



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## TESIS DE GRADO

**Material audiovisual para la promoción de la  
cultura nicaragüense mediante el uso del  
lenguaje de señas**

García, M; Pineda, N; Sevilla, A.

**Asesor/Tutor**

Mstro. Omar Altamirano Matuz

*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## **Área de Conocimiento**

### **Nombre del Área de Conocimiento**

Recinto Universitario “Rubén Darío”

## **“Material audiovisual para la promoción de la cultura nicaragüense mediante el uso del lenguaje de señas”**

Tesis para optar al grado de  
Diseño Gráfico y Multimedia.

### **Autor/es**

Br. María Gabriela García Valerio.

Br. Nixo Osmani pineda Leiva.

Br. Anthony Steven Sevilla Meléndez.

### **Tutor:**

Msc. Luis genet.

### **Asesor/es**

Mstro. Omar Altamirano Matuz

Diciembre, 2024

# Carta Aval del Tutor



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN - MANAGUA

**AREA DE CONOCIMIENTO EDUCACIÓN, ARTE Y HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DOCENTE DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

“2024: Universidad Gratuita y de Calidad para Seguir en Victorias”

## CARTA AVAL

El presente proyecto aborda la producción de materiales audiovisuales con un enfoque inclusivo, utilizando el lenguaje de señas como herramienta para garantizar el acceso de las personas con discapacidad auditiva a contenidos culturales. La propuesta se centra en la promoción de la rica herencia cultural nicaragüense, integrando elementos visuales y narrativos que fortalecen la difusión de sus tradiciones y valores.

Este trabajo combina creatividad, técnicas audiovisuales y sensibilidad social, para fomentar la accesibilidad y la inclusión en la comunicación cultural.

Con relación a lo anterior, el presente documento para optar a la Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia que lleva por título principal: **“Creación de material audiovisual para la promoción de la cultura nicaragüense mediante el uso del lenguaje de seña”** desarrollado por los estudiantes:

- Br. María Gabriela Garcia Valerio
- Br. Nixo Osmani Pineda Leiva
- Br. Anthony Steven Sevilla Meléndez

Se certifica que este proyecto cumple con los criterios técnicos y metodológicos exigidos, además de reflejar el nivel de preparación profesional alcanzado por los estudiantes. Avalo su calidad académica permitiéndoles 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 cinco días del mes de diciembre del 2024.

Lic. Omar Altamirano  
Tutor

*¡Universidad del Pueblo y Para el*

## **Agradecimiento**

Mi agradecimiento primero a Dios por permitir tanto a mí como al grupo, realizar este proyecto de graduación y que sea propicio para consolidar la carrera. A mi familia que pese a los altibajos me han dado apoyo tanto emocional como económico para poder asistir en la medida de lo posible. Es un reto y un honor realizar este producto para la gente que lo necesita.

Anthony Steven Sevilla Meléndez

Agradezco a Dios, a mi padre, madre y hermanos, que siempre fueron mi soporte y mi apoyo en mis momentos más felices pero sobre todo en mis momentos de lucha física y mental. A mis amigos y pareja, que son un soporte en mi vida y siempre me han recordado mis cualidades permitiéndome mejorar día a día. También agradezco mucho al coro de mi comunidad que siempre han sido una constante en mi vida que me ha permitido salir a flote en mis momentos de cansancio.

María Gabriela García Valerio

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mi padre y mi madre, quienes han sido un pilar fundamental en mi vida, su apoyo incondicional, sus consejos y sus ejemplos han sido esenciales para culminar este proyecto.

A mis hermanos, por ser mi fuente constante de motivación y apoyo, por acompañarme en cada desafío con su confianza puestas en mí.

De manera especial, agradezco a mi novia, cuya comprensión, paciencia y aliento han sido indispensables durante este proceso final, su amor y fortaleza me inspiraron a seguir adelante y dar lo mejor de mí.

Nixo Osmani Pineda Leiva

## **Dedicatoria**

Al maestro “Enoc Narváez” por ser un pilar fundamental en nuestra formación personal y profesional, quien siempre nos brindó una mano amiga cuando más lo necesitamos y quien nos impulsó a ser nuestra mejor versión. Al maestro “Kevin Antonio Sandino” por apoyarnos en la producción de las canciones dentro del proyecto. A la maestra “Gabriela Valerio Velásquez” por darnos todo su apoyo en la interpretación de las canciones a lengua de señas.

# Project Chárter

<b>1. Información general del proyecto</b>				
Nombre del proyecto:		Creacion de material audiovisual para la promoción de la cultura nicaragüense mediante el uso del lenguaje de señas.		
Patrocinadores ejecutivos:		<ul style="list-style-type: none"> <li>• María Gabriela García valerio</li> <li>• Nixo Osmani Pineda Leiva</li> <li>• Anthony Steven Sevilla Meléndez</li> </ul>		
Patrocinador del departamento:		Msc. Luis Genet		
Impacto del proyecto:				
<b>2. Grupo de proyecto</b>				
	<b>Nombre</b>	<b>Departamento</b>	<b>Teléfono</b>	<b>E-mail</b>
Director del Proyecto	Maria Gabriela García valerio	Carazo	89322552	gabrielavalerio2707@gmail.com
Miembros del Equipo				
	Nixo Osmani Pineda Leiva	Managua	87661071	osmanipineda877@gmail.com
	Anthony Steven Sevilla Meléndez	Granada	83926637	tony99253@gmail.com
<b>3. Partes interesadas (p. ej., aquellos con un interés significativo o que se verán significativamente afectados por este proyecto)</b>				
Personas con discapacidad auditiva.				
Instituciones educativas.				
Centro de personas con discapacidad.				
Familias.				

#### 4. Alcance del Proyecto

**Propósito del proyecto/justificación comercial** Describa la necesidad comercial que aborda este proyecto

La presente iniciativa se centra en la creación de un material audiovisual destinado a personas con discapacidad auditiva, utilizando el lenguaje de señas y destacando elementos culturales nicaragüenses. Esta propuesta surge debido a la carencia de recursos similares en muchas instituciones educativas de Nicaragua

**Objetivos (en términos comerciales)** Describa los resultados medibles del proyecto, p. ej., reducir el costo en xxxx o aumentar la calidad en yyyy

- Realizar un diagnóstico para determinar las necesidades y principales características que tendrá el material audiovisual durante el la primera etapa del primer semestre del vigente año 2024.
- Realizar un estudio para conocer los aspectos legales en la utilizació de música nicaragüense a expertos en el área musical.
- Definir los recursos y artistas a utilizar para la creación del material audiovisual.
- Realizar material audiovisual para la promoción de la cultura nicaragüense mediante el uso del lenguaje de señas.

**Entregables** Enumere los “productos” de alto nivel que se crearán (p. ej., proceso xxxx mejorado, manual del empleado en yyyy)

- Productos gráficos (Ilustraciones, videos, animaciones)
- Productos audiovisuales.
- Guiones.
- Estrategias de redes sociales (Instagram, Facebook, youtube)

**Alcance** Enumere lo que el proyecto abordará y lo que no abordará (p. ej., este proyecto aborda unidades que reportan a la Oficina del Vicepresidente Ejecutivo. Las unidades que reportan a la Oficina de Provosts no están incluidas)

Éste proyecto abordará toda la parte audiovisual, diseño, ilustraciones, y su lanzamiento en las diversas plataformas.

**Hitos del proyecto** Proponer fechas de inicio y finalización para las fases del proyecto (p. ej., inicio, planificación, construcción, entrega) y otros hitos importantes

Detalles de actividad	Fecha de Inicio	Fecha de Finalización
Diagnóstico	21 de Abril	28 de Abril
Estudio de mercado	29 de Abril	14 de Mayo
Estudio técnico	15 de Mayo	30 de Mayo
Estudio financiero	31 de Mayo	14 de Junio

Diseño del prototipo	2 de Agosto	1 de Septiembre
Validación	2 de Septiembre	17 de Septiembre
Producción	18 de Septiembre	18 de Octubre
Entrega	1 de Diciembre	18 de Diciembre
Diagnóstico	21 de Abril	28 de Abril
Estudio de mercado	29 de Abril	14 de Mayo
Estudio técnico	15 de Mayo	30 de Mayo
Estudio financiero	31 de Mayo	14 de Junio
Revisión del proyecto con Maestro guía para iniciar la fase de desarrollo del proyecto	22 de Agosto	03 de Septiembre
Validación	3 de Septiembre	26 de Septiembre
Fase de pre-producción (Creación de guiones, canciones, storyboards e ilustraciones)	27 septiembre	22 de Octubre
Producción	29 de Octubre	26 de Noviembre
Entrega	29 de Noviembre	18 de Diciembre

**Principales riesgos conocidos (incluidos los supuestos significativos) Identifique los obstáculos que pueden hacer que el proyecto fracase.**

Riesgos	Calificación de riesgo (Alto, Medio, Bajo)
Falta de información	Media, se debe realizar un seguimiento y selección de las canciones de forma responsable para no infringir ningún derecho de autor.
Problemas con intérprete	Media, se debe conseguir a personal capacitado para la correcta interpretación de las canciones.
Problemas del equipo	Baja, pueden surgir problemas de comunicación dentro del equipo.

