

T005.84
BORc
V2

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN

TESIS DE GRADO

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DE LOS TÍTULOS DE
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

TEMA

**CD-ROM PROMOCIONAL E INFORMATIVO DE
LA CARRERA EN TECNOLOGÍA EN
DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

MANUAL DE USUARIO

AUTORES

**ANDREA BORBOR LETAMENDI
LUIS GOYES CASTELO
WALTER PERALTA ESCALANTE**

DIRECTOR

PROF. JOSÉ DANIEL SANTIBÁÑEZ

**AÑO
2001**

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad de los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta tesis nos corresponde exclusivamente; y al patrimonio intelectual de la misma al **PROTCOM** (Programa de Tecnología en Computación y Diseño Gráfico) de la **ESPOL** (Escuela Superior Politécnica del Litoral).

Reglamento de Exámenes y Títulos Profesionales de la ESPOL

AGRADECIMIENTO

Agradecemos especialmente a Dios por la fuerza y la constancia que nos dio para poder culminar este proyecto, sin él no habiéramos hecho nada. A nuestros padres por la paciencia y empuje que nos dieron para seguir en este arduo camino. A los directivos y el cuerpo de instructores del PROTCOM por su valioso aporte a nuestros conocimientos, y por sobre todo, a sus orientaciones impartidas en cada momento de nuestra vida estudiantil.

A nuestros compañeros que de una u otra manera fueron un apoyo constante de lucha y ganas de triunfar en el objetivo impuesto por esta carrera.

DEDICATORIA

Al culminar una nueva etapa de mi vida estudiantil, agradezco a Dios por darme vida, salud y energía .

A mis padres, *Alfredo y Azucena*; y a mis hermanos, por su apoyo constante en mis decisiones; a mis tíos-padrinos *Richard y Yolanda*, que sin su ayuda no hubiera podido realizar este sueño de graduarme. A mi familia en general por haberme comprendido e impulsado en mis estudios.

A *Ivonne y Gaby*, por nuestro mutuo apoyo y amistad.

A esa persona especial en mi vida, que es mi apoyo en todo momento... *Luis*.

A la memoria de mi Tío Rubencito, que sé que me estará guiando desde el cielo, como mi Ángel Guardián.

Andrea Borbor Letamendi



DEDICATORIA

Dios bendiga este trabajo y a las personas que pudieron hacer realidad este logro, por su fe, confianza, apoyo, dedicación constante, por creer y seguir creyendo en esta persona, quien no es mas que un fruto de sus esfuerzos.

Que Dios bendiga a mis padres *Luis y Teresa*, mis hermanos, *Johnny, Doris, Ernesto y Katty*, y aquella persona que hoy en día sigue siendo mi apoyo constante... *Andrea*.

Luis Goyes Castelo

DEDICATORIA

Mi profunda gratitud a Dios por haberme dado la vida y ser siempre la guía que ilumina mis pasos.

A mi madre por haber mostrado el camino del amor y la justicia.

A la ESPOL y su plantel de valiosos profesionales por sus sabias enseñanzas y que siempre estuvieron dispuestos brindarnos su apoyo.

A mis compañeros por haber compartido momentos gratos y difíciles, pero llenos de emoción hasta culminar con éxito esta carrera.

Walter Peralta Escalante

FIRMA DEL DIRECTOR DE TESIS



PROF. JOSÉ DANIEL SANTIBÁÑEZ.

FIRMA DE LOS AUTORES DE TESIS



Andrea Borbor Letamendi



Luis Goyes Castelo



Walter Peralta Escalante

TABLA DE CONTENIDO

1. GENERALIDADES	1
1.1. INTRODUCCIÓN	1
1.2. OBJETIVOS GENERALES	1
1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL	2
1.4. LO QUE DEBE CONOCER	2
1.5. CONTENIDO EL CD	3
1.5.1. TRABAJOS REALIZADOS	3
1.5.2. ENTREVISTAS	3
1.5.3. OPEN HOUSE	3
1.5.4. INSTALACIONES	3
2. EJECUCIÓN	1
2.1. AMBIENTE DE EJECUCIÓN INICIAL	1
2.2. REQUERIMIENTOS DEL HARDWARE	2
2.3. REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE	2
3. OPERACIÓN	1
3.1. NAVEGACIÓN DE TODAS LAS PÁGINAS	1
3.2. MENÚ PRINCIPAL	1
3.3. PÁGINA DE MATERIAS	2
3.3.1. NIVEL 100	2
3.3.2. NIVEL 200	3
3.3.3. NIVEL 300	3
3.3.4. NIVEL 400	4
3.3.5. NIVEL 500	4
3.3.6. NIVEL 600	5
3.4. TRABAJOS REALIZADOS	5
3.5. ENTREVISTAS	6
3.6. OPEN HOUSE	6
3.7. INSTALACIONES	7
4. SECUENCIA DE LAS PANTALLAS DEL CD	1
5. CÓMO NAVEGAR EN ESTE CD-ROM	1
5.1. MATERIAS	1
5.2. TRABAJOS REALIZADOS	2
5.3. ENTREVISTAS	3
5.4. OPEN HOUSE	4
5.5. INSTALACIONES	5

CAPÍTULO **1**

Generalidades

1. GENERALIDADES

1.1. INTRODUCCIÓN

Este compacto le ofrece un especial recorrido en el cual intentamos contestar muchas de las interrogantes que se puedan estar planteando acerca de la enseñanza, instalaciones y pènsum académico que ofrece la ESPOL-PROTCOM en la Carrera de Tecnología en Diseño Gráfico.

En la siguiente presentación le mostraremos al usuario paso a paso las pantallas del CD-ROM de una manera amena, en la cual el usuario no pierda la secuencia y formato del contenido

Para cumplir con nuestro deber de informarle y ser día a día más innovadores, con los avances tecnológicos y métodos de presentación, la Escuela Superior Politécnica del Litoral ha desarrollado este CD-ROM en el cual le ofrecemos una mejor presentación, comodidad y rapidez para poder satisfacer sus necesidades, innovando el formato de presentación tradicional (manuales de papel), que hasta finales de siglo nos ha sido de muchísima ayuda y colaboración, cambiándolo por un nuevo formato (CD-ROM) dando así, paso a una nueva generación.



1.2. OBJETIVOS GENERALES

Actualmente la elaboración de un CD-ROM en el ámbito Universitario y estudiantil, es una gran alternativa de presentación de lo que la universidad es y produce.

El siguiente CD-ROM es una herramienta interactiva que nos da a conocer más la carrera de Diseño Gráfico, siendo así promocionada como uno de los profesiones que el estudiante podría poner a consideración para su desarrollo personal.

El motivo de este CD es para poder incrementar el interés del usuario hacia la información que debe conocer y que muchas veces no tiene tiempo de leer. he ahí la creación de un nuevo método de comunicación.

1.3. A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

Esta dirigido a los directivos, coordinadores de la carrera de Diseño Gráfico y Publicitario; con la finalidad de poder ayudar y difundir el contenido de dicha carrera, dando de esta manera al interesado una información completa, y a su vez el proceso de evolución de cada materia, mostrándola no solamente como un servicio de información sino también en una carta de presentación para los interesados.

Nuestro principal objetivo es llamar la atención de todas aquellas personas que sean innovadoras y creativas, para que puedan combinar lo que enseña la ESPOL con los avances tecnológicos, para así crear nuevas formas de comunicación.

He aquí la necesidad de la elaboración de este manual, con el propósito de convertirlo en una herramienta que le permita al usuario conocer el funcionamiento de cada uno de los elementos que componen las páginas de este CD-ROM y le sea más fácil el manejo del mismo.

1.4. LO QUE DEBE CONOCER

El usuario que maneje este CD-ROM deberá tener conocimientos básicos de computación. Las páginas han sido diseñadas con una estructura simple y sencilla, que permite al usuario poder manejar sin dificultad.

El diseño de esta interfase, permitirá al usuario hacer un viaje completo a través del CD-ROM:

Ayuda:

Para que usted pueda visualizar los videos, deberá al menos cumplir con los siguientes requerimientos.

- Hardware Pentium II – Pc o compatible
- Kit multimedia – 24 x CD-ROM
- 64 RAM mínima
- Monitor full color (32 bits – resolución 1024 x 786 o superior)
- Software: Windows Plataforma – Win 95-98 o superior
- Video Player Windows Multimedia

Indicaciones al ejecutar el CD

El CD al ser ingresado a su unidad, tendrá una ejecución automática, actuará inmediatamente poniendo su pantalla de color negro haciendo su primera presentación, pero de no ser así, el usuario tendrá que abrir el explorador del Windows, dirigirse a dicha unidad y ejecutar *Diseño.exe*

Para salir inmediatamente solamente tendrá que presionar la tecla *Esc*.

1.5. CONTENIDO DEL CD

Este CD consta inicialmente con el flujograma de la carrera y el acceso inmediato de cada nivel, que comprende desde el Nivel 100 hasta el Nivel 600.

A continuación detallamos la siguiente información del contenido del CD.

1.5.1. TRABAJOS REALIZADOS

Muestra rápidamente por medio de un visor los trabajos que se han realizado dentro y fuera del recinto universitario y proyectos realizados fuera de la ciudad.

1.5.2. ENTREVISTAS

Opiniones brindadas por medio de videos, de las principales autoridades acerca de la carrera y como se ha venido desarrollando a través de su corta pero fructífero años.

También entrevistamos a alumnos que han tenido una buena participación en el transcurso de sus estudios, dando su opinión de cómo es la carrera y lo que significa el diseño para ellos.

1.5.3. OPEN HOUSE

La Casa Abierta que se realiza cada año, exponiendo los mejores trabajos de las materias prácticas y teóricas, con la finalidad de crear una confraternidad con demás alumnos de la universidad y colegiales que son invitados a estos eventos.

1.5.4. INSTALACIONES

Un recorrido visual por las principales infraestructuras dentro y fuera de la ESPOL, así también por los laboratorios de computación, fotografía e impresión.





CAPÍTULO

2

Ejecución

2. EJECUCIÓN

2.1. Ambiente de Ejecución Inicial



- El usuario debe observar los requerimientos de hardware que se encuentran en la contra portada del CD.
- En el momento que el usuario tenga a su disposición el CD Informativo y Promocional de la carrera de Diseño Gráfico, puede empezar a chequearlo en el momento que él desee y disponga tiempo para el mismo.
- Proceder a ingresarlo en su unidad.
- El CD se activa automáticamente y el usuario esta listo para navegar en este CD interactivo.

2.2. REQUERIMIENTOS DEL HARDWARE

Características	Imagen Descriptiva del Equipo
-----------------	-------------------------------

- Pc compatible windows 95x o superior
- Procesador Pentium o superior
- Mínimo 64 Mb. RAM
- CD-ROM 24x
- Microsoft Player



2.3. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Descripción del programa	Logotipo
--------------------------	----------

- Windows 95
- Windows 98
- Cualquier versión superior





CAPÍTULO

3

Operación

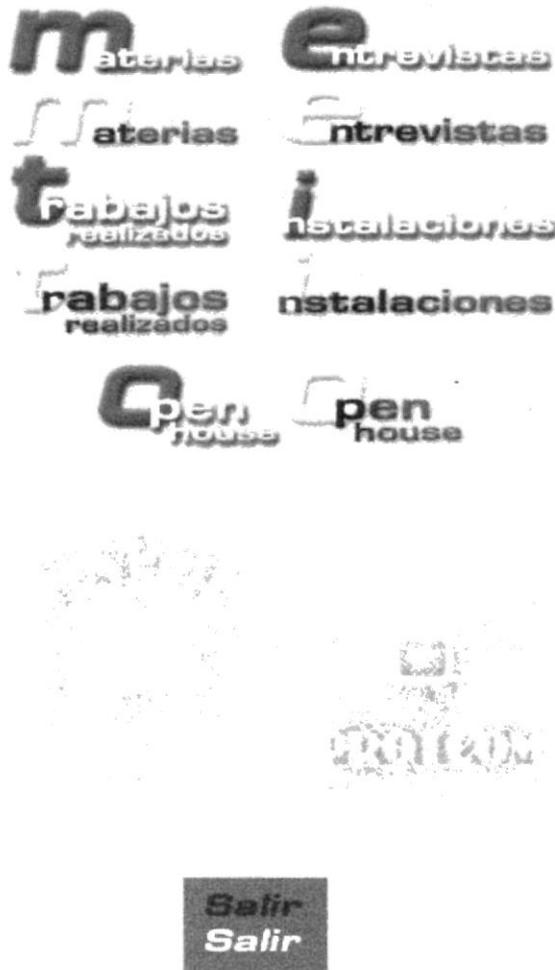
3. OPERACIÓN

3.1. NAVEGACIÓN DE TODAS LAS PÁGINAS



Las opciones que se encuentran dentro de los menús poseen el mismo funcionamiento ya que éstos se hallan en cada una de las páginas después de la pagina principal.

3.2. MENÚ PRINCIPAL



Botones iconográficos de las pantalla principal en sus estados off y on, dando clic en cualquiera de ellos la da la opción de ir a cualquiera de las 5 páginas del cd.

El logotipo de la ESPOL y PROTCOM es un link al web site www.espol.edu.ec

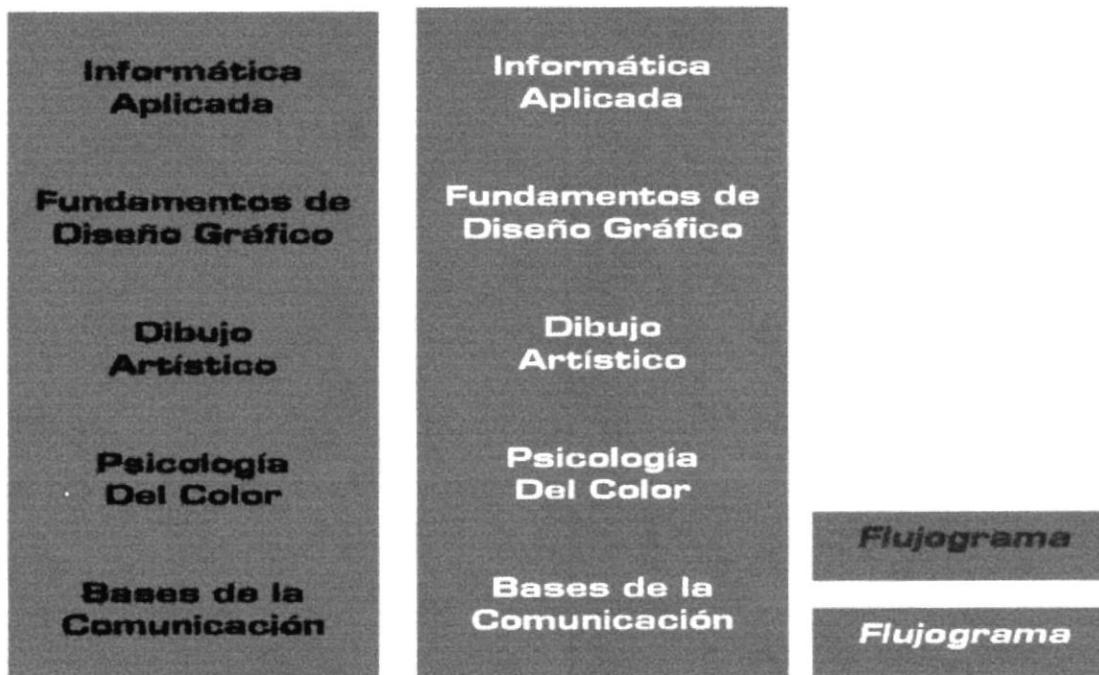
3.3. PÁGINA DE MATERIAS



Cada uno de estos botones son accesos a las subpáginas de las materias de acuerdo al nivel que elija.

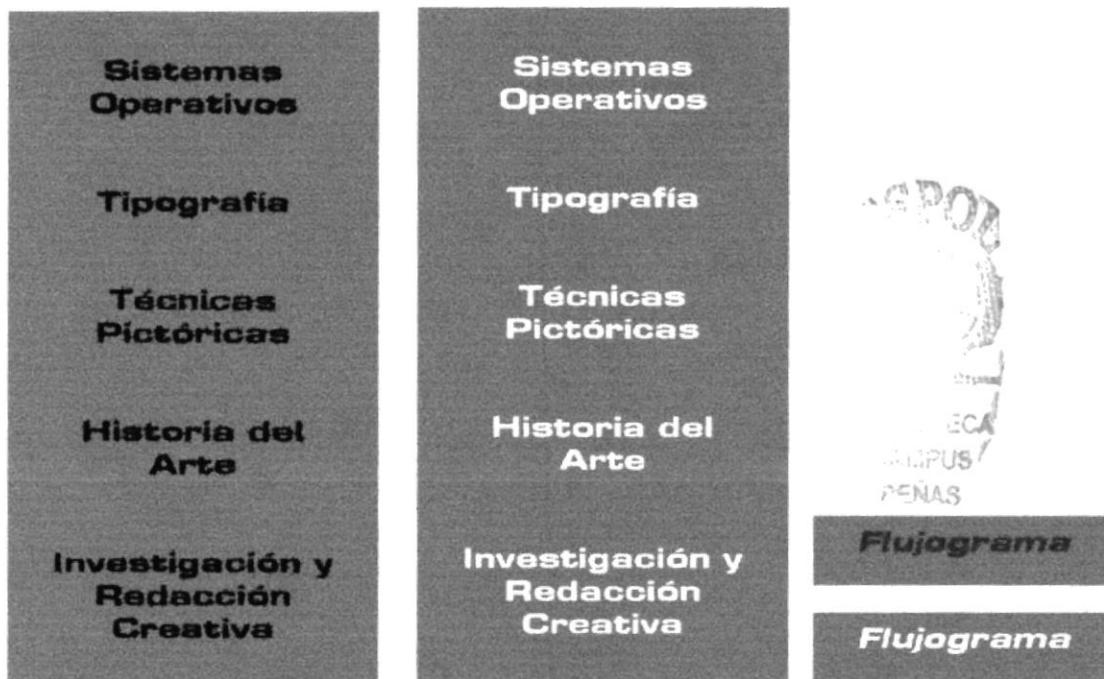
Información General, da las reglas generales para inscribirse correctamente, deberes y derechos de los estudiantes que ya hayan ingresado.

3.3.1. NIVEL 100



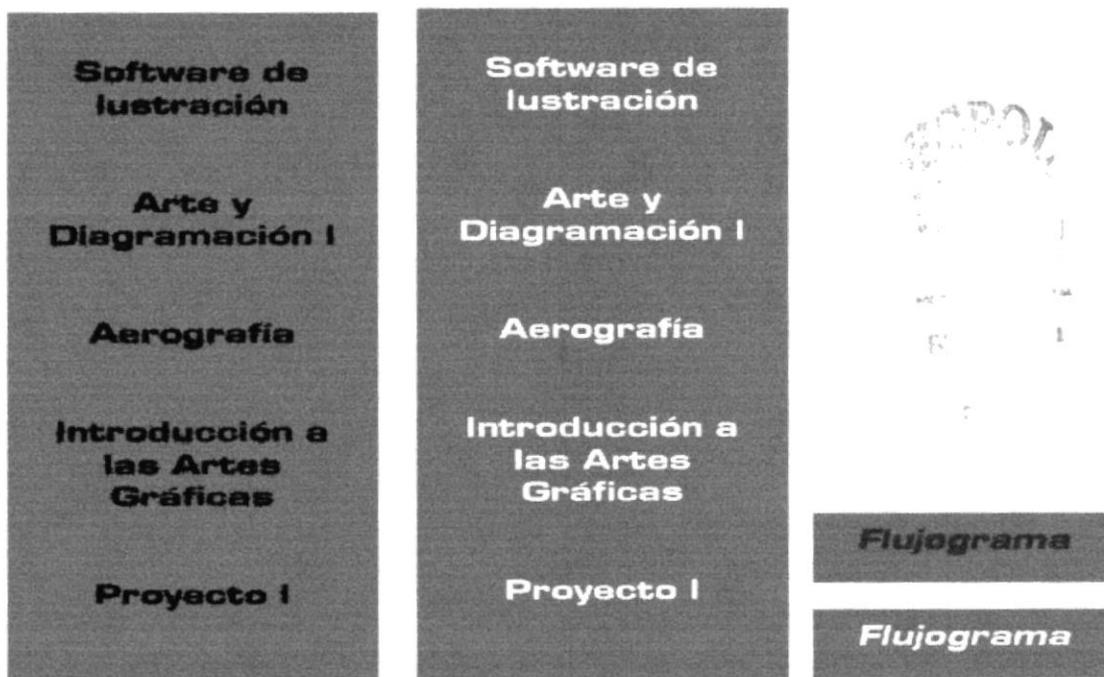
Cada uno de estos botones, mostrarán una imagen relacionada con la materia y una breve explicación acerca de ella. Botón de regreso al **flujograma** de las materias.

3.3.2. NIVEL 200



Cada uno de estos botones, mostrarán una imagen relacionada con la materia y una breve explicación acerca de ella. Botón de regreso al **flujograma** de las materias.

3.3.3. NIVEL 300



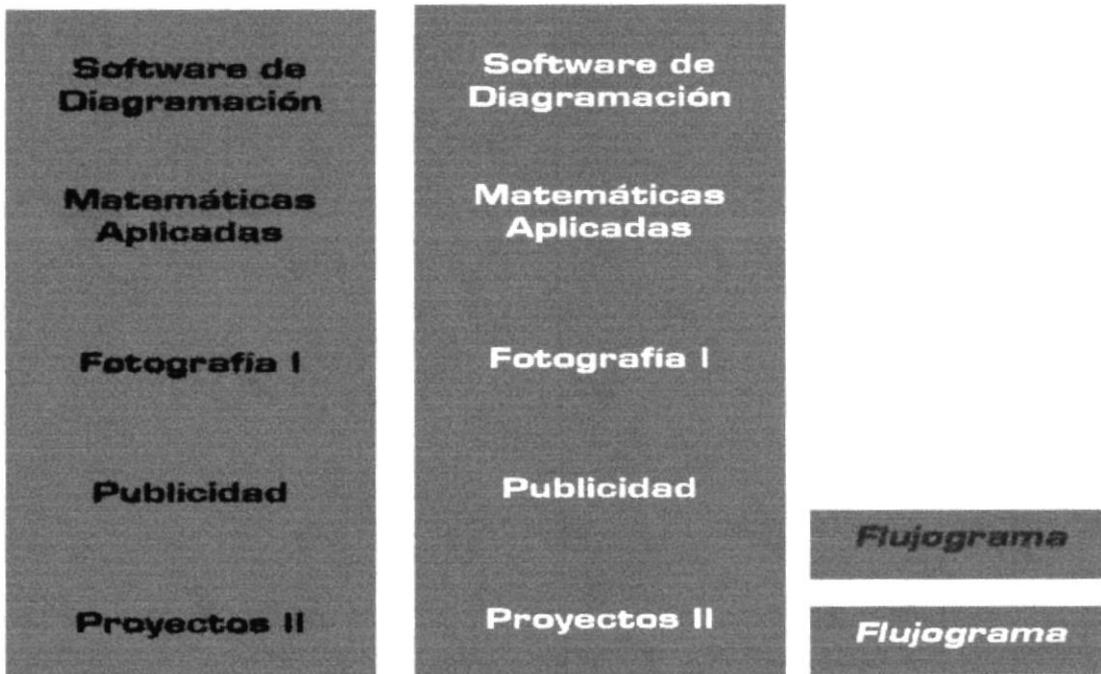
Cada uno de estos botones, mostrarán una imagen relacionada con la materia y una breve explicación acerca de ella. Botón de regreso al **flujograma** de las materias.

3.3.4. NIVEL 400



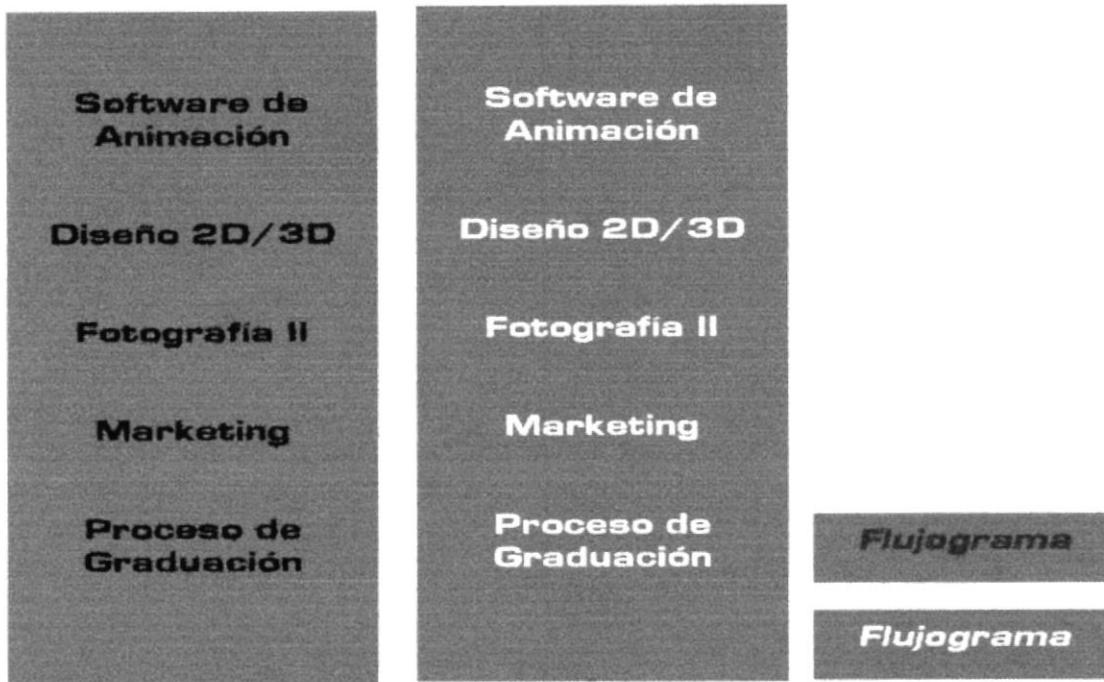
Cada uno de estos botones, mostrarán una imagen relacionada con la materia y una breve explicación acerca de ella. Botón de regreso al **flujograma** de las materias.

3.3.5. NIVEL 500



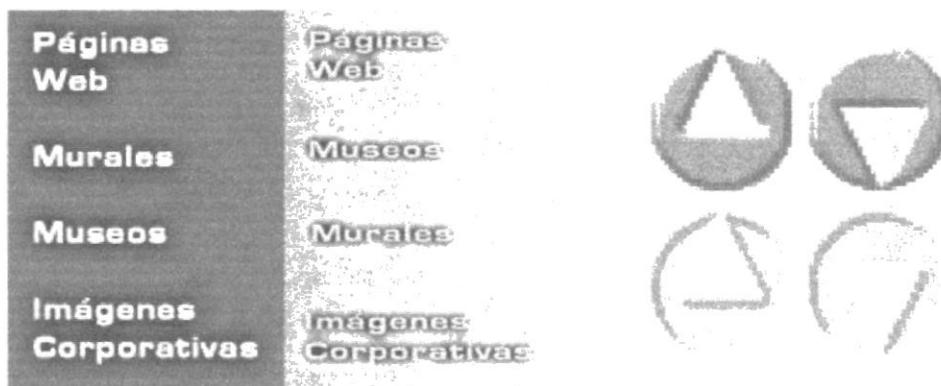
Cada uno de estos botones, mostrarán una imagen relacionada con la materia y una breve explicación acerca de ella. Botón de regreso al **flujograma** de las materias.

3.3.6. NIVEL 600



Cada uno de estos botones, mostrarán una imagen relacionada con la materia y una breve explicación acerca de ella. Botón de regreso al **flujograma** de las materias.

3.4. TRABAJOS REALIZADOS



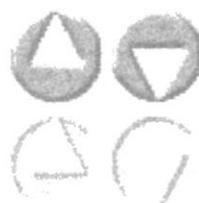
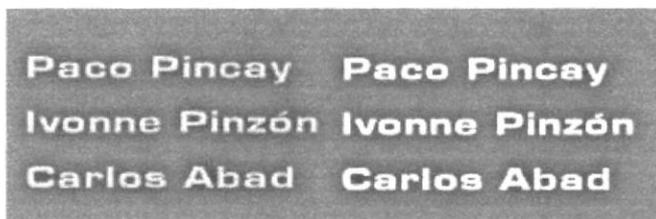
Cada uno de estos botones, mostrarán una imagen relacionada acerca de los trabajos realizados por alumnos de la ESPOL con un soporte textual.

Botones de navegación, ayuda a visualizar las imágenes de cada tema.

3.5. ENTREVISTAS

- ▶ Autoridades
- ▶ Director de Tesis
- ▶ Estudiantes
- ▶ Paco Pincay
- ▶ Ivonne Pinzón
- ▶ Carlos Abad

- ▶ Autoridades
- ▶ Director de Tesis
- ▶ Estudiantes
- ▶ Paco Pincay
- ▶ Ivonne Pinzón
- ▶ Carlos Abad

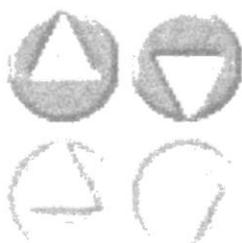


Al elegir una de las siguientes opciones: Autoridades, Director de Tesis o Estudiantes, mostrarán un submenú con otras opciones, para ver los videos con un soporte textual.

Botones de navegación, ayuda a visualizar las imágenes de cada tema.

3.6. OPEN HOUSE

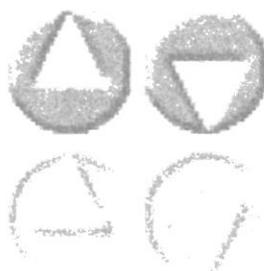
- ▶ Autoridades
- ▶ Director de Tesis
- ▶ Estudiantes
- ▶ Paco Pincay
- ▶ Ivonne Pinzón
- ▶ Carlos Abad
- ▶ Espol
- ▶ Biblioteca
- ▶ Campus
- ▶ Ferias



Cada uno de estos botones, mostrará una imagen relacionada con de los trabajos realizados por alumnos de la ESPOL en las diferentes materias del pensum

Botones de navegación, ayuda a visualizar las imágenes de cada tema.

