

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO Y
ANALISTA DE SISTEMAS**

**TEMA:
DESARROLLO MULTIMEDIA INTERACTIVO
DIDÁCTICO INFANTIL
“T E C L I T A S INTERACTIVAS 1”**

**MANUAL DE ESPECIFICACIONES DE DISEÑO Y DESARROLLO
DEL PROYECTO**

AUTORES:
SUSAN BLECKER
ROBERTO CÓRDOVA
MIGUEL LEÓN
LUIS ALBERTO MACÍAS
EVELYN A. MORENO
GEOVANNY PÉREZ
WENDY VILLEGAS
EVELYN MELENDRES
JOHANNA BOHÓRQUEZ

DIRECTORA
MBA. NAYETH SOLÓRZANO DE NAN

**AÑO
2006**



**BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA**

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haber sido nuestra fuerza de apoyo y habernos dado la motivación, cada día, para alcanzar uno de nuestros grandes sueños.

A cada una de esas personas que participó activamente y sin intereses mezquinos, sólo por alcanzar un ideal, sin mirar muros, simplemente, derrumbándolos, esforzándose cada día para poder terminar este proyecto.

GRACIAS



DEDICATORIA

Para cada uno, de los que hemos hecho de Teclitas I una realidad, por los buenos y malos momentos que hemos vivido juntos durante otra etapa más de nuestras vidas que se va, que nos ha enseñado a trabajar en grupo, pero, a la vez nos ha preparado para el desempeño laboral, por esto también se lo dedicamos a EDCOM, por haber creado un departamento que es capaz de formar jóvenes para que el día de mañana pueda tener un buen desempeño laboral.

A Dios por habernos dado las fuerzas diarias, a nuestros padres por habernos apoyado cada día tanto económicamente, como con sus palabras de aliento.



DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en este proyecto y el patrimonio intelectual de la misma le pertenecen al **EDCOM** (Escuela de Diseño y Comunicación Visual) de la **Escuela Superior Politécnica del Litoral**, (Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL).



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

DIRECTORA DE PROYECTO DE GRADUACIÓN



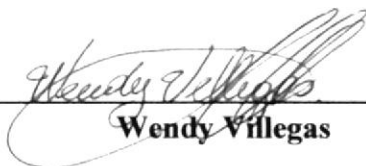
MBA. NAYETH SOLÓRZANO DE NAN



AUTORES DE PROYECTO DE GRADUACIÓN



Susan Blecker



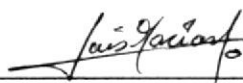
Wendy Villegas



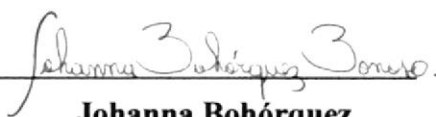
Miguel León



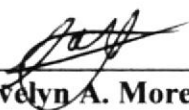
Evelyn Melendres



Luis Alberto Macías



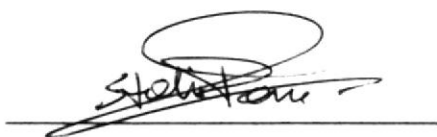
Johanna Bohórquez



Evelyn A. Moreno Patiño



Roberto Córdova Ortiz



Geovanny Pérez Freire



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

TABLA DE CONTENIDO

Introducción

Capítulo 1: Antecedentes Generales

1.1 ANTECEDENTES DEL PROYECTO.....	1
1.2 ANTECEDENTES DEL PROTCOM.....	3
1.3 ¿QUÉ ES EL I&D?.....	5
1.4 EQUIPO DE TRABAJO.....	7

Capítulo 2: Estudio General de Mercado

2.1 ANALISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO EN EL MERCADO NACIONAL.....	1
2.1.1 Facilidades de acceso a productos de este género en el mercado.....	1
2.1.2 ¿Este producto es apropiado para nuestra cultura?.....	1
2.1.3 ¿Cuál es su costo?.....	1
2.1.4 Experiencia con productos similares.....	1
2.2 PLANTEAMIENTO.....	2
2.2.1 ¿Es posible desarrollar un producto con características similares?.....	2
2.2.2 Requerimientos especializados.....	2
2.3 OBJETIVOS.....	3
2.3.1 Objetivos generales.....	3
2.3.2 Objetivos específicos.....	3
2.3.3 Objetivos tangibles a futuro.....	3
2.3.4 ¿Podemos hacerlo rentable?.....	4

Capítulo 3: Diseño y Desarrollo

3.1 PROPUESTA GENERAL.....	1
3.2 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.....	5
3.2.1 Implementación necesaria.....	5
3.3 PERSONAL ESPECIALIZADO.....	7
3.4 ASPECTOS TÉCNICOS.....	8

Capítulo 4: Fase de Pre-producción

4.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRE-PRODUCCIÓN.....	1
4.1.1 Antecedentes.....	1
4.1.2 Investigación y creación de historias.....	1
4.1.3 Programa de estudios y su organización.....	2
4.1.4 Diagrama de flujo de navegación de Teclitas Interactivas 1.....	3
4.1.5 Creación de personajes.....	5
4.1.5.1 Originalidad de los personajes.....	5
4.1.5.1.1 Personajes de Teclitas Interactivas 1.....	5
4.2 CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN.....	10
4.3 CREACIÓN DE STORYBOARD.....	10

Capítulo 5: Fase de Producción

5.1 ESPECIFICACIONES DE ELABORACIÓN DEL CD.....	1
5.2 DESARROLLO DEL MULTIMEDIA.....	3



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5.2.1 Guión literario.....	3
5.2.2 Animación.....	3
5.2.2.1 Etapa de esquematización.....	3
5.2.2.2 Etapa de desarrollo.....	4
5.2.3 Interfaz gráfica	4
5.2.3.1 Por navegación.....	5
5.2.3.2 Por enseñanza.....	6
5.2.3.3 Por enlace.....	7
5.2.3.4 Por juegos	8
5.2.4 Material gráfico para la caja del CD.....	15
Capítulo 6: Fase de Post-Producción	
6.1 AFINAMIENTO DEL PLAN DE TRABAJO.....	1
6.2 EXPECTATIVAS, ALCANCE Y SUSTENTABILIDAD DE ESTE PRODUCTO.....	2
6.2.1 Expectativas futuras	2
6.2.2 Alcance.....	2
Anexo 1: Guión Literario.....	1
Anexo 2: Guión Audio y Video	1
Anexo 3: Animaciones	1
Anexo 4: Personajes.....	1
Anexo 5: Storyboard.....	1
Anexo 6: Interfaz gráfica.....	1
Anexo 7: Diseño de piezas del producto.....	1



INTRODUCCIÓN

En nuestro país existe un decrecimiento en lo que tiene que ver con la introducción a la tecnología, este decrecimiento se siente en mayores grados en las áreas rurales de nuestro país, para los niños de este status social es complicado y limitado el poder conseguir información sobre tecnología, a pesar de que hoy en día ya no es imposible adquirir una computadora, aún el campo no llega a ser abierto a todos los targets. Sobre todo en la educación rural, debido, a que no en todas les enseñan ¿QUÉ ES? ¿PARA QUÉ ES? y ¿CUÁLES SON SUS PARTES? y la poca información que les logran dar los maestros es limitada, y a la vez el material que se llega a conseguir es muy carente de apoyo visual y auditivo, que permita atraer la atención del niño (ayudándole a captar mejor lo aprendido, para la educación de los niños es un recurso muy importante).

Esto nos lleva, a crear un proyecto que tiene como prioridad, enseñar a los niños la introducción a la informática, divirtiéndolos a la vez. Este proyecto pretende no sólo incursionar, sino familiarizar a la educación básica, no sólo con las partes de la computadora y clases, a la vez con los usos y cuidados que debe recibir el computador y sus diferentes dispositivos de almacenamiento.

El fin del proyecto, siendo el único en nuestro país de enseñanza informática para la Educación Básica, pretende llegar a las escuelas y hogares de los niños, para que puedan aprender más, logrando mejorías en la formación académica y a la vez divirtiéndolos con el **CD-ROM Multimedia interactivo didáctico – TECLITAS INTERACTIVAS 1-**



CAPÍTULO 1

Antecedentes Generales



1 ANTECEDENTES GENERALES

1.1 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

La falta de planificación a futuro de la educación primaria es casi nula pese a contar con un buen número de maestros y ciertas facilidades físicas en el área urbana. Mientras tanto en el área rural esto se deja sentir con mayor intensidad debido a que es más difícil distribuir maestros y aulas para separar a los estudiantes por edades o niveles. Esto se debe a que la educación nunca representó algo importante a los gobernantes que se olvidaron de una premisa básica: La Educación.

La Escuela Superior Politécnica del Litoral está siempre en la búsqueda de medios para la superación de su país creando una serie de multimedios interactivos didácticos infantiles para mejorar la enseñanza informática, ampliando así su campo de visión en estos tiempos en los que esta enseñanza es fundamental.

Si los niños de nuestro país se nutriesen de manera espontánea en lo que a tecnología informática se refiere, se facilitaría a través de esta vía poder nutrirlos de conocimientos computacionales en materia de la educación básica primaria.

De esta manera nos comprometemos a desarrollar un proyecto único en nuestro país de enseñanza informática para que todas las instituciones educativas se intercomunique para que de esta manera se logre la uniformidad de nivel de conocimientos y formación académica.

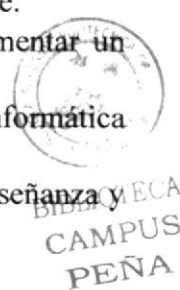
¿Qué es MIDI?

MIDI corresponden a las palabras **Multimedia Interactivo Didáctico Infantil**. Es un proyecto dedicado al desarrollo de productos educativos realizados por los alumnos de las carreras de Análisis de Sistemas y Diseño Gráfico, cuyo desarrollo avaliza su tesis de grado.

El proyecto MIDI tiene como meta el desarrollo del multimedia interactivo didáctico para la educación informática básica infantil, que ampliará la visión de lo concerniente a la enseñanza informática, permitiendo la interacción del niño por medio audiovisual.

Nuestros objetivos son lograr:

- Mejoramiento de la educación básica informática utilizando todo tipo de motivación contenidos en el multimedia que faciliten el aprendizaje.
- Lograr que los educandos alcancen un nivel que los lleve a fomentar un estudio acelerado y uniforme.
- Capacitar inicialmente al niño en el área de tecnología informática impulsados por el deseo de aprender divirtiéndose.
- Lograr que este material sirva como medio complementario de enseñanza y resaltar los valores socioculturales.



¿De dónde surge la creación de Teclitas Interactivas 1?

Del decrecimiento que existe al introducir en la era tecnológica a los niños de la educación primaria, de una manera diferente, preparando a los niños por lo menos en los principios básicos de la informática, lo cual es muy importante para el futuro de ellos, ya que esta es la base para el mañana. Teclitas Interactivas 1 tiene como prioridad, enseñar a los niños la base de la informática, no solo incursionando, sino familiarizando a los niños de la educación básica con:

- Las partes de la computadora.
- Las clases de computadoras.
- Usos y cuidados de dispositivos de almacenamiento y de la computadora.
- Una biblioteca básica, que les servirá en sus primeros años de aprendizaje de este fantástico mundo.

Teclitas Interactivas 1 siendo el único en nuestro país de enseñanza informática para la Educación Básica, creado en Ecuador; se lo realiza para cubrir la evidente carencia que existe de sistemas de enseñanza, aprendizaje y por sobre todo motivación, base de una enseñanza fluida, sin presiones u obligaciones. Aunque las diferencias existentes entre la educación gubernamental y privada son abismales, ya que los primeros no gozan de los recursos para hacer adquisiciones necesarias de equipos y software apropiados para los niños.

Este proyecto aspira, que por medio del ministerio de educación y cultura se maneje un plan de enseñanza en los que participen, usando la tecnología, los niños de cuatro a seis años para que ingresen al medio informático, a la vez la comercialización del producto con el objetivo de lograr nuevos fondos que garanticen la continuidad para seguir desarrollando futuros paquetes didácticos interactivos en todas las áreas de la educación infantil a ser creados por EDCOM.

También dentro de un análisis de Costo-Beneficio para nuestros clientes, que son todas las personas involucradas con la educación de nuestros niños, podemos asegurar que es favorable, porque no van a tener que invertir un costo tan alto sino considerable, en la enseñanza directa de algunas herramientas informáticas para los niños, ya que de manera tácita estarán haciendo uso natural de dichas herramientas desde sus primeros años de vida.

¿Qué es Teclitas Interactivas 1?

Es un proyecto que aspira, por medio del ministerio de educación y cultura, se maneje junto a un plan de enseñanza en el que participen, usando la tecnología, los niños de cuatro a seis años para que ingresen al medio informático.

El proyecto MIDI tiene como meta el desarrollo del multimedia interactivo didáctico para la educación informática básica infantil, que ampliará la visión de lo que concierne a la enseñanza informática, permitiendo la interacción del niño por medio audiovisual. Mejorando así la educación básica informática, utilizando todo tipo de



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

motivación en el contenido del multimedia, facilitando el aprendizaje y logrando que los educandos alcancen un nivel que los lleve a fomentar un estudio acelerado y uniforme, fomentando el conocimiento informático.

Así es como TECLITAS INTERACTIVAS 1 es una innovación en nuestro país de tal forma que la educación informática ingresa en este nuevo mercado y en un método de aprendizaje interactivo. Aumentando la calidad educativa mediante este sistema de apoyo multimedia, que comprende juegos y enseñanza relacionados al material didáctico.

1.2 ANTECEDENTES DE EDCOM

La Escuela de Diseño y Comunicación Visual, es una Unidad Académica de la **ESPOL**, creada para impartir la mejor educación en Sistemas de Información y Diseño Gráfico y Publicitario; y brindar servicios tecnológicos a la sociedad ecuatoriana, apoyados en la más alta tecnología disponible en el mundo de la computación, manteniendo los lineamientos y la filosofía de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

Para cumplir con nuestra misión, el EDCOM busca el apoyo de la empresa privada, de organismos públicos y de otras universidades para realizar intercambios de tecnología, recursos humanos y económicos que permitan lograr el desarrollo de la nación desde el punto de vista de la educación y la capacitación. Por ello forma y capacita a su personal y a sus estudiantes de la mejor manera; para ofrecer talento humano altamente especializado en las áreas que imparte, acorde a las exigencias y a los requerimientos del Ecuador en este nuevo siglo.

Los servicios que **ESPOL – EDCOM** ofrece entre otros son:

- ◉ Estudios de Modernización (Reingeniería, Benchmarking, Calidad Total).
- ◉ Estudios de Automatización.
- ◉ Auditoría de Sistemas.
- ◉ Automatización Global y Parcial.
- ◉ Asesoramiento en la adquisición de Hardware y Software.
- ◉ Particularización de Programas y/o sistemas.
- ◉ Mantenimiento de programas y/o sistemas.
- ◉ Outsourcing (hardware, software, personal).
- ◉ Productos en Multimedia (CDROM, Shockwave, Modelamiento 2D/3D).
- ◉ Diseño de Imagen (Análisis Cromático, Murales Comunicacionales, Análisis de Medio para Publicidad).
- ◉ Imagen Corporativa (Logotipos y papelería en general).
- ◉ Diseño y Diagramación de Libros y Revistas.
- ◉ Diseño y Programación de sitios Web (Java, VBScript, ADO, Macros).
- ◉ Oficina de selección de personal creado para brindar a las empresas de nuestra localidad recursos humanos provistos de capacidad y creatividad en informática.



EDCOM cuenta con el mejor elemento humano como son:

- ⊙ Profesionales con capacitación en el exterior, con niveles de Maestrías y 15 años de experiencia en el Medio.
- ⊙ Miembros del personal docente con experiencia en las principales Empresas del Medio.
- ⊙ Los mejores estudiantes que cursan las últimas materias previas a la obtención del título de Analistas de Sistemas y Diseñadores Gráficos y Publicitarios; candidatos desde ya a laborar en las principales Empresas de la ciudad.
- ⊙ El intercambio de la experiencia de los Directores o Gerentes de Proyectos con las innovadoras ideas de gente joven graduados de ESPOL en carreras tecnológicas, ocasionan que sus productos finales sean de calidad insuperable.

El prestigio indiscutible que brinda el nombre de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (*ESPOL*), hace que cualquier trabajo a ser realizado cumpla con seguridad los objetivos planteados por el público en general.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

1.3 ¿QUÉ ES I&D?

El I&D es una área del EDCOM dedicada al Desarrollo e Investigación de proyectos varios usando tecnología informática la cual día a día se transforma en nuevos sistemas de vida. Contamos con herramientas que canalizan de manera óptima nuestro trabajo, permitiéndonos enfrentar retos que se presentan continuamente. Además contamos con un equipo de trabajo que asegura la eficiencia en las diversas tareas que se realizan. Nuestro propósito como una de las áreas de servicios del EDCOM es brindar al público en general un servicio completo en lo que respecta a:

⊙ **Investigación y Desarrollo de productos multimedia educativos** para las diferentes áreas, ya sea primaria, secundaria o de nivel superior.

⊙ **Producción y realización de Animaciones vectoriales y tridimensionales** a ser utilizados en diversos estadios de comunicación o tecnológicos.

⊙ **Digitalización y composición de Audio y Video**, mediante modernos equipos e instalaciones tales como: cámara de sonido, tarjeta de entrada y salida de video, digitalizadora de audio, entre otros.

⊙ **Realización de tomas de video** digitalizados a diferentes entidades para su posterior postproducción.

⊙ **Facilitar recursos en sus laboratorios** para el desarrollo de varios proyectos que posean discursos visuales e informáticos mediante el uso de herramientas de tecnología como las antes mencionadas.

⊙ **Asesoramiento** con respecto a esquemas de desarrollo de productos multimedios.

⊙ **Asesoramiento con relación a diseño y presentación de proyectos** tecnológicos debidamente sustentados.

⊙ **Desarrollo de presentaciones interactivas** para diferentes eventos, usando tecnología orientada al objetivo de la misma.

I&D fue creado en Diciembre del 2001, con la convicción de hacer un cambio en los esquemas informáticos en lo que a realización de productos tecnológicos educativos concierne.

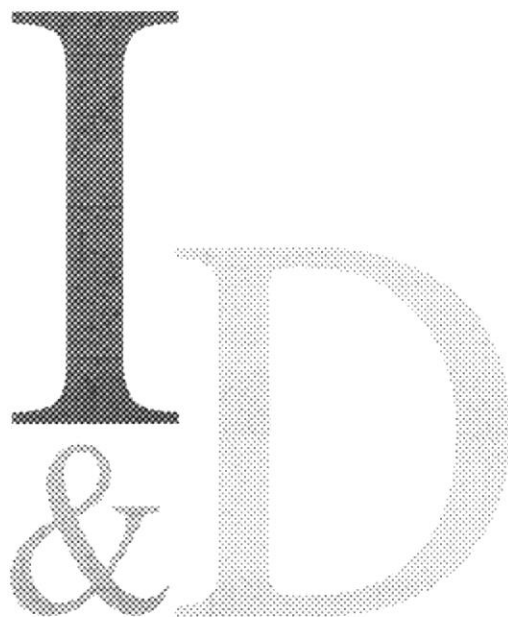
Esta unidad tiene como meta apoyar a instituciones grandes y pequeñas en aspectos comunicacionales e informáticos ya que tenemos la guía para emprender proyectos de gran envergadura, un ejemplo de esto es la realización del multimedia denominado Teclitas interactivas 1, el mismo que muestra la capacidad y calidad de esta área al momento de desarrollar productos orientados a la educación infantil.

En conclusión la idea de la creación de esta área nació con proyectos como éste que tienen como fin lograr el desarrollo, comercialización y producción principalmente



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

de Multimedios interactivos didácticos al alcance de la población en todos sus estratos sociales, para mejorar y estimular significativamente el aprendizaje en diferentes áreas de educación, ofreciendo a nuestros estudiantes desde sus primeros años seguridad en el uso de herramientas informáticas como parte de su desarrollo integral, en armonía con el ambiente y manejo del conocimiento, que garantizarán su formación como futuros líderes de la nación.



Área de Investigación & Desarrollo
ESPOL • PROTCOM

Logo I&D

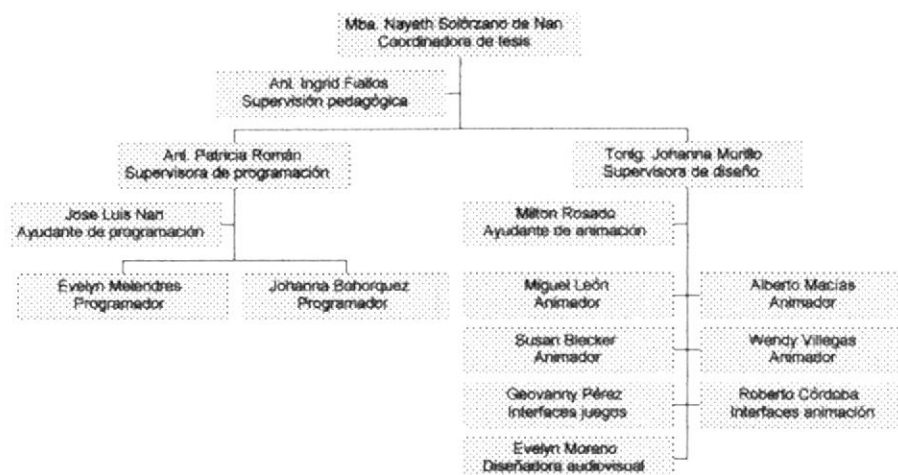


1.4 EQUIPO DE TRABAJO

El equipo de trabajo está conformado por profesionales de ESPOL-EDCOM, estudiantes de Diseño Gráfico y Análisis de Sistemas; para quienes este proyecto avaliza el cumplimiento de su Proyecto de Graduación.

Debido al nivel de investigación técnica, académica y psicopedagógica, fue necesario adicionar al equipo interno de ESPOL un grupo de trabajo multidisciplinario que permitió la simetría requerida para la realización de este proyecto.

El equipo de trabajo se conformó como sigue:



1.1 Organigrama.- Equipo de Trabajo

CAPÍTULO 2

Estudio General de
Mercado



2 ESTUDIO GENERAL DE MERCADO Y PLANEACIÓN DEL PRODUCTO

2.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO EN EL MERCADO NACIONAL

2.1.1 FACILIDADES DE ACCESO A PRODUCTOS DE ESTE GÉNERO EN EL MERCADO

En el Ecuador contamos con una gran afluencia de diversos productos interactivos educativos provenientes de países extranjeros donde al niño se le inculca una mentalidad y forma de vida muy diferente a la nuestra, lo que genera en el infante conflictos en el género cultural en el que vive. Esto representa una gran ventaja para nosotros, ya que podemos ingresar al mercado con un producto diferente e innovador, que al ser realizado dentro del país, podemos manejar perfectamente todas las áreas sociales que influyen positivamente en el desarrollo integral del usuario.

2.1.2 ¿ESTE PRODUCTO ES APROPIADO PARA NUESTRA CULTURA?

Los software que existen en nuestro país por lo general son de origen extranjero, pero encontramos muy pocos que reflejen nuestra propia identidad.

Si éstos son o no los más apropiados, es muy difícil de contestar ya que el contenido presentado en algunos productos es muy bueno, pero como se puede notar el ambiente, palabras, frases e incluso el acento que encontramos no es el más idóneo para nuestro medio. La escasez de productos nacionales hacen que el consumidor se vea obligado a adquirir este material, incluyendo las instituciones de enseñanza.

2.1.3 ¿CUÁL ES SU COSTO?

Estos soportes de educación están disponibles en nuestro mercado a costos que oscilan entre \$20,00 a \$50,00. Muchas de las familias de nuestro país hacen esfuerzos por adquirirlos, esperando que sus hijos los disfruten y a su vez aprendan con ellos.

Con la experiencia de los productos anteriormente creados en el proyecto MIDI, hemos evaluado y calculado la posibilidad de que este producto se maneje como un atractivo paquete complementado a un precio mucho más económico, de tal manera que sea adsequible a todos los niveles de nuestra población.

2.1.4 EXPERIENCIAS CON PRODUCTOS SIMILARES

Luego de la materialización y distribución de los CD-ROM's del Proyecto, *Teclitas Interactivas 1*, hemos obtenido una vasta experiencia; analizando las ventajas y desventajas del producto, con respecto a costo monetario, grupo objetivo, entre otras.

Los niños evaluados con estos softwares tienen resultados óptimos ya que conocen anticipadamente el contenido de la materia en la escuela. Esto ayuda a su mejor desenvolvimiento frente al multimedio, captando rápidamente los conocimientos.

2.2 PLANTEAMIENTO

2.2.1 ¿ES POSIBLE DESARROLLAR UN PRODUCTO CON CARACTERÍSTICAS SIMILARES?

En la actualidad nada es imposible, pero el costo que representa elaborar este tipo de producto es alto para nuestro mercado.

2.2.2 REQUERIMIENTOS ESPECIALIZADOS

Dada la necesidad multidisciplinaria del recurso humano que se requiere para este tipo de productos, damos a continuación una breve explicación de las áreas involucradas:

Área Pedagógica.-	Grupo de profesionales especializados en educación infantil, con experiencia en niños de 4 a 6 años, para una mejor orientación del alcance del producto.
Área Investigativa.-	Grupo de personas que se dedicó plenamente a buscar todo tipo de programas de estudios, juegos, información sobre personalidad, cromática, gustos y actividades de interés para las edades a desarrollar.
Área Creativa.-	Personas encargadas de organizar toda la investigación en historias, juegos y personajes llamativos para el producto final.
Área de Dibujo.-	Personas capaces de entender, adaptar y diagramar todo el trabajo creativo e investigativo en formas fáciles y sencillas para los niños.
Área de Animación.-	Los encargados de darle vida a todas las enseñanzas y personajes que se han realizado.
Área de Locución.-	Son los responsables de darle vida, carisma y personalidad a los gráficos a través de sus voces.
Área de Musicalización.-	Es el grupo que tiene una de las tareas más difíciles ya que todos los sonidos, melodías y adaptaciones deben ser agradables para los niños.
Área de Grabación y Edición.-	Ellos se encargan de hacer todas las tomas fotográficas y de video que han especificado las áreas de investigación y creatividad.
Área de Programación.-	Son personas que se encargan de programar los juegos de cada una de las enseñanzas y la funcionabilidad de cada una de las partes del CD y sus seguridades contra copias y piratería.
Área de Supervisión.-	Son personas que controlan que todo el trabajo marche como se ha estructurado.



2.3 OBJETIVOS

2.3.1 OBJETIVOS GENERALES

Vivimos en un medio que carece de métodos educativos interactivos para niños, es difícil conseguir material didáctico que sus costos no sean elevados, por consiguiente hemos intentado cubrir esta necesidad, el proyecto educativo TECLITAS INTERACTIVAS 1 pretende lograr su objetivo principal, el cual es enseñar y divertir al mismo tiempo, debido a que los niños de cuatro a seis años la mejor manera de estimularlos a estudiar es a través de gráficos.

Nosotros nos hemos propuesto como objetivos principales:

- ⊙ Hacer que la enseñanza sea interactiva con los niños.
- ⊙ Mejoramiento de la educación pre-básico escolar.
- ⊙ Hacer que el aprendizaje de los niños sea eficaz y divertido.
- ⊙ Reforzar lo que los alumnos aprenden en clases con sus maestros o para que refuercen en casa junto a sus padres.
- ⊙ Lograr que nuestros niños se familiaricen con el manejo básico de una de las herramientas informáticas mas comunes como es la computadora.

2.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para poder obtener un producto de primera clase, nos hemos planteado los siguientes objetivos:

- ⊙ Apoyar el mejoramiento de la educación básica, utilizando todo tipo de motivación contenidos en programas informáticos que faciliten el aprendizaje.
- ⊙ Lograr que los educandos alcancen un nivel que los lleve a fomentar un estudio acelerado y uniforme.
- ⊙ Introducir a los estudiantes en el manejo de la tecnología informática, a través de juegos que los motiven a educarse de manera divertida.
- ⊙ Brindar métodos alternativos de aprendizaje, es decir, que los niños decidan cual área revisar (en el ámbito educacional). Cabe recalcar que debe estar supervisado por el docente, Terapeuta de lenguaje o padre de familia a cargo.
- ⊙ Ayudar a desarrollar el interés por la investigación y documentación constante, logrando que el estudiante profundice lo que aprende en clases.
- ⊙ Capacitar inicialmente al niño en área de tecnología informática impulsados por el sano deseo de aprender divirtiéndose.
- ⊙ Lograr que este software sirva como medio complementario de enseñanza y a la vez se divierta.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

2.3.3 OBJETIVOS TANGIBLES A FUTURO

- ⊙ Conseguir fuentes de financiamiento para auspiciar la continuación de este tipo de proyecto hasta lograr su industrialización.

- ⊙ Consolidar este tipo de proyecto como una fuente de empleo para estudiantes y egresados que se inician profesionalmente en este campo de la tecnología.
- ⊙ Convertir el producto creado en una herramienta innovadora y de uso permanente en la educación de niños.

2.3.4 ¿PODEMOS HACERLO RENTABLE?

Si se tiene una buena estrategia de lanzamiento y se vende la idea a instituciones para que estas continúen apoyando con el financiamiento de los capítulos restantes relacionados con este tema, podemos obtener ganancias del producto que sustentarán la creación de muchos otros tópicos de educación infantil, ya que la calidad que puede lograr es excelente.



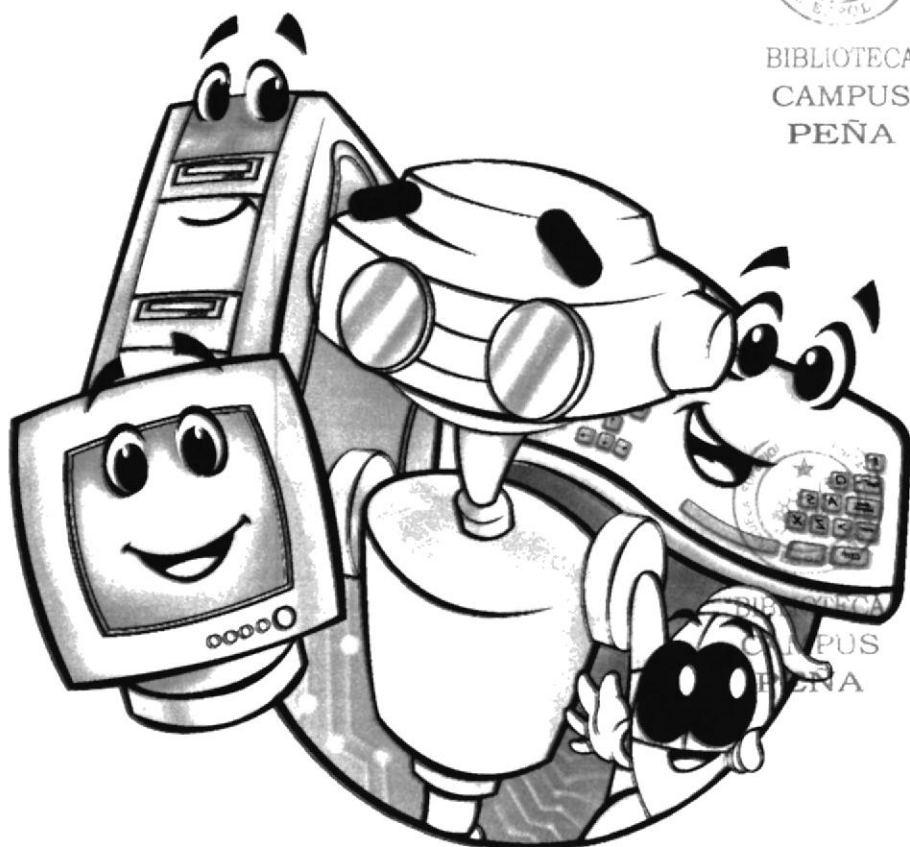
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CAPÍTULO 3

Diseño y Desarrollo



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



3 DISEÑO Y DESARROLLO

3.1 PROPUESTA GENERAL

La propuesta presentada para la elaboración de este proyecto aspira que por medio de una investigación previa realizada en el medio de la educación informática en las escuelas, a través de los textos correspondientes al primer año básico, se maneje un plan de enseñanza en los que participen, usando la tecnología, los niños de cuatro a seis años para que ingresen al medio informático. Por la extensión y tiempo establecido para el desarrollo de este proyecto se ha impuesto lo siguiente:

1. La creación de enseñanzas.
2. El desarrollo completo de “Teclitas Interactivas 1”, para su respectivo uso en la computadora.

Las actividades que se llevaron a cabo en el tiempo establecido para la elaboración del MIDI, se resumen en las siguientes fases:

FASE 1: Desarrollo de Textos y Guiones

1. Investigación para el desarrollo de la propuesta, con psicólogos, pedagogos, profesores de informática, supervisores de diseño y director del proyecto.
2. Elaboración de la propuesta.
3. Presentación de la propuesta
4. Elaboración del contenido del Multimedia *Teclitas Interactivas 1*. Posterior a la aprobación de la propuesta.
5. Elaboración del guión (enseñanzas y texto).
6. Cronograma detallado de actividades de analistas, ilustradores, animadores y diseñadores.
7. Desarrollo del Storyboard (desarrollo de las enseñanzas en forma de cuadros gráficos).
8. Grabaciones (locución, edición, musicalización).



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

El equipo que intervino en esta fase está conformado por:

CARGO A DESEMPEÑAR	EQUIPO DE TRABAJO
Director de Proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan
Supervisores	Lcda. Johanna Murillo
Ayudante de Diseño	Anl. Patricia Román (Programación)
Equipo de Desarrollo	Milton Rosado
	Animadores:
	Susan Blecker Alberto Macías
	Miguel León Wendy Villegas
	Interfaces:
	Roberto Córdova Geovanny Pérez
	Audio & Video:
	Evelyn Moreno
	Analistas:
	Evelyn Melendres Johanna Bohórquez

3.1 Tabla.- Equipo de Trabajo de la Fase 1

FASE 2: Desarrollo de Animaciones, Interfaz Gráfica y Musicalización

1. Fijación de elementos gráficos del multimedia.
2. Tomas fotográficas y de video.
3. Elaboración de botones y fondos para los juegos.
4. Digitalización y retoque de imágenes.
5. Elaboración de soundtrack para cada capítulo.
6. Animación de cada uno de los gráficos.
7. Entrega del material gráfico

El equipo que intervino en esta fase está conformado por:

CARGO A DESEMPEÑAR	EQUIPO DE TRABAJO
Supervisores	Lcda. Johanna Murillo
	Anl. Patricia Román (Programación)
Equipo de Desarrollo	Animadores:
	Susan Blecker Alberto Macías
	Miguel León Wendy Villegas
	Interfaces:
	Roberto Córdova Geovanny Pérez
	Audio & Video:
	Evelyn Moreno
	Analistas:
	Evelyn Melendres Johanna Bohórquez

3.2 Tabla.- Equipo de Trabajo de la Fase 2



FASE 3: Desarrollo de Programación y Control de Calidad

- 1. Inicio del proceso de elaboración del multimedia.
- 2. Elaboración del diseño (a nivel de programación) del multimedia.
- 3. Montaje de gráficos, textos, grabaciones y sonidos para la elaboración del multimedia.
- 4. Programación de todos los elementos y flujo de navegación del multimedia.
- 5. Correcciones continuas.
- 6. Evaluaciones y observaciones de Control de Calidad.
- 7. Corrección final.
- 8. Presentación del Proyecto.
- 9. Elaboración de los manuales de Diseño y de Usuario.
- 10. Preparación de reproducción y empaques.

El equipo que intervino en esta fase está conformado por:

CARGO A DESEMPEÑAR	EQUIPO DE TRABAJO
Director de Proyecto	M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan
Supervisores	Lcda. Johanna Murillo
	Anl. Patricia Román (Programación)
Ayudante de Diseño	Milton Rosado
Equipo de Trabajo	Animadores:
	Susan Blecker
	Alberto Macías
	Miguel León
	Wendy Villegas
	Interfaces:
	Roberto Córdova
	Geovanny Pérez
	Audio & Video:
	Evelyn Moreno
	Analistas:
	Evelyn Melendres
	Johanna Bohórquez



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

3.3 Tabla.- Equipo de Trabajo de la Fase 3

FASE 4: Desarrollo de Empaques, Material e Imagen Pública

1. Diseño de la portada del CD.
2. Diseño de empaque.
3. Diseño del manual de usuario.
4. Afiche publicitario.

El equipo que intervino en esta fase está conformado por:

CARGO A DESEMPEÑAR	EQUIPO DE TRABAJO
Directora del Proyecto Supervisores Equipo de Trabajo	M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan Lcda. Johanna Murillo Animadores: Susan Blecker Alberto Macías Miguel León Wendy Villegas Interfaces: Roberto Córdova Geovanny Pérez Audio & Video: Evelyn Moreno Analistas: Evelyn Melendres Johanna Bohórquez

3.4 Tabla.- Equipo de Trabajo para la Fase 4



BIBLIOTECA
 CAMPUS
 PEÑA

3.2 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

3.2.1 IMPLEMENTACIÓN NECESARIA

Para poder desarrollar este tipo de proyecto se tienen los siguientes requerimientos básicos a nivel de herramientas tecnológicas y equipo de trabajo.

