

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN Y DISEÑO
GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
TECNOLÓGO EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO**

TEMA

**CASO DE APLICACIÓN DE SISTEMA EXPERTO EN LA
MULTIMEDIA EDUCATIVA COMO HERRAMIENTA INTEGRAL EN
LA ENSEÑANZA A NIÑOS CON DIFICULTADES DE LECTO-
ESCRITURA**

MANUAL DE DISEÑO

AUTORES:

**ANDREA YULIANA CORRAL RUÍZ
MARIO ROLANDO MARTÍNEZ VERGARA
HENNRY NOE OROZCO CRESPO
XAVIER FERNANDO NARVÁEZ SÁNCHEZ**

DIRECTOR:

LCDO. ALEX ESPINOZA CÁRDENAS

**AÑO
2006**



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por dejarnos finalizar con éxito nuestra pequeña aportación a la educación y el desarrollo estructural de los niños.

A nuestros padres por el apoyo incansable y la confianza que en nosotros depositaron.

A nuestros compañeros y profesores que nos han transmitido sus conocimientos y experiencia, para nosotros triunfar en la vida.

DEDICATORIA

Este proyecto va dirigido a todos los niños cuyas capacidades son potencialmente explotables para el desarrollo y desempeño de una comunidad constantemente actualizada, y a ellos les dedicamos esta aportación nuestra, porque lo hicimos pensando en ellos.

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto nos corresponden exclusivamente, y el patrimonio intelectual del mismo, como tutor al PROTCOM, (*Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico Publicitario*), de la “Escuela Superior Politécnica del Litoral”

Reglamentos de Exámenes y títulos Profesionales de la ESPOL.

DIRECTOR DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN
TEMA: MI DÍA

CL
PUNAS

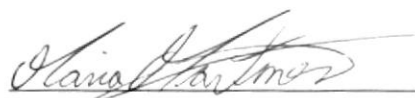


Lcdo. Alex Espinoza Cárdenas

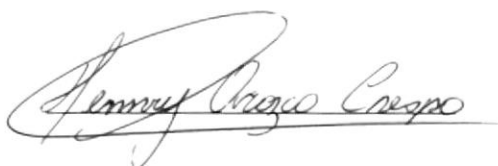
**FIRMA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN
TEMA: MI DIA (FASE 2 ACTUAL)**

A handwritten signature in cursive script, reading "Juliana Corral", written over a horizontal line.

ANDREA CORRAL

A handwritten signature in cursive script, reading "Mario Martínez", written over a horizontal line.

MARIO MARTÍNEZ

A handwritten signature in cursive script, reading "Henry Orozco", written over a horizontal line.

HENRY OROZCO

A handwritten signature in cursive script, reading "Xavier Narváez", written over a horizontal line.

XAVIER NARVÁEZ

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES.....	1
1.1.- ACERCA DE ESTE MANUAL	1
1.2.- A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	1
2. INTRODUCCIÓN.....	1
2.1.- ANTECEDENTES	1
2.2.- BENEFICIOS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	1
3. RECURSOS USADOS.....	1
3.1.- REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	1
3.2.- REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	2
4. PRE - PRODUCCIÓN.....	1
4.1.- ESPECIFICACIONES DE LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	1
4.2.- CREACIÓN DE PERSONAJES.....	1
4.2.1.- PERSONAJES PRINCIPALES (FASE 1 ANTERIOR)	1
4.2.2.- PERSONAJES SECUNDARIOS.....	2
4.2.3.- PERSONAJES PRINCIPALES (FASE 2 ACTUAL)	3
4.3.- CREACIÓN DE AMBIENTES	4
4.3.1.- RUTINAS DE AMBIENTES (FASE 1 ANTERIOR).....	5
4.3.1.1 INICIO DORMITORIO.....	5
4.3.1.2 BAÑO.....	6
4.3.1.3 LABERINTO SALIDA	7
4.3.1.4 LABERINTO PLANO DE RECORRIDO	8
4.3.1.5 AMBIENTE LLEGADA.....	9
4.3.1.6 AULA ESCUELA	10
4.3.1.7 CANCHA DE FÚTBOL.....	11
4.3.1.8 COMEDOR ESCUELA	12
4.3.1.9 CALLE.....	13
4.3.1.10 SALA.....	15
4.3.1.11 DORMITORIO FINAL.....	16
4.3.2.- EJERCICIOS DE AMBIENTES.....	17
4.3.2.1 DORMITORIO.....	17
4.3.2.2 BAÑO.....	17
4.3.2.3 COCINA	19
4.3.2.4 CAMINO A LA ESCUELA.....	20
4.3.2.5 AULA DE CLASE.....	20
4.3.2.6 CANCHA DE FÚTBOL.....	22
4.3.2.7 COMEDOR ESCUELA	23
4.3.2.8 REGRESO A CASA	23
4.3.2.9 SALA.....	24
4.4.- GUIÓN LITERARIO	25
4.4.1.- ETAPAS DE BOSQUEJOS.....	25
4.4.2.- ANIMACIÓN	26
4.5 AULA / ESCUELA (FASE 2 ACTUAL).....	27

5.- DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO.....	1
5.1.- LOGO O TEMA DEL CD INTERACTIVO	1
5.1.1.-CROMATIZACIÓN GRÁFICA DEL LOGO.....	2
5.1.2.- INTERPRETACIÓN GRÁFICA DEL LOGO	3
5.2.- ELABORACIÓN DE PANTALLAS	4
5.2.1.- PANTALLA DE PRESENTACIÓN.....	4
5.2.2.-PANTALLAS DE AMBIENTES.....	5
5.3.- ELABORACIÓN DE BOTONES.....	6
5.3.1.- BOTONES DE PRESENTACIÓN.....	6
5.3.1.1.- INTERPRETACIÓN DE BOTONES.....	7
5.3.2.- BOTONES DE PANTALLAS.....	8
5.3.2.1.- INTERPRETACIÓN GRÁFICA DE BOTONES.....	9
6. FASES DE LA PRODUCCIÓN	1
6.1.- DETALLES DE LA ELABORACIÓN DEL CD	1
6.2.- CROMÁTICA DE LOS PERSONAJES	1
6.2.1.- PERSONAJES PRINCIPALES (FASE 1 ANTERIOR).....	2
6.2.2.- PERSONAJES SECUNDARIOS.....	12
6.2.3.- PERSONAJES ADICIONALES.....	22
6.2.4.- PERSONAJES PRINCIPALES (FASE 2 ACTUAL)	24
6.3.- CROMÁTICA E INTERFAZ DE PANTALLAS	25
6.3.1.- PANTALLAS DE PRESENTACIÓN	25
6.3.2.- PANTALLAS DE AMBIENTES.....	26
6.4.- STORY BOARD (FASE 1 ANTERIOR).....	28
6.4.1 INTRODUCCIÓN.....	28
6.4.2 DORMITORIO INICIAL.....	30
6.4.3 BAÑO	32
6.4.4 COCINA	36
6.4.5 RECORRIDO DE LA CASA A LA ESCUELA.....	39
6.4.6 AULA DE CLASE.....	41
6.4.7 CANCHA DE FÚTBOL.....	43
6.4.8 COMEDOR ESCUELA	45
6.4.9 SONIDOS EN LA CALLE.....	47
6.4.10 SALA.....	49
6.4.11 DORMITORIO FINAL.....	52
6.5.- STORY BOARD (FASE 2 ACTUAL).....	54
7.- ELABORACIÓN DEL EMPAQUE - PRODUCTO FINAL	1
7.1.- INTERPRETACIÓN CROMÁTICA	1
7.2.- PIEZAS GRÁFICAS	1
7.2.1 CD / Box / Caja del CD.....	1
7.2.2 CD / Holder / Funda para CD.....	2
7.2.3 CD / Cover / Cubierta del CD.....	3

Capítulo 1

Generalidades



1. GENERALIDADES

1.1.- ACERCA DE ESTE MANUAL

En este manual de diseño se describirá en cada capítulo, los requerimientos utilizados para procesar el CD Interactivo “Mi Día”, su estructura, diagramación y elementos.

Además de los resultados de investigación obtenidos para el desarrollo y elaboración del CD Interactivo podrá observar mediante gráficos explicativos la funcionalidad del mismo, incluso saber con detalles el significado de cada uno de los elementos gráficos utilizados (logotipos, pantallas y colores) que se han empleado en cada uno de los ambientes diseñados.

El CD Interactivo “Mi Día” ha sido diseñado con las herramientas gráficas y procesadores de imagen más usadas en la actualidad, a continuación las nombraremos:

Macromedia Flash MX
Adobe Photoshop CS
Adobe Illustrator CS
Microsoft Word XP



Para ilustración, retoque y procesamiento de las imágenes se uso Adobe Illustrator 10 y Photoshop 7.0.

Para la animación y programación del CD Interactivo se utilizaron los productos de Macromedia Flash MX.

El formato establecido mundialmente para los CDS multimedia es de 800 x 600 pixeles, este es el mismo que se utilizara para nuestro proyecto.

1.2.- A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

- Este manual de diseño esta destinado para todos los interesados en conocer los proyectos que realiza la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL).
- Esta dirigido a los Diseñadores y Programadores que deseen conocer sobre este CD Interactivo, el cual contiene información relevante de los recursos utilizados para su elaboración.
- A maestros de primaria, párvulos y todos aquellos profesionales que estén dentro de la cadena de educación, están invitados a conocer el contenido de este CD a través de este manual de diseño.
- Y, a aquellas personas interesadas que deseen continuar con el proyecto, CD Interactivo para niños con problemas de lecto-escritura “Mi Día”.

Capítulo 2

Introducción



2. INTRODUCCIÓN

2.1.- ANTECEDENTES

En el país hay más de seis mil ochocientas escuelas que no constan con la enseñanza necesaria para el desarrollo experto de los niños con problemas de dislexia de temprana edad que oscilan entre seis a ocho años.

Preocupados para llevar una buena enseñanza, profesores y estudiantes Politécnicos de la carrera de Diseño Gráfico y Publicitario realizaron el CD Interactivo “Mi Día”, con el propósito de ofrecer una alternativa idónea para la educación a través de una estrategia de enseñanza eficaz y con mucha mas variabilidad, que mejore el desarrollo y destreza de lectura y escritura en los niños con dificultades de aprendizaje.

El CD Interactivo presenta lo que generalmente un niño desarrolla en la vida, desde su casa hasta la escuela. Son gráficos, sonidos, animaciones etc., los que ayuda en a generar sus destrezas escondidas y a mejorar otras, como son: dificultad para la lectura y escritura, falta de atención y comprensión, retentiva y recordatorios, etc.

Y así de una forma simple y divertida puedan descubrir, aprender, construir y cumplir con sus conocimientos de una manera autónoma.

Creemos ciegamente en este proyecto, ya que es el primero que se ha logrado realizar para aquellos niños con este tipo de dificultades, utilizando unas de las estrategias más modernas y eficaces.

2.2.- BENEFICIOS Y OBJETIVOS DEL PROYECTO

Nuestro objetivo principal es mejorar la enseñanza pedagógica de centros educativos, aportando apoyos visuales.

También incentivar la participación y el apoyo de los padres, para que juntos padres e hijos se relacionen con la nueva tecnología.

Capacitar de forma continúa a educadores y educandos, a través de nuevas fórmulas y sistemas de enseñanza, acompañado con un manejo fluido de actividades que reemplaza el aprendizaje de la lectura y escritura de forma básica.

Conseguir de esta manera, la afición de los niños con el trabajo de aprendizaje integro, es decir independientemente de la acción directa con el maestro o tutor, de modo que ellos construyan sus propias nociones a través del CD Interactivo “Mi Día”.

Capítulo 3

Recursos

Usados



3. RECURSOS USADOS

3.1.- REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

Como requerimientos básicos de hardware se han utilizados los siguientes equipos detallados a continuación:

2 COMPUTADORES PERSONALES

- Procesador Pentium III de 8.9 Mhz
- Memoria RAM: 256 Mb
- Disco Duro: 30 GB
- Tarjeta de video: 32 Mb
- Monitor: AOC
- Internal Zip drive Iomega: 100 Mb
- Mouse
- Teclado
- CD-RWrite
- Parlantes / Audífonos
- Micrófonos

1 COMPUTADOR PERSONAL

- Procesador Pentium IV de 1.3 Mhz
- Memoria RAM: 512 Mb
- Disco Duro: 40Gb
- Tarjeta de video: 32 Mb
- Monitor: V772
- Internal Zip drive Iomega: 100 Mb
- Mouse
- Teclado
- Parlantes / Audífonos
- Micrófonos

3.2.- REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Para un efectivo funcionamiento al diseñar y elaborar este CD Interactivo se requiere un conjunto de productos que se complementan y darán facilidad al usuario.

Los mismos que se detallaran a continuación:

<i>Sistemas Operativos:</i>	Windows 98/ Millenium/XP
<i>Software de animación y Programación:</i>	Macromedia Flash 5 y MX Macromedia Director 8.5 Y MX
<i>Software de edición de imágenes:</i>	Adobe Photoshop 7.0
<i>Software de ilustración:</i>	Adobe Illustrator 10
<i>Software de levantamiento de texto:</i>	Microsoft Word

Capítulo 4

Pre Producción



4. PRE - PRODUCCIÓN

4.1.- ESPECIFICACIONES DE LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

Para la elaboración de nuestro proyecto hemos realizado múltiples actividades. Comenzando por las investigaciones, entrevistas y encuestas realizadas a cada uno de los establecimientos y personas que de una u otra manera se involucran en la realidad del problema de dificultad en el aprendizaje de la lectura y escritura.

Hemos consultado con pedagogas con experiencia en las enseñanzas a niños, a psicólogos profesionales involucrados con el tema de la dislexia y otros problemas de aprendizaje.

4.2.- CREACIÓN DE PERSONAJES

4.2.1.- PERSONAJES PRINCIPALES (FASE 1 ANTERIOR)



VOLF.- Es un amable perrito, uno de los personajes que ayudará a los niños a desarrollar las actividades que se encuentren dentro del CD Interactivo.



SOL.- Es una gatita juguetona, al igual que Volf ayudara a los niños en sus actividades de una manera divertida.



AL.- La tortuga inteligente que proporcionará más opciones para que puedan realizar con facilidad las acciones que se pide en el CD.



WOM.- Es una mona muy alegre que con sus risas y sonidos ayuda al niño a reconocer los ejercicios auditivos.



BOB.- Es el glotón del grupo, con este conejito completamos los cinco personajes con los que se van a desarrollar los ambientes en las cuales los usuarios recibirán ayuda.

4.2.2- PERSONAJES SECUNDARIOS

Es otro grupo de animalitos que fueron nombrados por los niños, estos al igual que los personajes principales han sido humanizados para lograr mayor familiaridad con los infantes.



CAS.- Es un oso panda se hace presente con su característica de ser grande robusto.



CHELL.- Es una mariposa, característica principal es volar y hará que los del equipo de los personajes principales tengan leves complicaciones.



TOF.- Es un pequeño ratón que por su tamaño y su habilidad de correr también será una contrariedad para el otro equipo.

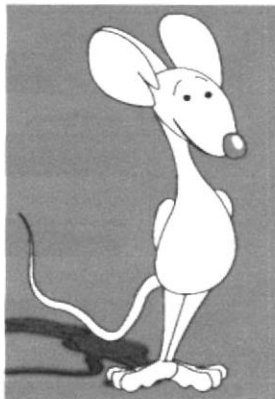


CLEO.- Caracterizada por ser una lorita muy inquieta.



JEF.- Es un tigre, su función es hacer asustar a los personajes principales y en conjunto con los demás ocasionarle ligeros riesgos.

4.2.3.- PERSONAJES PRINCIPALES (FASE 2 ACTUAL)



MAIKY VENTURA.- Es un ratón muy amable y cordial, siempre dispuesto a ayudar y dar lo mejor de sí.

4.3.- CREACIÓN DE AMBIENTES

Basándonos en los puntos que anteriormente nombramos, hemos implementado diferentes ambientes los cuales se desarrollan en el diario vivir de un niño.

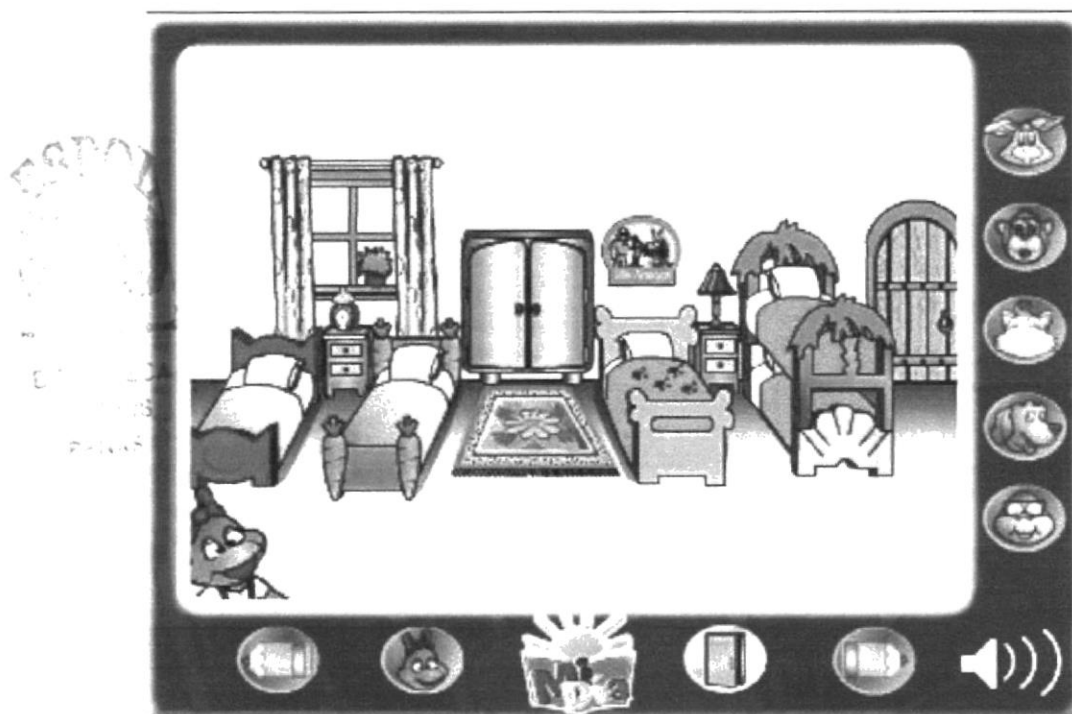
Los ambientes interiores y exteriores que se han escogido han sido aquellos en donde los infantes suelen pasar más tiempo y realizar sus actividades con más frecuencia.

A continuación citamos los ambientes escogidos:

- **DORMITORIO.-** En este ambiente los personajes realizarán rutinas a levantarse y acostarse.
- **BAÑO.-** Aquí los personajes realizarán actividades de aseo personal.
- **COCINA.-** Se ayudará a los personajes a servirse correctamente los alimentos (desayuno).
- **ESCUELA/CAMINO.-** Realizarán actividades de reconocimiento de recorridos.
- **ESCUELA /AULA.-** Aquí interactuarán con los personajes y actividades de aprendizaje.
- **CASA /SALA.-** Los personajes se distraen y entretienen realizando diferentes actividades.
- **ESCUELA /COMEDOR.-** Se servirán los alimentos (almuerzo).
- **CANCHA DE FÚTBOL.-** Por ser un deporte popular, tradicional y mundial.
- **EXTERIOR /CALLE.-** Se realizarán actividades de interacción con el medio ambiente.

4.3.1.- RUTINAS DE AMBIENTES (FASE 1 ANTERIOR)

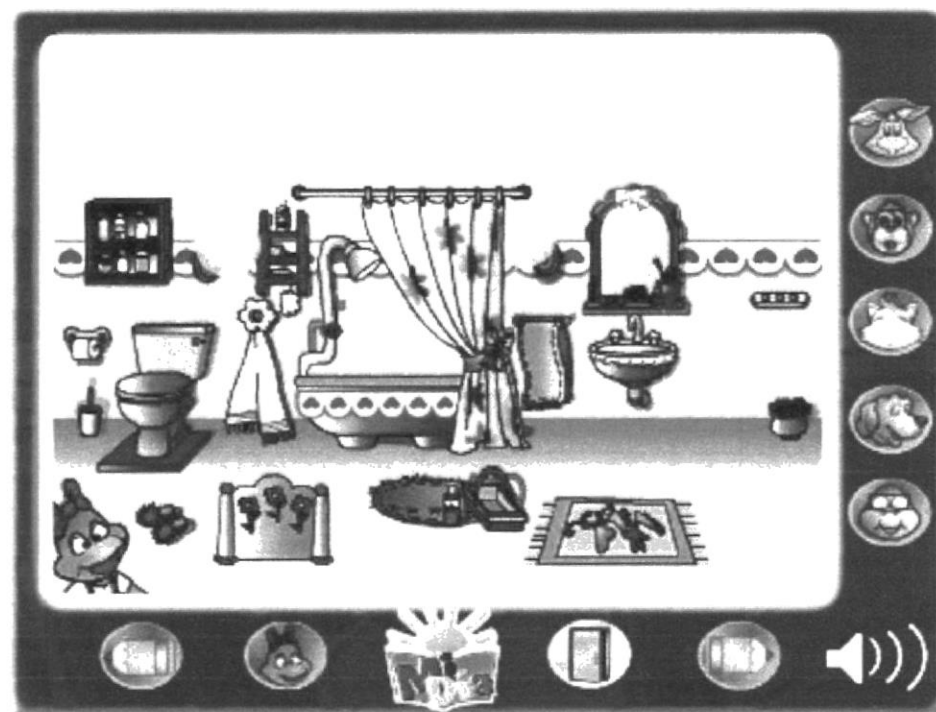
4.3.1.1 INICIO / DORMITORIO



- 1.- Apagar (sonido) el reloj.
- 2.- Abrir las cortinas y el cuarto se llena de luz del sol.
- 3.- Despertar a personajes uno por uno.
- 4.- Colocar a los personajes en fila horizontal.
- 5.- Personajes se presentan.
- 6.- Abrir las puertas del closet.
- 7.- Sacar la ropa del closet y vestir a cada uno personajes.
- 8.- Abrir la puerta del dormitorio.
- 9.- Animales salen del dormitorio uno por uno excepto la mona.
- 10.- Arreglar la cama de todos.
- 11.- Cerrar las puertas del closet y sale del cuarto.
- 12.- Cerrar la puerta del dormitorio.



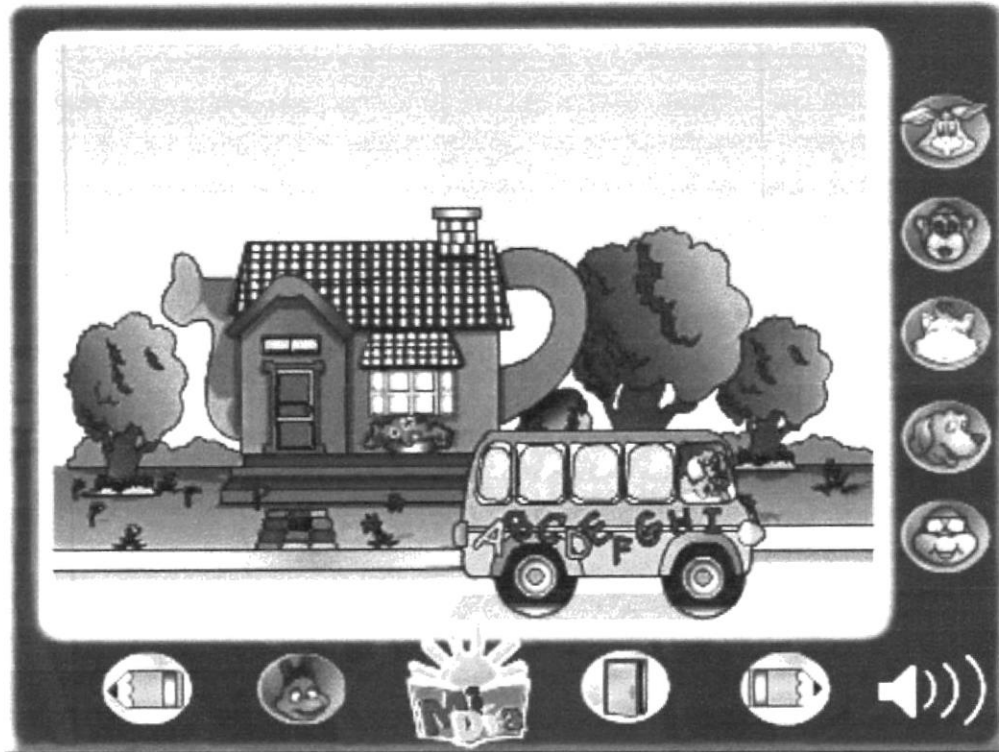
4.3.1.2 BAÑO



- 1.- Prender luz en cada lámpara.
- 2.- Todos los personajes entran al baño.
- 3.- Tortuga se saca la ropa y prenden la ducha para bañarse (coge el jabón, shampoo, guante de baño y toalla) sale de la ducha y se seca con la toalla. Cuando termina de bañarse, apaga el agua de la ducha y se viste.
- 4.- Conejo prende el agua del lavado y se lava la cara, limpia sus dientes y se seca con la toalla (coge el jabón, cepillo de dientes, crema dental y toalla). Apaga el agua del lavadero.
- 5.- Perro usa el baño, abre la tapa del baño (coge el papel higiénico) se sube el pantalón, baja la válvula del baño.
- 6.- Gata se ve en el espejo y se peina (coge el cepillo para peinarse y el moño) deja el cepillo en su lugar.
- 7.- Mona se aplica el desodorante, la crema y el perfume. Deja las cosas en su lugar.
- 8.- Personajes se ven en el espejo uno por uno (para ver nombres en espejo).
- 9.- Personajes salen del baño uno por uno.
- 10.- Cerrar puerta.

4.3.1.3 LABERINTO / SALIDA

1era. Parte

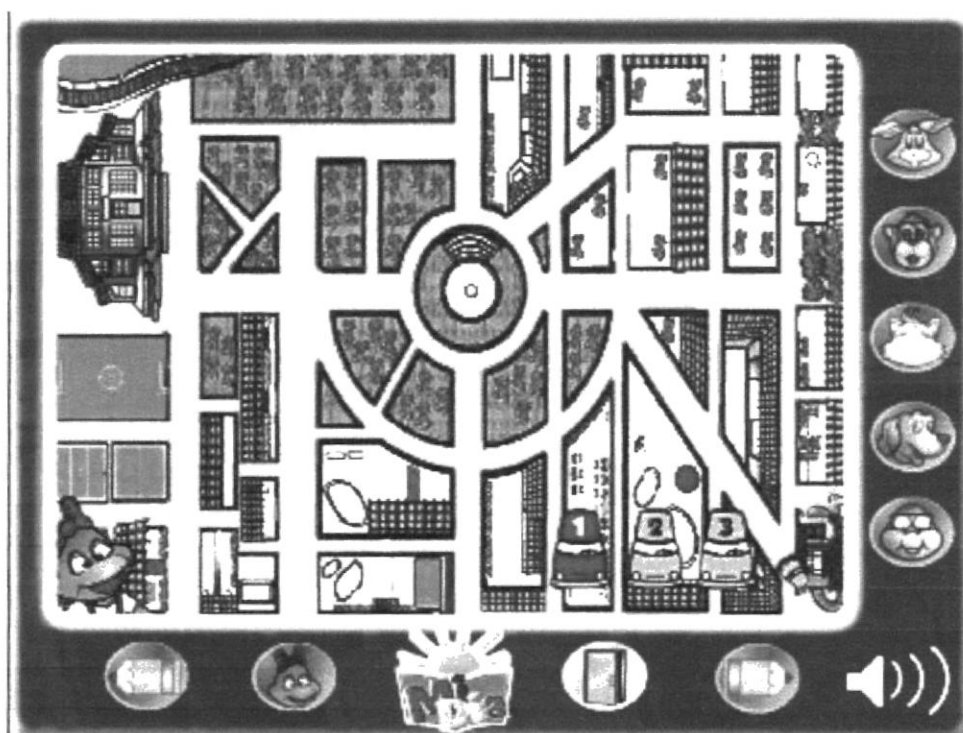


Este es el punto de partida (CASA) donde se inicia el recorrido en la que deberán llegar a la escuela. Aquí los personajes salen de la casa y se suben al bus (EXPRESO).

- 1.- Personajes salen de la casa uno por uno.
- 2.- Subir a los personajes uno por uno.

4.3.1.4 LABERINTO / PLANO DE RECORRIDO

2da Parte

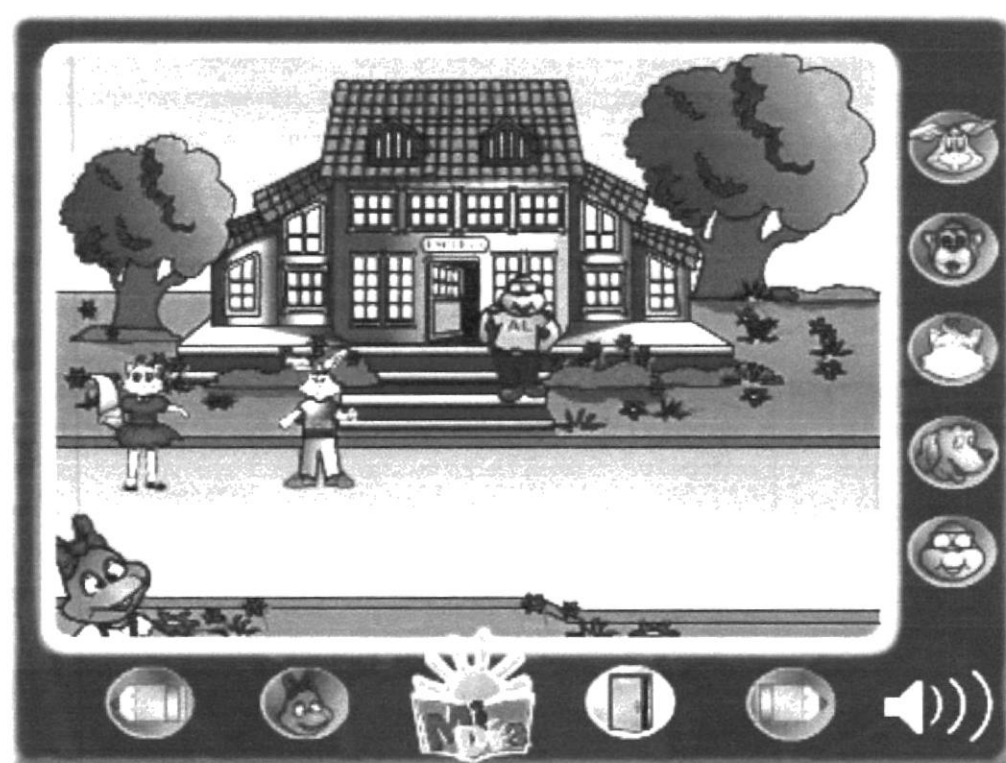


- 1.- Bus comienza a moverse.
- 2.- Aparecerá el cuadro del laberinto de las calles.
- 3.- Encontrar el camino más corto de la casa a la escuela.