3.7. INSTALACIONES



Cada uno de estos botones mostrará una imagen relacionada con las instalaciones de la ESPOL y los laboratorios de cada materias practica..

Botones de navegación, ayuda a visualizar las imágenes de cada tema.

CAPÍTULO **4**

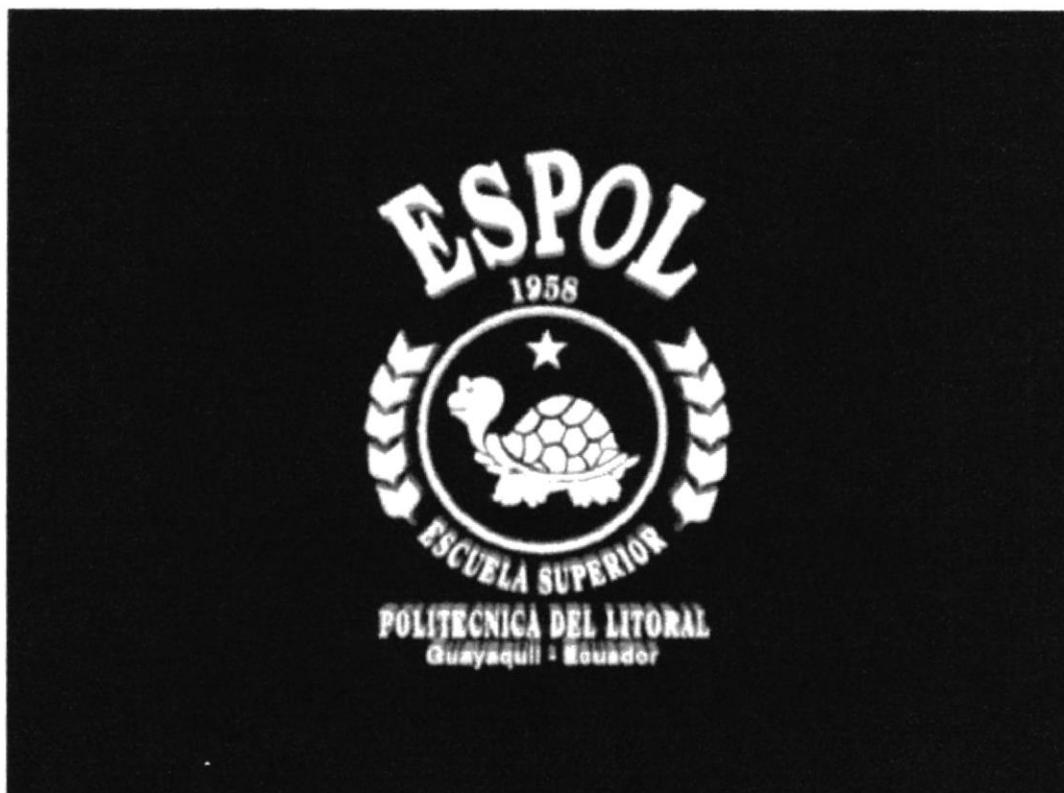
Secuencias de las pantallas del CD

PANTALLA - ANIMACION

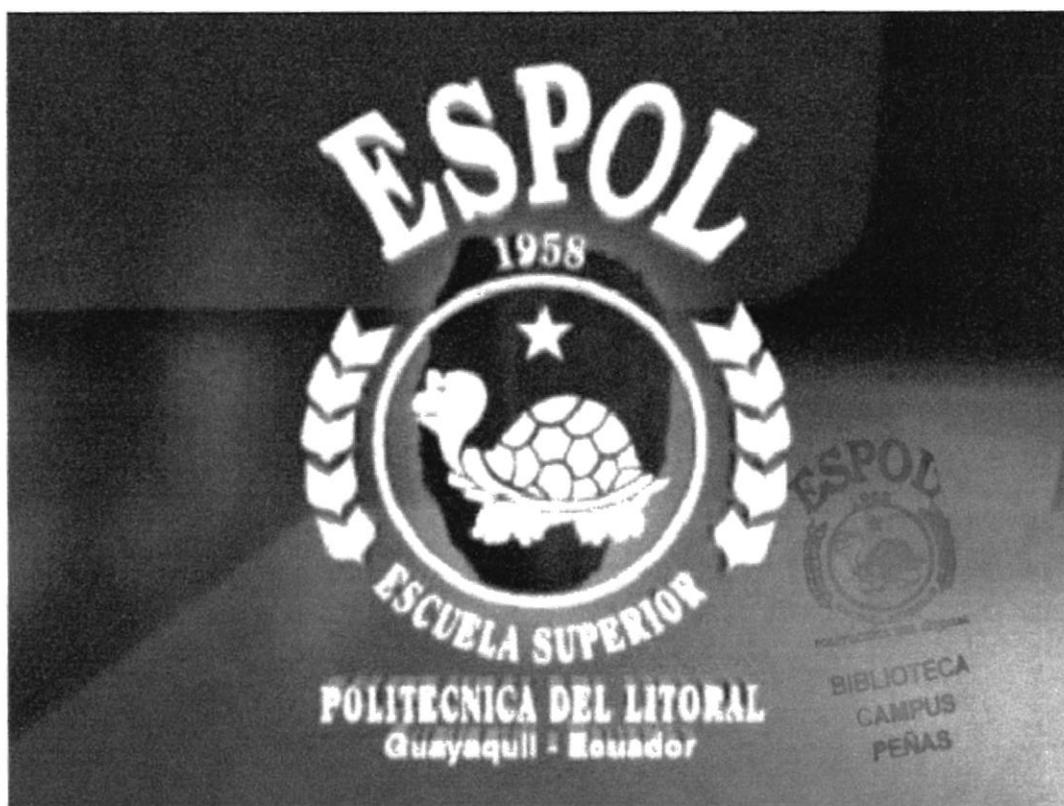


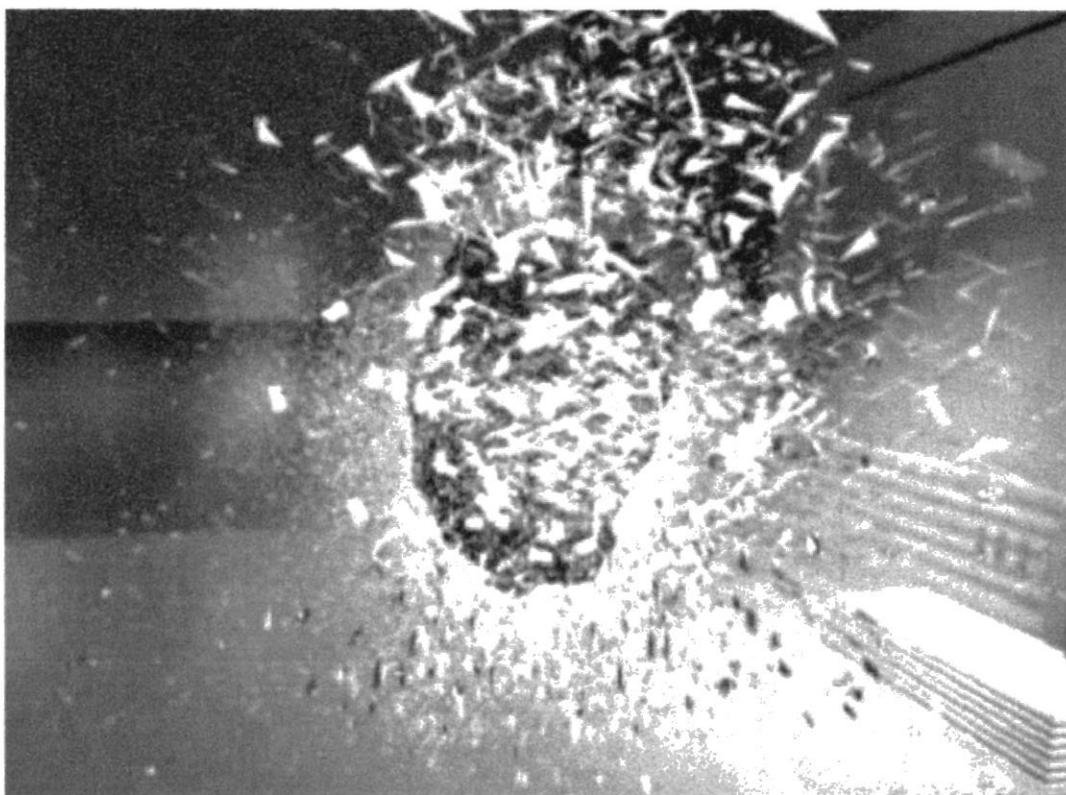
Video Intro – Secuencia



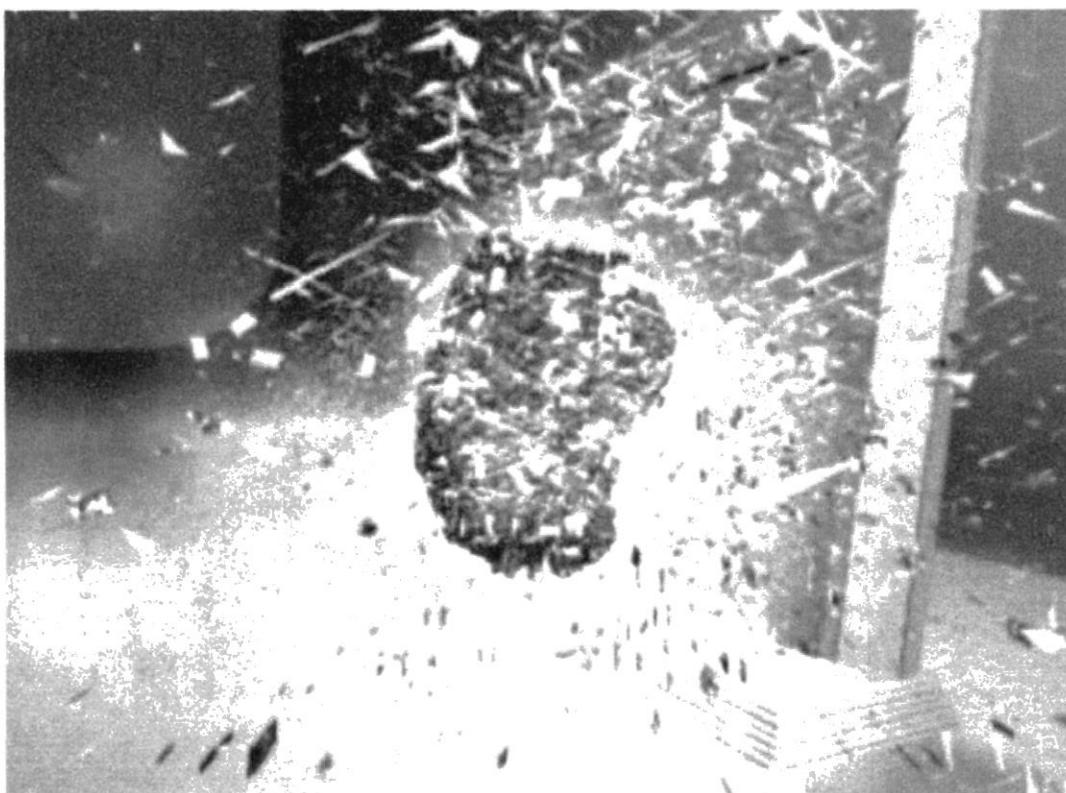


Video Intro – Secuencia



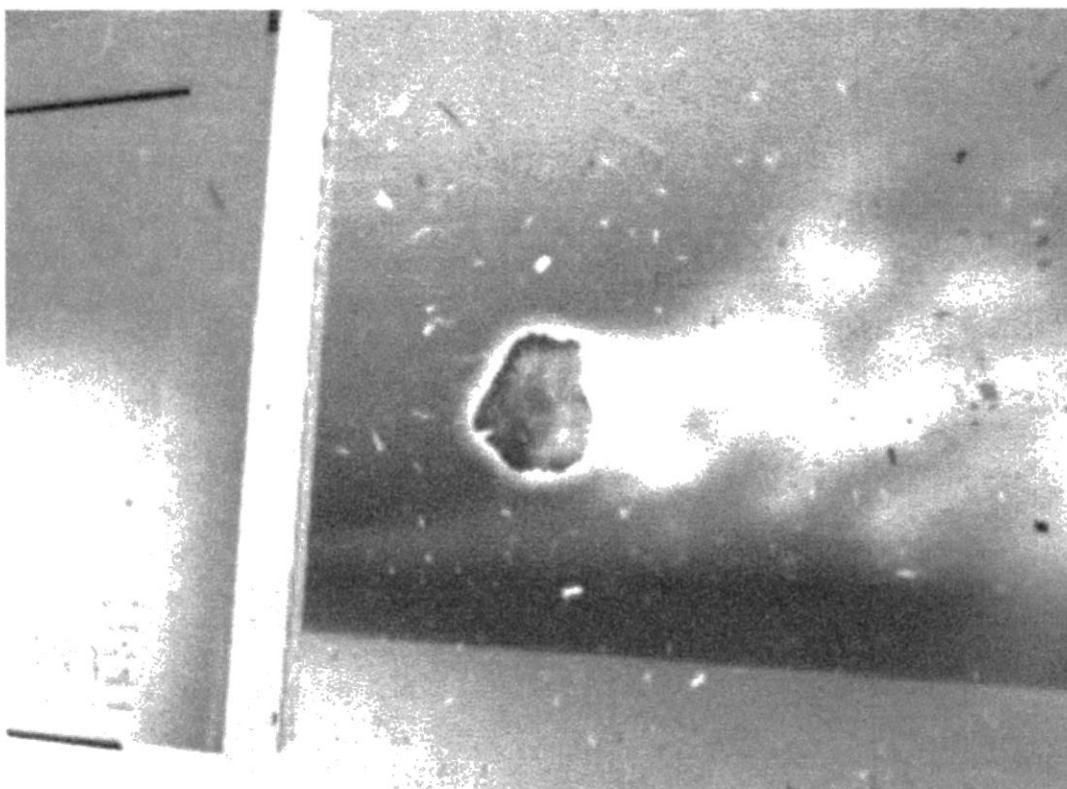


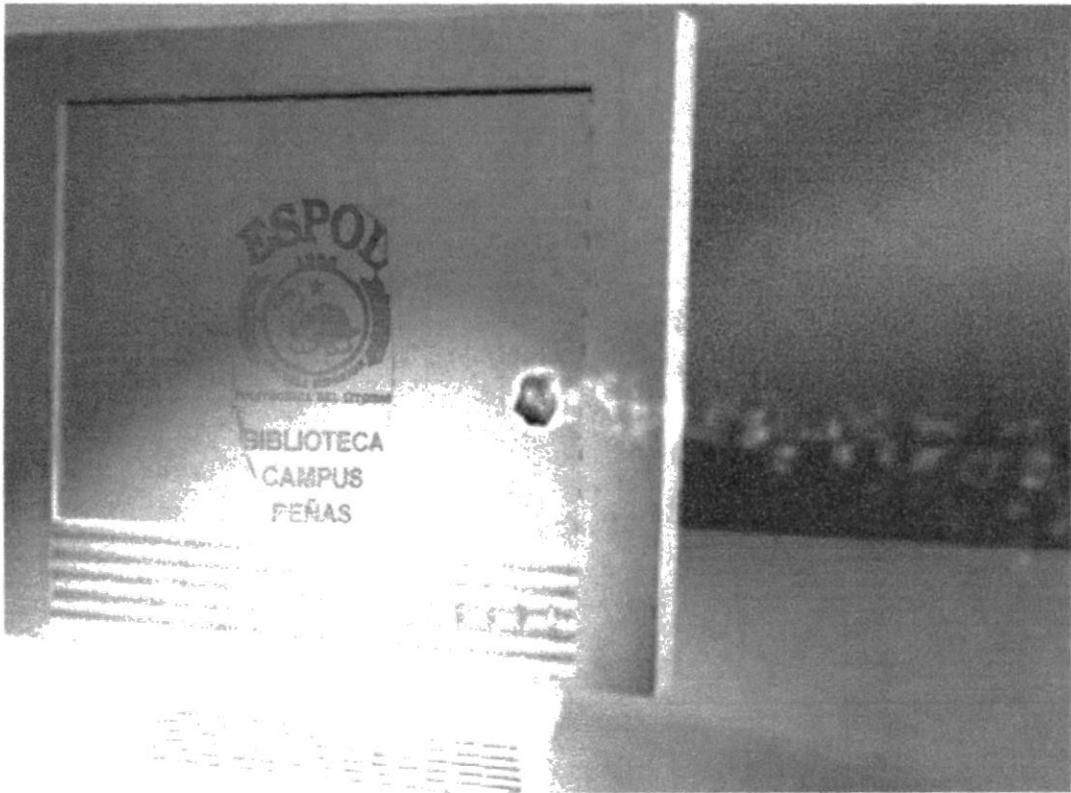
Video Intro – Secuencia



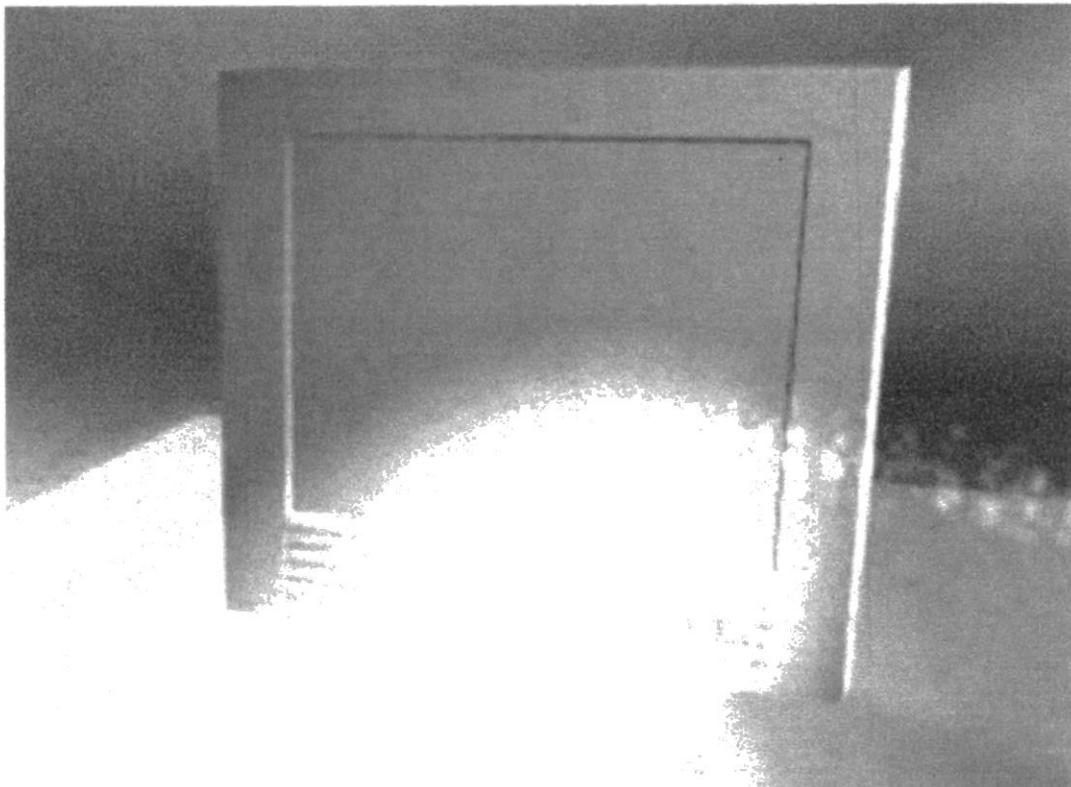


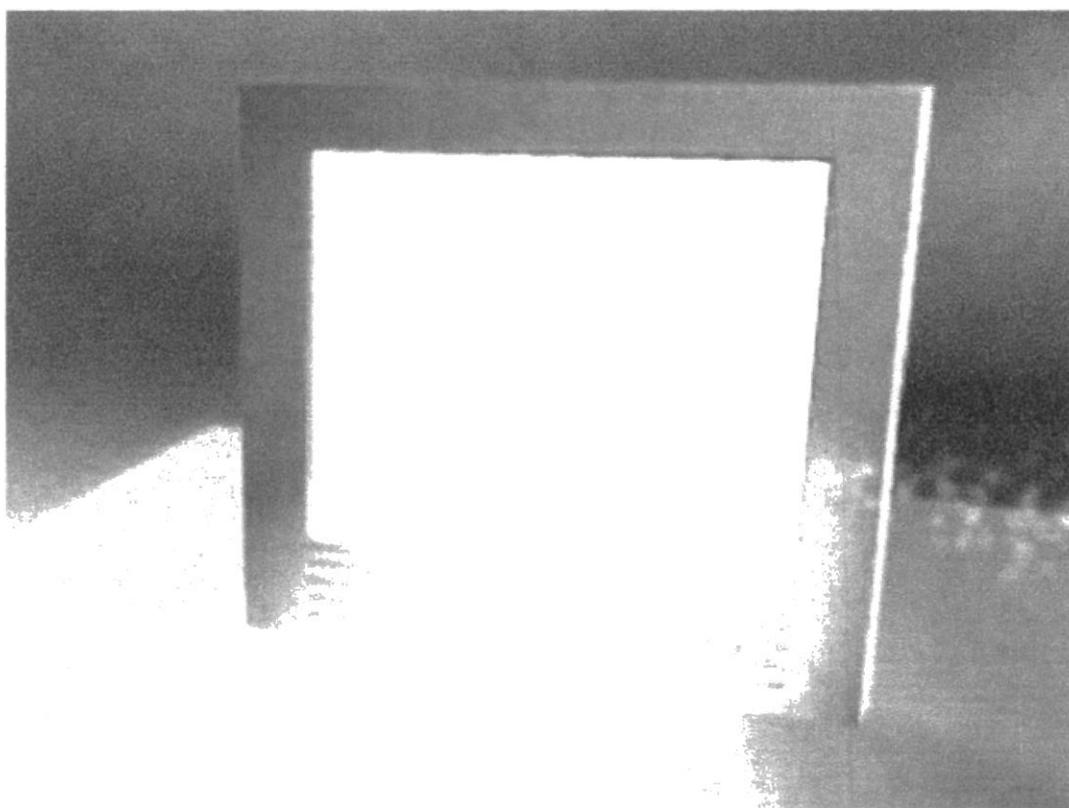
Video Intro – Secuencia



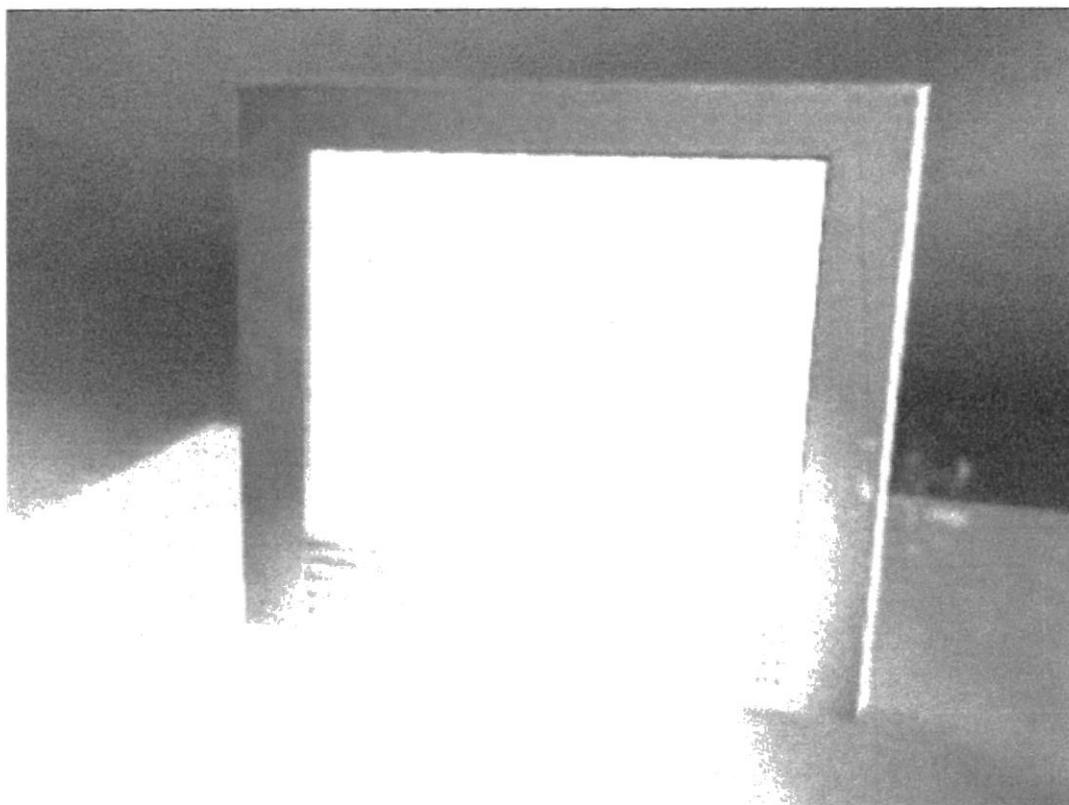


Video Intro – Secuencia

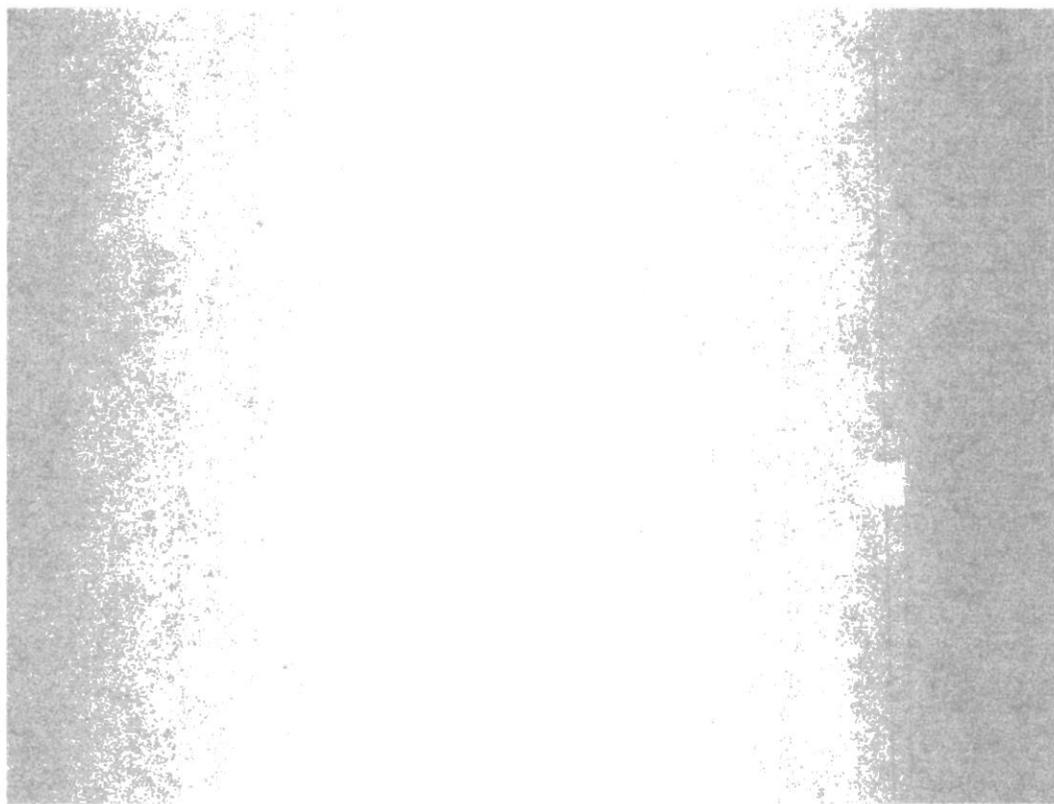




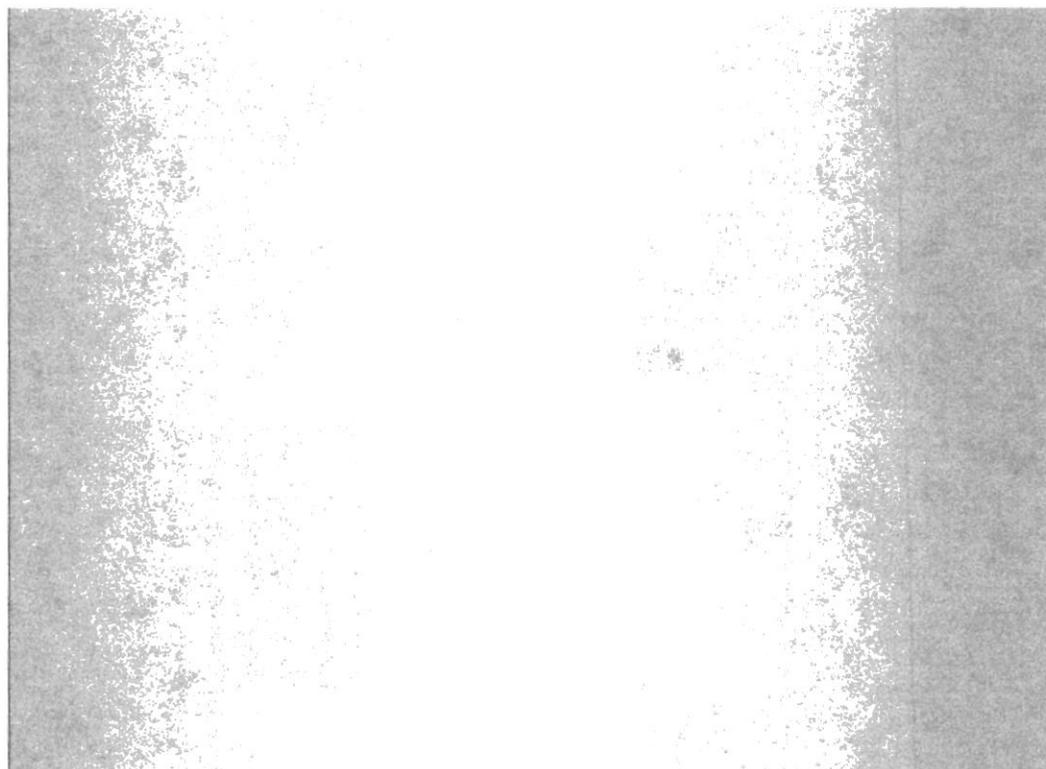
Video Intro – Secuencia

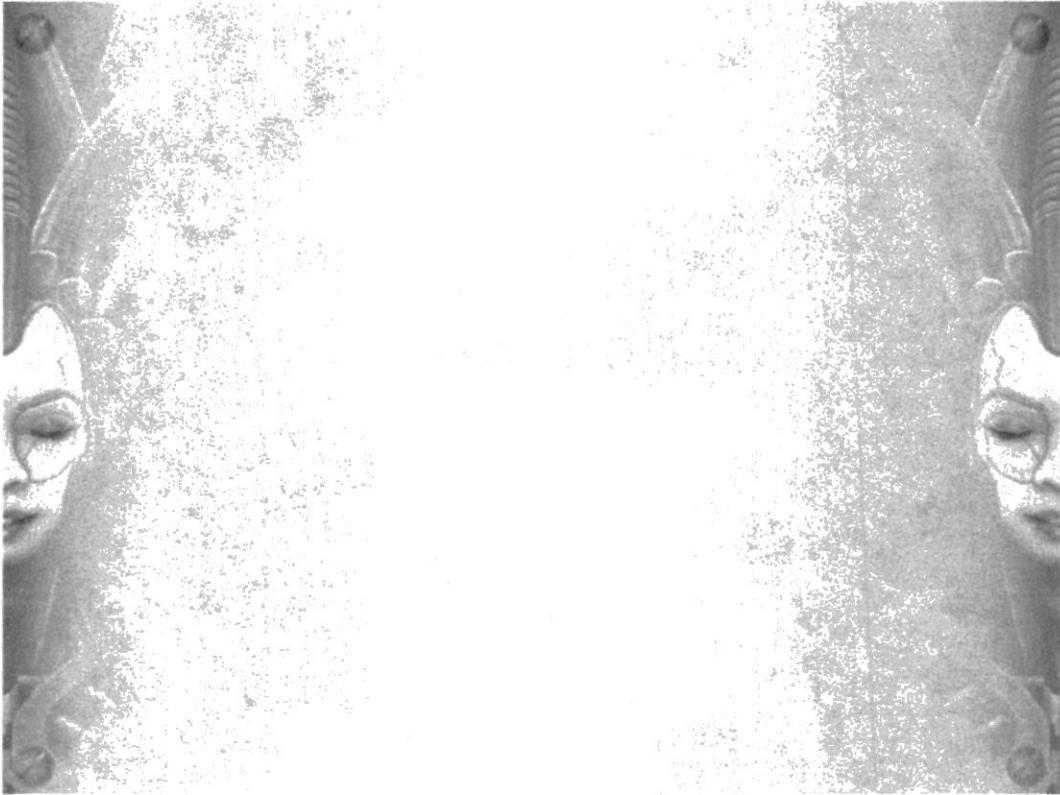


PANTALLA PRINCIPAL – ANIMACIÓN

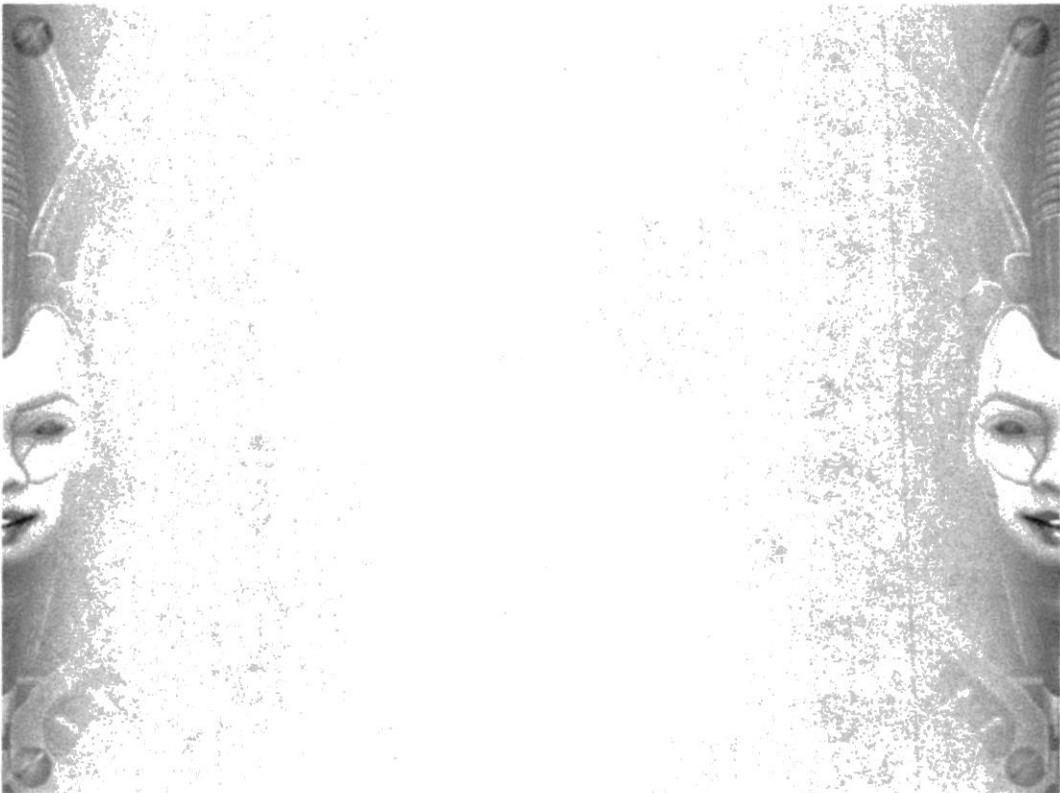


Animación Intro – Secuencia





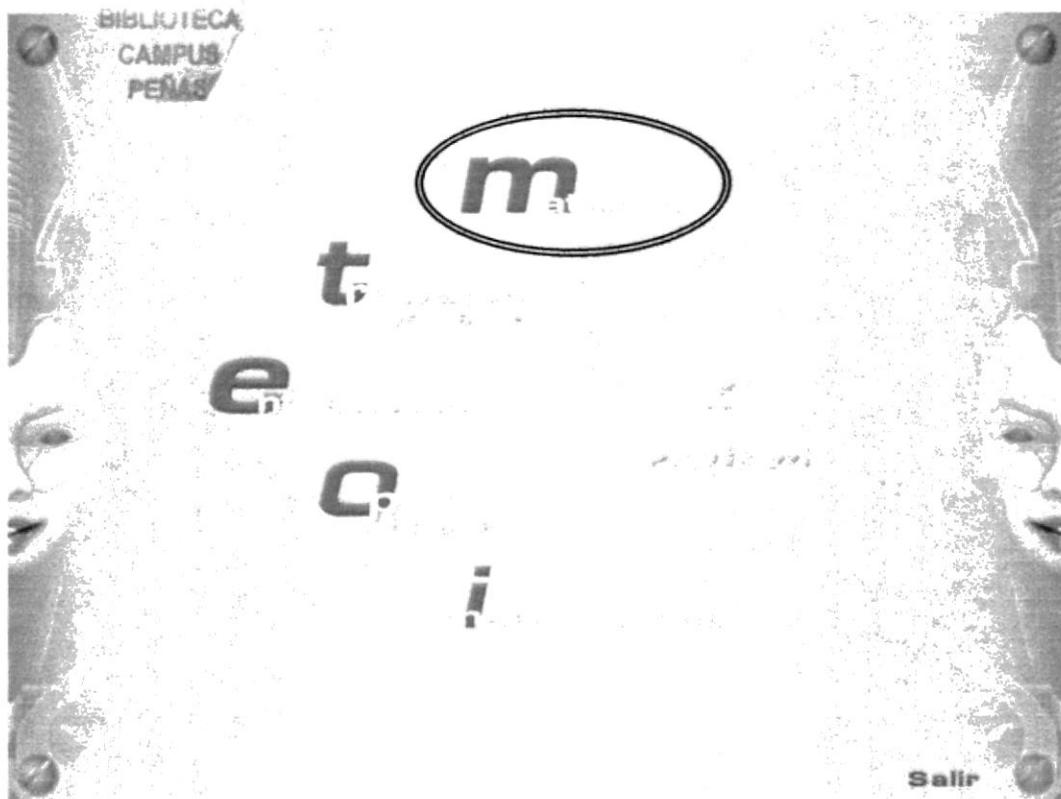
Animación Intro – Secuencia



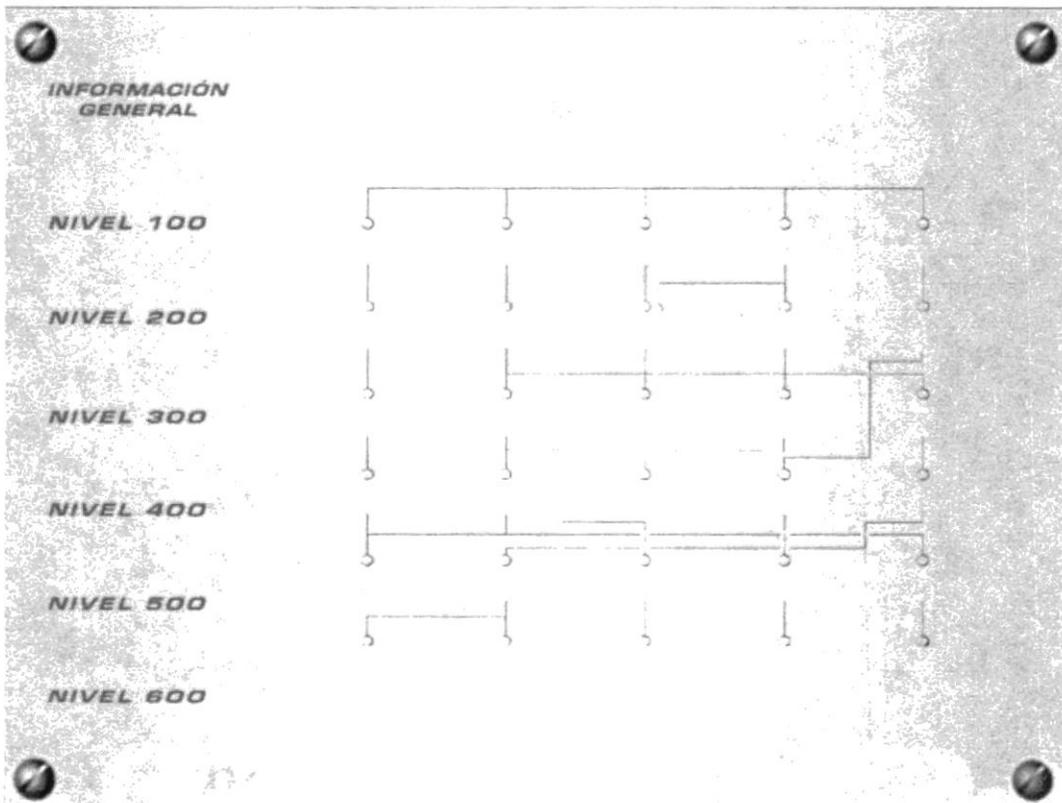
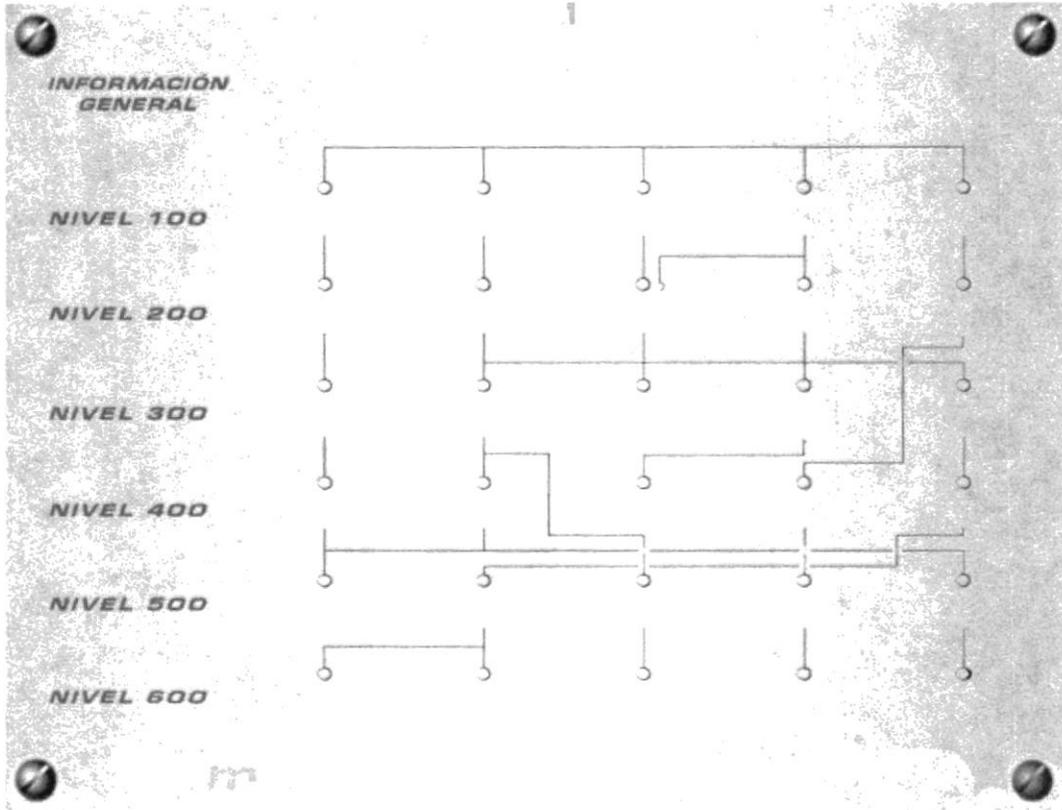
Animación Intro – Secuencia

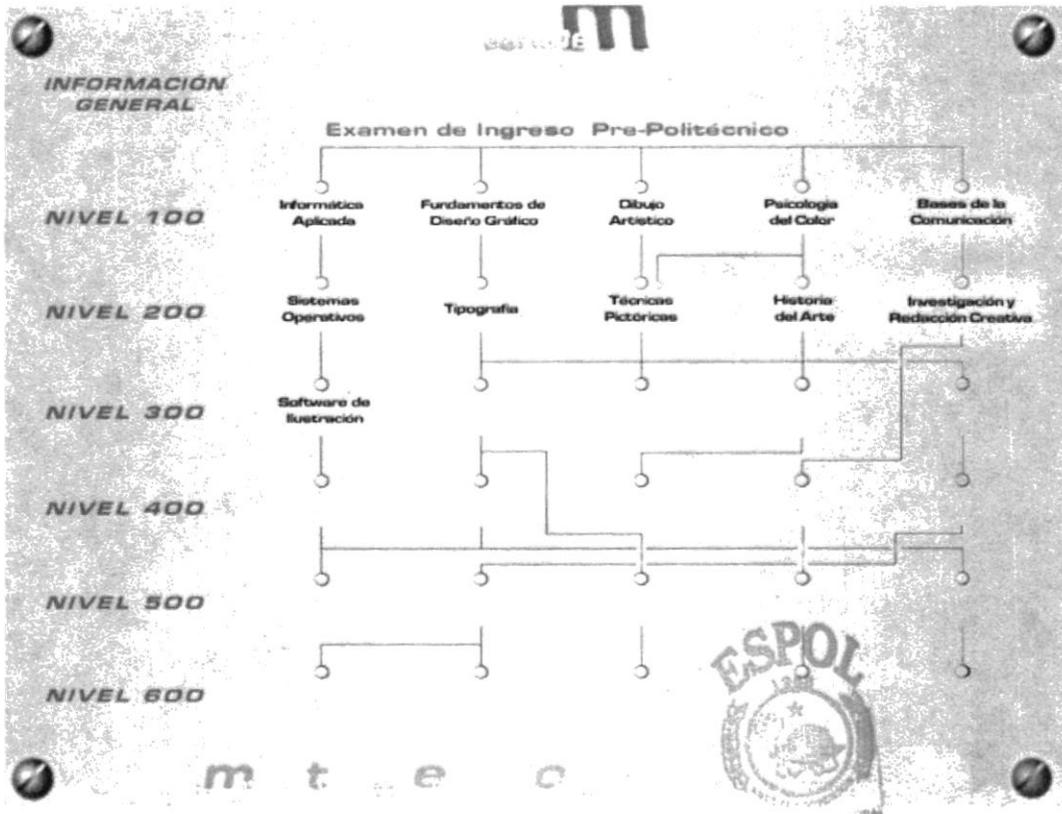


Escogemos la opción Materias

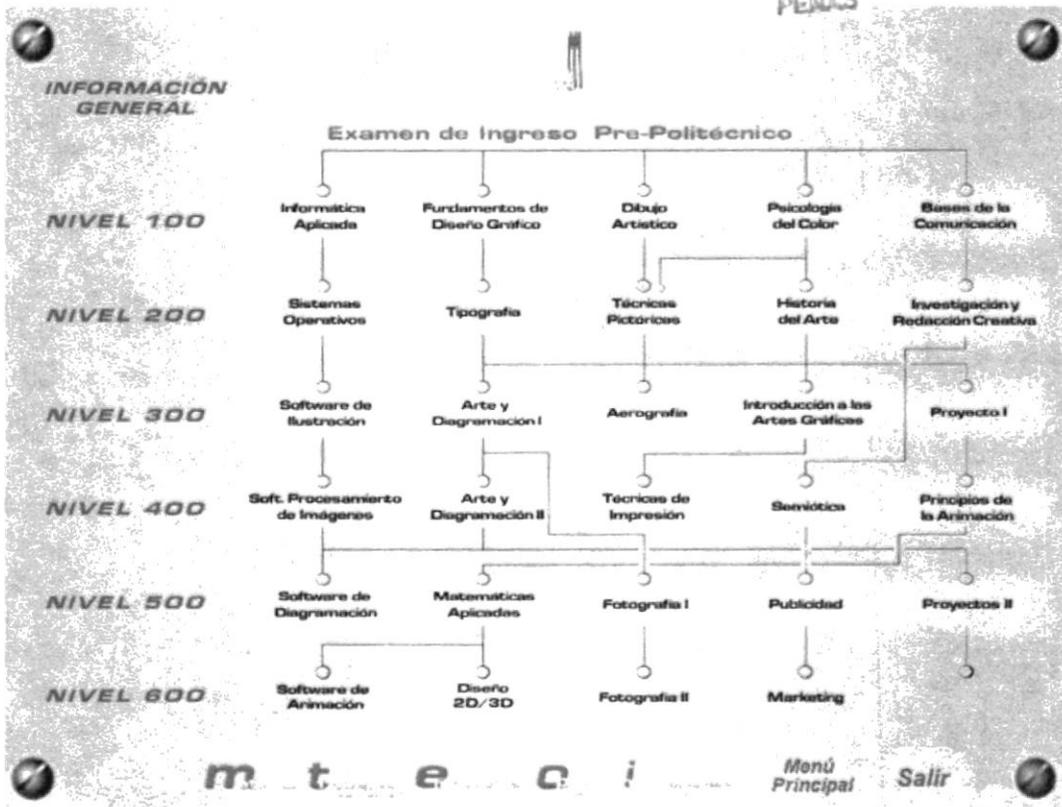


PANTALLA MATERIAS – ANIMACIÓN

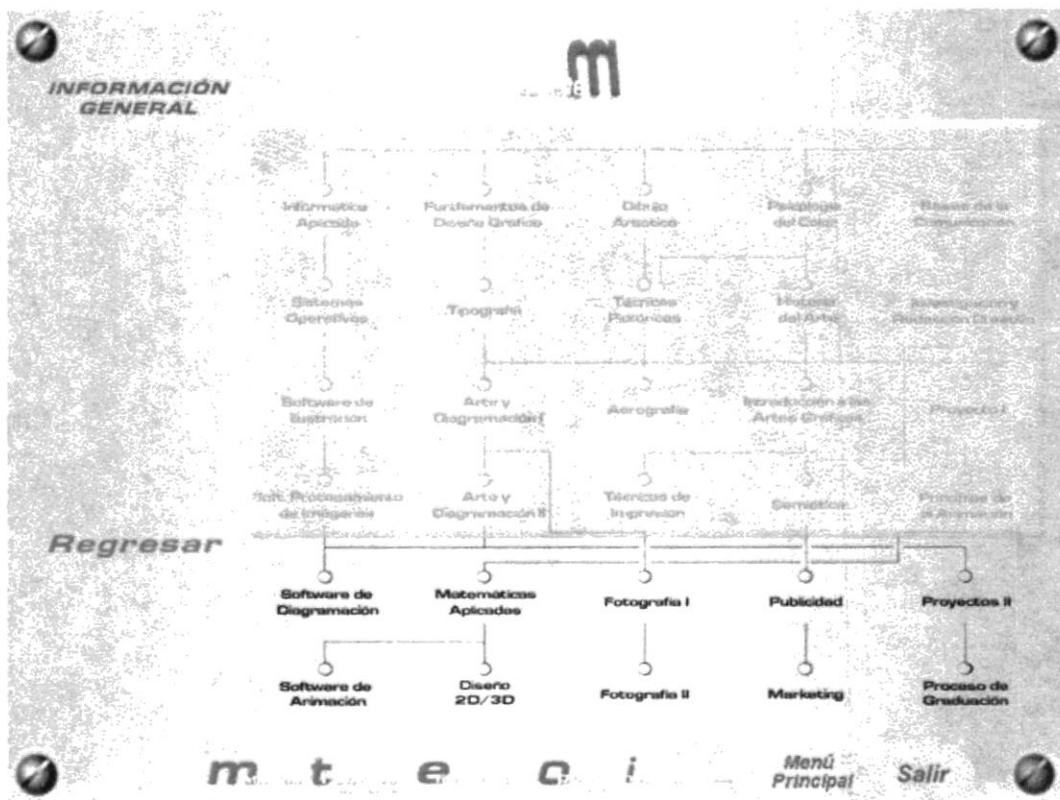




Animación Materias – Secuencia



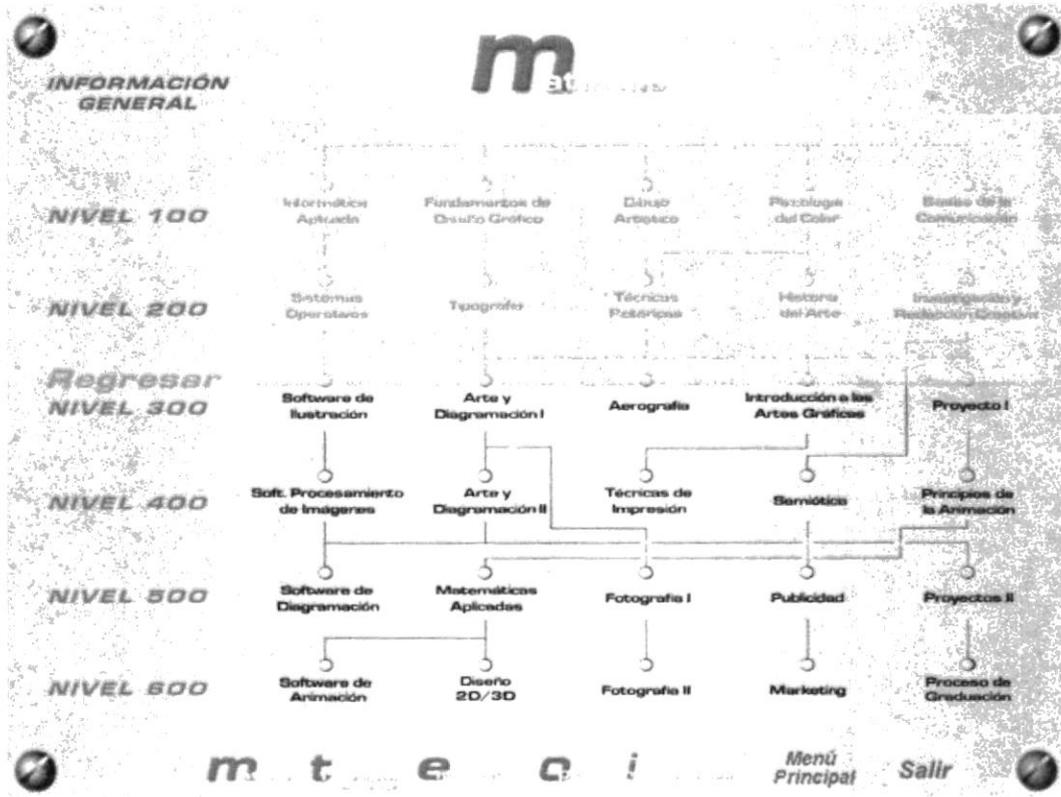
PANTALLA MATERIAS INFORMACIÓN GENERAL – ANIMACIÓN



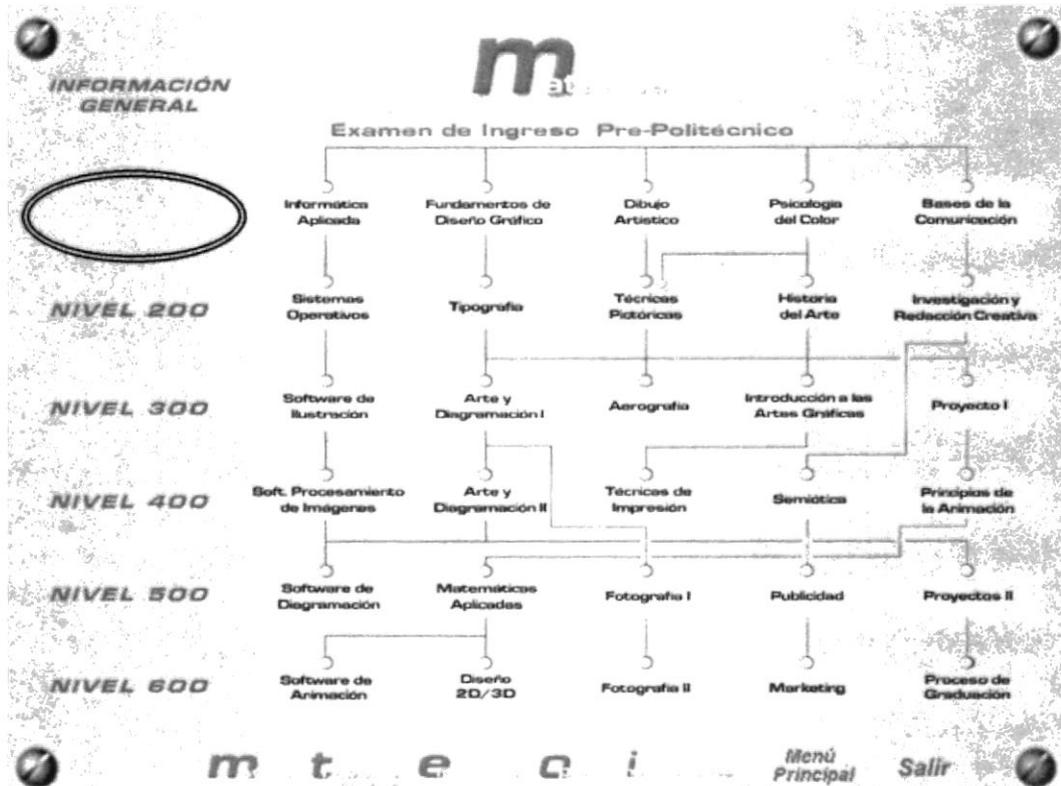
Escogemos la opción Información General



PANTALLA MATERIAS NIVEL 100 – ANIMACIÓN



Escogemos la opción Nivel 100



Escogemos la opción Informática Aplicada

