



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA



**RECINTO UNIVERSITARIO RUBÉN DARÍO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS  
DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y MULTIMEDIA**

PROYECTO DE GRADUACIÓN PARA OPTAR AL  
TÍTULO DE LICENCIATURA EN DISEÑO  
GRÁFICO Y MULTIMEDIA

DISEÑO UN LIBRO DIGITAL ILUSTRADO DE  
MITOS, CUENTOS Y LEYENDAS  
NICARAGÜENSES PARA NIÑOS Y NIÑAS  
ENTRE LAS EDADES DE 7 A 13 AÑOS EN EL  
PERIODO DEL SEGUNDO SEMESTRE DEL  
AÑO 2023.

**ELABORADO POR:**

BR. DORANYELA NAZZARIEL FARGAS REYES  
BR. ESTEFANI ALEJANDRA SEQUEIRA GUERRERO  
BR. RAQUEL DE LOS ANGELES SOZA LÓPEZ

**TUTOR:**

MSC. EDINSON ALBERTO HUETE FUENTES

**2023**

**MANAGUA, DICIEMBRE**





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

**“2023: SEGUIREMOS AVANZANDO EN VICTORIAS EDUCATIVAS”**

**Licenciado en Diseño Gráfico y Multimedia**

## CARTA AVAL DEL TUTOR

La calidad de una buena comunicación y de una buena pieza de diseño, son de una gran importancia dentro del mercado donde actúa la empresa, ya que este mensaje identificará a la institución y la diferenciará de la competencia. Hoy en día, el diseño no se basa únicamente de crear un logotipo, o un simple empaque sin un fundamento. El diseño es una herramienta que es capaz de crear un estilo de vida, y reflejar las cualidades de sus consumidores en los productos o servicios de una marca.

Por ello, el presente proyecto para optar a la Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia que lleva por título principal: **Diseño de libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños y niñas entre las edades de 7 a 13 años en el periodo del segundo semestre del año 2023**, desarrollado por las estudiantes:

- Br. Doranyela Nazzariel Fargas Reyes
- Br. Estefani Alejandra Sequeira Guerrero
- Br. Raquel de los Ángeles Soza López

Considero que dicho proyecto, reúne los requerimientos académicos y científicos en relación al objeto de estudio, permitiéndole continuar a la siguiente fase de evaluación final para optar al título de licenciado en Diseño Gráfico y Multimedia

Dando fe de su autenticidad y trabajo realizado, extendiendo la presente a los 09 días del mes de diciembre del 2023.

Fraternalmente,

MSc. Edinson Huete Fuentes  
Diseño Gráfico y Multimedia  
Tutor



*¡A la libertad por la Universidad!*

### **1.3. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO**

Dedicamos este trabajo principalmente a Dios y nuestros familiares, ya que han sido el principal apoyo y motor a lo largo de estos cinco años de carrera. En esta travesía de la universidad nos hemos enfrentado a diversos retos que nos han puesto a prueba, que nos han hecho dudar de continuar o no, pero gracias a nuestras familias y a los esfuerzos propios estamos aquí presentando nuestro proyecto de graduación. Llegar a este punto nos llena de orgullo y felicidad. Hemos puesto esfuerzo, sudor y lágrimas en esta carrera y sin duda es un logro que siempre recordaremos.

Agradecemos enormemente a Dios, nuestros familiares y a cada uno de los docentes con los que nos hemos encontrado en estos años, ya que todos y cada uno de ellos nos han brindado de una u otra manera una enseñanza que nos sirve para nuestra formación. Agradecemos el tiempo, la paciencia y dedicación que nos han demostrado, de igual forma agradecemos a todas las autoridades de la universidad, facultad y carrera.

#### **1.4. RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo está siendo realizado como parte del Proyecto de Graduación de la Carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la UNAN – Managua. Este proyecto consiste en la realización de un Libro Digital Ilustrado de Mitos, Cuentos y Leyendas Nicaragüenses.

Este proyecto tiene como propósito aportar al desarrollo educativo y cultural de los niños en las edades de 07 a 13 años mediante un libro digital ilustrado el cual pretende fomentar el hábito de la lectura y la preservación de la cultura de los mitos, cuentos y leyendas de Nicaragua.

El diseño de este libro será atractivo para que los niños puedan encontrar satisfacción, emoción y alegría. Este libro ayudará a los mismos a mejorar el lenguaje, fortalecer la concentración, alimentar su imaginación, el desarrollo de la memoria y a crear en ellos su identidad cultural, mediante el rescate de una parte fundamental de la cultura de nuestro país como lo son los mitos, cuentos y leyendas, en los cuales se explora diversas historias y tradiciones que han sido contadas de generación en generación por las familias nicaragüenses, pero que ahora gracias a este libro se potenciará su lectura con ilustraciones que eleven el proceso de lectura.

## 1.5. PROJECT CHARTER

### Carta del proyecto

INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO				
<b>Nombre del proyecto:</b>	KidBooks, creación de libro digital ilustrado.			
<b>Patrocinadores ejecutivos:</b>	Doranyela Nazzariel Fargas Reyes Estefani Alejandra Sequeira Guerrero Raquel de los Ángeles Soza López			
<b>Patrocinador del departamento:</b>				
<b>Impacto del proyecto:</b>	El impacto del presente proyecto es de carácter social, con el propósito de aportar a la cultura y lectura infantil. Aportando e incentivando a la preservación de los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses.			
<b>2. Grupo de proyecto</b>				
	<b>Nombre</b>	<b>Departamento</b>	<b>Teléfono</b>	<b>E-mail</b>
<b>Director del Proyecto</b>	Estefani Alejandra Sequeira Guerrero	Managua	78568897	esequeira1517@gmail.com
<b>Miembros del Equipo</b>	Raquel de los Ángeles Soza López	Managua	81296012	sozaraquel.22@gmail.com
	Doranyela Nazzariel Fargas Reyes	Managua	57844668	doranyelafargas592@gmail.com
<b>3. Partes interesadas</b>				
Las personas que serán directamente beneficiadas con este proyecto son los niños, niñas y padres de familia, ya que de una forma gratuita van a poder disfrutar de un libro digital interactivo ilustrado de los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses. Que le ayudara a inculcar el hábito de la lectura en los infantes y a crear una conciencia de preservación de la cultura nacional.				

#### 4. Alcance del Proyecto

##### Propósito del proyecto/justificación

Los libros son un pilar fundamental en el desarrollo cognitivo y emocional de los más pequeños, la lectura no solo estimula el lenguaje, también desarrolla la concentración, la memoria, la imaginación, la agilidad mental. Es importante fomentar el amor y el hábito de la lectura en los niños, así como también la cultura de Nicaragua, es por ello que se realizará este proyecto enfocado en el diseño de un libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses, el libro contendrá ilustraciones que enriquezcan el proceso de lectura. Cabe recalcar que el libro será digital ya que de esta forma puede lograr un mayor alcance, ser leído desde distintos dispositivos.

##### Objetivos

###### GENERAL

Diseñar un libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños y niñas entre las edades de 7 a 13 años, con el fin de promover la lectura y preservar la cultura en el periodo del segundo semestre del año 2023.

###### ESPECÍFICOS

- Realizar un estudio de mercado para identificar las preferencias y necesidades del grupo objetivo, niños y niñas de 7 a 13 años, con el fin de obtener información relevante para el diseño del libro digital de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses.
- Seleccionar y organizar el contenido que formara parte del libro digital, asegurando la autenticidad y relevancia.
- Elaborar la guía de estilos que se utilizará para mantener una apariencia visual consistente en todo el libro.
- Crear ilustraciones atractivas de las escenas y personajes asociados a cada uno de los mitos, cuentos y leyendas seleccionados.
- Diagramar el libro digital de manera atractiva y funcional, asegurando una presentación adecuada de los contenidos para facilitar su lectura y comprensión por parte del público objetivo.

- Validar el prototipo por parte de personas capacitadas como docentes de lengua y literatura y cultura nicaragüense. Para garantizar la calidad del libro digital. por parte de un experto en la cultura y literatura nicaragüense, con el fin de garantizar la autenticidad y calidad de los contenidos culturales presentados en el libro.

**Entregables Enumere los "productos" de alto nivel que se crearán**

Los productos que se entregarán al finalizar este proyecto son:

- Prototipo del libro digital.
- Producto terminado “Libro digital ilustrado de mitos cuentos y leyendas” (este incluye ilustraciones y audios que serán integrados para que la experiencia de lectura sea interactiva y capte la atención de los niños y niñas)

**Alcance Enumere lo que el proyecto abordará y lo que no abordará**

Abordara:

Si bien es cierto que el libro pretende promover el hábito de la lectura infantil y la preservación de la cultura del país, en dicho libro se abordan únicamente mitos, cuentos y leyendas populares de Nicaragua.

No abordara:

Como se menciona en el punto anterior el libro únicamente abordará mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses, no tocaron otros temas culturales.

**Hitos del proyecto Proponer fechas de inicio y finalización para las fases del proyecto**

<b>Actividades</b>	<b>Fecha Inicio</b>
Diseño del proyecto	10/4/2023
• Estudio de Mercado	15/5/2023
• Estudio Técnico	5/6/2023
• Estudio Financiero	3/7/2023
• Organización	11/7/2023
• Gestión de Riesgo	14/7/2023



Investigación del contenido	7/08/2023	
Bocetaje de personajes	15/08/2023	
Vectorización de personajes	20/08/2023	
Diseño de prototipo	30/09/2023	
Valoración y prueba	11/11/2023	

**Principales riesgos conocidos (incluidos los supuestos significativos)**

<b>Riesgos</b>	<b>Tipo de riesgo</b>	<b>Calificación de riesgo (Alto, Medio, Bajo)</b>
No realizar una correcta investigación de contenido	<b>Operacional</b>	<b>BAJO</b>
Falta de tiempo para realizar la etapa del bocetaje	<b>Organizacional</b>	<b>MEDIO</b>
Falta de equipos para el trabajo de vectorización y maquetación	<b>Económico</b>	<b>BAJO</b>
Las ilustraciones no son las adecuadas o no cumplen su objetivo.	<b>Operacional</b>	<b>BAJO</b>
Maquetación de prototipo deficiente	<b>Operacional</b>	<b>MEDIO</b>

**Restricciones Enumere cualquier condición que pueda limitar las opciones del equipo del proyecto con respecto a los recursos, el personal o el cronograma**

- 1- Problemas de salud o familiares que impidan el trabajo de algún miembro.
- 2- Falta de equipos y recursos
- 3- Falta de tiempo
- 4- Aspectos legales

### Dependencias externas

El proyecto no tiene ninguna dependencia de alguna institución externa, efectivamente el éxito de este proyecto depende de todos los involucrados, ósea de los miembros del equipo, ya que cada uno juega un rol fundamental e indispensable en el desarrolló y realización de cada una de las etapas del presente proyecto. Por lo cual es de suma importancia un trabajo en equipo eficiente y sólido.

### 5. Estrategia de comunicación

Se planea tener una comunicación diaria, en el cual el director del proyecta pueda delegar actividades a cada miembro, resolver sus dudas, hacer revisiones, correcciones, escuchar siempre las opiniones y observaciones de los miembros del equipo. Esto con el fin de poder mantener un ambiente de trabajo sano, efectivo, creativo e integral.