**Restricciones Enumere cualquier condición que pueda limitar las opciones del equipo del proyecto con respecto a los recursos, el personal o el cronograma (p. ej., presupuesto predeterminado o fecha de finalización del proyecto, límite en la cantidad de personal que se puede asignar al proyecto).**

El proyecto cuenta con personal de distintas comunidades por lo que podrían haber restricciones en cuanto al presupuesto o transporte de cada integrante para cumplir con ciertos acápites del proyecto.

**Dependencias externas ¿Dependerá el éxito del proyecto de la coordinación de esfuerzos entre el equipo del proyecto y uno o más individuos o grupos? ¿Todos los involucrados han aceptado esta interacción?**

Cumplir con las metas y objetivos del proyecto solo se podrá cumplir si cada miembro accede en tiempo y dedicación.

**5. Estrategia de comunicación (especifique cómo el director del proyecto se comunicará con el patrocinador ejecutivo, los miembros del equipo del proyecto y las partes interesadas, por ejemplo, la frecuencia de los informes de estado, la frecuencia de las reuniones del equipo del proyecto, etc.**

El director estará siempre monitoreando en base a un cronograma de actividades que él mismo estará actualizando y notificando a los participantes con días de antelación para lograr cumplir con todos los acápite y actividades a desarrollar. Procurará notificar a la brevedad posible sobre los posibles atrasos del proyecto y pedirá cubrir dichos espacios con todas las partes involucradas. Pedirá avances o reuniones presenciales mínimo una vez a la semana con todas las partes involucradas.

#### **6. Cierre de sesión**

	<b>Nombre</b>	<b>Firma</b>	<b>Fecha (DD/MM/YYYY )</b>
Patrocinador ejecutivo			
Patrocinador del departamento	MSc. Luis Genet ()		
Gerente de proyecto	María Gabriela García Valerio	<i>Gabriela García</i> V	27/07/2003

#### **7. Observaciones**

------------------

# Índice

1. Cuerpo del proyecto .....	1
1.1. Generalidades del proyecto .....	1
1.1.1. Nombre y descripción del proyecto .....	1
1.1.2. Objetivos del proyecto .....	2
1.1.3. Justificación .....	3
1.1.4. Articulación entre planes, programas y proyectos .....	4
1.1.5. El proyecto en el marco de las políticas estratégicas del desarrollo humano del país .....	5
1.1.6. Grupo meta y beneficiarios .....	6
1.1.7. Ciclo de vida del proyecto .....	7
1.1.8. Resultados esperados .....	8
1.1.9. Matriz del enfoque del marco lógico .....	9
1.1.10. Matriz para la etapa de diseño .....	12
1.2. Estudio de mercado o diagnóstico .....	13
1.2.1. Definición del producto o servicio .....	14
1.2.2. Demanda Real .....	14
1.2.3. Oferta real .....	15
1.2.4. Análisis de costes y de precios .....	16
1.2.5. Proveedores de materias primas .....	17
1.2.6. Distribución o servicios .....	18
1.3. Estudio Técnico .....	19
1.3.1. Tamaño del proyecto .....	19
1.3.2. Localización del proyecto .....	19
1.3.2.1. Macro localización .....	19
1.3.2.2. Micro Localización .....	19
1.3.3. Procesos productivos .....	20
1.3.3.1. Procesos y usos de tecnologías .....	20
1.3.3.2. Capacidad de producción .....	22
1.3.4. Ingeniería de proyectos .....	23
1.3.4.1. Estructura física del proyecto .....	23
1.3.4.2. Hardware y Software .....	23
1.3.4.3. Valoración de la inversión .....	25
1.3.5. Aspectos administrativos .....	26
1.3.5.1. Aspectos legales del proyecto .....	26
1.3.5.2. Marco institucional y legal del proyecto .....	27
1.3.5.3. Planificación y organización de la programación y ejecución de las actividades .....	28
1.3.5.4. Matriz de ejecución y seguimiento .....	30
1.3.6. Aspectos sociales del proyecto .....	32
1.3.7. Inversión .....	33
1.3.8. Aspectos ambientales del proyecto .....	33
1.4. Estudio financiero .....	34
1.4.1. Inversión del proyecto .....	34
1.4.2. Montos de capital .....	34
1.4.3. Gastos directos y gastos diferidos .....	35
1.4.4. Inversión total .....	36
1.4.5. Fuentes de financiamiento .....	37
1.4.6. Gastos de organización .....	37
1.4.8. Matriz de etapa de evaluación del proyecto .....	39
1.4.9. Análisis y administración de los riesgos del proyecto .....	40
1.4.10. Plan de sostenimiento del proyecto .....	41
2. Conclusiones .....	42
3. Recomendaciones .....	43
4. Material complementario .....	44
2.1. Anexos .....	44



# **1. Cuerpo del proyecto**

## **1.1. Generalidades del proyecto**

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

**Nombre del proyecto:**

Material audiovisual para la promoción de la cultura nicaragüense mediante el uso del lenguaje de señas.

**Descripción del proyecto:**

El presente proyecto está enfocado en el desarrollo de un material multimedia para la promoción de la música nicaragüense en personas con discapacidad auditiva. Se presentará a través de la elaboración y uso de recursos, como ilustraciones correspondientes a lo descrito en las canciones, de igual manera; se usará la representación visual en lenguaje de señas, lo que permitirá que las personas con discapacidad auditiva puedan conocer y disfrutar de expresiones artísticas y enriquecer la cultura nicaragüense de manera inclusiva.

Por lo tanto, se pretende realizar un material para promover la música de forma inclusiva y de calidad, a través de una metodología que permita a las personas con discapacidad auditiva acceder a contenidos en formatos alternativos.

### **1.1.2. Objetivos del proyecto**

#### **Objetivo General:**

Crear material audiovisual que promueva la cultura nicaragüense de forma inclusiva para personas con discapacidad auditiva en Nicaragua.

#### **Objetivos específicos:**

- Realizar un estudio de mercado en instituciones educativas para evaluar las preferencias del público objetivo hacia el material audiovisual con enfoque cultural mediante el lenguaje de señas durante el periodo de mayo - abril del año 2024.
- Diseñar un prototipo de material audiovisual basado en los hallazgos del estudio de mercado para personas con discapacidad auditiva durante el periodo de abril-julio del año 2024.
- Desarrollar material audiovisual para la promoción de la cultura nicaragüense utilizando el lenguaje de señas durante el periodo agosto-diciembre del 2024.

### **1.1.3. Justificación**

La presente iniciativa se centra en la creación de un material audiovisual destinado a personas con discapacidad auditiva, utilizando el lenguaje de señas y destacando elementos culturales nicaragüenses. Esta propuesta surge debido a la carencia de recursos similares en muchas instituciones educativas de Nicaragua. En el contexto nacional, la inclusión se ha convertido en un pilar fundamental de la sociedad, respaldada por programas gubernamentales que buscan ampliar su impacto.

Con el fin de fomentar una educación inclusiva y culturalmente enriquecedora se pretende ofrecer recursos interactivos y atractivos que faciliten el acceso a la información y promuevan la participación activa en el proceso educativo.

Esta propuesta se alinea con los esfuerzos del Ministerio de Educación (MINED) para promover la inclusión educativa en el país. Se espera que este material pueda integrarse de manera efectiva en los programas y estrategias del MINED, brindando a las personas con discapacidad auditiva acceso a contenidos educativos relevantes y de calidad. El material propuesto incluirá una variedad de recursos, como videos, ilustraciones, audios y textos, con el propósito de ofrecer una experiencia de aprendizaje completa y enriquecedora.

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

Éste proyecto aporta al objetivo número 4 de desarrollo sostenible que se refiere a: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Nuestro proyecto de creación y distribución de material audiovisual adaptado para personas con discapacidad auditiva se alinea directamente con este objetivo al abordar las necesidades específicas de accesibilidad, equidad, calidad y oportunidades de aprendizaje continuo. Al adaptar el material audiovisual con subtítulos precisos, lenguaje de señas y subtítulos descriptivos, garantizamos que este grupo tenga acceso a la misma información y experiencias culturales que sus pares sin discapacidades. Esta inclusión es fundamental para promover la igualdad de oportunidades y asegurar que todas las personas puedan participar plenamente en la vida educativa y cultural. Nuestro proyecto también promueve oportunidades de aprendizaje durante toda la vida al hacer que el material esté disponible en plataformas digitales accesibles. Esto permite que las personas con discapacidad auditiva accedan a recursos educativos en cualquier momento y lugar, facilitando el aprendizaje continuo y adaptado a sus necesidades individuales. La disponibilidad constante de material educativo y cultural asegura que el aprendizaje no se limite a un entorno formal, sino que sea una parte integral y continua de la vida de las personas, promoviendo así un desarrollo personal y profesional a lo largo del tiempo. Finalmente, la promoción de la cultura nicaragüense a través de cantautores reconocidos y elementos culturales en el contenido audiovisual no solo educa a los espectadores sobre su propia cultura, sino que también fortalece el sentido de identidad y pertenencia. Esto es crucial para una educación integral que no solo se centra en el conocimiento académico, sino también en el entendimiento y la apreciación de la identidad cultural y el patrimonio.