4.3.1.5 AMBIENTE / LLEGADA

3ra. Parte



Este es el lugar (ESCUELA) donde deberán llegar, después de haber escogido la opción o ruta correcta. Aquí los personajes salen del bus (EXPRESO) para ingresar a la escuela.

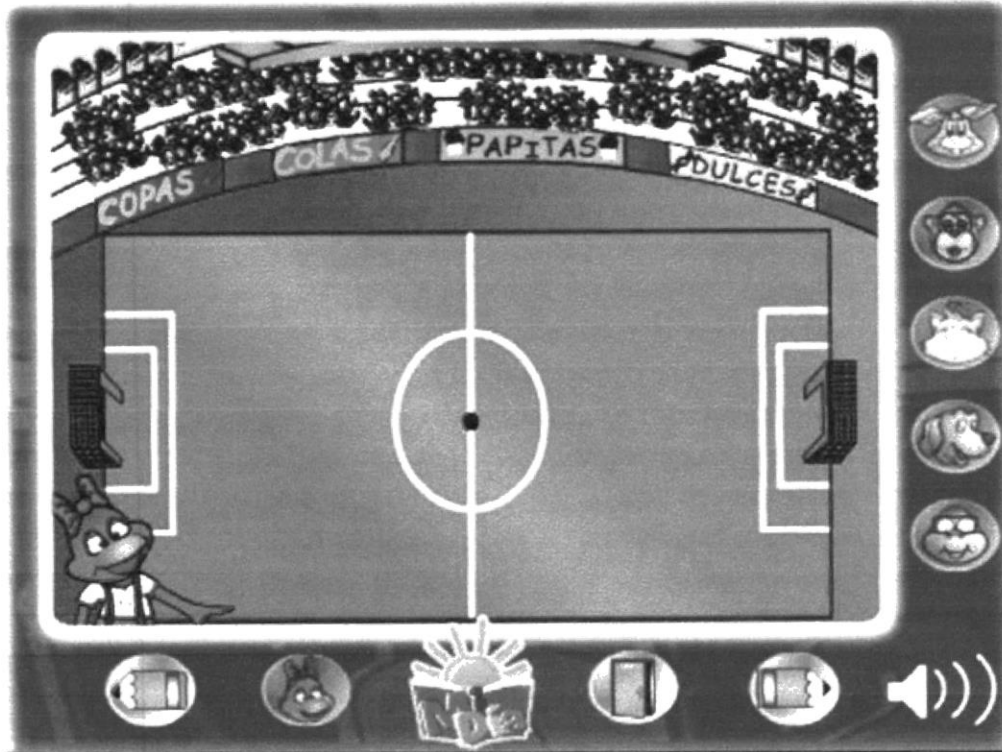
- 1.- Aparece la imagen de escuela.
- 2.- Baja a los personajes uno por uno del expreso.
- 3.- Personaje entra uno por uno a la escuela.

4.3.1.6 AULA / ESCUELA



- 1.- Abrir la puerta de la clase.
- 2.- Entra uno por uno a la clase y se sientan en las bancas.
- 3.- Entra el profesor y cierra la puerta.
- 4.- Comienza la clase, el profesor llama a los animales al pizarrón. Para hacer los ejercicios.
- 5.- Sonido del timbre y termina la clase.
- 6.- Profesor sale de la clase y animales salen también, uno por uno.

4.3.1.7 CANCHA DE FÚTBOL



- 1.- Hacer clic en el lado izquierdo de la cancha.
- 2.- Hacer clic en el lado derecho de la cancha.
- 3.- Los personajes se convierten en bolitas.
- 4.- El niño arrastra la pelota intentando hacer un gol.
- 5.- Sonido de pito, finaliza el partido. Puede ser porque el niño metió un gol o porque pasaron 3 minutos.
- 6.- Se visualizan los resultados.



4.3.1.8 COMEDOR / ESCUELA



- 1.- Abrir la puerta
- 2.- Personaje entran uno por uno en la sala del comedor, se sientan en cada silla.
- 3.- Personajes hacen pedidos para el almuerzo:
 - Gata, pide pescado con leche.
 - Perro, pide pollo con agua.
 - Tortuga, pide un sánduche de queso y té.
 - Mona, pide ensalada de frutas con jugo.
 - Conejo, brócoli con agua.
- 4.- Servir a cada uno de los alimentos.
- 5.- Terminan de comer y salen uno por uno del comedor.
- 6.- Cerrar la puerta.

4.3.1.9 CALLE

1era Parte



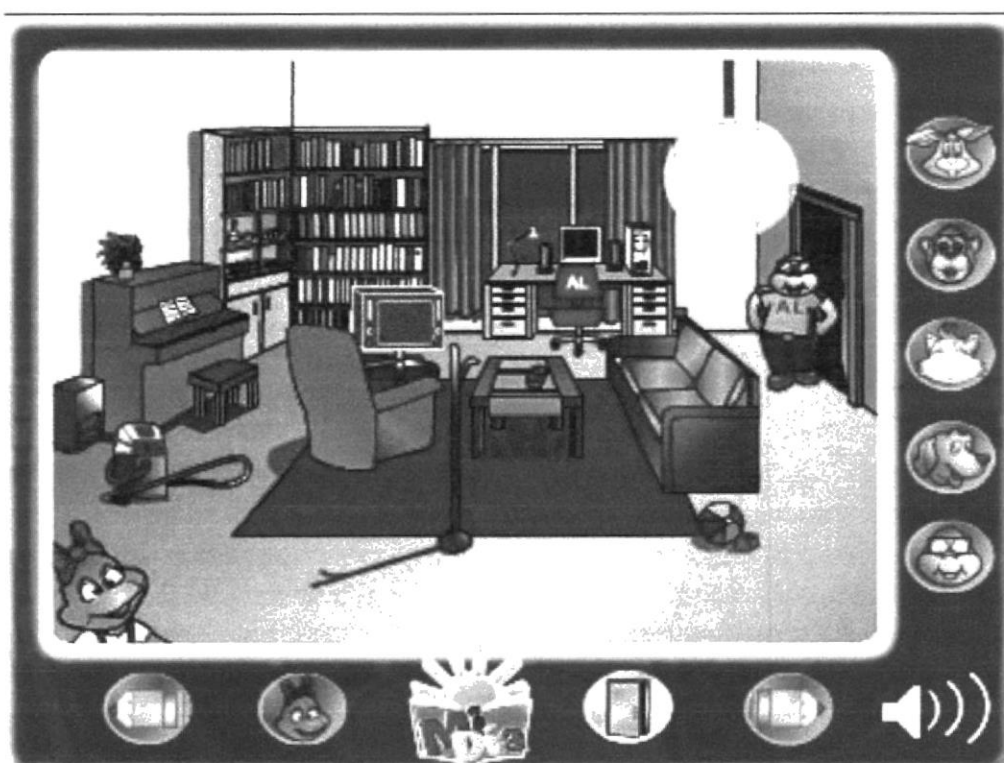
- 1.- Personajes aparecen caminando por la calle.
- 2.- Conejo y perro conversan.
- 3.- Se escuchan diferentes sonidos.

2da. Parte



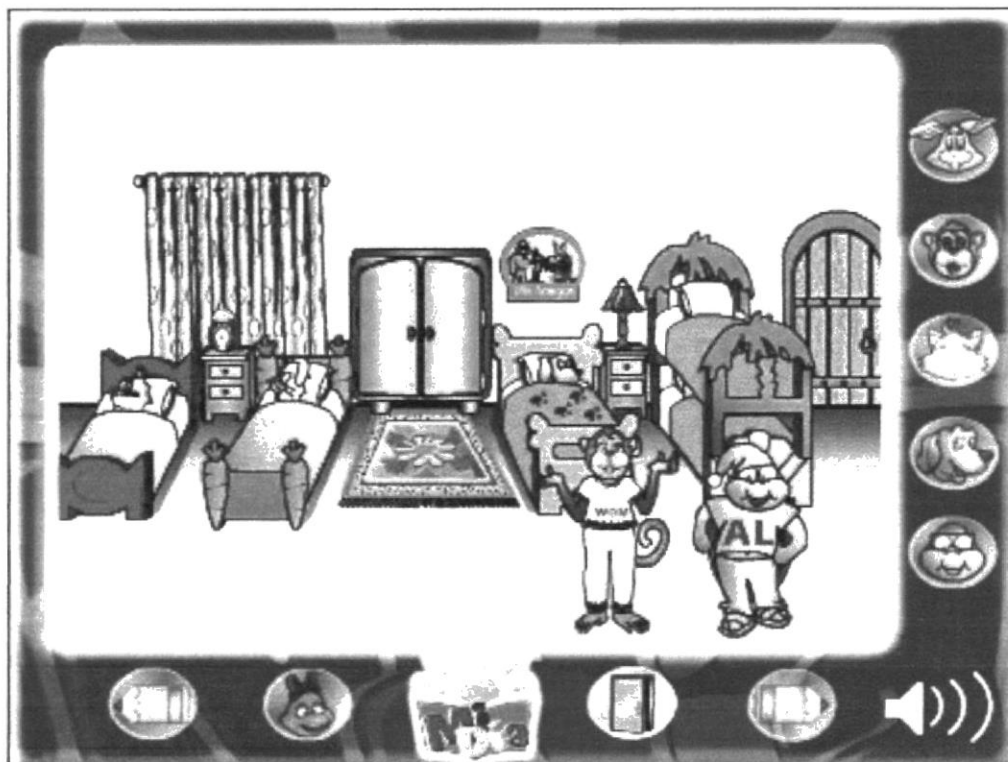
- 1.- Se continúan escuchando sonidos de personajes adicionales.
- 2.- El conejo y el perro conversan.
- 3.- Llegan a casa y entran uno por uno.

4.3.1.10 SALA



- 1.- Abrir la puerta de la sala.
- 2.- Personaje entran uno por uno.
- 3.- Conejo, prende el televisor.
 - La tortuga se sienta a trabajar en la computadora
 - La gata se sienta a tocar piano
 - La mona usa la aspiradora
 - El perro se sienta a ver TV junto con el conejo.
- 4.- Personajes salen de la sala cuando terminan los ejercicios.

4.3.1.11 DORMITORIO / FINAL

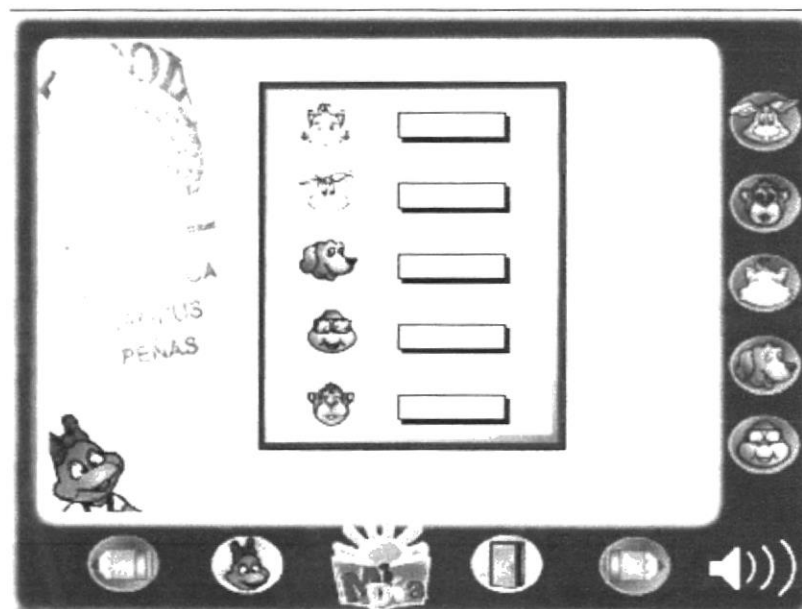


- 1.- Abrir la puerta.
- 2.- Prender la luz del dormitorio.
- 3.- Personajes entran uno por uno.
- 4.- Abrir el closet y sacan las pijamas.
- 5.- Personajes se despiertan y ponen su ropa en el closet.
- 6.- Cerrar la puerta del closet.
- 7.- Poner pijamas en cada personaje.
- 8.- Acostar cada personaje en su respectiva cama.
- 9.- Cerrar las cortinas.
- 10.- Apagar la luz.

4.3.2.- EJERCICIOS DE AMBIENTES

4.3.2.1 DORMITORIO

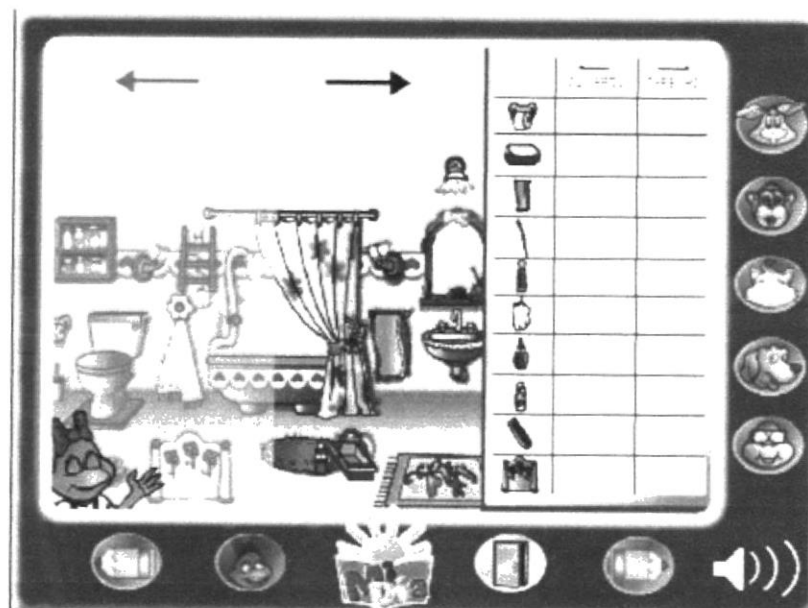
Llenar el cuadro con el respectivo nombre de cada personaje.



4.3.2.2 BAÑO

EJERCICIO 1

El ambiente del baño se dividirá en dos partes izquierda y derecha reconocer y seleccionar que elementos están tanto en la derecha como en la izquierda.

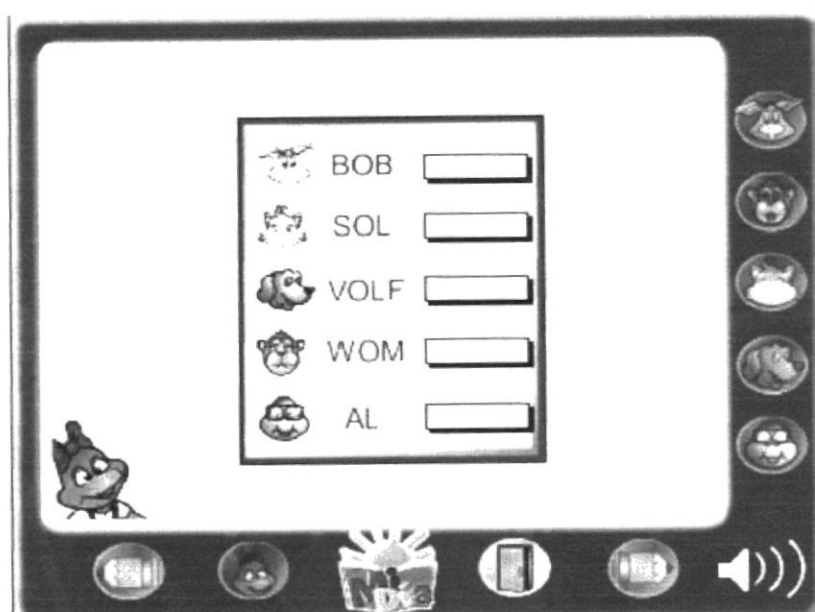


EJERCICIO 2

Observar los personajes que aparezcan en el espejo. Los personajes tendrán su nombre escrito al revés en su respectiva ropa.



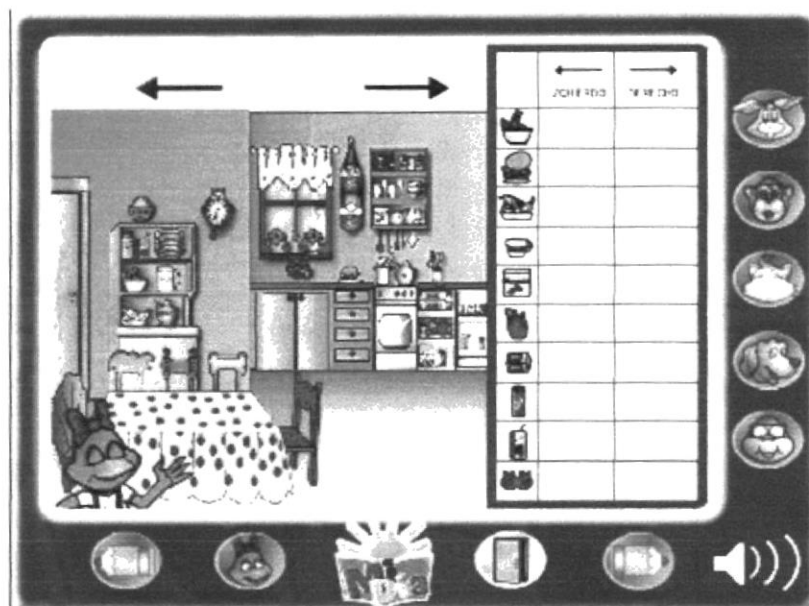
Llenar los cuadros con los nombres de los personajes como están en su ropa y luego como se ven en el espejo.



4.3.2.3 COCINA

EJERCICIO 1

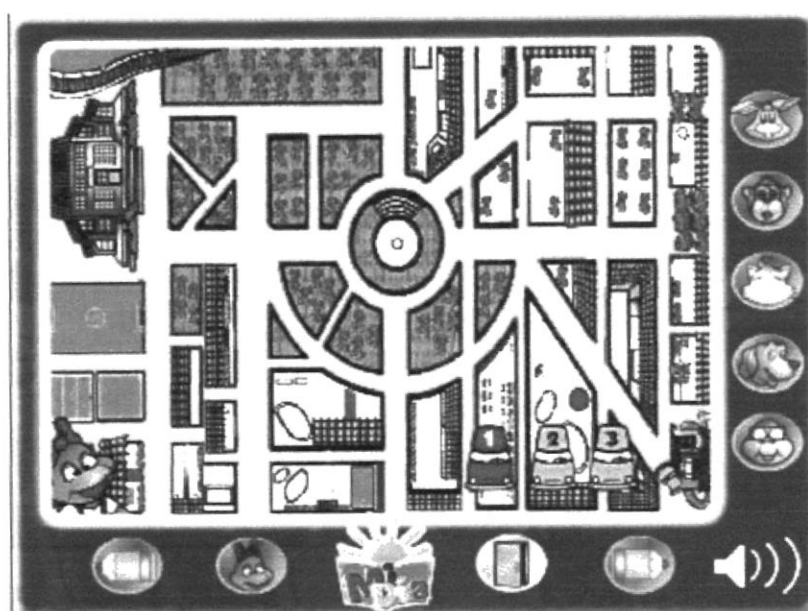
Llenar cuadros con los respectivos alimentos (comida y bebida) que ha pedido cada personaje, indicando si están en el lado derecho o izquierdo del mismo.



4.3.2.4 CAMINO A LA ESCUELA

EJERCICIO 1

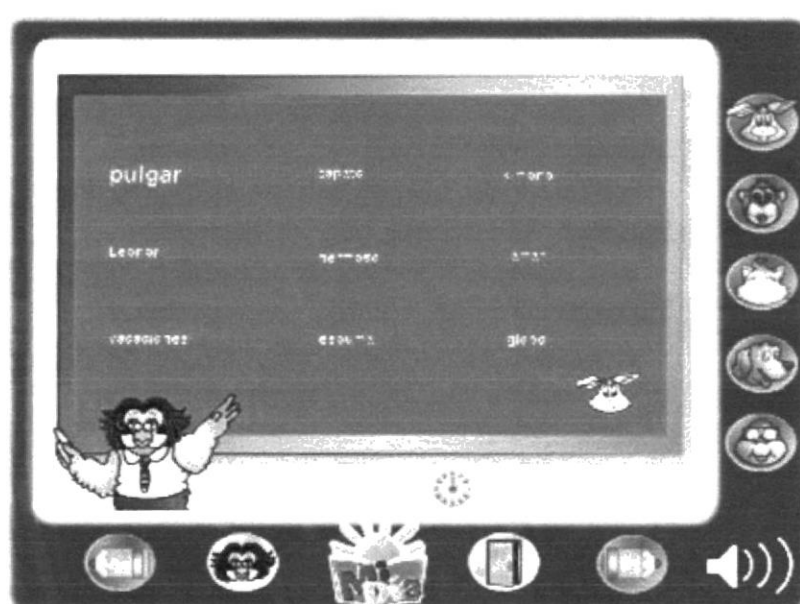
Escoger la ruta correcta de la casa a la escuela.



4.3.2.5 AULA DE CLASE

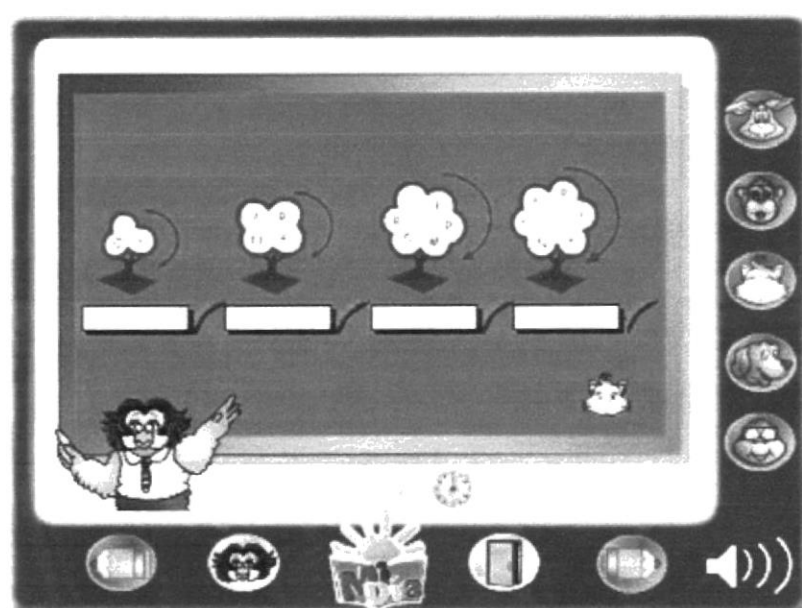
EJERCICIO 1

Descubrir que nombres de animales que están escondidos dentro de las palabras escritas en la pizarra.

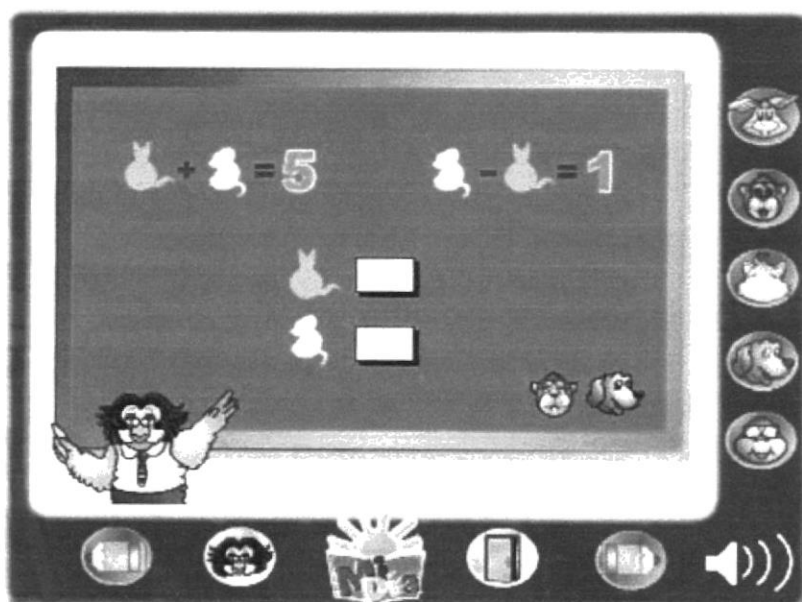


EJERCICIO 2

Buscar y ordenar las palabras que se encuentran escondidas en los árboles.

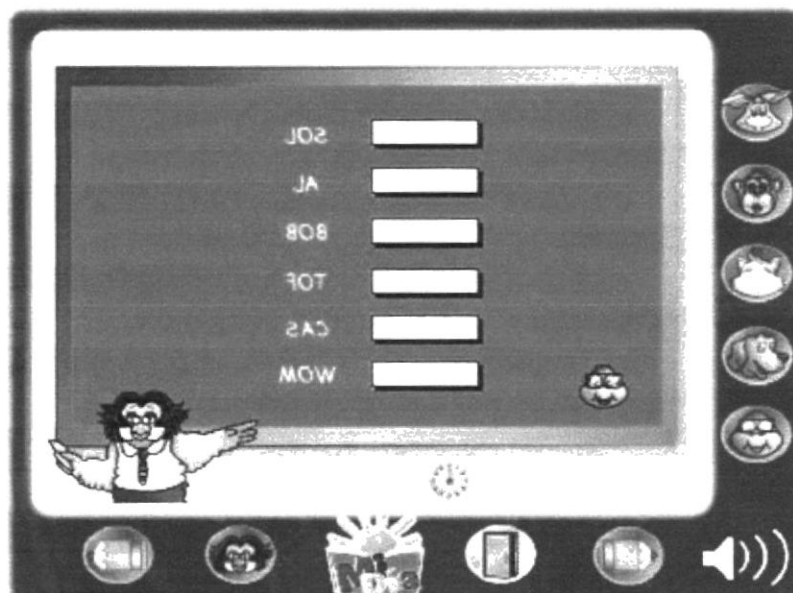
**EJERCICIO 3**

Realizar ejercicios de matemáticas descubriendo cuantos puntos vale el ratón y cuantos puntos vale el gato.

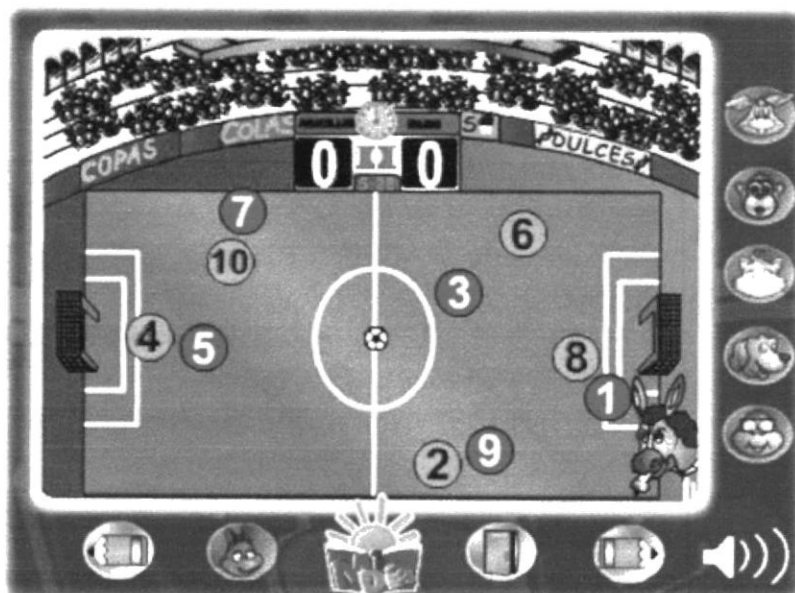


EJERCICIO 4

Escribir los nombres correctamente de los personajes que están escritos al revés en la pizarra.

**4.3.2.6 CANCHA DE FÚTBOL****EJERCICIO 1**

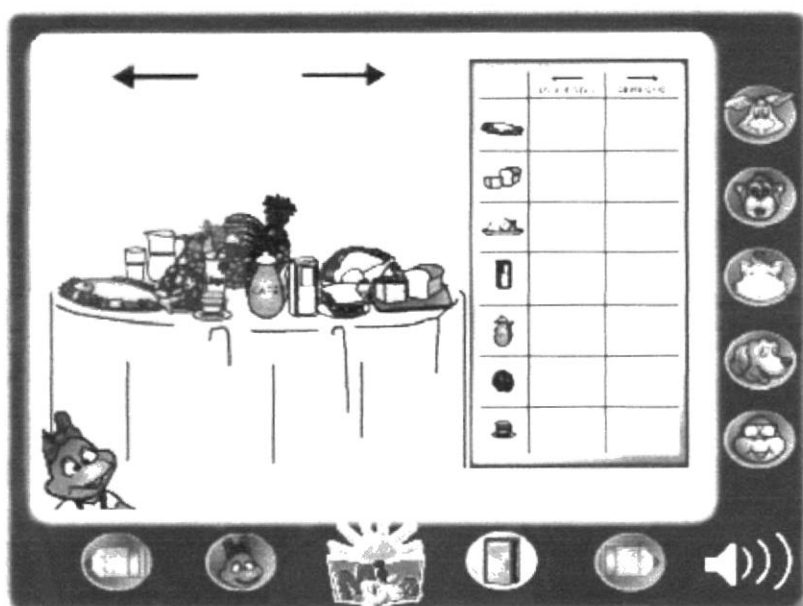
Pasar la bola (arrastrando con el mouse) hasta que meta un gol en el equipo rojo.