### 6. Cierre de sesión

	Nombre	Firma	Fecha
Patrocinador ejecutivo	Los patrocinadores ejecutivos son los miembros del equipo.		18/07/2023
Patrocinador del departamento	Doranyela Nazzariel Fargas Reyes Estefani Alejandra Sequeira Guerrero Raquel de los Ángeles Soza López		18/07/2023
Gerente de proyecto	Estefani Alejandra Sequeira Guerrero		18/07/2023

### 7. Observaciones

Consideramos que el proyecto puede causar un impacto social positivo en los infantes, por lo cual esto es una motivación para el desarrollo del proyecto. La realización de este proyecto debe ser revisada detalladamente por expertos en el área de ilustración y contenidos.

## ÍNDICE GENERAL

<b>2. Cuerpo del trabajo</b> .....	<b>14</b>
2.1. Generalidades del proyecto .....	14
2.1.1. Nombre y descripción del proyecto.....	14
2.1.2. Objetivos del proyecto (general y específicos) .....	15
2.1.3. Justificación .....	16
2.1.4. Articulación entre planes, programas y proyectos .....	17
2.1.5. El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país .....	18
2.1.6. Grupo meta y beneficiarios .....	19
2.1.7. Ciclo de vida del proyecto.....	20
2.1.8. Resultados esperados .....	21
2.1.9. Matriz del enfoque del marco lógico .....	21
2.1.10. Matriz para la etapa de diseño.....	24
2.2. Estudio de Mercado o diagnóstico .....	29
2.2.1. Definición del producto o servicio .....	29
2.2.2 Demanda real .....	29
2.2.3. Oferta real.....	30
2.2.4. Análisis de costes y de precios.....	31
2.2.5. Proveedores de materias primas .....	32
2.2.6. Comercialización o servicios.....	33
2.3. ESTUDIO Técnico .....	34
2.3.1. Tamaño del proyecto .....	34
2.3.2. Localización del proyecto.....	35
2.3.3. Procesos productivos .....	36

2.3.4. Ingeniería de proyectos .....	39
2.3.5. Aspectos administrativos .....	43
2.3.6. Aspectos sociales del proyecto.....	48
2.3.7. Aspectos económicos del proyecto .....	48
2.3.8. Aspectos ambientales del proyecto .....	49
2.4. ESTUDIO financiero .....	50
2.4.1. Inversión del proyecto.....	50
2.4.2. Ingresos y egresos .....	52
2.4.3. Análisis y administración de los riesgos del proyecto .....	54
2.4.4. Plan de sostenimiento del proyecto .....	55
2.5. CONCLUSIONES .....	56
2.6. RECOMENDACIONES .....	57
<b>3. Material Complementario .....</b>	<b>58</b>
3.1. Bibliografía .....	58
3.2. Anexos .....	59

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. capacidad de producción.....	38
TABLA 2. total maquinaria y equipos.....	43
TABLA 3. inversión fija.....	50
TABLA 4. inversión diferida .....	51
TABLA 5. inversión total .....	52
TABLA 6. egresos.....	53

## **2. CUERPO DEL TRABAJO**

### **2.1. GENERALIDADES DEL PROYECTO**

#### **2.1.1. Nombre y descripción del proyecto**

Nombre del Proyecto

Diseño de libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños y niñas entre las edades de 7 a 13 años en el periodo del segundo semestre del año 2023.

Descripción

Mediante la realización de este proyecto se pretende diseñar un libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños y niñas entre las edades de 7 a 13 años, con el fin de promover la lectura y preservar la cultura. El libro estará disponible en formato digital y se lanzará en el segundo semestre del año 2023.

El libro contará con una narrativa envolvente, ilustraciones llamativas y elementos interactivos para lograr captar la atención de los niños y hacer la experiencia de lectura más atractiva. Con el diseño de este libro se busca fomentar el interés por la lectura y al mismo tiempo preservar y difundir la rica tradición cultural nicaragüense, garantizando una experiencia de usuario intuitiva y amigable para los niños, con una navegación sencilla y botones y controles de tamaño adecuado para su manipulación.

Es importante destacar que, para el diseño del libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses, se contempla la creación de ilustraciones propias. Las ilustraciones serán parte integral del libro digital, contribuyendo a hacerlo más atractivo, visualmente agradable y facilitando la comprensión de los relatos por parte de los niños y niñas, en donde además este mismo será revisado por profesionales o artistas especializados en el diseño de libros infantiles, esto garantizará la calidad y coherencia visual del proyecto, así como una representación adecuada de la cultura nicaragüense y sus tradiciones.

Se pretende que este proyecto logre despertar el interés por la lectura en los niños y niñas, al mismo tiempo los sumerge en el fascinante mundo de los mitos, cuentos y

leyendas de Nicaragua. Además, al preservar la cultura nicaragüense, contribuimos a fortalecer el sentido de identidad y orgullo en las nuevas generaciones.

### **2.1.2. Objetivos del proyecto (general y específicos)**

#### **GENERAL**

Diseñar un libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños y niñas entre las edades de 7 a 13 años, con el fin de promover la lectura y preservar la cultura en el periodo del segundo semestre del año 2023.

#### **ESPECÍFICOS**

1. Realizar un estudio de mercado para identificar las preferencias y necesidades del grupo objetivo, niños y niñas de 7 a 13 años, con el fin de obtener información relevante para el diseño del libro digital de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses.
2. Seleccionar y organizar el contenido que formara parte del libro digital, asegurando la autenticidad y relevancia.
3. Elaborar la guía de estilos que se utilizará para mantener una apariencia visual consistente en todo el libro.
4. Crear ilustraciones atractivas de las escenas y personajes asociados a cada uno de los mitos, cuentos y leyendas seleccionados.
5. Diagramar el libro digital de manera atractiva y funcional, asegurando una presentación adecuada de los contenidos para facilitar su lectura y comprensión por parte del público objetivo.
6. Validar el prototipo por parte de personas capacitadas como docentes de lengua y literatura y cultura nicaragüense. Para garantizar la calidad del libro digital. por parte de un experto en la cultura y literatura nicaragüense, con el fin de garantizar la autenticidad y calidad de los contenidos culturales presentados en el libro.

### **2.1.3. Justificación**

Los libros son un pilar fundamental en el desarrollo cognitivo y emocional de los más pequeños, la lectura no solo estimula el lenguaje, también desarrolla la concentración, la memoria, la imaginación, la agilidad mental, y además contribuye a que los niños expresen con mayor exactitud lo que piensan y sienten. Es importante fomentar el amor y el hábito de la lectura en los niños, así como también la cultura de Nicaragua, en los últimos años los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses se han ido perdiendo poco a poco porque las personas ya no se toman el tiempo de contarlos, es por ello que se realizará este proyecto enfocado en el diseño de un libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses, el libro contendrá ilustraciones que enriquezcan el proceso de lectura, así mismo al ser en versión digital este elevará la experiencia de los niños y niñas cuando lo vean.

Con este proyecto se pretende promover el rescate de la cultura de los mitos, cuentos y leyendas de Nicaragua, que han formado parte de la infancia de muchas generaciones, y con este libro pueden ser parte de la infancia de las nuevas generaciones mediante la lectura que es un maravilloso proceso interactivo.



#### **2.1.4. Articulación entre planes, programas y proyectos**

El Plan Nacional de Lucha contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano 2022-2026, contiene políticas, estrategias y acciones transformadoras que ratifican la ruta de crecimiento económico y la defensa y restitución de los derechos de las familias nicaragüenses, con reducción de la pobreza y las desigualdades. (Nicaragua, 2021)

Este documento es del cual se rigen todos los proyectos del país y en el contexto de este proyecto de graduación podemos situarlo en la categoría de “promoción de la cultura, arte tradición y patrimonios nicaragüenses”, así mismo este proyecto se rige bajo los objetivos de desarrollo humano sostenible.

El 25 de septiembre de 2015, los líderes mundiales adoptaron un conjunto de objetivos globales para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos como parte de una nueva agenda de desarrollo sostenible. Cada objetivo tiene metas específicas que deben alcanzarse en los próximos 15 años. / en este contexto el libro digital sigue los principios del 4to objetivo el cual es “educación de calidad”, para concluir seguimos las líneas de investigación de la carrera, llevando la dirección de la siguiente “Desarrollo de material multimedia para resolver necesidades específicas”

### **2.1.5. El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país**

En los ejes del Programa Nacional de Desarrollo Humano 2018- 2021, en su primer capítulo “Desarrollo Social” en el inciso “A” “Educación en todas sus formas” punto 1. Se aborda lo siguiente: Profundizar el avance hacia la calidad educativa, que impacte en la formación integral y el aprendizaje, desde el acceso y dominio de conocimientos, ciencia, tecnología y formación en valores en rutas de aprender, a aprender y prosperar. (CEPAL, 2018)

A su vez en el inciso “C” “Cultura y Tradición” punto 1 se nos menciona lo siguiente: Impulsar el rescate, defensa y promoción de todos los rasgos de nuestra identidad y cultura nacional. Al mismo tiempo este plan presenta en el inciso “E” “Patrimonios Culturales” lo siguiente: Rescatar, proteger, salvaguardar, preservar, promover y divulgar el patrimonio histórico y cultural del pueblo nicaragüense, incluyendo prácticas culturales ancestrales. (CEPAL, 2018)

De lo anterior podemos sintetizar tres puntos importantes en los que este proyecto va a aportar. El primer punto menciona que las instituciones del estado realizan esfuerzo en conjunto para que la calidad de la educación mejore, en todos sus niveles, estas iniciativas son de vital importancia para que el desarrollo humano del país en todos los aspectos sea integral y de calidad sobre todo la educación.

Así mismo este plan menciona dos puntos claves con respecto a la cultura, tradición y preservación, que es algo fundamental en el presente proyecto cuyo propósito principal es brindar un libro digital ilustrado de mitos cuentos y leyendas nicaragüenses para niños en las edades de 07 a 13 años, el cual tiene como objetivo aportar al hábito de la lectura, preservación y conservación de la cultura de los mitos, cuentos y leyendas de Nicaragua, de una forma gratuita y accesible.

Con este libro digital los niños y niñas podrán maravillarse de la enriquecida cultura de los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses en un formato digital fácil de acceder, gratuito que contendrá ilustraciones que acompañen la lectura y la vuelve más interactiva y divertida.

### **2.1.6. Grupo meta y beneficiarios**

Con la realización de este proyecto se tiene como grupo meta la niñez entre las edades de 7 a 13 años. Estos son los niños en una etapa de desarrollo donde están aprendiendo a leer y también disfrutan de historias imaginativas y fascinantes. Al dirigirnos a este grupo de edad, podemos adaptar el contenido y el diseño del libro digital de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para que sea accesible y atractivo para ellos.

Los beneficiarios directos de este proyecto serían los niños y niñas que participan en la lectura del libro digital ilustrado. A través de estas historias, podrán explorar y sumergirse en el rico patrimonio cultural de Nicaragua, aprendiendo sobre los mitos, cuentos y leyendas transmitidos de generación en generación.

Los beneficiarios indirectos incluirían a los padres, educadores y la comunidad en general interesada en promover la lectura y preservar la cultura nicaragüense.

