



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO E IMPLEMENTACION DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA
DISPOSITIVOS MOVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA
VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE
LA CIUDAD DE QUITO.

Proyecto de trabajo de graduación que se presenta como requisito para optar por el
título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

Autor: Caza Pazmiño Iván Patricio

Tutor: Ing. Marco Yamba

Lector: Ing. William Ortega

Quito, octubre 201



DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que el proyecto a presentar es totalmente original y personal, se citara las fuentes correspondientes, que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos del autor vigentes. Las ideas, resultados y conclusiones a las que he llegado en la finalización del proyecto son de mi absoluta responsabilidad.

Iván Caza

C.C.: 1717835472

AGRADECIMIENTO

En especial el agradecimiento va para Dios ya que sin él no se podría lograr nada, a mis padres ya que ellos son los que me ayudaron a tomar buenas decisiones en mi vida y encaminarme por un buen camino, lejos de malos pensamientos y malas amistades. Queridos padres y familia saben que son mi más grande tesoro y que por ustedes lo daría todo, y aquí está la prueba de que puedo cumplir una meta más que no será la última en mi vida, gracias a ustedes lo logro ya que la sonrisa que me regalan cada día y el plato de comida que nunca falta en nuestra mesa es lo que me da las fuerzas para seguir adelante con todo lo que me propongo.

A mis maestros por brindarme extrema paciencia y por enseñarme que no es suficiente lo que se aprende en el aula de clases para triunfar en la vida.

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada para todas las personas que confiaron en mí y que me brindaron consejos cuando los necesite, un jalón de orejas cuando me daba por vencido, y unas felicitaciones cuando conseguía un logro. Gracias por las palabras de aliento que me ayudaron a culminar el último deber del instituto y el primero de mi vida laboral.

ÍNDICE GENERAL

Contenido

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	II
AGRADECIMIENTO	III
DEDICATORIA	IV
ÍNDICE GENERAL	V
ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
RESUMEN EJECUTIVO	XII
ABSTRACT	XIII
INTRODUCCIÓN	XIV
CAPÍTULO I	1
1. Antecedentes	1
1.01. Contexto	1
1.02. Justificación	2
1.03. Definición del problema central (Matriz T)	5
CAPÍTULO II	6
2. Análisis de Involucrados	6
2.01. Mapeo de los Involucrados	6

2.02. Matriz de Análisis de Involucración	7
Tabla 2: Análisis de Involucrados	7
CAPÍTULO III	8
3. Problemas y Objetivos	8
3.01. Árbol de Problemas	8
3.02. Árbol de Objetivos	9
CAPÍTULO IV	10
4. Análisis de Alternativas.....	10
4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones	10
4.01.01. Tamaño del Proyecto.	11
4.01.02. Localización del Proyecto	12
4.01.03. Análisis Ambiental	13
4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos	14
4.03. Diagrama de Estrategias	15
4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico	16
4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores.....	16
4.04.02. Selección de Indicadores.....	19
4.04.03. Medios de Verificación.....	21
4.04.04 Supuestos.....	22

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML).....	24
CAPÍTULO V.....	28
5. La propuesta	28
5.01. Antecedentes de la herramienta y perfil de la propuesta.	28
5.01.01. Marco teórico	30
5.02. Descripción de la herramienta.....	35
5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)	35
5.02.02 Resultados	40
5.02.03 Discusión.....	51
5.03. Formulación del proceso de aplicación	52
5.03.01. Concepción.....	52
5.03.02. Diseño	56
5.03.03 Planificación.....	60
5.03.04 Producción.....	61
5.03.05 Marketing y Difusión.....	67
Presupuesto de medios	68
CAPÍTULO VI	71
6. Aspectos Administrativos.....	71
6.01. Recursos.....	71

6.01.01. Técnicos – Tecnológico	71
6.01.02. Humano	73
6.01.03. Económico.....	73
6.02. Presupuesto	74
6.02.01 Gastos Operativos.....	74
6.03. Cronograma.....	75
CAPÍTULO VII	76
7. Conclusiones y Recomendaciones	76
7.01. Conclusiones	76
7.02. Recomendaciones.....	78
Bibliografía.....	79
Anexos.....	81

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las Fuerzas T en la ciudad de Quito, 2017.....	5
Tabla 2: Análisis de Involucrados	7
Tabla 3 Impacto de los Objetivos	14
Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores	16
Tabla 5: Selección de Indicadores	19
Tabla 6: Medios de Verificación	22
Tabla 7: Supuestos	22
Tabla 8: Matriz de Marco Lógico	25
Tabla 9: Presupuesto	68
Tabla 10 Gasto Operativo	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapeo de involucrados	6
Figura 2: Árbol de Problemas.....	8
Figura 3 Árbol de Objetivos	9
Figura 4 Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones	10
Figura 5: Muestra.....	11
Figura 6: Ubicación.....	12
Figura 7: <i>Diagrama de Estrategias</i>	15
Figura 8: Género	41
Figura 9: Dispone usted de algún dispositivo móvil.....	42
Figura 10: De qué gama es su dispositivo móvil.....	43
Figura 11: Qué tipo de catálogos conoce usted	44
Figura 12: Conoce o ha utilizado un catálogo multimedia.....	45
Figura 13: Considera útil tener acceso a catálogos interactivos.....	46
Figura 14: Qué tipo de información le gustaría recibir	47
Figura 15: Le agradecería recibir información de los productos que ofrece la empresa Games Corp dedicada a la venta de computadoras personalizadas	48
Figura 16: Ha escuchado usted acerca de los visualizadores hologramas	49
Figura 17: Le parece interesante la presentación de los productos de la empresa Games Corp a través de un visualizador holograma	50
Figura 18: Maqueta menú	57
Figura 19: Maqueta Productos marca	58

Figura 20: Maqueta características producto.....	59
Figura 21: Planificación diagrama de GANT.....	61
Figura 22: medidas logo.....	61
Figura 23: Descarga catálogo.....	65
Figura 24: menú.....	65
Figura 25: Productos marca.....	66
Figura 26: Características producto.....	66
Figura 27: Video productos.....	67
Figura 28: flyer.....	69
Figura 29: Fan Page.....	69

RESUMEN EJECUTIVO

La empresa Games Corp es la encargada en distribuir equipos y accesorios de computadores destinadas a ser utilizadas en videojuegos, presentan la necesidad de promocionar de manera diferente e impactante por medios que estén al alcance de la mayoría de los posibles clientes, debido a que los soportes gráficos por los cuales se presentaban no causaban ningún tipo de impacto ni de interés en las personas que lo veían y manipulaban, por esto se ha creado un catálogo digital el cual se pueda reproducir en dispositivos móviles con sistemas operativos Android, por lo que se espera un alto nivel de impacto ya que la presentación de los productos será presentada de manera interactiva y con sus respectivas características de cada uno de los productos.

Lo que se espera es que los posibles clientes conozcan los productos de manera diferente ya que una vez manipulado el catalogo se encontrará la opción de visualizar en holograma la cual llevara a un video que se subirá a YouTube con la ayuda de un visualizador holograma se lo podrá reproducir y apreciar de manera diferente y llamativa.

ABSTRACT

The Company Games Corp is in charge to distribute equipment and accessories of computers intended for use in video games, present the need to of promotion of different way and shocking for means that are available to most potential customers, because that of graphic media by which presented didn't cause any kind of impact or interest in the people who saw and manipulated it, for this I create a digital catalog, this can reproduce in mobiles dispositives with operative system Android, so a high level is expected as the presentation of the products will be presented of interactive means with your characterizes respectives of each one of the products.

What is expected is that possible customers know the products of different means as one more time manipulate of the catalog will meet the option of visualize in hologram which will take a video that upload YouTube with the help of a hologram viewer it can reproduce and appreciate pf different means and flashy.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto junto a la colaboración de la empresa, se realiza para elaboración de un catálogo digital el cual se lo podrá conseguir por medio de la Play Store, por lo cual solo se podrá reproducir en un dispositivo móvil que tenga un sistema operativo Android.

En la elaboración del proyecto se realizara una encuesta la cual ayude a obtener información, la cual se utilizara para tener claras las ideas y por los medios que se dará a conocer el catalogo digital.

Lo que se busca conseguir mediante el catalogo es crear impacto los posibles consumidores al momento de conocer los diferentes productos que la empresa ofrece, y se conseguirá el impacto ya que el catalogo se lo presenta de manera interactiva y con imágenes de alta calidad las cuales son tomadas y editadas de manera profesional, al igual que videos los cuales se podrán ver en YouTube con la originalidad de verlos de manera holograma con la ayuda de un visualizador.

CAPÍTULO I

1. Antecedentes

1.01. Contexto

En el mundo existe una manera eficaz de presentar los artículos o servicios que cada empresa brinda, y es por medio de los catálogos, ya que con estos se puede dar a conocer visualmente cada uno de los artículos con una breve descripción, logrando así que el público tenga una mayor información del producto que desee adquirir o entender. (Flores, 2009)

Un catálogo digital es una publicación que solo se puede visualizar mediante un dispositivo electrónico sin perder lo que lo caracteriza como el orden e información de los productos o servicios que se quiere dar a conocer.

El catálogo digital sirve para saber de una manera más exacta y detallada los productos que se presentan de manera dinámica e interactiva. (Maguiña Lázaro, s.f)

Al presentar de una manera más interactiva los productos se podrá hablar de los visualizadores holograma que son utilizados por varias marcas reconocidas y así dando

gran impacto a las personas que lo ven, generando entusiasmo por conocer el producto o servicio al cual se realiza la dicha técnica de publicidad.

En el Ecuador se ha comenzado a utilizar esta técnica la cual llama la atención de varios empresarios que quieren promocionar sus productos de una manera llamativa y original, utilizando varias de las imágenes o videos de sus productos que ayudan así a atraer gran parte de consumidores.

En la ciudad de Quito las personas se han inclinado por conocer las nuevas tendencias y artículos de moda por medio de catálogos digitales que impresionen en el mercado.

Al querer impresionar a las personas mediante este tipo de publicidad podemos hablar de las empresas que se encargan de brindar equipos de alta definición de imagen o video, como son las que se encargan de vender equipos personalizados para el uso de videojuegos.

1.02. Justificación

La falta de impacto al momento de presentar y exhibir los diferentes equipos y accesorios que se encuentran en locales ya que si ofrece equipos que son utilizados para personas que son apasionadas por los videojuegos hay que impresionarlos desde la manera de presentación del producto mediante una manera tecnológica y visiblemente llamativa para los amantes de las gráficas.

La gran calidad que se brinda en los equipos que ellos podrían conseguir por lo que se procede a plantear el siguiente proyecto que se basa en la creación de un catálogo que permitirá revisar y conocer las especificaciones de cada uno de los equipos que encontramos en la empresa de una manera más interactiva y llamativa.

Además de ser un catálogo digital e interactivo contara con un visualizador holograma para poder apreciar los equipos de una manera más llamativa y original, creando así una curiosidad por conocer más a fondo el producto.

El nivel de impacto del proyecto será impresionar visualmente a las personas que asisten periódicamente a las tiendas de videojuegos, además este permitirá tener sostenibilidad económica, para así lograr darse a conocer en el mercado con el fin de posicionar la empresa en la mente de los consumidores que realizan estas actividades.

Con el proyecto se verá beneficiada la empresa ya que será más llamativo para las personas que circulan a su alrededor al ver una publicidad que no es usada con frecuencia como son los hologramas, y así ganando más personas interesadas en los productos que ofrece la empresa dando como resultado mayor incremento económico.

De esta manera la propuesta será la mejor alternativa para la empresa, ya que esta podrá contar con un medio nada común en el mercado ganando la atención de las personas que circulan a su alrededor.

Este proyecto se alinea con el objetivo# 7. "Garantizar los derechos de la naturaleza y promover la sostenibilidad ambiental, territorial y global". Se plantea como

prioridades la conservación y el uso sostenible del patrimonio natural y sus recursos naturales, la inserción tecnologías ambientalmente limpias, la aplicación de la eficiencia energía y una mayor participación de energías renovables, así como la prevención, el control y la mitigación de la contaminación #9 del plan nacional del buen vivir “Garantizar el trabajo digno en todas sus formas”. De esta manera se establece que el trabajo no puede ser concebido un factor más de producción, si no como un elemento mismo del buen vivir y como base para el despliegue del talento de las personas.

1.03. Definición del problema central (Matriz T)

En la presente tabla conoceremos la situación empeorada y la situación mejorada de nuestro proyecto e identificaremos la intensidad y el potencial de cambio que se demuestre desde la situación actual.

Tabla 1: Análisis de las Fuerzas T

Análisis de las fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación mejorada
Desconocimiento de los nuevos equipos que ayudarían a crecer a nivel comercial	La falta de impacto en la presentación de los productos en el catálogo digital y en el local				Estratégicamente posicionada en el mercado
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Tener mayor nivel de impacto en la publicidad de los equipos personalizados	4	5	5	3	Deficiente atención del público hacia el producto
Creación de publicidad novedosa y atractiva para el consumidor	4	5	5	4	Stock limitado de equipos necesarios para realizar la publicidad
Presentar de manera interactiva al público en general	4	4	5	3	Desconocimiento del manejo de la aplicación
Presentación innovadora de artículos	4	5	5	4	Contar con un dispositivo de gama baja
Tener mayor conocimiento del producto	4	4	5	4	Limitados detalles del producto

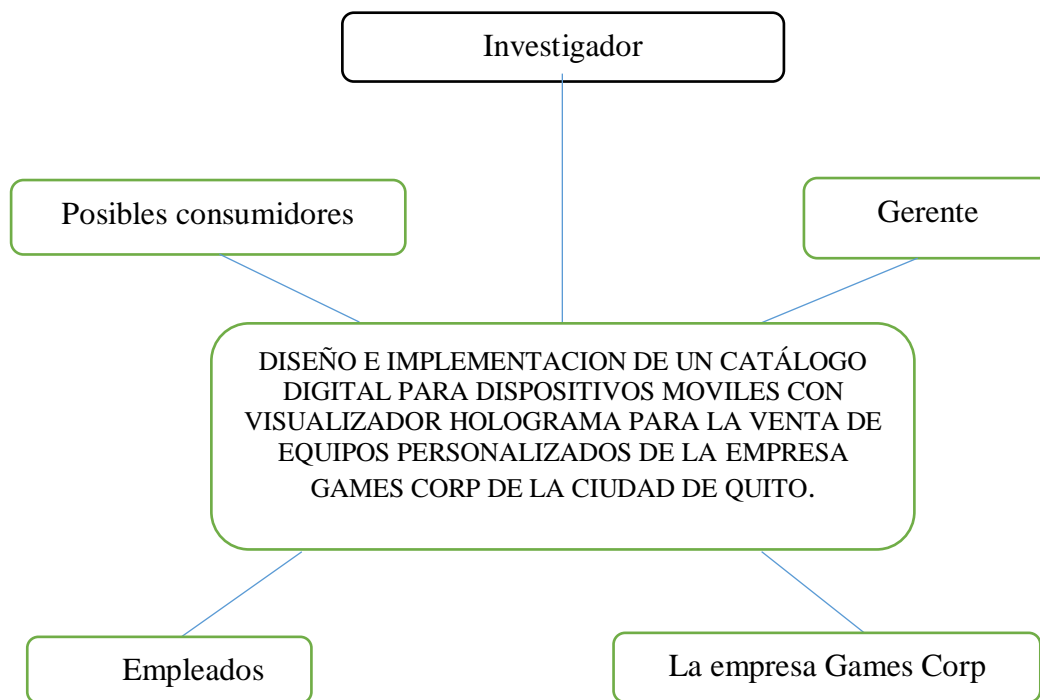
En la tabla que antecede encontramos las siguiente nomenclatura: I = Impacto y PC = Potencial de cambio. Que nos muestra el impacto actual y a donde va a cambiar una vez que hayamos ejecutado el proyecto.