Requerimientos de Hardware

CANTIDAD	EQUIPOS	DETALLE
2	Computadoras Macintosh	Elaboración de Gráficos
1	Computadora Macintosh	Elaboración, Audio y Vídeo
4	Computadoras PC	Desarrollo de Animación
2	Computadoras PC	Desarrollo de Programación
1	Impresora	Pruebas y presentaciones.
1	Cámara de Vídeo	Tomas de los videos reales
1	Cámara Fotográfica Digital	Tomas de fotografías.
1	Estudio de Grabación	Grabación de música y voces
1	Resma de papel	Desarrollo de bocetos
1	Caja de lápices	Desarrollo de bocetos
2	Pen drive	Transportación e archivos
1	CD de FX de sonido	Para ser utilizado en el multimedia
1	Caja de CD's	Para respaldo de información

3.5 Tabla.- Requerimientos de Hardware



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Requerimientos de Software

Programa	Función
Adobe Illustrator 10.0	Ilustración vectorial.
Adobe Photoshop 7.0	Retoque y procesamiento de imágenes
Corel Painter 8.0	Ilustraciones pintadas.
I- Movie	Captura de video y formato digital
Adobe After Effects	Efectos y reproducción de videos
Cinema 4 D	Modelado 3D
Macromedia Flash MX 2004	Animación en 2D
Quicktime	Visualización de vídeos
Pro Tools	Captura de voces y captura de audio
Adobe Audition	Edición de fx
Sound Forge	Edición final de audios
Macromedia Director MX 2004	Programación Multimedia interactivo

3.6 Tabla.- Requerimientos de Software



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

3.3 PERSONAL ESPECIALIZADO

Requerimiento Operativo

Grupo de Desarrollo

CANTIDAD	FUNCIÓN	INTEGRANTES
1 Director de Proyecto	⊙ Supervisar y coordinar la ejecución del proyecto.	M.B.A. Nayeth Solórzano de Nan
1 Supervisor de diseño	⊙ Supervisa, gestiona y canaliza el desarrollo del área grafica y audio visual del proyecto.	Lcda. Johanna Murillo
1 Diseñador para audio y vídeo	⊙ Desarrollo de Videos y sonidos.	Evelyn Moreno (e)
1 Supervisor de Programación	⊙ Supervisar la programación del trabajo realizado por los programadores de este multimedia.	Anl. Patricia Román Evelyn Melendres (e)
2 Analista y Programador	⊙ Desarrollo de la programación del multimedia.	Johanna Bohórquez (e)
1 Ayudante	⊙ Apoyo en desarrollo de animaciones	Milton Rosado Miguel León (e) Luis Alberto Macías (e)
4 Animadores (Diseñadores Gráficos)	⊙ Desarrollo de las animaciones del multimedio.	Susan Blecker (e) Wendy Villegas (e) Roberto Córdova (e)
2 Diseñador de Interfaces	⊙ Desarrollo de fondos e interfaces de juegos y animaciones del multimedio ⊙ Realizar tomas fotográficas.	Geovanny Pérez

3.7 Tabla.- Grupo de Desarrollo

(e) Estudiante de Proyecto de Graduación



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Grupo de Apoyo

CANTIDAD	FUNCIÓN	INTEGRANTES
1 Locutor/Voces	⊙ Narrará los capítulos, historias y juegos.	Estudiante
1 Creador de Musicalización	⊙ Elaboración de soundtrack de cada capítulo.	Estudiante
1 Comunicador	⊙ Dará los parámetros necesarios para que el mensaje a transmitir este dentro de los planes de estudio.	Estudiante
1 Redactor Creativo	⊙ Revisará que la historia a presentar sea clara y concisa.	Estudiante
Control de Seguridad	⊙ Esta persona estará encargada de elaborar el control de seguridad y acceso al Multimedia.	Anl. Patricia Román

3.8 Tabla: Grupo de Apoyo

3.4 ASPECTOS TÉCNICOS

En base a las herramientas de software de aplicación utilizada en este proyecto se estableció lo siguiente:

- ⊙ Las fotografías, botones, pantallas e íconos que se utilizan en este multimedia se trabajaron en un programa editor de píxeles llamado Adobe Photoshop 7.0.
- ⊙ Las ilustraciones y la interfaz gráfica que se utilizan para la animación fueron creadas en un programa vectorial llamado Adobe Illustrator 9.0 y los Backgrounds en un programa de modelado en 3d llamado Cinema 4D.
- ⊙ Algunas ilustraciones y material pop fueron elaborados en Corel Painter 8.
- ⊙ Las animaciones fueron ejecutadas en el software Macromedia Flash MX 2004.
- ⊙ Todos los audios y música para este multimedia se grabaron y se editaron en el software Pro Tools 5.1., también se hizo uso del Sound Forge 4.5 y Adobe Audition 1.5 para editar videos.
- ⊙ El montaje de los videos, animaciones, ejecución de juegos y programación del multimedia MIDI se elaboró en el programa Macromedia Director MX 2004.

Todas las herramientas utilizadas para la ejecución del proyecto (MIDI), se han conjugado con la creatividad e ingenio de profesionales y alumnos, logrando un producto de primera calidad para ser utilizado con los niños guiados por educadores y padres de familia en el proceso de aprendizaje.



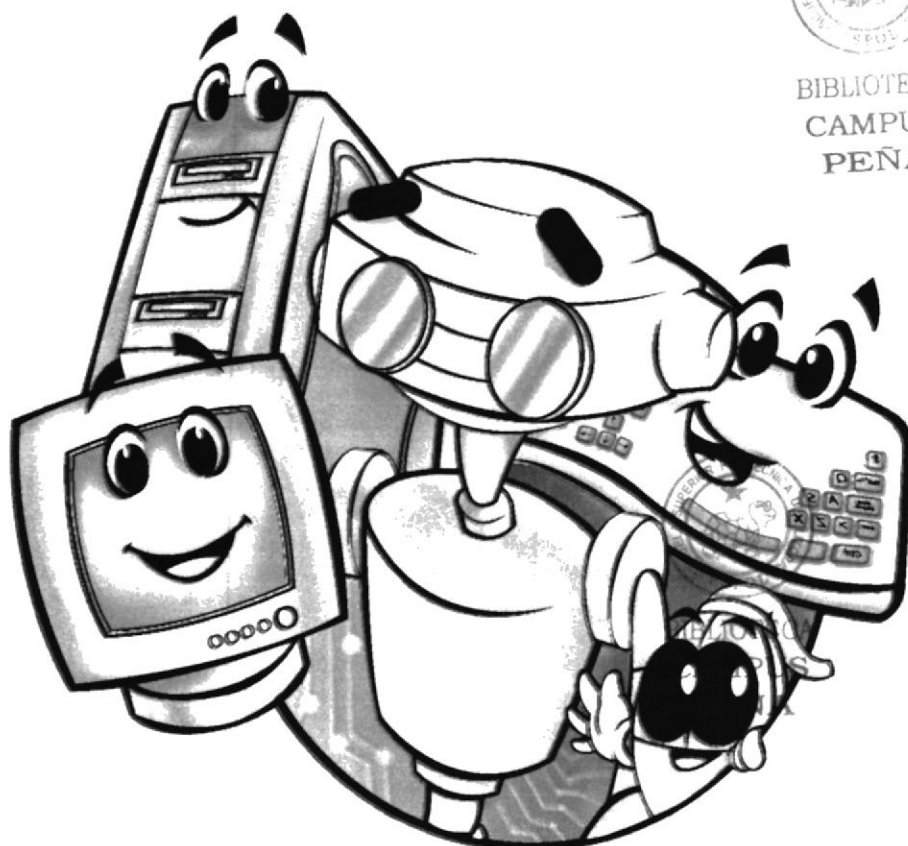
BIBLIOTECA
 CAMPUS
 PEÑA

CAPÍTULO 4

Fase de Pre - Producción



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



4 FASE DE PRE – PRODUCCIÓN

4.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRE – PRODUCCIÓN

4.1.1 ANTECEDENTES

Para el desarrollo del contenido de este producto, se tomaron en consideración varios aspectos tales como:

- ⊙ Análisis y estudios de mercado.
- ⊙ Investigación del contenido académico según el Ministerio de Educación y Cultura.
- ⊙ Referencia de Libros para Primero Año de Educación Básica.

4.1.2 INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN DE HISTORIAS

Basándonos en la Investigación previamente realizada del contenido académico de los textos de educación básica de informática, y adicionalmente en los parámetros establecidos en los centros educativos; se crearon historias, las mismas que nacieron de la imaginación y creatividad de cada uno de los integrantes de este proyecto.

***Nota.-** El guión de historia lo podrá encontrar en el ANEXO 1: Guión Literario.*

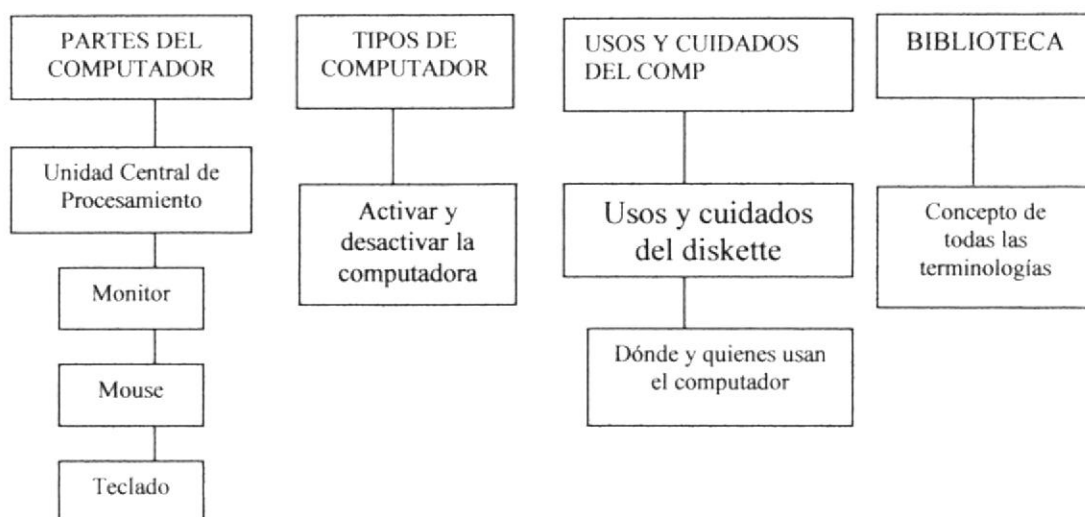


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

4.1.3 PROGRAMA DE ESTUDIOS Y SU ORGANIZACIÓN

En vista de que el Ministerio de Educación y Cultura no cuenta con un plan de estudios referente al apartado de educación informática, se recurrió a un estudio exhaustivo del medio educativo, haciendo comparaciones y sacando una media para estructurar un plan de enseñanza en los que participen, usando la tecnología, los niños de cuatro a seis años para que ingresen al medio informático.

A continuación se muestra el diagrama de la estructura del programa global establecido para el proyecto MIDI "Teclitas interactivas 1", el cual se encuentra dividido en tres partes debido a su amplitud y complejidad de contenido con sus diferentes capítulos y sub-capítulos:

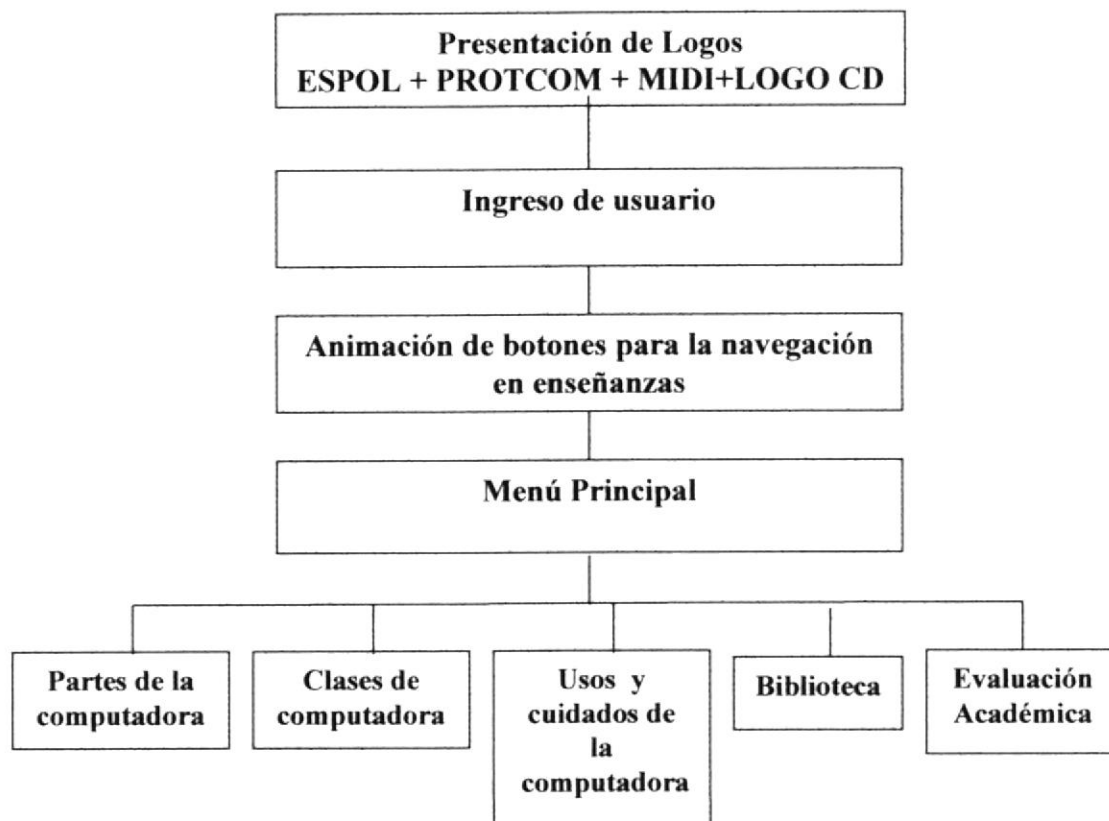


4.1 Organigrama.- Programa de Estudios Teclitas Interactivas 1



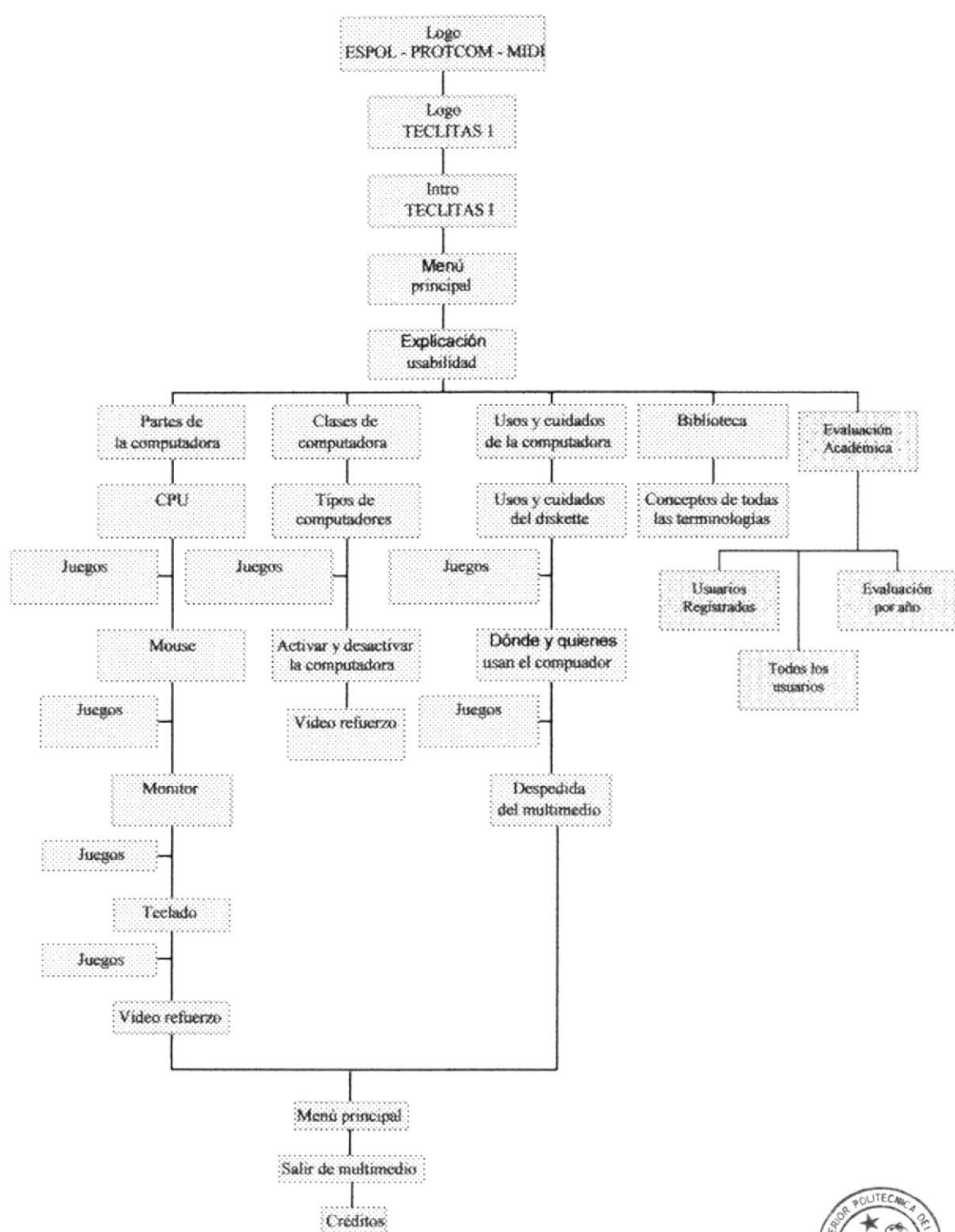
4.1.4 DIAGRAMA DE FLUJO DE NAVEGACIÓN –TECLITAS INTERACTIVAS 1.

A continuación encontrará el diagrama en el cual se basa el contenido de:



- En este diagrama llegamos sólo hasta el nivel de las opciones del menú principal, el detalle del contenido de cada una, se muestra en la página siguiente:





4.2 Organigrama.- Diagrama de Navegación del CD



4.1.5 CREACIÓN DE PERSONAJES

Para el desarrollo de los personajes se utilizó un estilo basado en el manga (dibujo procedente de Asia) debido al creciente atractivo del mismo por parte de los pequeños espectadores.

Siguiendo el esquema de los CD's anteriores, los personajes se tomaron del hardware de una computadora, presentando a un simpático robot y cuatro niños con características reales.

Los pasos para la creación fueron los siguientes:

- Basándonos en nuestras experiencias y personalidades plasmamos una idea en boceto.
- Luego de ser aprobado, el dibujo es digitalizado y posteriormente utilizado en la computadora (vectorización).

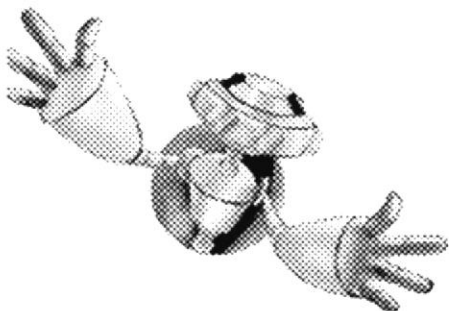
4.1.5.1 ORIGINALIDAD DE LOS PERSONAJES

Debido a nuestro gusto de siempre innovar y presentar un buen producto, desarrollamos las características de los personajes basadas en representaciones animadas de objetos reales.

4.1.5.1.1 PERSONAJES

En el desarrollo de todo el contenido del mutimedio, intervienen los siguientes personajes:

Personajes Principales:



BIT

El robot enviado por la Matrix para difundir enseñanza a través de divertidas situaciones. Es un personaje muy alegre y siempre optimista, los niños lo adoran.





BRUNO

Él es Bruno, es un niño muy inquieto, travieso y es bastante amigüero. Le gusta jugar con sus amigos y le encanta la computadora, que es su mejor aliada.



EMILY

Es muy alegre y le gusta aprender divirtiéndose por eso ella prefiere los juegos de computación.



MAYLIN

Es la más dulce del grupo, y le gusta cantar. Por eso prefiere aprender mientras canta.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



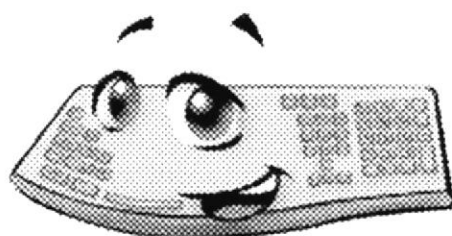
ALEXIS

Es el mejor amigo de Bruno y también gusta de saber sobre computación. Es un poco tímido, pero le gusta andar con sus amigos más cercanos. Él prefiere los juegos.



MASTRIX

Es la encargada de tener el cocimiento del universo y le encomienda a Bit pasar el mismo de generación en generación.

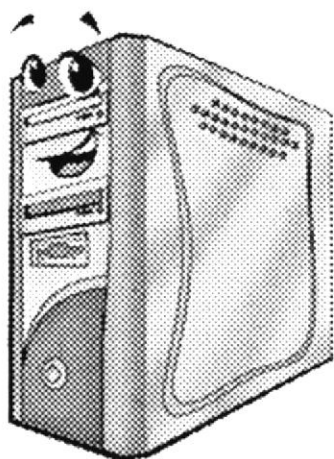


TECLADO

Parte de la familia de la computadora. El teclado es uno de los personajes más divertidos. Sus amigos dicen que es un poco plano, Pero aún así lo quieren.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



C.P.U.

El Sr. C.P.U. es el centro de la computadora, maneja la información y es conocido como "Cerebritito" entre sus amigos.

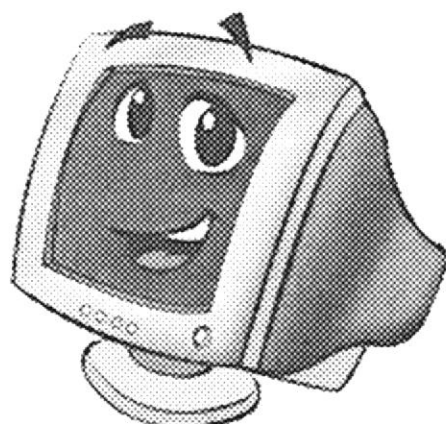


MOUSE

Es el más pequeñito del grupo y te ayudará a moverte dentro del computador.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



MONITOR

Se pasa todo el día ocupado mostrándote lo que está en tu computadora.

***Nota.-** Los diferentes personajes de las respectivas historias y sus expresiones utilizadas en la ambientación los podrá encontrar en el ANEXO 4: Creación de Personajes.*



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

4.2 CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN

Los distintos backgrounds creados para la ambientación de nuestro CD, tanto en sus colores y formas van de la mano con lo enseñado en la sección a la que pertenecen. Todo esto fue creado con el objetivo de no ser repetitivos y mostrar ambientes de la vida cotidiana con los cuales el niño se sienta identificado y así mantener su atención.

4.3 CREACIÓN DEL STORY BOARD

El Story Board se lo realizó basado en nuestros personajes y en todo lo que es el contenido del CD. Las historias que aquí presentamos fueron el fruto de una lluvia de ideas, con el único objetivo de buscar una mejor enseñanza para el niño.

El Story Board comprende las siguientes partes:

- Partes de la computadora
 - CPU
 - Mouse
 - Monitor
 - Teclado
- Clases de la computadora
 - Tipos de computadoras
 - Activar y desactivar la computadora
 - Usos y cuidados del diskette
- Usos y cuidados de la computadora
 - Usos y cuidados del diskette
 - Dónde y quienes usan la computadora
- Biblioteca

***Nota.-** El Storyboard lo podrá encontrar en el ANEXO 5: Storyboard*

CAPÍTULO 5

Fase de Producción



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5 FASE DE PRODUCCIÓN

5.1 ESPECIFICACIONES DE ELABORACIÓN DEL CD

Una vez finalizada la etapa de Pre – Producción se dio inicio a las diferentes actividades para la elaboración del MIDI, como:

- ⊙ Grabaciones de voces de los personajes, sonidos y musicalización.
- ⊙ Animaciones en papel.
- ⊙ Animaciones en el computador.
- ⊙ Elaboración de la Interfaz Gráfica.
- ⊙ Navegación del Multimedia.

En conclusión el producto final contiene los temas:

1. Un CD Multimedia:

- ⊙ Contiene tres unidades:
 1. Partes de la Computadora
 2. Clases de Computadoras
 3. Cuidados de la Computadora
- ⊙ En cada unidad encontraremos capítulos de enseñanza los cuales contienen juegos de hasta tres niveles, los cuales detallamos a continuación:
 - 1. Partes de la Computadora**
 1. Juguemos con el C.P.U.
 2. Arma al monitor.
 3. Mouse clic.
 4. Teclitas musicales.

1.1. Juguemos con el C.P.U.

1. Escoge el objeto que corresponda de acuerdo a la imagen
2. Juguemos con el C.P.U. ubicando el objeto dentro del C.P.U. para que lo procese.

1.2. Arma al monitor

1. Arrastra las piezas al centro para formar la imagen que está en el centro.

1.3 Mouse clic

1. Debes hacer que el mouse camine por todas las piezas hasta que llegue al final con la ayuda de las teclas direccionales.

1.4. Teclitas Musicales

1. Tú deberás seguir la secuencia de los botones, con las teclas direccionales.



2. Clases de Computadoras

1. Contesta al Buzón

2.1 Contesta al Buzón

1. Responde las preguntas que te hace el buzón.

3. Cuidados del Computador

1. Adivina Quién

3.1 Adivina Quién

1. Adivinar el Personaje que corresponde al ambiente para saber qué tipo de computadora usa.
-
2. Una caja atractivamente diseñada con los personajes y el contenido del multimedia.
 - ⊙ Un manual de usuario de fácil seguimiento.
 - ⊙ Un CD musical
 - ⊙ CD con la aplicación lista para instalar.
 - ⊙ Un fabuloso cuento
 - ⊙ Un cuaderno para colorear.

Además del contenido educativo del CD, este también cuenta con una parte denominada **EVALUACIÓN ACADÉMICA**, que le permitirá al profesor o profesional en el tema, llevar un control de todos los avances que tenga el niño. Esta evaluación se realiza de dos maneras:

1. **Listado.-** Esta compuesto por 20 casilleros en los cuales la persona quien este a lado del niño podrá contabilizar los aciertos y desaciertos obtenidos.
2. **Puntajes totales por capítulos.-** Comprende un listado con 20 casilleros en el cual consta los nombres, el total de aciertos y desaciertos de todos los participantes en el CD. También permite la opción de tener una constancia impresa del mismo.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5.2 DESARROLLO DEL MULTIMEDIA

5.2.1 GUIÓN LITERARIO

El guión literario comprende todas las enseñanzas divididas por capítulos y sub-capítulos.

PERSONAJES	PERSONA QUE LO CARACTERIZA
Bit	Luis Alberto Macias
Mastrix	Laura Gómez
Maylin	Angie Herrera
Alexis	Leonardo Monge
Bruno	Micaela Monge
Emily	Solange Choca
Monitor	David López
Teclado	David López
Mouse	Vanesa Solórzano
C.P.U.	Miguel León

5.1 Tabla: Personas que intervinieron para la caracterización de las voces.

5.2.2 ANIMACIÓN

Para lograr los resultados obtenidos en el CD Multimedia, las animaciones se desarrollaron de la siguiente manera:

- ⊙ Etapa de Esquematización.
- ⊙ Etapa de Desarrollo.

5.2.2.1 ETAPA DE ESQUEMATIZACIÓN

En esta fase se definió la cantidad de movimientos, en qué tomas iban a aparecer los personajes, cuántos y cuáles eran los fondos que se iban a utilizar, se dibujó un esquema para cada capítulo a manera de Storyboard como guía para los animadores.

Nota: El esquema de animación que se estimó para esta etapa podrá encontrarlo en el ANEXO 3 (Animación).



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5.2.2.2 ETAPA DE DESARROLLO

Dentro de esta etapa se llevaron a cabo las animaciones propiamente dichas, con la definición de la estructura final, basada en los conceptos establecidos previamente en el Storyboard y realizando los cambios pertinentes de manera que la animación sea lo más dinámica y comprensible.

Cabe destacar la implementación de un nuevo método de ambientación musical, que consiste en acompañar las animaciones con música incidental, de acuerdo a las acciones que realizan los personajes o la intención de los movimientos de cámara y tomas, según la concepción establecida por la dirección de realización.

5.2.3 INTERFAZ GRÁFICA

La interfaz gráfica es la presentación que se da al CD Multimedia Interactivo cuya imagen es muy importante, por medio de ella se puede llegar al usuario ya que es lo primero que se visualiza, como son los fondos, botones e imágenes que fueron elaborados de acuerdo a la situación.

A continuación encontrará la explicación gráfica mono cromática de cada una de las siguientes divisiones:

- Por Navegación
- Por Enseñanza
- Por Enlace
- Por Juegos



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5.2.3.1 POR NAVEGACIÓN

Luego de dar inicio al CD encontramos la Tabla de Contenido, cuyo fondo corresponde al de un escenario. En esta presentación se podrá observar unas ventanas que contienen en la parte central sus respectivos íconos, que ayudarán a acceder a todas las opciones que ofrece el multimedia.



Justificación Cromática:

- Los íconos utilizados están elaborados por la mezcla de una gama de colores fríos y cálidos, los cuales contribuyen a un buen contraste.
- El color predominante es el rojo ya que representa amor y dulzura.
- En pocas proporciones se encuentra también el contraste máximo de los colores verde y celeste.
- En conjunto forman un contraste de colores que nos sugieren dinamismo, energía y genialidad.

Justificación Gráfica:

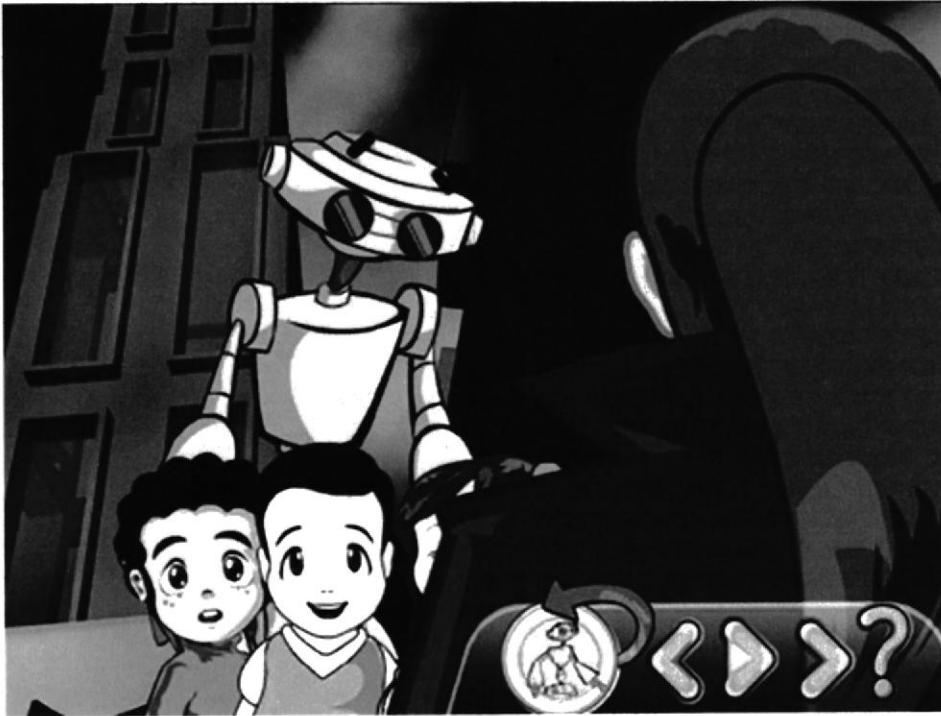
- Se empleó unas ventanas, las que poseen un ícono con la representación de cada capítulo los mismos que son reforzados con un audio.
- Estos íconos están elaborados en dos estados para lograr que sea más dinámico y llame la atención del usuario.
- Este movimiento del ícono indicará apertura y así comenzar a explorar.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5.2.3.2 POR ENSEÑANZA

Estos botones que se encuentran ubicados en la esquina inferior de la pantalla le brindarán al usuario la facilidad necesaria para poder controlar las diversas explicaciones que se encuentran en el CD Multimedia, como lo explica la voz en off al comienzo de la misma.



Justificación Cromática:

- Los botones empleados para la barra de opciones poseen una cromática de colores fríos y cálidos.
- En los colores fríos predomina el turquesa, representando tranquilidad y confianza.
- En los colores cálidos se encuentra el naranja y el lila, con los cuales despertamos la curiosidad del usuario.

Justificación Gráfica:

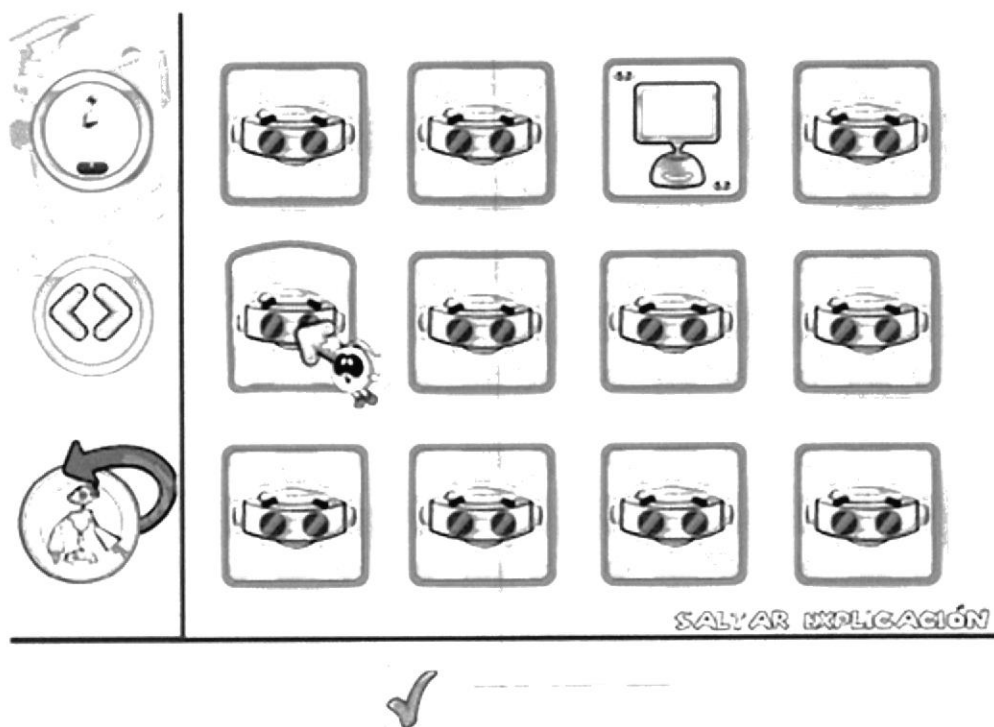
- Se empleó unas flechas.
- Al momento de dar clic sobre éste botón se desplazará una barra, la cual contiene figuras que representan: menú, retroceder, avanzar, adelantar y ayuda de la enseñanza.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5.2.3.3 POR ENLACE

Los íconos utilizados para enlazar a juegos es una barra que le indicarán al usuario lo siguiente: debe dar clic sobre el botón con el ícono de Bit para ir al menú, y poder revisar las demás unidades, el botón de adelantar lo llevará al siguiente nivel y con el otro recibirá la ayuda sobre el juego.



Justificación Cromática:

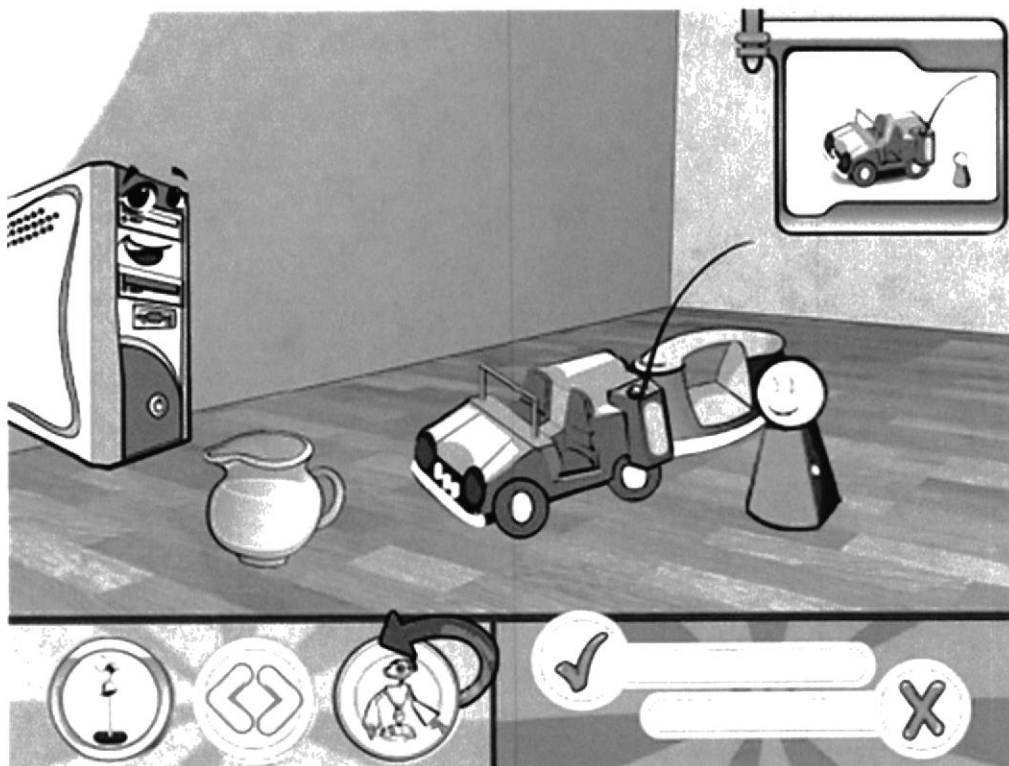
- Los fondos aplicados varían de acuerdo a la enseñanza aprendida. Poseen colores cálidos y fríos, los cuales denotan armonía y son llamativos para los niños.

Justificación Gráfica:

- Para el enlace a juegos
- EL botón de las flechas lo enlazará a cada nivel.

5.2.3.4 POR JUEGOS

Los fondos utilizados varían de acuerdo al capítulo al que pertenece el juego.

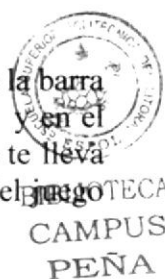


Justificación Cromática:

- En la elaboración de la pantalla de los juegos se utilizaron colores llamativos para el niño.
- Encontramos en la misma, colores oscuros para lograr destacar los elementos que se encuentran en ella, y para complementar se le colocó un efecto para darle más realce.
- Los elementos que encontramos en la pantalla tienen colores dinámicos y de fácil reconocimiento, para que el usuario pueda identificarlos rápidamente y sin dificultad.

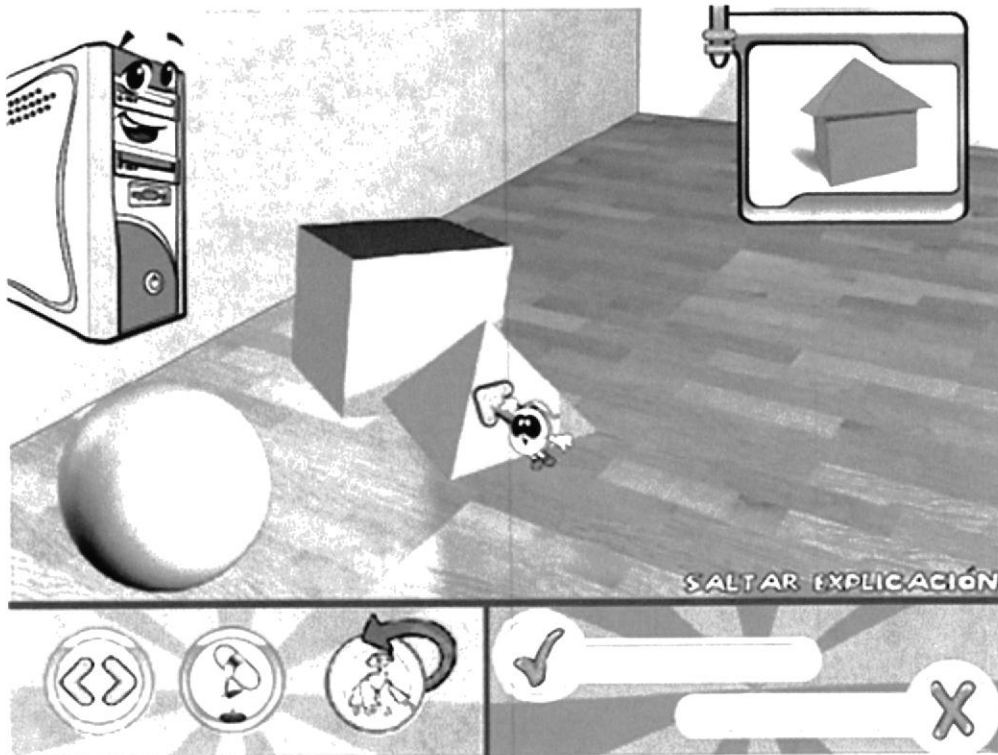
Justificación Gráfica:

- En la parte inferior de la pantalla encontramos la barra de los botones de regresar al menú principal, y en el mismo encontramos el botón de adelantar que te lleva al siguiente nivel del juego, y la explicación del juego en curso.



JUEGO DEL CPU

Nivel 1: “Procesar datos”, tomando como referencia figuras básicas



Justificación Cromática:

- El fondo se presenta en la esquina de una habitación, lo complementamos con tonalidades verdes para dar un toque de tranquilidad y fuerza.