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

Éste proyecto se alinea al Plan Nacional de Lucha Contra La Pobreza y para el Desarrollo Humano 2022 - 2026 en el tema “consolidar el sistema nacional de educación, cuyas acciones deben estar armonizadas y orientadas la reducción de la pobreza y el desarrollo nacional”, ya que nuestro proyecto consiste en contribuir en innovar la educación, promoción de la equidad y justicia social, así como facilitar el aprendizaje continuo, aportando de manera significativa a los objetivos del plan de desarrollo humano.

Para ello se hizo plan en base a la línea de investigación correspondiente a la educación fijado por la UNAN-Managua. Aprobado por el Consejo Universitario, en sesión 14-2021, del 09 de julio de 2021, en la cual se redacta lo siguiente:

La educación para el desarrollo estudia los procesos educativos de calidad a partir de la mejora de los sistemas educativos, el aprendizaje para toda la vida, la evaluación de la calidad educativa, la inclusión educativa y la formación y actualización del profesorado; que contribuyen al aprendizaje integral, competencias profesionales, el talento humano, la gestión, administración y fortalecimiento de las acciones educativas para el desarrollo del país. (UNAN.Managua, 2021)

#### **SUB LÍNEA CED-1.2: LA INCLUSIÓN EDUCATIVA, EXPERIENCIAS DE BUENAS PRÁCTICAS.**

Comprende el estudio de las políticas inclusivas a nivel nacional e institucional, y los factores que permiten la inclusión e inserción socioeducativa; además implica la sistematización de buenas prácticas en los diferentes subsistemas educativos.

### 1.1.6. Grupo meta y beneficiarios

#### Grupo Meta

El grupo meta principal de este proyecto son las personas con discapacidad auditiva en Nicaragua. Este grupo incluye:

1. **Niños y Jóvenes con Discapacidad Auditiva:** Estudiantes en edad escolar y universitaria que pueden beneficiarse de material educativo adaptado que les permita participar plenamente en el sistema educativo.
2. **Adultos con Discapacidad Auditiva:** Personas que buscan oportunidades de educación continua, desarrollo profesional y enriquecimiento cultural.
3. **Familias de Personas con Discapacidad Auditiva:** Familias que buscan recursos educativos y culturales accesibles para apoyar el aprendizaje y desarrollo de sus miembros con discapacidad auditiva.
4. **Profesionales y Educadores:** Profesores, terapeutas y otros profesionales que trabajan con personas con discapacidad auditiva y necesitan recursos adaptados para mejorar la calidad de la enseñanza y la comunicación.

#### Beneficiarios Directos

1. **Personas con Discapacidad Auditiva:** Directamente beneficiadas a través del acceso a materiales educativos y culturales adaptados, que les permitan mejorar sus oportunidades de aprendizaje, desarrollo personal y profesional.
2. **Instituciones Educativas y Culturales:** Escuelas, universidades, bibliotecas, y centros culturales que podrán utilizar los materiales adaptados para ofrecer una educación más inclusiva y de calidad.
3. **Organizaciones y Asociaciones de Discapacidad:** Grupos y asociaciones que apoyan a personas con discapacidad auditiva y que pueden utilizar estos recursos para fortalecer sus programas y servicios

### 1.1.7. Ciclo de vida del proyecto

➤ **Fase de Desarrollo**

- Grabación de audios de voz de las canciones seleccionadas.
- Realización de pistas propias de las canciones, por medio de software MuseScore.
- Grabación de videos de la intérprete.
- Realización de ilustraciones.
- Realización de animaciones.
- Tratamiento de videos y audios.
- Unión de todas las partes de desarrollo.

➤ **Fase de cierre**

- Lanzamiento oficial del material audiovisual en multiplataformas.
- Consideración de ofertas de patrocinio para la continuidad del proyecto

➤ **Fase de Producción**

- Diseño de ilustraciones.
- Creación de videos y audios.
- Realización de guion y storyboard.
- Realización de guiones de lenguaje de señas.
- Realización de línea gráfica de la marca.



➤ **Fase de control de calidad**

- Revisión en corta escala para la revisión del material audiovisual para asegurarse de que todo se encuentre en orden y en buena calidad para el lanzamiento oficial de todo el material audiovisual.

➤ **Fase de Diseño**

- Recolección de información.
- Selección de estilos gráficos.
- Creación de un cronograma de actividades.
- Selección de las canciones.

### **1.1.8. Resultados esperados**

El proyecto Creación de material audiovisual para la promoción de la cultura nicaragüense utilizando el lenguaje de señas se plantea con la aspiración de generar un impacto significativo en diversas áreas críticas del desarrollo humano. Al eliminar las barreras de comunicación, el proyecto facilitará la inclusión de las personas con discapacidad auditiva tanto en el ámbito educativo como en la sociedad en general. Aumentar la participación activa en actividades educativas y culturales es esencial para construir una sociedad más justa y equitativa, donde todos los ciudadanos tengan la oportunidad de desarrollarse plenamente. Este enfoque inclusivo también ayuda a reducir la estigmatización y la discriminación, promoviendo una convivencia más armoniosa y respetuosa. Además, el proyecto facilita el aprendizaje continuo y el desarrollo de capacidades a lo largo de toda la vida. Al hacer los materiales accesibles en plataformas digitales, se promueve el aprendizaje permanente, permitiendo a las personas con discapacidad auditiva desarrollar habilidades y competencias que les sean útiles tanto en su vida personal como profesional. Este acceso continuo al aprendizaje es esencial para el desarrollo humano integral y para mejorar las oportunidades de empleo y participación económica.

Desde mejoras en el acceso y calidad de la educación, pasando por el fortalecimiento de la identidad cultural y la promoción de la equidad social, hasta la innovación educativa y el fomento del aprendizaje continuo, este proyecto tiene el potencial de generar un impacto profundo y duradero.

### 1.1.9. Matriz del enfoque del marco lógico

Matriz del marco lógico			
Descripción del proyecto	Indicadores	Fuentes de verificación	Supuestos y riesgos
Impacto	Indicadores de impacto		
Crear un material audiovisual que promueva la cultura nicaragüense de forma inclusiva para personas con discapacidad auditiva en Nicaragua.	Se cuenta con un nuevo material audiovisual que contribuye en la comprensión y apreciación de la cultura nicaragüense por parte de las personas con discapacidad auditiva.	Registro y evaluación posterior a la producción y publicación del material audiovisual.	Disponibilidad y uso del recurso para la producción y difusión del material audiovisual.
Resultados	Indicadores de productos		
R.1 Promoción de la cultura nicaragüense mediante la utilización de canciones populares del folclore.	Resultados obtenidos encuestas realizadas para indicar el nivel de aceptación del producto para con las personas.	Informe del diagnóstico de las encuestas realizadas en línea	<p>1. No todas las personas logran contestar la encuesta de manera acertada.</p> <p>2. A las personas no les interesa mucho el tema de canciones populares nicaragüenses</p>

<p>R.2 Desarrollar material audiovisual que promueva la inclusividad y el desarrollo de las personas con discapacidad auditiva en el tema de la cultura.</p>	<p>Producción de un material audiovisual sobre canciones nicaragüenses que contiene ilustraciones, videos con intérprete en lenguaje de señas y textos.</p>	<p>Lista de videos, ilustraciones y textos disponibles dentro del material audiovisual.</p>	<p>1. Se cuenta con 3 diseñadores capacitados para la elaboración del material audiovisual. 2. Se cuenta con 1 experto en lenguaje de señas para la interpretación del contenido en el material.</p>
<p>Actividades</p>			
<p>Lista de actividades por Producto 1: Realizar un estudio de mercado en plataformas digitales para la verificación y eficacia del producto a realizar.</p>	<p>Actividad 1 Elaboración de protocolo de investigación Actividad 1.1 Aprobación del protocolo. Actividad 2 Aplicación de los instrumentos de investigación. Actividad 3 Elaboración de informa de los datos recolectados.</p>		
<p>Lista de actividades por producto 2: Desarrollar material audiovisual para</p>	<p>Fase de Diseño Actividad 1.1 Recolección de información. Actividad 1.2 Selección de estilos gráficos. Actividad 1.3 Diseño de ilustraciones. Fase de Producción</p>		

<p>la promoción de la cultura nicaragüense utilizando el lenguaje de señas durante el periodo agosto-diciembre del 2024.</p>	<p>Actividad 2.1 Creación de un cronograma de actividades.  Actividad 2.2 Redacción de guiones y realización de storyboards  Actividad 2.3 Creación de videos y audios.</p> <p>Fase de desarrollo</p> <p>Actividad 3.1 Unión sistemática de los recursos de acuerdo al guion establecido.  Actividad 3.2 Tratamiento de videos y audios utilizados.</p> <p>Control de cantidad</p> <p>Actividad 4.1 Revisión del prototipo para la detección de errores y mejoras a realizar.</p> <p>Lanzamiento del producto</p> <p>Actividad 5 Distribución en redes sociales y plataformas digitales como Youtube, Instagram y Facebook del producto final.</p>
--	--