CAPÍTULO II

2. Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

En el presente



Encontramos los principales involucrados que van a aportar en el desarrollo del proyecto de la tesis, organizados desde el que más aporta, hasta el que aporta de menos.

Figura 1: Mapeo de involucrados

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

En la siguiente tabla identificaremos a los actores involucrados y de cada uno de ellos veremos el interés sobre el problema, problemas que perciben, que recursos, mandatos o capacidades brinden en el proyecto, el interés sobre el proyecto y sus conflictos.

Tabla 2: Análisis de Involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibido	Recursos mandatos capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Investigador	Investigar el bajo impacto a través de catálogos digitales.	Deficiente información sobre equipos.	R. Humanos R. Económicos	Incrementar impacto en la presentación de catálogos digitales.	Inaccesibilidad a la aplicación del proyecto
Gerente	Incrementar información sobre los equipos de videojuegos.	Deficiente interés de los clientes hacia el producto.	R. Humanos R. Técnicos	Obtener un aumento de ingresos económicos	Limitados recursos económicos
La empresa Games Corp	Generar interés de los clientes hacia los equipos de videojuegos.	Inadecuadas condiciones de la empresa para la presentación.	R. Materiales R. Económicos	Incrementar utilidades a la empresa	Recursos materiales limitados
Empleados	Obtener una herramienta que cause impacto a los clientes.	Falta de dispositivos para la presentación de catálogos.	R. Humanos	Generar mayores ventas	Deficiente apoyo por parte de la empresa
Posibles consumidores	Obtener gran calidad en la presentación del producto.	Falta de conocimiento para la utilización del dispositivo.		Incremento de interés sobre el producto.	Desinterés de los vendedores en presentar el producto.

CAPÍTULO III

3. Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

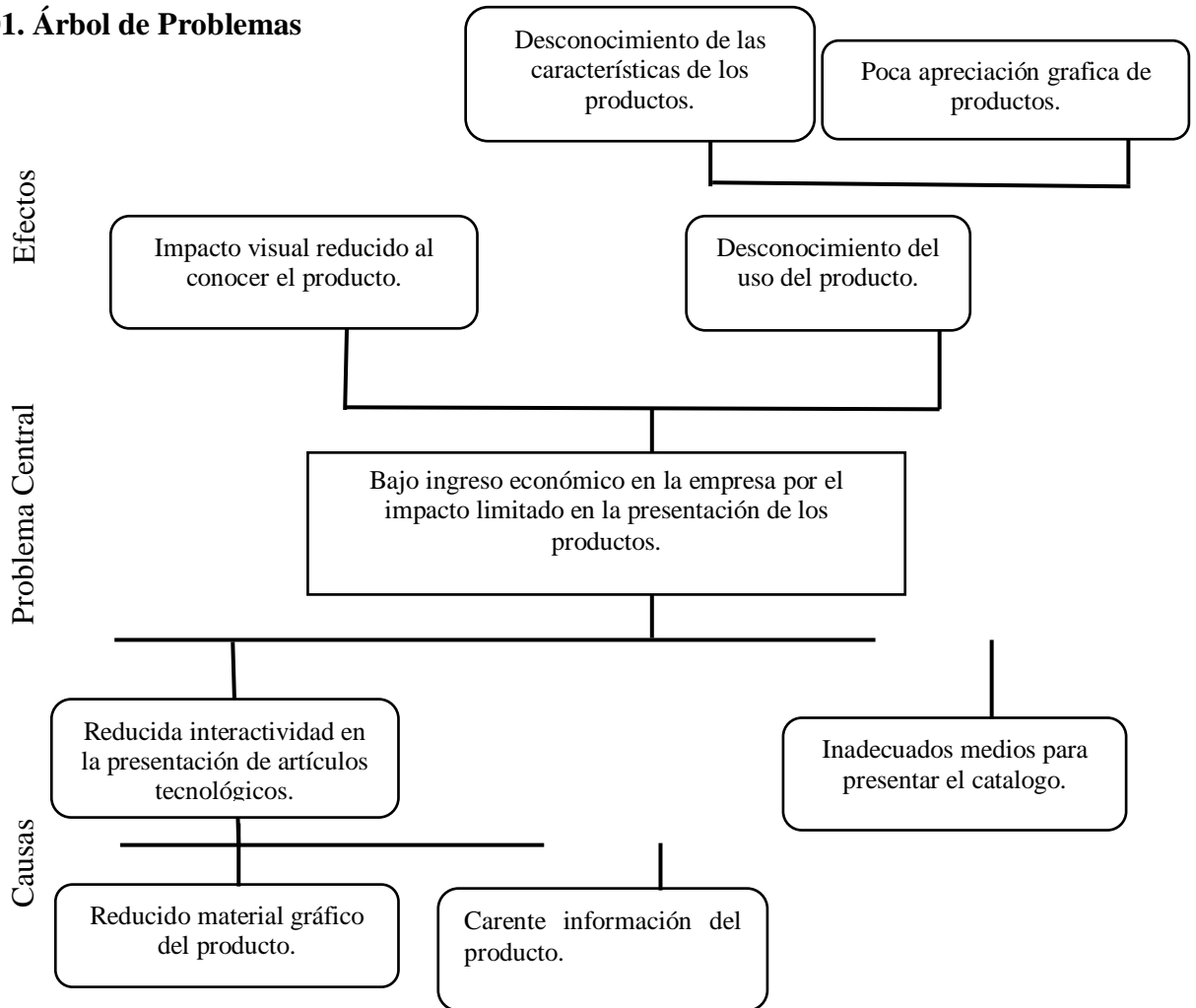


Figura 2: Árbol de Problemas

3.02. Árbol de Objetivos

Los objetivos son los mismos del Árbol de problemas pero en positivo y con verbos en infinitivo.

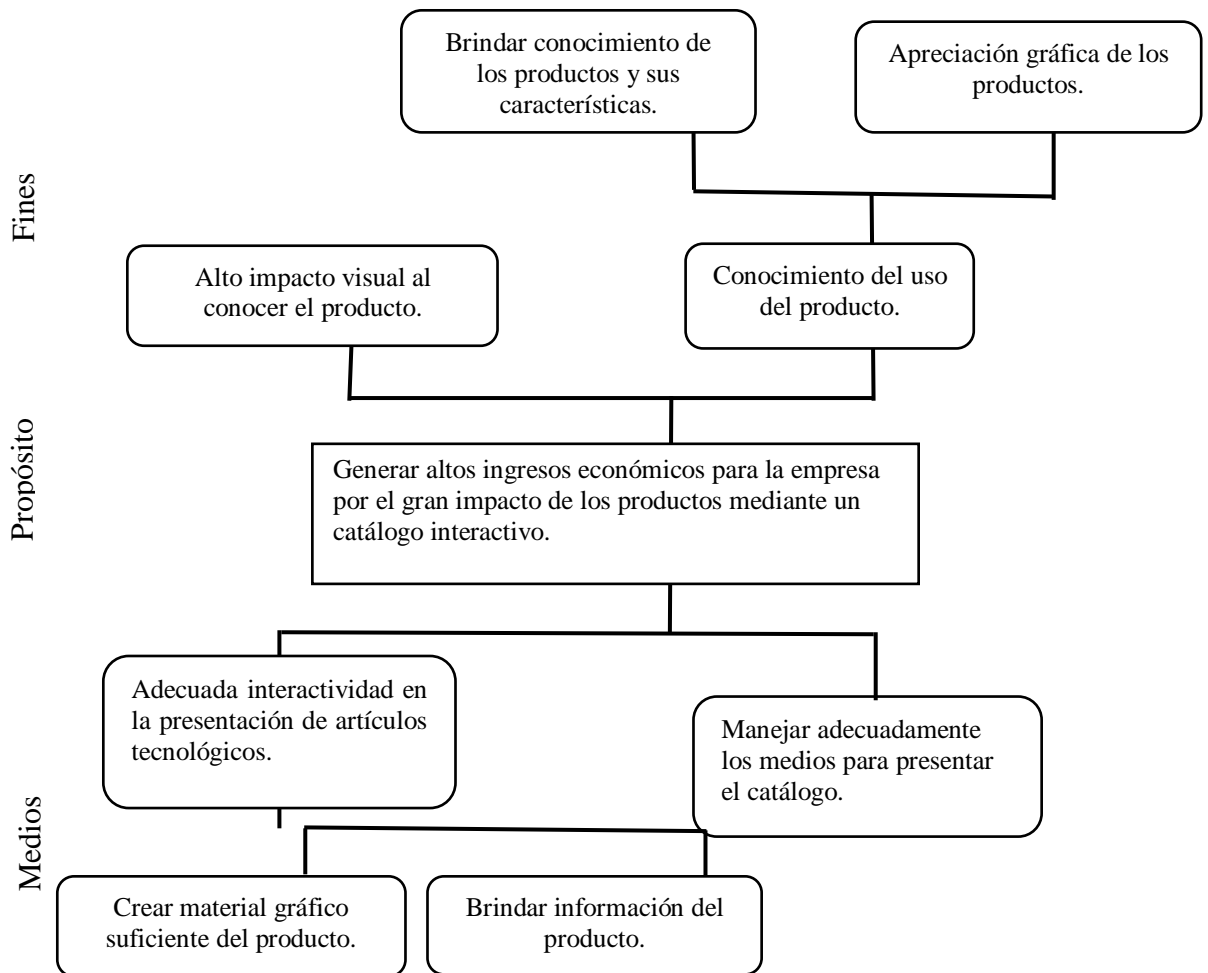


Figura 3 Árbol de Objetivos

CAPÍTULO IV

4. Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

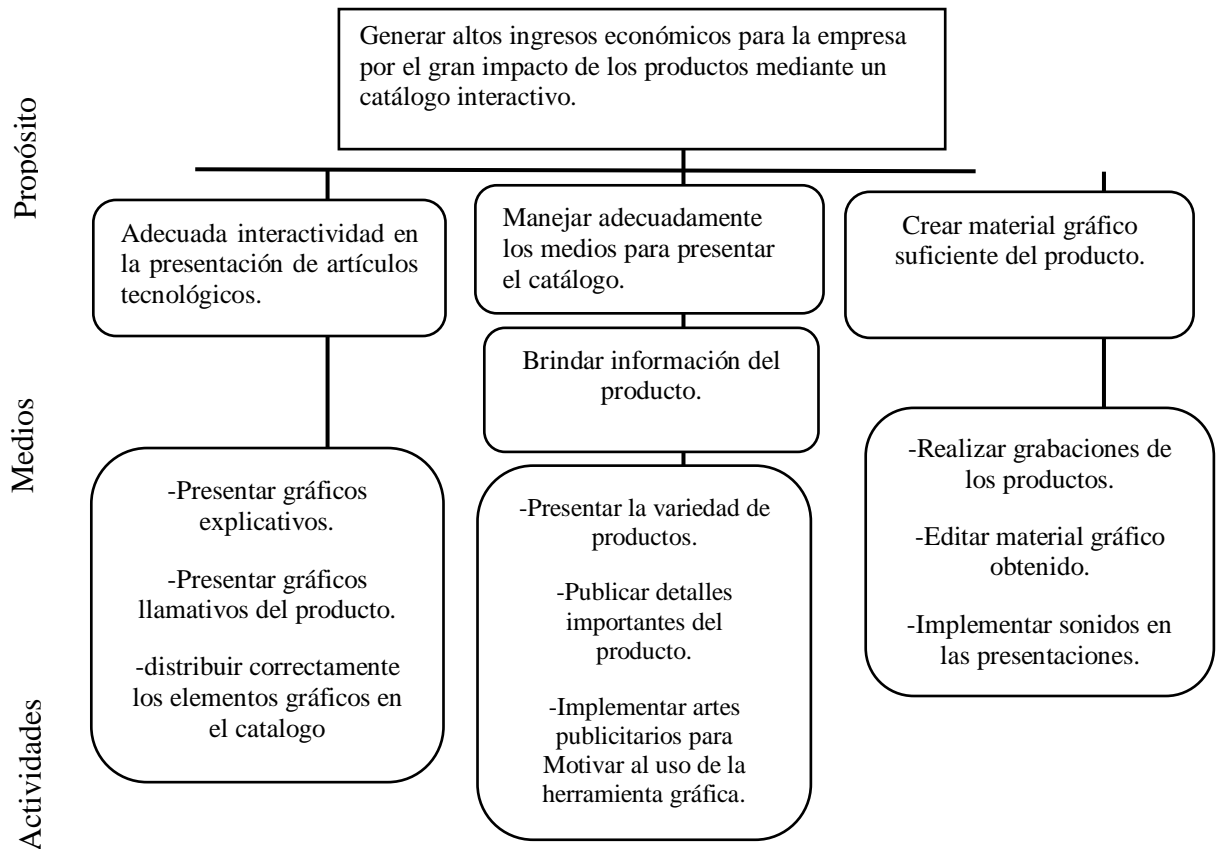


Figura 4 Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones

4.01.01. Tamaño del Proyecto.

En la ciudad de Quito existe una población de 2.671,191 y de este un 24% de personas tienen en su poder un dispositivo móvil, los cuales será nuestro grupo objetivo para poder determinar el tamaño de nuestra muestra y así poder tener mayor conocimiento de sus gustos por los productos que se quieren dar a conocer mediante el proyecto.

641085	50
TAMAÑO DEL UNIVERSO	HETEROGENEIDAD %
Número de personas que componen la población a	Es la diversidad del universo. Lo habitual es usar 50%, el
5	90
MARGEN DE ERROR %	NIVEL DE CONFIANZA %
Menor margen de error requiere mayor muestra.	Mayor nivel de confianza requiere mayor muestra. Lo habitual es entre 95% y 99%
395	
MUESTRA	
Personas a encuestar	

Figura 5: Muestra

Fuente: Netquest.

Después de haber realizado el muestreo de 641.085 personas podemos notar que debemos realizar la encuesta a 395 personas, para conocer de mejor manera los gustos de las personas que son nuestro grupo objetivo.

4.01.02. Localización del Proyecto

La empresa está ubicada en el sur de Quito en el centro comercial El Recreo que lo podemos encontrar en la Av. Pedro Vicente Maldonado y Gaspar Lozano.

El local se encuentra ubicado en la planta baja del centro comercial en la zona online la cual es la sección de productos tecnológicos.

