



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS**

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TESIS DE GRADO

TEMA:

**“DISEÑO DE UN DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO CON LA
PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA
DE TUNGURAHUA”**

Tesis presentada previa a la obtención del título de ingeniería en Diseño Gráfico
Computarizado

POSTULANTES

Pilapanta Lucero Danilo Fabián

Zapata Yáñez Luis Antonio

DIRECTORA:

Dis. Msc. Ximena Parra

ASESOR:

Msc. Bolívar Vaca Peñaherrera

LATACUNGA – ECUADOR

DICIEMBRE - 2014

AUTORÍA

Los autores certifican que el trabajo de investigación **“DISEÑO DE UN DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO CON LA PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”** son de su exclusiva autoría.

.....
Pilapanta Lucero Danilo Fabián

C.I: 050345579-2

.....
Zapata Yánez Luis Antonio

C.I: 050323561-6

CERTIFICACIÓN:

**HONORABLE CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIDAD ACADÉMICA
DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.**

De mi consideración:

Cumpliendo con lo estipulado en el Reglamento del Curso Profesional de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Capítulo V, (Art. 9 literal f), me permito informar que los postulantes **Pilapanta Lucero Danilo Fabián y Zapata Yáñez Luis Antonio**, han desarrollado su Tesis de Grado de acuerdo al planteamiento formulado en el Anteproyecto de Tesis con el tema: **“DISEÑO DE UN DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO CON LA PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL CANTÓN PILLARO”**, cumpliendo sus objetivos respectivos.

En virtud de lo antes expuesto, considero que la presente Tesis de Grado se encuentra habilitada para presentarse al acto de defensa.

LA DIRECTORA

.....
Dis. Msc. Ximena Parra
C.C. # 010293729-9
DIRECTORA DE TESIS

CERTIFICACIÓN:

**HONORABLE CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIDAD ACADÉMICA
DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.**

De mi consideración:

Cumpliendo con lo estipulado en el Reglamento del Curso Profesional de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Capítulo V, (Art. 9 literal f), me permito informar que los postulantes Pilapanta Lucero Danilo Fabián y Zapata Yáñez Luis Antonio han desarrollado su Tesis de Grado de acuerdo al planteamiento formulado en el Anteproyecto de Tesis con el tema: **“DISEÑO DE UN DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO CON LA PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL CANTÓN PILLARO”**, cumpliendo sus objetivos respectivos.

En virtud de lo antes expuesto, considero que la presente Tesis de Grado se encuentra habilitada para presentarse al acto de defensa.

.....
Msc. Bolívar Vaca Peñaherrera
C.C. # 050086756-9
ASESOR METODOLÓGICO



JEFATURA DE CULTURA

Píllaro, Diciembre del 2014

CERTIFICACIÓN:

En calidad de Jefe de Cultura del Gobierno Municipal del Cantón Santiago de Píllaro, tengo a bien certificar: Que los señores, Danilo Fabián Pilapanta Lucero con CI. 050345579-2 y Luis Antonio Zapata Yáñez con CI. 050323561-6, estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, Unidad Académica Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas, Carrera en Diseño Gráfico Computarizado, Realizaron en nuestro cantón el lanzamiento del “DVD interactivo de promoción turística del Cantón Santiago de Píllaro” en las inmediaciones de la **I EXPO FERIA GANADERA, AGRÍCOLA, AGROINDUSTRIAL, ARTESANAL, GASTRONÓMICA Y TURÍSTICA, SANTIAGO APÓSTOL 2014**, con el apoyo de la Unidad de Desarrollo Social Cultural del GAD Municipio Píllaro. Actividad que se desarrollaron de la mejor manera y que fue acogido con buena parte de los asistentes, especialmente turistas que acudieron a solicitar información del Cantón.

El portador de la presente, puede hacer uso en lo que estimare conveniente siempre y cuando no vaya en perjuicio de nuestra institución.


Lic. Patricio Guachamin
JEFE DE CULTURA GAD PÍLLARO (E)



AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos a Dios, a la tutora de tesis; quién, con su conocimiento profesional guío este proyecto hacia la culminación exitosa. A mis padres por ser quienes supieron guiarme, a mis hermanas y a toda mi familia por ser parte importante en cada uno de mis esfuerzos y por brindarme su confianza y apoyo incondicional.

LUIS ANTONIO

AGRADECIMIENTO

Mi sincero reconocimiento a Dios por existir en mi vida por ser mi apoyo y permitirme ser un profesional, a la Universidad Técnica de Cotopaxi, por brindarme la oportunidad de realizar mis estudios universitarios, a mis maestros que con sus enseñanzas guio cada uno de mis conocimientos para llegar a ser una persona útil para la sociedad.

DANILO

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico a Dios por darme la sabiduría, a mis padres a quienes les admiro por ser los pilares fundamentales, para cumplir todos mis objetivos y metas. A mis hermanas por su infinito amor y apoyo y a una persona especial que compartió a mi lado un sueño el de ser un profesional.

LUIS ANTONIO

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico con mucho amor a Dios por bendecirme cada uno de mis pasos, a mis padres por ser quienes forman parte importante de mi vida, aquellas personas que admiro con mucho amor, a mis hermanos por el apoyo incondicional.

DANILO

ÍNDICE GENERAL

Portada.....	I
Autoría.....	ii
Aval del director de tesis.....	iii
Aval del metodólogo.....	iv
Certificado.....	v
Agradecimiento.....	vi
Dedicatoria.....	vii
Agradecimiento.....	viii
Dedicatoria.....	ix
Índice General.....	x
Resumen.....	xi
Abstract.....	xxii
Aval de traducción.....	xxii
Introducción.....	xiv

CAPITULO I

1. FUNDAMENTACION TEORICA	23
1.1 Categorías fundamentales.....	25
1.2 Diseño.....	25
1.2.1 Elementos del diseño.....	26
1.2.1.1 La retícula.....	26
1.2.1.2 El color.....	29
1.2.1.3 Tipografía.....	29
1.2.1.4 El círculo cromático.....	30

1.2.1.5 Armonías cromáticas.....	33
1.2.2 Diseño multimedia.....	34
1.2.2.1 Multimedia.....	34
1.2.2.2 Tipos de multimedia.....	36
1.2.3 Diseño interactivo.....	37
1.2.3.1 Multimedia interactiva.....	38
1.2.3.2 Estructura de una aplicación multimedia.....	38
1.2.3.3 Animación 3D.....	40
1.2.3.4 DVD ROM.....	41
1.2.4 Turismo.....	42
1.2.5 Productos turísticos.....	43
1.2.6 Efectos del turismo.....	44
1.2.6.1 Efectos económicos.....	45
1.2.6.2 Efectos culturales.....	46
1.2.6.3 Efectos sociopolíticos.....	48
1.2.7 La señalética.....	49
1.2.7.1 La señalización.....	49
1.2.7.2 Aplicaciones de los pictogramas.....	50

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	53
2.1 Entorno del lugar de investigación.....	53
2.1.1 Antecedentes del Cantón Santiago de Pillaro.....	53
2.1.2 Filosofía Institucional.....	54
2.1.2.1 Misión.....	54
2.1.2.2 Visión.....	55
2.1.2.3 Límites del Cantón Pillaro.....	55
2.1.2.4 Parroquias del Cantón Pillaro.....	56
2.1.3 Descripción de sitios turísticos del Cantón Pillaro.....	57
2.1.3.1 Parroquia San José de Poaló.....	57

2.1.3.2 Parroquia Baquerizo Moreno.....	66
2.1.3.3 Parroquia Emilio María Terán.....	68
2.1.3.4 Parroquia San Miguelito.....	70
2.1.3.5 Parroquia Matriz – Píllaro.....	78
2.1.4 Leyenda del Cantón Píllaro.....	82
2.1.5 Gastronomía del Cantón Píllaro.....	84
2.1.5.1 El Champús.....	84
2.1.5.2 La Trucha Asada o Frita.....	85
2.1.5.3 La Fritada en Píllaro.....	85
2.1.5.4 La Horchata.....	86
2.2 Diseño metodológico.....	88
2.2.1 Métodos de investigación.....	88
2.2.2 Tipo de investigación.....	88
2.2.3 Técnicas de investigación.....	89
2.3 Población y Muestra.....	90
2.4 Operacionalización de las variables.....	92
2.5 Análisis e Interpretación de Resultados.....	93
2.5.1 Encuesta.....	94
2.5.2 Entrevista.....	102
2.6 Verificación de la Hipótesis.....	106

CAPÍTULO III

3. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1 Propuesta.....	107
3.1.1 Título de la propuesta.....	107
3.1.2 Justificación.....	107
3.1.3 Objetivos.....	109
3.1.3.1 Objetivo General.....	109
3.1.3.2 Objetivos Específicos.....	109
3.1.4 Análisis de factibilidad.....	110

3.1.4.1	Factibilidad Técnica.....	110
3.1.4.2	Factibilidad Económica.....	111
3.1.4.3	Factibilidad Operacional.....	112
3.1.5	Desarrollo de la propuesta.....	112
3.1.5.1	Isologo y Eslogan.....	112
3.1.5.2	Logotipo de la propuesta.....	113
3.1.5.3	Construcción geométrica.....	115
3.1.5.4	Logotipo sobre fondos.....	115
3.1.5.5	Tipografía de la propuesta.....	116
3.1.5.6	Producción multimedia.....	117
3.1.6	Diseño Esquemático.....	119
3.1.6.1	Esquema de navegación.....	120
3.1.7	Diseño de interfaces.....	121
3.1.7.1	Bocetaje.....	121
3.1.7.2	Digitalización.....	126
3.1.8	Diseño de los íconos.....	131
3.1.8.1	La abstracción.....	131
3.1.9	Colores de la propuesta.....	133
3.1.10	Diseño de las escenas.....	133
3.1.10.1	Intro.....	134
3.1.10.2	Escena Pillaro.....	136
3.1.10.3	Ruta.....	141
3.1.10.4	La Diablada Pillareña.....	142
3.1.10.5	Mapa turístico.....	147
3.1.10.6	Atractivos turístico.....	149
3.1.10.7	Leyenda.....	157
3.1.10.8	Gastronomía.....	158
3.1.11	Configuración de publicación.....	160
3.1.11.1	Proyector de Win y Mac.....	160
3.1.12	Imagen corporativa.....	161
3.1.12.1	Diagramación de la portada del DVD.....	162
3.1.12.2	Portada del DVD.....	162

3.1.12.3 Diagramación del embalaje del DVD multimedia.....	163
3.1.12.4 Embalaje del DVD multimedia.....	163
3.1.12.5 Artículos promocionales.....	161
3.1.12.6 Diagramación del afiche.....	164
3.1.12.7 Afiche.....	164
3.1.13 Discusión de la problemática.....	165
Conclusiones y Recomendaciones.....	166
Glosario de términos.....	169
Referencias bibliográficas.....	171

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N°: 01 Elementos de una Retícula.....	28
GRÁFICO N°: 02 Tipografía.....	30
GRÁFICO N°: 03 círculo cromático.....	30
GRÁFICO N°: 04 Colores primarios.....	31
GRÁFICO N°: 05 Colores secundarios.....	31
GRÁFICO N°: 06 Colores análogos.....	32
GRÁFICO N°: 07 Colores terciarios.....	32
GRÁFICO N°: 08 Colores complementarios.....	33
GRÁFICO N°: 09 Estructura lineal.....	39
GRÁFICO N°: 10 Estructura reticular.....	39
GRÁFICO N°: 11 Estructura jerarquizado.....	40
GRÁFICO N°: 12 Pictogramas culturales.....	50
GRÁFICO N°: 13 Pictogramas naturales.....	51
GRÁFICO N°: 14 Pictogramas turísticas.....	51
GRÁFICO N°: 15 Pictogramas de apoyo.....	52
GRÁFICO N°: 16 Pictogramas de restricción.....	52
GRÁFICO N°: 17 Límites del Cantón Pillaro.....	56
GRÁFICO N°: 18 Parque Nacional Llanganates.....	58
GRÁFICO N°: 19 Cerro Hermoso.....	59
GRÁFICO N°: 20 Laguna El Tambo.....	60

GRÁFICO N°: 21 Laguna Yanacocha.....	61
GRÁFICO N°: 22 Laguna de Antejos.....	62
GRÁFICO N°: 23 Laguna Patojapina.....	63
GRÁFICO N°: 24 Laguna Pisayambo.....	64
GRÁFICO N°: 25 Laguna Huarumo Cocha / Chakiska Cocha.....	65
GRÁFICO N°: 26 Cascada El Pugse.....	66
GRÁFICO N°: 27 Cascada La Toma.....	67
GRÁFICO N°: 28 Cascada El Chorro Grande.....	68
GRÁFICO N°: 29 Cascada Cañón Bravo.....	69
GRÁFICO N°: 30 Iglesia de la Niña María de Jerusalén.....	70
GRÁFICO N°: 31 Museo “Rumiñahui”.....	72
GRÁFICO N°: 32 Quillán.....	73
GRÁFICO N°: 33 Cascada Siete Chorros.....	74
GRÁFICO N°: 34 Cascada del Amor.....	75
GRÁFICO N°: 35 Cascada Pogyo Uko.....	76
GRÁFICO N°: 36 Plaza de la Resistencia Indígena.....	77
GRÁFICO N°: 37 Rumiñahui.....	78
GRÁFICO N°: 38 José María Urbina.....	80
GRÁFICO N°: 39 Diablada de Píllareña.....	81
GRÁFICO N°: 40 Leyenda tesoro de los incas.....	83
GRÁFICO N°: 41 La trucha Asada o Frita.....	85
GRÁFICO N°: 42 La Fritada de Píllaro.....	85
GRÁFICO N°: 43 La Horchata de flores.....	86
GRÁFICO N°: 44 Lugares turísticos del Cantón Píllaro.....	94
GRÁFICO N°: 45 Importancia del turismo y la cultura.....	95
GRÁFICO N°: 46 Falta de promoción turística.....	96
GRÁFICO N°: 47 Beneficios de la promoción turística.....	97
GRÁFICO N°: 48 Sitios turísticos, la cultura y la gastronomía.....	98
GRÁFICO N°: 49 Tipo de DVD multimedia interactivo.....	99
GRÁFICO N°: 50 Implementación de un DVD interactivo.....	111
GRÁFICO N°: 51 Lista de colores.....	111
GRÁFICO N°: 52 Isologo y Eslogan.....	113

GRÁFICO N°: 53 Colores del Isologo.....	113
GRÁFICO N°: 54 Logotipo de la propuesta.....	114
GRÁFICO N°: 55 Colores del Logotipo.....	114
GRÁFICO N°: 56 Construcción Geométrica.....	115
GRÁFICO N°: 57 Logotipo sobre fondos.....	115
GRÁFICO N°: 58 Tipografía de la propuesta.....	116
GRÁFICO N°: 59 Tipografía secundaria de la propuesta.....	117
GRÁFICO N°: 60 Esquema de navegación.....	120
GRÁFICO N°: 61 Boceto El Diablo.....	121
GRÁFICO N°: 62 Boceto El Cabecilla.....	122
GRÁFICO N°: 63 Boceto La Guaricha 1.....	122
GRÁFICO N°: 64 Boceto La Guaricha 2.....	123
GRÁFICO N°: 65 Boceto La Banda.....	123
GRÁFICO N°: 66 Boceto El Capariche.....	124
GRÁFICO N°: 67 Boceto Parejas en Línea 1.....	124
GRÁFICO N°: 68 Boceto Parejas en Línea 2.....	125
GRÁFICO N°: 69 Boceto Inca.....	125
GRÁFICO N°: 70 Digitalizado El Diablo.....	126
GRÁFICO N°: 71 Digitalizado El Cabecilla.....	127
GRÁFICO N°: 72 Digitalizado La Guaricha 1.....	127
GRÁFICO N°: 73 Digitalizado La Guaricha 2.....	128
GRÁFICO N°: 74 Digitalizado La Banda.....	128
GRÁFICO N°: 75 Digitalizado El Capariche.....	129
GRÁFICO N°: 76 Digitalizado Parejas en Línea 1.....	129
GRÁFICO N°: 77 Digitalizado Parejas en Línea 2.....	130
GRÁFICO N°: 78 Digitalizado Inca.....	130
GRÁFICO N°: 79 Botones principales.....	131
GRÁFICO N°: 80 Botones de sitios turístico.....	132
GRÁFICO N°: 81 Botones Secundarios.....	132
GRÁFICO N°: 82 Botones Secundarios 2.....	132
GRÁFICO N°: 83 Colores de la propuesta.....	133
GRÁFICO N°: 84 Boceto y Dg de los botones principales.....	134

GRÁFICO N°: 85 Intro.....	135
GRÁFICO N°: 86 Animación del Intro.....	135
GRÁFICO N°: 87 Botón Píllaro.....	136
GRÁFICO N°: 88 Boceto Ventana Píllaro.....	136
GRÁFICO N°: 89 Escena Píllaro.....	137
GRÁFICO N°: 90 Botón Símbolo.....	137
GRÁFICO N°: 91 Boceto ventana símbolo.....	138
GRÁFICO N°: 92 Escena Símbolo.....	138
GRÁFICO N°: 93 Botón Personajes.....	139
GRÁFICO N°: 94 Boceto Ventana Personajes.....	139
GRÁFICO N°: 95 Escena José María Urbina.....	140
GRÁFICO N°: 96 Botones Personajes.....	140
GRÁFICO N°: 97 Escena Rumiñahui.....	141
GRÁFICO N°: 98 Botón Ruta.....	141
GRÁFICO N°: 99 Escena Ruta.....	142
GRÁFICO N°: 100 Botón Diablada Píllareña 1.....	142
GRÁFICO N°: 101 Escena Diablada Píllareña.....	143
GRÁFICO N°: 102 Diablada Píllareña.....	143
GRÁFICO N°: 103 Boceto Personajes de la Diablada.....	144
GRÁFICO N°: 104 Boceto Ventana Personajes de la Diablada.....	144
GRÁFICO N°: 105 Escena Personajes de la diablada.....	145
GRÁFICO N°: 106 Botón Video.....	145
GRÁFICO N°: 107 Boceto Ventana Video.....	146
GRÁFICO N°: 108 Escena Video.....	146
GRÁFICO N°: 109 Botón Mapa Turístico.....	147
GRÁFICO N°: 110 Mapa Turístico.....	147
GRÁFICO N°: 111 Animación del Mapa turístico.....	148
GRÁFICO N°: 112 Escena Mapa turístico.....	148
GRÁFICO N°: 113 Botón Atractivos turísticos.....	149
GRÁFICO N°: 114 Boceto Botón de los Atractivos turísticos.....	149
GRÁFICO N°: 115 Escena Atractivos turísticos.....	150
GRÁFICO N°: 116 Escena Atractivos turísticos.....	150

GRÁFICO N°: 117 Escena de los atractivos Baquerizo Moreno....	151
GRÁFICO N°: 118 Escena Baquerizo Moreno.....	151
GRÁFICO N°: 119 Botones de los atractivos turísticos.....	152
GRÁFICO N°: 120 Boceto de Ventanas Atractivos.....	153
GRÁFICO N°: 121 Parroquia San Miguelito.....	153
GRÁFICO N°: 122 Escena Parroquia San Miguelito.....	154
GRÁFICO N°: 123 Botones de los Atractivos Emilio M. Terán...	154
GRÁFICO N°: 124 Animación escena Emilio María Terán.....	155
GRÁFICO N°: 125 Escena Emilio María Terán.....	155
GRÁFICO N°: 126 Botones de los atractivos San José de Poaló..	156
GRÁFICO N°: 127 Escena San José de Poaló.....	157
GRÁFICO N°: 128 Botón Leyenda.....	157
GRÁFICO N°: 129 Escena Leyenda.....	158
GRÁFICO N°: 130 Botón Gastronomía.....	158
GRÁFICO N°: 131 Boceto Ventana Gastronomía.....	159
GRÁFICO N°: 132 Escena Gastronomía.....	159
GRÁFICO N°: 133 Animación de la escena Gastronomía.....	160
GRÁFICO N°: 134 Configuración de la publicación.....	161
GRÁFICO N°: 135 Diagramación de la portada del DVD.....	162
GRÁFICO N°: 136 Portada del DVD.....	162
GRÁFICO N°: 137 Diagramación del DVD multimedia.....	163
GRÁFICO N°: 138 Embalaje del DVD multimedia.....	163
GRÁFICO N°: 139 Camisetas.....	164
GRÁFICO N°: 140 Diagramación del afiche.....	164
GRÁFICO N°: 141 Afiche.....	165

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°.- 1 Parroquias Urbanas del Cantón Píllaro.....	56
Tabla N°.- 2 Parroquias Rurales del Cantón Píllaro.....	57
Tabla N°.- 3 Lugares turísticos del Cantón Píllaro.....	94

Tabla N°.- 4 Importancia del turismo y la cultura.....	95
Tabla N°.- 5 Falta de promoción turística.....	96
Tabla N°.- 6 Beneficios de la promoción turística.....	97
Tabla N°.- 7 Sitios turísticos, la cultura y la gastronomía.....	98
Tabla N°.- 8 Tipo de DVD multimedia interactivo.....	99
Tabla N°.- 9 Implementación de un DVD interactivo.....	100
Tabla N°.- 8 Lista de colores.....	101



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

Latacunga - Ecuador

TEMA: “DISEÑO DE UN DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO CON LA PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

Autores

Pilapanta Lucero Danilo Fabián

Zapata Yáñez Luis Antonio

RESUMEN

El presente proyecto propone el diseño de un DVD multimedia interactivo con la promoción turística del Cantón Píllaro, para lo cual se han utilizado actuales tecnologías de informática para la creación de la pieza gráfica. Dentro de la aplicación se evidencia la incorporación de elementos multimedia que se encuentran justificadas por su concepción y uso. En el desarrollo de la propuesta se busca captar la atención del usuario o turista empleando ideas creativas a través del diseño gráfico, medio esencial que busca consolidar un trabajo de calidad frente a la ciudadanía del Cantón Píllaro. En el proceso de formulación la parte teórica se muestra con una distribución en tres capítulos, el primer capítulo trata sobre aspectos básicos del diseño y multimedia, mismos que se encuentran fundamentados con una bibliografía apropiada y actual. El segundo capítulo respalda al proyecto mediante la aplicación de encuestas a ciudadanos y entrevistas a las autoridades de Píllaro, que se encuentran incluidas de forma directa e indirectamente en la propuesta proyectando resultados favorables. En definitiva, el tercer capítulo trata sobre el desarrollo de la aplicación multimedia interactiva donde consta detalladamente el proceso lógico en diseño, diagramación y animación de los objetos hasta llegar a una aplicación interactiva.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS
Latacunga - Ecuador

THEME: “DESIGN OF AN INTERACTIVE MULTIMEDIA DVD WITH THE TOURIST PROMOTION OF THE CANTON PÍLLARO PROVINCE OF TUNGURAHUA”

Author:

Pilapanta Lucero Danilo Fabián
Zapata Yánez Luis Antonio

ABSTRACT

The present project proposed the design of an interactive multimedia DVD with the tourist promotion of the Canton Píllaro for the which have used actuality computing of the technology for the creation of the graphic piece. Within the application incorporating multimedia elements that are justified by use and evidence. In developing the proposal seeks to capture the attention of the user or visitor using creative ideas through graphic design, medium what search consolidate essential a work of quality to the citizens of Canton Píllaro. In the process of formulating the theoretical distribution is shown in three chapters, the first chapter deals with basic aspects of design and multimedia, same what are grounded with an appropriate bibliography and actuality. The second chapter supports the project through the application of citizen surveys and interviews with authorities of Píllaro, which are included directly and indirectly in the proposed projecting favorable results. In definitive, the third chapter is about the development of interactive multimedia application which contains detailed logical design process, layout and animation of objects up to an interactive application.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentado por el señores Egresados de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas: **DANILO FABIAN PILAPANTA LUCERO** y **LUIS ANTONIO ZAPATA YÁNEZ** cuyo título versa **“DISEÑO DE UN DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO CON LA PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL CANTÓN PÍLLARO PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, 31 de Octubre del 2014

Atentamente,

Lic. Marcelo Pacheco Pruna
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
050261735-0

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el diseño gráfico permite una apropiada y efectiva comunicación a través de la multimedia, que busca emitir un mensaje claro y directo. Este medio publicitario, por lo general, tiene el objetivo de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar elementos destinados a producir comunicaciones visuales a grupos determinados. Un buen diseño en el ámbito del marketing turístico es un instrumento que potencializa los sitios turísticos del Cantón Píllaro y se caracteriza por detallar la información necesaria para que incida en la toma de decisiones del turista.

El Ecuador cuenta con innumerables sectores turísticos que generan riqueza y fuentes de empleo, entre los sectores productivos más importante es el turismo. Por ello es necesaria la implantación de una aplicación multimedia en el Cantón Píllaro para promocionar los atractivos históricos, naturales, culturales, gastronómicos, y leyendas que ha estado presente desde la época antigua de la humanidad que ha perdurado como una tradición.

Una guía turística es un aporte para los turistas o viajeros que buscan ubicar un destino turístico o un recorrido en particular. Contiene información detallada e incorpora un mapa que detalla una localidad o la zona geográfica e introduce itinerarios recomendados. La guía contiene también información histórica y cultural del cantón.

El proyecto trata de un **“DISEÑO DE UN DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO CON LA PROMOCIÓN TURÍSTICA DEL CANTÓN PÍLLARO”**, busca elaborar una moderna propuesta gráfica multimedia que

utilice la animación para captar la atención del turista o visitante, aplicando ilustraciones teniendo en cuenta los conceptos básicos del diseño gráfico y diseño multimedia con la utilización de los programas adecuados para elaborar la pieza gráfica interactiva.