The screenshot shows a menu interface with a large 'm' logo at the top. Below it, the text 'NIVEL 100' is visible. A list of menu items is shown: 'Fundamentos de Diseño Gráfico', 'Dibujo Artístico', 'Psicología del Color', and 'Bases de la Comunicación'. The item 'Informática Aplicada' is highlighted with a double-line oval. To the right of this list, there is a text box containing the title 'Materia Teórica-Práctica. 40 hrs.' and a paragraph of text: 'Se enfoca en los conocimientos básicos de la historia de la computación, el manejo y desarrollo de sus piezas internas y externas "Hardware", conocimiento del progreso de la tecnología en vanguardia.' Below the text is a small image of a computer workstation. At the bottom of the screen, the letters 'm t e c i' are displayed, along with the options 'Menú Principal' and 'Salir'.

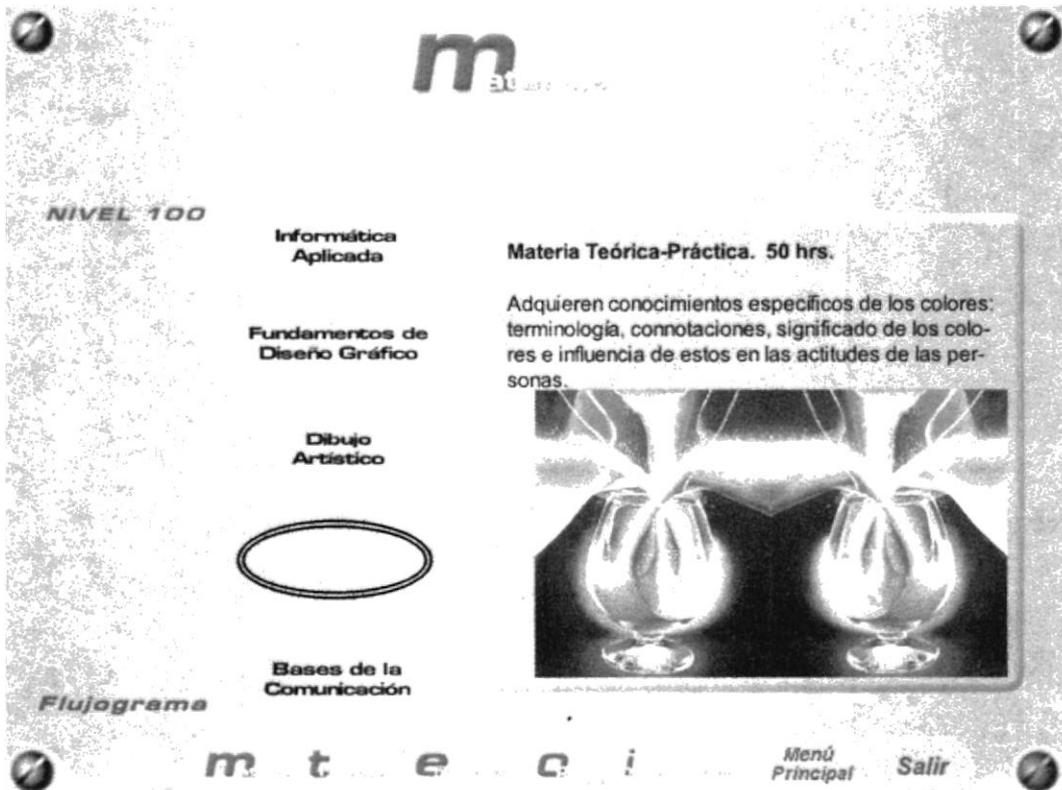
Escogemos la opción Fundamentos del Diseño Gráfico

The screenshot shows the same menu interface as above. The 'm' logo is at the top. Below it, 'NIVEL 100' is visible. The menu items are: 'Informática Aplicada', 'Fundamentos de Diseño Gráfico', 'Dibujo Artístico', 'Psicología del Color', and 'Bases de la Comunicación'. The item 'Fundamentos de Diseño Gráfico' is highlighted with a double-line oval. To the right, the text box contains the title 'Materia Teórica-Práctica. 40 hrs.' and the text: 'Nos ayuda a desarrollar la capacidad instintiva, natural de poder generar formas figurativas o abstractas de nuestra mente que fueron tomadas del entorno, así como darle otras interpretaciones a los elementos que nos rodean.' Below the text is a small image of a fetus in a womb, surrounded by abstract, organic patterns. At the bottom, the letters 'm t e c i' and the options 'Menú Principal' and 'Salir' are visible.

