

Cuenta Movila



Universidad de Nariño



departamento
de **diseño**
Universidad de Nariño



f /Cuentamóvil
t @CM_Cuentamovil
t cuentamovil.tumblr.com



Cuenta Movil



Universidad de Nariño



Equipo de Trabajo

MAYELY CRISTINA LATORRE VÁSQUEZ
Diseñadora Industrial
cristina.di5lu@gmail.com

RUBY JANNETH MARTÍNEZ RODRÍGUEZ
Diseñadora Industrial
contacto.regato@gmail.com

DIEGO ARMANDO PAZ SOLARTE
Diseñador Gráfico
diegopazsolarte@gmail.com

Título del Proyecto

**REPLANTEAMIENTO DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS
EN LA I.E.M. CIUDADELA DE PASTO PARA LA
MOTIVACIÓN Y APROPIACIÓN ESCOLAR**

Proyecto para Trabajo de Grado
en la modalidad de Diplomado

Asesoría

D.I. CARLOS CÓRDOBA CELY, PH.D
Doctor en Ingeniería Multimedia

Diplomado en Design Thinking
Departamento de Diseño
Facultad de Artes
Universidad de Nariño
San Juan de Pasto
2014

Nota de Responsabilidad

“Las ideas y conclusiones aportadas en el Trabajo de Grado, son responsabilidad exclusiva del autor”.

Aerículo 1 del Acuerdo N° 324 de Octubre 11 de 1996 emanado del Honorable Consejo Directivo de La Universidad de Nariño.

Nota de Aceptación

FIRMA PRESIDENTE DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

Resumen

La falta de una orientación oportuna, los malos ejemplos sociales, además de la carencia de instalaciones óptimas, deficiencias en el material didáctico y tecnológico para el desarrollo del ejercicio pedagógico, son las principales razones de la desmotivación escolar.

Debido a que el Design Thinking aborda problemáticas sociales y tomando en cuenta que en el ámbito educativo de las instituciones públicas existen problemas en los cuales surgen una serie de alternativas que permiten la búsqueda de la mejora de los procesos educativos, la proyección de una mejor aplicación de la enseñanza y el incremento de la satisfacción de los estudiantes por asistir a clases, se encaminó el proyecto a ser un modelo de motivación estudiantil que fortalezca actividades para su desarrollo personal.

Como resultado se obtuvo la creación de "CUENTAMOVIL", el cual es una herramienta creada para promover la lectura como actividad y que contribuye a disminuir el estrés escolar y a mejorar la apropiación y la motivación de la comunidad educativa, además de aportar a la creación de hábitos de lectura en las futuras generaciones.

Se demostró que la implementación de un entorno atractivo y cómodo además de la presentación adecuada del material de lectura, promueven una apreciación positiva y atractiva por leer.



Abstract

The deficiency of a training oportune, and the bad social influences also the shortage of optimal facilities, shortcomings in the didactical and technological material to development the teaching are the main reasons of lack of motivation academical.

Owin to the design thinking deals with social issues and taking into account the fact that in the field of education of the public institutions there are problems which arise a number of alternatives that allow the search for the improvement of the educational processes, the projection of a better implementation of the teaching and the increase of the satisfaction of the students for attending classes, the project was directed to be a model of student motivation to strengthen activities for theirs development personal.

The outcome was the setting-up of "CUENTAMOVIL" which is a implement created to promote the reading as activity that contribute to decrease the school stress and enhance the appropriation and motivation of the school community.

It was proven that the implementation of an attractive and comfortable environment in addition to the proper presentation of the reading materials, promote a positive assessment and attractive by read.



Contenido

10 - INTRODUCCIÓN

12 - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

13 - JUSTIFICACIÓN

15 - OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

16 - MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

MARCO TEÓRICO

Descubrir

Interpretar

Idear

Experimentar

Evolucionar

METODOLOGÍA

Descubrir

Interpretar

Idear

Experimentar

Evolucionar

34 - WORKFLOW

EL DESPEGUE

"Las vueltas"

"La pinta pa'l cuento"

"La promo"

42 - RESULTADOS ESPERADOS

PERFIL DEL USUARIO

ELABORACIÓN DE PIEZAS
COMUNICACIONALES

Identidad Gráfica

Redes Sociales

Piezas Gráficas

EL VUELO

"Acomodate"

"Pará oreja"

"Ojealo"

"Pa'todos"

48 - INSTITUCIONES VINCULADAS

49 - CRONOGRAMA

50 - PRESUPUESTO

51 - ANEXOS



Introducción

“La lectura es una de las actividades más importantes y útiles que el ser humano realiza a lo largo de su vida. En primer lugar, la lectura, del mismo modo que todas las restantes actividades intelectuales, es una actividad exclusiva de los seres humanos, únicos seres vivos que han podido desarrollar un sistema intelectual y racional de avanzada. Esto quiere decir que la lectura es una de aquellas actividades que nos define por lo que somos frente al resto de los seres vivos”



Actualmente el Design Thinking se ha convertido en un aspecto que va estrechamente unido a los sistemas de ejecución de proyectos sociales; este se ha ido convirtiendo en una herramienta que permite asegurar practicidad en la respuesta a problemáticas sociales mediante alternativas creativas, innovadoras y funcionales.

Actualmente en la I.E.M. Ciudadela Educativa de Pasto, existe un alto grado de desmotivación hacia la institución por parte de los estudiantes, ya que no encuentran en ella una atracción. Esto ha llevado a que las instalaciones las cuales son amplias y funcionales no llamen su atención, y que además no existan motivos para realizar actividades que los motive a usar de mejor manera su tiempo libre.

Debido a que el Design Thinking aborda problemáticas sociales a través del emprendimiento, y tomando en cuenta que en el ámbito educativo de las instituciones públicas existen problemas en los cuales surgen una serie de alternativas que permiten la búsqueda de la mejora de

los procesos educativos, la proyección de una mejor aplicación de la enseñanza y el incremento de la satisfacción de los estudiantes por asistir a clases, se encamina este proyecto a ser un modelo de motivación estudiantil que permita mejorar los niveles de apropiación de los estudiantes hacia su colegio y que este les brinde una opción que fortalezca actividades importantes en su desarrollo personal que se han venido debilitando con el paso de las generaciones, aplicando las herramientas que propone la metodología del Design Thinking.

Para desarrollar una respuesta a la problemática de la desmotivación por el estudio, por parte de los estudiantes, se empieza por el análisis de la motivación y la expectativa escolar, de los mismos, hacia su institución, la determinación del perfil del estudiante y cómo este se acopla en el desarrollo del proceso creativo, determinando con esto las necesidades por parte de ellos, así mismo se debe identificar los métodos que permiten medir la eficacia de estas soluciones.

Planteamiento del Problema

El Design Thinking es usado como proceso para apoyar la resolución de problemas de forma práctica e innovadora y está directamente relacionado con proyectos de innovación social.

Dentro de las múltiples áreas en las que el DT puede aplicarse se encuentran temas como la gestión de espacios públicos, donde el eje central es la generación de espacios de calidad para los habitantes. La movilidad, en la cual se tiene como prioridad el factor humano en problemas tales como la planificación de obras, tecnologías y el caos que se vive dentro de nuestro contexto social. Y el emprendimiento social, el cual aborda problemas de carácter socio-económico para generar alternativas sostenibles, buscando crear soluciones innovadoras que partan de autogestión y permitan apoyar en la resolución de problemas dentro de una comunidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, se tomó como tema de investigación, el emprendimiento social, y en la búsqueda de una problemática de este carácter, el proyecto se inclino sobre la gestión de la educación, tomando en cuenta que en el ámbito educativo de las instituciones pú-

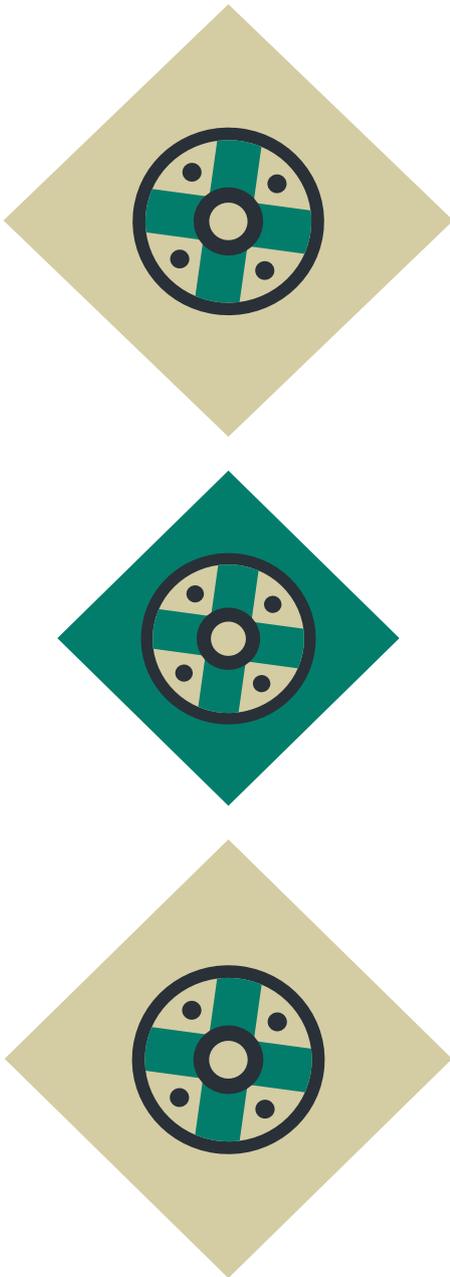
blicas, hay problemáticas en los cuales surgen una serie de alternativas que permiten la búsqueda de la mejora de los procesos educativos, la proyección de una mejor aplicación de la enseñanza y el incremento de la satisfacción de los estudiantes por asistir a clases.

La población objetiva fue la I.E.M. Ciudadela Educativa de Pasto, donde se encontró que existe un alto grado de desmotivación hacia la institución, por parte de los estudiantes, ya que no encuentran en ella una atracción. Esto ha llevado a que las instalaciones las cuales son amplias y funcionales no llamen su atención, y que además no existan motivos para realizar actividades que los incentive a usar de mejor manera su tiempo libre.

Una de las actividades más afectadas por dichas circunstancias ha sido la lectura, ésta se ve reflejada inherentemente en la biblioteca, el cual es el lugar menos frecuentado por los estudiantes, quienes lo consideran como un espacio poco interesante y en algunos casos inutil y aburrido, esta situación se manifiesta permanentemente en la institución. Asimismo los docentes han aportado para que se generen estas ideas y por ende los estudiantes perciben el lugar como un centro de castigo.

Dado esto, la creatividad y las actividades lúdicas pueden ser los ejes principales para encaminar el proyecto a la solución de esta problemática, de esta manera la propia institución puede ser promotora de ellos, logrando que los estudiantes se sientan cómodos y exploren nuevas alternativas de conocimiento y entretenimiento, tomando así su institución no como un lugar de represión y desinterés, sino por el contrario como un sitio agradable donde articulen actividades constructivas que mejoren su calidad de enseñanza y de vida.





Justificación

La falta de una orientación oportuna por parte de los padres y docentes, los malos ejemplos sociales de violencia e intolerancia, pero sobre todo la carencia de instalaciones confortables y óptimas para el desarrollo del ejercicio pedagógico, además de falencias en el material didáctico y tecnológico que potencien los saberes son los principales motivos de la desmotivación escolar.

Este problema es evidente en la I.E.M. Ciudadela Educativa de Pasto, el cual se ha incrementado en proporción a las generaciones que ingresan a través de los años. Una de sus causas es el hecho de que la institución no ha innovado en el desarrollo de espacios y actividades que cumplan con los gustos e intereses de los estudiantes, provocando el desinterés y la falta de apropiación por la misma.

Por ende es necesario implementar actividades acordes a las expectativas de los estudiantes, que contribuyan a que sean más dinámicos y que aprovechen mejor los espacios que les ofrece su institución, de este modo se favorece la convivencia e interacción de toda la comunidad educativa, recreando un nuevo entorno que libere al estudiante de la desmotivación, de manera que pueda sentirse cómodo y a su vez conozca nuevas alternativas de aprendizaje.

Una de las actividades que ha perdido interés a través de las generaciones ha sido la lectura. Se ha dado apatía por esta, y esto se ha reflejado en el abandono de instalaciones como las bibliotecas. Encuestas demuestran la caída generalizada de la lectura habitual de libros, donde el número de ejemplares leídos disminuyó 25,2% entre 2004 y 2005, al pasar de 6 libros al año a 4,5 libros al año para la población lectora. Y para el promedio de libros leídos para toda la población lectora entre el 2000 y 2005 cae 31,1%, al pasar de 2,4 libros al año en 2000 a 1,6 libros al año en 2005¹.

En datos reportados por el DANE, en 2010 el promedio era de 2,23 libros al año; el de 2012, es de 1,9 libros, aunque se redondeó la cifra a 2². De esta manera queda demostrado que la actividad lectora sigue disminuyendo.

Estos resultados no son indiferentes dentro de la institución, donde la lectura es una actividad poco promovida por la comunidad estudiantil y la biblioteca es un lugar que significa poco interés para los estudiantes.

En consecuencia, el proyecto se encamina a la creación de una actividad didáctica que promueva la lectura para mejorar los niveles de empatía entre estudiantes y biblioteca, replanteando su experiencia dentro de la misma y de la Institución para contribuir a la apropiación y a la motivación de la comunidad educativa, además de buscar contribuir a la creación de hábitos de lectura en las futuras generaciones, basados en la importancia que la lectura representa en la formación de ser humano y que debe fortalecerse su práctica como apoyo fundamental para el desarrollo de la educación.

1. Gamboa, C. y Reina, M. (2006). Hábitos de lectura y consumo de libros en Colombia. Bogotá. 20 p.

2. Redacción cultura y entretenimiento. (2013). Colombianos leen 1,9 libros al año: Dane. Disponible en: http://www.eltiempo.com/vida-de-hoy/educacion/ARTICULO-WEB-NEW_NOTA_INTERIOR-12760927.html

Objetivos

OBJETIVO GENERAL

Replantear la experiencia de los estudiantes dentro de la Institución por medio del trabajo didáctico de la lectura como actividad de apropiación y motivación, a través de jornadas de esparcimiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Mejorar los niveles de empatía entre la biblioteca y los estudiantes contribuyendo a la recuperación del valor de la lectura.
- Contribuir a la disminución del estrés escolar por medio de actividades lúdicas que favorezcan los niveles de apropiación de los estudiantes por la Institución.



Marco Teórico y Metodología

La investigación se desarrolló mediante el proceso de DT, que a través de la aplicación de métodos centrados en el usuario permite plantear soluciones efectivas a problemáticas reales por medio de la innovación social. El Design Thinking nos sirve para realizar investigaciones con un enfoque de sensibilidad a la hora de resolver problemas que satisfagan necesidades de las personas de una forma que sea sostenible, tecnológica y económicamente viable.

En este proceso de diseño se desarrollarán 5 etapas: **Descubrir, Interpretar, Idear, Experimentar y Evolucionar**. En cada una de éstas se aplicaron ejercicios interdisciplinarios que ofrecieron diversas herramientas para la recopilación de la información, la bocetación y los prototipados formales y funcionales necesarios para cada etapa planteada.



MARCO TEÓRICO

Descubrir

En esta etapa se recolecta la información necesaria sobre el tema de investigación para entender a los usuarios. La etapa de descubrir se desarrolla mediante los siguientes pasos:

- **Observar:** Mirar a los usuarios y sus comportamientos en el contexto de sus vidas. Observar desde el exterior sin entrometerse.
- **Involucrarse:** Generar conversaciones. Lo importante es siempre preguntar “¿Por qué?” ya que eso descubre nuevos significados.
- **Mirar y Escuchar:** Captar cualquier dato que sea de interés para el desarrollo del proyecto.

Interpretar

Una vez recopiladas las observaciones se marca una línea a seguir, es preciso determinar bien el desafío del proyecto basado en lo aprendido del usuario y su contexto. Para el desarrollo de esta etapa de forma acertada se debe cumplir con ciertos criterios:

- Enmarcar un problema con un enfoque directo.
- Que sea inspirador para el equipo.
- Que genere criterios para evaluar ideas y contrarrestarlas.
- Que capture las mentes y corazones de las personas de estudio.
- Que ayude a resolver el problema imposible de desarrollar.

Idear

Aquí empieza el proceso de diseño y la generación de múltiples ideas. Esta etapa entrega los conceptos y los recursos para hacer prototipos y crear soluciones innovadoras. Todas las ideas son válidas y se combina todo desde el pensamiento inconsciente y consciente, pensamientos racionales y la imaginación.

La creación de múltiples ideas permite atacar distintos focos:

- Pensar sobre soluciones que son obvias y por lo tanto aumentar el potencial de innovación del set de posibilidades.



- Aprovechar de mejor manera las distintas visiones de cada equipo de trabajo y el trabajo colectivo.
- Descubrir áreas inesperadas de exploración creando mayor volumen y mayores opciones para innovar.

Experimentar

Con una idea clara se da paso al prototipado, se empieza a inventar y construir pensando en resolver el problema. Se descomponen grandes problemas y se evalúan alternativas. El evaluar dichas alternativas ayuda a desarrollar mejor distintas ideas sin comprometerse con una demasiado temprano.

El prototipo muestra las fortalezas y debilidades del producto, se debe experimentar con él para mejorarlo.

Evolucionar

Este paso consiste en solicitar feedback y opiniones sobre los prototipos que se han creado de los mismos usuarios

Para evaluar:

- **No decirlo, mostrarlo:** Dar a los usuarios prototipos sin explicar nada. Dejar que la persona interprete el objeto y observar tanto el uso como el mal uso de lo que se le entrega y cómo interactúa con él, posteriormente escuchar todo lo que tengan que decir al respecto y responder las preguntas que tengan.
- **Crear experiencias:** No es suficiente solo entregarles el objeto, lo ideal es crear el ambiente y recrear la experiencia para tener una visión más acabada del contexto.
- **Pedir al usuario que compare:** Esto es, entregarle distintos prototipos para probar, dándole al usuario una base para poder comparar, esto revela necesidades potenciales³.

3. Institute of Design at Stanford. (s.f.). Mini guía: una introducción al Design Thinking. Disponible en: <https://dschool.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/31fbd/attachments/027aa/GU%C3%8DA%20DEL%20PROCESO%20CREATIVO.pdf?sessionID=f65f969ecb0c44cc88cf880f0b5b0f488841b517>

METODOLOGÍA

Descubrir



Mapa mental

Fuente: Esta investigación

Mapas mentales, se organizó la información adquirida de la observación del contexto y conocimientos previos al entorno de la investigación. De esta manera distinguir los temas que se abordaron mediante entrevistas.

Los temas que se incluyeron en el mapa mental fueron puntos de encuentro de los estudiantes, que hacen en su tiempo libre, con quien comparten su tiempo libre, como es su entorno escolar y que es lo que ofrecen las instituciones públicas.

Formato Guía Para Entrevista Estudiantes

Preguntas Demográficas

Nombre _____
 Edad _____
 Grado _____
 Residencia _____
 Con quien vive _____

Preguntas Específicas

- Te gusta ir al colegio? _____
- Que haces en el colegio? _____
- A donde vas después del colegio? _____
- Con quien estas después del colegio? _____
- Que materia te gusta? _____
- Tienes algún profesor favorito? _____
- Que pasatiempos tienes? _____

Preguntas Abiertas

- Por que? _____
- Que te gustaría hacer en el colegio? _____
- Donde te gustaría ir? _____
- Con quien te gustaría compartir? _____
- Por que? _____
- Por que te agrada? _____

Formato Guía Para Entrevista Profesores

Preguntas Demográficas

Nombre _____
 Ocupación _____
 Materia que dicta _____

Preguntas Específicas

- Que actividades ofrece a los estudiantes? _____
- Como ve a los estudiantes en su tiempo libre? _____
- El colegio tiene responsabilidad sobre el uso del tiempo libre de los estudiantes? _____
- Cree usted que hace falta ofrecer alternativas a los estudiantes para que aprovechen su tiempo libre? _____

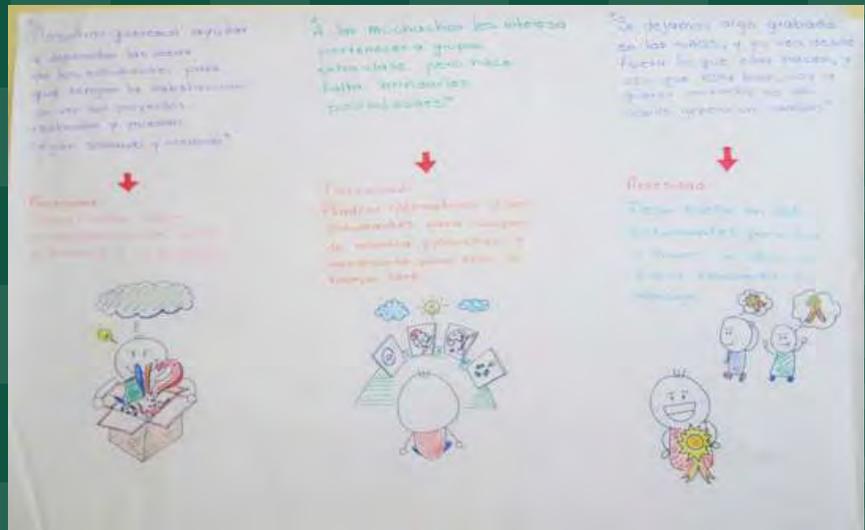
Preguntas Abiertas

- Que piensan de estos? _____
- Considera que hay una problemática? _____
- Que responsabilidad cree que tiene el colegio con respecto al uso del tiempo libre de los estudiantes? _____
- Que actividades pueden ser las adecuadas? _____

Formato de entrevistas Fuente: Esta investigación

Entrevistas, se organizó una guía de preguntas para la realización de entrevistas a la comunidad estudiantil, de estas se encontraron los "insights" de la problemática, una vez que la información fue analizada y organizada, a través de infografías.

En este proceso se recataron opiniones y respuestas de estudiantes y profesores consideradas importantes, y se tradujeron a necesidades, lo que ayudó a orientar el siguiente ejercicio, ajustes analógicos.



Necesidades Fuente: Esta investigación

Ajustes analógicos, donde una vez encontrados los "insights" resultados de las entrevistas, se aplicó el siguiente formato para realizar un primer ajuste analógico, el cual encaminó el proyecto a trabajar sobre los entornos escolares.

Problema Indeterminado y Ajuste Analógico

*Obligatorio

¿Qué sucede? *

Aquí se trata de identificar de manera general el problema indeterminado de trabajo

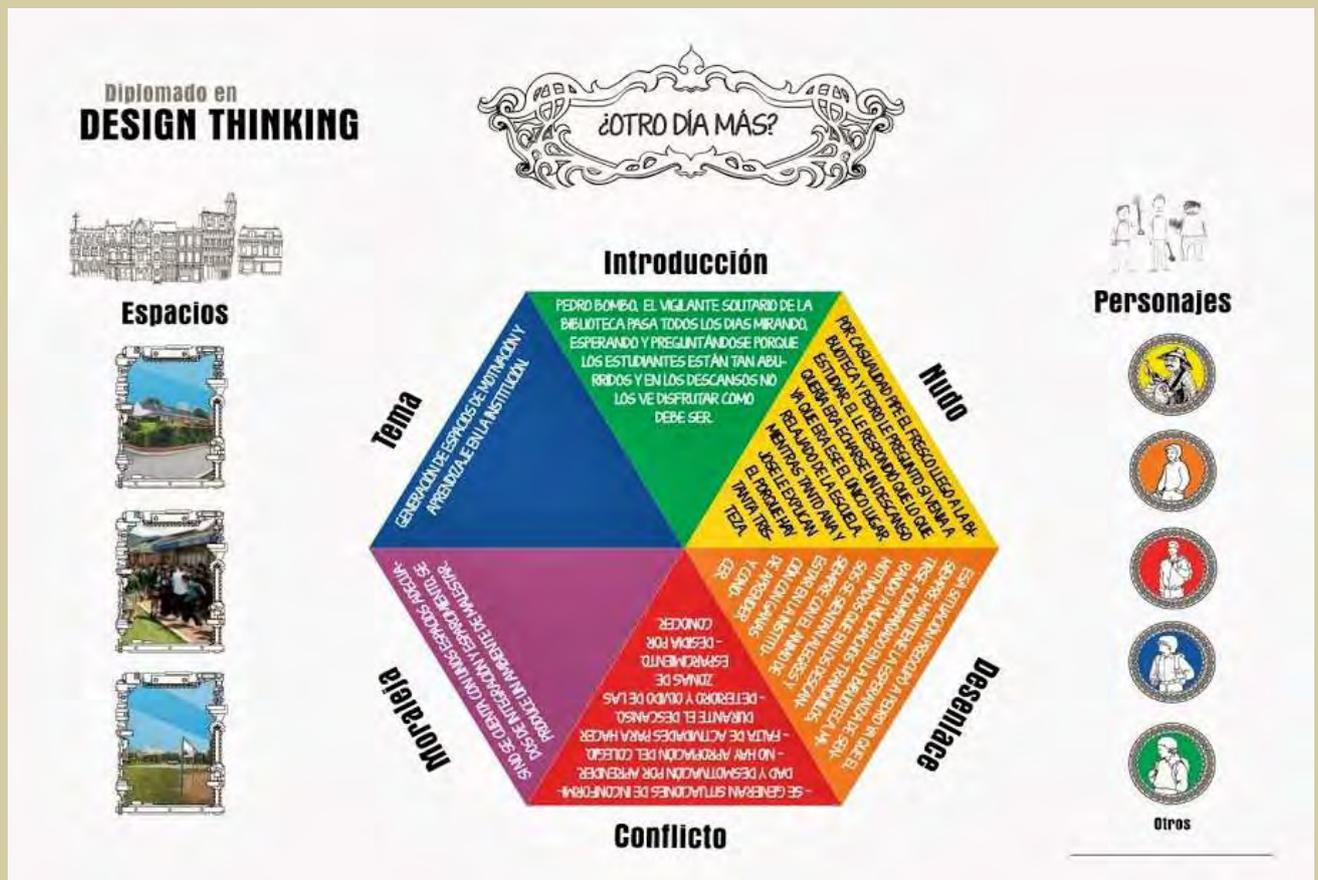
¿Cómo se puede solucionar por medio de Ajustes Analógicos? *

Busca referentes en otros campos que puedan ayudarte a solucionar tu problema indeterminado en alguna medida

Storytelling, el cual, basados en el trabajo de los entornos escolares, se presentó la problemática al grupo escogido para la realización del ejercicio "aprender de grupos", denominado "nethunting". Para la realización del storytelling se empleó una matriz para generar la historia que se contaría al grupo de trabajo y se complementó con la herramienta del sitio web "Powtoon".



Nethunting - Fuente: Esta investigación



Matriz storytelling

Fuente: <https://docs.google.com/file/d/0B7ggHKMRqCuFOX2tOXVUX0NRemc/edit?hl=es-419&forcehl=1>

POWTOON BETA Premium 4Edu Blog Sign up Login

Un día mas?







0:14

Awesome Presentations
In half the time
Get Powtoon #5slides

Create A Powtoon

Start Now →

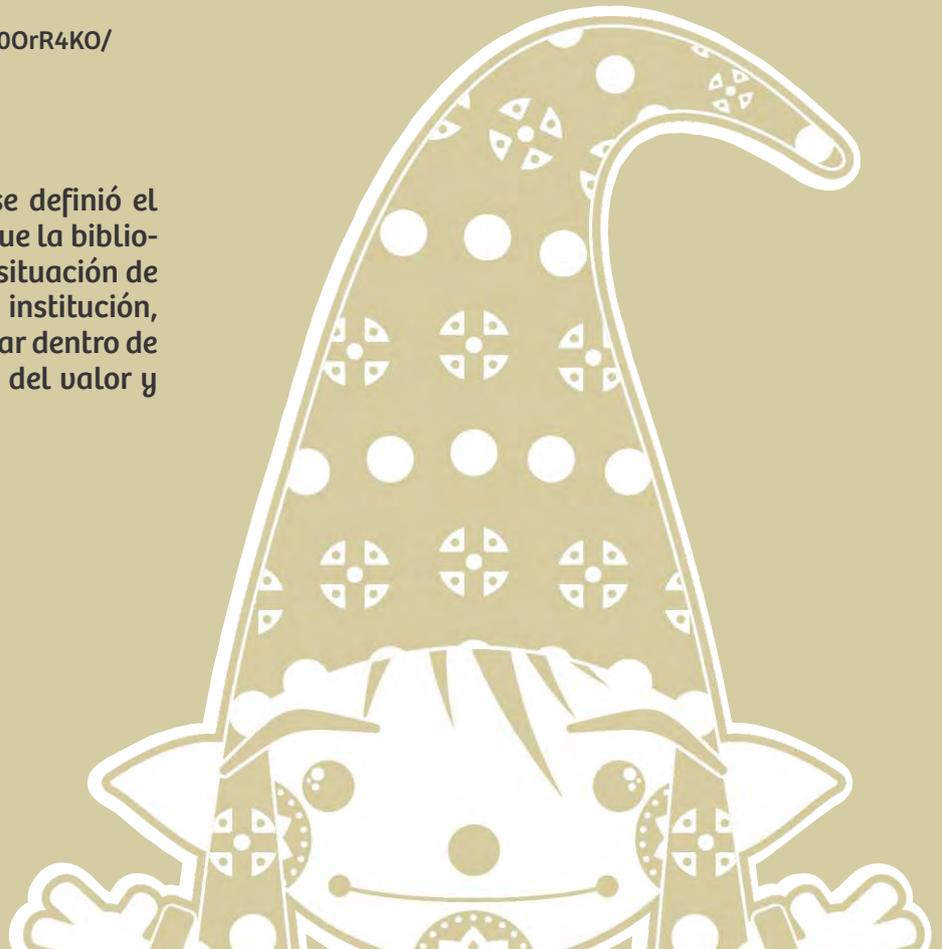
Share

Storytelling

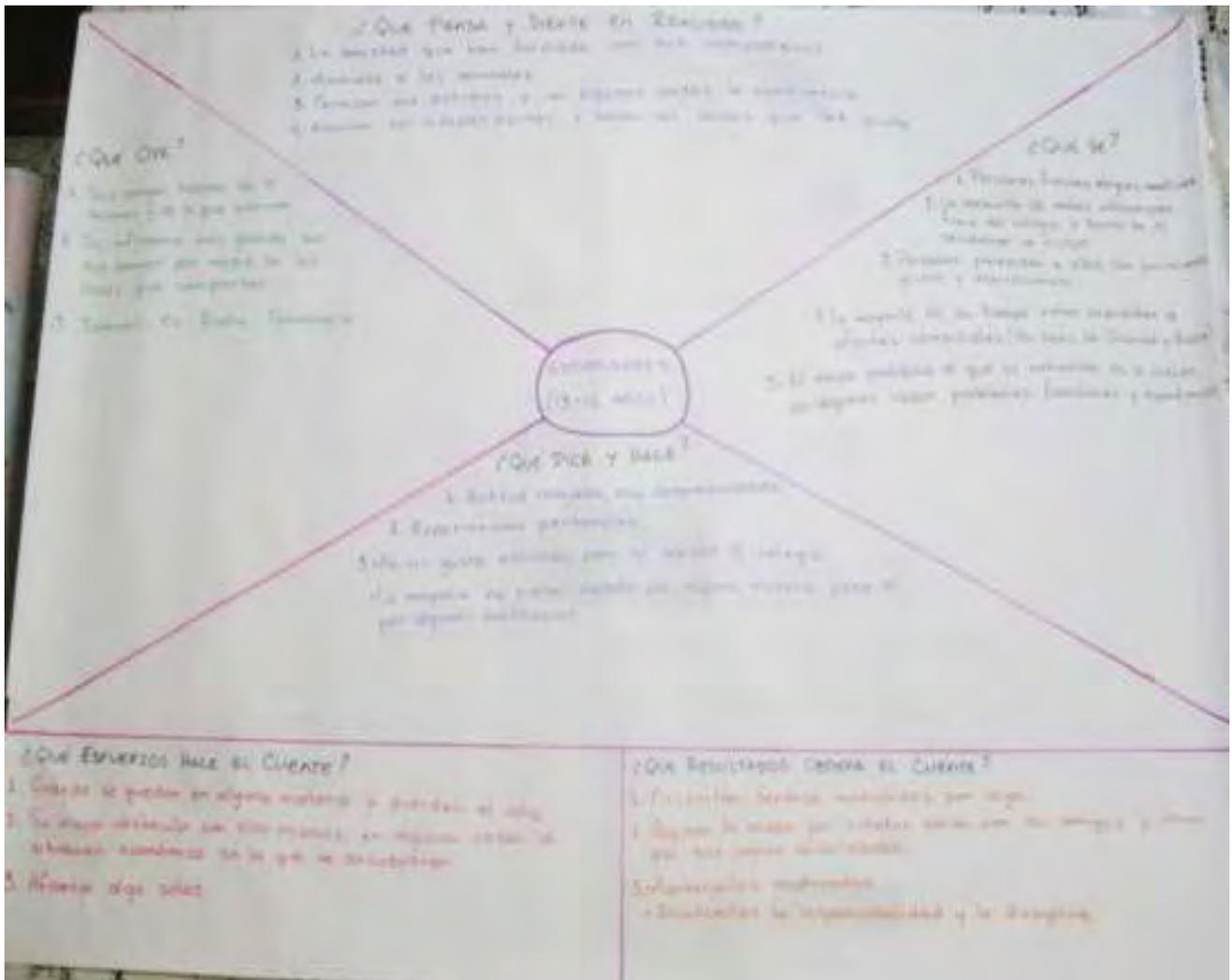
Fuente: <http://www.powtoon.com/p/bLf40OrR4KO/>

Terminada la etapa de descubrir se definió el entorno escolar a trabajar, el cual fue la biblioteca, dadas las características y la situación de la misma dentro del contexto de la institución, además de que problemática trabajar dentro de este entorno, el cual fue la pérdida del valor y hábitos de la lectura.



METODOLOGÍA Interpretar

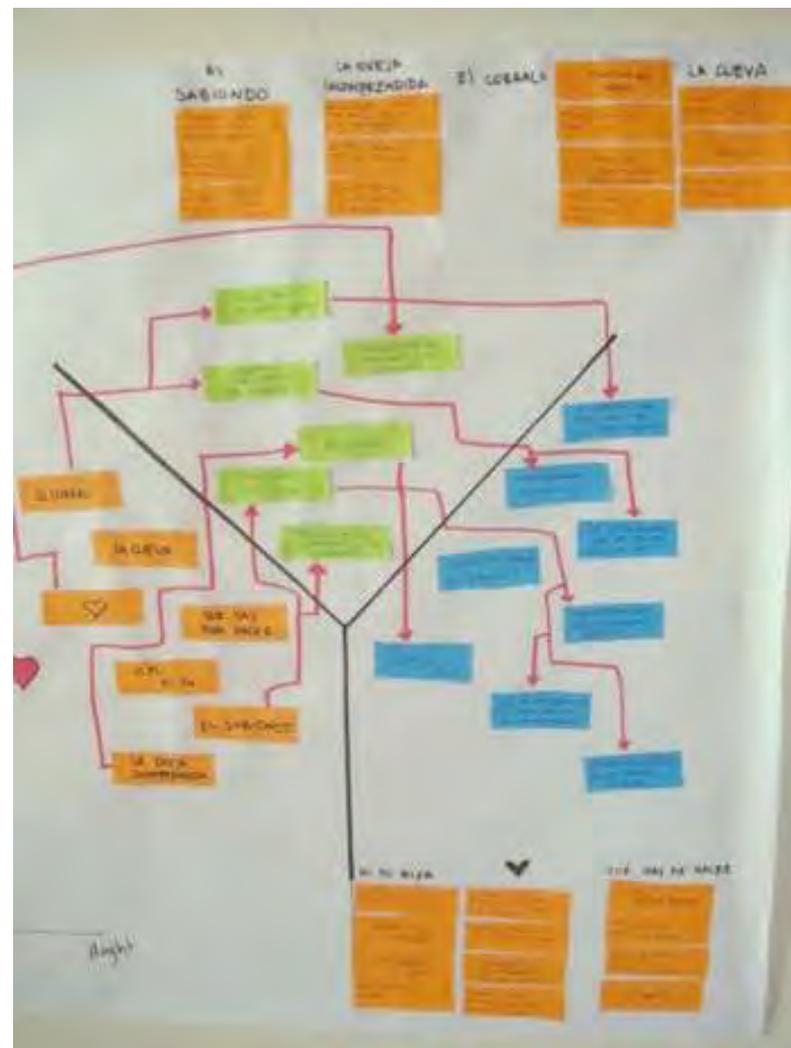
Mapa de empatía, esta herramienta aportó la definición de un rango de edad para la aplicación del proyecto, dado que mediante el acercamiento del al usuario que nos brindó el mapa de empatía, se pudo definir cuál era el grupo de estudiantes adecuado para trabajar la temática. Se definió el rango de edad entre los 11 y 14 años (grados 6to. a 9no. de bachillerato) como público específico y de 15 a 17 años (grados 10 a 11 de bachillerato) como público potencial



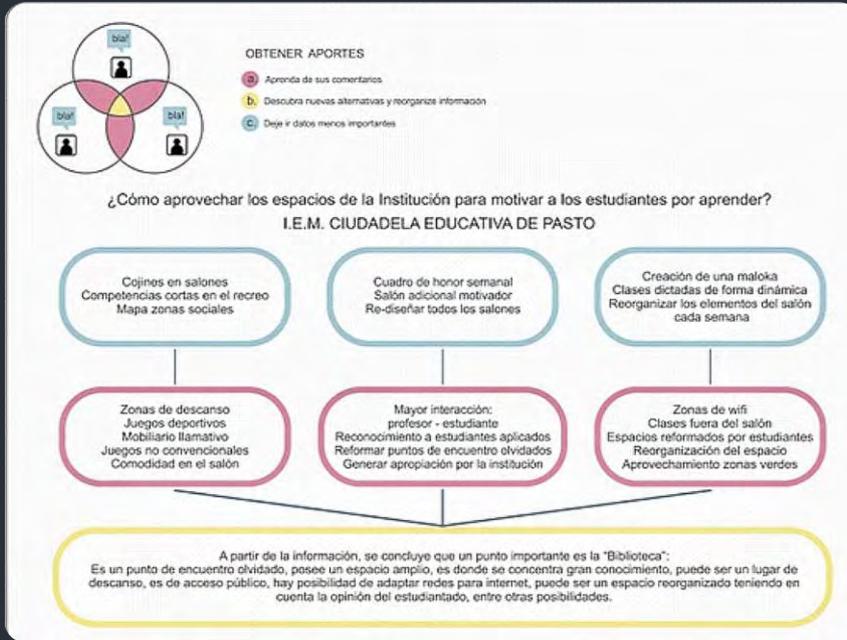
Mapa de Empatía
Fuente: Esta investigación

Visualización por esquemas y organización en matrices multidimensionales, con la aplicación de estas herramientas se logró definir los niveles de importancia de diferentes puntos dentro de la institución además de la importancia de diferentes actores.

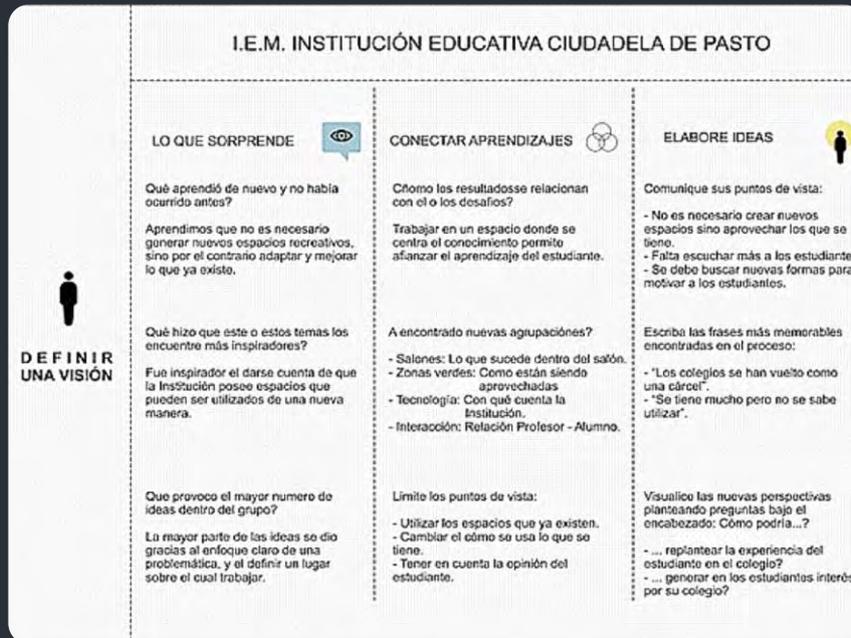
De estos ejercicios se comprobó la relevancia del punto escogido para trabajar y sus actores.



Matriz Multidimensional
Fuente: Esta investigación



Visualización por esquema
Fuente: Esta investigación



Visualización por esquema
Fuente: Esta investigación



METODOLOGÍA

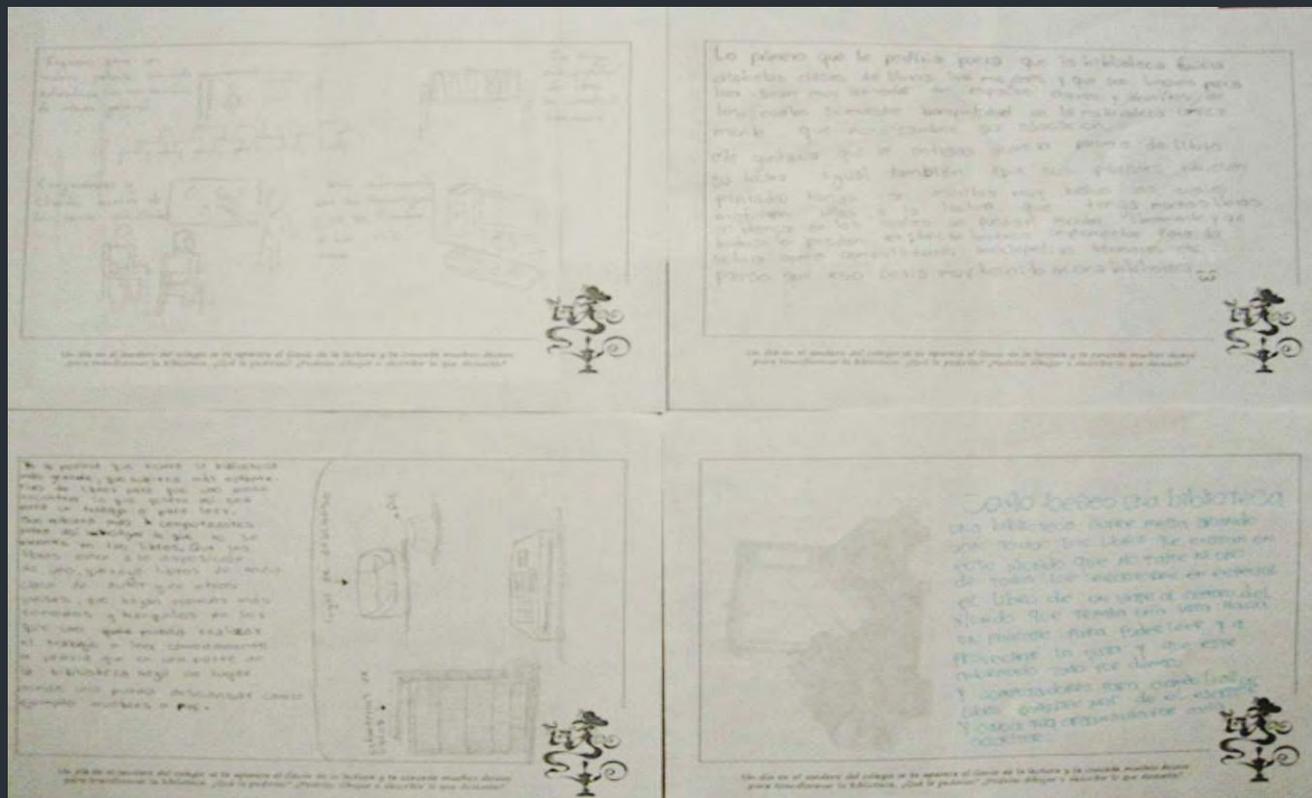
Idear

Bocetos hápticos: con esta herramienta se conocieron los deseos de los estudiantes con respecto al punto elegido para la investigación, a partir de estos bocetos se realizaron sketches y analogías que fueron claves en la definición del concepto de diseño así como los servicios o funciones que este integró al diseño final.



Un día en el sendero del colegio se te aparece el Genio de la lectura y te concede muchos deseos para transformar la biblioteca, ¿Qué le pedirías? ¿Podrías dibujar o describir lo que deseaste?

Formato bocetos hápticos - Fuente: Esta investigación



Desarrollo bocetos hápticos
Fuente: Esta investigación





Sketch - Fuente: Esta investigación



Infografía - Analogía
Fuente: Esta investigación

METODOLOGÍA Experimental

Prototipos conceptuales (Ser-vice design), donde se aplicó el "blueprint", esta herramienta clarificó la manera de interacción del usuario con el servicio y como sería la mejor manera de atraerlos y mantenerlos, así también el cómo el proyecto se ejecutaría tanto para el usuario como para el servidor.

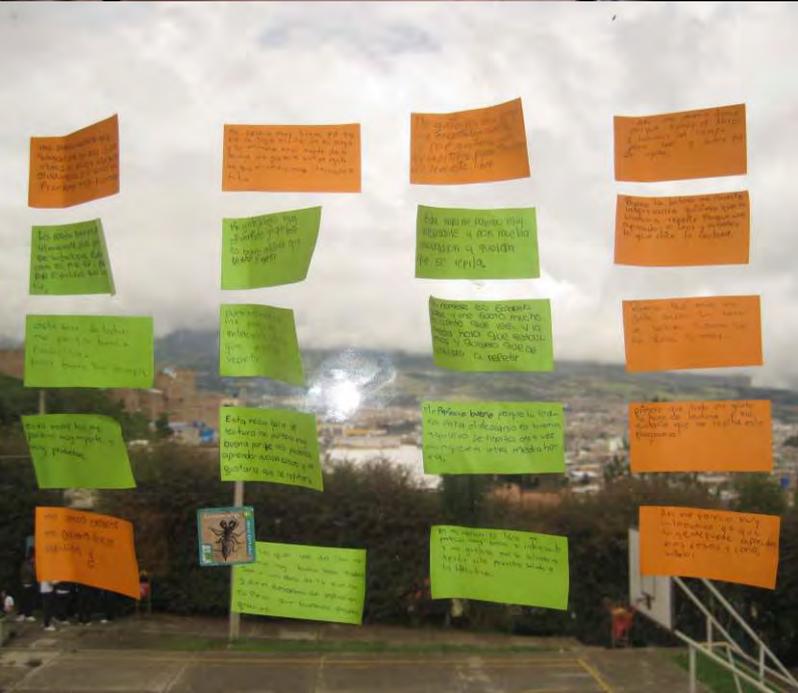
	ATRAER ATENCION	INFORMAR	USAR	SOPORTAR	MANTENER
USUARIO Que hace el consumidor?	A través de la información gráfica y el consumo de dulces	Tarjetas Concatenar impresos A través de la emisora de la institución.	Espacios inusuales para crear interés del estudiante hacia la institución.	Por medio de estudiantes del servicio social, coordinadores, profesores y bibliotecarios	A través de información gráfica
PUNTOS CONTACTO Cuales son los lugares y momentos donde el cliente se pone en contacto directo con el servicio?	Elementos gráficos y mobiliario en la biblioteca y en un punto móvil.	Publicidad y voz a voz entre estudiantes	La comodidad debe verse reflejada en toda la actividad.	A través de los elementos con los que cuenta la institución.	Brindando el servicio en tiempos de descanso.
SERVICIO CONTACTO DIRECTO Qué hace su personal actualmente?	Por medio de la indumentaria y la constante información	A partir de la voz a voz y la información gráfica	Dando a conocer las actividades o desarrollar por medio de tarjetas de presentación.	Con la colaboración de estudiantes que prestan el servicio social.	Atendiendo la creación de un tiempo específico para dicha actividad cada semana.
ENTRAN DEL SERVICIO Qué hace su personal actualmente?	A través de la reorganización del espacio.	Utilizar elementos de la institución: Radio Carteleras Voz a voz	Escuchando actividades de mayor agrado de los estudiantes.	Trabajo permanente con la biblioteca y los coordinadores.	Por medio del Servicio Social.
MEDIOS Y PROCESOS Qué más está en juego?	Lograr empatía entre estudiante y profesor.	Información clara de toda la actividad.	Control de la actividad para evitar inconvenientes y daños.	Crear la seguridad propia del cuenta	Logrando la aceptación del resto de profesores.

Blueprint

Fuente: Esta investigación

Prototipos formales (Evaluación holística) y Prototipos funcionales (Usabilidad), éstos ejercicios se desarrollaron mediante la realización de un testeo en el que se aplicaron los diferentes prototipos. Son herramientas de mayor importancia, dado que mediante estas se evaluó la idea

de diseño con los usuarios, permitiendo la implementación, corrección o mejoramiento de los servicios o características del prototipo. De esta etapa de experimentación, se dedujo la necesidad de la implementación de nuevas características y servicios al diseño final.

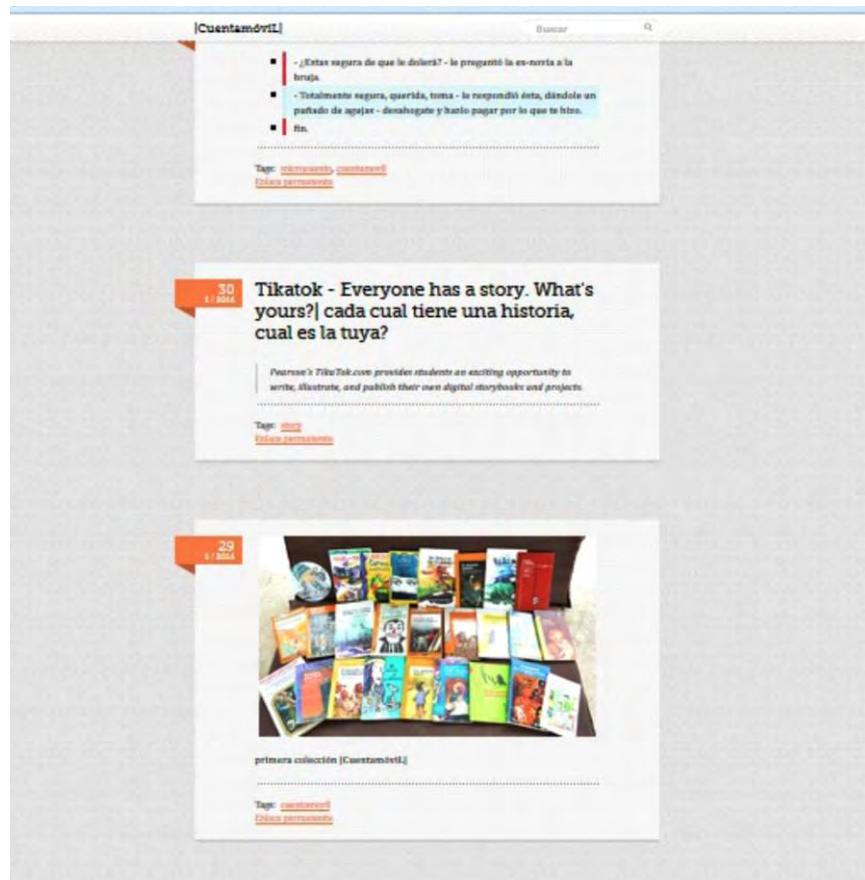


Prueba de Testeo
Fuente: Esta investigación

METODOLOGÍA Evolucionar

Construir alianzas (Colectivos creativos, Networking) y Construir comunidad (Social Media), estas comunidades y redes sociales son herramientas que nos permitieron la difusión del proyecto en diferentes espacios y llegar al público objetivo por un medio de alta incidencia en este.

Se utilizaron los medios más recurrentes en internet como Facebook, Twitter y un blog en Tumblr.



Blog
Fuente: <http://cuentamovil.tumblr.com/>

Inicio Conecta Desbloquea Cuenta

Buscar

Tweets

- Siguiendo
- Seguidores
- Favoritos
- Listas

Fotos y videos

29 TWEETS 12 SIGUIENDO 5 RESOLUCIONES

Editar perfil

Tweets

cuentamóvil @CM_Cuentamovil · 4 de feb
cuentamóvil todavía está esperando que te unas a Twitter... - cuentamóvil todavía está esperando que te... tmbir/co/ZWZ4Pp1f6Mv4
Ver resumen

cuentamóvil @CM_Cuentamovil · 30 de ene.
cuentamóvil te envió una invitación - cuentamóvil te envió una invitación Twitter te ayuda a estar... tmbir/co/ZWZ4Pp1f6Mv4
Ver resumen

cuentamóvil @CM_Cuentamovil · 30 de ene.
Foto: Oscar Wilde, uno de los autores de la primera colección de libros cuentamóvil tmbir/co/ZWZ4Pp1f6Mv4
Ver foto

cuentamóvil @CM_Cuentamovil · 30 de ene.
Foto: tmbir/co/ZWZ4Pp1f6Mv4
Ver foto

cuentamóvil @CM_Cuentamovil · 30 de ene.
Foto: tmbir/co/ZWZ4Pp1f6Mv4
Ver foto

A quién seguir · Refrescar · Ver todos

- JsBm™ @jsbm Seguido por Cristina y otros Seguir
- Alejo Córdoba @SurWriter Seguido por Cristina y otros Seguir
- David Santacruz @david... Seguir

Cuentas populares · Encuentra amigos

Tendencias · Cambiar

- #FelicidadesPorAmérica
- #20aFundaciónRadio
- #EnColombiaCaro

Página en Twitter

Fuente: https://twitter.com/CM_Cuentamovil

facebook

Buscar personas, lugares y cosas

Cristina Latorre · Buscar amigos · Inicio

Cristina Latorre · Editar perfil

INICIO

- Noticias
- Mensajes
- Eventos
- Fotos
- Cuentamóvil
- [Cuentamóvil]

PÁGINAS

- Noticias de páginas
- Descubrir páginas
- Crear un anuncio

GRUPOS

- Cuacalele (1)
- VENTAS Y REMATE...
- Diseño Universita...
- Café con Acento Past...
- ZENTIDOS AL NATURAL
- LA COCINA EN EL S...
- Españoles Depart...
- Williamers Design ...
- FUNDAMENTOS DE DISE...
- Cocina comertece
- El día del 8
- Crear un grupo...

APLICACIONES

- Juegos
- En este día
- Actividad en Juegos

AVISOS

- Mejores amigos

INTERESES

- Páginas y personajes pú...
- Agregar intereses...

Había Una Vez... Cuenta

[Cuentamóvil] · Miembros · Eventos · Fotos · Archivos

Notificaciones · + Crear un grupo

Publicar · Foto / video · Preguntar · Archivo

Escribe algo...

Acerca de 74 miembros

Grupo abierto

Cuentamóvil busca replicar la experiencia de los estudiantes centro de las instituciones por m... Ver más

74 miembros (73 nuevos) Invitar por correo electrónico

Agregar personas al grupo

Etiquetas:

Lectura · Cuenteros · Creatividad

Grupos sugeridos · Ver todos

- Radio Universidad de Nariño 101.1... Ricardo Santiago Ramirez Rivera y 9 amigos más se unieron Unirse al grupo
- FUNDACION RED PROTECTORES DE ANIMA... Ernesto Parra y 21 amigos más se unieron Unirse al grupo
- Pacto "NARIÑO por los animales y e... Oscar Andres Meló España y 2 amigos más se unieron Unirse al grupo
- LA PODEROSA CULTURA NARIÑENSE Carolina Ramirez Rivera y 8 amigos más se unieron Unirse al grupo
- Mundo deporte 151 098 miembros Unirse al grupo

Experiencia vivida con estudiantes de la Institución Educativa Municipal Ciudadela Educativa, como parte del proyecto de grado de estudiantes de Diseño Gráfico ... Ver más

Me gusta · Comentar · Compartir · 31 de enero a las 1:08

A Alejandra Ramirez, Daniela Gomez y Christian Calvane Santander les gusta esto.

Salas recomendadas · Ver todas

facebook CuentaMóvil Inicio

Panel de administración [editar la página](#) [Crear audiencia](#) [Ayuda](#) [Mostrar](#) [Promocionar página](#)



Cuentamóvil
A 22 personas les gusta esta página · 5 personas están hablando sobre esta

Comunidad
Cuentamóvil busca Resaltar la experiencia de los estudiantes dentro de las instituciones por medio del trabajo artístico de la lectura

Información Fotos Me gusta

La más destacada

¿Qué estás tramando?

Cuentamóvil compartió un enlace
8 de febrero · 16



Múltiples maneras de contar un cuento | banrepocultural.org
www.banrepocultural.org

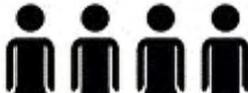
En el taller, los asistentes explorarán las herramientas de la comunicación que facilitan la narración, abarcando...

Me gusta · Comentar · Compartir

Cuentamóvil compartió la foto de Colgado de la Lectura
1 de febrero · 16

#Colgadodelectura ¿Cómo eres tú cuando lees?

Como somos realmente



Página en Facebook

Fuente: <https://www.facebook.com/pages/Cuentam%C3%B3vil/457236664377194?ref=hl>

Workflow

El workflow o flujo de trabajo, recopila los pasos que se ejecutaron para la creación del prototipo final, denominado "cuentamóvil", se llegó a su creación, teniendo en cuenta los aportes encontrados en las etapas del Design Thinking. Dentro de cada una de las etapas de diseño se destacaron herramientas como aporte fundamental a la evolución del proyecto.



Infografía

Fuente: Esta investigación

Infografía (Fase DESCUBRIR): Esta herramienta nos permitió la organización de la información de manera clara, para poder destacar algunos "insights" de esta, los cuales fueron:

- El mayor porcentaje de los estudiantes, viven cerca a la institución, lo que favorece la participación de estos en actividades dentro de esta, en horarios extra clase.
- El hecho de la ubicación de sus viviendas, cerca a la institución, hace que los estudiantes pasen mayor tiempo con sus amigos, consolidando la interacción con sus amigos como una característica principal para el proyecto.
- El uso de tecnologías tales como el internet, prevalece en todos los estudiantes, sea en el colegio, en sus barrios o casas, lo que implicó dar importancia al uso de este medio como una característica del diseño.
- Las asignaturas favoritas de los estudiantes son artes y tecnología, esto implicó la aplicación de estas temáticas dentro del desarrollo del proyecto.
- Todos los estudiantes entrevistados, manifiestan desinterés por las clases, dadas las características de los profesores, mas no por el contenido de la asignatura. Esto nos llevó a determinar que dentro de la actividad planteada para cuentamóvil no se debería requerir de la presencia docente.

Nethunting (Fase DESCUBRIR): Mediante el trabajo en grupos o nethunting, se definieron problemáticas comunes en instituciones públicas. Terminada esta actividad se definió:

- Trabajar sobre espacios de la institución ya presentes en la misma y no recurrir a la creación de uno nuevo.
- Como espacio para trabajar se definió la biblioteca, y se identificaron problemáticas entorno a ella como la pérdida de interés por la lectura por parte de los estudiantes, el concepto actual que tiene los estudiantes por la biblioteca y el uso inadecuado dado por los mismos y además por los maestros, imponiendo como castigo la lectura.

