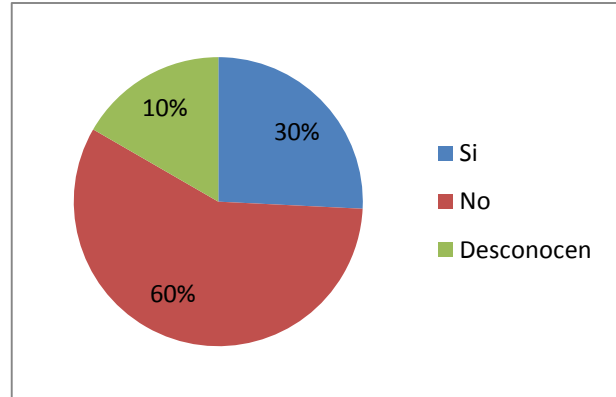
Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que el 68% de las personas conocen sobre material utilizado para impartir conocimientos culturales sobre Quito y sus siete maravillas, 18% de las personas desconocen de materiales utilizados para impartir información cultural y 14% de las personas no saben si existe material informativo. Lo cual significa que, la gran mayoría que se debería impartir conocimiento cultural de Nuestra patrimonio cultural.

4. ¿Cree usted que la información impartida hasta el momento por medios de difusión ya sea escritos o narrados son suficientes para el conocimiento de las siete maravillas de Quito?

Tabla N°4
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	99	30%
No	221	60%
Desconocen	64	10%
Total	384	100%

Gráfico 4
Fuente: Pregunta 4
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que el 30% de las personas creen que la información impartida hasta el momento por medios informativos son suficientes para el aprendizaje cultural de las personas, 60% de las personas creen que la información impartida no es suficiente para el aprendizaje cultural y el 10% de las personas desconocen del tema.

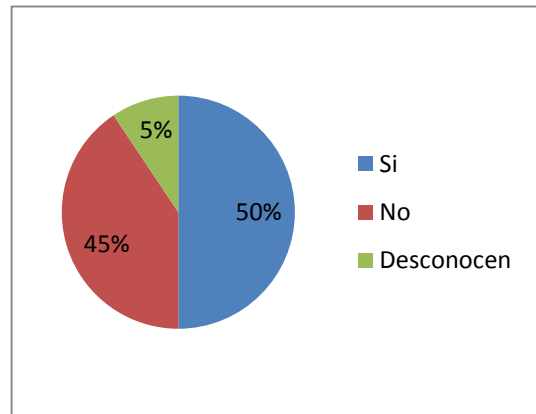
Estos resultados demuestran que, si bien es cierto que un alto porcentaje manifiesta no estar de acuerdo con la información, la diferencia de los datos positivos expresa razones muy importantes que les desmotivan.

5. ¿Piensa usted que el material utilizado para impartir información acerca de las siete maravillas de Quito es lo suficientemente atractivo y acogedor para las personas?

Tabla N°5
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	192	50%
No	156	45%
Desconocen	36	5%
Total	384	100%

Gráfico 5
Fuente: Pregunta 5
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que 50% de las personas piensa que el material utilizado para impartir información es lo suficientemente atractivo y acogedor para las personas, 45% de las personas piensan que el material impartido no es suficientemente atractivo y acogedor por último el 5% de las personas desconocen del tema.

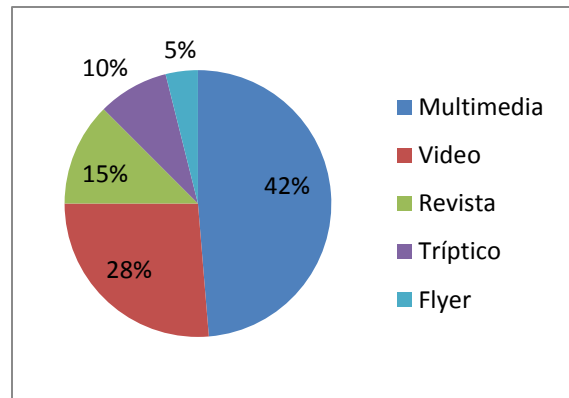
De acuerdo con el resultado se manifiesta que se deriva que, casi la totalidad de la muestra está totalmente de acuerdo en impartir información acerca de las siete maravillas de Quito para mejorar el conocimiento

6. ¿Cuál de las siguientes opciones escogería usted para la implementación de un material informativo que contenga información sobre las Siete Maravillas de Quito: Video, Revista, Flyer, Trípticos, multimedia interactiva?

Tabla N°6
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Multimedia	187	42%
Video	101	28%
Revista	48	15%
Tríptico	33	10%
Flyer	15	5%
Total	384	100%

Gráfico 6
Fuente: Pregunta 6
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que el 28% de las personas prefieren al video como una opción de presentación para el contenido cultural de Quito, el 15% de personas prefieren una revista, el 5% de las personas prefieren el flyer, el 10% de las personas prefieren los trípticos y en su gran mayoría que es un 42% de las personas eligen a la multimedia interactiva.

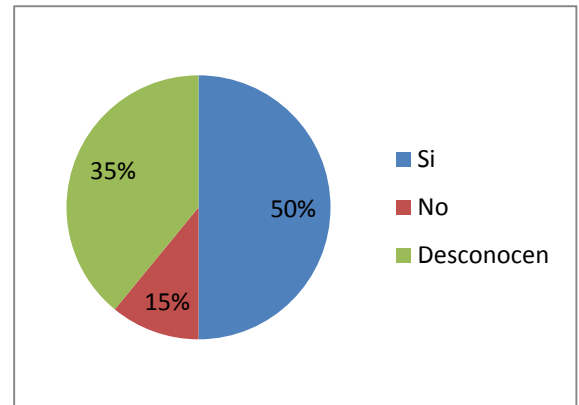
Estos resultados muestran las principales expectativas de las personas en relación a la implementación y capacitación, tanto a nivel personal, como profesional.

7. ¿Cree usted que la creación de una multimedia interactiva sería de gran utilidad para que las personas, amplíen sus conocimientos sobre la cultura de Quito y sus siete maravillas?

Tabla N°7
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	192	50%
No	42	15%
Desconocen	150	35%
Total	384	100%

Gráfico 7
Fuente: Pregunta 7
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que el 50% de las personas creen que la multimedia interactiva sería de gran utilidad para que las personas amplíen sus conocimientos culturales, el 15% creen que no es necesario para los conocimientos culturales, 35% de las personas desconocen del tema.

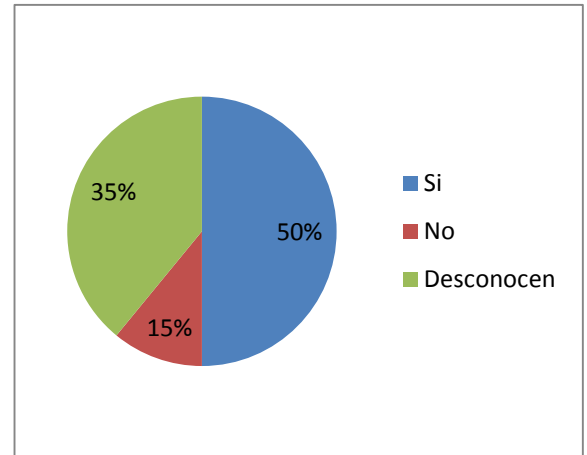
Se puede verificar que no existe una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito. Se confirma así, la necesidad de crear una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito.

8. ¿Piensa usted que la creación de una multimedia interactiva traerá expectativas a los personas para que estos puedan informarse mejor sobre las siete maravillas de Quito?

Tabla N°8
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	192	50%
No	42	15%
Desconocen	150	35%
Total	384	100%

Gráfico 8
Fuente: Pregunta 8
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que el 50% de las personas piensan que la multimedia interactiva traerá expectativas a las personas para que estos puedan aprender junto, 15% creen que no es necesario para el conocimientos cultural de las personas y el 35% personas desconocen del tema.

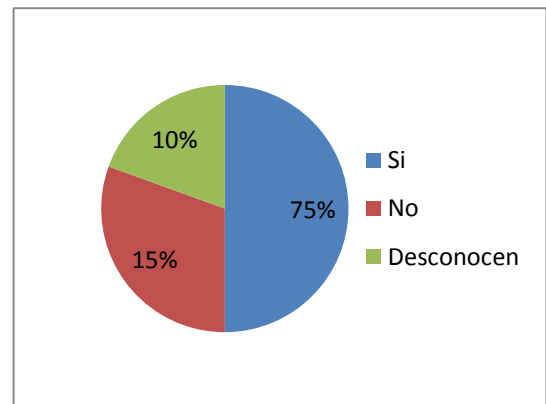
Considerando que la mayoría mencionada desea una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito, se percibe que si se está trabajando por ofrecer un excelente e innovador servicio a la personas.

9. ¿Si la información cultural es de gran importancia para el progreso de la ciudad de Quito, cree usted que una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito traerá beneficios no solo al ciudad si no al país en general?

Tabla N°9
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	226	75%
No	138	15%
Desconocen	88	10%
Total	384	100%

Gráfico 9
Fuente: Pregunta 9
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que el 75% de las personas opina que el aprendizaje cultural es de gran importancia para el progreso de la ciudadanía de Quito y que la creación de una multimedia traerá beneficios para el desarrollo de la ciudad y del país, 15% de las personas piensan que no es necesario el aprendizaje cultural y 10% de las personas desconocen del tema.

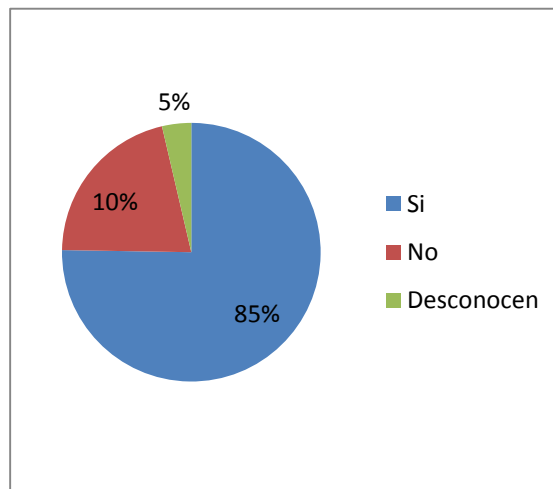
Percibiendo que en realidad el aporte que ofrece una multimedia interactiva de la siete maravilla de Quito será de provecho para fortalecer la visión de las personas.

10. ¿Adquiriría usted una multimedia interactiva de las Siete Maravillas de Quito para informarse mejor?

Tabla N°10
Fuente: Encuesta
Autor: Oscar Gallo

Datos	Frecuencia	Porcentaje
Si	289	85%
No	81	10%
Desconocen	14	5%
Total	384	100%

Gráfico 10
Fuente: Pregunta 10
Autor: Oscar Gallo



Interpretación: De la totalidad de personas encuestadas (384 personas) se expresa que el 85% de las personas si adquirirían la multimedia interactiva de las Siete Maravillas de Quito, 10% de las personas piensan que no lo adquirirían y 5% de las personas desconocen del tema.

Estos resultados expresan que la mayoría desea adquirir una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito para obtener la experiencia necesaria para su conocimiento personal.

2.4. RESULTADO DE ENCUESTA

Al analizar cada pregunta de la encuesta podemos determinar que las personas, si están de acuerdo en la difusión de información, ya que creen que la información obtenida en su entorno no es la necesaria y en gran cantidad las personas si se involucrarían en procesos de investigación para las personas uno de los medios para la obtención de información , sería una multimedia interactiva ya que se apega a la tecnología que está en la actualidad, por ello una gran cantidad de personas está de acuerdo que los medio por donde se presente la multimedia interactiva en general son los medios tecnológicos más utilizados en la actualidad.

En cuanto al contenido la multimedia interactiva entre efecto, sonido, imagen animación y video, se brindara una información más dinámica y entendible, es decir, manejando un lenguaje más sencillo en el contenido de la información, por otra parte las personas creen que la multimedia interactiva debe ser publicada con más frecuencia, pero debido a que la información depende de la investigación realizada es recomendable dar más tiempo para su Circulación.

2.5. ENTREVISTA Nº 1 DIRIGIDA A LA SRA CARLA MARTÍNEZ

DATOS DEL VALIDADOR

Apellidos Y Nombre	Martínez Cardenas Carla Patricia
Cedula de Ciudadanía	1714998421
Fecha de Entrevista	22/10/2015
Perfil Académico	22/10/2015
Experiencia laboral	Jefa de Comunicación de Quito Turismo y de las siete maravillas de Quito

Mediante la entrevista a la Sra. Carla Martínez jefe de comunicación de Quito turismo. Se obtuvieron datos del contexto, como se desarrolla el proyecto con respecto a la información de lo cual se pudo llegar a la siguiente:

La investigación se desarrollara para solucionar problemáticas sociales, por lo que es necesario una previa investigación de carácter social para que desde este punto de vista parta a una investigación, si bien a lo largo de las siete maravillas de Quito.