El presente trabajo investigativo está estructurado en los siguientes capítulos:

El Capítulo I contiene la fundamentación teórica, en el cual se presentan definiciones y conceptos de Diseño, Diseño multimedia, Diseño interactivo, Turismo, Productos turísticos, Efectos turísticos.

El Capítulo II detalla los lugares turísticos del Cantón con un análisis minucioso y detallado e identifica los métodos y técnicas utilizadas para la recopilación de información, el análisis e interpretación de resultados obtenidos de la encuesta y entrevista aplicada.

El Capítulo III contiene la aplicación de la propuesta aplicando un ejercicio práctico, con el diseño de un DVD multimedia interactivo con contenidos que son: Píllaro (símbolos patrios, personajes), Ruta, Diablada Píllareña, Mapa Turístico, Leyenda, Gastronomía. Estableciéndose como una guía turística y además las conclusiones recomendaciones.

AneXos

ANEXO NRO. 1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

SEÑORES EN GENERAL

Para efectos de la realización de la presente investigación se requiere recabar información para lo cual necesitamos conocer su opinión sobre la temática, es importante y será de gran utilidad para el análisis por tal razón se digna en contestar el siguiente cuestionario.

- Marque con una x la respuesta que usted considere aceptable.

1. ¿Conoce los lugares turísticos del Cantón Píllaro?

Sí No

2. ¿Cuáles son las causas que generan la falta de promoción turística?

- Falta de publicidad
- Recursos económicos
- Negligencia de las autoridades

3. ¿Es importante conocer el turismo y la cultura del Cantón Píllaro?

• Sí No

4. ¿Qué beneficios generaría la promoción turística?

- Desarrollo económico
- Fuentes de empleo

5. ¿Conoce usted de algún tipo de DVD multimedia interactivo que promocióne información turística?

- Sí
- No

6. ¿Desde su punto de vista cómo calificaría la implementación de un DVD interactivo con la promoción turística de Cantón Píllaro?

- Aceptable
- Poco aceptable
- No aceptable

7. ¿De la siguiente lista seleccione los colores que le gustaría para un DVD turístico?

- Verde
- Azul
- Amarillo
- Rojo
- Café
- Otros colores

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO NRO. 2



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS
Latacunga - Ecuador

ENTREVISTA

PREGUNTA # 1 ¿El Cantón Píllaro?

PREGUNTA # 2 ¿Cuáles son las causas que generan la falta de promoción turística?

PREGUNTA # 3 ¿Promoción turística en los sitios naturales?

PREGUNTA # 4 ¿Qué beneficios generaría la promoción turística?

PREGUNTA #5 ¿Cómo calificaría la implementación de un DVD interactivo con la promoción turística de Cantón Píllaro?

PREGUNTA # 6 ¿Vinculación de la Universidad Técnica de Cotopaxi con la Municipalidad del Cantón Píllaro?

ANEXO NRO. 3



- Primera Expo Feria Ganadera, Agrícola Artesanal, Gastronómica y turística

ANEXO NRO. 4



- Stand del DVD multimedia en la Primera Expo feria en el Cantón Píllaro

ANEXO NRO. 5



- Exposición del DVD multimedia a los ciudadanos y turistas en Primera Expo feria del Cantón Píllaro.

ANEXO NRO. 6



- Presentación de imagen corporativa del DVD multimedia interactivo

ANEXO NRO. 7



- Roll up de la presentación del DVD multimedia

ANEXO NRO. 8



- Implementación del DVD multimedia interactivo en el Cantón Píllaro

ANEXO NRO. 10

MANUAL DE USUARIO

1.- Introducción.

El manual de usuario cubre todos los aspectos de uso del DVD multimedia interactivo sobre los sitios turísticos, culturales y gastronómicos del Cantón Píllaro.

La aplicación multimedia cuenta con una interfaz de usuario muy amigable, fácil de comprender y usar, Este el medio grafico pueda ser usado en cualquier computadora que tenga unidad de DVD sin necesidad de instalar ningún tipo de programas en la computadora.

La aplicación interactiva está diseñada y elaborada reuniendo todos los elementos necesarios para que su funcionalidad sea óptima y precisa, sin olvidar quien hace posible que el DVD ejecute sus funciones es el usuario, por lo que esperamos que este documento satisfaga todas las expectativas del usuario.

2.- Pasos iniciales para usar el DVD

Uso del DVD multimedia interactivo.



1. Inserte el dispositivo en la unidad lectora de DVD de la computadora
2. Automáticamente se ejecutará el programa del DVD.
3. Aparecerá la interfaz principal que contiene un sin número de botones que conforman la aplicación.



Inicialmente usted tendrá esta interfaz donde se presentan los siguientes contenidos.

3.- Descripción de botones de menú principal



Pillaro.- Este botón presenta la interfaz de Santiago de Píllaro, en la cual se encuentran los botones (Inicio, Símbolos, Personajes y siguiente).



Inicio



Símbolos



Personajes



Siguiente



Ruta.- Da a conocer al usuario un recorrido desde la provincia de Pichincha (Quito) hasta el Cantón Píllaro. (Clic para empezar).



Inicio



Atrás



Siguiente



Diablada Píllareña: Este enlace incorpora información diablada, personajes y un video.



Inicio



Atrás



Siguiete



Diablada



Personajes



Video



Atractivos: Muestra todos los atractivos turísticos que tiene el Cantón, subdividido ordenadamente por parroquias.



Inicio

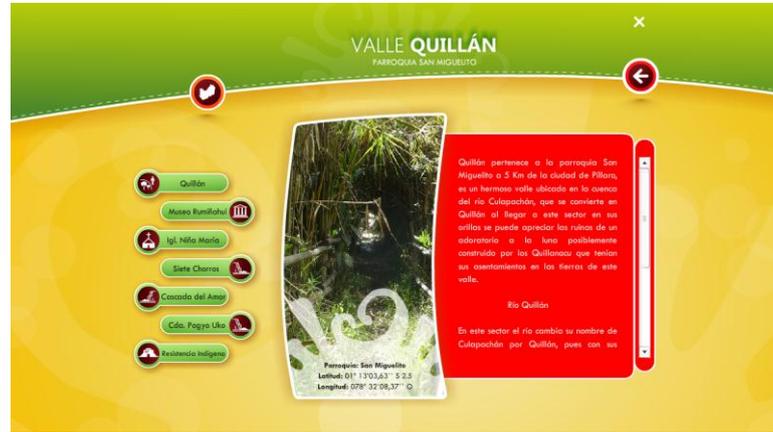


Atrás



Siguiete

Esta ventana contiene iconos de las parroquias: **San Miguelito, San José de Poaló, Emilio Terán y Baquerizo Moreno** y en la parte inferior se presentan cada uno de los atractivos turísticos.



Enlace al mapa
turístico



Atrás



Mapa Turístico: Da a conocer un mapa detallado y dividido por parroquias, con la ubicación de los atractivos.



Inicio



Atrás



Siguiente



Tesoro de los incas: La presente animación contiene la leyenda desde la época de colonia.



Inicio



Atrás



Siguiente



Gastronomía: Este vínculo nos permite un enlace directo con una breve reseña de la gastronomía típica del cantón, la misma que contiene dos botones que presentan sus comidas y será de gran utilidad para el usuario.



Inicio



Atrás



Trucha asada o frita



Champús

4.- BOTONES UNIVERSALES

Esta aplicación multimedia interactiva presenta en su gráfica los botones universales que generalmente están en cada una de las ventanas, la primera que cumple la función de regresar a la pantalla principal, el segundo son los botones atrás y siguiente para el cambio de esenas y el tercer es el botón salir de la aplicación.



5.- REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.

A continuación se detallan las características de Hardware que debe poseer el equipo de cómputo para poder reproducir el DVD interactivo.

- Hardware
- Micro procesador 1.5 Ghz
- Disco Duro 10 GB (mínimo)
- Memoria RAM 120 MB
- Lectora de DVD 16x (indispensable)

- Monitor en color de 16 bits con una resolución de 1024 x 768
- Mouse (indispensable)
- Bocinas o audífonos (necesario para escuchar el audio del DVD)

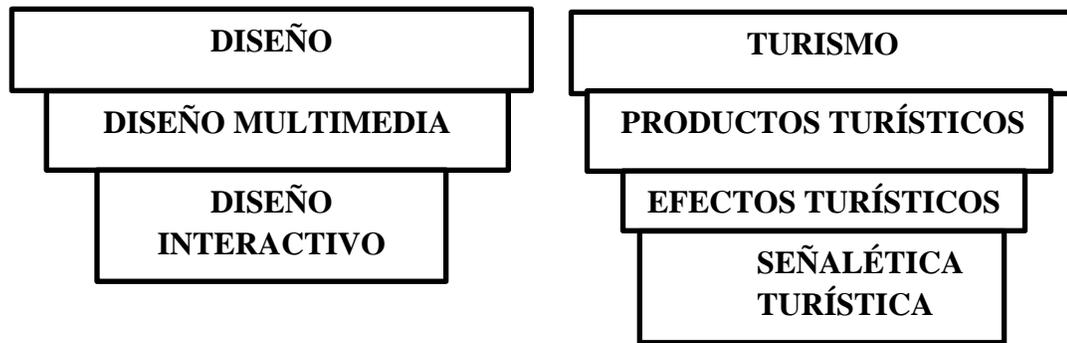
6.- REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.

Los requerimientos que debe tener el software para que el DVD funcione adecuadamente es un sistema operativo Windows o Mac, el DVD y necesita tener Adobe Flash Player para que se ejecute la aplicación.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Categorías Fundamentales



1.2 Diseño

(WACIUS, 2008), menciona que: El diseño como un proceso de creación visual con una propuesta a diferencia de la pintura y la escultura que son la realización de las

visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas, una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje

El diseño manifiesta imaginación, idea y creatividad a través de varios medios es capaz de transmitir un mensaje y causar distintas sensaciones llegando a obtener diversos conceptos.

1.2.1 Elementos del diseño

1.2.1.1 Retícula

(LUPTON y COLE, 2009), define que: La retícula es una red de líneas que, por lo general, corren horizontalmente y verticalmente en incrementos de ritmos uniforme, si bien también, pueden ser sesgadas, irregulares. Las líneas guías ayudan al diseñador a alinear correlativamente, la consistencia de márgenes y columnas crea una estructura subyacente que unifica las páginas de un documento y optimiza el proceso de maquetación.

La retícula es una guía con estructura que permite crear un diseño donde el lector se favorece de un orden y una buena visualización beneficiando la continuidad de la lectura.

- **Elementos de la retícula**

Columnas.- Son las alineaciones verticales de texto que crean divisiones horizontales entre los márgenes. Puede haber un número cualquiera de columnas; puede tener todas las mismas anchuras o presentar una diferente correspondiente a la información específica contenida en ellas.

Marcadores.- Son los indicadores de lugar para el texto subordinado o de aparición constante, como los encabezados de página títulos de selección, folios y cualquier otro elemento que ocupe un único lugar constante en la maquetación.

Módulos.- Son las unidades individuales de espacio separado por intervalos regulares que, cuando se repiten por todo el formato de la imagen, crean columnas y filas.

Las zonas espaciales.- Son grupos de módulos que forman campos definidos. Cada campo puede desempeñar una función determinada a la presentación de la información por ejemplo, puede reservarse un campo horizontal para las imágenes, mientras que el campo inferior se lo reserva para una serie de texto en columnas.

Líneas de flujo.- Son las alineaciones que rompen el espacio en bandas horizontales. Las líneas de flujo ayudan a dirigir la mirada a través del formato y se puede utilizar para imponer pausas o puntos de partida adicionales en el texto o imágenes.

Los márgenes.- Son los espacios negativos entre el límite del formato y el contenido que rodean y definen la caja o mancha en la que se disponen los textos y las imágenes. Los márgenes pueden utilizarse para concentrar la atención, servir de descanso para la vista o como recipiente de la información subordinada.

Anatomía de una retícula.- Una retícula consiste en un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación que sirven de guía para distribuir los elementos de un formato.

GRÁFICO N°: 01 ELEMENTOS DE UNA RETÍCULA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

Los elementos de la retícula son importantes, permiten la distribución de los objetos en un diseño, generan organización y una maqueta previa de la página, determinando un sistema de lectura ordenado y de buena visualización para el usuario.

1.2.1.2 El color

(LUPTON, COLE, 2009), expresa que: El color puede transmitir un estado de ánimo, describir la realidad o codificar información. Palabras como “sombrio”, “soso” o “brillante” trae a la mente un clima diferente de colores, una paleta de relaciones. Los diseñadores usan el color para resaltar ciertos elementos como sucede en las señales.

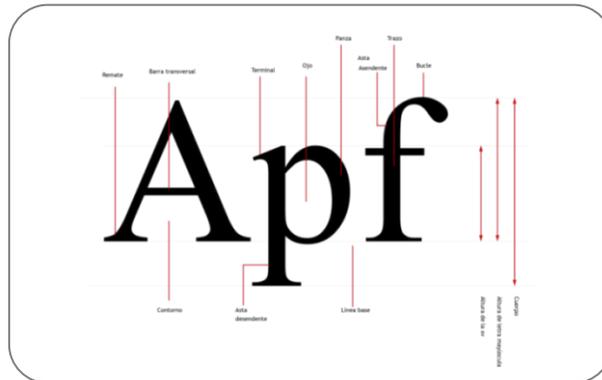
El color es parte fundamental en el diseño, está conformado por pequeños pigmentos que mezclados producen una infinidad de colores, llegando a la percepción del ojo humano causando varias sensaciones.

1.2.1.3 Tipografía

(PALAU, 2011), enuncia que: La Tipografía es el elemento importante para establecer una buena interfaz, poniendo especial cuidado en el diseño de las formas y la coherencia interna entre ellas. Lo mejor es utilizar tipografía palo seco, mientras las que tienen remate dificultan la lectura. Si se llegan a utilizar es necesario corroborar que las líneas y terminaciones no sean excesivamente finas.

La tipografía es fundamental en el diseño, permite tener coherencia y legibilidad en el mensaje. La aplicación de la tipografía debe ajustarse a la pieza gráfica, es importante tomar en consideración las familias tipográficas que acompañan una tipografía principal para no producir cansancio visual en el lector.

GRÁFICO N°: 02 TIPOGRAFÍA

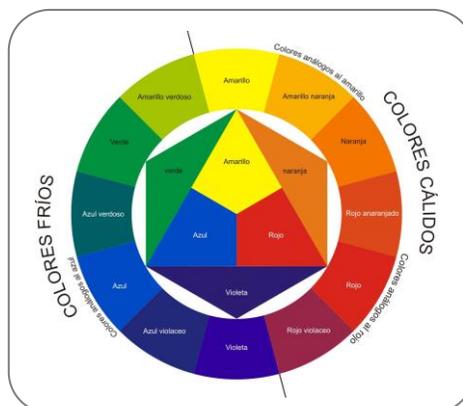


FUENTE: BANN, David
ELABORADO POR: Autores

1.2.1.4 El círculo cromático

Es una ordenación convencional y sistemática del color, basado en tres colores primarios: rojo, amarillo, azul y los secundarios: naranja, verde, violeta y los terciarios: amarillo naranja, amarillo verdoso, azul violeta y rojo naranja.

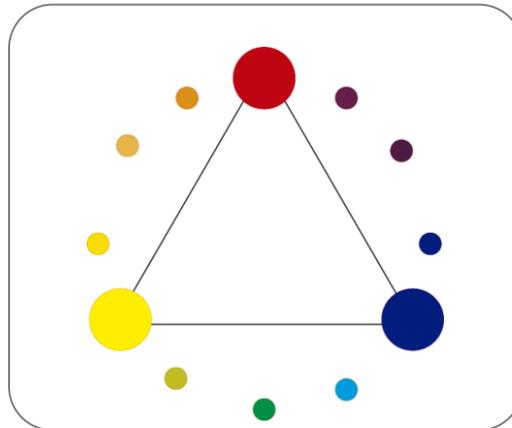
GRÁFICO N°: 03 CÍRCULO CROMÁTICO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

Colores primario.- Son los colores básicos y puros: amarillo, rojo y azul de los cuales se derivan los demás colores.

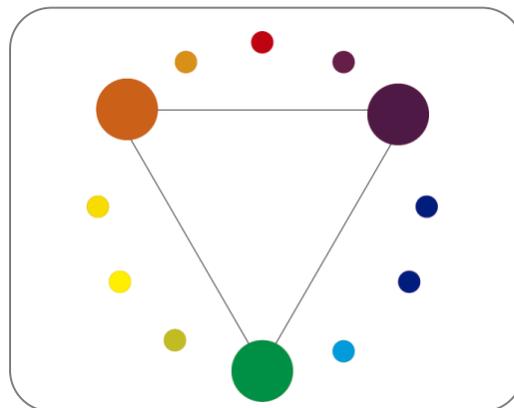
GRÁFICO N°: 04 COLORES PRIMARIOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

Colores secundario.- Es el color que emana de la mezcla de dos colores primarios.

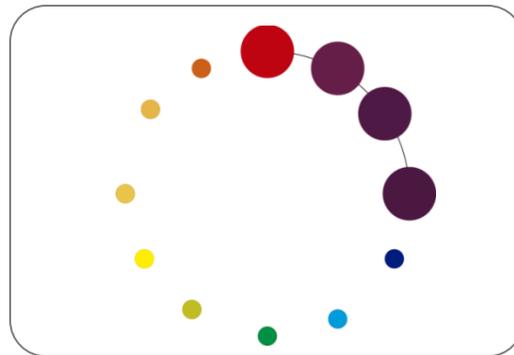
GRÁFICO N°: 05 COLORES SECUNDARIOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

Colores análogos.- Son los colores semejantes que tienen una familiaridad o parentesco de un color primario base, ejemplo: rojo, rojo violeta, rojo naranja. Son los colores que están dentro del círculo cromático uno a continuación del otro.

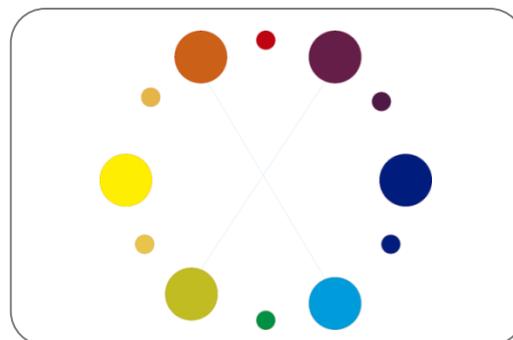
GRÁFICO N°: 06 COLORES ANÁLOGOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

Colores terciarios.- Colores que se encuentran dispuestos en el círculo cromático en relación de vecindad sin los intermedios, ejemplo: el color primario rojo y sus adyacentes naranja y violeta, esto se debe a la ubicación de los colores.

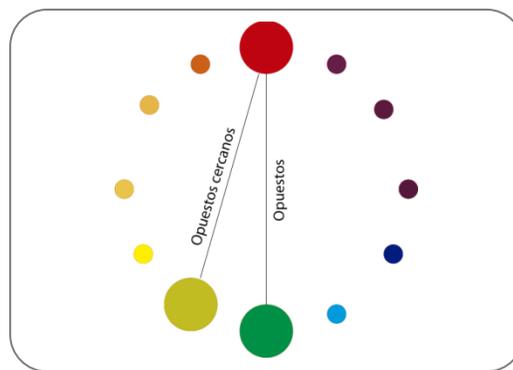
GRÁFICO N°: 07 COLORES TERCIARIOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

Colores complementarios.- Colores que se encuentran contrarios dentro del círculo cromático, ejemplo: rojo su complementario es el verde, amarillo su complementario es violeta, azul su complementario es naranja.

GRÁFICO N°: 08 COLORES COMPLEMENTARIOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

1.2.1.5 Armonías cromáticas

Las armonías cromáticas armonizan colores con correspondencia, concordancia, orden y unidad de un color respecto a otros, o de variados colores entre sí, estableciendo un conjunto grato a la vista y al espíritu. En el contexto del diseño, armonía es el resultado placentero consiente y agradable a la vista de relaciones armoniosas entre los elementos es una composición que implique un gran sensación de orden. Es posible que el conjunto clásico o consonante de la belleza armónica se asocie más a un concepto antiguo que a la belleza dinámica y moderna. Un esquema cromático debe producir impresión a la percepción y sensibilidad del espectador, con combinaciones de colores o formas para dar un efecto estético y no expresar complejidad, rompiendo con la tradición clásica de la belleza armónica.

Las armonías cromáticas del color son importantes en la elaboración de una pieza gráfica ya que permiten una conexión con el público captan su interés, reflejan un mensaje mediante una propuesta gráfica. Las gamas cromáticas ayudan a establecer un diseño con combinaciones en el color que se ajustan al diseño, tomando en cuenta armonías de color, tonalidades que generan un realce visual.

1.2.2 Diseño Multimedia

(**BEHOCARAY, 2009**), detalla que: “El diseño multimedia combina los distintos soportes de la comunicación, el texto, sonido, imagen, fotografía, animación gráfica y el video de una forma interactiva, crean un vínculo participativo con el usuario.”

El diseño multimedia armoniza los distintos medios de información como texto, imagen, sonido, animación, y video presentando interactivamente un mensaje al usuario generando una comunicación visual.

1.2.2.1 Multimedia

(**EL CENTRO DE COMPUTACIÓN PROFESIONAL DE MÉXICO, 2001**), define que: “La multimedia es la combinación de textos, sonido, imágenes y video con el objetivo de comunicar un mensaje, combinando también la forma en que el hombre interactúa con la computadora”.

La multimedia es una aplicación que permite integrar diversos medios con la finalidad de difundir información de una manera interactiva.

- **Elementos de la Multimedia**

Texto.- Es la manera más común al presentar la información, el texto brinda precisión y detalle en los menús y en el contenido.

Sonido.- Es el elemento multimedia que activa los sentidos, es la vibración (onda) que viaja en el aire y al llegar al oído genera una determinada sensación. Para utilizar el sonido en proyectos de multimedia no se requiere conocimientos especializados sobre armonía, intervalos, octavas o sobre la física del sonido

Imágenes.- Se usan a menudo para representar fielmente la realidad (fotografías). Son documentos formados por pixeles, tienen una capacidad limitada de modificación.

Animación.- La animación es un fenómeno biológico como persistencia de la visión.

Video.- Es una herramienta poderosa para acercar al usuario a la multimedia, con la presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento, también es un método para llevar la multimedia a un público acostumbrado a la televisión.

Los elementos de la multimedia constituyen la base fundamental en el diseño de un DVD multimedia que básicamente permite una comprensión lectora, el sonido incorpora una nueva forma de comunicación a través de medios auditivos, la imagen presenta la realidad de un entorno, la animación establece tramas en movimientos, y el video el medio principal y allegado al público.

1.2.2.2 Tipos de Multimedia

(BERMONT, 2009)), deduce que: “Los tipos de multimedia se pueden clasificar de acuerdo a la finalidad de información, o también, al medio en la que serán publicados”.

Multimedia Educativa.- Se puede considerar como un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo. Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre el aplicativo.

Multimedia Publicitaria.- Es el uso de diferentes medios enfocados a una campaña publicitaria, esto ha generado nuevos espacios en este sector, se viene presentando un cambio de los medios habituales a los digitales como herramientas de difusión viral.

Multimedia Comercial.- En este tipo de multimedia se tiene una variedad de piezas visuales: catálogos, simuladores, páginas web, publicidades entre otros, todo este material se presenta en forma digital, interactivo y su funcionalidad principal es la de convencer a un posible comprador o cliente de adquirir un servicio o producto.

Multimedia Informativa.- Está relacionada con los elementos multimediales que brindan información, tales como: noticias, prensa, revistas, televisión y diarios (entorno mundial) y se mantiene actualizada al momento de los hechos, su valor informativo es primordial para conocer los hechos antes que los medios de comunicación tradicionales.

Multimedia Digital.- Es la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, vídeo, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente.

Los tipos de multimedia se generan de acuerdo a las necesidades del ser humano han llevado a la utilización de diversos tipos de multimedia con la finalidad de comunicar un mensaje, cada aplicación muestra un contenido en busca de ofrecer un servicio. La multimedia ha aportado en diferentes campos: educativo, comercial, publicitario o medio de guía.

1.2.3 Diseño Interactivo

(CASTORENA, 2011), deduce que: “El diseño interactivo es el uso de interfaces presentadas en diferentes medios y que funcionan respondiendo a las solicitudes del usuario”.

El diseño interactivo representa la modernidad que ha permitido la combinación de medios como: imágenes, texto, videos, sonido, animación y la utilización de

implementos que permiten tener un control interactivo con una interfaz sencilla para la navegación.

1.2.3.1 Multimedia interactiva

(**ROST, 2004**), define que: “La interactividad es la capacidad gradual y variable que tiene un medio de comunicación para darle a los usuarios/lectores un mayor poder tanto en la selección de contenidos con interactividad selectiva como las posibilidades de expresión y comunicación.”

La multimedia interactiva permite a los usuarios tener una relación directa con un medio multimedia generando una navegación y selección de los contenidos de acuerdo a las necesidades.

1.2.3.2 Estructura de una aplicación multimedia

(**BELLOCH, 2001**), expresa que: “La estructura de una aplicación multimedia es de relevancia pues determina el grado de interactividad de la aplicación, y la navegación es de mayor importancia para una mayor o menor interacción con la aplicación”.

La estructura de una aplicación multimedia es sustancial en la navegabilidad, permite una solución selectiva al usuario, caracterizándose por permitir una información de manera organizada.

