



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

TESIS DE GRADO

Cartilla Ilustrada de Personajes Históricos con diferentes discapacidades

Samantha Julieth Real Zeledón
Rodny Rudolf Sagastume Talavera
Deydrick Jared Mairena Martínez

Asesor/Tutor

Lic. Omar Altamirano Matus
MSc. Luis Armando Genet

ÁREA DE CONOCIMIENTO Educación, Arte y
Humanidades

¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

**Área de Conocimiento
Educación, Arte y Humanidades**

Recinto Universitario “Rubén Darío”

**Cartilla Ilustrada de Personajes Históricos con diferentes
discapacidades**

Tesis para optar al grado de Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia

Autor/es

Samantha Julieth Real Zeledón

Rodny Rudolf Sagastume Talavera

Deydrick Jared Mairena Martínez

Asesor/es

Lic. Omar Isaac Altamirano Matus

MSc. Luis Armando Genet

Diciembre, 2024







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 tiene como objetivo principal el diseño y desarrollo de una cartilla histórica ilustrada que visibilice la vida y los logros de personajes históricos con distintas discapacidades. Esta iniciativa busca destacar sus contribuciones significativas en diversos campos, promoviendo la inclusión, la valoración de la diversidad y el respeto hacia las personas con discapacidades, desde una perspectiva educativa y cultural.

La propuesta integra un enfoque metodológico que combina el análisis histórico con un diseño gráfico accesible, utilizando ilustraciones como recurso visual clave para facilitar la comprensión y el impacto del mensaje.

Con relación a lo anterior, el presente documento para optar a la Licenciatura en Diseño Gráfico y Multimedia que lleva por título principal: **“Cartilla Ilustrada de Personajes Históricos con diferentes discapacidades”** desarrollado por los estudiantes:

- Br. Deydrick Jared Mairena Martínez
- Br. Samantha Julieth Real Zeledón
- Br. Rodney Rudolf Sagastume Talavera

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 Pueblo!

Dedicatoria y Agradecimiento

Yo, Rodney Sagastume Talavera, quiero dedicar este trabajo a toda mi familia, podría hacer una mención especial a varios de ellos, pero quedaría una dedicatoria muy larga, así que, me dirijo a todos.

Su apoyo y preocupación por mí es lo que me ha hecho posible culminar la carrera, sin ustedes mi vida no sería la misma y no sería capaz de ver un futuro como lo hago ahora. Estuvieron ahí para ayudarme a superar los momentos más difíciles, lucharon a mi lado y sufrieron conmigo. Por su amor y dedicación, este proyecto, Legados de Valor, es para ustedes, y en un futuro quiero crear un proyecto en el que pueda dar vida a sus historias, los amo.

Yo, Samantha Real dedico este proyecto de graduación a la persona más importante de mi vida, mi madre, quien siempre estuvo presente y se sacrificó para sacarme adelante siempre, quien me brindó su apoyo en los momentos buenos y malos, y que durante todo este proceso ha estado presente. Y quiero agradecerme a mí por nunca rendirme durante toda esta travesía.

Yo, Deydrick Mairena dedico este trabajo realizado primero a mis padres que siempre me apoyaron, y a mis hermanos. A las personas que con las que me encontré a lo largo del camino y que de igual me ayudaron a expandir mi mente y comprender mejor el curso del proyecto.

Fueron 5 largos años de carrera así que también dedico este proyecto a los maestros que me acompañaron a lo largo del viaje y tuvieron el tiempo y dedicación para enseñar

Project Chárter

Identificación del Proyecto	
Nombre del Proyecto	Cartilla Ilustrada sobre el Legado de personas con discapacidad
Fecha de Inicio	9 de Mayo de 2024
Propósito y Justificación	
Este proyecto de la cartilla pretende demostrar a través elementos gráficos la influencia que tuvieron las grandes mentes de personas con discapacidades, y poder mediante este instrumento inspirar y generar conciencia en el público objetivo	
Objetivos	
Realizar un estudio de mercado a la población de personas con distintas discapacidades para conocer la aceptación de la cartilla	
Diseñar un prototipo de la cartilla que integre la información de los personajes históricos	
Desarrollar la versión auditiva de la cartilla para las personas no videntes	
Alcance	
Creación de contenido, diseño gráfico, impresión y difusión digital.	
Requisitos	
Entregables	Cartilla Impresa
	Versión Auditiva
	Material promocional en redes sociales
Criterios de Aceptación	La cartilla debe ser aprobada por los asesores en inclusión y redacción
	Cumplir con estándares de accesibilidad (Ser legible y comprensible y el audio claro y conciso)
Stakeholders	
Equipo del Proyecto	Diseñadores, Tutores
Beneficiarios	Instituciones educativas, comunidades con discapacidad, ONG.
Recursos y Presupuesto	
Presupuesto Estimado	36,000 Cordóbas
Recursos	Equipo de Diseño gráfico = 3 Personas
	Software: Adobe Creative Suite, herramientas de accesibilidad digital.
	Imprenta y distribuidor digital
Cronograma General	
Estudio de Mercado	1er semestre de mayo 2024
Diseñar Prototipo	agosto - octubre de 2024
Versión Auditiva	noviembre - diciembre de 2024
Suposiciones y Restricciones	
Supuestos	Los fondos estarán disponibles según lo planificado
	Las fuentes históricas y referencias serán accesibles
Restricciones	El proyecto debe completarse en un plazo de 6 meses
	El presupuesto máximo es de 36,000 Cordóbas

Índice

Carta Aval	5
Dedicatoria y Agradecimiento	6
Resumen ejecutivo	7
2.1. Generalidades del proyecto	10
2.1.1. Nombre y descripción del proyecto	10
2.1.2. Objetivos del proyecto (general y específicos)	11
2.1.3. Justificación	11
2.1.4. Articulación entre planes, programas y proyectos	12
2.1.5. El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país	13
2.1.6. Grupo meta y beneficiarios	14
2.1.7. Ciclo de vida del proyecto	15
2.1.8. Resultados esperados	15
2.1.9. Matriz del enfoque del marco lógico	16
2.1.10. Matriz para la etapa de diseño	25
2.2. Estudio de Mercado o diagnóstico	26
2.2.1. Definición del producto o servicio	27
2.2.1.1. Demanda real Demanda potencial	27
2.2.3. Oferta real	27
2.2.3.1.1. Oferta potencial	28
2.2.4. Análisis de costes y de precios	28
2.2.5. Proveedores de materias primas	29
2.2.6. Comercialización o servicios	30
2.3. Estudio Técnico	30
2.3.1. Tamaño del proyecto	30
2.3.2. Localización del proyecto	31
2.3.2.1. Macro localización	31
2.3.2.2. Micro localización	31
2.3.3. Procesos productivos	31
2.3.3.1. Procesos y usos de tecnologías	31
2.3.3.2. Capacidad de producción	32

2.3.4.	Ingeniería de proyectos	33
2.3.4.1.	Estructura física del proyecto	33
2.3.4.2.	Hardware y Software	33
2.3.4.3.	Valoración de la inversión	34
2.3.5.	Aspectos administrativos	34
2.3.5.1.	Aspectos legales del proyecto	34
2.3.5.2.	Marco institucional y legal del proyecto	35
2.3.5.3.	Obligaciones fiscales y municipales	36
2.3.5.5.	Matriz de ejecución y seguimiento	40
2.3.6.	Aspectos sociales del proyecto	45
2.3.7.	Aspectos económicos del proyecto	46
2.3.8.	Aspectos ambientales del proyecto	46
2.4.	Estudio financiero	46
2.4.1.	Inversión del proyecto	48
2.4.2.	Montos de capital	48
2.4.3.	Fuentes de financiamiento	48
2.4.4.	Gastos de organización	49
2.4.4.1.	Matriz de etapa de evaluación del proyecto	50
2.4.5.	Análisis y administración de los riesgos del proyecto	50
2.4.6.	Plan de sostenimiento del proyecto	51
2.5.	Conclusiones	52
2.6.	Recomendaciones	53
3.	Material Complementario	53
3.3.	Bibliografía	53
3.4.	Anexos (gráficos, tablas, esquemas, maquetas, galería de fotos y otros)	53

2.1. Generalidades del proyecto

2.1.1. Nombre y descripción del proyecto

Nombre del proyecto:

Cartilla histórica ilustrada de personajes con distintas discapacidades.

Descripción del proyecto:

El proyecto consiste en la creación de una cartilla histórica que profundiza en la vida y los logros de los personajes destacados dentro de la historia, que han enfrentado diversas discapacidades a lo largo de sus vidas. Esta se enfocará en resaltar las contribuciones, logros y el impacto significativo que estos individuos han hecho a la sociedad, a pesar de los desafíos que hayan afrontado debido a su discapacidad.

El enfoque de la cartilla será educativo e inspirador para personas con diversas discapacidades, al proporcionar modelos a seguir de individuos que hayan superado desafíos similares a los suyos y mostrando cómo la perseverancia y la determinación los llevaron al éxito, es una forma de motivación personal para que vean que su discapacidad no es una limitante para que cumplan sus sueños.

Cada hoja de la cartilla histórica estará ambientada según el personaje de quién se habla en el momento, utilizando elementos gráficos atractivos para el lector, como ilustraciones o fotografías, esto permitirá que el lector disfrute de leer cada página de la cartilla sin aburrirse. Además, la cartilla ofrecerá información sobre la diversidad de habilidades y experiencias humanas, promoviendo así la inclusión y el respeto hacia las personas con discapacidad en la sociedad.

2.1.2. Objetivos del proyecto (general y específicos)

Objetivo General:

- Crear una cartilla compilatoria que destaque, mediante elementos gráficos elaborados, las vidas y momentos más relevantes de personajes importantes de la historia que tuvieron alguna discapacidad.

Objetivos específicos:

- Realizar un estudio de mercado a la población de personas con distintas discapacidades para conocer la aceptación de la cartilla, a partir del 1er semestre de mayo 2024.
- Diseñar un prototipo de la cartilla que integre la información de los personajes históricos, estilo de los elementos visuales y tono de voz con el que nos vamos a dirigir al público objetivo, dentro del período de agosto - octubre de 2024.
- Desarrollar la versión auditiva de la cartilla para las personas no videntes, manteniendo las mismas características asegurando su cohesión y consistencia en todos sus puntos, a partir del período comprendido entre noviembre - diciembre de 2024.

2.1.3. Justificación

Este proyecto de la cartilla pretende demostrar a través elementos gráficos la influencia que tuvieron las grandes mentes de personas con discapacidades, y poder mediante este instrumento inspirar y generar conciencia en el público objetivo; también se puede llegar a las personas mediante otros instrumentos como trípticos, libros, contenido de redes sociales.

Además, la creación de esta cartilla proporciona una oportunidad invaluable para educar e inspirar a personas de todas las edades y capacidades, al hacerlo se fomenta la inclusión y se promueve una mayor comprensión y aprecio de la diversidad humana.