## 2.1.7. Ciclo de vida del proyecto



### 2.1.8. Resultados esperados

1. **Un libro digital ilustrado:** El resultado principal del proyecto será un libro digital que contenga una selección de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses adaptados para niños y niñas de 7 a 13 años. El libro estará diseñado de manera visualmente atractiva, con ilustraciones coloridas y de alta calidad que apoyen el contenido de los relatos.
2. **Promoción de la lectura:** Se espera que el libro digital motive a los niños y niñas a interesarse por la lectura. Al presentarles historias entretenidas y relevantes culturalmente, se fomentará el gusto por los libros y se estimulará el hábito de la lectura en este grupo de edades.
3. **Preservación cultural:** El proyecto busca preservar y difundir la rica tradición cultural de Nicaragua a través de los mitos, cuentos y leyendas. Al presentar estas historias de forma accesible para los niños y niñas, se contribuye a mantener viva la herencia cultural del país y a transmitirla a las nuevas generaciones.
4. **Accesibilidad y difusión:** El libro digital será diseñado de manera interactiva y estará disponible en formato digital, lo que permitirá su fácil acceso y distribución en diferentes dispositivos electrónicos y plataformas digitales.
5. **Impacto educativo:** Se espera que el libro digital se convierta en una herramienta educativa útil para docentes y padres, quienes podrán utilizarlo para educar en aspectos culturales de Nicaragua, fomentando la lectura, y promoviendo la comprensión y aprecio por la diversidad cultural.

En resumen, se espera que este proyecto genere un libro digital atractivo y accesible que promueva la lectura, preserve la cultura nicaragüense de los mitos, cuentos y leyendas y tenga un impacto positivo en el desarrollo educativo de los niños y niñas de 7 a 13 años durante el segundo semestre del año 2023

### 2.1.9. Matriz del enfoque del marco lógico

Enunciado del objetivo	Indicadores	Medios de verificación	Supuestos
<b>Fin:</b> Preservar y promover la cultura	Porcentaje de niños y niñas de 7	● Cuestionarios	Utilización de la creación del libro

del país mediante la creación de un libro digital de mitos, cuentos y leyendas dirigido a niños y niñas de 7 a 13 años.	a 13 años que muestran un aumento en el conocimiento y comprensión de la cultura del país después de utilizar el libro digital ilustrado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevistas a niños/as</li> <li>• Observación directa</li> <li>• Retroalimentación de maestros o padres</li> </ul>	digital de mitos, cuentos y leyendas.
<b>Propósito:</b> Diseñar un libro digital de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños y niñas entre las edades de 7 a 13 años, que fomente la lectura, la imaginación y el orgullo de su patrimonio cultural.	Porcentaje de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses relevantes y apropiados para niños y niñas de 7 a 13 años recopilados y seleccionados.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuestas</li> <li>• Resultados de las entrevistas</li> <li>• Evaluaciones</li> <li>• Validación de las ilustraciones</li> </ul>	Ilustraciones de calidad para que los niños y niñas estén más motivados para leer, y así desarrollarán habilidades de imaginación y creatividad, y se sentirán orgullosos de su herencia cultural.
<b>Resultados:</b> <b>a)</b> Recopilación y selección de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses relevantes y apropiados para niños y niñas de 7 a 13 años.	<b>a)</b> Porcentaje de mitos, cuentos y leyendas considerados relevantes y apropiados para el público objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuestas</li> <li>• Entrevistas</li> <li>• Evaluaciones</li> </ul>	<b>a)</b> Existe una amplia variedad de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses relevantes y apropiados para niños y niñas de 7 a 13 años.

<p><b>b)</b> Diseño y creación de un libro digital que incluya ilustraciones atractivas, narraciones en audio y elementos adecuados para el público objetivo.</p> <p><b>c)</b> Distribución y promoción del libro digital a través de plataformas accesibles para llegar a un amplio número de niños y niñas en Nicaragua.</p>	<p><b>b)</b> Calidad y atractivo de las ilustraciones creadas y utilizadas en el libro digital y audiovisual.</p> <p><b>c)</b> Número de plataformas utilizadas para la distribución del libro digital y audiovisual.</p>		<p><b>b)</b> Existen recursos técnicos y humanos suficientes para diseñar y crear un libro digital de alta calidad.</p> <p><b>c)</b> Hay plataformas accesibles disponibles para la distribución del libro digital y audiovisual.</p>
<p><b>Actividades:</b></p> <p><b>1.</b> Investigación y recopilación de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses a través de fuentes confiables y expertos en la cultura local.</p> <p><b>2.</b> Adaptación y selección de los mitos, cuentos y</p>	<p><b>1.</b> Número de fuentes confiables utilizadas para la investigación.</p> <p><b>2.</b> Porcentaje de mitos, cuentos y leyendas adaptados y seleccionados para el público objetivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Registro de las fuentes utilizadas en el informe de investigación.</li> <li>● Informe de análisis de la pertinencia de los mitos, cuentos y leyendas seleccionados para el público objetivo.</li> </ul>	<p><b>1.</b> Existen fuentes confiables y disponibles que contienen información sobre mitos, cuentos y leyendas de Nicaragua.</p> <p><b>2.</b> Se cuenta con los recursos y el conocimiento necesario para</p>

<p>leyendas más adecuados para el público objetivo, asegurando su comprensión y relevancia.</p> <p><b>3. Pruebas y revisión del libro digital para garantizar su calidad, usabilidad y adecuación al público objetivo.</b></p>	<p><b>3. Número de pruebas realizadas con el público objetivo y sus resultados.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Encuestas o entrevistas.</li> <li>● Registro de las pruebas realizadas con el público objetivo.</li> </ul>	<p>adaptar y seleccionar los mitos, cuentos y leyendas de manera adecuada para el público objetivo.</p> <p><b>3. Se dispone de un equipo necesario encargado con los recursos técnicos y el tiempo para realizar las pruebas y revisiones requeridas del libro digital.</b></p>
--	---	---	---

### 2.1.10. Matriz para la etapa de diseño

INVESTIGACIÓN	DISEÑO	DESARROLLO	MATERIALES	PRUEBA
<b>ESTUDIO DE MERCADO</b>				
Definición del grupo meta y demanda	Se realizará un plan de trabajo para el equipo.	Se realizará una investigación de los antecedentes que existan en	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	Se validará con la asesoría del docente de la clase.



		el mercado para poder segmentar a los potenciales clientes y la demanda que existe en el mercado.		
Aplicación del instrumento	Se diseñará un instrumento para evaluar a los potenciales clientes.	Con este instrumento se recopiló información de los gustos y preferencias de los potenciales clientes, así como información necesaria para definir la oferta.	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	Análisis y resultados del instrumento aplicado.
Oferta	Utilizará los análisis y resultados del instrumento	Para definir la oferta que se utilizará para llamar la atención del público se utilizará la información de los análisis y resultados del instrumento con	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	Se validará con la asesoría del docente de la clase.

		el fin de realizar una oferta llamativa		
Proveedores	Investigación	Definiremos a los proveedores necesarios mediante una investigación y análisis.	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	Se validará con la asesoría del docente de la clase.
Medio de distribución	Publicidad para los medios de distribución	Nuestro principal medio de distribución serán las redes sociales y editoriales que tengan sitio web.	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	Se validará con la asesoría del docente de la clase.
Publicidad	Se realizará una campaña publicitaria	Se diseñará una campaña publicitaria con artes llamativos y creativos para el lanzamiento del producto	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	Se validará con la asesoría del docente de la clase.
<b>DISEÑO DEL PRODUCTO / PROTOTIPO</b>				
Proceso creativo y de desarrollo del libro digital ilustrado de mitos, cuentos y		Para iniciar el proceso de creación del libro digital se realizará una	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	EVALUACIÓN Y TESTEO DEL PROTOTIPO

leyendas nicaragüenses para niños y niñas.		primera reunión en la cual se hará una lluvia de ideas para el diseño de personajes, ilustración, fondos etc. Y también un cronograma de trabajo.		DEL LIBRO DIGITAL
	Bocetaje a lápiz de los primeros personajes de cuentos	Diseño de los personajes de los cuentos, mitos y leyendas	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	
	Bocetaje de los fondos a utilizar en el libro digital	Diseño de los fondos y recursos necesarios para la ambientación del cuento, mito o leyenda	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	
	Vectorización de los personajes y fondos	Vectorización de los bocetos realizados	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	
	Maquetación del libro digital	Maquetación del libro en indesign	Softwares Computadora Internet	

			Cuaderno y lápices	
	Revisión por parte de los miembros del equipo	Segunda reunión para revisar las ilustraciones y maquetación del libro	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	
	Diseño de portada y contraportada	Diseño de la portada y contraportada del libro digital	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	
<b>VALIDACIÓN DEL PROTOTIPO</b>				
	Validación de expertos	Una vez finalizado el prototipo será validado por un experto en diseño editorial.	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	
	Validación de expertos	Una vez finalizado el prototipo será validado por docentes de lengua y literatura o de cultura de Nicaragua.	Softwares Computadora Internet Cuaderno y lápices	

## **2.2. ESTUDIO DE MERCADO O DIAGNÓSTICO**

### **2.2.1. Definición del producto o servicio**

El libro digital "Mitos, Cuentos y Leyendas Nicaragüenses para Niños de 7 a 13 años" es una recopilación de historias fascinantes y coloridas que capturarán la imaginación de los más pequeños. Este libro interactivo está diseñado específicamente para niños y tiene como objetivo proporcionar una introducción emocionante al rico patrimonio cultural de Nicaragua.

Este libro contiene una selección cuidadosamente integrada de mitos, cuentos y leyendas populares de Nicaragua. Cada historia está adaptada de manera accesible y enriquecida con ilustraciones vibrantes y atractivas para mantener el interés y la atención de los niños. Además, el contenido se presenta de forma digital.

Las historias incluidas en el libro abarcan una variedad de temas, desde héroes y heroínas legendarios hasta criaturas míticas y tradiciones culturales. Los niños podrán sumergirse en el mundo de los dioses antiguos, los animales mágicos y los lugares encantados mientras exploran la rica herencia cultural de Nicaragua. Cada historia está diseñada para transmitir valores positivos y enseñanzas importantes, como la importancia del respeto, la valentía y la amistad.

En resumen, nuestro libro digital de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses ofrece una forma atractiva y educativa de introducir a los niños de 7 a 13 años en el fascinante mundo de la cultura y la tradición de Nicaragua. Con su contenido adaptado, ilustraciones llamativas y elementos interactivos, este libro digital proporciona una experiencia de lectura envolvente que capturarán la imaginación de los pequeños y los ayudará a aprender valores importantes mientras se divierten.

### **2.2.2 Demanda real**

Para poder llevar a cabo el diseño del "libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses", tenemos que poner en curso lo que es el análisis de la demanda, un aspecto del estudio de mercado que nos ayudará en el proceso de entender la demanda de los consumidores hacia nuestro producto o servicio proporcionando mayor

comprensión para la toma de decisiones, al mismo tiempo nos permitirá conocer mejor el mercado de alta demanda para saber muy bien lo que vamos a proyectar.

En Nicaragua la mayoría de los niños y niñas de primaria no tienen un conocimiento alto acerca de la cultura del país, especialmente por los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses debido a que no se imparte este tema y si lo hacen los recursos no son los óptimos. En la mayor parte de la educación del país no existen muchos libros acerca de los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses y mucho menos digitales, por ellos, surgió el producto "libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses" el cual será una herramienta digital interactiva y atractiva que logrará mejorar el aprendizaje y aceptación por parte de los niños y niñas entre las edades de 7 a 13 años.

### **2.2.3. Oferta real**

Nuestro libro digital "Mitos, Cuentos y Leyendas Nicaragüenses para Niños de 7 a 13 años" ofrece una propuesta única y atractiva para los padres, niños y profesores. Algunos aspectos destacados de nuestra oferta incluyen:

1. Contenido relevante y culturalmente enriquecedor: Nuestro libro digital presenta una cuidadosa selección de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses que permiten a los niños sumergirse en el rico patrimonio cultural del país. Estas historias ayudarán a los niños a desarrollar un sentido de identidad y aprecio por su propia cultura, al tiempo que promueven la diversidad y el respeto por otras tradiciones.
2. Experiencia de lectura interactiva: El libro digital está diseñado para mantener el interés de los niños mediante el uso de ilustraciones coloridas y elementos interactivos.
3. Adaptado a las necesidades de los niños: Nuestro contenido ha sido cuidadosamente diseñado para que sea accesible y comprensible para los niños de 7 a 13 años. Las historias se presentan en un lenguaje claro y sencillo, lo que facilita la comprensión y el seguimiento.
4. Funciones adicionales de aprendizaje: El libro digital incluye una función de narración, lo que permite a los niños escuchar las historias en voz alta, mejorando su comprensión auditiva y desarrollando habilidades de pronunciación. También se incluyen preguntas

de comprensión al final de cada historia para estimular el pensamiento crítico y la reflexión.

5. Portabilidad y accesibilidad: Al ser un libro digital, nuestros usuarios podrán acceder al contenido desde cualquier dispositivo compatible, como tabletas, computadoras o teléfonos inteligentes. Esto brinda la flexibilidad de llevar el libro a cualquier lugar y en cualquier momento, lo que lo convierte en una opción conveniente para los padres y educadores.

En general, el producto a desarrollar proporciona una experiencia de lectura enriquecedora y entretenida que combina la tradición cultural con la tecnología moderna. Estamos comprometidos en brindar a los niños la oportunidad de explorar y disfrutar de las historias y tradiciones de Nicaragua de una manera accesible y gratuita.

#### **2.2.4. Análisis de costes y de precios**

##### **Costos**

Los costos en los que se incurrirán en este proyecto de diseño de libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños en las edades de 7 a 13 años serán las siguientes:

- Fuerza laboral ósea la planilla de las personas que estarán involucradas en este proceso llámese diseñadores o ilustradores que son partes indispensables para el desarrollo del presente proyecto.
- Los equipos tecnológicos son fundamentales para la realización del trabajo de este proyecto, ya que son las herramientas que ocupan los diseñadores para elaborar toda la conceptualización, recursos, realización y publicación del libro digital. Los recursos que se necesitan son computadoras, tabletas de dibujos, mouse entre otros.
- Para el desarrollo de este proyecto se necesitan de softwares especializados en la materia, tales como softwares de diseño como los de Adobe InDesing, PhotoShop e Illustrator. Así como son necesarios los softwares de diseño también son fundamentales los softwares de procesamiento de texto como la suite de office.

- Papelería, este es otro recurso importante ya que se utilizará para los bocetaje y conceptualización de los personajes y fondos, así como tomar nota, organizar y planear actividades
- Servicios básicos, energía eléctrica e internet son recursos básicos indispensables para llevar a cabo este proyecto, ya que se utilizarán desde inicio a fin del trabajo.

## **Precio**

La revolución digital llegó al sector editorial, el hábito de leer se ha extendido gracias a los nuevos formatos de libros digitales que permiten que el proceso de lectura sea interactivo. Los libros digitales son un poco más baratos que los libros físicos, su producción es respetuosa con el medio ambiente, las ediciones no se agotan, pueden ser leídos desde cualquier dispositivo y están accesibles en cualquier minuto con tan solo un clic.

Si bien es cierto que la producción de un libro electrónico es menor a un libro en papel, el precio de un libro electrónico debe cubrir costes de producción, el libro que se realizará es un libro de cuentos, mitos y leyendas nicaragüenses ilustrado, se crearan personajes, escenarios y ambientación desde cero, por lo cual esto eleva el costo final de venta. Para definir el precio del libro digital se tendrán en cuenta dos opciones, número 1 la similitud con otros libros digitales ilustrados y la opción 2 lo que el lector está dispuesto a pagar. Si bien es cierto que el precio debe asumir todos los costes de producción, en el caso del que el libro sea comercializado su costo de venta al público debe ser accesible, pero en el presente caso se trata de un proyecto social este será completamente gratuito ya que se pretende lograr que muchas personas puedan disfrutarlo y promover la cultura de nuestro país.

### **2.2.5. Proveedores de materias primas**

Un factor fundamental que tenemos que tener en cuenta para la realización de nuestro estudio de mercado es el análisis de proveedores, los cuales son una herramienta necesaria, ya que con ellos resulta muy provechoso se determinan las condiciones y relaciones comerciales. Los principales proveedores que tendrá este proyecto serán los siguientes:



MATERIALES	UTILIDAD	PROVEEDOR
Internet	Navegación e investigación.	Casa Claro.
Adobe Illustrator, Photoshop y servicios de office	Para la realización de ilustraciones y creaciones de texto de manera estética.	Microsoft y Servicios de Adobe (licencia).
Todo lo que tiene que ver con papelería	Para las impresiones de papel	Librería y Distribuidora Jardín S.A. Librería San Jerónimo. Suretka Nicaragua S.A. Gompers Librería.
Energía	Servicio de energía eléctrica.	DISNORTE-DISSUR.
Computadoras, impresoras, cámaras fotográficas, parlantes, televisores y ventiladores	Para las creaciones de las ilustraciones.	Sycom Sevasa Altamira BEST Computer CONICO

## 2.2.6. Comercialización o servicios

### Producto o servicio

Retomando lo mencionado anteriormente el producto que se realizará es un libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses. Dicho libro contendrá aspectos interactivos como audio y video que harán que la experiencia de lectura sea más interactiva e interesante para los niños y niñas. A su vez se promueve un poco de la cultura de nuestro país, mediante la lectura de este libro.

### Distribución

Los libros digitales son una tendencia creciente, la posibilidad de controlar el exceso de luz en la pantalla, la flexibilidad del tamaño de la letra y el bajo costo de descarga son

tres elementos vitales de los libros electrónicos hoy en día existen grandes plataformas para poder vender o distribuir libros digitales, a nivel nacional e internacional contamos con:

Hispamer, por su parte, se ha inclinado por los libros electrónicos académicos. La idea fundamental de esta empresa es que cada universitario tenga en su tableta, teléfono o computadora, los libros de cabecera de cada una de sus carreras. De esta manera, alumnos y universidades pueden acercarse a esta librería para comprar licencias de obras técnicas y guardarlas en sus bibliotecas personales.

Amazon, esta es una plataforma con una gran exposición internacional, estar en esta plataforma abre las puertas a poder llegar a muchas personas en diferentes partes del mundo por lo cual esto puede ser gratamente remunerable para la venta del libro.

Google Play, sin duda Google es el buscador más utilizado por las personas, estar en el catálogo de Google posicionará el libro de una excelente manera ya que puede salir primero cuando las personas hagan una búsqueda desde su navegador. La exposición que da esta plataforma es amplia por lo cual distribuir este libro por ese canal sería un gran acierto.

El libro a su vez puede ser distribuido por medio de plataformas educativas como MINED o alguna organización cultural. Siempre y cuando se respeten los derechos de las integrantes de este proyecto y soliciten el permiso necesario antes de tomar el contenido.

Las redes sociales también servirán como medio para distribuir el libro, a su vez se planea tener una distribución directa a futuro, con un sitio web propio en el cual se pueda vender el libro esto con el fin de poder vender el libro a un precio justo y de una forma directa.

## **2.3. ESTUDIO TÉCNICO**

### **2.3.1. Tamaño del proyecto**

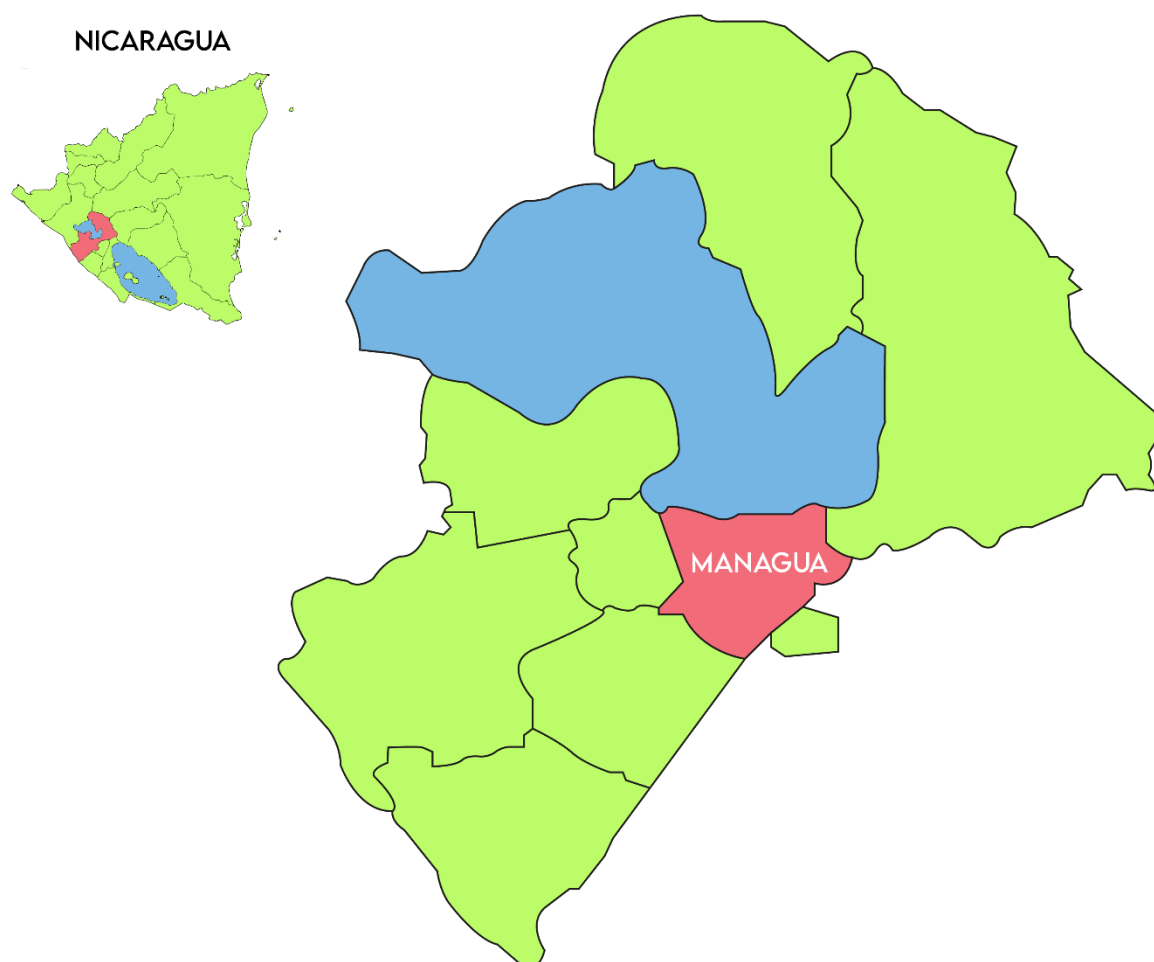
Este proyecto se basará en el diseño del libro digital "Mitos, Cuentos y Leyendas Nicaragüenses para Niños de 7 a 13 años" el cual tratará de una recopilación de historias fascinantes y coloridas que capturarán la imaginación de los más pequeños. Este libro interactivo está diseñado específicamente para niños y tiene como objetivo proporcionar

una introducción emocionante al rico patrimonio cultural de Nicaragua proporcionando una experiencia de lectura enriquecedora y entretenida que combina la tradición cultural con la tecnología moderna. Al mismo tiempo se pretenderá incluir aún más lo que es el interés, la curiosidad y el crecimiento de la educación de la cultura nicaragüenses.