- **Tipos de estructura de las aplicaciones**

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.

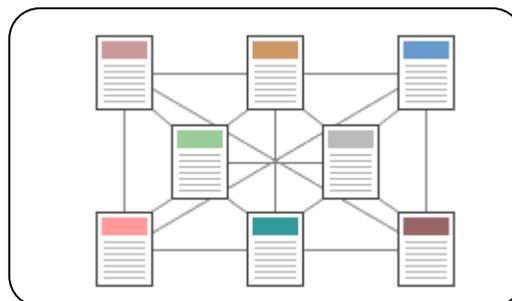
GRÁFICO N°: 09 ESTRUCTURA LINEAL



FUENTE: Aplicaciones Multimedia Interactivas
ELABORADO POR: Consuelo Belloch Ortí

Reticular.- Se utiliza el hipertexto para que el usuario tenga libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades y, deseos. siendo la más adecuada para aplicaciones de consulta de información.

GRÁFICO N°: 10 ESTRUCTURA RETICULAR



FUENTE: Aplicaciones Multimedia Interactivas
ELABORADO POR: Consuelo Belloch Ortí

Jerarquizado.- Combina las dos modalidades anteriores. Este sistema es muy utilizado pues combina las ventanas de los dos sistemas anteriores (libertad de selección por parte del usuario y organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad.). Se distinguen además otros cuatro tipos de estructuras en las aplicaciones multimedia interactivas: Paralela, Ramificada, Concéntrica y Mixta.

GRÁFICO N°: 11 ESTRUCTURA JERARQUIZADO



FUENTE: Aplicaciones Multimedia Interactivas
ELABORADO POR: Consuelo Belloch Ortí

Los diversos tipos de estructuras de una aplicación multimedia son parte importante en la navegabilidad para el usuario, permiten tener un contenido organizado, determinando un buen recorrido en toda la información, cumpliendo las necesidades y deseos con una mayor interacción en cada interfaz. Por lo tanto las estructuras más utilizadas son: lineal, reticular y jerarquizada.

1.2.3.3 Animación 3D

(**ECURED, 2014**), puntualiza que: La animación 3D es un proceso complejo pues trae consigo la realización previa de otros procesos como el diseño y modelado de la imagen a animar. Existen numerosos mecanismos a utilizar para llegar de una forma

u otra a comprender los principios de la animación 3D, para ello debe existir un boceto de lo que se quiere hacer, partiendo de ello, se puede realizar una animación adecuada con la herramienta que se utilizará.

La animación 3D es una invención del diseño que presenta objetos de manera tridimensional, causando un aspecto de realidad.

1.2.3.4 DVD ROM

(**REDESNA, 2010**), manifiesta que: Disco versátil digital (DVD), un dispositivo de almacenamiento masivo de datos cuyo aspecto es idéntico al de un disco compacto, aunque contiene hasta 25 veces más información y puede transmitirla al ordenador o computadora unas 20 veces más rápido que un CD-ROM.

Existe formatos específicos para la computadora que almacenan datos y material interactivo en forma de texto, audio o vídeo, como los DVD-R, unidades en las que se puede grabar la información una vez y leerla muchas, DVD-RW, en los que la información se puede grabar y borrar muchas veces, y los DVD-RAM, también de lectura y escritura.

El DVD es un instrumento masivo de almacenamiento utilizado en medios interactivos siendo el más rápido al presentar la información en una computadora.

1.2.4 Turismo

(OMT, 2012), expresa que: “El turismo comprende las actividades que realizan las personas durante sus viajes y estancias en lugares distintos a su entorno habitual, por un periodo de tiempo consecutivo inferior a un año, con fines de ocio, negocios y otros”.

El turismo asocia actividades de distracción y recreación, en el cual, las personas buscan medios alternativos en sitios turísticos para convivir de manera individual o colectiva.

1.2.5 Productos turísticos

(NICOLAU, 2008), revela que: “El productos turísticos estan conformados por el conjunto de bienes y servicios que se ofrecen al mercado en forma individual o en una gama de combinaciones resultantes de la necesidades, requerimientos o deseos de un consumidor al que llamamos, turista”.

Los productos turísticos constituyen un conjunto de actividades que promocionan destinos satisfaciendo las necesidades del turista.

a) Turismo individual.- Son las actividades e itinerario son decididos por los viajeros sin intervención de operadores turísticos.

b) Turismo cultural.- Es el que precisa de recursos histórico-artísticos para su desarrollo, es más exigente y menos estacional.

Creativo.- Vinculado a la realización de actividades artísticas y creativas en el lugar de destino.

Urbano.- Desarrollado en ciudades principalmente en aquellas que son Patrimonio de la Humanidad. Clientes de nivel cultural y poder adquisitivo alto, es el tipo de turismo más grande del mundo y está dado por un turismo masivo.

Monumental.- Vinculado exclusivamente a monumentos histórico-artísticos que pueden estar alejados de núcleos de población importantes.

Arqueológico.- Vinculado a yacimientos y sitios arqueológicos que pueden estar alejados de núcleos de población importantes.

Funerario.- Vinculado a cementerios donde o bien hay tumbas realizadas por arquitectos famosos o bien hay personajes famosos enterrados en ellos.

Etnográfico.- Vinculado a las costumbres y tradiciones de los pueblos. En algunos casos cercano al turismo ecológico.

Literario.- Motivado por lugares o eventos de carácter bibliográfico.

Idiomático.- Vinculado a los estudios, fundamentalmente a los de idiomas.

Gastronómico.- Vinculado a la comida tradicional de un determinado lugar.

c) **Turismo Natural.-** Desarrollado en un medio natural, tratando siempre de realizar actividades recreativas sin deteriorar el entorno.

Rural: Es desarrollado en el medio rural, cuya principal motivación es conocer las costumbres y las tradiciones del hombre en el mundo . Se interesa por la gastronomía, la cultura popular y artesanía.

Ecoturismo.- Basado en el contacto con la naturaleza. Sus recursos los componen las reservas y parques nacionales, es decir, una flora y fauna interesante en la zona receptiva.

Agroturismo.- Su finalidad es mostrar y explicar el proceso de producción de las fincas agropecuarias y las agroindustrias.

Agro ecoturismo.- Es aquel donde el visitante se aloja en habitación con estándares turísticos pero participa en las labores agrícolas, convive con la comunidad y consume los alimentos recolectados con la familia.

d) Turismo activo.- El turismo activo es aquel que se realiza en espacios naturales, está estrechamente relacionado con el turismo rural y generalmente este tipo de actividades se realizan en un parque natural debido al interés ecológico que estos presentan.

Parques Temáticos.- Basado en atracciones turísticas de temas concretos. Se caracteriza por la participación activa en todo momento del visitante.

Deportivo.- La principal motivación es practicar algún deporte. Se puede dividir en dos grupos: deporte de exterior e interior. También se podría hacer otra subdivisión en función del que practica el deporte, o de quien lo ve.

Aventura.- Aquí solo se practican deportes de riesgo. Donde el turista busca aventuras de un nivel de alto riesgo como: el rafting y el rappel, para lo cual es necesario tener buena condición física.

Religioso.- Una oferta ligada a lugares o acontecimientos de carácter religioso

Termal o de salud.- Está vinculado a los balnearios que ofrecen tratamientos para diversas dolencias (reumatológicas, estrés, dermatológicas, tratamientos de belleza, etc.). La infraestructura cuenta normalmente con un núcleo principal o instalación termal independiente de las instalaciones hoteleras.

Médico.- Está orientado a la vinculación del viaje con la realización de intervenciones quirúrgicas, dentales o tratamientos médicos en países donde son más baratas las atenciones.

Social.- Aquel dedicado a la participación en actividades para mejorar las condiciones de las capas de población económicamente más débiles.

Itinerante: Se desarrolla activamente en varios lugares siguiendo rutas e itinerarios preestablecidos.

Los productos turísticos constituyen actividades de promoción de sitios paisajistas, culturales que generan desarrollo económico, el impulso turístico muestra alternativas de distintos lugares en la que excursionistas tienden a descubrir nuevas emociones.

1.2.6 Efectos del turismo

(**BARRIOS, 2012**), precisa que: “Los efectos del turismo es un fenómeno turístico mueve millones de personas en el mundo y tiene repercusiones de diversa índole.”

El turismo es una fuente generadora de desarrollo para la sociedad, atrae consigo aspectos positivos en la actividad económica e incluso repercute en la conservación de los recursos naturales y culturales.

1.2.6.1 Efectos económicos.

(BRONZINI, CAPREDONI, 2009), presenta que: El turismo no puede identificarse como un sector económico claramente diferenciado, puesto que los bienes y servicios vendidos a los visitantes o turistas se originan en varias ramas de la producción y porque en muchos casos sólo una parte se vende al turista y el resto se destina a otras formas de demanda final o usos intermediarios.

Los efectos económicos llegan a beneficiar directamente a la ciudadanía y a los sectores que ofertan turismo, generando desarrollo y progreso.

- **Efectos sobre el ingreso nacional**

Los gastos realizados por los turistas extranjeros en el país generan salarios y otros ingresos en los factores de producción. Así, por ejemplo, cuando los hoteles y restaurantes compran productos alimenticios y otras mercancías a los proveedores, generan con estas compras un producto interno dentro del proceso de distribución. En lo social el turismo contribuye a una redistribución del ingreso en la población.

- **El turismo como fuente generadora de empleos.**

La importancia del turismo en este aspecto, está íntimamente ligada al grado que tenga una fuente generadora de ingresos para el país. Se distinguen tres tipos de empleo generados por el turismo.

- **Empleo directo.**- Como resultado de los gastos de los visitantes en instalaciones turísticas, como los hoteles, restaurantes, agencias de viaje.
- **Empleo indirecto.**- Todavía en el sector turístico, pero como resultado directo del gasto turístico.
- **Empleo inducido.**- Creado como resultado del gasto por los residentes debido a los ingresos procedentes de turismo.

1.2.6.2 Efectos culturales

El turismo pone en contacto a diferentes culturas: la local o receptora con la foránea o emisora. Esto supone un intercambio de pautas de conducta, formas de vida, hábitos de diversa índole (gastronómicos, lingüísticos, estéticos). Este efecto, aunque positivo en ocasiones, puede llegar a ser perjudicial para la población autóctona, ya que pueden perder su identidad al intentar adaptarse a los gustos y tradiciones del visitante.

1.2.6.3 Efectos sociopolíticos

Desarrollo turístico.- El desarrollo del turismo en gran escala requiere con frecuencia la participación del gobierno central que es el único dotado del poder necesario para mejorar la competitividad a nivel internacional por la popularidad turística para lo que a menudo ha de ofrecer concesiones importantes.

1.2.7 La señalética

(**MINISTERIO DE TURISMO, 2013**), muestra que: La señalética es la parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación en el espacio y comportamientos de los individuos. Estudia el empleo de signos gráficos para orientar el flujo de las personas en un espacio determinado e informar de los servicios disponibles, los identifica y regula para una mejor y más rápida accesibilidad a ellos, y para una mayor seguridad en sus acciones.

La señalética turística es importante en la señalización de rutas y atractivos, que permiten al turista acceder a distintos servicios con mayor seguridad y cumplir normas requeridas.

1.2.7.1 La señalización

(**MINISTERIO DE TURISMO, 2013**), manifiesta que: Es de carácter “autodidáctico”, entendiéndose éste como un modo de relación entre los individuos y el entorno. Se aplica al servicio de los individuos, a su orientación en un espacio, a un lugar determinado, para una mejor y más rápida accesibilidad a los servicios requeridos y para un mayor nivel seguridad en los desplazamientos y las acciones.

La señalización es la comunicación visual de los signos previamente conocidos por el individuo, accediendo al manejo del espacio o del lugar para una mayor accesibilidad a los servicios.

1.2.7.2 Aplicaciones de los pictogramas

Pictogramas de atractivos culturales.- Representa el conjunto de sitios y manifestaciones que son consideradas de valor o aporte de alguna comunidad determinada y que permite al visitante conocer parte de los sucesos ocurridos en una región o país, reflejadas en obras de arquitectura, zonas históricas, sitios arqueológicos, iglesias, conventos, colecciones particulares, grupos étnicos, manifestaciones religiosas, artesanía, ferias y mercados, shamanismo, explotaciones mineras, centros científicos y técnicos, etc.

GRÁFICO N°: 12 PICTOGRAMAS CULTURALES



FUENTE: Ministerio de Turismo
ELABORADO POR: Ministerio de Turismo

Pictogramas de atractivos naturales.- Representan la riqueza y biodiversidad de un lugar, región, país. Se reconoce como atractivo natural a los tipos de montañas, planicies, desiertos, ambientes lacustres, ríos, bosques, aguas subterráneas, fenómenos geológicos, costas o litorales, ambientes marinos, tierras insulares, sistemas de áreas protegidas, entre otros. En este atractivo no se evidencia una intervención humana o si la hay no es predominante.

GRÁFICO N°: 13 PICTOGRAMAS NATURALES



Observación de Aves

Observación de Flora

Fuente: Ministerio de Turismo
Elaborado por: Ministerio de Turismo

Pictogramas de actividades turísticas.- Representan las actividades turísticas que se producen por la relación oferta/demanda de bienes y servicios implantados por personas naturales o jurídicas que se dediquen de modo profesional a la prestación de servicios turísticos con fines a satisfacer necesidades del visitante-turista.

GRÁFICO N°: 14 PICTOGRAMAS TURÍSTICAS



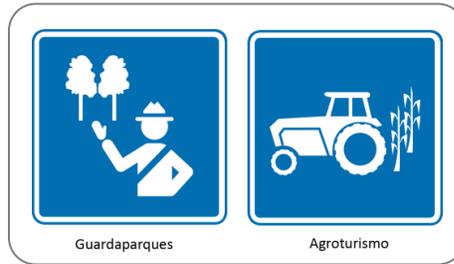
Rafting

Pesca Deportiva

FUENTE: Ministerio de Turismo
ELABORADO POR: Ministerio de Turismo

Pictogramas de servicio de apoyo.- Son aquellas que indican a los visitantes, turistas la ubicación de servicios públicos o privados sea de salud, de comunicaciones o varios. Las dimensiones en los pictogramas dependerán de la distancia a la que los usuarios se encuentren de la señal, el tamaño recomendado es de 600 x 600 mm.

GRÁFICO N°: 15 PICTOGRAMAS DE APOYO



FUENTE: Ministerio de Turismo
ELABORADO POR: Ministerio de Turismo

Pictogramas de restricción.- Representan la prohibición de realizar determinada actividad de manera temporal o definitiva de acuerdo a la necesidad o circunstancia. Las dimensiones en los pictogramas dependerán de la distancia ante la señal y los usuarios. El tamaño recomendado es de 600 x 600 mm.

GRÁFICO N°: 16 PICTOGRAMAS DE RESTRICCIÓN



FUENTE: Ministerio de Turismo
ELABORADO POR: Ministerio de Turismo

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 Entorno del lugar de investigación

2.1.1 Antecedentes del Cantón Santiago de Píllaro

El Cantón Santiago de Píllaro, es uno de los más antiguos de la provincia de Tungurahua con 163 años de cantonización, los primeros pobladores de esta región mucho antes de la conquista de los incas y de los españoles, denominaron a esta tierra como **PÍLLARO**, nombre que proviene de voces quechuas, que quiere decir Altar del Dios del Rayo y del Trueno.

Otros autores atribuyen su nombre debido al Cacique AtiPillahuaso. El vocablo **PÍLLARO** proviene del cayapa Pilla = Relámpago y Ru = Hueco u Hondón. Esta ciudad enclavada en la mitad de Los Andes, según el historiador Federico González Suárez, “En tiempo de su gentilidad, los indios vivían, ordinariamente, dispersos sin

formar pueblos ni aldeas. El año 1570, dio la Audiencia de Quito, comisión especial a Don Antonio Clavijo, para que fundara pueblos en las provincias del Centro.

Fue cuando se establecieron los pueblos de Píllaro, Patate, Pelileo, Quero, Ambato, San Andrés, Guano, Licán, Calpi, Macají, Tiquisambi, Pujilí, Saquisilí, Aláquez, San Miguel y Los Molles. Clavijo pasó cinco años desempeñando su comisión: determinaba el sitio, fijaba los límites de cada pueblo, trazaba la plaza y señalaba el punto en el que se había de construir la Iglesia.

La ciudad de Píllaro posee una superficie aproximadamente de 443,1 Km². Se encuentra a una altura de 2.800 metros sobre el nivel del mar, variando en los valles y los páramos. Su clima cambia de acuerdo a la altitud; en los páramos y montañas llueve y puede nevar con frecuencia, provocando un frío intenso, en los páramos bajos la lluvia llega a disminuir. Su clima promedio está los 13°C a 14°C. Píllaro cuna de Rumiñahui, y del Presidente de la República, José María Urbina, se encuentra ubicado en la parte noreste de la Provincia de Tungurahua, en el centro del País, con una población de 38.357. Habitantes.

2.1.2 Filosofía Institucional

2.1.2.1 Misión

El GAD de Santiago de Píllaro impulsará y garantizará el desarrollo de la población mediante la implementación de una política social efectiva, participativa y justa que vaya de la mano con los principios de la gestión de calidad de la inversión pública,

como factor transversal de desarrollo y el fomento de ventajas competitivas que permitan llegar a la visión planteada.

2.1.2.2 Visión

Píllaro en el 2020 será un cantón organizado y planificado que alcance una diversificación agro-productiva con la tecnificación del campo y la reducción de la pobreza. gozará de la dotación de los servicios básicos de infra-estructura y de vialidad de primera calidad; tendrá un adecuado equipamiento urbano y rural, áreas verdes para la recreación y deporte; que conserven y protejan sus recursos naturales, sus tradiciones y cultura con infraestructura suficiente para atraer el turismo y la inversión; contando con autoridades, ciudadanos dispuestos a ubicarle a píllaro como un gran centro de abastecimiento de productos agropecuarios, consolidándolo así en una verdadera tierra de oportunidades.

2.1.2.3 Límites del Cantón Píllaro

- **NORTE:** El cantón y la Provincia de Napo.
- **SUR:** Los cantones de Patate y Pelileo.
- **ESTE:** La Provincia de Napo.
- **OESTE:** El cantón Ambato.

GRÁFICO N°: 17 LÍMITES DEL CANTÓN PÍLLARO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.2.4 Parroquias del Cantón Píllaro

TABLA N°: 1 PARROQUIAS URBANAS DEL CANTÓN PÍLLARO

PARROQUIA URBANA
Parroquia Matriz – Píllaro

FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

TABLA N°: 2 PARROQUIAS RURALES DEL CANTÓN PÍLLARO

PARROQUIAS RURALES
San José de Poaló
Baquerizo Moreno – Píllaro
Emilio María Terán
San Miguelito
San Andrés – Píllaro
Marcos Espinel
Presidente Urbina

FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.3 Descripción de sitios turísticos del Cantón Píllaro

2.1.3.1 Parroquia san José de Poaló

- **Parque Nacional Llanganates**

El Parque Nacional Llanganates posee uno de los ecosistemas con la más alta biodiversidad, dicha riqueza ha despertado el interés de la comunidad científica nacional y extranjera. Se han registrado colibríes y más de 150 especies de aves multicolores, entre los mamíferos se destacan el oso de anteojos, venados, pumas, cervicabras, conejos y lobos. Tiene una extensión de 219,707 hectáreas, se encuentra entre las provincias de Napo, Pastaza, Tungurahua y Cotopaxi. Se puede apreciar

gran cantidad de ambientes lacustres y paisajes naturales. La Cordillera de los Llanganates encierra una leyenda en la cual se dice que Rumiñahui quien era general de los ejércitos de Atahualpa, escondió en este lugar los tesoros del reino de los Incas para alejarlos de la ambición española, en la época de la Colonia varios expedicionarios que se arriesgaban a buscar el tesoro sin conseguir resultado alguno.

GRÁFICO N°: 18 PARQUE NACIONAL LLANGANATES



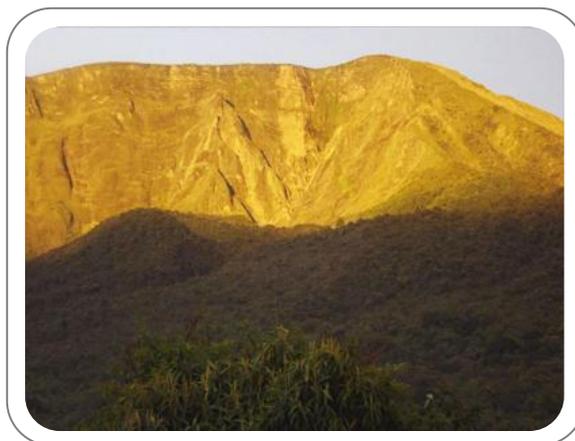
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Cerro Hermoso**

El Cerro Hermoso conocido como una de las montañas más lindas del Ecuador. Tiene una altitud de 4.571m. Forma parte del Parque Nacional Llanganates ideal para ascensiones especialmente a partir del mes de septiembre. Es considerada como un sitio, donde se celebraban ceremonias y adoraciones indígenas. Los antiguos habitantes bautizaron así a las zonas quizá asombradas por la sublime apariencia de sus cumbres cuando son iluminadas por el sol de la tarde.

Es la montaña central de la cordillera de Llanganati, que no es exactamente una cordillera sino un sistema raro de tres sierras agrupadas, metidas en una parte del callejón interandino y que salen como ramificaciones de la tercera cordillera de los Andes Ecuatorianos. La vegetación se hace misteriosa por los musgos que crecen en el lugar, son tan grandes que puede hundir en él a un ser humano y puede cubrir la boca entera de un abismo. Para turistas tanto nacionales como extranjeros uno de sus atractivos es escuchar la historia del cerro.

GRÁFICO N°: 19 CERRO HERMOSO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Laguna El Tambo**

La Laguna El Tambo se encuentra a 44 Km de Píllaro está dentro del Parque Nacional Llanganates, tiene aproximadamente 400m² de extensión. Su nombre hace referencia a la palabra quichua utilizada para definir un lugar de hospedaje. Sus aguas son limpias, cristalinas, donde habitan truchas. Está rodeada por paisajes naturales se puede apreciar una diversidad de flora y fauna típica del ecosistema.

- a) **Flora.-** Se aprecia el pajonal que es una de las especies más representativas del páramo, la almohadilla que es generada en los suelos de este ecosistema, la genciana, la achupalla que puede medir hasta 1,50m. , en su flor se encuentra un tipo de miel muy dulce que es el alimento preferido del oso de anteojos.
- b) **Fauna.-** Existen lobos que habitan las partes altas, conejos, osos de anteojos, que son una de las especies más representativas del Parque Nacional Llanganates, que se encuentran en peligro de extinción.

GRÁFICO N°: 20 Laguna El Tambo



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Laguna Yanacocha**

La laguna Yanacocha se encuentra a 49 Km de la ciudad de Píllaro, dentro del Parque Nacional Llanganates, está rodeada por hermosas elevaciones. Su nombre proviene de raíces quichuas que en español significa “**Laguna Negra**”, esto hace referencia al hecho de que aun cuando sus aguas son limpias, cristalinas, sobre estas los cerros proyectan sombras lo cual produce un efecto visual de aguas negras.

a) **Flora.**-En la laguna se encuentra el pajonal de páramo, almohadillas, genciana, achupallas, aliso, palmito, ramos o palmas, caña guadua pequeña, chuquiragua y totora.

b) **Fauna.**-Existe lobos, conejos, osos de anteojos, venados, ardillas, pumas, tigrillos, armadillos pavos de monte, y el curiquire.

GRÁFICO N°: 21 LAGUNA YANACocha



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Laguna de Antejos**

La laguna de Antejos ubicado a 42,2 Km de la ciudad de Píllaro, se encuentra dentro del Parque Nacional Llanganates. Su nombre se debe a una prominencia que sobresale dividiendo a la laguna en dos partes generando una apariencia de anteojos. La misma que está rodeado por sectores pantanosos.

a) **Flora.-** Se puede apreciar, almohadillas, genciana, achupallas.

b) **Fauna.-** Existe lobos, conejos, osos de anteojos que son una de las especies más representativas del Parque Nacional Llanganates, también se pueden encontrar, venados y aves como rucos y mirlos.

GRÁFICO N°: 22 LAGUNA DE ANTEOJOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Laguna Patojapina**

La laguna Patojapina tiene aproximadamente 150 metros de ancho y 200 metros de largo. Ubicado a 41 Km de la ciudad de Píllaro, se encuentra dentro del Parque Nacional Llanganates. Se puede encontrar gran cantidad de patos por esto se le da su nombre, esta laguna está alimentada por un pequeño río llamado Ilincasho.

a) **Flora.-** Se puede apreciar, almohadillas, genciana, achupallas.

b) **Fauna.-** Existe lobos, conejos, osos de anteojos que son una de las especies más representativas del Parque Nacional Llanganates, también se pueden encontrar, venados y aves como curiquingues, mirlos, rucos, patos.

GRÁFICO N°: 23 LAGUNA PATOJAPINA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Laguna Pisayambo**

La laguna Pisayambo ubicado en el Parque Nacional Llanganates a 40 Km. del Cantón Píllaro, tiene aproximadamente 2,5 Km de ancho y 6 Km de largo. Es una de las más conocidas, por su color azul intenso que complementa la belleza escénica. Esta laguna está alimentada por los ríos Roncador y Quillupagcha, su nombre se debe a la creencia de que esta laguna se une a la de Yambo en la provincia de Cotopaxi.

a) **Flora.-** Se puede apreciar, almohadillas, genciana, achupallas.

b) **Fauna.-** Existe lobos, conejos, osos de anteojos que son una de las especies más representativas del Parque Nacional Llanganates, también se pueden encontrar, venados y aves como rucos y mirlos, curiquingues y patos.