Justificación Gráfica:

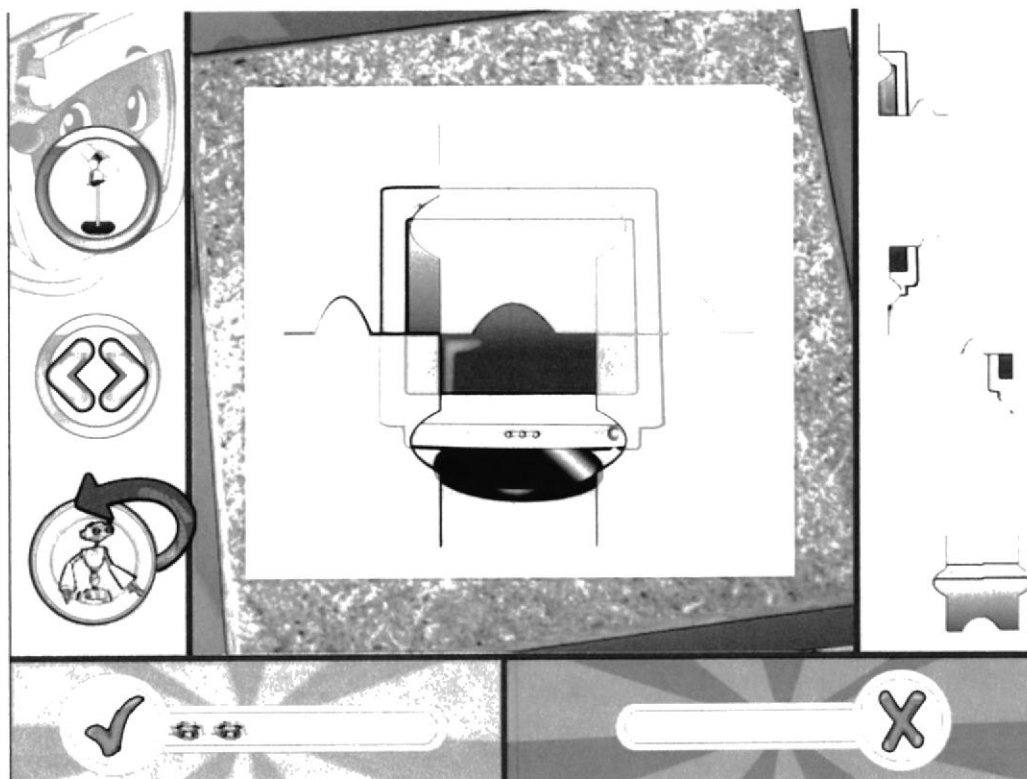
- Tiene una barra en la parte inferior que contiene todos los botones que pertenecen al juego y en la otra mitad las barras de aciertos y desaciertos.
- En la izquierda de la pantalla se encuentra el CPU y en el centro los objetos que va a procesar, y en el lado derecho se puede ver como queda ya procesado.
- Estos objetos tienen que ser arrastrados hacia el CPU según corresponda.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

JUEGO ARMA AL MONITOR

Nivel 1: “Arrastrar las piezas que correspondan a la imagen”



Justificación Cromática:

El fondo está diseñado sobre una mesa en el cuarto de juegos complementado con tonalidades del mismo color que denota fuerza y vitalidad que llama la atención al usuario.

Justificación Gráfica:

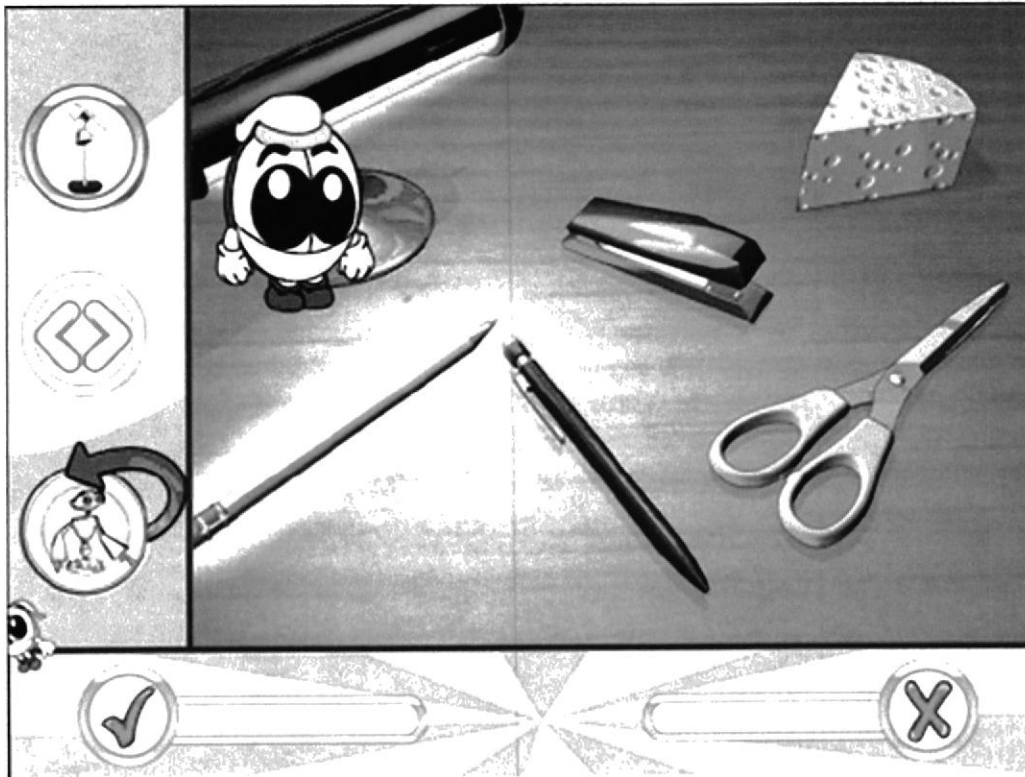
- La parte inferior de la pantalla contiene las barras de aciertos y desaciertos otras a los costados una en el lado izquierdo que contiene los botones que pertenecen al juego y al lado derecho las piezas.
- En el centro se encuentra la imagen y al lado derecho las piezas que tiene que remplazar.
- Estas piezas de rompecabezas tienen que ser arrastradas para formar la imagen.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

JUEGO MOUSE CLIC

Nivel 1: “Llevar al mouse al lugar donde te indiquen”



Justificación Cromática:

El fondo está diseñado sobre un escritorio donde los colores representan fuerza y tranquilidad.

Justificación Gráfica:

- La parte inferior de la pantalla contiene las barras de aciertos y desaciertos y el lado izquierdo que contiene los botones que pertenecen al juego.
- Un escritorio donde hay diferentes objetos dispersos y el mouse.
- El objetivo del ejercicio es hacer que el mouse camine por todas las piezas hasta que llegue al final de la misma con la ayuda de los botones del mouse.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

JUEGO TECLITAS MUSICALES

Nivel 1: “Con las direccionales hacer tonadas musicales”



Justificación Cromática:

El fondo está diseñado por unas cortinas de color amarillo que representa vitalidad y fuerza.

Justificación Gráfica:

- En la parte inferior de la pantalla se encuentran las barras y botones que pertenecen al juego.
- En el lado izquierdo se encuentra Bit y al derecho las teclas direccionales.
- En el cual se deberá seguir la secuencia de los botones, con las teclas direccionales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

JUEGO CONTESTA AL BUZÓN

Nivel 1: “El buzón dirá las preguntas y tendrá que responderlas”



Justificación Cromática:

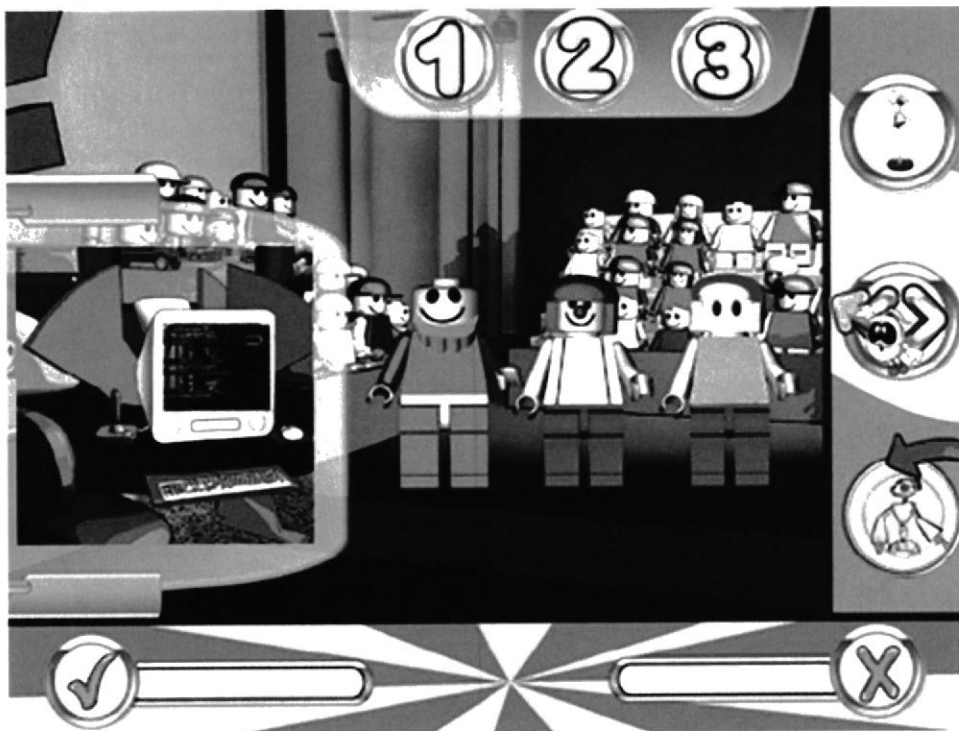
En este fondo se encuentran los niños jugando en el parque todos alegres y contentos.

Justificación Gráfica:

- En el lado izquierdo se encuentran los botones del juego y en la parte inferior las barras de aciertos y desaciertos.
- En el centro se encuentran los niños jugando y después sale el buzón con correo nuevo.

JUEGO ADIVINA QUIÉN

Nivel 2: “Colocar el personaje de acuerdo al fondo ”



Justificación Cromática:

Este fondo está diseñado por un escenario que denota alegría, diversión y armonía.

Justificación Gráfica:

- El escenario posee en el lado derecho los botones y en la parte inferior se encuentran las barras de aciertos y desaciertos que pertenecen al juego.
- Al lado izquierdo de la pantalla se encuentra el tipo de computadora y deberá elegir el personaje que pertenece al fondo.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

5.2.4 MATERIAL GRÁFICO PARA LA CAJA DEL CD

Las piezas gráficas que se incluyen en la caja del CD TECLITAS INTERACTIVAS 1, son diseñados a base de colores cuya tonalidad resulta contrastante unos con otros, haciendo al material atractivo y agradable, siempre orientado a niños.

El manual de usuario fue elaborado para facilitar el uso de la aplicación y el entendimiento del usuario. Está diseñado de manera dinámica y colorida, respetando los estándares básicos de diagramación para facilitar la lectura y poder navegar en el CD sin ningún problema.

Además consta de un cancionero para que pueda aprender cantando, donde también el niño encontrará una variedad de actividades coloridas y muy divertidas con las cuales también reforzamos lo aprendido en el CD.

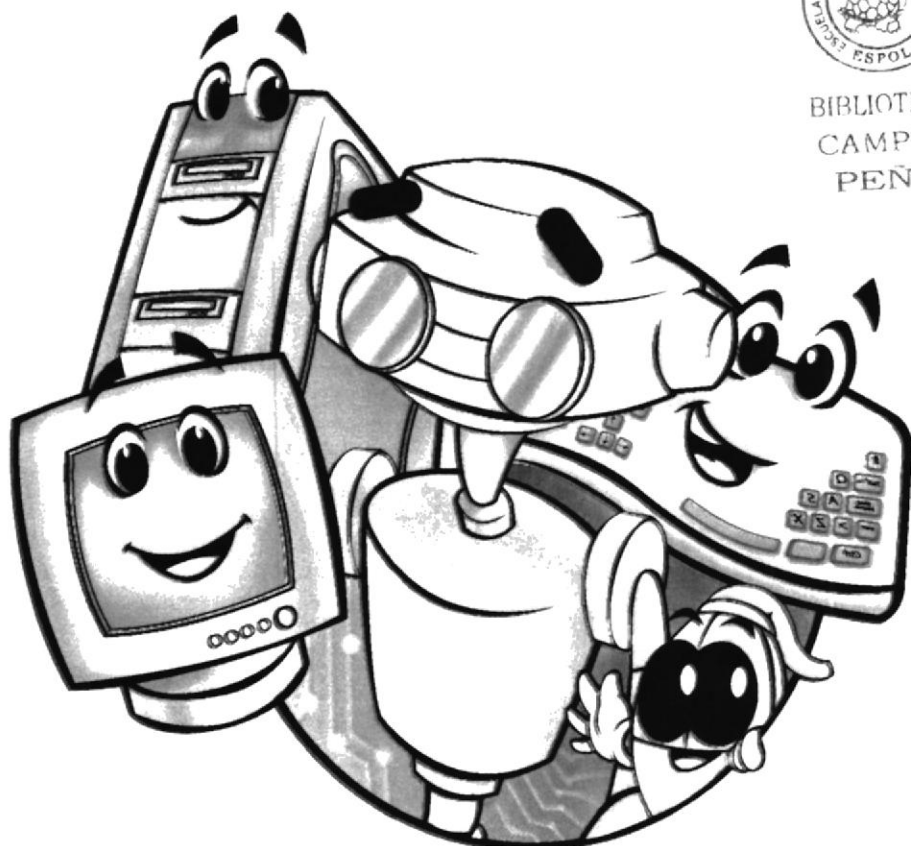
Nota: El contenido de la caja podrá encontrarlo en el Anexo 7: Diseño de piezas de productos.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CAPÍTULO 6

Fase de Post - Producción



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6 FASE DE POST - PRODUCCIÓN

6.1 AFINAMIENTO DE PLAN DE TRABAJO

A lo largo de la etapa de desarrollo de Teclitas Interactivas 1, tuvimos que enfrentar muchas dificultades, siendo unas de las principales el peso de nuestra aplicación, lo cual influía en la navegación ya que era lenta.

Como una acción rápida y oportuna nos vimos en la necesidad de realizar una reestructuración completa de todo el contenido del multimedia. El plan de contingencia aplicado a cada una de las áreas para lograr resultados visibles fue el siguiente:

Animación

- Depuración de fuentes, eliminando librerías que estaban demás.
- Optimización de imágenes, utilizando formato PNG y JPG.
- Aplicación de la técnica del Audio Sombra para evitar la descoordinación de la animación con el audio.

Audio y Video

- Conversión de formato de audio .wav a .swf en Director MX.

Interfaz Gráfica

- Optimización de gráficas convirtiéndolas a formato PNG a través de Photoshop.

Programación

- Depuración de fuentes (enseñanzas, juegos).
- Actualización de animaciones y gráficas de juegos.
- Optimización de código.
- Descarga de memoria.

Después de esta reestructuración se logró bajar significativamente el peso de la aplicación, logrando así un mejor desempeño en el tiempo de corrida del multimedia.

Al aproximarnos al tiempo previsto para culminar este proyecto, surgieron cambios y modificaciones que ameritaban su desarrollo, por tal razón se replanteó el cronograma de trabajo indicando nuevas actividades y fechas de entrega.

Finalizando este cronograma se realizaron las constantes revisiones de control de calidad y pruebas con elemento humano, las que dieron como resultado múltiples cambios para optimizar nuestro producto final. Como consecuencia de aquello, realizamos un afinamiento de plan de trabajo, en el cual dimos a conocer el tiempo máximo que nos llevaba realizar las últimas correcciones.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

6.2 EXPECTATIVAS, ALCANCE Y SUSTENTABILIDAD DE ESTE PROYECTO

6.2.1 EXPECTATIVAS FUTURAS

Dentro de las expectativas que originaron la ejecución de este proyecto están:

- La difusión de este tipo de trabajos de apoyo a la educación infantil creados por ESPOL.
- La creación de medios de difusión de este tipo de productos con las seguridades respectivas.
- Elaborar un plan de costeo y reproducción de este paquete educativo para su comercialización.
- El mercadeo y comercialización de este producto.

6.2.2 ALCANCE

La ejecución de este proyecto, nos permitirá evaluar el nivel de aceptación de este tipo de producto en nuestro mercado y su posible industrialización.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



ANEXO 1

Guión Literario



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



El guión literario contiene todos los diálogos de las historias y cortes en las que nos basamos para la creación del CD.

GUIÓN LITERARIO TECLITAS INTERACTIVAS 1

Sinopsis del intro

Nuestra historia se desenvuelve una mañana como cualquiera en el hogar de Bruno, él ha invitado a sus mejores amigos (Maylin, Alexis , Emily) a jugar en casa, mientras juegan dentro, algo llama la atención de uno de los niños y se acercan a el estudio del papá de Bruno, la luz parpadeante del mouse los atrae hasta el computador dentro de la habitación, y al tocar este mouse se activa la impresora y de una impresión aparece BIT quien será nuestro guía durante nuestra aventura, luego de una corta intervención musical en la cual BIT canta con los niños, concluye nuestro intro.

INTRO

Presentación de los logotipos

Toma 1

Fundido negro a blanco aparece BIT rodando el logo de PROTCOM hasta llegar al centro en donde se detiene.

Cámara Plano abierto de BIT rotando el logo.

Musicalización: Música incidental.

Toma 2

Se observara a BIT soldando con una máscara de protección y guantes.

Cámara Primer plano del rostro de BIT.

Musicalización: se mantiene la misma.

Toma 3

Se abre la toma para ver el logo de ESPOL.

Cámara Plano abierto donde se encuadra a BIT de espaldas luego con un zoom out la cámara se aleja de BIT hasta poder encuadrar el logotipo gigante de la ESPOL que se encontraba reparando.

Musicalización: se mantiene la misma.

Toma 4

Con plano picado se encuadra a BIT en un escritorio animando el logo de MIDI.

Cámara Primer plano de la hoja en la que BIT escribe y se encuadra el logotipo de MIDI.

Musicalización: se mantiene la misma.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Escena 1

Toma 1

Cámara Plano abierto de la casa
Sonido incidental (muchas risas de niños jugando).
Musicalización: Melodía principal.

Toma 2

Cámara Plano picado posición 3/4 desplazándose desde la ventana hasta los niños.
Sonido Incidentales.
Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 3

Cámara Plano abierto de los niños jugando, Maylin se voltea a ver algo que llamó su atención.
Sonidos Incidentales.
Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Maylin: ¿Qué es eso?
Bruno: no sé

Toma 4

Cámara Plano medio corto de los niños acercándose cautelosamente hasta llegar a la puerta.
Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 5

Cámara Plano general del pasillo hasta la puerta dejando escapar por debajo una luz roja parpadeante.
Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 6

Cámara Plano medio de los niños abriendo la puerta.
Sonidos incidentales (abriendo una puerta).
Musicalización: se mantiene la línea musical.

Escena 2

Toma 1

Cámara Contraplano desde donde se ve parte del escritorio y algunos de los cables del computador, también a los niños en la puerta, (desplazamiento de derecha a izquierda), la luz del mouse reflejada sobre los niños todo el tiempo.
Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 2

Niños descubriendo de dónde proviene la luz.
Cámara Dolly in detrás de los niños pasa por encima de los hombros los niños hasta el computador.
Sonidos incidentales –asombros–



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Emily: Miren ¿Qué es eso?

Toma 3

Cámara Plano detalle del mouse parpadeando.

Sonidos incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Alexis: ¿Qué es eso, Bruno?

Toma 4

Cámara Primer plano en 3/4 de los niños asombrados (expresiones).

Sonidos incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 5

Cámara Plano un poco en contra picado de Alexis acercándose y luego tratando de alcanzar el mouse.

Sonidos incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Bruno: ¿Qué haces?

Emily: -espera Alexis-

Toma 6

Cámara: Plano detalle de la mano agarrando el mouse.

Sonidos incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Emily: ¿Qué pasó?

Bruno: No lo sé

Toma 7

Los niños se miran unos a otros y luego miran a la derecha.

Cámara Contra plano en 3/4 de los niños frente al computador, se asombran y voltean a ver algo a un lado del escritorio.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo: no existe.

Toma 8

Cámara Plano picado de la impresora.

Sonidos de impresora trabajando.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo: no existe.

Toma 9

La impresora termina de imprimir, niños asombrados.

Cámara Plano detalle de la impresora con la hoja saliendo, la cual cae al piso.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Sonidos incidentales.

Sonido de impresora trabajando.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 10

Niños observan como cobra vida el dibujo impreso.

Cámara Toma cenital de la hoja sobre el piso con los niños al lado.

Sonidos incidentales (asombros).

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Emily: guau... qué es eso?

Alexis: No lo sé.

Toma 11

Cámara: Plano detalle del dibujo, se colorea el dibujo solo.

Sonidos incidentales (asombros).

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Maylin: se está pintando, solo.

Alexis: sí...

Toma 12

Cámara: Plano picado en 3/4 de los niños, rostros sorprendidos emocionados, la hoja en el piso y a BIT convirtiéndose en algo tangible.

Sonidos incidentales (asombros).

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 13

Cámara: Plano medio del robot mirando de un lado al otro.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

BIT: ¡Oh! Cielos, Por fin... estoy aquí.

Toma 14

Niños asombrados y animados dialogan con BIT.

Cámara Plano medio de los niños felices.

Musicalización: se mantiene la línea musical, pero comienza a variar el ritmo.

Diálogo:

Alexis: ¿Quién eres tu?

Emily: ¿Cómo hiciste para salir de allí?

Toma 15

BIT explica su motivo de llegada a casa de Bruno.

Cámara Plano medio robot, se procede a un zoom in hasta la altura de los ojos de BIT, y con un zoom out regresa hasta el plano medio para darse cuenta que cambia el fondo de la escena, convirtiéndose en un escenario.

Sonidos incidentales (asombros).

Musicalización: se mantiene la línea musical, se agrega canto.

Diálogo:

BIT: Te lo explicaré con esta canción.

Toma 16

BIT cantando

Cámara Plano Americano del robot, en distintos escenarios.

Escenarios: BIT en la oficina del papá de Bruno, en el cosmos sosteniendo el mundo, volando cual superman, dentro de una computadora, en el hospital, en un parque montando bicicleta y para terminar en un escenario de teatro.

Musicalización: BIT canta*.

Tema Musical: Amigo BIT.

Sonidos incidentales.

Toma 17

BIT cantando.

Cámara Plano medio del robot.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Audio: Sonidos incidentales.

Toma 18

BIT cantando.

Cámara Plano Americano de BIT, con varios trajes.

Vestuario: Traje de diario, Smoking, Capa color roja (cual superman) y mandil de doctor.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Sonidos incidentales.

Toma 19

BIT cantando.

Sobre la escena final se despliegan cortinas cerrando la escena, desapareciendo con un fundido en negro.

Cámara: Plano medio del fondo (cerrando cortinas).

Musicalización: se mantiene la línea musical.

***Canción Presentación de BIT**

Estrofa 1

Yo soy tu amigo BIT y yo te vengo a enseñar
Que con la computadora muchas cosas tu harás
Jugarás, cantarás y pintando crearás

Vine aquí desde muy lejos porque quiero demostrar
Que hay niños como ustedes que pueden imaginar,
es un mundo gigantesco pero fácil de alcanzar



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Estrofa 2

Solo escucha, atiende, esto sí que te va a encantar
Aplasta un botón y aprendiendo tú ganarás
Juega, ríe, no importa si al final
Repites, recuerda un premio te llevarás

Estrofa 3

No me entiendes pero yo te ayudaré
La computadora te presentaré
Y verás que tan fácil es jugar y aprender
¡Así!

Unidad 1

Sinopsis

Retomando el ambiente anterior (del intro) BIT les presenta cada una de las partes de la computadora (cada una de las cuales adquiere una personalidad) estas se presentan a si mismas una por una mientras BIT las detalla y especifica su función para ser entendida por los niños; después de la presentación individual de cada parte de la computadora, se plantea el juego correspondiente a aquella parte que se presentó con uno o varios de los niños como participantes, BIT al inicio de cada juego explicará por medio de una interfaz colorida como usar los botones del teclado para cada juego que tendrá tres niveles de dificultad.

Al final de estos (todos los juegos) se presentará un video de refuerzo.

Partes del computador

Escena 3

Toma 1

Cámara: Plano medio de los niños junto a BIT.

Musicalización: Incidental.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Bueno niños, antes de continuar quisiera presentarles a unos
 buenos amigos míos que podrían serles de gran ayuda

MAYLIN -Sí claro, ¿Dónde están?

Toma 2

Cámara Plano entero de la computadora

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Pues aquí mismo. (BIT señala hacia la computadora en el escritorio)

CPU

Toma 3

BIT se acerca al computador y da unos golpecitos al CPU como si intentase despertarlo.

Cámara :Plano detalle de el puño de BIT golpeando la parte superior del CPU

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Vamos, no me hagas quedar mal, despierta...

Toma 4

Cámara Primer plano del CPU

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Lo que pasa es que te quiero presentar a unos amigos

-Niños..., les presento al...

CPU -Ejem... mejor deja que lo haga yo mismo...

-Hola niños, yo soy la Unidad Central de Procesamiento

(EL CPU HACE UNA VENIA Y SE CONGELA LA IMAGEN Y APARECEN LAS SIGLAS DE SU NOMBRE, CPU, LUEGO SE MUEVEN DE TAL FORMAN QUE SE ACOMODAN DEBAJO DE EL, EN EL ORDEN DE SU NOMBRE EN ESPAÑOL UNIDAD CENTRAL DE PROCESAMIENTO E INMEDIATAMENTE SE DES CONGELA LA IMAGEN)



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CPU - Unidad porque soy uno.
 - Central porque soy el centro del computador.
 - Procesamiento porque yo proceso todas las actividades que se realizan.

Niños -Ah?
LOS NIÑOS MIRAN A BIT, AÚN, CON CARA DE EXTRAÑADOS

BIT -Eh... Bueno, vamos a ver si con un juego esto queda más claro.

Jugando con el CPU

Interfaz: Se observa la interfaz del cuarto de Bruno, se escogió la esquina de la habitación y la pantalla esta dividida en dos partes, en el se observan las figuras geométricas sobre el piso y al lado derecho se observa la pantalla donde se ve la forma original de la figura, al lado izquierdo de la misma se encuentra el CPU en donde tendrás que arrastrar las figuras. Dependiendo del nivel los objetos cambiarán y se hará un poco más difícil. En la parte de abajo se encuentran los botones que pertenecen al juego.

Mouse

Los niños se encuentran en el estudio de su padre junto a BIT. El mouse encima del escritorio se mueve y salta llama la atención de BIT para que le permita presentarse a los niños

Toma 5

Cámara Plano abierto del Mouse.

Musicalización: Cambio de fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MOUSE. - Oye BIT no te olvides de mí

Toma 6

Cámara Plano Medio de BIT

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:BIT - Lo siento mouse



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 7

Cámara Plano Americano de Alexis hablando con el mouse.

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MOUSE -Yo soy un mouse

ALEXIS - ¿MOUSE? Sí, claro hace un rato jugamos juntos.

Toma 8

Cámara Plano medio de Bruno.

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BRUNO -Si... pero ¿por qué te llamas mouse?

Toma 9

Cámara Contrapicado de BIT junto a Bruno y de espaldas el mouse

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MOUSE -¿Qué? ¿No saben lo que significa la palabra mouse?

BRUNO - Pues, no.

Toma 10

Cámara Plano abierto del Mouse.

Escenarios: Estadio (con iluminación de un concierto), el cuarto de Bruno, el cielo, cocina, oficina del papá de Bruno, en el agua, carretera con su auto (que a duras penas camina).

Musicalización: Canción del mouse.*

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPESINA
PEN/

***Canción del mouse.**

Estrofa 1

Yo soy el Mouse
Y te quiero ayudar
Conmigo podrás entrar
a donde quieras llegar
Me llamaron ratón
Por lo chiquito que soy
Pero muy rápido voy
Si me sabes usar
Una flecha sigo yo
Si ella se va me voy yo
Y si regresa aquí estoy
Esa es mi gran diversión

Estrofa 2

Desde señalar hasta arrastrar
No te aburras o me pongo a llorar
Solo muéveme y yo te seguiré
Solo has click! Y yo todo lo haré
Y cada vez que quieras ver un ratón
Aquí esperándote estoy
Clic!, Clic!, Clic!, Clic!
Uy!



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Juego 2

MOUSE CLIC

Interfaz: Observamos la interfaz del escritorio de bruno, visto desde una perspectiva aérea, en el se muestra al Mouse y unos útiles escolares de bruno sobre el escritorio y un trozo de queso. El jugador tendrá que dar clic derecho o izquierdo hasta llegar al queso. En el lado izquierdo encontrarás los botones que corresponden al juego y en la parte de inferior las barras de aciertos y desaciertos.

Monitor

BIT SIGUE CON LOS NIÑOS EN EL ESTUDIO DEL PAPÁ DE BRUNO.

Toma 11

El monitor despierta y se destellan brillos mientras lo hace.

Cámara Plano detalle del Monitor.

Musicalización: Cambia el fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR - Niños permitan presentarme

Toma 12

Cámara Plano americano de Maylin dialogando con el monitor.

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN - Yo sí se quién eres tu.

MAYLIN - Tú eres el televisor

MONITOR (se sorprende)

Toma 13

Cámara Plano medio de BIT.

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Diálogo:

BIT - Si, tienes razón, y, todo aquello que guardamos en el CPU se llaman DATOS.

Toma 18

Cámara Primer plano de Alexis.

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - ¿DATOS?

Juego 3

JUEGO DEL MONITOR

Arma al Monitor

Interfaz: Se observa la interfaz del escritorio del papá de bruno, visto desde una perspectiva aérea, se muestra la imagen de un monitor que dependiendo del nivel en donde se encuentre este se hará más complicado por que las piezas van aumentando, el cual el niño tendrá que arrastrar las piezas para armar el rompecabezas del monitor que se encuentran al lado derecho del mismo, al lado izquierdo se encuentran los botones que pertenecen al juego.

Mini juego

Juego de los pares

Como tercer nivel se presenta un juego de pares en el cual tendrás que encontrar el par que le corresponda a la carta que escogiste anteriormente, hay 12 cartas y pares que encontrar. En el lado izquierdo encontrarás los botones que corresponden al juego y en la parte de inferior las barras de aciertos y desaciertos.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Teclado

El Teclado se encuentra despertando al igual que el monitor.

Toma 19

Cámara Primer plano del teclado.

Musicalización: Cambia musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO -Hola amiguitos yo soy el teclado.

Toma 20

Cámara Plano abierto de Emily.

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

EMILY -¿Y cuál es tu función?

Toma 21

Cámara Plano Americano de BIT junto al teclado y los niños.

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO -Para dibujar necesitas papel y crayones.
- El papel sería el monitor y yo sería el crayón.

Toma 22

Cámara Plano Americano de Alexis y luego aparece junto a Bruno.

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - Mmmm, o sea que tú serías como nuestro crayón.
BRUNO -¡Sí! y el monitor nuestro papel.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 23

Cámara Primer plano de Teclado.

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO - Yo te permito escribir los datos que deseas guardar en tu CPU,
 mirándolos por el monitor.

Juego4

Teclitas musicales

Interfaz: Se observa la interfaz de una cortina en el cual aparece bit tocando unas notas musicales las cuales tendrás que seguir con las teclas direccionales y dependiendo del nivel en donde te encuentres el número de notas será mayor. En la parte inferior se encuentran los botones que pertenecen al juego y también las barras de aciertos y desaciertos.

Mini juego

Atrapa los teclados

La interfaz de un escenario y en el fondo se observan unas cortinas en el cual bit tendrá que atrapar los teclados con la ayuda de las teclas direccionales. En la parte inferior se encuentran los botones que pertenecen al juego y también las barras de aciertos y desaciertos.

CIERRE DE LA UNIDAD 1

Vídeo de refuerzo de la unidad 1

Sinopsis

BIT hace un repaso con los niños de todo lo aprendido hasta ese momento, luego como un dato adicional invita a los niños a ver un video en la computadora donde se muestren tomas reales de las partes de la computadora, este video tendrá un ANFITRIÓN (personaje real) y detallará en el video todo lo expuesto en la unidad 1 tal fuera un noticiero.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Guión del video 1

Escena 4

Toma 1

Cámara Plano general de BIT presentando las noticias (Comienzan las noticias BIT, arregla sus apuntes y su corbata antes de hablar).

Musicalización: Notibit.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Buenas noches amigos, nuestra reportera especial nos informa desde el lugar de los hechos.

Toma 2

Cámara Plano medio de una niña dentro de una oficina sentada frente al Computador (escribiendo y moviendo el mouse).

Musicalización: Mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Maylin -Sé que el público está deseoso por conocer quienes son nuestros invitados de hoy.
-Ellos son la computadora y estas son sus partes.

Toma 3

Cámara Plano detalle de cada una de las partes del computador, mientras Maylin las usa.

Musicalización: Mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Maylin -Bueno este es el CPU, y este el monitor, tenemos también al teclado y finalmente aquí esta el pequeño mouse.

Toma 4

Cámara Plano medio de BIT presentando las noticias.

Musicalización: Notibit.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Diálogo:

BIT: -Bueno niños, estas han sido las noticias de hoy.
-Ha sido un gusto informarles.

3.3.3.- Unidad 2

Sinopsis

La situación se retoma en el estudio del papá de Bruno, los niños comentan lo aprendido hasta el momento con BIT la conversación llega a un punto en el que los niños hablan de sus parientes lo que da la oportunidad de que el computador hable de sus parientes más próximos: los súper, macro, mini, estaciones de trabajo, ordenadores personales. Mientras la computadora habla de cada uno de ellos, los niños se crean una imagen mental de las máquinas. Después de que el computador (siempre asesorado por BIT) detalle a los niños las características y peculiaridades de cada tipo de computadora BIT abrirá una opción de juegos correspondientes a las clases de computadoras, que incluyan

la imagen mental que los niños se hicieron en la explicación, para dar a los juegos la imagen familiar que deben mantener.

Después de una corta explicación de BIT acerca de cómo activar y desactivar la computadora se introducirá un mini juego para reforzar tal aprendizaje. Por medio de un corto animado BIT con traje de doctor hará una revisión física del disco compacto y el disquete al mismo tiempo que detallará su estructura y función.

Esta unidad terminará con el video de refuerzo de todo lo aprendido.

DISTINTOS TIPOS DE COMPUTADORES

SE PRESENTAN LOS TIPOS DE COMPUTADORES COMO LA FAMILIA DEL COMPUTADOR.

Escena 4

Toma 1

Cámara Plano medio de Emily

Musicalización: Nuevo Fondo musical.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Diálogo:

EMILY: - Me he divertido mucho BIT, pero se me ha hecho tarde, debo llamar a mi abuelita, para quedarme un rato más. Bruno... ¿será que le puedes pedir a tu mamá que llame a mi casa por favor?
(Saca de su mochila un papel con el número telefónico de su casa).

Toma 2

Cámara Plano detalle de la mano con el papel con el número telefónico.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BRUNO - Claro vamos, ella debe estar en la cocina. Ya regresamos BIT, no nos vamos a tardar.

Toma 3

Cámara Plano abierto de los niños delante de BIT.
(Niños salen de escena).

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Está bien, no se demoren.
(Bruno y Emily salen de escena).

Toma 4

Cámara Plano abierto del Monitor.
(Niños salen de escena).

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Ah... mi abuelito, saben amiguitos así como ustedes tienen familiares (abuelitos, tíos), yo también los tengo.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 5

Cámara Plano abierto de Maylin.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -¡AAAAAAA....! En serio.

Toma 6

Cámara Plano americano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¿Como familiares?

Toma 7

Cámara Primer plano Teclado.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO - Como abuelos, padres y tíos.

Toma 8

Cámara Plano abierto de Maylin y las partes de la computadora.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Así como yo tengo mi abuelito José, mi tío Polito, y mi papi Pedro.

CPU -¡Sí Maylin! Por ejemplo mi abuelito la SUPERCOMPUTADORA.

Toma 9

Cámara Plano americano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -(Alexis comienza a imaginar a un computador con traje de superhéroe) ¡GUAOOOOO! Se escucha como si fuera un héroe.

Toma 10

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Pues es como una computadora muy fuerte Alexis. Las SUPERCOMPUTADORAS son las más potentes y rápidas, almacenan muchísima información y generan mucho calor, pero son muuuuy antiguas.

Toma 11

Cámara Plano americano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¡Ahhh! (se imagina al superhéroe con barba y bastón)

Toma 12

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Y así mismo está la MACROCOMPUTADORA, primo de la SUPERCOMPUTADORA que es mi abuelito

Toma 13

Cámara Plano medio Maylin.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



BIBLIOTECA
CAMPUS
ESPOL
PEÑA

Diálogo:

MAYLIN -¿Macro que....?

Toma 14

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Las MACROCOMPUTADORAS son potentes y rápidas pero
almacenan menos información que la supercomputadora.

MONITOR -En qué piensas Alexis.

Toma 15

Cámara Plano americano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS Es que... no entiendo...

Toma 16

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Es sencillo cuando tu expreso escolar te va dejar a la escuela
muchos niños entran en el bus. Así funciona la
SUPERCOMPUTADORA. Pero si tu papá te fuese a dejar a la
escuela en su auto solo podría llevarte a ti y a unos cuantos
amigos tuyos así funciona la MACROCOMPUTADORA. Es
decir ambos viajan a la misma velocidad pero sin embargo la
MACROCOMPUTADORA guarda menos información.
(Mientras el monitor explica Alexis se verá una animación de
unos niños subiendo en un bus escolar y el otro es un auto, ambos
se llenan con la capacidad de niños que pueden llevar cada uno,

luego se desplegará de izquierda a derecha el nombre de la macro y súper y a lado el auto que le equivale a este.

Toma 17

Cámara Plano medio de Maylin.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Ya voy entendiendo.

Toma 18

Cámara Plano americano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - Sí ya lo tengo claro.

Toma 19

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Cuando tú te vas en el auto de tu papi no puedes llevar a todos tus amiguitos por que este es pequeño y no alcanza para todos.

Toma 20

Cámara Plano americano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -Si por que en el auto de mi papi solamente entramos cinco LEGOS.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 21

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Así funciona la macrocomputadora.

Toma 22

Cámara Plano americano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -O sea que en la macrocomputadora no se puede llevar mucha información.

Toma 23

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -¡EXACTO!

Toma 24

Cámara Plano americano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Bueno y a todo esto ¿ustedes qué son?

Toma 25

Cámara Plano Abierto (La pantalla se divide en cuatro partes en cada cuadro se encuadran a el CPU, MONITOR, TECLADO y MOUSE)

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
ESPOL

Diálogo:

TECLADO “LA PC”.
CPU “LA PC”.
MONITOR “LA PC”.
MOUSE “LA PC”

Toma 26

Cámara Plano americano de Maylin.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN - ¿La P qué?

Toma 27

Cámara Primer plano del teclado.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO -La PC.

Toma 28

Cámara Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Nosotros somos los ORDENADORES PERSONALES
COMPUTADORAS PERSONALES.



Toma 29

Cámara Plano medio de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¿Entonces ustedes son las famosas computadoras personales?

Toma 30

Cámara Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -¡Sí! Ese es nuestro nombre.

Toma 31

Cámara Plano medio de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -Pero que largo es su nombre.

Toma 32

Cámara Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Tranquilos, nos pueden llamar PC.