Esta propuesta se alinea con los esfuerzos de los colegios, universidades e instituciones por promover la inclusión educativa en el país. Se espera que esta cartilla se pueda utilizar como material de gran apoyo para colaborar efectivamente con sus estrategias de inclusión. El material propuesto incluirá una variedad de información verídica, de recursos como ilustraciones y una versión auditiva del material para que las personas no videntes también vivan esta experiencia de aprendizaje completa y enriquecedora.

2.1.4. Articulación entre planes, programas y proyectos

Pertinencia con las líneas de investigación de la carrera.

El proyecto se enfoca en las tendencias actuales del diseño gráfico, incluyendo técnicas de diagramación para materiales tanto impresos como digitales, y el uso de ilustraciones en medios de comunicación impresos y digitales. Además, se orienta hacia el desarrollo multimedia, evaluando y seleccionando material educativo multimedia para satisfacer necesidades educativas específicas.

Objetivos de desarrollo sostenible.

El proyecto está alineado con los objetivos de desarrollo sostenible de la agenda 2030, centrado en mejorar la educación de niños y niñas, promoviendo el desarrollo cultural del lector y enriqueciendo tanto los conocimientos teóricos como prácticos. Además, se enfoca en la reducción de las desigualdades y fomenta la inclusión social.

Plan nacional de lucha contra la pobreza 2022-2026.

Al promover la educación inclusiva este proyecto apoya el PNCL-DH 2022-2026 busca mejorar y fortalecer la igualdad social y llama a la educación equitativa y de calidad para generar mejores oportunidades para los futuros profesionales.

El proyecto en el marco de las políticas estratégicas de desarrollo humano del país

El Plan Nacional de Lucha Contra la Pobreza y para el Desarrollo Humano 2022-2026 constituye el instrumento rector de la gestión pública, 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.

El proyecto va de la mano con el Lineamiento número 3 del plan nacional de lucha contra la pobreza, este promueve el desarrollo de los talentos humanos, fomenta la investigación e impulsa el conocimiento e innovación. (Observatorio Regional de Planificación para el desarrollo, n.d.)

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

Este 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.

2.1.6. Grupo meta y beneficiarios

Grupo Meta

- **Estudiantes y Educadores:** Profesores de escuelas y alumnos de primaria, y secundaria, interesados en la historia y la inclusión.

Motivo: Usarán la cartilla como herramienta educativa.

- **Personas con discapacidad y sus comunidades:**

Personas con discapacidad, organizaciones no gubernamentales (ONGs), asociaciones de inclusión social.

Motivo: Podrían encontrar motivación o modelos a seguir en la cartilla.

Beneficiarios Directos

- **Estudiantes y Educadores:** Los estudiantes y docentes de distintos niveles educativos pueden usar la cartilla como una herramienta educativa para aprender sobre la inclusión, la diversidad y la historia.
- **Universidades:** Estudiantes de distintas carreras relacionadas con la educación, la historia, la psicología, el trabajo social y demás. Pueden utilizar esta cartilla como apoyo para sus estudios y proyectos.
- **Familias y comunidades:** Organizaciones comunitarias y asociaciones que promueven la inclusión y la igualdad de derechos pueden utilizar la cartilla como apoyo para la creación de actividades y talleres. Con la cartilla también serán beneficiadas las familias que quieran educar a sus hijos desde temprana edad, a ver el mundo de la discapacidad con ojos de empatía y fomentar una cultura inclusiva en ellos para que en un futuro sean agentes de cambio dentro de la sociedad.

2.1.7. Ciclo de vida del proyecto



2.1.8. Resultados esperados

Los resultados esperados de la creación de la cartilla histórica enfocada en la vida y logros de personajes destacados con discapacidades son múltiples y de gran impacto. En primer lugar, se anticipa que la cartilla servirá como una poderosa herramienta educativa, proporcionando ejemplos inspiradores de resiliencia y éxito a las personas con discapacidades. Al conocer las historias de individuos que han superado desafíos similares, los lectores pueden encontrar motivación y fortalecer su autoestima, viendo que es posible alcanzar metas significativas a pesar de las dificultades.

En segundo lugar, se espera que la cartilla tenga un efecto positivo en la percepción pública sobre las personas con discapacidades. Al destacar los

logros de estos individuos, la cartilla puede ayudar a romper estereotipos y fomentar una mayor inclusión y aceptación en la sociedad. Educadores, familiares y cuidadores también se beneficiarán al tener acceso a material que pueden utilizar para promover valores de empatía, respeto y admiración hacia las capacidades y contribuciones de las personas con discapacidades.

Finalmente, el proyecto puede impulsar la creación de redes de apoyo más sólidas y recursos adicionales para la comunidad de personas con discapacidades. Al difundir historias de éxito y resiliencia, la cartilla puede inspirar a organizaciones, instituciones y gobiernos a invertir más en programas y servicios que apoyen a estas personas. En conjunto, los resultados esperados no solo buscan educar e inspirar, sino también promover cambios significativos en la sociedad, fomentando un entorno más inclusivo y equitativo para todos.

2.1.9. Matriz del enfoque del marco lógico

Objetivos	Indicadores	Medios de Verificación	Supuesto
FIN Fomentar la autoestima y la admiración mediante las historias de superación de personajes históricos con discapacidad	Incremento en el interés sobre los personajes y sus historias	Encuestas	Los lectores tendrán acceso a la cartilla y tendrán interés sobre los personajes y sus luchas; Y estará abierto a aprender y reflexionar sobre sus propias vidas

PROPÓSITO Promover la inclusión y diversidad. Fomentar la empatía, comprensión, autoestima y admiración por la vida de personajes con discapacidad	Un 30% de las personas que lean la cartilla expresan un mayor interés por las historias de superación	Encuesta pre y post lectura	La cartilla estará disponible para los lectores. Los lectores estarán abiertos a conocer nuevas perspectivas y a reflexionar sobre estas
RESULTADO (TAREAS)			
Tareas	Indicadores	Medios de Verificación	Supuesto
Investigación exhaustiva sobre personajes histórico con discapacidad	Recopilación de información detallada y precisa sobre la vida, logros y desafíos de personajes históricos con discapacidad.	Documentos de investigación, recopilación de biografías y fuentes confiables.	Disponibilidad de fuentes de información confiables sobre los personajes históricos seleccionados.

Diseño y desarrollo de la cartilla digital y versión de audio	Creación de una cartilla digital que destaque la vida y los logros de los personajes históricos con discapacidad de manera atractiva y accesible, así como producción de una versión de audio para personas con discapacidad visual.	Revisión de diseños digitales, contenido textual y funcionalidad de la cartilla. Verificación de la calidad de la grabación y accesibilidad de la versión de audio.	Disponibilidad de software y habilidades de diseño digital necesarias para la creación de la cartilla, así como acceso a herramientas de grabación y producción de audio para la versión accesible.
Revisión y edición de la cartilla	Finalización de la revisión y edición de la cartilla digital y la versión de audio para corregir errores y garantizar su coherencia y claridad.	Registro de cambios realizados, versión final de la cartilla digital y de audio revisada, y evaluación por parte de un equipo editorial.	Disponibilidad de personal capacitado en edición digital y de audio, así como acceso a herramientas de edición y colaboración en línea necesarias para llevar a cabo el proceso.
Preparación para la distribución digital y accesible	Preparación de la cartilla digital y la versión de audio para su distribución en línea y accesible para personas con discapacidad visual.	Confirmación de la disponibilidad en línea de la cartilla y la versión de audio, pruebas de funcionalidad y accesibilidad en diferentes dispositivos y plataformas.	Disponibilidad de recursos técnicos y acceso a plataformas de distribución en línea adecuadas para la publicación y difusión de la cartilla digital y la versión de audio accesible.

Promoción y difusión en línea	Lanzamiento y promoción efectiva de la cartilla digital y la versión de audio en línea para llegar a la audiencia objetivo, incluyendo personas con discapacidad visual.	Registro de actividades de promoción en redes sociales, sitios web y otros canales en línea, así como análisis de métricas de participación y retroalimentación de la audiencia.	Disponibilidad de recursos y estrategias de marketing digital para promover la cartilla y la versión de audio en línea, así como el interés y la participación de la audiencia en las plataformas digitales seleccionadas.
ACTIVIDADES			
Actividades	Indicadores	Medios de Verificación	Supuesto
Tarea 1. Investigación			
1.1 Revisar libros, artículos y recursos en línea sobre personajes históricos con discapacidad.	Evaluación cualitativa de los recursos revisados	Documentación de las búsquedas realizadas, incluyendo términos de búsqueda, bases de datos consultadas y fechas de revisión	Se asume que el equipo encargado tiene el tiempo necesario para realizar una revisión exhaustiva de los recursos disponibles
1.2 Recopilar información relevante sobre los logros, desafíos y legado de los personajes seleccionados	Complejidad y profundidad de la información recopilada (Grado de detalle)	Documentos detallados que contengan la información recopilada sobre cada personaje	Se asume que se dispone de los recursos humanos y materiales necesarios para realizar la recopilación de información de manera efectiva

1.3 Organizar y analizar la información recopilada para identificar los aspectos más relevantes y significativos de cada personaje	Evaluación cualitativa del análisis realizado, basada en criterios como la claridad, relevancia, impacto	Registro de revisiones o evaluaciones realizadas por otros miembros del equipo que validen la calidad del análisis	Se asume que el equipo cuenta con las habilidades y conocimientos necesarios para realizar un análisis efectivo y riguroso
Tarea 2. Diseño			
2.1 Establecer un equipo de diseño y desarrollo para la creación de la cartilla digital y la versión de audio	Se forma un equipo con sus roles y responsabilidades definidos	Un plan de trabajo que describa los tiempos y los entregables esperados del equipo	Se asume que los miembros del equipo podrán trabajar de manera colaborativa y eficiente, cumpliendo con los plazos y objetivos establecidos
2.2 Crear un esquema de diseño para la cartilla y la versión de audio, definiendo la estructura y el contenido	Existencia de un documento que describa el esquema de diseño para la cartilla y la versión en audio	Documento detallado y aprobado que incluya la estructura, el contenido y el diseño de la cartilla y versión en audio	Se asume que el equipo y las partes interesadas estarán disponibles y dispuestos a proporcionar retroalimentación constructiva durante el proceso de diseño
2.3 Diseñar el contenido visual y gráfico de la cartilla digital	Por lo menos el 90% del contenido gráfico creado es aprobado por los	Ejemplos de los diseños creados, posiblemente en formato de	Se asume que los miembros del equipo de diseño tienen las habilidades y creativa