1.- ¿Cómo se maneja la promoción turística a nivel de la provincia de Pichincha?

La promoción turística la manejamos a partir del año 2007 a través de un instrumento estratégico que fue conseguido gracias al aporte, y la colaboración el gobierno provincial de Pichincha, del gobierno nacional

2.- ¿Cuál es la fortaleza turística de la provincia de Pichincha?

Bueno, turísticamente hablando la provincia tiene una fortaleza en el tema natural. En el tema natural lo definimos en donde al turista le da un enfoque desde hace muchos años hace aproximadamente 40 años que viene la actividad turística por el cual ha sido muy identificado la provincia de Pichincha, aprovechando la coyuntura que tenemos de la cercanía de las siete maravillas de Quito y la belleza arquitectónica y patrimonial,

3.- ¿Cuáles son los medios más utilizados por el gobierno provincial de Pichincha para la promoción turística?

Bueno, hay varios; lo hacemos en línea editorial, publicación de afiches, trípticos, dípticos, folletos, guías y todo este tipo de cuestiones, otra cuestiones que hemos innovado lógicamente es en el tema de tours de prensa, los cuales son tours de familiarización con guías turísticos y algo que nos está resultando efectivo es la utilidad del internet con nuestra página web <http://www.quito-turismo.gob.ec/>

4.- ¿Han realizado alguna la elaboración de una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito?

No hemos realizado temas de multimedia, lo que si hemos hecho es co-financiar páginas web que contengan información de Quito y sus atractivos pero no de manera interactiva.

5.-¿ Existe una multimedia interactiva de la Provincia de Pichincha?

Interactiva no, pero tenemos la guía digitalizada, impresa, para el próximo año hemos pensado en hacer justamente esta misma guía ya en multimedia, donde tenga varias opciones incluidas el inglés, para mejorar la promoción turística como sabrán ,Quito esta denominada destino turístico de Sudamérica la cual le brindara muchas expectativas a la ciudad.

Por otro lado la opinión de la Sra. Carla Martínez en cuanto a la falta de información, es una situación que actualmente existe no solo en Quito sino en el Ecuador, ya que al generarse las investigaciones éstas solo se difunden en escritos en revistas folletos trípticos etc.

En exposiciones con poca información, por ello al plantearse un material que difunda este tipo de información sería útil, en especial para las personas que vistan las siete maravillas de Quito, quienes a la vez pueden aportar con sus conocimientos a las investigaciones

2.6. ENTREVISTA Nº 2 DIRIGIDO AL ING. DANNY SANTACRUZ

DATOS DEL VALIDADOR

Apellidos Y Nombre	Santacruz Obando Daniel Roberto
Cedula de Ciudadanía	1716323854
Perfil Académico	Ing.Diseño Digital y Multimedia
Fecha de Entrevista	20/10/2015
Experiencia laboral	Capacitador de Cetec Ecuador Diseñador de multimedia de Black Seven Staff Diseñador de Web Designer & Developer, Multimedia & Social Media

1.- ¿Cómo visualiza el desarrollo de productos multimedia en Quito y cuál cree es la aceptación por el público Quiteño?

Los productos multimedia son un poco complicados de impulsarlos por la mentalidad del cliente y de las instituciones, la gente es escéptica a los productos multimedia, pero dándole un buen impulso se puede sacar buenos productos que son efectivos y son de bajo costo, y por ello puede interesar al cliente, nosotros como diseñadores debemos impulsar mucho al producto, venderlo, por ello cuando se genera un producto multimedia el problema es la efectividad, entonces si nosotros nos manejamos en todos los procesos hasta el final puede funcionar.

2.- ¿Cuál ha sido la experiencia personal en productos multimedia?

Los productos multimedia se consumen mucho más, en diferentes sectores ya se están dando productos multimedia, las limitaciones de los programas como flash volvía a las personas muy escépticas de los productos multimedia, aquí es lo práctico, un buen diseño te puede generar buenas cosas y efectividad.

3.- ¿Cuál es su proceso a seguir para el desarrollo de un producto multimedia?

Un producto multimedia debe comenzar teniendo claro el concepto y a quién va dirigido si no empezamos por ahí el producto va a fracasar, tengo que ponerme en el lugar del cliente, de las personas que lo van a ver y como lo va a usar, empieza por la idea, la organización es clave para el producto multimedia, la validación de la información, la estructura de la información, el mapa de sitio, esa es la parte que vale de un multimedia, no lo que se vea bonito, sino que tenga una buena estructura.

4.- ¿Qué herramientas o programas ha utilizado para la elaboración de Productos multimedia?

Empecé utilizando flash y dreamwaver para los primeros productos multimedia, html y películas en flash, esa es la base, pero hoy en día sigue siendo la misma base, es decir, el mecanismo es el mismo, sino que ahora se puede utilizar Muse, Edge animate el cual permite tener recursos animado pero con un bajo peso, y que se abre en cualquier lado, se puede animar desde Photoshop, desde ilustrador, los recursos no hay límites.

5.- ¿Qué recomendaciones puede dar para el desarrollo de una multimedia Interactiva de las siete maravillas de Quito para la difusión de información?

Que se tenga clara la información y lo que se vaya a comunicar, la imagen y el diseño puede quedar para segundo plano, pero dedicarse a la información a que se va a comunicar el producto será todo un éxito.

2.7. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN:

Dentro de este capítulo se puede decir que los entrevistados manifiestan que se requiere de un material de multimedia con el cual se puedan informar acerca de las siete maravillas de Quito, de manera que se pueda acceder a la información y que se entienda con las características mencionadas en la entrevista.

Por otro lado la opinión de los Entrevistados en cuanto a la falta de divulgación de una multimedia, es una situación que actualmente sucede no solo en Quito Si no a la vez en el Ecuador, ya que al generarse las investigaciones éstas solo se difunden escritas en revistas, trípticos, tv, en radio y en exposiciones con poca información, por ello al plantearse un material que difunda este tipo de información sería útil, en especial para las personas que visiten las siete maravillas de Quito, quienes pueden aportar con sus conocimientos a las investigaciones.

CAPÍTULO 3

DISEÑO DE PROPUESTA

Es necesario establecer un contenido informativo sobre el tema, ya que el resultado en el proceso investigativo da a conocer que lo más factible es emitir datos exactos y puntuales sobre las siete maravillas de Quito, sustentos de interés que no se encuentra fácilmente en la web. Para resolver el problema es necesario elaborar una multimedia interactiva que contenga información exacta, textos y fotografías, videos que ayuden en la investigación, una multimedia interactiva que está diseñado con elementos interactivos para el usuario, manteniendo una composición icónica con referencia al tema expuesto para agilizar y mantener la secuencia ordenada de la información por temas y enlaces específicos.

3.0. COMPOSICIÓN

Consiste en distribuir los elementos requeridos equilibradamente dependiendo a los ajustes que se requiera al propósito a conseguir. Para esto es necesario seleccionar todos los elementos que serán parte de la composición en el espacio disponible del que se dispone para imágenes, textos, espacios en blanco etc. En la diagramación de una galería o esquema visual es importante mantener: la forma, dirección, variedad, unidad y forma, escala, dimensión, movimiento, dinamismo, etc. Estos factores primordiales aportan en la usabilidad de los objetos interactivos para navegar sin dificultad con la diagramación ordenada de: menús, imágenes, encabezados, animaciones, textos, etc. el orden en de los elementos en el espacio es muy significativo para la precisión en la emisión de del mensaje, dicho contenido que también expresara lo necesario para evitar la redundancia y fatiga visual manteniendo la intención del usuario.

Es importante destacar la jerarquización de fotografías , videos y otros recursos como líneas, tramas, elementos estéticos que contengan texturas, vacíos, color, espacios dependiendo de cómo se disponga la rejilla en la diagramación general. En síntesis para conseguir una composición adecuada es necesario tener en cuenta lo siguiente.

Elementos de la diagramación

Las imágenes:

- Ilustraciones manuales, digitales.
- Fotografías videos fotomontajes, Infografías.

Diagramas/cuadros.

- Viñetas.
- Logotipos.
- Los textos, títulos, Antetítulo, Subtítulo, extractos, Cuerpo de texto.

Los recursos gráficos:

- Líneas, tramas.
- Signos señaléticos, fondos texturados.

3.1. DISEÑO DE NAVEGACIÓN

Que el usuario pueda acceder a los contenidos de la guía de una forma fácil y ordenada depende de cómo se estructure la información, que los enlaces estén bien relacionados con el contenido al cual se vinculan, que exista interactividad, y que la navegación no represente problemas sino que sea flexible, que le permita al usuario encontrar el contenido que mas le interesa sin complicaciones.

El CD está estructurado de una forma no lineal, lo que permitió desarrollar la edificación de la información donde se puede ver cuáles son los enlaces principales y hacia a donde se ramifica cada uno de ellos, cuál es su conexión hacia los diferentes tipos de información, toda esta información está definida debido a la prioridad de cada vinculo.

Existen tres grados de interactividad básico, intermedio y avanzado dependiendo de la aplicación y de la forma en que el usuario interactúa con el producto, en este caso se ha empleado un grado de interactividad intermedio, su principal función es hacer que el usuario participe activamente y tenga la posibilidad de navegar libremente, lo que representa una ventaja debido a que puede acceder a la información que más le sea de su interés.

3.2. DISEÑO DE LA INTERFAZ

Debido a que la lectura en un medio digital es diferente que a un medio impreso puesto que la lectura en un monitor es mucho más cansado, se han tomado en cuenta una serie de parámetros importantes como emplear párrafos de texto cortos y concisos y de igual manera definir cuales zonas de la interfaz de la página confieren una mayor jerarquía a la información que contienen.

Para enfatizar la importancia de unos objetos informativos de la página sobre otros, es decir, para definir la Jerarquía de la información.

Al tratarse de un Cd interactivo el diseño gráfico y la adecuada composición son de suma importancia por lo que para crear la interfaz se hizo una serie de propuestas que se analizaron cuidadosamente con la finalidad de elegir la mejor, la misma que será la que trasmite de una manera más efectiva la información de las siete maravillas, a continuación se observan las propuestas.

3.3. TEORÍA DEL COLOR

El color

Por su parte Eva Heller (2014) (p.10) :El color es un hecho de la visión que permite la percepción diferenciada de la realidad, Cuando el ojo percibe un

objeto de un color determinado, es porque la superficie de ese objeto refleja una parte del espectro de luz blanca que recibe y absorbe las demás.

El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual, logrando ser disímil del medio que lo rodea. Por ejemplo Cuando se hace alguna acción de selección o el color de links de textos, estado de botones entre otros el color cambia el carácter del elemento para informar cierta acción dada por el usuario.

Colores Luz y pigmento

Tanto colores pigmento tiene como primarios el cian, magenta, amarillo más conocido como (C.M.Y.K) y la mezcla de los tres, mientras que en los colores luz es el rojo, verde y azul (R.G.B) y mezclados los tres da el color blanco.

PSICOLOGÍA DEL COLOR Y SU USO EN DISEÑO VIRTUAL

Por su parte Párramon (2010) (p,8) en su libro “Psicología del color” nos dice: El color fabrica todo un universo imaginario. Nos hace viajar a las islas, nos sumerge en el mar o nos sostiene en pleno cielo.

Significado del color

- **Rojo:** Es considerado un color emocionalmente intenso, es altamente visible, se puede usar en texto e imágenes para la acción o botones.
- **Naranja:** se puede usar para realzar la importancia de algo particularmente importante.
- **Amarillo:** El amarillo produce un efecto de calidez, alegría, estimula la actividad mental y genera energía muscular. El amarillo evoca complacencia e inspira sentimientos. El amarillo se puede usar para promover productos infantiles relacionados con actividades de juego pero se debe usar con cuidado ya que cierto tipo de amarillos representan precaución.

- **Verde**, tiene una fuerte percepción precisa que genera descanso de los ojos por ser estable, generalmente se representa en diseño web para permisos y accesos.
- **Azul**: generalmente se usa para dar a conocer productos y servicios relacionados a la limpieza y es el color preferido por las Corporaciones de Estados Unidos.
- **Negro**: es el grado de formalidad en diseño virtual se usa para fondos y dependiendo de la composición generalmente se puede combinar con otros colores especialmente el rojo.