Bocetos hápticos (Fase IDEAR): Los bocetos se realizaron bajo un formato, donde se les preguntó a los estudiantes como desearían tener su biblioteca.

Los resultados de estos definieron que buscaban:

- Mejor atención por parte de los funcionarios.
- Mas variedad de libros para lectura y que no sea solo de consultas académicas.
- Una adecuación del espacio diferente a la que se tiene.

Bocetos hápticos

Fuente: Esta investigación

BOCETOS HAPTICOS




CONCLUSIONES

Queremos variedad de libros...
 Nos gustaría muebles para descansar...
 Que los libros estén a la mano...
 No solo videos educativos... sino también de interés general...
 Lugares para leer que sean cómodos...
 Información sobre los libros de lectura que hay...

Analogía - Infografía (Fase IDEAR): Esta herramienta permitió la definición de un concepto de diseño y la organización de algunos servicios que se aplicaron en el proyecto. Este concepto de diseño definido fue "la atracción", mediante el aplicación de este concepto se pudo comenzar a desarrollar la identidad gráfica así como también los elementos que acompañaron el diseño (pag. 28).

Testeo (Fase EXPERIMENTAR): Al realizar el testeo se comprobó la eficacia de ciertas características del diseño así como también se determinó las correcciones, implementaciones y mejoras siguientes para el proyecto:

- Se comprobó que la presentación de los libros influye en la atracción que sienten los estudiantes por estos.
- Se demostró que los estudiantes prefieren elementos y entornos para lectura, diferentes al prestado por la biblioteca, pues se obtuvo aceptación de ellos por el mobiliario que se les facilitó en la actividad.
- La comodidad del estudiante influye en el tiempo que este dedica a la lectura.
- Se evidencia la necesidad de una actividad previa que incentive a la lectura, y cautive la atención de los estudiantes.

Workflow Cuentamóvil
Fuente: Esta investigación



Testeo

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=uZuFBnuuQMk>

El resultado del trabajo de éstas herramientas se organizó en el flujo de trabajo del proyecto, el cual se dividió en dos partes, el primero denominado **“El despegue”**, que hace referencia a las acciones previas a la actividad y el segundo denominado **“El vuelo”**, el cual es el desarrollo de la misma y hace parte de los resultados.



El Despegue

El Combo

Formar el equipo de trabajo asociando el proyecto de lectura con el taller de cuentaría existente en el colegio y el servicio social de la biblioteca.

La Cita

Creación de un horario semanal por las tardes, esto se hace para el desarrollo de la actividad y un punto fijo de encuentro.

Las Vueltas

Gestiones para conseguir los permisos de instalaciones y compromisos entre las personas indispensables para la realización del proyecto.

La Pinta Pa'l Cuento

Escoger los temas para los libros y aplicar la imagen del proyecto con el desarrollo de piezas para su aplicación promocional.

La Promo

Dar a conocer la actividad, a los estudiantes por distintos medios de comunicación como publicidad impresa y las redes sociales.

El Vuelo

Acomodate

Se ambienta el espacio para la actividad, usando los elementos de descanso, el cuentamóvil, los libros y se hace la bienvenida donde se explica el reglamento.

Para Oreja

El desarrollo como tal de la actividad se narra el cuento, se invita a la lectura y a conocer la verdadera esencia de la biblioteca.

Ojealo

Se trata de lograr que los estudiantes se tomen unos minutos para leer los libros de los que les ha hablado el cuentero ofreciéndoles un incentivo.

Pa Todos

Se entrega los incentivos o "recompensas" por la lectura y se publica los comentarios de los estudiantes sobre los libros para que sean vistos por toda la comunidad estudiantil.



Cuentamóvil

Fuente: Esta investigación

A continuación se presentan las etapas de **"EL Despegue"** el cual hace parte del workflow como etapa la cual se gestionaron y elaboraron los aspectos y elementos previos para la realización del proyecto.

EL DESPEGUE

"Las vueltas"

- Gestión de los permisos necesarios para el uso de las instalaciones educativas por escrito.

"La pinta pa'l cuento"

En este paso se escogieron los temas de los libros y cómo se aplicaría la imagen gráfica del proyecto en el desarrollo de todos los componentes de la actividad.

Se creó un escenario para "Cuentamovil" el cual contó con elementos de descanso, donde los estudiantes pudieron presenciar las actividades y llevar a cabo la lectura de los libros. El ambiente actual de la biblioteca se recreó de manera diferente, de modo que se utilizó un espacio abierto (Kiosko) dentro de la institución, lugar que los estudiantes identifican como agradable, ya que

permite la visualización en conjunto de las instalaciones generando una vista confortable.

El diseño de todos los elementos tanto de descanso para los participantes como de apoyo para los libros, se generó mediante la proyección de la imagen y el análisis de encuestas realizadas a los estudiantes.

- Elementos de descanso: Puffs y colchonetas, utilizados para brindarle al estudiante comodidad durante su espacio de lectura. Capacidad para veinte estudiantes.
- Elementos de apoyo: Stands, utilizados para promocionar los libros y la imagen del proyecto, con capacidad para 10 libros cada uno. Librero portátil, su función es acompañar la actividad en cualquier punto escogido, su capacidad es de veinticinco libros. Tablero, en el cual los participantes de la actividad puedan expresar sus opiniones.

Los libros escogidos fueron para un rango de los 10 hasta los 14 años de edad, con temas adecuados para dichas edades, tales como el suspenso, la ciencia ficción y el terror entre otros

El listado de libros es el siguiente:

- **Kataplumplampluff**
Luis Dario Bernal Pinilla
- **Cuentos**
Oscar Wilde
- **Edgar el raro**
Gilles Gauthier
- **El pequeño Vampiro**
Angela Sommer-Bodenburg
- **Tulima**
Jairo Aníbal Niño
- **El terror del sexto B**
Yolanda Reyes
- **Un mundo de problemas**
Terence Blacker
- **Viaje en el Tiempo**
Denis Côté
- **La hija del vampiro**
Triunfo Arciniegas
- **En la bella Palmira esto sucede**
Jairo Aníbal Niño
- **El secuestro de la bibliotecaria**
Margaret Mahy
- **El diablillo de la botella**
Robert Louis Stevenson
- **La fábrica de sueños**
Jairo Aníbal Niño
- **El fantasma de la mansión Lunenburg**
Eric Wilson
- **Asesinato en el "Canadian Express"**
Eric Wilson
- **Los agujeros negros**
Yolanda Reyes
- **Crimen y misterio**
Antología de relatos de suspenso
- **La gran Gilly Hopkins**
Katherine Paterson
- **Los cretinos**
Roald Dahl
- **Terror en Winnipeg**
Eric Wilson
- **Entre gustos, hay amores**
Sashenka Garcia
- **Tu nombre en clave es Jonas**
Edward Packard
- **El oso que no lo era**
Frank Tashlin
- **Días de terror,**
Diana Shaw



“La promo”

Se dió a conocer la actividad a los estudiantes por medio de la siguiente publicidad impresa.



Volante de Invitación
 Fuente: Esta investigación

Se dialogó con diferentes profesores para mantenerlos al tanto de la actividad, para que de esta manera los estudiantes que quisieran participar, pudieran hacerlo aún en horarios de clase.

La desmotivación hacia la lectura es un rasgo común entre la comunidad estudiantil, por tal motivo la participación de un solo estudiante contribuye en gran medida a fomentar la lectura y demuestra que se pueden generar factores de cambio en la experiencia educativa.

Resultados Esperados

Por medio de la etapa del workflow denominada "El Despegue" se consolidó a través de la actividad denominada "El Vuelo" los resultados del proyecto.

PERFIL DEL USUARIO

El usuario que se tiene en cuenta en el desarrollo del proyecto tiene el siguiente perfil psicosocial:

- Se encuentra entre los 12 y 15 años de edad.
- Tiene poco apego a su institución, pero su mayor motivación para permanecer en ella son los vínculos de amistad que ha entablado.
- Practica poco deporte.
- Tiene deseos de aprender sobre temas de su agrado pero que no le sean impuestos.
- Le gusta mantenerse informado sobre lo que sus amigos dicen, su mayor afición es estar en contacto por medio de redes sociales.
- Se siente poco atraído por el estudio y siente su entorno escolar como un espacio aburrido.
- Le gusta compartir en grupo y aprovechar cada momento libre para relajarse y descansar.

ELABORACIÓN DE PIEZAS COMUNICACIONALES

Identidad Gráfica

A partir de la etapa de investigación se analizó el gusto y la expectativa de los estudiantes demostrando su interés por elementos simbólicos, los cuales están arraigados en su consiente por medio de las tendencias de sus vivencias y en el uso de las nuevas tecnologías, ellos han asumido como propios dichos elementos llamados emoticones, memes entre otros.

Es así que se comenzó a elaborar un personaje el cual tendría más aceptación en este grupo objetivo y a su vez definiría la identidad del proyecto.

Assumiendo las funciones del "Cuentamóvil" se de-terminaron los aspectos que darían forma al personaje. Históricamente en el costumbrismo popular existe el "duende", un personaje noble y carismático que se caracteriza por ser un narrador de historias fantásticas.

Según investigaciones sobre los diversos tipos de duendes se tomó como referencia al "MUKI" quien es un personaje andino que se identifica con el tipo de idiosincrasia de nuestra región y tiene la particularidad de vestir elementos sincréticos, que posteriormente se adaptaron para modular el imago tipo.

Finalmente la adopción de la tipografía "Hand of Sean" que es una fuente manual, hace referencia a la manera de escribir de los estudiantes, esto se logra apreciar en el logo "Cuentamóvil".

Esta identidad representa una nueva manera de acoger el interés por la lúdica, donde el estudiante asumirá un afecto por la institución y por las actividades extra clase que se desarrollan en la misma.

Redes Sociales

Se creó una comunidad dedicada a la promoción de la lectura como actividad para la motivación y apropiación escolar llamada "CUENTAMOVIL", para ello se utilizó redes sociales como Facebook, Twitter y Tumblr (Ver Metodología Evolucionar).