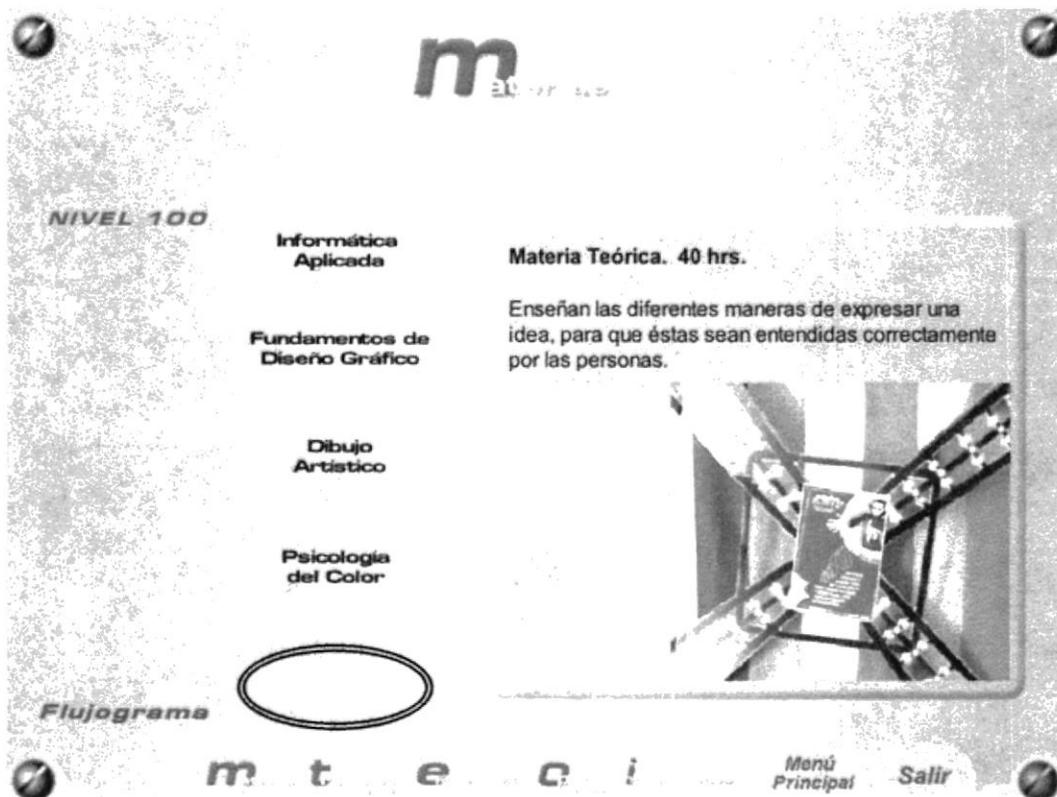
Escogemos la opción Dibujo Artístico



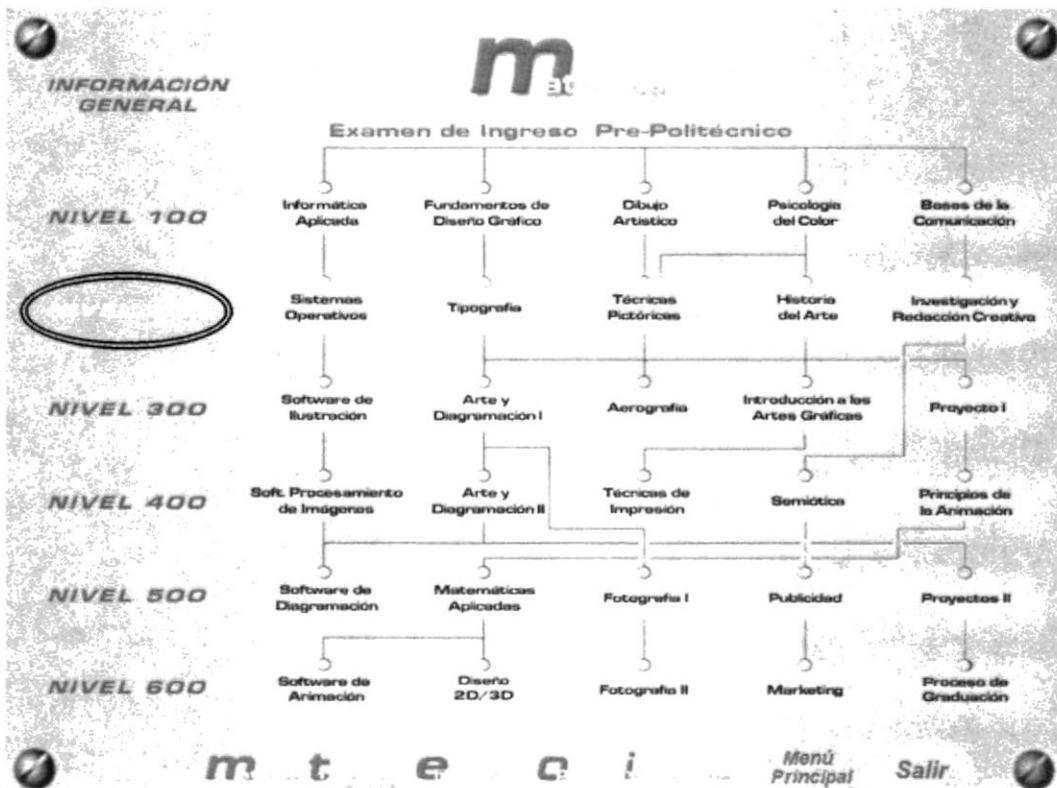
Escogemos la opción Psicología del Color



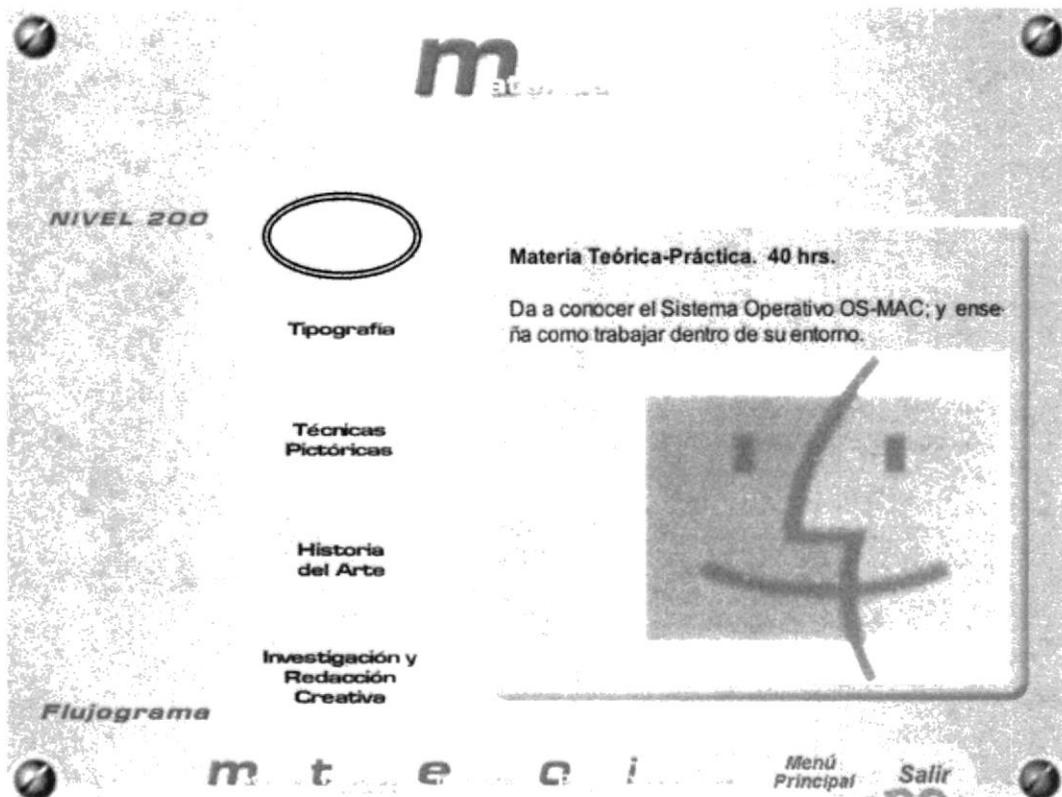
Escogemos la opción Fundamentos del Diseño



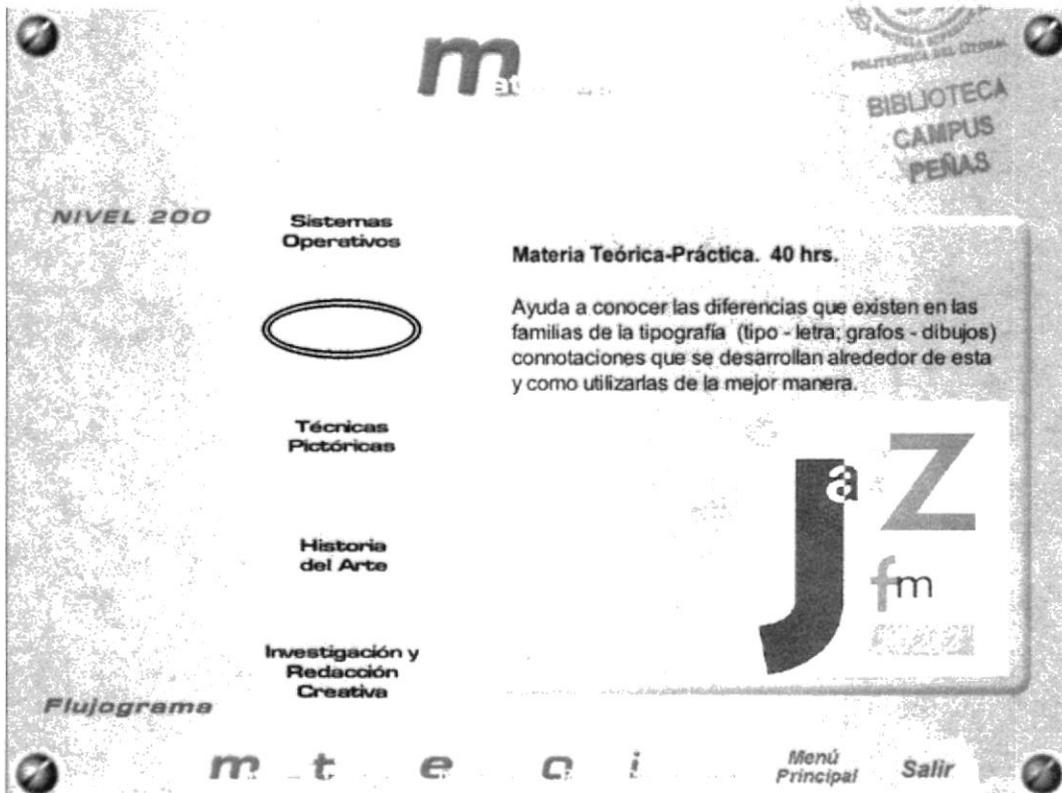
PANTALLA MATERIAS NIVEL 200 – ANIMACIÓN



Escogemos la opción Sistemas Operativas



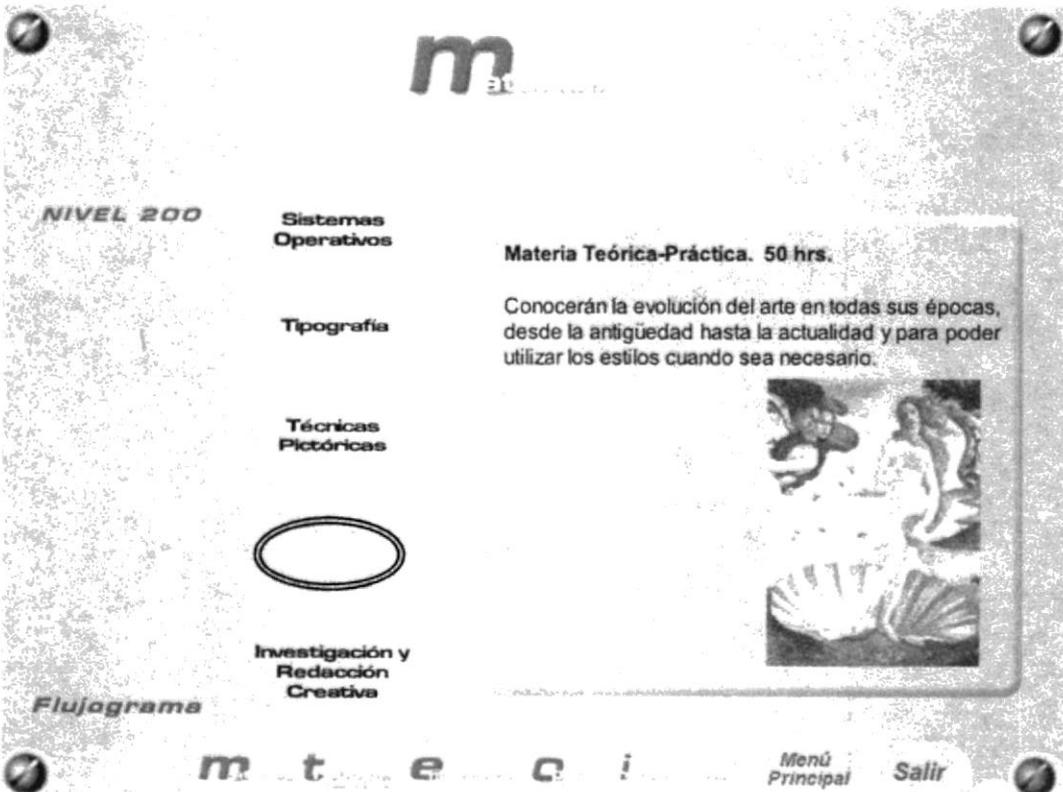
Escogemos la opción Tipografía



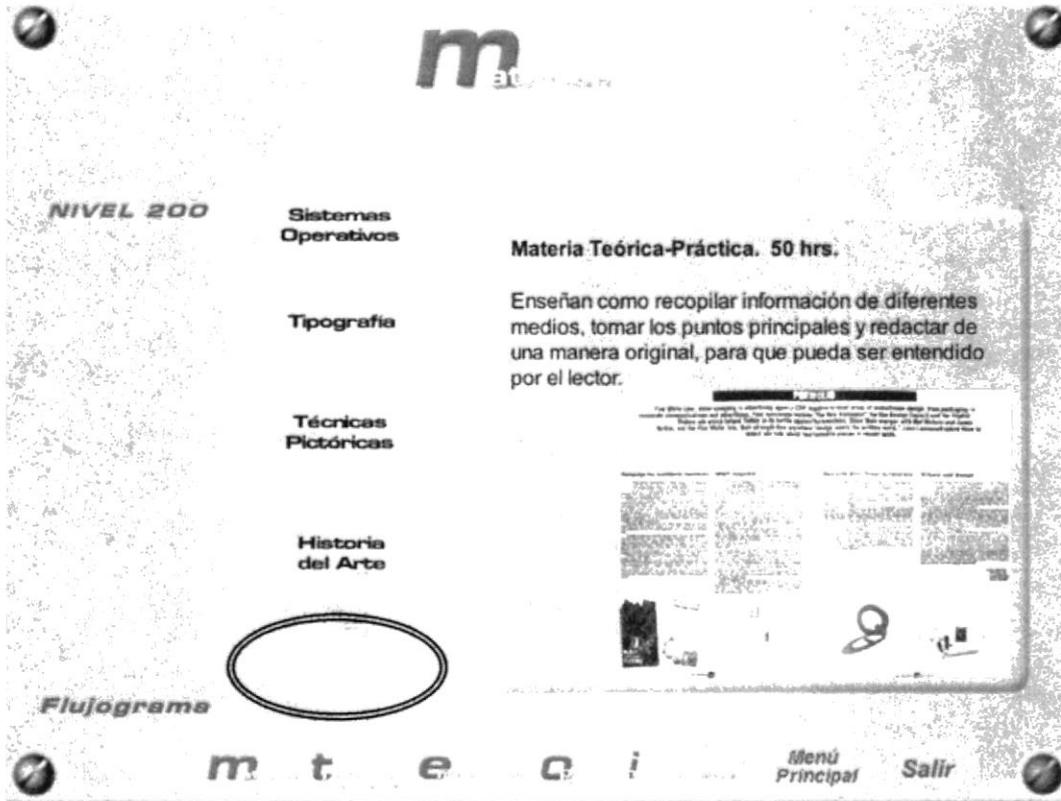
Escogemos la opción Técnicas Pictóricas



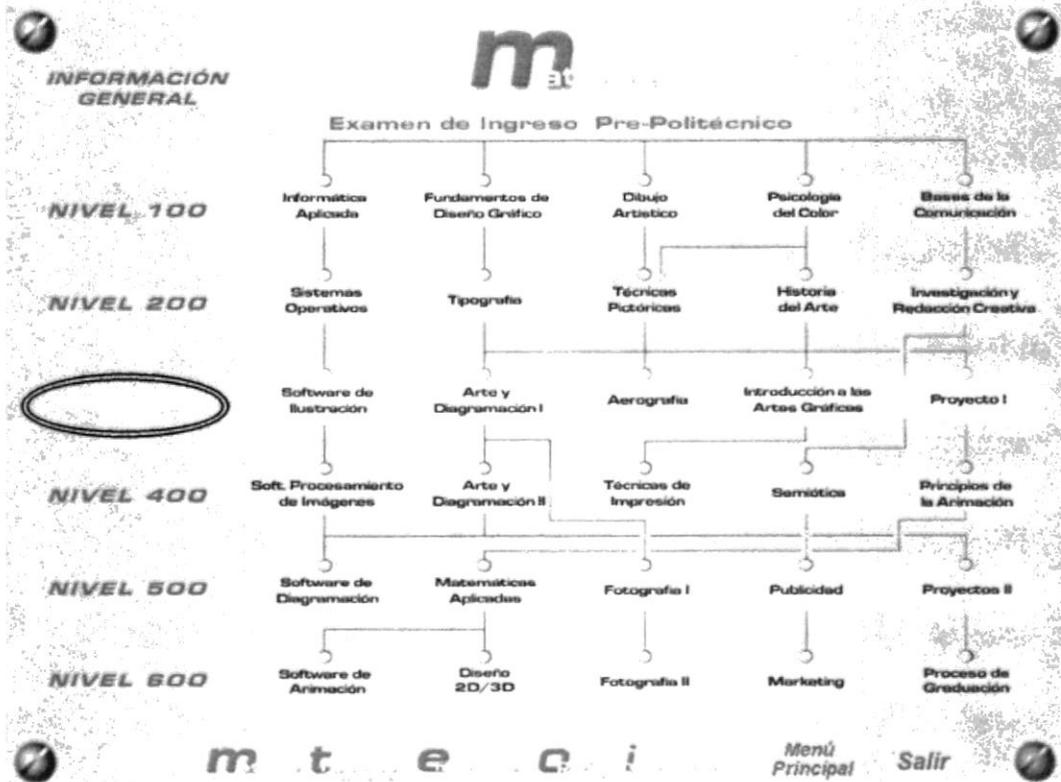
Escogemos la opción Historia del Arte



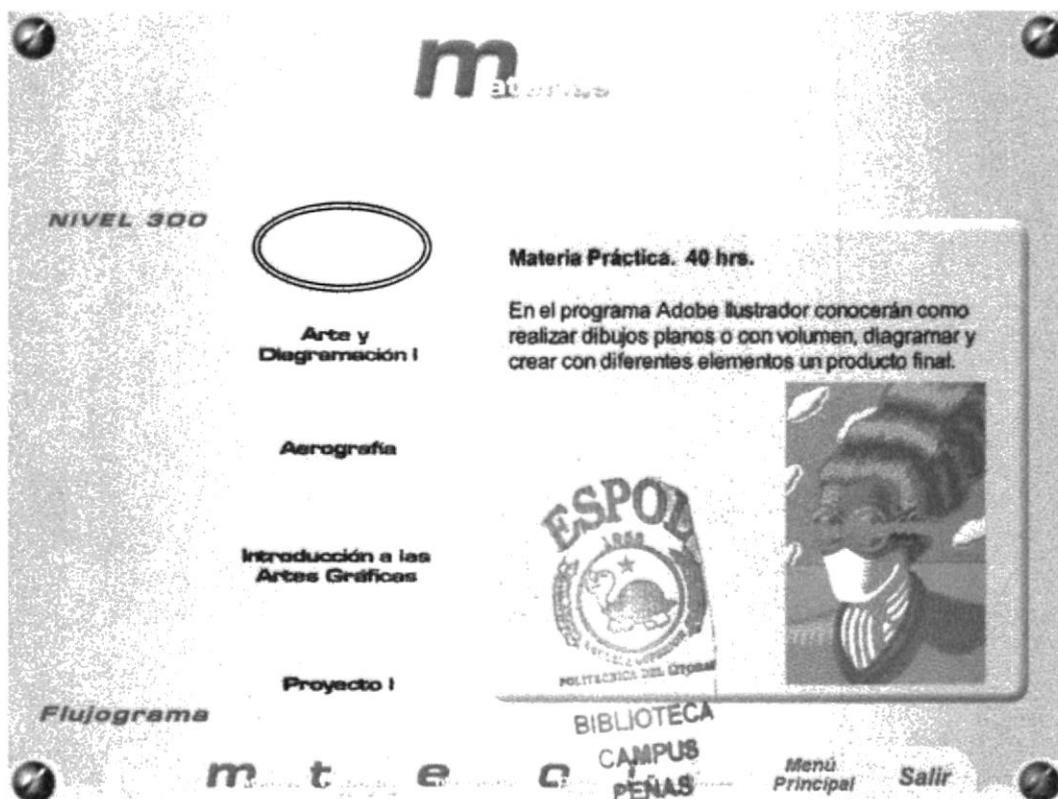
Escogemos la opción Investigación y Redacción Creativa



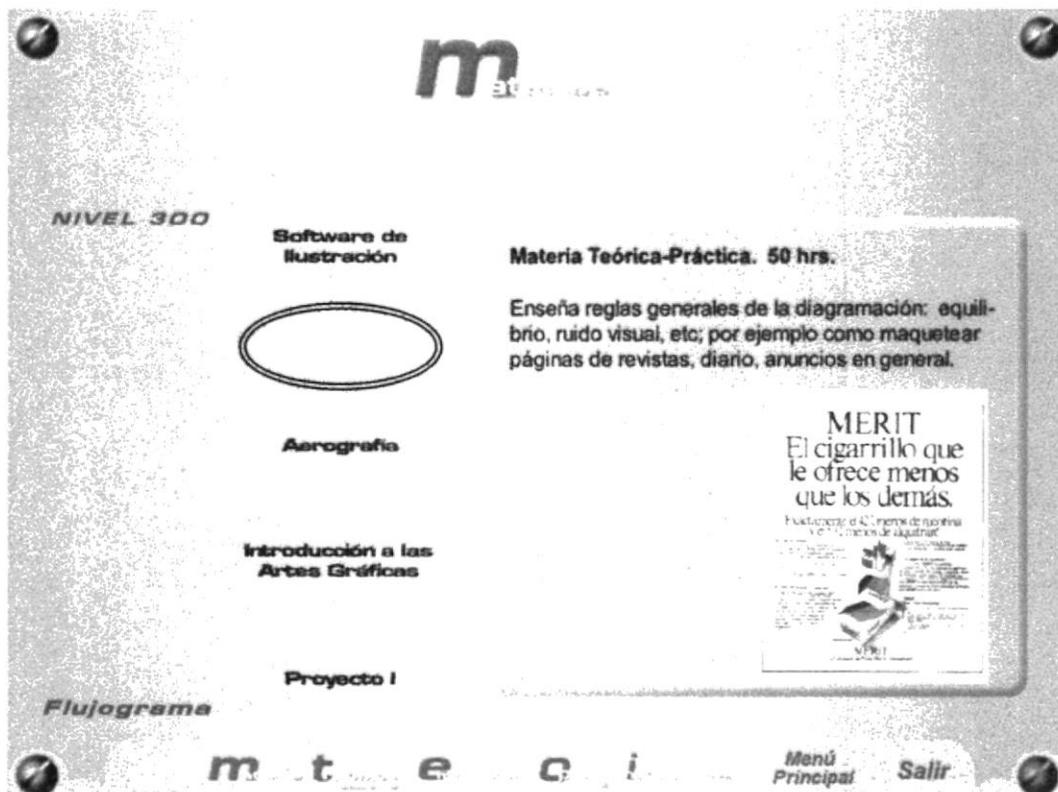
PANTALLA MATERIAS NIVEL 300 – ANIMACIÓN



Escogemos la opción Software de Ilustración



Escogemos la opción Arte y Diagramación I



Escogemos la opción Aerografía

m 3D

NIVEL 300

Software de Ilustración

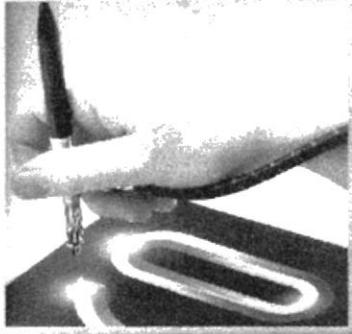
Arte y Diagramación I

Introducción a las Artes Gráficas

Proyecto I

Materia Práctica. 50 hrs.

Enseñan las bases de la utilización de un aerógrafo y va puliendo los conocimientos para una correcta utilización de éste.



Flujograma

m t e c i **Menú Principal** **Salir**

Escogemos la opción Informática Aplicada

m 3D

NIVEL 300

Software de Ilustración

Arte y Diagramación I

Aerografía

Proyecto I

Materia Teórica-Práctica. 40 hrs.

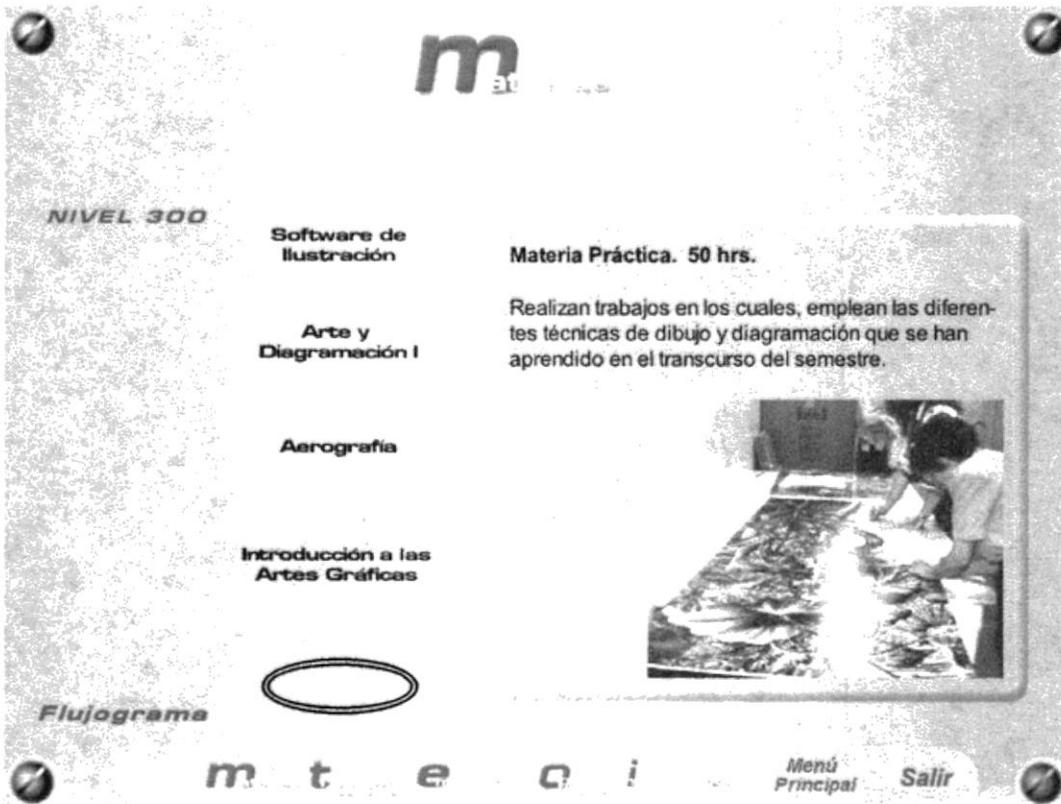
Enseñan los conocimientos básicos de la línea gráfica, el proceso de impresión en diferentes materiales (flexografía, litografía, fotograbado, etc) y la combinación correcta de los colores para realizar montajes.