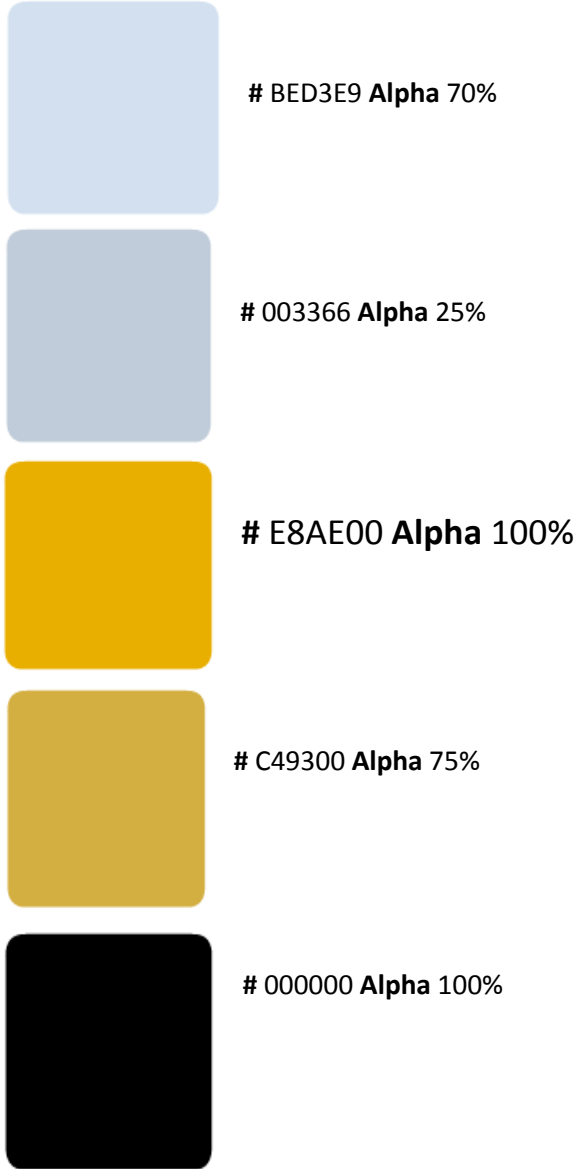
Los colores usados son fundamentales para darle sentido y relevancias al tema expuesto. Es así que el color naranja hace referencia al dorado ornamental de las iglesias que realzan el interior de sus paredes, hornacinas, pulpitos etc. mientras que las tonalidades azules aluden inmediatamente al aspecto celestial tanto en áreas internas y externas de los templos religiosos como en cúpulas y techumbres.

El tono negro como fondo que atribuye al entorno religioso en actividades que se llevan a cabo en horarios nocturnos, a más de esto el color negro en la composición de la galería ayuda en la disposición de planos principales contrastando sutilmente el orden establecido.

Código hexadecimal para pantalla



BED3E9 Alpha 100%



3.4. FORMAS

Las formas que componen la propuesta son geométricas y orgánicas manteniendo el criterio compositivo estético del tema religioso de nuestro medio.

3.5. TIPOGRAFÍA

Dentro de los estilos tipográficos se tomó en cuenta las siguientes fuentes:

Vani: Para interpretar encabezados y títulos principales, esta fuente tipográfica precisa las características que representan la tipografía en la fachada de la catedral nueva, o al menos es similar ya que se desconoce la tipografía exacta usada en la representación de las siete maravillas de Quito.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890

!"#\$%&/()=?;

Arial: Mientras que esta fuente se considera para cuerpo de textos por la familiaridad que existe en la mayoría de usuarios tanto de forma digital y medios impresos.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

1234567890

!"#\$%&/()=?;*" [_;

La propuesta multimedia interactiva dispondrá de la fuente tipográfica ARIAL que se aplicará por su mayor legibilidad y despliegue de información que tendrá en la multimedia

3.6. GUION MULTIMEDIA

Bou Bouzá, G. (2010) indica que en la elaboración del guión se debe tomar en cuenta que también se quiere captar el interés del usuario, no

simplemente transmitir información; por lo tanto es importante una buena narración de las escenas, no solo en el guión sino en la forma en que éstas se desarrollan frente al usuario. Por ello estos tres elementos deben estar presentes en el guión:

Discurso: es la información que se quiere transmitir, lo que se cuenta.

Dramatización: la dramatización provoca interés porque implica la inclusión de elementos vitales del usuario: sentimiento, conflicto, etc. **Mensaje:** se debe “asegurar que el mensaje esté en consonancia con la aplicación y con los objetivos de la misma”

El proceso a desarrollar dentro de la multimedia está dados por tres aspectos, primero la determinación de los temas involucrados y los cuales se expondrán, el segundo aspecto la estructuración y maquetación de la multimedia y por último las imágenes que representen los procesos que lleva a cabo en la investigación.

El desarrollo del guión se establece desde la estructuración del contenido de la multimedia dentro de los cuales se encuentran las secciones que desglosa cada uno de los contenidos, se implementará galerías de imágenes, imágenes interactiva, videos e infografías las cuales logrará una mayor atracción al contenido y posterior pregnancia en el usuario, los videos y las galerías de imágenes, las cuales tendrán en su mayoría fotografías de lo que se realiza en torno a la de investigación, en el caso de las infografías determinarán procesos de investigación para que sea mucho más entendible para el grupo objetivo además que permitirá una organización en el proceso de investigación, que son manejadas en procesos para tener un orden o estructuración.

Encontramos como botones principales: SALIR, CREDITOS , INFOGRAFIA

BOTONES

Se harán de color naranja en reposo, azul en sobre y con los bordes negros presionando.

Se encuentra en la carpeta de botones, subbotones, subcarpetas

IMÁGENES Contiene varias imágenes de las siete maravillas de Quito
Que el usuario desea conocer

SONIDO Contiene sonido lopp con música sacra

VIDEOS Contiene varios videos de las siete maravillas de Quito
Que el usuario desea conocer

TEXTO En cada una de las siete maravillas de Quito encontraremos
textos determinados

Contiene botones que contralan la galería de imágenes y texto

ACCIONES

Contiene flechas ya que el usuario se podrá desplazara por la sala

Todo el proceso está limitado por la información proporcionada y posibles cambios se darán si los expertos en el tema determinen exponer contenido adicional o actualizar ya implementados la cual podrán variar dentro del guión principal que se detalló anteriormente.

Por otro lado se determinó el número establecido, debido que el contenido que posee, que de alguna forma esta resumida, además, por la interactividad, ya que se guarda información, al utilizar los elementos multimedia como galerías, videos infografía botones entre otros, como se lo detallará más adelante.

Al utilizar todos las herramientas de interactividad como, botones, galerías, videos infografías entre otros, podemos decir que se utiliza una estructura reticular o hipertexto y lineal, es decir, una estructura hibrida, ya que nos permitirá una navegación libre y lineal, debido a la utilización de los recursos multimedia que nos permite navegar de un botón a otro, pero a su vez se puede ir de forma lineal.

La siguiente tabla contiene los elementos que serán utilizados en la multimedia interactiva y así poder tener un orden y estructura de lo que se va a desarrollar y de los recursos que se van a utilizar para que sea una multimedia interactiva.

Nº	galerias	imágenes	videos	infografias	botones	texto
1	X	X	X	X	X	X
2	X	X	X	X	X	X
3	X	X	X	X	X	X
4	X	X	X	X	X	X
5	X	X	X	X	X	X
6	X	X	X	X	X	X
7	X	X	X	X	X	X
8		X	X	X	X	
9		X	X	X	X	
10		X	X	X	X	
11		X	X	X	X	
12		X	X	X	X	
13		X	X	X	X	
14		X	X	X	X	
15		X	X	X	X	
16		X	X	X	X	
17		X	X	X	X	
18		X	X	X	X	
19		X	X	X	X	

Tabla 7
Fuente: Desarrollo del guión
Autor: Oscar Gallo

Creatividad

Posterior al desarrollo del guión la propuesta en la metodología, se plantea, desde la metodología de Fuentes, la creatividad la cual involucra desde los materiales y tecnologías constructivos, estos pasos poseen semejanza con el método de Asimow el cual plantea un proceso semejante, aunque con la variante de los materiales, instrumentos y junto con la tecnología, fuera de la parte creativa, pero se pueden evidenciar e involucrar con fines acoplados a la elaboración del material, juntos.

Materiales, instrumentos y disponibilidad tecnológica

Los productos digitales proveen una alternativa para incluir diversas temáticas, los cuales son más fáciles de adquirir y sobre todo, aplicable en muchos soportes tecnológicos, en este proceso creativo se debe considerar como material de uso al soporte digital, al software

Especializado en diseño y en herramientas para la implementación digitalmente, al proceso de síntesis y análisis de la información y sobre todo entendiendo el problema que se genera y darle una solución real.

En el proceso la creación de una multimedia interactiva se considera la implementación de animaciones y botones interactivos para que de esta forma los usuarios interactúen con el material en el cual se expresa la información del proyecto de investigación, de una forma ordenada y esquematizada para no generar una reacción de cansancio en el usuario, todo se expresará mediante un equipo tecnológico el cual podrá exponerse y sobre todo, el usuario tenga todas las herramientas para que solo pueda interactuar con el material.

La clave para el producto es la organización de la información y la adecuada implementación de imágenes videos , animaciones y botones interactivos, incluyendo un análisis cromático orientado a expresar psicológicamente seriedad por el tema a tratar sin perder puntos estéticos adecuados que faciliten la lecturabilidad, además de la disponibilidad tecnológica expresado en la utilización de un software y un equipo de computación para que genere el material, es decir, para que el material sea tangible y generar una interfaz adecuada al usuario

3.7. GUIÓN LITERARIO

Esc1

centro histórico

día -exterior

Paneo 360° del centro histórico de Quito mostrando las casi todas las siete maravillas de Quito (Programación de Botón) automáticamente se ira a la siete maravillas que se elija.

Esc 2

Basílica del voto Nacional

día -exterior

Paneo 360°, tild (*up-down*) de la Basílica del Voto Nacional (Programación de Boton) automáticamente se va a la puerta de ingreso de la iglesia

Esc 2

Basílica del Voto Nacional

día –interior

Dolly (in/Out) del interior de la Basílica del voto Nacional ,paneo 360° grados en la mitad del interior tild (*up-down*) de la Basílica del voto Nacional, Dolly (in/Out) hacia delante paneo 360°

Esc 2

Basílica del voto Nacional

día –interior

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de interior de la Basílica del voto Nacional paneo 360° , tild (*up-down*) , Dolly (in/Out)

Esc 2

Basílica del Voto Nacional

día –interior

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte derecha de interior de la Basílica del voto Nacional paneo 360° , tild (*up-down*) , Dolly (in/Out)

Esc 2

día –interior

Basílica del Voto Nacional

(Programación de Boton) paneo 360° , de la parte superior de la iglesia

Esc 2

día –interior

Basílica del Voto Nacional

(Programación de Boton) inicio del mismo recorrido

Esc 2

día –interior

Basílica del Voto Nacional

(Programación de Boton) de salida hacia la entrada paneo 360°

Esc 2

(Programación de Botón) inicio otra vez del recorrido

Esc 3

Plaza de la Independencia

día -exterior

Paneo 360°, tild (up-down) Plaza de la Independencia

Esc 3

Plaza de la Independencia

día –interior

Dolly (in/Out) Plaza de la independencia ,paneo 360° grados en la mitad de la plaza independencia tild (up-down) de la plaza de la independencia, Dolly (in/Out) hacia delante paneo 360°

Esc 3

Plaza de la Independencia

día –interior

Dolly (in/Out) Plaza de la independencia ,paneo 360° grados en la mitad de la plaza independencia tild (up-down) de la plaza de la independencia, Dolly (in/Out) hacia delante paneo 360°

Esc 3

Plaza de la Independencia

día –interior

Esc3

día –interior

Plaza de la Independencia

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte superior de la plaza de la independencia paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc3

día –interior

Plaza de la independencia

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte derecha de la plaza de la independencia paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc3

día –interior

Plaza de la independencia

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte inferior de la plaza de la independencia paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc3

día –interior

Plaza de la independencia

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de la plaza de la independencia paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc3

Día –interior

Plaza de la independencia

(Programación de Botón) inicio del mismo recorrido

Esc 3

Plaza de la Independencia

día -exterior

Paneo 360°, tild (up-down) (Programación de Botón) directamente hacia la iglesia de la compañía

Esc 4

Iglesia de la Compañía

día -exterior

Paneo 360°, tild (up-down) (Programación de Botón) directamente hacia la entrada Iglesia de la Compañía

Esc 4

Iglesia de la Compañía

día –interior

Dolly (in/Out) del interior de la iglesia de la compañía ,paneo 360º grados en la mitad del interior tild (up-down) de la iglesia de la compania, Dolly (in/Out) hacia delante paneo 360º

Esc 4

Iglesia de la Compañía

día –interior

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de interior de la compania paneo 360º , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc 4