Piezas Gráficas

Se desarrollaron las siguientes piezas para incentivar la presencia de los estudiantes en la actividad.



Piezas Promocionales
Fuente: Esta investigación

EL VUELO

“Acomodate”

Es una actividad que llamó la atención de los estudiantes, el uso de piezas coloridas y formas novedosas recrearon un espacio de su agrado y a su vez permitió generar el primer contacto con ellos para así aprovechar su curiosidad y poder presentar los libros.

Los estudiantes dispusieron de los elementos de descanso y los ubicaron según su preferencia, de esta manera se creó lo que fue el escenario de la actividad.



Conclusiones

El punto de encuentro que es diferente a la biblioteca fue clave para llamar la atención de los estudiantes y participar en Cuenta-móvil. El diseño de la identidad fue efectivo en el momento de atraer a los estudiantes, demostrando su agrado ante la recreación del ambiente que se logró a través de la proyección de la imagen.

Video “Acomodate”

<https://www.youtube.com/watch?v=eFqkREw17Yg>



“Pará Oreja”

Es un espacio de cuentería que está planteado como una alternativa diferente que ayude a disminuir el estrés escolar generado en los estudiantes.

En este punto se dio el comienzo al desarrollo como tal de la actividad, el cuentero comenzó su presentación mientras los estudiantes estuvieron atentos, y demostraron su agrado mediante sus expresiones, él dió la bienvenida y desarrolló la labor de invitar a la lectura.

Anterior a la actividad el cuentero encargado, debió conocer los libros que se expondrían, para así poder promocionarlos mediante su labor.



Opiniones

- “Experiencia única y diferente a otras... muy agradable”.
- “Experiencia fuera de lo común que nos enseña a apreciar el valor de la lectura”.
- “Un momento en el cual se pudo dejar llevar la imaginación y cosas divertidas”.
- “Me parece excelente que hagan esto, ya que es una clase de receso y relajación olvidándonos del estrés, aprendemos y nos divertimos”.
- “Este es un espacio interesante y con mucha innovación”.

Conclusión

La intervención de la cuentería aportó en la atracción de los estudiantes hacia la actividad, presentando nuevas formas de conocer un libro.

Video “Pará Oreja”

<https://www.youtube.com/watch?v=1wrgWHez7DA>



“Ojealo”

El fin de Ojealo, es mostrar una variedad de libros en forma de biblioteca abierta, permitiendo que el estudiante pueda disponer de ellos de manera más fácil, es así como se contribuye a la empatía entre biblioteca y estudiante, creando poco a poco un hábito de lectura.

Una vez terminada la actividad de “Pará oreja”, se logró que los estudiantes tomaran los libros de los que el cuentero les había hablado y se dedicaran unos minutos a la lectura. En esta actividad se había planteado 20 minutos como tiempo máximo para su desarrollo, sin embargo los estudiantes pasaron más de lo establecido en la lectura, sin demostrar ánimo de retirarse.



Opiniones

- “Esta media hora me pareció muy importante y productiva”
- “Me encantan los cuentos y me gustaría que se repita para terminar de leer el libro que empecé a leer”
- “En lo que leí el libro me pareció muy bueno para poder salir un poco de la rutina y de el desespero de estudiar, espero que vuelvan pronto. Gracias”
- “Primero que todo me gustó la hora de lectura y me gustaría que se repita este programa”
- “Me gustó mucho y quisiera que se vuelva a repetir”
- “Bueno, me pareció interesante, quisiera que se vuelva a repetir porque uno aprende a leer y entender que dice la lectura”
- “El libro me pareció muy bueno e interesante, quiero que se repita la actividad”.
- “Me pareció interesante porque uno se entretiene leyendo”

Conclusión

Al presentar los libros de una forma diferente, los estudiantes se sintieron atraídos por ellos, además mostraron su interés por permanecer por más tiempo en Cuentamóvil.

Video “Ojealo”

<https://www.youtube.com/watch?v=GN4fNHY6NMs>

“Pa ` todos”

Pa todos, es la parte final de la actividad, en ella se reconoce a los participantes por dedicar un poco de su tiempo a la lectura, se explica los servicios que su biblioteca ofrece y se informa la fecha del proximo encuentro de Cuentamouil, por último se pide a cada estudiante escribir en el tablero sus opiniones o sugerencias con respecto a la actividad o al libro que acaba de leer.

Para finalizar, se agradeció y se hizo entrega de incentivos a los estudiantes participantes, dichos incentivos se dieron con el carácter de recompensa por su tiempo dedicado a la lectura. Los incentivos para este caso, fueron separadores de hojas, que traían relatos cortos y frases motivadoras por la lectura los cuales los diseños fueron los siguientes:



Separadores
Fuente: Esta investigación

Opiniones

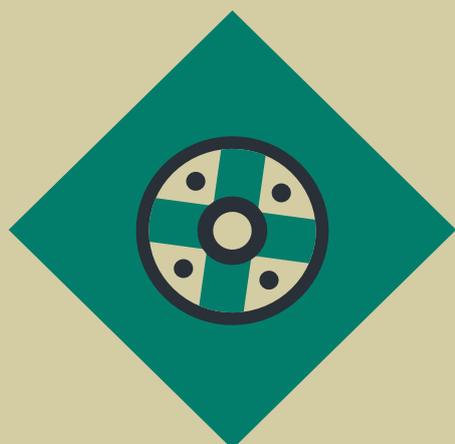
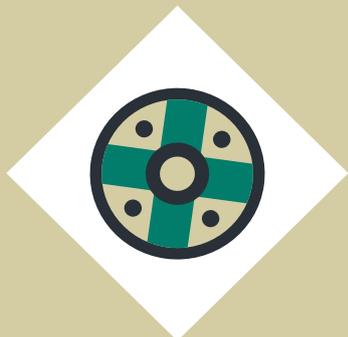
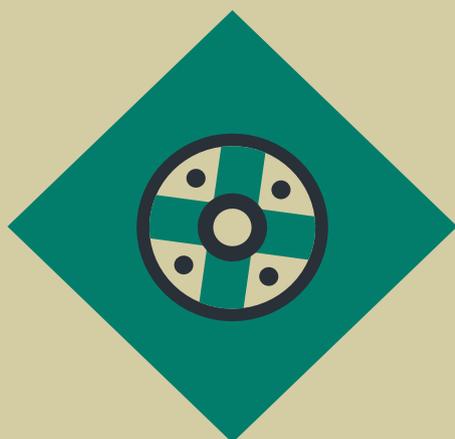
- “Esta fue una experiencia única y sorpresiva..wiii”.
- “Una experiencia en la que se puede aprender y a la misma vez divertirse”.
- “Experiencia poco común que no se mira todos los días”.
- “A mí me pareció muy interesante para que la gente pueda aprender más cosas y como hablar”.
- “Uno logra olvidarse del colegio y se encuentra en el mundo de la lectura”.
- “La lectura para el descanso es buena, quiero que se repita”.
- “Me gustó mucho el cuento que leí”.
- “En este espacio podemos aprender nuevas cosas”.
- “Muy divertido, ya que leer es bueno”.

Conclusión

Los estudiantes se mostraron muy interesados por repetir la experiencia, se desarrollará la actividad en diferentes momentos de la jornada como por ejemplo en el descanso y en las tardes, así se brindará a los estudiantes mayores espacios de lectura y se contribuirá a generar un buen hábito.

Video “Pa ` todos”

<https://www.youtube.com/watch?v=eabcdRALYuNI>



Instituciones Vinculadas

Para el desarrollo de las actividades planteadas que llevaron al cumplimiento del objetivo planteado en el proyecto, directamente estuvo vinculada la I.E.M. Ciudadela Educativa de Pasto, lugar donde se llevó a cabo el desarrollo del proyecto y dentro de la cual se recibió al apoyo de los siguientes docentes y funcionarios:

- Carlos Arturo Santander, Coordinador del ciclo uno, comprendido por los grados sexto a octavo.
- Jaime Izquierdo, Coordinador Institucional.
- Aura González. Bibliotecaria de la Institución.

Así mismo, la actividad tuvo la colaboración del cuentero Camilo Varona, el cual estuvo atento de todo el proceso del proyecto.

Presupuesto

Cant.	Detalle	Vr. Unit.	Vr. Total
Colección de libros			
25	Libros de cuentos	7.000	175.000
Exhibición			
2	Stands Fijos	120.000	240.000
1	Stand Móvil	50.000	50.000
Opinión			
1	Tablero para opiniones	100.000	100.000
1	Marcador para tablero	4.000	4.000
Ambientación			
10	Puffs	40.000	400.000
5	Cojines	8.000	40.000
Uniforme (Para coordinadores de la actividad)			
5	Gorros tejidos	15.000	75.000
5	Camisetas	12.000	60.000
Distintivos (Para participantes de la actividad)			
20	Botones por actividad	1.500	30.000
20	Reconocimientos impresos por actividad	1.000	20.000
20	Separadores de libros por actividad	1.000	20.000
TOTAL PROYECTO			1.214.000

Anexos



Zonas Comunes
I.E.M. Ciudadela de Pasto
Fuente: Esta investigación



Zonas Comunes
I.E.M. Ciudadela de Pasto
Fuente: Esta investigación



Zonas Comunes
I.E.M. Ciudadela de Pasto
Fuente: Esta investigación



Zonas Comunes
I.E.M. Ciudadela de Pasto
Fuente: Esta investigación



Fachada Biblioteca
Fuente: Esta investigación



Ingreso Biblioteca
Fuente: Esta investigación



Entrada Biblioteca
Fuente: Esta investigación



Interior Biblioteca
Fuente: Esta investigación



Interior Biblioteca
Fuente: Esta investigación



Interior Biblioteca
Fuente: Esta investigación



Prueba Testeo
Fuente: Esta investigación



Prueba Testeo
Fuente: Esta investigación



Prueba Testeo
Fuente: Esta investigación



Prueba Testeo
Fuente: Esta investigación



Validación
Fuente: Esta investigación



Validación
Fuente: Esta investigación



Validación
Fuente: Esta investigación



Validación
Fuente: Esta investigación