### **2.3.2. Localización del proyecto**

#### **2.3.2.1. Macro localización**

El proyecto de diseño del libro digital, se desarrollará en el Barrio conocido como Reparto Shick, Departamento de Managua, País Nicaragua.



#### **2.3.2.2. Micro localización**

El sitio donde se ejecutará este proyecto, será en barrio conocido como Reparto Shick cuarta etapa, Distrito V. Exactamente Donde fue la casa de la mujer, 2 cuadras al lago, ½ cuadra arriba.



### 2.3.3. Procesos productivos

#### 2.3.3.1. Procesos y usos de tecnologías

El libro digital interactivo que se creará es un tipo de E-book o conocido como libro electrónico que hace parte de una estrategia de contenidos interactivos y que no solo informa lo que es necesario, sino que también estimula la interacción que los lectores pueden hacer con el material, por ello, para la creación de este producto haremos utilidad lo que son las herramientas tecnológicas.

- Software (sistema operativo): El software permite dar instrucciones para que el hardware pueda ejecutar las tareas indicadas. Por ejemplo, cuando haces uso de un programa de edición de vídeo, este permite dar las instrucciones para que la tarjeta gráfica pueda procesar los datos que le entregamos y mostrarlos en la pantalla. (Universidades, 2022)

Algunos de los programas que utilizaremos como software serán:

Adobe Illustrator: Editor de gráficos vectoriales que sirve para la ilustración.

Adobe Photoshop: Editor de fotografías usado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos.

Adobe InDesign: Es la aplicación para el diseño editorial, se pueden crear flyers, revistas, periódicos, libros y mucho más. InDesign hace que el manejo de texto para estos diferentes formatos sea muy sencillo.

Work Office: Es un programa de procesamiento de textos, diseñado para ayudarle a crear documentos de calidad profesional.

Google: Es un motor de búsqueda en la web propiedad y el principal producto de Google, es el motor de búsqueda más utilizado en la Web.

Google Drive: Es el lugar en el que puedes almacenar y acceder a todos tus archivos.

Google Meet: Herramienta para realizar reuniones virtuales de una forma muy sencilla.

- Hardware (componente físico): El hardware es el conjunto de elementos físicos que componen un ordenador o cualquier otro dispositivo electrónico. Es decir, componentes como el disco duro, la memoria RAM, el procesador o la tarjeta gráfica. En este sentido, el hardware permite construir dispositivos electrónicos que pueden ejecutar diferentes tareas. (Universidades, 2022)

Algunos de los hardware a utilizar son:

Computadora: Máquina electrónica capaz de almacenar información y tratarla automáticamente mediante operaciones matemáticas y lógicas controladas por programas informáticos.

Teléfono móvil: es un medio de telecomunicación, más concretamente de radiocomunicación, por teléfono móvil o celular.

- Electricidad: La palabra "electricidad" procede del latín electrum, y a su vez del griego élektron, o ámbar. La referencia al ámbar proviene de un descubrimiento

registrado por el científico francés Charles François de Cisternay du Fay, que identificó la existencia de dos tipos de cargas eléctricas (positiva y negativa). Las cargas positivas se manifestaban al frotar el vidrio, y las negativas al frotar sustancias resinosas como el ámbar. (ForoNuclearOrg, s.f.)

- Internet: Internet es la red que conecta e interrelaciona dispositivos electrónicos y redes de computadoras entre sí, de todo el mundo. Su nombre proviene del inglés International Network que significa “Red Internacional” y el acrónimo de esas palabras dio origen al nombre Internet. (editorial, 2023)

### 2.3.3.2. Capacidad de producción

La capacidad de producción es la máxima producción posible de una empresa manufacturera, medida en unidades de producción por período. Conocer la capacidad de producción permite mejorar la planificación y la programación de la producción, dar plazos de entrega más precisos y prever el flujo de caja.

Semana (de lunes a viernes)	Horas trabajadas al día	Horas trabajadas a la semana
1	7 hrs	35 hrs
2	7 hrs	35 hrs
3	6 hrs	30 hrs
4	6 hrs	30 hrs
<b>Horas trabajadas al mes</b>		<b>130 hrs</b>

TABLA 1. CAPACIDAD DE PRODUCCIÓN

Esta tabla indica que se trabajará de lunes a viernes en este proyecto. Entonces cómo se trabajará aproximadamente por cuatro meses el total de horas de trabajo serán quinientas veinte horas para la realización del diseño del libro digital ilustrado e interactivo de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses.

## 2.3.4. Ingeniería de proyectos

### 2.3.4.1. Estructura física del proyecto

Retomando la información del acápite de localización del proyecto la estructura física del está conformada por distintos aspectos, es la parte visible del proyecto y está estructurada por los siguientes sistemas:

**Sistema ambiental.** La estructura del proyecto está establecida en el sector urbano de la ciudad de Managua, exactamente en el Barrio Reparto Shick del distrito 5 de la capital de Nicaragua – Managua.

**Sistema socio productivo.** En la localización del proyecto el sistema productivo es bastante amplio y en constante avance y expansión. En la micro localización de este proyecto las actividades comerciales del sector están relacionadas a la compra y venta de productos y servicios.

**Sistema de comunicaciones.** El lugar donde se desarrolla este proyecto cuenta con condiciones óptimas para llevarlo a acabo como los puntos de accesos óptimos tales como calles, iluminación, energía y transporte.

**Sistema energético.** El sistema energético y de internet es excelente y cuenta con óptimas condiciones.

**Sistema arquitectónico.** El lugar físico en el que se trabajará este proyecto cuenta con edificaciones seguras y resistentes, las cuales brindan todas las condiciones necesarias y seguridad.

**Sistema de equipamiento y mobiliario.** Constituido por los equipos tecnológicos y mobiliarios necesarios para el desarrollo del proyecto, los cuales se cumplen.

### 2.3.4.2. Maquinaria y equipos

#### Equipos tecnológicos

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
3	Computadoras portátiles Modelo: LAPTOP DELL 3501	C\$ 22 680	C\$68,040
3	Mouse inalámbrico	C\$ 600	C\$1,800
3	Almohadilla	C\$ 360	C\$1,080
TOTAL			<b>C\$70,920</b>

#### Software

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO MENSUAL	MESES	TOTAL
4	Pago de licencia anual de Adobe	C\$2000	4	C\$8000
4	Pago de licencia anual de Office	C\$170	4	C\$ 680
TOTAL				<b>C\$8680</b>

#### Papelería

Precios consultados en Librería Jardín Nicaragua.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
2	Cuaderno de dibujo	C\$ 135	C\$ 270
3	Libretas	C\$ 75	C\$ 225



1	Set de lápices de dibujo	C\$ 160	C\$ 160
1	Set de lapiceros	C\$ 100	C\$ 100
1	Borrador	C\$ 20	C\$ 20
1	Caja de colores	C\$ 200	C\$ 200
TOTAL			<b>C\$ 975</b>

### Servicios básicos

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO MENSUAL	TOTAL
4	Pago mensual de energía eléctrica	C\$ 700	C\$2800
4	Pago mensual del servicio de internet	C\$ 1000	C\$4000
TOTAL			<b>C\$6800</b>

### Logística

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO MENSUAL	TOTAL
4 meses	Gastos de logística	C\$ 1000	C\$4000
TOTAL			<b>C\$ 4000</b>

### Mano de obra

El pago de salario es significativo a los integrantes de este proyecto, y es un pago por todo el proyecto.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO PROYECTO	TOTAL
3	Diseñador gráfico	C\$20,000	C\$60,000
1	Redactor	C\$20,000	C\$20,000
1	Ilustrador	C\$30,000	C\$30,000
1	Maquetador	C\$35,000	C\$35,000
1	Mercadólogo	C\$20,000	C\$20,000
TOTAL			<b>C\$ 165,000</b>

#### Bono de transporte y alimentación para trabajadores

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	TOTAL MENSUAL	TOTAL
7	Bono transporte	C\$500	C\$3,500
7	Bono alimentación	C\$500	C\$3,500
TOTAL			<b>C\$7000</b>

#### Totales

DESCRIPCIÓN	TOTAL
EQUIPOS TECNOLÓGICOS	C\$70,920
SOFTWARE	C\$8,680
PAPELERÍA	C\$975

SERVICIOS BÁSICOS	C\$6,800
LOGÍSTICA	C\$4,000
MANO DE OBRA	C\$165,000
BONOS	C\$7000
<b>TOTAL</b>	<b>C\$262,455</b>

TABLA 2. TOTAL MAQUINARIA Y EQUIPOS

### **2.3.4.3. Valoración de la inversión**

La posible inversión para este proyecto ascendería a los C\$262,455 córdobas nicaragüenses, con esto se cubrirán los gastos necesarios para la realización de inicio a fin de este proyecto. Con este monto se cubrirán los gastos necesarios desde equipos hasta logística. La inversión es una inversión mediana, sin embargo, se proyecta un gran éxito para este libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños.

### **2.3.5. Aspectos administrativos**

#### **2.3.5.1. Aspectos legales del proyecto**

Para poder hacer realidad este proyecto se debe cumplir con aspectos legales definidos por las autoridades del país, que fundamentales para el desarrollo y legalidad del mismo, aspectos como el registro de la marca o editorial y con el registro de la obra realizada, el libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses entra en el grupo de obras literarias por lo cual debe ser registrado bajo el mismo.

#### **2.3.5.2. Marco institucional y legal del proyecto**

El proyecto de diseño de libro digital de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses es un proyecto social que tiene el propósito de promover la cultura del país, así como la lectura infantil, este proyecto está siendo realizado bajo la modalidad de proyecto de graduación por estudiantes de la carrera de diseño gráfico y multimedia de la UNAN- Managua en el vigente año 2023.

### **2.3.5.3. Obligaciones fiscales y municipales**

Para poder publicar una obra literaria en Nicaragua, llámese libro debe registrarse estrictamente a la siguiente ley, la cual es la encargada de brindar todas las normas que se deben cumplir tanto para un autor independiente como editorial.

- **LEY DE DERECHOS DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS:** el cual nos brinda las leyes generales para publicar una obra, los derechos de autor, los tipos de obras, todos los requerimientos.

Así mismo existen una serie de obligaciones o requerimientos legales a nivel internacional para poder publicar una obra tanto en papel como digital, a nivel de libro dichos requerimientos fundamentales son tres:

- Número de ISBN de editorial que oficializa y habilita la obra para venta en cualquier librería.
- Número de Depósito Legal, con su correspondiente envío de ejemplares a la Biblioteca Nacional. (Sólo para obras en papel)
- Código de barras estándar. (Sólo para obras impresas) (Sanchez, 2014)

#### ISBN

El ISBN es un código estándar internacional, único válido que permite la identificación de libros para uso comercial. Sus siglas en inglés hacen referencia a International Standard Book Number, es decir, Número estándar internacional de libros. En realidad, es cómo el D.N.I. de tu libro, lo que permite localizar una obra en cualquier lugar del mundo. (Sanchez, 2014)

#### DEPÓSITO LEGAL

El depósito legal es la obligación, regulada por ley, de depositar para una o más bibliotecas ejemplares de las publicaciones, reproducidas en cualquier clase de soporte, destinadas a su comunicación pública. (Jimenez, 22)

#### Código de barras

Cualquier código de barras está formado por el símbolo y los trece dígitos que este lleva asociado. Cada dígito o conjunto de dígitos aportan información sobre el país, empresa

y producto que se va a comercializar. Por lo tanto, símbolo y números identifican un producto de forma inequívoca. En el sector editorial, el primer paso para la obtención del código de barras es tramitar el número ISBN de tu libro. Después se ha de buscar un generador de códigos. (Rubric, 2021)

A como se puede observar los requerimientos mencionados anteriormente son fundamentales para poder publicar una obra, por lo cual es vital importancia cumplirlos todos y regirse a las leyes de Nicaragua respectivamente.

#### **2.3.5.4. Planificación y organización de la programación y ejecución de las actividades**

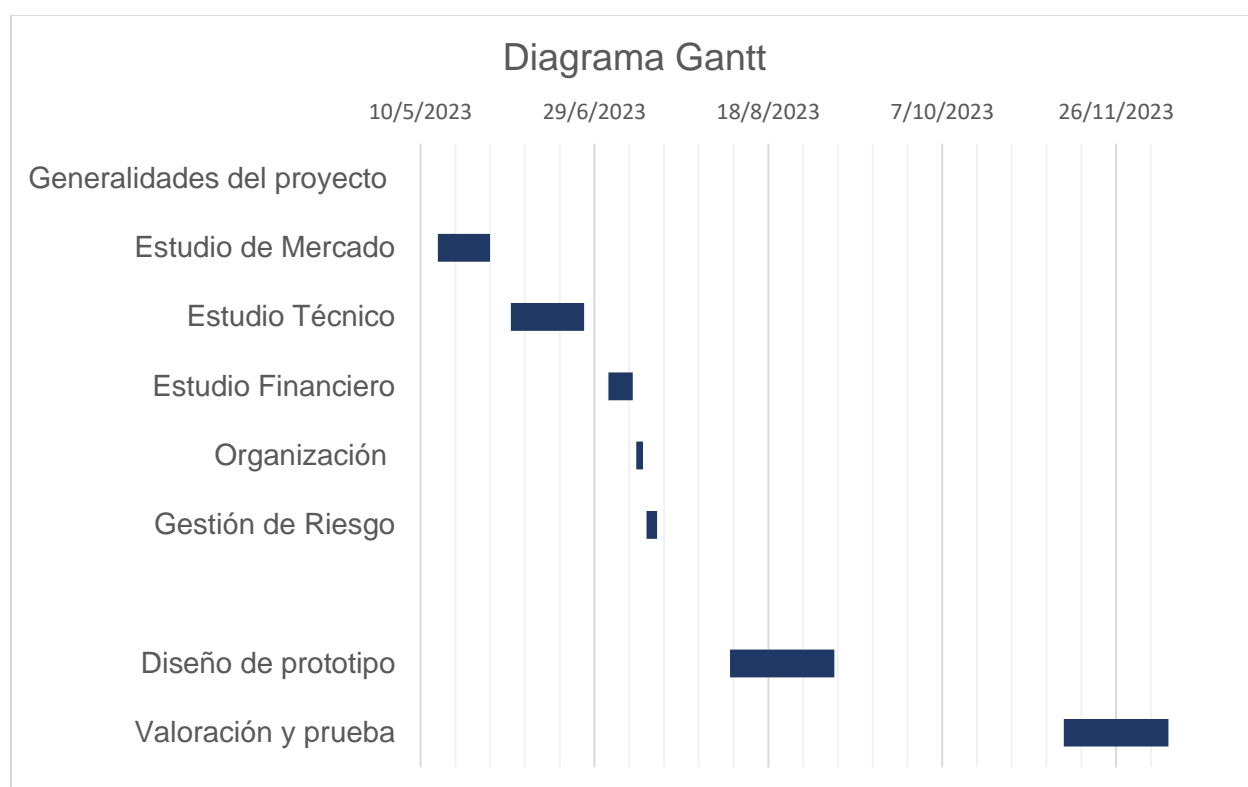
La planificación y organización es parte fundamental para el proyecto a realizarse, esto es una herramienta que ayudará a guiar el camino del proyecto de una forma ordenada y eficiente para asegurar el correcto desarrollo y realización de cada etapa.

<b>PLANIFICACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES</b>				
<b>Actividades</b>	<b>Fecha Inicio</b>	<b>Días</b>	<b>Fecha Fin</b>	<b>Estado</b>
Generalidades del proyecto	10/4/2023	30	10/5/2023	Ejecutada
Estudio de Mercado	15/5/2023	15	30/5/2023	Ejecutada
Estudio Técnico	5/6/2023	21	26/6/2023	Ejecutada
Estudio Financiero	3/7/2023	7	10/7/2023	Pendiente
Organización	11/7/2023	2	13/7/2023	Pendiente
Gestión de Riesgo	14/7/2023	3	17/8/2023	Pendiente
Investigación del contenido	07/08/2023	7	15/08/2023	Pendiente
Bocetaje de personajes	15/08/2023	5	20/08/2023	Pendiente
Vectorización de personajes	20/08/2023	6	06/09/2023	Pendiente

Diseño de prototipo	7/9/2023	30	07/10/2023	Pendiente
Valoración y prueba	11/11/2023	29	12/12/2023	Pendiente

### Diagrama de Gantt

Para contar con una mejor organización se muestra a continuación el siguiente diagrama. El diagrama de Gantt es una herramienta útil para la planificación de proyectos ya que proporciona una vista general de las actividades a realizar.



#### **2.3.5.5. Matriz de ejecución y seguimiento**

Este trabajo inició como parte de una idea para desarrollar en la clase de proyecto de graduación de la carrera diseño gráfico y multimedia de la UNAN-Managua, pero se convirtió en un proyecto social muy bonito que pretende aportar a la lectura infantil y la preservación de la cultura de los cuentos, mitos y leyendas nicaragüenses.

El desarrollo de este proyecto inició con las integrantes del equipo ósea las tres diseñadoras involucradas en su desarrollo completamente. Sin embargo, este proyecto tiene mucho potencial y madera para poder continuarlo.

Actualmente este libro está siendo desarrollado en formato digital, ya que de esta forma puede llegar a muchos rincones del país y a niños de todas partes del mundo. El libro contendrá una galería de 5 cuentos, 5 mitos y 5 leyendas. Para la continuación de este proyecto planteamos las siguientes actividades:

ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO DEL PROYECTO		
Tipo	Actividades	Recomendaciones
Actualización	Una vez se publique el libro puede realizarse un estudio de impacto para poder hacer correcciones o actualizaciones.	Una vez se tenga una retroalimentación de parte de los primeros lectores se puede trabajar en la mejora del libro, correcciones o actualizaciones.
Continuación	El libro puede tener versiones posteriores en las cuales contengan otros mitos, cuentos y leyendas que no lograron ser incorporados en la primera edición.	El patrimonio de los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses es extenso por lo cual pueden lanzarse ediciones posteriores con más contenido.
Accesibilidad	El libro está diseñado en formato digital, sin embargo, se puede publicar de manera impresa y ser distribuido a escuelas a nivel nacional.	El libro puede ser impreso en formato físico y ser distribuido en centros escolares del país, los que sería un buen obsequio para los niños y ayudaría a formar su hábito de lectura.
<b>Requerimientos a cumplir en caso de realizar algunas de las actividades anteriores</b>		

1. Se debe solicitar los respectivos permisos a las integrantes del equipo y autoridades de la universidad.
2. Se debe mantener la fidelidad a la esencia del libro (contenido, ilustraciones y estilo)
3. En caso de realizar los puntos anteriores y realizar alguna de las actividades se recomienda buscar personal capacitado para que pueda dar un seguimiento adecuado a este proyecto, o bien buscar a las integrantes del equipo.

### **2.3.6. Aspectos sociales del proyecto**

A como se ha mencionado antes en este trabajo, los libros son un pilar fundamental en el desarrollo cognitivo y emocional de los más pequeños, la lectura no solo estimula el lenguaje, también desarrolla la concentración, la memoria, la imaginación, la agilidad mental, y además contribuye a que los niños expresen con mayor exactitud lo que piensan y sienten. Por lo cual fomentar el hábito de la lectura desde su niñez es de mucha importancia y beneficio para los mismos, así mismo como nicaragüenses hay que sentir orgullo de las tradiciones, mitos, cuentos, leyendas y un sin número de culturas que existen en Nicaragua.

Es por ello que este proyecto social aporta de una forma creativa y educativa. Esto mediante el diseño de un libro digital ilustrado de los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses, esto con el fin de aportar a la preservación de la cultura de Nicaragua y al hábito de la lectura en los niños y niñas en las edades de 07 a 14 años.

### **2.3.7. Aspectos económicos del proyecto**

El presente proyecto es de carácter social y está siendo realizado como parte del proyecto de graduación de la carrera de diseño gráfico y multimedia, por lo cual no se está cobrando ninguna liquidación por la realización de este, al contrario, es un esfuerzo e inversión por parte de las tres integrantes del mismo.

El proyecto beneficiará cultural y educativamente a niños, niñas, docentes y padres, al brindarles un libro digital ilustrado de los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses, completamente gratuito. El propósito es poder brindar un recurso valioso que aporte a la



lectura y preservación de la cultura de Nicaragua. Por lo que nos complace poder realizar este proyecto.

En caso de que un proyecto de esta índole se quiera realizar debe cotizarse y tener en cuenta muchos aspectos, los cuales están detallados en la inversión, y proyección de egresos.

### **2.3.8. Aspectos ambientales del proyecto**

El proyecto de diseñar un libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas de Nicaragua para niños y niñas de 7 a 13 años tiene varios aspectos ambientales positivos. En primer lugar, al elegir un formato digital, evitamos el uso de papel y la consecuente tala de árboles, ayudando a conservar los recursos naturales y reducir la deforestación. Además, al no requerir la impresión o el envío de copias físicas, se reduce la huella de carbono asociada con la producción y distribución de libros tradicionales. En segundo lugar, al utilizar ilustraciones digitales en lugar de técnicas tradicionales, se minimiza el consumo de materiales como pintura y papel, así como la generación de residuos asociados a estas técnicas. Esto reduce el impacto ambiental y los residuos generados durante el proceso de ilustración. En tercer lugar, como libro digital, su durabilidad es mayor y no se ve afectada por el desgaste físico, lo que evita la necesidad de reimprimir o descartar copias físicas por daños, reduciendo así la generación de residuos.

En pocas palabras, el libro digital de mitos, cuentos y leyendas de Nicaragua adopta un enfoque ecológico utilizando un formato digital, utilizando obras de arte digitales y minimizando la generación de desechos. Estas decisiones contribuyen a conservar los recursos naturales, reducir la deforestación, reducir las emisiones de carbono y minimizar los residuos generados durante la producción y distribución. Al elegir un enfoque sostenible, el proyecto demuestra preocupación por el medio ambiente y busca promover prácticas responsables en las áreas de publicación y diseño de libros para niños.

## 2.4. ESTUDIO FINANCIERO

### 2.4.1. Inversión del proyecto

Para concretar el proyecto presentado se necesita de una inversión, a continuación, se detalla cada aspecto a tomar en cuenta para definir el monto total de inversión para este proyecto.

#### Inversión fija

En la inversión fija se especifica y clasifica los elementos requeridos para la implementación del proyecto. Al ser un proyecto de graduación no se incurrirá en gastos de compra de local ni alquiler, sin embargo, si se tomaran en cuenta los siguientes aspectos.

#### Equipos tecnológicos

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
3	Computadoras portátiles Modelo: LAPTOP DELL 3501	C\$ 22 680	C\$ 68,040
3	Mouse inalámbrico	C\$ 600	C\$1,800
3	Almohadilla	C\$ 360	C\$1,080
TOTAL			<b>C\$70,920</b>

TABLA 3. INVERSIÓN FIJA

#### Inversión diferida

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
1	Gastos de estudios	C\$5,000	C\$5,000
1	Registro de marca y obra	C\$7,000	C\$7,000
-	Gastos de logística	C\$3,000	C\$3,000

TOTAL	<b>C\$15,000</b>
-------	------------------

**TABLA 4. INVERSIÓN DIFERIDA**

### **Capital de trabajo**

Se plantea que la duración de realización del presente trabajo será de cuatro meses, por lo cual se muestra a continuación los gastos totales que conforman el capital de trabajo por el periodo definido anteriormente. En este caso solo contamos como mano de obra a las integrantes del equipo ósea 3 diseñadoras para el cálculo de la inversión y costes.

DESCRIPCIÓN	TOTAL
Mano de obra	<b>C\$60,00</b>
Servicios básicos	<b>C\$6,800</b>
Licencias de Softwares	<b>C\$8,680</b>
Útiles de oficina	<b>C\$975</b>
Bonos de transporte y alimentación	<b>C\$3,000</b>
TOTAL	<b>C\$79,455</b>

### **Inversión total**

Anteriormente se han desglosado minuciosamente cada aspecto relacionado a la inversión del proyecto, en la siguiente tabla se muestra la inversión total del proyecto, esta suma la inversión fija, diferida y capital de trabajo.

<b>INVERSIÓN TOTAL</b>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TOTAL</b>
Inversión Fija	<b>C\$70,920</b>
Inversión Diferida	<b>C\$15,000</b>
Capital de trabajo	<b>C\$79,000</b>
<b>TOTAL</b>	<b>C\$164,920</b>

TABLA 5. INVERSIÓN TOTAL

## 2.4.2. Ingresos y egresos

### Proyección de los ingresos

El proyecto del diseño de libro digital sobre mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses es un proyecto social el cual pretende aportar a la preservación de la cultura de Nicaragua y al desarrollo del hábito de la lectura para niños en las edades de 07 a 14 años. Por lo cual no se proyectará ingresos ya que el libro no será comercializado, al contrario, se distribuirá de forma digital y en línea para que consiga un gran alcance y accesibilidad al poder ser leído desde distintos tipos de dispositivos.

El libro digital tiene el fin de que los niños y niñas conozcan los tradicionales mitos, cuentos y leyendas de Nicaragua, desde cualquier parte que se encuentren, el libro no tendrá ningún tipo de barrera, por lo que podría ser perfectamente leído desde cualquier rincón de Nicaragua y el mundo.

No se descarta la idea de que se encuentre algún patrocinador o empresa que quiera financiar el proyecto.

### Proyección de los egresos

A continuación, se muestran los egresos previstos para el desarrollo de este proyecto, esta tabla muestra los egresos de operación que serán utilizados. Cabe recalcar que la

mano de obra y logística solo se está tomando en cuenta los puestos de las tres diseñadoras que son las integrantes de este equipo y quienes están financiando en su totalidad este proyecto.

<b>EGRESOS</b>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TOTAL</b>
Mano de obra	C\$60,00
Logística	C\$4,000
Equipos tecnológicos	C\$70,920
Servicios básicos	C\$6,800
Licencias de Softwares	C\$8,680
Útiles de oficina	C\$975
Bonos de transporte y alimentación	C\$3,000
<b>TOTAL</b>	<b>C\$154,375</b>

**TABLA 6. EGRESOS**

### 2.4.3. Análisis y administración de los riesgos del proyecto

GESTIÓN DE RIESGO							
Actividad	Riesgo	Tipo de riesgo	Nivel de riesgo			Acción de mitigación	Responsables
			Alto	Medio	Bajo		
Generalidades del proyecto	Objetivos que no sean SMART	Operacional				Redefinir los objetivos	Estefani Sequeira
Estudio de Mercado	Población objetiva incorrecta	Operacional				Redefinir la población	Doranyela Fargas
Estudio Técnico	No definir bien las maquinarias a utilizar	Operacional				Definir bien los equipos o maquinarias.	Raquel Soza
Estudio Financiero	No calcular adecuadamente la inversión del proyecto	Operacional				Recalcular cada una de los tipos de inversión.	Estefani Sequeira
Organización	No cumplir con las actividades en el tiempo previsto	Organizacional				Cumplir con las actividades en el tiempo definido	Todos los miembros
Gestión de Riesgo	No prever posibles riesgos	Operacional				Realizar la tabla de gestión de riesgo	Todos los miembros
Diseño de prototipo	Las ilustraciones salen mal en la parte final	Operacional				Realizar diversos bocetos y buscar un estilo adecuado	Todos los miembros
Valoración y prueba	Errores en maquetación					Corregir los errores y hacer pruebas	Todos los miembros

#### 2.4.4. Plan de sostenimiento del proyecto

El presente proyecto está siendo desarrollado por tres estudiantes de la carrera de diseño gráfico y multimedia, los gastos del mismo están siendo solventados por las mismas el proyecto está siendo realizado con financiamiento propio, sin embargo, el mismo puede recibir un patrocinio lo que potenciaría sus resultados y ayudaría a impulsar el seguimiento del mismo.

El patrocinio, está considerado por la mayoría de expertos como una poderosa herramienta de marketing, asociado a las relaciones públicas e institucionales. Desde la cultura del marketing y la comunicación, se entiende, por tanto, como la generación de oportunidades de negocio, que ayuda al establecimiento de sinergias empresariales, siempre basadas en el “win to win”. (THING, 2021)

Alguno de los tipos de patrocinios que pueden aportar significativamente a este proyecto son los siguientes:

**Patrocinio económico:** seguramente el patrocinio económico o financiero sea la clase de patrocinio más conocida. Se basa en aportar una cantidad de dinero a cambio de un beneficio.

**Patrocinio material:** también nos podemos referir a él como patrocinio en especie, y es similar al anterior con la única diferencia de que el patrocinador ofrece bienes o servicios.

**Patrocinio humano:** dinero, medios materiales... ya solo nos faltan los medios humanos para completar nuestro evento, y sí, una empresa también puede convertirse en patrocinadora de cualquier evento aportando recursos humanos. (Sisternas, 2023)

## **2.5. CONCLUSIONES**

En conclusión, la lectura es una actividad que trae muchos beneficios para los niños y niñas, esta es una parte fundamental para su desarrollo, así mismo la preservación de la cultura de los mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses es de vital importancia y está en manos de las nuevas generaciones. Es por ello que se desarrolló este proyecto en el cual se desarrolló un material que mezcla los dos puntos anteriores, material con el cual los niños y niñas podrán cultivar su hábito de la lectura y el amor por la cultura de Nicaragua.

Se logró cumplir con el desarrollo de este libro digital, desde su contenido, ilustraciones y diagramación. Con este libro digital ilustrado los niñas y niños contarán con un recurso de calidad, accesible y gratuito con el cual podrán aprender, hacer volar su imaginación y conocer un poco más de la enriquecida cultura de los mitos, cuentos y leyendas de nuestro país.

El libro digital ilustrado de mitos, cuentos y leyendas nicaragüenses para niños y niñas en las edades de 07 a 13 años tiene el propósito de convertirse en una herramienta para el fomento de la lectura infantil y la preservación de la cultura del país, mediante la selección de una gama de historias fascinantes e ilustraciones llamativas que acompañen el proceso de lectura con el fin de que sea disfrutable y que les guste a los niños y niñas.



## 2.6. RECOMENDACIONES

- Recomendamos a las empresas e instituciones públicas o privadas a apoyar este tipo de proyecto con patrocinios que permitan la distribución y seguimiento de los mismos.
- Utilizar y replicar este libro respetando las pautas establecidas en este documento, así mismo está prohibido utilizarlo o deformarlo para otras cosas, se recomienda utilizar tal cual fue diseñado sin cambiar, tipografías, colores o estilo de ilustración.
- Utilizar el libro digital como una herramienta efectiva para promover y fomentar el conocimiento y aprecio de la cultura nicaragüense a través de sus mitos, cuentos y leyendas.
- Como equipo recomendamos a las instituciones de educación como el MINED a hacer uso de este tipo de proyectos para fortalecer la lectura sobre las tradiciones nicaragüenses a través de materiales como libros atractivos y de calidad visual.
- Por último, para utilizar o realizar modificaciones a este proyecto debe realizarse estrictamente una solicitud a las dueñas del proyecto que son las integrantes que desarrollaron este trabajo.

### 3. MATERIAL COMPLEMENTARIO

#### 3.1. BIBLIOGRAFÍA

CEPAL. (2018). *Observatorio Regional de Planificación para el Desarrollo de América Latina y el Caribe*. Obtenido de <https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/planes/ejes-del-programa-nacional-de-desarrollo-humano-2018-2021-de-nicaragua>

editorial, E. (2023). *Enciclopedia Humanidades*. Obtenido de <https://humanidades.com/internet/>

ForoNuclearOrg. (s.f.). *Foro Nuclear*. Obtenido de <https://www.foronuclear.org/descubre-la-energia-nuclear/preguntas-y-respuestas/sobre-distintas-fuentes-de-energia/que-es-la-electricidad/>

Jimenez, C. (22). *OEPM*. Obtenido de [https://www.oepm.es/export/sites/portal/comun/documentos\\_relacionados/Ponencias/133\\_03\\_Programa\\_ponencias.pdf](https://www.oepm.es/export/sites/portal/comun/documentos_relacionados/Ponencias/133_03_Programa_ponencias.pdf)

Nicaragua, G. d. (2021). *Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza*. Obtenido de [https://www.pndh.gob.ni/documentos/pnlc-dh/PNCL-DH\\_2022-2026\(19Jul21\).pdf](https://www.pndh.gob.ni/documentos/pnlc-dh/PNCL-DH_2022-2026(19Jul21).pdf)

Rubric. (2021). *Rubric*. Obtenido de <https://rubric.es/para-que-sirve-el-codigo-de-barras-de-tu-libro/>

Sanchez, G. (2014). *Culbuks*. Obtenido de <https://www.culbuks.com/isbn-requisitos-legales-para-publicar-un-libro/>

Sisternas, P. (2023). *Emprende Pyme*. Obtenido de <https://emprendepyme.net/tipos-de-patrocinio.html>

THING, E. (2021). *EVENT THING*. Obtenido de <https://eventthink.es/ocho-pasos-para-lograr-un-patrocinador-para-tu-empresa-o-evento/>

Universidades, S. (2022). *Santander*. Obtenido de <https://www.becas-santander.com/es/blog/que-es-software-y-ejemplos.html>

## **3.2. ANEXOS**

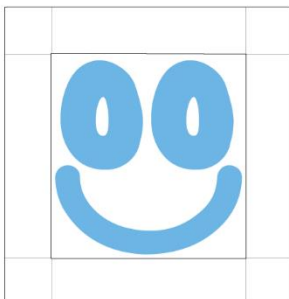
# Manual de Identidad Corporativa



## Imagotipo



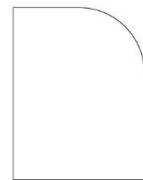
## Isotipo



## Paleta de colores



R:103 G:182 B:239  
C:70% M:5% Y:0% K:0%  
HTML: 67B6EF



R:255 G:255 B:255  
C:0% M:0% Y:0% K:0%  
HTML: FFFFFF

# Maquetación Boceto



## LA TACONUDA

Se cuenta que la taconuda es una mujer de 211 metros de altura, joven y con pelo largo que le llega hasta los hombros. Ella es alargada, brazos largos, con una cara muy hinchada y labios prominentes, patadas y resaca. Ella era chistosa porque con sus grandes y ligeros de alata y había comido grande, y en su estado se sentaba un árbol grande.