Iglesia de la Compañía

día –interior

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte derecha de interior de la iglesia de la compania paneo 360º , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc 4

día –interior

Iglesia de la Compañía

(Programación de Boton) paneo 360º , de la parte superior de la iglesia

Esc 4

día –interior

Iglesia de la Compañía

(Programación de Boton) inicio del mismo recorrido

Esc 4

día –interior

Iglesia de la Compañía

(Programación de Boton) de salida hacia la entrada paneo 360º

Esc 4

día –interior

Iglesia de la Compañía

(Programación de Boton) hacia el panecillo

Esc 5

Panecillo

día -exterior

Paneo 360°, tild (up-down) del panecillo

Esc 5

Panecillo

día -exterior

(Programación de Boton) Paneo 360°, tild (up-down) de la estatua del panecillo

Esc 5

Panecillo

día -exterior

(Programación de Boton) Paneo 360°, de la entrada a la estatua del panecillo

Esc 5

Panecillo

día -exterior

(Programación de Boton) inicio del segundo piso

Esc 5

Panecillo

día -exterior

Dolly (in/Out) del Segundo piso paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc 5

Panecillo

día -exterior

(Programación de Boton) inicio del recorrido del primer piso

Esc 5

Panecillo

día -exterior

(Programación de Boton) Paneo 360°, de la salida a la estatua del panecillo

Esc 5

Panecillo

día -exterior

Paneo 360°, del mirador del Panecillo (Programación de Botón) de la iglesia de san fránico , el tren de chimba calle y la iglesia del quinche

Esc 6

Iglesia San Francisco

día -exterior

Paneo 360°, tild (up-down) de la iglesia de San Fráncico (Programación de Boton)
automáticamente se va a la puerta de ingreso de la iglesia

Esc 6

Iglesia San Francisco

día –interior

Dolly (in/Out) del interior de la Iglesia San Francisco ,paneo 360° grados en la mitad
del interior tild (up-down) de la Iglesia San Francisco , Dolly (in/Out) hacia delante
paneo 360°

Esc 6

Iglesia San Francisco

día –interior

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de interior de la Iglesia
San Francisco paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc 6

Iglesia San Francisco

día –interior

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte derecha de interior de la Iglesia
San Francisco paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc 6

día –interior

Iglesia San Francisco

(Programación de Boton) paneo 360° , de la parte superior de la iglesia

Esc 6

día –interior

Iglesia San Francisco

(Programación de Botón) inicio del mismo recorrido

Esc 6

día –interior

Iglesia San Francisco

(Programación de Boton) de salida hacia la entrada paneo 360°

Esc 6

(Programación de Botón) inicio otra vez del recorrido

Esc 6

(Programación de Botón) de El panecillo mirador paneo

Esc7

Día- interior

Estación de chimbacalle

(Programación de Boton) hacia Estación de Chimbacalle

Paneo 360° tild (up-down) de la estación de Chimbacalle

(Programación de Boton) hacia el museo de la estacion de Chimbacalle

Esc7

Día- interior

Estación de Chimbacalle

Paneo 360° tild (up-down) del museo de la estación de Chimbacalle

Esc7

Día- interior

Estación de chimbacalle

(Programación de Botón) inicio de recorrido

Esc7

Día- interior

Estación de Chimbacalle

(Programación de Botón) hacia el Panecillo

Esc 8

iglesia del Quinche

día -exterior

Paneo 360°, tild (up-down) de la iglesia del quinche

(Programación de Boton) automáticamente se va a la puerta de ingreso de la iglesia

Esc 8

iglesia del Quinche

día –interior

Dolly (in/Out) del interior de la iglesia del quinche

,paneos 360° grados en la mitad del interior tild (up-down) de la iglesia del quinche,

Dolly (in/Out) hacia delante paneo 360°

Esc 8

iglesia del Quinche

día –interior

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de interior de la iglesia del quinche paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc 8

iglesia del Quinche

día –interior

(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte derecha de interior de la iglesia del quinche paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)

Esc 8

día –interior

iglesia del Quinche

(Programación de Boton) paneo 360° , de la parte superior de la iglesia

Esc 8

día –interior

iglesia del Quinche

(Programación de Boton) inicio del mismo recorrido

Esc 8

día –interior

iglesia del Quinche

(Programación de Botón) de salida hacia la entrada paneo 360°

Esc 8

día –interior

Iglesia del quinche

(Programación de Botón) paneo 360° de el parque

Esc 8

día –interior

Iglesia del quinche

(Programación de Botón) hacia el panecillo

3.8. GUION TÉCNICO

El guion técnico es la transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas

Esc	PLANO	DESCRIPCIÓN	PERSONAJE	SONIDO	OBSERVACIÓN
1	1	P.G de Quito	Quito	Ambiental de ópera	
2	1	P.G Basílica	Basílica	Ambiental de ópera	Programar botón
2	1	P.G	basílica	Ambiental de ópera	Programar Botón
2	1	P.G	Basílica	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
2	1	P.G	Basílica	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
2	1	P.G	Basílica	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
2	1	P.G	Basílica	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
2	1	P.G	Basílica	Ambiental de ópera	Programación de Botón
3	1	P.G	Plaza de la independencia	Ambiental de ópera	Programación de Botón

3	1	P.G	Plaza de la independencia	Ambiental de ópera	Programación de Botón
3	1	P.G	Plaza de la independencia	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
3	1	P.G	Plaza de la independencia	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
3	1	P.G	Plaza de la independencia	Ambiental de ópera	Programación de Botón
3	1	P.G	Plaza de la independencia	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
3	1	P.G	Plaza de la independencia	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
3	1	P.G	Plaza de la independencia	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
4	1	P.G	Iglesia de la Compañía	Ambiental de ópera	Programación de Botón
4	1	P.G	Iglesia de la Compañía	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
4	1	P.G	Iglesia de la Compañía	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
4	1	P.G	Iglesia de la Compañía	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara

			Compañía	de ópera	
4	1	P.G	Iglesia de la Compañía	Ambiental de ópera	Movimiento de cámara
4	1	P.G	Iglesia de la Compañía	Ambiental de ópera	Programación de Botón
5	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Programación de Botón
5	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Programación de Botón
5	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
5	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
5	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Programación de Botón
5	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Programación de Botón
5	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
5	1	P.G	Panecillo	Ambiental de opera	Programación de Botón

6	1	P.G	San Francisco	Ambiental de ópera	Programación de Botón
6	1	P.G	San Francisco	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
6	1	P.G	San Francisco	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
6	1	P.G	San Francisco	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
6	1	P.G	San Francisco	Ambiental de ópera	Programación de Botón
6	1	P.G	San Francisco	Ambiental de ópera	Programación de Botón
6	1	P.G	San Francisco	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
6	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Programación de Botón
7	1	P.G	Chimbacalle	Ambiental de ópera	Programación de Botón
7	1	P.G	Chimbacalle	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
7	1	P.G	Chimbacalle	Ambiental	Programación de Botón

				de ópera	
7	1	P.G	Chimbacalle	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
7	1	P.G	Chimbacalle	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
7	1	P.G	Chimbacalle	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
7	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Programación de Botón
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Movimiento de Cámara
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
8	1	P.G	Quinche	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera
8	1	P.G	Quinche	Ambiental	Ambiental de ópera

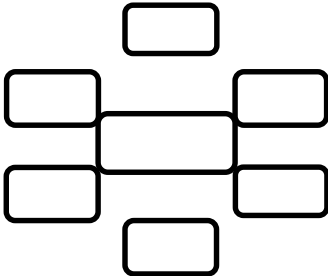
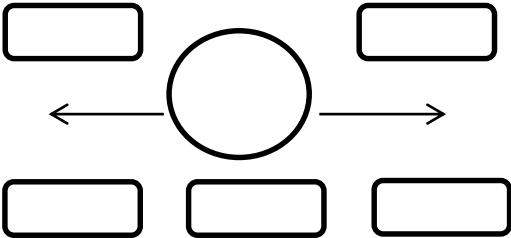
				de ópera	
8	1	P.G	Panecillo	Ambiental de ópera	Ambiental de ópera

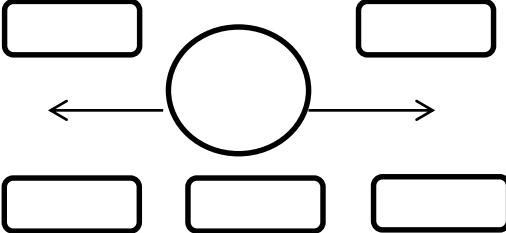
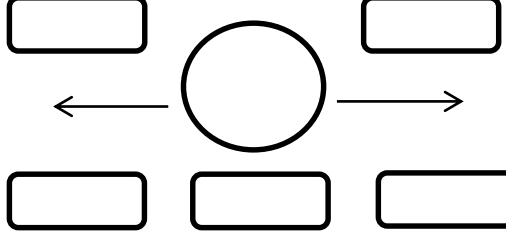
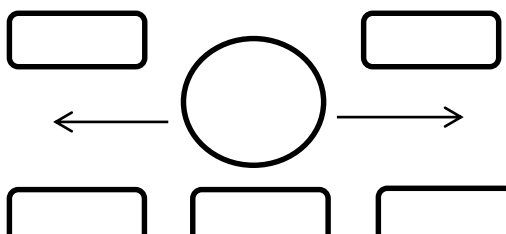
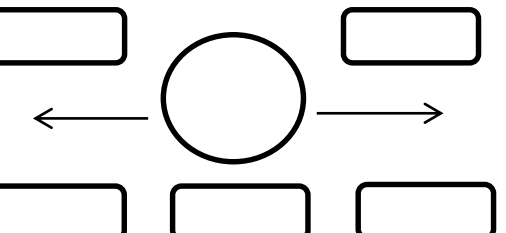
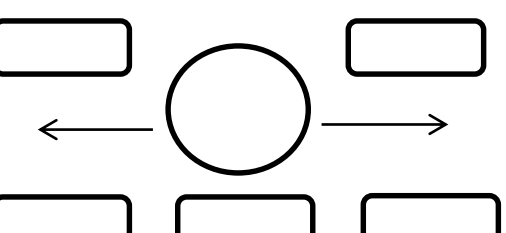
3.9. STORY BOARD

Es la descripción más detallada en la cual se incluyen imágenes planos, angulación.

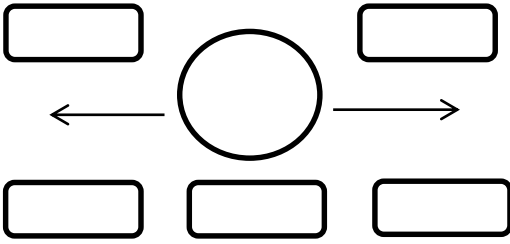
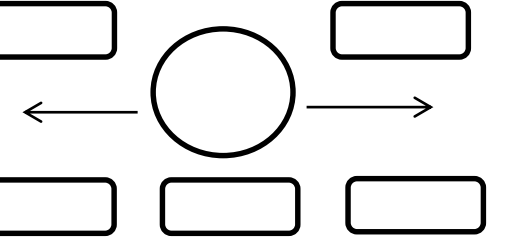
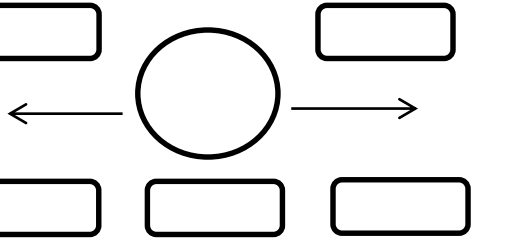
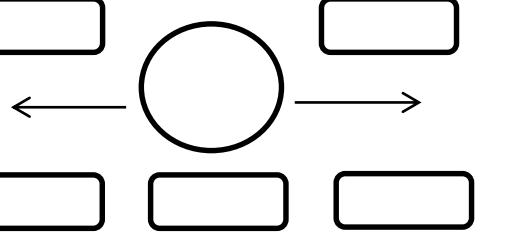
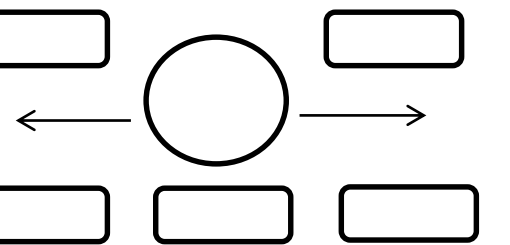
Tiempo:

PROYECTO: Producto Multimedia Interactivo de las siete maravillas de Quito

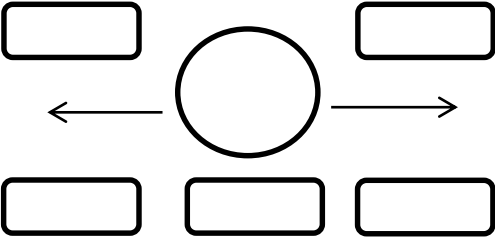
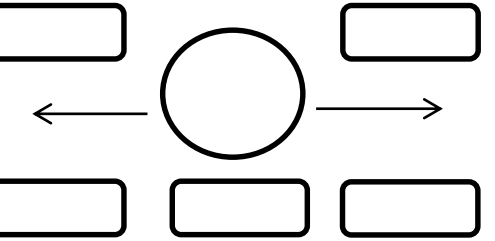
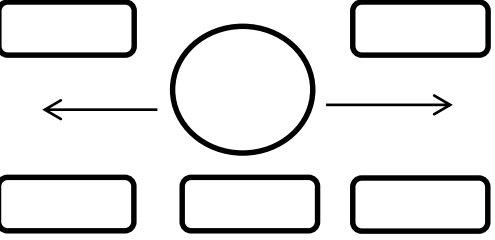
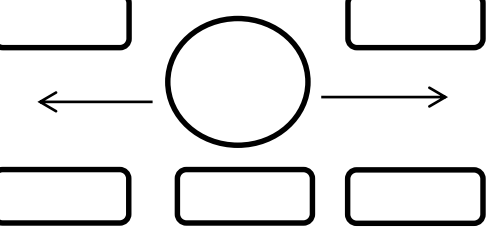
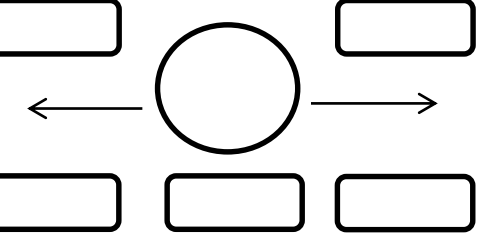
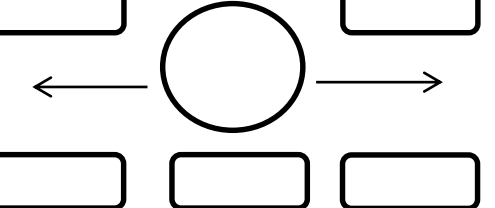
ESC	ID.TECNICA	STORYBOARD	DESCRIPCION /ACCION	SONIDO	TP
1	P.G		Paneo 360° del Centro histórico	Ambiental de òpera	1 min
2	P.G		Programación de botón automáticamente se va ala basilica	Ambiental de òpera	3 seg
2	P.G		Paneo 360° tild (up-down) de la Basílica	Ambiental de òpera	50 seg

2	P.G		Programación de botón automáticamente se va al interior de la basilica	Ambiental de òpera	50 seg
2	P.G		Dolly (in/Out) tild (up-down) paneo 360° en la mitad de la iglesia	Ambiental de òpera	50 seg
2	P.G		Dolly (in/Out) tild (up-down) paneo 360° en la mitad de la iglesia	Ambiental de òpera	50 seg
2	P.G		Programación de botón automáticamente se va ala parte izquierda de la iglesia	Ambiental de òpera	50 seg
2	P.G		Dolly (in/Out) tild (up-down) paneo 360° en la mitad de la iglesia	Ambiental de òpera	50 seg
2	P.G		Programación de botón	Ambiental de òpera	50 seg

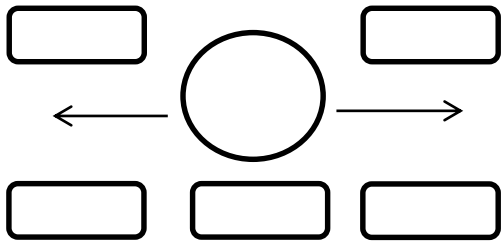
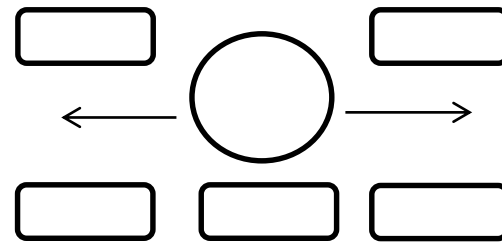
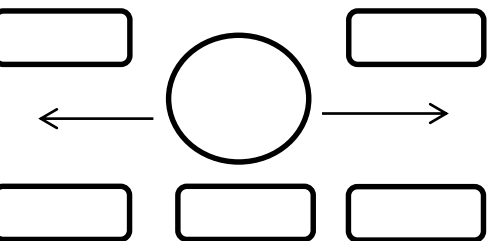
			automáticamente se va ala parte superior		
2	P.G		paneo 360° tild (up-down)	Ambiental de òpera	50 seg
2	P.G		Programación de Botón) inicio del mismo recorrido	Ambiental de òpera	50 seg
2	P.G		Paneo 360° a la salida	Ambiental de òpera	50 seg
3	P.G		Paneo 360°, tild (up-down)	Ambiental de òpera	50 seg

3	P.G		Dolly (in/Out) Plaza de la independencia ,paneo 360° grados en la mitad de la plaza independencia tild (up-down)	Ambiental de òpera	50 seg
3	P.G		Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte superior de la plaza de la independencia paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)	Ambiental de òpera	50 seg
3	P.G		(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte derecha de la plaza de la independencia paneo 360° , tild (up-down)	Ambiental de òpera	50 seg
			(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de la plaza de la independencia paneo 360° , tild (up-down)	Ambiental de òpera	50 seg
3	P.G		Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte inferior de la plaza de la independencia paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)	Ambiental de òpera	50 seg
4	P.G		(Programación de Botón) Paneo 360° , tild (up-down)	Ambiental de òpera	50 seg

4	P.G		(Programación de Botón) directamente hacia la entrada iglesia de la Compañía	Ambiental de òpera	50 seg
4	P.G		Dolly (in/Out) del interior de la iglesia de la compañía ,paneo 360º grados en la mitad del interior tild (up-down)	Ambiental de òpera	50 seg
4	P.G		(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de interior de la compania paneo 360º , tild (up-down) , Dolly (in/Out)	Ambiental de òpera	50 seg
4	P.G		(Programación de Botón) Dolly (in/Out) de la parte derecha de interior de la compañía paneo 360º , tild (up-down) , Dolly (in/Out)	Ambiental de òpera	50 seg
4	P.G		(Programación	Ambiental	50

			de Botón) paneo 360° tild (up-down) de la	de òpera	seg
4	P.G		(Programación de Botón) de salida paneo 360° tild (up- down)	Ambiental de òpera	50 seg
5	P.G		(Programación de Botón) de salida paneo 360° tild (up- down) y hacia el panecillo	Ambiental de òpera	50 seg
6	P.G		(Programación de Botón) hacia el panecillo	Ambiental de òpera	50 seg
6	P.G		Paneo 360°, tild (up-down) del panecillo	Ambiental de òpera	50 seg
6	P.G		(Programación de Botón) Paneo 360°, tild (up-down) de la estatua del panecillo	Ambiental de òpera	50 seg

6	P.G		(Programación de Boton) Paneo 360°, de la entrada a la estatua del panecillo	Ambiental de òpera	50 seg
6	P.G		Dolly (in/Out) del Segundo piso paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)	Ambiental de òpera	50 seg
6	P.G		(Programación de Boton) inicio del recorrido del primer piso	Ambiental de òpera	50 seg
6	P.G		(Programación de Boton) Paneo 360°, de la salida a la estatua del panecillo	Ambiental de òpera	50 seg
6	P.G		Paneo 360°, del mirador del panecillo (Programación de Botón) de la iglesia de San francisco	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		(Programación de Botón) de la iglesia de San francisco	Ambiental de òpera	50 seg

7	P.G		Paneo 360°, tild (up-down) de la iglesia de San francisco	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		(Programación de Boton) automáticamente se va a la puerta de ingreso de la iglesia	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		Dolly (in/Out) del interior de la Iglesia San Francisco ,paneo 360° grados en la mitad del interior tild (up-down) de la Iglesia San Francisco , Dolly (in/Out) hacia delante paneo 360°	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		(Programación de Boton) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de interior de la Iglesia San Francisco paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		(Programación de Botón) Dolly (in/Out) de la parte derecha de interior de la	Ambiental de òpera	50 seg

			Iglesia San Francisco paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)		
7	P.G		(Programación de Botón) paneo 360° ,de la parte superior de la iglesia	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		(Programación de Botón) de salida hacia la entrada paneo 360°	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		(Programación de Botón) de El Panecillo	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		(Programación de Botón) hacia Chimbacalle paneo 360°	Ambiental de òpera	50 seg
7	P.G		(Programación de Botón) hacia Estación de	Ambiental de òpera	50 seg

			Chimbacalle		
7	P.G		Paneo 360° tild (up-down) de la estación de Chimbacalle	Ambiental de ópera	50 seg
7	P.G		(Programación de Botón) hacia el museo de la estación de Chimbacalle	Ambiental de ópera	50 seg
7	P.G		Paneo 360° tild (up-down) del museo de la estación de Chimbacalle	Ambiental de ópera	50 seg
7	P.G		Programación de Botón) hacia el panecillo	Ambiental de ópera	50 seg
7	P.G		(Programación de Botón) hacia El quinche paneo 360°	Ambiental de ópera	50 seg
8	P.G		Paneo 360°, tild (up-down) de la iglesia del Quinche	Ambiental de ópera	50 seg

8	P.G		(Programación de Botón) automáticamente se va a la puerta de ingreso de la iglesia	Ambiental de ópera	50 seg
8	P.G		Dolly (in/Out) del interior de la iglesia del Quinche ,paneo 360° grados en la mitad del interior tild (up-down) de la iglesia del quinche, Dolly (in/Out) hacia delante paneo 360°	Ambiental de ópera	50 seg
8	P.G		(Programación de Botón) Dolly (in/Out) de la parte izquierda de interior de la iglesia del quinche paneo 360° , tild (up-down) , Dolly (in/Out)	Ambiental de ópera	50 seg

3.10. PREPARACIÓN DEL RODAJE

En el caso de animación tiene el mismo procedimiento, está claro que no se va a preparar el rodaje, aquí se prepara la producción. Así se procede con:

Contratación del equipo técnico

Locaciones de rodaje (se trata de encontrar los lugares ideales para el rodaje de cada de escena) o en animación el diseño de los escenarios.

Contratación del equipo artístico

En el caso de la producción de video es necesario hacer un casting para la búsqueda de actores. El proceso del casting inicia desde el momento de hacer la convocatoria hasta contratar al actor/actriz. En animación se contrata a los diseñadores y animadores.

Contratación de servicios técnicos

Guion técnico o planificación (es el desglose de las escenas en planos con un lenguaje cinematográfico).

Storyboard también llamado guion gráfico (es una visualización de una viñeta dibujada del encuadre de cada uno de los planos que componen la escena)

4.0. PRODUCCIÓN

Para la etapa de producción hay que considerar aspectos como la revisión de utilería, escenografía, coordinación de locaciones, para evitar aplazamientos e inconvenientes innecesarios durante el día del rodaje, en la etapa de preproducción, ya que cualquier detalle o elemento pasado por alto durante esa etapa, pudiera estar con resultados negativos, en el desarrollo del producto final.

El rodaje siete maravillas de Quito, se basó en una previa investigación en cuanto a locaciones, equipo técnico, las grabaciones se realizaron en lugares turísticos de la ciudad de Quito, los cuales fueron verificados con anticipación, debido a los permisos solicitados y al tiempo con el que se cuenta para la realización del producto.

La planificación de la grabación fue designada de acuerdo a los permisos obtenidos, El rodaje se inició el día Jueves 12 de Febrero en la ciudad de Quito a partir de las 8:00 am; con la grabación el mismo día se realizó las tomas del Centro Histórico y Panecillo, Basílica, la compañía

Lunes 16 de Febrero, el equipo de producción se trasladó a la estación de Chimbacalle en el sur de la ciudad, para realizar la segunda grabación, en donde se hizo el recorrido por la parte interna de la estación de Chimbacalle se realizó hasta el las 2 de la tarde , a partir de aquí se realizó tomas de paso del panecillo el clima no ayudo a grabar las respectivas grabaciones

El día jueves 19 de Febrero del 2015, el equipo de producción se movilizó hasta el panecillo y grabar las instalaciones del lugar En la tarde del mismo día se grabó en las instalaciones de la iglesia de la compañía.

El día 20 de Febrero, se efectuó la grabación en la iglesia del quinche desde la mañana hasta la tarde, en donde se hizo las respectivas grabaciones con esto se concluyeron las actividades en cuando a la producción de las siete maravillas de Quito.

4.1. POST PRODUCCION

En esta etapa se desarrolla la investigación previa de la idea propuesta, para analizar. Esto servirá para sustentar el desarrollo del trabajo desde su elaboración en la producción y su relación con el guión.

La propuesta de pre producción de la multimedia interactiva sobre las siete maravillas de Quito, se inicia pensando en la necesidad de informar a las personas y a su vez a la divulgación posterior.