	miembros del equipo	prototipo de la cartilla	necesaria para producir contenido visual atractivo y efectivo
2.4 Grabar y editar la versión de audio, asegurando una narración clara y accesible para personas con discapacidad visual	Aprobación de calidad basada en la claridad y fluidez y transmisión del mensaje en la narración	Archivos de audio grabados y editados que contengan la narración completa de la cartilla digital	Se asume que se cuenta con narradores capacitados que pueden proporcionar una narración clara y concisa
2.5 Integrar el contenido visual y auditivo en un formato digital interactivo y accesible	El 100% de la cartilla está finalizada y cumple los criterios de accesibilidad para la distribución en digital	Recopilación de comentarios y retroalimentación de usuarios, especialmente personas con discapacidades	Se asume que se puede obtener la participación de usuarios con discapacidades para las pruebas y retroalimentación durante el proceso de integración
Tarea 3. Revisión			
3.1 Establecer un proceso de revisión y edición para garantizar la calidad y precisión del contenido	Cantidad total de rondas de revisión y edición realizadas para el contenido.	Documentación detallada de cada ronda de revisión y edición, incluyendo fechas, responsables y errores corregidos.	Se asume que todos los miembros del equipo están comprometidos con la mejora continua y la calidad del contenido.
3.2 Revisar el contenido textual	Cantidad total de revisiones	Documentación detallada de las	Se asume que los revisores tienen

y gráfico de la cartilla digital.	realizadas para el contenido textual y gráfico.	revisiones realizadas, incluyendo errores encontrados, correcciones aplicadas y mejoras implementadas	el conocimiento y la experiencia necesarios para identificar y corregir errores en el contenido textual y gráfico.
3.3 Escuchar y revisar la versión de audio para asegurar una narración clara y precisa	Cantidad total de revisiones realizadas para la versión de audio.	Documentación detallada de las revisiones de audio realizadas, incluyendo errores encontrados, correcciones aplicadas y mejoras implementadas.	Se asume que los revisores tienen el conocimiento y la experiencia necesarios para identificar y corregir errores en la narración de audio.
3.4 Realizar pruebas de usabilidad para identificar posibles problemas de accesibilidad y usabilidad	Nivel de satisfacción de los usuarios con la usabilidad y accesibilidad de la cartilla digital, evaluado a través de encuestas o cuestionarios.	Resultados de encuestas o cuestionarios administrados a los usuarios después de las pruebas de usabilidad, evaluando su experiencia y satisfacción.	Se asume que se puede reclutar un número adecuado de usuarios, incluyendo personas con discapacidades, para participar en las pruebas de usabilidad.
Tarea 4. Preparación			
4.1 Configurar la cartilla digital y la versión de audio para su distribución en línea	Porcentaje de conformidad con los estándares de accesibilidad en todas las plataformas utilizadas.	Resultados de pruebas que verifiquen que la cartilla digital y la versión de audio son accesibles y fáciles de usar	Se asume que existen plataformas en línea adecuadas y accesibles para la distribución de la cartilla digital y

		en las plataformas seleccionadas.	la versión de audio.
4.2 Seleccionar plataformas de distribución en línea adecuadas para alojar y compartir la cartilla y la versión de audio	Número de plataformas en línea finalmente seleccionadas para alojar y compartir el contenido.	Documento que enumera las plataformas seleccionadas y describa las razones para su elección, basadas en los criterios definidos.	Se asume que el equipo tiene un conocimiento claro de las necesidades específicas de la cartilla digital y la versión de audio para seleccionar las plataformas más adecuadas
4.3 Optimizar la accesibilidad de la cartilla digital y la versión de audio para garantizar que sean accesibles para personas con discapacidad visual	Nivel de satisfacción de los usuarios con discapacidad visual, evaluado a través de encuestas o entrevistas.	Encuestas, entrevistas o grupos de enfoque con usuarios con discapacidad visual para evaluar la efectividad de las mejoras de accesibilidad.	Se asume que se puede obtener la participación de usuarios con discapacidad visual para pruebas y retroalimentación.
4.4 Realizar pruebas de accesibilidad en diferentes dispositivos y navegadores para asegurar una experiencia consistente para todos los usuarios	Cantidad de diferentes dispositivos (por ejemplo, computadoras de escritorio, tablets, móviles) en los que se realizaron pruebas de accesibilidad.	Resultados específicos de las pruebas de accesibilidad, incluyendo capturas de pantalla o descripciones de los problemas encontrados y las soluciones propuestas.	Se asume que el equipo tiene acceso a una variedad de dispositivos y navegadores para realizar pruebas exhaustivas de accesibilidad.
Tarea 5. Promoción			

5.1 Desarrollar una estrategia de promoción en línea para dar a conocer la cartilla y la versión de audio	Cantidad de plataformas y canales en línea utilizados para la promoción.	Documento que describe la estrategia de promoción en línea, incluyendo objetivos, tácticas específicas, calendario de publicaciones y asignación de responsabilidades	Se asume que el equipo tiene acceso a plataformas digitales relevantes (redes sociales, sitios web, plataformas de streaming) y herramientas de análisis para implementar y monitorear la estrategia.
5.2 Crear contenido promocional, como publicaciones en redes sociales, videos y anuncios, para compartir información sobre la cartilla y la versión de audio	Métricas como alcance orgánico y pagado, interacciones (likes, comentarios, compartidos), visualizaciones de videos, etc.	Documento que detalla el plan de publicaciones en redes sociales, lanzamientos de videos y campañas de anuncios, incluyendo fechas de publicación y contenido específico.	Se asume que el equipo cuenta con la creatividad y conocimientos necesarios para desarrollar contenido atractivo y efectivo.
5.3 Colaborar con organizaciones relevantes para amplificar el alcance de la promoción	Nivel de apoyo y feedback positivo recibido de las organizaciones colaboradoras.	Informes que demuestran el impacto de las colaboraciones en el alcance y la visibilidad de la promoción.	Se asume que hay organizaciones que están dispuestas y tienen la capacidad de colaborar en la promoción del contenido.

5.4 Monitorear y analizar métricas de participación y retroalimentación de la audiencia para evaluar el impacto de la promoción y ajustar la estrategia según sea necesario	Porcentaje de interacción en publicaciones (likes, comentarios, compartidos), número de reproducciones de videos, alcance orgánico y pagado, etc.	Documentación que incluya análisis detallados de las métricas de participación y retroalimentación, comparativas de rendimiento, y recomendaciones para ajustes estratégicos.	Se asume que el equipo está abierto y dispuesto a realizar ajustes estratégicos según los resultados de los análisis para optimizar el impacto de la promoción.

2.1.10. Matriz para la etapa de diseño

Investigación	Diseño	Desarrollo	Materiales	Prueba
Se espera obtener información detallada sobre la vida, logros y desafíos de los personajes históricos.	• Crear bocetos • Definición del estilo o estilos gráficos que planeamos usar	• Redacción de texto • Revisión y retroalimentación de diseños • Grabación de la Narración de los guiones	• Equipo de grabación para la versión en audio • Dispositivos digitales para el diseño y	Pruebas de accesibilidad en diferentes dispositivos Métricas de interacción de las redes sociales Indicadores del nivel de satisfacción a través de encuestas

	• Diagramación del contenido • Redacción de guiones para la versión en audio	• Aprobación de todo el contenido • Planeación de la distribución y promoción de la cartilla	las pruebas de accesibilidad (PC, Tablets, Smartphones)	
--	---	---	---	--

2.2. Estudio de Mercado o diagnóstico

El estudio de mercado para la cartilla histórica sobre personajes destacados que han enfrentado diversas discapacidades tiene como objetivo evaluar la viabilidad y el impacto potencial del proyecto en su público objetivo. A través de encuestas con personas con discapacidades, educadores, y organizaciones de apoyo, se ha identificado una demanda significativa de materiales educativos e inspiradores que resalten historias de superación. Los resultados indican que una cartilla bien diseñada puede no solo servir como una herramienta educativa, sino también como una fuente de motivación y empoderamiento. Asimismo, se observó un interés particular en contenidos accesibles y adaptados que sean inclusivos y representan una diversidad de experiencias y logros. En resumen, la cartilla tiene un alto potencial de aceptación y éxito en el mercado, proporcionando un recurso valioso para fomentar la resiliencia y la autoestima en la comunidad con discapacidad.

2.2.1. Definición del producto o servicio

Creación de cartilla histórica visual - auditiva es un recurso educativo y motivacional diseñado para destacar las vidas y logros de personas que han enfrentado y superado diversas discapacidades. Su propósito principal es inspirar y empoderar a personas con discapacidades al proporcionar ejemplos de modelos a seguir que han demostrado cómo la perseverancia, la determinación y el talento pueden conducir al éxito a pesar de los desafíos.

2.2.1.1. Demanda real Demanda potencial

El análisis de la demanda real para la cartilla histórica revela un interés considerable y una necesidad digital en el mercado. Las encuestas realizadas con personas con discapacidades, educadores, y organizaciones de apoyo indican que existe una fuerte demanda por recursos educativos que no sólo informen, sino que también inspiren y motiven. Los resultados muestran que tanto individuos como instituciones buscan materiales que resalten ejemplos positivos de superación de desafíos, con un enfoque en la diversidad y la inclusión. La cartilla histórica, con su formato digital accesible y contenido atractivo e inspirador, responde directamente a esta necesidad, ofreciendo un recurso valioso. La demanda real para este producto es alta, lo que asegura una buena recepción y potencial de éxito en su implementación.

2.2.3. Oferta real

El análisis de la oferta real en el mercado de recursos educativos y motivacionales para personas con discapacidades muestra una brecha significativa que la cartilla histórica puede llenar, teniendo las siguientes características:

- **Contenido Educativo:** Biografías detalladas de personajes históricos y contemporáneos que han logrado grandes cosas a pesar de sus

discapacidades. Historias Inspiradoras, narrativas que destacan los desafíos enfrentados y las formas en que estos individuos los superaron. Citas Motivacionales, frases célebres de los personajes que refuercen el mensaje de resiliencia y superación.

- **Diseño Inclusivo:** Formato accesible que incluye texto claro, ilustraciones, recursos adicionales como información sobre organizaciones de apoyo, recursos educativos adicionales y enlaces a lecturas recomendadas.
- **Formato Adaptado:** Disponible en formato impreso y digital, dependiendo de las necesidades de la persona. Desarrollo de una versión auditiva para personas invidentes.

2.2.3.1.1. Oferta potencial

Una cartilla ilustrada única que destaca la vida y los logros de personajes históricos con discapacidad, diseñada como una herramienta educativa inclusiva. Este recurso está pensado para instituciones educativas, organizaciones sociales y cualquier entidad interesada en promover la diversidad y la inclusión.

2.2.4. Análisis de costes y de precios

Concepto	Costo estimado
Licencia de softwares	
Paquete Adobe Creative Cloud	\$254.91
Clip Studio Paint	\$25.99/mes
Equipo de cómputos	
Laptop portátil (2)	\$1,900
Tableta gráfica	\$100

Computadora de escritorio	\$1,300
Costos extras	\$400
Salarios	
Diseñador Gráfico	\$1,000
Ilustradores	\$150 - 500/por proyecto
Editor	\$800
Publicidad en RRSS	
Instagram	\$15
Tiktok	\$130
Otros servicios	
Internet	\$33.99/mes
Servicio de electricidad	\$20-30/mes
Alimentación	\$10/día
Transporte	\$5

2.2.5. Proveedores de materias primas

- Investigación y contenido: escritores especializados en biografías y contenidos educativos, disponibles a través de agencias literarias digitales y plataformas/bibliotecas académicas verificadas.
- Proveedores de software: Adobe Creative Cloud, Clip Studio Paint.
- Proveedores de equipos técnicos: SEVASA, CONICO, COMTECH, etc.
- Iconografía, efectos de sonido: Utilización de páginas digitales que permitan usar recursos como iconos y música, libres de derechos de autor.