4.3.2.7 COMEDOR / ESCUELA

EJERCICIO 1

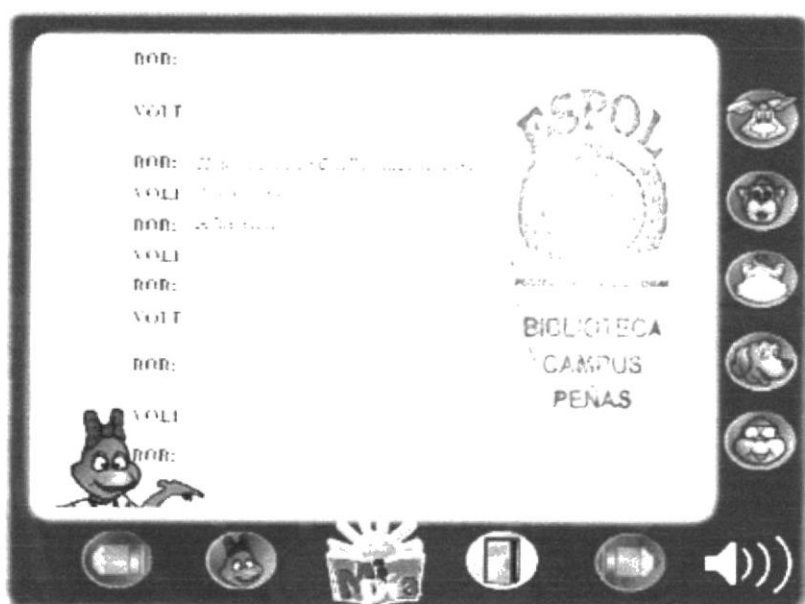
Indicar dónde están ubicados los alimentos, ya sea en el lado derecho e izquierdo.



4.3.2.8 REGRESO A CASA

EJERCICIO 1

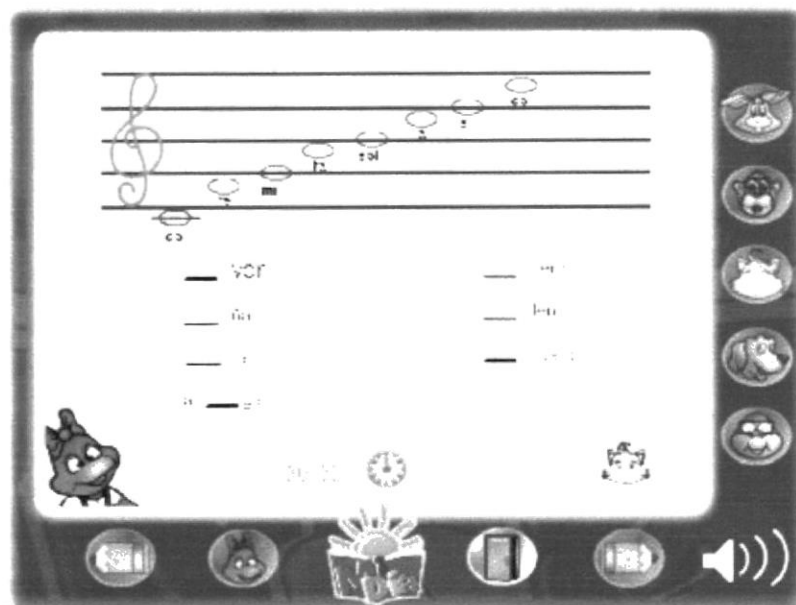
Indicar los nombres de los personajes que forman parte del diálogo de dos personajes en el ambiente.



4.3.2.9 SALA

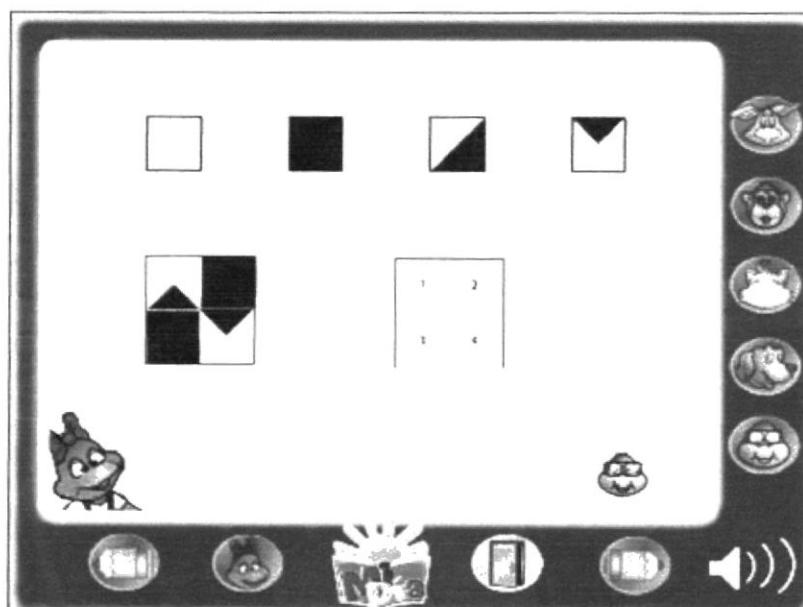
EJERCICIO 1

En el piano se pondrán las notas en los espacios vacíos para completar las palabras.



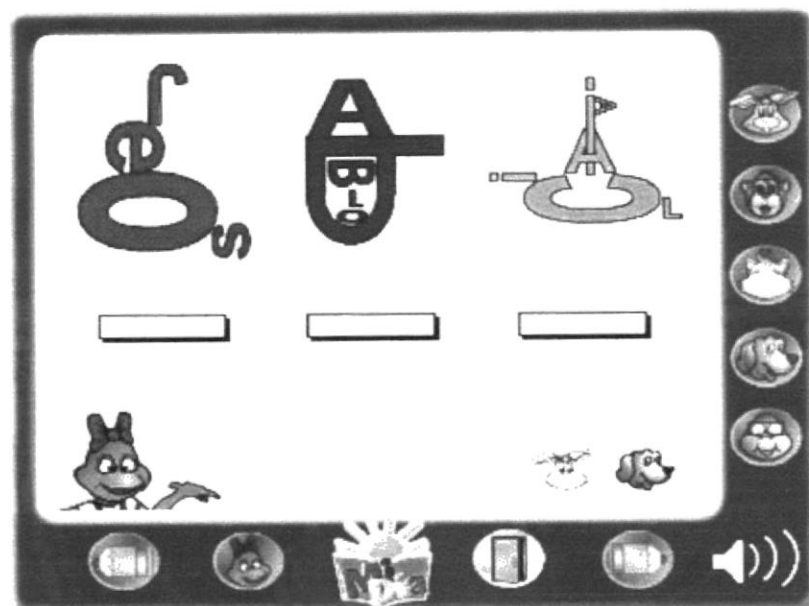
EJERCICIO 2

En la computadora se presentara un ejercicio donde se tendrá que averiguar cuántos y cuáles son los cuadros que se necesitan para formar dichas figuras.



EJERCICIO 3

Descifrar los nombres de personas que se encuentran desordenados en la pantalla del televisor.



4.4.- GUIÓN LITERARIO

El guión literario es la segmentación de la historia por diálogos, que se realizan dependiendo de la cantidad de personajes que interactúan en la misma.

Nuestra historia consta de personajes y ambientes, los cuales ya han sido presentados en capítulos anteriores.

4.4.1.- ETAPAS DE BOSQUEJOS

En esta etapa se establece el número de movimiento que el personaje tendrá en su aparición dentro de las escenas que se han en cada ambiente.

Para lograrlo se necesita de la elaboración de un plan esquemático o story board para que sirva de guía a los animadores.

El CD Interactivo fue dividido por ambientes (capítulo por capítulo), para así llevar un mejor control del proyecto.

4.4.2.- ANIMACIÓN

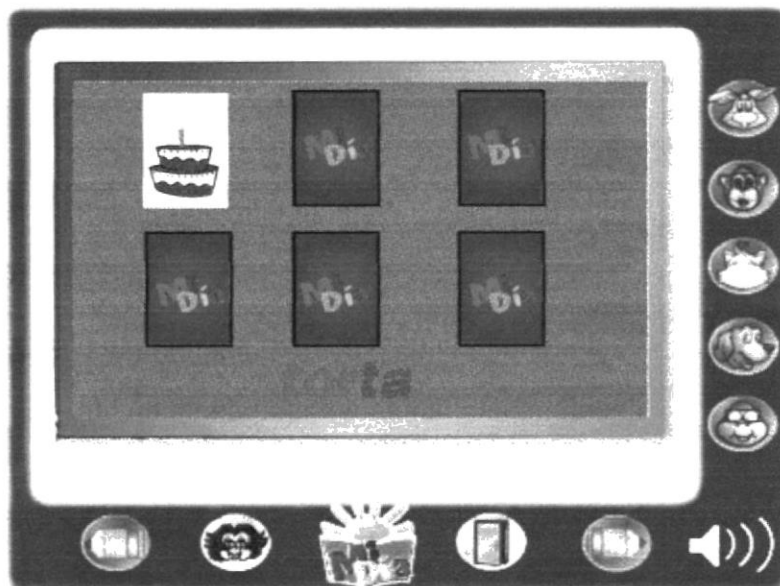
Para poder obtener una buena organización y lograr que el producto final de la animación sea satisfactorio, las animaciones del CD Interactivo se desarrollaron con la ayuda de las etapas de bosquejos y etapas de desarrollo.

4.5 AULA / ESCUELA (FASE 2 ACTUAL)

AULA DE CLASE

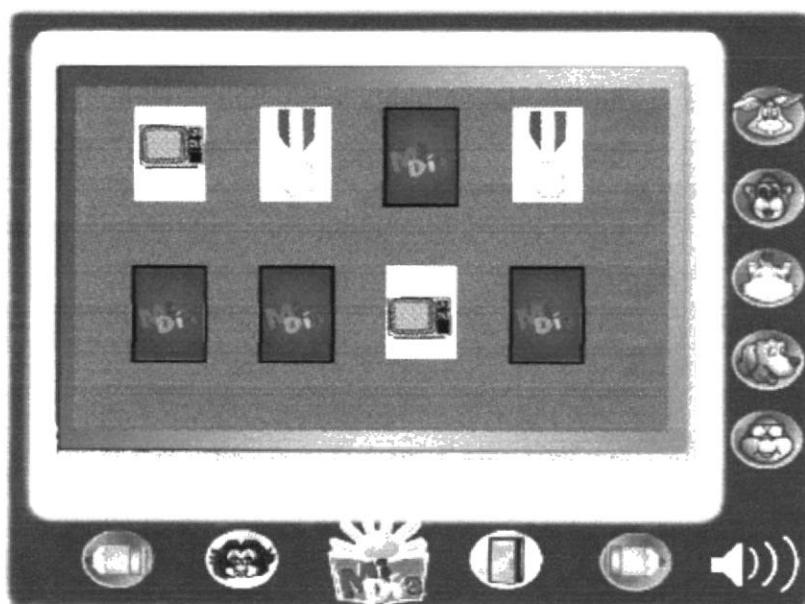
EJERCICIO 1

Recordar las imágenes en que esta cada cartilla y buscar la imagen correspondiente a la palabra que saldrá después de girar las cartillas.



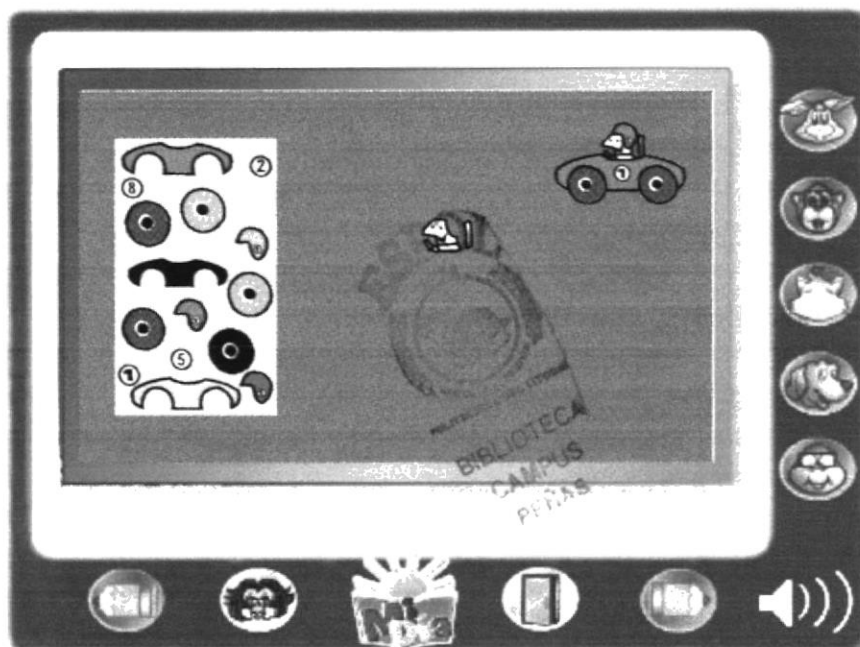
EJERCICIO 2

Encontrar el par de las imágenes girando cada cartilla.

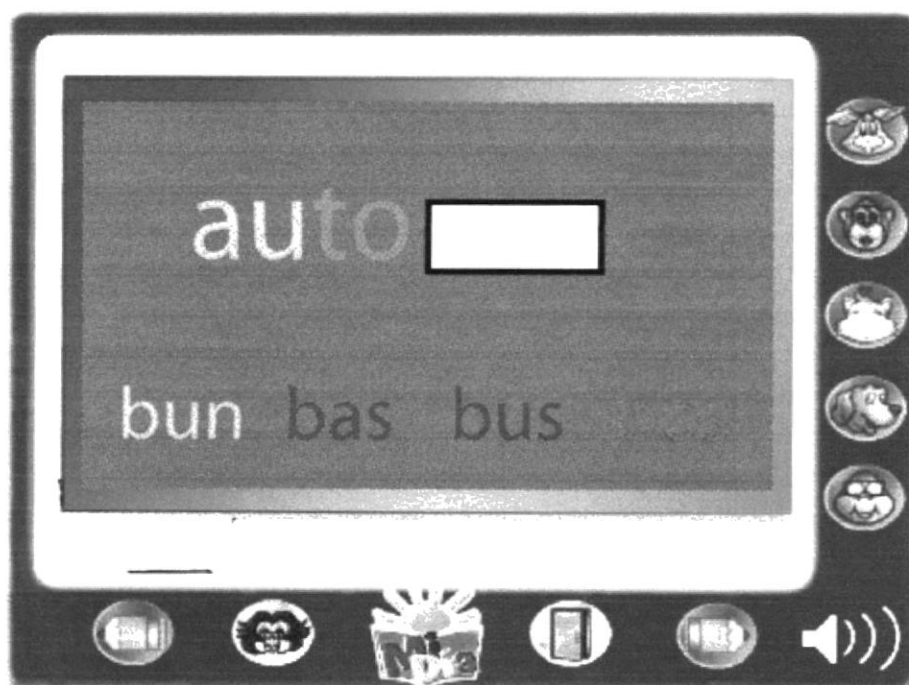


EJERCICIO 3

Armar el carro con las piezas del lado izquierdo, siguiendo el modelo del carro que está en el lado derecho del pizarrón.

**EJERCICIO 4**

Completar la palabra escribiendo las letras que le faltan.

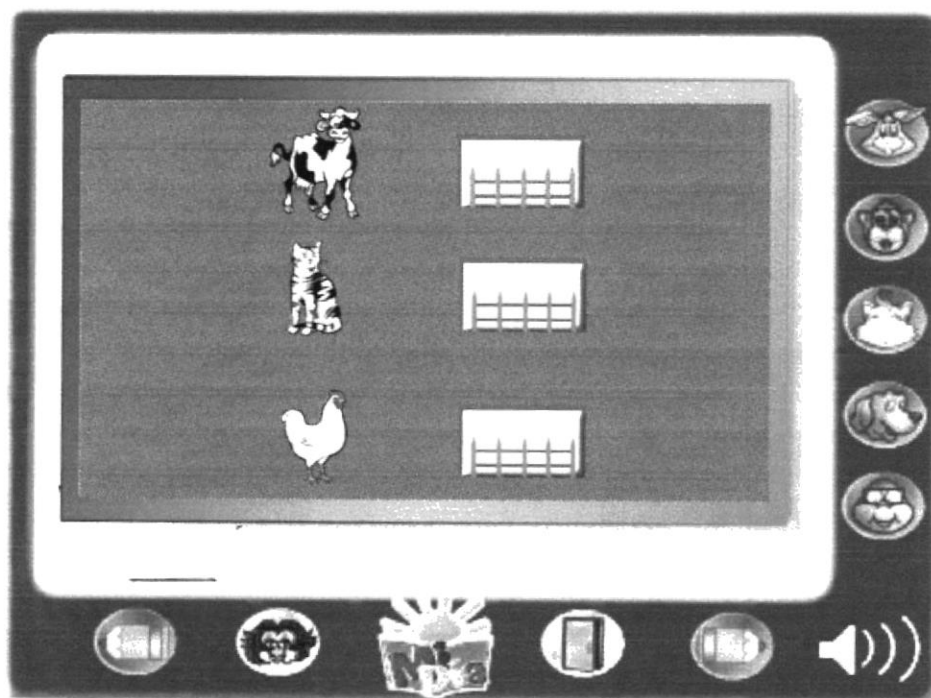


EJERCICIO 5

Unir con líneas la palabra con la figura apropiada.

**EJERCICIO 6**

Presione el botón blanco en forma de corral reconozca el sonido del animal y arrastre el animal hacia el corral.

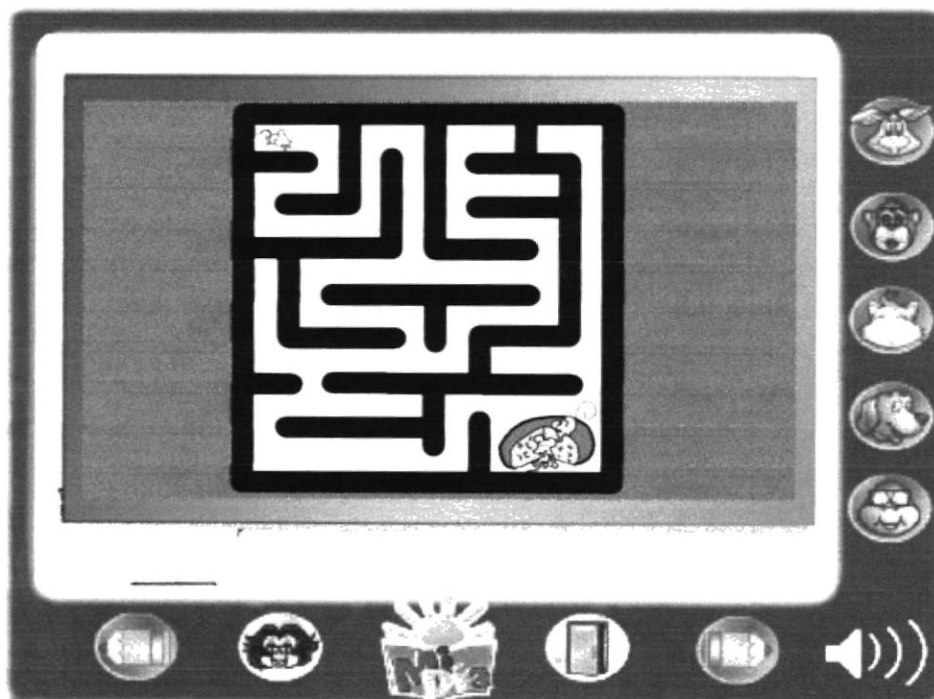


EJERCICIO 7

Ordena las palabras de cada planeta, arrastrándolas al planeta azul y crea una oración.

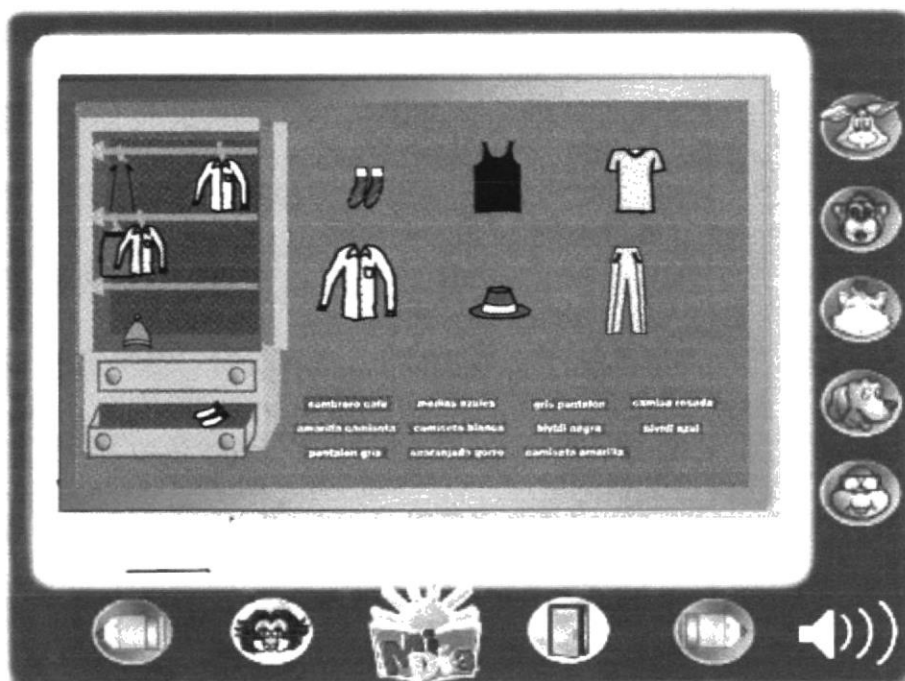
**EJERCICIO 8**

Ayuda al ratón a encontrar el queso por medio de las teclas direccionales.



EJERCICIO 9

Arrastra el nombre correspondiente a cada prenda para guardar en el armario.

**EJERCICIO 10****Discriminación Visual**

En este juego el niño aprenderá a reconocer los objetos y saber diferenciarlos.

Se muestran sobre la pizarra tres objetos distintos

Debajo de estos el niño tiene una palabra que es el objeto a buscar

Deberá indicar cual es el objeto que se busca



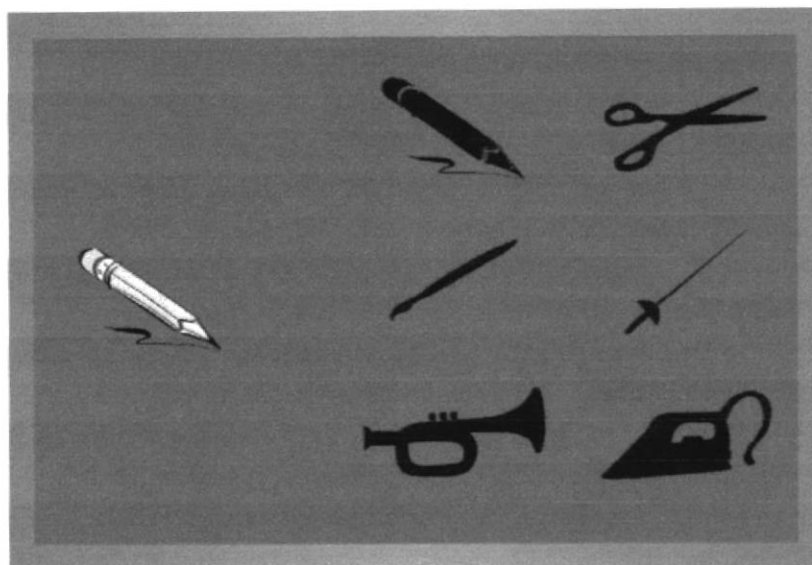
EJERCICIO 11

Discriminación Visual

Aquí el niño buscara la palabra correcta por medio de la imagen que se le muestre.

**EJERCICIO 12**

Rastreo Visual



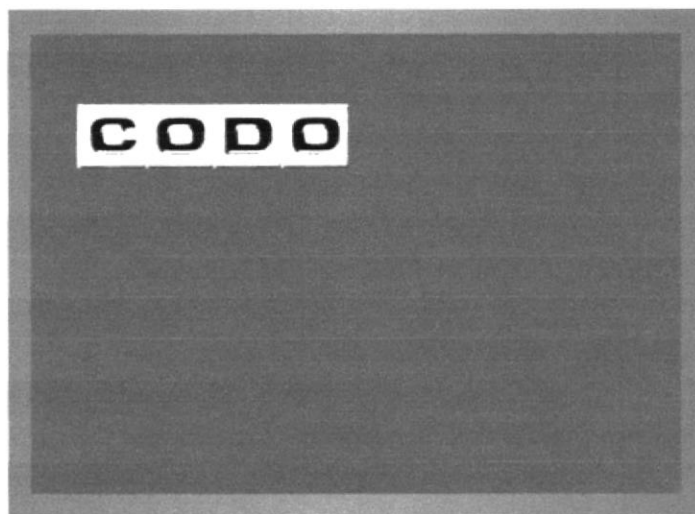
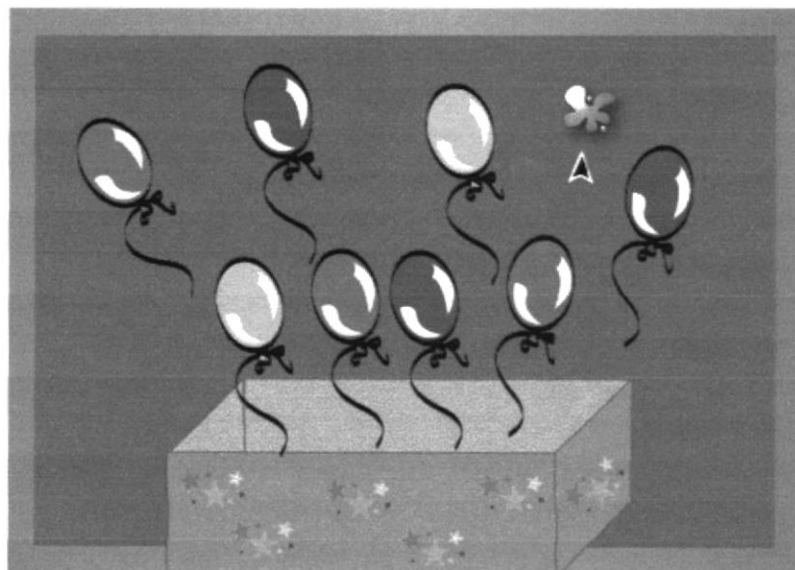
En este juego aparecen formas de objetos varios, del lado derecho, mientras que en el izquierdo aparece la ilustración a color.

El niño deberá buscar la sombra correcta del dibujo, para este juego tiene un limite de tiempo.

EJERCICIO 13**Discriminación**

En este juego, el niño jugará con fichas. Estas fichas serán colocadas sobre el escritorio y la computadora dirá el nombre de la palabra formada; en este ejemplo será: **CODO**.

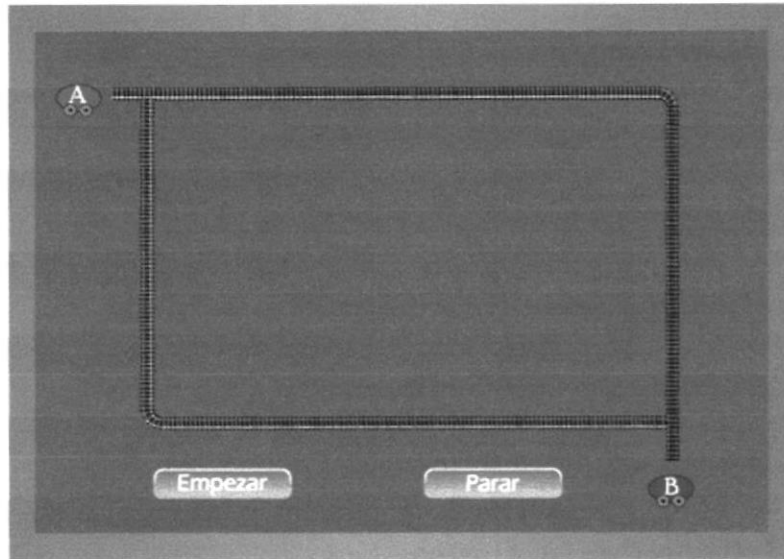
Tendrá tiempo de asimilación para cada palabra, luego de esto la palabra se desordenara hacia un lado del pizarrón, quedando fichas blancas en el lugar de la palabra. El niño tendrá un tiempo límite para armar nuevamente la palabra.