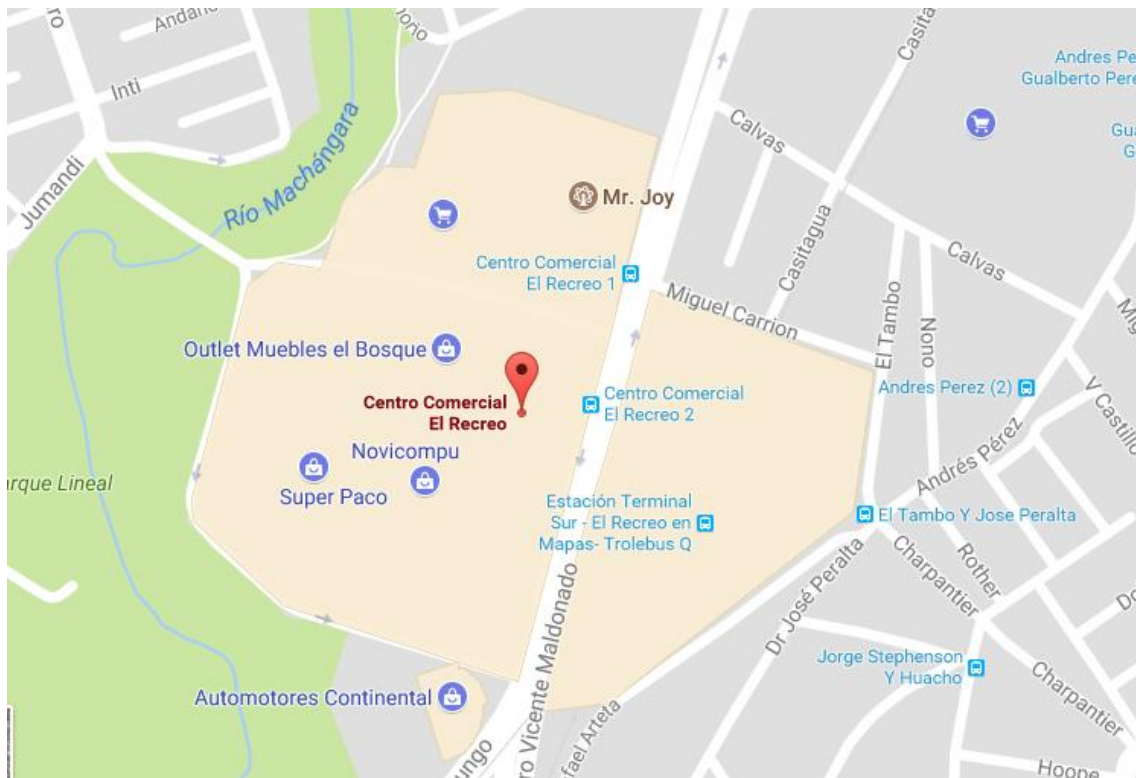


Figura 6: Ubicación

Fuente: Google Maps.

4.01.03. Análisis Ambiental

Se conoce como impacto ambiental a la situación en la que podemos observar y conocer al ambiente después de que el ser humano con varios de sus proyectos interviene directa e indirectamente en el mismo.

Los celulares pueden llegar a ser una parte perjudicial para el medio ambiente por todos los materiales que se utilizan para crearlos como pueden ser minerales, madera y otros, teniendo en cuenta que incluso se debe crear varios accesorios para los celulares como audífonos, cargadores, parlantes y de más.

En la actualidad se puede notar como afecta el uso de los dispositivos móviles en el medio ambiente, ya que estos funcionan con el uso de batería de litio que son perjudiciales para la naturaleza. Debido a que no se lleva un control de donde se arrojan o como se debería destruir para que esta no haga ningún daño a la naturaleza y sus alrededores.

Se debe tener en cuenta que la mayoría de personas solo conservan su celular aproximadamente un año, para después conseguir un nuevo dispositivo y al antiguo desechándolo en cualquier lugar que puede perjudicar al ambiente.

El uso de celulares en la actualidad se ha vuelto indispensable para algunas de las personas así dejando una mayor cantidad de celulares que pueden perjudicar al medio ambiente.

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 3 Impacto de los Objetivos

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Manejar adecuadamente los medios para presentar el catálogo.	5	5	4	4	4	22	Alta
Adecuada interactividad en la presentación de artículos tecnológicos.	5	5	4	5	4	23	Alta
Brindar información del producto.	5	5	5	5	4	24	Alta
Crear material gráfico suficiente del producto.	4	4	5	5	4	22	Alta

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

4.03. Diagrama de Estrategias

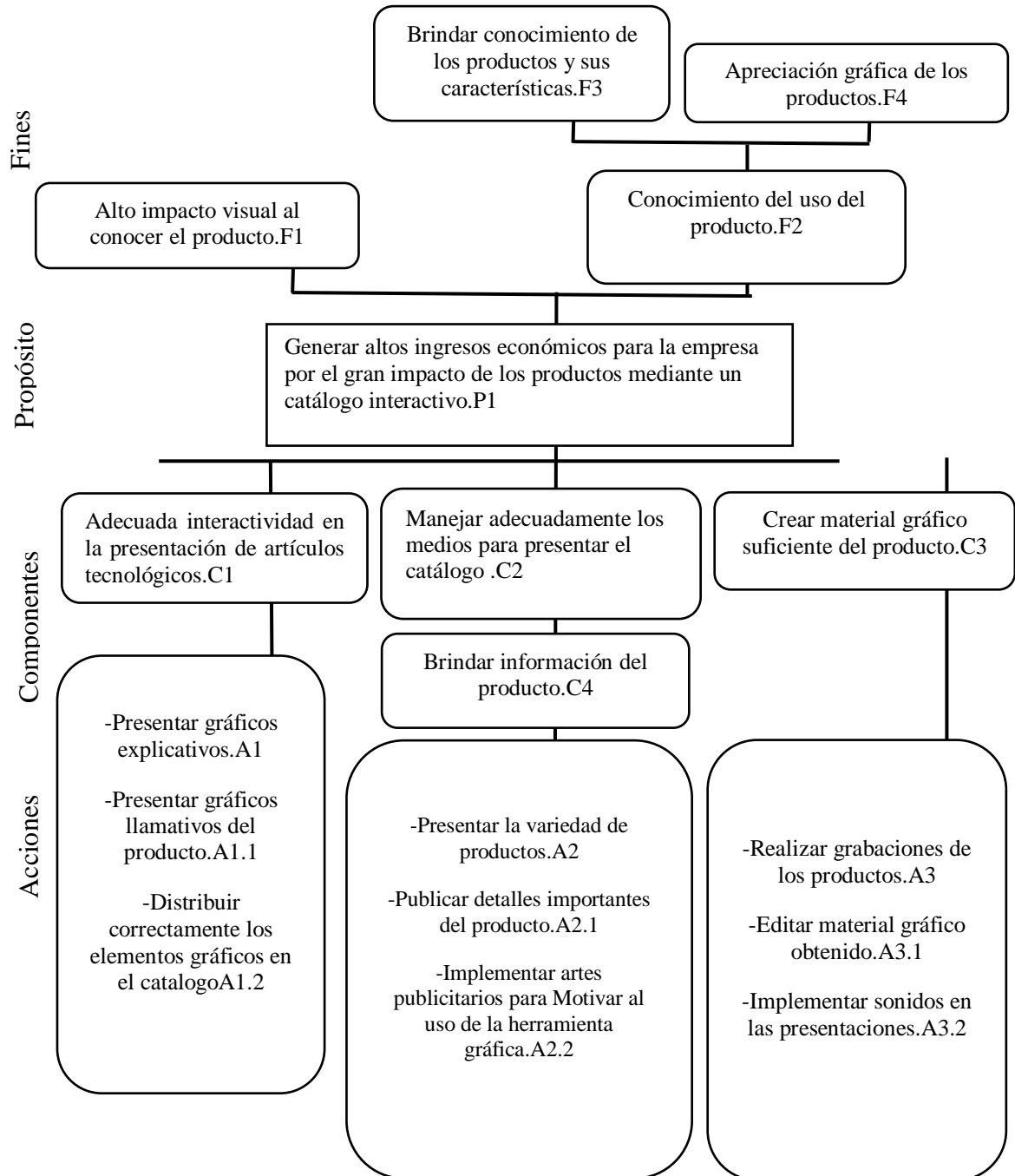


Figura 7: Diagrama de Estrategias

4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

En la siguiente tabla encontramos criterio que en su gran mayoría son positivos, con su respectiva cantidad, calidad, tiempo y lugar en el cual se realizó la investigación

Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad.	Calidad.	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Fines	(F1.).Alto impacto visual al conocer el producto.	Al presentar el proyecto se espera conseguir un 80% de impacto visual.	222	Alta	12 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(F2.)Conocimiento del uso del producto.	Al culminar el proyecto se espera brindar un 85% de conocimientos de los productos y sus características.	236	Alta	3 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(F3.). Brindar conocimiento de los productos y sus características	Al terminar el proyecto se conoce un 100% del producto.	278	Alta	4 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(F4.).Apreciación gráfica de los productos	Al finalizar el producto la apreciación grafica de los productos aumento en un 95%.	264	Alta	3 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta

Propósito	(P1.). Generar altos ingresos económicos para la empresa por el gran impacto de los productos mediante un catálogo interactivo.	Se espera adquirir altos ingresos económicos en la empresa en un 90% desde la presentación del proyecto.	250	Alta	4 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	Componentes	(C1.). Crear interactividad en la presentación de artículos tecnológicos.	Al presentar el proyecto ha incrementado la interactividad en la presentación de los artículos tecnológicos.	90%	Alta	4 meses	Quito
(C2.). Manejar adecuadamente los medios para presentar el catálogo .		Al concluir el proyecto se conseguirán medios adecuados para la presentación del catálogo.	80%	Alta	4 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
(C3.). Crear material gráfico suficiente del producto.		Al presentar el proyecto se creó el material gráfico del producto.	100%	Alta	3 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
(C4.). Brindar información del producto.		Al culminar el proyecto se brinda información del producto.	95%	Alta	3 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
Actividades	(A1.). Presentar gráficos explicativos.	Al culminar el proyecto se presentara gráficos explicativos.	95%	Alta	2 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(a1.1.). Presentar	Al terminar el proyecto se	90%	Alta	4 meses	Quito	Grupo objetivo

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

	gráficos llamativos del producto.	presentara gráficos llamativos del producto					con celular gama media/alta
	(a1.2.). Distribuir correctamente los elementos gráficos en el catálogo.	Al culminar el proyecto se distribuirá correctamente los elementos gráficos del catálogo.	90%	Alta	3 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(A2.). Presentar la variedad de productos.	Al terminar el proyecto se presentara la variedad de productos.	95%	Alta	3 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(a2.1.). Publicar detalles importantes del producto	Al culminar el proyecto se detallara los detalles del producto.	80%	Alta	2 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(a2.2.). Implementar artes publicitarios para Motivar al uso de la herramienta gráfica.	Al terminar el proyecto se implementara artes publicitarios para motivar al uso de las herramientas gráficas.	90%	Alta	3 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(A3.). Realizar grabaciones de los productos.	Al terminar el proyecto se han realizado grabaciones de los productos.	100%	Alta	3 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alta
	(a3.1.). Editar material gráfico obtenido.	Al terminar el proyecto se presentara el material gráfico	100%	Alta	2 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

		editado.					media/alt a
	(a3.2.). Implementar sonidos en las presentaciones.	Al culminar el proyecto se implementara sonidos en las presentaciones.	90%	Alta	2 meses	Quito	Grupo objetivo con celular gama media/alt a

4.04.02. Selección de Indicadores

En la siguiente tabla encontramos los parámetros que direccionaran el proyecto, los cuales serán los que aporten para la finalización del proyecto

Tabla 5: Selección de Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Clasificador de indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fines	(F1.). Alto impacto visual al conocer el producto.	Al presentar el proyecto se espera conseguir un 80% de impacto visual.	x	x	x	x	x	5	Alta
	(F2.)Conocimiento del uso del producto.	Al culminar el proyecto se espera brindar un 85% de conocimientos de los productos y sus características.	x	x	x	x	x	5	Alta
	(F3.). Brindar conocimiento de los productos y sus características	Al terminar el proyecto se conoce un 100% del producto.	x	x		x	x	4	Alta
	(F4.). Apreciación gráfica de los productos.	Al finalizar el producto la apreciación grafica de los productos aumento en un 95%.	x		x	x	x	4	Alta

Propósito	(P1.). Generar altos ingresos económicos para la empresa por el gran impacto de los productos mediante un catálogo interactivo.	Se espera adquirir altos ingresos económicos en la empresa en un 90% desde la presentación del proyecto.	x	x	x	x	x	5	Alta
Componentes	(C1.). Adecuada interactividad en la presentación de artículos tecnológicos.	Al presentar el proyecto ha incrementado la interactividad en la presentación de los artículos tecnológicos.	x	x	x		x	4	Alta
	(C2.). Manejar adecuadamente los medios para presentar el catálogo .	Al concluir el proyecto se conseguirán medios adecuados para la presentación del catálogo .	x	x	x	x	x	5	Alta
	(C3.). Crear material gráfico suficiente del producto.	Al presentar el proyecto se creó el material gráfico del producto.	x	x		x	x	4	Alta
	(C4.). Brindar información del producto.	Al culminar el proyecto se brinda información del producto.	x	x	x	x	x	5	Alta
Actividades	(A1.). Presentar gráficos explicativos.	Al culminar el proyecto se presentara gráficos explicativos.	x	x	x		x	4	Alta
	(a1.1.). Presentar gráficos llamativos del producto.	Al terminar el proyecto se presentara gráficos llamativos del producto	x	x		x	x	4	Alta
	(a1.2.). Distribuir correctamente los elementos gráficos en el catálogo.	Al culminar el proyecto se distribuirá correctamente los elementos gráficos del catálogo.	x	x	x	x	x	5	Alta
	(A2.). Presentar la variedad de productos.	Al terminar el proyecto se presentara la variedad de productos.	x	x	x		x	4	Alta
	(a2.1.). Publicar detalles importantes del producto.	Al culminar el proyecto se detallara los detalles del producto.	x	x	x	x	x	5	Alta
	(a2.2.). Implementar artes	Al terminar el proyecto se implementara artes	x	x	x	x	x	5	Alta

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

publicitarios para Motivar al uso de la herramienta gráfica.	publicitarios para motivar al uso de las herramientas gráficas.								
(A3.). Realizar grabaciones de los productos.	Al terminar el proyecto se han realizado grabaciones de los productos.	x	x	x	x	x		5	Alta
(a3.1.). Editar material gráfico obtenido.	Al terminar el proyecto se presentara el material gráfico editado.	x	x			x	x	4	Alta
(a3.2.). Implementar sonidos en las presentaciones.	Al culminar el proyecto se implementara sonidos en las presentaciones.	x	x	x	x	x		5	Alta

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

4.04.03. Medios de Verificación

En los medios de verificación debemos determinar lo siguiente:

Fuente de información:

- **Primaria** cuando la información es propia y recurrimos a quien ha realizado la investigación.
- **Secundaria** cuando otros hablan de esa investigación.

Método de análisis: Significa donde sacamos la información ya se sea, de una encuesta, entrevista, guía de observación, psicometría o documentación.

Método de análisis: Puede ser cualitativa cuando los resultados son descriptivos, y cuantitativa cuando los resultados son numérico.

Tabla 6: Medios de Verificación

4.04.04 Supuestos

En la siguiente tabla encontraremos los riesgos o inconvenientes que puedan encontrarse en el proyecto.

Tabla 7: Supuestos

Nivel	Resume narrativo	Supuestos	Factores de riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fines	(F1.).Alto impacto visual al conocer el producto.	Al presentar el proyecto se espera conseguir un 80% de impacto visual.	x	x	x		
	(F2.)Conocimiento del uso del producto.	Al culminar el proyecto se espera brindar un 85% de conocimientos de los productos y sus características.		x	x		
	(F3.). Brindar conocimiento de los productos y sus características	Al terminar el proyecto se conoce un 100% del producto.	x	x	x		
	(F4.). Apreciación gráfica de los productos.	Al finalizar el producto la apreciación grafica de los productos aumento en un 95%.	x		x		
Propósito	(P1.). Generar altos ingresos económicos para la	Se espera adquirir altos ingresos económicos en	x	x	x		

	empresa por el gran impacto de los productos mediante un catálogo interactivo.	la empresa en un 90% desde la presentación del proyecto.					
Componentes	(C1.). Adecuada interactividad en la presentación de artículos tecnológicos.C1	Al presentar el proyecto ha incrementado la interactividad en la presentación de los artículos tecnológicos.	x	x	x		
	(C2.). Adquirir adecuados medios para presentar el catálogo.	Al concluir el proyecto se conseguirán medios adecuados para la presentación del catálogo.	x		x		
	(C3.). Crear material gráfico del producto.	Al presentar el proyecto se creó el material gráfico del producto.	x	x	x		
	(C4.). Brindar información del producto.	Al culminar el proyecto se brinda información del producto.		x	x		
Actividades	(A1.). Presentar gráficos explicativos.	Al culminar el proyecto se presentara gráficos explicativos.		x	x		
	(a1.1.). Presentar gráficos llamativos del producto.	Al terminar el proyecto se presentara gráficos llamativos del producto	x	x	x		
	(a1.2.). Distribuir correctamente los elementos gráficos en el catálogo.	Al culminar el proyecto se distribuirá correctamente los elementos	x	x	x		

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

		gráficos del catálogo.					
	(A2.). Presentar la variedad de productos.	Al terminar el proyecto se presentara la variedad de productos.		x	x		
	(a2.1.). Publicar detalles importantes del producto.	Al culminar el proyecto se detallara los detalles del producto.	x		x		
	(a2.2.). Implementar artes publicitarios para Motivar al uso de la herramienta gráfica.	Al terminar el proyecto se implementara artes publicitarios para motivar al uso de las herramientas gráficas.		x	x		
	(A3.). Realizar grabaciones de los productos.	Al terminar el proyecto se han realizado grabaciones de los productos.	x		x		
	(a3.1.). Editar material gráfico obtenido	Al terminar el proyecto se presentara el material gráfico editado.	x	x	x		
	(a3.2.). Implementar sonidos en las presentaciones.	Al culminar el proyecto se implementara sonidos en las presentaciones.		x	x		

4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML)

En la presente tabla analizaremos que varios puntos establecidos tienen un factor positivo y estable para realizar el proyecto.

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación		Supuestos
Fines	(F1.).Alto impacto visual al conocer el producto	Al presentar el proyecto se espera conseguir un 80% de impacto visual.	Primaria	Verificación	Impacto visual reducido al conocer el producto
	(F2.)Conocimiento del uso del producto.	Al culminar el proyecto se espera brindar un 85% de conocimientos de los productos y sus características.	Primaria	Verificación	Desconocimiento de los productos y sus características
	(F3.). Brindar conocimiento de los productos y sus características	Al terminar el proyecto se conoce un 100% del producto.	Primaria	Verificación	Desconocimiento del uso del producto
	(F4.). Apreciación gráfica de los productos.	Al finalizar el producto la apreciación grafica de los productos aumento en un 95%.	Primaria	Verificación	Ignorar el aspecto gráfico del producto
Propósito	(P1.). Generar altos ingresos económicos para la empresa por el gran impacto de los productos mediante un catálogo interactivo.	Se espera adquirir altos ingresos económicos en la empresa en un 90% desde la presentación del proyecto.	Primaria	Verificación	Ingresos económicos disminuidos para la empresa por el bajo impacto de los productos expuestos en el catálogo
Componentes	(C1.). Adecuada interactividad en la presentación de artículos tecnológicos.C1	Al presentar el proyecto ha incrementado la interactividad en la presentación de los artículos tecnológicos.	Primaria	Verificación	Presentación de artículos carentes de interactividad
	(C2.). Manejar adecuadamente los medios para presentar el catálogo .	Al concluir el proyecto se conseguirán medios adecuados para la presentación del catálogo.	Primaria	Verificación	Los medios adquiridos para presentar el catálogo no son los adecuados
	(C3.). Crear material gráfico	Al presentar el proyecto se creó el	Primaria	Verificación	Material gráfico del

	suficiente del producto.	material gráfico del producto.			producto inexistente
	(C4.). Brindar información del producto.	Al culminar el proyecto se brinda información del producto.	Primaria	Verificación	Desinformación de los productos
Actividades	(A1.). Presentar gráficos explicativos.	Al culminar el proyecto se presentara gráficos explicativos.	Primaria	Verificación	No presencia de gráficos explicativos
	(a1.1.). Presentar gráficos llamativos del producto.	Al terminar el proyecto se presentara gráficos llamativos del producto	Primaria	Verificación	Presentación de gráficos carentes de creatividad
	(a1.2.). Distribuir correctamente los elementos gráficos en el catálogo.	Al culminar el proyecto se distribuirá correctamente los elementos gráficos del catálogo.	Primaria	Verificación	Elementos gráficos distribuidos de manera incorrecta en el catálogo
	(A2.). Presentar la variedad de productos.	Al terminar el proyecto se presentara la variedad de productos.	Primaria	Verificación	La presentación de los productos carece de variedad
	(a2.1.). Publicar detalles importantes del producto.	Al culminar el proyecto se detallara los detalles del producto.	Primaria	Verificación	Detalles importantes del producto excluidos
	(a2.2.). Implementar artes publicitarios para Motivar al uso de la herramienta gráfica.	Al terminar el proyecto se implementara artes publicitarios para motivar al uso de las herramientas gráficas.	Primaria	Verificación	No implementación de artes publicitario para motivar el uso de la herramienta
	(A3.). Realizar grabaciones de los productos.	Al terminar el proyecto se han realizado grabaciones de los productos.	Primaria	Verificación	Material gráfico incompleto
	(a3.1.). Editar material gráfico obtenido	Al terminar el proyecto se presentara el material gráfico editado.	Primaria	Verificación	Materia gráfico inexistente
	(a3.2.). Implementar sonidos en las	Al culminar el proyecto se implementara sonidos	Primaria	Verificación	Sonidos omitidos

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

	presentaciones.	en las presentaciones.			
--	-----------------	------------------------	--	--	--

CAPÍTULO V

5. La propuesta

5.01. Antecedentes de la herramienta y perfil de la propuesta.

La empresa Games Corp es la encargada de brindar equipos tecnológicos personalizados, los cuales son armados con varias partes como enfriadores, tarjetas de video, y de más para tener un funcionamiento más veloz al momento de realizar varios programas o videojuegos de alto peso.

En la empresa solo se da a conocer los productos mediante hojas volantes de mala calidad, las cuales se las puede encontrar en vitrinas del local. En las hojas volantes solo se encuentra descripciones básicas de los productos y sin una imagen clara que pueda verse para conocer el producto.

Lo que se podría agregar a la presentación de los productos podría ser imágenes más claras y definidas de los productos, y características más detalladas de lo que se ofrece en el producto y así no dejar dudas en las personas interesadas en el producto.

En la actualidad la presentación de los catálogos han tomado fuerza en su forma digital ya que se puede ver con una mejor resolución y de manera más detallada, y podría ser mucho más dinámica al momento de manipularla y así presentar más información a los productos.

Lo que se va a brindar en el catálogo será mucho más dinamismo en la presentación de los productos, para así obtener más interés de las personas que están conociendo los productos que brinda la empresa.

Las formas de presentación en la actualidad son con la ayuda de accesorios tecnológicos como puede ser con un celular, Tablet y de más. Por lo cual en el presente proyecto se utilizará varios dispositivos móviles para poder a conocer el catálogo de manera digital y con la ayuda de un accesorio llamado visualizador holograma se podrá presentar los productos de manera más original y actual que llamen la atención de los posibles consumidores.

Luego en perfil de la propuesta ponemos la metodología (proceso de creación del producto) que vamos a utilizar únicamente de manera teórica.

5.01.01. Marco teórico

5.01.01.1. Diseño Editorial

Los nuevos tipos de tecnología brindan una mayor facilidad para tener comunicación con más velocidad, para así responder la gran demanda de información actual. Lo nuevo nunca hace desaparecer lo anterior, solo lo transforma (Andrés, 2007).

En la actualidad podemos notar que todo se moderniza y se presenta de manera mucho más sofisticada como podemos observar varios tipos de catálogos. Son mucho mejor elaborados y de manera más llamativa, para poder presentar varios artículos o servicios que las empresas quieren dar a conocer de manera visual.

Los catálogos con el pasar del tiempo han cambiado de forma y de presentación, pero no ha cambiado su utilidad y eficiencia que se ve al momento de presentarla, por lo cual se lo denomina uno de los mejores medios para presentar los servicios o artículos que quiera promocionar.

5.01.01.2 Diagramación

Al hablar de los fundamentos de diagramación se habla de fundamentos de diseño gráfico, donde intervienen conceptos como la tipografía, el color, y la composición.

La tipografía es para el diseñador una de las partes principales de la composición de cualquier arte gráfico, su referencia, esencia de una correcta legibilidad permite al investigador mejorar la imagen y lograr que su impacto visual sea alto, sin embargo

corre el riesgo de una mala presentación, si su uso no es el correcto puede generar ilegibilidad en los artes gráficos.

El color es la representación denotada por características propias, si bien es cierto el uso correcto permite al diseñador diferenciar entre posibles composiciones estratégicas para mejorar la presentación de un arte de, acuerdo a sugerencias externas, el impacto que tiene el color representa en esencia aspectos fundamentales de una marca o exposición gráfica, si su uso no es el adecuado no logrará llamar la atención, y saturará su contenido gráfico.

La composición es colocar armoniosamente todos los elementos que intervienen en un arte gráfico para que su presentación sea correcta, legible, y logre el impacto visual esperado. (Gonzales, 2002).

5.01.01.3. Interactividad

Seleccionar el tipo de tecnologías más pertinente en base a sus prestaciones y necesidades es uno de los aspectos fundamentales de la formación en entornos virtuales. (Sánchez, 2009).

De acuerdo al soporte que se va a utilizar para la reproducción del catálogo en este proyecto se espera que para el grupo objetivo sea de fácil y total comprensión, de este sentido, la interactividad brinda para el diseño de la herramienta dinamismo comprensión y fluidez en la presentación digital.

Si los catálogos disponen de una interfaz agradable el grupo objetivo interpretará el mensaje del diseñador presente en la herramienta digital. De esta manera la presentación cumple con el diseño en cuanto al impacto visual se refiere.

5.01.01.4. Animación

Las tramas de video se llaman animaciones, tanto si provienen de la digitalización de una señal externa como si han sido generadas con un programa de animación por ordenador. (Bauzá, 1997)

En este caso el desarrollo del catálogo digital ha sido elaborado con la ayuda de un ordenador que ha permitido implementar las características necesarias para una reproducción dinámica, enfocando la animación a un diseño sencillamente agradable que representa la autenticidad de las marcas con las que se está trabajando.

Para la respectiva animación se necesitó suficientes conocimientos adquiridos con anterioridad para los procesos de creación de los movimientos dinámicos realizados en la presentación.

5.01.01.5. Producción

La producción es el momento donde se filma y se graban todos los elementos de imagen y sonidos que necesitamos hasta haber abarcado todo el guion seguido con anterioridad para las tomas de video (Abbate, 2005).

Es importante trasladar las ideas del guion a seguir en cada uno de los procesos que conlleva la obtención del material gráfico, un ejemplo de esta actividad es la conjugación entre la esencia de la imagen y la armonía del sonido.

Cada movimiento al momento de filmar promueve pasos lineales para demostrar la calidad de la toma colocada en el catálogo, obtenida desde ángulos proporcionales a la presentación

5.01.01.6 Postproducción

Es el momento donde se amalgama todo lo investigado, coordinado, ideado, grabado y filmado, y donde se editan las distintas tomas creando una unidad que consiga integrarlas al servicio de una idea audiovisual. (Abbate, 2005).

El impacto audiovisual esperado para el trabajo gráfico justificará la utilización de ciertos elementos presentes en la presentación que responde a una correcta edición del material gráfico.

Los detalles audiovisuales de cada parte de la presentación influyen en la selección del material, al cual se lo pueda intervenir para producir una presentación cargada de calidad, teniendo en cuenta la utilización de la información que se dará a conocer al grupo objetivo.

5.01.01.7. Sistemas operativos para dispositivos móviles

Los sistemas operativos usados para los teléfonos móviles y teléfonos son muchos, pero hay 2 que son los principales y que ocupan casi todo el mercado de la telefonía móvil (Bluemix, s.f.)

Los sistemas operativos facilitan el uso diario de dispositivos los cuales transmiten mensajes como los dispositivos móviles, esta conexión hace factible la presentación de elementos publicitarios a través de este tipo de tecnologías.

Como es de esperarse el sistema operativo se convierte en la herramienta de exposición del catálogo, gracias a la utilización de software especializados para la reproducción se puede interpretar el diseño y las animaciones ejecutadas en la presentación.

5.01.01.8 Aplicaciones catálogo

El tipo de aplicación que llamamos catálogo es aquella en la que predomina la estructura del texto y la imagen por encima del ritmo de la propia aplicación. Es decir, aquella cuyo punto fuerte es la información que se transmite, el modo en que se organiza y la forma en que se presenta. Un ejemplo claro de este tipo lo constituyen las enciclopedias o los puntos de información. En estas aplicaciones se valora la cantidad, la relevancia de la información y la comodidad de acceso a la misma. (Bou, 1997)

En este caso particular de la creación del catálogo digital se tomaron en cuenta una serie de lineamientos que permitieron al investigador ordenar y organizar la información de cada uno de los elementos expuestos de forma correcta para que su

presentación en forma de holograma anime coordinadamente el sentido de la animación y la información de los productos.

Como parte de la consecución de la herramienta la presentación de la interfaz se ha logrado crear para los usuarios de manera que el acceso sea de total comodidad y comprensión lectora.

5.02. Descripción de la herramienta

5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos)

El proyecto se basa en presentar de manera más interactiva los productos que ofrece la empresa Games Corp, la cual se encarga de poner a la venta equipos personalizados para las personas que utilizan videojuegos demasiadas horas seguidas, ya que estos necesitan accesorios especiales como ventiladores, enfriadores, tarjetas de video, etc.

Se utilizará un diseño llamativo e impactante para las personas a las que les gusta los videojuegos, por sus gráficas y temáticas en cada uno de los juegos los cuales con el pasar del tiempo han ido evolucionando.

Para la realización del proyecto se ha tomado en cuenta a los habitantes de Quito que tienen un dispositivo móvil de gama media y alta con sistema operativo Android, ya que el catalogo digital solo se podrá reproducir en dispositivos móviles para así después poder apreciar de mejor manera los productos mediante un visualizador holograma.

La información que se obtuvo se la consiguió en la empresa, la cual brindo un poco de espacio de sus instalaciones para ubicar las encuestas y pedir a las personas que

entren al local, ya sea a pedir información o a la compra de un producto, que realicen la encuesta para brindarles mejor atención al momento de dar a conocer sus productos.

Toda la información fue recolectada mediante una encuesta, la cual nos ayudó a determinar que nuestro grupo objetivo considera útil y más accesible conocer de los productos mediante un catálogo digital, que se pueda reproducir en dispositivos móviles y para conocer los productos de manera más detallada.

La creación del catálogo multimedia presenta de manera interactiva todos los productos que ofrece la empresa Games Corp, presentando imágenes, videos y características de las diferentes partes de computador.

Los productos más populares que dispone la empresa, de las marcas reconocidas serán presentados mediante video y reproducido en un dispositivo móvil que se podrá observar mediante el visualizador holograma.

5.02.01.01 Adobe Ilustrador CS6

Se utilizará para un correcto uso de colores que sean relacionados a nuestro proyecto, para así poder diagramar de manera correcta, ordenada y entendible el catálogo, teniendo en cuenta la utilización correcta de las tipografías e imágenes de los productos.

5.02.01.02 Adobe Photoshop CS6

Se utilizara para varios retoques fotográficos que sean necesarios en las imágenes de los productos que se quieren dar a conocer en el catálogo interactivo, ya que se necesitara recortar y retocar niveles de luz en las imágenes.

5.02.01.03 Adobe Flash CS6

Lo usaremos para la creación de varias animaciones en la presentación de nuestro proyecto que es un catálogo digital e interactivo, esto se conseguirá mediante la creación y manipulación de gráficos vectoriales que se los pueda animar mediante interpolaciones de movimientos.

5.02.01.04 After Effects CS6

Se lo utilizara para la edición de video la cual nos permitirá borrar el fondo y así poder apreciar los productos desde todos sus ángulos , conociendo así de mejor manera las productos que ofrece la empresa Games Corp.

5.02.01.05 Cámara Nikon D3300

Utilizaremos esta herramienta audiovisual para adquirir de manera profesional los videos e imágenes que serán editados para una mejor visualización de los productos que ofrece la empresa.

5.02.01.06 Lente Nikon 18-55

Se lo utilizara para conseguir de manera profesional las imágenes y videos de los productos, en una distancia de 18mm ya que el lugar en donde se realizara las tomas son reducidas limitando así la distancia de enfoque.

5.02.01.07 Encuesta

La encuesta se realizó con el objetivo de conseguir información importante, la cual servirá para una mejor elaboración de nuestro catálogo el cual será presentado de manera digital e interactiva.

La usaremos de igual manera para tener un conocimiento fundamental, el cual será importante ya que necesitamos saber cuántas personas de nuestro grupo objetivo dispone de dispositivos móviles, ya que estos serán el soporte audiovisual por el cual presentaremos el catálogo con todos los productos de la empresa.

5.02.01.08 Modelo de encuesta

Encuesta

1. ¿Género?

Hombre Mujer

2. ¿Dispone usted de algún dispositivo móvil?

Sí No

3. ¿De qué gama es su dispositivo móvil?

- a. Alta
- b. Media
- c. Baja

4. ¿Qué tipo de catálogos conoce usted?

- a. Impreso
- b. Digital
- c. Interactivo

5. ¿Conoce o ha utilizado un catálogo multimedia?

Sí No

6. ¿Considera útil tener acceso a catálogos interactivos?

Sí No

7. ¿Qué tipo de información le gustaría recibir mediante un catálogo?

- a. Características del producto
- b. Novedades
- c. Precios

8. ¿Le agradecería recibir información de los productos que ofrece la empresa Games Corp dedicada a la venta de computadoras personalizadas?

Sí No

9. ¿Ha escuchado usted acerca de los visualizadores hologramas?

Sí No

10. ¿Le parece interesante la presentación de los productos de la empresa Games Corp a través de un visualizador holograma?

Sí No

GRACIAS POR LA COLABORACION!!!

5.02.02 Resultados

Al culminar la tabulación de nuestra encuesta podemos notar que nuestro grupo objetivo son hombres en su mayoría, por lo cual diseñamos un catálogo con un estilo más varonil, y dinámico para así poder tener una mayor importancia de nuestros posibles consumidores.

El catalogo se lo realizo para poder ser reproducido mediante un dispositivo móvil de gama media o alta para poder observar todas las imágenes y presentaciones con una alta resolución y para poder manejar de mejor manera el catalogo digital.

El catalogo será realizado de manera interactiva ya que mediante la encuesta notamos que la mayoría de nuestro grupo objetivo solo conoce el medio impreso, esto nos ayudara a ganar impacto visual ya que los catálogos interactivos pueden presentar los productos con una mayor calidad y de manera más dinámica.

Tabulación de encuestas

1.- ¿Género?

Mediante la siguiente pregunta se logrará determinar el número de mujeres y hombres, a los cuales se realizó la encuesta para poder saber que estilo domina en el tema.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
Hombre	256	65
Mujer	139	35
Total	395	100

Tabla 8: ¿Género?

Elaborado por: Iván Caza

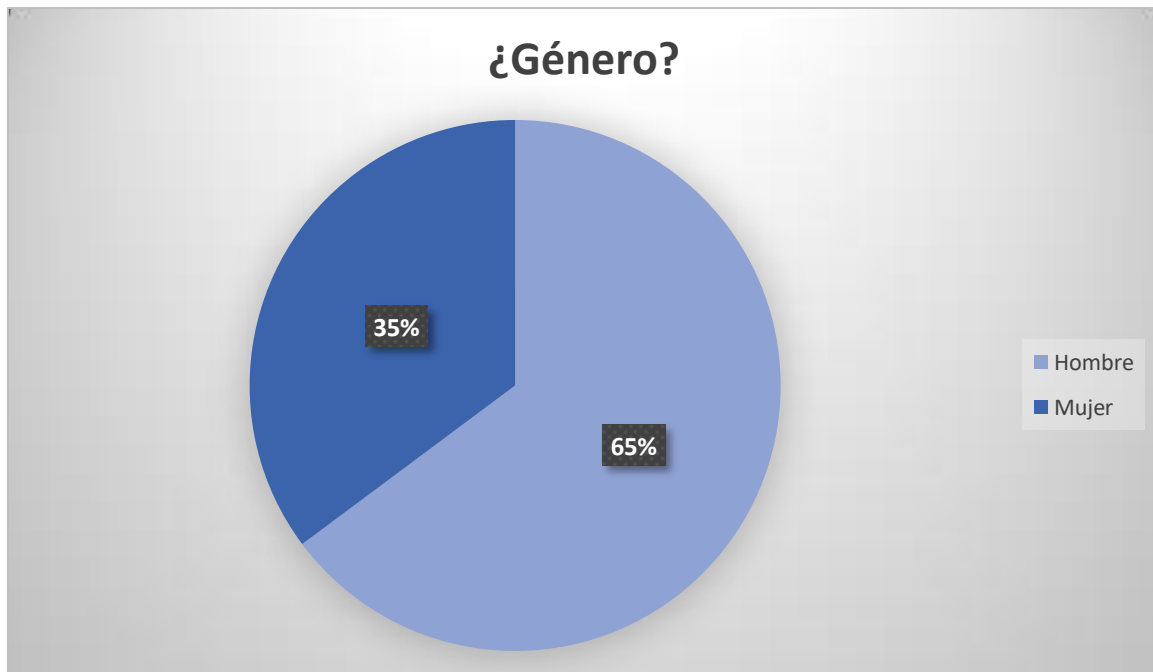


Figura 8: Género

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 65% de los encuestados son Hombres, mientras que el 35% son Mujeres.

2. ¿Dispone usted de algún dispositivo móvil?

Mediante la siguiente pregunta se podrá tener conocimiento de que porcentaje de personas que disponen de dispositivos móviles.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
Si	119	30
No	276	70
Total	395	100

Tabla 9: ¿Dispone usted de algún dispositivo móvil?

¿Dispone usted de algún dispositivo movil?

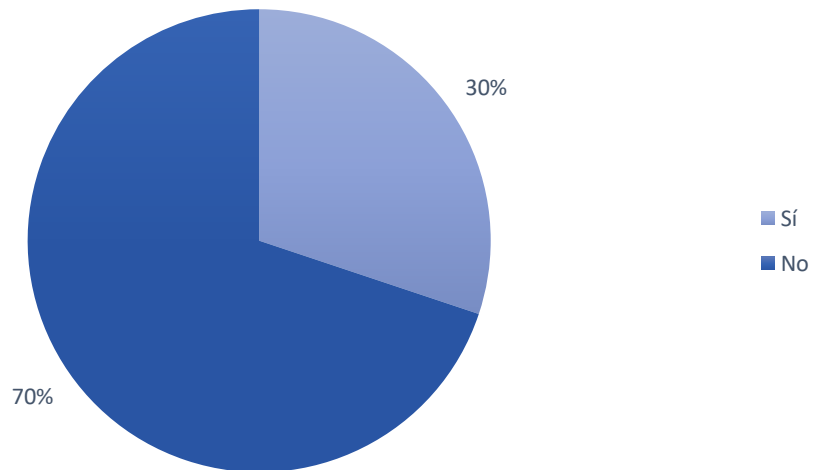


Figura 9: Dispone usted de algún dispositivo móvil

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 30% de los encuestados Sí dispone de un dispositivo móvil, mientras que el 70% No dispone de un dispositivo móvil.

3. ¿De qué gama es su dispositivo móvil?

Mediante la siguiente pregunta se podrá tener conocimiento de que porcentaje de personas utilizan dispositivos móviles de gama baja, media y alta.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
a. baja	88	22
b. media	137	35
c. alta	170	43
Total	395	100

Tabla 10: *¿De qué gama es su dispositivo móvil?*
Elaborado por: Iván Caza

¿De los siguientes productos, cuáles identifica, como elaborados por la industria Metálica?

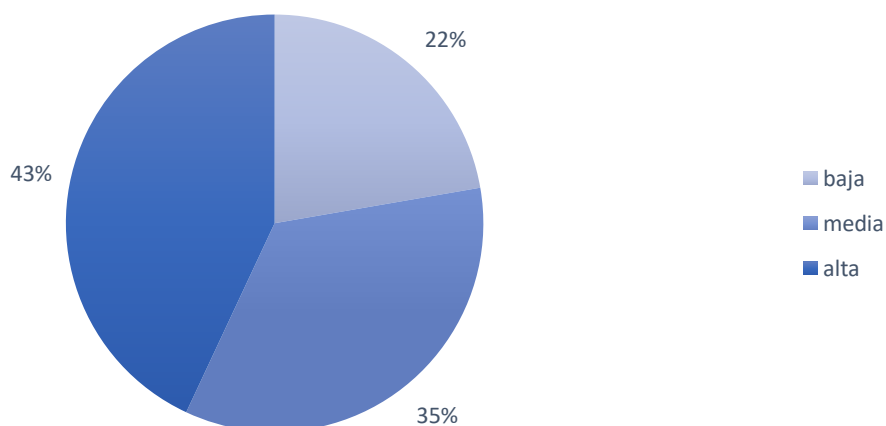


Figura 10: De qué gama es su dispositivo móvil

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 22% de los encuestados dispone de dispositivos móviles de gama baja, el 35% dispone de dispositivos móviles de gama media, mientras que el 43% dispone de dispositivos móviles de gama alta.

4.- ¿Qué tipo de catálogos conoce usted?

Mediante la siguiente pregunta se podrá adquirir el conocimiento de saber que tipos de catálogos conocen las personas.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
Impreso	180	46
Digital	120	30
Interactivo	95	24
Total	395	100

Tabla 11: ¿Qué tipo de catálogos conoce usted?
Elaborado por: Iván Caza

¿Qué tipo de catálogos conoce usted?

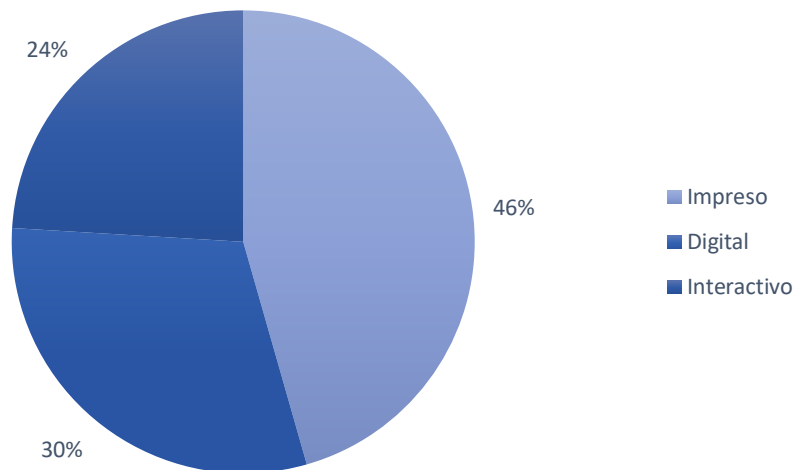


Figura 11: Qué tipo de catálogos conoce usted

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 46% de los encuestados conoce los catálogos impresos, el 30% conoce los catálogos digitales, mientras que el 24% conoce los catálogos interactivos.

5. ¿Conoce o ha utilizado un catálogo multimedia?

La siguiente pregunta nos ayudara a saber con qué tipos de catálogos están relacionados nuestros posibles clientes.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
Si	271	68
No	123	32
Total	395	100

Tabla 12: ¿Conoce o ha utilizado un catálogo multimedia?
Elaborado por: Iván Caza

¿Conoce o ha utilizado un catálogo multimedia?

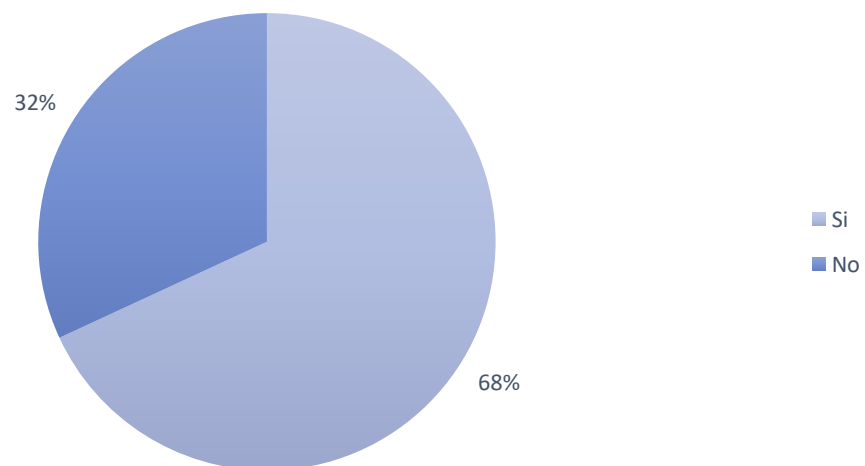


Figura 12: Conoce o ha utilizado un catálogo multimedia

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 68% de los encuestados conoce o ha utilizado un catálogo multimedia, mientras que el 32% No conoce o ha utilizado un catálogo multimedia.

6¿Considera útil tener acceso a catálogos interactivos?

La pregunta que encontramos a continuación será la que nos ayude a saber si varias personas consideran útil el uso de catálogos interactivos.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
Si	269	67
No	126	33
Total	395	100

Tabla 13: ¿Considera útil tener acceso a catálogos interactivos?
Elaborado por: Iván Caza

¿Considera útil tener acceso a catálogos interactivos?

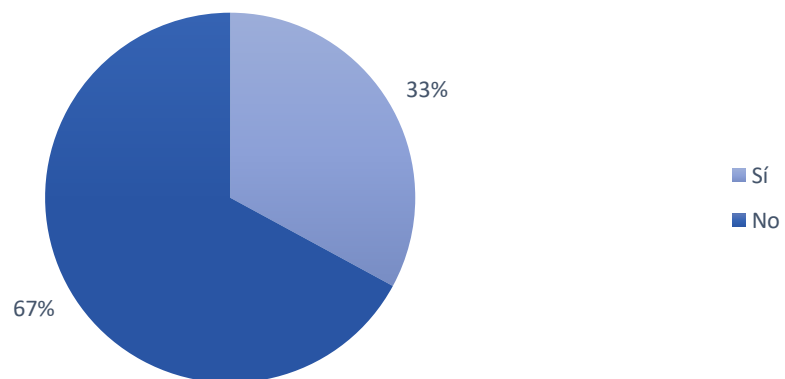


Figura 13: Considera útil tener acceso a catálogos interactivos.

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 67% de los encuestados Sí considera útil tener acceso a catálogos interactivo, mientras que el 33% No considera útil tener acceso a catálogos interactivo.

7. ¿Qué tipo de información le gustaría recibir?

La siguiente pregunta nos ayudara a saber qué tipos de catálogos les gusta recibir a las personas con frecuencia.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
a. Características del producto	126	32
b. Novedades	72	18
c. Precios	54	14
d. Todas de las anteriores	143	36
Total	395	100

Tabla 14: ¿Qué tipo de información le gustaría recibir?
Elaborado por: Iván caza

¿Qué tipo de información le gustaría recibir?

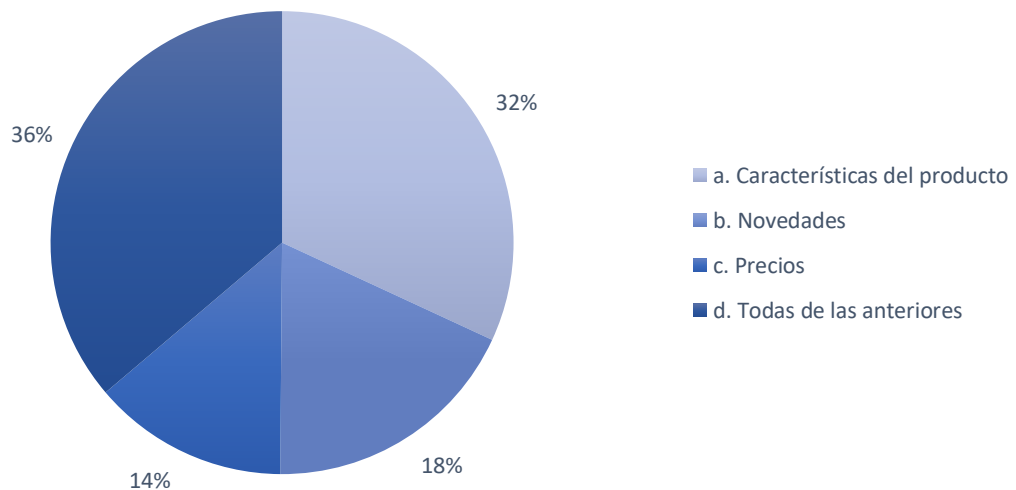


Figura 14: Qué tipo de información le gustaría recibir

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 32% de los encuestados le gustaría recibir información sobre las características de los productos, el 18% le gustaría recibir información de las novedades de los productos, el 14% le gustaría recibir información

de los precios de los productos, mientras que el 36% le gustaría recibir información de los productos mediante los ítems anteriores.

8. ¿Le agradecería recibir información de los productos que ofrece la empresa Games Corp dedicada a la venta de computadoras personalizadas?

La pregunta que encontramos a continuación es para saber si a las personas les gustaría recibir información de la empresa Games Corp.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
Si	319	81
No	76	19
Total	395	100

Tabla 15: ¿Le agradecería recibir información de los productos que ofrece la empresa Games Corp dedicada a la venta de computadoras personalizadas?

Elaborado por: Iván Caza

¿Le agradecería recibir información de los productos que ofrece la empresa Games Corp dedicada a la venta de computadoras personalizadas?

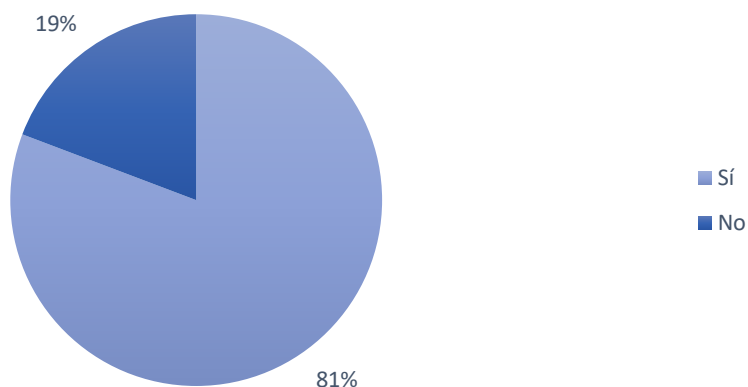


Figura 15: Le agradecería recibir información de los productos que ofrece la empresa Games Corp dedicada a la venta de computadoras personalizadas

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 81% de los encuestados Sí le agradecería recibir información de los productos que ofrece la empresa Games Corp dedicada a la

venta de computadoras personalizadas, mientras que el 19% No le agradaría recibir información.

9. ¿Ha escuchado usted acerca de los visualizadores hologramas?

Esta pregunta será la que nos ayude a saber si las personas a las cuales encuestamos tienen conocimiento de que son los visualizadores holograma.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
Si	310	78
no	85	22
Total	395	100

Tabla 16: ¿Ha escuchado usted acerca de los visualizadores hologramas?

Elaborado por: Iván Caza

¿Ha escuchado usted acerca de los visualizadores hologramas?

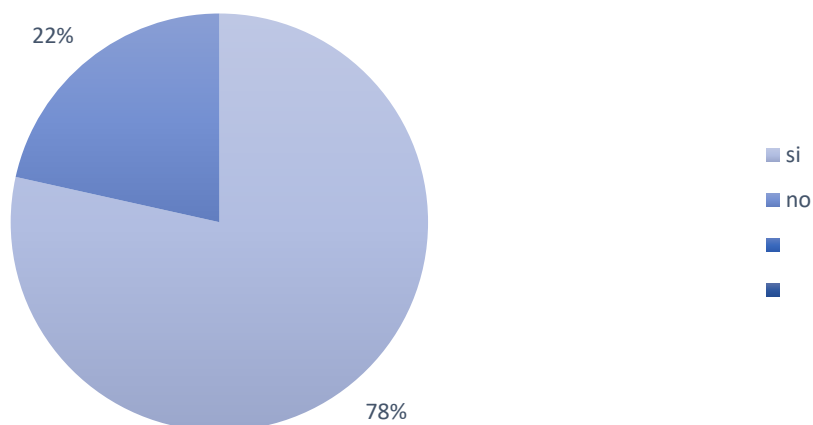


Figura 16: Ha escuchado usted acerca de los visualizadores hologramas

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 78% de los encuestados Sí ha escuchado acerca de los visualizadores hologramas, mientras que el 22% No ha escuchado.

10¿Le parece interesante la presentación de los productos de la empresa Games Corp a través de un visualizador holograma?

La pregunta que encontramos a continuación nos ayudara a saber si a las personas les parece interesante la nueva forma de presentación que tiene la empresa Games Corp.

Variable	Frecuencia	Porcentaje%
Si	313	79
No	82	21
Total	395	100

Tabla 17: ¿Le parece interesante la presentación de los productos de la empresa Games Corp a través de un visualizador holograma?

Elaborado por: Iván Caza

¿Le parece interesante la presentación de los productos de la empresa Games Corp a través de un visualizador holograma?

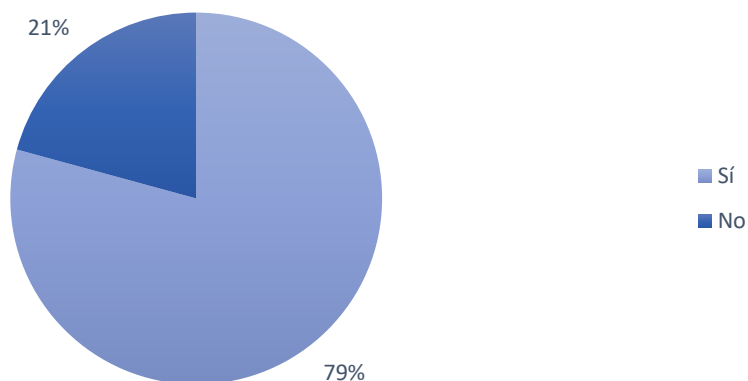


Figura 17: Le parece interesante la presentación de los productos de la empresa Games Corp a través de un visualizador holograma

Elaborado por: Iván Caza

Análisis: Según la investigación realizada, el 79% de los encuestados Sí le parece interesante la presentación de los productos de la empresa Games Corp a través de un visualizador holograma, mientras que el 21% No le parece interesante.

5.02.03 Discusión

Mediante la elaboración de la encuesta se llegó a conocer que nuestro grupo objetivo en su mayoría es de género masculino, lo cual nos permite realizar un diseño más varonil, para así tener un mayor nivel de impacto al momento de que lo usen.

La encuesta mostró que en su mayoría de las personas disponen de un dispositivo móvil de gama media y alta, lo cual nos permite promocionar y brindar el catálogo digital que ofrece la empresa Games Corp en la ciudad de Quito.

La mayoría de personas conoce únicamente los catálogos impresos lo cual nos permite promocionar como algo novedoso un catálogo digital, el cual se podrá reproducir y ser manipulado mediante dispositivos móviles que tengan un sistema operativo Android.

Al conocer que la mayoría de personas desconoce sobre los catálogos digitales, podríamos tomar eso como una ventaja ya que el catálogo digital que se elaboró en el proyecto, causará alto impacto al momento de ser presentado y promocionado.

La mayoría de nuestro grupo objetivo mostro gran interés en que se presente características del producto, precios y novedades, ya que de esta manera tendrán información completa de todos los productos y promociones que ofrezca la empresa.

La parte que se encontró como negativa en el proyecto es que el grupo objetivo debe tener acceso a internet para poder observar los videos que serán reproducidos mediante un visualizador holograma que se podrá construir de manera casera, para tener mayor interactividad con los posibles clientes y así conocer de mejor manera los productos que se presentaran.

La creación del catálogo multimedia presenta de manera interactiva todos los productos que ofrece la empresa Games Corp, presentando imágenes, videos y características de las diferentes partes de computador.

Los productos más populares que dispone la empresa, de las marcas reconocidas serán presentados mediante video y reproducido en un dispositivo móvil que se podrá observar mediante el visualizador holograma.

5.03. Formulación del proceso de aplicación

5.03.01. Concepción

Propósito del proyecto.

Se quiere llegar a alcanzar un objetivo principal, el cual es promocionar y dar a conocer de manera interactiva los productos que ofrece la empresa Games Corp, utilizaremos un catálogo con un diseño correctamente elaborado que permitirá a nuestro grupo objetivo, conocer de manera detallada y dinámica los diferentes tipos de productos y servicios que la empresa ofrece.

El catálogo será más llamativo al ser utilizado por nuestro grupo objetivo, ya que tiene una presentación en alta calidad, al igual que todas las imágenes de los productos que la empresa ofrece, contara con una presentación llamativa ya que se utilizaran videos editados para la reproducción con la ayuda de un visualizador holograma.

Temática.

Es un catálogo digital que cuenta con diseños y animaciones para dar a conocer de manera detallada y con gráficos que llamen la atención a los clientes los diferentes productos que ofrece la empresa Games Corp en la ciudad de Quito, permitiendo dar a conocer imágenes en alta calidad de los productos y un video que permitirá ser observado mediante un visualizador holograma.

Formato.

Este catálogo será realizado de manera digital y en formato .apk con unas medidas de 1280 pixeles x 720 pixeles, ya que se lo podrá reproducir únicamente en dispositivos móviles con sistema operativo Android, se lo presentara de manera dinámica y su contenido será de alta calidad para que nuestros posibles clientes no se pierda el interés al manipular el catalogo y sientan interés por conocer más productos.

El catálogo dispone de varios botones para poder elegir una de las diferentes marcas que ofrece, una vez ya presentado el producto se podrá presionar un botón que permita conocer al producto de manera más dinámica mediante de un botón que al

presionarlo nos dirija al video que estará en YouTube, para así poder verlo mediante el visualizador holograma

Usuarios.

Los posibles usuarios que podrán utilizar y manipular este catálogo, son los que dispongan de un dispositivo móvil de gama media o alta con sistema operativo Android, por lo cual nuestro catálogo se lo podrá conseguir a nivel internacional mediante la Play Store de Google, el catalogo será dinámico y presentara imágenes de alta calidad al igual que sus videos que podrán ser observados si se tiene acceso a Internet.

Herramientas.

Nuestro producto será un catálogo digital para dispositivos móviles el cual nos permitirá tener mayor alcance de mercado, ya que se podrá conseguir mediante la tienda de google como una aplicación. Contaremos con mayor impacto visual ya que se reproducirá en teléfonos inteligentes de gama media y alta para así brindar mayor interactividad al conocer los diferentes productos.

Adobe Ilustrador CS6

Se utilizará para un correcto uso de colores que sean relacionados a nuestro proyecto, para así poder diagramar de manera correcta, ordenada y entendible el catálogo, teniendo en cuenta la utilización correcta de las tipografías e imágenes de los productos.

Adobe Photoshop CS6

Se utilizara para varios retoques fotográficos que sean necesarios en las imágenes de los productos que se quieren dar a conocer en el catálogo interactivo, ya que se necesitara recortar y retocar niveles de luz en las imágenes.

Adobe Flash CS6

Lo usaremos para la creación de varias animaciones en la presentación de nuestro proyecto que es un catálogo digital e interactivo, esto se conseguirá mediante la creación y manipulación de gráficos vectoriales que se los pueda animar mediante interpolaciones de movimientos.

After Effects CS6

Se lo utilizara para la edición de video la cual nos permitirá borrar el fondo y así poder apreciar los productos desde todos sus ángulos , conociendo así de mejor manera las productos que ofrece la empresa Games Corp.

Cámara Nikon D3300

Utilizaremos esta herramienta audiovisual para adquirir de manera profesional los videos e imágenes que serán editados para una mejor visualización de los productos que ofrece la empresa.

Lente Nikon 18-55

Se lo utilizara para conseguir de manera profesional las imágenes y videos de los productos, en una distancia de 18mm ya que el lugar en donde se realizara las tomas son reducidas limitando asi la distancia de enfoque.

5.03.02. Diseño

Historia

La empresa es con la cual se realiza el proyecto está encargada en vender equipos personalizados con ventiladores, tarjetas gráficos y de más que ayuden a que el equipo no tenga dificultades en la utilización de programas o videojuegos.

La empresa solo se encarga de promocionar sus productos mediante flyers los cuales tenían graficas de baja calidad y no se obtenía ningún tipo de impacto en los posibles consumidores de estos productos.

Guion

Se utilizara las medidas de un dispositivo móvil para la maquetación de el catalogo digital, ya que se reproducirá como un .apk empezando por una presentación de varios videojuegos debido a que la empresa se encarga de vender equipos personalizados para videojuegos.

La primera ventana será en la cual aparezca el logo de la empresa y las 3 marcas con las que trabaja la empresa las cuales en cada logo de las marcas serán botones los cuales dirija a los productos que se dispone de la misma.

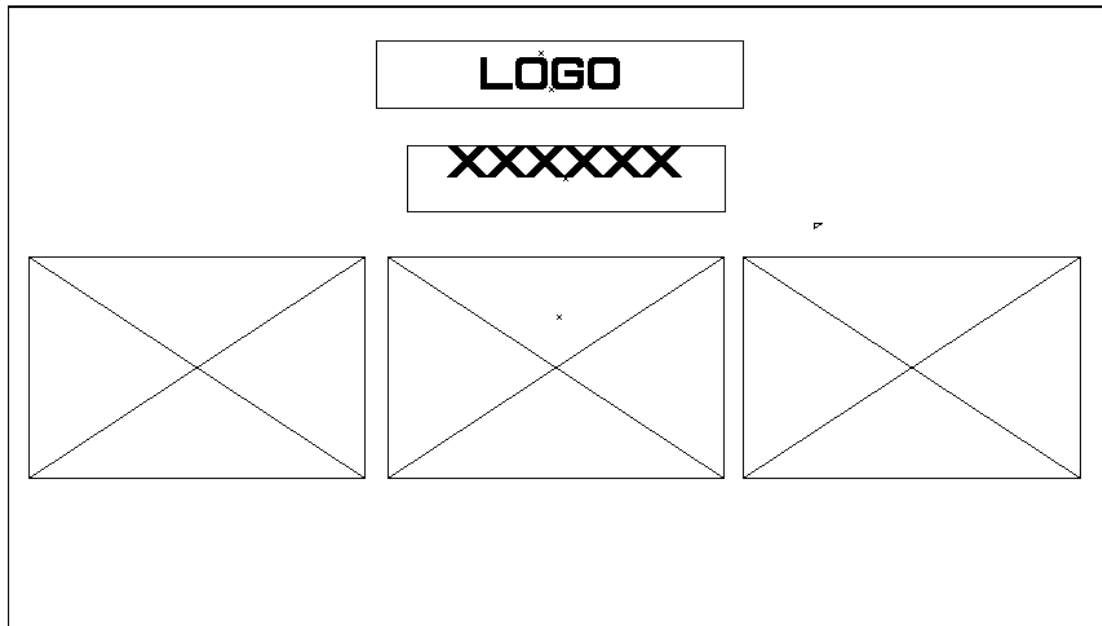


Figura 18: Maqueta menú

Nuestro catálogo tendrá una interfaz animada e interactiva, para conseguir un mayor nivel de impacto por lo que se presentara al presionar el botón de la marca que el manipulador seleccione abriendo así una diferente ventana la cual mostrara lo que ofrece en la empresa.

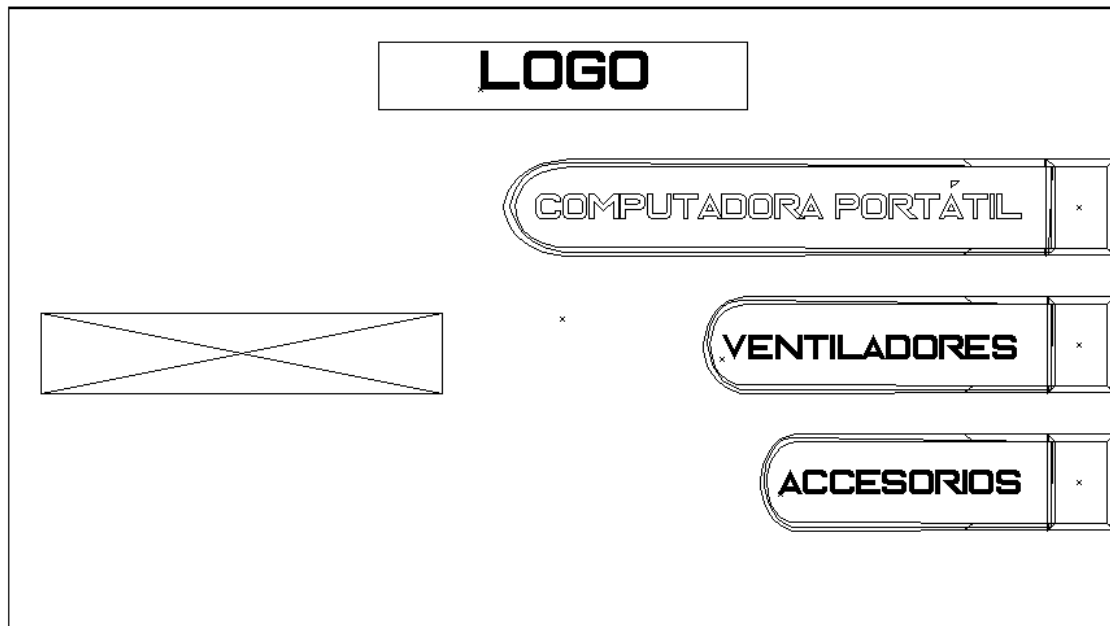


Figura 19: Maqueta Productos marca

Al presionar en lo que la persona que está utilizando y desea ver se abrirá otra ventana de manera animada los productos y varias características que lo identifican para conocer de mejor manera los productos que se quiere dar a conocer.

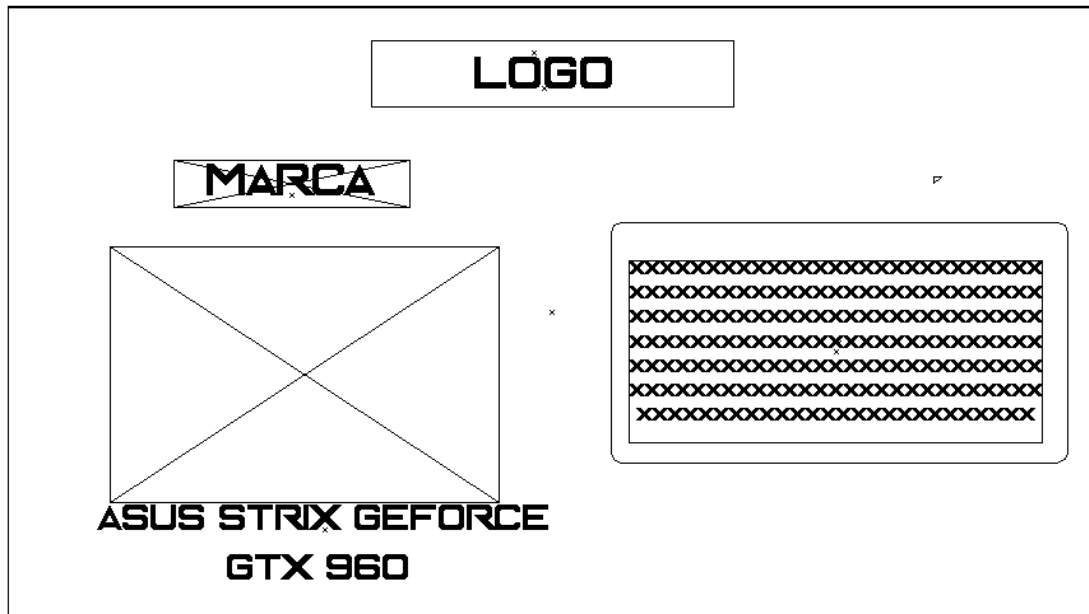
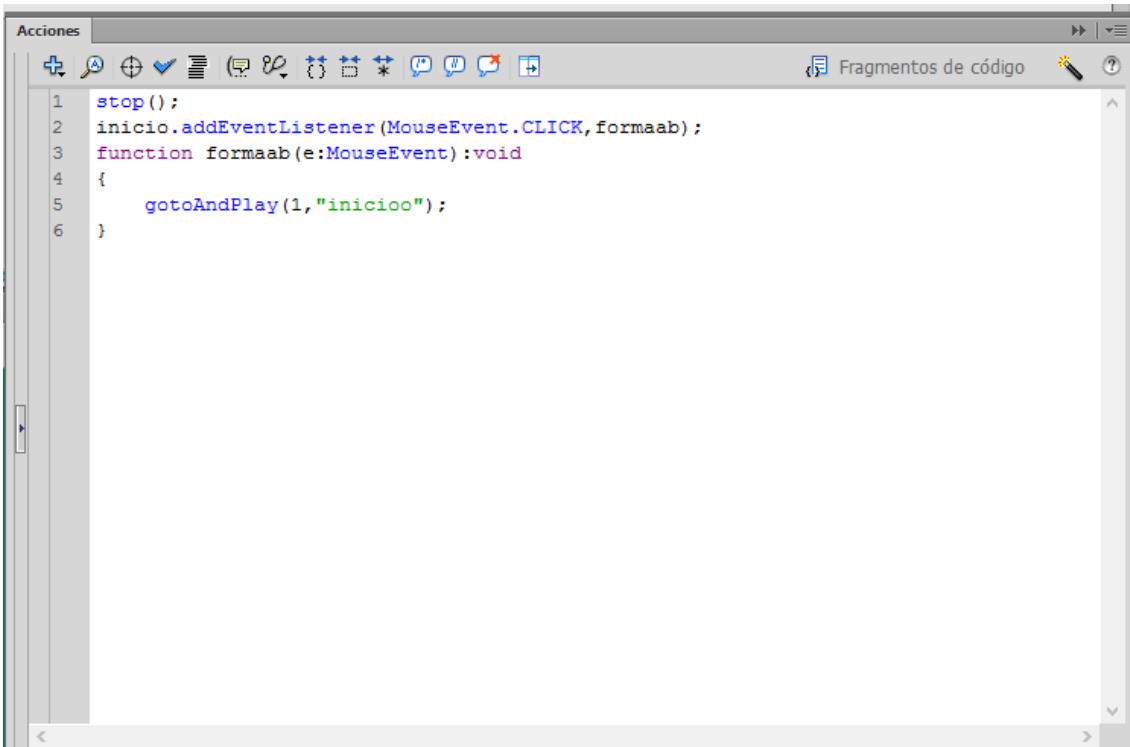


Figura 20 : Maqueta características producto

Códigos.

los botones podrán controlar las diferentes ventanas que se desee ver por lo cual se trabajara por escenas en el programa flash cs6 para poder manipular y ver de manera dinámica la presentación de las varias ventanas que se presentara.



```
1 stop();
2 inicio.addEventListener(MouseEvent.CLICK, formaab);
3 function formaab(e:MouseEvent):void
4 {
5     gotoAndPlay(1, "inicio");
6 }
```

Figura 21: Códigos inicio

5.03.03 Planificación

En el siguiente diagrama de GANT se podrá observar de manera detallada todas las actividades, con su respectiva fecha de inicio y la duración que tomo llevar al cabo en realizarla.

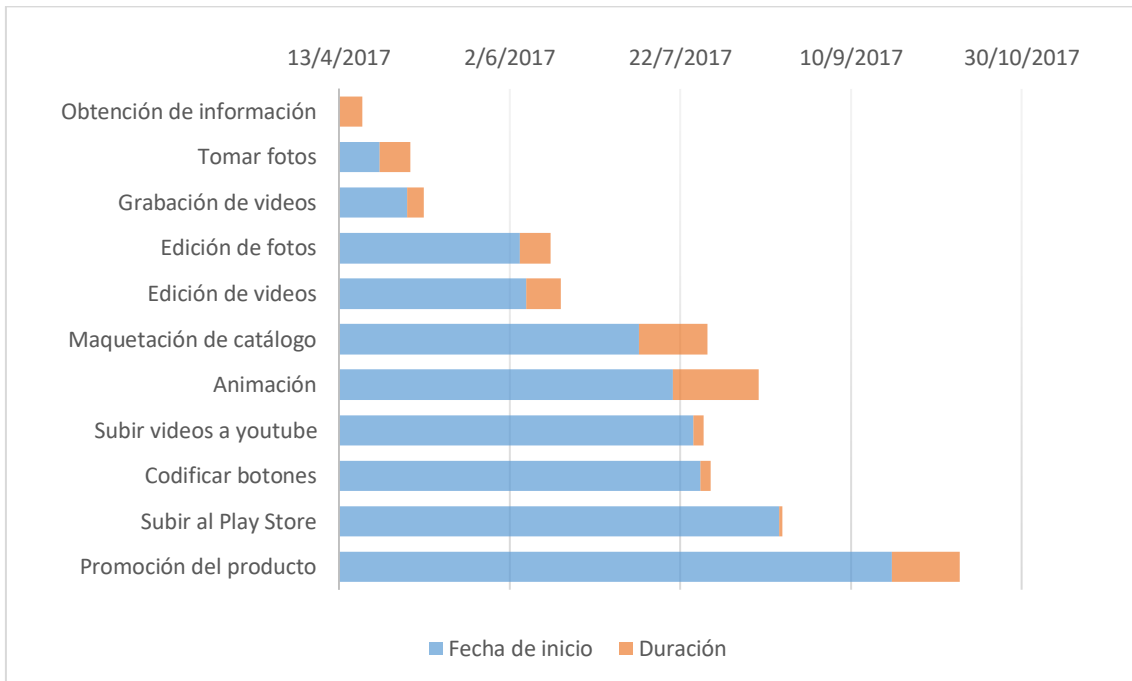


Figura 21: Planificación diagrama de GANT

5.03.04 Producción

Imagen corporativa

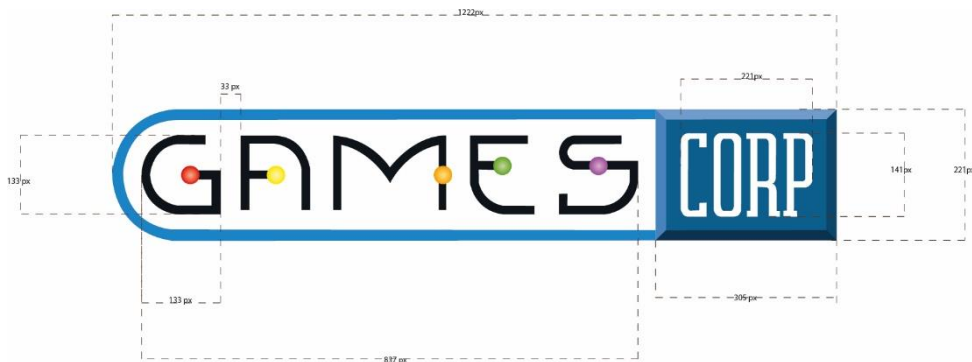


Figura 22: medidas logo

Cromática

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

Logo



C: 91,35 R: 16

M: 56,74 G: 94

Y: 23,95 B: 140

K: 8,19



C: 100 R: 0

M: 100 G: 0

Y: 100 B: 0

K: 100



C: 5 R: 218

M: 100 G: 13

Y: 97 B: 26

K: 1



C: 9 R: 255

M: 0 G: 255

Y: 95 B: 0

K: 0



C: 9 R: 228

M: 46 G: 150

Y: 100 B: 0

K: 0

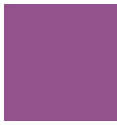


C: 64 R: 107

M: 6 G: 172

Y: 100 B: 0

K: 0



C: 50 R: 146

M: 76 G: 82

Y: 12 B: 140

K: 3,53



C: 80 R: 27

M: 37 G: 132

Y: 0,89 B: 198

K: 0,07

C: 0 R: 255

M: 0 G: 255

Y: 0 B: 255

K: 0

Descarga



Figura 23: Descarga catálogo

Home



Figura 24: menú

Menú por marca



Figura 25: Productos marca

Producto detallado



Figura 26: Características producto

Video para visualizador holograma



Figura 27: Video productos

5.03.05 Marketing y Difusión

Mediante la ayuda de un flyer y de una fan page podremos dar a conocer el nuevo catálogo digital de la empresa de Games Corp, para lo cual necesitaremos conocer a nuestro grupo objetivo con el fin de promocionar a las personas a las cuales les importa el producto.

Grupo Objetivo

Género: Hombres y Mujeres

Edad: 16 a 35 años

Nivel Socioeconómico: Medio / Medio alto

Ubicación geográfica: Quito Ecuador

Medios Principales

Flyers

Medios Secundarios

Redes sociales (Facebook)

Presupuesto de medios

Medios Principales	Cantidad a imprimir	Valor unitario De Diseño	Valor	
Flyers A5	1000	\$ 120	\$120	
Subtotal				\$ 120
Medios Secundarios				
Redes sociales (Facebook)	1 Fanpage	\$ 50	\$50	
Subtotal				\$50
Total				\$170

Tabla 9: Presupuesto

La difusión de nuestro catálogo será mediante flyers ya que se lo podrá encontrar en la Play Store para mayor facilidad de los posibles consumidores que estén interesados en conocer más acerca de los productos que ofrece la empresa.

Flyer

Mediante el flyer daremos a conocer el lugar en el cual se podrá conseguir el catalogo digital.



Figura 28: flyer

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN CATÁLOGO DIGITAL PARA DISPOSITIVOS MÓVILES CON VISUALIZADOR HOLOGRAMA PARA LA VENTA DE EQUIPOS PERSONALIZADOS DE LA EMPRESA GAMES CORP DE LA CIUDAD DE QUITO.

Fan page Facebook



Figura 29: Fan Page

CAPÍTULO VI

6. Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

6.01.01. Técnicos – Tecnológico

Computador

El computador que se utilizó para la realización del proyecto fue parte fundamental y tiene las siguientes características:

Portátil: HP14 – AC135LA

Procesador: INTEL Core i3 5005U

Sistema Operativo: Windows 10

Memoria: 8 GB

Disco Duro: 1TB

Pantalla: 14 Pulgadas

Cámara

La cámara es la herramienta indispensable para la realización de las fotografías y videos que se trabajaran y editaran para usarlos en el catálogo.

Modelo: Nikon D3300

Lente: Nikon 18-55

Lente: Sigma 70-300

Adobe Ilustrador CS6.

El programa será utilizado para el buen manejo de imágenes, textos y colores con el objetivo de mostrar un diseño agradable a la vista. Maquetando y ubicando de la mejor manera todos los objetos que armaran el catálogo.

Adobe PhotoshopCS6

Este programa se utilizara para el manejo y edición de las fotografías adquiridas, realizando el manejo de colores, contrastes, luces, recortes y retoques según se necesite manipular la imagen del producto.

After Effects CS6.

After Effects será el programa que nos facilite con la edición de los videos, ya que necesitaremos borrar los fondos de varios videos para así enfocar la atención de los futuros clientes únicamente en los productos que queremos dar a conocer.

Flash CS6.

Mediante este programa podremos realizar animaciones de lo que tengamos maquetado con anticipación en otros programas, este programa ayudara mediante códigos de action script a manipular nuestro catálogo de manera interactiva las diferentes ventanas que se mostrara en el catálogo de forma dinámica.

6.01.02. Humano

Iván Caza

En la recolección de información, imágenes y videos

Retoque fotográfico y edición de videos

Maquetación de catálogo

Animación y codificación de catalogo

6.01.03. Económico

Todos los recursos económicos que se deberán utilizar serán por cuenta del creador del proyecto, en lo que se refiere a equipos utilizados, hardware y software.

6.02. Presupuesto

6.02.01 Gastos Operativos.

Tabla 10 Gasto Operativo

	VALOR		FINANCIACIÓN
	Valor Unitario	Cantidad	Total
a) Fotocopias.	0.02	120	30,00
b) Internet.	0.78	23	17,94
c) Pasajes.	0.25	22	5,50
d) Viáticos.	3,50	4	14,00
e) Impresión.	0.02	98	19,60
f) anillado	3.50	1	3,50
g)Empastado	8.00	1	8,00
h)Derecho de Grado	10.00	1	10.00

6.03. Cronograma

Detallar las actividades realizadas

N.	Actividad	Resp.	Tiempo				Resultados Esperados
			MES	Semana			
1	Antecedentes	Autor	Diciembre			X	Obtener información necesaria.
2	Análisis de Involucrados	Autor	Enero	X			Elegir con caridad las personas o instituciones involucradas en el proyecto.
3	Problemas y Objetivos	Autor	Febrero	X			Especificar con mayor exactitud los problemas y objetivos y sus componentes.
4	Análisis de Alternativas	Autor	Marzo	X			Definir todas las alternativas que constan en el proyecto.
5	La Propuesta	Autor	Abril		X		Presentar la planificación y Diseño del catálogo Digital.
6	Aspectos Administrativos	Autor	Abril			X	Especificar los ingresos y egresos requeridos en el proyecto.
7	Conclusiones y Recomendaciones	Autor	Abril			X	Mencionar conclusiones y recomendaciones para promover el uso del Catálogo digital

Tabla 11: Cronograma de actividades

CAPÍTULO VII

7. Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

- A lo largo de la elaboración de la investigación se demostró el total apoyo por parte de los propietarios de la empresa, al entregar información necesaria acerca de los productos.
- La falta de impacto visual en los posibles consumidores de la empresa Games Corp en la ciudad de Quito, daban a conocer de manera totalmente indiferentes sus productos ya que no mostraban de manera impactante los diferentes productos que ofrece. Con el presente proyecto se dará a conocer de manera impactante e interactiva los productos de la empresa presentando de manera detallada las características de los mismos.
- Bajo nivel de información de parte de la empresa hacia los posibles consumidores ha hecho perder el interés en realizar compras, es por eso que se ha realizado un catálogo con los productos presentados de manera interactiva con sus respectivas características.
- La empresa daba a conocer los productos mediante graficas de baja calidad, y esto generaba desinterés por parte de los posibles consumidores, por lo cual en el proyecto se presentan fotos de alta calidad presentando cada uno de los productos.

- Los medios de publicitar los productos eran muy comunes y esa era la razón que no llamaban la atención, por lo cual en el proyecto se presentara varios productos mediante un video el cual con un visualizador holograma llame la atención de los posibles consumidores.
- Es debido a esto que el catalogo se lo podrá apreciar en su totalidad cuando el dispositivo móvil esté conectado a internet, para poder observar los videos de los productos que se podrán ver en el visualizador holograma.
- Se puede apreciar mayor interés en los posibles consumidores, debido al alto impacto que causa el catalogo digital por tener interactividad.
- Los posibles consumidores mostraron interés al querer adquirir el catalogo digital y poder manipular y conocer los diferentes productos que se presentan.
- Los medios por los cuales se daba a conocer los productos eran limitados, por lo cual en el proyecto se ganó más alcance ya que se podrá brindar el catalogo por medio de un link que lo llevara al Play store y así conseguir el catálogo de una manera gratuita.
- El número de personas interesadas en conocer los productos aumento por la curiosidad de saber cómo funciona el catalogo digital y su visualizador holograma.

7.02. Recomendaciones

- Actualizar de manera trimestral los productos que se encuentran en el catálogo digital, ya que los productos que se presentan se actualizan con el transcurso del tiempo, en diseño y funcionamiento.
- Los propietarios de la empresa no dejen de promocionar el catalogo digital, para así obtener más posibles clientes interesados en conocer más detalles de los productos.
- Brindar promociones a las personas las cuales conozcan a los productos mediante el catalogo digital.

Bibliografía

(s.f.).

Abbate, S. e.-E. (2005). *La producción de video en el aula*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.

Abbate, S. e.-E. (2005). *La producción de video en el aula*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.

Acosta, J. (2012). *La imagen publicitaria*. Madrid: UOC.

Andrés, D. Z. (2007). *Introducción al Diseño Editorial*.

Bauzá, G. B. (1997). *El guion multimedia*. España: Anaya Multimedia S.A.

Bauzá, G. B. (1997). *El Guión Multimedia*. Barcelona: Edición Española.

Bluemix. (s.f.). *Sistema operativo para dispositivos móviles*. Obtenido de Bluemix:
<http://www.areatecnologia.com/informatica/sistemas-operativos-moviles.html>

Florencia. (2009). *Catálogo*. Definición ABC.

Gonzales, L. A. (2002). *Fundamentos de diagramación*. Lima- Perú: Fondo Editorial Universidad Nacional Layor de San Marcos.

Maguiña Lázaro, C. A. (s.f). *Catálogo en línea*.

Sánchez, F. I. (2009). *Interactividad en los entornos de formación on-line*. Barcelona: Editorial UOC.

Anexos

Encuesta

1. ¿Género?

Hombre Mujer

2. ¿Dispone usted de algún dispositivo móvil?

Sí No

3. ¿De qué gama es su dispositivo móvil?

a. Alta

b. Media

c. Baja

4. ¿Qué tipo de catálogos conoce usted?

a. Impreso

b. Digital

c. Interactivo

5. ¿Conoce o ha utilizado un catálogo multimedia?

Sí No

6. ¿Considera útil tener acceso a catálogos interactivos?

Sí No

7. ¿Qué tipo de información le gustaría recibir mediante un catálogo?

a. Características del producto

b. Novedades

c. Precios

8. ¿Le agradecería recibir información de los productos que ofrece la empresa Games Corp dedicada a la venta de computadoras personalizadas?

Sí No

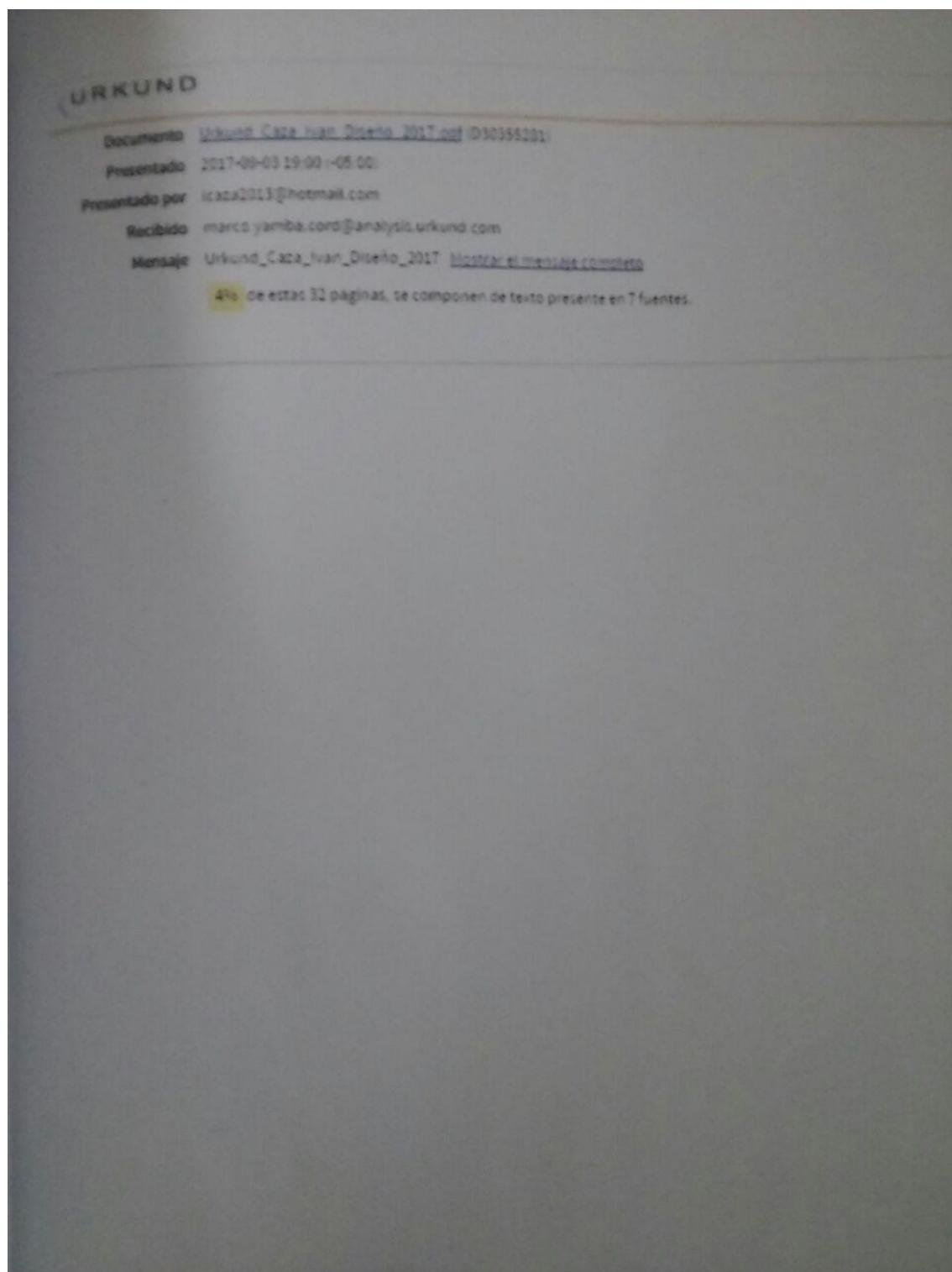
9. ¿Ha escuchado usted acerca de los visualizadores hologramas?

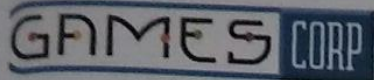
Sí No

10. ¿Le parece interesante la presentación de los productos de la empresa Games Corp a través de un visualizador holograma?

Sí No

GRACIAS POR LA COLABORACION!!!





Centro de alta Tecnología
Líder en innovación tecnológica ISRAEL



Quito, lunes, 16 de octubre de 2017

Yo **OSCAR EDUARDO AGUDELO MARTINEZ** con CI. **1754608477** en calidad de Gerente comercial de la empresa Games Corp Tecnología Israel, avalo el proyecto de tesis denominado "Diseño e implementación de un catálogo digital, para dispositivos móviles con visualizador holograma, para la venta de equipos personalizados de la empresa Gamescorp de la ciudad de Quito", realizado por el Sr. Iván Patricio Caza Pazmiño con CI. 1717835472, con el fin de dar un beneficio publicitario conveniente a nuestra empresa.

Declaro conocer las condiciones del proyecto y emito el presente documento para los fines que el interesado estime conveniente.

Atentamente:



Oscar Eduardo Agudelo Martínez
Gerente Comercial

Dirección: C.C EL RECREO LOCAL OL23 SECTOR ZONA TECNOLOGICA
Tel.: 2649563-2649600-0985376513