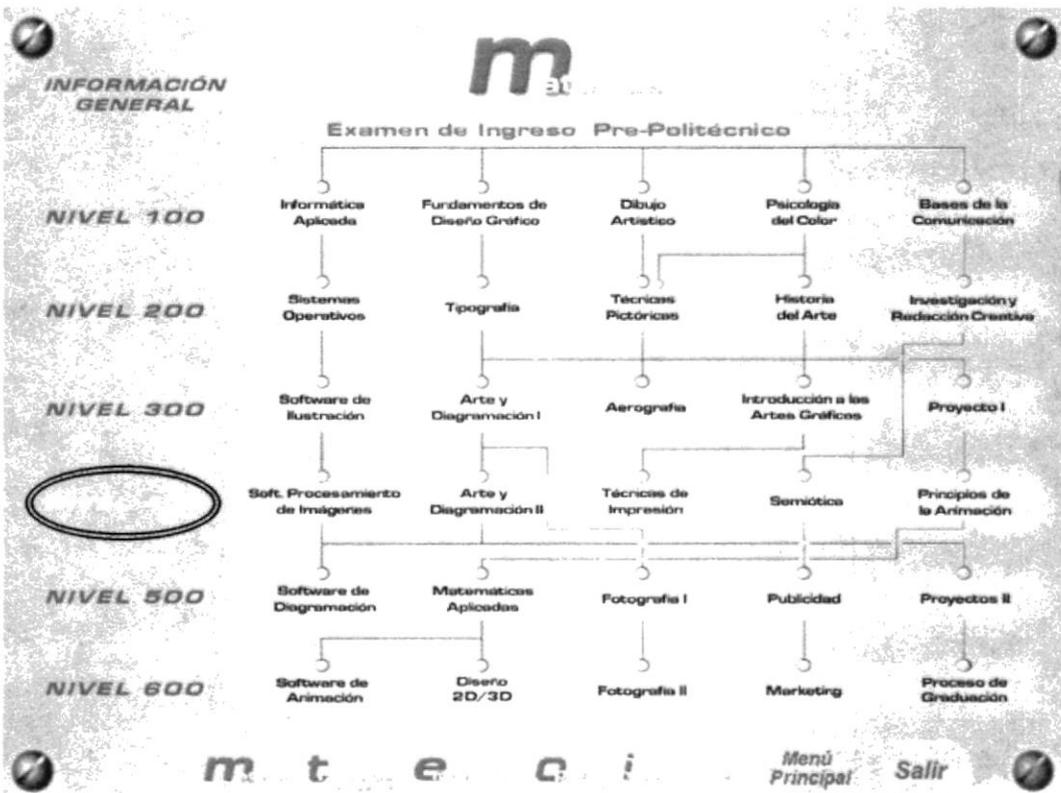
Flujograma

m t e c i **Menú Principal** **Salir**

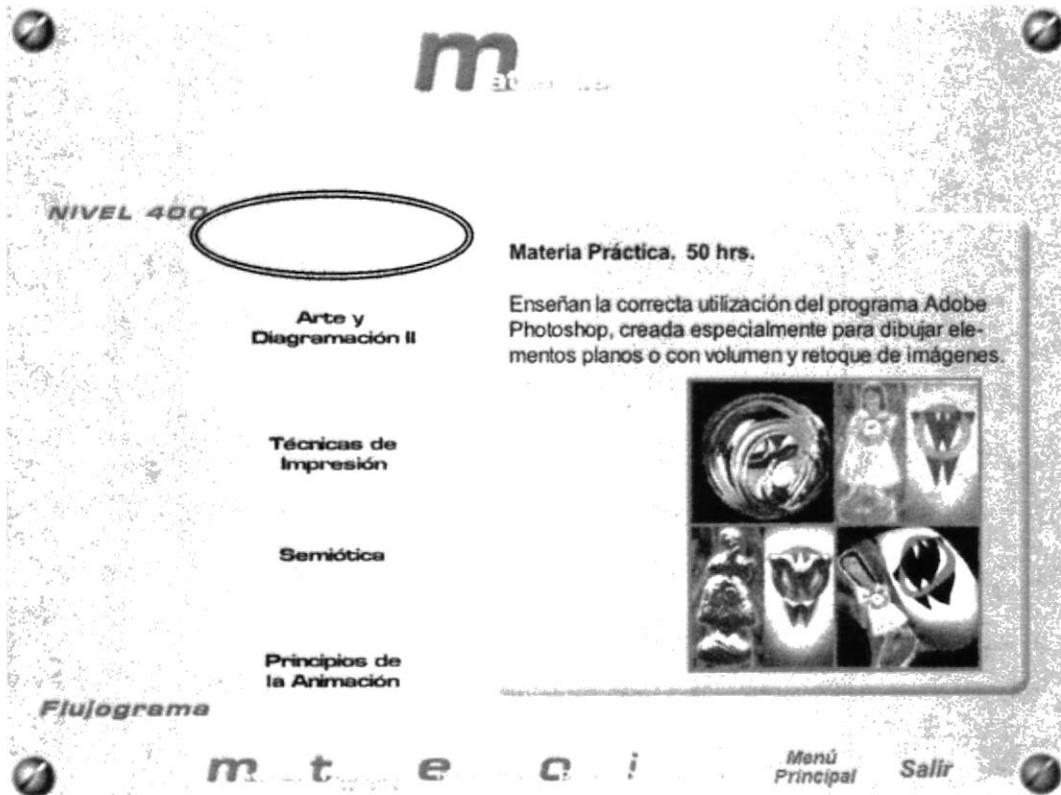
Escogemos la opción Proyecto I



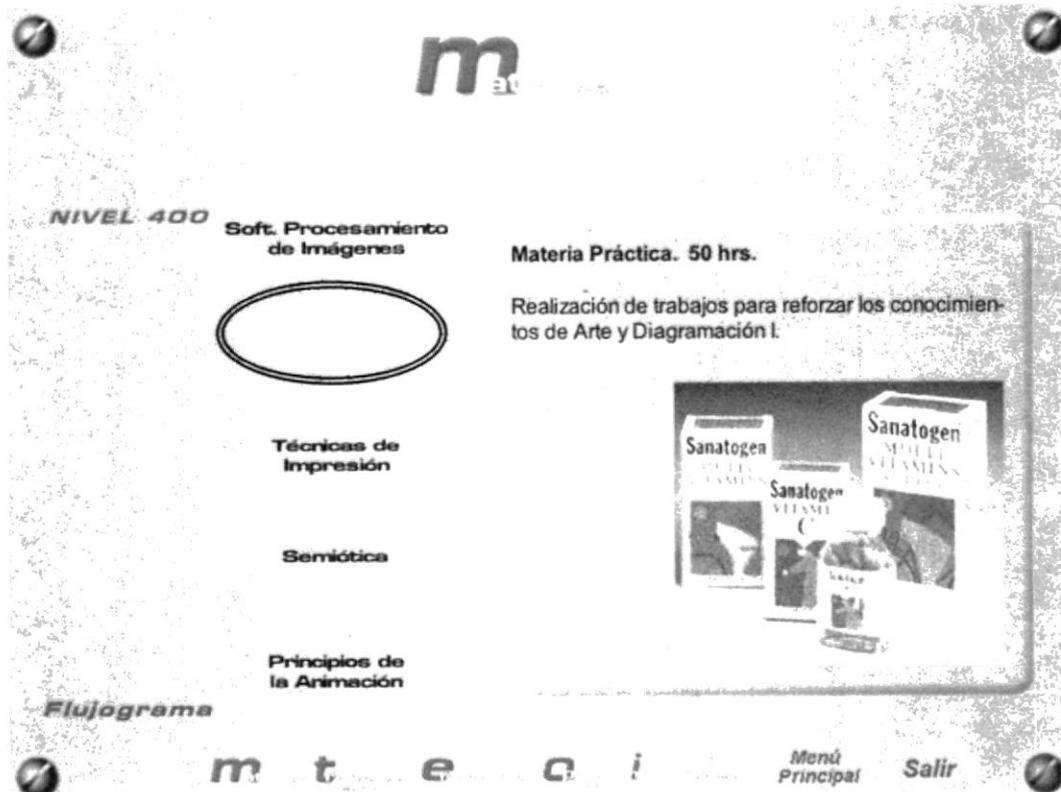
PANTALLA MATERIAS NIVEL 400 – ANIMACIÓN



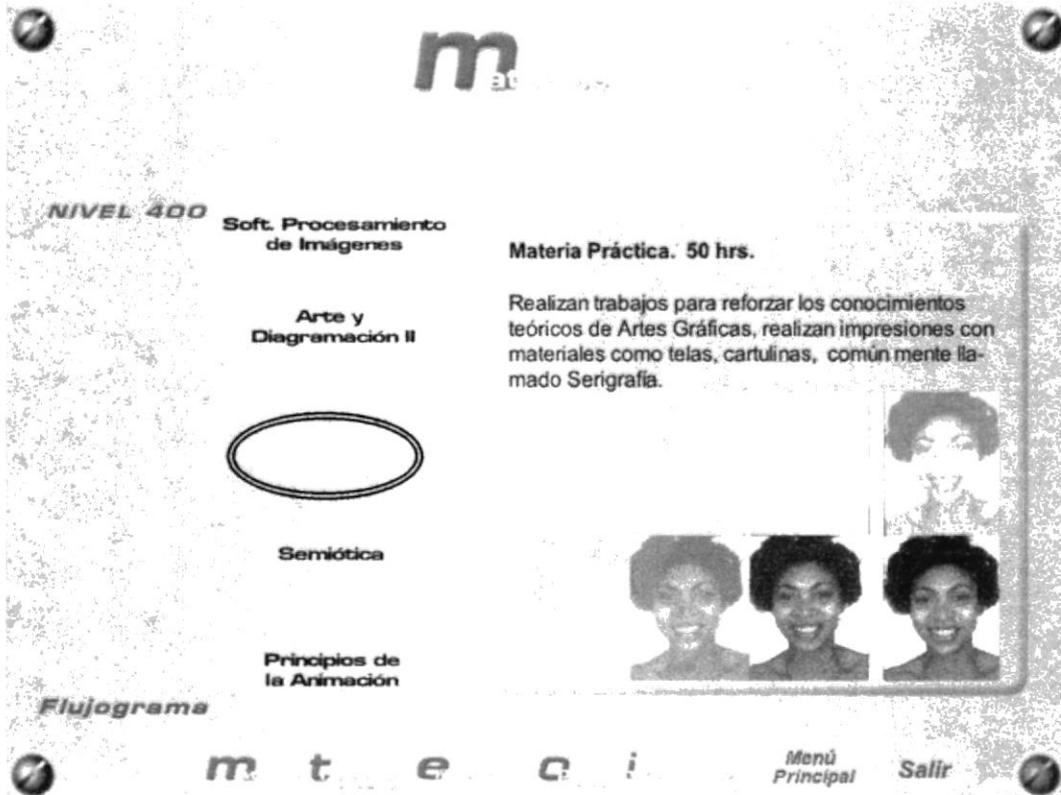
Escogemos la opción Soft. Procesamiento de Imágenes



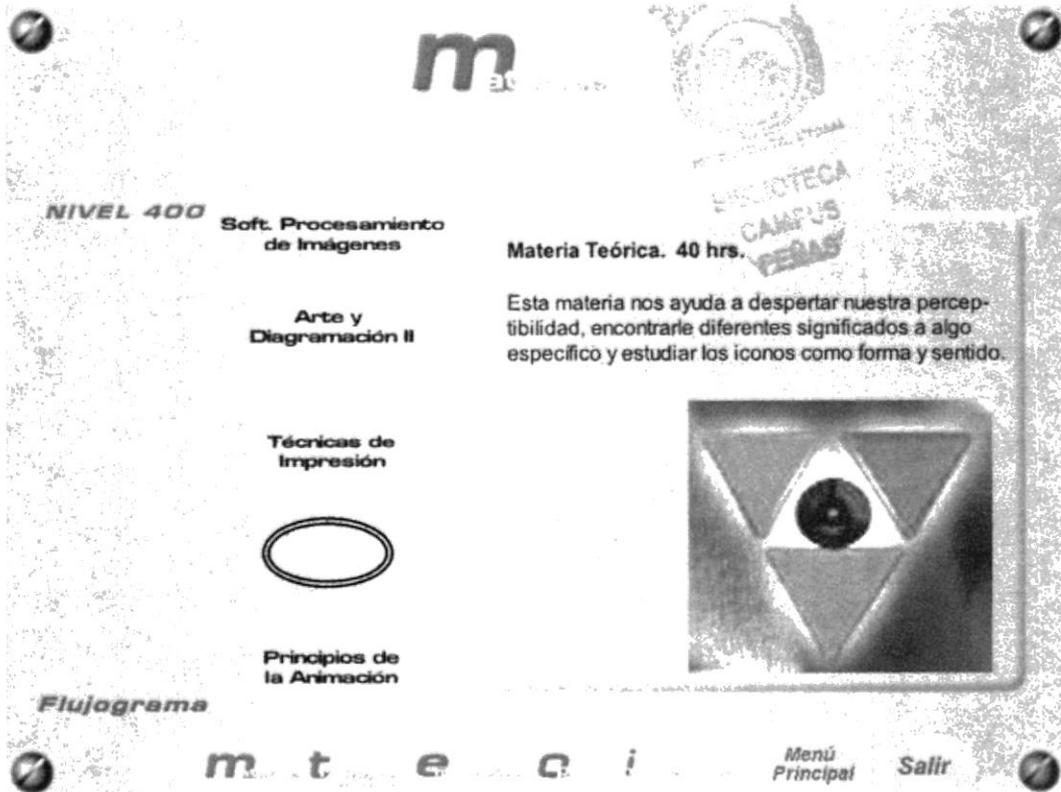
Escogemos la opción Arte y Diagramación II



Escogemos la opción Técnicas de Impresión



Escogemos la opción Semiótica



Escogemos la opción Principio de la Animación

m t e c i

NIVEL 400 Soft. Procesamiento de Imágenes

Arte y Diagramación II

Técnicas de Impresión

Semiótica

Flujograma

Materia Teórica-Práctica. 40 hrs.

Enseñan como realizar animaciones; a lápiz (leve movimiento hoja por hoja), plastilina o muñecos (stop motion), etc; al final se realiza una filmación cuadro por cuadro, que crea la animación.

m t e c i Menú Principal Salir

PANTALLA MATERIAS NIVEL 500- ANIMACIÓN

m t e c i

INFORMACIÓN GENERAL

Examen de Ingreso Pre-Politécnico

- Informática Aplicada
- Fundamentos de Diseño Gráfico
- Dibujo Artístico
- Psicología del Color
- Bases de la Comunicación

NIVEL 100

- Sistemas Operativos
- Tipografía
- Técnicas Pictóricas
- Historia del Arte
- Investigación y Redacción Creativa

NIVEL 200

- Software de Ilustración
- Arte y Diagramación I
- Aerografía
- Introducción a las Artes Gráficas
- Proyecto I

NIVEL 300

- Soft. Procesamiento de Imágenes
- Arte y Diagramación II
- Técnicas de Impresión
- Semiótica
- Principios de la Animación

NIVEL 400

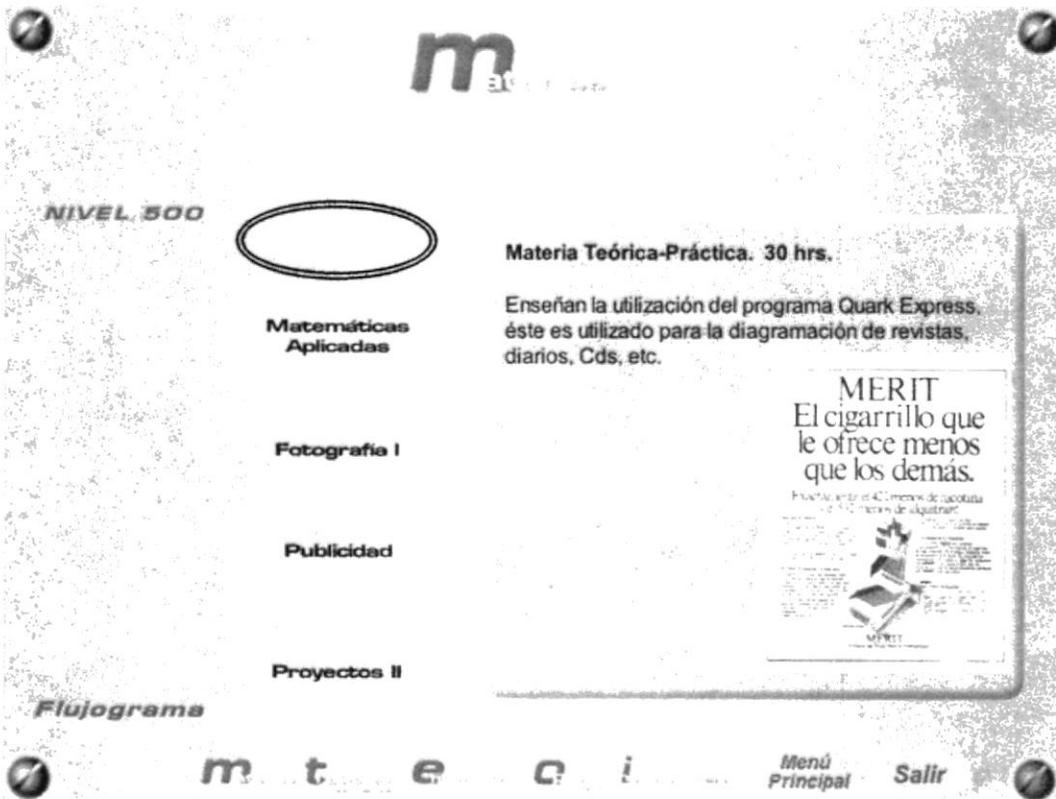
- Software de Diagramación
- Matemáticas Aplicadas
- Fotografía I
- Publicidad
- Proyectos II

NIVEL 500

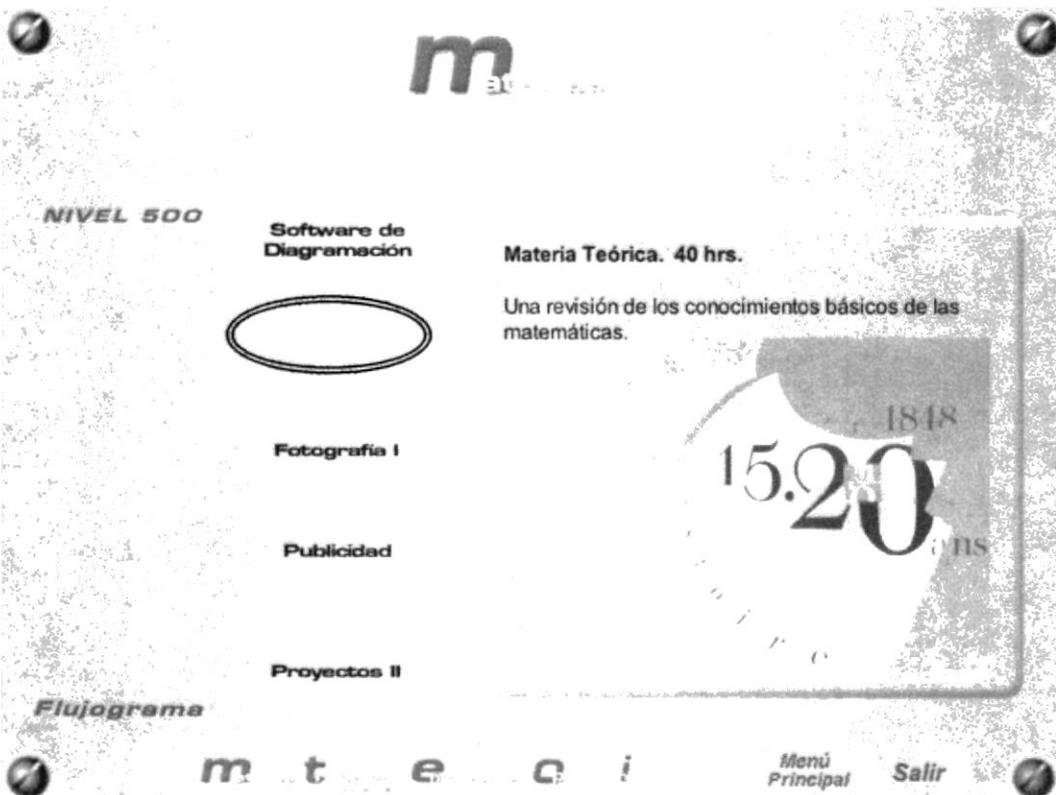
- Software de Animación
- Diseño 2D/3D
- Fotografía II
- Marketing
- Proceso de Graduación

m t e c i Menú Principal Salir

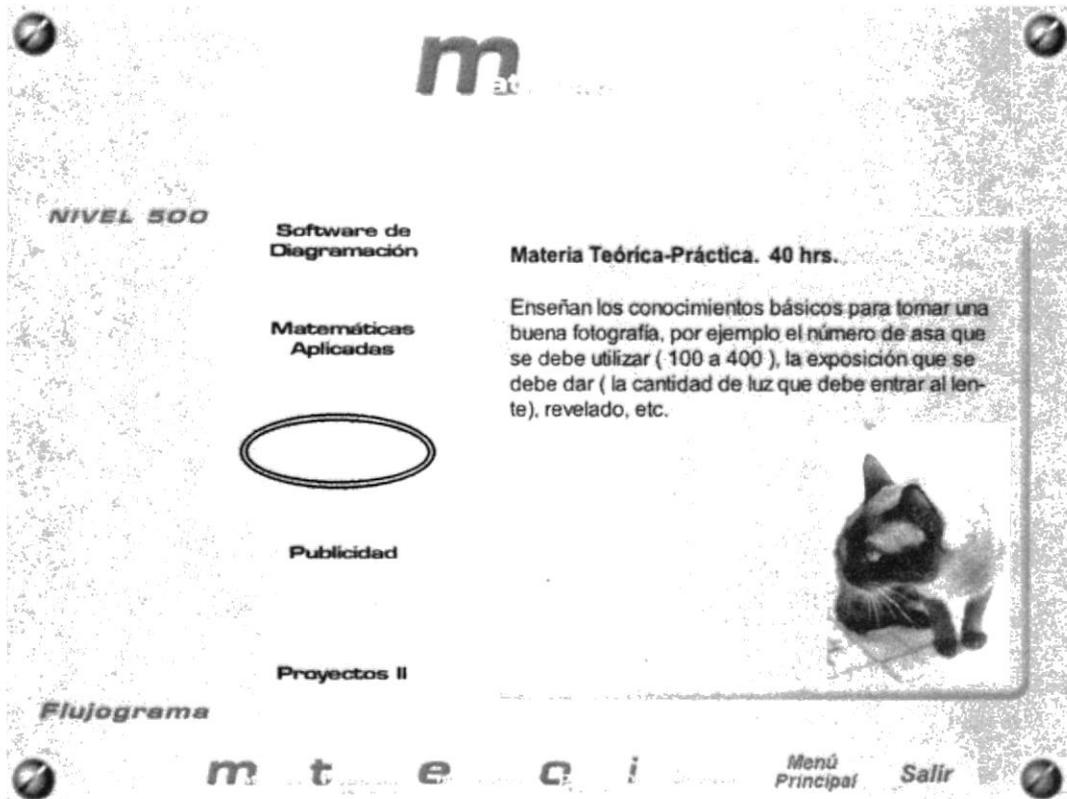
Escogemos la opción Software de Diagramación



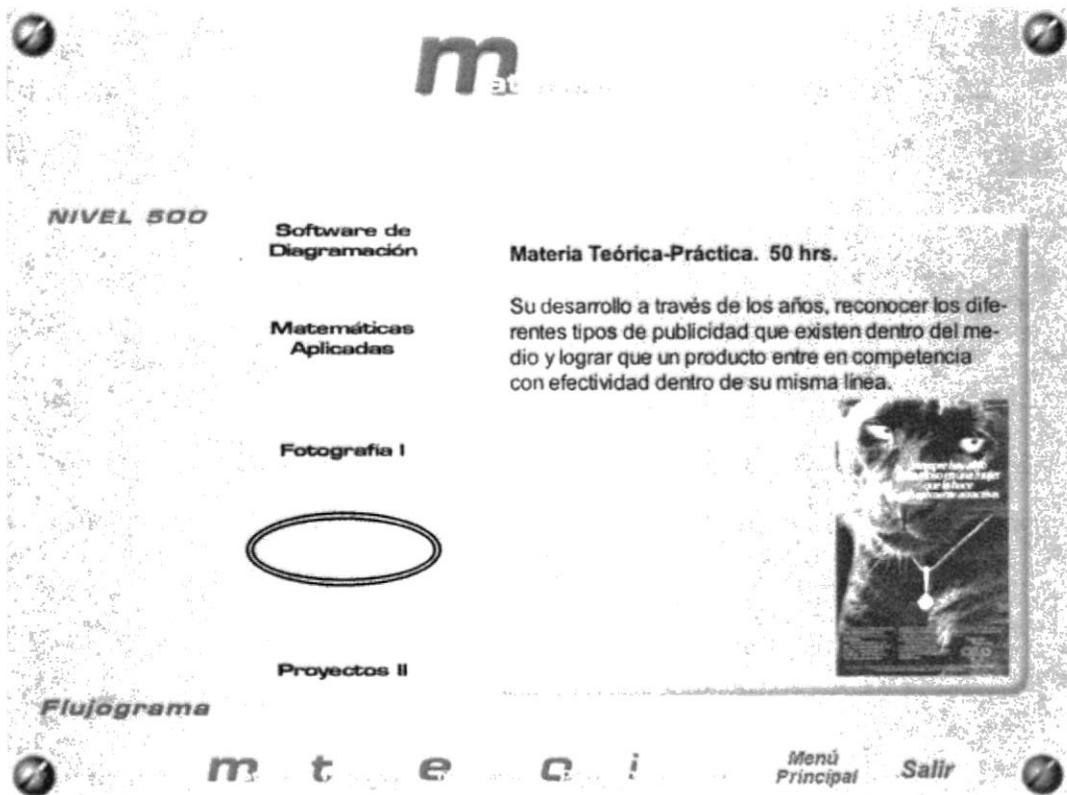
Escogemos la opción Matemáticas Aplicads



Escogemos la opción Fotografía I



Escogemos la opción Publicidad



Escogemos la opción Proyectos II

The screenshot shows a menu interface with a large 'm' logo at the top. On the left, the text 'NIVEL 500' is visible. The main menu items are: Software de Diagramación, Matemáticas Aplicadas, Fotografía I, and Publicidad. To the right, there is a box containing the text 'Materia Teórica-Práctica. 50 hrs.' and 'Realizan trabajos en los cuales, emplean las diferentes técnicas que se han aprendido en el transcurso del semestre.' Below this text is an image of three bottles of 'Fresh Spring' juice. At the bottom, the letters 'm t e c i' are displayed, with 'Proyectos II' circled. Navigation options 'Menú Principal' and 'Salir' are also present.

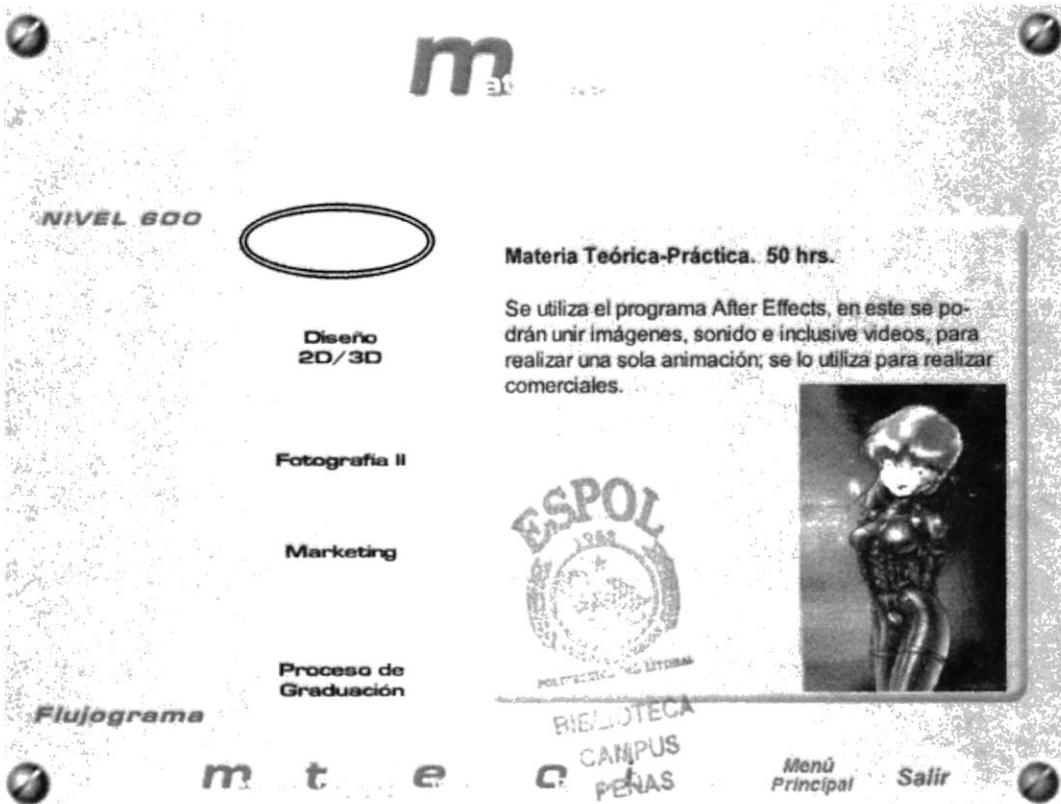
PANTALLA MATERIAS NIVEL 600 – ANIMACIÓN

The screenshot displays a curriculum tree for 'NIVEL 600' under the heading 'INFORMACIÓN GENERAL'. The tree starts with 'Examen de Ingreso Pre-Politécnico' at the top. It branches into five main paths:

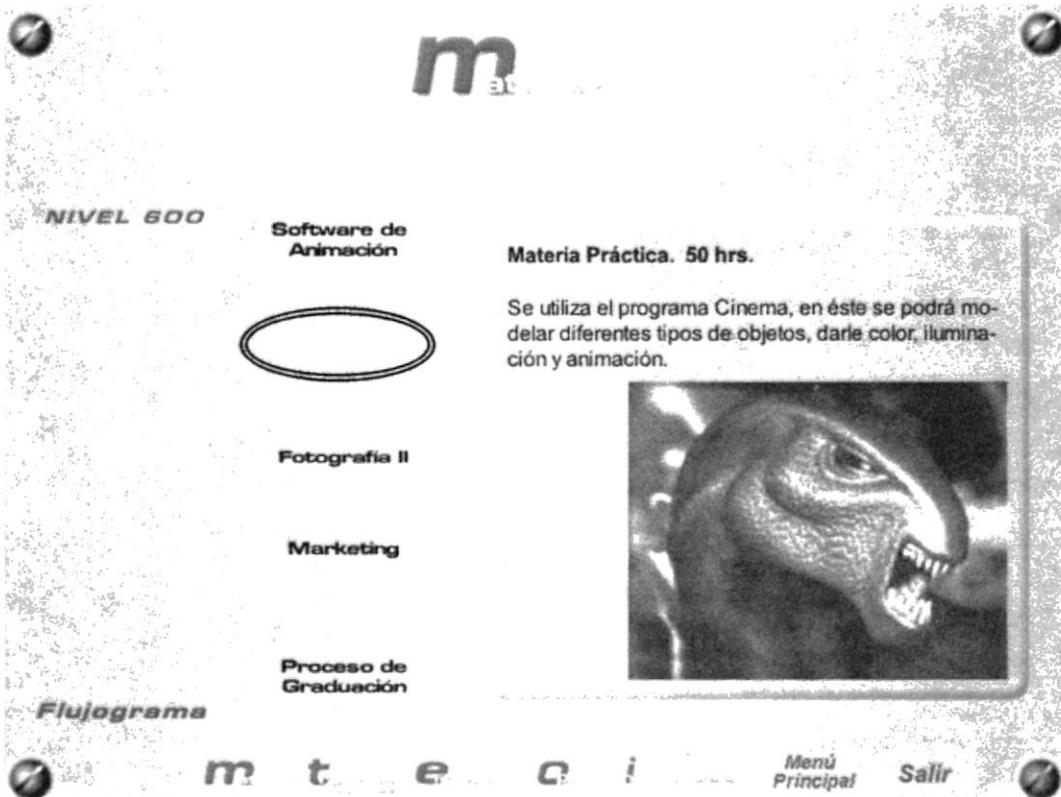
- Path 1:** Informática Aplicada (Nivel 100) -> Sistemas Operativos (Nivel 200) -> Software de Ilustración (Nivel 300) -> Soft. Procesamiento de Imágenes (Nivel 400) -> Software de Animación (Nivel 500).
- Path 2:** Fundamentos de Diseño Gráfico (Nivel 100) -> Tipografía (Nivel 200) -> Arte y Diagramación I (Nivel 300) -> Arte y Diagramación II (Nivel 400) -> Diseño 2D/3D (Nivel 500).
- Path 3:** Dibujo Artístico (Nivel 100) -> Técnicas Pictóricas (Nivel 200) -> Aerografía (Nivel 300) -> Técnicas de Impresión (Nivel 400) -> Fotografía II (Nivel 500).
- Path 4:** Psicología del Color (Nivel 100) -> Historia del Arte (Nivel 200) -> Introducción a las Artes Gráficas (Nivel 300) -> Semiótica (Nivel 400) -> Marketing (Nivel 500).
- Path 5:** Bases de la Comunicación (Nivel 100) -> Investigación y Redacción Creativa (Nivel 200) -> Proyecto I (Nivel 300) -> Principios de la Animación (Nivel 400) -> Proyecto de Graduación (Nivel 500).