**EJERCICIO 14****Discriminación de Color**

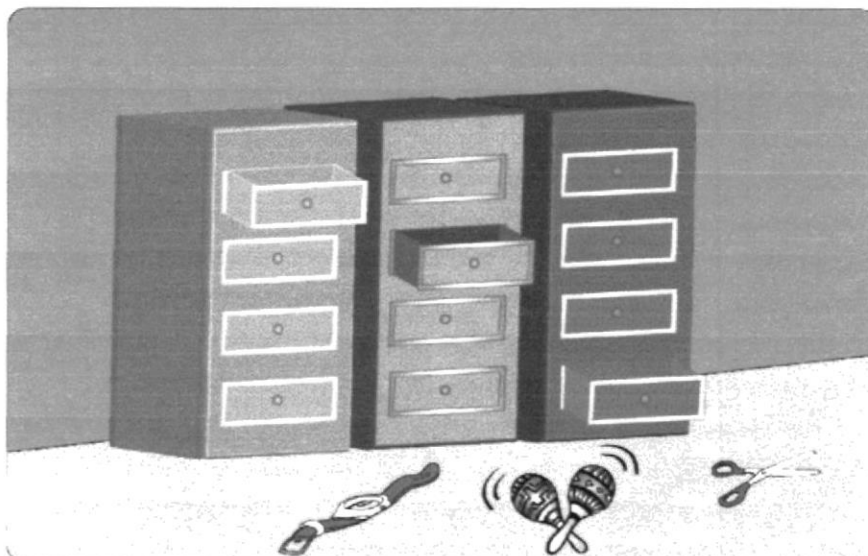
En este juego saldrán globos de una caja y la computadora le dará la instrucción al niño de que globo debe pinchar o reventar con el Mouse. En este ejemplo el globo de color verde.

EJERCICIO 15**Agilidad Mental**

En este juego el niño desarrollará la agilidad motriz. Desarrollo del juego: Habrán dos trencitos el **A** y el **B**, la computadora será el tren **B**, y el niño el tren **A**, el niño guiará a su tren con el Mouse, presionando en los giros con anticipación, para que su tren llegue antes que el de la computadora.

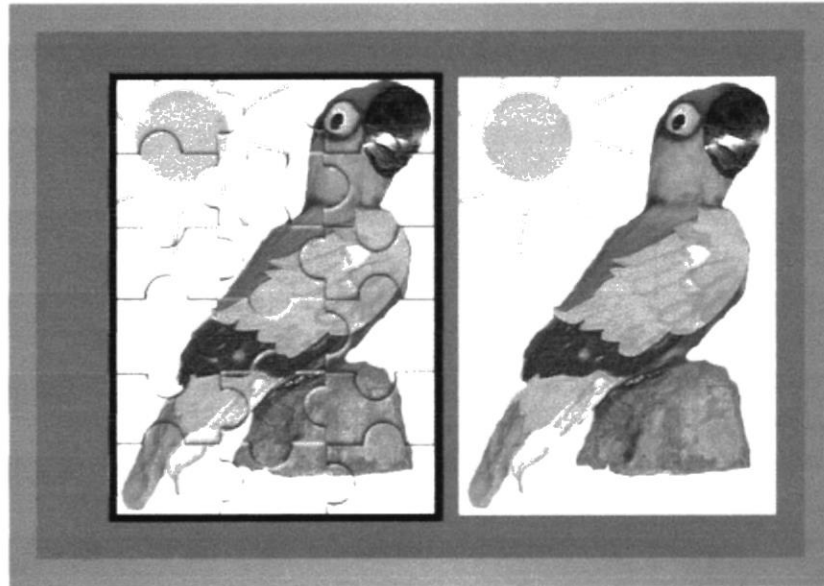
**EJERCICIO 16****Memoria**

Este ejercicio tratará la retentiva del niño. Se colocarán tres casilleros en los cuales se activarán tres casilleros para que el niño juegue. Habrá objetos sobre el piso que el niño tendrá que guardar en los cajones. Luego la computadora al azar le pedirá al niño uno de los objetos y el tendrá que recordar donde los coloco. Para facilitar la búsqueda, solo estarán activos los cajones con los que el niño juegue.

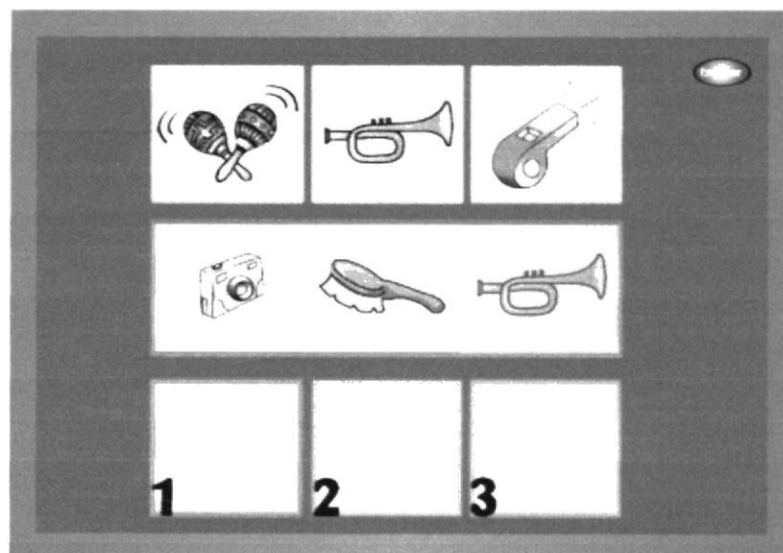


EJERCICIO 17**Retención**

En este ejercicio el niño armará la imagen que se le dé. Para que tenga una ayuda se colocará de fondo una imagen. Así el niño solo tendrá que arrastrar la pieza al lugar donde el cree que tenga que ir. Habrá tres niveles que se diferenciarán solo por la cantidad de piezas que irán aumentando de acuerdo al nivel. El ejercicio se desarrollará de la misma manera.

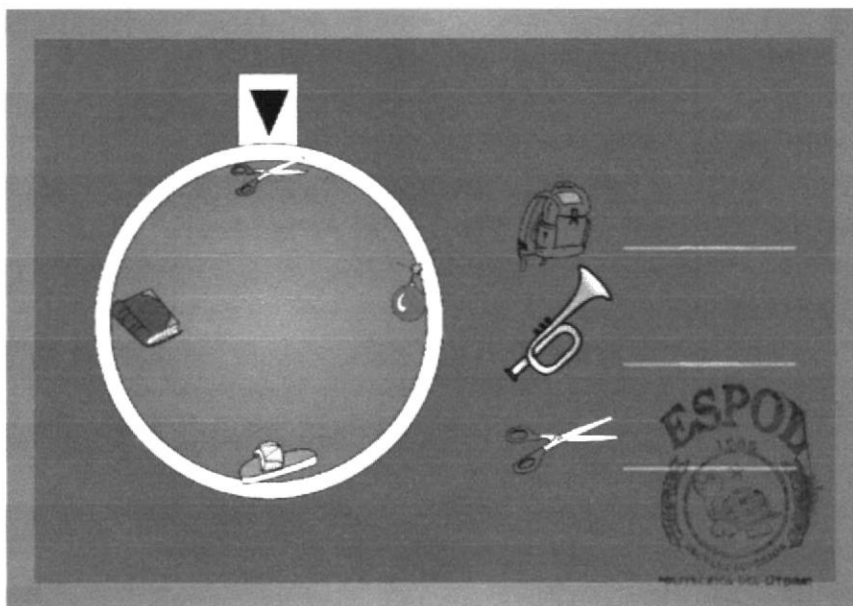
**EJERCICIO 18****Retención**

El juego consiste en recordar la secuencia. En el centro de la imagen la computadora seleccionara en tres rondas tres elementos, y los colorara en desorden en los cuadros superiores. El niño deberá colocarlos en orden en los cuadros inferiores. Tiene un límite de tiempo.

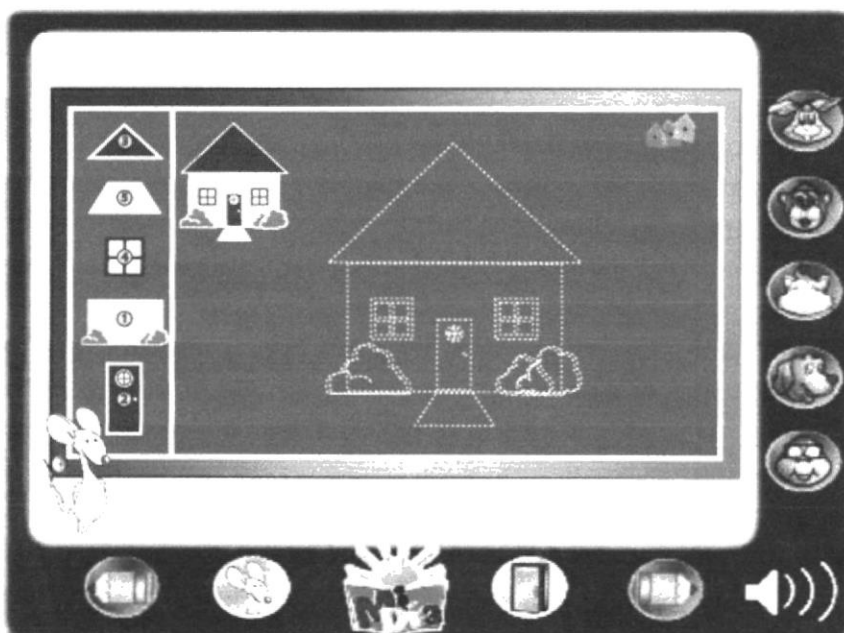


EJERCICIO 19**Retención**

En este juego la ruleta seleccionará al azar tres objetos en tres rondas seguidas, serán colocadas a lado derecho y se escribirán los nombres de cada una, por un tiempo corto, solo para reconocerlos, luego se borrarán y se pondrán líneas para que el niño las escriba. Tiene un tiempo limite.

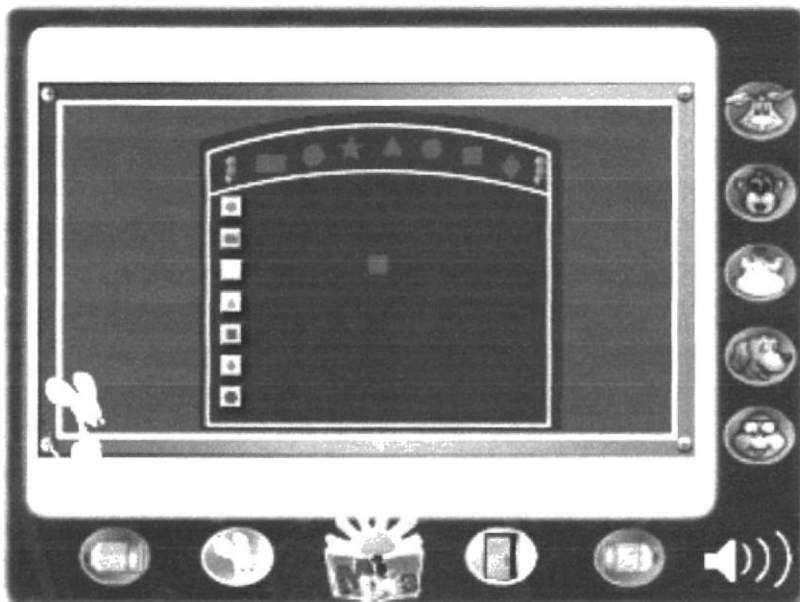
**EJERCICIO 20****Arquitectura**

Armar y ordenar numéricamente los objetos que se encuentran a la izquierda sobre el dibujo en el centro.

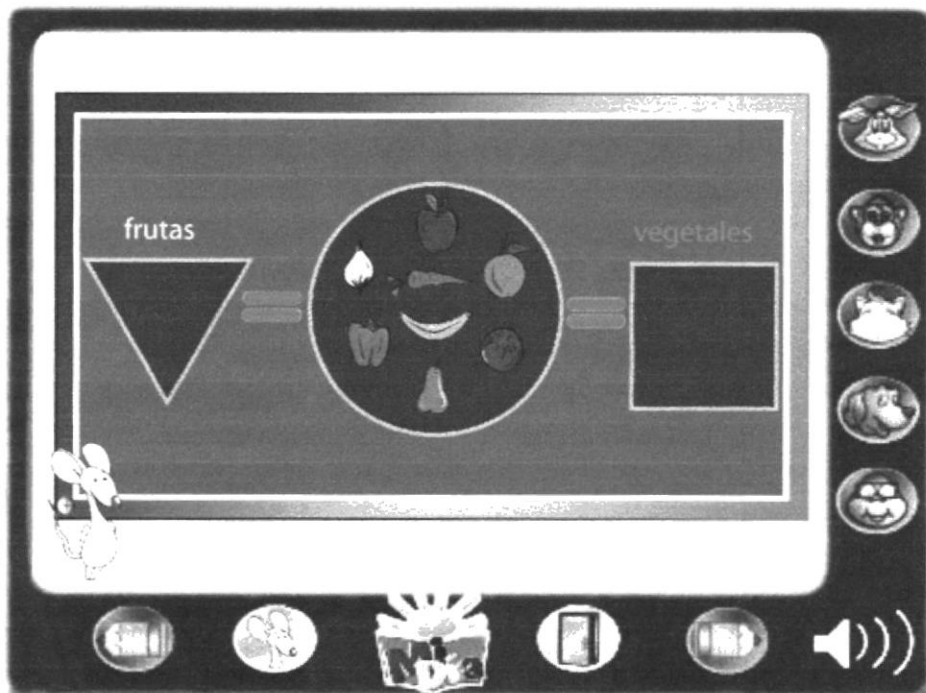


EJERCICIO 21**Geometría Visual**

Reconocer las formas que se encuentra en la parte superior del juego con los de la izquierda.

**EJERCICIO 22****Frutas y vegetales**

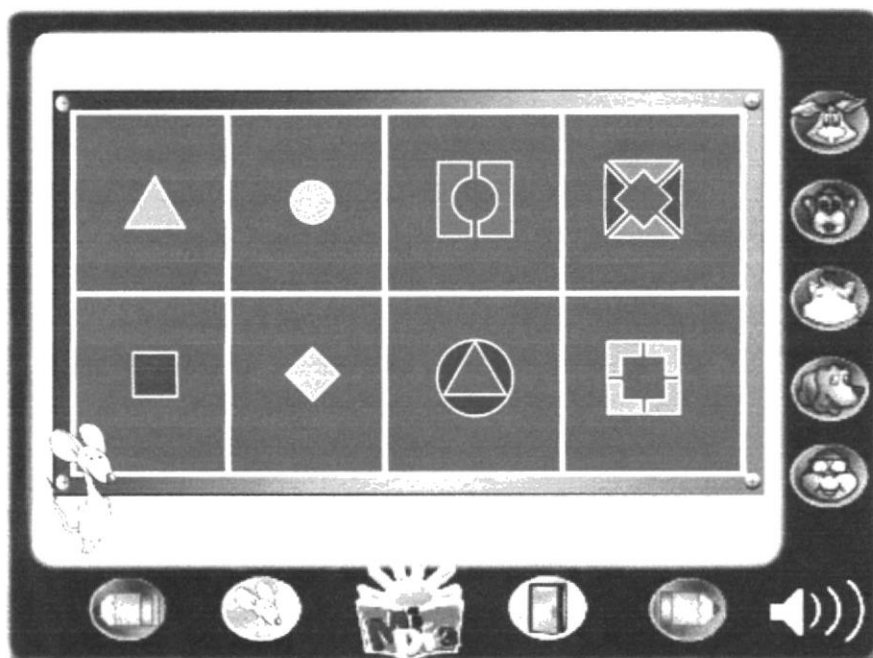
Separar las frutas y los vegetales en los polígonos que se encuentra en los extremos.



EJERCICIO 23

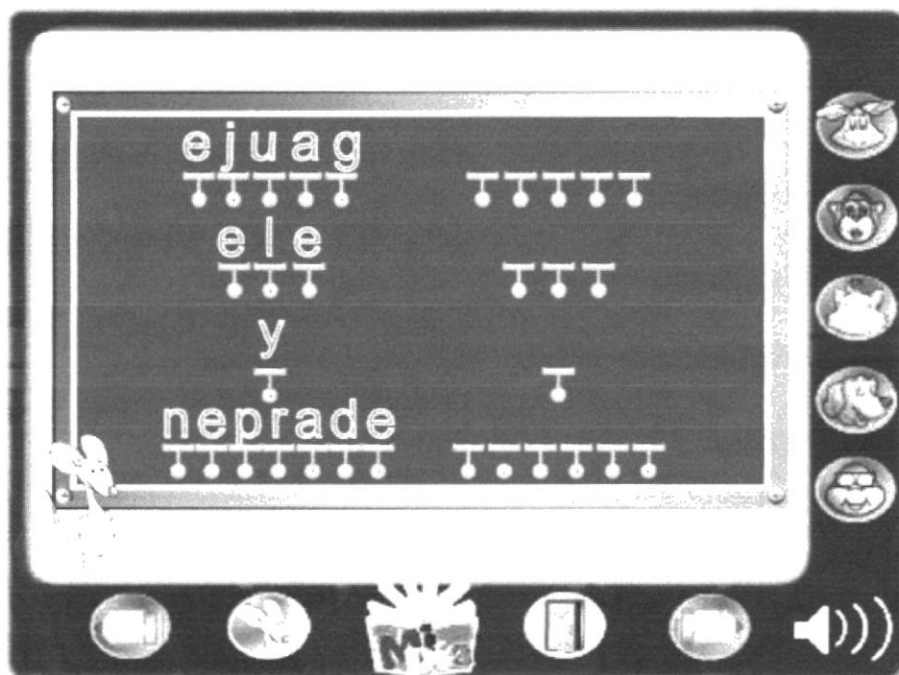
Geometría visual 2

Colocar las cuatro formas regulares que se encuentra a la izquierda sobre la derecha.

**EJERCICIO 24**

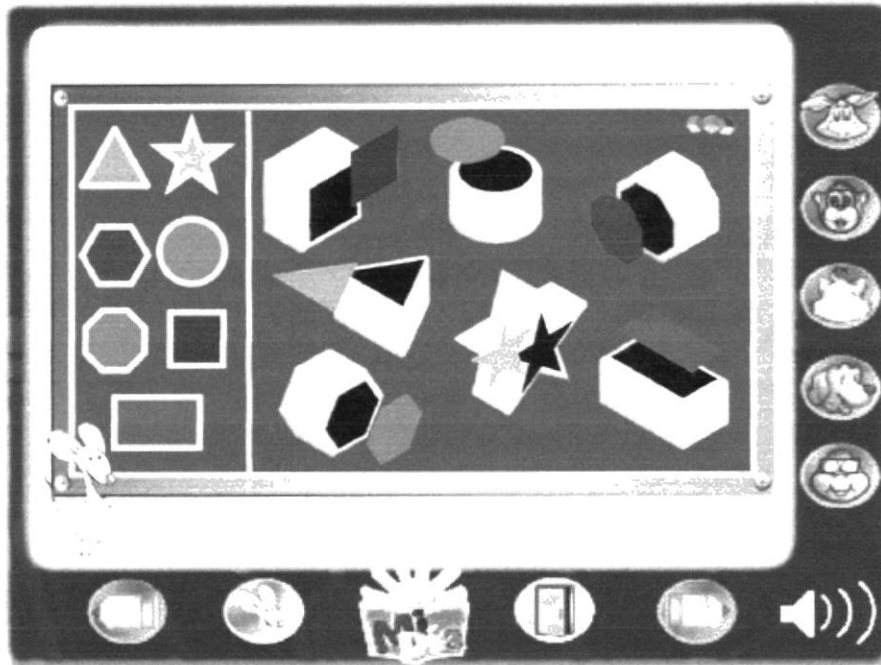
Cuenta palabras

Escoger cada letra en orden numérico para armar la palabra correcta.



EJERCICIO 25**Perspectiva geométrica**

Escoge la forma que se encuentra en lado izquierdo y colocarlo en el derecho.

**EJERCICIO 26****Crucigrama**

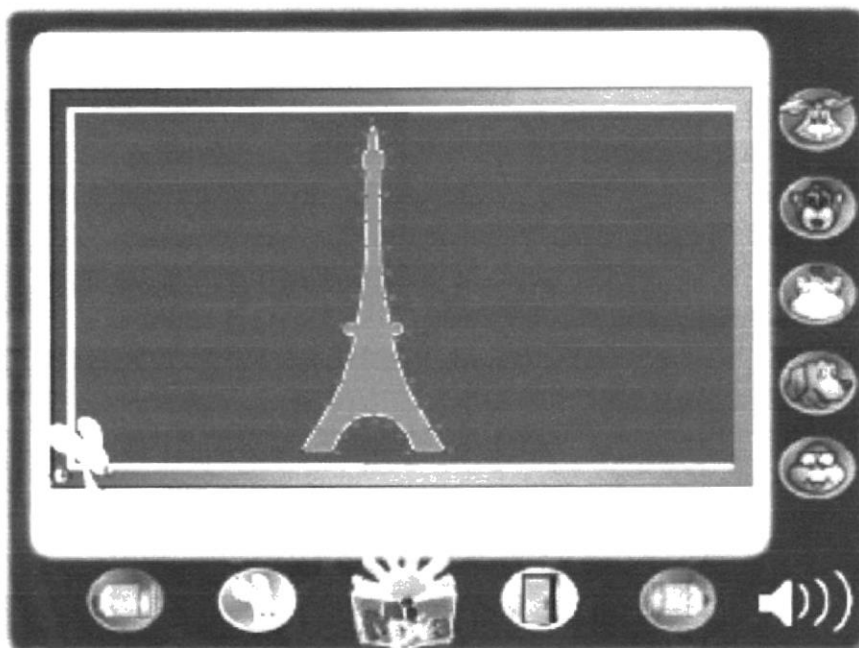
Encontrar las palabras que están en el lado izquierdo en la sopa de letras.



EJERCICIO 27

Unir con líneas

Unir los puntos azules en orden numérico para ver la forma.

**EJERCICIO 28**

Laberinto

Ayuda a encontrar al ratón el camino correcto.



Capítulo 5

Descripción del diseño



5.- DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO

5.1.- LOGO O TEMA DEL CD INTERACTIVO

CD Interactivo “Mi Día”, para niños con problemas de lecto-escritura, es el tema que se ha escogido para la realización de este proyecto.

Se ha determinado una tipografía sencilla legible, para fácil entendimiento del usuario (los infantes). Es la fuente *Don Bold Bt*, la que se ha utilizado en las palabras del logotipo “Mi Día” por su semejanza a la escritura infantil y que connota ternura e inocencia.

La segunda parte es un sol que se presenta como una mano derecha acompañada con sus cinco dedos que se metaforizan como rayos de sol. Se concluyó en este diseño porque en el CD Interactivo la mano del niño será una de las herramientas para la ejecución del mismo.

Como tercer elemento tenemos una ilustración que denota a un libro abierto, que en conjunto con el sol que sale desde el libro se transforma en un horizonte.

La mezcla de estos iconos connota inteligencia y facilidad en el aprendizaje, además de un positivo desarrollo para su autoestima y valoración.



5.1.1-CROMATIZACIÓN GRÁFICA DEL LOGO



Fuente: Dom Bold BT
Stroke: 4 Pt.



Texto: Mi Día

M

R: 255
G: 0
B: 0

i

R: 0
G: 12
B: 141

D

R: 63
G: 183
B: 211

í

R: 255
G: 255
B: 0

a

R: 153
G: 0
B: 204

5.1.2- INTERPRETACIÓN GRÁFICA DEL LOGO

Presentados anteriormente, los iconotipos son diseños que nos dan un mensaje diferente y apropiado. Siendo este el instrumento primario en la presentación, ya que será usado dentro y fuera del CD.



R: 240
G: 190
B: 21

R: 238
G: 230
B: 111



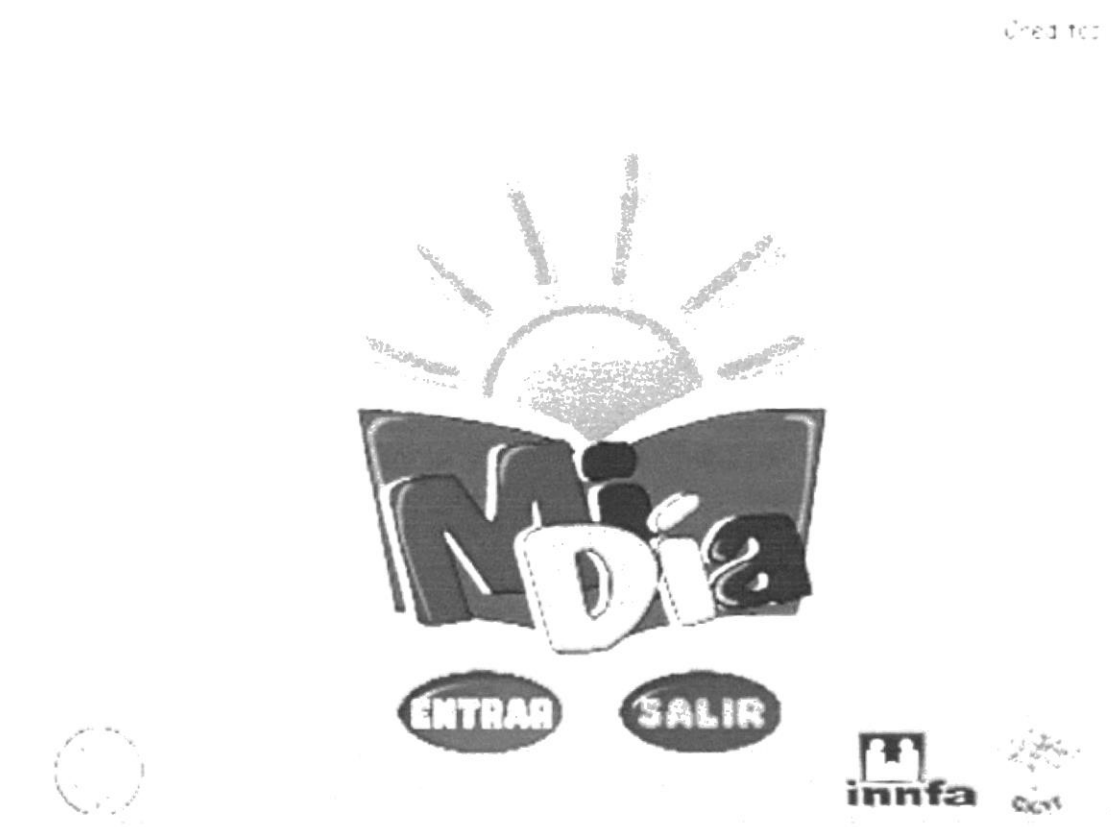
R: 0
G: 174
B: 26



R: 0
G: 0
B: 0

5.2.- ELABORACIÓN DE PANTALLAS

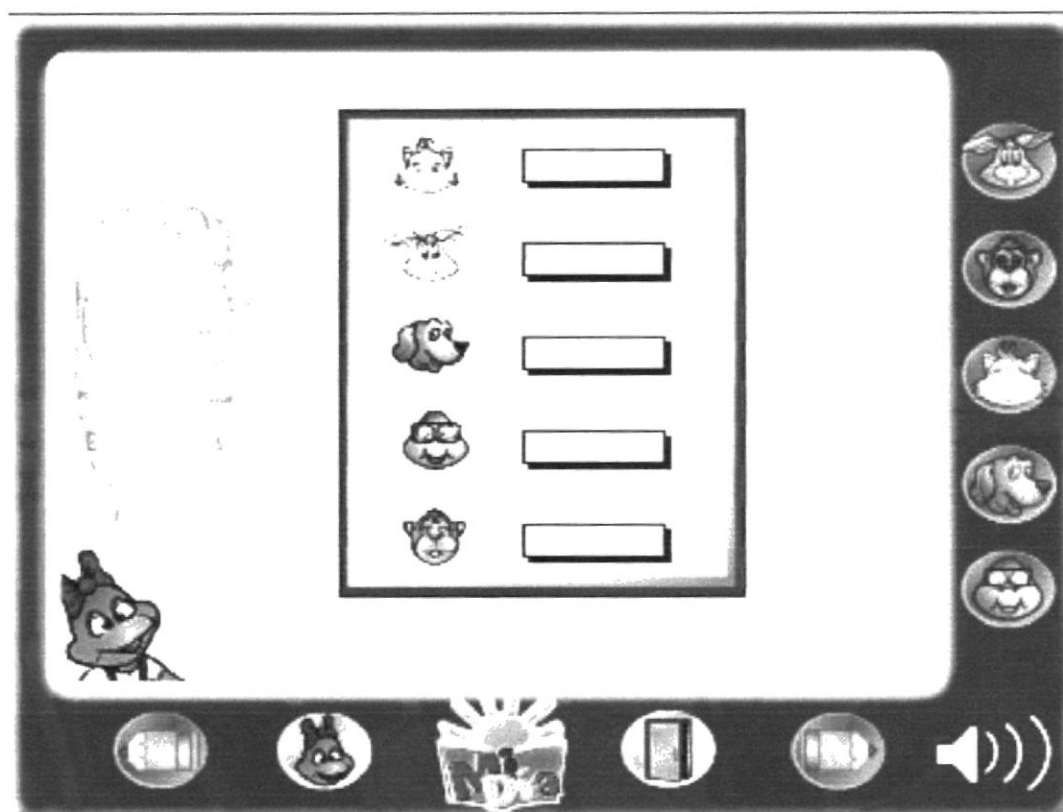
5.2.1.- PANTALLA DE PRESENTACIÓN



Es la primera pantalla en aparecer al momento de insertar el CD. Se presenta en una presentación animada de la ESPOL. Enseguida aparece el logo del proyecto "Mi Día", al cual se lo ha animado de una forma atractiva para los niños. También aparecen en la pantalla el logo de la ESPOL, del INNFA y de Cicyt en menor tamaño.

Esta es una pantalla sencilla pero de un atractivo consecuente que esta dada por la simple acción de la aparición del sol que comunica a los niños el inicio de las actividades, acompañado del fondo celeste que semeja al cielo despejado, que representan una visión más amplia del aprendizaje.

5.2.2.-PANTALLAS DE AMBIENTES



En esta pantalla será donde tendremos la visión de cada uno de los ambientes y se realizarán las diferentes actividades. Por ello se ha elaborado la pantalla asimilando un computador, teniendo las características de un rectángulo de color azul con las puntas redondeadas por degradados en blanco.

Los botones se ubican en la parte inferior y derecha del mismo. Se ha usado íconos de fácil reconocimientos para los usuarios.