Nace con el interés de profundizar un contenido que desde sus varias corrientes permitirá aportar a la identidad de los personas de Quito, para que se informen adecuadamente. Se pretende además aportar a la promoción turística de la ciudad de Quito.

Musicalización

En el producto multimedia interactivo de las siete maravillas de quito la música está presente en todo el recorrido y lleva el ritmo del proyecto. Es de suma importancia la musicalización, ya que en muchos programas en los que la música no tiene nada que ver con las imágenes. La elección de las piezas musicales se las hizo pensando en el turista, para que sea fácil llegar con el mensaje que se quiere transmitir a través de esta multimedia interactiva. Se eligió la canción de ópera, debido a que es una canción representativa de la las siete maravillas de quito, que ala ves transmite información, concentración Además es fácil de recordar para el público

4.3. DIAGRAMACIÓN

En la diagramación de los elementos se toma en cuenta la simetría, áreas de textos, imágenes, alineación de botones, espacios vacíos, orden del contenido visual etc. de tal forma que mantenga una distribución lógica sin mezclar los objetos dispuestos en el espacio con una estética referente al tema, que persuada el seguimiento del orden compositivo.

Retícula

La retícula muestra una composición horizontal en la distribución de los elementos, así también presenta una diagramación por columna ya que se dispone de varias ventanas.

Para la ubicación de los elementos en la retícula se considera dos coordenadas: X, Y, con numeración de doble entrada. Simbólicamente se representa con colores el significado de cada objeto expuesto en la retícula.

RETÍCULA

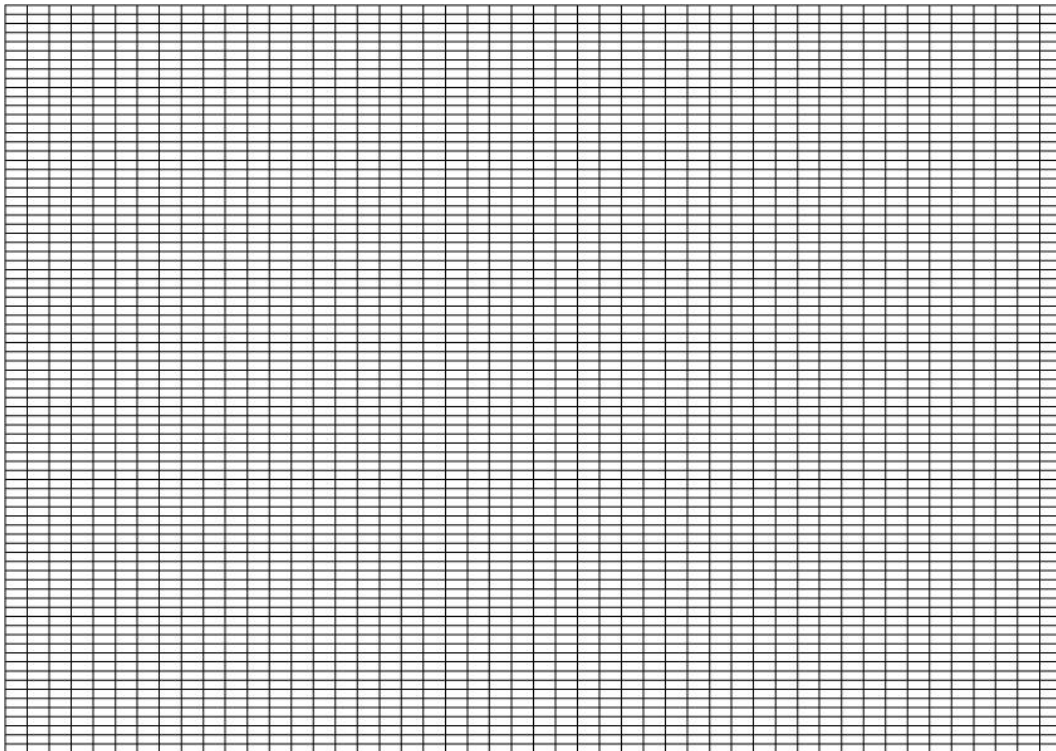


Imagen 4
Retícula para capítulo
Fuente: Modelos
Autor: Oscar gallo

Retícula maestra para la diagramación y distribución de los elementos.

INTRO.

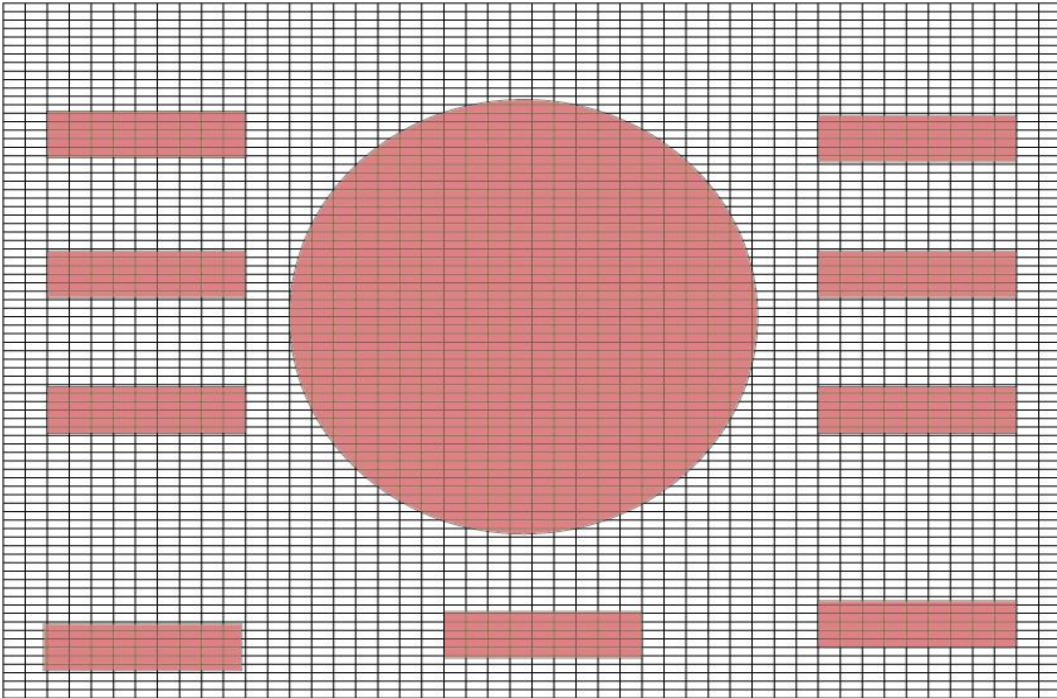


Imagen 5 Reticula para capítulo Fuente: Modelos Autor: Oscar Gallo

MENÚ

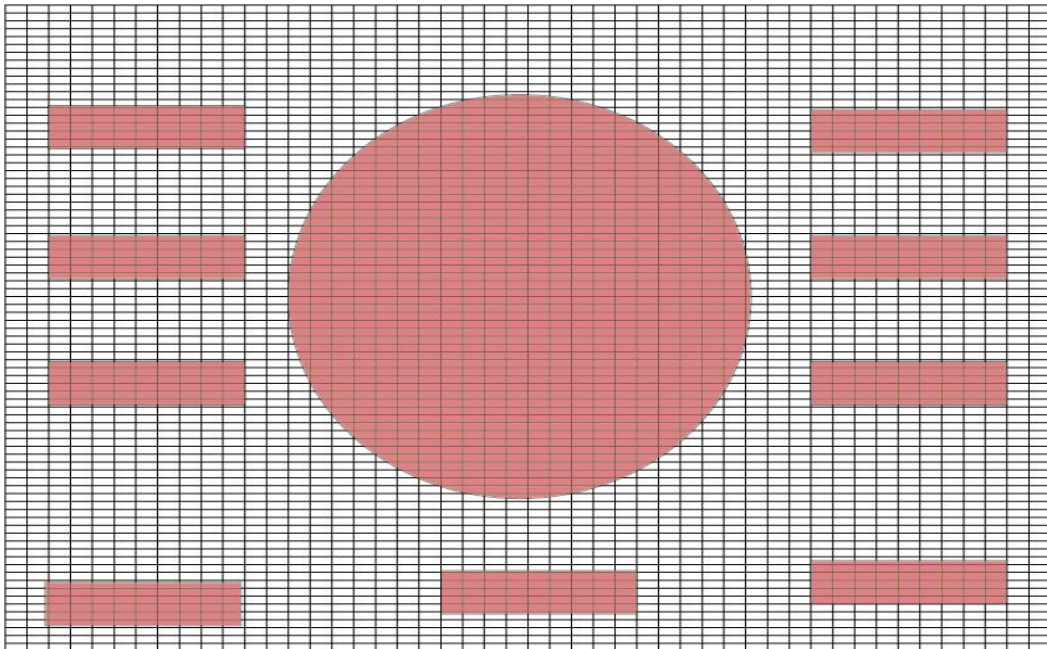


Imagen 6
Reticula para capítulo
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

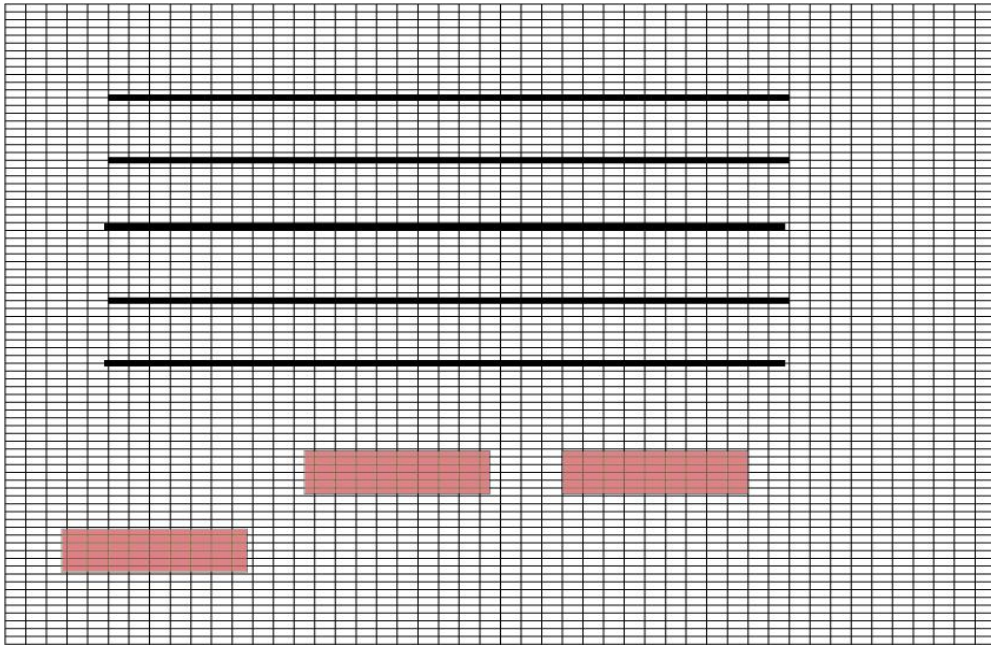


Imagen 7
Reticula para capitulo
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

CONTENIDO IMÁGENES

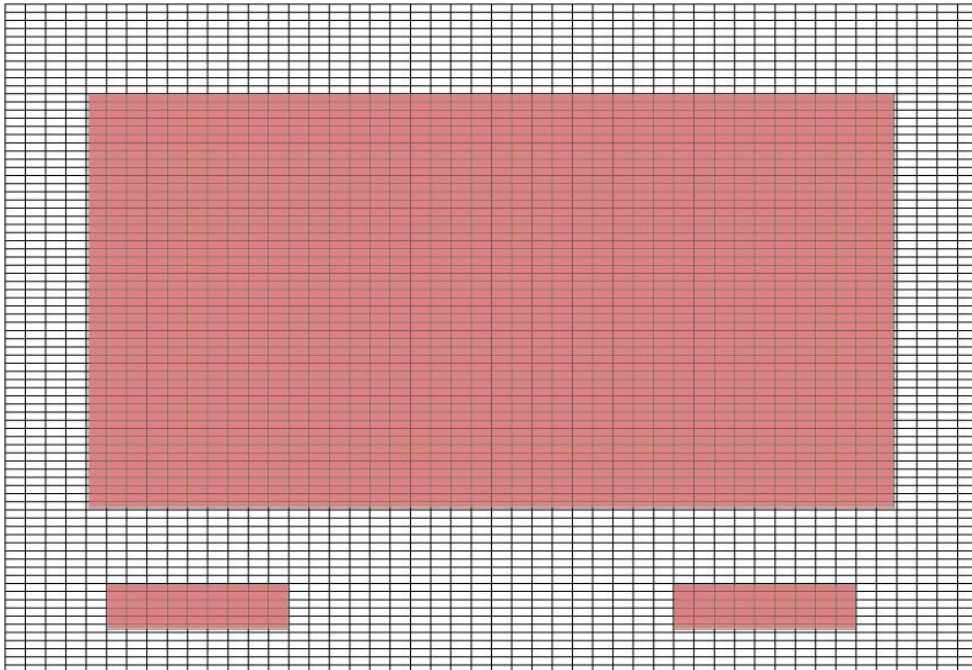


Imagen 8
Reticula para capitulo
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

4.4. VENTANAS

Las ventanas manejan una composición similar pero que son distintas en aspectos como el fondo que contiene un rasgo característico de lo emitido en cada ventana, así gráficamente se muestra las siguientes.

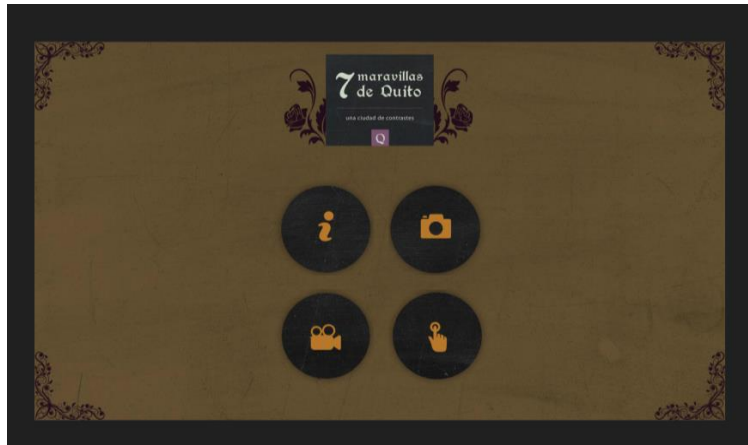


Imagen 9

Infografía general de la multimedia
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

Esta ventana contiene una ligera animación que inmediatamente da una idea exacta del contenido de la galería, de lo que esta emite y trata. La animación de la imagen es a escala, nace del fondo y termina ocupando la pantalla con diferentes botones para que el usuario tenga la opción a escoger.

Menú

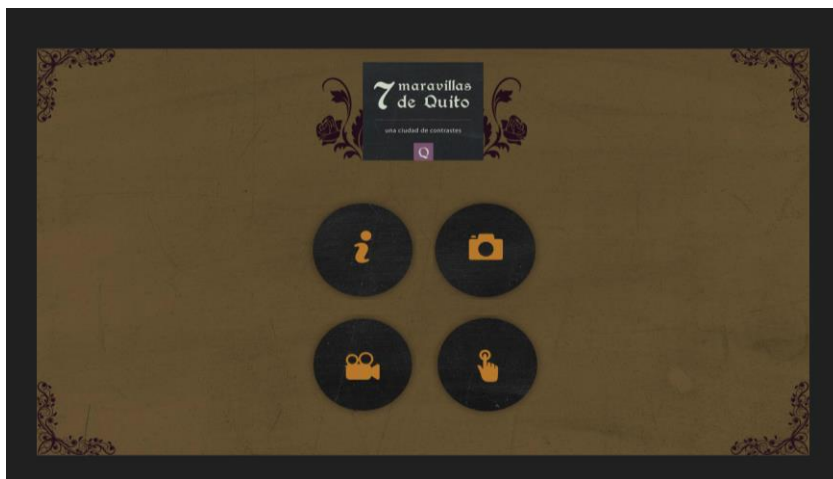


Imagen 10

Infografía general de la multimedia
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

La ventana menú contiene una botonera extensa en forma ovalada que permite navegar por todos los enlaces internos hacia las ventanas que contienen la información por temas y secciones, se dispone de botones complementarios relacionados con sitios externos que complementan la investigación del contenido de la galería.

El titular o encabezado contrasta con la composición, dando acentuando que es el menú principal, la composición se optimiza con la superposición de planos, comenzando con los rasgos iconográficos del fondo, la botonera como medio plano, dejando el texto como primer plano. Con una lectura visual de izquierda a derecha, en el estado se antepone como primer plano sobre el fondo y el titular en la interacción de los elementos compositivos.

Portadas



Imagen 11

Infografía general de la multimedia
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

Los botones del menú principal enlazan con portadas exactas, haciendo que el contenido se desarrolle por secciones, en cada portada se encuentra con una imagen del tema específico junto con una columna de botones que son representados con rasgos compositivos en base al contenido de las siete maravillas de Quito.

En cada portada se encuentran enlaces que permite ir a cualquier sección de la galería, facilitando eficazmente los recursos y manteniendo la interactividad del usuario sin la necesidad de regresar al inicio para cambiar de sección. El trabajo dispone la información por temas, por tanto se dispone el fondo de cada portada con imágenes representativas del contenido, en este caso lo que más sobresale de cada lugar.

Botones

Manejan los estados de:

Reposo

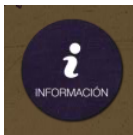


Imagen 12

Infografía general de la multimedia
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

Sobre



Imagen 13

Infografía general de la multimedia
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

Presionado

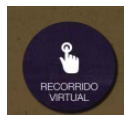


Imagen 14

Infografía general de la multimedia
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

4.5. DISEÑO DE EMPAQUE DEL CD

Un sistema de empaque o envoltura, se refiere a la cubierta que contiene, de forma temporal un producto físico, cumpliendo principalmente con el objetivo de

resguardar su condición, pensando en la manipulación, transporte y almacenamiento del mismo.

Para este proyecto, dado que el multimedia será entregado en un Cd, es necesaria la elaboración de un diseño empaque y de disco para su posterior entrega.

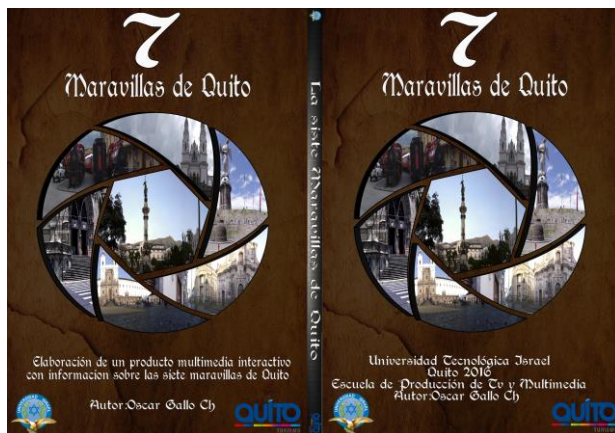


Imagen 15
Infografía general de la multimedia
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo



Imagen 16
Infografía general de la multimedia
Fuente: Modelos
Autor: Oscar Gallo

El diseño, que mantiene la gráfica de la multimedia interactiva, se mantiene en su característica básica de elementos como lo son la foto principal y el logo. Bajo estas condiciones y sin más información en el empaque lo que se quiere es crear la expectativa con la intención de sorprender al público que adquiera la multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito.

4.6. SOFTWARES

Los diferentes programas usados para la creación de la propuesta de la multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito son los siguientes:

Adobe Photoshop,

Forma parte del paquete ADOBE y se usó para el retoque fotográfico de las imágenes utilizadas en la guía, en donde la flexibilidad de manejar tonos, saturación, matices, brillo y contraste, luces y sombras, aportó a obtener imágenes de calidad que le dan a la guía un impacto visual más llamativo



Imagen 17

Para el retoque de fotografías, ajustes de resolución, extracción de detalles, efectos, filtros etc.

Adobe Illustrator:

Forma parte del paquete ADOBE, el cual se empleó para el diseño de las plantillas y visualizar de una manera clara como se apreciará el arte final, además se lo utilizó para el redibujo de marcas en caso de ser necesario.



Imagen 18

Se aprovechó para vectorizar imágenes ilustradas y diagramación de bocetos.

Flash Players :



Imagen 19

En este programa se desarrolló la parte medular de la propuesta, manejo de animaciones y programación, exportación del documento y difusión en formato ejecutable.

4.7. DIFUSIÓN

Difundir la multimedia interactiva en coordinación en lugares que frecuente las personas al visitar las siete maravillas de Quito.

De igual manera se podría distribuir por medio de las entidades encargadas de la promoción turística de la provincia como son el Gobierno Provincia de Pichincha, Quito turismo y El Ministerio de Turismo.

La distribución en ferias y eventos turísticos se determinará en base a las estrategias de promoción que se esté realizado por parte de las entidades correspondientes a la promoción turística.

4.8. VALIDACIÓN

Especialista en la investigación

En cuanto a la verificación con la profesional en el proyecto de investigación la multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito se planteó una matriz de validación, la cual posee puntos de evaluación de la multimedia interactiva.

La tabla es la siguiente:

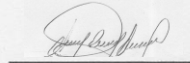
MATRIZ PROPUESTA PARA VALIDACIÓN

Producto: multimedia interactiva para la difusión de información generada por Quito Turismo

Evaluador: Sra Carla Martínez

Fecha 27 de Octubre de 2015

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
INVESTIGACIÓN	✓			
PERTINACIA	✓			
ACTUALIDAD	✓			
APLICABILIDAD	✓			
NOVEDAD	✓			



Firma

Como resultado de la matriz se dio a conocer lo que la profesional opina alrededor de la multimedia interactiva, por lo que destacamos cada uno de los puntos de evaluación. Como primer punto, la investigación, en este caso supo plantear bajo los niveles de evaluación, el cual es muy adecuada, ya que los datos expuestos son de total confianza y validez ya que trata de procesos investigativos y es un tema de gran seriedad para la sociedad en general, además el manejo de las imágenes en conjunto con el texto esta correcto para tratar el tema e informar.

Otra de las variables expuestas en la matriz es la pertinencia y expuso que es muy adecuado, ya que el texto se maneja acorde con la investigación, la pertinencia como supo plantear la especialista, es respetar el contenido textual que expresa y no manejarlo arbitrariamente, ya que ese proceso únicamente es realizado por los expertos y es esa la forma adecuada de manejar este tipo de información técnica.

En cuanto a la actualidad también lo evalúa en muy adecuado, ya que va de la mano con procesos manejados a la sociedad actualmente que es la investigación se ha empezado a manejar dentro de las siete maravillas de Quito .

La aplicabilidad se evaluó como muy adecuada ya que en el ideal de los expertos, a más de generar investigación, es importante transmitir a la sociedad y lo que utilizan son publicaciones, que en si no va dirigido a un público en general, es decir determinar a este proyecto como una herramienta para los proyectos de difusión a la sociedad.

La variable novedad fue evaluada como muy adecuada, en opinión de la Sra. Carla Martínez, lo es ya que en su campo profesional no ha visto personas especializadas en la difusión de información de las siete maravillas de Quito

y si se empieza a crear material de este tipo sería de gran utilidad para la sociedad.

En conclusión el desarrollo de una multimedia interactiva de difusión de información es un material aceptado en los procesos de investigación, ya que es un aporte a la comunicación de la sociedad, la cual genera pregnancia de estos procesos en estudiantes universitarios o publico que se interese conocer del mismo.

Especialista en diseño multimedia

MATRIZ PROPUESTA PARA VALIDACIÓN

Producto: multimedia interactiva para la difusión de información generada por Quito Turismo

Evaluador: Ing. Danny Santacruz

Fecha 27 de Octubre de 2015

INDICADORES	MUY ADECUADO	ADECUADO	POCO ADECUADO	OBSERVACIONES
ESTRUCTURA		x		Es importante recordar que es una multimedia interactiva por lo que la estructura debe seguir esa línea
DISTRIBUCIÓN DE ELEMNTOS	x			En los puntos interactivos es recomendable colocar indicadores o iconos que se identifique a la interactividad para el usuario
CROMATICA	x			Tener en cuenta la lectura para distribuir los elementos
APLICABILIDAD	x			Apropiada para la tematica
NOVEDAD	x			Considerar la distribución no solo en un modelo o marca de dispositivo por el alcance que se requiera para la distribución del material

Firma

Los procesos estructurales expuestos al experto en diseño multimedia se basa dependiendo la temática que se esta tratando, el experto nos supo manifestar que la estructura de la multimedia interactiva se debe considerar dos puntos especialmente, el diseño del identificador del lugar de donde se obtiene la información y la temática o procedimientos que realizan, dependiendo de ello se puede estructurar de tal forma que todo lleve a un punto en este caso del centro y lo que realizan ahí, al igual que el ritmo en que se cuenta la historia o el contenido a exponer.

En el indicador sobre interactividad considera que son muy adecuados ya que generan atracción al usuario, lo que recomienda es que muchas de las veces a los usuarios deben poseer en el documento íconos para que puedan navegar así que la inclusión de imágenes o íconos para ello sería de utilidad, esto va de la mano con la distribución de los elementos ya que, si bien considera que se encuentran bien distribuidos, se debe considerar la lectura y puntos de atracción para colocar imágenes, textos y los íconos indicadores de interactividad.