### 1.1.10. Matriz para la etapa de diseño

Investigación	Diseño	Desarrollo	Materiales	Prueba
<p>Identificar qué materiales audiovisuales pueden resolver la necesidad de la promoción de la cultura nicaragüense para las personas con problemas auditivos o discapacidad auditiva.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material audiovisual en formato vídeo.</li> <li>• Diseño cultural propio de Nicaragua.</li> <li>• Desarrollo de un formato que integre intérpretes de lenguaje de señas, subtítulos y elementos visuales que representen la cultura nicaragüense.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contratación de intérpretes de lenguaje de señas.</li> <li>• Selección de locaciones representativas.</li> <li>• Grabación de videos de alta calidad.</li> <li>• Revisión por parte de personas para una buena adecuación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Cámara de video</li> <li>• Micrófono</li> <li>• Software</li> <li>• Vestimenta.</li> </ul>	<p>Lanzar un prototipo a evaluación por parte del público objetivo, recopilando retroalimentación para ajustar y mejorar el material.</p>

## 1.2. Estudio de mercado o diagnóstico

### Objetivos:

- Identificar las principales necesidades y preferencias del público con discapacidad auditiva en cuanto a los formatos y contenidos audiovisuales culturales.
- Evaluar el impacto potencial del material audiovisual en la promoción de la cultura nicaragüense entre las personas con discapacidad auditiva, utilizando indicadores de satisfacción y accesibilidad.
- Determinar los canales de distribución más efectivos para el material audiovisual inclusivo, considerando las preferencias del público y las limitaciones tecnológicas.

El presente estudio de mercado tiene como objetivo principal comprender las necesidades y preferencias del público objetivo con discapacidad auditiva en Nicaragua, con el fin de diseñar un material audiovisual inclusivo que promueva la cultura nicaragüense. En este sentido, se busca crear un producto que no solo sea accesible, sino también atractivo y culturalmente relevante para este segmento de la población. En primer lugar, es crucial identificar las necesidades específicas de las personas con discapacidad auditiva en relación con el contenido audiovisual cultural. Esto incluirá un análisis de sus preferencias en cuanto a formatos accesibles, como la presencia de intérpretes de lenguaje de señas, subtítulos y elementos visuales que refuercen el mensaje. Para lograr esto, se realizará una serie de encuestas y entrevistas a personas con discapacidad auditiva, sus familias, y especialistas en inclusión educativa, con el fin de recopilar datos relevantes que guíen el desarrollo del producto. Este enfoque participativo garantiza que el material audiovisual responda directamente a las expectativas y necesidades del público objetivo.

En conclusión, este estudio de mercado es un paso esencial para el desarrollo de un material audiovisual inclusivo que no solo satisfaga las necesidades del público con discapacidad auditiva, sino que también

promueva la cultura nicaragüense de manera accesible y atractiva. Los resultados obtenidos guiarán tanto el diseño del producto como la estrategia de marketing, asegurando que el proyecto tenga un impacto positivo y significativo en la inclusión cultural de las personas con discapacidad auditiva en Nicaragua.

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

Creación de material audiovisual diseñado para promover la cultura nicaragüense entre personas con discapacidad auditiva, con el fin de crear herramientas que sean de utilidad para su público meta, poniendo en práctica el uso correcto de métodos de edición de audios y videos, así como el uso de ilustraciones para su correcta implementación según el objetivo de desarrollo sostenible en el que se basa el material audiovisual.

### **1.2.2. Demanda Real**

El análisis de la demanda de la creación de material audiovisual inclusivo muestra las necesidades existentes como la escasez de materiales audiovisuales de calidad, no se cuenta con instrumentos bien elaborados, así mismo no se cuenta con accesos a éste tipo de materiales para personas con discapacidad auditiva, lo que crea brechas en la educación del país.

Como primera necesidad se plantea, la identificación de materiales que permitan una adaptación completa de canciones nicaragüenses que influyen en mayor rango a la cultura, este será representado mediante materiales audiovisuales, en conjunto con la selección de las canciones, narrativas, se podrá resaltar aspectos de la cultura nicaragüense y tradiciones; así mismo, se implementara lenguaje de señas (LSN) por intérpretes profesionales, subtítulos e ilustraciones, permitirá un buen impacto positivo en la creación del material. La creación de este material, es fundamental para crear herramientas de ayuda y facilitar la comprensión.

### 1.2.3. Oferta real

La oferta en el material audiovisual para personas con discapacidad auditiva que promueva la cultura nicaragüense posee las siguientes características:

- **Lenguaje de Señas Nicaragüense (LSN):** Cada canción será interpretada por intérpretes profesionales, facilitando la comprensión y acceso al contenido.
- **Ilustraciones:** Cada canción será complementada visualmente mediante imágenes y gráficos vectoriales, reforzando las narrativas de las canciones haciendo que el contenido sea más atractivo y fácil de seguir.
- **Selección de cantautores:** El material incluye canciones de reconocidos cantautores nicaragüenses, seleccionadas cuidadosamente para representar la riqueza cultural y musical del país, permitiendo a los usuarios descubrir y apreciar la cultura.
- **Subtítulos:** Los videos incluyen subtítulos precisos y sincronizados, que no solo presentan las letras de las canciones, sino también descripciones adicionales cuando sea necesario, facilitando la comprensión adicional del contenido.
- **Videos de alta calidad:** Los videos estarán en alta definición, asegurando una experiencia visual y auditiva de calidad, garantizando a los usuarios el uso del material visualmente atractivo y técnicamente superior.
- **Multiplataforma:** El contenido estará disponible en diversos dispositivos ya que, se encontrará en plataformas de redes sociales para su acceso total del material.

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

Los principales factores que inciden en los costos de este proyecto son la investigación inicial, el diseño de contenido accesible, la producción audiovisual de alta calidad, la contratación de personal especializado y la estrategia de distribución.

**Costo en fase de investigación:** En esta etapa implicará la realización de estudios de mercado, encuestas y entrevistas con personas con discapacidad auditiva, docentes y otros actores clave. Los recursos para esta fase incluyen la contratación de un equipo de investigación, la creación de instrumentos de evaluación, y la logística necesaria para llevar a cabo el estudio.

**Costo en Fase de Diseño:** En esta etapa, se deberán crear los guiones, ilustraciones y otros elementos visuales que caractericen el contenido cultural nicaragüense. La contratación de diseñadores gráficos, ilustradores, así como intérprete de lenguaje de señas.

**Costo en Fase de Producción audiovisual:** La producción incluye la filmación de videos con intérpretes de lenguaje de señas, la grabación de audios, y la edición del material en su conjunto. Se necesitará equipo técnico de alta calidad, como cámaras, micrófonos y software de edición.

**Costo en Fase de Distribución y difusión:** El uso de plataformas digitales para la distribución puede ser una alternativa rentable en comparación con medios físicos tradicionales. Sin embargo, se necesitará una estrategia de marketing y promoción efectiva que logre alcanzar a las instituciones educativas y culturales, así como a las familias y personas con discapacidad auditiva. Invertir en publicidad digital, campañas en redes sociales y colaboraciones con organizaciones relacionadas con la discapacidad auditiva.

### 1.2.5. Proveedores de materias primas

- **Proveedores de música y derechos de autor:** Obtener o garantizar licencias libres de derechos de autor de cantautores nicaragüenses.
- **Proveedores de software:** Adobe Creative Cloud.
- **Subtítulos y traducción:** Servicios de traducción y subtitulado para garantizar la accesibilidad del material a personas con discapacidad auditiva.
- **Distribución y promoción:** Plataformas de distribución digital que ayuden a promocionar y distribuir el material entre el público objetivo.

### **1.2.6. Distribución o servicios**

En el mercado audiovisual nicaragüense, la competencia directa en términos de productos audiovisuales inclusivos dirigidos a personas con discapacidad auditiva es limitada. Existen algunos esfuerzos de instituciones educativas y organizaciones sin fines de lucro que producen materiales educativos accesibles, pero estos suelen estar enfocados en temas educativos más que en la promoción cultural. A nivel local, la producción audiovisual adaptada a personas con problemas auditivos sigue siendo una necesidad que no se ha logrado resolver.

La distribución del material audiovisual será clave para garantizar que el producto llegue a la mayor cantidad de personas posible, tanto a nivel individual como institucional. En este sentido, una estrategia de distribución multiplataforma permitirá que el contenido sea accesible a diversas audiencias en diferentes formatos y dispositivos.

Uno de los principales canales de distribución será el entorno digital. Plataformas de video en línea como YouTube y redes sociales (Facebook, Instagram y TikTok) serán esenciales para la difusión masiva del contenido. Estas plataformas permiten la inclusión de subtítulos y la interpretación en lenguaje de señas, asegurando que el material sea accesible para personas con discapacidad auditiva.

También se debe considerar el uso de medios físicos, como DVDs o unidades USB, para aquellas comunidades con acceso limitado a internet. Aunque el enfoque principal será digital, la distribución en áreas rurales o con baja conectividad puede requerir la creación de formatos físicos que permitan a las personas sin acceso a tecnología avanzada disfrutar del material.