Toma 33

Cámara Plano medio de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¿Y por qué PC ?.

Toma 34

Cámara Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -“P” de Personal Y “C” de Computadora.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 35

Cámara Primer plano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¡AHAAA! Entonces tú eres nuestro amigo PC.

Toma 36

Cámara Plano americano de Maylin.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Oye y ¿ustedes qué hacen?

Toma 37

Cámara Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR - Nosotros te ayudamos a ordenar tus deberes, ver tus fotos y dibujos y también podemos jugar contigo.

(Mientras se explica que es una PC, se observará diferentes partes de la computadora haciendo literalmente lo que el monitor explica, entre varias cosas).

Toma 38

Cámara Plano abierto del Mouse.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MOUSE - Oye no te olvides de los minis.

Toma 39

Cámara Primer plano del Monitor.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR - Sí es cierto como pude olvidarme de mi sobrinito, a pesar de ser
pequeñito, es tan inteligente como nosotros, él es una
MINICOMPUTADORA.

Toma 40

Cámara Plano americano de Maylin.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Aún no entiendo bien.

Toma 41

Cámara Plano medio de BIT.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Imagínate una PC, pero muchísimo más pequeña, que realice
varias tareas como calculadora, agenda, correo, cámara, y muchas
otras más. Estas son MINICOMPUTADORAS, o sea MINI
PCs portátiles y versátiles.

Toma 42

Cámara Primer plano de CPU.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

CPU -Y... ¿las estaciones de trabajo?

Toma 44

Cámara Plano medio de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - Si... ¿Qué son?

Toma 45

Cámara Plano americano de BIT.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Piensen en esto la estación de trabajo es como si fuese una gran grupo de amigos que se reúnen a jugar, por ejemplo como cuando tus amigos se reúnen para construir una casa en el árbol.
(Se imagina a todos sus amigos construyendo una casa en el árbol que luego se transforman en un grupo de computadores)

Toma 46

Cámara Plano medio de Alexis hablando con el monitor, junto al CPU, teclado).

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -Oigan ustedes si que han tenido una familia bien grande.
MONITOR -Sí, ésa es mi familia.

Toma 47

Cámara Plano americano de BIT y de los niños.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Entonces amiguitos ya saben que las computadoras también tienen familias, y se dividen por clases que son:
ALEXIS - LAS SUPERCOMPUTADORAS.
MAYLIN - LAS MACROCOMPUTADORAS.
ALEXIS - ESTACIONES DE TRABAJO.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MAYLIN - LAS COMPUTADORAS PERSONALES.

MOUSE - Y LAS MINICOMPUTADORAS.

Juego 5

CONTESTA AL BUZÓN

Sinopsis

En una interfaz del patio de la casa de Bruno, se observa el buzón de correo que se mueve alegremente. Después de un momento, la voz en off procederá a explicar en qué consiste el juego, se deberá identificar y responder correctamente a las preguntas que se formularán de acuerdo a los objetos que lleguen por correo. Las preguntas serán representativas de lo aprendido y variarán constantemente. Se hará un máximo de cinco preguntas por cada nivel. Teniendo en cuenta tres niveles de dificultad. Las preguntas aparecerán en la parte superior de la pantalla y se reforzarán con la locución de las mismas, siendo de carácter objetivo (Sí-No o de selección individual).

Musicalización: cambia tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: Selecciona la respuesta correcta a las preguntas que te hará nuestro amigo el buzón, escucha con mucha atención.

ACTIVAR Y DESACTIVAR LA COMPUTADORA

Escena 5

Toma 1

Cámara Plano medio de BIT.

Escenario: Aula de clase.

Vestuario: Capa y museta.

Musicalización: Bit académico.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Diálogo:

BIT - Atención niños, es hora de que aprendan algo importante. Si desean usar la computadora y está apagada tengan cuidado de presionar el botón correcto para encenderla.

Sigan el orden apropiado, presionar el botón de encendido en el CPU, para que encienda el computador y para finalizar, prende el monitor a través del botón de encendido.

(todo este diálogo será acompañado por gráficas que expliquen exactamente lo que BIT está explicando).

Toma 3

Cámara Plano medio de BIT.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Es así de fácil, chicos.

DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

Escena 5

Toma 1

Un típico consultorio médico se introduce al Dr. BIT, el cual les demostrará quiénes son los distintos dispositivos de almacenamiento.

Cámara Plano General del consultorio, se va dando un lento zoom in del consultorio médico.

Musicalización: Cambia tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Hola, niños. Yo soy el Dr. BIT y este es mi consultorio. Hoy conocerán a un par de mis pacientes: El disco compacto o CD y al Disquete. Ambos son Dispositivos de almacenamiento...

Toma 2

Cámara Mismo plano.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

En la parte inferior de la pantalla aparecerán las letras D y C llegan al centro de la pantalla, donde entre ellas comienzan a girar hasta quedar la C delante de la D.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 3

Cámara Primer Plano del rostro de BIT, que tiene una expresión de interrogación

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Pero, ¿qué son los dispositivos de almacenamiento?

Toma 4

Cámara Plano General nuevamente, BIT recorre el cuarto caminando con las manos entrecruzadas tras su espalda.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Ellos (señalando a sus pacientes) son dispositivos portátiles en los cuales puedes fácilmente almacenar información que tengas en tu computador.

Toma 5

BIT junto al disco compacto, que lo mira sonriente desde la mesita que se encuentra en el lado derecho de la pantalla

Cámara Plano medio de BIT junto al disco compacto.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Él es el CD, en el podrás guardar, una gran cantidad de información; pero es bastante delicado por lo cual siempre debe estar en su estuche.



(Conforme hable BIT habrá una animación).

-Consta de dos lados: la Cara del CD.

(BIT señala a través de una varita)

-la cual puedes manipular a tu gusto y hasta etiquetar escribiendo algún título.

(De un salto CD gira).

-Y la Contracara la cual no se debe de tocar y se debe proteger mucho, pues es aquí donde se encuentra nuestra información.

Toma 6

Cámara Plano medio de BIT nuevamente que se mueve con la cámara para mostrar al Disquete que se encuentra en la mesita a la izquierda.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Éste es mi amigo, el Diskette. Él es una pequeña unidad de almacenamiento, puesto que solo puede guardar una pequeña cantidad de información, pero siempre saca de apuros.

(Una animación del Diskette que es sostenido, mientras BIT describe cada cosa).

-Consta de una ventanita sobre el disco magnético, la cual es preferible no tocar y de un botón de seguridad para evitar que sea utilizado cuando no se requiera.

(BIT señalo ambas partes, gracias a que el Diskette saltó para darse la vuelta y mostrarlas).

Toma 7

Cámara Plano medio de BIT nuevamente que se mueve con la cámara para mostrar al Diskette que se encuentra en la mesita a la izquierda.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Diálogo:

Leve toma cenital del consultorio, zoom out lentamente mientras BIT, con las manos alzadas dice:

BIT - Bueno amiguitos, gracias por haberme visitado hoy en mi consultorio. Espero verlos de nuevo muy pronto. Hasta la próxima (mientras se despide con la mano).

Cierre de la unidad 2

Video de refuerzo de la unidad 2

Sinopsis

BIT hace un repaso con los niños de todo lo aprendido de la unidad 2. Notibit como un dato adicional invita a los niños a ver un video en la computadora donde se muestren tomas reales de las partes de la computadora y las acciones del mouse este video tendrá el mismo ANFITRIÓN (personaje real) del video anterior y detallará en el video todo lo expuesto en la unidad 1.

Maylin se encuentra en un museo donde se pueden encontrar la súper, macro, mini, PC y estaciones de trabajo, mientras la voz en off describe lo presentado en las fotos, enseñando a los televidentes como sería en la vida real cada una de las computadoras a quienes se refería durante la historia.

Guión del video

Escena 6

Toma 1

Repitiendo la entrada del video1, BIT se encuentra sentado con hojas en las manos listo para dar las noticias.

Cámara Plano abierto del computador.

Musicalización: Notibit.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: ¡Oh, cielos!...Debido a la gran cantidad de llamadas recibidas en nuestro estudio después de haber transmitido el reportaje de la PC, hemos decidido ampliarlo.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 2

Maylin esta observando la supercomputadora.

Cámara Plano abierto Maylin y la macrocomputadora.

Musicalización: cambia tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -¡Hola amiguitos! Ésta es la macrocomputadora.

Toma 3

Misma toma cambia plano.

Cámara Plano medio de Maylin y la macrocomputadora con un zoom out del mismo plano.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 4

Maylin esta observando la supercomputadora.

Cámara Plano detalle de Maylin mirando la supercomputador y zoom out del plano.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -Ésta es la supercomputadora.

Toma 5

Cámara Paneo vertical de la macrocomputadora.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 6

Maylin tomando en sus manos la mini computadora.

Cámara Plano detalle de la mini computadora.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -Ésta es la mini computadora, la cual es muy fácil de usar.

Toma 7

Maylin escribiendo en una pc.

Cámara Plano medio de Maylin escribiendo en una PC.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -la cual da paso a la PC.

Toma 8

Cámara Zoom out del mismo plano.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 9

Un grupo de personas trabajando juntas (en grupo).

Cámara Paneo horizontal de un grupo de personas.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -y las estaciones de trabajo, que te permiten compartir con tus amigos.

Toma 10

Cámara Plano abierto de todos trabajando.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

3.3.4.- Unidad 3

Sinopsis

En esta unidad veremos como insertar un disquete o un CD, y ver lo que éste contiene, además de sus partes y cuidados, todo esto gracias al Dr. BIT.

BIT nos dirá quiénes y dónde se utilizan los computadores, a través de una canción para luego adentrarnos a un ejercicio en el cual tendremos que escoger que persona utilizaría que computador, entre médicos, estudiantes y hombres de negocios.

Usos y cuidados del CD y del disquete por el Dr. BIT

Escena 7

Toma 1

Regresamos al consultorio del Dr. BIT, esta vez él nos explicará los métodos de inserción de un CD y de un disquete.

Cámara Plano general del Dr. BIT.

Musicalización: cambio de tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Hola nuevamente amiguitos. Qué bueno tenerlos de vuelta.
Esta vez les enseñaré cómo insertar los dispositivos de almacenamiento de los cuales ya les hablé y cómo cuidarlos.

Toma 2

BIT detrás de una mesa en la cual se encuentran, a su izquierda un CPU y a su derecha un CD y un disquete.

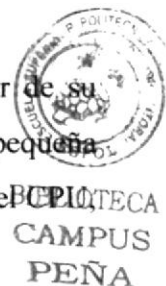
Cámara Plano medio del computador.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Para insertar un disquete, lo tenemos que sostener de su parte inferior y suavemente deslizarlo dentro de la pequeña ranura que se encuentra en la parte frontal del case de su computadora.



hasta que la tecla de seguridad salte hacia afuera indicando que está correctamente puesto.

(BIT va haciendo una demostración de lo que va diciendo).

-En cambio para introducir un CD a la computadora habrá que recurrir al CD-ROM, el cual abriremos dando clic en el botón que se encuentra cerca de su tapa, al hacerlo esta se desplegará y podremos ubicar el CD ahí, de manera muy delicada y sin tocar su contracara, para luego dar clic una vez más en el botón lo cual cerrará la tapa.

Toma 3

BIT ESPECIFICARÁ LOS CUIDADOS QUE TIENEN QUE DARSE A CADA DISPOSITIVO.

Cámara Plano medio del Dr. BIT.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Para finalizar, les explicaré los cuidados que deben tener al manejar los dispositivos de los que hemos hablado.

Toma 4

Cámara Plano detalle del Diskette.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Al manejar un Diskette fíjate en no guardarlo en algún lugar donde se pueda romper, no acercarlo tampoco a imanes que alteren su contenido, ni a extremas temperaturas ya sea calor o frío y por último, nunca deslices su ventana superior pues podrías dejar huellas que dañen lo que contiene.

Toma 5

Cámara Plano abierto del disco.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -En cambio al utilizar un CD, manéjalo por sus bordes, nunca toques su lado inferior y para que no se rompa, debido a su delicadeza, mantenlo en su caja de seguridad.

Toma 6

Cámara Plano medio del Dr. BIT.

Musicalización: Mismo de tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Bueno... Espero que hayan aprendido algo nuevo hoy amiguitos y hasta la próxima. Chao.

Dónde y quiénes utilizan un computador

Escena 8

Toma 1

Cámara Plano detalle de Maylin sentada en la computadora.

Musicalización: Canción “La computadora”.*

Sonidos incidentales.

Toma 2

Cámara Zoom out de la toma anterior.

Musicalización: Canción “La computadora”.*

Sonidos incidentales.

Toma 3

Cámara Paneo de una macrocomputadora.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 4

Cámara Paneo vertical de una macrocomputadora (iris Wide).

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 5

Cámara Paneo horizontal personas trabajando una a lado de otra.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 6

Cámara Plano americano de Maylin escribiendo en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 7

Cámara Plano americano de un hombre trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 8

Cámara Plano americano de dos personas trabajando cada una en un computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 9

Cámara Plano americano de una mujer trabajando cada una en un computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 10

Cámara Plano americano de un hombre trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 9

Cámara Plano detalle de un computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 10

Cámara Plano americano de un hombre trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 11

Cámara Plano medio de una Doctora trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 12

Cámara Plano abierto de un Ingeniero trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 13

Cámara Plano medio de una profesora trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 14

Cámara Plano americano de una oficinista trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 15

Cámara Plano abierto de un bombero trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 16

Cámara Plano abierto de un policía trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 17

Cámara Plano medio de un hombre trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 18

Cámara Zoom in de la toma anterior.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 19

Cámara Plano detalle del monitor.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 20

Cámara Plano medio de un hombre escuchando música en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 21

Cámara Plano medio de una mujer trabajando en el computador.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 22

Cámara Plano general de un grupo de personas trabajando en computadoras.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 23

Cámara Plano abierto de computadoras.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 24

Cámara Plano abierto de computadora.

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

***La computadora**

Estrofa 1

La computadora...

Antes la computadora era solo un sueño

Y tú no lo podías usar...

Pero ahora puedes hacerlo

Debes conocerla y aprenderla a utilizar

No es difícil prenderla,

Saber es divertido el resto en el camino a ti y a tus amigos

Ella se los va a enseñar...

Coro

La computadora, La computadora...

Estrofa 2

Ahora la computadora

La usan los doctores, ingenieros

Y también tu papa,

Profesores y oficinistas,

Bomberos, policías

Y tú también la puedes usar...

Desde jugar escribir y tu música oír

Pintando tus deberes,



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Navegando en Internet y así con todos compartir...

Coro

La computadora, La computadora, La computadora....

Juego 7

Adivina Quién

Interfaz: Se observa la interfaz de un programa concurso en el cual tendrás que escoger al personaje dando clic en el número que se encuentra encima de ellos de acuerdo al ambiente que se mostrará en una ventana ubicada al lado izquierdo de la pantalla. Dependiendo del nivel en donde te encuentres el número de personajes aumentará. En el lado derecho se encuentran los botones que corresponden al juego y en la parte inferior los botones de aciertos y desaciertos.

Musicalización: Mismo de tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Bienvenidos a **¿Adivina Quién?**
Estos son nuestros concursantes...

JUEGO DÓNDE SE USAN LOS COMPUTADORES

En una interfaz que asemeja un programa de concurso, en el cual BIT es el presentador, se mostrará a los distintos “concursantes” que harán una fila frente a la pantalla. El niño decidirá quién de ellos utiliza el computador indicado en la parte superior de la pantalla con un tiempo límite. Dependiendo de las características del concursante se denotará quien de ellos está más apto para el uso de ese computador, es decir: Un computador portátil, sería utilizado por: Un tendero, un médico, un estudiante, una ama de casa o un guardián. La respuesta sería, el estudiante.

A medida que se continúa a las siguientes dificultades, la cantidad de concursantes aumentará.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Corto animado final de la historia

Escena 9

Toma 1

Los niños y BIT se encuentran sentados en el piso en forma de círculo, en el estudio del papá, y BIT se levanta.

Cámara Plano abierto de BIT con los niños en el piso.

Musicalización: Cambio de tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Bueno, niños, hemos terminado nuestra gran aventura.

Toma 2

Cámara Mismo plano.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Niños: -Oh... (Sonidos entristecidos)

BIT: -no se preocupen niños todavía hay algo que debo mostrarles, antes de partir... síganme

Toma 3

Mientras tanto BIT se dirige a la puerta del estudio de la cual sólo se divisa una luz intensa blanca, la cual se despliega y los cubre hasta que la toma termina con un fundido en blanco.

Cámara Plano abierto de BIT con los niños caminando hacia ella.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 4

Se divisa una silueta bien formada, era nada más y nada menos que la MASTRIX, la cual les explica que la razón por la cual envió a BIT a impartir conocimientos

Cámara Plano abierto de la Mastrix.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MASTRIX: -Gracias por su ayuda niños no saben lo valiosos que han sido

Toma 5

Los niños junto a la Mastrix.

Cámara Plano americano de la Mastrix con los niños.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

NIÑOS: - De nada... Pero ¿qué hicimos?
-Sí ¿Quién eres tú?

Toma 6

Cámara Primer plano de la Mastrix con los niños.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MASTRIX: -Mi nombre es Mastrix, yo envié a BIT a varios lugares para que busque niños que quieran aprender, como ustedes. Y depositar el conocimiento de nuestra gente a fin de que si algo malo le pasara a nuestro universo siempre estaría entre niños buenos que lo pudiesen reconstruir.

Toma 7

Los niños junto a la Mastrix (La escena termina con un fundido en blanco y se da paso a imágenes de un álbum fotográficos de BIT junto a los niños).

Cámara Zoom out de la toma anterior hasta lograr un plano abierto.

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MASTRIX: -Niños, les debemos mucho y ahora serán recompensados

Zoom out de la toma, la cual se aleja hasta dejar ver en dónde se hallaban. Un auto volador atraviesa la pantalla y cierra la toma con paso a negro.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Escena 10

Toma 1

Bruno caminando.

Cámara Plano americano de Bruno.

Musicalización: Cambio de tema musical.

Toma 2

Bruno guindando algo en la pared.

Cámara Plano medio de Bruno con ojos llorosos.

Musicalización: Mismo tema musical.

Toma 3

Cámara Plano abierto del cuadro que colgó Bruno.

Musicalización: Mismo tema musical.

Toma 4

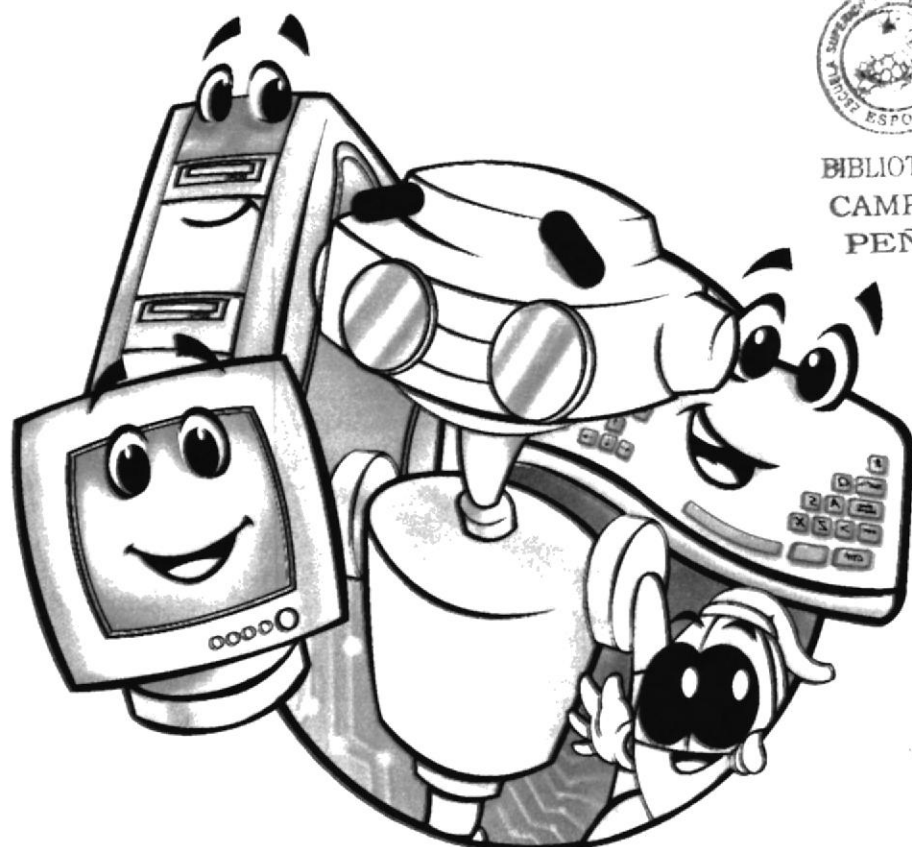
Cámara Fundido en negro.

Musicalización: Mismo tema musical.



ANEXO 2

Guión de Audio y Video



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Guión de Audio & Video

TECLITAS INTERACTIVAS 1

INTRO

Presentación de los logotipos

Toma 1

Musicalización: Música incidental.

Toma 2

Musicalización: se mantiene la misma.

Toma 3

Musicalización: se mantiene la misma.

Toma 4

Musicalización: se mantiene la misma.

Escena 1

Toma 1

Sonido incidental (muchas risas de niños jugando).

Musicalización: Melodía principal.

Toma 2

Sonido Incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 3

Sonidos Incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Maylin: ¿Qué es eso?

Bruno: no sé

Toma 4

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 5

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 6

Sonidos incidentales (abriendo una puerta).

Musicalización: se mantiene la línea musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Escena 2

Toma 1

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 2

Sonidos incidentales –asombros-.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Emily: Miren ¿Qué es eso?

Toma 3

Sonidos incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Alexis: ¿Qué es eso, Bruno?

Toma 4

Sonidos incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 5

Sonidos incidentales.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Bruno: ¿Qué haces?

Emily: -espera Alexis-

Toma 6

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Emily: ¿Qué paso?

Bruno: No lo sé

Toma 7

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo: no existe.

Toma 8

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo: no existe.

Toma 9

Sonido de impresora trabajando.

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 10

Sonidos incidentales (asombros).

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Emily: guau... Qué es eso?

Alexis: No lo sé.

Toma 11

Sonidos incidentales (asombros).

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

Maylin: se está pintando, solo.

Alexis: sí...

Toma 12

Sonidos incidentales (asombros).

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Toma 13

Musicalización: se mantiene la línea musical.

Diálogo:

BIT: ¡Oh! Cielos, Por fin... estoy aquí.

Toma 14

Musicalización: se mantiene la línea musical, pero comienza a variar el ritmo.

Diálogo:

Alexis: ¿Quién eres tu?

Emily: ¿Cómo hiciste para salir de allí?

Toma 15

Sonidos incidentales (asombros).

Musicalización: se mantiene la línea musical, se agrega canto.

Diálogo:

BIT: Te lo explicaré con esta canción.

Toma 16

BIT cantando.*

***Canción Presentación de BIT**

Estrofa 1

Yo soy tu amigo BIT y yo te vengo a enseñar
Que con la computadora muchas cosas tu harás
Jugarás, cantarás y pintando crearás
Vine aquí desde muy lejos porque quiero demostrar
Que hay niños como ustedes que pueden imaginar,
Es un mundo gigantesco pero fácil de alcanzar

Estrofa 2

Solo escucha, atiende, esto sí que te va a encantar
Aplasta un botón y aprendiendo tú ganarás
Juega, ríe, no importa si al final
Repites, recuerda un premio te llevarás

Estrofa 3

No me entiendes pero yo te ayudaré
La computadora te presentará
Y verás que tan fácil es jugar y aprender
¡Así!

Unidad 1

Partes del computador

Escena 3

Toma 1

Musicalización: Incidental.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Bueno niños, antes de continuar quisiera presentarles a unos
 buenos amigos míos que podrían serles de gran ayuda
MAYLIN -Sí claro, ¿Dónde están?

Toma 2

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Pues ellos están aquí
MAYLIN -Ja! No te burles de nosotros, y dínos ¿Dónde están?
BIT - Pues aquí mismo.

CPU

Toma 3

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Vamos, no me hagas quedar mal, despierta...

Toma 4

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CPU -Uh, oh, ¿qué pasa?
Oh, perdóname BIT pero últimamente me he sentido mal, y me quedé dormido

BIT -Lo que pasa es que te quiero presentar a unos amigos
-Niños..., les presento al CPU

CPU -Ejem... mejor deja que lo haga yo mismo...
-Hola niños, yo soy la Unidad Central de Procesamiento, para servirles.

CPU - Unidad porque soy uno.
- Central porque soy el centro del computador.
- Procesamiento porque yo proceso todas las tareas del computador.

Niños -Ah? – *Fx de sorpresa*

BIT -Eh... Bueno, vamos a ver si con un juego esto queda más claro.

Jugando con el CPU

Mouse

Toma 5

Musicalización: Cambio de fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MOUSE. - Oye BIT no te olvides de mí

Toma 6

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Lo siento mouse

Toma 7

Musicalización: mismo fondo musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - ¿MOUSE? Sí, claro hace un rato jugamos juntos.

MOUSE -Yo soy un mouse.

Toma 8

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BRUNO -Si... pero ¿por qué te llamas mouse?

Toma 9

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MOUSE -¿Qué? ¿No saben lo que significa la palabra mouse?

BRUNO - Pues, no.

Toma 10

Musicalización: Canción del mouse.*

Sonidos incidentales.

***Canción del mouse.**

Estrofa 1

Yo soy el Mouse

Y te quiero ayudar

Conmigo podrás entrar

a donde quieras llegar

Me llamaron ratón

Por lo chiquito que soy

Pero muy rápido voy

Si me sabes usar

Una flecha sigo yo

Si ella se va me voy yo

Y si regresa aquí estoy

Esa es mi gran diversión



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Estrofa 2

Desde señalar hasta arrastrar
No te aburras o me pongo a llorar
Solo muéveme y yo te seguiré
Solo has clic! Y yo todo lo haré
Y cada vez que quieras ver un ratón
Aquí esperándote estoy
Clic!, Clic!, Clic!, Clic!
Uy!

Juego 2

MOUSECLIC

Monitor

Toma 11

Musicalización: Cambia el fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR - Ahora permítanme presentarme a mí.

Toma 12

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN - Yo sí se quién eres tú.

MONITOR - Ah ¿Sí? Pues dime ¿Quién soy?

MAYLIN - Tú eres el televisor

MONITOR (fx de sorpresa)

Toma 13

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - No Maylin él no es un televisor, aunque se le parezca.

-Al igual que el televisor, el monitor muestra imágenes que nos informan, entretienen, y enseñan.

Toma 14

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - ¡Como en las noticias!

Toma 15

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Bueno, más o menos.
 - Mientras un televisor muestra imágenes que vienen de un canal de televisión, el monitor nos muestra imágenes que se encuentran dentro del CPU de tu computador.

Toma 16

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

EMILY - ¿Es decir que el monitor nos permite ver todo aquello que guardamos en el CPU?

Toma 17

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Si, tienes razón, y, todo aquello que guardamos en el CPU se llaman DATOS.

Toma 18

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - ¿DATOS?

Juego 3

JUEGO DEL MONITOR

Teclado

Toma 19

Musicalización: Cambia musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO -Hola amiguitos yo soy el teclado.

Toma 20

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

EMILY -¿Y cuál es tu función?

Toma 21

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO -Para dibujar necesitas un papel y crayones.
 - El papel sería el monitor y yo sería el crayón.

Toma 22

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - Mmmm, o sea que tú serías como nuestro crayón.
BRUNO -¡Sí! y el monitor nuestro papel.

Toma 23

Musicalización: se mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Diálogo:

TECLADO -Yo te permito escribir los datos que deseas guardar en tu CPU,
mirándolos por el monitor.

Juego4

SELECCIONANDO LETRAS

CIERRE DE LA UNIDAD 1

Guión del video 1

Escena 4

Toma 1

Cámara Plano general de BIT presentando las noticias (Comienzan las noticias
BIT, arregla sus apuntes y su corbata antes de hablar).

Musicalización: Notibit.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Buenas noches amigos, nuestra reportera especial nos informa
desde el lugar de los hechos.

Toma 2

Cámara Plano medio de una niña dentro de una oficina sentada frente al Computador (escribiendo y moviendo el mouse).

Musicalización: Mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Maylin -Sé que el público está deseoso por conocer quienes son nuestros
invitados de hoy.
-Ellos son la computadora y estas son sus partes.

Toma 3

Cámara Plano detalle de cada una de las partes del computador, mientras Maylin
las usa.

Musicalización: Mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Maylin -Bueno éste es el CPU, y éste el monitor, tenemos también al teclado y finalmente aquí está el pequeño mouse.

Toma 4

Cámara Plano medio de BIT presentando las noticias.

Musicalización: Notibit.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Bueno niños, estas han sido las noticias de hoy.
 -Ha sido un gusto informarles.

3.3.3.- Unidad 2

DISTINTOS TIPOS DE COMPUTADORES

Escena 4

Toma 1

Musicalización: Nuevo Fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

EMILY: - Me he divertido mucho BIT, pero se me ha hecho tarde, debo llamar a mi abuelita, para quedarme un rato más. Bruno... ¿será que le puedes pedir a tu mamá que llame a mi casa por favor?

Toma 2

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BRUNO - Claro, vamos te llevo con ella, debe estar en la cocina. Ya regresamos BIT, no nos vamos a tardar.

Toma 3

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Está bien, no se demoren.

Toma 4

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Ah... mi abuelito, saben amiguitos así como ustedes tienen familiares, yo también los tengo.

Toma 5

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -¡AAAAAAA....! En serio.

Toma 6

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¿Como familiares?

Toma 7

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO - Como abuelos, padres, tíos.

Toma 8

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Así como yo tengo mi abuelito José, mi tío Polito, y mi papi Pedro.

CPU -¡SI Maylin! Por ejemplo mi abuelito la SUPERCOMPUTADORA.

Toma 9

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ALEXIS -¡GUAOOOOO! Se escucha como si fuera un héroe.

Toma 10

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Pues es como una computadora muy fuerte Alexis. Las
SUPERCOMPUTADORAS son las más potentes y rápidas,
almacenan muchísima información y generan mucho calor, pero
son muy antiguas.

Toma 11

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¡Ahhh! (se imagina al superhéroe con barba y bastón)

Toma 12

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Y así mismo está la MACROCOMPUTADORA, primo de mi
abuelito la supercomputadora.

Toma 13

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -¿Macro qué....?

Toma 14

Cámara Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MONITOR -La MACROCOMPUTADORA, éstas son potentes y rápidas
pero almacenan menos información que la supercomputadora.

MONITOR -En qué piensas Alexis.

Toma 15

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS Es que... no entiendo...

Toma 16

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Es sencillo cuando tu expreso escolar te va dejar a la escuela muchos niños entran en el bus. Así funciona la SUPERCOMPUTADORA. Pero si tu papá te fuese a dejar a la escuela en su auto solo podría llevarte a ti y a unos cuantos amigos tuyos así funciona la MACROCOMPUTADORA. Es decir ambos viajan a la misma velocidad pero sin embargo la MACROCOMPUTADORA guarda menos información.

(Mientras el monitor explica Alexis se verá una animación de unos niños subiendo en un bus escolar y el otro es un auto, ambos se llenan con la capacidad de niños que pueden llevar cada uno, luego se desplegara de izquierda a derecha el nombre de la macro y súper y a lado el auto que le equivale a este.

Toma 17

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Ya voy entendiendo.

Toma 18

Musicalización: mismo tema musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - Sí ya lo tengo claro.

Toma 19

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Cuando tú te vas en el auto de tu papi no puedes llevar a todos tus amiguitos por que éste es pequeño y no alcanza para todos.

Toma 20

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -Sí por que en el auto de mi papi solamente entramos cinco LEGOS.

Toma 21

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Ese es el funcionamiento de la macrocomputadora.

Toma 22

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -O sea que en la macrocomputadora no se puede llevar mucha información.

Toma 23

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -¡EXACTO!

Toma 24

Musicalización: mismo tema musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Bueno y a todo esto ¿ustedes qué son?

Toma 25

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO "LA PC".

CPU "LA PC".

MONITOR "LA PC".

MOUSE "LA PC".

Toma 26

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN - ¿La P qué?

Toma 27

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO -La PC.

Toma 28

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Nosotros somos los ORDENADORES PERSONALES o
COMPUTADORA PERSONALES.

Toma 29

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Diálogo:

ALEXIS -¿Entonces ustedes son las famosas computadoras personales?

Toma 30

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -¡Sí! Ese es nuestro nombre.

Toma 31

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -Pero que largo es su nombre.

Toma 32

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Tranquilos, nos pueden llamar PC.

Toma 33

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -Y por qué PC.

Toma 34

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -“P” de Personal Y “C” de Computadora.

Toma 35

Musicalización: mismo tema musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¡AHAAA! Entonces tú eres nuestro amigo PC.

Toma 36

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MAYLIN -Oye y ¿ustedes qué hacen?

Toma 37

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR - Nosotros te ayudamos a organizar tu agenda, revisar tu correo, administrar tu información como archivos musicales, dibujos o fotos, y también podemos jugar contigo.

Toma 38

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MOUSE - Oye no te olvides de los minis.

Toma 39

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR - Sí es cierto como pude olvidarme de mi sobrinito, a pesar de ser pequeñito, es tan inteligente como nosotros, él es una MINICOMPUTADORA.

Toma 40

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MAYLIN -Aún no entiendo bien.

Toma 41

Cámara Plano medio de BIT.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Imagínate una PC, pero muchísimo más pequeña, que realice solo varias tareas como calculadora, agenda, correo, cámara, etc. Esto es una MINICOMPUTADORA, ósea una MINI PC portátil y versátil.

Toma 42

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

CPU -Y... ¿las estaciones de trabajo?

Toma 44

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - Si... ¿Qué son?

Toma 45

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Piensen en esto la estación de trabajo es como si fuese una gran grupo de amigos que se reúnen a jugar, y necesitan trabajar en equipo, y coordinar juntos compartiendo información para lograr sus objetivos por ejemplo como cuando tus amigos se reúnen para construir una casa en el árbol.

Toma 46

Musicalización: mismo tema musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENNA

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -Oigan ustedes han tenido una familia bien grande.
MONITOR -Si esa es mi familia.

Toma 47

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Entonces amiguitos ya saben que las computadoras también
 tienen familias, y se dividen por clases que son:

ALEXIS - LAS SUPERCOMPUTADORAS.

MAYLIN - *LAS MACROCOMPUTADORAS.*
ALEXIS - *ESTACIONES DE TRABAJO.*
MAYLIN - *LAS COMPUTADORAS PERSONALES.*
MOUSE - *Y LAS MINICOMPUTADORAS.*

Juego 5

CONTESTA AL BUZÓN

Musicalización: cambia tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: Selecciona la respuesta correcta a las preguntas que te hará
 nuestro amigo el buzón, escucha con mucha atención.

ACTIVAR Y DESACTIVAR LA COMPUTADORA

Escena 5

Toma 1

Musicalización: Notibit.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Sugerencias y Precauciones... Aviso importante



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

Toma 2

Musicalización: cambia tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Atención niños es hora de que aprendan algo importante. Si desean usar la computadora y está apagada tengan cuidado de presionar el botón correcto para encenderla
Sigan el orden apropiado, presionar el botón de encendido en el CPU, para que encienda el computador y para finalizar, prende el monitor a través del botón de encendido

Toma 3

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Es así de fácil, chicos.

DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO

Escena 5

Toma 1

Musicalización: Cambia tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Hola, niños. Yo soy el Dr. BIT y este es mi consultorio. Hoy conocerán a un par de mis pacientes: El disco compacto o CD y al Disquete. Ambos son Dispositivos de almacenamiento...

Toma 2

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 3

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Pero, Qué son los dispositivos de almacenamiento?

Toma 4

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Ellos son dispositivos portátiles en los cuales puedes fácilmente almacenar información que tengas en tu computador, así podrás llevarlo a donde alguno de tus amigos, como también guardarlo como respaldo por si algo le pasa a tu PC, lo cual siempre es muy sabio.

Toma 5

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Él es el CD, en él podrás guardar, una larga cantidad de información; pero es bastante delicado por lo cual siempre debe estar en su estuche.
-Consta de dos lados: la Cara del CD.
-la cual puedes manipular a tu gusto y hasta etiquetar escribiendo algún título.
-Y la Contracara la cual no se debe de tocar y se debe proteger mucho, pues es aquí donde se encuentra nuestra información.

Toma 6

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT -Este es mi amigo, el Diskette. Él es una pequeña unidad de almacenamiento, puesto que sólo puede guardar una pequeña cantidad de información, pero siempre saca de apuros.
-Consta de una ventanita sobre el disco magnético, la cual es preferible no tocar y de un botón de seguridad para evitar que sea utilizado cuando no se requiera.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 7

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT - Bueno amiguitos, gracias por haberme visitado hoy en mi consultorio. Espero verlos de nuevo muy pronto. Hasta la próxima.

Cierre de la unidad 2

Guión del video de la unidad2

Escena 6

Toma 1

Repitiendo la entrada del video1, BIT se encuentra sentado con hojas en las manos listo para dar las noticias.

Cámara Plano abierto del computador.

Musicalización: Notibit.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: ¡Oh cielos! Debido a la gran cantidad de llamadas recibidas en nuestro estudio después de haber transmitido el reportaje de la PC, hemos decidido ampliar nuestro reportaje.

Toma 2

Maylin esta observando la supercomputadora.

Cámara Plano abierto Maylin y la macrocomputadora.

Musicalización: cambia tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -¡Hola amiguitos! Esta es la macrocomputadora.

Toma 3

Misma toma cambia plano.

Cámara Plano medio de Maylin y la macrocomputadora con un zoom out del mismo plano.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 4

Maylin esta observando la supercomputadora.

Cámara Plano detalle de Maylin mirando la supercomputador y zoom out del plano.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -Esta es la supercomputadora.

Toma 5

Cámara Paneo vertical de la macrocomputadora.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 6

Maylin tomando en sus manos la mini computadora.

Cámara Plano detalle de la mini computadora.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -Esta es la mini computadora, la cual es muy fácil de usar.

Toma 7

Maylin escribiendo en una pc.

Cámara Plano medio de Maylin escribiendo en una PC.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -la cual da paso a la PC.

Toma 8

Cámara Zoom out del mismo plano.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA
ESPOL

Toma 9

Cámara Zoom in del Plano detalle de la minicomputadora.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 10

Un grupo de personas trabajando juntas (en grupo).

Cámara Paneo horizontal de un grupo de personas.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Voz en off: -y las estaciones de trabajo, que te permiten compartir con tus amigos.

Toma 12

Cámara Plano abierto de todos trabajando.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

3.3.4.- Unidad 3

Usos y cuidados del CD y del disquete por el Dr. BIT

Escena 7

Toma 1

Musicalización: cambio de tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Hola nuevamente amiguitos. Qué bueno tenerlos de vuelta. Esta vez les enseñare cómo insertar los dispositivos de almacenamiento de los cuales ya les hablé y cómo cuidarlos.

Toma 2

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

- BIT: -Para insertar un diskette, lo tenemos que sostener de su parte inferior y suavemente deslizarlo dentro de la pequeña ranura que se encuentra en la parte frontal del case del CPU, hasta que la tecla de seguridad salte hacia fuera indicando que está correctamente puesto.
- En cambio para introducir un CD a la computadora habrá que recurrir al CD-ROM, el cual abriremos dando clic en el botón que se encuentra cerca de su tapa, al hacerlo esta se desplegará y podremos ubicar el CD ahí, de manera muy delicada y sin tocar su contracara, para luego dar clic una vez más en el botón lo cual cerrará la tapa.