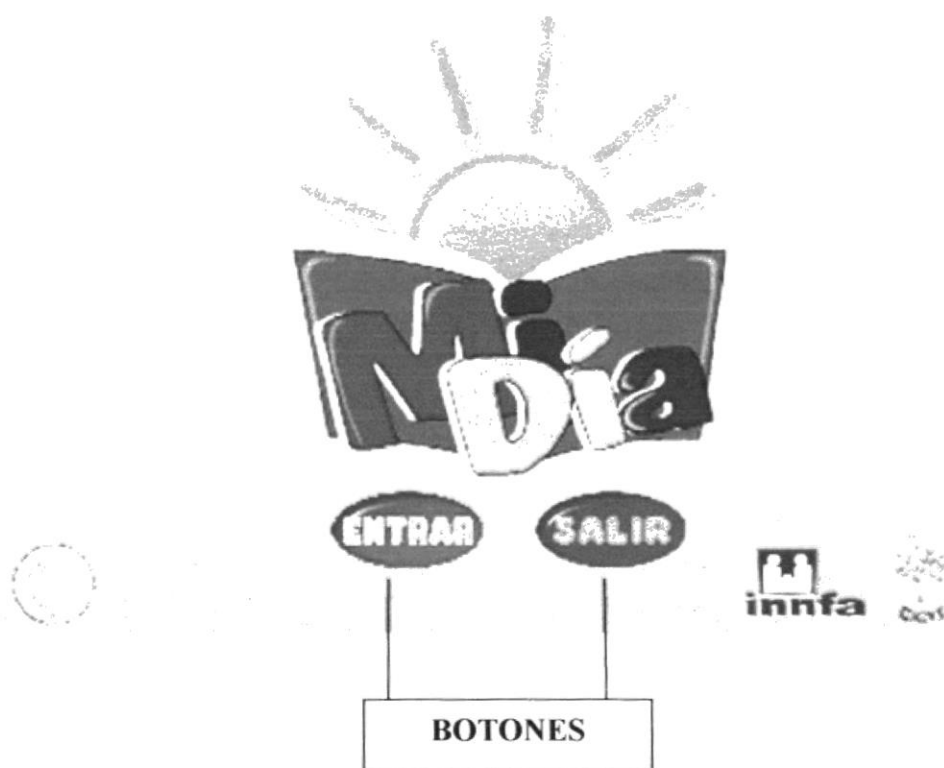
Interiormente sigue la misma forma rectangular con los bordes redondeados. En el fondo se visualizará una transparencia de la acción, personaje o ambiente que en ese momento esté ejecutando.

Al igual de la pantalla de presentación, se ha llegado a la conclusión que en cada uno de los casos de dislexia que hemos estudiado, el cuadrado, el rectángulo y el círculo son las figuras más nombradas y utilizadas por los niños. Las mismas que ayudarán al reconocimiento de los elementos que forman parte de la pantalla.

5.3.- ELABORACIÓN DE BOTONES

5.3.1.- BOTONES DE PRESENTACIÓN

Creditos



Para la elaboración de estos elementos se han utilizado formas sencillas y de fácil reconocimiento para los niños y usuarios en general; es decir de forma circular ovalada de azul y rojo.

Su color es entero, pero en la parte superior lleva una forma irregular para que cause el efecto de brillo.

La fuente tipográfica utilizada para las palabras salir y entrar es *Dom Bold Bt*.

Los colores primarios que han sido utilizados, son azul y rojo, primarios y contrastantes sirven para entrar y salir respectivamente. Estos son los colores más recomendados para reconocimiento y determinación de actitudes.

5.3.1.1.- INTERPRETACIÓN DE BOTONES

01x10101



R: 21
G: 38
B: 128



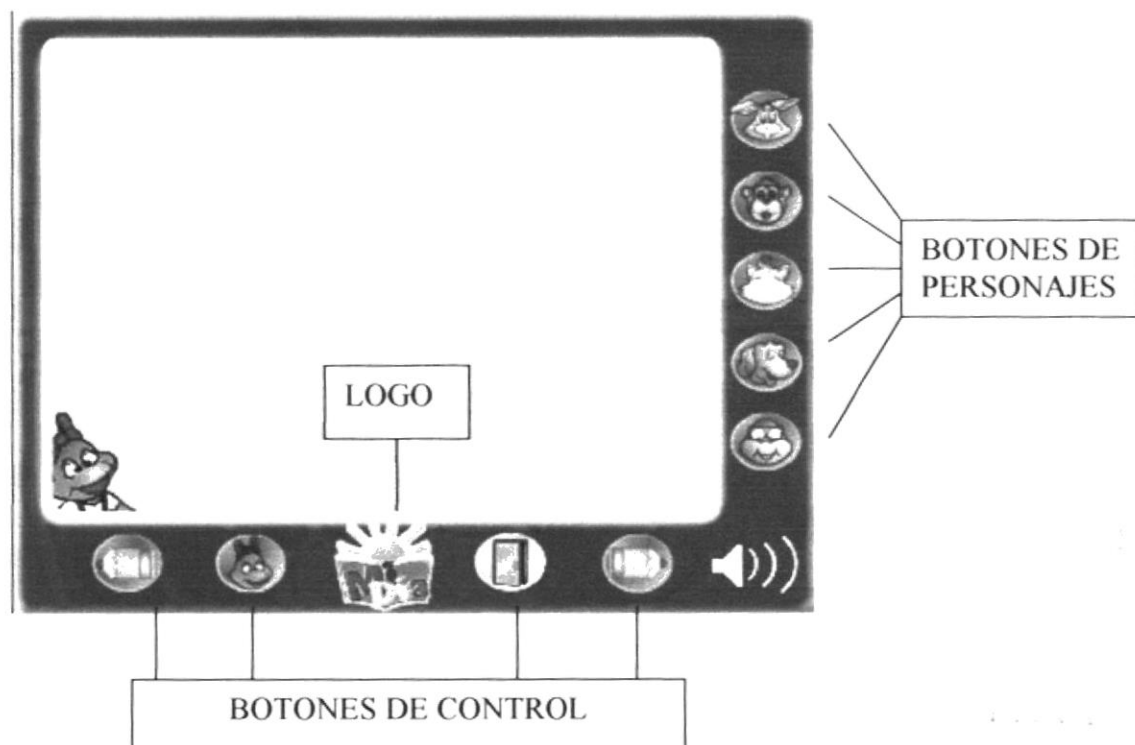
R: 255
G: 54
B: 0



R: 255
G: 249
B: 63

5.3.2.- BOTONES DE PANTALLAS

En todas las pantallas el logo es sólo un elemento decorativo. No realiza ninguna función de botón ni de interactividad. Está ubicado en la parte inferior, junto con los botones de control, en medio del botón de la rana y el de la puerta de salida.



Hemos tomado la misma forma del diseño de los botones de la pantalla de presentación, para seguir en la línea gráfica que hemos utilizado, con la diferencia de que cada función tiene sus respectivos gráficos de reconocimiento y que lo hemos diseñado de manera que los usuarios tengan el fácil acceso y reconocimiento de los mismos.

La figura utilizada es de color azul, que al mismo tiempo se comprende con el color del marco de la pantalla y nos da un concepto de atención, cuidado y trabajo. En conjunto con el stroke, lo presentamos de color azul, por ser uno de los más mencionados por los niños. Además connota variedad, orden y dinamismo.

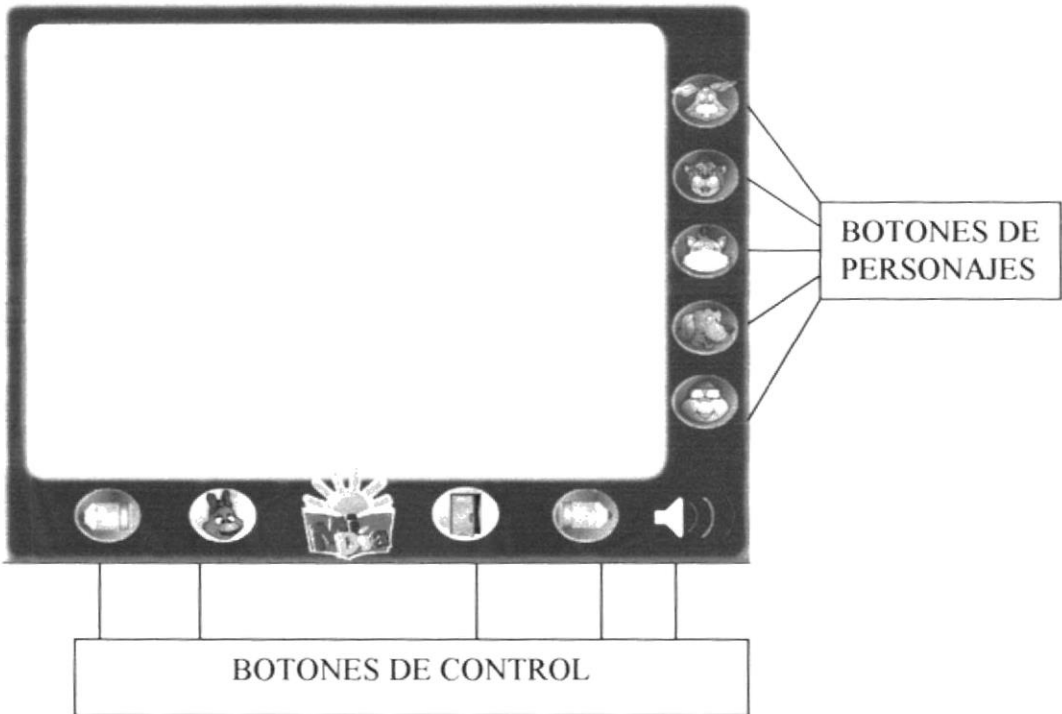
El botón de salida está representado por una puerta, para que los niños reconozcan fácilmente y pueda salir de la aplicación sin dificultad.

En los botones direccionales tales como *son siguiente* y *anterior*, hemos utilizado como material icónico un lápiz que fue transformado necesariamente para el usuario, con el cual ayudaremos a familiarizarlos con los implementos de estudio. Su color característico es de un lápiz real básico en tonos amarillos y rojo. Su ubicación es importante ya que el lápiz que tiene la punta hacia la izquierda es para ir al ambiente anterior y el que tiene la punta hacia la derecha es para seguir al siguiente.

El botón de ayuda esta representado por la cara de la ranita, ella es la ayuda a cualquier dificultad de cada ambiente dentro del CD y repite la instrucción. Se presenta en su color verde asignado en la ilustración. Al igual que todos los demás elementos esta congenia con los tonos amarillos y del marco interior de la pantalla.

Los botones de los personajes tienen igual cromática que los anteriores y en el centro de cada uno de ellos se encuentra la cara del personaje correspondiente. Su color y forma ya han sido especificados en capítulos anteriores.

5.3.2.1.- INTERPRETACIÓN GRÁFICA DE BOTONES



	R 21 G 38 B 128
	R 255 G 249 B 63
	R 127 G 215 B 255
	R 127 G 144 B 255
	R 235 G 157 B 222
	R 0 G 0 B 0

Capítulo 6

Fases de la Producción



6. FASES DE LA PRODUCCIÓN

6.1.- DETALLES DE LA ELABORACIÓN DEL CD

Una vez concluida la fase de pre-producción iniciamos con las diferentes actividades que son necesarias para la realización de nuestro CD.

Es la elaboración de la línea gráfica de botones pantallas e imágenes de cada uno de los ambientes o capítulos que intervienen.

Para comprender de manera más amplia la justificación y cromática gráfica de cada uno de los elementos, la explicación se la ha dividido en las siguientes partes:

- Pantallas y Botones de Presentación.
- Pantallas y Botones de Ambientes.

6.2.- CROMÁTICA DE LOS PERSONAJES

El uso de los colores primarios y secundarios tienen como objetivo llamar la atención de los niños en especial a los que tienen el problema objetivo de nuestro proyecto: la dislexia. Los hemos utilizado por ser colores que al combinarse con otros no son desagradables a la visión de los niños.

En el aspecto gráfico de cada uno de los personajes se usan trazos simples con su stroke de un grosor equilibrado que permita que el niño observe distinga sus partes.

Recordemos que los niños en la edad de seis a ocho años empiezan a desarrollar su mente, y para la preparación de ella es bueno recalcar la atención de colores y detalles.

Es así como los gradientes y el gradiente mesh son los efectos gráficos utilizados en los colores, tanto en su piel como en los complementos que se utilizan.

6.2.1.- PERSONAJES PRINCIPALES (FASE 1 ANTERIOR)

VOLF

Vestuario: Ropa interior



Piel:

Gradiente Lineal

C: 33.33	C: 2.35
M: 57.65	M: 37.25
Y: 98.82	Y: 70.2
K: 25.49	K: 0.39

Pantaloncillo.-

C: 73.92
M: 3.53
Y: 1.18
K: 0

Vestuario: Ropa diaria/de escuela

Nombre Volf: Helvética Medium (blanco)

Camiseta.-

C: 2.75
M: 3.4
Y: 17.25
K: 0

Pantalón.-

C: 39.22
M: 57.65
Y: 93.73
K: 38.82

Zapatos.-

C: 39.22
M: 57.65
Y: 93.73
K: 38.82



Vestuario: Ropa de dormir

Nombre Volf: Helvética Medium (blanco)



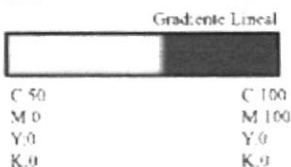
Camiseta.-



Pantalón.-

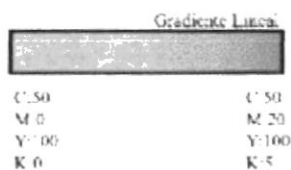


Zapatos.-

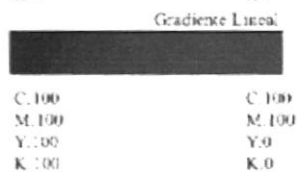
**Vestuario: Ropa de deportes**

Nombre Volf: Helvética Bold (rojo)

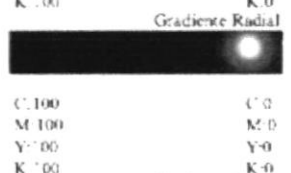
Camiseta.-



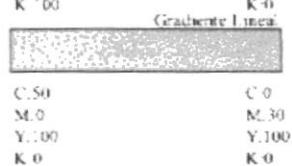
Pantalón.-



Zapatos.-



Medias.-



BOB

Vestuario: Ropa Interior



Piel:

Gradiente Lineal		
C: 14	C: 14	C: 35
M: 10	M: 8	M: 30
Y: 0	Y: 10	Y: 70
K: 0	K: 0	K: 0

Interior:

C: 36
M: 10
Y: 10
K: 0

Vestuario: Ropa diaria/ de escuela

Nombre Bob: Helvética Bold (azul)

Camisa.-

Gradiente Lineal	
C: 20	C: 90
M: 0	M: 0
Y: 100	Y: 100
K: 0	K: 0

Pantalón.-

Gradiente Lineal	
C: 0	C: 0
M: 20	M: 50
Y: 100	Y: 100
K: 0	K: 0

Zapatos.-

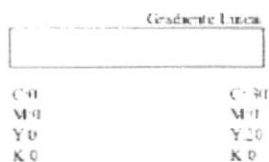
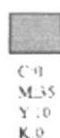
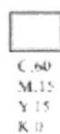
C: 90
M: 20
Y: 20
K: 5



Vestuario: Ropa de dormir

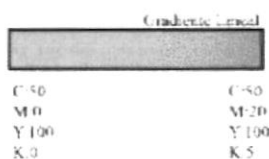
Nombre Bob: Helvética Bold (naranja)

Camisa.-

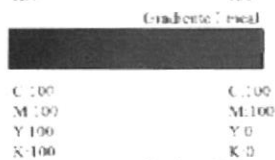
Fruta de
Conjunto.-Pantalón y
Manga de
Camisa.-**Vestuario: Ropa de deportes**

Nombre Wom: Helvética Bold (rojo)

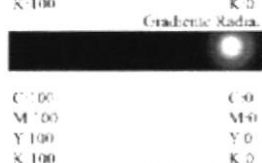
Camiseta.-



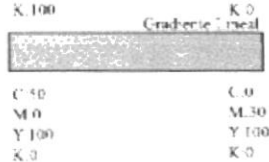
Pantalón.-



Zapatos.-



Medias.-



AL**Vestuario: Ropa Interior****Piel:**

C:20	C:2
M:10	M:2
Y:60	Y:7.59
K:0	K:86

Interior:

C:36
M:10
Y:10
K:0

Vestuario: Ropa diaria/ de escuela**Nombre AL: Helvética Bold (blanco)****Camisa.-**

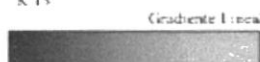
C:0	C:0
M:100	M:10
Y:15	Y:0
K:0	K:0

Pantalón.-

C:100
M:100
Y:0
K:0

Zapatos.-

C:30
M:80
Y:100
K:15

Cinturón.-

C:38	C:0
M:67	M:42
Y:93	Y:70
K:40	K:0

Hevilla.-

C:50
M:37
Y:15
K:20



Vestuario: Ropa de dormir



Nombre AL: Helvética Bold (rojo)

Conjunto:  Gradiente Lineal

C: 27	C: 0	C: 8
M: 55	M: 0	M: 40
Y: 100	Y: 0	Y: 75
K: 15	K: 0	K: 0

Zapatillas: 

C: 1	C: 0
M: 20	M: 7
Y: 100	Y: 22
K: 0	K: 0

Zapatillas: 

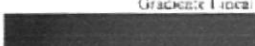
C: 35
M: 0
Y: 0
K: 0

Vestuario: Ropa de Deportes

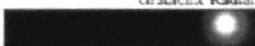
Nombre AL: Helvética Bold (rojo)

Camiseta.-  Gradiente Lineal

C: 50	C: 50
M: 0	M: 20
Y: 100	Y: 100
K: 0	K: 5

Pantalón.-  Gradiente Lineal

C: 100	C: 100
M: 100	M: 100
Y: 100	Y: 0
K: 100	K: 0

Zapatos.-  Gradiente Radial

C: 100	C: 0
M: 100	M: 0
Y: 100	Y: 0
K: 100	K: 0

Medias.-  Gradiente Lineal

C: 50	C: 0
M: 0	M: 70
Y: 100	Y: 100
K: 0	K: 0

Gorro.- 

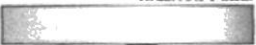
C: 0	C: 0
M: 100	M: 60
Y: 100	Y: 90
K: 0	K: 0



WOM

Vestuario: Ropa Interior



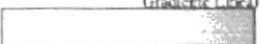
Piel: 
C: 27 C: 27 C: 27
M: 45 M: 15 M: 45
Y: 60 Y: 22 Y: 64
K: 14 K: 0 K: 29

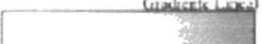
Conjunto Interior: 
C: 36
M: 10
Y: 10
K: 0

Borde de Conjunto: 
C: 0
M: 25
Y: 0
K: 0

Vestuario: Ropa diaria/ de escuela

Nombre Al: Helvética Bold (rojo)

Blusa.- 
C: 22 C: 36
M: 12 M: 53
Y: 10 Y: 12
K: 0 K: 0

Falda.- 
C: 22 C: 40
M: 12 M: 64
Y: 10 Y: 20
K: 0 K: 0

Zapatos.- 
C: 22 C: 36
M: 12 M: 53
Y: 10 Y: 12
K: 0 K: 0

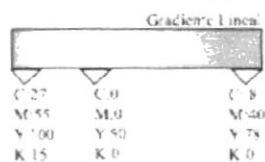


Vestuario: Ropa de dormir

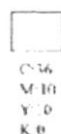


Nombre Wom: Helvética Bold (rojo)

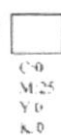
Conjunto:



Borde de Conjunto:



Flores de complemento y lazo



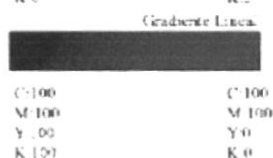
Vestuario: Ropa de Deportes

Nombre Wom: Helvética Bold (rojo)

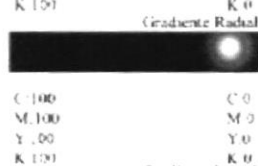
Camiseta.-



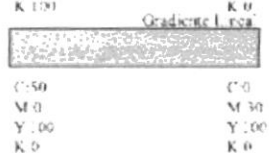
Pantalón.-



Zapatos.-



Medias.-



SOL

Vestuario: Ropa Interior



Piel:



C: 8	C: 44.51
M: 12	M: 47.36
Y: 30	Y: 63.22
K: 0	K: 12.94

Conjunto Interior:

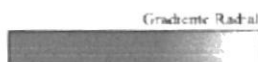


C: 0	C: 50
M: 0	M: 0
Y: 0	Y: 0
K: 0	K: 0

Vestuario: Ropa diaria/de escuela

Nombre Sol: Helvética Bold (blanco)

Vestido.-



C: 0	C: 0
M: 100	M: 100
Y: 15	Y: 0
K: 0	K: 0

Zapatos.-



C: 100
M: 100
Y: 100
K: 100

Medias.-

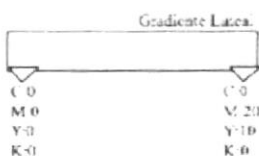
C: 0
M: 0
Y: 0
K: 0



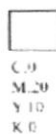
Vestuario: Ropa de dormir

Nombre Sol: Helvética Medium (blanco)

Camiseta.-

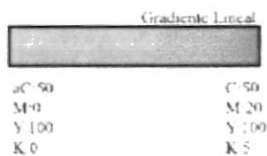


Pantalón.-

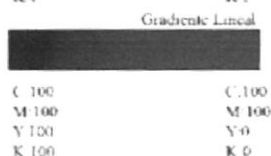
**Vestuario:** Ropa de deportes

Nombre Sol: Helvética Bold (rojo)

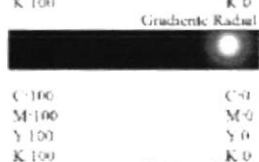
Camiseta.-



Pantalón.-



Zapatos.-



Medias.-



6.2.2.- PERSONAJES SECUNDARIOS

CLEO

Vestuario: Ropa de dormir



NombreCleo: Helvetica Bold

Piel.- 

Camisa.- 

Pico.- 

Short.- 

Vestuario: Ropa de deportes

NombreCleo: Helvética Bold

Camiseta.- 

Pantalon.- 

Zapatos.- 

Medias.- 

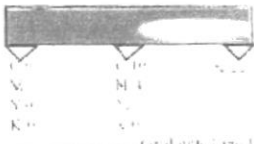


Vestuario: Ropa de Calle

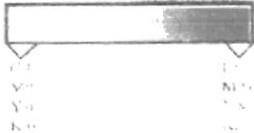
Nombre Cleo: **Helvética Bold**



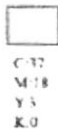
Piel:-



Vestido:-



Pico:-



TOF

Vestuario: Ropa de dormir



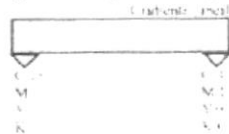
Nombre Tof: Helvética Bold

Piel.-



Camisa:

Short.-



Orejas

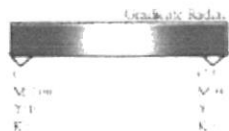
Internas.-



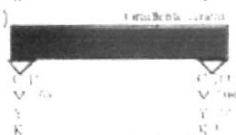
Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Tof: Helvética Bold

Camiseta.-



Pantalón.-



Zapatos.-



Medias.-



Personaje: Comediente



Nombre Tof: Helvética Bold

Piel: -



Camisa/
Short: -



Orejas
Internas: -



CHELL

Vestuario: Para el día de vestir



Nombre Chell: Helvética Bold

Piel.-

Camisa/
Pantalón.-

Alas.-



Short.-



Vestuario: Para el día de deportes

Nombre Chell: Helvética Bold

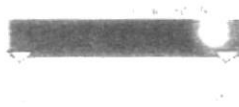
Camiseta.-



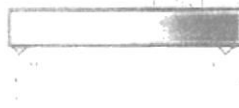
Pantalon.-



Zapatos.-



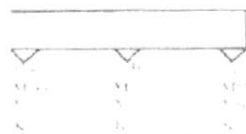
Medias.-





Nombre Chell: Helvética Bold

Piel.-



Camisa.-



Alas.-



Zapatos.-



JEF

Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Jef: **Helvetica Bold**

Piel

Camisa.-

Jef Conjunto.-

Skot Camisa de Manga

Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Jef: **Helvetica Bold**

Camiseta.-

Pantalón.-

Zapatos.-

Medias.-



Vestuario: Rept de Calle



Nombre Jef: **Helvetica Bold**

Piel.-

Vestuario: Rept de Calle			
C: 44	C: 33	C: 33	C: 33
M: 66	M: 44	M: 33	M: 33
Y: 33	Y: 33	Y: 33	Y: 33
K: 22	K: 22	K: 22	K: 22
S: 44			

Camisa.-

C: 44
M: 33
Y: 33
K: 33

Short.-

C: 33
S: 33
Y: 33
K: 33

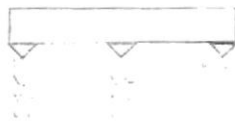
CAS

Vestuario: Ropa de dormir



Nombre Cas: Helvética Bold

Piel.-



Camisa.-



Camisa Interior.-



Short.-



Vestuario: Ropa de deportes

Nombre Cas: Helvética Bold

Camiseta.-



Pantalon -



Zapatos.-



Medias.-

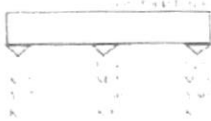


Vestuario: Ropa de Calle



Nombre Cas: Helvética Bold

Camisa -



Cas
Conjunto -



C:0
M:0
Y:100
K:0



6.2.3.- PERSONAJES ADICIONALES

RANA (Guía)



Piel.-



Camisa.-



Pantalón



Zapatos



Lazo.-



Piel.-



Camisa.-



Zapatos/



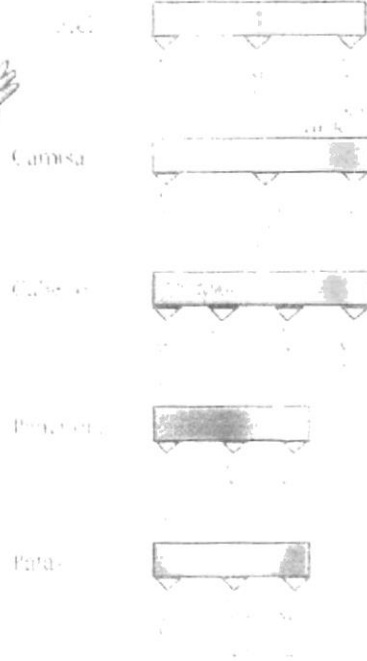
Falda.-



Short.-



BULLDOZ MAESTRO



BURRO (ARBITRO)

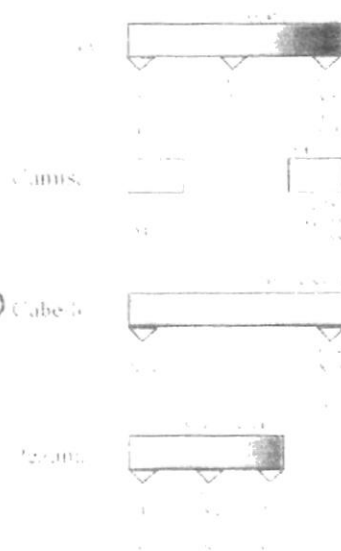
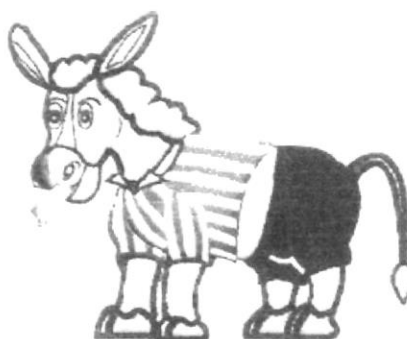
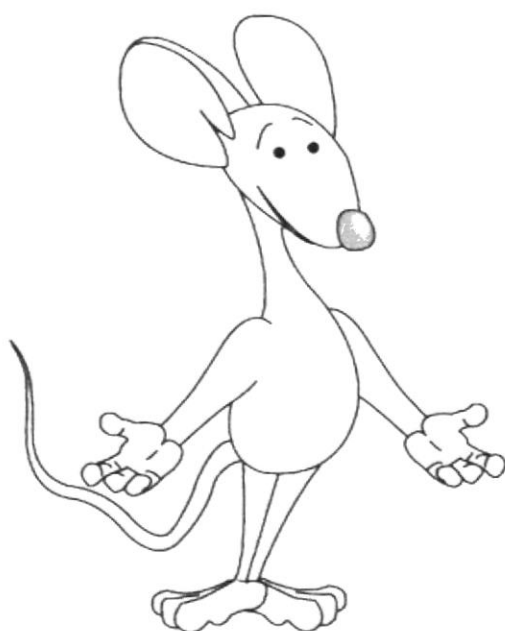


Figura 3.1.1

6.2.4.- PERSONAJES PRINCIPALES (FASE 2 ACTUAL)

Nombre:
Maiky Ventura



Orejas (interior)
Manos, Pies, Cola



C: 6
M: 14
Y: 14
K: 0

Nariz



C: 13
M: 70
Y: 56
K: 0

Cabeza, orejas(exterior)
Cuerpo, extremidades



C: 0
M: 0
Y: 0
K: 0

6.3.- CROMÁTICA E INTERFAZ DE PANTALLAS

6.3.1.- PANTALLAS DE PRESENTACIÓN

Unidad 6.3



Se presenta el logo del proyecto “Mi Día” con sus colores característicos y nombrados anteriormente.