- Distribución y promoción: Plataformas de distribución digital que ayuden a promocionar y distribuir el material entre el público objetivo. En este caso plataformas de redes sociales específicamente (Instagram y Tiktok).

2.2.6. Comercialización o servicios

Nuestro servicio se centra en la entrega del formato final de la cartilla junto a su versión auditiva adaptada para personas invidentes, asegurando que todas las personas que posean cualquier tipo de discapacidad, puedan disfrutar de leerla y vivir una experiencia enriquecedora. Esto incluye la investigación y selección de información de mayor importancia, la elaboración de ilustraciones alusivas al contenido abordado, diagramación que facilite su lectura. Posterior la elaboración de la versión auditiva que será una adaptación de la cartilla convertida en un podcast.

También se plantearon estrategias digitales para llegar a nuestra audiencia objetivo a través de las plataformas de redes sociales para asegurar una amplia difusión del material.

2.3. Estudio Técnico

2.3.1. Tamaño del proyecto

El tamaño del proyecto de la cartilla histórica puede ser determinado a partir de varios factores, incluyendo el alcance del contenido, el público objetivo, los recursos necesarios para su producción y distribución:

- Versión Única (Diversas discapacidades): Creación de una cartilla, que contará 6 biografías, centradas en las aportaciones de estos a diferentes campos, descrito con lenguaje sencillo y accesible

- Adaptaciones auditivas: Se contará con una versión en audio que cuente las historias para llegar al público no vidente.

2.3.2. Localización del proyecto

2.3.2.1. Macro localización

El proyecto necesita una ubicación que maximice la eficiencia logística y minimice costos operativos. Se ha determinado que el departamento de Managua y sus alrededores son las áreas más adecuadas para este proyecto.

2.3.2.2. Micro localización

El proyecto no cuenta con una localización física, por lo que las ventas del producto se realizan de manera virtual. Atendiendo a los clientes por medio de las redes sociales oficiales.

2.3.3. Procesos productivos

2.3.3.1. Procesos y usos de tecnologías

Fase	Proceso	Uso
Versión Textual	Investigación y selección de la información.	Asegurar la recopilación de fuentes verídicas, para posterior hacer la selección de lo más importante.
	Elección de estilo, tipografías y paleta de colores.	Para asegurar que sea atractiva, accesible y efectiva en transmitir su mensaje.
	Diseño de línea gráfica.	Para diferenciarse dentro del mercado con productos similares a este.

	Elaboración de ilustraciones.	Para garantizar una mayor comprensión, por medio del acompañamiento visual efectivo.
	Maquetación y diagramación.	Título prominente y claro, encabezados y bloques de texto claros, gráficos y diagramas informativos.
Versión Auditiva	Guionización para la versión auditiva.	Para asegurar la correcta incorporación del texto en un guión que incluya instrucciones de narración, entonación y pausas, asegurando que la información sea transmitida de manera efectiva y comprensible.
	Grabación de audio	
	Edición de grabaciones	
Distribución en RRSS	Creación de redes sociales oficiales. ➤ Cuenta de Instagram	• Subir por partes la cartilla, diariamente. • Compartir versión auditiva como (podcast). • Recopilar y analizar las reacciones y comentarios del público.

2.3.3.2. Capacidad de producción

La capacidad de este proyecto dependerá de la cantidad de información que pueda ser encontrada y que sea verídica, también dependerá de qué tan positiva sea la aceptación de la cartilla por parte del público objetivo, ya que, la

distribución se hará de forma masiva por medio de las redes sociales permitiendo el acceso directo a todos los usuarios.

2.3.4. Ingeniería de proyectos

2.3.4.1. Estructura física del proyecto

2.3.4.2. 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 continuación, un listado con sus funciones:

Hardware y Software	Función
Computadoras Portátiles (2) Computadora de escritorio	Para la búsqueda y procesamiento de información, utilización de programa de diagramación de texto, edición de audio, creación de vectores como iconos y otros elementos gráficos.
Tableta gráfica	Para la elaboración de bocetos, ilustraciones y otros elementos gráficos.
Software de edición (InDesign, Illustrator, Audition, Photoshop)	Para la diagramación de texto, creación de gráficos y vectores, edición de audio.
Micrófono	Para la grabación de narración de la cartilla.
Equipo de almacenamiento (Disco duro externo)	Para almacenar de forma segura todos los archivos editables.

2.3.4.3. Valoración de la inversión

Concepto	Costo estimado
Computadora portátil Dell Latitude 7490	\$500
Computadora portátil Legion	\$1,400
Computadora de escritorio	\$250
Tableta gráfica	\$100
Licencias de softwares	\$280,9
Micrófono	\$100
Disco duro	\$300

2.3.5. 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”

2.3.5.1. Aspectos legales del proyecto

El proyecto de la cartilla histórica debe cumplir con varios aspectos legales para asegurar su viabilidad y evitar posibles inconvenientes. Primero, es esencial respetar los derechos de autor al usar información y citas de los personajes destacados, obteniendo los permisos necesarios o utilizando contenidos de dominio público. Segundo, garantizar que la cartilla esté disponible en formatos accesibles para personas con diversas discapacidades, con el fin de evitar ser

señalados por falta de inclusión. Tercero, la cartilla debe adherirse a las regulaciones de protección de datos personales al recolectar y manejar información de los usuarios.

Finalmente, es importante cumplir con las leyes de publicidad y comercialización, asegurando que todas las afirmaciones sobre el producto sean veraces y no engañosas. Cumplir con estos aspectos legales protegerá al proyecto de posibles litigios y contribuirá a su credibilidad y aceptación en el mercado.

2.3.5.2. 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.

2.3.5.3. Obligaciones fiscales y municipales

Registro y Licencias Comerciales: Es posible que se deba registrar el proyecto como una entidad comercial ante la autoridad correspondiente en Nicaragua. Esto puede implicar obtener licencias comerciales específicas dependiendo del tipo de actividad comercial que realices, como la producción y distribución de contenido multimedia.

Ley No. 312

Ley de Derechos de Autor y Derechos Conexos

Obra Colectiva: Es la creada por varios autores por iniciativa y bajo la responsabilidad de una persona natural o jurídica que la edita y divulga bajo su nombre y en la que, o no es posible identificar a sus autores en razón de su número, o sus diferentes contribuciones se funden de tal modo en el conjunto, con vista al cual ha sido concebida, que no es posible atribuir a cada uno de ellos un derecho indiviso sobre el conjunto realizado. (SICE, 2022)

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

Planificación de Actividades

Mar 4, 2024 al Dec 5, 2024

Actividad	Responsable	Fecha	Días	Estado
Generalidades del proyecto	Samantha Real Deydrick Mairena Rodny Sagastume	4 marzo	13 marzo	Completado
Justificación	Samantha Real	12 marzo	13 marzo	Completado
Redacción de Objetivos	Samantha Real Deydrick Mairena	13 marzo	14 marzo	Completado
Aplicación de encuestas	Deydrick Mairena	20 marzo	28 marzo	Completado
Estudio de mercado	Samantha Real	01 abril	10 abril	Completado
Estudio Técnico	Samantha Real	28 abril	03 mayo	Completado

Matriz del marco lógico y Matriz del Diseño	Rodny Sagastume	01 mayo	5 junio	Completado
Estudio Financiero	Deydrick Mairena	08 mayo	10 junio	Completado
Aspectos sociales del proyecto	Samantha Real	22 junio	23 junio	Completado
Matriz de etapa de evaluación	Rodny Sagastume	23 junio	24 junio	Completado
Correcciones del tutor/	Msc. Luis Armando Genet	25 junio	27 junio	Completado
Elección de personajes	Samantha Real Deydrick Mairena	01 octubre	02 octubre	Pendiente
Delimitación de personajes	Rodny Sagastume	02 octubre	03 octubre	Completado
Redacción del contenido de la cartilla	Samantha Real	08 octubre	10 octubre	Completado
Bocetajes	Rodny Sagastume Deydrick Mairena	08 octubre	10 octubre	Completado
Elaboración de ilustraciones	Rodny Sagastume Deydrick Mairena	11 octubre	22 octubre	Completado

Revisión pedagógica		01 noviembre	07 noviembre	Completado
Redacción de actividades educativas	Samantha Real Rodny Sagastume Deydrick Mairena	05 noviembre	07 noviembre	Completado
Maquetación de Cartilla	Samantha Real	09 noviembre	30 noviembre	Completado

2.3.5.5. Matriz de ejecución y seguimiento

[illegible]

[illegible][illegible]

[illegible][illegible]

-	Productos ofrecidos																	
-	Mercado objetivo																	
-	Costos fijos																	
-	Costos variables																	
-	Coste de personal																	

Nº.	ACTIVIDAD	JUNIO 2024															
		3	4	5	6	10	11	12	13	17	18	19	20	24	25	26	27
13	Presentar protocolo de investigación																
-	Al tutor e Incorporar correcciones																

Nº.	ACTIVIDAD	OCTUBRE 2024															
		1	3	4	8	10	11	12	15	17	18	19	22	24	25	26	29

2.3.6. Aspectos sociales del proyecto

El proyecto de la cartilla histórica tiene un impacto significativo en diversos aspectos sociales, lo que refuerza su relevancia y contribución a la comunidad. A continuación, se detallan los aspectos sociales más importantes del proyecto:

- **Sensibilización:** La cartilla educa al público general sobre las capacidades y logros de las personas con discapacidades, desafiando estereotipos y prejuicios.
- **Promoción de la Igualdad:** Fomenta una mayor comprensión y aceptación de la igualdad de oportunidades para todos, independientemente de sus capacidades.
- **Organizaciones de Discapacidad:** Colaborar con organizaciones dedicadas a apoyar a personas con discapacidades para ampliar el alcance y el impacto del proyecto.
- **Instituciones Educativas:** Asociarse con escuelas y universidades para integrar la cartilla en sus programas educativos.
- **Oportunidades de Desarrollo:** Al inspirar a personas con discapacidades a perseguir sus metas y aspiraciones, la cartilla puede contribuir al desarrollo personal y profesional de sus lectores.

2.3.7. Aspectos económicos del proyecto

Se anticipa que el proyecto será rentable en el futuro. Los ingresos principales se derivarán de la venta de la cartilla y de las colaboraciones con instituciones gubernamentales que respaldan campañas de inclusión para personas con discapacidades. La venta de la cartilla proporcionará un flujo constante de ingresos, mientras que las alianzas estratégicas con entidades gubernamentales

permitirán acceder a fondos y recursos destinados a promover la inclusión y mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidades. Estas colaboraciones no solo fortalecerán la viabilidad financiera del proyecto, sino que también amplifican su impacto social, promoviendo una sociedad más inclusiva y equitativa.

2.3.8. Aspectos ambientales del proyecto

El proyecto también buscará crear conciencia sobre el impacto ambiental al distribuir la cartilla de manera digital a través de diversas plataformas de redes sociales. Esta estrategia permitirá minimizar el consumo de papel y tintas, contribuyendo a la reducción de desechos y la preservación de recursos naturales. Además, al optar por una distribución digital, se reducirá la necesidad de transportarse usando vehículos, lo que disminuirá las emisiones de gases contaminantes y la huella de carbono del proyecto. Esta iniciativa no sólo promoverá la inclusividad y la accesibilidad, sino que también refleja un compromiso con la sostenibilidad ambiental, alineándose con las prácticas ecológicas modernas y fomentando una cultura de responsabilidad ambiental entre los usuarios.

2.4. Estudio financiero

N°	ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	CA NT	U/M	COSTO (C\$)	
					CVU	TOTAL
1	Comprar licencias de la suite de adobe	Pago de licencia de adobe	3	unidad	9,202.251	27,606.75
2	Comprar licencia de Clip Studio	Pago mensual de licencia	6	mes	938.239	5,629.43

3	Depreciación de computadora portátil DELL	Uso de la computadora	6	mes	376	2,256.25
4	Depreciación de computadora portátil LENOVO LEGION	Uso de la computadora	6	mes	1052.91	6,317.5
5	Depreciación de tableta grafica	Uso de la tableta gráfica	6	mes	75.20	451.25
6	Depreciación de Computadora de escritorio	Uso de la computadora de escritorio	6	mes	188	1,128.12
7	Salario del Diseñador	Pago del salario	6	mes	36,100	216,600
8	Ilustrador	Pago por proyecto	15	proyectos	10,830	162,450
9	Disco duro	Compra del disco duro	1	unidad	2,000	2,000
TOTAL						424,439.3

2.4.1. Inversión del proyecto

La inversión inicial del proyecto durante el primer mes asciende a un monto aproximado de 70,750 córdobas.

2.4.2. Montos de capital

A lo largo de un período de seis meses de trabajo, esta inversión totaliza la suma de 424,439.3 córdobas. Esta inversión inicial cubrirá los costos necesarios para el desarrollo y lanzamiento del proyecto, incluyendo la producción digital de la cartilla, las campañas de marketing en redes sociales, y la formación de alianzas estratégicas con instituciones gubernamentales. Con esta inversión, se espera establecer una base sólida para el proyecto, asegurando su viabilidad y sostenibilidad a largo plazo.

El monto total del proyecto contempla varios factores clave para asegurar su éxito y sostenibilidad. Entre estos factores se incluye la depreciación de los equipos que se utilizarán, asegurando que el valor de estos se ajuste a lo largo del tiempo. Además, se considera el pago del grupo de trabajo, abarcando tanto los salarios mensuales como los pagos por proyectos específicos. También se suma el costo de las licencias de los programas y software que se emplearán a lo largo del periodo previsto. Estos elementos son esenciales para garantizar que el proyecto funcione de manera eficiente y profesional, proporcionando los recursos necesarios para mantener la calidad y la continuidad del trabajo realizado.

2.4.3. Fuentes de financiamiento

Inicialmente, se planea autofinanciar el proyecto mediante aportes de los tres miembros del equipo, utilizando un pequeño ahorro semestral a partir del segundo semestre del año 2024. A medida que el proyecto crezca y gane tracción, se buscarán fuentes de financiamiento externas. Estas fuentes incluirán instituciones gubernamentales involucradas en la inclusión social, así como universidades y colegios de primaria y secundaria. Esta estrategia no solo permitirá que el proyecto comience con una base financiera sólida, sino que también abrirá oportunidades para establecer alianzas estratégicas y asegurar fondos adicionales que apoyen el crecimiento y la expansión del proyecto en el futuro.

2.4.4. Gastos de organización

ACTIVOS FIJOS				
Rubro	Unidad	Cantidad	Precio unitario	Inversión total
Computadora portátil DELL	unidad	1	18,050	18,050
Computadora portátil LENOVO LEGION	unidad	1	50,540	50,540
Computadora de escritorio	unidad	1	9,025	9,025
Tablet gráfica Parblo	unidad	1	3,610	3,610
Transporte	unidad	3	1600	4800

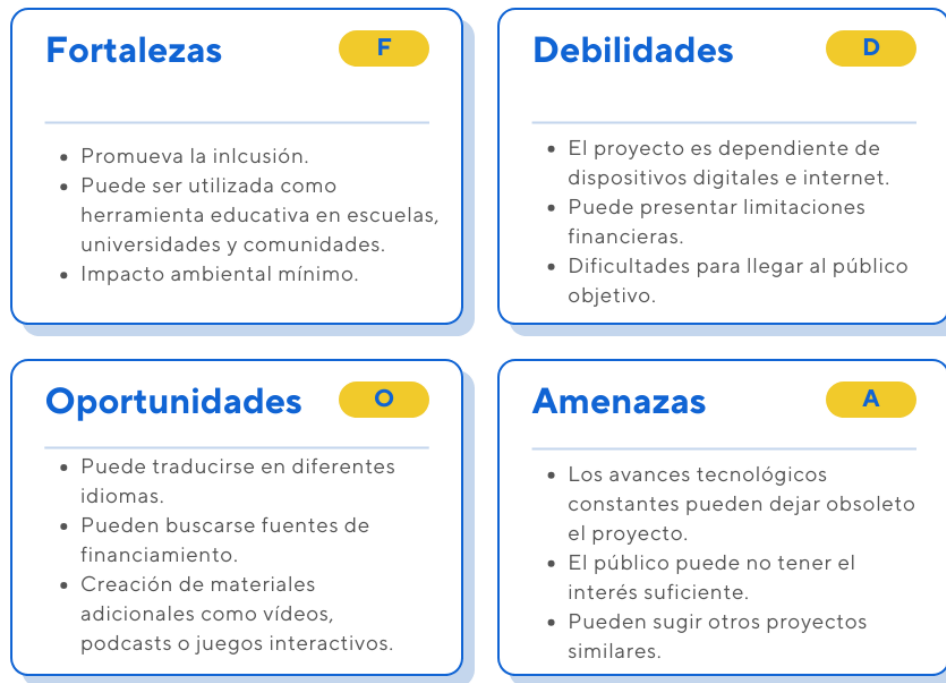
DIFERIDOS				
Rubro	Unidad	Cantidad	Precio unitario	Inversión total
Licencias Creative Clouds	mensual	6	2,137	12,825
Electricidad	mensual	6	722	4,332
Internet	mensual	6	1,180	7,080
Agua	mensual	6	400	2,400
Seguro social	mensual	6	2160	12,960

Gastos de investigación	mensual	6	180	1083
Promocion y distribucion	mensual	6	2000	12,000

CAPITAL DE TRABAJO				
Rubro	Unidad	Cantidad	Precio unitario	Inversión total
Sueldos	horas	128	281.25	36,000

- 2.4.4.1. Matriz de etapa de evaluación del proyecto
- 2.4.5. Análisis y administración de los riesgos del proyecto

ANÁLISIS FODA



2.4.6. Plan de sostenimiento del proyecto

El plan de sostenimiento del proyecto de la cartilla histórica digital es crucial para asegurar su éxito a largo plazo y su capacidad para alcanzar y mantener su objetivo educativo e inspirador. A continuación, se describen las estrategias y acciones necesarias para garantizar la sostenibilidad del proyecto:

Actualización y mantenimiento del contenido:

- **Selección de Nuevos Personajes:** Identificar y añadir biografías de nuevos personajes destacados que hayan superado discapacidades.
- **Actualización de Logros Recientes:** Mantener actualizados los logros y eventos recientes de los personajes ya incluidos.
- **Diversificación de fuentes de ingreso:** Buscar patrocinadores corporativos y donaciones de instituciones educativas y organizaciones sin fines de lucro.

- **Ventas de Copias Impresas:** Ofrecer versiones impresas de la cartilla para generar ingresos adicionales.
- **Suscripciones y Membresías:** Crear un modelo de suscripción para acceso a contenido exclusivo y actualizaciones regulares.

2.5. Conclusiones

El proyecto de la cartilla histórica digital, centrada en la vida y logros de personas destacadas que han superado diversas discapacidades, representa una valiosa herramienta educativa e inspiradora. La creación de este recurso aborda una necesidad crítica en el mercado de materiales educativos inclusivos, proporcionando ejemplos positivos y motivadores para personas con discapacidades. A través de la implementación de un contenido cuidadosamente investigado y presentado de manera accesible, el proyecto busca fomentar la autoestima, la perseverancia y el sentido de pertenencia entre sus usuarios.

La planificación y ejecución del proyecto están fundamentadas en hitos claros y estrategias bien definidas para garantizar su éxito. Desde la investigación inicial y la creación de contenido hasta el diseño, maquetación y desarrollo de versiones auditivas y digitales, cada fase está estructurada para asegurar la calidad y accesibilidad del producto final.

En resumen, el proyecto de la cartilla histórica digital no solo ofrece un recurso educativo valioso, sino que también representa un compromiso con la inclusión y la igualdad de oportunidades. Al destacar las historias de individuos que han superado obstáculos significativos, la cartilla no solo educa, sino que también inspira a sus lectores, demostrando que la perseverancia y la determinación pueden conducir al éxito, independientemente de las circunstancias personales.

2.6. Recomendaciones

Fortalecimiento de la Investigación y Verificación del Contenido

- Recomendación: Establecer un comité de revisión compuesto por historiadores, expertos en discapacidad y profesionales de la educación para garantizar la precisión y relevancia del contenido. Este comité debe reunirse periódicamente para revisar y actualizar las biografías y datos históricos, asegurando que la información sea siempre correcta y actualizada.

Mejoras Continuas en Accesibilidad

- Recomendación: Implementar un programa de pruebas de accesibilidad continuo, con la participación de personas con diferentes tipos de discapacidades.

Expansión de Alianzas y Colaboraciones

- Recomendación: Buscar y establecer alianzas estratégicas con instituciones educativas, organizaciones sin fines de lucro, y entidades gubernamentales. Estas colaboraciones pueden ayudar en la distribución, promoción y financiación del proyecto, así como en la incorporación de nuevas perspectivas y recursos.