GRÁFICO N°: 24 LAGUNA PISAYAMBO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Laguna Huarumo Cocha / Chakiska Cocha**

La laguna el Huarumo Cocha se encuentra a 48 Km de la parroquia Matriz (Píllaro), dentro del Parque Nacional Llanganates, tiene aproximadamente 200m de ancho y 500m de largo. Su nombre se debe a que en sus alrededores crece una especie de árbol llamada Guarumo, que es propia del sector cuya característica principal es atraer a las hormigas.

Está rodeada por paisajes naturales, sobresalen varios cerros donde se puede apreciar la vegetación. La laguna se encuentra incrustada entre diversos cerros que no son de gran altura pero que pueden ser considerados como un mirador.

GRÁFICO N°: 25 LAGUNA HUARUMO COCHA / CHAKISKA COCHA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.3.2 Parroquia Baquerizo Moreno

- **Cascada El Pugse**

La Cascada El Pugse se encuentra a 4,8 Km de la parroquia Baquerizo Moreno, siendo el sector más cercano a San Vicente, posee una caída de aproximadamente 70 metros. Tiene una agradable flora y fauna.

a) **Flora.-** Pajonal, almohadillas, genciana, sigse y una gran variedad de orquídeas.

b) **Fauna.-** Conejos, osos andinos en la parte más alta.

GRÁFICO N°: 26 CASCADA EL PUGSE



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Cascada La Toma**

La cascada La Toma se encuentra a 4,8 Km de la parroquia Baquerizo Moreno, tiene dos caídas la primera de 50 metros y otra de 30m. A esta cascada se accede a través de un sendero que tiene dos recorridos uno a caballo que dura de 30 a 45 minutos, en el cual se atraviesa los sectores del Pinsze y del Lagarto.

Cuando se llega al sector del Indiviso empieza el recorrido a pie, durante todo el sendero se puede observar diferentes especies de orquídeas y en la parte más cercana a la cascada se observa vegetación de páramo.

a) **Flora.**-Se aprecia alrededor de la cascada durante el recorrido del sendero el pajonal, las almohadillas, la genciana, el sigse y una gran variedad de orquídeas.

b) **Fauna.**-Conejos, osos andinos en la parte más alta.

GRÁFICO N°: 27 CASCADA LA TOMA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.3.3 Parroquia Emilio María Terán

- **Cascada El Chorro Grande**

La cascada El Chorro Grande se encuentra a 7,5 Km de Píllaro, su acceso es por la ruta de Lourdes donde se puede apreciar un sin número de plantas medicinales, una tarabita, que une las parroquias Baquerizo Moreno y Emilio María Terán en esta ruta se atraviesa el río Pucahuayco donde se aprecia un mirador.

a) Flora.- Rosas silvestres, mortiño, cola de caballo, malva, zapatitos, pino, eucalipto.

b) Fauna.- Aves como rucos, mirlos que son los más comunes en este sector.

GRÁFICO N°: 28 CASCADA EL CHORRO GRANDE



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Cascada Cañón Bravo**

La cascada Cañón Bravo se encuentra a 9,1 km de Píllaro, tiene su origen en el río Pucahuayco, el agua es bastante cristalina y caudalosa con una caída de 15 metros aproximadamente. El sonido del agua más el cantar de las aves es un complemento para este divertido recorrido de aventura.

a) **Flora.**-Las especies como: chilca, lechero, supirrota, retama, cabuya verde o maguay, salvia, saúco, hierba mora, helecho, mortiño, entre otras.

GRÁFICO N°: 29 CASCADA CAÑÓN BRAVO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.3.4 Parroquia San Miguelito

- **Iglesia de la Niña María de Jerusalén**

La Iglesia de la Niña María de Jerusalén se encuentra a 4 Km de la ciudad de Píllaro en honor a la patrona de esta parroquia junto con San Miguel Arcángel, este templo es considerado patrimonio cultural. El 7 y 8 de septiembre se realiza las fiestas y la peregrinación.

- a) **La Iglesia de la Niña María de Jerusalén.-** Es considerada patrimonio cultural de la nación, por su edificación antigua en cuyo interior se destaca la técnica de pan de oro.

GRÁFICO N°: 30 IGLESIA DE LA NIÑA MARÍA DE JERUSALÉN



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Museo “Rumiñahui”**

El museo Rumiñahui es de propiedad privada del Lic. Luis Lara, quien ha coleccionado piezas durante años con fines educativos y turísticos. Posee piezas arqueológicas, de la cultura Puruhá, Panzaleo, Cosanga-Píllaro, y la subcultura Huapante en lo que corresponde a la región Sierra. En cuanto a la región Costa existen piezas de la cultura Bahía, Chorrera, Machalilla y Valdivia.

- a) **Piezas de las culturas de la sierra.-** La cultura Puruhá se diferencia de la cultura Panzaleo por la tonalidad en el color, ya que las piezas de la cultura Panzaleo son de color negro, además las piezas Puruhá tiene un acabado más rústico y grueso. Entre las que se aprecia computeras, jarrones, vasija, vasos ceremoniales y también botellas con representaciones antropomorfas que pertenecieron a las culturas Cosanga – Píllaro, y la subcultura Huapante.
- b) **Piezas de las culturas de la costa.-** Existe piezas antropomorfas que representan Shamanes o curanderos de la cultura Bahía y Chorrera, Venus de la cultura Valdivia, y vasijas con motivos zoomorfos de la cultura Machalilla, también se aprecian botellas silbato, vasijas, jarrones y computeras.
- c) **Piezas de la época de la colonia.-**Se puede apreciar Phonografos, televisores y radios antiguos, máquinas de coser, lámparas, planchas de piedra y plancha que funcionaban a base de carbón, maletas de cuero, máquinas para descremar leche, bateas, barriles y mazos con los que se hacía el pan.

Entre otras piezas se encuentra máscaras antiguas de la diablada, colección de monedas y billetes antiguos, entre otros.

GRÁFICO N°: 31 MUSEO “RUMIÑAHUI”



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Quillán**

Quillán pertenece a la parroquia San Miguelito a 5 Km de la ciudad de Píllaro, es un hermoso valle ubicado en la cuenca del río Culapachán, que se convierte en Quillán al llegar a este sector en sus orillas se puede apreciar las ruinas de un adoratorio a la luna posiblemente construido por los Quillanacu que tenían sus asentamientos en las tierras de este valle.

- a) **Río Quillán.-** En este sector el río cambia su nombre de Culapachán por Quillán, pues con sus aguas baña todos sus alrededores.
- b) **Ruinas del adoratorio a la luna.-**En las orillas del Río Quillán se encuentra una construcción de piedra, en la cual se aprecian técnicas similares a las utilizadas por los Incas, que encajan las piedras de manera limpia.

GRÁFICO N°: 32 QUILLÁN



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Cascada Siete Chorros**

La cascada Siete Chorros se encuentra en la parroquia San Miguelito a 5 Km de Píllaro, su nombre se debe a que en la parte baja de la cascada principal se encuentra una línea de fuentes o también llamada sucesión de manantiales que en conjunto forman siete caídas de agua o chorros. Los dos estratos rocosos son bastante visibles;

en la parte superior se destacan rocas magmáticas impermeables que permite el contacto de las aguas subterráneas con la superficie.

En este sitio Shamanes y turistas se bañan y practican rituales, es un lugar fantástico bañado con aguas del Parque Nacional Llanganates, las cuales poseen incluso algunos minerales.

GRÁFICO N°: 33 CASCADA SIETE CHORROS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Cascada del Amor**

La cascada del Amor se encuentra a 5,4 Km del sector de Quillán, es un lugar único y que despierta el sentimiento y amor por la vida y la naturaleza. Su nombre se debe a que en la parte baja de la cascada principal se encuentra una figura armónica del

corazón por lo que es llamada la cascada del Sentimiento o la cascada del Amor en donde desembocan fuentes de agua provenientes del Parque Nacional Llanganates.

a) Flora.- Sendero los Higos: Este sendero de aproximadamente 900 metros es el principal acceso hasta la cascada, en el recorrido se puede observar árboles frutales de banano, higo, así como plantas medicinales.

b) Fauna.- Aves como mirlos, tangaras, entre otras.

GRÁFICO N°: 34 CASCADA DEL AMOR



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Cascada Pogyo Uko**

La Cascada Pogyo Uko se encuentra en el sector de Quillán llamado la Paila de las Cuatro Orejas, sus aguas provienen de la Cascada Siete Chorros, aproximadamente

tiene una caída de 23m de altura, esta cascada está rodeada por una formación rocosa propia de estos suelos, presenta un mejor nivel en sus aguas durante el periodo de lluvia.

- a) **Atractivo.-** En el transcurso de esta encontramos la cascada de la Lluvia que brota de una caverna y complementa a la cascada Pogyo Uko.

GRÁFICO N°: 35 CASCADA POGYO UKO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Plaza de la Resistencia Indígena**

La Plaza de la Resistencia Indígena se encuentra ubicada en el barrio de Huaynakuri de la parroquia de San Miguelito, este lugar es natal del mítico héroe indígena Rumiñahui en cuyo honor se ha edificado un monumento, hasta este lugar acuden sus

habitantes año tras año a celebrar las fiestas del Inti Raymi durante los meses de mayo y junio.

Es un mirador que permite apreciar el paisaje natural de cerros y valles aledaños, así como también la ciudad de Píllaro. Su infraestructura de la plaza está constituida de piedras labradas de granito, asemejando el estilo arquitectónico cuzqueño, el pórtico de entrada se destaca por tener la forma trapezoidal.

Diseñado en dos niveles, siendo el nivel más alto el sitio en el cual se ubicó la escultura del General Rumiñahui. El nivel más alto tiene la forma de la luna, y la siguiente en forma de sol en homenaje a los adoradores de estos elementos naturales.

GRÁFICO N°: 36 PLAZA DE LA RESISTENCIA INDÍGENA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.3.5 Parroquia Matriz Píllaro

- **Rumiñahui**

Según importantes historiadores, Rumiñahui nació en el año de 1486 en Huaynakuri (San Miguelito), perteneció a la casa real de los Ati de Píllaro, hijo de Huayna Capac y de la hija del Ati Pillahuazo del Cacique Panzaleo. Rumiñahui héroe de la residencia indígena conocido como el **CONDOR PÍLLAREÑO**, fue uno de los célebres generales del Reino de Quito, luego de la muerte de su hermano mayor Atahualpa. El Cóndor Píllareño luchó heroicamente y supo morir como los valientes con la cara levantada y mirando hacia el sol. Rumiñahui héroe de la historia, tanto de Píllaro como del Ecuador, un símbolo que siempre será la inspiración para la gente luchadora, en su memoria se colocó su imagen en un billete ecuatoriano de mil sucres.

GRÁFICO N°: 37 RUMIÑAHUI



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **José María Urbina**

El Gral. José María Urbina nació en la parroquia de Rumipamba hoy Emilio María Terán, en el año de 1808 sus padres fueron Gabriel Fernández de Urbina, contador real de la corona y de la Doña Rosa Viteri. Su primera educación la recibió en su tierra natal para luego continuar en Guayaquil ingresando a la Escuela Náutica.

Ocupo cargos importantes como: Gobernador de la Provincia de Manabí, Secretario General de la Asamblea Constituyente de 1846, Secretario General del Presidente Ramón Roca; Jefe Civil y Militar de la Plaza Guayaquil y Presidente de la República del Ecuador, en su administración se decreta la manumisión de la esclavitud en el país, se preocupó por la liberación económica del indígena. Murió pobre y abandonado en la ciudad de Lima. En honor al ilustre Píllareño, el parque central del Cantón Píllaro es llamado José María Urbina, este parque de arquitectura colonial con muros de piedra tallada.

GRÁFICO N°: 38 JOSÉ MARÍA URBINA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **La Diablada Píllareña**

La Diablada Píllareña es uno de los atractivos culturales más representativos del país, el 4 de enero del 2009 fue declarada patrimonio cultural intangible del Ecuador. Su Fiesta la Diablada se realiza todos los años en el Cantón Píllaro provincia de Tungurahua del 1 al 6 de enero, sus comparsas representan al diablo, que según cuenta la historia, vino a América con el cristianismo, como parte de lo imaginario supuestamente perfeccionado por los españoles de la época.

El indio baila, salta y se alegra transformándose en diablo. Imagina las caras en las caretas que pueden ser de sus propios opresores o las que desearían tener para asustar a quienes imposibilitan su libertad. Poseionado del terror de ellas se ilusiona espantando, gritando y bailando en libertad.

a) Personajes de la Diablada

El Cabecilla.- Es la persona encargada de organizar en su comunidad a los participantes, con mucho tiempo de anticipación.

Las parejas de línea.- Son hombres y mujeres, que utilizan trajes formales, representando a la clase alta de la colonia. El hombre utiliza, pantalón negro, camisa blanca, un sombrero de cartón y papel celofán, una careta de malla, que baila con un pañuelo en la mano. La mujer emplea un vestido plisado, un pañuelo sobre la cabeza, y una careta de malla, ellos bailan en pareja por el centro de la partida.

La Guaricha.- Es un hombre o mujer, con combinación o camión, careta de malla, un sombrero y una muñeca que lleva en sus brazos. Bailan indistintamente, danzan con el público y brindan licor; el muñeco representa un niño de madre soltera y su padre se encuentra entre los espectadores.

El Capariche.- Un personaje que va adelante de la comparsa, con una escoba elaborada de retama, ortigas y ramas de eucalipto, barriendo las calles y los pies de las personas que miran con la finalidad de abrir espacio a su partida.

La Banda.- Se encarga de poner ritmo al baile, de ellos depende el entusiasmo de la fiesta, son contratadas con mucha anticipación y cada partida es acompañada por su banda.

GRÁFICO N°: 39 DIABLADA DE PÍLLAREÑA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.4 Leyenda del Cantón Píllaro

- **Leyenda del tesoro de los incas**

Cuentan los cronistas que en la época de la conquista vivía un español de apellido Valverde, estuvo casado con la hija del cacique, jefe máximo de esta zona. Este español no tenía muchos recursos económicos, al ver su precaria situación el cacique, le revela a su yerno. Una historia en la cual se detallaba la trayectoria que siguió el General Rumiñahui, llevando el tesoro de Quito que servía, para el rescate de Atahualpa. Al ser ejecutado Atahualpa, Rumiñahui decidió esconder el tesoro en lo que hoy es el Parque Nacional Llanganates, siendo el suegro de Valverde el principal ejecutor.

El cacique invito a Valverde a realizar una jornada de 5 días, saliendo desde Píllaro hasta el lugar donde estaba el tesoro escondido de los Incas, con la condición que Valverde nunca revele el lugar donde se encontraba el tesoro. Los relatos indican que Valverde ingreso en varias ocasiones al Parque Nacional Llanganates y extrajo grandes cantidades del tesoro; Valverde se convirtió en un hombre muy rico y regreso a vivir en España.

Después de vivir muchos años en España, Valverde revelo el secreto de tales tesoros en un manuscrito dirigido al Rey de España. Este escrito fue conocido como el Derrotero de Valverde. El Rey de España encargo a un sacerdote de apellido Longo para que organice una expedición junto al Gobernador de Tacunga (Latacunga). El Padre Longo llevo al Ecuador y se entrevista con el gobernador y meses más tarde comienza la expedición; viajaron con 100 indígenas cargados de provisiones. El

primer día salen de Píllaro y realizan el recorrido hasta el Cerro Guapa, lo que hoy corresponde a Huagraguasi, en donde pernoctan la noche, en la madrugada se dirigen a la ciudad de Ambato y miran hacia el oriente donde localizan una montaña con 5 picos donde se localiza el tesoro de los Incas al término de la quinta jornada.

El segundo día remontan la cordillera y llegan hasta la Laguna de Antejos, al tercer día la expedición llegan a la Laguna de Yanococha, luego su descenso por el desaguadero del río golpe. Al amanecer del cuarto día el sacerdote Longo desaparece misteriosamente, sin encontrar rastro alguno; luego de una infructuosa búsqueda, la expedición se da por vencida y deciden regresar; el Gobernador de Tacunga escribe al Rey de España que el documento del Derrotero es totalmente falso porque la expedición fue un fracaso con la desaparición y posible muerte del padre Longo.

GRÁFICO N°: 40 LEYENDA TESORO DE LOS INCAS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.5 Gastronomía del Cantón Píllaro

La gastronomía del cantón de Píllaro recoge muchas de las delicias de la región Sierra, se puede degustar unos de sus platos principales como es la fritada acompañada con mote, tortillas y el infaltable ají molido en piedra; las tortillas con morcilla, y las empanadas de viento. También se aprecia comida exclusiva según la temporada.

Lo tradicional.- Las rosquillas, el champús, los tamales y buñuelos de maíz hechos en horno de leña en Navidad y en Año Nuevo. En el transcurso de todo el año se saborea el locro de cuy, caldo de pata y yahuarlocro. Píllaro se ha caracterizado por brindar a sus visitantes el muy conocido aguado Píllareño que es una mezcla de varios licores acompañado con jugos de frutas naturales y el secreto que lo pone quien lo prepara.

2.1.5.5 El Champús

El Champús tan ancestral como Píllaro. Su preparación se la realiza de una forma tradicional y muy autóctona. Los ingredientes que se emplean en esta deliciosa bebida son productos propios del cantón, como el mote blanco.

Ingredientes.- Harina amarilla de maíz recomendada, la harina caliente llamada así por ser tostada a un punto especial para su cocción, Anís estrellado (anís negro).

2.1.5.6 La Trucha Asada o Frita

La trucha asada o frita de una manera tradicional conserva el sabor y nutrientes, acompañada de papas asadas, una deliciosa ensalada de pepinos, un taja de aguacate que nunca debe faltar para potenciar cualquier platillo, todo esto acompañado de una porción de arroz. Es un platillo muy sano porque su preparación no involucra ningún saborizante artificial que altere el sabor de la trucha.

GRÁFICO N°: 41 LA TRUCHA ASADA O FRITA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.5.7 La Fritada de Píllaro

La Fritada es un plato típico verdaderamente exquisito, aporta grandes cantidades de proteína por la presencia abundante de carne de cerdo, pero debe ser consumido con

moderación por ser alta en grasa. La fritada se ha convertido en una verdadera tradición desde hace varias décadas.

INGREDIENTES.- 5 libras de carne de cerdo, 4 ramas de cebolla blanca picada, 1 taza de cerveza, 5 dientes de ajo machacado, sal y comino.

GRÁFICO N°: 42 LA TRUCHA ASADA O FRITA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.1.5.8 La Horchata de Flores

La horchata de flores, una bebida que reactivará para seguir y seguir adelante disfrutando de los atractivos que te ofrece esta encantadora ciudad. Su preparación se la realiza de una forma tradicional y muy autóctona.

INGREDIENTES.- Maicena blanca y flores de té que se cultiva en los campos del cantón, convidados con una preparación artesanal y única.

GRÁFICO N°: 43 LA TRUCHA ASADA O FRITA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

2.2 Diseño Metodológico

2.2.1 Métodos de Investigación

Método deductivo.- En el desarrollo del proyecto la aplicación de este método permitió llegar a un análisis del hecho general hacia el hecho particular esto apporto en la obtención de información para el DVD interactivo de manera sintetizada

Método descriptivo.- Este método permitió describir aquellos aspectos más característicos, la misma que tiene la capacidad aportar en el contenido el DVD interactivo para seleccionar fundamentales partes de manera detallada con la descripción de los hechos y situaciones.

2.2.2 Tipo de Investigación

Para el diseño de un DVD multimedia interactivo con la promoción turística del cantón Pillaro, se utilizará la investigación descriptiva debido que se requiere recolectar información para llegar a un fin específico, partiendo de hechos reales y presentes sometidos a un análisis previo, con el objetivo de solucionar el problema y satisfacer una necesidad el mismo que determinar medir el grado de confiabilidad de un DVD multimedia.

Su meta no se limita a la recolección de datos sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. La investigación utilizó la metodología no experimental porque no se realizó, una manipulación de las variables, el investigador no crea condiciones, observa el fenómeno o evento en su contexto natural.

2.2.3 Técnicas de Investigación

En esta investigación se utilizó técnicas de recolección de datos que permitió hacer uso de la creatividad para adaptarlas a los requerimientos del proyecto, dando paso a un trabajo coherente y satisfactorio, que cumpla con las expectativas.

- ***Observación***

Esta técnica permitió al investigador mantener una posición en observar en forma directa el hecho, logrando tener sus propias conclusiones sobre el cómo solucionar el problema. Aportando a determinar los lugares turísticos e históricos del Cantón Píllaro.

- ***Encuesta***

Esta técnica permitió básicamente la aplicación de un cuestionario que estará dirigido a los ciudadanos del Cantón Píllaro el mismo que permitió recaudar información para conocer el medio de promoción turística interactiva.

- *Entrevista*

Esta técnica tiene como principal desarrollo la formulación de preguntas, esta técnica se aplicó ha autoridades del Cantón Pillaro de esta forma fue posible recopilar información con un dialogo directo con personas que aporte en el desarrollo del DVD multimedia y en la promoción del turismo.

2.3 Población y Muestra

El Cantón Píllaro, según el último censo del año 2012 dispone de una población de aproximadamente **38.357. Habitantes.**

- **Fórmula**

$$N = \frac{N * PQ}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

N: Tamaño de la muestra

N: Población y muestra

PQ: constante de varianza poblacional (0,25)

E: error máximo admisible 0,1 (10%)

K: coeficiente de corrección de error (2)

$$N = \frac{38.357 * 0,25}{(38.356) \frac{0,10^2}{2^2} + 0,25}$$

$$N = \frac{9589,25}{(38.356) \frac{0,01}{4} + 0,25}$$

$$N = \frac{9589,25}{(38.356)0,0025 + 0,25}$$

$$N = \frac{9589,25}{96,14} = 99,74 \quad \mathbf{100//}$$

2.4 Operacionalización de las variables

VARIABLES	INDICADORES	ÍNDICES	TÉCNICA
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p><u>Diseño de un DVD multimedia interactivo</u></p> <p><i>Medio múltiple con información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.) integrados coherentemente.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia • Diseño multimedia • Animación 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinación de videos, imágenes, texto, animación, y sonido • Utilización de herramientas y programas de diseño. • Brindar una búsqueda completa de información al turista • Rescatar medios turísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación • Encuesta • Entrevista
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p><u>Promoción turística del Cantón Pillaro</u></p> <p><i>Situación que permitirá promocionar los sitios turísticos y culturales</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos turísticos 	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos social • Efecto económico 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuesta • Entrevista

2.5 Análisis e interpretación de resultados

En la recopilación de la información se aplicó una encuesta a 100 habitantes del Cantón Píllaro y una entrevista al Sr Ítalo Espín Jefe del Departamento de Cultura, Turismo y Recreación del Cantón Píllaro, a continuación se realizó el análisis y tabulación de los datos obtenidos, los cuales serán representados en tablas estadísticas mediante Excel, que permite dar a conocer información cuantitativa y cualitativa, empleando tablas de datos y diagramas en pastel.

2.5.1 Encuesta dirigida a los ciudadanos del Cantón Píllaro

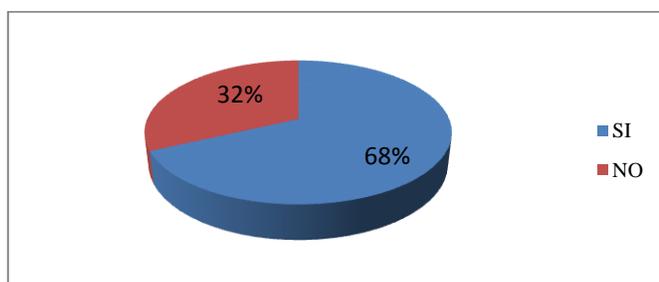
2.5.1.1 PREGUNTA # 1 ¿Conoce los lugares turísticos del Cantón Píllaro?

TABLA N°.- 3 LUGARES TURÍSTICOS DEL CANTÓN

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	68	68%
NO	32	32%
TOTAL	100	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos del Cantón Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

GRÁFICO N°.- 44 LUGARES TURÍSTICOS DEL CANTÓN



FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla N° 3 de la encuesta aplicada a 100 personas del Cantón Píllaro, el 68% manifiesta que si conocen los lugares turísticos, mientras que el 32% expresaron que no conocen las zonas turísticas.

En base a estos resultados se analizó que los ciudadanos del cantón si conocen los lugares turísticos, debido a que los residentes del cantón han frecuentado ciertos lugares por conciencia de una publicidad viral, pero no han visitado todos los destinos turísticos del cantón.

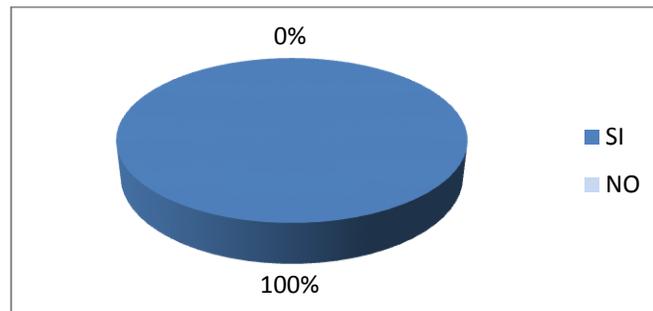
2.5.1.2 PREGUNTA # 2 ¿Es importante conocer el turismo y la cultura del Cantón Píllaro?