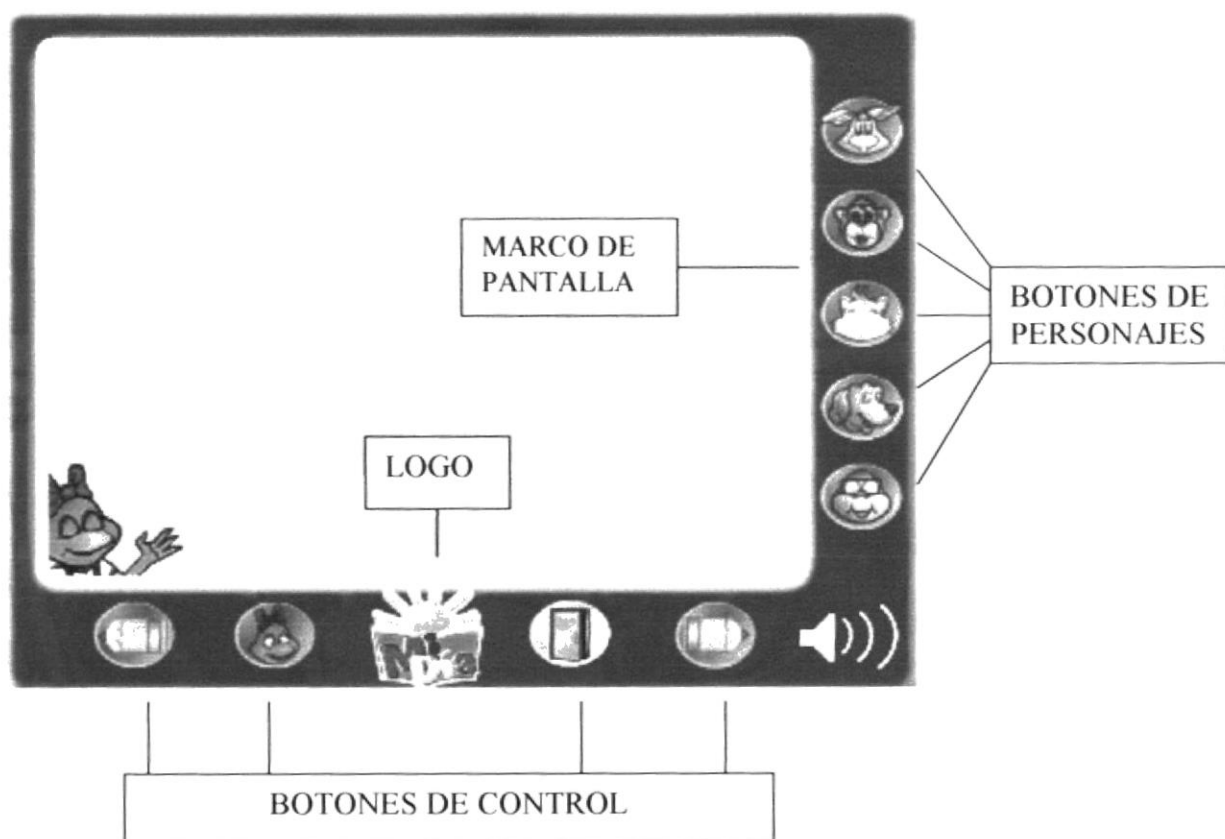
El Background está representado por un cielo junto con unas nubes que se mueve constantemente, esto nos da el concepto de que el día avanza y el sol siempre estará alumbrándonos.

Recomendamos que este programa sea utilizado en el día, porque los niños, en especial los que empiezan su educación deben acostumbrarse a desarrollar sus labores desde el inicio de cada jornada.

Esta pantalla se encierra en un borde de color amarillo que nos ayudará a resaltar al conjunto en general sobre el fondo gris oscuro de la pantalla del monitor.

Sus botones ubicados en la parte inferior de la pantalla nos ayudan a tener una clara apreciación de la animación de los elementos que se desarrollan dentro de la pantalla de presentación.

6.3.2.- PANTALLAS DE AMBIENTES



Se presenta una ventana de color azul junto con los elementos que serán parte del funcionamiento de este CD – Interactivo.

A este se complementan figuras irregulares tanto en la parte superior izquierda como en la parte inferior derecha que dará un efecto de brillo a la pantalla de controles.

En la parte inferior se muestra los botones que darán funcionamiento a lo que se realizará en cada uno de los ambientes.

En el centro de los botones de control se ubica el logo de “Mi Día”. Como fondo de la pantalla también aparece el logo, pero en transparencia para mejor visualización del texto que vaya ubicado allí.

Como elemento adicional y necesario hemos utilizado un marco interno a la pantalla de color amarillo que al igual como mencionamos anteriormente, en la pantalla de presentación es un color que contrasta con el color azul oscuro de la pantalla del monitor

A continuación podemos observar el diseño de la pantalla del aplicativo multimedia “Mi Día”, su interior y sus botones.



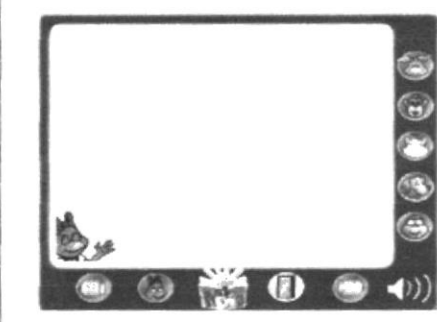
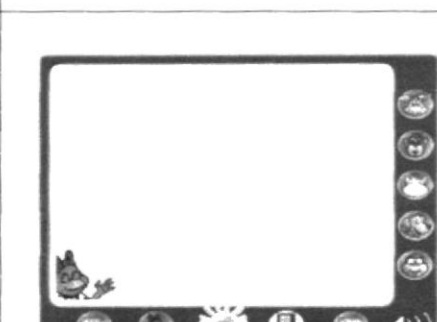
En el siguiente gráfico se especifican los colores utilizados en RGB.

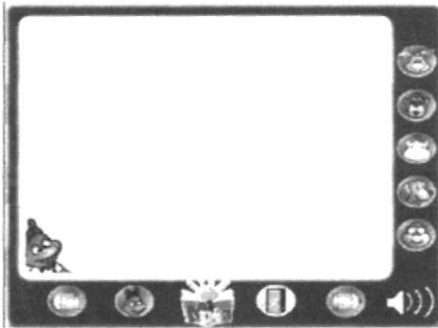
	R: 21 G: 38 B: 128
	R: 255 G: 249 B: 63
	R: 127 G: 215 B: 255
	R: 127 G: 144 B: 255
	R: 235 G: 157 B: 222
	R: 0 G: 0 B: 0

6.4.- STORY BOARD (FASE 1 ANTERIOR)

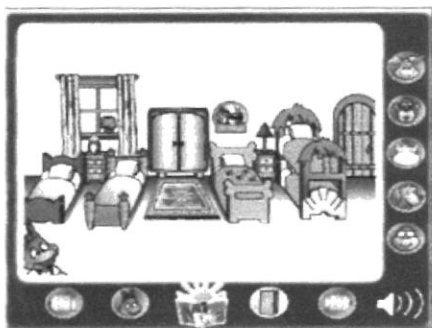
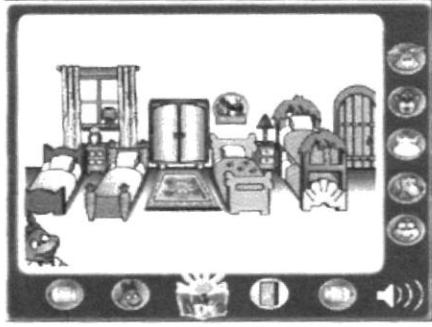
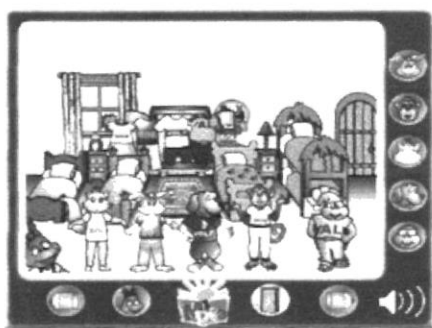
A continuación daremos a conocer la secuencia de cada uno de los cuadros que intervienen en el story board.

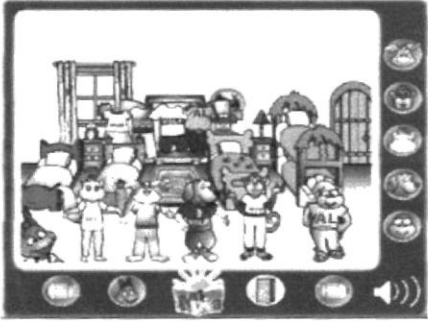
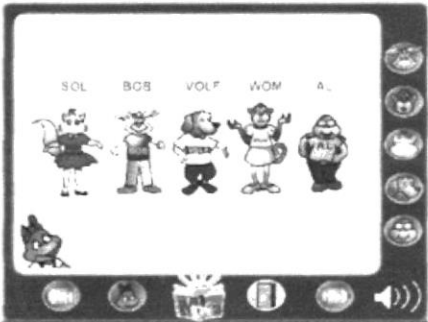
6.4.1 INTRODUCCIÓN

AUDIO		VIDEO
Música de introducción.		Se presenta la portada del CD.
La Rana dice: Hola amiguitos, soy la rana Lú y les voy a ayudar a jugar con Mi Día. Les presento a mis amiguitos.		El personaje guía (Rana) se presenta.
<i>Sonido de fondo.</i> Entrada y presentación de cada personaje. CONEJO: Hola soy Bob. MONA: Hola, soy Wom. GATA: Hola, soy Sol. PERRO: Hola, soy Volf. TORTUGA: Hola, soy Al. <i>Cada animal hace su sonido respectivo</i>		Los personajes entran uno por uno y se presentan con algún movimiento. <i>El Conejo mueve las orejas.</i> <i>La Mona mueve los brazos.</i> <i>La Gata mueve la cola.</i> <i>El Perro mueve la nariz.</i> <i>La Tortuga mueve los brazos.</i>
RANA: Ahora les presento a sus otros amiguitos.		La Rana se mueve mientras habla. Ella se presenta y luego desaparece para que los personajes secundarios se presenten.

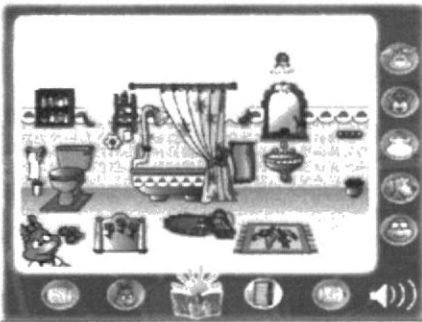
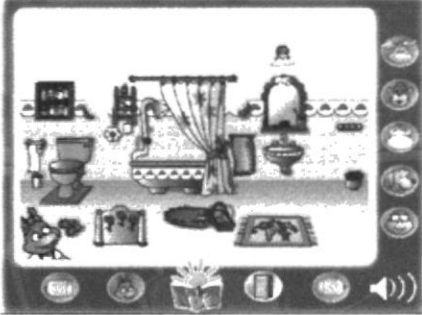
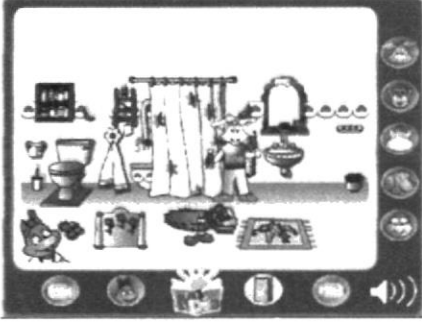
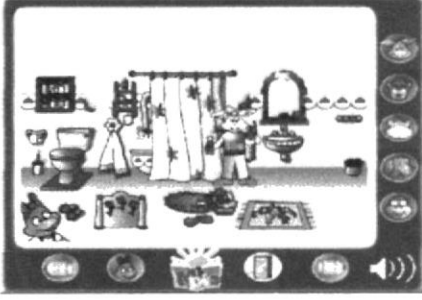
AUDIO		VIDEO
<i>Sonido de fondo.</i> Entrada y presentación de cada personaje secundario. OSO: Hola, soy Cas. MARIPOSA: Hola, soy Shell. RATÓN: Hola, soy Tof. TIGRE: Hola, soy Jef. LORA: Hola, soy Cleo. <i>Cada animal hace su sonido respectivo</i>		Los personajes secundarios entran uno por uno y se presentan. <i>El Oso mueve las orejas.</i> <i>La Mariposa mueve las alas.</i> <i>El Ratón mueve el rabo.</i> <i>El Tigre mueve la nariz.</i> <i>La Lora mueve los ojos.</i>
RANA: Por último le presento al profesor Ian. BÚHO: Hola niños. MAX: Sonido de pito.		Desaparecen los animales secundarios y la Rana presenta a dos personajes más. <i>La lechuza mueve el ala y la boca.</i> <i>El burro mueve el rabo y pita.</i>
RANA: Y ahora niños, ¡comencemos a jugar!		Desaparece la Rana de la pantalla.

6.4.2 DORMITORIO INICIAL

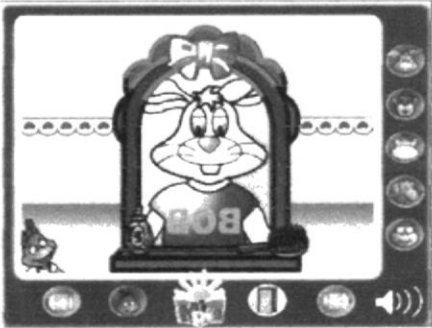
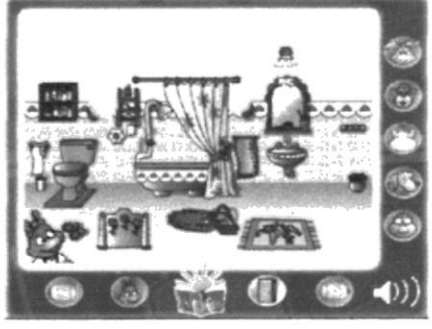
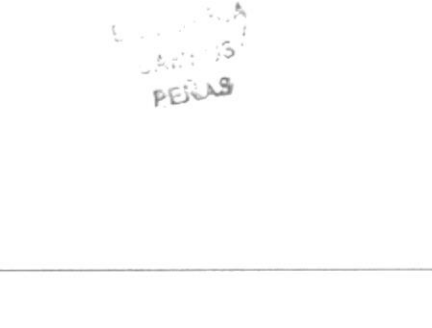
AUDIO		VIDEO
Música de introducción.		Plano General. Transición de máscara en blanco y negro al dormitorio con las luces apagadas.
Sonido de ronquidos de los personajes. Sonido de alarma de reloj. RANA: Ahora apaga el reloj. Haz clic sobre las cortinas para que se abran. Ahora haz clic sobre nuestros amiguitos para que se levanten.		Plano General del dormitorio. Los personajes duermen cada uno en sus camas. Cada uno se mueve simulando respiración. Reloj se apaga.
RANA: Ahora haz clic sobre Al, Sol, Wom, Bob y Volf para que se levanten de sus camas.		Se abren las cortinas. Los personajes se levantan uno por uno.
15 RANA: Haz clic sobre Al, Sol, Wom, Bob y Volf para ayudarles a quitarse su pijama.		Los personajes se desvisten a medida que se hace clic sobre ellos.

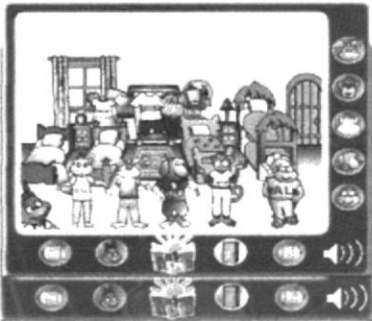
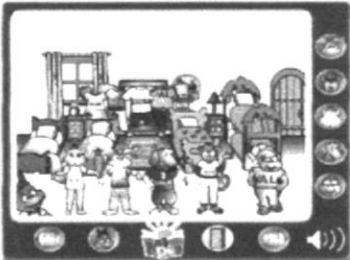
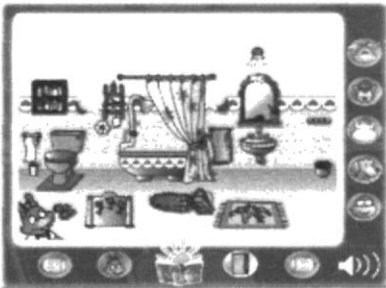
AUDIO		VIDEO
RANA: Haz clic sobre el closet para que se abra.		El closet se abre.
RANA: Haz clic sobre la puerta para ayudar a nuestros amiguitos a salir. Haz clic sobre cada uno de nuestros amiguitos para ayudarlos a salir.		La puerta se abre y desaparecen los personajes con cada clic.
RANA: Vamos a recordar los nombres de nuestros amiguitos. En el cuadro a continuación vas a ver las fotos de nuestros amiguitos y tú tendrás que escribir el nombre de cada uno de ellos.		La Rana explica el ejercicio del dormitorio inicial.
RANA: ¡Eso es! ¡Muy bien! (si es correcto) No, no, no intenta de nuevo. No, intenta otra vez. (si es incorrecto)		Aparecen los personajes felices si está bien el nombre o tristes si están está mal.
Sonido de fondo.		Transición de máscara.

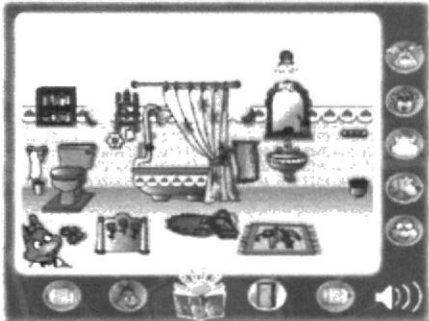
6.4.3 BAÑO

AUDIO		VIDEO
Música de introducción. RANA: Este es el baño don Al, Volf, Wom, Sol y Bob tendrán que arreglarse para ir a desayunar. ¡Tú puedes ayudarlos!		Plano General. Transición de máscara en blanco y negro al dormitorio con las luces apagadas. El baño tendrá las luces apagadas. La ranita aparece en la parte inferior de la pantalla y da las instrucciones.
RANA: Ahora tendrás que prender las lámparas. Da un clic sobre ellas para que se enciendan. ¡Eso es! (si acierta el niño). No, no intenta otra vez (si es incorrecto) Sonido de personajes.		Plano General Se encienden las luces. Los personajes entran uno por uno.
RANA: Ayudemos a nuestro amiguito Al. Haz clic para que se pueda sacar la ropa. Muy bien eso es. Haz clic sobre la ducha. Sonido del agua. Ahora tendrás que pasarle el jabón, el shampoo, el guante de baño. TORTUGA: ¡Gracias!.lalala		El niño hace clic y la tortuga realiza: Se saca la ropa. Abre la ducha. Al se baña, coge el jabón, shampoo, guante de baño y toalla.
RANA: Ahora vamos a ayudar a Bob. Haz clic sobre la llave. Sonido del agua. Haz clic sobre el cepillo d dientes y la crema dental para que Bob se pueda lavar.		Se abre la llave y se ve el agua saliendo. Bob se cepilla los dientes. Al se baña.

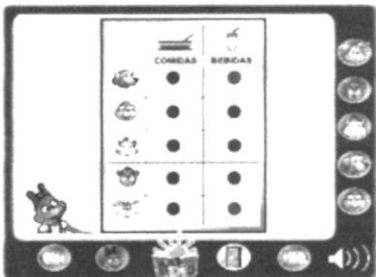
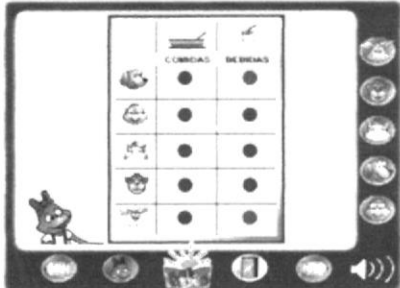


AUDIO		VIDEO
RANA: Ayudemos a Sol. Haz clic sobre el cepillo para que Sol se pueda peinar. Haz clic sobre el lazo para que Sol se pueda peinar. SOL: Mmm...¡Qué linda que soy!		Sol se peina y se pone el lazo. Al se baña.
RANA: Ahora ayuda a Wom a ponerse desodorante, crema y perfume. Pásale a Wom el desodorante, la crema y el perfume haciendo clic sobre ellos. WOM: Muchas gracias.		Wom se pone la crema, el desodorante y el perfume. Al se baña.
RANA: Pásale la toalla a Al para que se pueda secar. Haz clic sobre la toalla. Haz clic sobre la ducha para que se cierre.		Al sale de la ducha y se pone la toalla. La ducha se cierra.
RANA: Ahora haz clic sobre la llave para que se cierre.		La llave se cierra.

AUDIO		VIDEO
RANA: Ahora ayudemos a Volf. Haz clic sobre el biombo para que se mueva. Ayudemos a Volf haciendo clic sobre sus pantalones para que se suban. Baja la válvula haciendo clic sobre ella. Sonido de válvula de baño.		El biombo se mueve. Volf se sube los pantalones. Se cierra la tapa. Se baja la válvula.
RANA: Ahora ayuda a Sol. Haz clic sobre el cepillo para dejarlo en su lugar. RANA: Wom tiene que dejar las cosas en su lugar, haz clic sobre ellas. WOM: Gracias.		El cepillo regresa a su lugar.
RANA: Ahora vamos a hacer unos ejercicios para recordar todo lo que vimos en el ambiente. El baño está dividido en el lado derecho e izquierdo. En el cuadro de a lado aparecen algunas cosas y tú tendrás que hacer clic sobre cada cuadro para indicar dónde están. ¡Eso es! ¡Muy bien! (si es correcto) No, no, no intenta de nuevo. (si es incorrecto)		Aparece el baño dividido en dos lados. Aparece un cuadro con objetos para que el niño indique en qué lado están.
RANA: Si terminaste el primer ejercicio. Ahora vamos a pasar el segundo. Da clic en el espejo, cada personaje tiene su nombre en la ropa que ellos usan. Pon atención en los nombres, porque luego tú tendrás que escribirlos		El niño hace clic en los personajes y ellos entran uno por uno para que pueda verlos.

AUDIO		VIDEO
RANA: A continuación escribe los nombres de cada personaje.		El niño debe escribir los nombres de cada personaje.
RANA: Ahora apaga las lámparas una por una.		Las lámparas se apagan y el baño se va oscureciendo.
Sonido de finalización.		Máscara de transición.

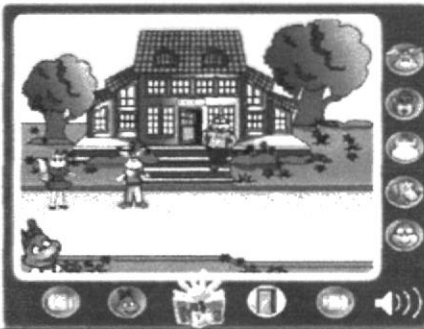
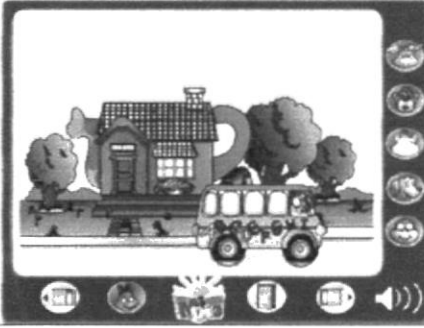
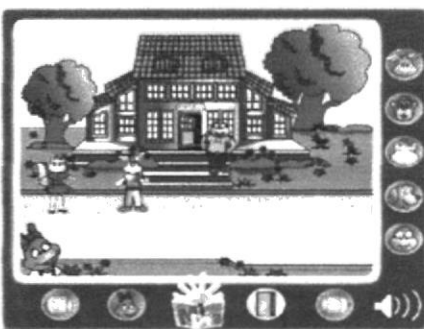
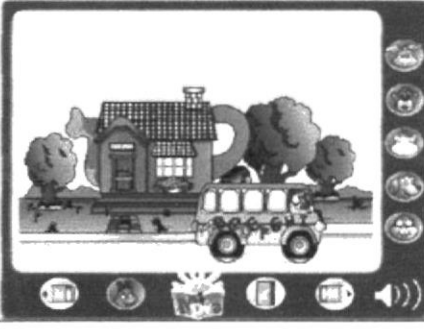
6.4.4 COCINA

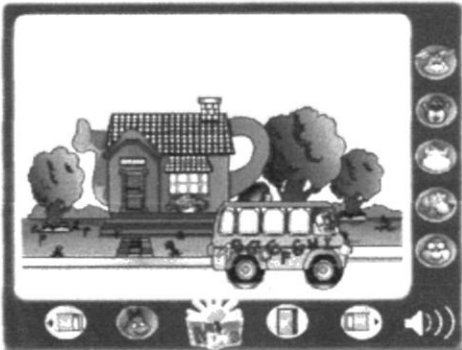
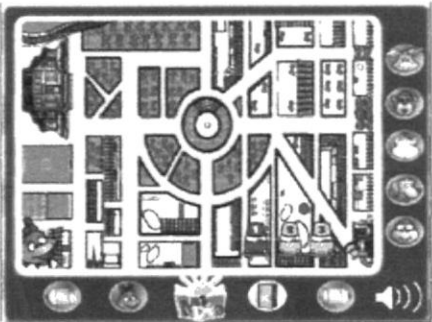
AUDIO	VIDEO	VIDEO
Música de introducción. Sonido vapor cantina. Sonido de reloj.		Plano General. Transición de máscara.
RANA: Para comenzar vamos a hacer clic en la puerta para que cada uno de nuestros amiguitos salgan a jugar con nosotros. Ellos vienen a desayunar y nosotros tenemos que sentarlos en su silla haciéndole clic.		Plano General La Rana da indicaciones. Cada personaje entra y se sienta en la mesa.
RANA: Ayudemos a nuestro amiguito Volf para que pida su comida. VOLF: Yo quiero hamburguesa con gaseosa. RANA: ¡Muy bien! Ahora sirvamos estos alimentos a Volf. Correcto!, ahora presionemos a nuestro amigo Al para que pueda comer		El niño hace clic en el personaje. El niño le pasará la comida al personaje. La Rana aprobará o desaprobará la acción. Los personajes comen.
AL: Yo quiero manzana con agua, por favor. RANA: Lo escuchaste verdad! Sirvele la manzana en un plato y la leche en un vaso. Muy bien!, ahora presionemos a Sol para que le podamos servir. SOL: Deseo galleta con leche por favor.		El niño hace clic en el personaje. El niño le pasará la comida al personaje. La Rana aprobará o desaprobará la acción. Los personajes comen.

AUDIO		VIDEO
RANA: Eso es! Presionemos a Bob para que le podamos servir. BOB: A mí por favor zanahoria con agua. RANA: Lo estás haciendo bien, ahora sírvale a Bob lo que pidió. ¡Lo hicimos muy bien! Ellos están muy contentos.		El niño hace clic en el personaje. El niño le pasará la comida al personaje. La Rana aprobará o desaprobará la acción. Los personajes comen.
RANA: Ahora debemos poner todo en su lugar. Debes poner el agua y el té en su lugar haciendo clic. Haz clic en los platos para llevarlos al fregadero. Debemos botar los desperdicios. Haz clic en la puerta del fregadero para botarlos en la basura.		El niño debe hacer clic. Las cosas vuelven a su lugar. Los platos van al fregadero. Los desperdicios van a la basura.
RANA: ¡Bien hecho! Sonido de reloj Oh! Ya es hora, tenemos que ir a la escuela. Debemos hacer clic sobre cada uno de nuestros amiguitos para ayudarlos a salir.		Los personajes salen uno por uno por la puerta.
RANA: Ahora veamos si te has equivocado.		Aparece un cuadro con los resultados.

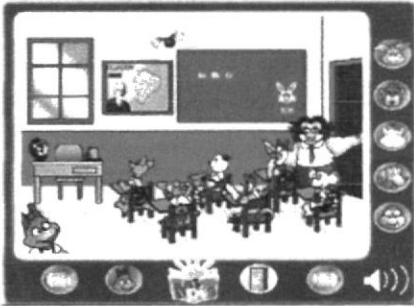
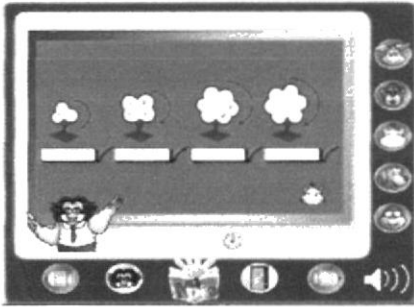
AUDIO		VIDEO
RANA: A continuación este es un ejercicio que te ayudará a recordar todos los alimentos que les diste a tus amigos. Debes indicar si están del lado derecho o izquierdo.		Aparece el ejercicio. Los cuadros azules indicarán que está bien y los rojos que está mal. Cuando el niño termine desaparecerá.
Sonido de finalización.		Máscara de transición.

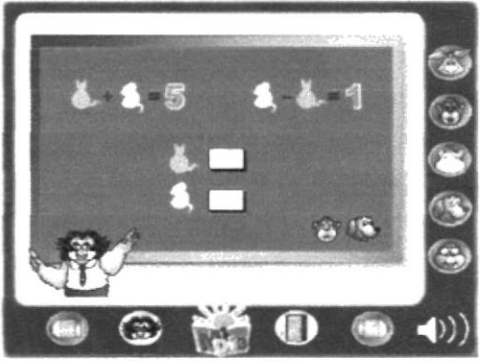
6.4.5 RECORRIDO DE LA CASA A LA ESCUELA

AUDIO		VIDEO
Música de introducción. Canto de pájaros.		Plano General. Transición de máscara.
Música de fondo. Sonido de autobús entrando y toque de bocina.		El bus entra y se detiene a lado de la tetera.
RANA: Muy bien ahora ayudemos a nuestros amiguitos a ir a la escuela. Haz clic en la puerta para que puedan entrar. ¡Muy bien! Ahora ayudemos a nuestros amiguitos a subir al bus. Haz clic en cada uno de ellos.		El niño hace clic en la puerta para que entre cada personaje.
WOM: ¡Yupi! BOB: ¡Vamos todos! VOLF: ¡Todos arriba! AL: ¡Hurra! SOL: ¡Sí! Sonido de bus.		Los personajes se suben al bus. El bus sale de la escena. Transición.

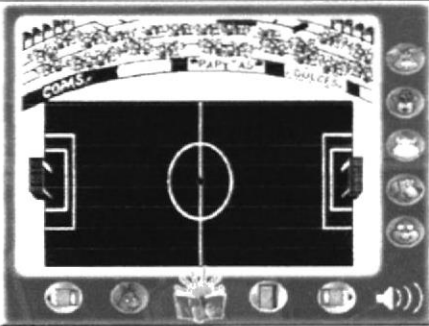
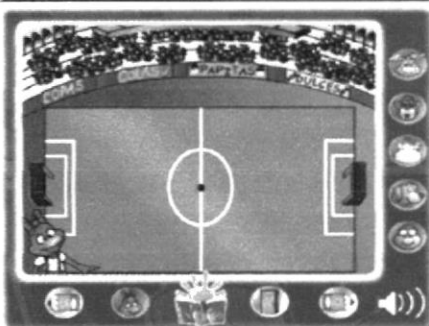
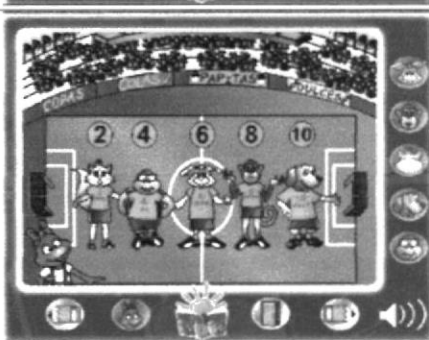
AUDIO		VIDEO
RANA: Muy bien vamos a ayudar a nuestros amigos a bajar de bus, haciendo clic sobre ellos. Sonido del bus.		Los personajes salen del bus. El bus sale de escena.
RANA: Ahora ayudemos a nuestros amiguitos a entrar a la escuela, para esto debemos hacer clic sobre cada uno de ellos.		Los personajes entran uno por uno a la escuela.
Sonido de finalización.		Máscara de transición.

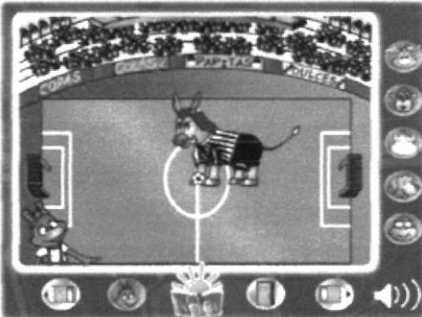
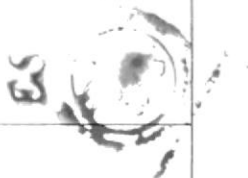
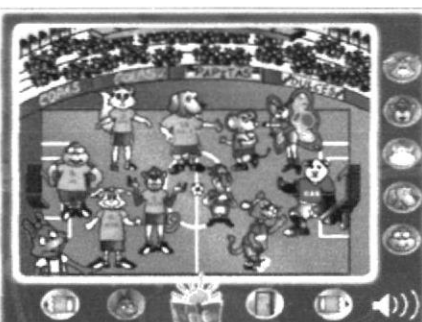
6.4.6 AULA DE CLASE

AUDIO		VIDEO
Música de introducción. Voces de niños.		Plano General. Transición de máscara.
RANA: Haz clic en la puerta para que entre el profesor. BÚHO: Hace sonar el escritorio. Muy bien chicos vamos a revisar sus tareas.		El profesor entra y se sienta detrás del escritorio.
BÚHO: Bob acérquese al pizarrón.		El conejo entra.
BÚHO: Muy bien, ahora debes buscar en estas palabras nombres de animales. Sonido de reloj.		El niño escoge las letras haciendo clic sobre ellas. Hay un intervalo de 1 minuto.

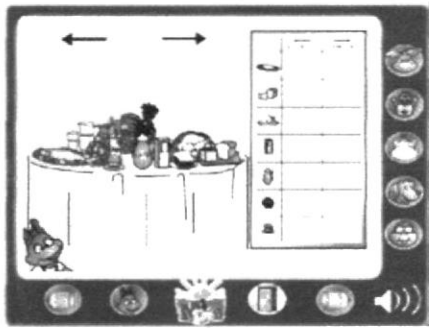
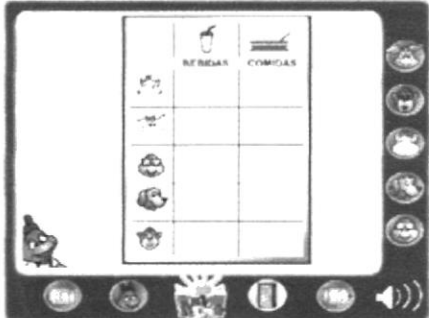
AUDIO		VIDEO
BÚHO: Muy bien Sol acérquese al pizarrón. Debes leer las palabras en dirección de las manecillas del reloj y escribirlas en el recuadro inferior.		El niño escribe las palabras. Hay un intervalo de 1 minuto.
BÚHO: ¡Muy bien! Volf y Wom acérquense al pizarrón. Tienen un ratón y un gato. El gato más el ratón es cinco y el ratón menos el gato es 1. ¿Cuántos puntos valen el gato y cuántos el ratón? Escribe en el recuadro su valor. Recuerda que la suma debe dar cinco y la resta uno.		El niño escribe las palabras. Hay un intervalo de 1 minuto.

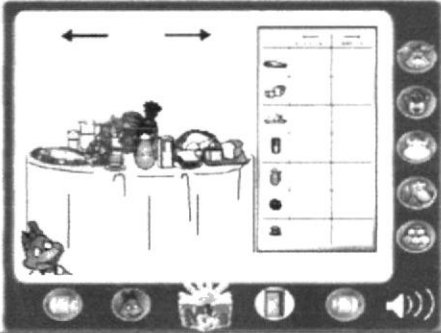
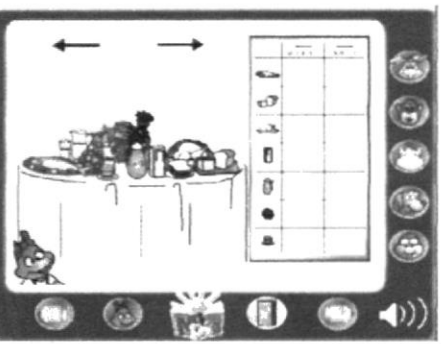
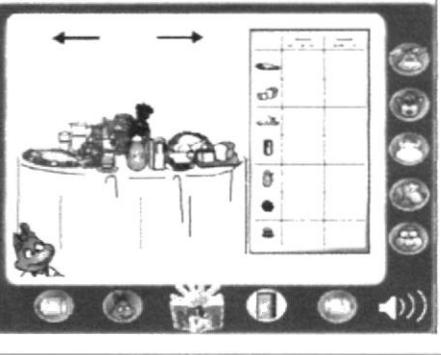
6.4.7 CANCHA DE FÚTBOL

AUDIO		VIDEO
Música de Introducción. Sonido de público en el Estadio.		Máscara de Introducción.
RANA: Muy bien chicos, ahora juguemos un partido de fútbol. Tú juegas con el uniforme de color amarillo, para conocerlos. Debes hacer clic sobre el lado izquierdo de la Cancha. Debes hacer clic sobre el lado izquierdo de la Cancha.		La rana da instrucciones.
RANA: Ahora conocerás a los integrantes del equipo. SOL: Hola soy Sol, mi número es el 2. AL: Hola soy Al, mi número es el 4. BOB: Hola soy Bob, mi número es el 6. WOM: Hola soy Wom, mi número es el 8. VOLF: Hola soy Volf, mi número es el 10.		Los personajes se presentan uno por uno.
Música de fondo. Público de fondo. RANA: Ahora conocerás a los jugadores del equipo rojo. OSO: Hola soy Cas, mi número es el 1. TIGRE: Hola soy Jeff, mi número es el 3. LORA: Hola soy Cleo, mi número es el 5. RATÓN: Hola soy Tof, mi número es el 7. MARIPOSA: Hola soy Shell, mi número es el 9.		Los personajes secundarios se presentan uno a uno.

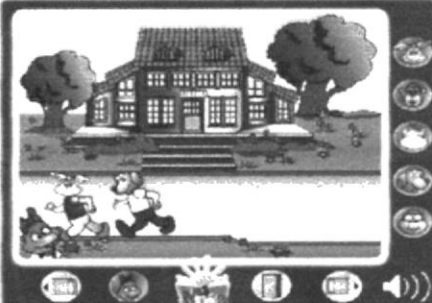
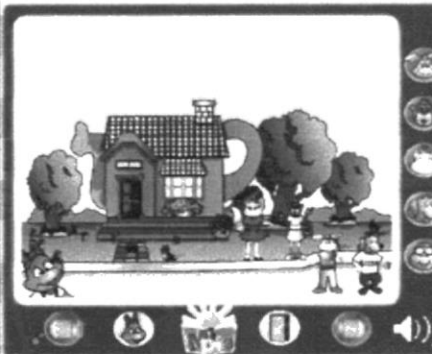
AUDIO		VIDEO
RANA: Ahora Haz un clic en el centro de la cancha para conocer al árbitro MAX.		El árbitro aparece en el centro de la cancha y se mueve. 
RANA: Tendrás 3 minutos para hacer un gol y ganar el juego. Debes pasar el balón hasta llegar al arco del equipo rojo.		Todos los personajes aparecen en la cancha.
Sonido de pito iniciando el partido.		Los personajes se convierten en bolitas. El niño debe pasar la bola con el mouse hasta meter un gol o hasta que se acaben los 3 minutos.
Sonido de pito finalizando el partido. RANA: Veamos si has ganado el partido. No, no has hecho el gol. ¡Has, ganado hiciste un gol!		Se ve en la pantalla si el niño a metido o no un gol.

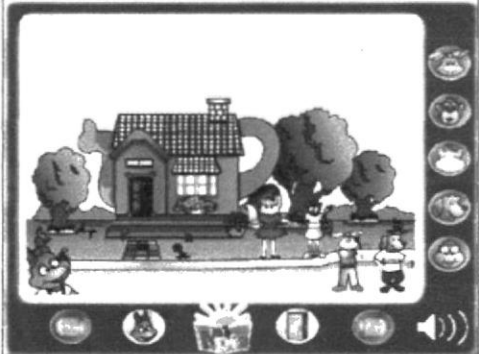
6.4.8 COMEDOR ESCUELA

AUDIO		VIDEO
Música de introducción. RANA: Ya es hora del almuerzo.		Plano General. Transición de máscara.
RANA: Ayudemos a nuestros amiguitos a entrar. Para esto debemos hacer clic en la puerta. Ayudemos a Sol, Wom, Al, Volf y Bob.		Los personajes entran uno por uno al comedor y se sientan en sus respectivas mesas.
RANA: Nuestros amiguitos tienen mucha hambre, y los alimentos están sobre la mesa. Debes hacer clic sobre cada uno de ellos y escuchar con atención, que desean comer y luego pasarle los alimentos.		Los personajes comen los alimentos que han sido servidos.
RANA: Nuestra amiguita SOL, desea comer Bien, escuchemos a Sol!! SOL: Yo quiero pescado con leche. RANA: Muy bien ahora ayudemos a Bob. BOB: Yo quiero brócoli con agua. RANA: Excelente! Ahora escuchemos a Al.		Los personajes comen los alimentos que han sido servidos.

AUDIO		VIDEO
AL: Yo quiero un sánduche y una taza de té. RANA: Correcto! Ahora escuchemos cuál es la comida favorita de Volf. VOLF: Yo quiero comer pollo y café. RANA: Eso es! Ahora escuchemos a Wom. WOM: Yo quiero frutas con jugo.		Los personajes comen los alimentos que han sido servidos.
RANA: Oh!, ya terminaron de comer. Ahora ya pueden salir. Ayudemos a nuestros amiguitos haciendo clic en la puerta. Ayudemos a Sol, Wom, Bob, Al y Volf. WOM: Hasta pronto. SOL: Gracias por la comida estuvo muy buena! AL: Nos vemos BOB: Nos vemos. VOLF: Chao.		La puerta se abre y los personajes salen uno por uno.
RANA: A continuación veremos si te has equivocado o no.		La Rana da indicaciones y aparece el cuadro con los resultados.
RANA: Ahora vamos a indicar la ubicación de los alimentos que están sobre la mesa. Puedes ver esa línea que está en el medio?, bien esa línea dividirá a la mesa en dos lados izquierdo y derecho. En el lado derecho verás un recuadro con algunos de los alimentos que están sobre la mesa. Tú tendrás que dar un clic en cada casillero, para señalar cuál de los alimentos se encuentra en el lado derecho o izquierdo de la mesa ¡Te deseo mucha Suerte!		El niño debe realizar los ejercicios y los resultados se verán inmediatamente.
Sonido de finalización.		Máscara de transición.

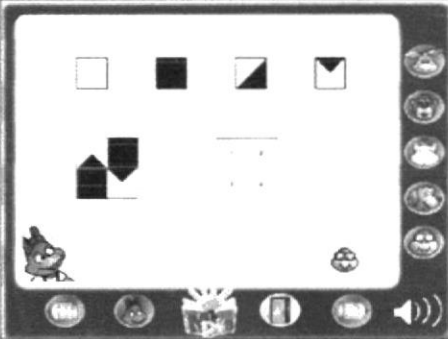
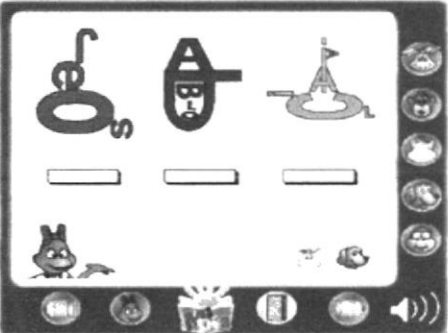
6.4.9 SONIDOS EN LA CALLE

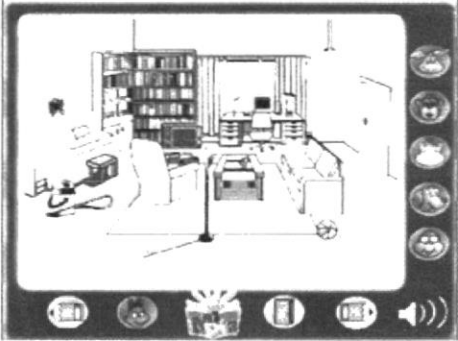
AUDIO		VIDEO
Música de introducción.		Plano General. Transición de máscara.
RANA: Amiguitos pon atención al diálogo. Tienes que escuchar los nombres que nuestros amigos BOB y VOLF van a decir.		Los personajes saliendo de la escuela.
Sonidos de la Calle: autos, motos, vendedores, etc. BOB: Ya terminaron las clases y ya podemos descansar. Quiero ver la televisión o ir a jugar con Wom. VOLF: No se, yo no quiero hacer nada. Pero que lindo Sol y qué bonito es caminar por las calles. BOB: Hoy va a venir Shell a nuestra casa. VOLF: ¿A qué hora? BOB: A las siete. VOLF: Y Cleo, no va venir. Qué pena yo pensaba regalarle flores. BOB: ¿Y por qué no me las das a mí? VOLF: Porque tu te olvidas de ponerlas en agua y se pueden morir. BOB: Te prometo que lo voy a hacer y no se me va a olvidar jamás. VOLF: Apúrate Bob que pronto comenzará el programa de televisión. BOB: No te preocupes que ya llegamos Volf.		Los personajes caminan en la calle y dialogan. Carros andando, personajes en el fondo moviéndose.
RANA: Nuestros amiguitos desean entrar a la casa. Haz clic en la puerta para que se abra. Ahora ayudemos a Volf, Bob, Wom, Al y Sol.		Los personajes entran uno por uno a la casa.

AUDIO		VIDEO
RANA: Ahora en pantalla van a aparecer el diálogo de Bob y Volf. Busca los nombres de nuestros amiguitos y haz clic sobre ellos.		Aparece el diálogo escrito. El niño debe hacer clic sobre el nombre que vea.
Sonido de finalización.		Máscara de transición. 

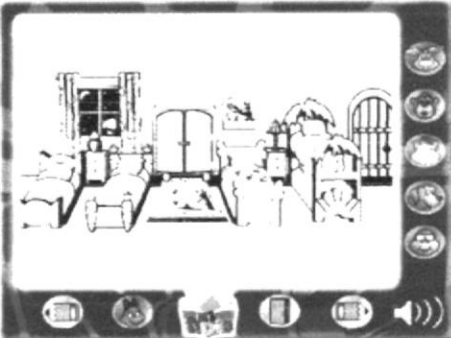
6.4.10 SALA

AUDIO		VIDEO
Música de fondo.		Transición de máscara.
RANA: Esta es la sala. Nuestros amiguitos quieren entrar. Ayúdalos haciendo clic en la puerta para que puedan entrar.		La Rana les da instrucciones. Los personajes entran uno por uno a la sala.
RANA: Nuestros amiguitos quieren descansar y divertirse. Para esto necesita tu ayuda. Haz clic en el televisor para que Volf pueda ver su programa favorito. Ahora haz clic en la computadora para que Al pueda trabajar en ella. Wom quiere usar la aspiradora para ello necesita que hagas clic sobre ella. Sol quiere tocar el piano para ello tienes que hacer clic sobre el.		Los personajes realizan las actividades. Sol toca el piano. Al está en la computadora. Wom limpia con la aspiradora. Volf y Bob miran la televisión.
RANA: Ahora debes ayudar a nuestros amiguitos a realizar sus ejercicios. Revisa las notas musicales, debes completar las palabras que están debajo con las notas del piano. ¡Eso es! Sigue así		Aparece el primer ejercicio. El niño debe completar las palabras.

AUDIO		VIDEO
RANA: Ahora es el turno de Al. Debes ayudarlo a completar la figura de los cuadros haciendo clic en la figura que corresponda. Eso es!		Aparece el segundo ejercicio. El niño debe completar las figuras.
RANA: Ahora es el turno de Al. Debes ayudarlo a completar la figura de los cuadros haciendo clic en la figura que corresponda. Eso es!		Aparece el tercer ejercicio. El niño debe escribir las palabras que se pueden formar con las letras que se muestran en la pantalla.
RANA: Muy bien. Ahora nuestros amiguitos ya quieren ir a descansar. Tu puedes ayudarlos haciendo clic sobre la puerta para abrirla. Ahora debes hacer clic sobre nuestros amiguitos para que puedan salir.		La puerta se abre. Los personajes salen uno a uno por la puerta.
RANA: Muy bien. Ahora debes apagar la luz, haciendo clic sobre ella.		La luz se apaga y se oscurece la sala.

AUDIO		VIDEO
Sonido de finalización.		Transición de máscara.

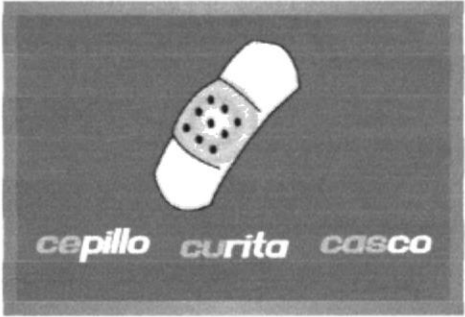
6.4.11 DORMITORIO FINAL

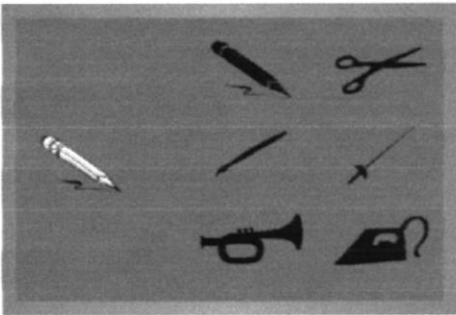
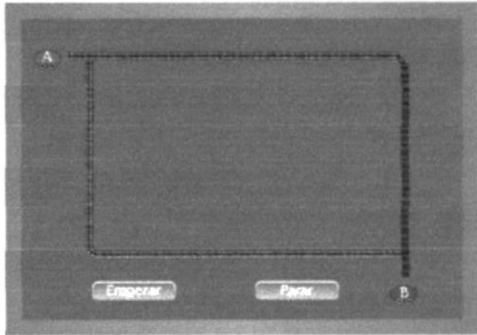
AUDIO		VIDEO
Música de Introducción.		Máscara de Introducción.
RANA: Ahora amiguitos vamos a encender la luz del dormitorio.		La luz se enciende.
RANA: Muy bien, ahora hagamos clic en la puerta para que nuestros amiguitos puedan entrar.		Entran los personajes uno por uno.
RANA: Parece que nuestros amiguitos tienen sueño y quieren descansar. Ayúdalos a desvestirse haciendo clic en Sol, Bob, Volf, Wom y Al. Haz clic sobre el armario, así podrás ayudarlos a ponerse su pijama.		Los personajes se desvisten uno a uno, quedando en ropa interior.

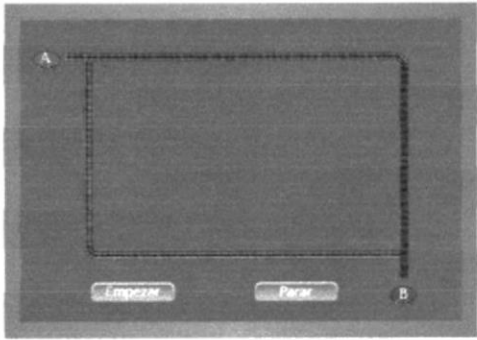
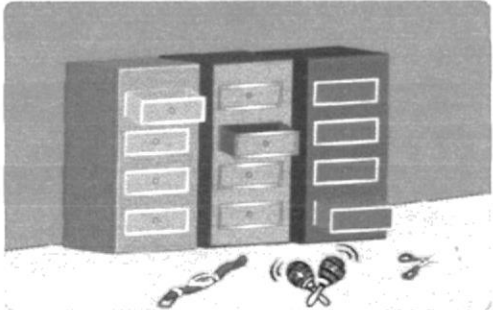
AUDIO		VIDEO
RANA: Sol, Bob, Wom, Volf y Al quieren que les ayudes. Haz clic sobre su pijama. Parece que nuestros amiguitos ya están listos para dormir. Haz clic sobre el armario para cerrarlo. Ahora hagamos clic sobre Sol, Bob, Wom, Volf y Al para que puedan ir a la cama.		Los personajes se desvisten uno a uno, quedando en ropa interior.
RANA: Ahora haz clic sobre la cortina para cerrarla. Y sobre la lámpara para apagar la luz.		La cortina se cierra. La lámpara se apaga. Los personajes duermen.
Sonido de finalización.		Transición de máscara.

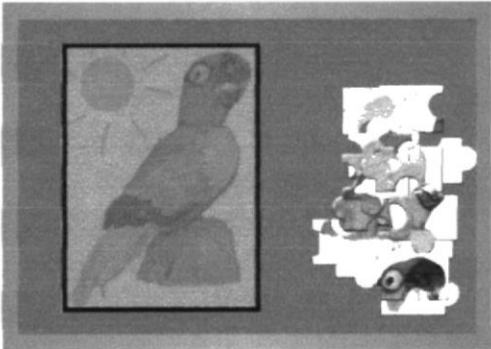
6.5.- STORY BOARD (FASE 2 ACTUAL)

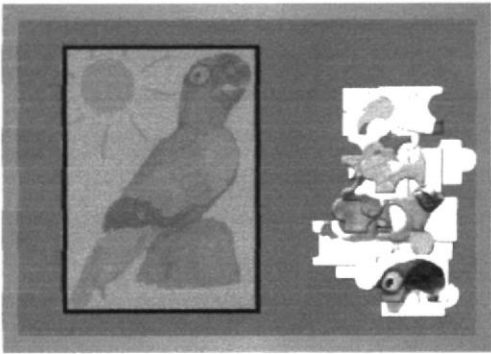
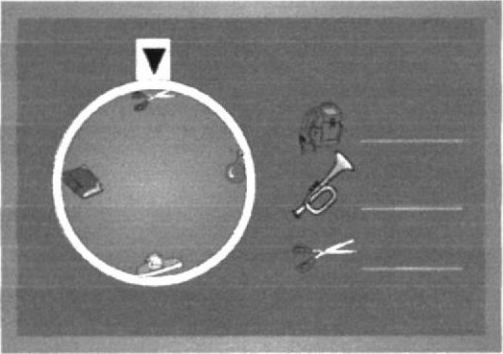
A continuación daremos a conocer la secuencia de cada uno de los cuadros que intervienen en el story board. De los nuevos juegos agregados al proyecto Mi Día; que se desarrollan en el aula de clases.

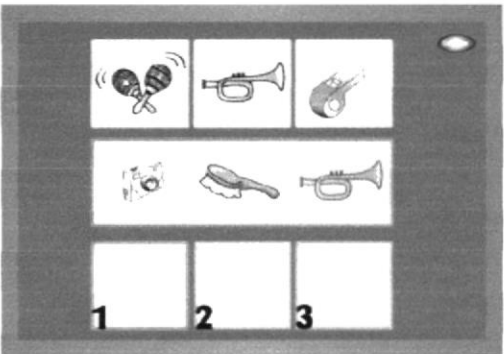
AUDIO		VIDEO
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Aparece en pantalla el pizarrón con tres objetos ilustrados y debajo una palabra. Debes identificar el objeto que se te esta pidiendo... suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de los objetos Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Aparecen en pantalla el pizarrón con una ilustración central y debajo de ella tres palabras, deberás reconocer la palabra correcta de la imagen que te está mostrando... suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de los objetos Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

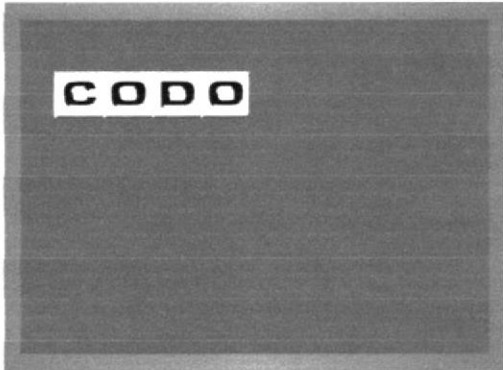
AUDIO		VIDEO
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! En este juego aparecen sombras de objetos varios del lado derecho mientras que en el izquierdo aparece la ilustración a color. Deberás buscar la sombra correcta del dibujo, y recuerda que este juego tiene un límite de tiempo así que deberás pensar rápido!! Mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego... 2° Nivel (Voz en off de entrada) La variación de este juego en el nivel dos consiste en multiplicar los objetos, es decir ya no serán seis sino nueve, mucha suerte!!! 3° Nivel (Voz en off de entrada) En este nivel el juego se reduce a dos hileras, es decir seis sombras. Con la distinción de que serán sombras del mismo objeto con alguna variante, mucha suerte!!!		Voz del ratón Sonido de los objetos Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este es un juego de trenes. La pista de trenes se despliega sobre la pizarra. Esta pista es sencilla, tiene solo una variante. Un tren lo maneja el niño (A) y el otro (B) lo maneja la computadora. El niño tiene que guiar al tren haciendo clic sobre los rieles izquierda o derecha, el tren avanza y conforme lo vaya guiando el niño girará a la derecha o la izquierda, la meta es llegar hasta el punto de partida del tren (B) antes de que el tren (B) llegue al punto de partida del tren (A), mucha suerte!!!		Voz del ratón Sonido de trenes Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

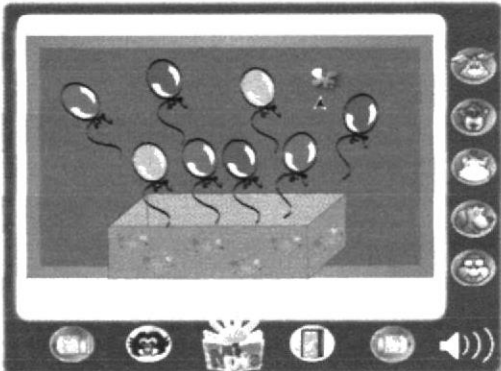
AUDIO		VIDEO
(en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego... 2° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! En esta variante hay dos puntos de encuentro con los dos trenes y ya no solo tienes como meta llegar al punto de salida del tren (B) sino que su segunda meta es no chocarse con el tren (B), mucha suerte!!!		Voz del ratón Sonido de trenes Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! En este juego el escenario es una pared y un piso, tres casilleros cada uno con cuatro cajones. Cada casillero tiene un color diferente (morado, lila, verde). En el piso hay seis objetos, el niño deberá recogerlos y guardarlos en cualquier cajón del casillero. La computadora te dará seis cajones abiertos (dos de cada casillero), deberás elegir en que casillero guardarás los objetos, los casilleros que no juegan tienen otro color, se mantienen desactivados, es una ayuda, para que te concentres en los cajones con los que juegas. Una vez guardados todos los objetos deberás recordar donde guardaste cada uno de ellos e ir sacándolos uno a uno... mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez....		Voz del ratón Sonido de los objetos Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