3. Material Complementario

3.3. Bibliografía

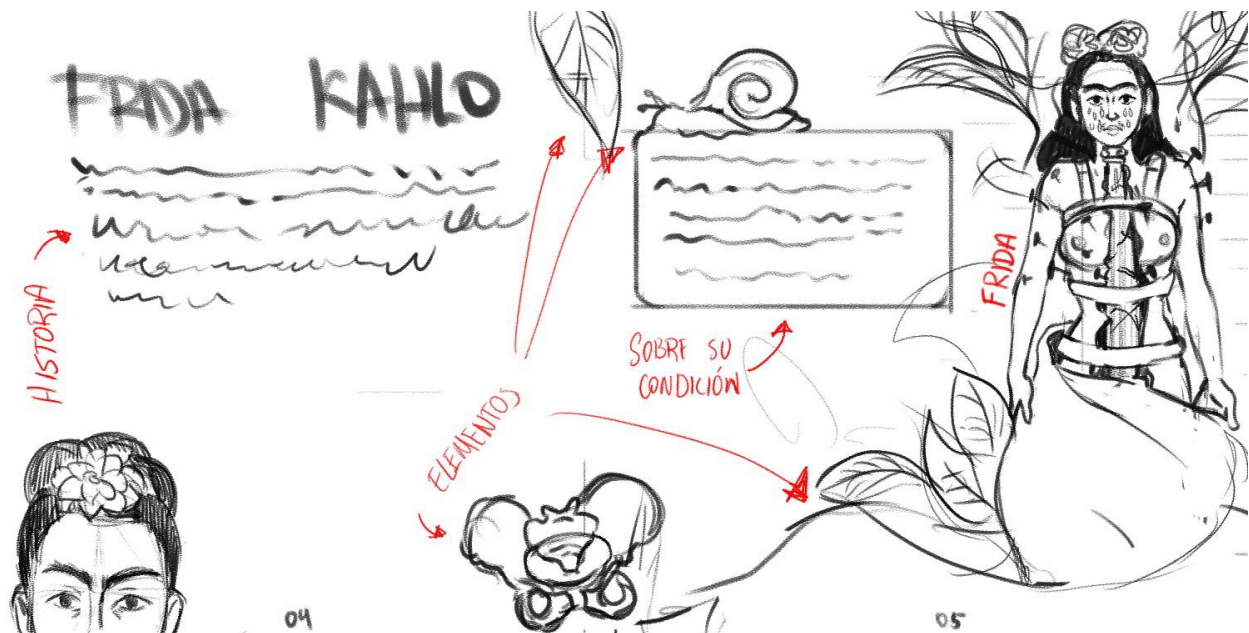
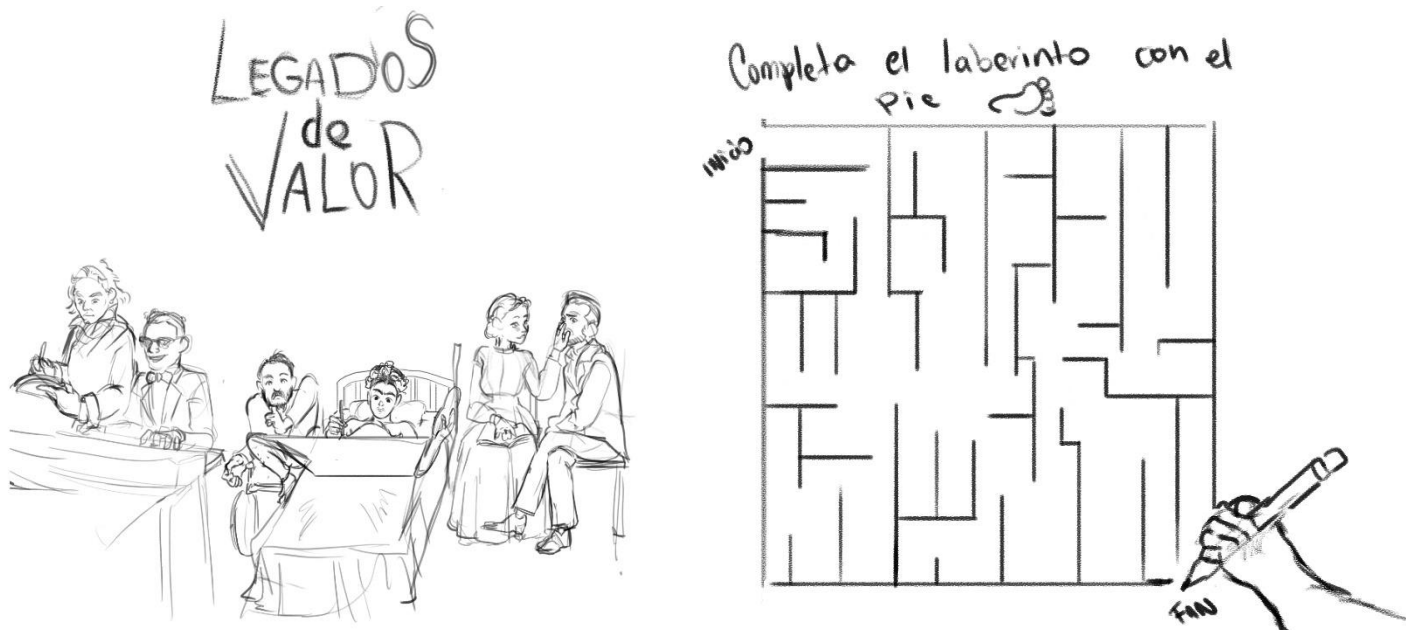
FasterCapital. (1 de junio de 2024). Obtenido de <https://fastercapital.com/es/contenido/Licencias-y-registros-comerciales-La-importancia-de-las-licencias-y-registros-comerciales--una-guia-completa.html>

Observatorio Regional de Planificación para el desarrollo. (s.f.). Obtenido de <https://observatorioplanificacion.cepal.org/es/planes/plan-nacional-de-lucha-contra-la-pobreza-y-para-el-desarrollo-humano-2022-2026-de-nicaragua>

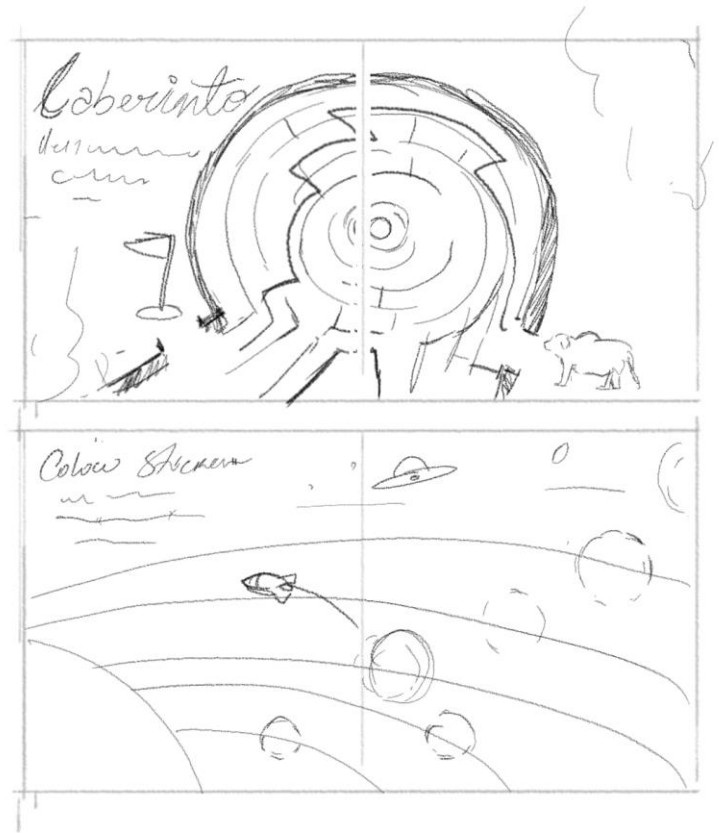
SICE. (2022). Obtenido de Sistema de información sobre comercio exterior:
http://www.sice.oas.org/int_prop/nat_leg/nicaragua/L312.asp

3.4. Anexos (gráficos, tablas, esquemas, maquetas, galería de fotos y otros)

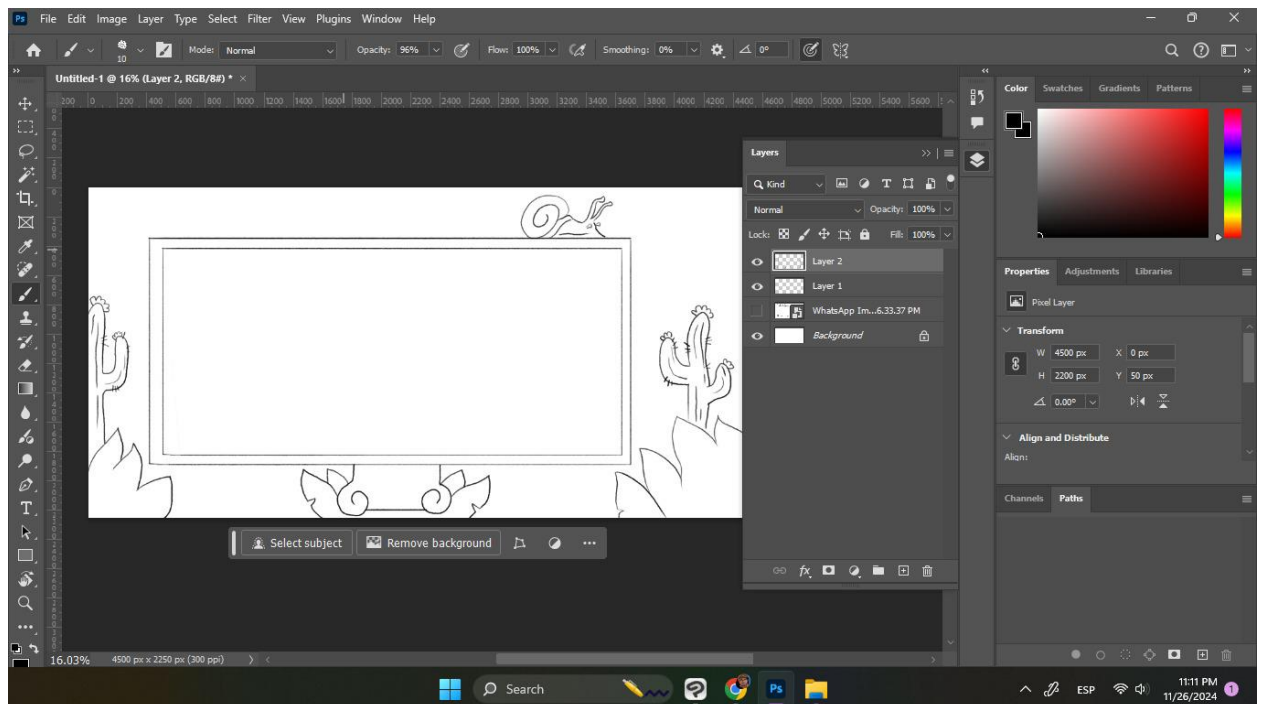
Proceso de bocetaje

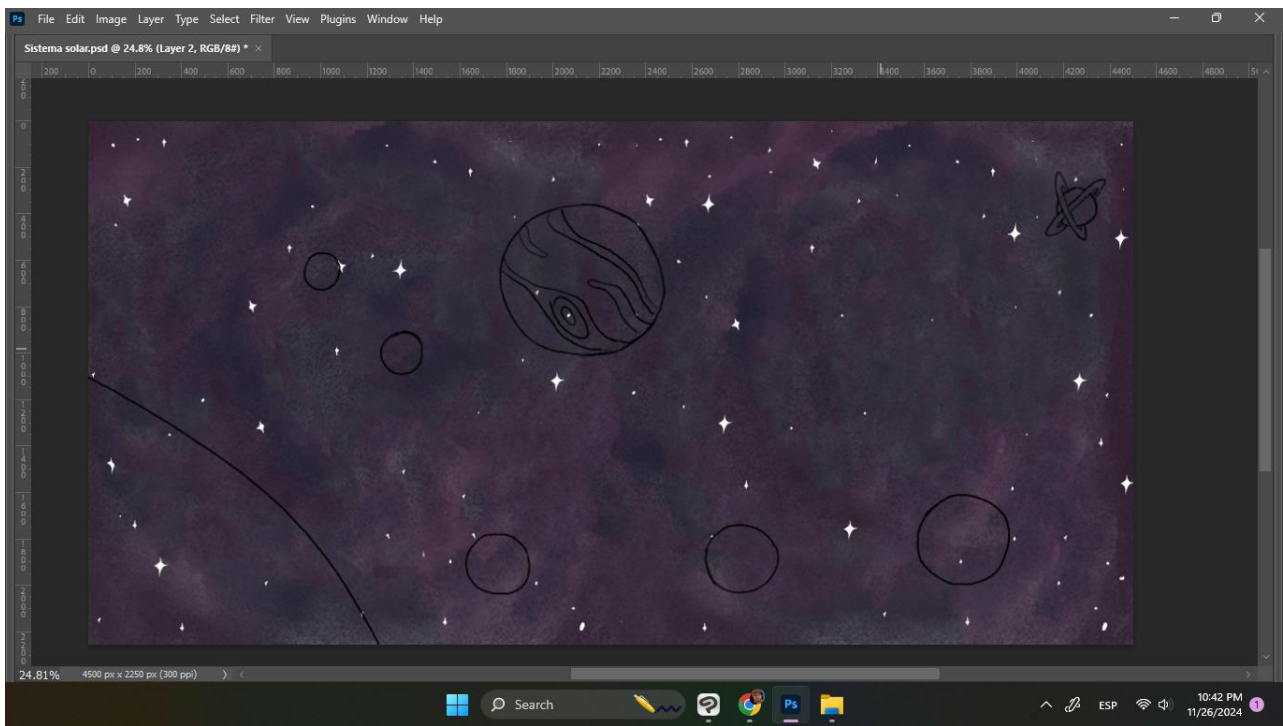
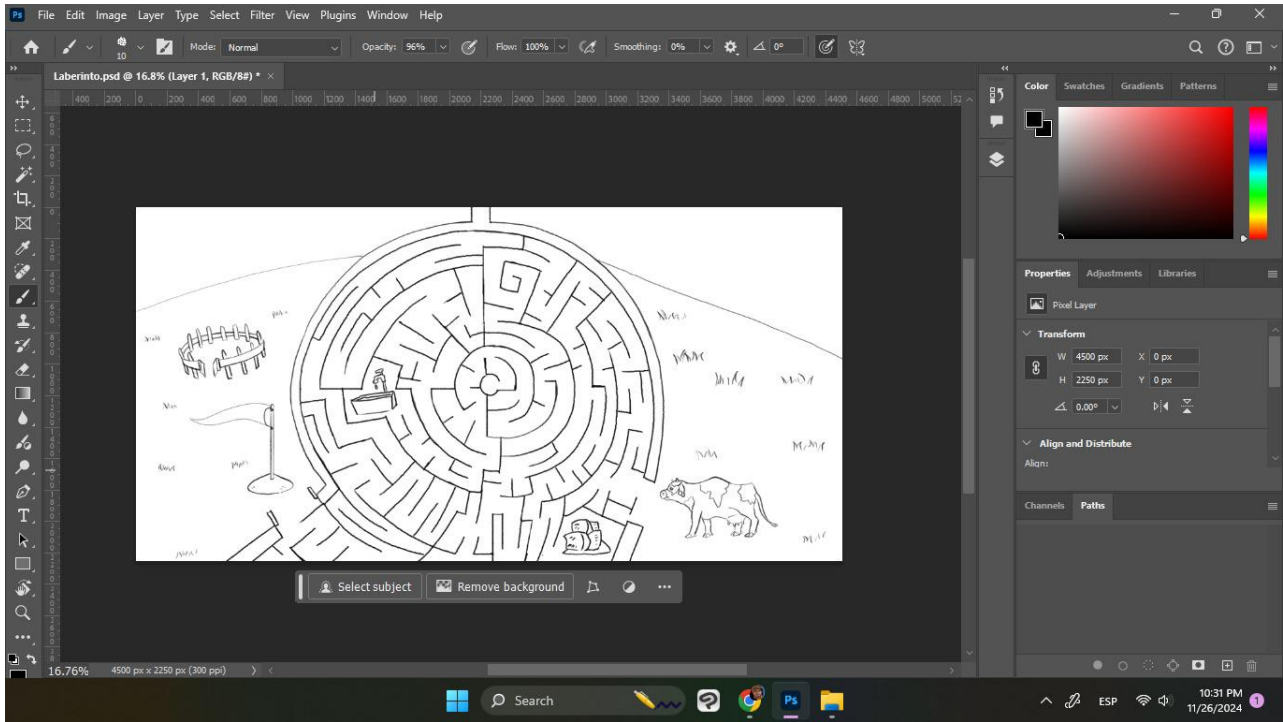


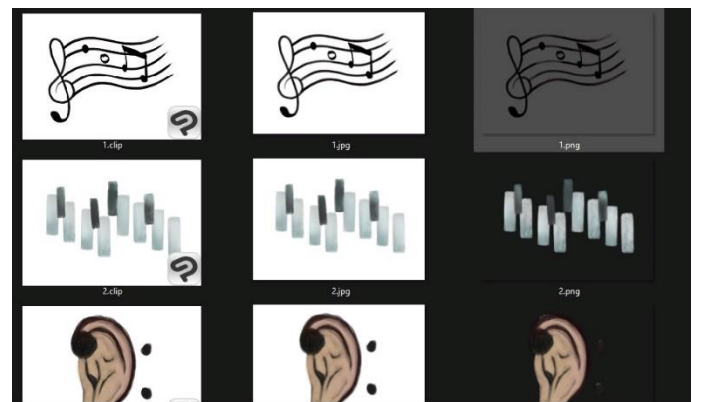
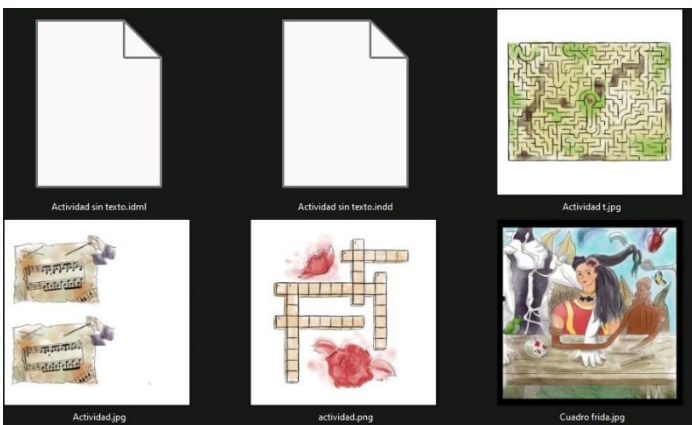
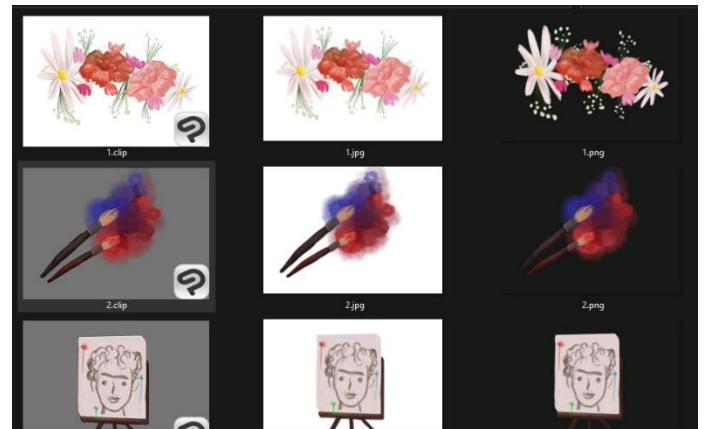
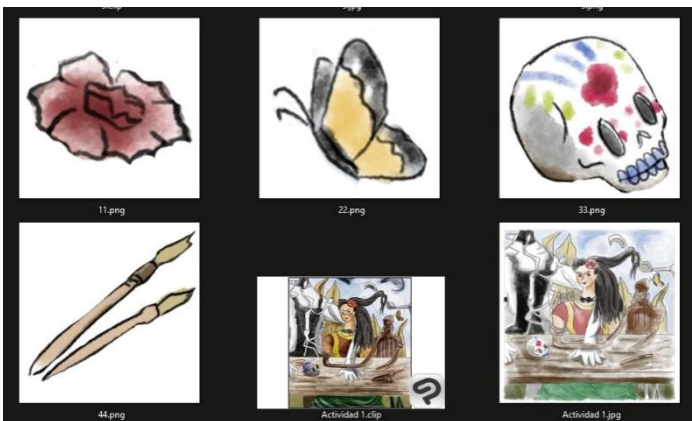
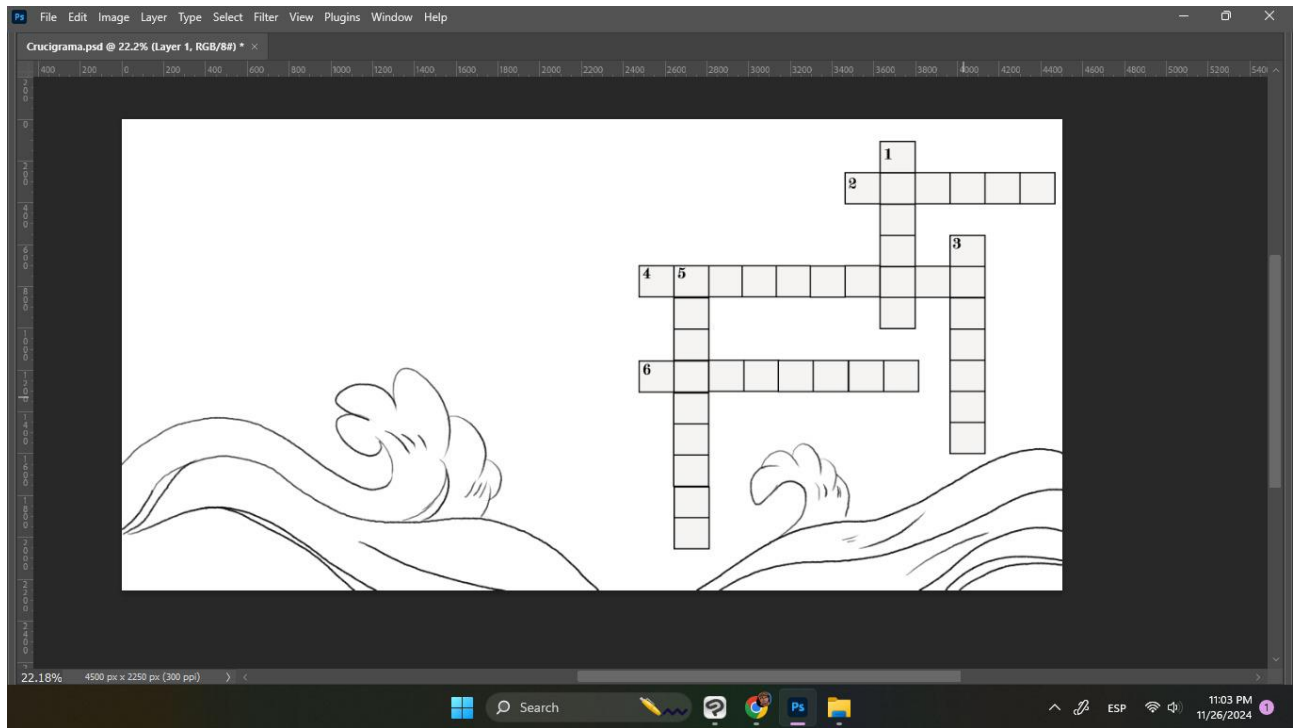


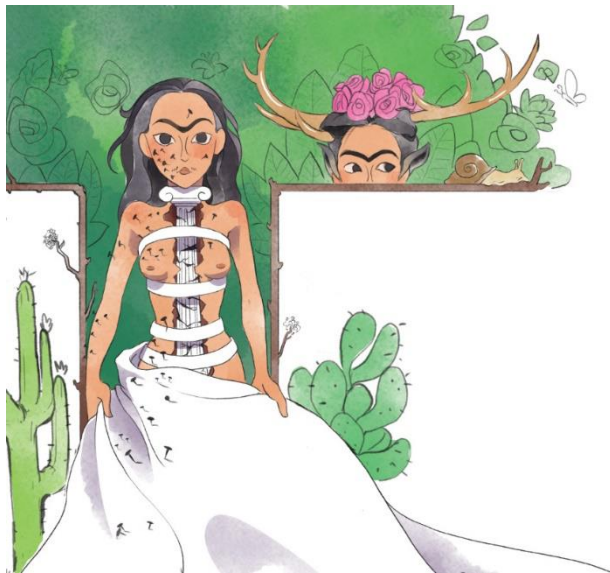
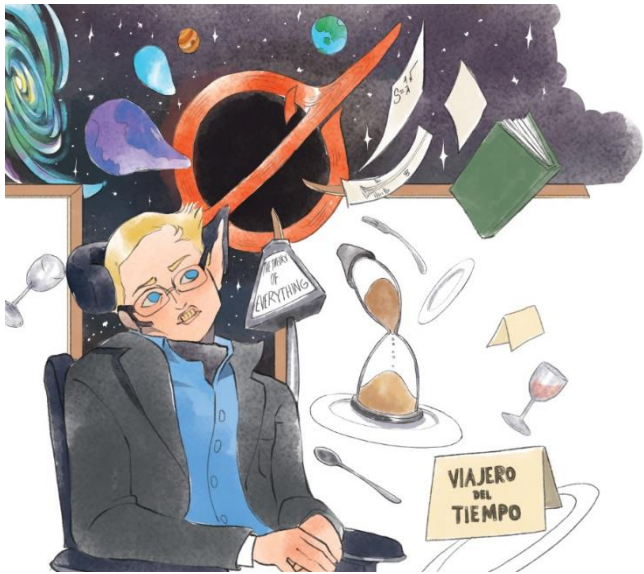


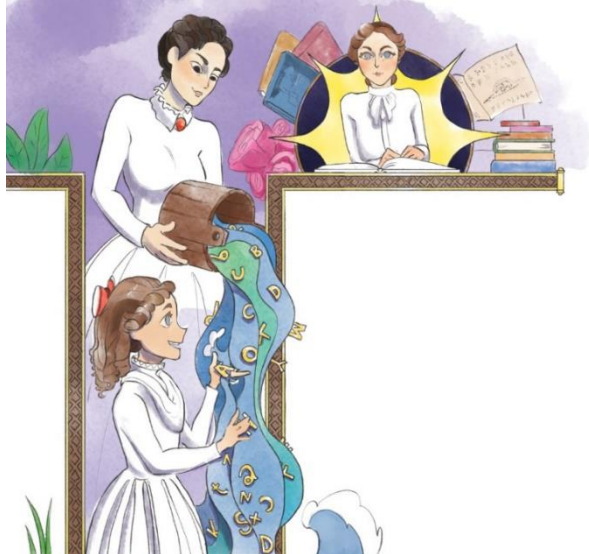
Digitalización (Adobe Photoshop/Clip Studio Paint)



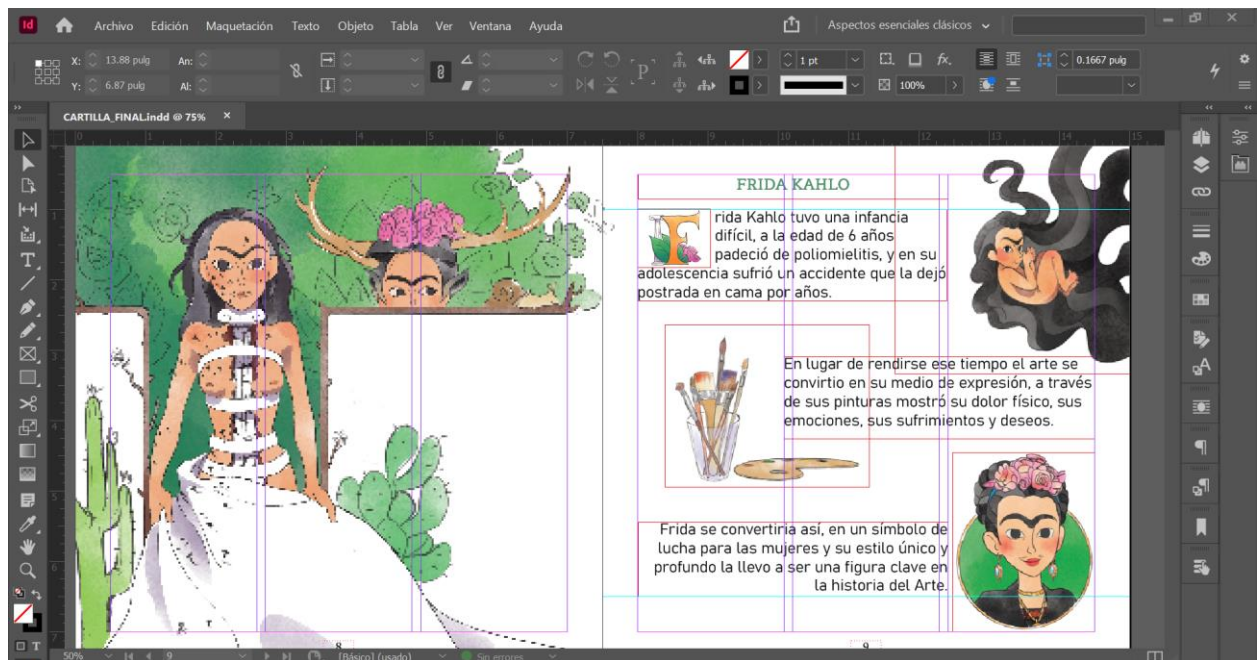
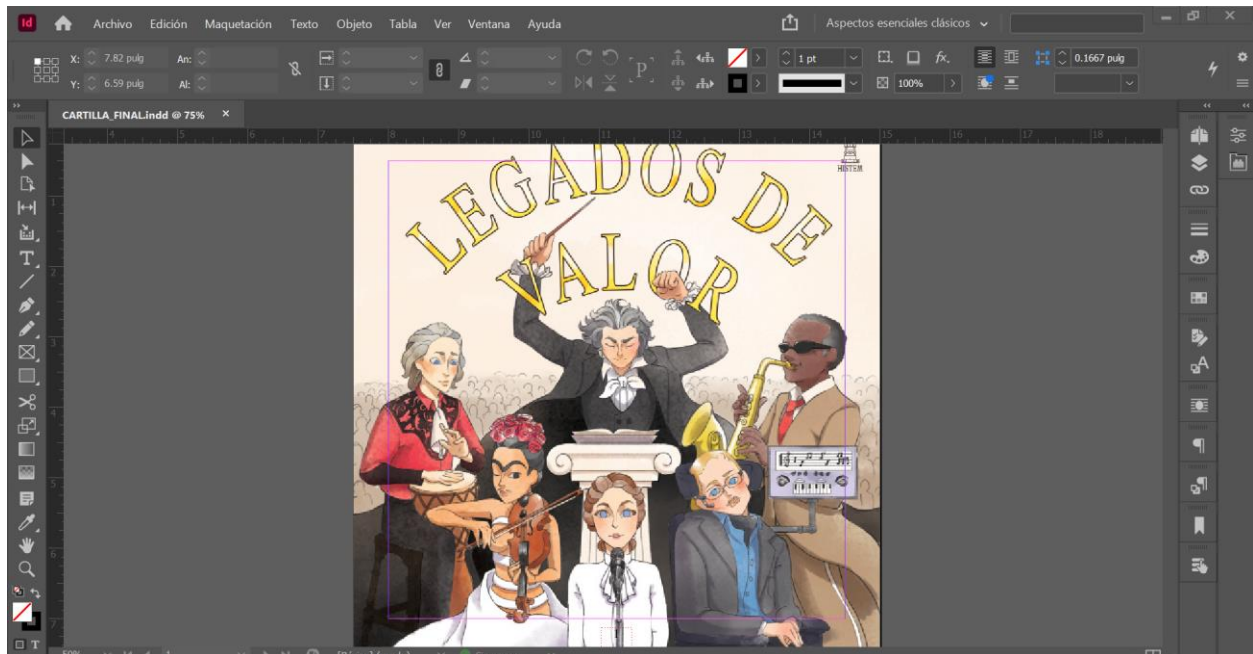








Maquetación (Adobe InDesign)



Preguntas del jurado calificador

Pregunta número 1

MSc. Enoc Narváez

¿Hicieron algún tipo de estudio de mercado?

R: Samantha Real: en el documento se encuentra explicado de manera metódica como se llevó a cabo un estudio de mercado haciendo uso de herramientas como encuestas. Se realizó un estudio de mercado, en este caso encuestas que fueron aplicadas al segmento de población de nuestro interés, personas con discapacidad, padres o tutores de los mismos y estudiantes de la misma universidad, con el objetivo de conocer la necesidad que existía dentro del mercado y como se podía solucionar de forma efectiva.

Pregunta número 2

MSc. Edison Huete

Más como observación, ¿no les parece que la actividad del crucigrama es muy avanzada para niños de 7 años?

R: Rhodny

La actividad del crucigrama está pensada para ser fácil de entender por un niño de 7 años incluso sin ayuda de un adulto, se estudió si la actividad era apta con ayuda de una profesora pedagoga especializada en niños mayores de 6 años, se llegó a la conclusión de que si serán capaces de poder concluir la actividad por si solos