TABLA N°.- 4 IMPORTANCIA DEL TURISMO Y LA CULTURA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	100	100%
NO	0	0%
TOTAL	100	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

GRÁFICO N°.- 45 IMPORTANCIA DEL TURISMO Y LA CULTURA



Fuente: Encuesta aplicada a ciudadanos del Cantón Píllaro en el 2013-11-11
Elaborado por: Investigadores.

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla N° 4 de la encuesta realizada a la ciudadanía de Píllaro, el 100% expresa que es importante conocer el turismo y la cultura del cantón.

En base a estos resultados se concluye que es primordial conocer el turismo y la cultura debido a que existen lugares encantadores que tienen leyendas y costumbres.

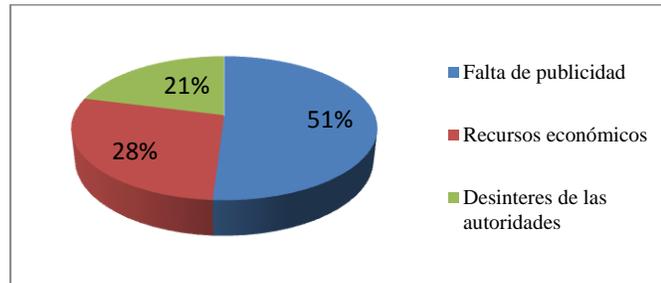
2.1.1.3 PREGUNTA # 3 ¿Cuáles son las causas que generan la falta de promoción turística?

TABLA N°.- 5 FALTA DE PROMOCIÓN TURÍSTICA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Falta de publicidad	51	51%
Recursos económicos	28	28%
Desinterés de las autoridades	21	21%
TOTAL	100	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos del Cantón Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

GRÁFICO N°.- 46 FALTA DE PROMOCIÓN TURÍSTICA



FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla N° 5 el 51% de los encuestados del cantón Píllaro manifiestan que las causas que genera una escasa difusión turística es la ineficiente propagación publicitaria, mientras que el 21% de la ciudadanía expresa que es el desinterés de las autoridades.

En base a los datos obtenidos de las encuestas se concluye que la causa que genera la no promoción turística es la falta de publicidad, debido a que no existe un medio gráfico multimedia adecuado, para ser divulgado a través de una campaña de difusión.

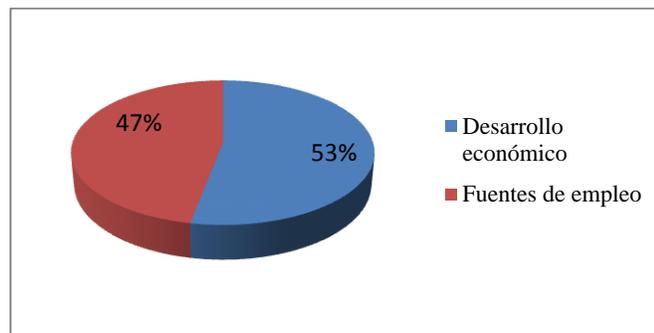
2.1.1.4 PREGUNTA # 4 ¿Qué beneficios generaría la promoción turística?

TABLA N°.- 6 BENEFICIOS DE LA PROMOCIÓN TURÍSTICA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desarrollo económico	53	53%
Fuentes de empleo	47	47%
TOTAL	100	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos del Cantón Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

GRÁFICO N°.- 47 BENEFICIOS DE LA PROMOCIÓN



FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos del Cantón Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

INTERPRETACIÓN

Como se representa en la tabla N° 6 de la encuesta aplicada a la ciudadanía de Píllaro, el 53% de encuestados manifiestan que la promoción turística elevaría el desarrollo económico, mientras el 47% da a conocer que generaría nuevas fuentes de empleo.

En base a estos datos se concluye que la promoción generaría desarrollo económico, debido a la visita de turistas que buscan servicios como: hospedaje, alimentación y transporte, etc.

2.1.1.5 PREGUNTA # 5 ¿Considera usted que es importante promocionar los sitios turísticos, la cultura y la gastronomía del Cantón Píllaro?

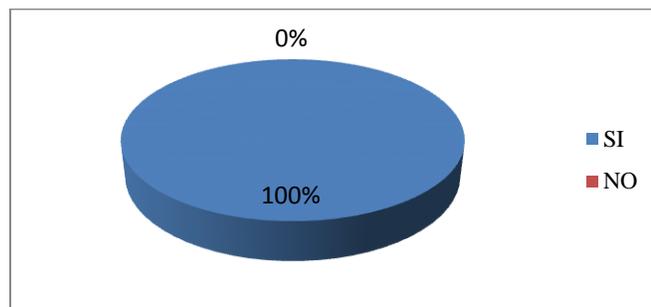
TABLA N°.- 7 SITIOS TURÍSTICOS, CULTURA Y LA GASTRONOMÍA

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	100	100%
NO	0	0%
TOTAL	100	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11

ELABORACIÓN: Investigadores.

GRÁFICO N°.- 48 SITIOS TURÍSTICOS, CULTURA Y LA GASTRONOMÍA



FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11

ELABORACIÓN: Investigadores.

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla N° 7 el 100% de la población encuestada manifiesta que es importante promocionar los lugares turísticos, culturales y los gastronómicos del cantón Píllaro.

En base a estos datos se concluyen que es primordial propagar la importancia de la promoción de los sitios turísticos, de la cultura y la gastronomía del cantón, debido a que Píllaro es una fuente turística con grandes atractivos y con historia propia.

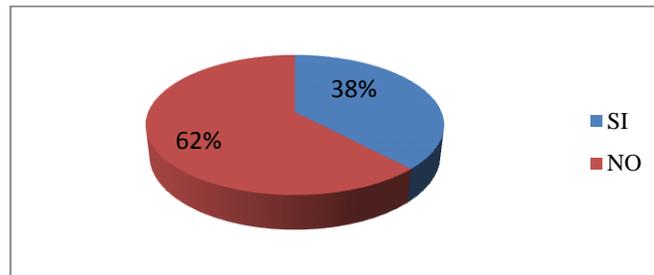
2.1.1.6 PREGUNTA # 6 ¿Conoce usted de algún tipo de DVD multimedia interactivo que promocióne información turística?

TABLA N°.- 8 TIPO DE DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	38	38%
NO	62	62%
TOTAL	100	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

GRÁFICO N°.- 49 TIPO DE DVD MULTIMEDIA INTERACTIVO



FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11
ELABORADO POR: Investigadores.

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla N° 8 de la encuesta aplicada a los ciudadanos del cantón Píllaro, el 38% manifiestan que si conocen un DVD multimedia interactivo que promocióne la información turística, mientras que el 62% expresan que no conocen un medio interactivo.

En base a estos datos se concluye que la mayor parte de la población no conoce un DVD multimedia que promocióne información turística, de esta manera la implementación de un medio gráfico interactivo permitirá a la Municipalidad tener un arte indispensable para promocionar los lugares turísticos, gastronómicos y culturales del cantón.

2.1.1.7 PREGUNTA # 7 ¿Desde su punto de vista cómo calificaría la implementación de un DVD interactivo con la promoción turística de Cantón Píllaro?

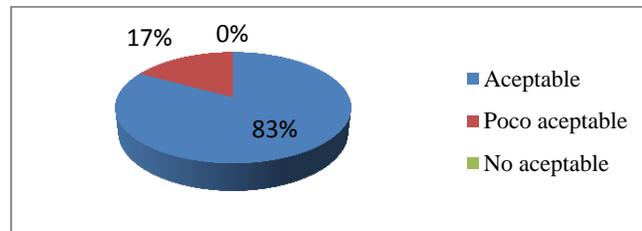
TABLA N°.- 9 IMPLEMENTACIÓN DE UN DVD INTERACTIVO

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Aceptable	83	83%
Poco aceptable	17	17%
No aceptable	0	0%
TOTAL	100	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11

ELABORADO POR: Estudiantes investigadores.

GRÁFICO N°.- 50 IMPLEMENTACIÓN DE UN DVD INTERACTIVO



FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Píllaro en el 2013-11-11

ELABORADO POR: Investigadores.

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla N° 9 el 83% de los encuestados manifiestan que es aceptable la implementación de un DVD con la promoción turística, mientras que el 17% expresan no sería aceptable un medio multimedia para la difusión turística.

En base a estos resultados se analiza que los ciudadanos del Cantón Píllaro aceptan un DVD interactivo con la propagación turística del cantón, debido a que contendría información turística con la combinación de elementos multimedia.

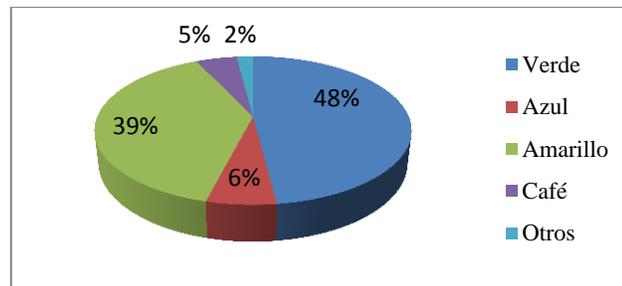
2.1.1.8 PREGUNTA # 8 ¿De la siguiente lista seleccione los colores que deberían inmiscuir en el diseño de un DVD turístico?

TABLA N°.-10 LISTA DE COLORES

VARIABLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Verde	48	41%
Azul	6	8%
Amarillo	39	26%
Café	5	20%
Otros	2	5%
TOTAL	100	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Pillaro en el 2013-10-06
ELABORADO POR: Investigadores.

GRÁFICO N°.- 51 LISTA DE COLORES



FUENTE: Encuesta aplicada a ciudadanos de Pillaro en el 2013-10-06
ELABORADO POR: Investigadores.

INTERPRETACIÓN

Como se observa en la tabla N° 10 el 48% de los encuestados del cantón Píllaro seleccionan al color verde para su aplicación en el diseño del DVD turístico, mientras que el 2% prefieren otros colores.

En base a estos datos se concluye que el color verde es el más representativo en el diseño de la pieza gráfica siendo el color base que representa a la naturaleza y los medios paisajistas que se promocionan.

2.5.2 Entrevista dirigida al Sr Ítalo Espín Jefe del Departamento de Cultura, Turismo y Recreación

2.5.2.1 PREGUNTA # 1 ¿El Cantón Píllaro?

El Sr. Ítalo Espín Jefe del Departamento de Cultura, Turismo y Recreación alude que; El cantón Píllaro se destaca por el factor productivo, en la parte agrícola, ganadería y en el tema cultural por la fiesta de la Diablada Píllareña que tiene una declaratoria de patrimonio cultural y lugares turísticos por conocer y disfrutar. Píllaro conocido como “**Un tesoro por descubrir**” no solamente por el tesoro que Rumiñahui escondió en los Llanganates sino por su naturaleza: la flora, la fauna, la riqueza cultural, las tradiciones de la gente y la productividad; de alguna manera ese es el tesoro que invitamos a descubrir.

Interpretación

El Sr. Ítalo Espín considera que Píllaro es un cantón agrícola, ganadero, cultural que tiene lugares por conocer y disfrutar su slogan “**Un tesoro por descubrir**” donde el oro está representado en la naturaleza, la cultura y las tradiciones .

2.5.2.2 PREGUNTA # 2 ¿Cuáles son las causas que generan la falta de promoción turística?

Como antecedente hace doce años se empezó a promocionar la Diablada desde la Municipalidad, hoy en día ya no hace falta, porque la fiesta se promociona sola. La

gente que ha venido, ha disfrutado la diablada porque conoce el concepto de esta festividad, en un inicio el proceso de promoción fue importante para el sector, pero sobre todo hoy hace falta la promoción de los destinos turísticos del cantón.

Interpretación

El Sr. Ítalo Espín considera que la fiesta de la Diablada Píllareña en la actualidad se difunde sola y de manera viral, por ser el icono representativo y de transcendencia, pero hace falta la promoción turística que abarque distintos atractivos turísticos.

2.5.2.3 PREGUNTA # 3 ¿Promoción turística en los sitios naturales?

Por lo general el turista lo que desea cuando llega a un sector son servicios y lamentablemente dentro de los sectores naturales que disfrutamos es complejo ubicar servicios, porque se presentaría un impacto sobre la naturaleza. Se encamina al turista indicándole que hay sitios de aventura, que se puede realizar caminatas, que no hay hospedaje y alimentación, son diferentes tipos de turismo que se pueden realizar en estos sectores. Pero también hay otros lugares como los centros recreacionales, centros de distracción, restaurantes, complejos, piscícolas y granjas agrícolas donde hay actividades que el turista puede disfrutar.

Interpretación

El Sr. Ítalo Espín manifiesta el turista desea servicios cuando visita un lugar turístico, es necesario guiarlo para evitar un impacto sobre el medio ambiente y dar a conocer los tipos de turismo que ofrece el cantón para disfrutar.

2.5.2.4 PREGUNTA # 4 *¿Qué beneficios generaría la promoción turística?*

El primer beneficio al realizar una promoción es atraer al turista lo que generaría recursos económicos ya sea en transporte, gastronomía, artesanías etc. Lo que fortalecería el servicio turístico, aportando a la economía de la ciudadanía del cantón en función de los visitantes.

Interpretación

El Sr. Ítalo Espín considera que el principal beneficio con la promoción es la obtención de recursos económicos en transporte, gastronomía, artesanías, etc. en función a la afluencia de visitantes en el cantón.

2.5.2.5 PREGUNTA #5 *¿Cómo calificaría la implementación de un DVD interactivo con la promoción turística de Cantón Pillaro?*

La promoción es importante en el marketing por los diferentes nichos de mercado y a quien va dirigido la promoción, a pesar de contar la municipalidad con un CD interactivo, existe la necesidad de la implementación de un DVD multimedia interactivo que cuente con una información fácil de interpretar que capte el interés del turista, aun mas encaminar en función de la parte académica educativa turística para llegar a escuelas y colegios para que en un futuro sean embajadores del turismo para el cantón.

Interpretación

El Sr. Ítalo Espín considera que la Municipalidad de Píllaro al contar con un CD interactivo requiere además de un DVD multimedia interactivo que contenga información fácil de interpretar por el turista y que además oriente la parte académica, generando influencia del turismo para el cantón.

2.5.2.6 PREGUNTA # 6 ¿Vinculación de la Universidad Técnica de Cotopaxi con la Municipalidad del Cantón Píllaro?

Desde la parte estatal no obliga sino estimula para que jóvenes puedan implementar o realizar sus proyectos de tesis o trabajos prácticos ya sea de vinculación con la comunidad. La municipalidad siempre ha estado dispuesto en apoyar cosas interesantes que pueden ser ejecutables, para que el beneficiario sea los ciudadanos del cantón y estableciendo una vinculación de Universidad Técnica de Cotopaxi con el GAD cantonal de Píllaro.

Interpretación

El Sr. Ítalo Espín manifiesta que la elaboración de este proyecto estimula para la realización de trabajos prácticos o de vinculación con la comunidad, donde la Municipalidad del Cantón Píllaro apoya de manera desinteresada la creación de proyectos importantes que puedan hacerse realidad.

2.6 Verificación de la Hipótesis

Luego de haber realizado la tabulación de los datos obtenidos en la aplicación de la encuesta dirigida a los ciudadanos del Cantón Píllaro, se consiguió comprobar la siguiente hipótesis: **“Si se logra diseñar un DVD interactivo, entonces será posible promocionar turísticamente al Cantón Píllaro de la provincia de Tungurahua.”**

Esta verificación de la hipótesis se la afirma, de acuerdo a las entrevistas y encuestas realizadas, tomando como preguntas relevantes las siguientes:

¿Considera usted que es importante promocionar los sitios turísticos, la cultura y la gastronomía del Cantón Píllaro? en la cual de 100 encuestados que equivalen el 100% concluyen que la promoción generaría desarrollo económico, debido a la visita de turistas que buscan servicios como: hospedaje, alimentación y transporte.

¿Desde su punto de vista cómo calificaría la implementación de un DVD interactivo con la promoción turística de Cantón Píllaro? en la cual de 100 encuestados, 83 encuestados que equivalen al 83% manifiestan que los ciudadanos del Cantón Píllaro aceptan un DVD interactivo con la propagación turística del cantón, debido a que contendría información turística con la combinación de elementos multimedia.

Se puede concluir, que el diseño de un DVD multimedia con la promoción turística será beneficioso para la Cantón Píllaro, haciéndolo más interesante y dinámico para los turistas y de esta manera permitir el desarrollo de la población.

CAPÍTULO III

3. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

3.1. Propuesta

3.1.1 Título

“Diseño de un DVD multimedia interactivo con la promoción turística del Cantón Píllaro provincia de Tungurahua”

3.1.2 Justificación

El turismo del Cantón Píllaro se ha afianzado como uno de los principales generadores de ingresos económicos, la celebración de la fiesta de la diablada Píllareña ha sido un icono para atraer al turista, el aporte de la riqueza natural, gastronómica y la leyenda del tesoro de los incas son también elementos importantes que merecen ser promocionados.

El Jefe del Departamento de Cultura, Turismo y Recreación funcionario de la política del Cantón Píllaro. Busca fortalecer sus debilidades para lo cual, el diseño de una guía turística multimedia interactiva actualizada permitió promocionar los atractivos del cantón y como resultado incremento el porcentaje de visitantes que fortaleció al sector turístico. El diseño del DVD multimedia interactivo promocionó los atractivos turísticos del Cantón Píllaro, siendo una guía de información para el turista. El desarrollo de la aplicación es óptima para la realización de campañas de promoción.

Los contenidos de la aplicación son completos, ya que incorpora textos, fotografías, sonido, video, y animación mejorando la interactividad con el usuario. La información que se comparte dentro este medio es: Simbolos y Ruta (Quito-Píllaro), La Diablada Pillareña, Un mapa turístico, Sitios turísticos (cascadas, lagunas), La Leyenda del Tesoro de los Incas y la gastronomía.

3.1.3 Objetivos

3.1.3.1 Objetivo General

- Diseñar un guía turística por medio de un DVD multimedia interactiva con la promoción turística del Cantón Píllaro Provincia de Tungurahua”

3.1.3.2 Objetivos Específicos

- Innovar el medio de información turística del Cantón Píllaro con una aplicación multimedia interactiva, con contenidos de cultura, historia, ecoturismo, leyendas, tradiciones y gastronomía que fortalezca la afluencia de turistas.
- Promocionar el turismo del Cantón Píllaro para fortalecer el desarrollo en la economía y la generación de empleo de la ciudadanía del cantón.
- Vincular a la Universidad con el Municipio del Cantón Píllaro para compartir lazos en la generación de proyectos de producción con la aportación de conocimiento.

3.1.4 Análisis de factibilidad

Al establecer las necesidades que amerita un DVD multimedia interactivo, el estudio de factibilidad ayudó a determinar la infraestructura tecnológica y la capacidad técnica y económica, dando a conocer los beneficios y el grado de aceptación de la propuesta frente a la ciudadanía del Cantón Píllaro. Este análisis permitió determinar las posibilidades de diseñar un DVD multimedia y puesto en marcha, los aspectos tomados en cuenta para este estudio fueron clasificados en tres áreas, las cuales se describen a continuación:

3.1.4.1 Factibilidad Técnica

La factibilidad técnica consistió en realizar una evaluación de la tecnología existente, este estudio estuvo destinado a recolectar información sobre los componentes técnicos y la posibilidad de hacer uso de los mismos en el desarrollo y funcionalidad del DVD multimedia interactivo. De acuerdo a la tecnología los recursos utilizados serian el Hardware y Software.

- **Hardware**
 - a) Procesador Intel® Core™ i5
 - b) Memoria RAM
 - c) Disco Duro
 - d) Unidad de CD-ROM
 - e) Tarjeta de Vídeo.

- f) Monitor
- g) Teclado.
- h) Mouse.

- **Software.**

Para la ejecución de la aplicación del DVD multimedia interactivo el requerimiento necesario es adobe Flash Player

3.1.4.2 Factibilidad Económica

La factibilidad económica determino los recursos para el proyecto de investigación diseño un DVD multimedia interactivo.

N	DETALLE	COSTOS DIRECTOS			COSTOS INDIRECTOS		
		CANT	VALOR	TOTAL	CANT	VALOR	TOTAL
1	Impresiones				2000	0,05	100,00
	Empastados				1	40,00	40,00
	Copias				300	0,02	6,00
	Transporte				2	300,00	300,00
	Escáner				20	0,25	5,00
	Imprevistos				-	-	331
2	Internet	300H	0,60	180,00			
3	hora de diseño	120h	15,00	1800,00			
4	Portadas DVD	-	-	500,00			
	DVD	-	-	300,00			
	Fotografías			100,00			
		SUBTOTAL		2880,00	SUBTOTAL		782,00
		TOTAL			3662,00		

3.1.4.3 Factibilidad Operacional

La Factibilidad Operativa permitió conocer el interés que tiene las autoridades y ciudadanos del Cantón Píllaro para poner en marcha el diseño de un DVD multimedia interactivo con la promoción turística. Por lo cual existió el apoyo del Sr Ítalo Espín Jefe del Departamento de Cultura, Turismo y Recreación y de la ciudadanía del cantón.

La necesidad y el deseo de cambio expresado por la ciudadanía llevaron a la aceptación del DVD interactivo por cumplir todos sus requerimientos, expectativas y donde proporciona la información en forma interactiva y confiable. La promoción de esta guía turística será importante para el turista o visitante y de esta manera generar recursos económicos y fuentes de empleo que será importante en el desarrollo del cantón.

3.1.5 Desarrollo de la propuesta

3.1.5.1 Isologo y Eslogan

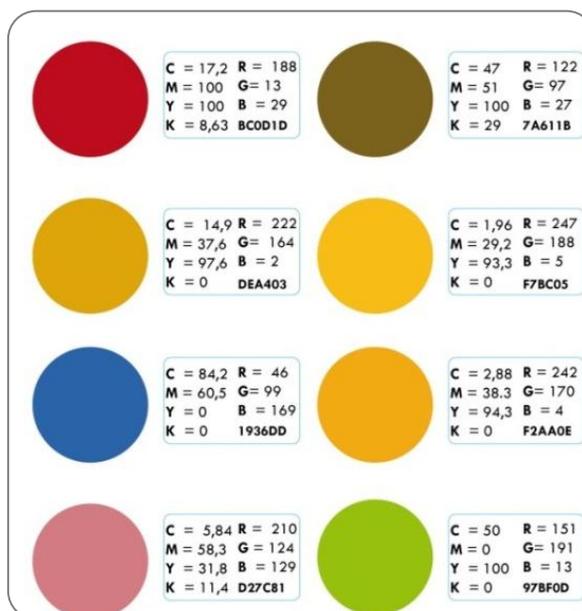
El Isologo y Eslogan cumple con la funcionalidad de comunicar el mensaje que se desea y para conseguirlo se necesitan de colores y formas comunicativas. El **Departamento de Cultura, Turismo y Recreación del Cantón Píllaro**, cuenta con un logotipo turístico, que se muestra a continuación.

GRÁFICO N°: 52 ISOLOGO Y ESLOGAN



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 53 COLORES DEL ISOLOGO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.5.2 Logotipo de la propuesta

Para el manejo del logotipo en la propuesta se incorporó un contorno para efecto de visualización en fondos cálidos y fríos. Se cambió los porcentajes en la gama

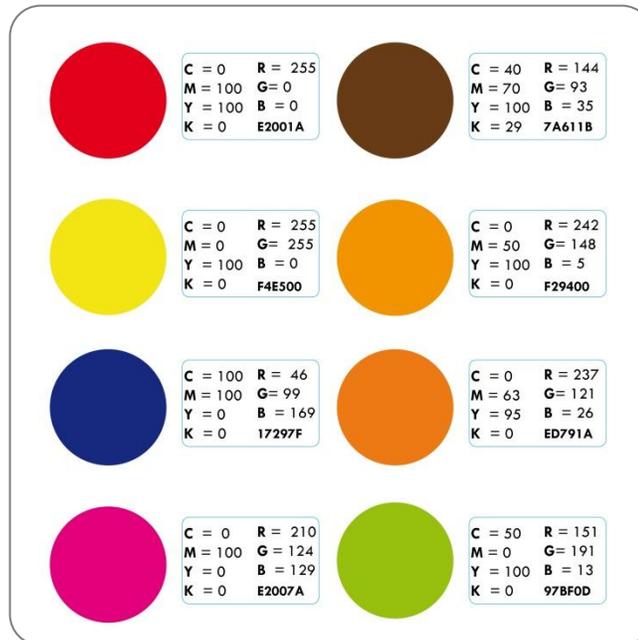
cromática para el diseño en impresión (CMYK), para la visualizar en la pantalla (RGB).

GRÁFICO N°: 54 LOGOTIPO DE LA PROPUESTA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 55 COLORES DEL LOGOTIPO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.5.3 Construcción Geométrica

GRÁFICO N°: 56 CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.5.4 logotipo sobre fondos

GRÁFICO N°: 57 LOGOTIPO SOBRE FONDOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

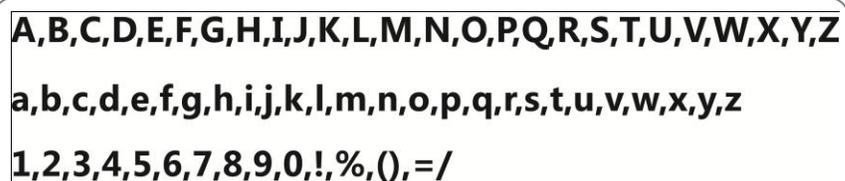
3.1.5.5 Tipografía de la propuesta

En el diseño del DVD multimedia se ha aplicado dos clases de tipografías para títulos y textos las cuales son: Segoe UI (Títulos) y Tw Cen MT (Textos).

- **Segoe UI**

Segoe UI es la variante de Segoe utilizada en software de Microsoft y material en línea. Con el lanzamiento de Windows 7, se añadieron a este tipo de letra las variantes fina (Segoe UI Light), semifina (Segoe UI Semilight) y seminegrita (Segoe UI Semibold).

GRÁFICO N°: 58 TIPOGRAFÍA DE LA PROPUESTA



A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S,T,U,V,W,X,Y,Z
a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q,r,s,t,u,v,w,x,y,z
1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,!,%,(,= /

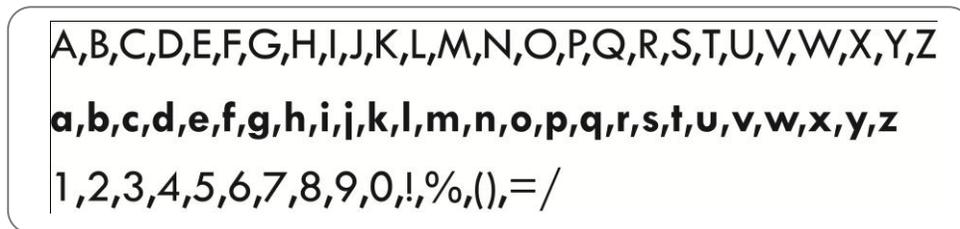
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Tw Cen MT**

La Tipografía Tw Cen MT, se distingue como una tipografía moderna y legible, y su color implica la formalidad, la elegancia y seriedad.

Las fuentes Sans serif, o de palo seco, hacen su aparición en Inglaterra durante el siglo XIX. Entre sus trazos gruesos y delgados no existe contraste, sus vértices son rectos y sus trazos uniformes, ajustados en sus empalmes. Este tipo de fuente crea el efecto de modernidad, sobriedad, alegría y seguridad, es más neutra y aunque son muy populares, dificultan la lectura de textos largos, por lo que se usan sólo en casos de textos muy cortos.

GRÁFICO N°: 59 TIPOGRAFÍA SECUNDARIA DE LA PROPUESTA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.5.6 *Producción multimedia*

La producción multimedia es la integración de datos, audio e imágenes en un solo producto con la finalidad de impactar el mayor número de sentidos posibles de una audiencia, individuos o grupos de personas.

Se utilizan para motivar emociones, formar opiniones e inducir a la acción en el sentido que nos interese; hay que tener en cuenta que es una herramienta muy eficaz.

- **Objetivos de un Comunicador Multimedia**

Los cambios culturales, el avance de la tecnología de la información y de la comunicación que se aplican en la actualidad y en todos los campos de las actividades humanas requieren en forma indispensable del manejo de las herramientas informáticas. En este contexto la Comunicación Multimedia pasa a ser parte del desarrollo comunicacional de cualquier disciplina o actividad.

La posibilidad de integrar diferentes tipos de lenguajes (textual, visual, musical y audiovisual), en un solo soporte permite la interactividad del usuario con la información.

- Saber desempeñarse con creatividad y actitud crítica en producciones multimedia que contribuyan al fortalecimiento de la identidad.
- Elaborar aplicaciones multimedia interactivas con el objetivo de transmitir ideas, informaciones e imágenes que identifiquen y agreguen valor a los productos y mensajes.
- Manejar con precisión el lenguaje artístico-comunicacional y los recursos tecnológicos involucrados en la producción multimedia.

3.1.6 Diseño Esquemático

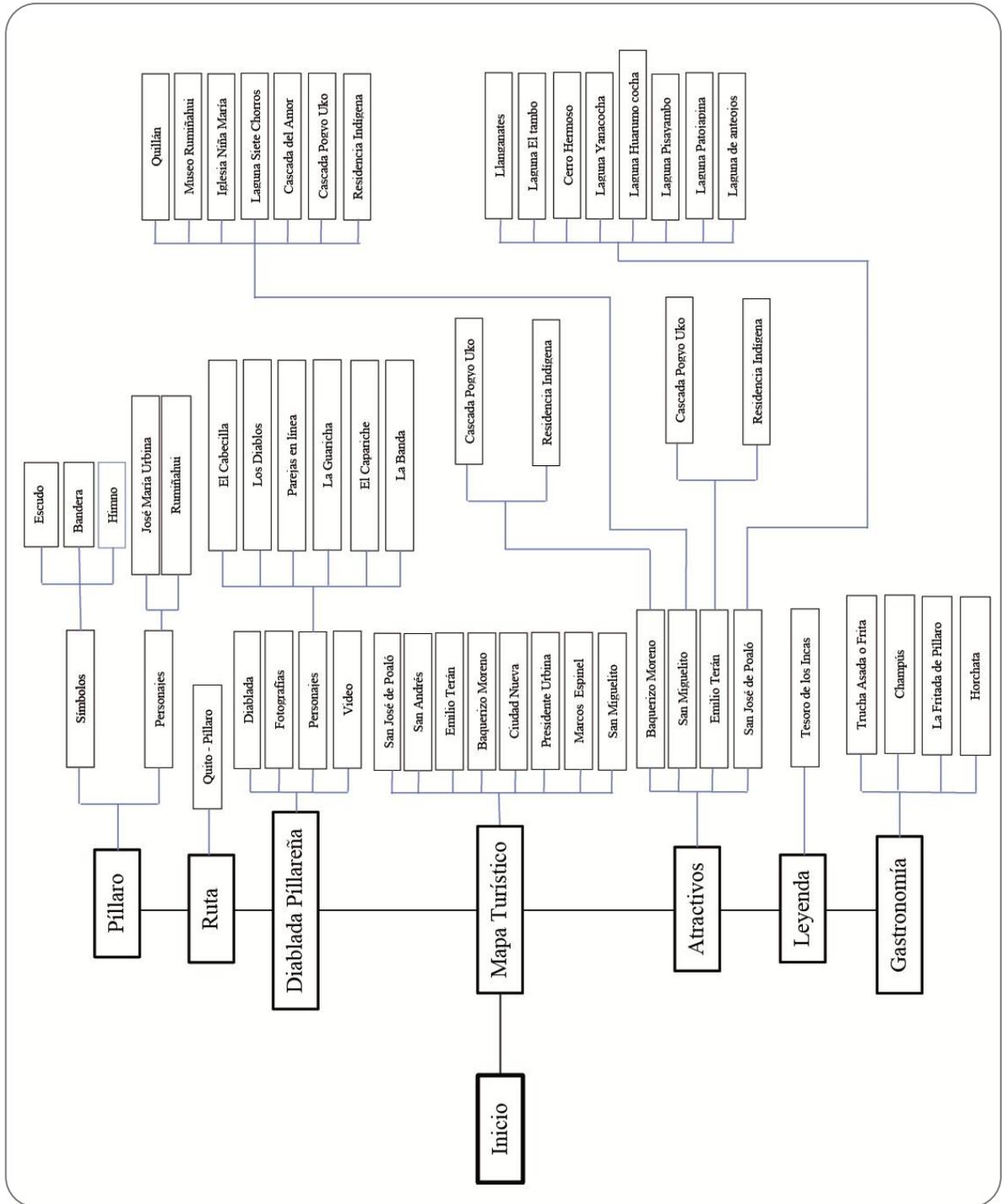
3.1.6.1 Esquema de navegación

Los mapas de navegación proporcionan una representación esquemática de la estructura del hipertexto, indicando los principales conceptos incluidos en el espacio de la información y las interrelaciones que existen entre ellos.

La representación completa o resumida del esquema de navegación es orientar al lector/usuario durante el recorrido para facilitar un acceso directo al lugar que le interese. Reflejando la estructura por medio de enlaces a los nodos principales, éstos también pueden mostrar los subnodos.

El esquema de los contenidos del DVD multimedia parte de 7 temas principales como son: Pillaro, Ruta, Diablada Píllareña, Mapa turístico, Leyenda, Gastronomía de los cuales se desglosan subtemas de acuerdo las necesidades.

GRÁFICO N°: 60 ESQUEMA DE NAVEGACIÓN



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.7 Diseño de interfaces

En el diseño de las interfaces se ha empleado los programas de Diseño Gráfico que ofrecen herramientas para crear gráficos, animaciones, ediciones de video y audio que conjuntamente forman una pieza gráfica profesional. Como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Flash Professional, Adobe Audition, Adobe Premier. Para lo cual se debe seguir procesos lógicos en diseño los cuales se detalla a continuación.

3.1.7.1 Bocetaje

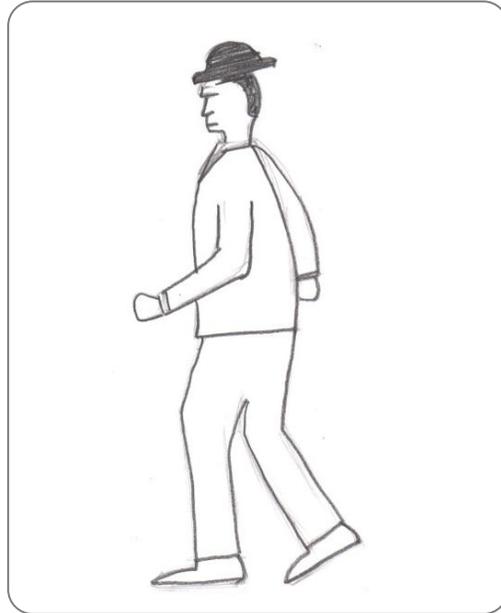
Un boceto es un dibujo de forma sintética sin detalles hecho a mano para representar ideas con la realización de los bocetos de las ventanas, botones y gráficos permite ubicar los botones, imágenes y textos.

GRÁFICO N°: 61 BOCETO EL DIABLO



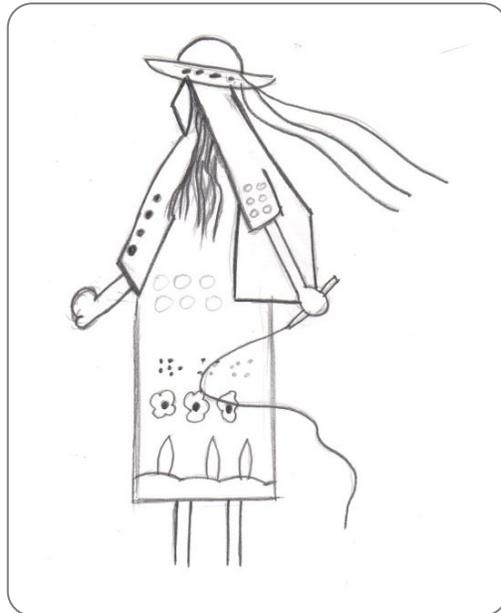
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 62 BOCETO EL CABECILLA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 63 BOCETO LA GUARICHA 1



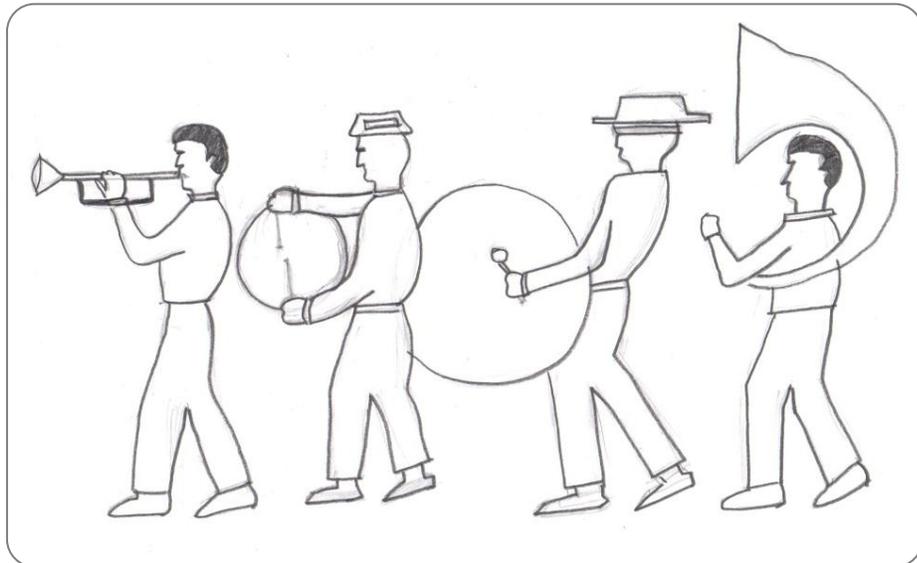
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 64 BOCETO LA GUARICHA 2



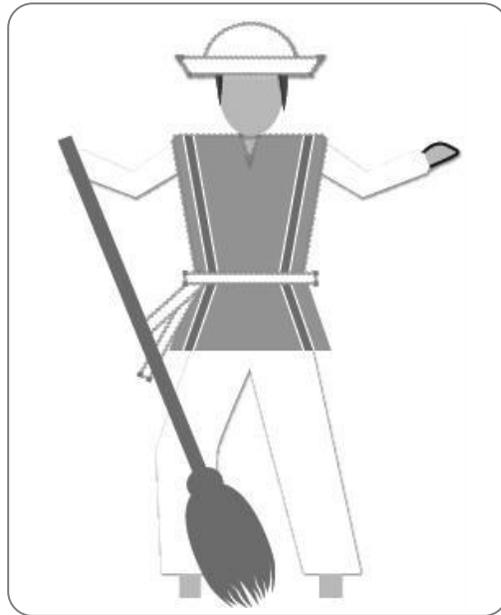
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 65 BOCETO LA BANDA



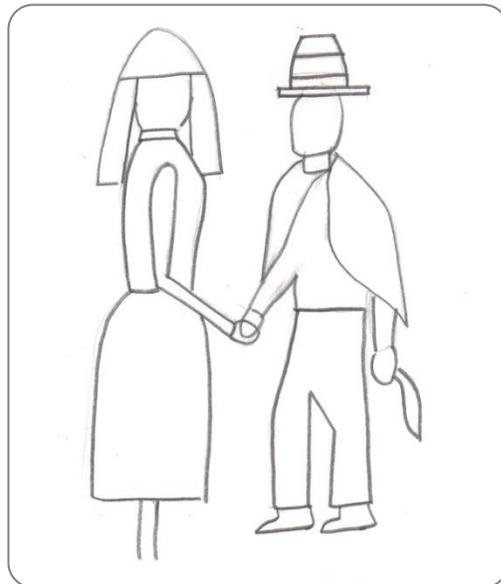
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 66 BOCETO EL CAPARICHE



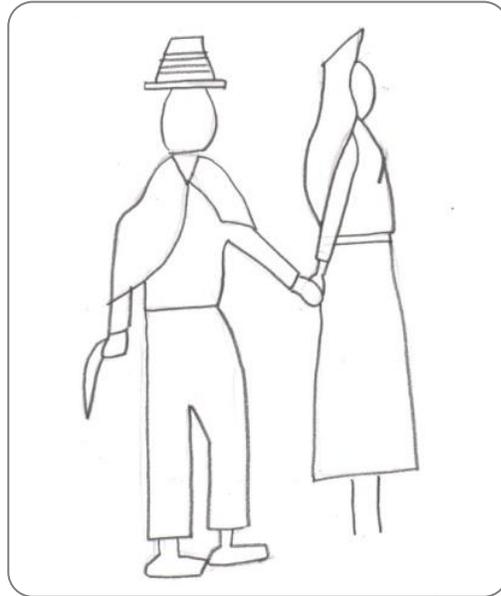
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 67 BOCETO PAREJAS EN LÍNEA 1



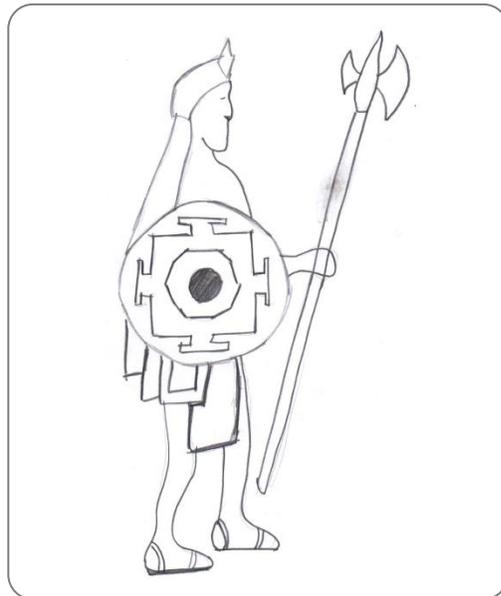
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 68 BOCETO PAREJAS EN LÍNEA 2



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 69 BOCETO INCA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.7.2 Digitalización

Adobe Illustrator permite la vectorización de los bocetos, esto permitirá la manipulación de los gráficos permitiendo diseñar de la manera adecuada y aplicando una idea propia para el diseño del DVD multimedia interactivo con la aplicación de colores que capten el interés para navegar y dé a conocer el turismo que oferta el Cantón Píllaro.

La digitalización de los personajes de la Diablada Píllareña aporta a llegar a captar el interés del usuario por ser los iconos principales de las tradiciones de una fiesta del Cantón Píllaro

GRÁFICO N°: 70 DIGITALIZADO EL DIABLO



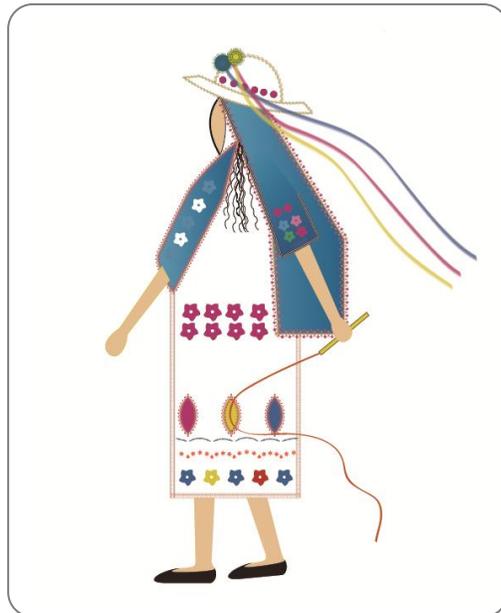
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 71 DIGITALIZADO EL CABECILLA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 72 DIGITALIZADO LA GUARICHA 1



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 73 DIGITALIZADO LA GUARICHA 2



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 74 DIGITALIZADO LA BANDA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°:75 DIGITALIZADO EL CAPARICHE



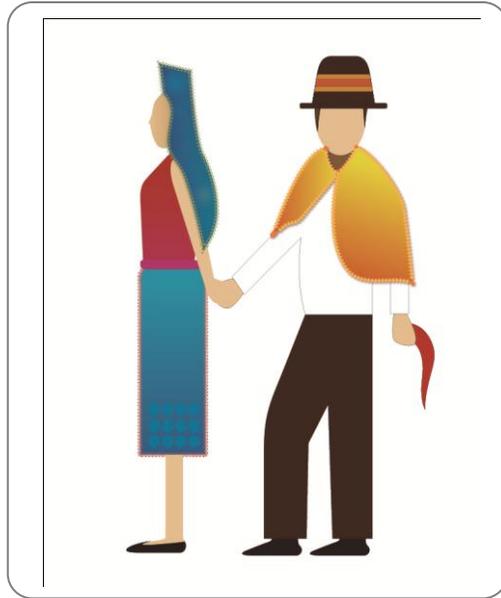
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 76 DIGITALIZADO PAREJAS EN LÍNEA 1



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 77 DIGITALIZADO PAREJAS EN LÍNEA 2



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 78 DIGITALIZADO PAREJAS EN LÍNEA 2



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.8 Diseño de los íconos

Genéricamente el **Ícono** es una simbología y una representación de una imagen gráfica que tiene un significado por su analogía.

3.1.8.1 Abstracción

La abstracción es fundamental en el acto de diseñar porque resume los caracteres esenciales en un concepto. Este medio es importante para organizar la excesividad y diversidad de información en un la forma básica de extraer solo lo esencial.

En el diseño multimedia se aplicó iconos con representación analógica, símbolos abstractos con la utilización de formas redondas que llamen la atención y que el usuario pueda interpretar.

GRÁFICO N°: 79 BOTONES PRINCIPALES



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 80 BOTONES DE SITIOS TURÍSTICO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 81 BOTONES SECUNDARIOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 82 BOTONES SECUNDARIOS 2

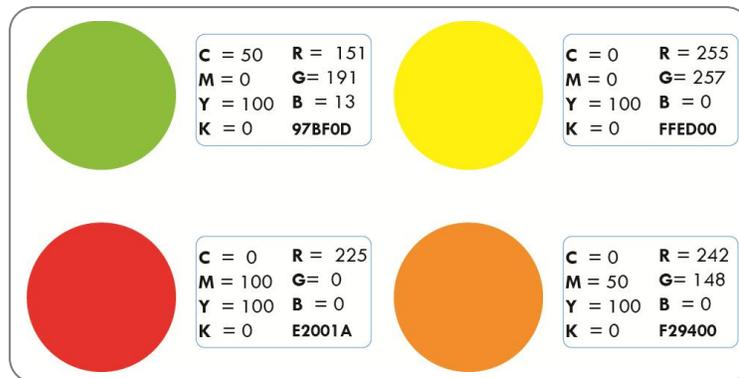


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.9 Colores de la propuesta

Los colores empleados en el diseño del DVD multimedia interactivo tiene la capacidad de expresar un mensaje y de generar emociones en las personas. La aplicación de colores fríos y cálidos permite una armonía en la pieza gráfica. Los colores utilizados en la propuesta son los elegidos en la encuesta realizada a los ciudadanos del Cantón Píllaro.

GRÁFICO N°: 83 COLORES DE LA PROPUESTA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.10 Diseño de las escenas

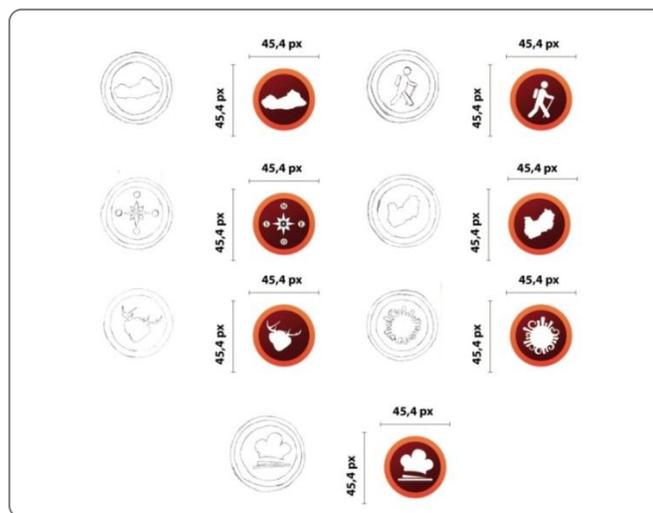
Adobe Flash profesional permite el uso de escenas donde se trabajará con un espacio de trabajo de 800 x 600 píxeles para representar secciones con temas y subtemas de interés en la película.

3.1.10.1 Intro

El intro presenta el logotipo turístico, un eslogan, los personajes de la Diablada Píllareña, el botón salir, un reloj, la identificación institucional, y la botonera principal que da a conocer el objetivo del proyecto. En el diseño del DVD multimedia la composición de los colores verde, amarillo y rojo que permite un equilibrio visual al ser tonos identificativos del Cantón Píllaro. Su logotipo turístico y eslogan encierran la historia, cultura, belleza natural y la diablada con sus personajes que describe las tradiciones desde la época de la colonia, y como parte importante el manejo de las formas para armonía sensorial.

La funcionalidad del intro es atraer al usuario a navegar dentro de la aplicación multimedia, dar a conocer el objetivo de la propuesta y proporcionar temas para que el navegador pueda elegir y acople a la necesidad.

GRÁFICO N°: 84 BOCETO Y DIGITALIZACIÓN DE LOS BOTONES PRINCIPALES.



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 85 INTRO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 86 ANIMACIÓN DEL INTRO

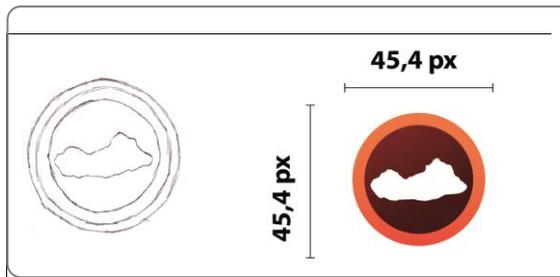


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.10.2 Escena Píllaro

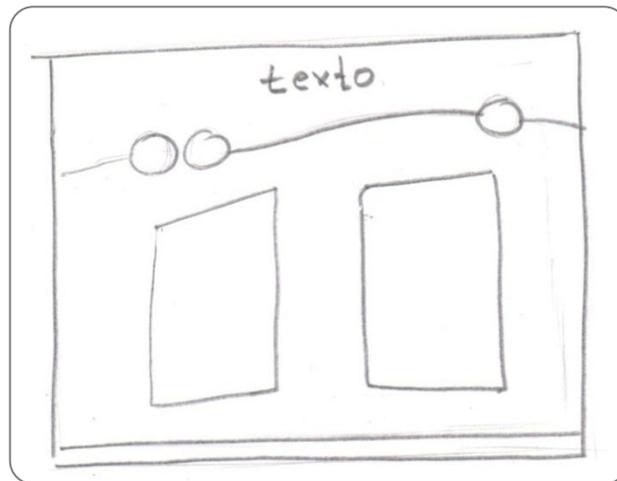
En esta ventana muestra el significado del nombre Píllaro, presentan 3 botones vitales que son los símbolos (Bandera, Escudo y el Himno), los personajes (José María Urbina y Rumiñahui) de Cantón Píllaro y los botones inicio y siguiente para el cambio de interfaz.

GRÁFICO N°: 87 BOTÓN PÍLLARO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 88 BOCETO VENTANA PÍLLARO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 89 ESCENA PÍLLARO

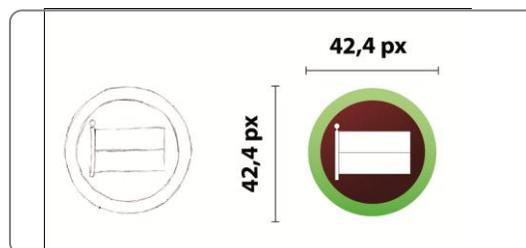


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Símbolos**

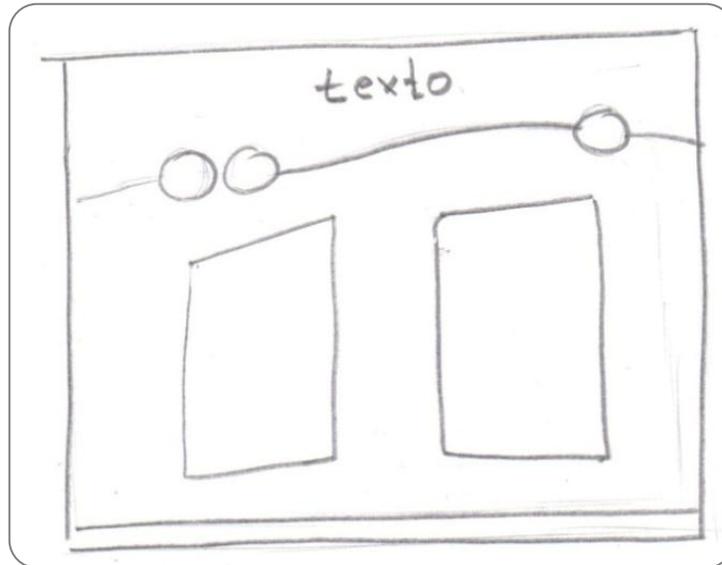
En esta escena presenta los símbolos patrios (Escudo, Bandera, Himno Letra y Música) del Cantón Píllaro. Se visualiza 4 botones como son: Inicio, Símbolo, Personajes el botón siguiente.

GRÁFICO N°: 90 BOTÓN SÍMBOLO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 91 BOCETO VENTANA SÍMBOLO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 92 ESCENA SÍMBOLO

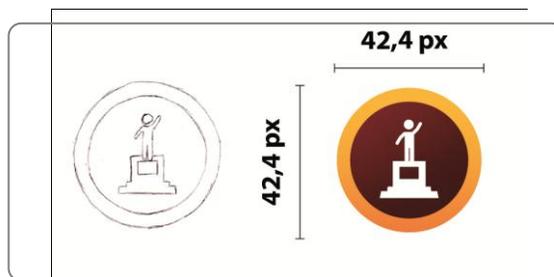


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Personajes**

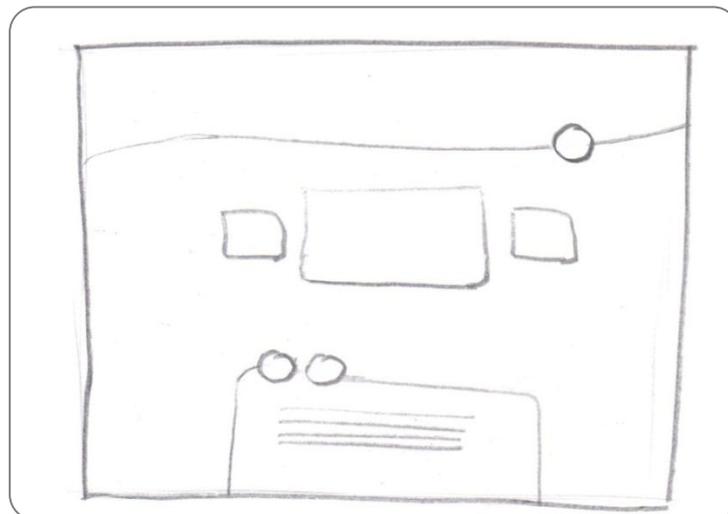
Dentro de esta escena se muestra los personajes (José María Urbina y Rumiñahui). Se presenta 4 botones como son: Inicio, Símbolo, Personajes y el botón siguiente para continuar a la otra esena.

GRÁFICO N°: 93 BOTÓN PERSONAJES



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

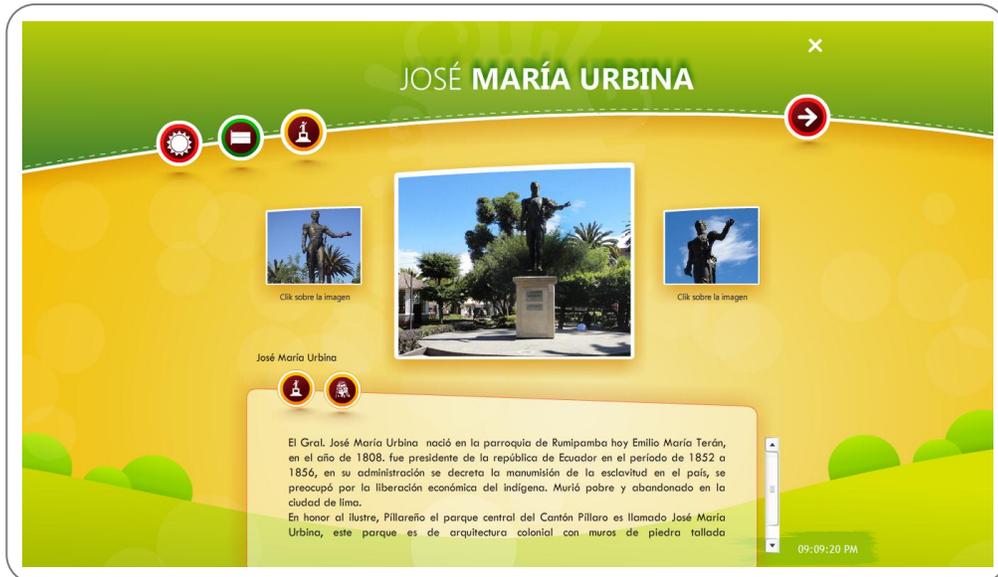
GRÁFICO N°: 94 BOCETO VENTANA PERSONAJES



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

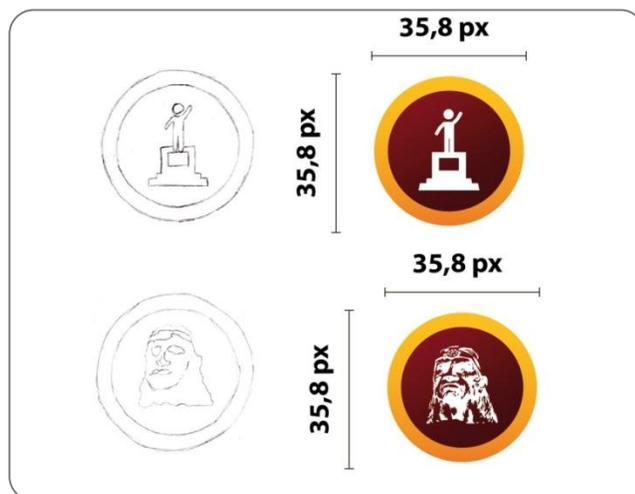
- *José María Urbina*

GRÁFICO N°: 95 ESCENA JOSÉ MARÍA URBINA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 96 BOTONES PERSONAJES



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- *Rumiñahui*

GRÁFICO N°: 97 ESCENA RUMIÑAHUI

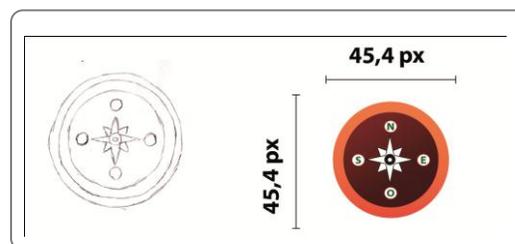


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.10.3 Ruta

En esta ventana contiene un mapa que guía la ruta desde Quito-píllaro, tiene una interactividad que proporciona 3 botones como son: Inicio, Atrás y Siguiete y el botón (Clic para empezar) donde muestra el recorrido que se debe seguir.

GRÁFICO N°: 98 BOTÓN RUTA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 99 ESCENA RUTA

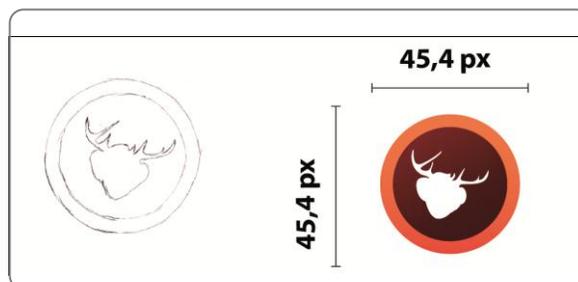


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.10.4 Diablada Píllareña

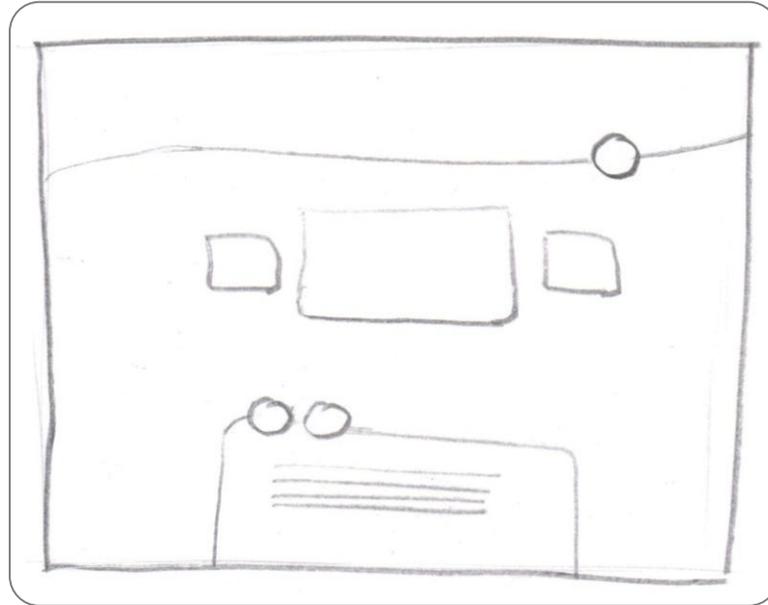
Esta escena contiene información sobre la Diablada Píllareña, icono del Cantón Píllaro. Se fundamenta con una galería de imágenes y compuesto con 3 botones con subtemas sobre la diablada, personajes de la diablada y un video y un botón de retorno al intro.

GRÁFICO N°: 100 BOTÓN DIABLADA PÍLLAREÑA 1



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 101 ESCENA DIABLADA PÍLLAREÑA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 102 DIABLADA PÍLLAREÑA

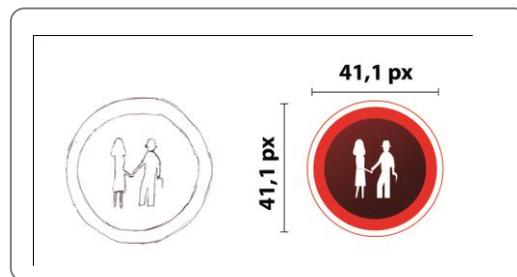


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Personajes**

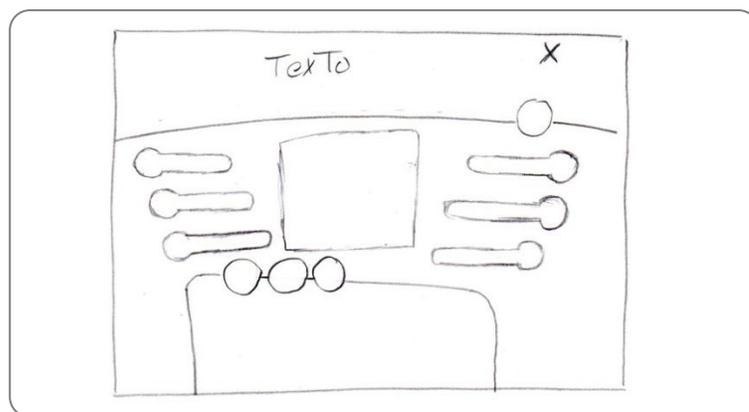
En esta ventana se aprecia los personajes que participan en la fiesta de la Diablada Píllareña, posee 6 botones que contienen información de cada uno de los personajes acompañado de una imagen. También se mantiene los botones Diablada, Personajes, video, los botones de inicio, atrás y siguiente para el cambio de escena y el botón cerrar para salir de la aplicación.

GRÁFICO N°: 103 Boceto Personajes de la Diablada



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 104 BOCETO VENTANA PERSONAJES DE LA DIABLADA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 105 ESCENA PERSONAJES DE LA DIABLADA

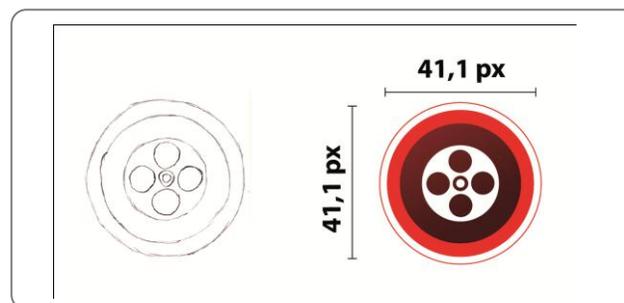


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Video**

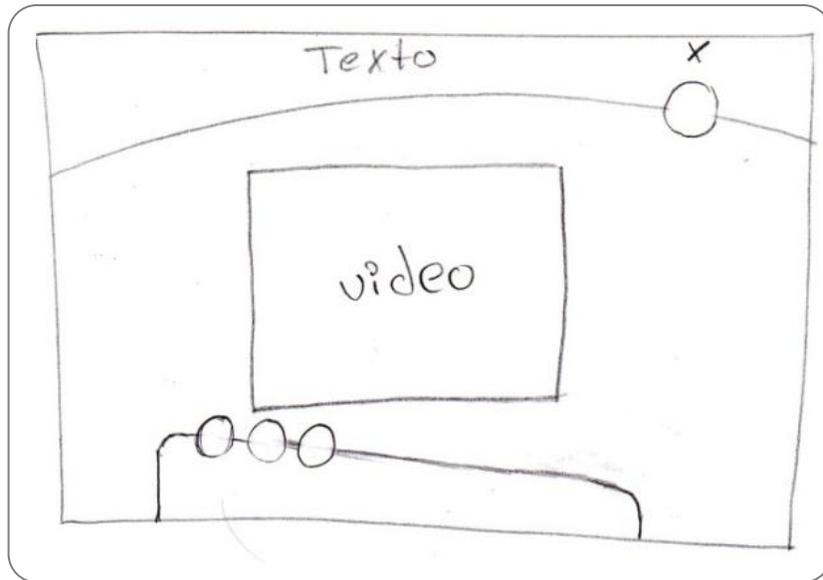
Esta ventana la incorpora un video donde se visualiza la fiesta de la Diablada Píllareña y se mantienen los botones Diablada, Personajes, video, los botones inicio, atrás y siguiente para el cambio escenas y el botón cerrar para salir de la aplicación. Para la importación del video en Adobe Flash debe ser de formato *.flv.

GRÁFICO N°: 106 BOTÓN VIDEO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 107 BOCETO VENTANA VIDEO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 108 ESCENA VIDEO

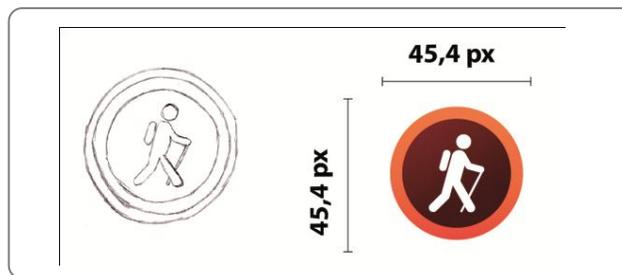


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.10.5 Mapa Turístico

En esta ventana se muestra el mapa turístico que constituye una guía para el turista donde se ubicará los sitios turísticos del Cantón Píllaro.

GRÁFICO N°: 109 BOTÓN MAPA TURÍSTICO



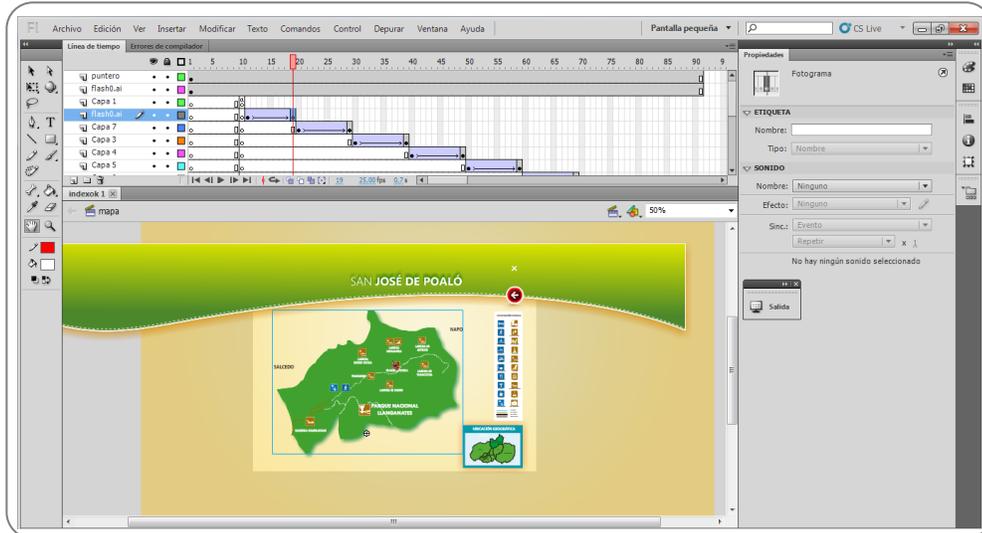
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 110 MAPA TURÍSTICO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 111 ANIMACIÓN DEL MAPA TURÍSTICO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 112 ESCENA MAPA TURÍSTICO

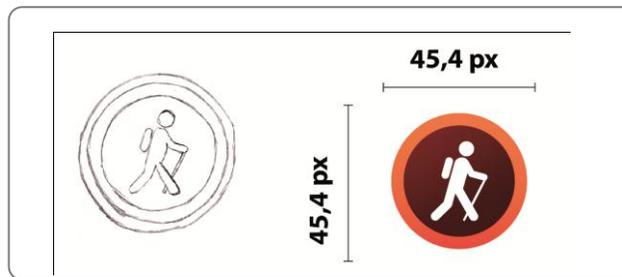


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.10.6 Atractivos Turísticos

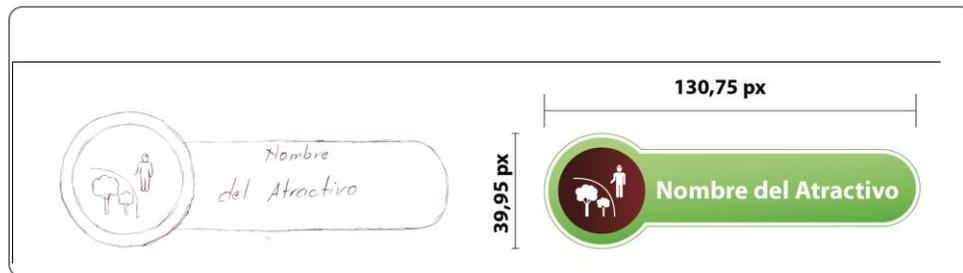
El Cantón Píllaro tiene un tesoro por descubrir con hermosos paisajes acompañado de cascadas, lagunas, montañas, valles, ríos. Donde el turista disfruta con caminatas, deportes y camping. El turista puede deleitarse con la visita a la gruta y la iglesia de a la Niña María de Jerusalén con una edificación antigua y de un museo con piezas arqueológicas desde la época de la colonia. La ubicación de los sitios está en diversas parroquias del cantón.

GRÁFICO N°: 113 BOTÓN ATRACTIVOS TURÍSTICOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 114 BOCETO BOTÓN DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 115 ANIMACIÓN ATRACTIVOS TURÍSTICOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 116 ESCENA ATRACTIVOS TURÍSTICOS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Parroquia Baquerizo Moreno**

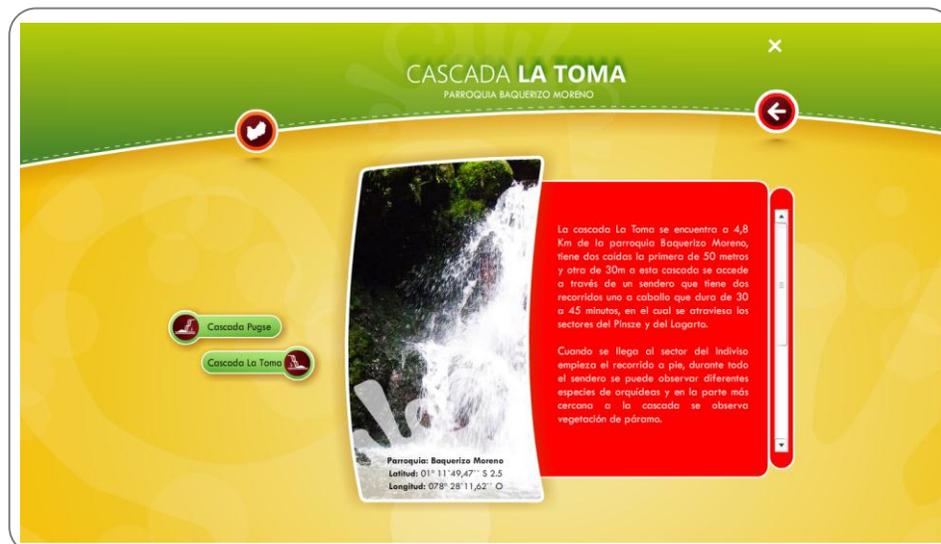
La parroquia Baquerizo Moreno se encuentra a 10,2 Km de Píllaro con sitios turísticos como: La Cascada Pugse y La Cascada la Toma. Los botones tienen su simbología acorde al nombre del atractivo, cada una de las ventanas posee una botonera integrada de una imagen y la descripción del destino turístico.

GRÁFICO N°: 117 BOTONES DE LOS ATRACTIVOS BAQUERIZO MORENO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 118 ESCENA BAQUERIZO MORENO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Parroquia San Miguelito**

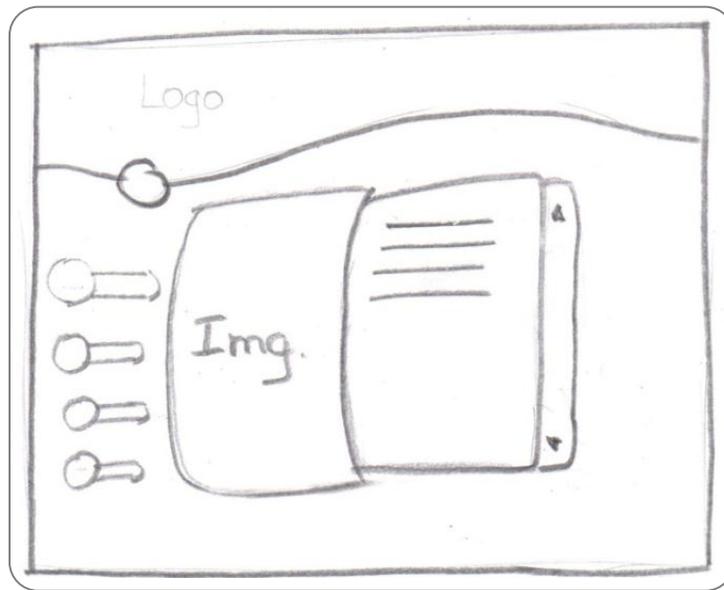
La parroquia San Miguelito se encuentra a 4 Km de la ciudad Píllaro, donde se ubican los atractivos (Valle Quillán, Museo Rumiñahui, Iglesia Niña María, Laguna Siete Chorros, Cascada del Amor, Cascada Pugyo Uko, Residencia Indígena). Los botones tienen su simbología acorde al nombre del atractivo, cada una de las ventanas posee una botonera integrado de una imagen y la descripción del destino turístico.