 The 'Proyectos II' option is circled at the bottom of the tree. The interface includes the 'm t e c i' logo and navigation buttons 'Menú Principal' and 'Salir'.

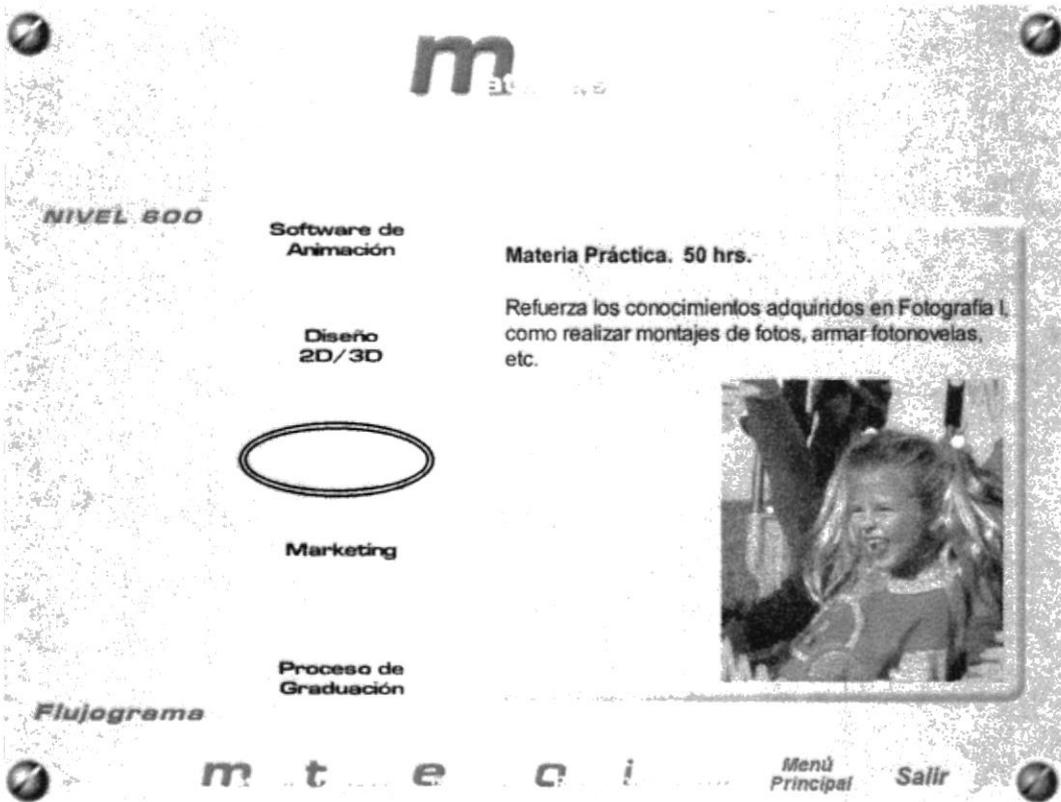
Escogemos la opción Software de Animación



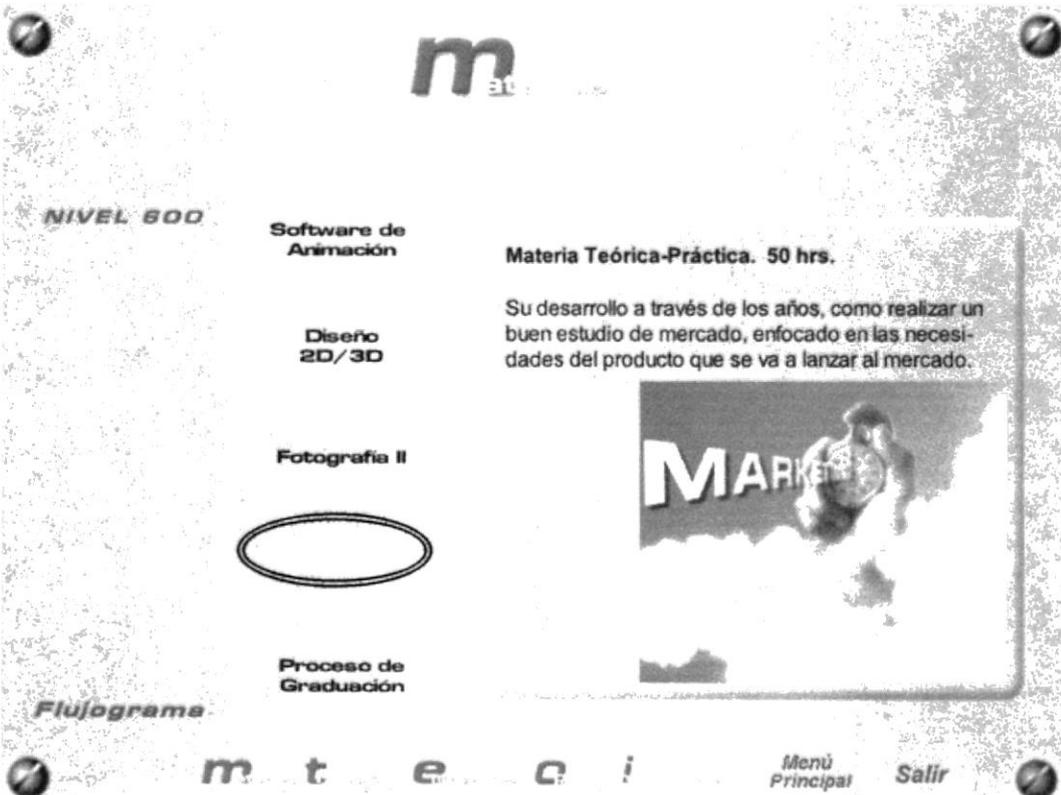
Escogemos la opción Diseño 2D/#D



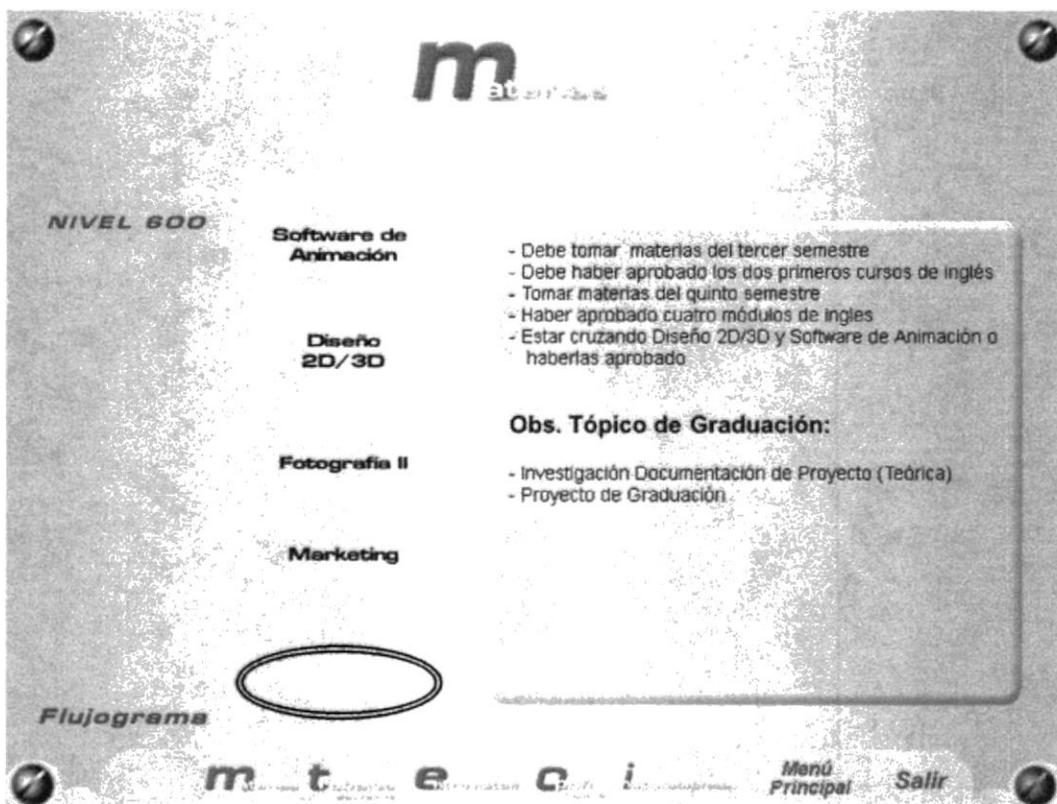
Escogemos la opción Fotografía II



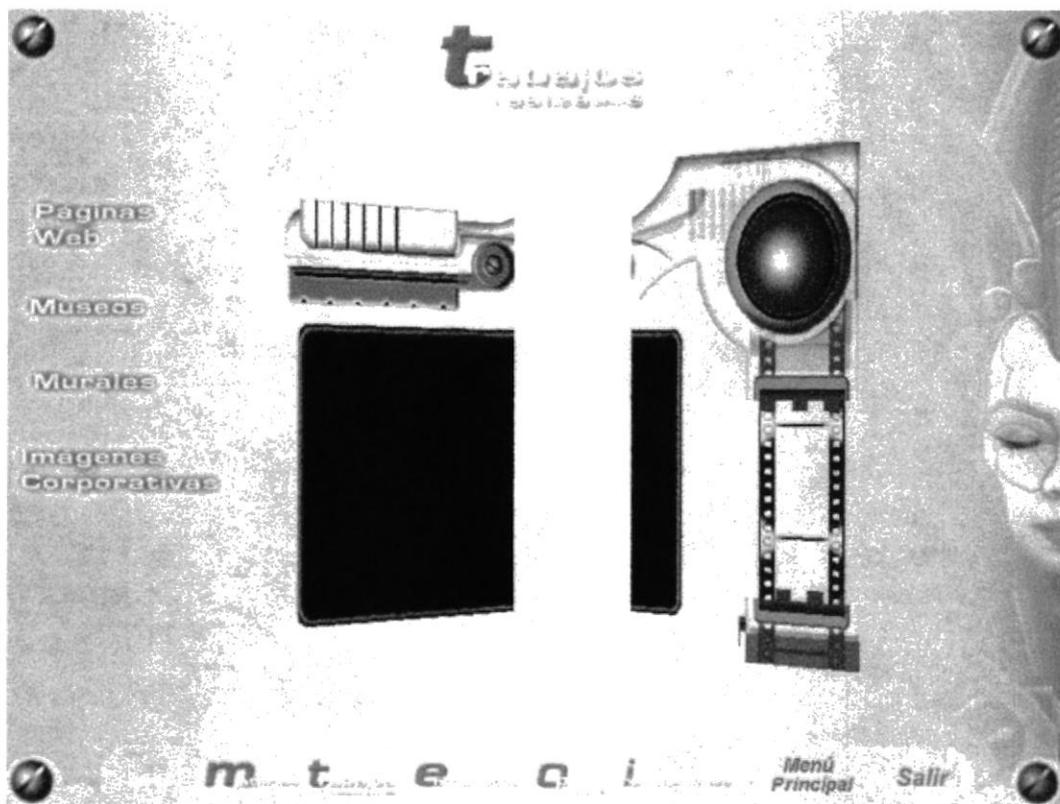
Escogemos la opción Marketing

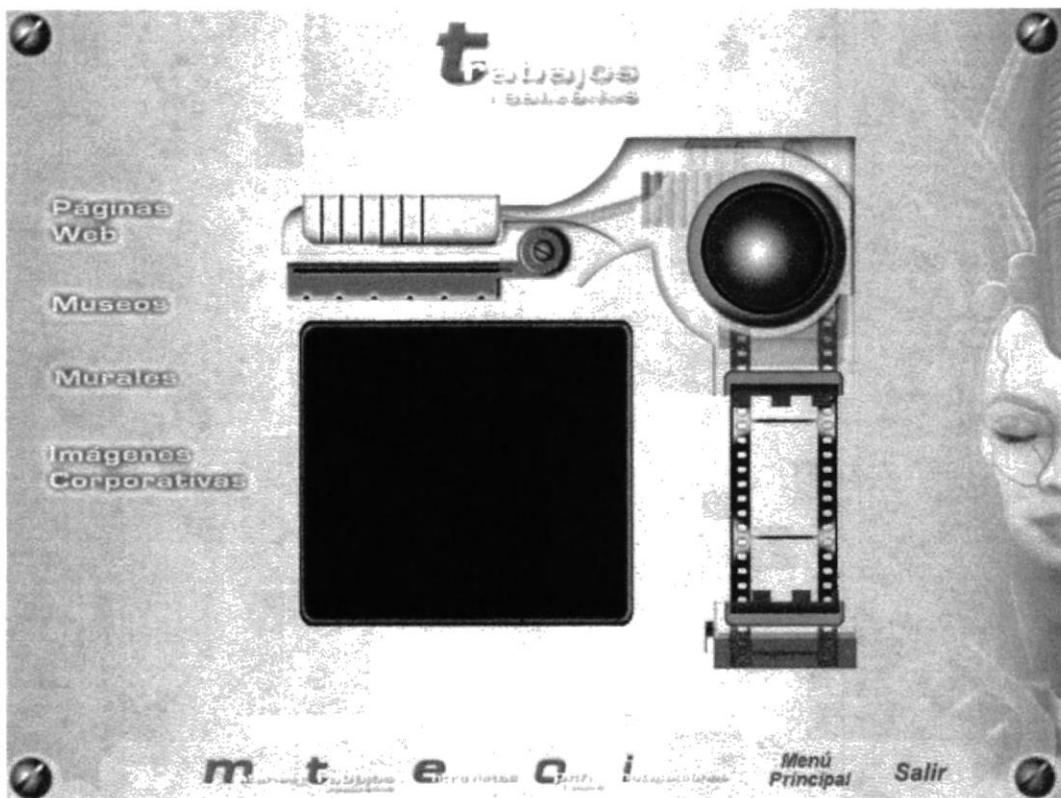


Escogemos la opción Proceso de Graduación

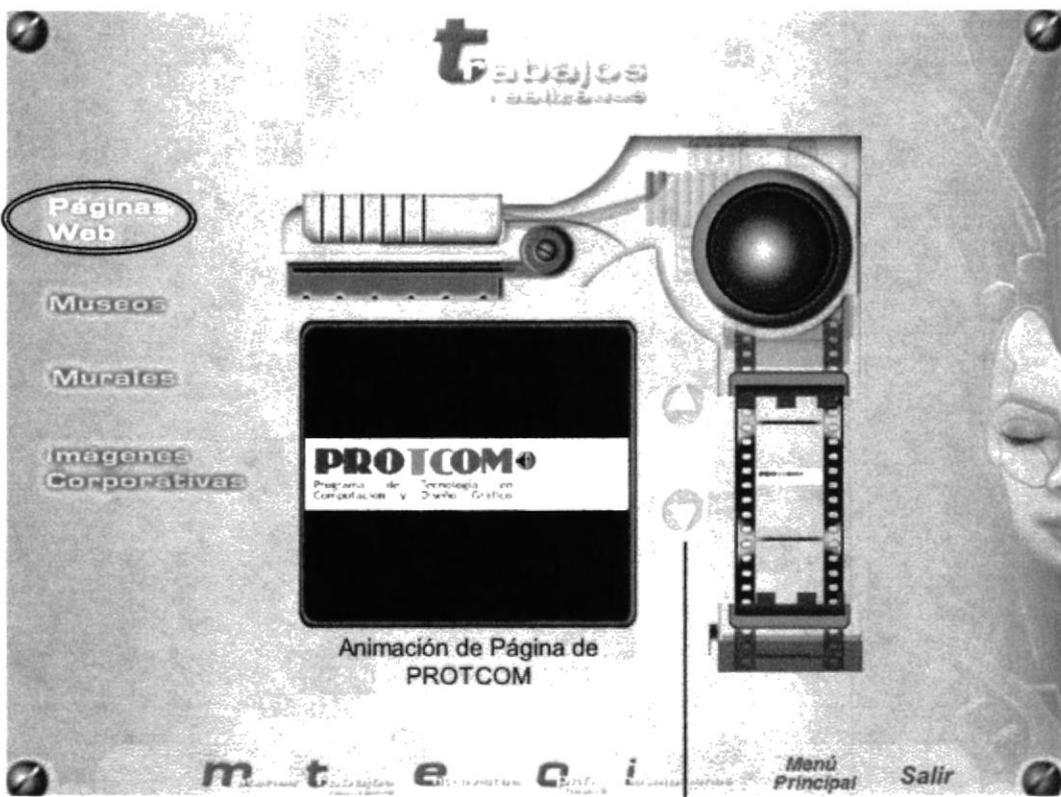


PANTALLA TRABAJOS REALIADOS – ANIMACIÓN





Escogemos la opción Páginas Web

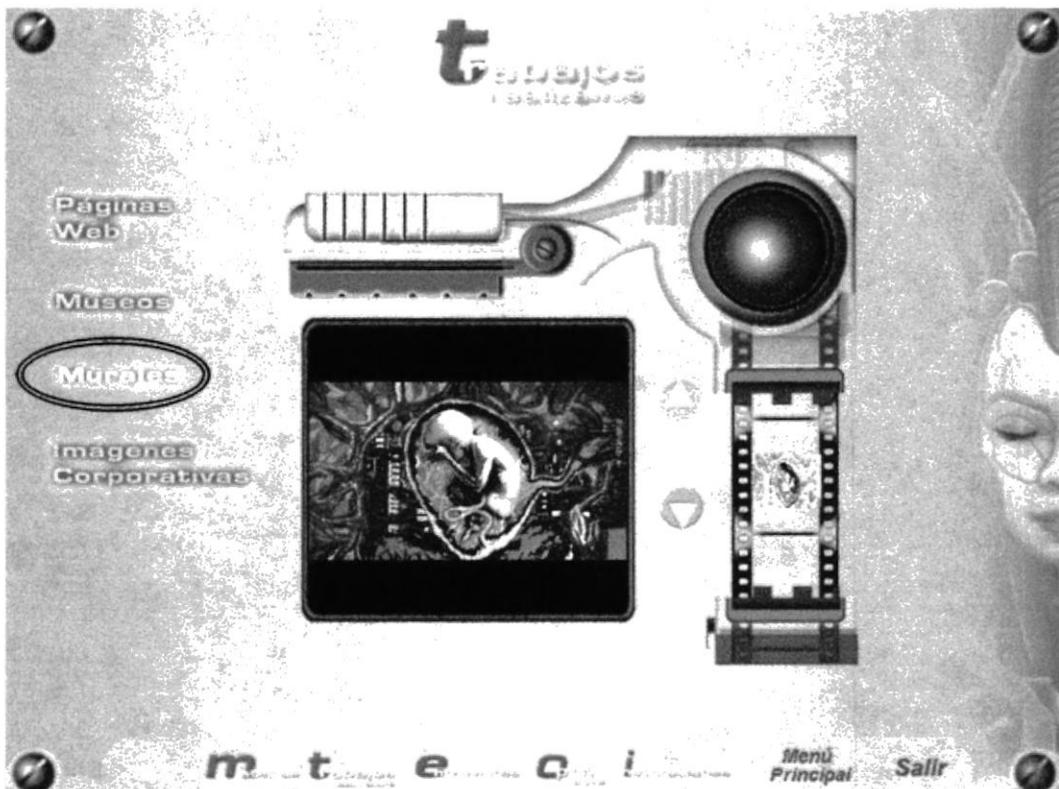


* Esta página tendrá estos botone de navegación, para visualizar los trabajos realizados

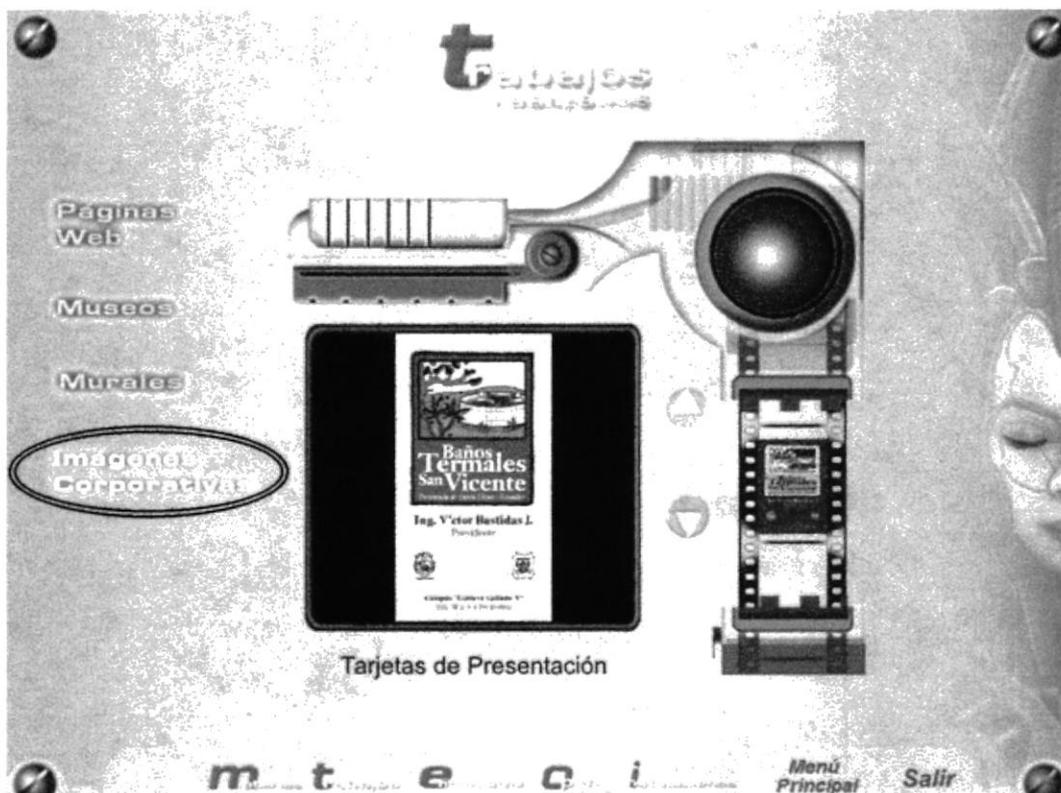
Escogemos la opción Museos



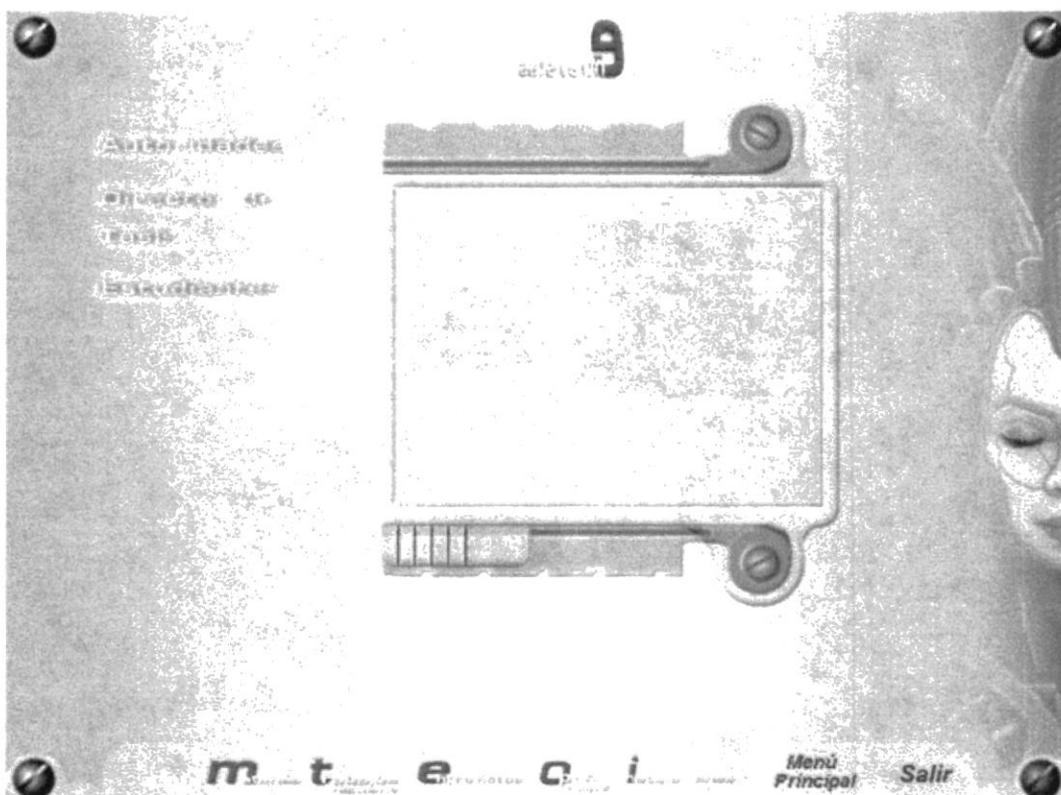
Escogemos la opción Murales



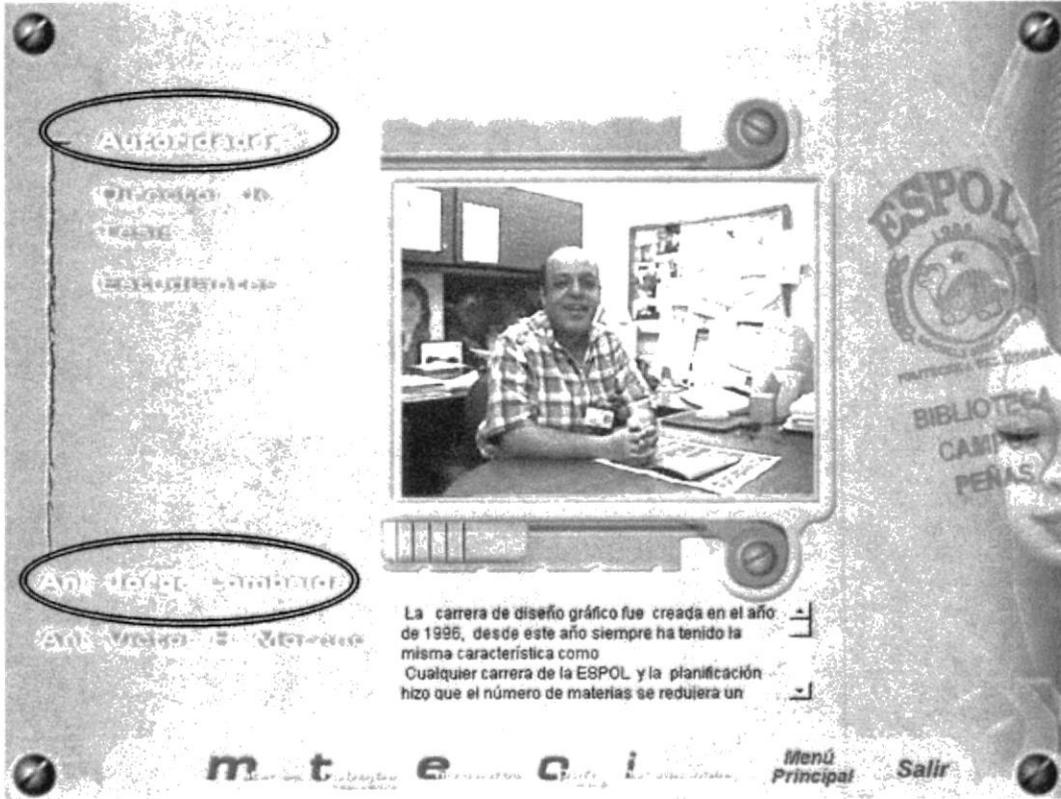
Escogemos la opción Imágenes Corporativas