## 1.3. Estudio Técnico

### 1.3.1. Tamaño del proyecto

- **Número de Videos:** Se producirán un total de 2 materiales audiovisuales sobre canciones culturales de Nicaragua.
- **Duración de los Videos:** Cada video tendrá una duración promedio de 3 minutos.
- **Canciones Culturales:** Se seleccionarán unas canciones de dos artistas nicaragüenses, Carlos Mejía Godoy y Camilo Zapata.
- **Equipo Humano:** El equipo de producción estará compuesto por un intérprete de lengua de señas y tres diseñadores gráficos.
- **Cobertura:** El material estará dirigido principalmente a personas con discapacidad auditiva en “Activos por un Mundo Solidario (AMS)”, a nivel municipal y nacional, ya que es un material audiovisual orientado a la comunidad con discapacidad auditiva.

### 1.3.2. Localización del proyecto

#### 1.3.2.1. Macro localización

“Activos por un Mundo Solidario (AMS)”, se encuentra localizado en el departamento de Carazo, en el municipio de Diriamba, el cual colinda con el municipio de San Marcos hacia el norte, Con el océano pacífico hacia el sur, al este con los municipios de Dolores y Jinotepe y el oeste, con el municipio de San Rafael.

#### 1.3.2.2. Micro Localización

La producción del proyecto se encuentra localizado en el municipio de Diriamba, Carazo, en el centro “Activos por un mundo solidario (AMS)”.

### 1.3.3. Procesos productivos

#### 1.3.3.1. Procesos y usos de tecnologías

Fase	Proceso	Uso
Preproducción	Investigación sobre canciones	Asegurar la selección de canciones de los autores nicaragüenses: Carlos Mejía Gody, Otto de la Rocha y Camilo Zapata
	Selección de canciones	Garantizar el cumplimiento de derechos de autor y uso legal de las canciones
	Guionización de videos	Preparar guiones que incluyan letra de las canciones y traducción a lengua de señas
	Preparación de recursos	Definir los requerimientos técnicos, así como los horarios y lugares de grabación
Producción	Grabación de videos	Capturar el contenido audiovisual de alta calidad con cámaras, iluminación y sonido adecuados
	Interpretación de lengua de señas	Incluir intérpretes que traduzcan las canciones a lengua de señas
	Creación de elementos	Utilizar Elementos

	visuales.	visuales para los elementos musicales de manera visual
Postproducción	Edición de video	Ensamblar las grabaciones, ajustando tiempos, añadiendo efectos visuales y transiciones para una presentación coherente
	Incorporación de subtítulos	Hacer subtítulos sincronizados con la letra de las canciones,
	Revisión de calidad	Hacer pruebas de calidad para asegurar que el contenido es claro, accesible y técnicamente correcto
Distribución:	Subida de contenido a plataformas en línea y promoción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subir los videos a plataformas seleccionadas para su distribución</li> <li>• Recopilar y analizar las reacciones y comentarios del público</li> </ul>

### 1.3.3.2. Capacidad de producción

La capacidad de producción del proyecto se enfoca en la creación y publicación de contenido audiovisual inclusivo en un marco temporal de 12 meses, tiempo en el que se podrá desarrollar y lanzar dos videos adaptados para personas con discapacidad auditiva en Nicaragua. Con el equipo y recursos actuales, la producción se estructura en la fase inicial del proyecto, planificación, diseño y edición final del producto, y su distribución.

Dado el enfoque y los recursos, la capacidad de producción estimada se establece en la creación de dos videos. Cada video requerirá aproximadamente de dos semanas de producción, y cuatro semanas para preproducción audiovisual. Y dos semanas extras para la grabación de audios y videos. Lo que implica que cada tres meses el equipo podrá producir alrededor de dos videos y lanzarlos a sitios multiplataforma.

Esta capacidad de producción también toma en cuenta la disponibilidad de tecnología y profesionales capacitados, incluyendo diseñadores gráficos, editores de video y expertos en interpretación en lenguaje de señas, lo cual asegura que cada video no solo cumpla con estándares de calidad, sino que también se alinee con los objetivos inclusivos del proyecto.

### 1.3.4. Ingeniería de proyectos

#### 1.3.4.1. Estructura física del proyecto

Serán animaciones en alta definición (HD o 4K) con un aspecto de relación de aspecto 16:9 y en formato MP4 para adaptarse a plataformas como YouTube o redes sociales las cuales tenemos como medio de distribución.

Los intérpretes estarán centrados en el encuadre con un plano medio, capturando desde el torso hacia arriba para mostrar con claridad tanto las señas como las expresiones faciales, el fondo será un cromado y la iluminación frontal será suave para evitar sombras.

Se usará una tasa de fotogramas estándar (24 o 30 fps) para lograr un aspecto fluido y el audio se sincronizará con la música o los efectos visuales que acompañen las canciones.

#### 1.3.4.2. Hardware y Software

En esta etapa es necesario considerar las máquinas necesarias para la realización del proyecto, teniendo en cuenta las características de cada uno de los equipos a utilizar, se definen los recursos y equipos esenciales para la realización del proyecto.

Maquinaria y Equipos	Función
<b>Hardware</b>	
Cámara de video	Para capturar videos de alta calidad de los intérpretes y escenas culturales
Trípode	Para asegurar la estabilidad y calidad de las tomas de video
Luces de estudios	Iluminación profesional (luces LED) para mejorar la calidad visual de las grabaciones, especialmente en interiores o locaciones de baja luz.

Computadoras	Para edición de video y procesamiento
Tableta de dibujo	Para crear ilustraciones o gráficos relacionados con la cultura nicaragüense que acompañen el contenido visual.
Almacenamiento externo	Los discos duros externos o SSDs permitirán almacenar datos y videos en alta resolución y archivos del proyecto.
Micrófono	Para grabar cualquier narración adicional y asegurar la claridad del audio.
Cámaras fotográficas	Para capturar imágenes y documentos que puedan ser necesarios en la producción.
Tableta gráfica	Para la creación de gráficos
<b>Software</b>	
Software de edición de video (Adobe Premiere y adobe Capcut)	Para la edición y montaje de los videos
Software de Ilustraciones (Adobe Illustrator y Krita)	Herramienta para la creación de Storyboard y vectorización
Software para animación (Adobe Affter Effect)	Herramienta para animación de ilustraciones
Software para limpieza de audios (Audition)	Herramienta que permitirá un sonido limpio de las grabaciones de las voces e instrumentos
Izotope RX10	Herramienta para la mezcla de los audios y la masterización del mismo.

#### 1.3.4.3. Valoración de la inversión

Para desarrollar un producto audiovisual inclusivo que promueva la cultura nicaragüense y sea accesible para personas con discapacidad auditiva, es esencial realizar una inversión estratégica en varios recursos clave. Esta inversión abarca no solo equipos de alta calidad para la producción audiovisual, sino también la contratación de personal especializado, software avanzado para la edición y accesibilidad como los siguientes a mencionar:

- SmartPhone Xiaomi Redmi Note 10s ya que permitirá realizar las grabaciones de videos necesarios de la intérprete y realizar grabaciones de audio de las canciones e instrumentos a utilizarse.
- Luces LED para mejorar la calidad visual en entornos en los que no se poseen mucho control de las fuentes de luz.
- Computadora ThinkPad T460s para edición de videos y vectorización de personajes.
- Almacenamientos externos para guardar de manera segura la información y materiales del proyecto.
- Tableta de dibujo HUION para la creación detallada de las ilustraciones que serán animadas.
- Softwares de edición de videos, ilustración, edición de audios para lograr la creación del material audiovisual.

### **1.3.5. Aspectos administrativos**

El proyecto será desarrollado por tres integrantes de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN-Managua, las cuales han sido capacitados para el desarrollo de proyectos enfocados en el área de diseño gráfico y multimedia, los cuales a su vez estarán supervisados por tutores del área de conocimiento “Educación Artes y Humanidades.

#### **1.3.5.1. Aspectos legales del proyecto**

Al utilizar canciones libres de derechos de autor y crear ilustraciones propias, se promueve una práctica ética y legalmente sólida, garantizando que todos los aspectos del proyecto contribuyan positivamente sin comprometer la integridad legal. Este enfoque no solo protege los intereses de los participantes y colaboradores del proyecto, sino que también fortalece su impacto positivo en la comunidad educativa y cultural. El cumplimiento riguroso de las leyes de derechos de autor y propiedad intelectual es esencial para la integridad y sostenibilidad del proyecto. Al operar dentro de los marcos legales establecidos, el proyecto no solo asegura el respeto por los derechos de los creadores, sino que también minimiza el riesgo de enfrentar acciones legales por infracciones. Obtener el consentimiento adecuado para la grabación y publicación de cualquier persona que aparezca en el material audiovisual. Esto es especialmente relevante para asegurar el respeto a los derechos de privacidad de las personas con discapacidad auditiva u otras personas que puedan ser identificadas en el contenido.

### 1.3.5.2. Marco institucional y legal del proyecto

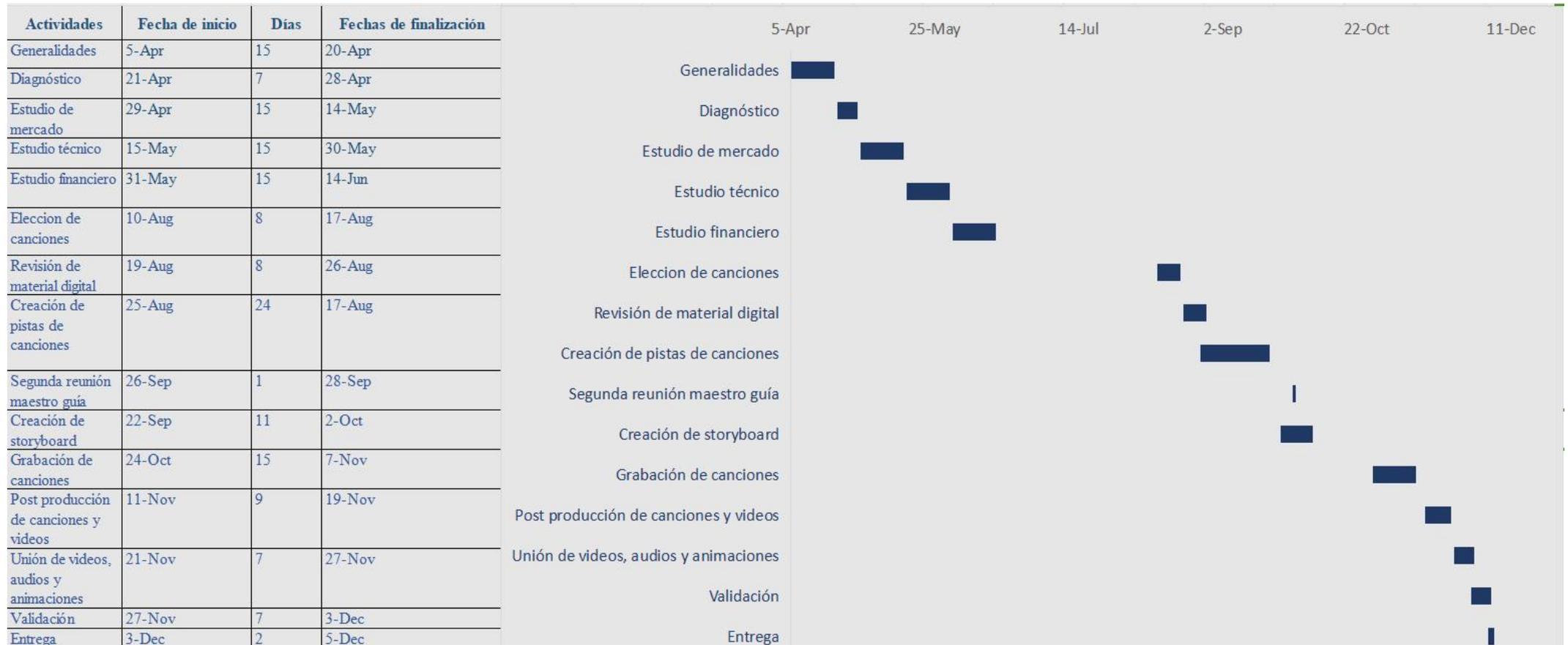
El proyecto se desarrolla desde la modalidad de graduación de los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico y Multimedia del área de conocimiento Educación, Arte y Humanidades de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua, UNAN - Managua, El Proyecto Institucional de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua (UNAN-Managua) es la obra que constituye el planteamiento, desarrollo y evaluación de las acciones de Docencia, Investigación y Gestión Institucional; de las interacciones de la Universidad con su entorno, por medio de las funciones de Extensión Social e Internacionalización y Proyección, acciones que conducen a la excelencia en todos sus procesos académicos y de gestión. El artículo 125 de la Constitución Política de Nicaragua, establece que las universidades y centros de educación técnica superior gozan de autonomía académica, financiera, orgánica y administrativa, de acuerdo con la ley. La Ley de Autonomía de las Instituciones de Educación Superior (Ley No. 89) publicada en La Gaceta No.77 del 20 de abril de 1990; en su artículo 4 consigna a la UNAN-Managua como una de las universidades estatales de Nicaragua para que goce y cumpla los beneficios de ley. En el Título II, capítulo I, se establecen los aspectos organizativos y de gobierno bajo los cuales deben funcionar las universidades, la definición de funciones y mecanismos para la elección de autoridades. Asimismo, en la Ley se les asigna el 6% para su funcionamiento y se les otorga autonomía total a las universidades públicas. La línea estratégica que soporta este proyecto es: Línea estratégica 5. Fortalecimiento de la Investigación que contribuya a la generación de nuevos conocimientos y a la solución de problemas.

### 1.3.5.3. Planificación y organización de la programación y ejecución de las actividades

Actividades	Responsable	Fecha de inicio	Días	Fechas de finalización	Estado
Generalidades del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gabriela</li> <li>• Nixo</li> <li>• Anthony</li> </ul>	05 de Abril	15	20 de Abril	Completado
Diagnóstico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gabriela</li> </ul>	21 de Abril	7	28 de Abril	Completado
Estudio de mercado	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gabriela</li> </ul>	29 de Abril	15	14 de Mayo	Completado
Estudio técnico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nixo</li> </ul>	15 de Mayo	15	30 de Mayo	Completado
Estudio financiero	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anthony</li> </ul>	31 de Mayo	15	14 de Junio	Completo
Revisión del proyecto con Maestro guía para iniciar la fase de desarrollo del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gabriela</li> <li>• Nixo</li> <li>• Anthony</li> </ul>	22 de Agosto	12	03 de Septiembre	Completo
Validación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutor</li> </ul>	3 de	22	26 de Septiembre	Completo

		Septiembre			
Fase de pre-producción (Creación de guiones, canciones, storyboards e ilustraciones)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gabriela</li> <li>• Nixo</li> <li>• Anthony</li> </ul>	27 de septiembre	25	22 de Octubre	Completo
Producción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gabriela</li> <li>• Nixo</li> <li>• Anthony</li> </ul>	29 de Octubre	26	26 de Noviembre	Completo
Entrega	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutor</li> </ul>	29 de Noviembre	17	18 de Diciembre	Pendiente

### 1.3.5.4. Matriz de ejecución y seguimiento





### **1.3.6. Aspectos sociales del proyecto**

**Inclusión de Personas con Discapacidad Auditiva:** El proyecto tiene como objetivo principal garantizar la inclusión y participación plena de las personas con discapacidad auditiva. Se proporcionará acceso equitativo al contenido audiovisual sobre canciones culturales de Nicaragua mediante el uso de subtítulos, lengua de señas y otros recursos de accesibilidad.

**Sensibilización y Concienciación:** El proyecto busca sensibilizar a la sociedad sobre las necesidades y capacidades de las personas con discapacidad auditiva. Se incluirán mensajes educativos y de concienciación sobre la importancia de la inclusión y la accesibilidad en todos los materiales producidos.

**Impacto en la Educación:** El proyecto tiene como objetivo enriquecer el conocimiento y la apreciación de la cultura nicaragüense, tanto entre personas con discapacidad auditiva como en la sociedad en general. Se espera que el material audiovisual sirva como recurso educativo en escuelas, centros culturales y otras instituciones, promoviendo el entendimiento y respeto hacia la diversidad cultural y la inclusión.

### **1.3.7. Inversión**

Al ser un proyecto social cuyo objetivo es la inclusión cultural y accesibilidad para personas con discapacidad auditiva, el aspecto económico no se centra en generar ingresos directos. En cambio, la sostenibilidad financiera del proyecto dependerá de una combinación de fondos propios y apoyos externos, como patrocinadores, donaciones y posibles subvenciones de entidades interesadas en promover la accesibilidad y el desarrollo cultural.

El proyecto se mantendrá en múltiples plataformas digitales de libre acceso, lo que garantizará que el material llegue al público sin costo alguno. Para asegurar su sostenibilidad y crecimiento, se buscarán patrocinios de organizaciones que valoren la responsabilidad social corporativa, así como fondos destinados al apoyo de iniciativas culturales y de inclusión. De esta manera, aunque el proyecto no genere ingresos a través del público, contará con fuentes de financiamiento que lo mantendrán operativo y le permitirán seguir desarrollándose y expandiéndose para lograr un mayor alcance y beneficio social.

### **1.3.8. Aspectos ambientales del proyecto**

El proyecto buscará minimizar su impacto ambiental a través de diversas medidas, como el uso de tecnología energéticamente eficiente en el lugar de desarrollo del proyecto, la reducción del consumo de papel y otros materiales mediante el uso de documentos digitales y la implementación de prácticas de reciclaje y gestión de residuos.

Además, se priorizará el uso de equipos y materiales de producción que sean respetuosos con el medio ambiente y se seleccionarán locaciones de grabación amigables a la conservación de la biodiversidad y los ecosistemas locales y se realizará un monitoreo constante de las actividades del proyecto para identificar posibles impactos negativos en el medio ambiente

y se implementarán medidas correctivas según sea necesario, en línea con los principios de desarrollo sostenible y responsabilidad ambiental.