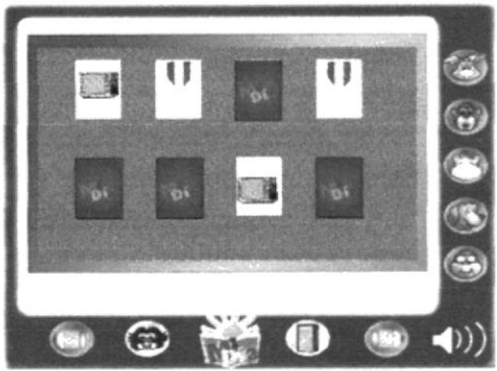
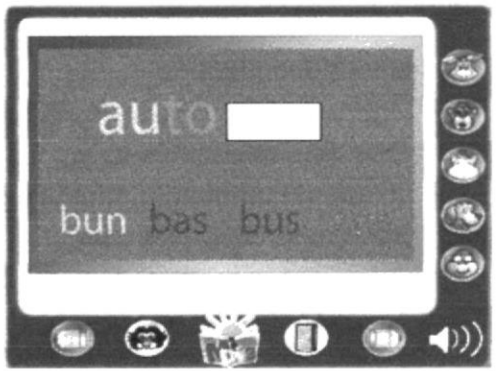
AUDIO		VIDEO
(Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego... 2° Nivel (Voz en off de entrada) En este nivel se juegan con doce objetos y juegan los doce cajones. Aquí deberás elegir el cajón con el que quieras jugar, yo abriré todos los cajones. Una vez organizado los objetos te recordaré donde están, para que así me puedas mostrar el objeto cuando te lo pida. Recuerda hay límite de tiempo, mucha suerte!!! 3° Nivel (Voz en off de entrada) En este nivel el juego se reduce a seis objetos con seis cajones. Debes estar atento... por que los objetos se moverán de cajón en cajón, de casillero en casillero... cuando te pida un objeto deberás recordar en que cajón estuvo la última v		
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! En este juego es de retención, utilizamos un rompecabezas. Se muestra sobre el pizarrón una imagen, esta permanece 10 segundos, luego de esto, se transforma en rompecabezas y se colocan las piezas del lado derecho. Queda una imagen casi transparente de la foto desarmada en el área de reconstrucción. El área de reconstrucción se encuentra en el lado izquierdo, ahí empezarás armando las fichas, arrastrándolas y soltándolas en el lugar que creas conveniente. Este rompecabezas será de 18 piezas, mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel...		Voz del ratón Sonido de "clíc" Sonido Congratulación Sonido de Error de

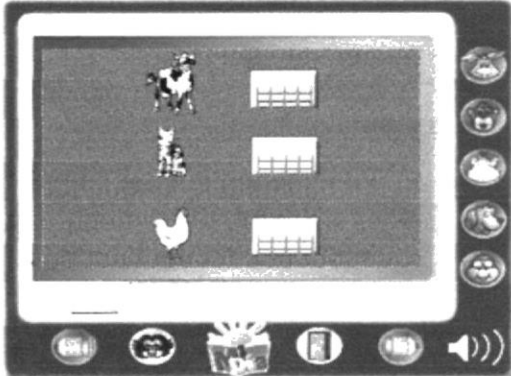
AUDIO		VIDEO
(Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego... 2° Nivel (Voz en off de entrada) En este nivel es la misma forma del juego y escenario que el anterior, aquí varia la imagen y la cantidad de piezas, ahora es de 24 piezas... Mucha suerte!!! 3° Nivel (Voz en off de entrada) En este nivel es la misma forma del juego y escenario que el anterior, aquí varia la imagen y la cantidad de piezas, ahora es de 36 piezas... suerte!!!		Voz del ratón Sonido de ruleta al girar Sonido de objetos Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! En este juego utilizaremos de fondo la pizarra, una ruleta y objetos sobre ella. La ruleta se encuentra del lado izquierdo. Yo giraré la ruleta y cuando se detenga, el objeto que quede debajo de la flecha saldrá de la ruleta y se posicionará en el lado derecho de manera vertical, se escribirá el nombre de cada objeto por 5 segundos y luego desaparecerá. Deberás escribir luego el nombre de los objetos. Al finalizar, revisaré si te equivocaste al escribir, si es así, los tacharé con una x, o pondré un visto si están correctos, mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de ruleta al girar Sonido de objetos Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

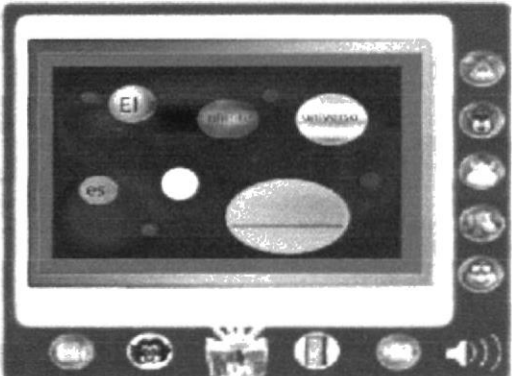
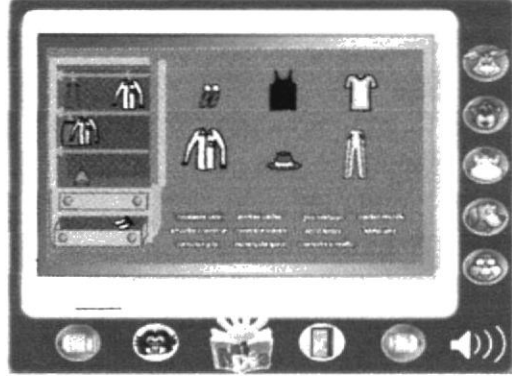
AUDIO		VIDEO
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! En este juego aparece la pizarra de fondo en el centro hay un recuadro con tres imágenes estáticas, al momento de empezar a jugar bajan y aparecen otras y así sucesivamente hasta que se detenga. El niño lo detiene por medio de un botón (pausa). En la parte superior hay tres recuadros, conforme se detiene la secuencia se posesionan en el cuadro que le corresponde. Una vez puesto los objetos en el cuadro que le corresponden se desaparecen y aparecen en la parte inferior desordenados. La computadora pide al niño que los ponga nuevamente en los cuadros que le corresponden según el orden de aparición en el juego mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego... 2° Nivel (Voz en off de entrada) Amiguito en este nivel solo cambia la velocidad del juego... esta vez será mas rápido... mucha suerte!!!		Voz del ratón Sonido de ruleta al girar Sonido de objetos Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

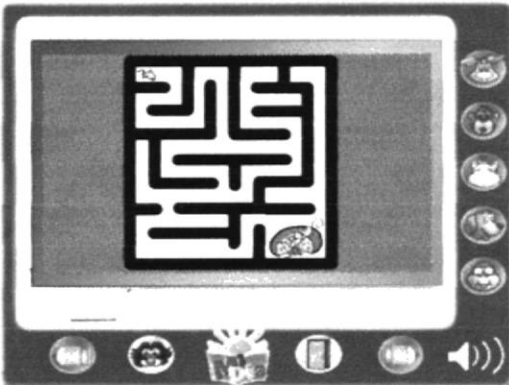
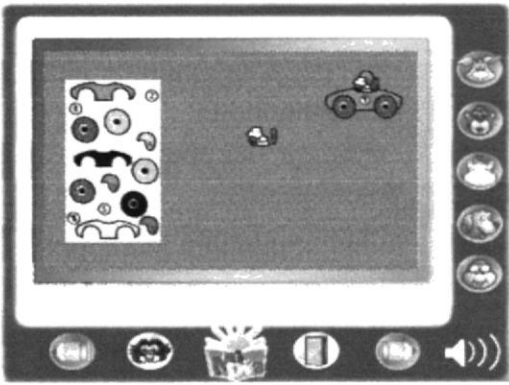
AUDIO		VIDEO
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego consiste en trabajar con fichas de letras y ordenarlas. El fondo es la pizarra y sobre ella hay una hilera horizontal de fichas, 4 fichas en blanco del lado izquierdo que formaran una palabra, luego de unos segundos se armara y se pondrán de manera desordenada del lado derecho. Cuando escuches mi instrucción tendrás que comenzar a armar la palabra, es decir, debes arrastrar las fichas en donde creas que van las letras. No te preocupes... que verás fichas en blanco para que te puedas guiar y así sabrás hasta donde arrastrar las fichas... verás que es muy fácil... mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego... 2° Nivel (Voz en off de entrada) Amiguito en este nivel la variación esta en las palabras, aquí se juega con ocho fichas, y es el mismo proceso... es muy fácil... Mucha suerte!!! 3° Nivel (Voz en off de entrada) En este nivel la variación esta en que las fichas forman una palabra, las desarmo y cuando te indique que vuelvas a armar, escucharas otra palabra diferente... esto te confundirá un poco pero deberás recordar la palabra que te salio en el pizarrón y armarla.	  	Voz del ratón Sonido de arrastre de la ficha Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

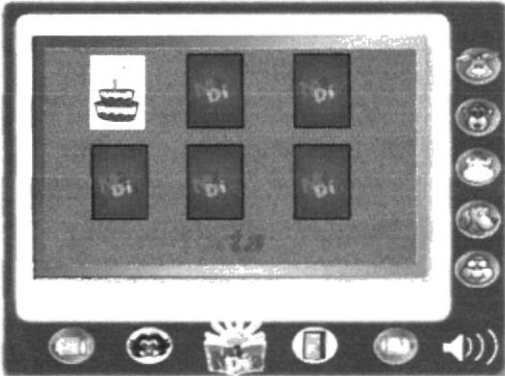
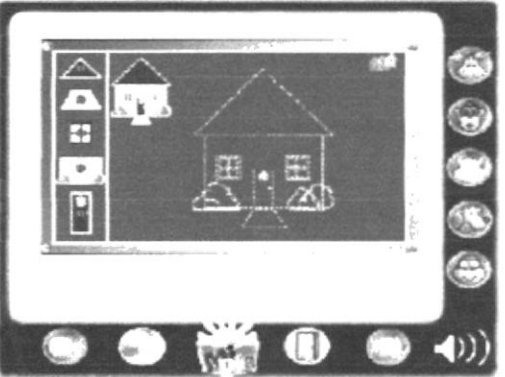
AUDIO		VIDEO
1° Nivel (Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este jueguito se llama el Globo Reventón!!! Habrá una caja de globos, de fondo la pizarra... Las instrucciones son las siguientes: cuando se habrá la caja, los globos saldrán volando, habrán tres colores diferentes de globos. Cuando te de la señal tendrás que reventar globos verdes, es decir... SOL.O reventarás los globos verdes, haciendo clic sobre ellos... saldrá un squash si lo has hecho bien, de lo contrario no saldrá nada. Iré contando las veces que te equivoques... de eso dependerá si ganas... pero tranquilo que es muy fácil... mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no... inténtalo otra vez.... (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego... 2° Nivel (Voz en off de entrada) En este nivel la variación es la velocidad y la cantidad de clic. No te puedes equivocar, ya que saldrán solo 4 globos verdes a reventar y tendrás solo 4 clic activos... mucha suerte!!!		Voz del ratón Sonido de globo al reventar (squash) Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

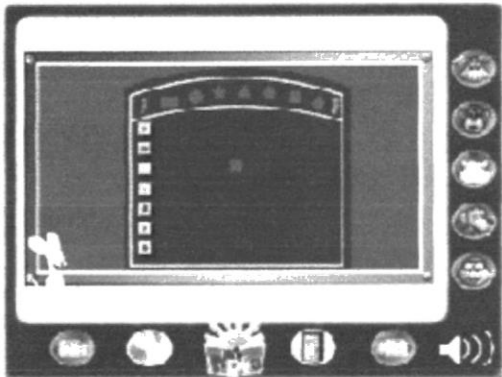
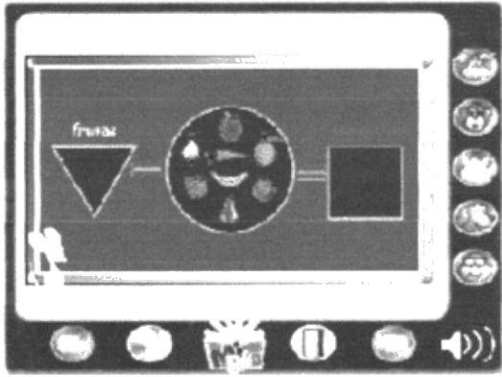
AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego se llama Pares... encuentra la misma figura que te sale en la carta... en total son seis carta, es decir, tres pares de figuras... es muy fácil, suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Cuando una carta es volteada se escuchara un efecto... cuando se encuentre un par se escucha el sonido de congratulación, así mismo, cuando el niño se equivoque se escuchara el sonido de error...
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! En este juego lo que debes hacer es unir palabras para formar una palabra compuesta, es fácil... solo arrastra las palabras que se encuentran abajo para unir las con la de arriba hasta lograr la palabra compuesta, inténtalo y seguro lo lograras!!! (en caso de acierto) Muy bien! sigue así!!! (en caso de error) no no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Cuando se haga clic en las palabras se escuchara un efecto y cuando se junten las palabras también, el efecto dependerá de si es correcta o incorrecta la unión de las mismas.

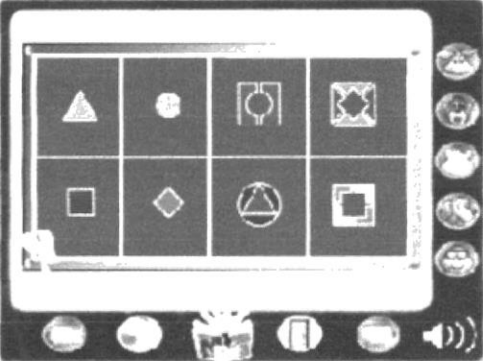
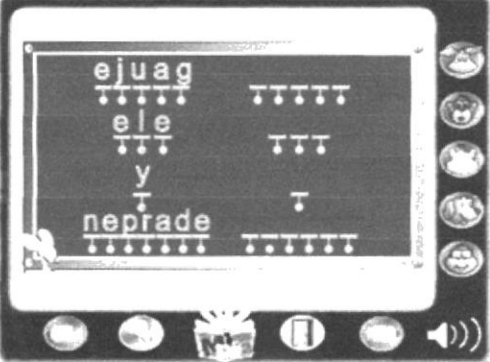
AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego se llama Unir con Líneas. Es muy fácil, debes reconocer el objeto que esta a tu izquierda y unir con una línea a la palabra que corresponda al objeto. Suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Cuando sea acertada la unión se escuchara el efecto de congratulación. Cuando sea errónea la unión se escuchara el efecto de error.
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego se llama La Granja. Debes presionar el botón blanco que tiene forma de corral... se escuchara el sonido de uno de los tres animales que aparecen a la izquierda, cuando lo reconozcas debes arrastrar dicho animal al botón de donde provino el sonido. (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonidos de los correspondientes animales. Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

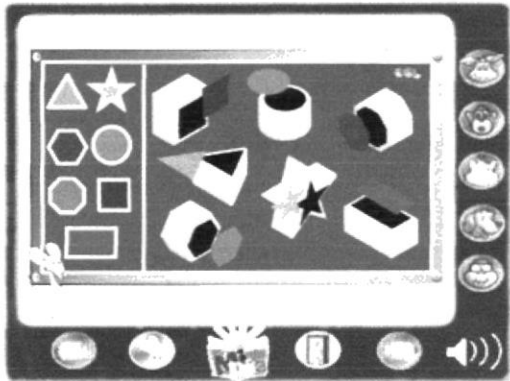
AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego se llama Planetas. Debes colocar las palabras que salen en los planetas y colocarlas dentro del planeta azul... con el orden apropiado para formar la oración. Mucha suerte!!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonidos espaciales.... Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego se llama Armario. Arrastra el nombre correspondiente a cada prenda para guardar en el armario... es muy fácil... recuerda fijate en los detalles. SUERTE!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonidos cajones abriendo y cerrando... Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

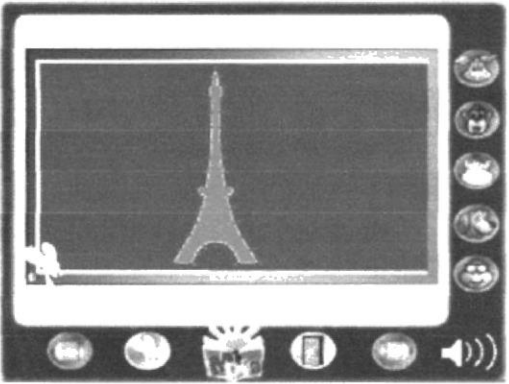
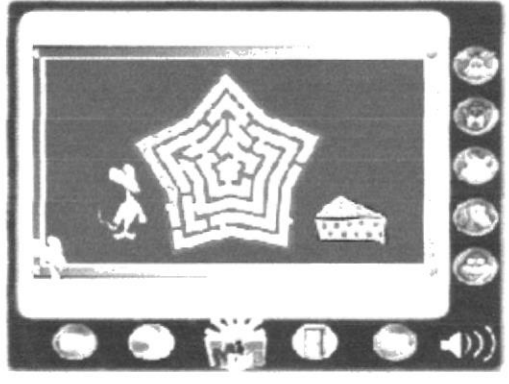
AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego se llama Laberinto. Es muy fácil, solo tienes que ayudar a mi primo a encontrar el queso... suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonidos de ratón Sonido cuando ratón choque contra la pared Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego es otro rompecabezas. Es muy fácil, ves la figura que esta a tu derecha? esa es la misma figura que deberás armar con esas pequeñas figuras que ves a tu izquierda... si te fijas bien... debes colocar las figuras que sean del mismo color de la figura original... OK? es muy fácil... suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... Oh no no... Vamos inténtalo otra vez!!!! (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		 Voz del ratón Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Amiguito!!! En este juego debes estar muy atento desde el comienzo ya que se trata de recordar las figuras que aparecen en el pizarrón. Primero podrás ver todas las figuras por un tiempo limitado luego estas se voltearán y deberás encontrar la figura que te pida en ese momento para ayudarte veras el nombre de dichas figuras en la parte de abajo, de la que te este pidiendo en ese momento OK? veras que es fácil, mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) No no no inténtalo otra vez. Oh no no Vamos intentalo otra vez!!!! (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego		Voz del ratón Sonidos de cartas volteándose Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
(Voz en off de entrada) Amiguito!!! este juego a continuación es muy divertido... deberás construir una casa!!! que te parece... deberás colocar las figuras a tu izquierda, que son las partes de la casa, deberás colocarlas en orden numérico hacia el centro del pizarrón. Verás que podrás identificar rápidamente donde colocarla gracias al fondo de líneas blancas que te hemos puesto como una pequeña ayuda... recuerda que es en orden numérico... cada figura tiene un número del 1 al 5 y debes seguir ese orden ok?... mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) no no no... intentalo otra vez.... ohh no no... Vamos inténtalo otra vez!!!! (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de ladrillos en construcción Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! en este juego deberás reconocer las formas geométricas que salen en la pizarra pero solo las que están de color verde y colocarlas de acuerdo a su forma a lado de las otras figuras a la izquierda... recuerda que deben ser de la misma forma, por ejemplo; si escoges el triángulo, debes colocar ese triángulo donde este el otro triángulo a tu izquierda... OK... mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) No no no... inténtalo otra vez... ohh no no... Vamos inténtalo otra vez!!!! (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de "clie" Sonido de Congratulación Sonido de Error
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego es muy sencillo, solo tienes que separar las frutas de los vegetales... las frutas deberás colocarlas en el triángulo a la izquierda y los vegetales en el cuadrado a tu derecha, tan solo haciendo clic sobre la fruta o vegetal y arrastrarlos donde correspondan... mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) No no no... inténtalo otra vez... Oh no no... Vamos inténtalo otra vez!!!! (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de "clie" Sonido de Congratulación Sonido de Error

AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! en este juego tienes que reconocer las formas de tu izquierda y colocarlas a tu derecha dentro de las otras formas geométricas... esto te puede confundir un poco pero si te fijas bien no será ningún problema para ti, mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... Oh no no... Vamos inténtalo otra vez!!!! (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de "click" Sonido de Congratulación Sonido de Error
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! en este juego debes ordenar las palabras de acuerdo al número que se encuentra debajo de cada letra... a tu izquierda las verás desordenadas, y es tu deber ordenarlas como te digo... solo guíate por los números y verás que es muy fácil... mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) no no no.... inténtalo otra vez... (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! has ganado!!! ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! has ganado!!! ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de "click" Sonido de Congratulación Sonido de Error

AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego es muy divertido, solo debes colocar las figuras geométricas que están a tu izquierda sobre las figuras que están a tu derecha... pero recuerda que deben ser las mismas para poder colocarlas... es decir si escoges la estrella deberás ponerla sobre la estrella a tu derecha... tu deberás reconocerlas... mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) No no no... inténtalo otra vez... Oh no no... Vamos inténtalo otra vez!!!! (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! En este juego deberás encontrar las palabras que te pongo a tu izquierda... a la derecha podrás ver algunas letras... deberás buscar estas palabras y así ganarás!!! Mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) Oh no no... Vamos inténtalo otra vez!!!! (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

AUDIO		VIDEO
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Este juego es muy sencillo solo tienes que unir con líneas los números.... pero OJO!!! Tienes que ir en orden... es decir, unes el 1 con el 2 haciendo clic primero sobre el 1 y luego un clic sobre el 2 y así con el resto de números... es muy fácil, mucha suerte!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... Oh no no... Vamos inténtalo otra vez!!!! (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente juego...		Voz del ratón Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error
(Voz en off de entrada) Hola amiguito!!! Ahora deberás ayudarme!!! Tengo mucha hambre y no he comido nada!!! Mi única oportunidad es cruzar por este laberinto y poder encontrar un rico queso.... dependo de ti!!! Ayúdame a encontrar mi comida, ayúdame a ir por el camino correcto!!!! (en caso de acierto) Muy bien!! Sigue así!!! Excelente!!! (en caso de error) No no no.... inténtalo otra vez.... (Voz en off de paso al siguiente nivel) Excelente!!! Has ganado!!! Ahora pasemos al siguiente nivel... (Voz en off de salida) Muy bien!!! Eres un verdadero genio!! Haz completado todos los juegos te felicito!!!		Voz del ratón (llanto del ratón también) Sonido de "clic" Sonido de Congratulación Sonido de Error

Capítulo 7

Elaboración del empaque: Producto Final



7.- ELABORACIÓN DEL EMPAQUE - PRODUCTO FINAL

7.1.- INTERPRETACIÓN CROMÁTICA

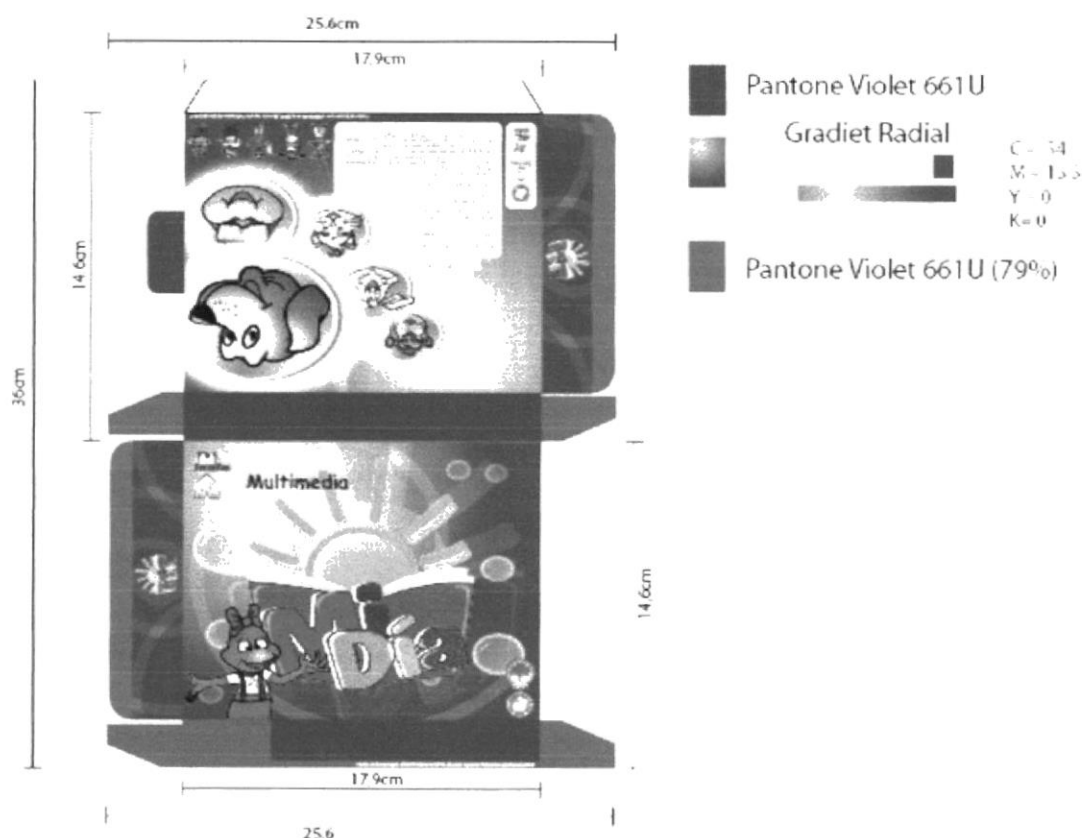
El uso de los colores primarios y secundarios por naturaleza tiene como objetivo llamar la atención de los niños en especial a los que tienen el problema objetivo de nuestro proyecto, la dislexia.

Los colores que en la caja se usó fue el color azul, debido a su elevado porcentaje de atracción por los niños. Acompañado por formas propiamente infantiles destacando a uno de los personajes más importante como es la rana, presentadora de todo el juego. Otra de las razones de utilizar el color azul se debe a que en el juego multimedia predomina este color en todo el entorno gráfico. Por ser un color predominante se lo ha utilizado en diferentes piezas de diseño como: CD/Box, CD/Holder, CD/Cover, que al combinarse con otros son atractivos y llamativos para los niños.

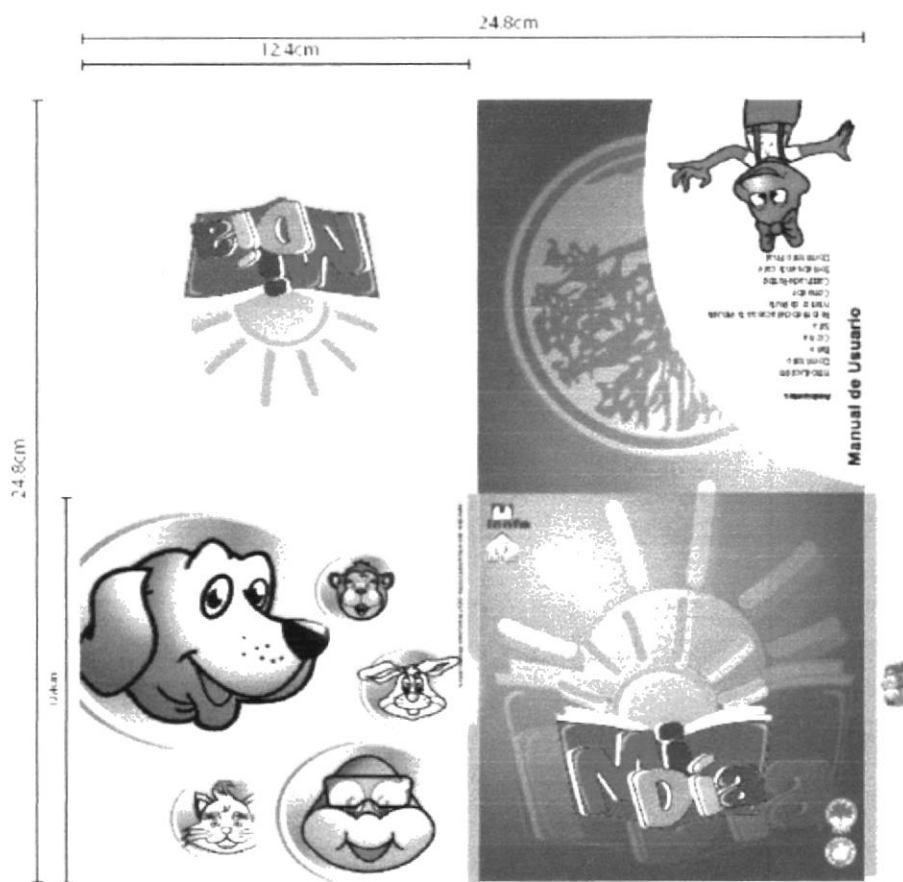
Cabe recalcar que la línea gráfica a manejar debe ser lo mas atractiva posible. Debe agradar no solo al niño sino al padre de familia, que es quien adquiere finalmente el producto.

7.2.- PIEZAS GRÁFICAS

7.2.1 CD / Box – Caja del CD



7.2.2 CD / Holder – Funda para CD



Pantone Violet 031U



Gradiet Radial



C = 54
M = 15.5
Y = 0
K = 0

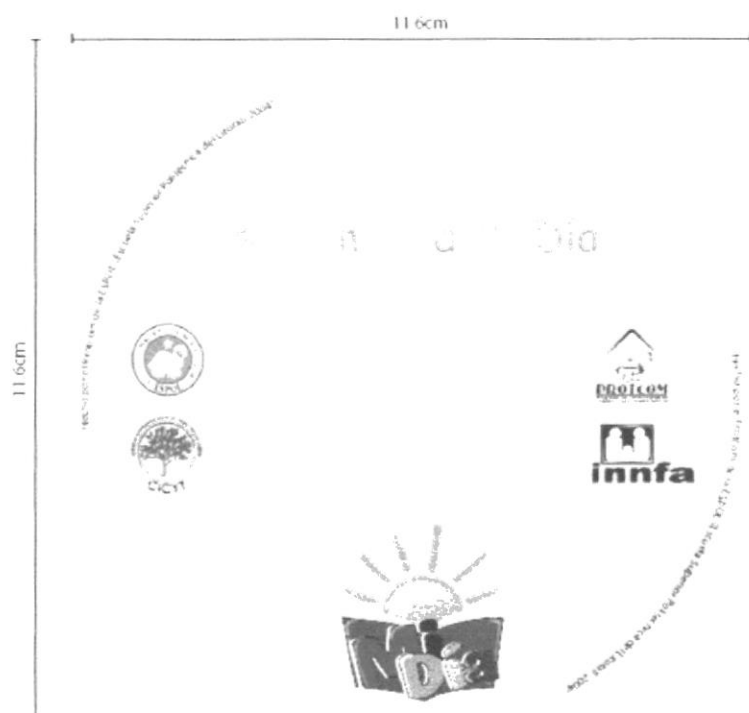
C = 100
M = 75
Y = 0
K = 0

Pantone Violet 7500 U



C = 5,88
M = 23,1
Y = 91,7
K = 0,39

7.2.3 CD / Cover – Cubierta del CD



Pantone Violet 7500 U