Toma 3

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

- BIT: -Para finalizar, les explicaré los cuidados que deben tener al manejar los dispositivos de los que hemos hablado.

Toma 4

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

- BIT: -Al manejar un diskette fíjate en no guardarlo en algún lugar donde se pueda romper, no acercarlo tampoco a imanes que alteren su contenido, ni a extremas temperaturas ya sea calor o frío y por último, nunca deslices su ventana superior pues podrías dejar huellas que dañen lo que contiene.

Toma 5

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

BIT: -En cambio al utilizar un CD, manéjalo por sus bordes, nunca toques su lado inferior y para que no se rompa, debido a su delicadeza, mantenlo en su caja de seguridad.

Toma 6

Musicalización: Mismo de tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Bueno... Espero que hayan aprendido algo nuevo hoy amiguitos y hasta la próxima. Chao.

Juego 6

Dónde y quiénes utilizan un computador

Escena 8

Toma 1

Musicalización: Canción “La computadora”.*

Sonidos incidentales.

Toma 2

Musicalización: Canción “La computadora”.*

Sonidos incidentales.

Toma 3

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 4

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 5

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 6

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 7

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 8

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 9

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 10

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 9

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 10

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 11

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 12

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 13

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 14

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 15

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 16

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 17

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 18

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 19

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 20

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 21

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 22

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 23

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

Toma 24

Musicalización: Misma canción.

Sonidos incidentales.

***La computadora**

Estrofa 1

La computadora...

Antes la computadora era solo un sueño

Y tú no lo podías usar...

Pero ahora puedes hacerlo

Debes conocerla y aprender a utilizar

No es difícil prenderla,

Saber es divertido el resto en el camino a ti y tus amigos

Ella se los va a enseñar...

Coro

La computadora, La computadora...

Estrofa 2

Ahora la computadora

La usan los doctores, ingenieros

Y también tu papá,

Profesores y oficinista,

Bomberos, policías



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Y tú también la puedes usar...
Desde jugar escribir y tu música oír
Pintando tus deberes,
Navegando en Internet y así con todos compartir...

Coro

La computadora, La computadora, La computadora....

Juego 7

JUEGO DÓNDE SE USAN LOS COMPUTADORES

Explicación del ejercicio:

BIT: -Te explicaré cuáles son los lugares y quiénes usan computadoras. Se colocarán distintos gráficos de personas que usan y no usan computadoras, deberás escoger uno de los personajes, que se muestren en la pantalla. Y harás uso del mouse.

Corto animado final de la historia

Escena 9

Toma 1

Musicalización: Cambio de tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Bueno, niños, hemos terminado nuestra gran aventura.

Toma 2

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Niños: -Oh... (Sonidos entristecidos)

BIT: -no se preocupen niños todavía hay algo que mostrarles, antes de partir síganme.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 3

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Toma 4

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MASTRIX: -Gracias por su ayuda niños, no saben lo valiosos que han sido.

Toma 5

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

NIÑOS: - De nada... Pero qué ¿hicimos?
-Sí ¿Quién eres tú?

Toma 6

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MASTRIX: -Mi nombre es Mastrix, yo envié a BIT a varios lugares para que busque niños que quieran aprender, como ustedes. Y depositar el conocimiento de nuestra gente a fin de que si algo malo le pasara a nuestro universo siempre estaría entre niños buenos que lo pudiesen reconstruir.

Toma 7

Musicalización: Mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MASTRIX: -Niños, les debemos mucho y ahora serán recompensados.

Escena 10

Toma 1

Musicalización: Cambio de tema musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Toma 2

Musicalización: Mismo tema musical.

Toma 3

Musicalización: Mismo tema musical.

Toma 4

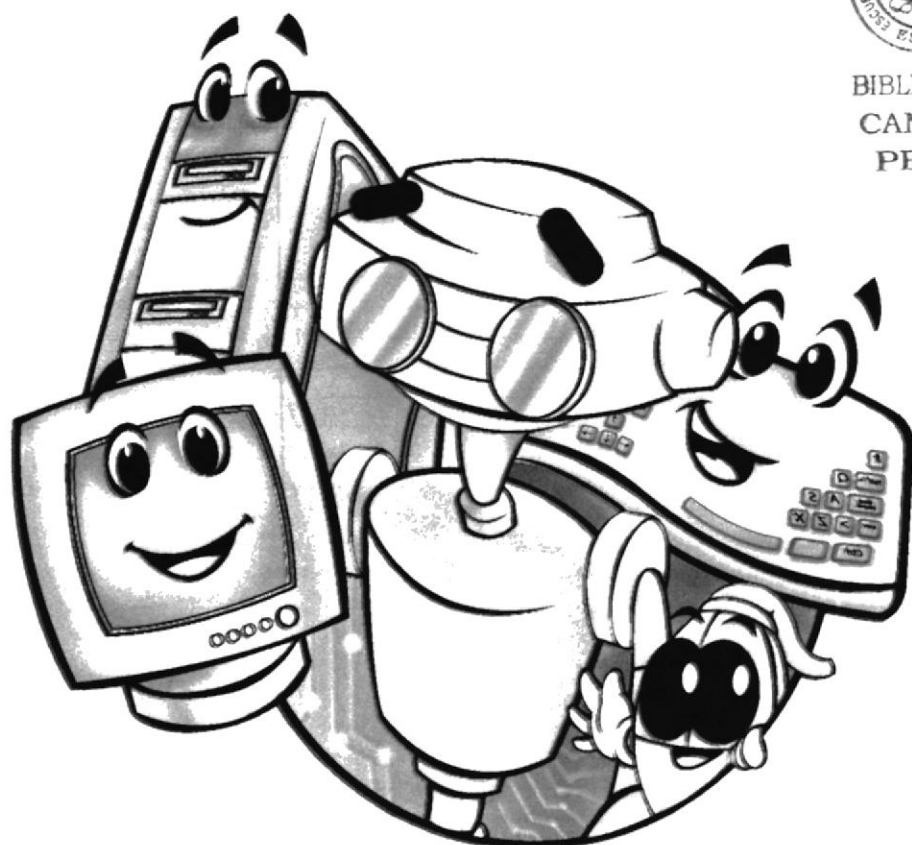
Musicalización: Mismo tema musical.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

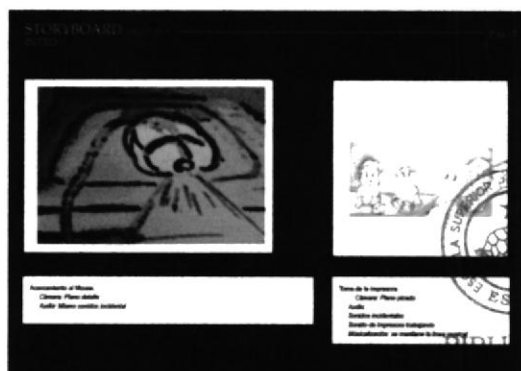
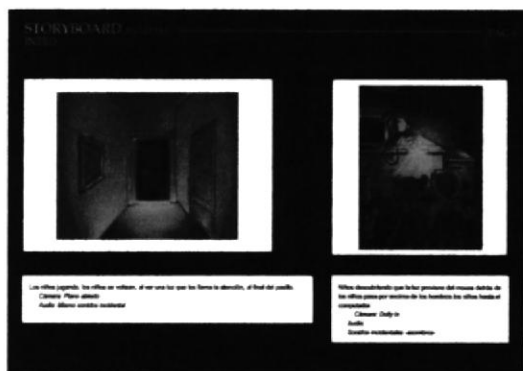
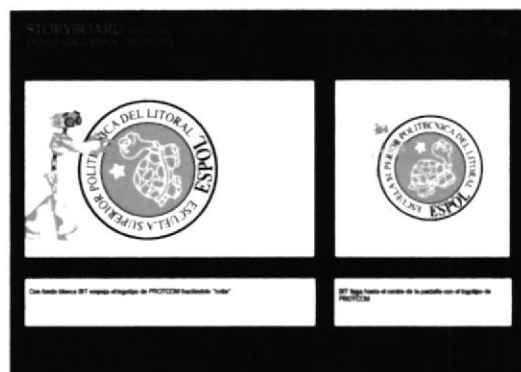
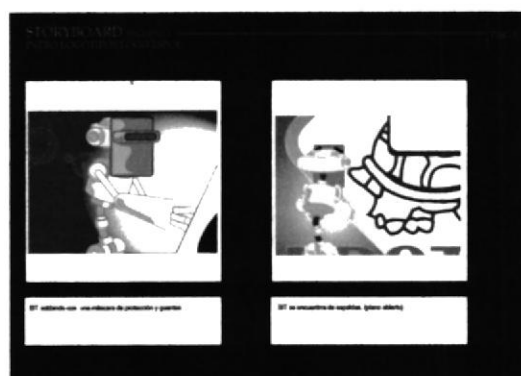
ANEXO 3

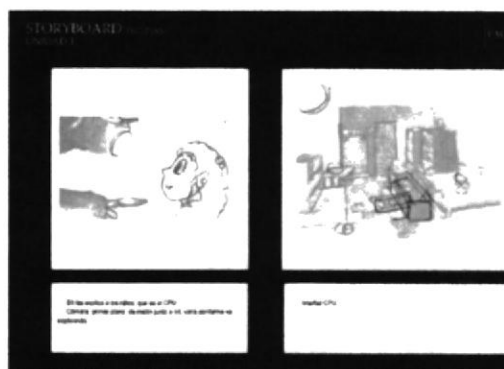
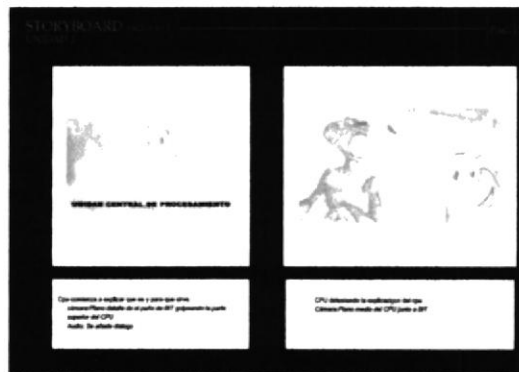
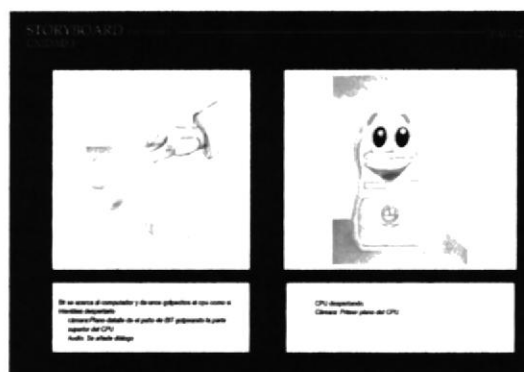
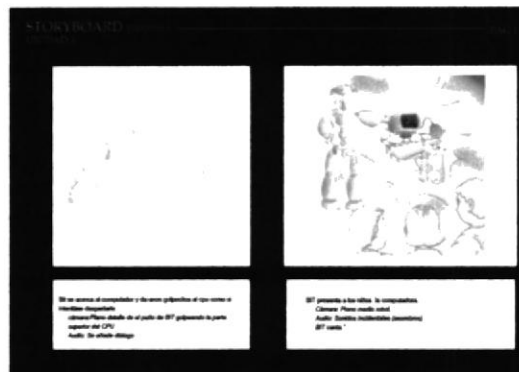
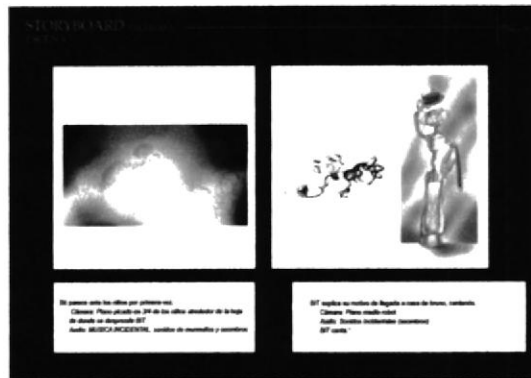
Animaciones



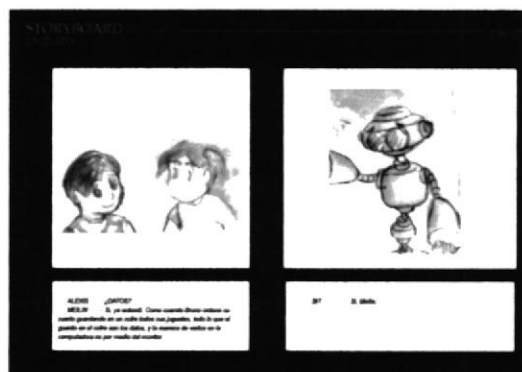
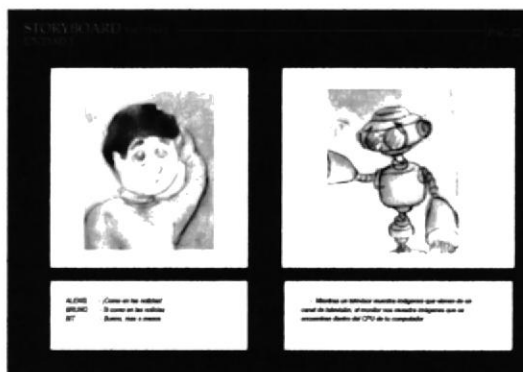
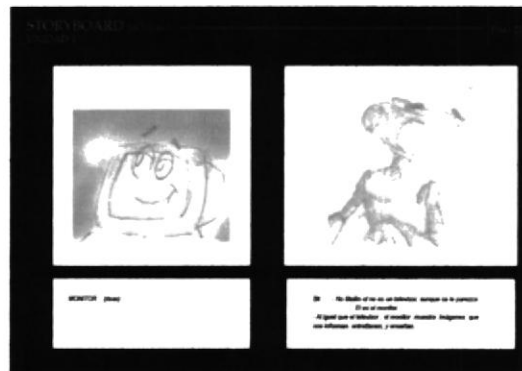
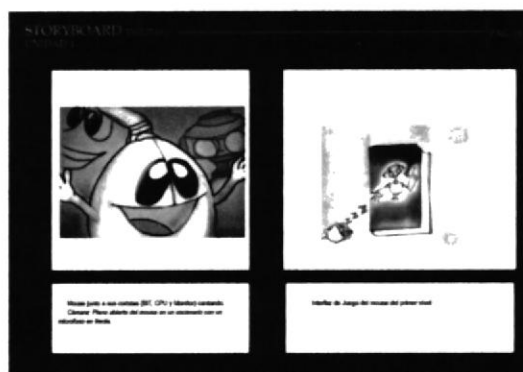
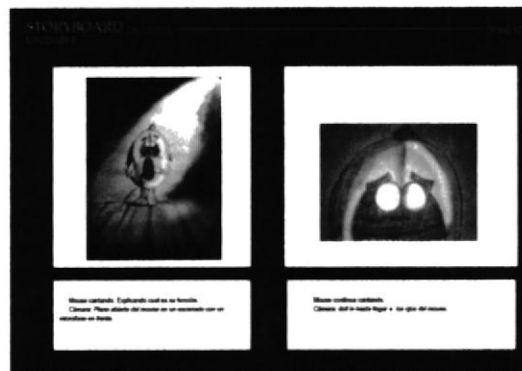
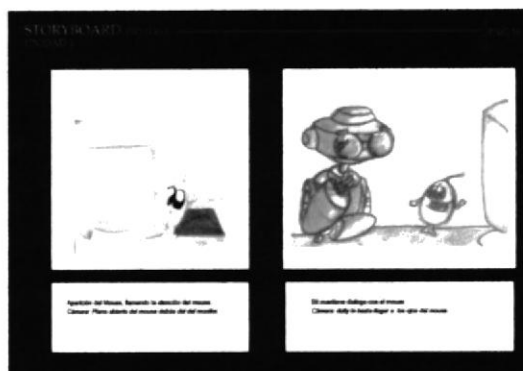
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

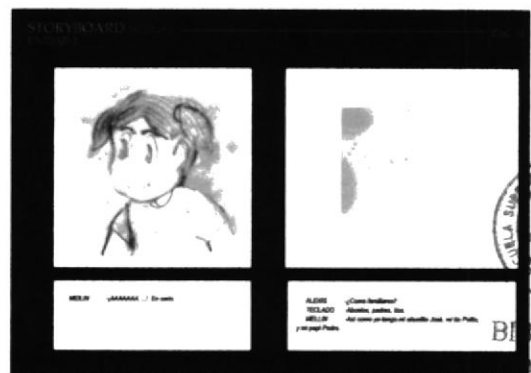
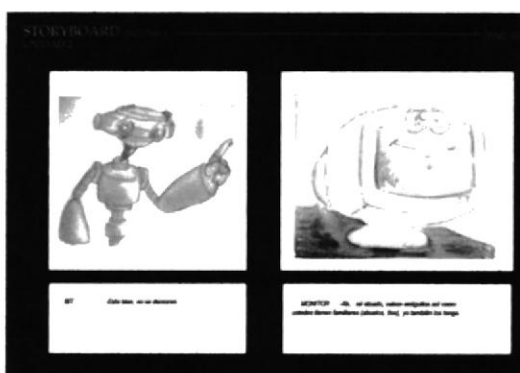
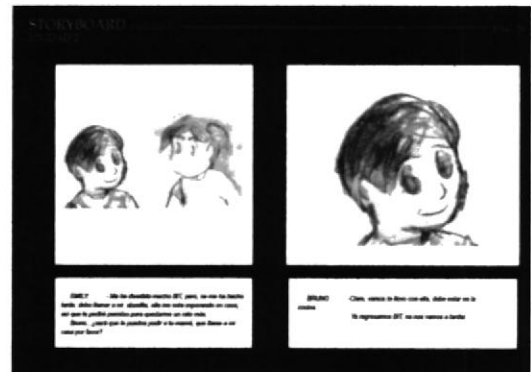
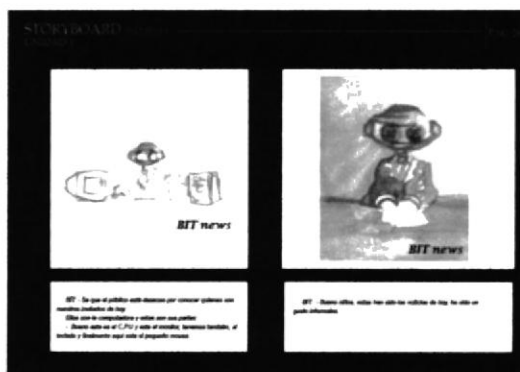
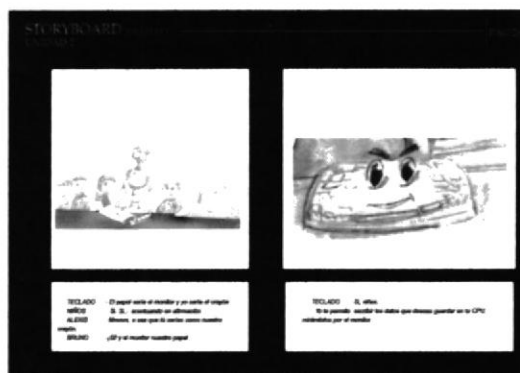
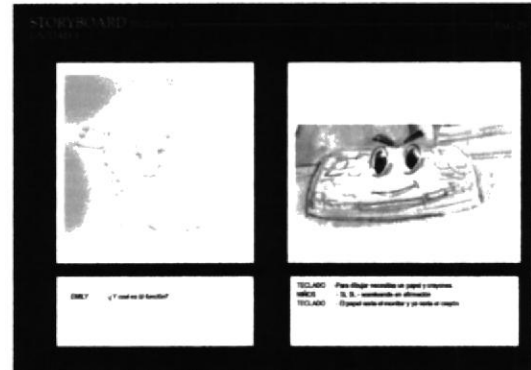
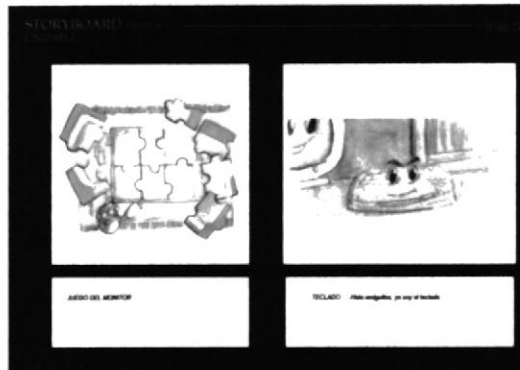
INTRO



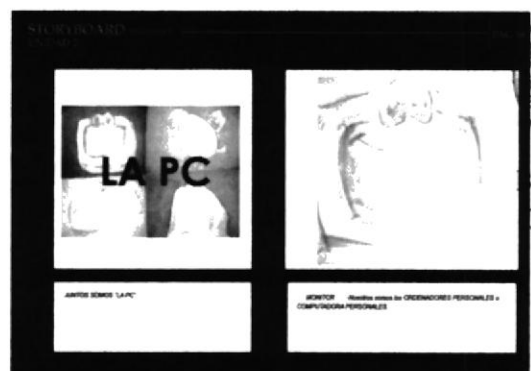
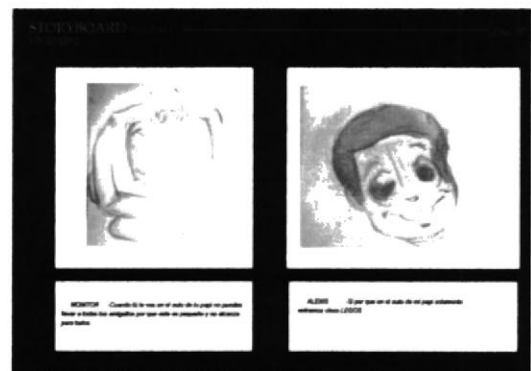
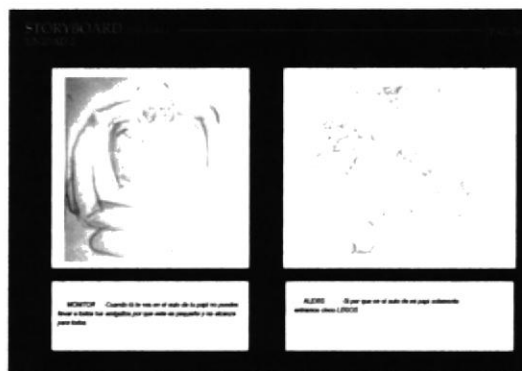
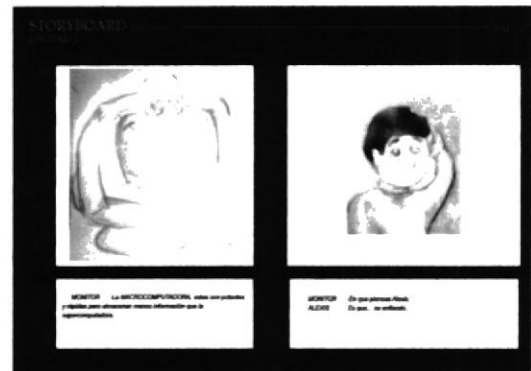
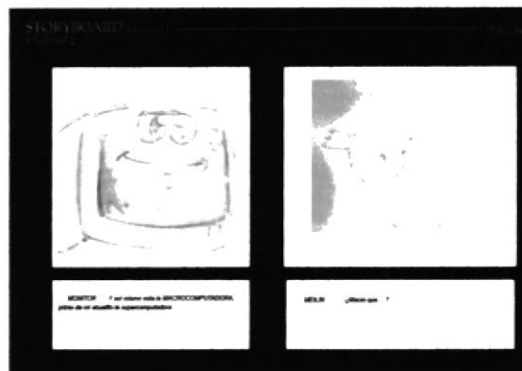
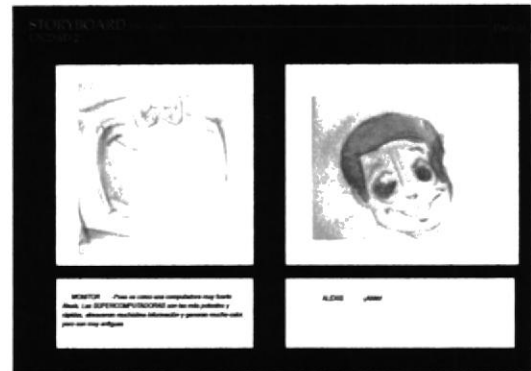
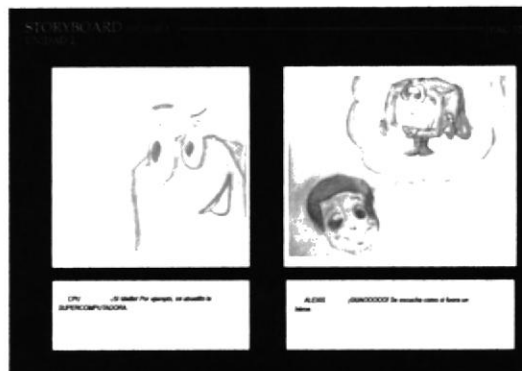


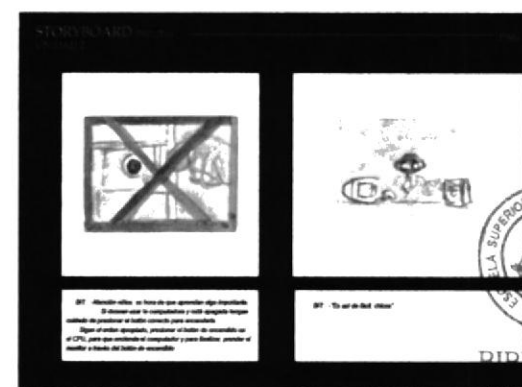
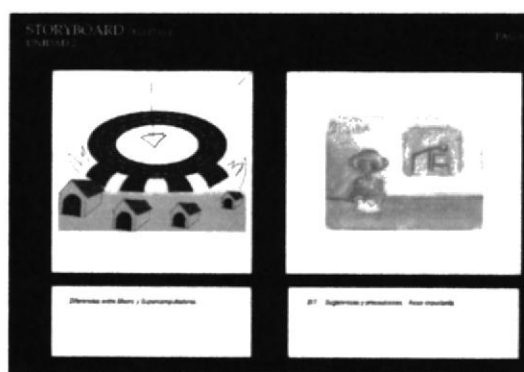
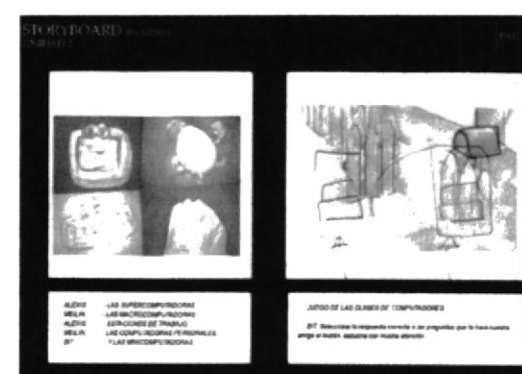
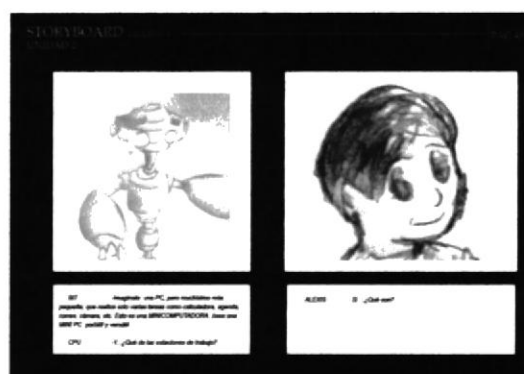
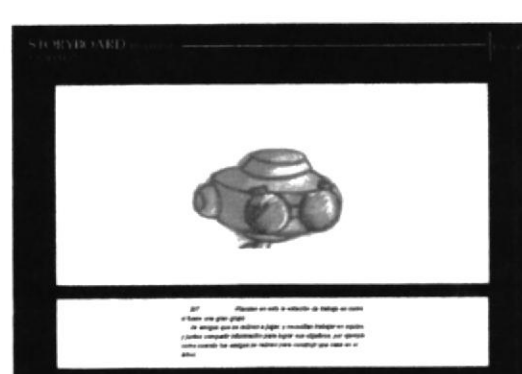
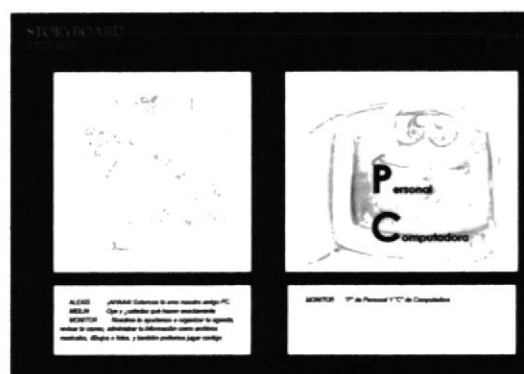
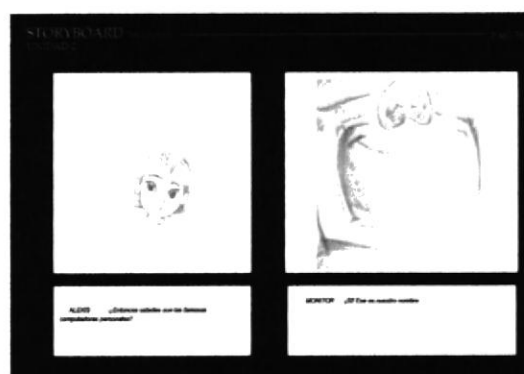
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

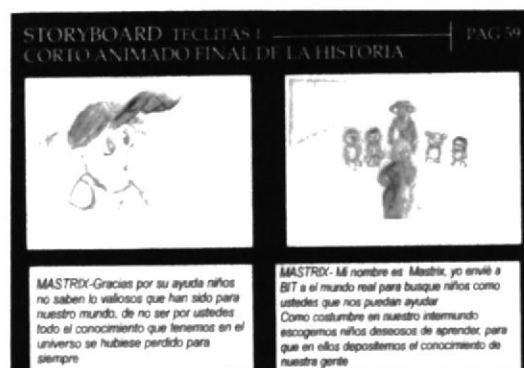
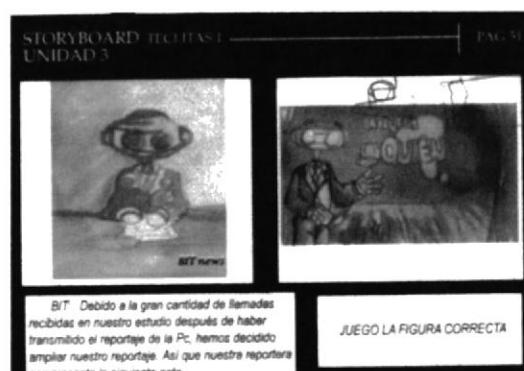
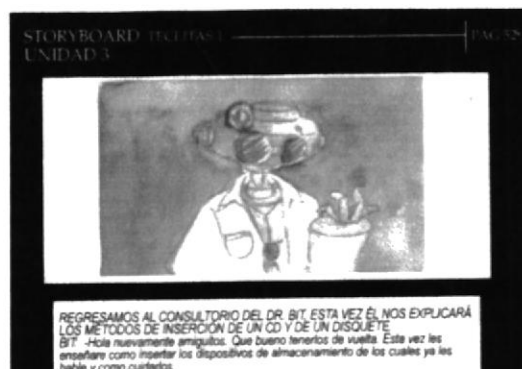




BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA







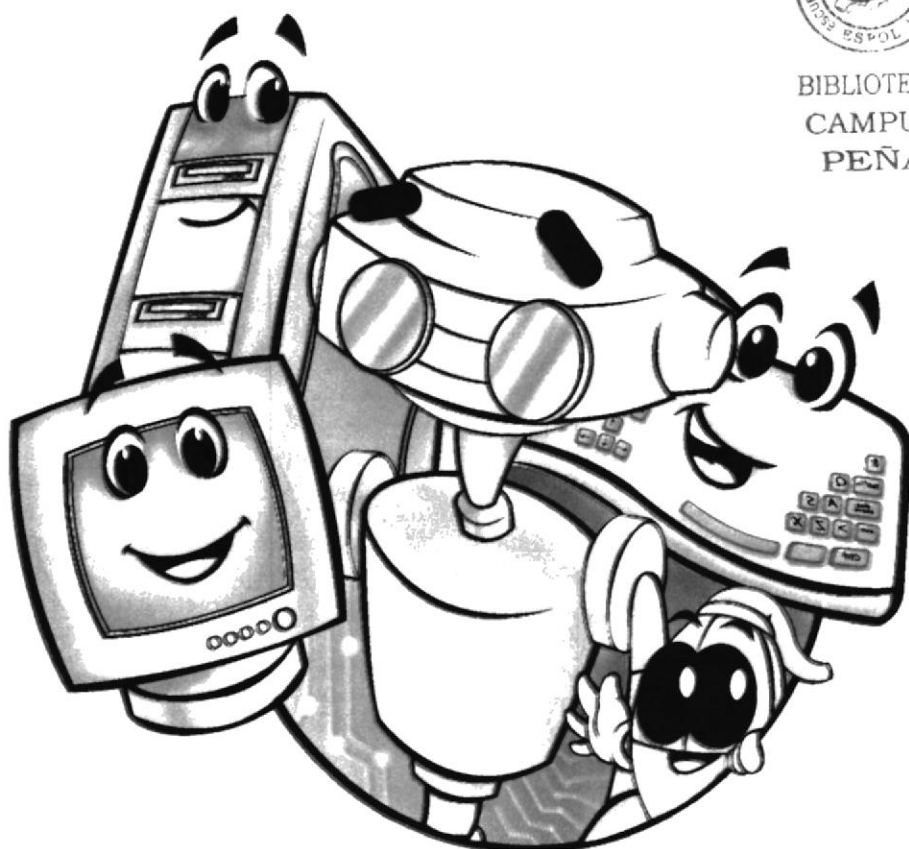
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ANEXO 4

Creación de Personajes

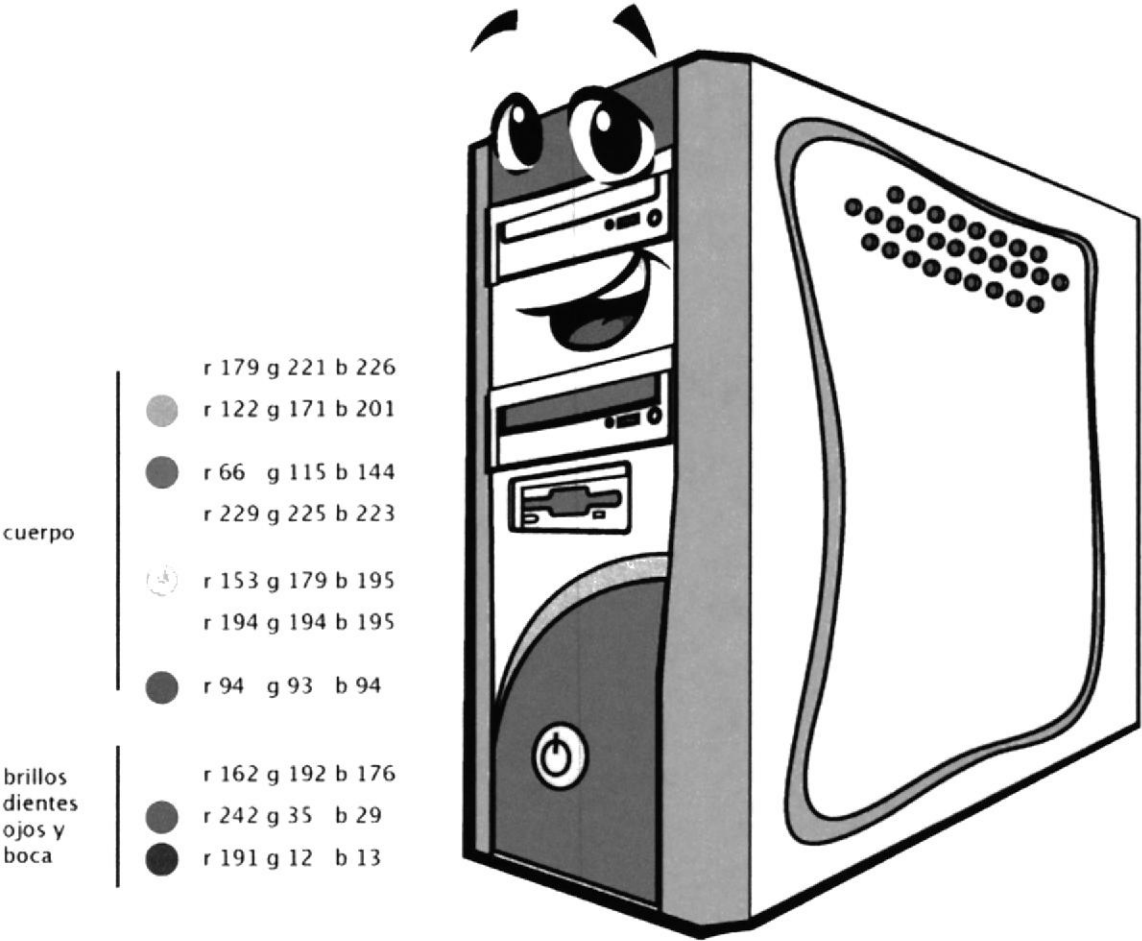


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



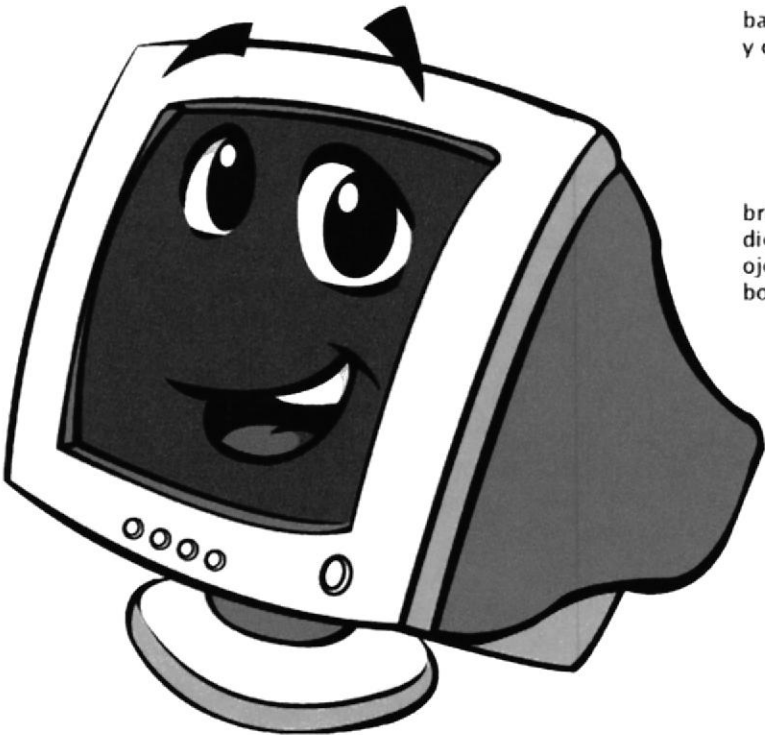
PERSONAJES

C.P.U.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MONITOR



base y cabeza		r 179 g 221 b 226
	●	r 122 g 171 b 201
	●	r 66 g 115 b 144
	●	r 32 g 70 b 154
brillos dientes ojos y boca		r 162 g 192 b 176
	●	r 242 g 35 b 29
	●	r 191 g 12 b 13