## 1.4. Estudio financiero

### 1.4.1. Inversión del proyecto

Se necesita tener un presupuesto apostado entre 75,458.00 córdobas en el cual se definirá la impresión de materiales necesarios para la reproducción física del proyecto y la ejecución parcial del proyecto, como licencia de programas, servicios básicos de luz y agua, electricidad e internet.

Dentro de los gastos físicos a realizarse en el proyecto se esperan realizar folletos, brochures, covers de CD's así como el pago de promociones y anuncios mediante las plataformas digitales Facebook, YouTube e Instagram.

### 1.4.2. Montos de capital

Estimación próxima para el prototipo de revista se debe contar con un monto de 85,348 córdobas; a continuación, una tabla detallada mostrará las inversiones directas e indirectas del proyecto para lograr calcular el Capital del trabajo y por consiguiente el costo del proyecto.

Capital de Inversión				
Rubro	Und. de medida	cantidad	Precio unitario	Inversión inicial
Materia prima	C\$	1	C\$ 62,450.00	C\$ 62,450.00
Salarios	C\$	3	C\$ 21,600.00	C\$ 64,800.00
			<b>Subtotal</b>	C\$ 127,250.00

### 1.4.3. Gastos directos y gastos diferidos

Gastos Directos				
Rubro	Und. de medida	cantidad	Precio unitario	Inversión inicial
Equipos de cómputo				
Micrófono de Solapa	C\$	1	C\$ 230.00	C\$ 230.00
Laptop	C\$	3	C\$ 17,000.00	C\$ 51,000.00
Tela Croma	C\$	1	C\$ 260.00	C\$ 260.00
Luces LED	C\$	3	C\$ 300.00	C\$ 900.00
Cámara Celular	C\$	1	C\$ 2,500.00	C\$ 2,500.00
Tableta Gráfica HUIION	C\$	1	C\$ 7,560.00	C\$ 7,560.00
Micrófono de Solapa	C\$	1	C\$ 230.00	C\$ 230.00
Laptop	C\$	3	C\$ 17,000.00	C\$ 51,000.00
			<b>Total</b>	C\$ 62,450.00

Gastos Diferidos				
Rubro	Und. de medida	cantidad	Precio unitario	Inversión inicial
Electricidad	C\$	3	C\$ 1,000.00	C\$ 3,000.00
Internet	C\$	3	C\$ 1,000.00	C\$ 3,000.00
Licencia Adobe	C\$	3	C\$ 2,136.00	C\$ 6,408.00
Agua	C\$	3	C\$ 200.00	C\$ 600.00
			<b>Total</b>	C\$ 13,008.00

#### 1.4.4. Inversión total

Inversión total				
Rubro	Und. de medida	cantidad	Precio unitario	Inversión inicial
Inversión fija	C\$	1	C\$ 62,450.00	C\$ 62,450.00
Inversión diferida	C\$	1	C\$ 13,008.00	C\$ 13,008.00
Capital de trabajo	C\$	1	C\$ 127,250.00	C\$ 127,250.00
			<b>Total</b>	C\$ 202,708.00

#### 1.4.5. Fuentes de financiamiento

La fuente de financiamiento del proyecto audiovisual inclusivo para personas con discapacidad auditiva será de carácter mixto, combinando recursos propios y patrocinios. Para el lanzamiento y desarrollo del proyecto, se iniciará con fondos internos propios, adquisición de equipos tecnológicos como laptops, teléfonos, tabletas gráficas, micrófonos. Por otro lado, una vez desarrollado el proyecto se espera poder contar con patrocinio de entidades públicas y/o privadas, las cuales compartirán el compromiso de inclusión y cultura de Nicaragua a través de nuestro proyecto, permitiendo un nivel mayor de influencia y visibilidad a través de las diversas plataformas que se implementarán.

Ésta combinación de financiamiento tanto propios como patrocinios permitirá que el proyecto pueda avanzar de manera sólida y sostenible maximizando la calidad y el alcance del producto final.

#### 1.4.6. Gastos de organización

Categoría	Cantidad	Tipo
Micrófono de Solapa	1	Directo
Laptop	3	Directo
Tela Croma	1	Directo
Luces LED	3	Directo
Cámara Celular	1	Directo
Tableta Gráfica HUION	1	Directo
Licencia Adobe	3	Directo
Adobe Animate	1	Indirecto
Electricidad	3	Indirecto
Internet	3	Indirecto

#### **1.4.7. Planes de financiamiento**

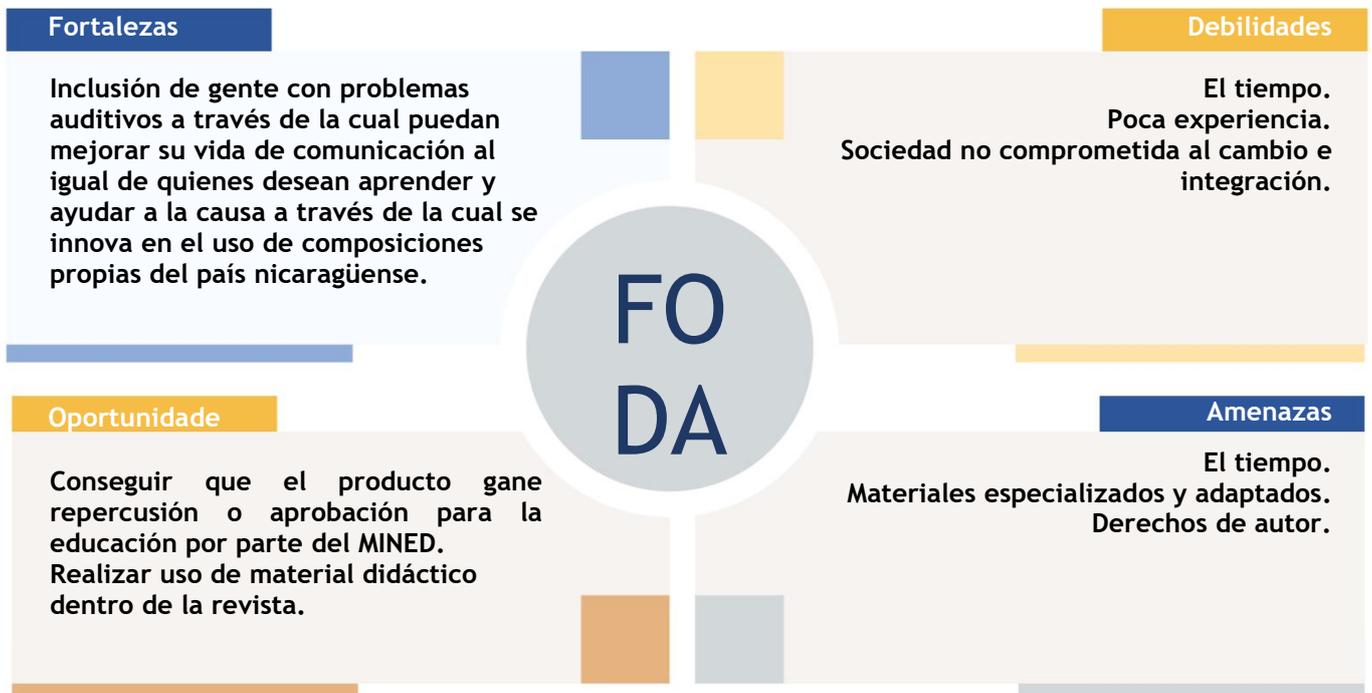
El plan de financiamiento para la sustentación del proyecto audiovisual se centrará en la obtención de patrocinio a largo plazo por parte de instituciones gubernamentales, fundaciones sin fines de lucro e incluso empresas privadas que compartan la visión y misión del proyecto y la inclusión social y cultural a nivel nacional e internacional.

El financiamiento proporcionado estará destinado a áreas como la actualización de equipos tecnológicos, contratación de nuevos profesionales en las diversas áreas como diseño e interpretación de lenguaje de señas, así mismo se priorizarán áreas como campañas de concientización sobre la importancia de la inclusión cultural y accesibilidad para personas con discapacidad auditiva.

Una parte esencial del plan de financiamiento también es ofrecer a los patrocinadores propuestas de valores atractivas, en el cual las marcas o empresas involucradas se muestren activamente dentro del proyecto, como reconocimiento público dentro de los materiales audiovisuales producidos así como organización de eventos de presentación y promoción reforzando su compromiso social ante la audiencia.

Con esto, el proyecto logrará ser auto sostenible y también se consolidará como un referente en el ámbito cultural y social de Nicaragua.

### 1.4.8. Matriz de etapa de evaluación del proyecto



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

Riesgo	Tipo de riesgo	Probabilidad de ocurrencia	Gravedad de Riego
No conseguir financiamiento suficiente	Financiero	Alta	
Falta de personal especializado en lenguaje de señas o accesibilidad	Logístico		
Retrasos en la producción debido a problemas técnicos o logísticos	Técnico	Media	
Baja aceptación o interés del público objetivo	Aceptación		
Problemas con la distribución multiplataforma	Técnico	Baja	
Escasez o aumento en los costos de los equipos técnicos	Financiero	Baja	
Problemas menores en la postproducción	Técnico	Baja	

#### **1.4.10. Plan de sostenimiento del proyecto**

##### **Diversificación de Fuentes de Financiamiento:**

- **Subvenciones y Donaciones:** Buscar apoyo financiero de organizaciones gubernamentales, ONGs, y fundaciones que apoyen proyectos de inclusión y accesibilidad.