La cromática al plantear al experto desde la psicología del color no hay mayor cambio, pero en cuestiones de la aplicabilidad considera el experto que la inclusión de algunos dispositivos digitales es importante ya que el alcance será mayor y se cubre una mayor cantidad de personas del grupo objetivo, por lo que realizar variantes entre varias plataformas digitales es necesario, también considera que se pueden realizar en diferente software dependiendo la plataforma pero sin alterar mayormente la estructura, la interactividad para que de esta forma se considera uno solo.

Comprobación y Verificación

Siguiendo con las fases de las metodologías, en este caso se implementan la comprobación de la metodología de Asimow y la verificación de Fuentes, en estas se destaca las características y posibles variantes del material por parte del grupo objetivo y los profesionales, estos darán una opinión alrededor del material entregado.

Para este proceso se procedió a una validación tanto al grupo objetivo, como a los expertos de Quito Turismo, para ello se realizó un focus group con el grupo objetivo y una observación de parte del experto.

Focus Group

Para iniciar el focus group se observó el producto en una computadora y se estructuró el focus group con 8 personas, luego se repartió el material en parejas y se determinó un tiempo prudencial para que lo revisaran y lo manipularan, a continuación se realizaron una serie de preguntas con respecto a la multimedia interactiva el cual determinó algunos comentarios los cuales se plantea a continuación.

El material digital que se les expuso contiene información que no está apegada a su línea profesional por lo que se planteó una interrogante el cual se trata de si lo revisarían si se presentara en un material digital, para lo que se puede destacar es que les impacto de buena forma la multimedia por la interactividad, además que comentaron la atracción que genero las imágenes, fotos, videos infografías, una estructuración agradable para presentar este tipo de información.

Específicamente el contenido de la multimedia interactiva es agradable por la disposición y la forma de transmitir, se nos planteó en nuestro focus group, y nos supieron manifestar que debe hacerse unas correcciones en el texto, y

sobretudo mas resumido en la historia de cada maravilla , ya que plantearon que existen mucha información lo cual dificulta la continuidad de la lectura, para que no sea muy cansado y se vuelva a repetir la misma información que se encuentra en internet libros , etc.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- El uso de las multimedias interactivas ha tomado fuerzas en cuanto a herramientas alternativas de aprendizaje y entretenimiento, permitiendo integrar múltiples experiencias de conocimientos que faciliten la información y educación
- Mediante la aplicación de métodos y herramientas de recolección y análisis de datos, se obtuvieron como resultado que la información generada, por el proyecto multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito, no son transmitidos adecuadamente hacia las personas.
- La multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito tiene la finalidad de dar a conocer de una manera distinta, en particular a las personas, que aún no conocen las siete maravillas de Quito , que mediante este medio funcional y dinámico tengan la posibilidad de explorar y conocer mas de cerca todo lo referente a nuestros patrimonio cultural de la humanidad

RECOMENDACIONES

- El dar continuidad a la generación de este tipo de material para informar, sería de ayuda para complementar las publicaciones desarrolladas por los proyectos de investigación.
- Seguir procesos y metodologías de multimedias en el área de difusión, para de esta forma transmitir contenido informativos ayudará a la multimedia a involucrarse en este tipo de procesos.

- Las aplicaciones multimedia interactivas aportan significativamente al aprendizaje de las personas y estudiantes, por ende en su interés ya que por medio de ellas la información que desean obtener serán mas dinámicas.
- La utilización de este material interactivo dentro de universidades o instituciones, educativas permitirán el acercamiento de las personas con procesos de información e investigación.

BIBLIOGRAFÍA

- Belloch, C. (2014). Aplicaciones multimedia interactivas Recuperado de:
<http://www.uv.es/bellohc/logopedia/NRTLogo>.
- Bartolome ,A.(2014). Sistemas Multimedia para la Enseñanza Recuperado de:
http://www.academia.edu/15071300/Sistemas_Multimedia_para_la_Ense%C3%B1a
na
- Bartolome, A. (2010).Multimedias para educar Recuperado de:
[http://www.lmi.ub.edu/personal/bartolome/libros/2002_Bartolome_MM.Educ.Edebe.p](http://www.lmi.ub.edu/personal/bartolome/libros/2002_Bartolome_MM.Educ.Edebe.pdf)
df.
- Costa, J. (2014). Paradigma de Comunicación Recuperado:
http://foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicación_visual
- Chiavenato, I. (2009). Comunicaciones y expresiones Recuperado:
[http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/manizales/4010014/Contenidos/Capitulo](http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/manizales/4010014/Contenidos/Capitulos%20PDF/CAPITULO%203.pdf)
s%20PDF/CAPITULO%203.pdf.
- Frascara, J. (2006). Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires: Infinito.
- Graells, P. (2000). Ventajas e inconvenientes del multimedia educativo Recuperado:
<http://www.peremarques.net/ventajas.htm>
- Hoffstetter, J. (2011). Tecnologías para aplicaciones multimedia interactivas
Recuperdo: <https://sistemamultimedia.wordpress.com/iv-unidad/>
- Las siete maravillas.(2014). Recuperado:
[http://www.ecuador-turistico.com/2015/01/puntos-de-informacion- turistica-de-la-](http://www.ecuador-turistico.com/2015/01/puntos-de-informacion-turistica-de-la-ciudad-de-quito.html)
ciudad-de-quito.html
- Mayer, R. (2001). Multimedia Learnig. United States of America:
CambridgeUniversity.
- Medina, D. (2009). Multimedia Y Tipologias De Multimedia Recuperado Infinito:
- Osuna, S. (2007). La integración tecnológica en la era digital: Infinito.
- Pinto, M. (2006). Elementos Multimedia. Recuperado de:
<http://www.mariapinto.es/alfamedia/cultura/elementos.htm>

Vaughan, T. (2007). Multimedia Manual de Referencia. España: Fareso

ANEXOS

ANEXOS N°1

MUESTRA DE ENCUESTA

Universidad Tecnológica Israel

Carrera de Producción de televisión y multimedia

Objetivo:

La información que nos proporcione en la encuesta nos servirá de apoyo para una investigación que va dirigido al público que visite las siete maravillas de Quito en cuanto a la comunicación proporcionada por proyectos de investigación realizadas en el país.

Por favor complete la encuesta cuidadosamente.

1. ¿Sabe usted si se imparte información de una multimedia interactiva sobre las siete maravillas de Quito?

2. ¿Cree usted que el nivel de conocimiento de una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito contribuya con el desarrollo de la provincia?

3. ¿Conoce usted material utilizado para impartir conocimientos culturales sobre Quito y sus siete maravillas dentro de la ciudad?

4. ¿Cree usted que la información impartida hasta el momento por medios de difusión ya sea escritos o narrados son suficientes para el conocimiento de las siete maravillas de Quito?

5. ¿Piensa usted que el material utilizado para impartir información acerca de las siete maravillas de Quito es lo suficientemente atractivo y acogedor para las personas?

6. ¿Cuál de las siguientes opciones escogería usted para la implementación de un material informativo que contenga información sobre las Siete Maravillas de Quito: Video, Revista, Flyer, Trípticos, multimedia interactiva?

7. ¿Cree usted que la creación de una multimedia interactiva sería de gran utilidad para que las personas, amplíen sus conocimientos sobre la cultura de Quito y sus siete maravillas?

8. ¿Piensa usted que la creación de una multimedia interactiva traerá expectativas a los personas para que estos puedan informarse mejor sobre las siete maravillas de Quito?

9. ¿Si la información cultural es de gran importancia para el progreso de la ciudad de Quito, cree usted que una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito traerá beneficios no solo al ciudad si no al país en general?

10. ¿Adquiriría usted una multimedia interactiva de las Siete Maravillas de Quito para informarse mejor?

Anexo N°2

Objetivo: Obtener parámetros para la realización y de la multimedia interactiva mediante la entrevista a profesionales en el área de la multimedia.

Nombre: Sra. Carla Martínez

Fecha: 27 de Octubre 2015

1.- ¿Cómo se maneja la promoción turística a nivel de la provincia de Pichincha?

2.- ¿Cuál es la fortaleza turística de la provincia de Pichincha?

3.- ¿Cuáles son los medios más utilizados por el gobierno provincial de Pichincha para la promoción turística?

4.- ¿Han realizado alguna la elaboración de una multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito?

5.-¿ Existe una multimedia interactiva de la Provincia de Pichincha?

Anexo Nº 3

Objetivo: Obtener parámetros para la realización y de la multimedia interactiva mediante la entrevista a profesionales en el área de la multimedia .

Nombre: Ing. Danny Santacruz

Fecha: 15 de Octubre 2015

1.- ¿Cómo visualiza el desarrollo de productos multimedia en Quito y cuál cree es la aceptación por el público Quiteño?

2.- ¿Cuál ha sido la experiencia personal en productos multimedia?

3.- ¿Cuál es su proceso a seguir para el desarrollo de un producto multimedia?

4.- ¿Qué herramientas o programas ha utilizado para la elaboración de Productos multimedia?

5.- ¿Qué recomendaciones puede dar para el desarrollo de una multimedia Interactiva de las siete maravillas de quito para la difusión de información?

ANEXOS Nº4

Quito, 19 de febrero de 2015

Universidad Tecnológica Israel

Carrera de Ingeniería en Producción de Televisión y Multimedia

A: quien pueda interesar

Yo, Lidmila Morales Alfonso, Coordinadora de la Carrera de Producción de Televisión y Multimedia de la Universidad Tecnológica Israel, en calidad de tutora del trabajo de titulación del señor Oscar Gallo, con cédula de identidad 1719518332, solicito su amable colaboración para que el estudiante pueda completar un producto multimedia sobre las Siete Maravillas de Quito.

Agradecida de antemano por su atención y sin más que agregar, me suscribo.



cc: gallo

ANEXOS N°5

Facultad de Producción de Televisión y Multimedia
Universidad Tecnológica Israel

Matriz: Fco. Pizarro E4-142 y Av. Orellana. (Diagonal al Colegio Militar).
Quito-Ecuador

ASUNTO:

Solicitar permiso de Grabación de las instalaciones del Ferrocarril Chimbacalle

Sr. Ing.
Francisco Mosquera
Gerente General **encargado**
Ferrocarriles del Ecuador Empresa Pública

Presente:

A través de la presente, Yo Oscar Stalin Gallo Chaquinga estudiante de la Universidad Tecnológica Israel cursando el 10º Nivel de La Carrera de Producción de Televisión y Multimedia, en la cual me encuentro realizando mi tesis de Grado, con el Tema de: **La elaboración de un producto multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito.**

Le Solicito a usted muy comedidamente que se me autorice a hacer uso de las instalaciones del Ferrocarril de Chimbacalle, para poder grabar en las instalaciones tanto externas como Internas.

El lapso que are el uso de las instalaciones será de 3 días ya que como usted sabrá, tendré que escoger un buen plano y buena fotografía y un buen día para poder rodar la grabación, y poder ejecutar mi Proyecto.

A la vez mencionar que el costo de uso de las instalaciones cuesta el Valor , de \$50.00. he visto Si sería factible el canje mi producto terminado con el fin de aportar al turismo y de información a los visitantes.

Esperando que dicha petición se a lo más antes posible, agradezco la atención a la presente petición.

Sin otro particular por el momento, me despido, esperando su atención y quedando a sus órdenes.

ATENTAMENTE


Oscar Stalin Gallo Chaquinga
Estudiante de la Universidad Tecnológica Israel



FECHA: 11 FEB 2015

HORA: 15:48



3992100 ext 1111

ANEXOS N°6

Quito 12, Febrero del 2015.

Padre Ernesto León

Superior General Misioneros Oblatos

Presente

Yo Oscar Stalin Gallo Chaquinga estudiante de la Universidad Tecnológica Israel cursando el 10° Nivel de La Carrera de Producción de Televisión y Multimedia, en la cual me encuentro realizando mi tesis de Grado, con el Tema de: **La elaboración de un producto multimedia interactiva de las siete maravillas de Quito.**

Le Solicito a usted muy comedidamente que se me autorice a hacer uso de las instalaciones del Panecillo para poder grabar en las instalaciones internas.

El lapso que are el uso de las instalaciones será de una Semana ya que como usted sabrá, tendré que escoger un buen plano y buena fotografía y un buen día para poder rodar la grabación, y poder ejecutar mi Proyecto.

De ante mano le agradecería por una respuesta favorable

Le agradezco por la atención prestada

Muy afectivamente

Oscar Stalin Gallo Chaquinga

Estudiante de la Universidad Tecnológica Israel



Quito 12, Febrero del 2015.