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MOUSE



cable superior		r 200 g 201 b 204
		● r 155 g 157 b 163
brillos frontales		r 185 g 224 b 233
		● r 28 g 157 b 169
espalda		● r 122 g 171 b 198
extremidades		r 239 g 244 b 245
botitas		● r 66 g 115 b 144



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

TECLADO

- base
y teclas

r 179 g 221 b 226

r 122 g 171 b 201

r 77 g 148 b 188

r 38 g 57 b 146

- brillos
dientes
ojos y
boca

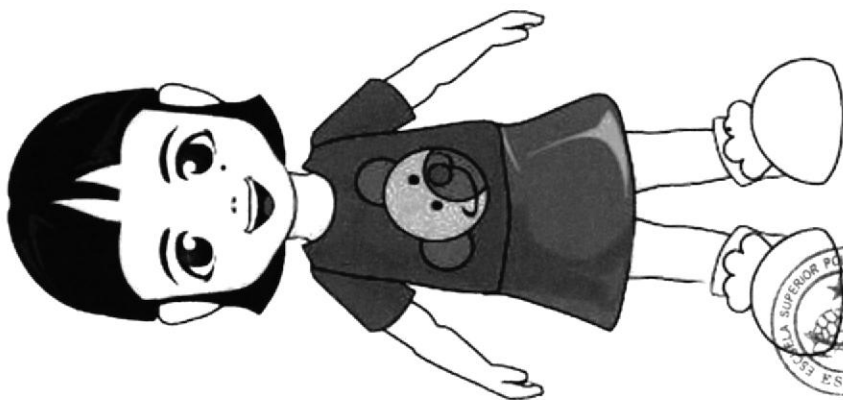
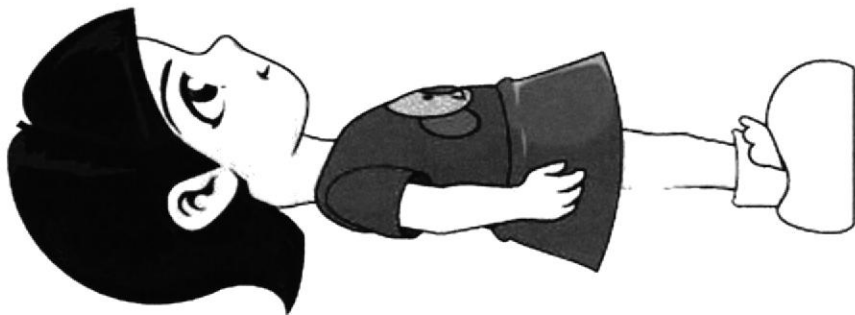
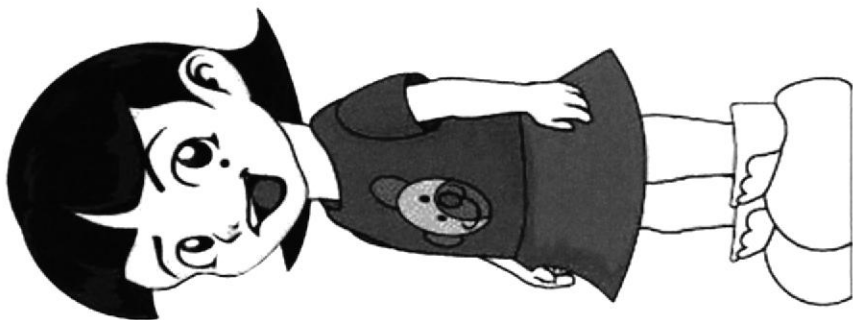
r 162 g 192 b 176

r 242 g 35 b 29

r 191 g 12 b 13



	R 255 G 0 B 0
Camisa	R 214 G 14 B 8
	R 127 G 11 B 4
Falda	R 240 G 2 B 127
	R 200 G 2 B 127
Medias	R 242 G 199 B 226
Zapatos	R 232 G 242 B 117
	R 248 G 232 B 30
Piel	R 245 G 210 B 193
	R 244 G 179 B 143
Brillos pelo	R 35 G 28 B 134
	R 11 G 25 B 55
Osito	R 242 G 146 B 100
	R 181 G 62 B 17

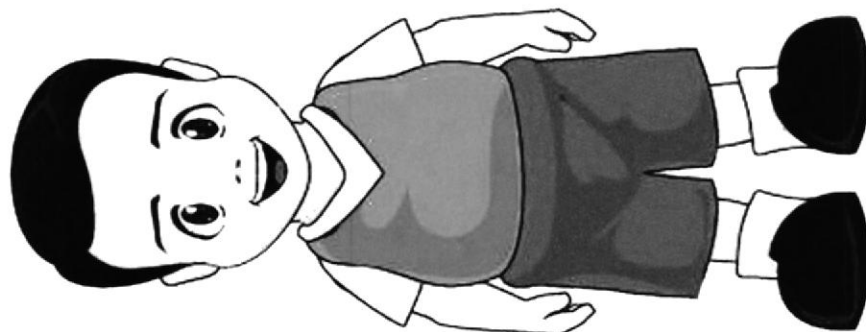
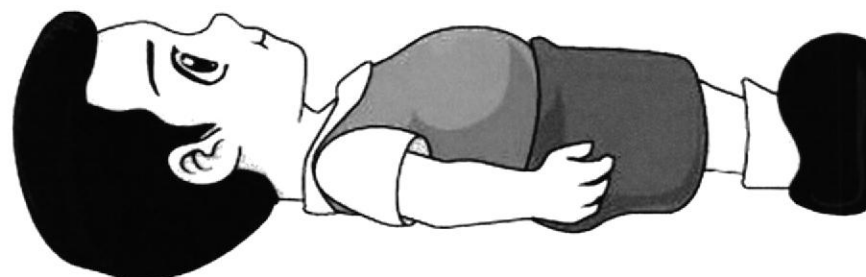
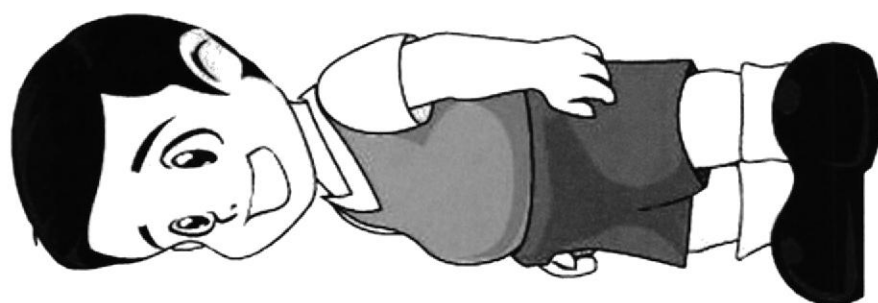


EMILY

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ALEXIS

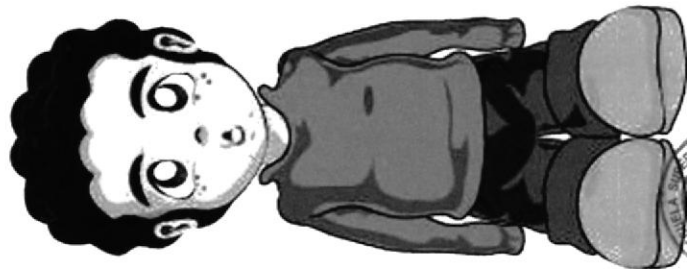
Camisa	R 250 G 230 B 102
	R 255 G 222 B 51
Pullover	R 52 G 179 B 209
	R 30 G 143 B 191
Medias	R 189 G 203 B 226
Zapatos	R 35 G 28 B 134
Piel	R 249 G 221 B 190
	R 240 G 191 B 143
Brillos pelo	R 35 G 28 B 134
	R 22 G 18 B 49
Pantalón	R 17 G 142 B 52
	R 0 G 125 B 51
	R 20 G 114 B 40



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

	R 23 G 154 B 191
	R 14 G 92 B 167
Camisa	R 19 G 0 B 124
	R 72 G 62 B 154
Pantalón	R 35 G 6 B 124
	R 240 G 152 B 17
Zapatos	R 245 G 128 B 15
	R 254 G 191 B 72
Piel	R 240 G 152 B 17
Brillos pelo	R 26 G 16 B 120

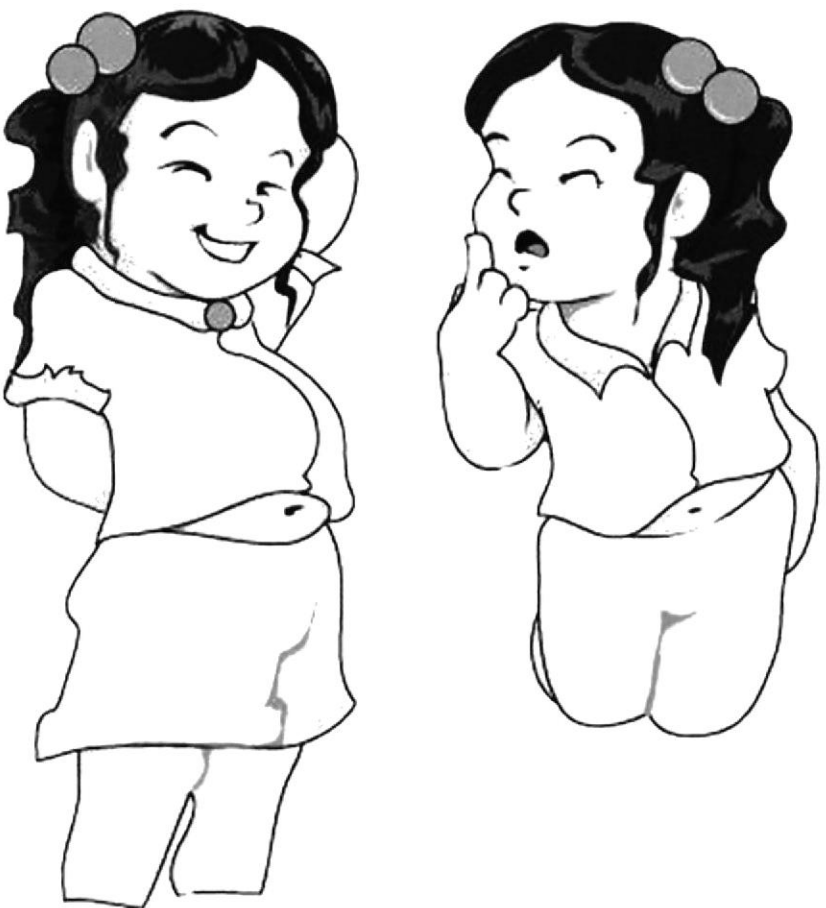
BRUNO



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

Camisa		R 240 G 249 B 252
		R 199 G 234 B 242
		R 169 G 223 B 236
Falda		R 222 G 241 B 234
		R 189 G 226 B 216
		R 73 G 174 B 162
Piel		R 253 G 205 B 161
		R 253 G 168 B 102
		R 206 G 129 B 66
pelo		R 127 G 62 B 15
		R 87 G 17 B 3
		R 63 G 27 B 8
Cuello		R 253 G 218 B 236
		R 216 G 117 B 214
Bolitas		R 252 G 177 B 149
		R 255 G 119 B 35

MAYLIN



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MASTRIX

Capa		R 118 G 54 B 58
		R 49 G 1 B 16
		R 90 G 25 B 35
Gafas		R 92 G 97 B 171
		R 76 G 113 B 178
		R 3 G 27 B 46
Zapatos		R 48 G 48 B 48
		R 0 G 0 B 0
Piel		R 247 G 162 B 113
		R 240 G 136 B 77
		R 206 G 103 B 55
Brillos pelo		R 190 G 0 B 0
		R 125 G 0 B 4
		R 243 G 56 B 34



BIT

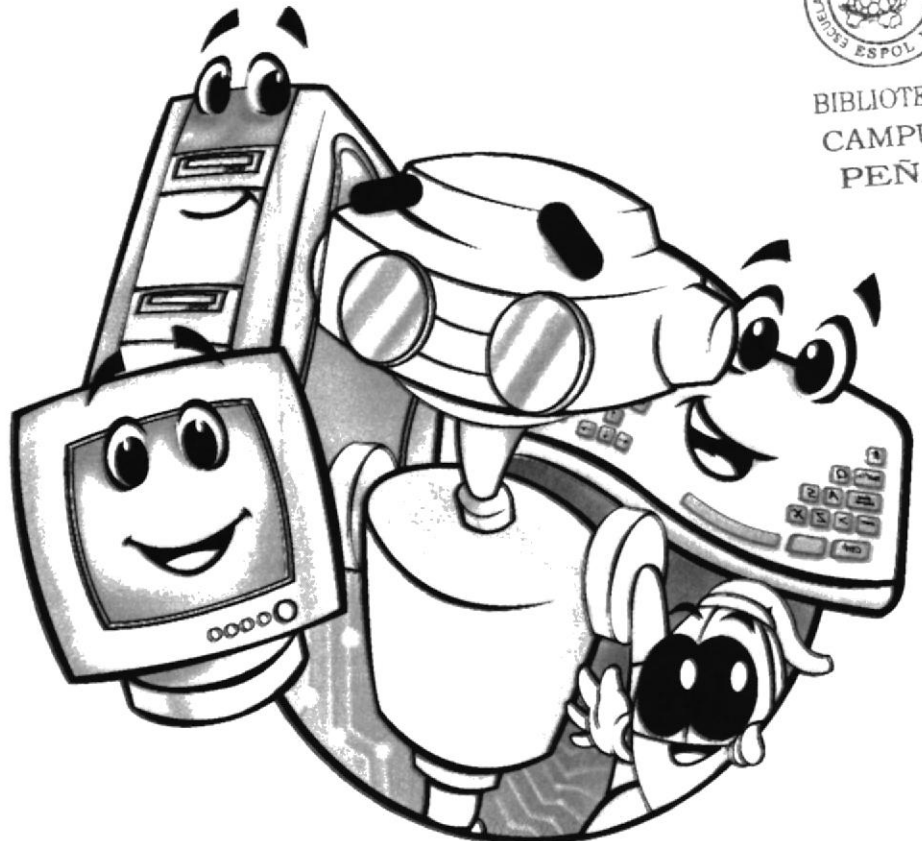
- R 249 G 165 B 39
- R 239 G 124 B 21
- R 246 G 19 B 14
- R 178 G 12 B 11
- R 36 G 14 B 126
- R 23 G 16 B 98
- R 180 G 151 B 196
- R 108 G 85 B 161



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ANEXO 5

Storyboard



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

INTRO

AUDIO

Musicalización: Música incidental.

Musicalización: se mantiene misma.

Musicalización: se mantiene misma.

Musicalización: se mantiene misma.
FX de un lápiz escribiendo.

Musicalización: cambia fondo musical.
FX de estrellas y llegada de cada objeto.

VIDEO

Fundido negro a blanco aparece BIT rotando el logo de PROTCOM hasta llegar al centro en donde se detiene.
Cámara Plano abierto de BIT rotando el logo.

Plano abierto donde se encuadre a BIT de espaldas luego con un zoom out la cámara se aleja de BIT hasta poder encuadrar el logotipo gigante de la ESPOL al que BIT se encontraba reparando.

El nombre del disco con un fundido en negro

Con plano picado se encuadra a BIT en un escritorio animando el logo de MIDI.
Cámara Primer de la hoja en la que BIT escribe BIT y se encuadra el logotipo de MIDI.

Con un paneco de un plano abierto el cielo despejado y luego un zoom in (hasta obtener un primer plano del logotipo de tecilitas).



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Cambia el fondo musical.



Primer plano de Alexis, con su nombre a lado.

Musicalización: se mantiene la línea musical.



Primer plano de Emily, con su nombre a lado.

Musicalización: se mantiene la línea musical.



Primer plano de Bruno, con su nombre a lado.

Musicalización: se mantiene la línea musical.



Primer plano de Maylin, con su nombre a lado.

Musicalización: se mantiene la línea musical. Sonidos incidentales.



Cámara Plano abierto de los niños jugando, Maylin se volta a ver algo que llamo su atención.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Sonidos Incidentales.
Musicalización: se
mantiene la línea musical.
Diálogo:
Maylin: ¿Que es eso?
Bruno: no se



Plano abierto de la sala
(desde donde se puede
observar a lo lejos una luz
roja parpadeando).

Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara Plano medio de
los niños acercándose
cautelosamente hasta
llegar a la puerta.

Musicalización: se
mantiene la línea musical.
Sonidos incidentales
(abriendo una puerta).



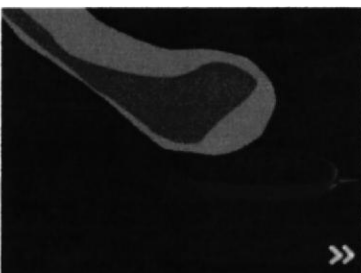
Cámara Plano medio de
los niños abriendo la
puerta.

Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara Contraplano desde
donde se ve parte del
escritorio y a los niños en
la puerta, (desplazamiento
de derecha a izquierda).

Sonidos incidentales.
Musicalización: se
mantiene la línea musical.
Diálogo:
Alexis: ¿Que es eso,
Bruno?



Cámara Plano detalle del
mouse parpadeando y la
mano de bruno tocando el
mouse.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

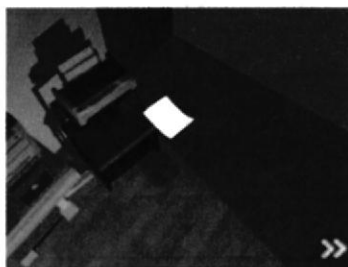
VIDEO

Sonidos incidentales.
 Fix monitor encendiéndose,
 voces niños sorprendidos.
 Musicalización: se
 mantiene la línea musical.



Plano abierto del monitor
 encendiéndose al instante
 que Bruno mueve a el
 mouse.

Sonidos de impresora
 trabajando.
 Musicalización: se
 mantiene la línea musical.



Cámara Plano picado de
 la impresora.

Sonidos incidentales
 (asombros).
 Musicalización: se
 mantiene la línea musical.
 Diálogo:
 Maylin: se está pintando,
 solo.



Cámara: Plano detalle del
 dibujo, se colorea el
 dibujo solo.

Musicalización: se
 mantiene la línea musical.
 Diálogo:
 Maylin: Guauu!



Cámara Primer plano de
 Maylin.

Sonidos incidentales
 (asombros).
 Musicalización: se
 mantiene la línea musical.



Cámara: Plano detalle del
 dibujo, se colorea el dibujo
 solo en el piso y luces
 saliendo de el.

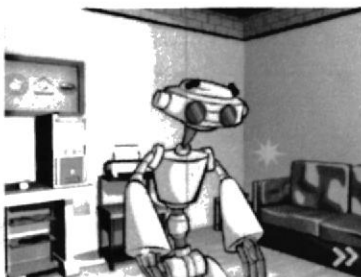


BIBLIOTECA
 CAMPUS
 PEÑA

AUDIO

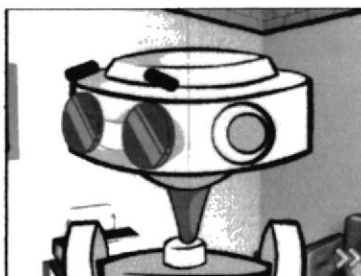
VIDEO

Sonidos incidentales (asombros).
Musicalización: se mantiene la línea musical.



Cámara: Plano americano de BIT convirtiéndose en algo tangible.

Musicalización: se mantiene la línea musical.
Diálogo:
BIT: ¡Oh! Cielos, Por fin... estoy aquí.



Cámara: Plano medio del robot mirando de un lado al otro.

Musicalización: se mantiene la línea musical.
Diálogo:
Alexis: ¿Quién eres tú?
Emily: ¿Cómo hiciste para salir de allí?



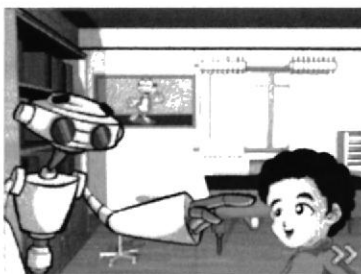
Niños asombrados y animados dialogan con BIT.
Cámara: Plano Americano de los niños hablando con BIT.

Sonidos incidentales (asombros).
Musicalización: se mantiene la línea musical, se agrega canto.
Diálogo:
BIT: Te lo explicaré con esta canción.



Cámara: Plano medio robot, se procede a un zoom in hasta la altura de los ojos de BIT, y con un zoom out regresa hasta el plano medio para darse cuenta que cambia el fondo de la escena, convirtiéndose en un escenario.

Sonidos incidentales (asombros).
Musicalización: Canción de BIT: anexo 1



Cámara: Plano Americano del robot con Bruno.

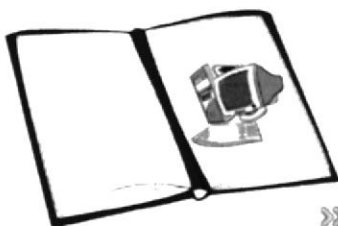


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



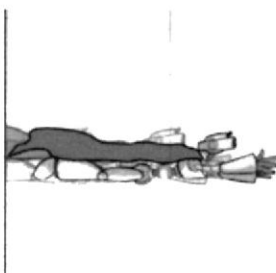
Cámara: Plano abierto del
libro de TECLITAS
INTERACTIVAS 1

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



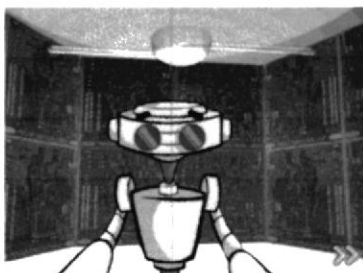
Cámara: Primer plano de
la mano de BIT

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



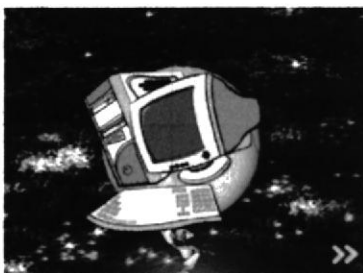
Cámara: Plano Abierto de
BIT volando (como si
fuera superman).

Sonidos incidentales.
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara: Plano medio de
BIT dentro de una
computadora.

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Plano abierto de una
computadora sostenida
por BIT.
Escenario: el universo.

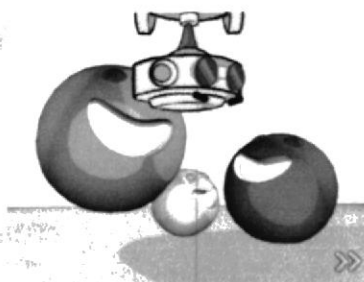


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara: Primer plano de
BIT.

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



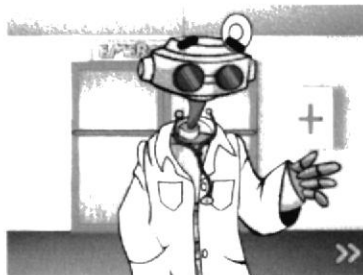
Cámara: Plano medio de
la mano de BIT.

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



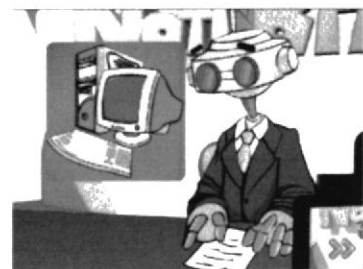
Cámara: Plano Abierto de
BIT (como un premio
Oscar).

Sonidos incidentales.
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara: Plano medio de
Dr. BIT.

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Plano medio de BIT como
presentador de noticias.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara: Plano abierto de
BIT montando bicicleta.

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



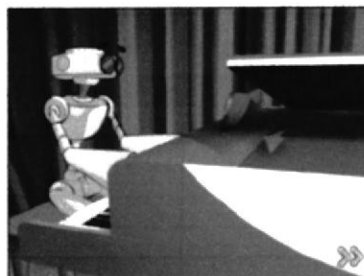
Cámara: Plano americano
de BIT.

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara: Plano americano
de BIT con smoking.

Sonidos incidentales.
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara: Plano medio de
BIT tocando el piano.

Sonidos incidentales
Musicalización: Cambia
musicalización.



Cámara: Plano abierto del
menú (aquí se podrá
esoger la unidad a la que
desea acceder).

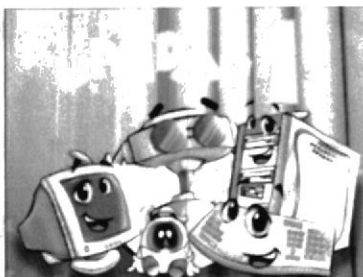


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

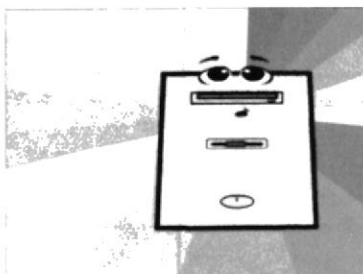
VIDEO

Sonidos incidentales
Musicalización: cambia la
línea musical.



Cámara: Plano abierto de
BIT con mouse, CPU,
teclado y el monitor
(dando paso a la unidad)

Sonidos incidentales
Musicalización: se
mantiene la línea musical.



Cámara: Plano abierto del
Cpu dando paso a la
unidad.

Musicalización: incidental.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT -Bueno niños, antes de
continuar quisiera presentarles
a unos buenos amigos míos
que podrían serles de gran
ayuda
MAYLIN -Sí claro, ¿Dónde
están?



Cámara: Plano medio de
los niños junto a BIT.

Musicalización: mismo
fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT - Pues aquí mismo.



BIT se acerca al
computador y da unos
golpecitos al CPU como si
intentase despertarlo.

Musicalización: mismo fondo
musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT -Vamos, no me hagais
quedar mal, despierta...



Cámara: Primer plano de
BIT.

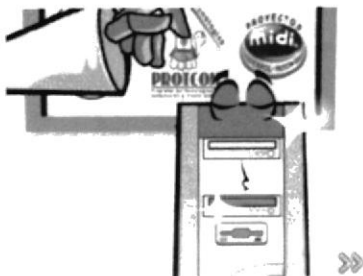


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

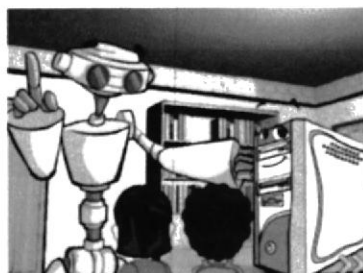
VIDEO

Musicalización: mismo fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
CPU -Uh, oh, ¿qué pasa?
Oh, perdóname BIT pero últimamente me he sentido mal, y me quedé dormido.



Cámara: Plano detalle de la mano de BIT golpeando la parte superior del CPU

Musicalización: mismo fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
BIT -Lo que pasa es que te quiero presentar a unos amigos.
-Niños..., les presento al...



Cámara: Plano americano de BIT con el CPU.

Musicalización: incidental.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
CPU -Ejem... mejor deja que lo haga yo mismo...
-Hola niños, yo soy la Unidad Central de Procesamiento, para servirles.



Cámara: Plano abierto en 3/4 del CPU (debajo de el aparecerá escrito su nombre)

Musicalización: mismo fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
CPU - Unidad porque soy uno.



Cámara: Misma toma.

Musicalización: mismo fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
CPU - Central porque soy el centro del computador.



Cámara: Plano abierto del CPU.

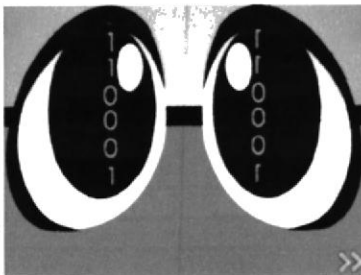


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: mismo fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 CPU - Procesamiento porque yo proceso todas las tareas del computador.



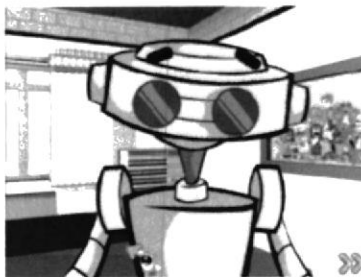
Cámara: Plano detalle de los ojos del CPU.

Musicalización: mismo fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 Niños - Ah?



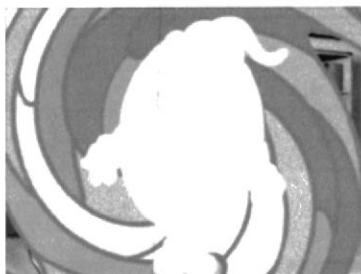
LOS NIÑOS MIRAN A BIT, AÚN, CON CARA DE EXTRAÑADOS
Cámara: Contraplano de BIT con el CPU junto a los niños.

Musicalización: incidental.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT -Eh... Bueno, vamos a ver si con un juego esto queda más claro.



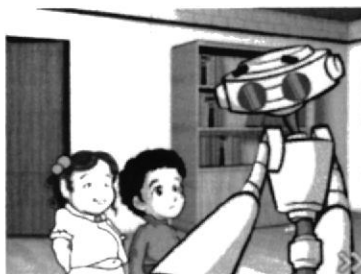
Cámara: Primer plano de BIT.

Musicalización: Cambia fondo musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Cambio de escena primer plano del mouse.

Musicalización: mismo fondo musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Contraplano de BIT con los niños.

AUDIO

VIDEO

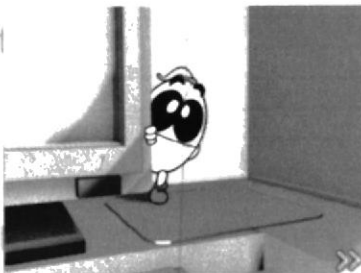
Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Mouse: - No te olvides de mí.

BIT - Lo siento mouse



Cámara: Plano abierto del mouse detrás del monitor.

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - ¿MOUSE? Sí, claro

hace un rato jugamos juntos.

MOUSE - Yo soy un mouse.



Cámara: Plano Americano de Alexis hablando con el mouse.

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

BRUNO - Sí... pero ¿por qué te llamas mouse?



Cámara: Plano medio de Bruno.

Musicalización: mismo fondo musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MOUSE - ¿Qué? ¿No saben lo que significa la palabra mouse?



Cámara: Contrapicado de BIT junto a Bruno y de espaldas el mouse

Musicalización: Canción del mouse.* véase anexo 1

Sonidos incidentales.



Cámara: Plano abierto del Mouse en un escenario (como si estuviera dando un concierto).



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano medio del Mouse en un escenario (como si estuviera dando un concierto), pero los niños en un círculo en la parte superior (saldrán allí cada vez que se silve en la canción).

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano Abierto mouse tocando una puerta.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.

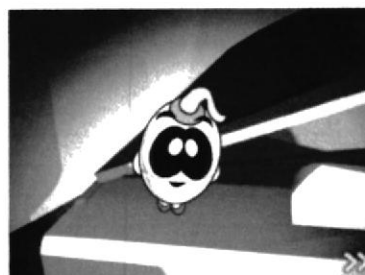
Cámara: Contrapicado del mouse en el cielo.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: plano abierto del mouse cayendo con un paracaídas y la interfaz que sirve de cambio de escena.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.

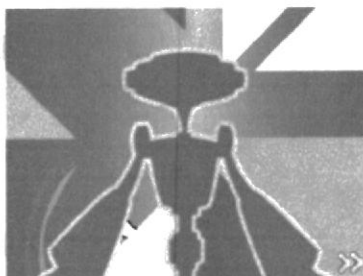


Cámara: Plano picado del Mouse sobre el plano.

AUDIO

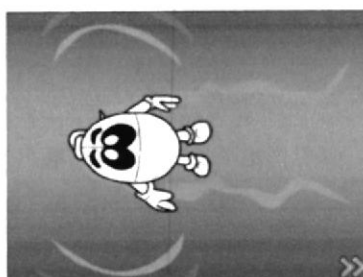
VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



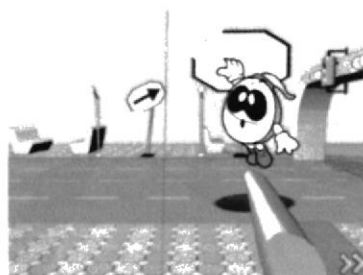
Cámara: Plano medio de la silueta de BIT (la cual da paso a la otra toma).

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



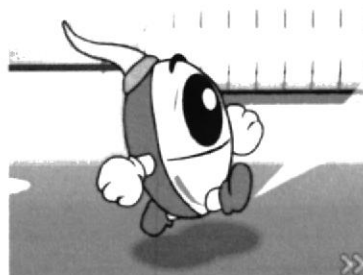
Cámara: Plano Abierto mouse nadando.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



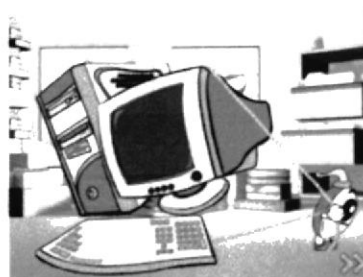
Cámara: Plano Abierto del mouse nadando.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano Abierto del mouse jugando pelota.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano abierto del Mouse arrastrando a un computador.

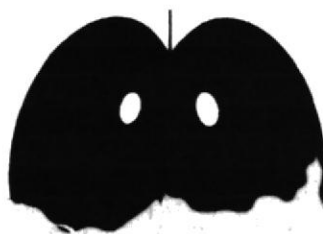


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

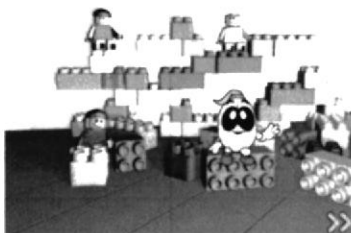
VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Primer plano los ojos del mouse.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano Abierto mouse sentado sobre legos.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano americano del mouse en un tren.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano Abierto del mouse en una cocina comiendo.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano abierto del Mouse manejando un carro.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

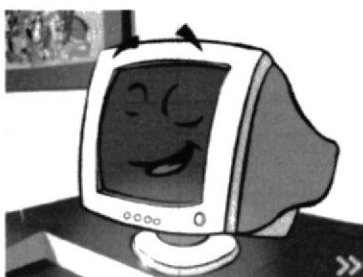
VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano picado de BIT

Musicalización: Cambia el fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MONITOR - Ahora permítanme presentarme .



El monitor despierta y se destallan brillos mientras lo hace.
Cámara: Plano abierto del Monitor.

Musicalización: se mantiene.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MAYLIN - Yo sí sé quién eres tú.
MONITOR - Ah ¿Sí? Pues dime ¿Quién soy?
MAYLIN - Tú eres el televisor
MONITOR (se sorprende)



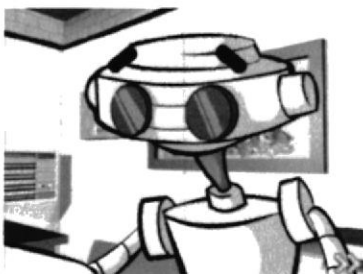
Cámara: Plano americano de Maylin dialogando con el monitor.

Musicalización: se mantiene.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT - No Maylin él no es un televisor, aunque se le parezca. El es el monitor.



Cámara: Plano medio de BIT con el monitor.

Musicalización: se mantiene.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT - Al igual que el televisor, el monitor muestra imágenes que nos informan, entretienen, y enseñan.



Cámara: Primer plano de BIT.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: se mantiene musicalización.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 Bruno - ¡Como en las noticias!



Cámara: Plano americano de Alexis y Bruno.

Musicalización: se mantiene.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - Bueno, mas o menos.
 - Mientras un televisor muestra imágenes que vienen de un canal de televisión.



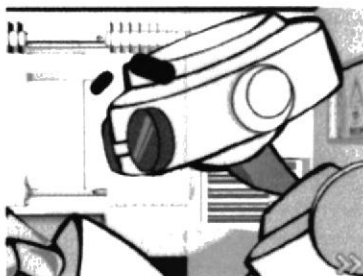
Explicación de lo que hace el monitor.
Cámara: Plano abierto de como recibe la señal un canal de Tv.

Musicalización: se mantiene.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - El monitor nos muestra imágenes que se encuentran dentro del CPU de tu computador.



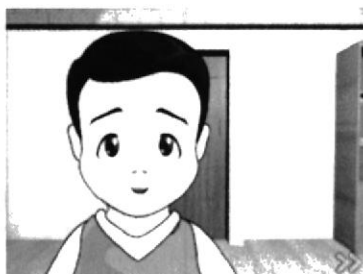
Explicación de como el CPU transmote la información al monitor.

Musicalización: se mantiene.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 Emily - Quieres decir que podemos ver todo lo que guardamos en el CPU.
 BIT - Si, tienes razón, y, todo aquello que guardamos en el CPU se llaman DATOS.



Cámara: Primer plano de BIT.

Musicalización: se mantiene.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 ALEXIS - ¡DATOS?



Cámara: Primer plano de Alexis.



BIBLIOTECA
 CAMPUS
 PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Cambia musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO -Hola amiguitos yo soy el teclado.



Cámara: Primer plano del teclado.

Musicalización: se m mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

EMILY -¿Y cual es tú función?



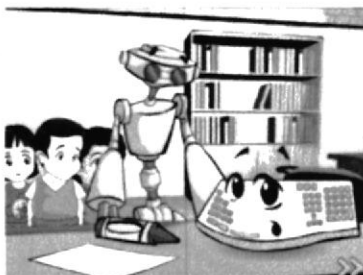
Cámara: Plano abierto de Emily.

Musicalización: se m mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO -Para dibujar necesitas un papel y crayones.
-El papel sería el monitor y yo sería el crayón.



Cámara: Plano Americano de BIT junto al teclado y los niños.

Musicalización: se m mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - Mmmm, o sea que tú serías como nuestro crayón.

BRUNO -¡Sí! y el monitor nuestro papel.



Cámara: Plano Americano de Alexis y Bruno junto a

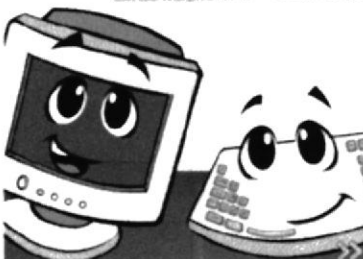
Musicalización: se m mantiene musicalización.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO - Si, niños.

-Yo te permito escribir los datos que desees guardar en tu CPU, mirándolos por el monitor.



Cámara: Plano abierto del monitor con el teclado.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Notibit.
Sonidos incidentales.

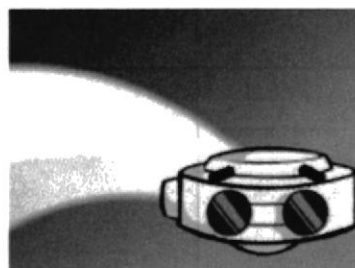
Diálogo:

BIT: -Buenas noches amigos,
nuestra reportera especial nos
informa desde el lugar de los
hechos.



Cámara: Plano general de
BIT presentando las
noticias (Comienzan las
noticias BIT, arregla sus
apuntes y su corbata antes
de hablar).

Musicalización: Cambia fondo
musical



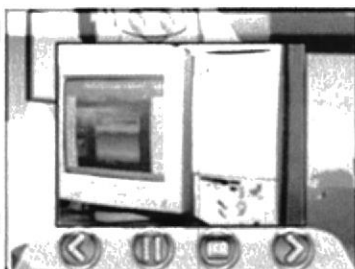
Cámara: Plano Abierto de
la transición de videos.

Musicalización: Mismo fondo
musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Maylin: -Sí que el público está
deseoso por conocer quienes
son nuestros invitados de hoy.