PANTALLA ENTREVISTAS – ANIMACIÓN



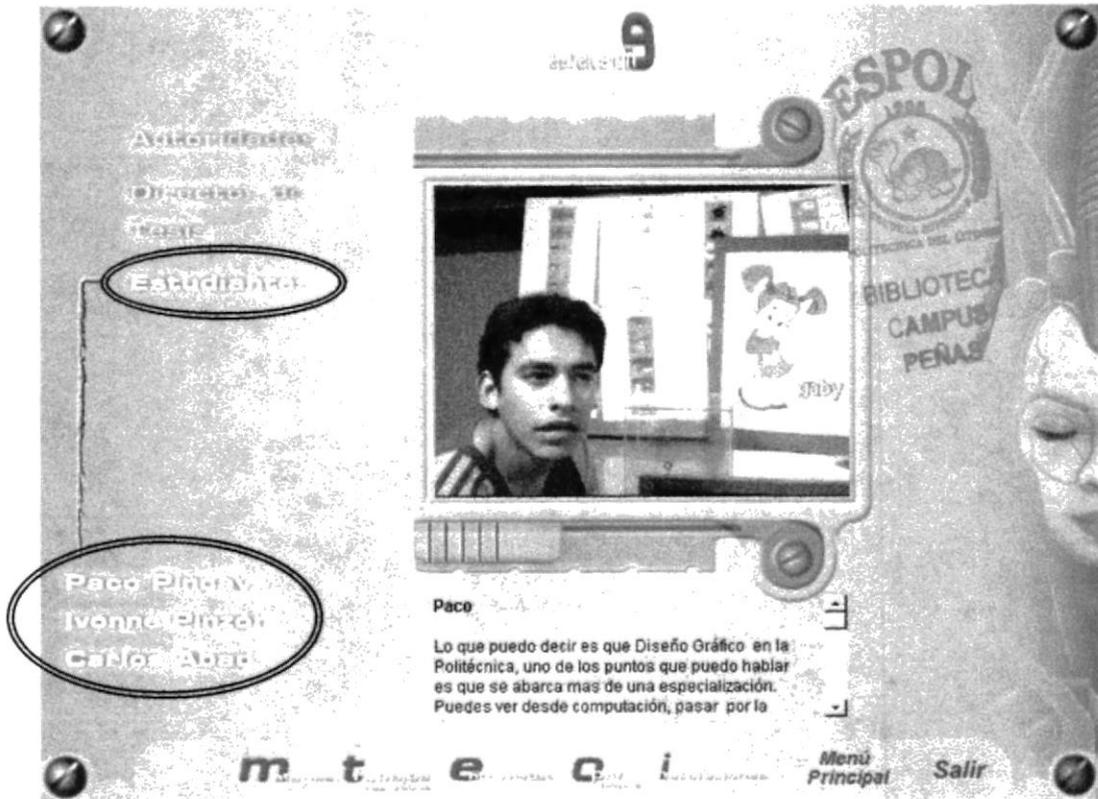
Escogemos la opción Autoridades / Anl. Jorge Lombeida



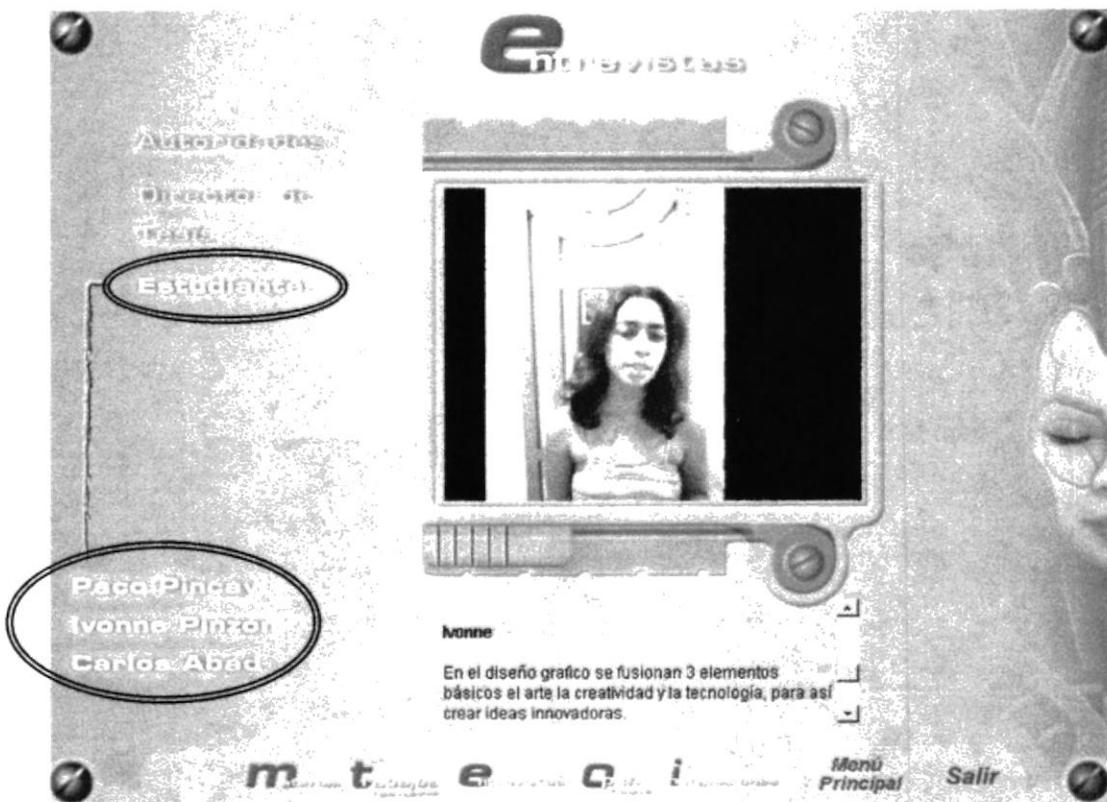
Escogemos la opción Director de Tesis / José Daniel Santibañez



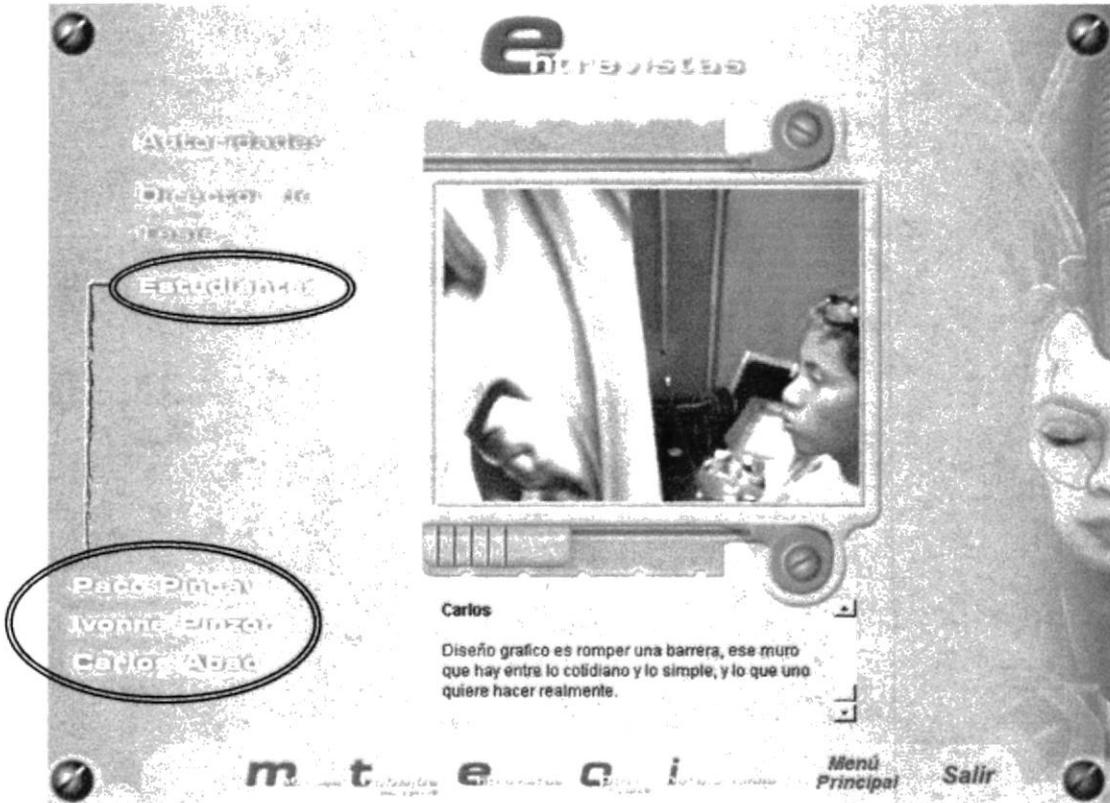
Escogemos la opción Estudiantes



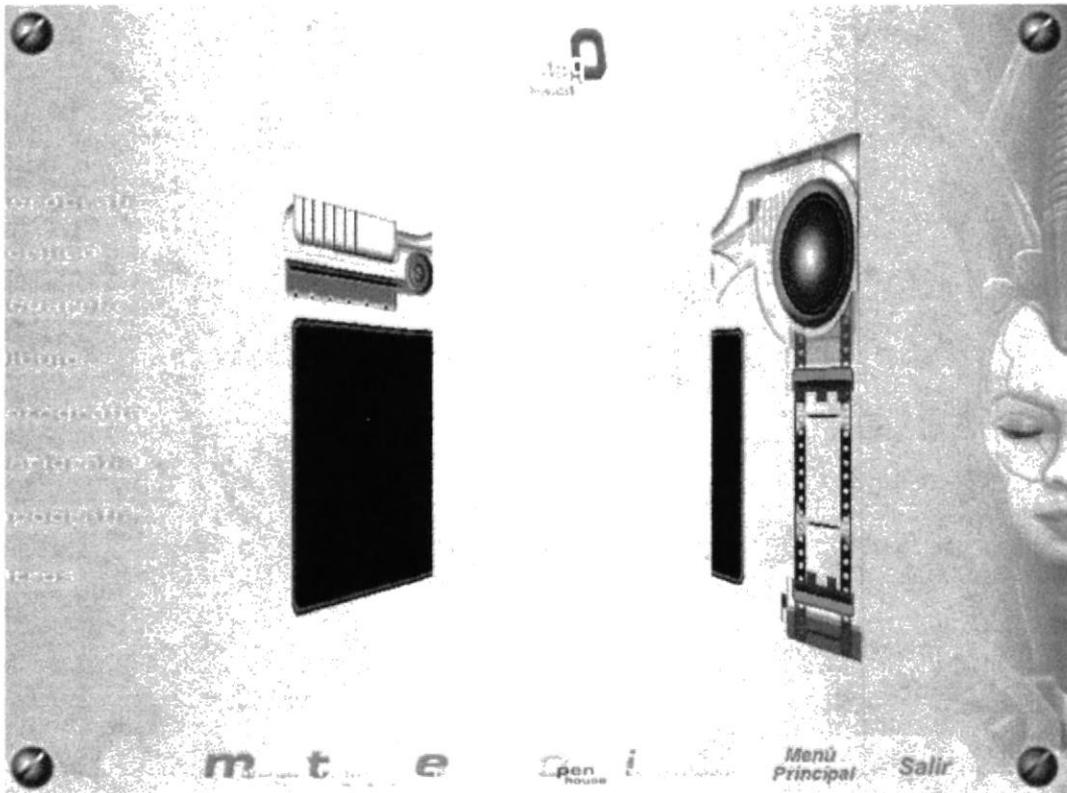
Escogemos la opción Estudiantes

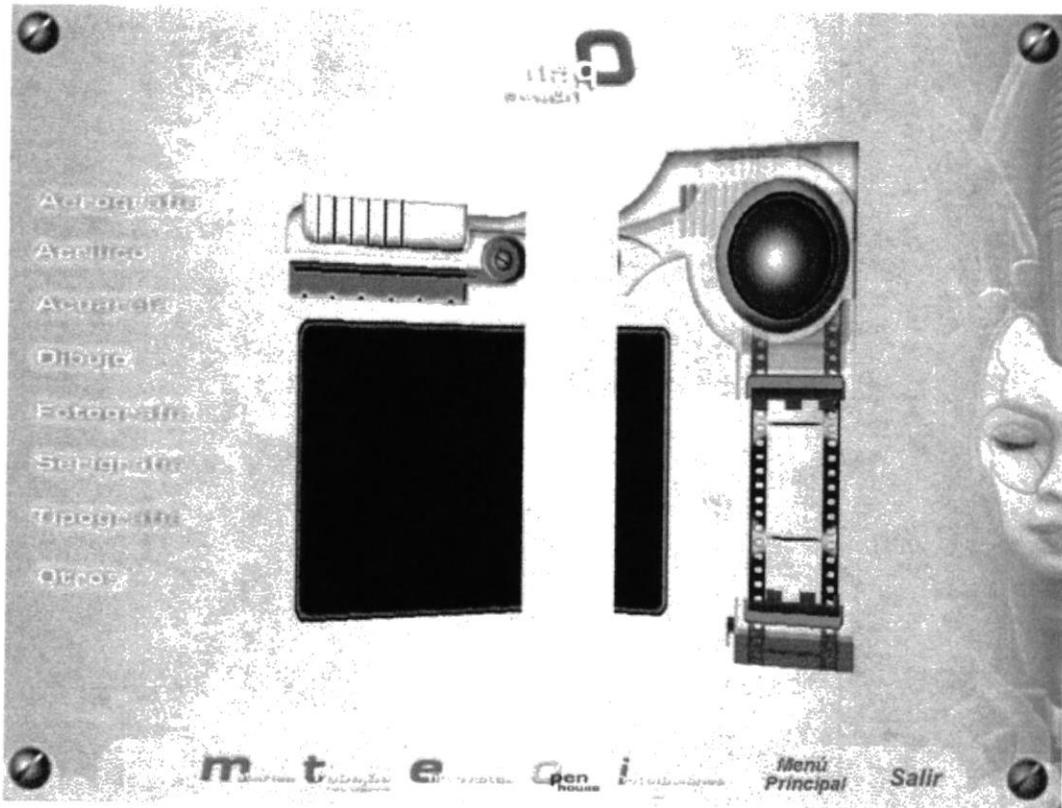


Escogemos la opción Estudiantes

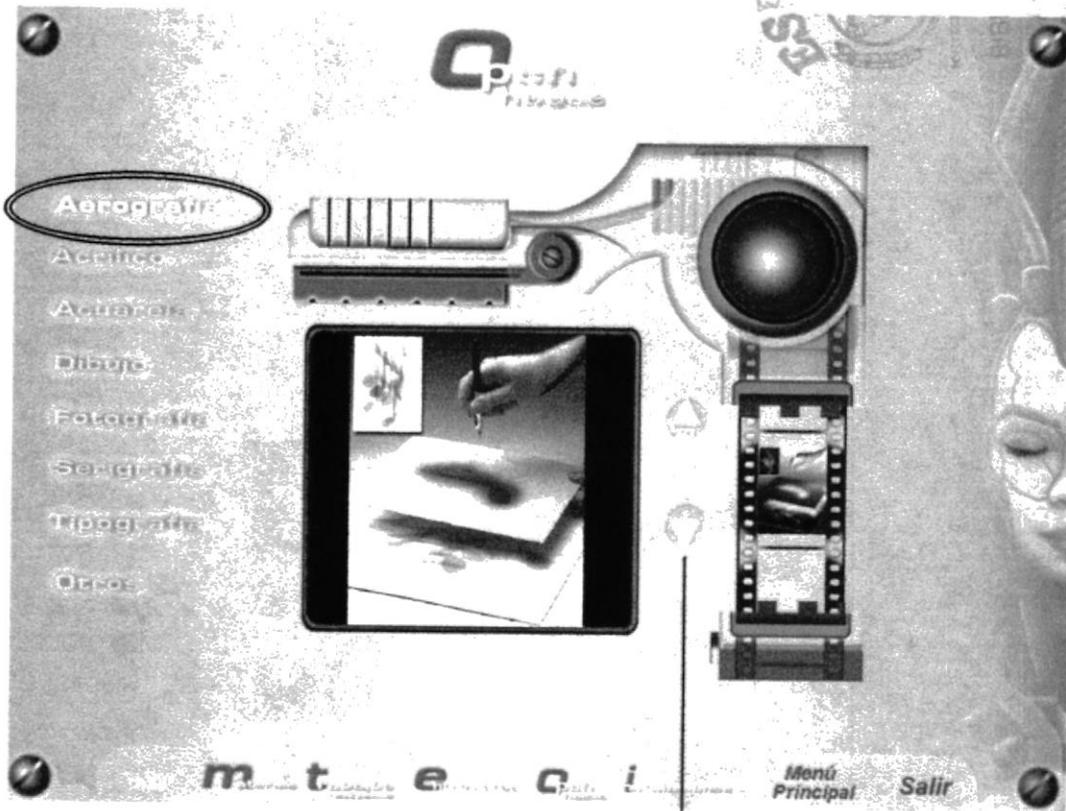


PANTALLA OPEN HOUSE – ANIMACIÓN





Escogemos la opción Aerografía

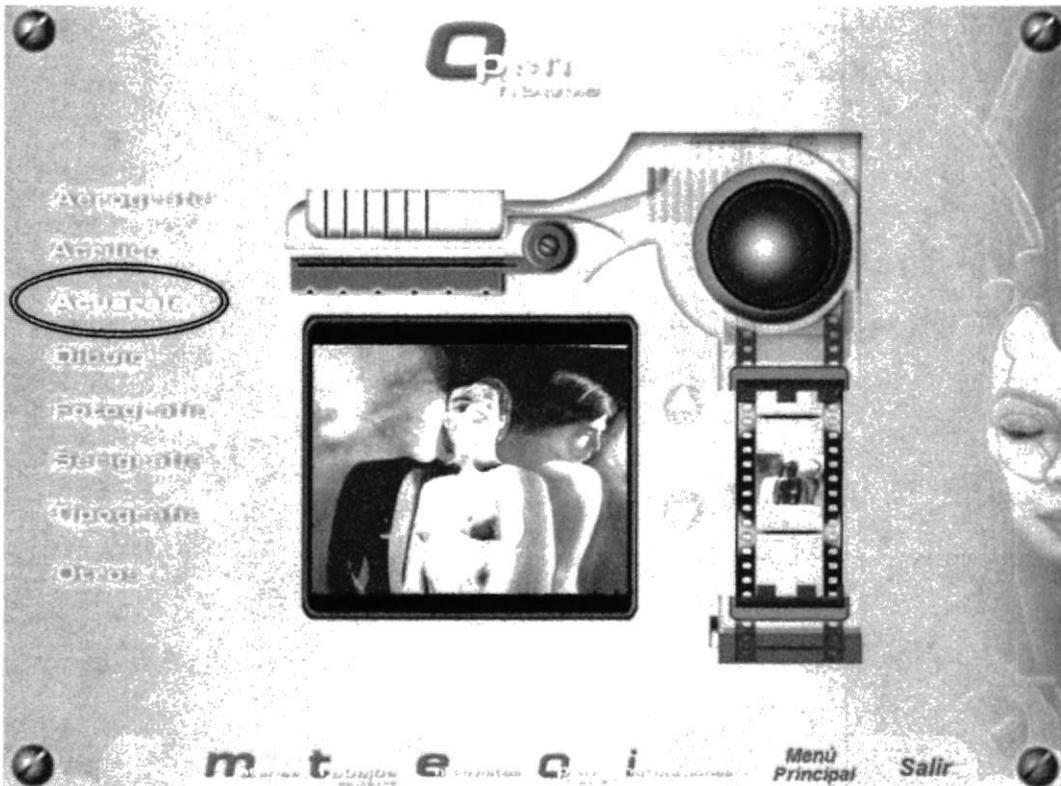


* Esta página tendrá estos botone de navegación, para visualizar los trabajos realizados

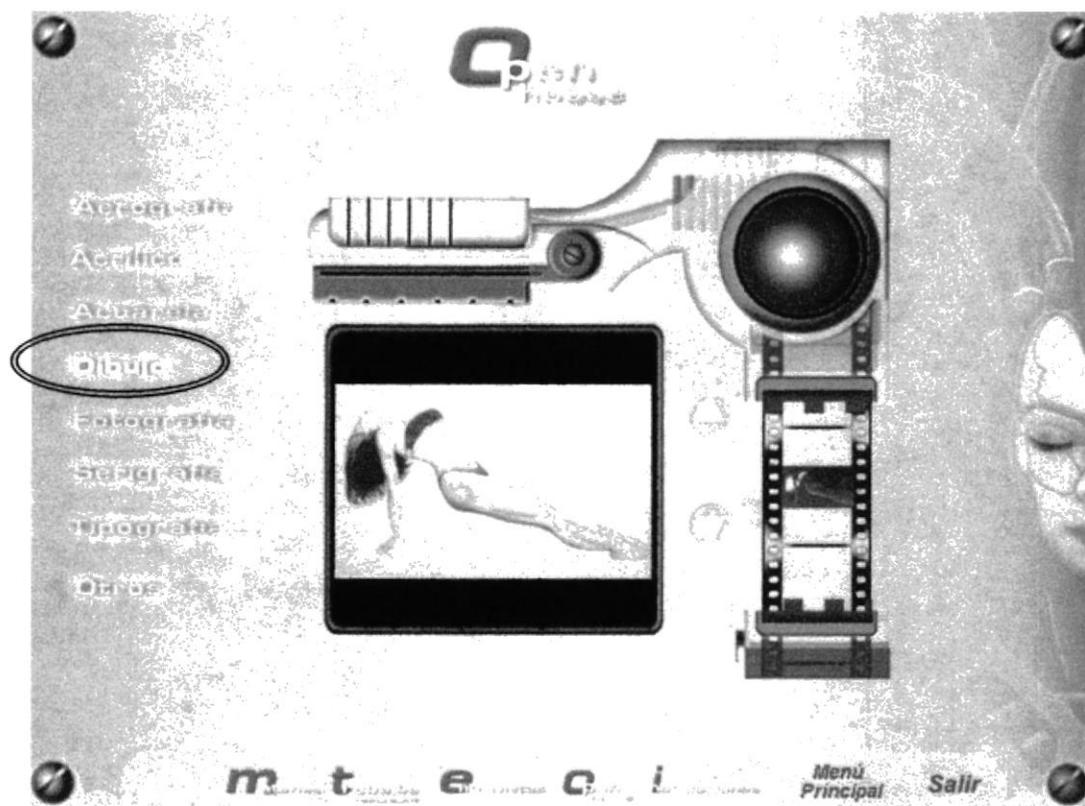
Escogemos la opción Acrílicos



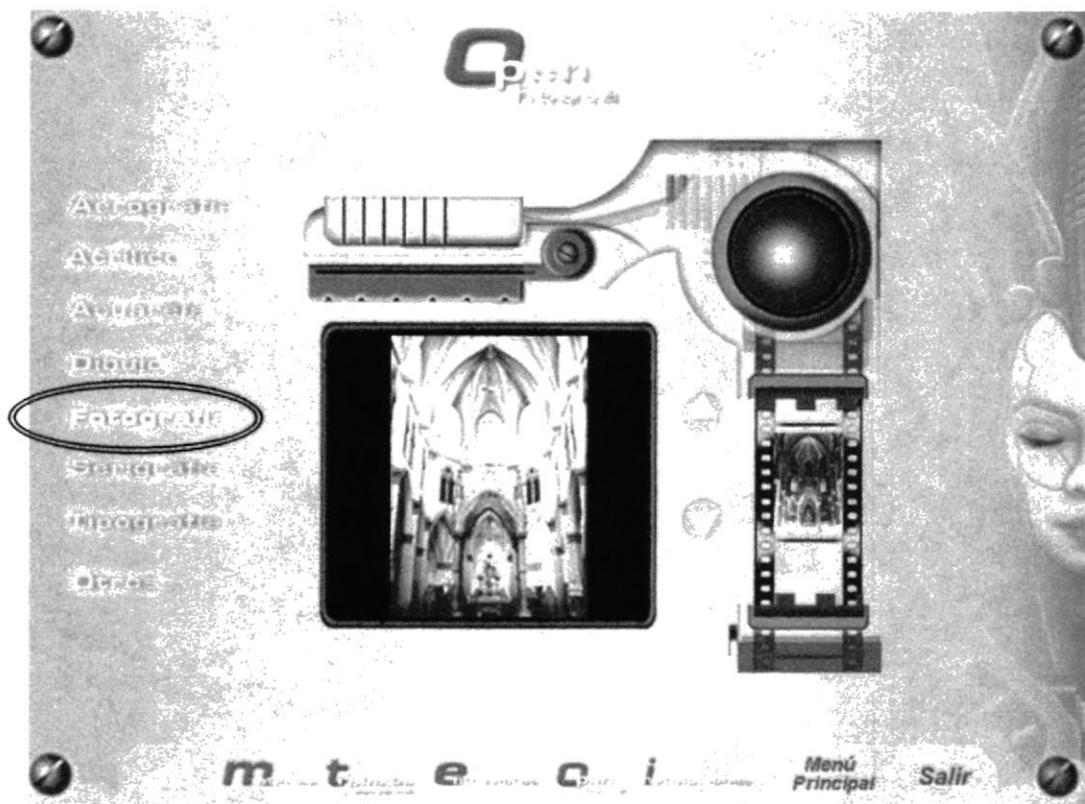
Escogemos la opción Acuarela



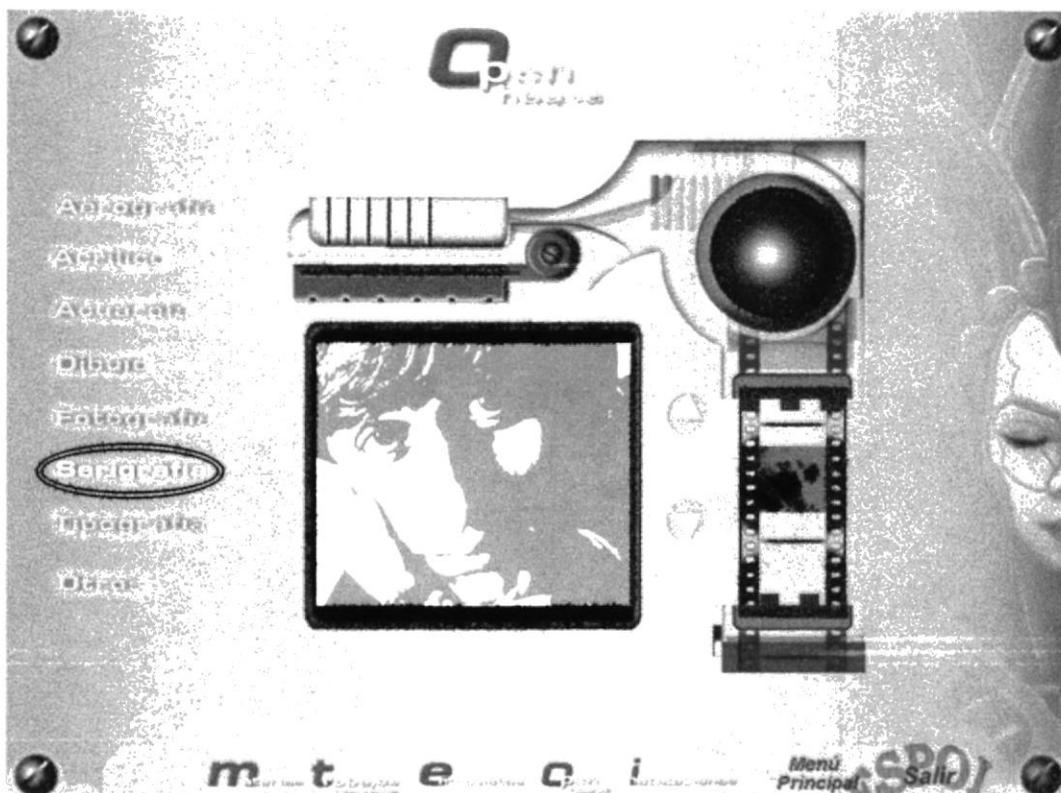
Escogemos la opción Dibujo



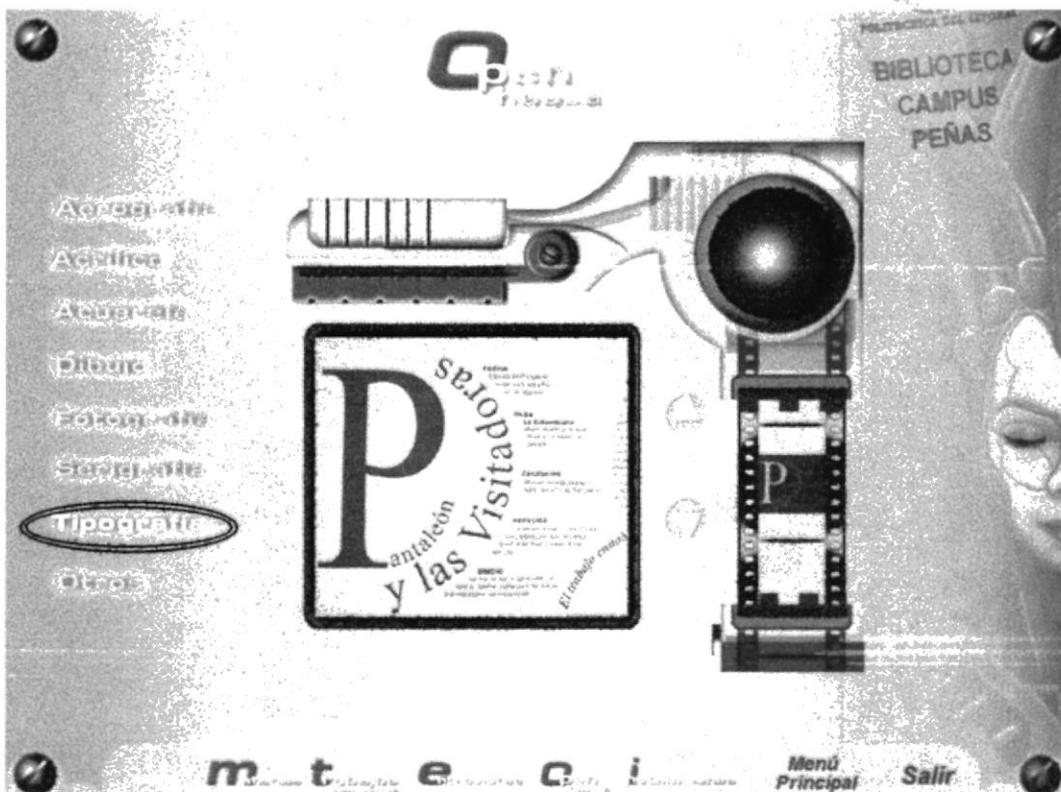
Escogemos la opción Fotografía



Escogemos la opción Serigrafías



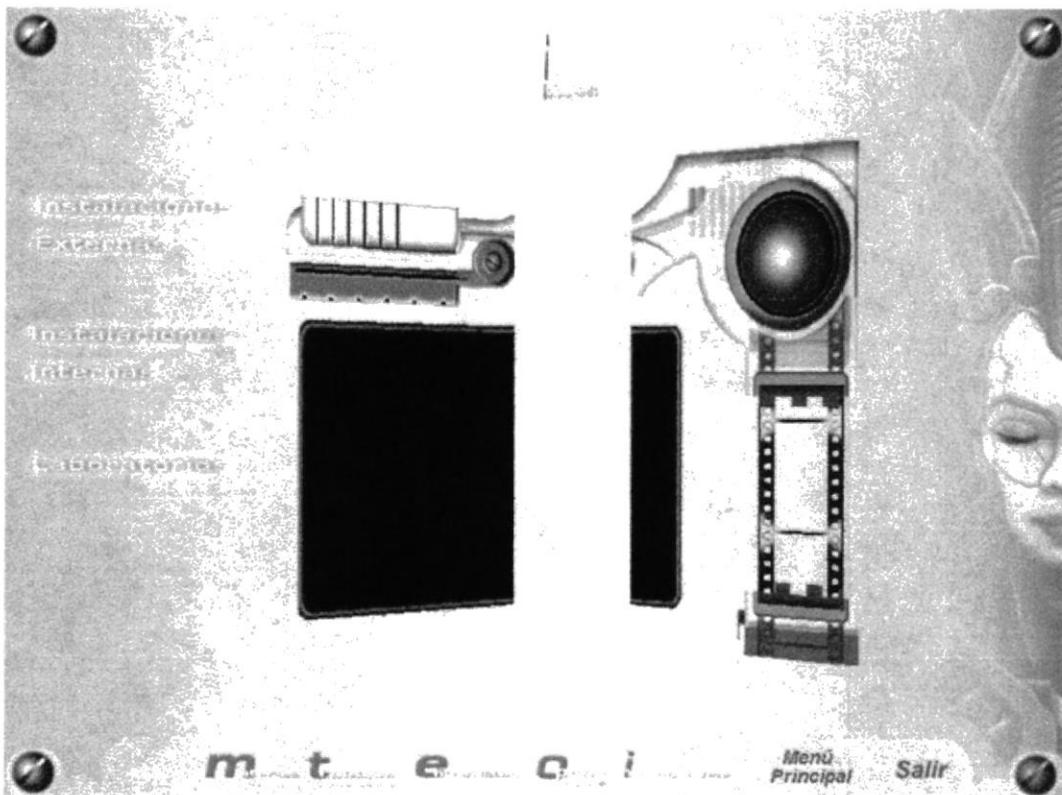
Escogemos la opción Tipografía

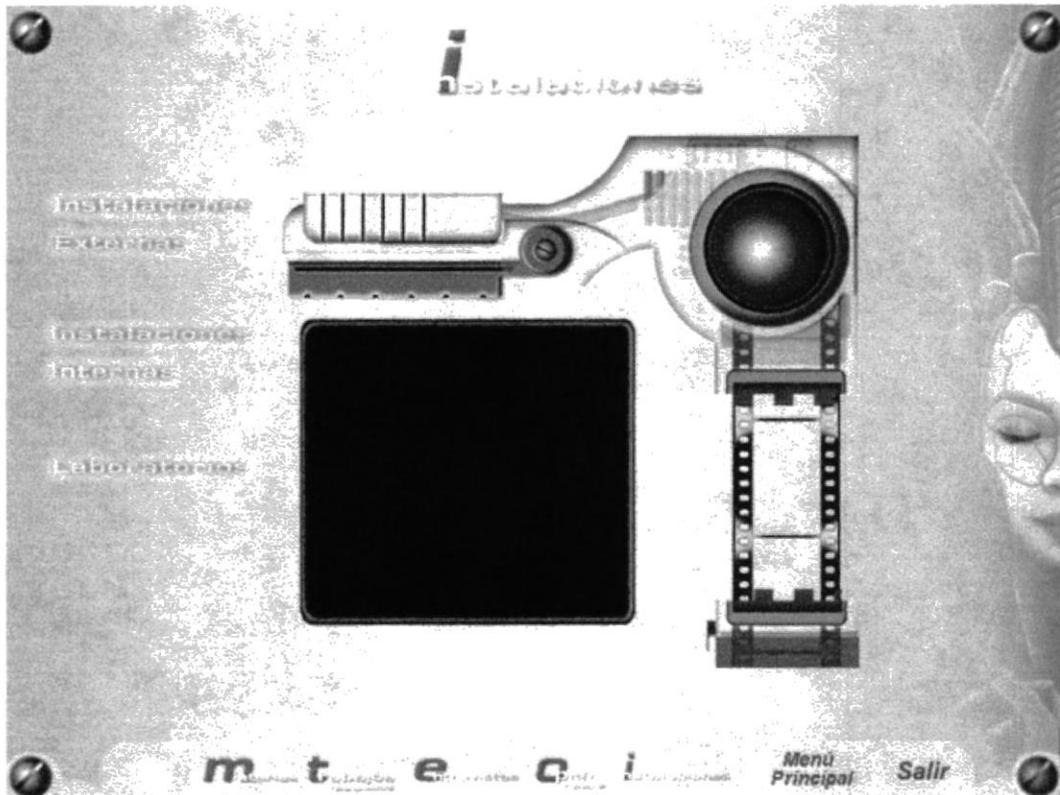


Escogemos la opción Otros



PANTALLA INSTALACIONES – ANIMACIÓN



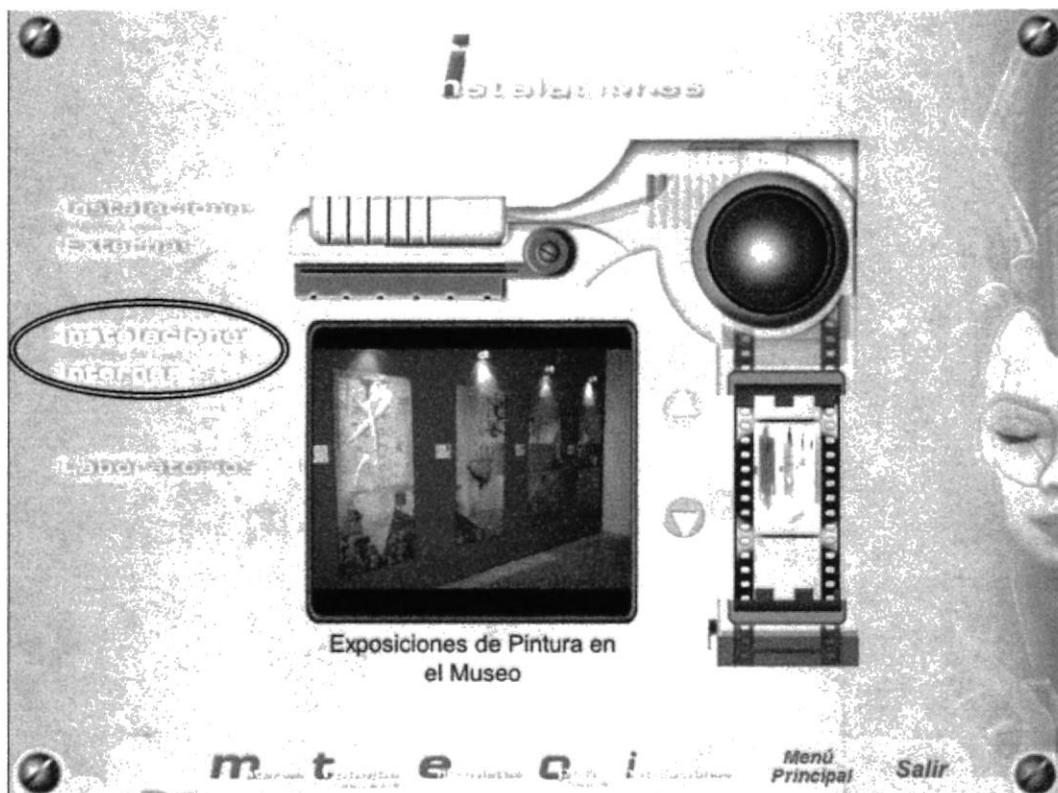


Escogemos la opción Instalaciones Externas

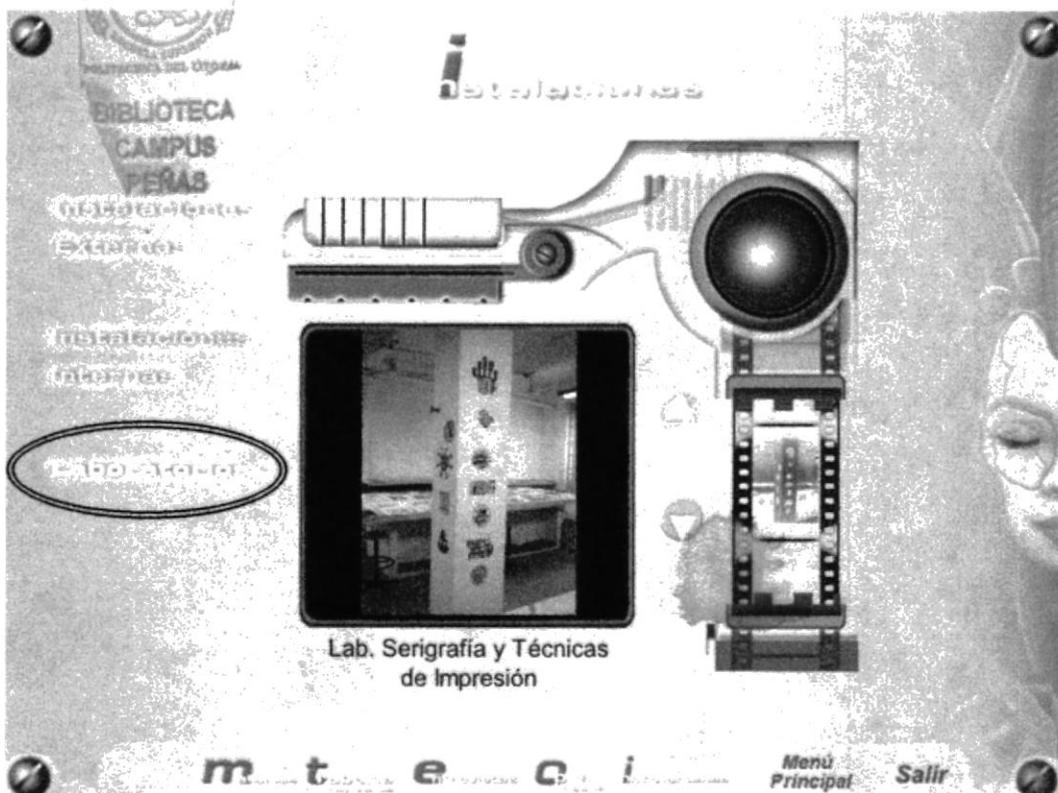


* Esta página tendrá estos botone de navegación, para visualizar los trabajos realizados

Escogemos la opción Instalaciones Internas



Escogemos la opción Instalaciones Internas





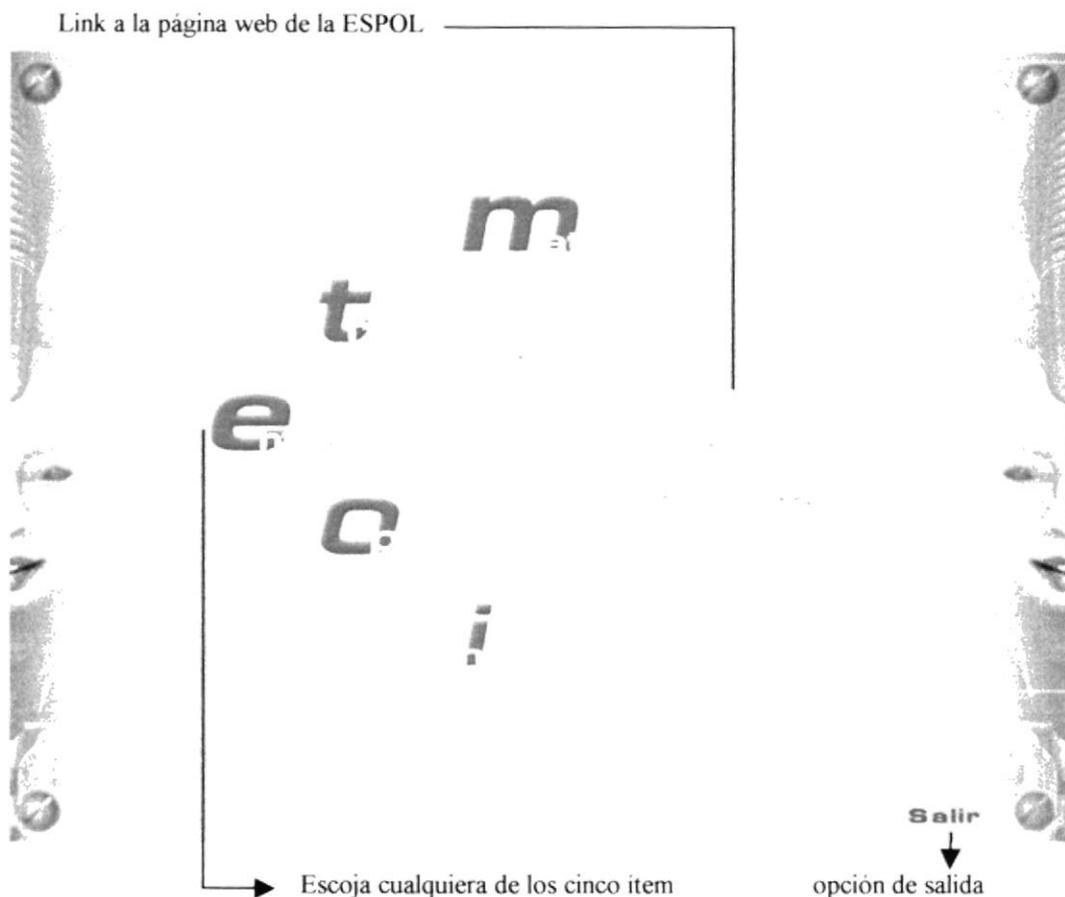
CAPÍTULO **5**

Como navegar en este CD-ROM

5. CÓMO NAVEGAR EN ESTE CD-ROM

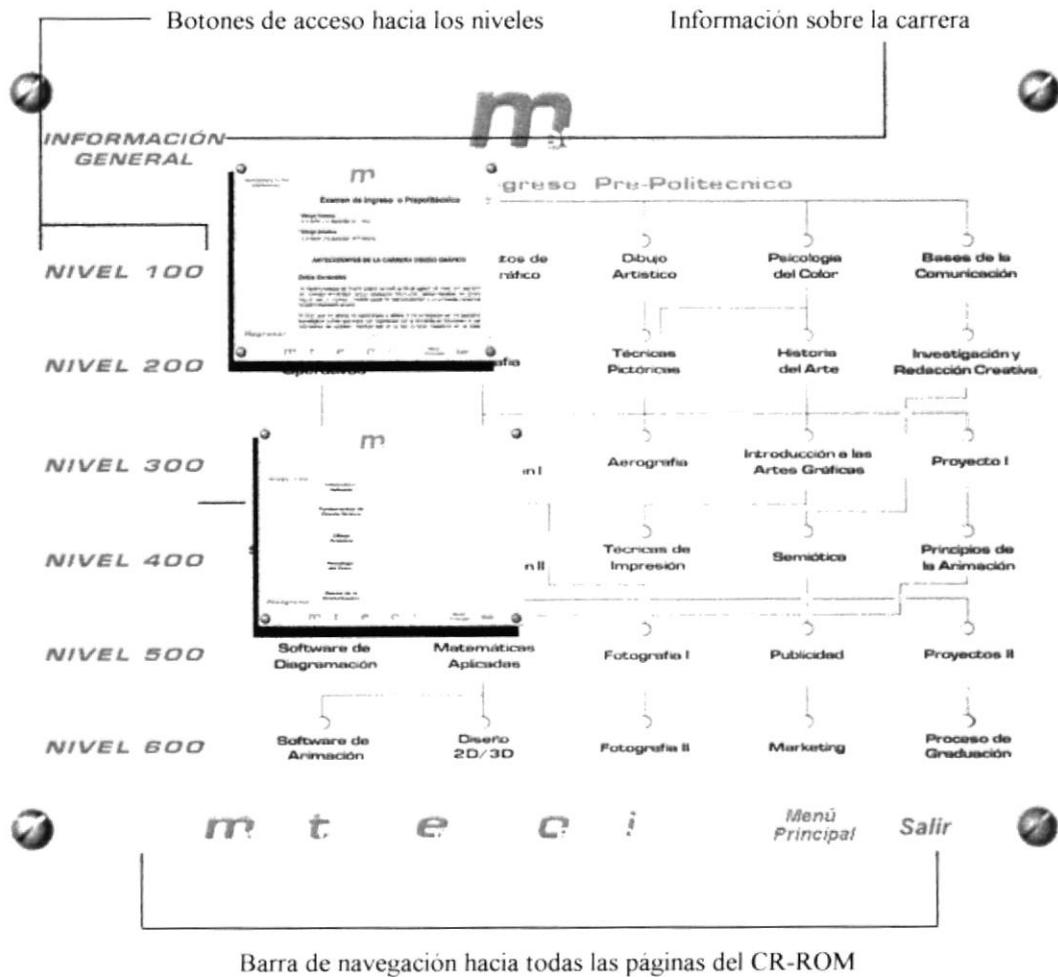
Para poder navegar en este CD-ROM y poder llevar un mejor seguimiento de su contenido se deben seguir las siguientes indicaciones.

- Espere a que el video de introducción del Cd se ejecute por si solo.
- Cuando el video haya terminado, podrá seleccionar cualquiera de los cinco items correspondientes: Materias, Trabajos Realizados, Entrevistas, Open House e Instalaciones.



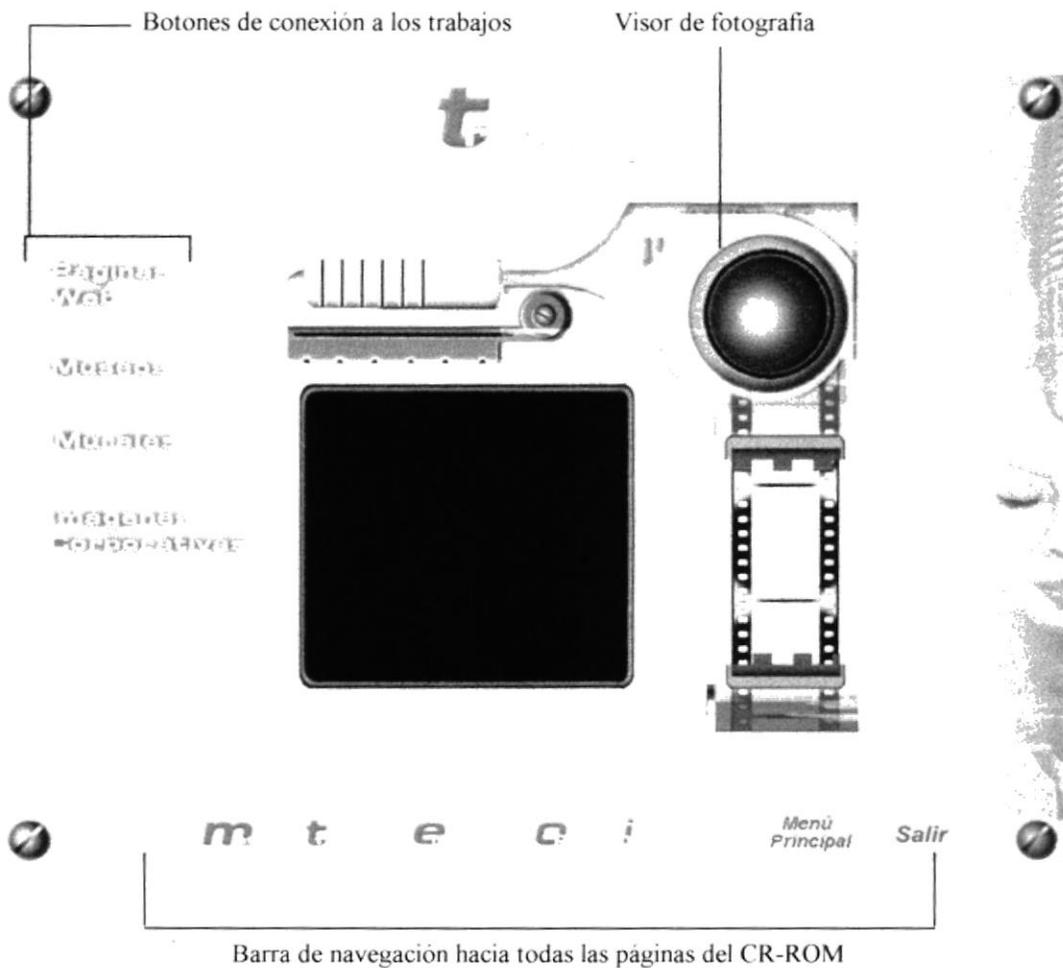
5.1. MATERIAS

1. Al escoger el primer ítem **Materias** tenemos la primera página de nuestro CD.
2. El botón **Información General** encontrará los reglamentos de la ESPOL, al cual usted se rige desde el ingreso hasta el término de la carrera. Dentro de éste, encontrará un botón de regresar, que volverá al flujograma de materias.
3. Botones de cada nivel (**100-600**), con imágenes y una breve explicación de cada una.



5.2. TRABAJOS REALIZADOS

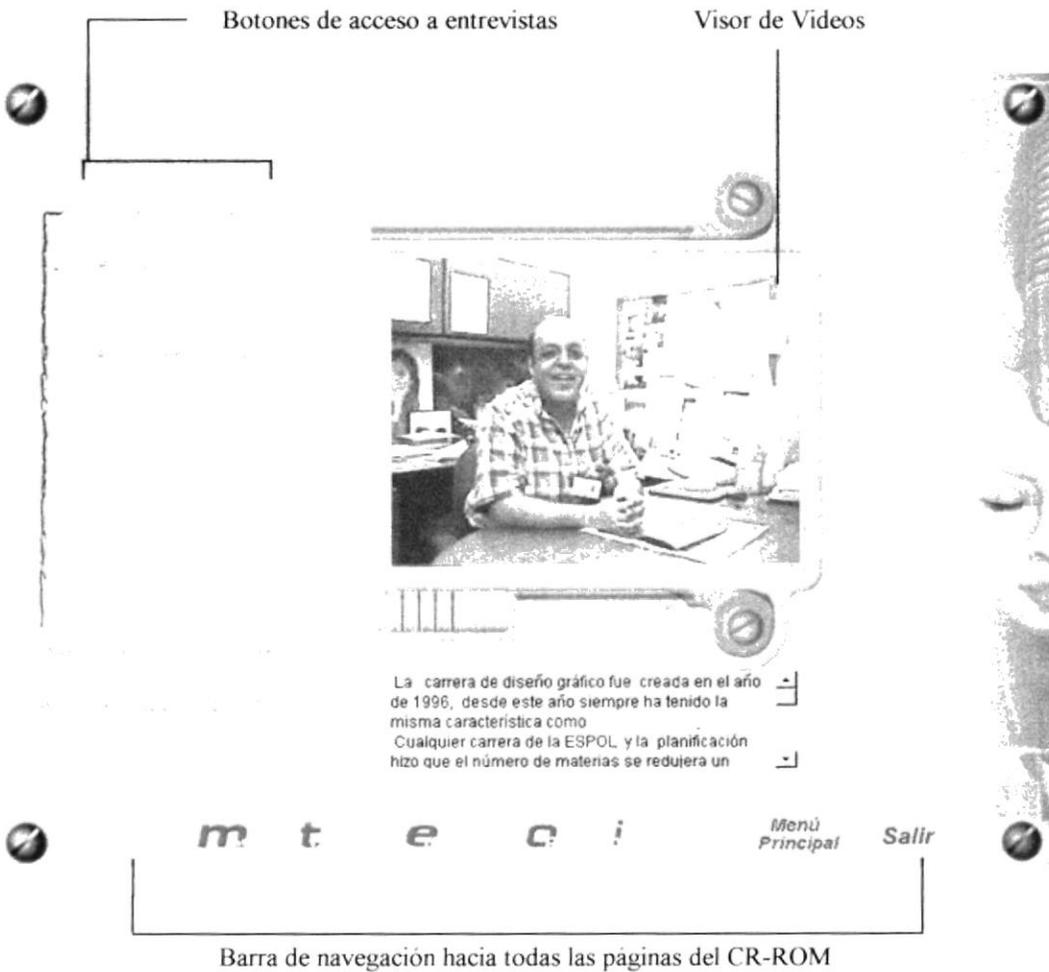
4. Elija el ítem **Trabajos Realizados**.
5. Podrá visualizar los trabajos o proyectos que alumnos han creado a lo largo de su carrera universitaria. Trabajos realizados dentro y fuera de la universidad.
6. Puede elegir cualquier botón: Páginas Web, Museos, Murales e Imágenes Corporativas, cada una mostrará la imagen con un texto explicatorio.



5.3. ENTREVISTAS

- 7. Elija el ítem **Entrevistas**.

- 8. Al elegir los botones de: Autoridades, Director de Tesis, Estudiantes o Profesores, aparecerá un video donde podrá escuchar diferentes opiniones acerca de ésta carrera, planes a futuro y alumnos que nos explicarán, qué es el diseño para ellos.

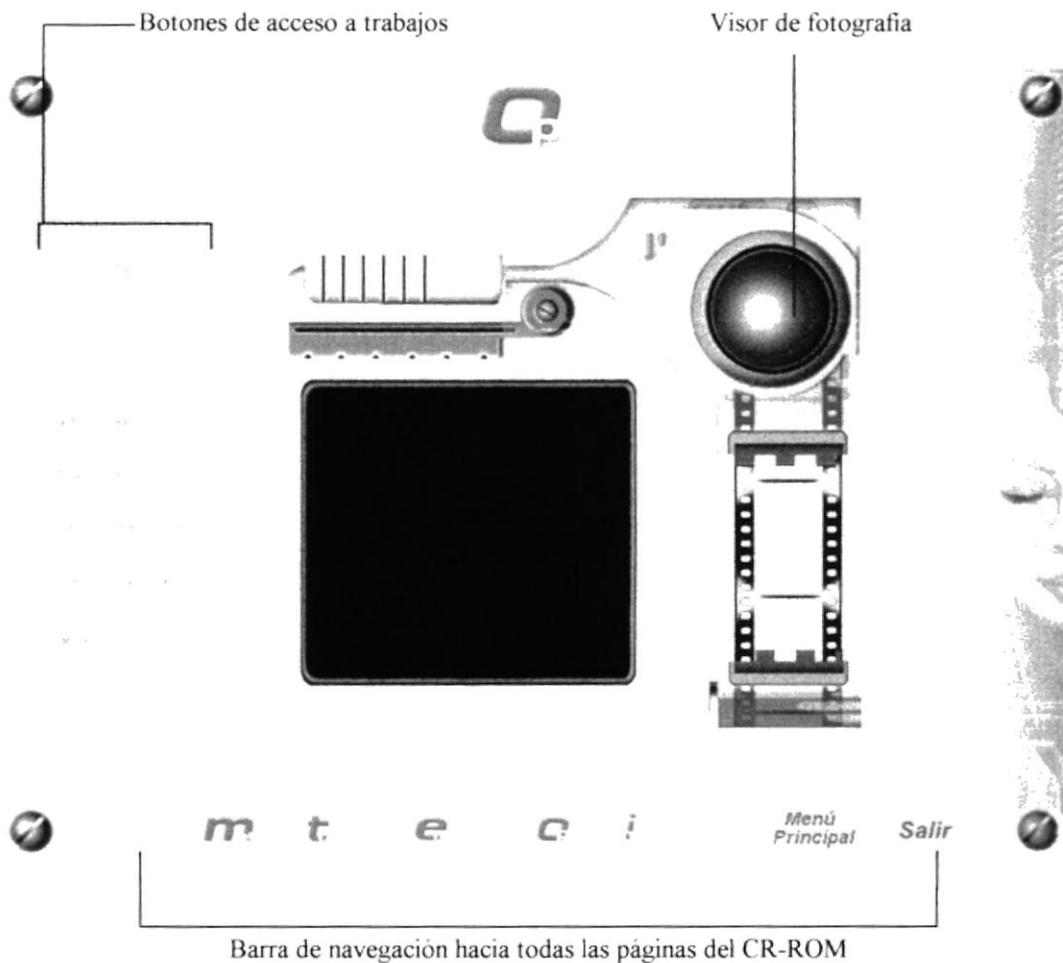


5.4. OPEN HOUSE

9. Elija el ítem **Open House**.

10. Este se realiza cada año, con el fin de mostrar al público los trabajos que los alumnos han creado a lo largo de su carrera universitaria.

11. Va dirigido a alumnos que cursan el 6to año de colegio e interesados en esta profesión.



5.5. INSTANALACIONES

- 12. Elija el ítem **Instalaciones**.
- 13. Muestra las edificaciones dentro y fuera de la ESPOL.
- 14. Las facilidades que ofrece desde comprar un simple lápiz, hasta imprimir un banner (impresión en plotter).