GRÁFICO N°: 119 BOTONES DE LOS ATRACTIVOS TURÍSTICOS



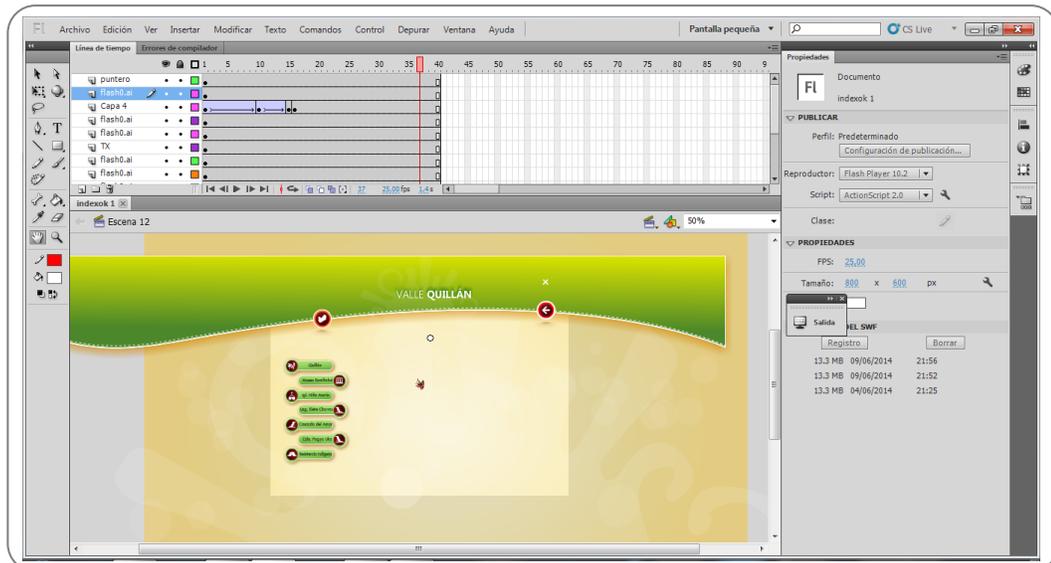
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 120 BOCETO DE VENTANAS ATRACTIVOS



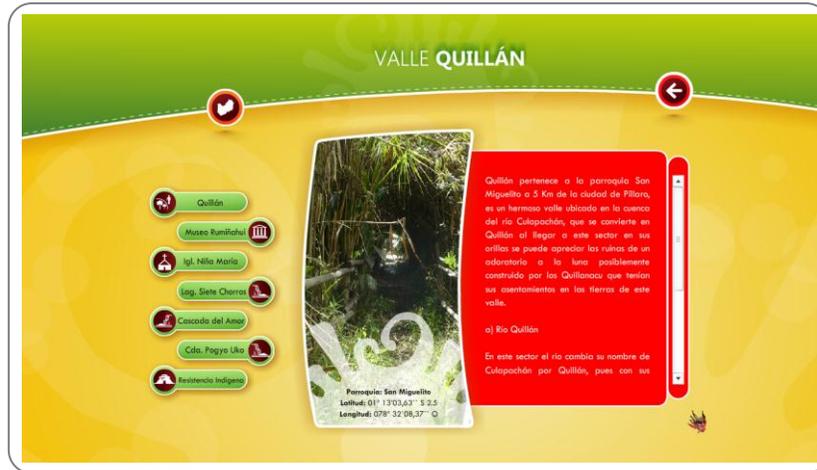
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 121 PARROQUIA SAN MIGUELITO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 122 ESCENA PARROQUIA SAN MIGUELITO



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Parroquia Emilio María Terán**

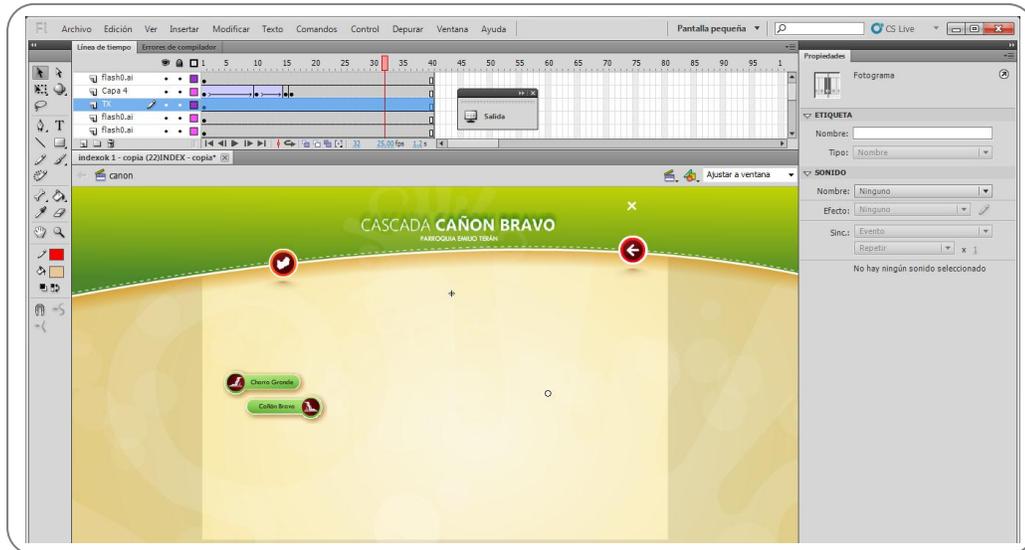
Esta parroquia se encuentra a 7,5 Km de Píllaro con los siguientes atractivos: La Laguna Chorro Grande y La Cascada Cañón Bravo. Los botones tienen su simbología acorde al nombre del atractivo, cada una de las ventanas posee una botonera integrado de una imagen y la descripción del destino turístico.

GRÁFICO N°: 123 BOTONES DE LOS ATRACTIVOS EMILIO M. TERÁN



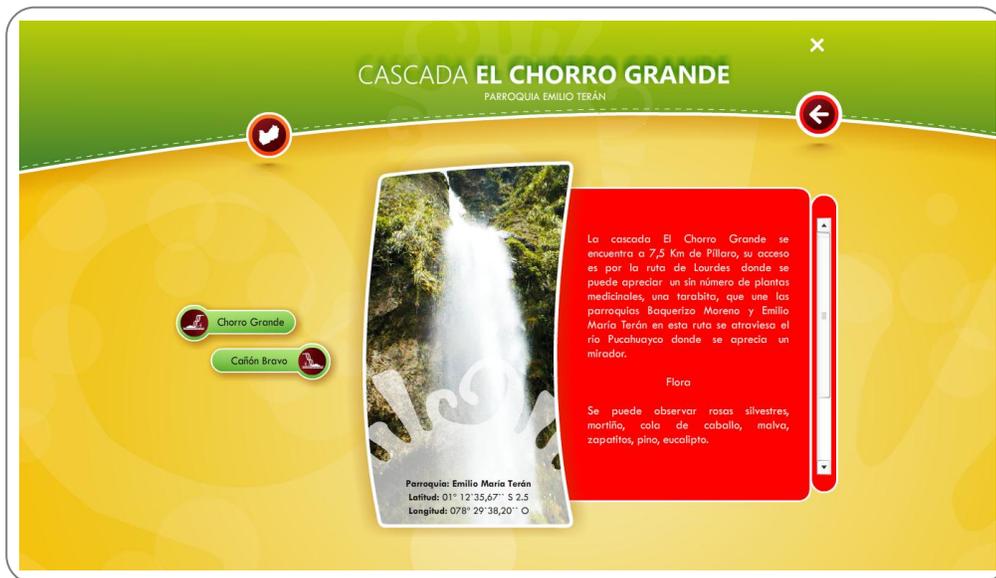
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 124 ANIMACIÓN ESCENA EMILIO MARÍA TERÁN



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 125 ESCENA EMILIO MARÍA TERÁN



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

- **Parroquia San José de Poaló**

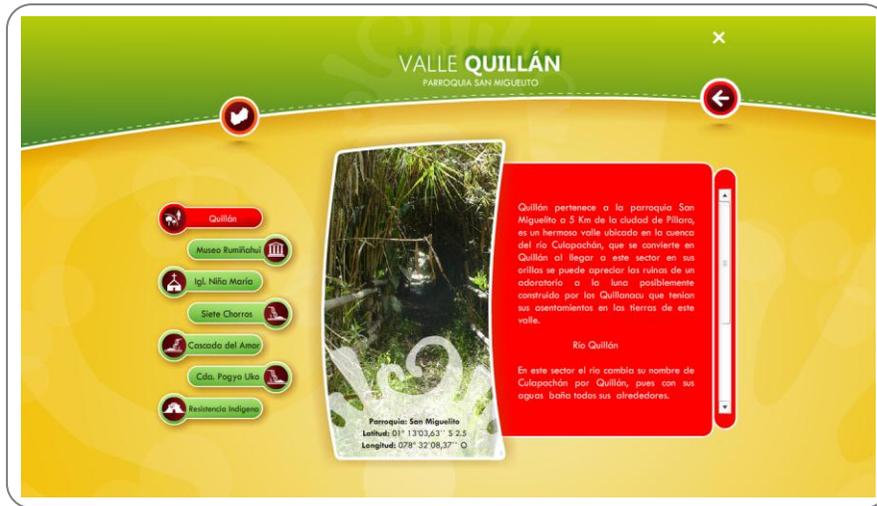
Dentro de la parroquia San José de Poaló se localiza el Parque Nacional Llanganates donde se encuentran la Laguna El Tambo, Cerro Hermoso, Laguna Yanacocha, Huarumo cocha, Laguna Pisayambo, Laguna Patojapina, Laguna de Antejos. Los botones tienen su simbología acorde al nombre del atractivo, cada una de las ventanas posee una botonera integrado de una imagen y la descripción del destino turístico.

GRÁFICO N°: 126 BOTONES DE LOS ATRACTIVOS SAN JOSÉ DE POALÓ



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 127 ESCENA SAN JOSÉ DE POALÓ

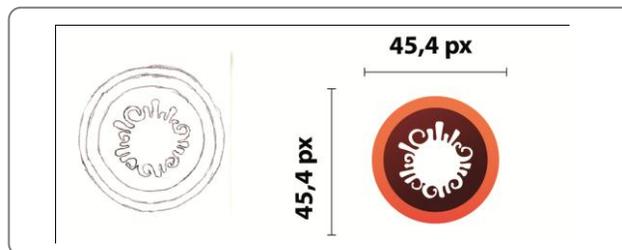


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.10.7 Leyenda

Dentro de esta escena relata la leyenda del Tesoro de los Incas un hecho histórico de Rumiñahui.

GRÁFICO N°: 128 BOTÓN LEYENDA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 129 ESCENA LEYENDA

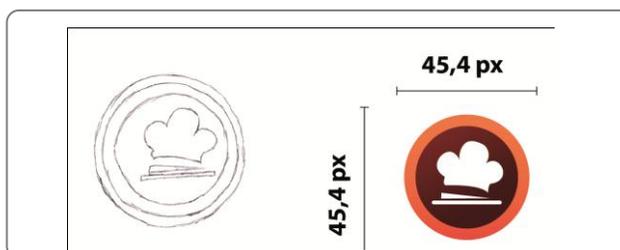


FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.10.8 Gastronomía

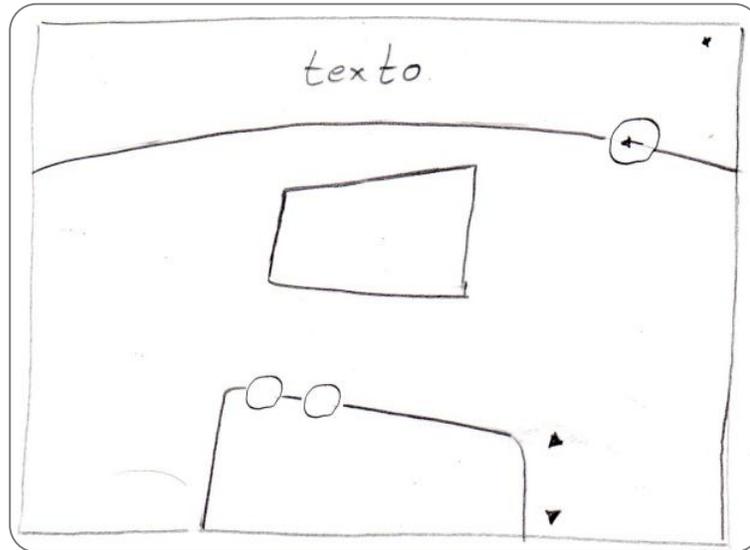
Dentro de esta escena se especifica la gastronomía propia del Cantón Píllaro como: Trucha Asada o Frita, champús, Fritada de Píllaro, Horchata de Flores. Contiene los botones de retorno, atras y siguiente seguida de una opción salir de la aplicación.

GRÁFICO N°: 130 BOTÓN GASTRONOMÍA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 131 BOCETO VENTANA GASTRONOMÍA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 132 ESCENA GASTRONOMÍA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

GRÁFICO N°: 133 ANIMACIÓN DE LA ESCENA GASTRONOMÍA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.11 Configuración de publicación

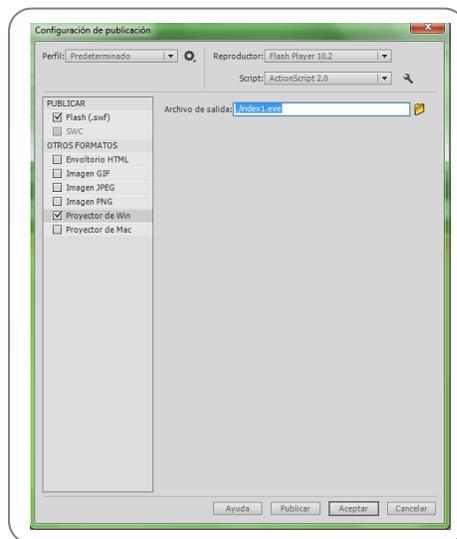
Adobe Flash permite configurar muchos parámetros de la publicación por ejemplo swf, html, jpg, gif, png, proyector de Win (*.exe) y proyector de Mac (*.app).

3.1.11.1 Proyector de Win y Mac

1. En la barra de menús de Adobe Flash se localiza el menú archivo (Clic) / configuración de publicación Ctrl+Mayus+F11.
2. Dentro de la configuración de publicación seleccionar dentro de publicar Proyector de Win (*.exe), elegir el destino de grabación del proyecto y clic en publicar y luego Aceptar.

3. Revisar en el destino seleccionado o carpeta el icono publicado la cual será ejecutado por Adobe Flash Player.
4. Ejecutar la aplicación para comenzar la navegación.

GRÁFICO N°: 134 CONFIGURACIÓN DE LA PUBLICACIÓN



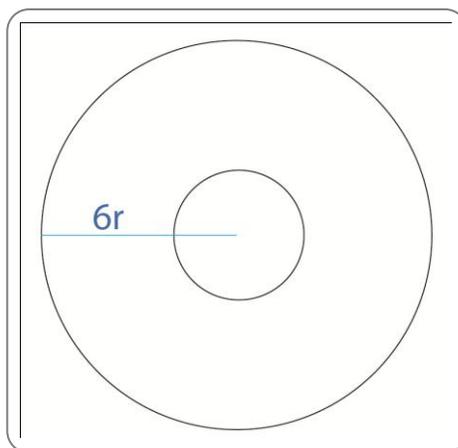
FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.12 Imagen corporativa

La promoción del DVD multimedia interactivo se fundamenta con artículos publicitarios para captar la atención y dar un mensaje sobre la importancia del proyecto.

3.1.12.1 Diagramación de la portada del DVD

GRÁFICO N°: 135 DIAGRAMACIÓN DE LA PORTADA DEL DVD



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.12.2 Portada del DVD

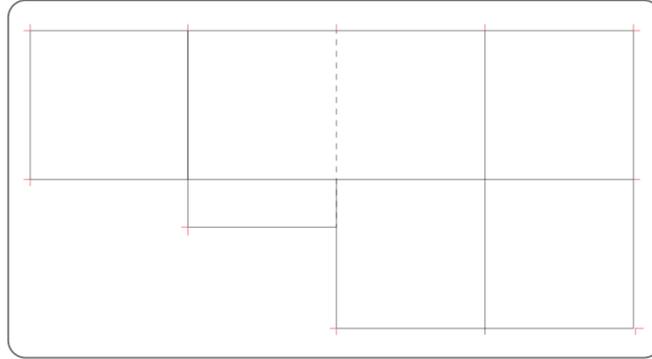
GRÁFICO N°: 136 PORTADA DEL DVD



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.12.3 Diagramación del embalaje del DVD multimedia

GRÁFICO N°: 137 DIAGRAMACIÓN DEL EMBALAJE DEL DVD MULTIMEDIA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.12.4 Embalaje del DVD multimedia

GRÁFICO N°: 138 EMBALAJE DEL DVD MULTIMEDIA



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.12.5 Artículos promocionales

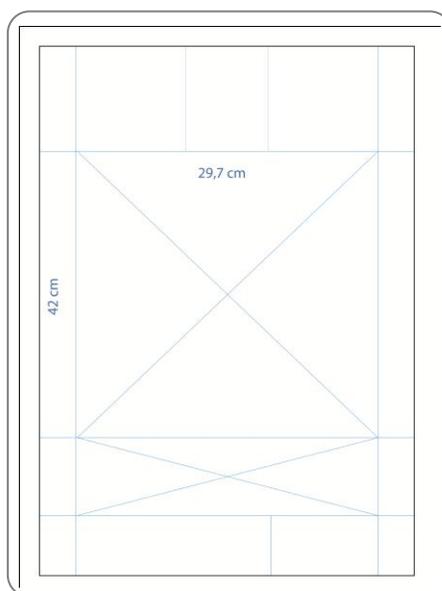
GRÁFICO N°: 139 CAMISETAS



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.12.6 Diagramación del afiche

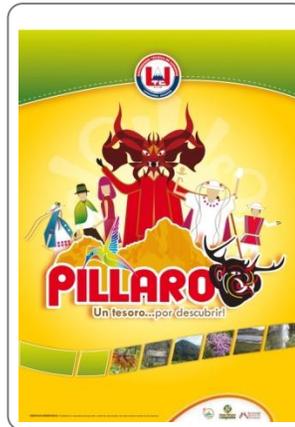
GRÁFICO N°: 140 DIAGRAMACIÓN DEL AFICHE



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.12.7 Afiche

GRÁFICO N°: 141 AFICHE



FUENTE: Autores
ELABORADO POR: Autores

3.1.13 Discusión de la problemática

En el Cantón Pillaro la promoción turística es una problemática por la decadencia de difusión en el turismo (sitios turísticos, cultura, gastronomía y leyenda) que es parte importante para la ciudadanía. La información turística en afiches, sitios web y artículos promocionales han tenido un fracaso por la falta de diseño estético y estructural afectando al interés por el turista. Con la implementación y promoción del DVD multimedia interactivo en la Primera Expo Feria Ganadera, Agrícola, Artesanal, Gastronómica y Turística realizado los días 26 y 27 de julio del 2014 en el Cantón Píllaro. Se ha comprobado que es posible promocionar turísticamente al cantón, por la acogida de este medio de información y el interés del turista. Este proyecto beneficiará a la ciudadanía del Cantón Píllaro para reforzar el desarrollo del sistema económico y la generación de fuentes de empleo, siendo el turismo una riqueza esencial.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En la fundamentación teórica se establece conocimientos científicos y técnicos que tiene el Diseño multimedia y la combinación de imágenes, textos, audio, video y animación para la elaboración de una guía de promoción turística que sirve como estrategia para la publicidad de los lugares turísticos del Cantón Píllaro.
- El turismo ha puesto en evidencia el tesoro por descubrir del Cantón Píllaro por los destinos turísticos, demostrando el verdadero oro, que requiere promoción a través de un medio gráfico multimedia que potencie el turismo y aporte al desarrollo.
- La entrevista ha puesto en evidencia el tesoro por descubrir del cantón Píllaro por los destinos turísticos, culturales y gastronómicos demostrando el verdadero oro, que requiere promoción a través de un medio gráfico multimedia que potencie el turismo.
- El Cantón Píllaro tiene una riqueza histórica, cultural, natural y gastronómica que viene desde la época de la colonia. Así por ejemplo la fiesta de la diablada Píllareña declarada patrimonio intangible del Ecuador, que es el icono impulsador del turismo del cantón.

- El estudio de campo determinó que la población del Cantón Píllaro no dispone de un medio de difusión turística multimedia que promocióne su turismo; por lo tanto, el aporte de un DVD multimedia como guía turística es un elemento importante en la promoción del turismo.
- El diseño del multimedia interactivo y la propuesta gráfica tiene una composición cromática, tipográfica y organizacional visualmente armónica que muestra el objetivo del proyecto.
- La propuesta de un DVD multimedia turístico cumple con la funcionalidad de ser una guía turística, contiene información suficientemente, precisa y detallada que impulsa a visitar los lugares promocionados.

Recomendaciones

- Seguir modernizando el material publicitario y tomar en cuenta este proyecto para seguir mostrando nuevos medios interactivos que agrade al turista o visitante.
- Tomar importancia al turismo por ser la generadora de réditos económicos y fuentes de empleo que sería de gran beneficio para la ciudadanía del Cantón Píllaro.

- Es importante que los ciudadanos y las autoridades del Cantón Píllaro protejan y den mantenimiento a los atractivos para que se mantenga llamativas para el visitante.
- Se recomienda que la Administración Municipal planifique implemente a través del Departamento de Promoción Turística, la correcta promoción y distribución del DVD multimedia interactivo, utilizando todos los canales: educativos, sociales o donde exista la participación turística.
- Es necesario reproducir el DVD multimedia interactivo para que esta propuesta se dé a conocer a nivel local y nacional.
- Continuar vinculando a la Universidad Técnica de Cotopaxi con los diferentes sectores de la sociedad, presentado proyectos productivos que ayuden al desarrollo. “Por la vinculación de la universidad con el pueblo”

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Animación.- Es una simulación de movimiento producida mediante imágenes que se crearon una por una

Cromática.- Los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad.

Color.- Es una sensación que se produce en respuesta a una estimulación nerviosa del ojo, causada por una longitud de onda luminosa.

Hipertexto.- Como aquel texto que contiene enlaces a otros documentos.

Interactivo.- El modo de trabajo entre un terminal y el ordenador que permite el diálogo entre usuario y ordenador.

Luminosidad.- Es luminosidad o brillo es la cantidad de luz emitida o reflejada por un objeto. Y en un color sería su claridad u oscuridad.

Maquetación.- Es la composición de una página, la compaginación de diferentes elementos. Es la forma de ocupar el espacio del plano de la página.

Multimedia.- Es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación para transmitir, administrar o presentar información, combinando texto, imagen, animación, sonido y vídeo.

Pixel.- Un elemento de imagen, o punto de su pantalla que puede ser iluminado. La combinación de varios colores de pixeles crea una imagen en la pantalla.

Pigmento.- Es una sustancia formada por moléculas que reflejan o transmiten la luz visible, o hacen ambas cosas a la vez.

Promoción.- Campaña publicitaria que se hace de un determinado producto o servicio durante un tiempo limitado mediante una oferta atractiva.

Saturación.- Es la intensidad o grado de pureza de cada color. Sus valores se mueven desde su máximo, cualquier color puro, hasta su mínimo que correspondería a un tono de gris.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA CITADA.

BELLOCH, Consuelo. **Aplicaciones Multimedia Interactivas**, Unidad de Tecnología Educativa. Universidad de Valencia, <http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic3.pdf>.

BEHOCARAY, Grisel **Combinación de Medios y de Contenido**, http://competenciastic.educ.ar/pdf/disenomultimedia_1.pdf

BRONZINI, Andrés, CAPREDONI, Alicia, POZO, Mariano VAROLI, Marcos YELICH, Ricardo. **Efectos del turismo en la economía (Economía)**, Facultad de Ingeniería, Universidad Nacional de Cuyo [http://fama2.us.es:8080/turismo/turismonet1/economia del turismo/economia del turismo/efectos_del_turismo_en_la_economia.pdf](http://fama2.us.es:8080/turismo/turismonet1/economia%20del%20turismo/economia%20del%20turismo/efectos_del_turismo_en_la_economia.pdf),

CENTRO DE COMPUTACIÓN PROFESIONAL DE MÉXICO. **Multimedia Aplicada**, segunda edición, editorial miembro de la cámara nacional de la industria editorial mexicana, México 2001

LUPTON, Ellen, COLE, Jennifer. **Diseño Gráfico- Nuevos Fundamentos**, Primera Edición, Editorial Gustavo Gil, China, 2009.

OMT ORGANIZACIÓN MUNDIAL DEL TURISMO. **Introducción al Turismo**
<http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2011/09/INTRODUCCION-AL-TURISO-OMT.pdf>

PALAU, Tana. **Diseño de Interfaces Multimedia**, Primera Edición, Editorial: Eureka Media, SL, 2011.

ROST, Alejandro **Pero, ¿De qué hablamos cuando hablamos de interactividad?**,
[http://s3.amazonaws.com/lcp/alaic-internet/myfiles/Alejandro Rost \(argentina\).pdf](http://s3.amazonaws.com/lcp/alaic-internet/myfiles/Alejandro_Rost_(argentina).pdf),
Argentina

WACIUS, Wong. **Fundamentos del Diseño**, Octava Edición, Editorial Gustavo Gili, Argentina 2008.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

BANN, David. **Actualidad en la Producción de Artes Gráficas**, Primera edición, Editorial Deleartur, s.l., Barcelona, china 2006

CENTRO DE COMPUTACIÓN PROFESIONAL DE MÉXICO. **Multimedia Aplicada**, segunda edición, editorial miembro de la cámara nacional de la industria editorial mexicana, México 2001

WACIUS, Wong. **Fundamentos del Diseño**, Octava Edición, Editorial Gustavo Gili, Argentina 2008.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

- BARRIOS, Ángel **Efectos del Turismo**, <http://es.scribd.com/doc/56895604/Efectos-Del-Turismo>
- BERMONT, **Tipos de Multimedia** <http://prezi.com/px30fjmxkuue/tipologias-de-multimedia/>
- CASTORENA, Sebastián, **Diseño Interactivo** www.sebas12.com/online/es/disenio-interactivo.html
- COLIBRITOURS **Fiestas en Píllaro** página http://www.colibritours.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=158&Itemid=180
- ECURED, **Animación 3D**, http://www.ecured.cu/index.php/Animación_3D

- MANOBANDA, Marianela. **Pillaro** <http://pillaroquerido2013.blogspot.com/p/historia.html>
- NICOLAU, Juan, **Productos Turísticos** [http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/16114/7/Tema %207.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/16114/7/Tema%207.pdf) manifiesta que:
- KIOSKEA, **Lenguaje de Programación**, <http://es.kioskea.net/contents/304-lenguajes-de-programacion>