Cámara: Primer plano
monitor y cpu.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano abierto de
la computadora.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Zoom in del plano
anterior.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Nuevo Fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
EMILY: - Me he divertido mucho BIT, pero se me ha hecho tarde, debo llamar a mi abuelita, para quedarme un rato más, Bruno...



Cámaras: Primer primerísimo plano de Maylin. (Saca de su mochila un papel con el número telefónico de su casa).

Musicalización: Mismo Fondo musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
EMILY: - ¿será que te puedes pedir a tu mamá que llame a mi casa por favor?



Cámaras: Contraplano de Maylin hablando con Bruno.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.



Cámaras: Plano detalle de la mano con el papel con el número telefónico. (Niños salen de escena).

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BRUNO - Claro, vamos te llevo con ella, debe estar en la cocina. Ya regresamos BIT, no nos vamos a tardar.



Cámaras: Plano medio de Bruno hablando con Maylin.

Musicalización: Cambia fondo musical
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT - Esta bien, no se demoren.



Cámaras: Plano medio de los niños junto a bit



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

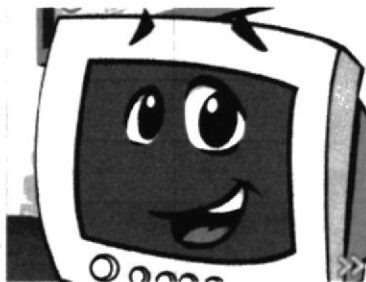
AUDIO

VIDEO

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Pues es como una computadora muy fuerte Alexis.

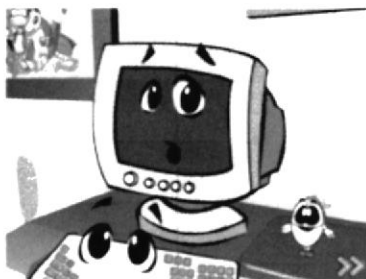


Cámara: Primer plano Monitor.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Las SUPER-COMPUADORAS son las más potentes y rápidas, almacenan muchísima información y generan mucho calor, pero son muy antiguas.



Cámara: Plano abierto del monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS -¡Ahhhh!



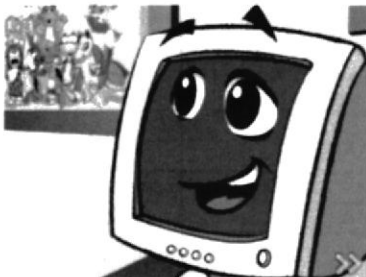
Cámara: Plano medio de Alexis. (se imagina al superhéroe con barba y bastón)

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR -Y así mismo está la MACROCOMPUTADORA, primo de mi abuelito la supercomputadora.



Cámara: Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

Alexis -¡Macro que....?



Cámara: Primer plano de Alexis.

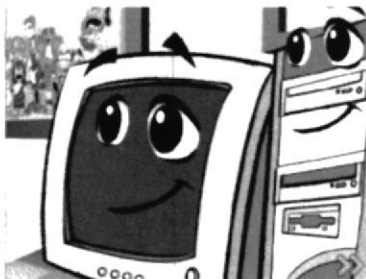


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MONITOR -La MACRO-COMPUTADORA, estas son potentes y rápidas pero almacenan menos información que la supercomputadora.
MONITOR -En que piensas Alexis.



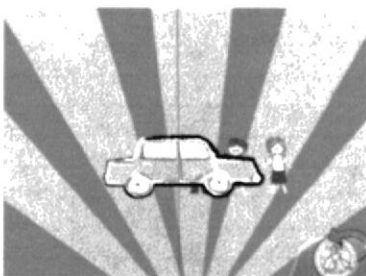
Cámara: Primer plano del Monitor junto al Cpu.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MONITOR -Es sencillo cuando tu expreso escolar te va dejar a la escuela muchos niños entran en el bus. Así funciona la SUPER-COMPUTADORA.



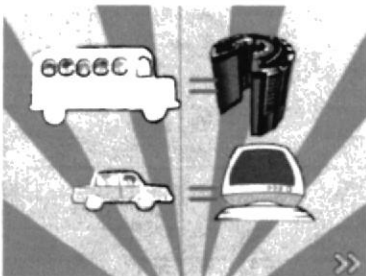
Cámara: Plano abierto de un autobus, en el cual están subiendo niños.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MONITOR -Pero si tu papá te fuese a dejar a la escuela en su auto solo podría llevarte a ti y a unos cuantos amigos tuyos así funciona la MACROCOMPUTADORA.



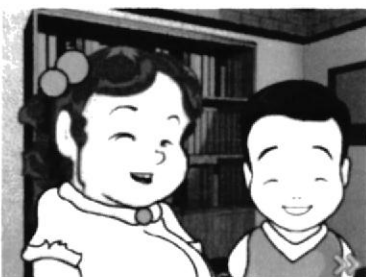
Cámara: Plano abierto de un carro, en el cual están subiendo niños (menos que en el anterior).

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MONITOR -Es decir ambos viajan a la misma velocidad pero sin embargo la MACRO-COMPUTADORA guarda menos información.



Cámara: Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MAYLIN -Ya voy entendiendo.
ALEXIS -Si ya lo tengo



Cámaras: Plano medio de Maylin y Alexis.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

TECLADO Juntos somos

"LA PC".

MAYLIN - ¿La P qué?

TECLADO - La PC.



Cámara: Plano abierto en el cual se verán las cuatro partes en cada cuadro se encuadran el CPU, MONITOR, TECLADO y MOUSE

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

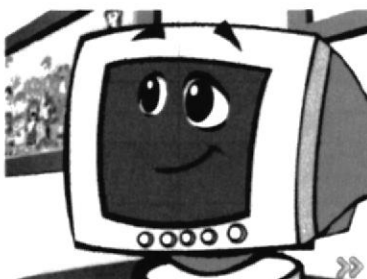
Diálogo:

MONITOR - Nosotros somos

los ORDENADORES

PERSONALES o

COMPUTADORA PERSONALES.



Cámara: Primer plano de Bruno.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - ¿Entonces ustedes son las famosas computadoras personales?



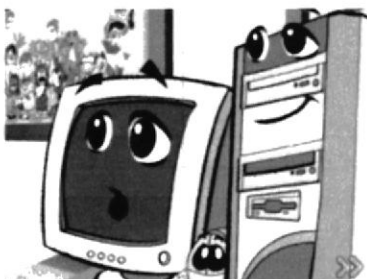
Cámara: Plano medio de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

MONITOR - ¡Sí! Ese es nuestro nombre.



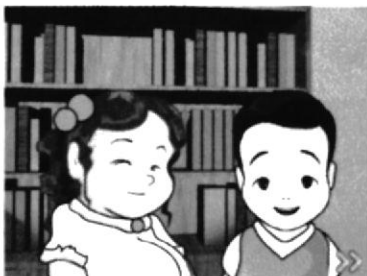
Cámara: Plano abierto del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.

Sonidos incidentales.

Diálogo:

ALEXIS - Pero que largo es su nombre.



Cámara: Plano medio de Alexis junto a Maylin

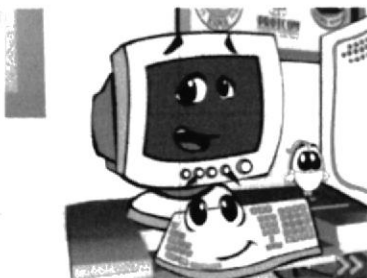


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.
 Sonidos incidentales.
 Diálogo:
 MONITOR - Tranquiles, nos pueden llamar PC.
 ALEXIS - Y por que PC.
 MONITOR - "P" de Personal Y "C" de Computadora.



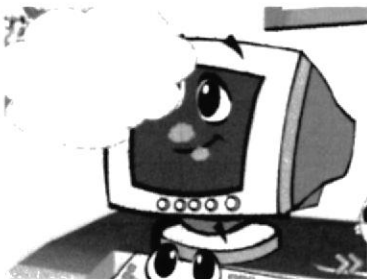
Cámara: Plano abierto del monitor junto al mouse y el teclado.

Musicalización: mismo tema musical.
 Sonidos incidentales.
 Diálogo:
 ALEXIS - ¡AHAAA!
 Entonces tú eres nuestro amigo PC.
 MAYLIN - Oye y ¿ustedes qué hacen exactamente?



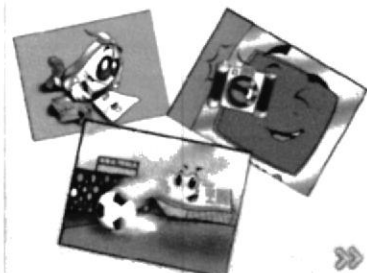
Cámara: Primer plano de Alexis con Maylin.

Musicalización: mismo tema musical.
 Sonidos incidentales.
 Diálogo:
 MONITOR - Nosotros te ayudamos a organizar tu agenda, revisar tu correo.



Cámara: Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.
 Sonidos incidentales.
 Diálogo:
 MONITOR - Administrar tu información como archivos musicales, dibujos o fotos, y también podemos jugar contigo.



Cámara: Plano abierto mientras se explica que es una PC, se observara diferentes partes de la computadora haciendo literalmente lo que el monitor explica, entre varias cosas).

Musicalización: mismo tema musical.
 Sonidos incidentales.
 Diálogo:
 MOUSE - Oye no te olvides de los minis.



Cámara: Plano abierto del Mouse.

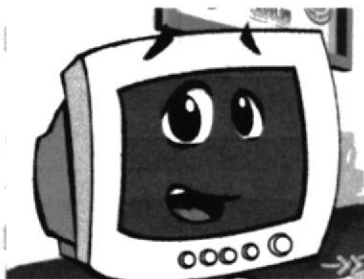


BIBLIOTECA
 CAMPUS
 PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MONITOR - Las MINICOMPUTADORAS son físicamente pequeñas y pueden guardar cierta cantidad de información para desarrollar diferentes tareas básicas.



Cámara: Primer plano del Monitor.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MAYLIN - Aún no entiendo bien.



Cámara: Plano medio de Maylin.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT - Imagínate una PC, pero muchísimo más pequeña, que realice solo varias tareas como calculadora, agenda, correo, cámara, etc.



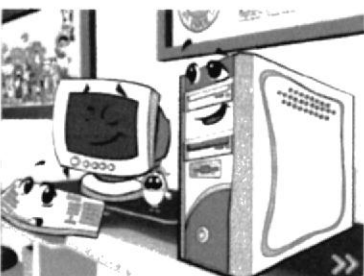
Cámara: Plano abierto mientras BIT explica que es una minicomputadora, se observara diferentes actividades que se pueden hacer.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT - Esto es una MINICOMPUTADORA, ósea una MINI PC portátil y versátil.



Cámara: Plano abierto mientras se explica que es una PC, se observara diferentes partes de la computadora haciendo literalmente lo que el monitor explica, entre varias cosas).

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
CPU - Y... ¿Qué de las estaciones de trabajo?



Cámara: Plano abierto del monitor, teclado, CPU y el Mouse.



BIBLIOTECA
 CAMPUS
 PEÑA

AUDIO

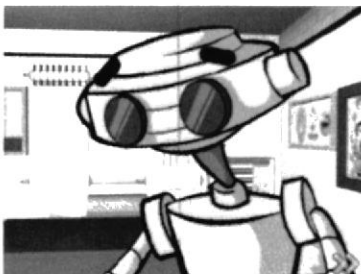
VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
ALEXIS - Si... ¿Qué son?



Cámara: Primer plano de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
BIT - Piensen en esto la estación de trabajo es como si fuese una gran grupo de amigos que se reúnen a jugar, y necesitan trabajar en equipo,



Cámara: Plano medio de BIT.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
BIT - y coordinar juntos compartiendo información para lograr sus objetivos por ejemplo como cuando tus amigos se reúnen para construir una casa en el árbol.



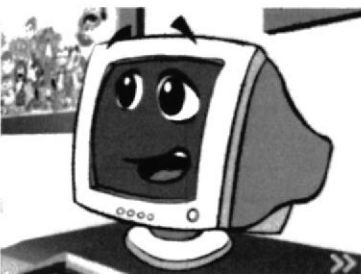
Cámaras: Plano abierto de una casa del árbol siendo construida por niños explicando lo que bit dice.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
ALEXIS - Oigan ustedes han tenido una familia bien grande.



Cámara: Plano medio de Alexis.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogos:
MONITOR - Si esa es mi familia.



Cámara: Plano abierto del monitor.

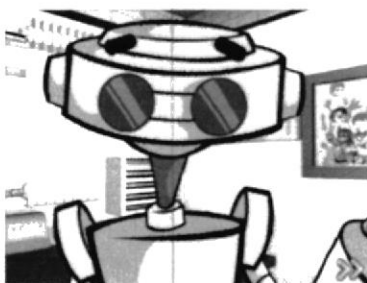


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

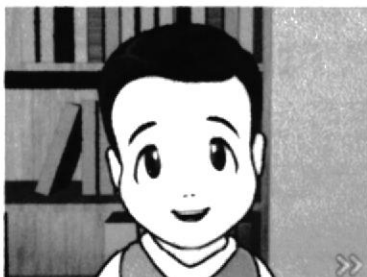
VIDEO

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT -Entonces amiguitos ya
saben que las computadoras
también tienen familias, y se
dividen por clases



Cámara: Primer plano
de BIT

Musicalización: mismo tema
musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
ALEXIS - LAS
SUPERCOMPUTADORAS.



Cámara: Primer plano
de Alexis.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MEILIN - LAS
MACROCOMPUTADORAS.



Cámara: Primer plano
de Maylin.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
ALEXIS - ESTACIONES DE
TRABAJO.
MEILIN - LAS
COMPUTADORAS PERSONALES.



Cámara: Plano medio de
Alexis y Maylin.

Musicalización: mismo tema
musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MOUSE - Y LAS
MINICOMPUTADORAS.



Cámara: Picado del
mouse.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Cambia tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT -Entonces amiguitos ya saben que las computadoras también tienen familias, y se dividen por clases



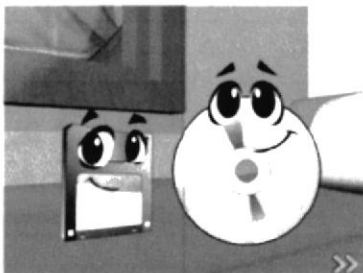
Cámara: Primer plano de BIT

Musicalización: Cambia tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - Hola, niños. Yo soy el Dr. BIT y este es mi consultorio. Hoy conocerán a un par de mis pacientes:



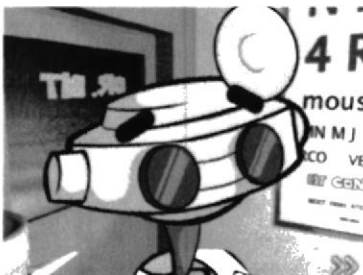
Cámara: Plano medio de BIT.

Musicalización: Cambia tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - El disco compacto o CD y el Disquete. Ambos son Dispositivos de almacenamiento...



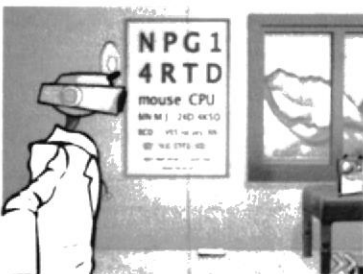
Cámara: Plano abierto del disquette y teclado.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - Pero, qué son los dispositivos de almacenamiento?



Cámara: Primer Plano del Dr. BIT.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - Ellos son dispositivos portátiles en los cuales puedes fácilmente almacenar información que tengas en tu computador



Cámara: Plano General nuevamente, BIT recorre el cuarto caminando con las manos entrecruzadas tras su espalda.

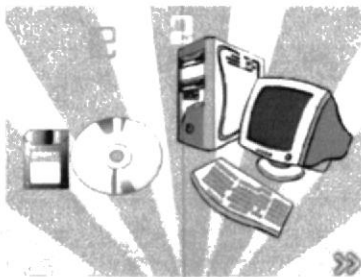


BIBLIOTECA
 CAMPUS
 PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - así podrás llevarlo a dónde alguno de tus amigos, como también guardarlo como respaldo por si algo le pasa a tu PC, lo cual siempre es muy sabio.



Cámaras: Plano abierto de la computadora.

Musicalización: mismo tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - Él es el CD, en él podrás guardar una larga cantidad de información; pero es bastante delicado por lo cual siempre debe estar en su estuche.



Cámaras: Plano medio de BIT con el disquette.

Musicalización: Cambia tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT - El disco compacto o CD y al Disquete. Ambos son Dispositivos de almacenamiento... El disco compacto o CD y al Disquete. Ambos son Dispositivos de almacenamiento...



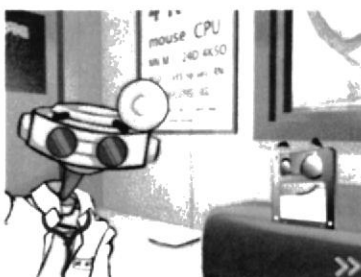
Cámaras: Plano abierto del disquette y teclado.

Musicalización: Cambia tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT -Consta de dos lados: la Cara del CD, la cual puedes manipular a tu gusto y hasta etiquetar escribiendo algún título.
 -Y la Contracara la cual no se debe de tocar y se debe proteger mucho, pues es aquí donde se encuentra nuestra información.



Cámaras: Primer Plano del Dr. BIT.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIT -Este es mi amigo, el Disquete. Él es una pequeña unidad de almacenamiento, puesto que solo puede guardar una chica cantidad de información, pero siempre saca de apuros.



Cámaras: Plano medio de BIT nuevamente que se mueve con la cámara para mostrar al Disquete que se encuentra en la mesita a la izquierda.

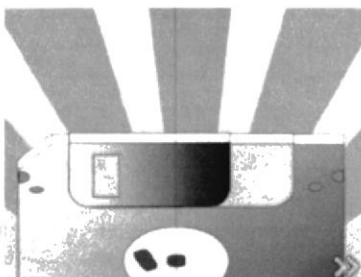


BIBLIOTECA
 CAMPUS
 PEÑA

AUDIO

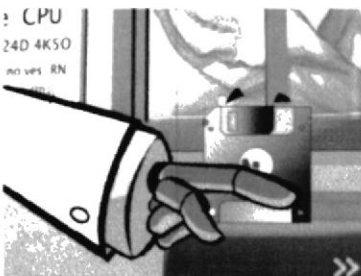
VIDEO

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales:
Diálogo:
BIT --Consta de una pequeña ventana sobre el disco magnético, la cual es preferible no tocar



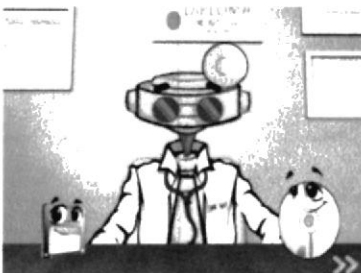
Cámaras: Plano picado del disquette.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales:
Diálogo:
BIT --y de un botón de seguridad para evitar que sea utilizado cuando no se requiera.



Cámaras: Plano abierto del disquette (la mano de BIT señalándolo)

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales:
Diálogo:
BIT -- Bueno amiguitos, gracias por haberme visitado hoy en mi consultorio. Espero verlos de nuevo muy pronto. Hasta la próxima



Cámaras: Plano abierto de BIT junto al disquette y teclado.

Musicalización: Cambia tema.
Sonidos incidentales:
Diálogo:
BIT --Debido a la gran cantidad de llamadas recibidas en nuestro estudio después de haber transmitido el reportaje de la PC, hemos decidido ampliar nuestro reportaje. Así que nuestra reportera nos presenta la siguiente nota encuentra nuestra información.



Cámaras: Primer Plano del Dr. BIT.

Musicalización: cambia tema.
Sonidos incidentales:
Diálogo:
Voz en off: --¡Hola amiguitos! Esta es la macrocomputadora. Esta es la supercomputadora. Esta es la mini computadora, la cual es muy fácil de usar. La cual da paso a la pc. Y las estaciones de trabajo, que te permiten compartir con tus amigos.



Vídeo: Refuerzo unidad 2
*Véase anexo 2.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Cambia fondo tema.



Cámaras: Plano medio de BIT (interfaz que da paso a la unidad 3).

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Hola nuevamente amiguitos. Que bueno tenerlos de vuelta.



Cámaras: Primer plano del Dr. BIT.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Esta vez les enseñare como insertar los dispositivos de almacenamiento de los cuales ya les hablé y como cuidarlos.

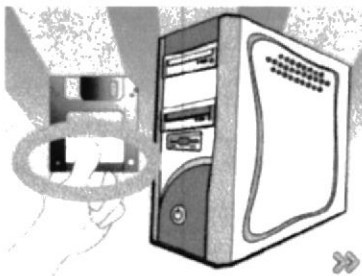


Cámaras: Primer plano del Dr. BIT, con el disquette y CD.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Para insertar un disquete, lo tenemos que sostener de su parte inferior y suavemente deslizarlo



Cámaras: Plano abierto del disquette junto al CPU.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.

Diálogo:

BIT: -Dentro de la pequeña ranura que se encuentra en la parte frontal del case del CPU, hasta que la teca de seguridad salte hacia fuera indicando que está correctamente puesto.



Cámaras: Primer plano del CPU.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

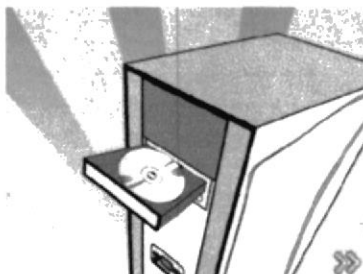
VIDEO

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIt: -En cambio para introducir un CD a la computadora habrá que recurrir al CD-ROM, el cual abriremos dando clic en el botón que se encuentra cerca de su tapa.



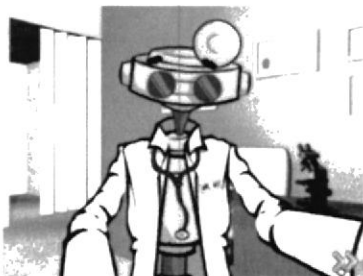
Cámara: Plano picado del CPU.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIt: -al hacerlo esta se desplegará y podremos ubicar el CD ahí, de manera muy delicada y sin tocar su contracara, para luego dar clic una vez más en el botón lo cual cerrará la tapa.



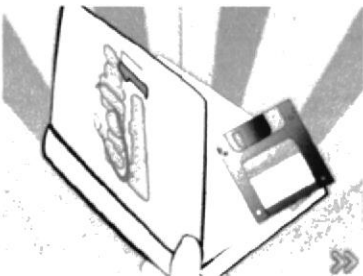
Cámara: Plano picado del CPU con el CD.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIt: -Para finalizar, les explicaré los cuidados que deben tener al manejar los dispositivos de los que hemos hablado.



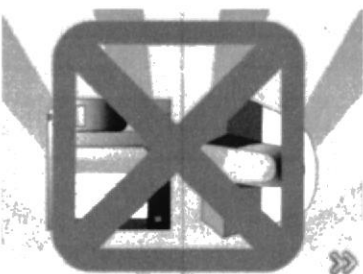
Cámara: Plano medio del Dr. BIt.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIt: -Al manejar un disquete fijate en no guardarlo en algún lugar donde se pueda romper.



Cámara: Plano abierto del libro de "TECLITAS INTERACTIVAS 1"

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
 BIt: no acercarlo tampoco a imanes que alteren su contenido, ni a extremas temperaturas ya sea calor o frío y por último, nunca deslices su ventana superior pues podrías dejar huellas que dañen lo que contiene.



Cámara: Plano abierto del disquette expuesto a situaciones que lo pueden dañar.

AUDIO

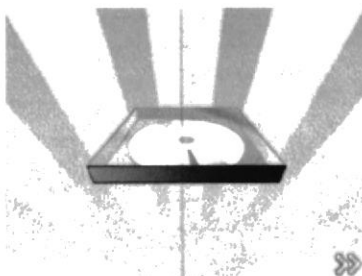
VIDEO

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT: -En cambio al utilizar un
CD, manéjalo por sus bordes,
nunca toques su lado inferior y



Cámara: Plano abierto
de un Cd.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT: - para que no se rompa,
debido a su delicadeza,
mantenlo en su caja de
seguridad.



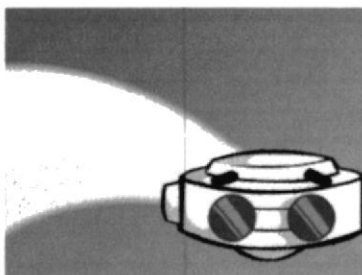
Cámara: Plano abierto
de la caja del CD.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT: -Bueno... Espero que
hayan aprendido algo nuevo
hoy amiguitos y hasta la
próxima. Chao.



Cámara: Plano medio del
Dr. BIT.

Musicalización: Canción "La
computadora"
"Véase anexo 2"
Sonidos incidentales.



Interfaz que da pase al
video unidad 3.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Primer plano del
monitor con el CPU.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Primer plano del CPU y el monitor.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Mismo plano pero con un hue-saturation (cambie el color de imágenes).

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Zoom out del plano anterior (ya no hay hue), y nos encontramos con la nena del video anterior.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Primer plano de un niño escribiendo en una computadora.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Primer plano del CPU.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



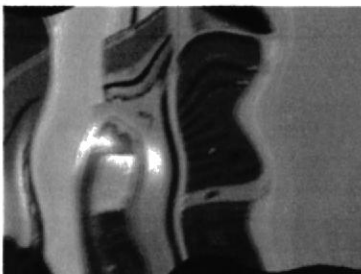
Cámara: Paneo horizontal de partes de computadoras.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: plano medio de Maylin tocando una macro computadora.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Paneo vertical de la toma anterior y s la termina con un fade (iris wide).

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Paneo horizontal de computadoras.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



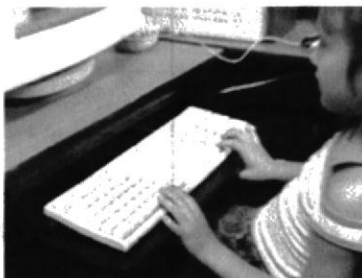
Cámara: Plano abierto del Teclado.



AUDIO

VIDEO

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: plano medio de
Maylin tocando una
macro computadora.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



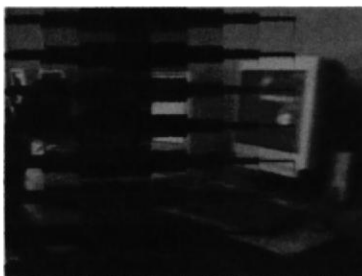
Cámara: Plano medio de
una mujer 1 en una
computadora.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Zoom out del
plano de la toma anterior.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Fede del plano
anterior (lineal wide)

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Primer plano de
mujer 2 con una
computadora.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

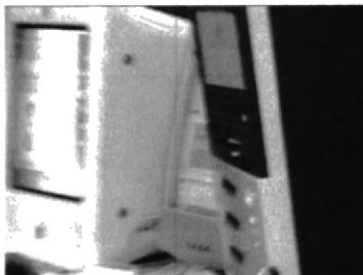
VIDEO

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Primer plano de
mujer 2 con una
computadora (con hue).

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Paneo de
computadoras.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Zoom out del
plano de la toma anterior.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano abierto de
una computadora.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: mismo plano
(con hue).



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano abierto de
una computadora.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: mismo plano
(con hue).

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano abierto de
una computadora.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: Zoom out del
plano anterior (con
wide).

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



Cámara: primer
primerísimo plano del
mnitor.

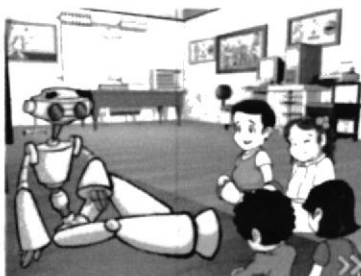


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Cambio tema musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT: -Bueno, niños, hemos terminado nuestra gran aventura.



Cámara: Plano abierto de BIT con los niños en el piso.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
Niños: -Oh... (Sonidos entristecidos)
BIT: -no se preocupen niños todavía hay algo que debo mostrarles, antes de partir síganme.



Cámara: Contraplano de BIT y los niños.

Musicalización: mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
BIT: -Bueno... Espero que hayan aprendido algo nuevo hoy amiguitos y hasta la próxima. Chao.



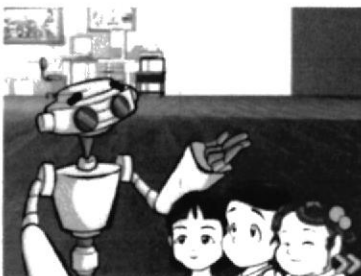
Se divisa una silueta bien formada, era nada más y nada menos que la MASTRIX. La cual les explica que la razón por la cual envió a BIT a impartir conocimientos
Cámara: Primer plano de la MASTrix.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MASTRIX: -Gracias por su ayuda niños no saben lo valiosos que han sido para nuestro mundo, de no ser por ustedes todo el conocimiento que tenemos en el universo se hubiese perdido para siempre.



Cámara: Plano medio de BIT con los niños.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
NIÑOS: - De nada... Pero que hicimos?
-Si ¿Quién eres tú?



Cámara: Plano medio de BIT y los niños.

AUDIO

VIDEO

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MASTRIX: -Mi nombre es
Mastrix, yo envié a BIT a el
mundo para busque niños que
quieran aprender, como
ustedes.



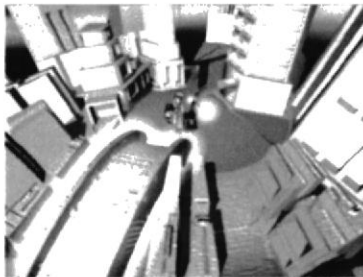
Cámara: Primer plano de
la Mastrix.

Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MASTRIX: Para que en ellos
depositemos el conocimiento
de nuestra gente a fin de que si
algo malo le pasara a nuestro
mundo siempre estaría entre
niños buenos que lo pudiesen
reconstruir.



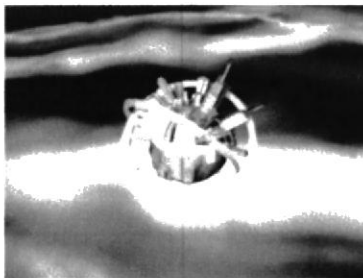
Cámara: Plano medio de
la mastrix.

Musicalización: Mismo tema
musical.
Sonidos incidentales.
Diálogo:
MASTRIX: -Niños, les debe
mucho y ahora serán
recompensados.



Cámara: Zoom out de la
mastrix.

Musicalización: Cambio de tema
musical.
Sonidos incidentales.



Cámara: Plano universal.

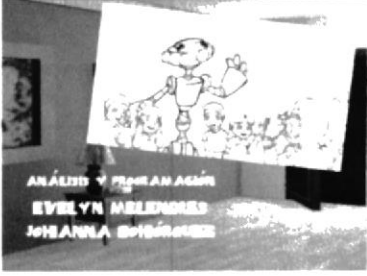
Musicalización: Mismo tema.
Sonidos incidentales.



--CRÉDITOS--
JUNTO A FOTOS DE LOS
NIÑOS.



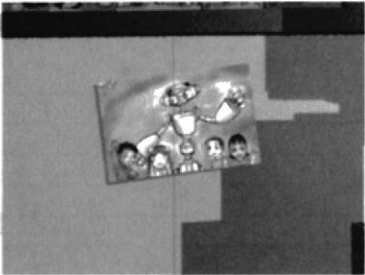
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

AUDIO		VIDEO
Musicalización: Mismo tema.		--CRÉDITOS--
Musicalización: Mismo tema.		--CRÉDITOS--
Musicalización: Mismo tema.		--CRÉDITOS--
Musicalización: Mismo tema.		--CRÉDITOS--
Musicalización: Mismo tema.		Cámara: Plano medio en 3/4 de Bruno.

AUDIO

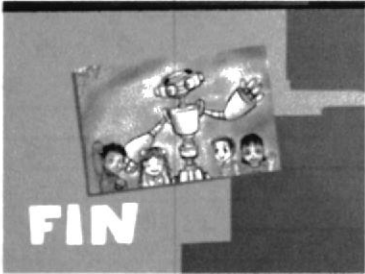
VIDEO

Musicalización: Mismo tema.



Cámara: Primer plano del cuadro de los niños junto a BJT.

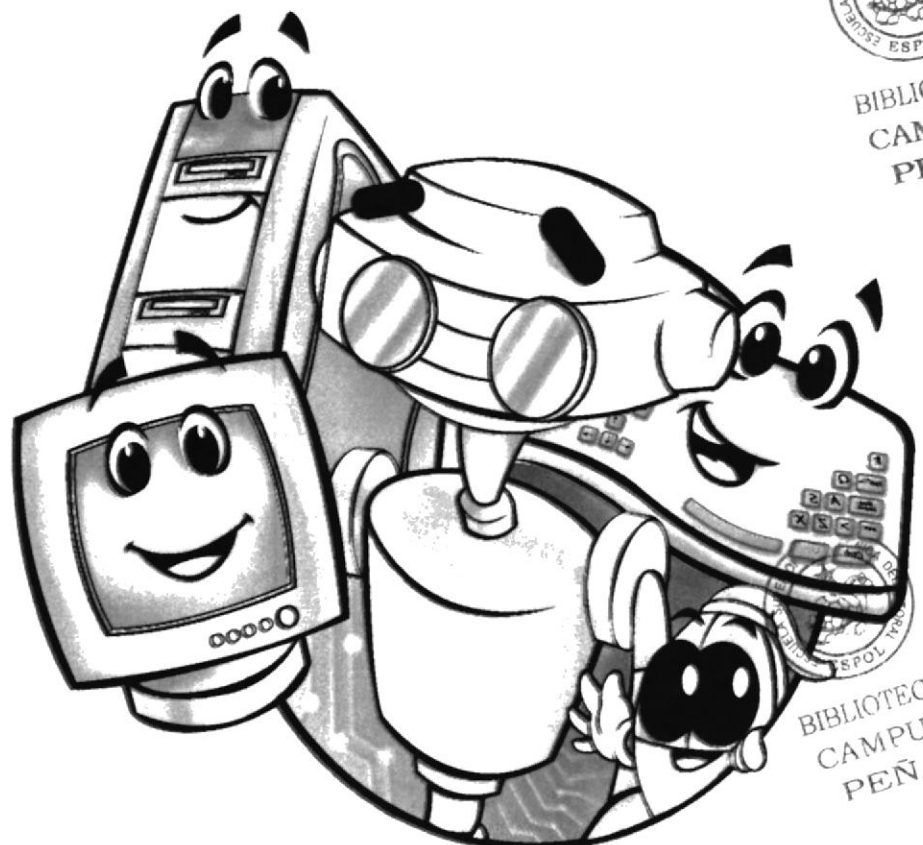
Musicalización: Mismo tema.



Cámara: misma toma pero con las palabras de Fin.

ANEXO 6

Interfaz Gráfico



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

BARRA DE SEGURIDAD DEL CD INTERACTIVO

SEGURIDAD DE ACCESO VERSIÓN VENTANA

Seguridad de Acceso

Instrucciones

Debe ingresar de manera exacta(respetando mayúsculas, minúsculas y signos de puntuación) la palabra del manual de usuario que coincide con lo indicado en el primer cuadro de texto(Pregunta), y finalmente presione la tecla ENTER ó el botón Aceptar.



Pregunta:

Ultima palabra, párrafo 2, pág. 1

Respuesta:

Aceptar

SEGURIDAD DE ACCESO VERSIÓN CAJA

Seguridad de Acceso

Instrucciones

Debe ingresar de manera exacta(respetando mayúsculas, minúsculas y signos de puntuación) la palabra del manual de usuario que coincide con lo indicado en el primer cuadro de texto(Pregunta), y finalmente presione la tecla ENTER ó el botón Aceptar.