##### **Alianzas Estratégicas y Colaboraciones:**

- **Redes de Colaboración:** Establecer alianzas con otras organizaciones, instituciones educativas y centros de investigación que puedan aportar recursos adicionales, conocimientos especializados o acceso a nuevas audiencias.

##### **Estrategias Adicionales**

- **Promoción y Visibilidad:** Utilizar estrategias de comunicación y marketing para aumentar la visibilidad del proyecto y atraer el interés de potenciales donantes, patrocinadores y colaboradores.

## 2. Conclusiones

Al concluir el proyecto, se evaluaron los objetivos y se realizó la ejecución del diagnóstico sobre la necesidad de la persona o grupo de personas a las cuales está dirigido el proyecto social. Estudiar las metodologías ya existentes para innovar dentro de la misma, ofreciendo una oferta de aprendizaje y visualización. También se realizó un estudio de derechos de autor para saber qué canciones probar en esta primera evaluación del producto para las personas con discapacidad auditiva, haciendo uso de herramientas software para re crear las canciones seleccionadas.

En las etapas de producción, se tomaron en cuenta cada parámetro para el apartado visual, con un plan de trabajo en donde a los integrantes se les asignó roles, en la cuál va de compositor, ilustrador, guionista, editor (algunos se tuvieron que hacer en conjunto debido al plazo de entrega). También se contó con un área de grabación dentro de la UNAN-Managua, con fechas asignadas en los meses de octubre y noviembre, siendo asesorados por expertos en la educación de aprendizaje de lenguaje de señas y equipo de grabación. El cuidado del diseño de personajes y storyboard por parte del equipo fue la etapa más complicada, ya que se debía hacer cada arte de la forma más homogénea posible para que haya armonía en el producto final, esto se llevó trabajando desde el comienzo del inicio de la etapa de producción, consiguiendo un resultado exitoso para la entrega y lanzamiento del proyecto.

Concluyendo así con el producto final, que ha tenido una buena impresión para muchas personas que han podido comprobar su calidad audiovisual e interpretativo. El proyecto puede ser sustentable en la iniciativa de una nueva metodología que ayude a las personas con discapacidad auditiva a un cambio de vista de educarse y entretenerse con nuestra cultura rica en todos los sentidos, sigamos promoviendo el apoyo e innovación del aprendizaje.

### **3. Recomendaciones**

Recomendaciones para fortalecer y mejorar el proyecto de material audiovisual que promueve la cultura nicaragüense de forma inclusiva para personas con discapacidad auditiva en Nicaragua:

- 1. Ampliar la Colaboración y Alianzas Estratégicas:** Buscar oportunidades para colaborar con más instituciones culturales, educativas y organizaciones de personas con discapacidad auditiva. Esto no solo puede ampliar el alcance del proyecto, sino también enriquecer el contenido cultural ofrecido.
- 2. Evaluación Continua de la Accesibilidad:** Realizar evaluaciones periódicas de la accesibilidad del material audiovisual. Asegurarse de que los subtítulos sean precisos, las descripciones visuales sean claras y que se utilice adecuadamente la lengua de señas para garantizar una experiencia inclusiva y de alta calidad.
- 3. Tener definido un estilo gráfico único y representativo.**
- 4. La marca gráfica puede usarse para el implemento de publicidad.**

Implementar estas recomendaciones puede ayudar a fortalecer la sostenibilidad y el impacto positivo del proyecto de material audiovisual adaptado para personas con discapacidad auditiva en Nicaragua, asegurando que continúe cumpliendo su objetivo de promover la cultura de manera inclusiva y accesible para todos.

## **4. Material complementario**

### **2.1. Anexos**

#### **Cuestionario en línea sobre Material Audiovisual Inclusivo**

Este cuestionario busca entender las necesidades y preferencias del público con discapacidad auditiva en relación con materiales audiovisuales culturales, su impacto en la promoción de la cultura nicaragüense y los canales de distribución más efectivos.

#### **1. Sobre las preferencias y necesidades:**

1.1 ¿Qué tipo de contenido cultural te interesa más en formato audiovisual?

Música

Danza

Historia y tradiciones

Arte visual

Otro (especificar)

1.2 ¿Qué formato prefieres para consumir contenido cultural?

Videos cortos (menos de 5 minutos)

Documentales (más de 10 minutos)

Animaciones

Otros (especificar)

1.3 ¿Qué elementos son más importantes para ti en un material audiovisual?

Lenguaje de señas

Subtítulos claros y bien sincronizados

Ilustraciones y animaciones explicativas

Calidad del audio y música

#### **2. Sobre el impacto del material audiovisual:**

2.1 ¿Crees que los materiales audiovisuales en lenguaje de señas pueden ayudar a promover la cultura nicaragüense?

Sí

No

No estoy seguro/a

2.2 ¿Qué tan satisfecho/a te sentirías con un material audiovisual que combine música folclórica nicaragüense y lenguaje de señas?

Muy satisfecho/a

Satisfecho/a

Neutral

Insatisfecho/a

Muy insatisfecho/a

2.3 ¿Cómo calificarías la accesibilidad de los materiales audiovisuales culturales actuales para las personas con discapacidad auditiva?

Muy accesibles

Accesibles

Poco accesibles

No accesibles

### **3. Sobre los canales de distribución:**

3.1 ¿Qué medio utilizas con mayor frecuencia para consumir contenido audiovisual?

YouTube

Redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok)

Plataformas educativas

TV abierta o por cable

Otro (especificar)

3.2 ¿Qué dispositivo utilizas principalmente para ver contenido audiovisual?

Teléfono móvil

Computadora o laptop

Televisor

Tablet

3.3 ¿Qué factor consideras más importante al acceder a contenido audiovisual inclusivo?

Buena conexión a internet

Compatibilidad con dispositivos

Disponibilidad en plataformas accesibles

Facilidad de descarga

## **Resultados de cuestionario en línea**

Este cuestionario busca entender las necesidades y preferencias del público con discapacidad auditiva en relación con materiales audiovisuales culturales, su impacto en la promoción de la cultura nicaragüense y los canales de distribución más efectivos.

La muestra de la encuesta fue de un total de 50 personas.

### **1. Sobre las preferencias y necesidades:**

1.1 ¿Qué tipo de contenido cultural te interesa más en formato audiovisual?

Música: 50% (25 personas)

Danza: 20% (10 personas)

Historia y tradiciones: 20% (10 personas)

Arte visual: 8% (4 personas)

Otro: 2% (1 persona)

1.2 ¿Qué formato prefieres para consumir contenido cultural?

Videos cortos (menos de 5 minutos): 50% (25 personas)

Documentales (más de 10 minutos): 30% (15 personas)

Animaciones: 16% (8 personas)

Otro: 4% (2 personas)

1.3 ¿Qué elementos son más importantes para ti en un material audiovisual?

Lenguaje de señas: 60% (30 personas)

Subtítulos claros y bien sincronizados: 25% (12 personas)

Ilustraciones y animaciones explicativas: 10% (5 personas)

Calidad del audio y música: 5% (3 personas)

### **2. Sobre el impacto del material audiovisual:**

2.1 ¿Crees que los materiales audiovisuales en lenguaje de señas pueden ayudar a promover la cultura nicaragüense?

Sí: 90% (45 personas)

No: 6% (3 personas)

No estoy seguro/a: 4% (2 personas)

2.3. ¿Cómo calificarías la accesibilidad de los materiales audiovisuales culturales actuales para las personas con discapacidad auditiva?

Muy accesibles: 10% (5 personas)

Accesibles: 30% (15 personas)

Poco accesibles: 40% (20 personas)

No accesibles: 20% (10 personas)

### **3. Canales de distribución**

3.1. ¿Qué medio utilizas con mayor frecuencia para consumir contenido audiovisual?

YouTube: 50% (25 personas)

Redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok): 30% (15 personas)

Plataformas educativas: 10% (5 personas)

TV abierta o por cable: 6% (3 personas)

Otro: 4% (2 personas)

3.2. ¿Qué dispositivo utilizas principalmente para ver contenido audiovisual?

Teléfono móvil: 60% (30 personas)

Computadora o laptop: 20% (10 personas)

Televisor: 16% (8 personas)

3.3. ¿Qué factor consideras más importante al acceder a contenido audiovisual inclusivo?

Buena conexión a internet: 50% (25 personas)

Compatibilidad con dispositivos: 30% (15 personas)

Disponibilidad en plataformas accesibles: 15% (7 personas)

Facilidad de descarga: 5% (3 personas)

**Enlaces a Youtube de los videos:**

Minga Rosa Pineda: <https://youtu.be/id7q0awNJI8?si=TQIVHEfhNAkfepoS>

Solar de Monimbó: <https://youtu.be/wFmnsBLhtDI?si=zYJr2jABwh1zCm8n>



*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