Antes de convertirse en un monstruo, la taconuda era una joven muy linda y educada. Ella era hija de un campesino que era dueño de muchos terrenos en la zona de Managua. Preparados sus hermanos se iban a la zona por sus hijos. Todos los hermanos estaban detrás de ella hasta por su belleza como por el dinero que le otorgaba sus hijos. Los que eran el otro lado era se voló a casar con sus mismos hermanos, todos ellos que golpeando constantemente que se habían descomulgado.

Este hecho hizo que los jóvenes hicieran un trato con el diablo, él le daría este poder. Y como resultado su belleza, era la hija que ella tenía que dar todo lo de su vida al diablo de su hombre y lo joven con el trato. A parte de entonces, se observó a una hermosa mujer voló por las calles, cerca de las haciendas y fresas durante la noche.

Los hombres, al observar, son asustados por esta entidad y se les lleva a una zona deshabitada donde eran víctimas. Allí se donde tenía su verdadera identidad, voló un sereno hermoso, hablando y escuchando de una mujer.

## LEYENDAS DE NICARAGUA

La leyenda es un género literario que puede definirse como una forma narrativa en prosa con valor de verdad. Este tipo de narración se refiere a la relación del hombre con lo sobrenatural y sus temas pueden ser religiosos o profanos.

## LA MONA

La leyenda popular es de un ser llamado "La Mona" o "Mona Bruja" que se dice que se encuentra en los techos de las casas y patios en busca de comida o para robar, estos seres eran capaces de transformarse en monstruos mediante antiguas oraciones indígenas. La piel se les desprendía, el pelo se les alargaba, las manos y los pies se les alargaban convirtiéndose en una criatura con rasgos similares a un mono pero con un tamaño mucho mayor.

Se desplazan a velocidades impresionantes entre los árboles, y suelen atacar sorpresivamente a sus enemigos con una risa histérica y alaridos que congela la sangre de las víctimas, dejándolas aturdidas o muertas por el resto de sus días.

## LLOROS DE MAÍZ (POPULAR DEL RAMA)

Algo bastante increíble tuvo lugar durante un tiempo en el municipio de El Rama. Un joven tenía una personalidad muy especial. Y es que cuando lloraba en vez de salirle lágrimas, tenía pequeños granos de maíz.

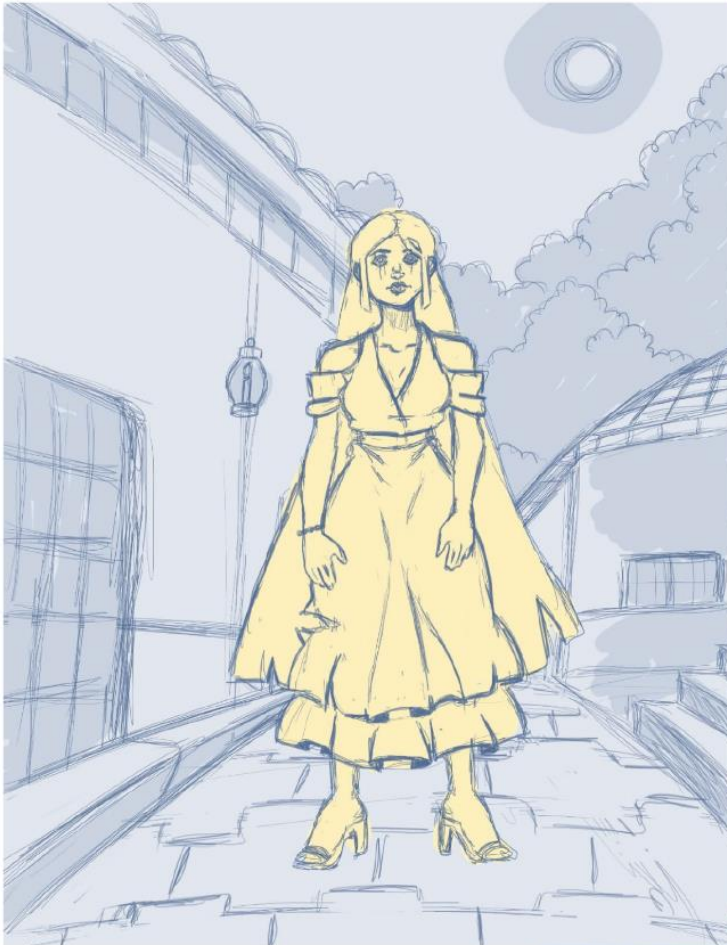
Se dice que cada mañana su madre tenía que barrer su cama porque estaba llena de este cereal por todas partes.

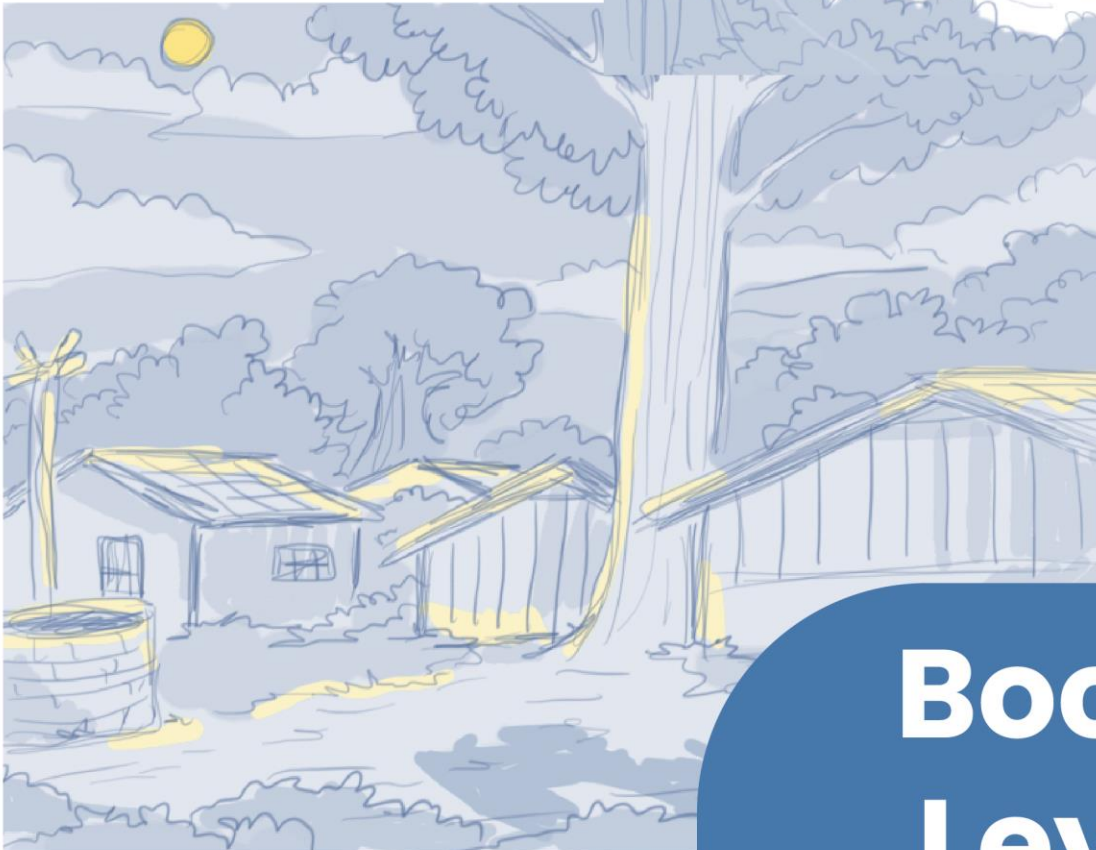


# Bocetaje Mitos



# Bocetaje Cuentos





# Bocetaje Leyenda

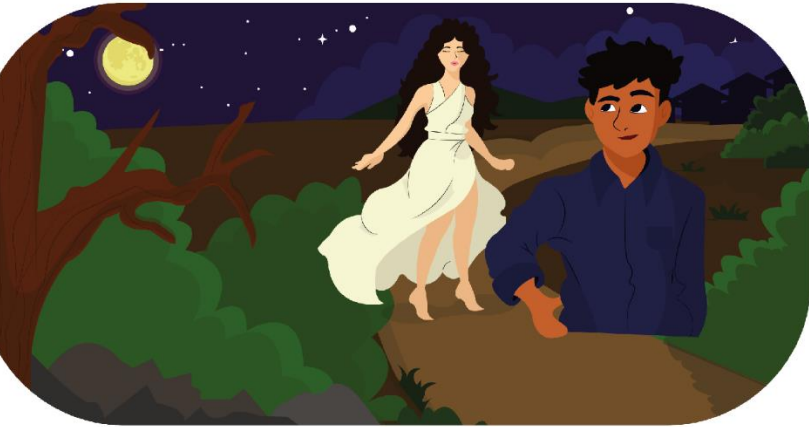




# Ilustraciones Mitos

# Ilustraciones

## Cuentos







**Ilustraciones  
Leyenda**

# EMPIEZA A EXPLORAR!

## MITOS

LA SERPIENTE TRACUNDA DE LA CATEDRAL

EL CACIQUE DIRIANGÉN

EL PUNCHE DE ORO DE LOS SUTTABAS

EL BARCO DEL GRAN LAGO

LLOROS DE MAÍZ

ATRÁS

## CUENTOS

LA TACONUDA

EL PADRE SIN CABEZA

EL ESPANTO DEL CERRO KOLDÁN

LA LLORONA

LA CEGUA



## LEYENDAS

LA MONA

LOS CADEJOS

LA CARRETANAGUA

LA SERPIENTE EMPUMADA DE LA LAGUNA

LA MUJER PESCADO

ADELANTE



## LA TACONUDA

Se cuenta que la taconuda es una mujer de 213 metros de altura, joven y con pelo largo que le llega hasta las pantorrillas. Ella es delgada, bustos respingados, con cara seca, ojos hundidos y labios pronunciados, pintados y coquetos. Usa una chalina negra con vestido blanco y fajín de plata y hebilla cuadrada grande; y en su cabello se amarra un cintillo dorado.

Antes de convertirse en un espanto, la taconuda era una joven muy linda y adinerada. Ella era hija de un cacique que era dueño de múltiples haciendas en la zona de Masaya; propiedades que fueron heredadas a la joven por ser hija única. Todos los hombres estaban detrás de ella tanto por su belleza como por el dinero, pero a ninguno les hizo caso. Lo que causó el atroz hecho en su vida a causas de esos mismos hombres; toda ella fue golpeada ocasionando que su belleza desapareciera.

Este hecho hizo que la joven hiciera un trato con el diablo, al o que este accedía. Y para devolverle su belleza, este le dijo que ella tendría que dar cada fin de semana el alma de un hombre y la joven cerró el trato. A partir de entonces, se observa a una hermosa mujer salir por los cafetales, cerca de las haciendas y fincas durante la noche.

Los hombres, al observarla, son seducidos y se los lleva a una zona des poblada donde revela su verdadera identidad: huesosa, hielando y escalofriante de una mujer.

# Libro Finalizado