Pregunta:

Ultima palabra, párrafo 2, pág. 1

Respuesta:

Interactivo

Aceptar



PRESENTACIÓN DE LOGOS DE LAS ENTIDADES VINCULADAS



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

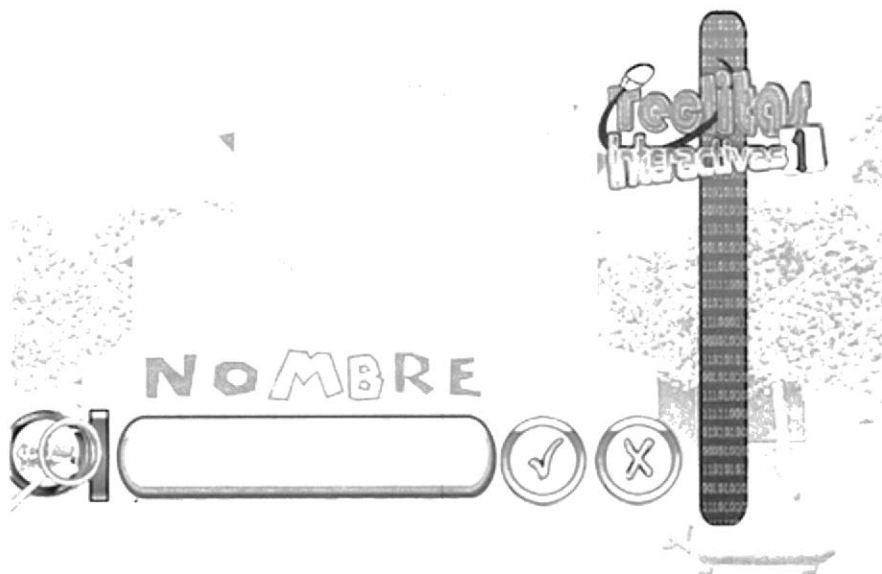


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

PRESENTACIÓN DEL LOGO «TECLITAS INTERACTIVAS 1»



PANTALLA DE INGRESO (INGRESO DE USUARIO)



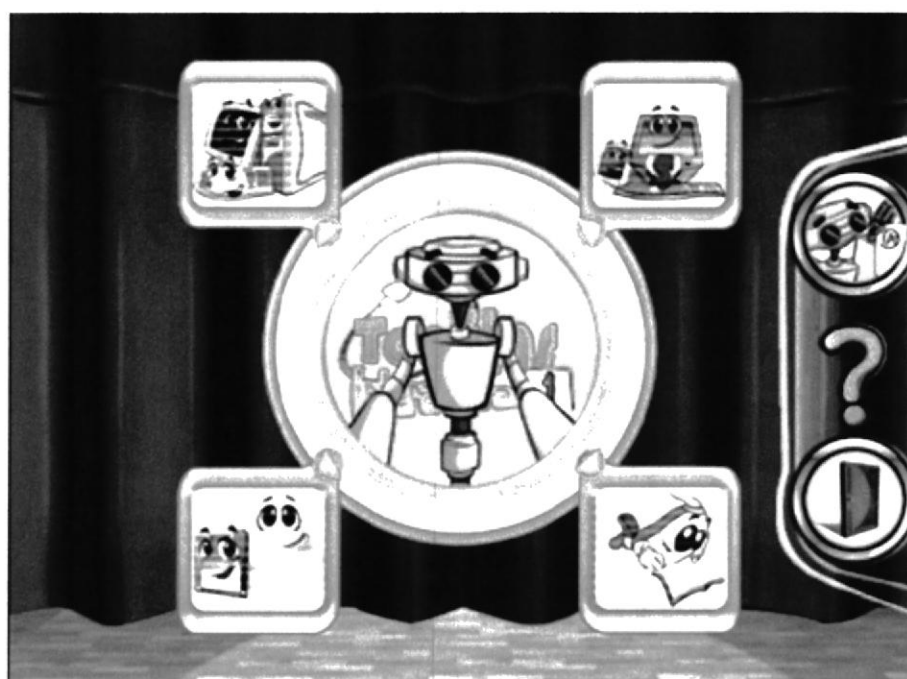
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MENÚ PRINCIPAL



BARRA DE HERRAMIENTAS

BARRA DEL MENÚ



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

BARRA DEL MENÚ (durante la historia)



BARRA DEL MENÚ (durante los juegos)

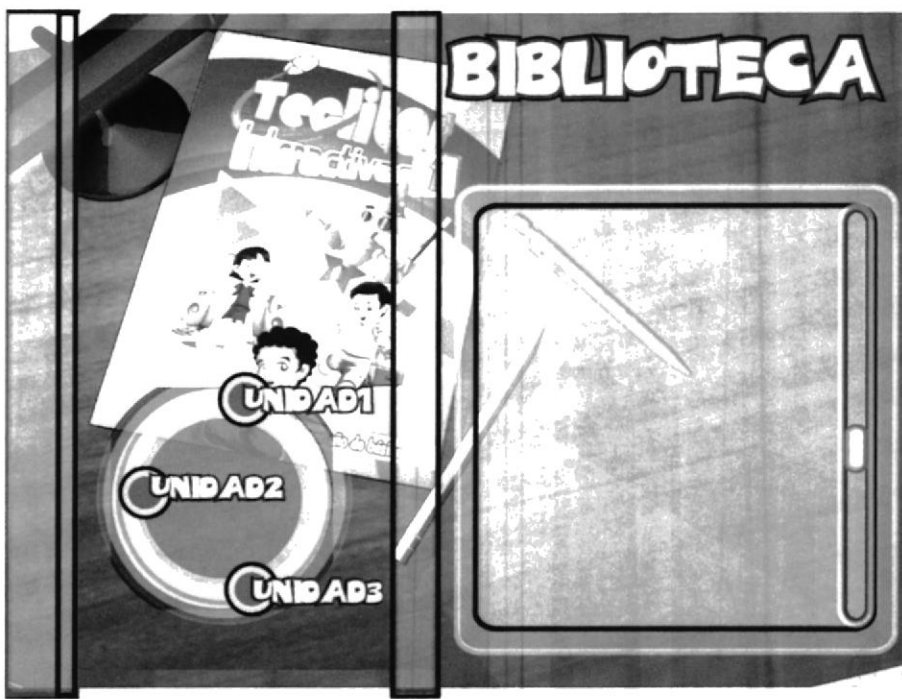


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

EVALUACIÓN ACADÉMICA

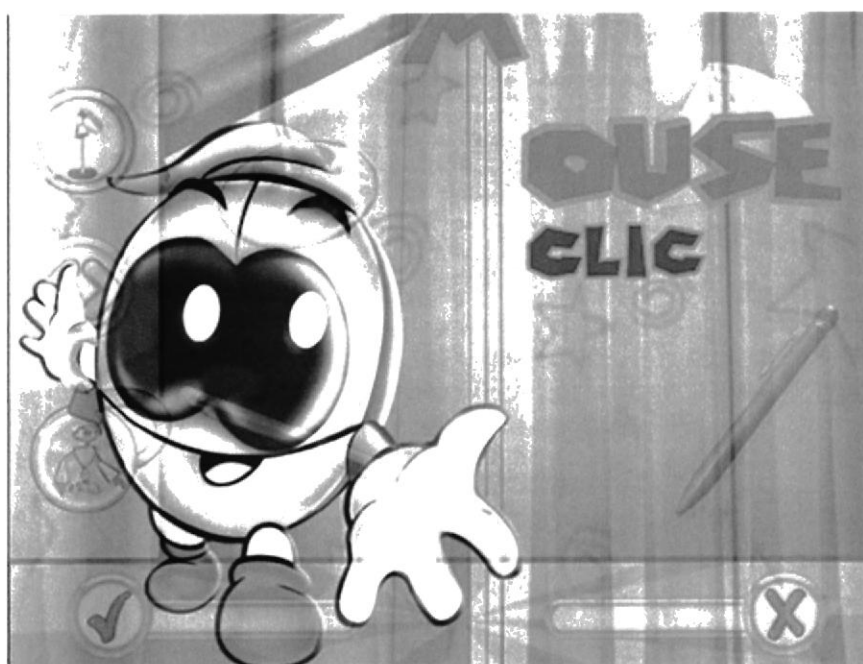


BIBLIOTECA

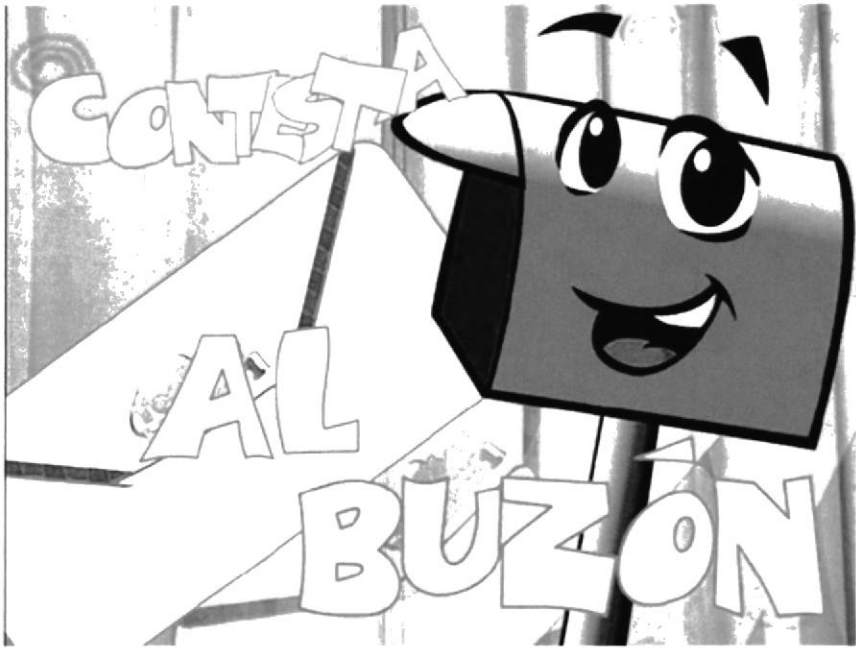


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

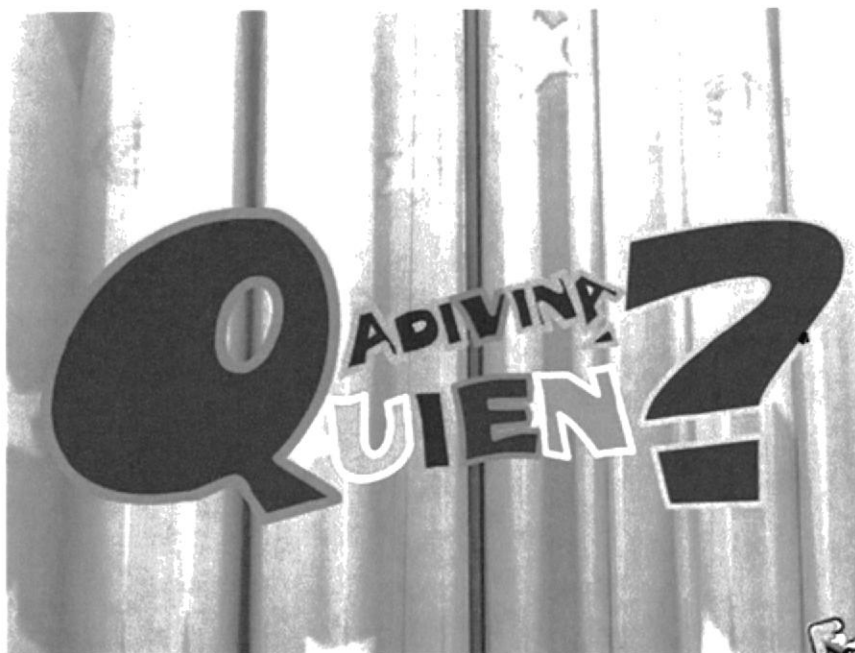
PANTALLAS ENLACES CON LOS JUEGOS



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

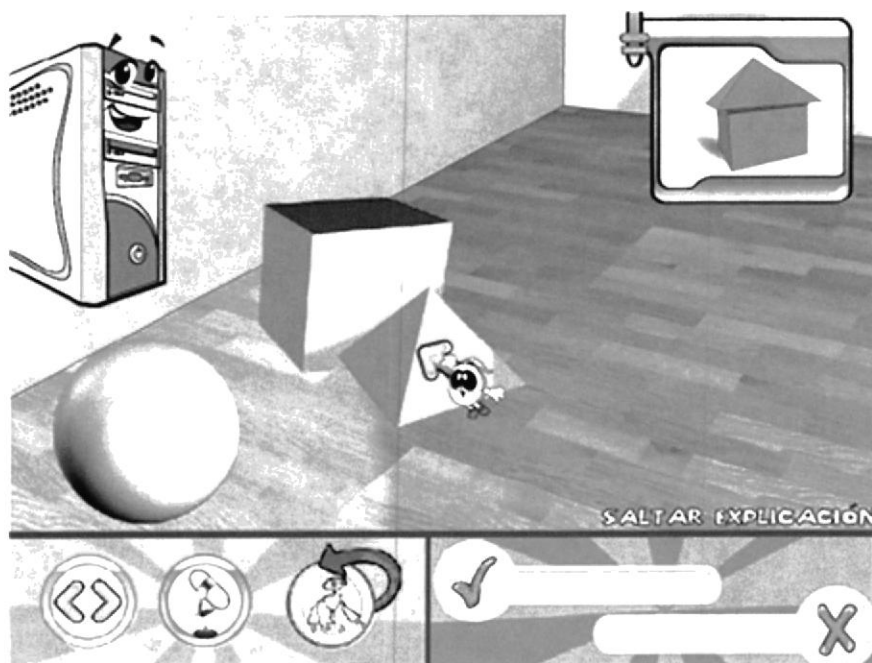


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA



INTERFACES DE JUEGOS

JUGANDO CON EL CPU

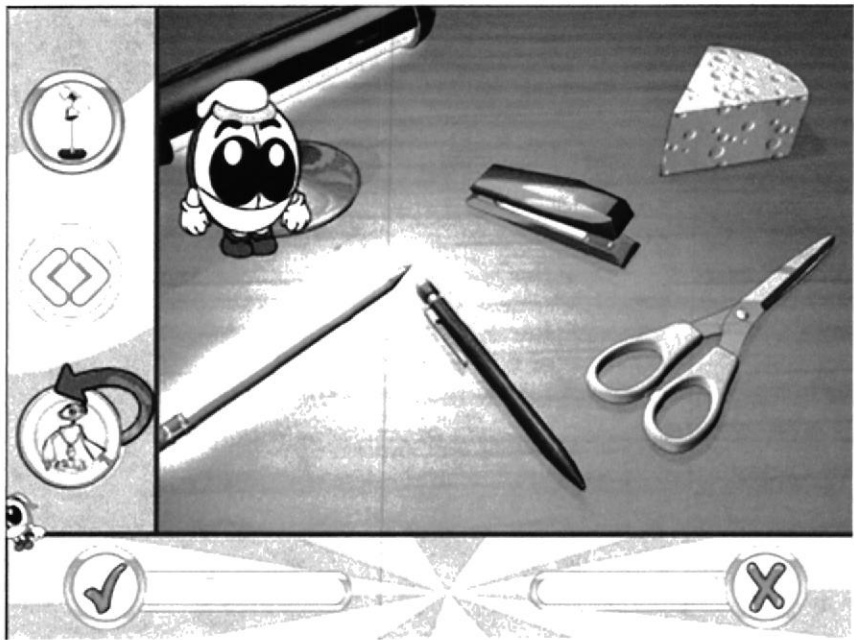


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

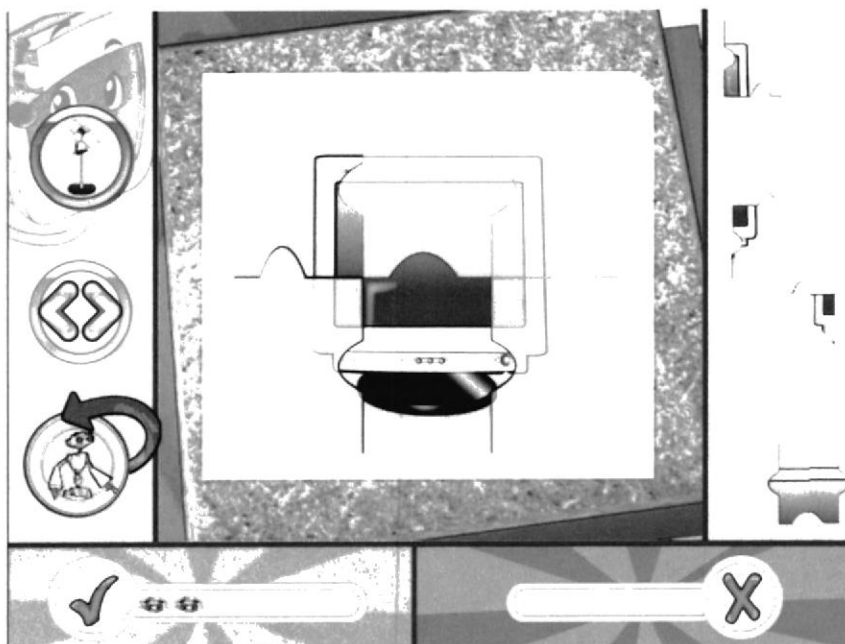
TECLITAS MUSICALES



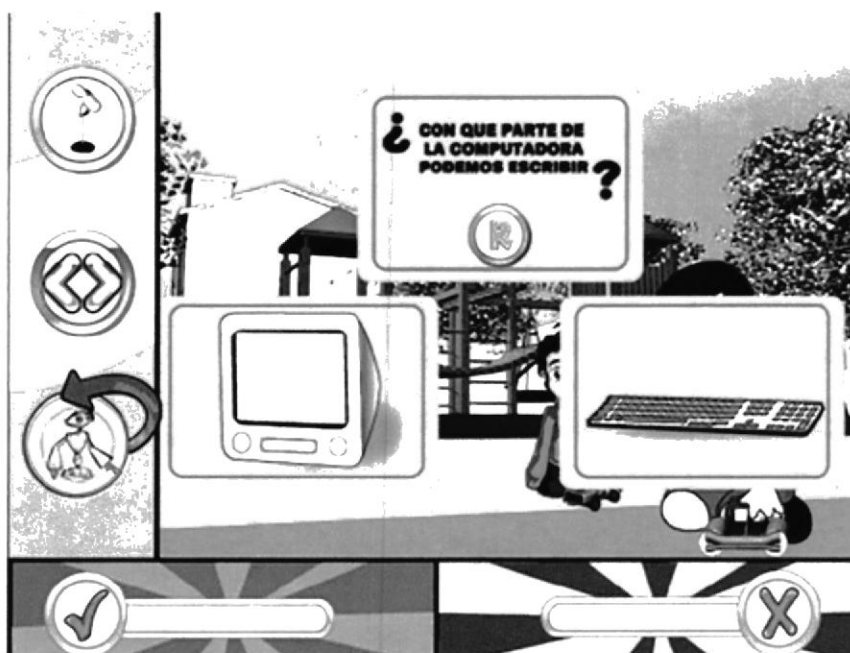
MOUSE CLIC



ARMA AL MONITOR

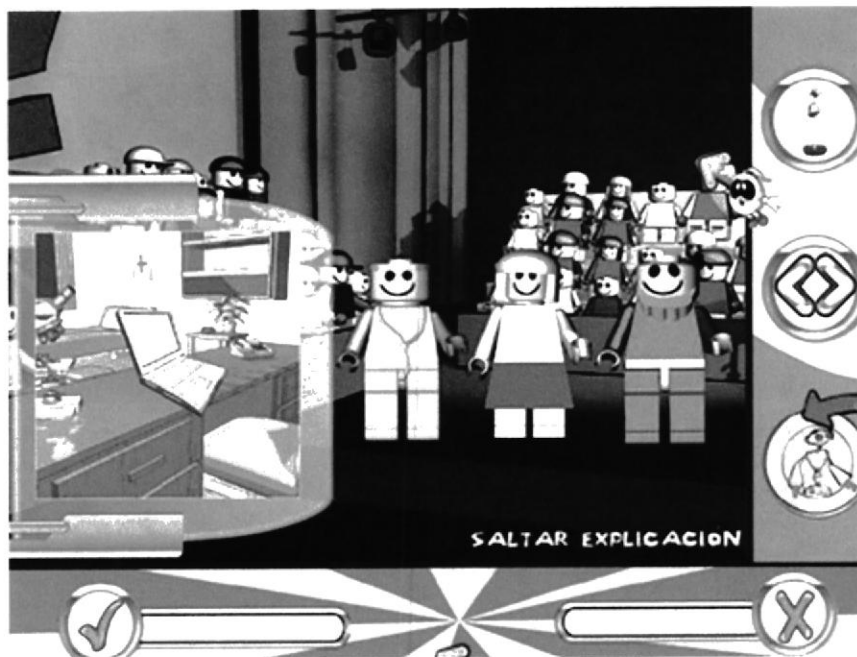


CONTESTA AL BUZÓN



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

¿ ADIVINA QUIÉN ?



INTERFAZ CUANDO SE GANA UN JUEGO



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

INTERFAZ CUANDO SE DESEA SALIR DEL JUEGO



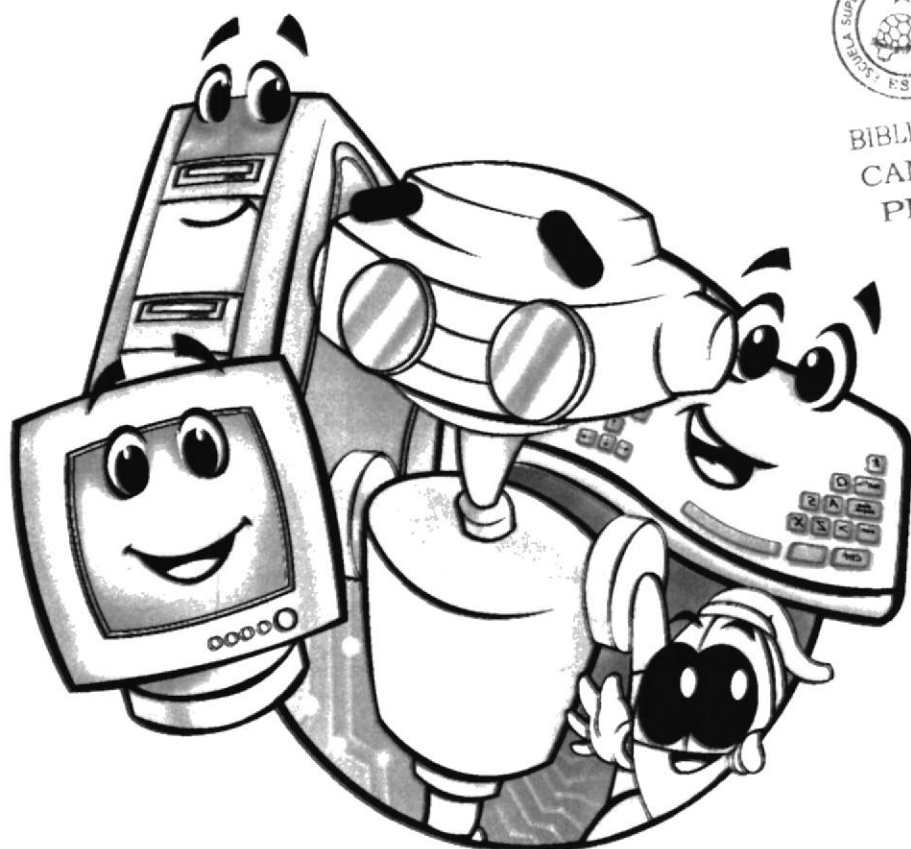
INTERFAZ CUANDO SE DESEA SALIR DEL CD



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ANEXO 7

Material POP

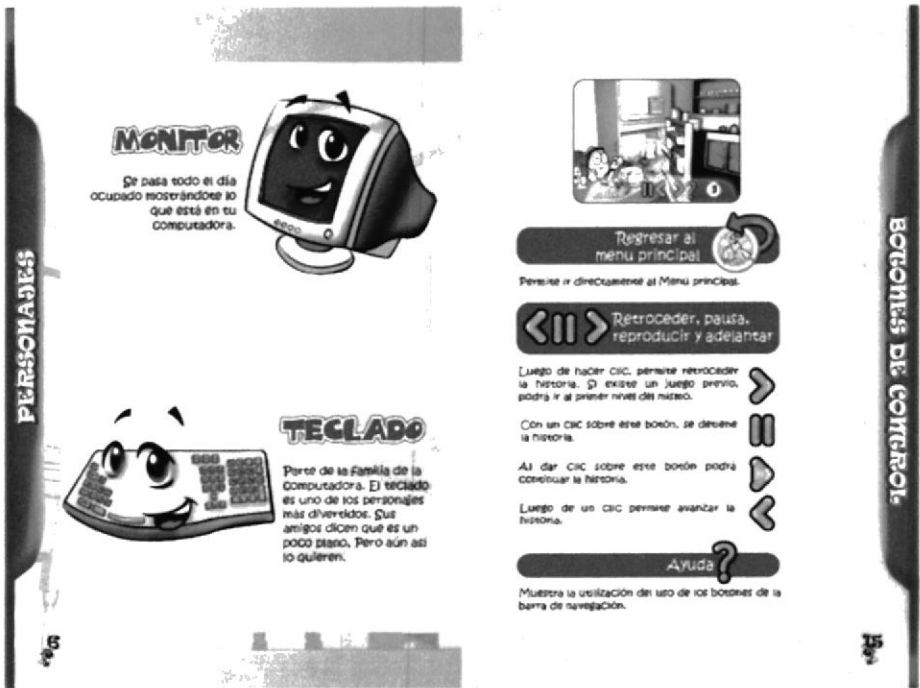


BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MANUAL DE USUARIO
(PORTADA – CONTRAPORTADA)



MANUAL DE USUARIO
(Páginas Internas)

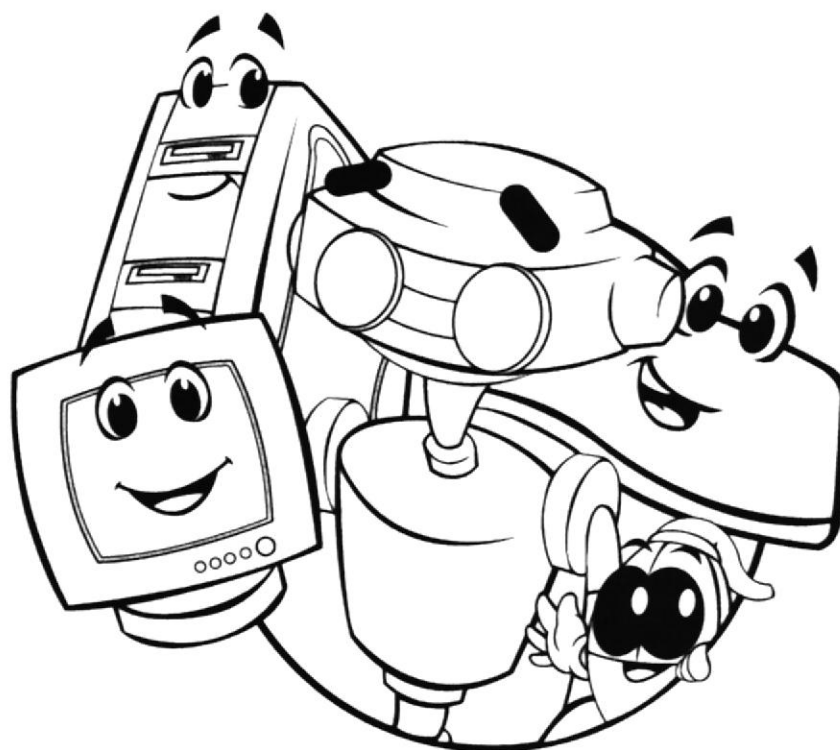


CUENTO Y LIBRO PARA PINTAR



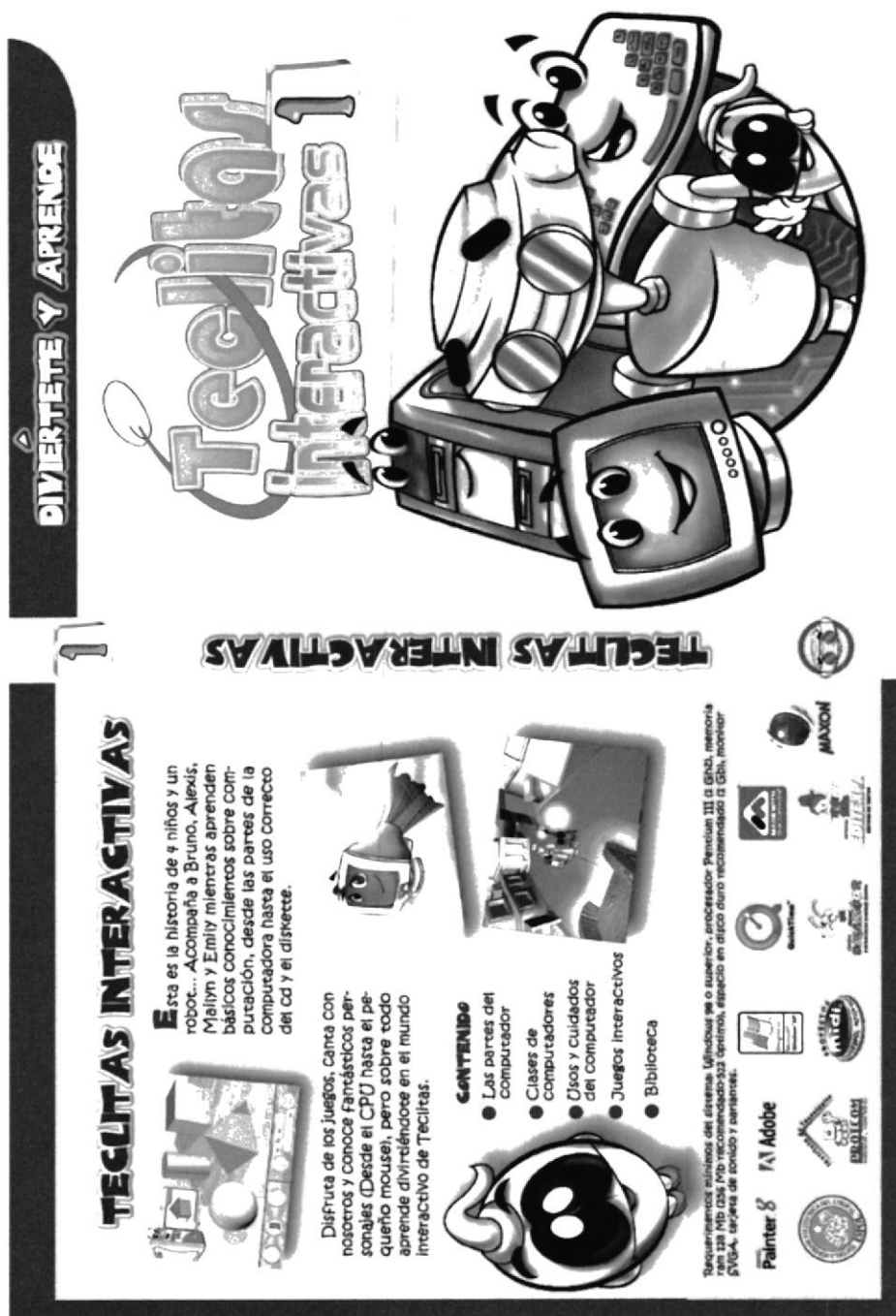
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

CUENTO Y LIBRO PARA PINTAR



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

PORTADA DE CD
(DIVIÉRTETE Y APRENDE)



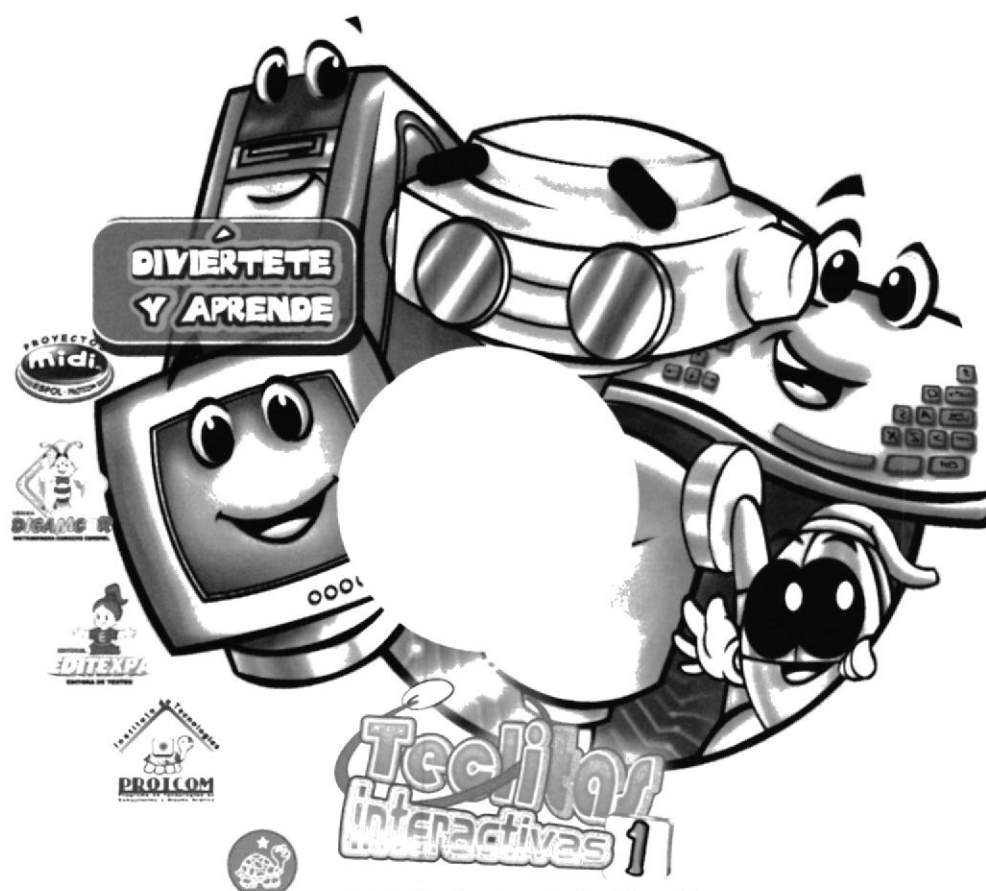
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

PORTADA DE CD DE MÚSICA
(CANCIONES Y EXTRAS)



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ETIQUETA DEL CD



Todos los derechos reservados. No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra ni su tratamiento o transmisión por cualquier medio o método sin autorización escrita



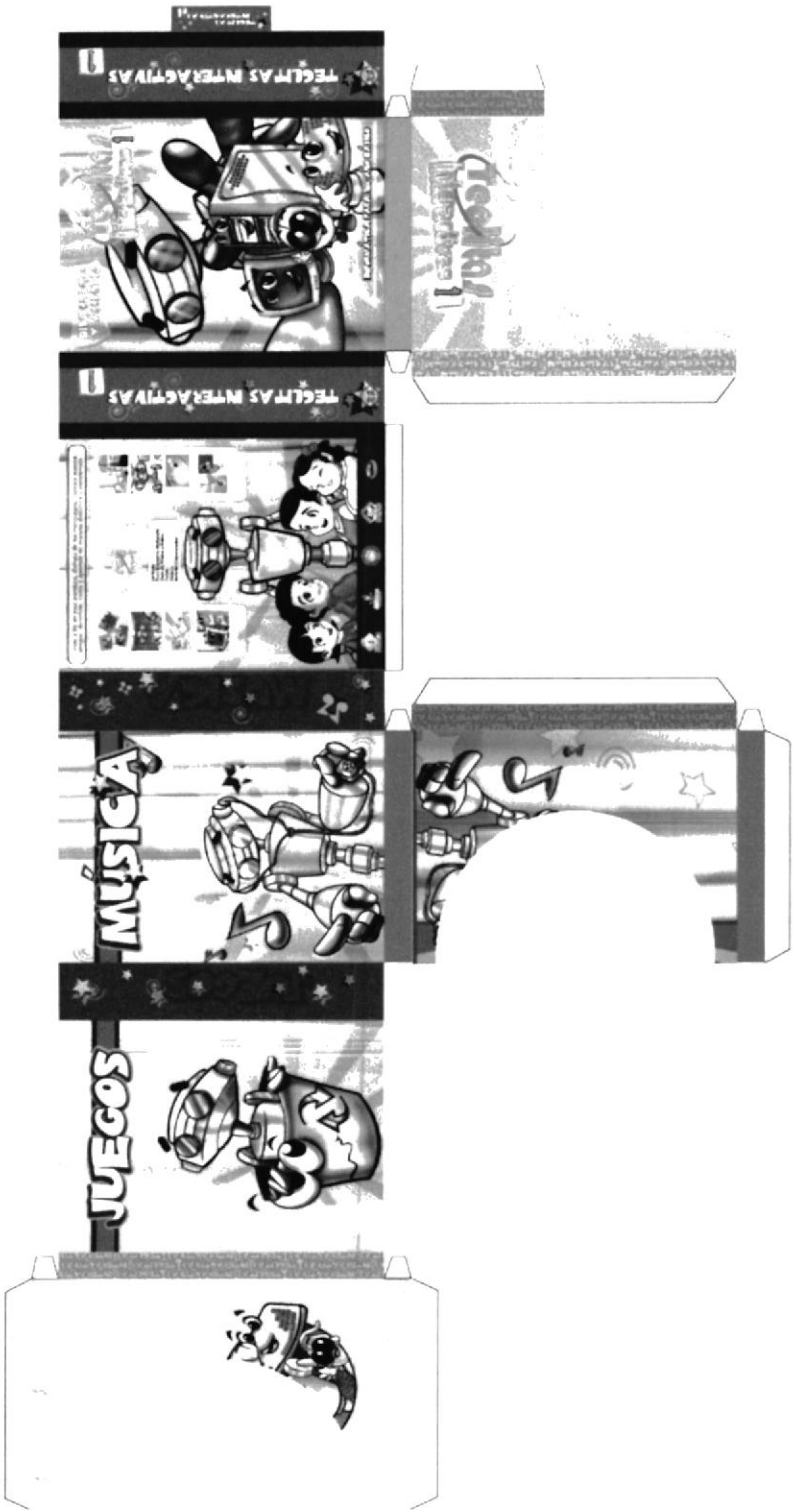
BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ETIQUETA DEL CD DE MÚSICA



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

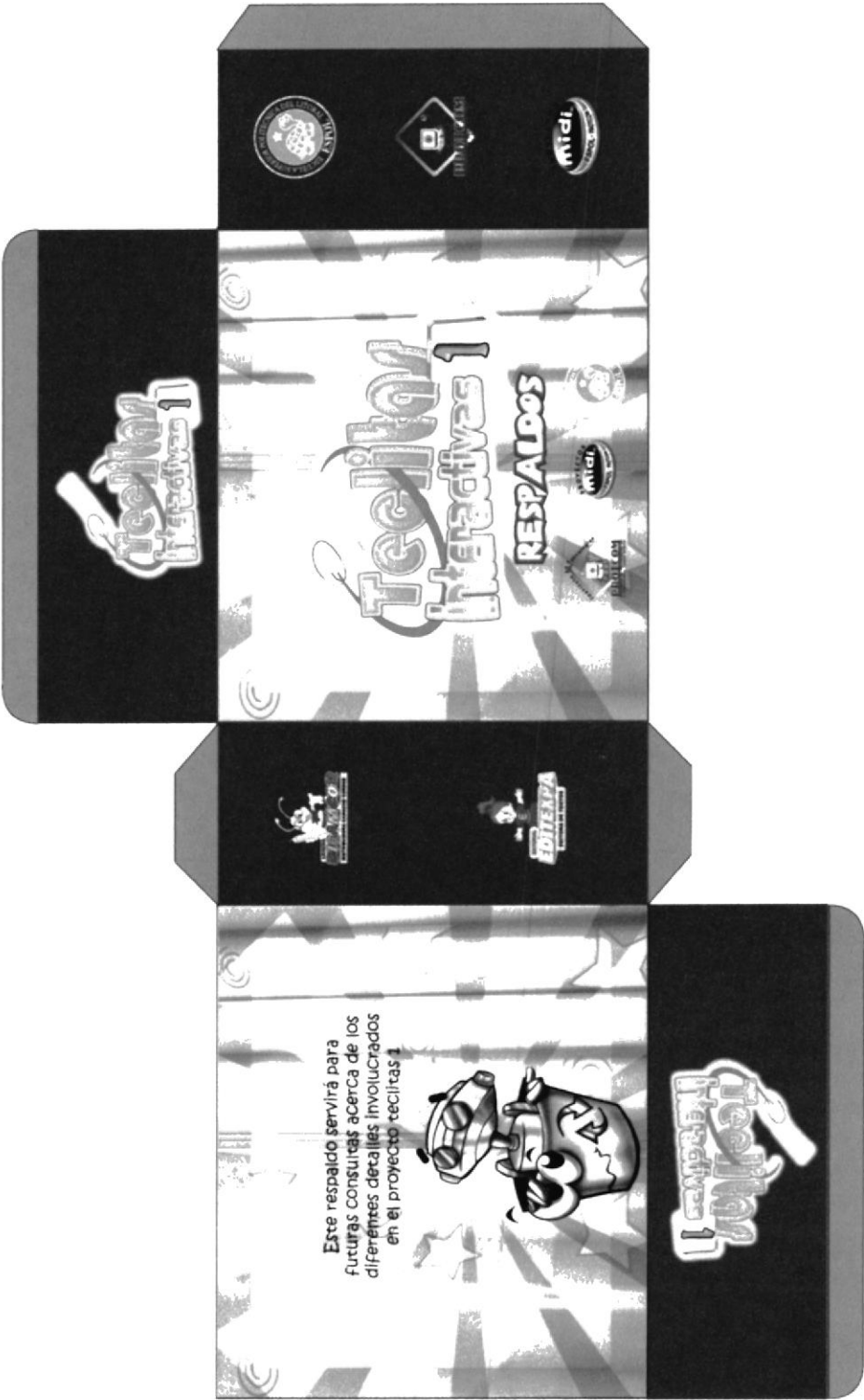
EMPAQUE EXTERIOR



EMPAQUE INTERIOR



EMPAQUE DE RESPALDOS



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

ETIQUETAS DE LOS CDS DE RESPALDOS



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA

MEMBRETES

Formulario de membrete con el logo "Teclit Interactivas 1".

NOMBRE: _____

MATERIA: _____

ESCUELA: _____

Formulario de membrete con un personaje de una carpeta sonriente.

NOMBRE: _____

MATERIA: _____

ESCUELA: _____

Formulario de membrete con un personaje de un huevo haciendo un gesto de paz.

NOMBRE: _____

MATERIA: _____

ESCUELA: _____

Formulario de membrete con un personaje de un robot en un laboratorio.

NOMBRE: _____

MATERIA: _____

ESCUELA: _____

Formulario de membrete con un personaje de un robot en un traje de negocios.

NOMBRE: _____

MATERIA: _____

ESCUELA: _____

Formulario de membrete con un personaje de un coche de carreras.

NOMBRE: _____

MATERIA: _____

ESCUELA: _____

Formulario de membrete con un personaje de un teclado de computadora.

NOMBRE: _____

MATERIA: _____

ESCUELA: _____



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑA