

**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Formamos tu **PROPÓSITO DE VIDA**

UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

INFORME DEL LEVANTAMIENTO DE NECESIDADES EN EL  
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO

2024

 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>EXCELENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
	<b>Edición No. 01</b>	FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD	

<b>1. x</b>							
<b>CARRERA:</b>	Animación Multimedia						
<b>PAO:</b>	PA05 MAR24 - AGT24						
<b>JORNADA:</b>	Matutino	X	Ejecutivo		Nocturno		Virtual
<b>NOMBRE DEL PROYECTO / ACTIVIDAD</b>							
<b>TITULO:</b> Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento					<b>CODIGO:</b> ISTQ-UVS-AM-001-2024		
<b>2. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:</b>							
Tecnología e innovación							
<b>3. SUBLÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:</b>							
Animación & Multimedia							
<b>4. DESCRIPCIÓN DE PROYECTO O ACTIVIDAD:</b>							
<p>El proyecto Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento, es una iniciativa diseñada para transformar un espacio específico dentro del instituto en un centro dinámico y multifuncional dedicado a la promoción, exhibición y aprendizaje en el campo de la Animación Multimedia. Este espacio servirá como punto de encuentro para estudiantes, profesores y profesionales del sector, facilitando la interacción académica y profesional, así como la difusión de trabajos destacados y proyectos innovadores.</p>							
<b>ANTECEDENTES</b>							
<p>En el contexto internacional, la animación multimedia experimenta un crecimiento significativo, consolidándose como una industria vital en el entretenimiento, la publicidad y la educación. La influencia de la animación se extiende a diversas áreas como el cine, la televisión, los videojuegos y las aplicaciones interactivas. Las instituciones de educación superior y centros de formación alrededor del mundo reconocen la importancia de esta disciplina y han desarrollado programas educativos que combinan teoría y práctica, preparándolos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mercado global en constante evolución.</p> <p>A nivel nacional, la industria de la animación multimedia muestra un crecimiento sostenido. Los profesionales del campo se destacan por su participación en producciones internacionales, y las instituciones educativas han comenzado a adaptar sus currículos para incluir tecnologías emergentes y metodologías de enseñanza innovadoras. Sin embargo, aún existen desafíos significativos en la formación de profesionales competentes que puedan satisfacer las demandas del mercado laboral.</p> <p>El Instituto Tecnológico Superior Quito reconoce la necesidad de fortalecer su programa de Animación Multimedia para mantenerse competitivo y relevante. A pesar de contar con un currículo sólido, la falta de un espacio dedicado a la exhibición y el intercambio de conocimientos ha limitado las oportunidades de aprendizaje práctico y la visibilidad de los trabajos de nuestros estudiantes. La carencia de un espacio adecuado para mostrar los proyectos destacados, compartir investigaciones teóricas y promover la interacción entre estudiantes y profesores ha creado una barrera para el desarrollo integral de los estudiantes.</p>							
<b>OBJETIVOS</b>							
<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Objetivo General:</b></li> </ul> <p>Determinar la necesidad de crear un espacio dentro del Instituto Tecnológico Superior Quito denominado "Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento" que permita la exhibición de trabajos estudiantiles, novedades de la industria y evidenciar el alcance de la carrera con el fin de fortalecer el sentido de pertenencia estudiantil y mejorar la cohesión de la comunidad académica.</p>							







## UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD

<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
<b>Edición No. 01</b>	<b>FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD</b>	Pág. 1 de 10

- **Objetivos Específicos:**
- Establecer que interés tiene el área estudiantil de la Carrera de Animación Multimedia en convertirse en los propios gestores de espacios de reconocimiento académico a través de la implementación de actividades y proyectos ligados con el Área de Vinculación con la Sociedad.
- Promover la interacción y colaboración entre estudiantes, profesores y profesionales del campo de la animación multimedia a través de actividades participativas y proyectos conjuntos, con el fin de fortalecer la comunidad académica y profesional dentro del instituto.

### **METODOLOGÍA PARA LEVANATAMIENTO DE NECESIDADES: (Cuantitativo, cualitativo, mixto)**

Para el levantamiento de necesidades del proyecto Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento, se utilizó una metodología mixta. Esta metodología combina técnicas tanto cuantitativas como cualitativas para obtener una comprensión más completa y detallada de las necesidades y expectativas de la comunidad académica.

#### **Metodología Mixta**

##### **Cuantitativa** - Encuesta estructurada a Estudiantes:

Se diseñó y distribuyó una encuesta estructurada a todos los estudiantes de la carrera de Animación Multimedia. La encuesta incluyó preguntas cerradas y de opción múltiple que permitieron cuantificar aspectos específicos como la frecuencia de uso de los espacios actuales, las preferencias en cuanto a tipos de actividades y equipamiento, y la percepción de la calidad de las instalaciones y recursos disponibles.

##### **Cualitativa** - Focus Group con el Área Docente:

Se organizó un focus group con la participación de todos los profesores del área de Animación Multimedia tiempo completo. Durante la sesión, se discutieron en profundidad las experiencias y observaciones de los docentes respecto a las necesidades formativas de los estudiantes, las carencias actuales en infraestructura y equipamiento, y las oportunidades de mejora para la carrera.

### **POBLACIÓN Y MUESTRA:**

#### **Población**

La población del estudio incluye dos grupos principales:

- Estudiantes de la Carrera de Animación Multimedia: Todos los estudiantes matriculados en la carrera de Animación Multimedia en el instituto.
- Docentes tiempo completo de la carrera de Animación Multimedia.

#### **Muestra**

Para asegurar que los resultados del levantamiento de necesidades sean representativos y puedan generalizarse a toda la población, se ha seleccionado una muestra adecuada de cada grupo.

#### **Estudiantes**

Se ha puesto en consideración la encuesta a la totalidad del área estudiantil. Al ser una carrera pequeña, es importante conocer los intereses de los estudiantes.

#### **Docentes**

Muestreo por conveniencia: Se ha seleccionado a los docentes tiempo completo pertenecientes a la carrera de Animación Multimedia ya que conocen de manera cercana las múltiples necesidades que existen en nuestro entorno, además por que los docentes a tiempo parcial no se quedan en la institución al terminar sus horas de clase.



<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
<b>Edición No. 01</b>	FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD	

**TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:**
**Instrumentos de Investigación**
**Cuestionario de Encuesta:**

1. Estructura:
  - 1.1 Datos Demográficos: Preguntas sobre el año de estudio
  - 1.2 Uso Actual del Espacio: Frecuencia de uso, tipos de actividades realizadas, satisfacción con las instalaciones actuales.
  - 1.3 Preferencias y Necesidades: Tipos de equipamiento y recursos deseados, actividades y eventos de interés, valoración de posibles mejoras.
  - 1.4 Percepción del Proyecto: Opinión sobre la importancia del proyecto, expectativas y sugerencias.
2. Formato: Preguntas cerradas y de opción múltiple, con algunas preguntas abiertas para comentarios adicionales.
3. Distribución: En formato digital (a través de una plataforma de encuestas en línea forms)

**Guía de Discusión para Focus Group:**

1. Estructura:
  - 1.1 Introducción: Explicación del propósito del focus group y reglas de participación.
  - 1.2 Experiencias Actuales: Preguntas sobre la experiencia actual de enseñanza, uso de espacios y recursos disponibles.
  - 1.3 Necesidades Educativas: Discusión sobre las necesidades no cubiertas, tipos de recursos y equipamiento necesarios para mejorar la calidad educativa.
  - 1.4 Visión del Proyecto: Opiniones sobre el proyecto, expectativas y sugerencias para maximizar su impacto.
2. Formato: Preguntas abiertas y semi-estructuradas para facilitar la discusión y la participación de todos los miembros.
3. Moderación: Facilitador que guíe la discusión, asegure que todos los participantes tengan la oportunidad de hablar y mantenga el enfoque en los temas clave.

**10. ORGANIZACIÓN/ INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:** Escriba todos los datos de la institución en la cual se realiza el proyecto de Vinculación con la Comunidad.

Nombre completo organización/institución beneficiaria	Provincia	Cantón	Parroquia
Instituto Superior Tecnológico Quito	Pichincha	Quito	Belisario Quevedo
Lugar de ubicación	Beneficiarios Directos (Describa de manera general quiénes se benefician de manera directa)	Beneficiarios Indirectos (Describa de manera general quienes se benefician de manera indirecta)	
Antonio de Ulloa N28 – 30 y Diego de Atienza Esq.	Estudiantes de la Carrera Animación Multimedia y docentes	Comunidad ITQ	
	52		
NOMBRES Y APELLIDOS DE COORDINADOR(ES) DE INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:	CARGO O FUNCIÓN EN LA INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:	FUNCIÓN QUE CUMPLE EN EL PROYECTO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD:	
MSc. Catalina Suárez	Vicerrectora Administrativa	Entidad beneficiaria	
Tiempo estimado de duración:	12 meses	Fecha estimada de iniciación: 01/05/2024	





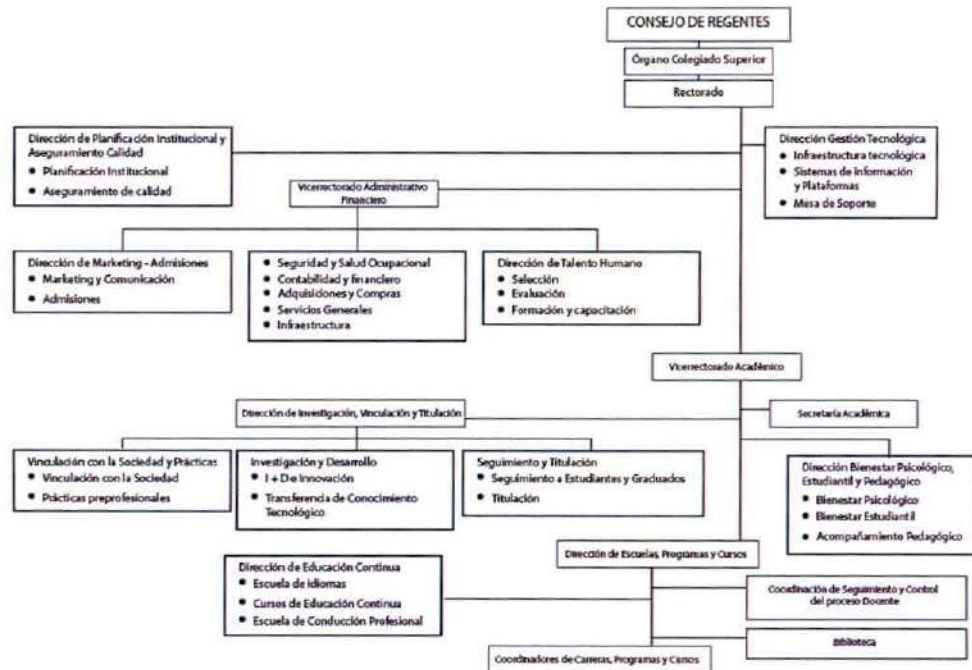
**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD**

<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
<b>Edición No. 01</b>	FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD	
		Pág. 1 de 10

Actividad de vinculación (marque con una x)	Sectores de intervención (marque con una x)	Ejes estratégicos de vinculación con la colectividad (marque con una x)	
Convenios institucionales	Educación	x Ambiental	
Acuerdo	Salud	Interculturalidad/género	
Proyecto de vinculación propio ISTQ	Desarrollo Social	Investigativo Académico	x
Programa de capacitación a la comunidad	Apoyo Productivo	Desarrollo social, comunitario	x
Prácticas Vinculación con la comunidad	Agricultura, Ganadería y Pesca	Desarrollo local	
Investigación	Vivienda	Economía popular y solidaria	
Proyecto Investigación Acción	x Protección del medio ambiente y desastres naturales	Desarrollo técnico y tecnológico	
Educación Continua	Recursos naturales y energía	Innovación	
Ayudantía de Cátedra	Transporte, comunicación y viabilidad	Responsabilidad social institucional	
Presencia en la Comunidad.	Desarrollo Urbano	Matriz productiva.	
	Turismo		
	Cultura		
	Desarrollo de investigación científica		
	Deportes		
	Justicia y Seguridad		
Otros	Otros	Otros	

**11. DESCRIPCIÓN DE LA ENTIDAD BENEFICIARIA: (Describir a la Institución/Empresa/Organización, haciendo referencia a su misión, visión, actividades que realiza, organigrama, etc.)**

**Estructura Organizacional**





**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD**

<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
<b>Edición No. 01</b>	<b>FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD</b>	
		Pág. 1 de 10

**12. ANÁLISIS SITUACIONAL (DIAGNÓSTICO):** Se precisará los antecedentes sobre la problemática que se desea contribuir a solucionar a partir de una descripción de la misma, basada en las necesidades identificadas.

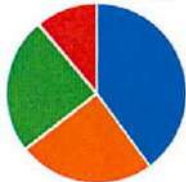

En el contexto internacional, la animación multimedia experimenta un crecimiento significativo, consolidándose como una industria vital en el entretenimiento, la publicidad y la educación. La influencia de la animación se extiende a diversas áreas como el cine, la televisión, los videojuegos y las aplicaciones interactivas. Las instituciones de educación superior y centros de formación alrededor del mundo reconocen la importancia de esta disciplina y han desarrollado programas educativos que combinan teoría y práctica, preparándolos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mercado global en constante evolución.

A nivel nacional, la industria de la animación multimedia muestra un crecimiento sostenido. Los profesionales del campo se destacan por su participación en producciones internacionales, y las instituciones educativas han comenzado a adaptar sus currículos para incluir tecnologías emergentes y metodologías de enseñanza innovadoras. Sin embargo, aún existen desafíos significativos en la formación de profesionales competentes que puedan satisfacer las demandas del mercado laboral.

El Instituto Tecnológico Superior Quito reconoce la necesidad de fortalecer su programa de Animación Multimedia para mantenerse competitivo y relevante. A pesar de contar con un currículo sólido, la falta de un espacio dedicado a la exhibición y el intercambio de conocimientos ha limitado las oportunidades de aprendizaje práctico y la visibilidad de los trabajos de nuestros estudiantes. La carencia de un espacio adecuado para mostrar los proyectos destacados, compartir investigaciones teóricas y promover la interacción entre estudiantes y profesores ha creado una barrera para el desarrollo integral de los estudiantes.

**13. RESULTADOS, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:**

**ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA ANIMACIÓN MULTIMEDIA**

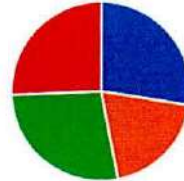
PREGUNTA	INTERPRETACIÓN
<p>¿En qué nivel de la carrera te encuentras?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: blue;">●</span> Primer nivel                    18</li> <li><span style="color: orange;">●</span> Segundo nivel                    11</li> <li><span style="color: green;">●</span> Tercer nivel                    11</li> <li><span style="color: red;">●</span> cuarto nivel                    5</li> </ul> 	<p>La encuesta fue distribuida por canales virtuales y 45 de 47 estudiantes matriculados en la carrera la llenaron.</p> <p>La alta tasa de respuesta (95.7%) sugiere un fuerte interés de los estudiantes en los temas relacionados con la carrera y las actividades extracurriculares. La participación masiva indica que los estudiantes están motivados para contribuir y expresar sus opiniones sobre el desarrollo y mejoramiento de su entorno académico.</p>
<p>Consideras relevante la creación de un espacio interactivo dentro del Instituto Tecnológico Quito en el que se presenten proyectos hechos por estudiantes de la carrera de Animación Multimedia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: blue;">●</span> Si                    45</li> <li><span style="color: orange;">●</span> No                    0</li> </ul> 	<p>La respuesta unánime de los estudiantes subraya una clara y fuerte demanda por la creación de un espacio interactivo dentro del instituto. Esta unanimidad refleja que los estudiantes ven un valor significativo en tener un lugar dedicado para mostrar sus proyectos y realizar actividades relacionadas con la carrera.</p> <p>La creación de un espacio interactivo es percibida como una herramienta esencial para el desarrollo educativo y profesional de los estudiantes. Les proporciona un entorno donde pueden aplicar sus conocimientos, experimentar con nuevas ideas y tecnologías, y prepararse para el entorno profesional real.</p>





¿Qué beneficios consideras que tendría la creación de este espacio? (Selecciona todas las opciones que consideres aplicables)

- Mayor reconocimiento para los ... 31
- Oportunidades para networking 22
- Motivación para mejorar la calidad... 31
- Espacio interactivo para aprendi... 29



Beneficio	Número de Respuestas	Porcentaje del Total
Mayor reconocimiento para los estudiantes	31	68.9%
Oportunidades de networking	22	48.9%
Motivación para mejorar la calidad de trabajos	31	68.9%
Espacios interactivos de trabajo	29	64.4%

Los resultados de la encuesta destacan varios beneficios clave que los estudiantes asocian con la creación del Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento:

**Mayor Reconocimiento:** La creación del espacio será crucial para proporcionar visibilidad a los proyectos estudiantiles, fortaleciendo la reputación de los estudiantes y la carrera en general.

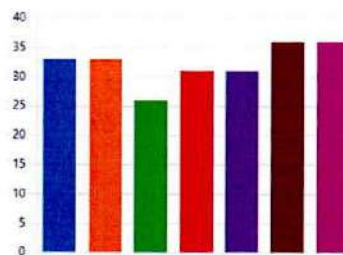
**Motivación para Mejorar:** El espacio funcionará como un estímulo para que los estudiantes perfeccionen la calidad de sus trabajos, promoviendo un entorno de excelencia.

**Espacios Interactivos de Trabajo:** Ofrecer un entorno práctico y colaborativo enriquecerá la experiencia de aprendizaje y facilitará la realización de proyectos innovadores.

**Oportunidades de Networking:** Facilitará la creación de conexiones valiosas que pueden beneficiar a los estudiantes en sus futuros roles profesionales.

¿Qué tipo de trabajos te gustaría que se presentaran en este espacio? (Selecciona todas las opciones que consideres aplicables)

- Cortometrajes 33
- Animaciones 3D 33
- Videjuegos 26
- Concept Art 31
- Modelado 3D 31
- Animaciones 2D 36
- Bocetos y dibujos 36



Tipo de Trabajo	Número de Respuestas	Porcentaje del Total
Cortometrajes	33	73.3%
Animaciones 3D	33	73.3%
Videjuegos	26	57.8%
Concept Art	31	68.9%
Modelado 3D	31	68.9%
Animación 2D	36	80.0%
Bocetos y Dibujos	36	80.0%

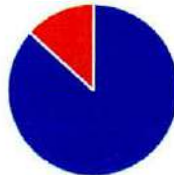
Estos resultados subrayan la necesidad de un espacio versátil y multifuncional que pueda acomodar una variedad de presentaciones, desde trabajos fundamentales hasta proyectos más elaborados e interactivos, respondiendo así a las expectativas y necesidades de los estudiantes en la carrera de Animación Multimedia.

**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD**

<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
<b>Edición No. 01</b>	<b>FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD</b>	
		Pág. 1 de 10

¿Estarías dispuesto/a a participar activamente en la organización y/o presentación de trabajos en este espacio?

● Sí	39
● No	6

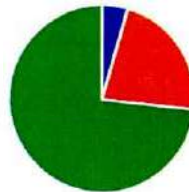


Respuesta	Número de Estudiantes	Porcentaje del Total
Sí	39	86.7%
No	6	13.3%

Los resultados de la pregunta 5 reflejan una actitud muy positiva hacia la participación en el Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento, con el 86.7% de los estudiantes dispuestos a involucrarse activamente. Esta disposición es un activo valioso para el éxito del proyecto, asegurando que el espacio interactivo será dinámico y bien gestionado. La minoría que no está dispuesta a participar requiere atención para encontrar formas de involucrar a todos los estudiantes y maximizar el impacto y el funcionamiento del espacio.

¿Qué nombre consideras que debería llevar este espacio interactivo?

● Andén interactivo	2
● Estación digital	10
● Rincón multimedia	33



Nombre Propuesto	Número de Respuestas	Porcentaje del Total
Andén Interactivo	2	4.4%
Estación Digital	10	22.2%
Rincón Multimedia	33	73.3%

Los resultados muestran una clara preferencia por el nombre Rincón Multimedia, con un 73.3% de los estudiantes eligiéndolo. Este nombre es el más alineado con la propuesta original del proyecto y resuena bien con la comunidad estudiantil, sugiriendo que es la opción más adecuada para representar el espacio interactivo.

La aceptación de Rincón Multimedia como nombre del espacio destaca su relevancia y conexión con los objetivos del proyecto, y proporciona una identidad clara que puede ser fácilmente reconocida y valorada por todos los involucrados.

**Focus group:**

El focus group revela un consenso general entre los docentes de Animación Multimedia del ITQ sobre la importancia y los beneficios significativos de establecer un espacio de exhibición interactivo para los trabajos estudiantiles. Se destaca que esta iniciativa no solo motivaría a los estudiantes al ofrecerles un reconocimiento tangible de sus logros, sino que también elevaría la visibilidad de la carrera dentro y fuera del instituto, facilitando oportunidades de networking profesional. Entre los desafíos identificados se encuentran la necesidad de fomentar una competencia sana, garantizar la alta calidad de los trabajos presentados y manejar eficientemente la logística de mantenimiento y renovación del espacio. Las sugerencias aportadas, como la incorporación de elementos interactivos y diversas actividades de recaudación de fondos, proporcionan una base sólida para la planificación estratégica y la ejecución exitosa del proyecto, asegurando su viabilidad a largo plazo y su impacto positivo en la comunidad educativa y más allá.





 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>EXCELENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
	<b>Edición No. 01</b>	FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD	Pág. 1 de 10

**Pregunta 1: ¿Qué piensan sobre la idea de crear un espacio dedicado a exhibir los trabajos de los estudiantes de Animación Multimedia? ¿Cuáles creen que serían los principales beneficios de esta iniciativa?**

- **Rachel:** Es importante porque genera motivación en los chicos.
- **Camila:** Sirve como una plataforma para mostrar el alcance de la carrera.
- **Alexis:** Sería un lugar en el que se pondría a competir los mejores trabajos por nivel.
- **Ángel:** Uno de los beneficios más importantes es el networking.

**Análisis:** La creación de un espacio de exhibición es vista como una herramienta motivacional y de reconocimiento, que también facilita la competencia sana y la creación de redes profesionales.

**Pregunta 2: ¿Han visto o participado en alguna exhibición similar en otros lugares? ¿Qué aspectos positivos o negativos destacarían de esas experiencias que podríamos aplicar o evitar en nuestro proyecto?**

- **Camila:** Evitar la competencia entre estudiantes; replicar espacios interactivos y creativos observados en IAVQ y La Metro; asegurarse de la calidad de los trabajos presentados.
- **Rachel:** En la USFQ existe una muestra donde se presentan trabajos ya culminados; es importante asegurar una calidad homogénea.
- **Alexis:** Cuidar las etapas de materialización para evitar errores.
- **Ángel:** Incluir un video explicativo de los estudiantes sobre la exposición.

**Análisis:** Se destaca la importancia de la interacción y la creatividad en las exhibiciones, así como la necesidad de mantener la calidad de los trabajos y una clara comunicación del propósito de la exposición.

**Pregunta 3: ¿Qué tipo de trabajos creen que deberían ser presentados en este espacio? ¿De qué manera les gustaría que se organizaran y presentaran los trabajos?**

- **Rachel:** Por formato (animación, video, ilustración).
- **Camila:** Por núcleo, pero no algo tan sistemático.
- **Alexis:** Ordenados por estilos.
- **Ángel:** Un proceso que muestre las etapas de producción de los proyectos.

**Análisis:** Se sugiere una organización flexible y variada, considerando tanto el formato como el estilo y el proceso de producción de los trabajos.

**Pregunta 4: ¿Qué elementos interactivos consideran esenciales para hacer el espacio más atractivo y educativo? ¿Tienen alguna idea sobre tecnologías o actividades interactivas que podríamos incorporar?**

- **Camila:** Espacios y actividades que enseñen conocimientos específicos de la carrera (ejercicios con la ley de la Gestalt, CMYK); uso de stickers y secciones interactivas.
- **Alexis:** Sensores de movimiento, peso o luz.
- **Rachel:** QR codes que redirijan a información adicional, incluyendo escenas tras cámaras y bloopers.
- **Ángel:** Actividades relacionadas con el contenido a mostrar, como rompecabezas CMYK para trabajos de diseño.

**Análisis:** La interacción es clave para el éxito del espacio, con propuestas de tecnologías y actividades que permitan una experiencia educativa y entretenida.

**Pregunta 5: ¿Con qué frecuencia creen que deberían renovarse las exhibiciones para mantener el interés y relevancia del espacio? ¿Qué factores deberían considerarse al planificar la renovación de las exposiciones?**

- **Camila:** Cada interciclo, trabajando durante las vacaciones.
- **Rachel:** Cada interciclo, ayudándonos de los estudiantes que pertenecen al proyecto para que puedan planificar y llevar a cabo la exposición.



 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>Excelencia en Educación Superior</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
	<b>Edición No. 01</b>	FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD	Pág. 1 de 10

- **Alexis:** De acuerdo con cada interciclo.
- **Ángel:** Incluir trabajos tan pronto como estén terminados, sin esperar al final del interciclo.

**Análisis:** Se propone una renovación regular cada interciclo, con la flexibilidad de incorporar trabajos nuevos inmediatamente.

**Pregunta 6:** ¿De qué manera creen que este espacio podría impactar positivamente en la comunidad del instituto y más allá? ¿Cómo podríamos maximizar este impacto?

- **Camila:** Mejora de la visibilidad y pertenencia institucional; inspiración para futuros estudiantes.
- **Rachel:** Visibilidad para los estudiantes y motivación para otras carreras.
- **Alexis:** Proporciona experiencia práctica a los estudiantes.
- **Ángel:** Aplicación de los espacios ITQ en proyectos externos, como colegios y fundaciones.

**Análisis:** El espacio de exhibición no solo beneficia a los estudiantes de la carrera, sino que también tiene el potencial de inspirar a la comunidad más amplia y fomentar un sentido de pertenencia.

**Pregunta 7:** ¿Hay alguna otra idea, sugerencia o preocupación que no hayamos mencionado y que crean importante considerar en la planificación de este proyecto?

- **Camila:** Importancia del presupuesto y métodos de construcción.
- **Rachel:** Definir el espacio y su modificación; colaboración del instituto.
- **Alexis:** Mantenimiento y solución de daños en el material.
- **Ángel:** Coincide con Alexis sobre la importancia del mantenimiento.

**Análisis:** Aspectos logísticos como el presupuesto, la definición y modificación del espacio, y el mantenimiento son cruciales para la viabilidad y sostenibilidad del proyecto.

**Pregunta 8:** ¿Qué tipo de eventos o actividades podríamos organizar para recaudar fondos para llevar a cabo el proyecto?

- **Camila:** Feria de emprendimientos, tarde de películas, bingo.
- **Rachel:** Movie day, venta de stickers y dulces.
- **Alexis:** Noche de cine con entradas pagadas.
- **Ángel:** Tarde de juegos con inscripciones.

**Análisis:** Las ideas para recaudar fondos incluyen una variedad de eventos sociales y recreativos, que no solo ayudarían a financiar el proyecto, sino también a fomentar la participación de la comunidad.







**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD**

<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
<b>Edición No. 01</b>	<b>FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD</b>	
		<b>Pág. 1 de 10</b>

clara necesidad y deseo por parte de la comunidad estudiantil de contar con un espacio dedicado a la presentación de sus proyectos, donde puedan exhibir sus logros, recibir retroalimentación, y colaborar de manera creativa.

Los resultados de la encuesta reflejan una alta tasa de participación y un fuerte interés en la creación de este espacio. Los estudiantes han expresado un deseo unánime de tener un entorno que muestre una variedad de trabajos, desde animaciones 2D y 3D hasta cortometrajes y concept art. Además, la disposición general para participar activamente en la organización y presentación de trabajos indica un compromiso robusto con el proyecto.

La elección predominante del nombre Rincón Multimedia y la identificación de beneficios clave como mayor reconocimiento, motivación para mejorar la calidad de trabajos y la creación de espacios interactivos de trabajo respaldan la relevancia y el impacto positivo esperado de este espacio. La creación de un entorno que fomente la interacción, el reconocimiento y la colaboración contribuirá significativamente al desarrollo profesional y académico de los estudiantes.

**17. RECOMENDACIONES**

**Implementación Gradual:** Iniciar con una fase piloto del Rincón Multimedia para evaluar la funcionalidad del espacio, la participación estudiantil y el impacto de las actividades. Esto permitirá hacer ajustes necesarios antes de una implementación a gran escala.  
**Equipamiento y Recursos:** Asegurar que el espacio esté adecuadamente equipado con la tecnología y herramientas necesarias para apoyar la presentación y el desarrollo de una variedad de trabajos, como equipos de proyección, software especializado y áreas de trabajo colaborativo.  
**Programación de Actividades:** Desarrollar un calendario de actividades que incluya exposiciones periódicas, talleres y eventos de networking para mantener el espacio activo y atractivo para los estudiantes.  
**Inclusión y Participación:** Crear un comité estudiantil para gestionar el espacio, promoviendo la participación de una amplia gama de estudiantes y asegurando que el espacio se adapte a sus necesidades y preferencias.  
**Evaluación Continua:** Implementar un sistema de retroalimentación continua para evaluar la efectividad del espacio, recopilar opiniones de los usuarios y realizar mejoras basadas en las sugerencias recibidas.

**18. PARTICIPANTES:** (Nombres y apellidos completos del docente o docentes de carrera que participa en calidad de coordinador, tutores u otras responsabilidades asignadas.)

Docentes	Nombre y título profesional	Horario de trabajo para el proyecto.	Funciones asignadas
Coordinador de Unidad de Vinculación con la Sociedad:	Érika Vivanco	Lunes – Viernes	Seguimiento
Docente Coordinador del Proyecto:	Ángel Tayupanta Camila Díaz Díaz	Lunes – Viernes	Seguimiento, revisión, tutorías, aprobación de entregables.
Líder de grupo (Estudiante):	Sebastián Jiménez	Lunes – Viernes	Representante del grupo
Docentes miembros del equipo de trabajo:	Rachel Proaño	Lunes – Viernes	Seguimiento, revisión, tutorías,
	Alexis Urgilés	Lunes – Viernes	Seguimiento, revisión, tutorías,

**ESTUDIANTES**

Datos Personales		Carrera	Funciones asignadas/con horas de trabajo
Apellidos y nombres	CI		
CACHIMUEL NEGRETE EMILY PIEDAD	1004350136	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
CHICAIZA GUAMAN BRIGETTE ABIGAIL	1727412320	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
CHUQUITARCO BASTIDAS DANIELA ALEJANDRA	1753446903	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
ERAZO SANCHEZ MYRKA ANAHI	1726876764	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
ERAZO VASQUEZ ESTEBAN YAHIR	1754797247	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
GUACHAMIN ESPINOZA JEZABEL MICAELA	1754503363	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
JIMENEZ ROMERO SEBASTIAN ALEJANDRO	2350164121	Animación Multimedia	Actividades de cronograma



 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>EXCELENCIA EN EDUCACIÓN SUPERIOR</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
	<b>Edición No. 01</b>	<b>FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD</b>	

OCAÑA TUTILLO CARLOS SAHYD	1754178984	Animación Multimedia	por grupo / 96h Actividades de cronograma por grupo / 96h
OSCULIO TIPAN DARIO DANIEL	1723291405	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
VITERI FALCON ALDO ISMAEL	1754373684	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h

## 19. ANEXOS

### 19.1 AUTORIZACIÓN DE ENTIDAD BENEFICIARIA

Anexo del presente documento.

*Pendiente*

## 20. REGISTRO DE ENTREVISTAS: Se adjuntarán registros/evidencias de las personas entrevistadas y la información correspondiente.

Encuesta realizada al área estudiantil de la carrera animación Multimedia

### PREGUNTAS:

1. Ingresar tu nombre y apellido
2. ¿En qué nivel de la carrera te encuentras?
3. Consideras relevante la creación de un espacio interactivo dentro del Instituto Tecnológico Quito en el que se presenten proyectos hechos por estudiantes de la carrera de Animación Multimedia
4. ¿Qué beneficios consideras que tendría la creación de este espacio? (Selecciona todas las opciones que consideres aplicables)
5. ¿Qué tipo de trabajos te gustaría que se presentaran en este espacio? (Selecciona todas las opciones que consideres aplicables)
6. ¿Mediante qué tipo de producto interactivo consideras que se podrían presentar los proyectos elegidos? (Ej. Un código QR que redirija al espectador al producto final)
7. ¿Estarías dispuesto/a a participar activamente en la organización y/o presentación de trabajos en este espacio?
8. ¿Qué nombre consideras que debería llevar este espacio interactivo?
9. Por favor, comparte cualquier otra idea o sugerencia que tengas sobre este proyecto.

### Focus Group:

Informe del Focus Group con los Docentes de la Carrera de Animación Multimedia

Fecha: 5 - 06 - 2024

### Participantes:

- Rachel Proaño
- Camila Díaz
- Alexis Urgilés
- Ángel Tayupanta

**Tema:** Discusión sobre las posibilidades, dificultades y oportunidades para llevar a cabo el proyecto de vinculación de la carrera 2024. El proyecto busca crear un espacio físico dentro del Instituto Tecnológico Quito para instalar una exposición interactiva del material producido por los estudiantes de Animación Multimedia.



(+593) 96 356 1961



admisiones@itq.edu.ec



Antonio de Ulloa N28-30  
y Diego de Atienza (Esq.)



WWW.ITQ.EDU.EC



**14. PRESUPUESTO**

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	COSTO ESTIMADO
5	Computadoras para diseño	600
1	Renovación del espacio (pintura, vinil, Sintra)	100
30	Impresión de elementos visuales	5
1	Pantalla digital	600
	<b>TOTAL</b>	<b>3850</b>

Es importante resaltar que algunos de los elementos del presupuesto serán gestionados directamente por los docentes y los estudiantes dentro del espacio académico, es decir, serán resultados de entregables físicos.

**15. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

Tarea	Responsable	ETAPA I						OBSERVACIONES
		MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	
Organización del grupo estudiantil de apoyo	Camila Díaz Ángel Tayupanta							
Establecer el lugar de intervención visual	Camila Díaz Ángel Tayupanta Estudiantes de vinculación							
Propuesta de diseño del espacio.	Camila Díaz Ángel Tayupanta Estudiantes de vinculación							
Selección de los trabajos para la primera exhibición	Camila Díaz Ángel Tayupanta Rachel Proaño Alexis Urgiles							
Renovación del Espacio	Camila Díaz Ángel Tayupanta Rachel Proaño Alexis Urgiles Estudiantes de vinculación							
Promoción y Comunicación	Camila Díaz Ángel Tayupanta Rachel Proaño Alexis Urgiles							
Organización de Inauguración	Camila Díaz Ángel Tayupanta Rachel Proaño Alexis Urgiles							
Evaluación de resultados	Camila Díaz Ángel Tayupanta							

**ETAPA II**

Tarea	Responsable	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5	MES 6	OBSERVACIONES
Organización del grupo estudiantil de apoyo	Camila Díaz Ángel Tayupanta							
Establecer el programa para la creación de experiencia de realidad aumentada	Camila Díaz Ángel Tayupanta Estudiantes de vinculación							
Propuesta de diseño de portadas con experiencia de realidad aumentada	Camila Díaz Ángel Tayupanta Estudiantes de vinculación							
Implementación de experiencia de realidad aumentada	Camila Díaz Ángel Tayupanta Rachel Proaño Alexis Urgiles							
Promoción y Comunicación	Camila Díaz Ángel Tayupanta Rachel Proaño Alexis Urgiles Estudiantes de vinculación							
Organización de Inauguración	Camila Díaz Ángel Tayupanta Rachel Proaño Alexis Urgiles							
Organización del grupo estudiantil de apoyo	Camila Díaz Ángel Tayupanta Rachel Proaño Alexis Urgiles							
Establecer el programa para la creación de experiencia de realidad aumentada	Camila Díaz Ángel Tayupanta							

**16. CONCLUSIONES**

El proyecto Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento ha sido diseñado para proporcionar un entorno interactivo y dinámico dentro del Instituto Tecnológico Quito, con el objetivo de exhibir los trabajos realizados por los estudiantes de la carrera de Animación Multimedia, proporcionar información e innovación de la industria. La investigación y los datos recopilados han demostrado una





 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>EXCITACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-001	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
	<b>Edición No. 01</b>	FORMATO PARA LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN DE NECESIDADES PARA PROYECTOS Y ACTIVIDADES DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD	Pág. 1 de 10

Participantes del Focus group:	Participantes del Focus group:
 	
Camila Díaz – Coord. Animación Multimedia	Ángel Tayupanta - Docente Animación Multimedia
	
Alexis Urgilés - Docente Animación Multimedia	Rachel Proaño – Docente Animación Multimedia

**21. FIRMAS DE RESPONSABILIDAD**

ELABORACIÓN	REVISIÓN Y APROBACIÓN
Fecha: 30/05/2024   Firma: .....  Estudiante <b>ESTUDIANTE LÍDER Y RESPONSABLE</b>	Fecha:    MSc. Erika Vivanco <b>COORDINADORA DE VINCULACIÓN</b>
REVISIÓN	APROBACIÓN
Fecha: 30/05/2024   Firma: .....  Ángel Tayupanta <b>DOCENTE TUTOR</b>	Fecha:   Firma: .....  <b>COORDINADOR DE I+D</b>



**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD**

<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-003	<b>Versión:</b> ITQ-2023-001
<b>Edición No. 01</b>	<b>FORMATO DE PROPUESTA DE PROYECTOS DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD</b>	<b>Pág. 1 de 2</b>

<b>1. PROYECTO</b>																								
<b>TÍTULO:</b> Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento								<b>CODIGO:</b> ISTQ-UVS-AM-002-2024																
<b>2. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:</b>																								
Tecnología e innovación																								
<b>3. SUBLÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:</b>																								
Animación y Multimedia																								
Carrera: Animación Multimedia																								
<b>PAO:</b> Marzo 2024 – Agosto 2024				<b>Matutino</b>		<input checked="" type="checkbox"/>		<b>Nocturna</b>		<b>Ejecutivo</b>		<b>Virtual</b>												
<b>COBERTURA Y LOCALIZACIÓN</b>				Sierra, Pichincha, Quito, Belisario Quevedo																				
<b>PLAZO DE EJECUCIÓN</b>				6 meses. Dos etapas de 3 meses																				
<b>FECHA DE PRESENTACIÓN</b>			07		06		2024		<b>FECHA INICIO</b>		17		06		2024		<b>FECHA FINAL</b>		10		12		2024	
<b>FRECUENCIA DE LAS ACTIVIDADES</b>																								
<b>DIARIA</b>			<b>SEMANAL</b>			<b>QUINCENAL</b>			<b>MENSUAL</b>															
			3																					
<b>Actividad de vinculación (marque con una x)</b>				<b>Sectores de intervención (marque con una x)</b>				<b>Ejes estratégicos de vinculación con la colectividad (marque con una x)</b>																
Convenios institucionales				Educación				x Ambiental																
Acuerdo				Salud				Interculturalidad/género																
Proyecto de vinculación propio ISTQ				Desarrollo Social				Investigativo Académico				x												
Programa de capacitación a la comunidad				Apoyo Productivo				Desarrollo social, comunitario				X												
Prácticas Vinculación con la comunidad				Agricultura, Ganadería y Pesca				Desarrollo local																
Investigación				Vivienda				Economía popular y solidaria																
Proyecto Investigación Acción				x Protección del medio ambiente y desastres naturales				Desarrollo técnico y tecnológico																
Educación Continua				Recursos naturales y energía				Innovación																
Ayudantía de Cátedra				Transporte, comunicación y viabilidad				Responsabilidad social institucional																
Presencia en la Comunidad.				Desarrollo Urbano				Matriz productiva.																
				Turismo																				
				Cultura																				
				Desarrollo de investigación científica																				
				Deportes																				
				Justicia y Seguridad																				
Otros				Otros				x Otros																
<b>4. DESCRIPCION GENERAL DEL PROYECTO</b>																								
El proyecto Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento, es una iniciativa que tiene el objetivo de transformar un espacio específico dentro del instituto en un centro dinámico y multifuncional dedicado a la promoción, exhibición y aprendizaje en el campo de la Animación Multimedia. Este espacio servirá como punto de encuentro para estudiantes, profesores y profesionales del sector, facilitando la interacción académica y profesional, así como la difusión de trabajos destacados y proyectos innovadores potenciado una participación activa de la comunidad ITQ.																								
<b>5. ANALISIS SITUACIONAL (DIAGNÓSTICO):</b>																								
En el contexto internacional, la animación multimedia experimenta un crecimiento significativo, consolidándose como una industria vital en el entretenimiento, la publicidad y la educación. La influencia de la animación se extiende a diversas áreas como el cine, la televisión, los videojuegos y las aplicaciones interactivas. Las instituciones de educación superior y centros de formación alrededor del mundo reconocen la importancia de esta disciplina y han desarrollado programas educativos que combinan teoría y práctica, preparándolos para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mercado global en constante evolución.																								
A nivel nacional, la industria de la animación multimedia muestra un crecimiento sostenido. Los profesionales del campo se destacan por su participación en producciones internacionales, y las instituciones educativas han comenzado a adaptar sus currículos para incluir																								





**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD**

<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-003	<b>Versión:</b> ITQ-2023-001
<b>Edición No. 01</b>	<b>FORMATO DE PROPUESTA DE PROYECTOS DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD</b>	
		Pág. 1 de 2

tecnologías emergentes y metodologías de enseñanza innovadoras. Sin embargo, aún existen desafíos significativos en la formación de profesionales competentes que puedan satisfacer las demandas del mercado laboral.

El Instituto Tecnológico Superior Quito reconoce la necesidad de fortalecer su programa de Animación Multimedia para mantenerse competitivo y relevante. A pesar de contar con un currículo sólido, la falta de un espacio dedicado a la exhibición y el intercambio de conocimientos ha limitado las oportunidades de aprendizaje práctico y la visibilidad de los trabajos de nuestros estudiantes. La carencia de un espacio adecuado para mostrar los proyectos destacados, compartir investigaciones teóricas y promover la interacción entre estudiantes y profesores ha creado una barrera para el desarrollo integral de los estudiantes.

**6. JUSTIFICACIÓN:**

El proyecto Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento está alineado con varias directrices y objetivos del Plan Nacional de Desarrollo (PND) del Ecuador, cuyo propósito es fomentar la educación de calidad, la innovación, y el desarrollo cultural y tecnológico. Uno de los objetivos clave del PND es garantizar una educación de calidad que forme ciudadanos con competencias técnicas, científicas y humanísticas. Este proyecto contribuirá a dicho objetivo proporcionando un espacio donde los estudiantes puedan exhibir y compartir sus trabajos, promoviendo así el aprendizaje colaborativo y la excelencia académica. El espacio fomentará la práctica y aplicación de conocimientos adquiridos en el aula, potenciando las competencias técnicas y creativas de los estudiantes. Además, el PND destaca la importancia de la innovación y el uso de tecnologías avanzadas para el desarrollo sostenible del país. Al ser un espacio dedicado a la animación multimedia y tecnologías creativas, el Rincón Multimedia impulsará la innovación y el desarrollo tecnológico dentro del Instituto Tecnológico Quito. Los estudiantes podrán explorar nuevas técnicas y tecnologías, presentando proyectos que reflejen los últimos avances en animación y multimedia.

La ejecución del Rincón Multimedia responderá directamente a las necesidades identificadas por los estudiantes y docentes de la carrera de Animación Multimedia, mediante la creación de un espacio dedicado que cumpla con varias funciones esenciales. Los estudiantes necesitan un espacio para exhibir sus trabajos y obtener reconocimiento tanto dentro como fuera de la institución. El Rincón Multimedia proporcionará una plataforma para que los estudiantes presenten sus proyectos, aumentando su visibilidad y reconocimiento. Este reconocimiento no solo motiva a los estudiantes, sino que también puede atraer colaboraciones y oportunidades profesionales. Se requiere un entorno que motive a los estudiantes a mejorar continuamente la calidad de sus trabajos. Al proporcionar un espacio donde los trabajos pueden ser exhibidos y apreciados por la comunidad, los estudiantes estarán motivados a producir trabajos de alta calidad. Las exposiciones regulares y la retroalimentación recibida contribuirán a un ciclo de mejora continua. Además, los estudiantes necesitan espacios físicos donde puedan trabajar de manera colaborativa y creativa.

**7. PARTICIPANTES:**

Docentes			
Docentes	Nombre y título profesional	Horario de trabajo para el proyecto.	Funciones asignadas
Coordinador del proyecto	Camila Díaz Díaz	Lunes – Viernes 14H00 – 17H00	Seguimiento, revisión, tutorías, aprobación de entregables.
Tutor del proyecto	Ángel Tayupanta	Lunes – Viernes 14H00 – 17H00	Seguimiento, revisión, tutorías, aprobación de entregables.
Docentes miembros del equipo de trabajo	Rachle Proaño	Lunes – Viernes 14H00 – 17H00	Seguimiento, revisión.
	Aléxis Urgilés	Lunes – Viernes 14H00 – 17H00	Seguimiento, revisión.
Estudiantes			
Datos Personales		Carrera	Funciones asignadas/con horas de trabajo
Apellidos y nombres	CI		
CACHIMUEL NEGRETE EMILY PIEDAD	1004350136	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h

**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD**

<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-003	<b>Versión:</b> ITQ-2023-001
<b>Edición No. 01</b>	<b>FORMATO DE PROPUESTA DE PROYECTOS DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD</b>	<b>Pág. 1 de 2</b>

CHICAIZA GUAMAN BRIGETTE ABIGAIL	1727412320	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
CHUQUITARCO BASTIDAS DANIELA ALEJANDRA	1753446903	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
ERAZO SANCHEZ MYRKA ANAHI	1726876764	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
ERAZO VASQUEZ ESTEBAN YAHIR	1754797247	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
GUACHAMIN ESPINOZA JEZABEL MICAELA	1754503363	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
JIMENEZ ROMERO SEBASTIAN ALEJANDRO	2350164121	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
OCAÑA TUTILLO CARLOS SAHYD	1754178984	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
OSCULIO TIPAN DARIO DANIEL	1723291405	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h
VITERI FALCON ALDO ISMAEL	1754373684	Animación Multimedia	Actividades de cronograma por grupo / 96h

**8. ORGANIZACIÓN/ INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:** Escriba todos los datos de la institución en la cual se realiza el proyecto de Vinculación con la Comunidad.

Nombre completo organización/institución beneficiaria	Provincia	Cantón	Parroquia
Instituto Tecnológico Superior Quito	Pichincha	Quito	Belisario Quevedo
Lugar de ubicación	Beneficiarios Directos	Beneficiarios Indirectos (describa de manera general quienes se benefician de manera indirecta)	
Antonio de Ulloa N28 – 30 y Diego de Atienza Esq.	Estudiantes de la Carrera Animación Multimedia y docentes	Comunidad ITQ	
NOMBRES Y APELLIDOS DE COORDINADOR(ES) DE INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:	CARGO O FUNCIÓN EN LA INSTITUCIÓN BENEFICIARIA.	FUNCIÓN QUE CUMPLE EN EL PROYECTO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD.	

**9. MATRIZ DE MARCO LÓGICO (PLAN DE TRABAJO)**


RESUMEN NARRATIVO DE OBJETIVOS	INDICADORES VERIFICABLES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN.
<b>PROPÓSITO:</b> Fomentar la participación activa y el sentido de pertenencia de los estudiantes de Animación Multimedia mediante la creación de un espacio interactivo en el Instituto Tecnológico Quito, que permita la exhibición y el reconocimiento de sus proyectos.	-Incremento del 80% en la participación de estudiantes en actividades extracurriculares relacionadas con la carrera. -Al menos 5 trabajos exhibidos en el lanzamiento -Reconocimiento institucional de al menos 2 proyectos destacados cada semestre.	- Encuestas de satisfacción estudiantil. - Registros de actividades extracurriculares. - Documentos de reconocimiento de proyectos.
<b>COMPONENTES:</b> 1. Crear el espacio interactivo en el Instituto Tecnológico Quito: Rincón Multimedia 2. Implementar un sistema de exhibición regular de proyectos estudiantiles. 3. Organizar actividades de networking y talleres de capacitación de la carrera	- Espacio interactivo creado y equipado con tecnología multimedia en el primer semestre. - Sistema de exhibición implementado con al menos 1 eventos por semestre. - Actividades de networking y talleres organizados mensualmente.	- Informes de progreso de construcción y equipamiento. - Calendarios de eventos y registros de asistencia. - Programas de talleres y listas de participantes.
<b>ACTIVIDADES:</b> 1.1.1 1.1.2	Este casillero contiene el PRESUPUESTO para actividad a ser entregado en el proyecto	Indica dónde el evaluador puede obtener información para verificar si el presupuesto se gastó como estaba planificado




 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>Excelencia en Educación Superior</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	Responsable: Unid. VS	Código: <b>ACT-ITQ-VS-001</b>	Versión: ITQ-2022-005
	Edición No. 01	FORMATO PARA ELABORACION DE PROYECTOS DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD	Pág. 1 de 2

**10. CRONOGRAMA VALORADO POR ACTIVIDADES**

ACTIVIDADES	CRONOGRAMA																MONTO/ PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO						TOTAL	RESPONSABLES	
	MES/SEMANA/TRIMESTRE (DEPENDIENDO DEL EJECUTOR)																	PROPIOS			EXTERNOS					
	Junio semanas				Julio semanas				Agosto meses				Septiemb					CRÉDITO	FISCALES	PROPIOS	COMUNIDAD	CRÉDITO	COOPERACIÓN			EMPRESA PRIVADA
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3												
Organización del grupo estudiantil de apoyo	X																									
Creación de encuesta		X																								
Análisis de resultados			X																							
Levantamiento de necesidades				X																						
Establecer el lugar de intervención visual					X																					
Propuesta de diseño del espacio.						X	X	X																		
Selección de los trabajos para la primera exhibición							X	X																		
Renovación del Espacio									X	X	X															
Promoción y Comunicación												X														
Organización de Inauguración																										
Evaluación de resultados																										
<b>TOTAL</b>																										



(Nombres y apellidos)  
DOCENTE COORDINADOR DE PROYECTO



(Nombres y apellidos)  
COORDINADOR ENTIDAD BENEFICIARIA



**UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD**

**Responsable:**

Unid. VS

**Código:**

FORM-UVS-ITSQ-003

**Versión:**

ITQ-2024-001

**Edición No. 01**

FORMATO PARA ELABORACION DE  
PROYECTOS DE VINCULACION CON LA  
SOCIEDAD

Pág. 1 de 7

1. **ESTRATEGIA DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN:** (Comprende las acciones que la institución prevé realizar a un proyecto durante la etapa de ejecución. El objetivo es detectar desviaciones respecto a la programación inicial del proyecto).

ACTIVIDAD	RESPONSABLE	CONTROL
1.- Generar las propuestas de intervención del mural	Sebastián Jiménez	MSc. Ángel Tayupanta
2.- Aplicar la intervención en el espacio del mural	Sebastián Jiménez	MSc. Ángel Tayupanta
3.- Realizar inspecciones periódicas para verificar que el mural y los elementos gráficos no presenten deterioro.	Myrka Erazo	MSc. Ángel Tayupanta

2. **BIBLIOGRAFÍA:**

Kohtala, C y Bosqué, C. (2014). *The Story of MIT-Fablab Norway: Community Embedding of Peer Production [La historia de MIT-Fablab Norway: integración comunitaria de la producción entre pares]*. Journal of Peer Production.

Gonzalez, M y Abad, E. (2020). *Diseño del espacio educativo universitario y su impacto en el proceso académico: análisis de tendencias*. Revista de Estilos de Aprendizaje.

Briceño, E y Martínez, D. (2023). *Adecuación de Espacios Educativos para Personas con Discapacidad Auditiva en la Universidad la Gran Colombia sede Bogotá*. Universidad la Gran Colombia.

Mondragón, A. D. C., & Úbeda, G. A. F. (2018). El mural como estrategia metodológica activa para el aprendizaje significativo. Revista Científica de FAREM-Esteli, 26, 40-50. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i26.6427>

Garzón, J. V. (2011). Murales interactivos: una herramienta para construir y compartir conocimiento. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4471737>


Hervás-Gómez, C., De los Ángeles, D. G. M., Martín-Gutiérrez, Á., & Díaz-Noguera, M. D. (2022). Murales interactivos-colaborativos como espacios virtuales de aprendizaje en la educación superior. Hervás-Gómez, Carlos – Domínguez González, María de los Ángeles – Martín-Gutiérrez, Ángela – Díaz-Noguera, María Dolores – Dykinson – Torrossa. <https://www.torrossa.com/en/resources/an/5458183>

Convergencia entre educación y tecnología. (s. f.). Google Books. [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZdRVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA330&dq=info:UKABEW8tE-YJ:scholar.google.com/&ots=yg\\_Ha8zmbm&sig=OBK9F\\_PxJCtdAwHXyXff5jRRoqE#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ZdRVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA330&dq=info:UKABEW8tE-YJ:scholar.google.com/&ots=yg_Ha8zmbm&sig=OBK9F_PxJCtdAwHXyXff5jRRoqE#v=onepage&q&f=false)

Romero, Y. S., Meneses, E. L., & Díaz, V. M. (2012, 1 julio). Murales educativos interactivos aplicados a la enseñanza superior. <https://ojsppdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/article/view/287>





 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>Excelencia en Educación Superior</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> FORM-UVS-ITSQ-003	<b>Versión:</b> ITQ-2024-001
	<b>Edición No. 01</b>	FORMATO PARA ELABORACION DE PROYECTOS DE VINCULACION CON LA SOCIEDAD	

3. RESPONSABLES:

  
 ESTUDIANTE LÍDER  
 Sebastián Jiménez

  
 DOCENTE (TUTOR)

  
 COORDINADOR DE CARRERA

C.I.: 2350164121

ÁNGEL ANDRÉS TAYUPANTA GALLO  
 C.I.:1727649079

CAMILA VICTORIA DIAZ DIAZ  
 C.I.: 1724699408

  
 COORDINADOR DE VINCULACIÓN

MSc. Erika Vivanco  
 Nombres y Apellidos  
 C.I.: 17112256907


  
 COORDINADOR DE I+D

C.I.:

  
 VICERECTOR ACADÉMICO


MSc. Diego Ortega  
 Nombres y Apellidos  
 C.I.: 1723597827



 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>Excelencia en Educación Superior</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	Responsable: Unid. VS	Código: ACT-ITQ-VS-010	Versión: ITQ-2022-001
	Edición No. 01	<b>ACTA DE APROBACIÓN</b>	

ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTOS/ACTIVIDADES DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD No ACT-ITQ-VS-002-01					
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA PARA LA EDUCACIÓN					
TEMA:	RINCÓN MULTIMEDIA: ESPACIO VIVO DE EXHIBICIÓN Y CONOCIMIENTO - ETAPA 1				
LÍNEA(S) DE INVESTIGACIÓN	1. TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN				
SUBLÍNEA(S) DE INVESTIGACIÓN:	1.1. ANIMACIÓN MULTIMEDIA				
ÁREA DE CONOCIMIENTO:	a) TEORÍA DE LA IMAGEN Y EL COLOR b) FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO				
FECHA DE INICIO:	07/06/2024	FECHA DE FIN:	10/12/2024		
DURACIÓN:	6 MESES				
CONFORMIDAD CON LOS ELEMENTOS DEL PROYECTO/ACTIVIDAD					
ASPECTOS		APROBADO	NO APROBADO	OBSERVACIONES	CONFORMIDAD SI/NO
Nombre del proyecto/actividad:	Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento	✓			
Objetivo:	Crear un espacio multifuncional en el ITQ para promover la formación, exhibición y colaboración en Animación Multimedia, impulsando la innovación y participación de la comunidad educativa.	✓			
Justificación:	El proyecto Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento se alinea con los objetivos del Plan Nacional de Desarrollo (PND) del Ecuador, fomentando la educación de calidad, la innovación y el desarrollo cultural y tecnológico. Este espacio permitirá a los estudiantes de Animación Multimedia exhibir y compartir sus trabajos, promoviendo el aprendizaje colaborativo, la aplicación práctica de conocimientos, y el desarrollo de competencias técnicas y creativas. Además, al integrar tecnologías avanzadas y animación multimedia, impulsará la innovación y fortalecerá el desarrollo sostenible. La plataforma no solo motivará a los estudiantes a mejorar continuamente la calidad de sus proyectos, sino que también aumentará su visibilidad y creará oportunidades profesionales, respondiendo así a las necesidades de la comunidad educativa.	✓			
Alcance:	El proyecto abarcará el diseño, acondicionamiento y operación de un espacio multifuncional en el Instituto Tecnológico Superior Quito, dirigido a estudiantes, docentes y profesionales de la Animación Multimedia. Incluirá áreas para la exhibición de proyectos, talleres prácticos, y encuentros académicos y profesionales, integrando tecnologías avanzadas y recursos creativos. Este espacio estará disponible para actividades como exposiciones, capacitaciones, intercambio de	✓			



 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> <small>Excelencia en Educación Superior</small>	<b>UNIDAD DE VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD</b>		
	<b>Responsable:</b> Unid. VS	<b>Código:</b> ACT-ITQ-VS-010	<b>Versión:</b> ITQ-2022-001
	<b>Edición No. 01</b>	<b>ACTA DE APROBACIÓN</b>	

conocimientos y colaboración interdisciplinaria, beneficiando a toda la comunidad educativa y fortaleciendo su proyección académica y profesional en el ámbito de la animación y la innovación tecnológica.					
---	--	--	--	--	--

Según los fundamentos y ajustes presentados se deja constancia de la condición del presente proyecto de Vinculación con la Sociedad, obteniendo la certificación de APROBADO  NO APROBADO  para el periodo académico Marzo 2024 – Agosto 2024.

Quito, 25 de marzo de 2024

Aprobado y Revisado por:

  
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO**  
**VICERRECTORADO ACADÉMICO**  
 VICERRECTOR ACADÉMICO

MSc. Diego Ortega  
C.I.: 1723597827

  
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO**  
**VINCULACIÓN**  
 COORDINADOR DE VINCULACIÓN

MSc. Erika Vivanco  
C.I.: 1719753640

  
**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO**  
**COORD. DE CARRERA ANIMACIÓN MULTIMEDIA**

COORDINADOR DE CARRERA  
MSc. Camila Díaz  
C.I.: 1724699408



DOCENTE SUPERVISOR (tutor)  
MSc. Angel Tayupanta  
C.I.: 1727649079



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

CARTA DE COMPROMISO DE  
PARTICIPACIÓN DE LA ENTIDAD  
AUSPICIANTE O COMUNIDAD  
BENEFICIARIA

Unidad de Vinculación con la  
FORM-UVS-ITSQ-002 Sociedad

Código de  
documento

FORM-UVS-ITSQ-002

Entidad Auspiciante:	Carrera de Animación Multimedia	Comunidad beneficiaria:	ITQ
----------------------	------------------------------------	----------------------------	-----

Nombre del Proyecto: Rincón Multimedia: Espacio vivo de exhibición y conocimiento

Periodo de ejecución: Mar2024-Ago2024

Desde: 17-06-2024 Hasta: 10-12-2024

**ORGANIZACIÓN/ INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:** Escriba todos los datos de la institución en la cual se realiza el proyecto de Vinculación con la Comunidad.

Nombre completo organización/institución beneficiaria	Provincia	Cantón	Parroquia
Instituto Superior Tecnológico Quito	Pichincha	Quito	Belisario Quevedo
Lugar de ubicación	Beneficiarios Directos (Describe de manera general quiénes se benefician de manera directa)	Beneficiarios Indirectos (Describe de manera general quienes se benefician de manera indirecta)	
Antonio de Ulloa y Diego de Atienza	38	200	

NOMBRES Y APELLIDOS DE COORDINADOR(ES) DE INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:	CARGO O FUNCIÓN EN LA INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:	FUNCIÓN QUE CUMPLE EN EL PROYECTO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD:
Lcda. Catalina Suárez	Talento Humano	Responsable Administrativa y Financiera del ITQ

Tiempo estimado de duración:	1 año	Fecha estimada de iniciación:	16-06-2024
------------------------------	-------	-------------------------------	------------

Tipo de organización:	Educación Superior		
Pública	Privada	ONG	Organismo Internacional
Otros (especificar):	Particular		

Declaro conocer y avalar formalmente el proyecto:

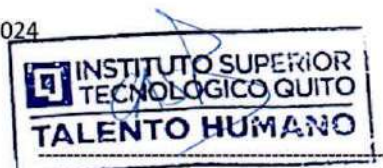
Nombre del Proyecto: Rincón Multimedia: Espacio vivo de exhibición y conocimiento

Me comprometo en colaborar con lo siguiente, si el proyecto es aprobado:

1. Firma de carta de compromiso, acuerdo o convenio para continuar con la ejecución del proyecto.
2. Brindar el espacio para la gestión hasta la finalización del proyecto.
3. Gestionar eficazmente la documentación necesaria para el desarrollo del proyecto.

Con el compromiso de asegurar la participación de mi institución en el mismo.

Fecha: jueves, 06 de junio de 2024



Lcda. Catalina Suárez

REPRESENTANTE DE LA ENTIDAD BENEFICIARIA





**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Excelencia en Educación Superior

**PLAN DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES  
PARTICIPANTES EN PROYECTOS DE VINCULACIÓN  
CON LA SOCIEDAD**

**Responsable:**  
Dpto. Vinculación

**Código:**  
ITQ-VS-PA-001

**Versión:**  
ITQ-2023-001

### I. DATOS GENERALES

Carrera:	Animación Multimedia
Período Académico:	Marzo 2024 – Agosto 2024
Nombre del Proyecto:	Rincón multimedia: espacio vivo de exhibición y conocimiento
Programa de Vinculación:	Innovación Tecnológica Para La Educación
Dominio de investigación:	Equidad , Gestión Del Conocimiento, Innovación Tecnología En Sublínea: Animación Multimedia
Línea de Investigación:	Tecnología e innovación
Sublínea de investigación:	Industria 4.0
Docente Tutor:	Ángel Tayupanta

### III. APORTE

El aporte de los estudiantes en el proyecto Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento será fundamental, ya que participarán activamente en todas las etapas del desarrollo. Desde la conceptualización y el diseño del mural hasta su pintura y la integración de tecnología de realidad aumentada, los estudiantes aplicaron habilidades prácticas adquiridas en asignaturas como diseño gráfico, ilustración digital y tecnologías interactivas.

### IV. OBJETIVOS

#### Objetivo General:

Promover el desarrollo integral de los estudiantes mediante su participación activa en el proyecto Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento, a través de la aplicación de conocimientos técnicos y creativos adquiridos en su formación académica, con el fin de fortalecer sus competencias profesionales, fomentar el aprendizaje colaborativo y el sentido de pertenencia, e impulsar su compromiso con la innovación educativa y el desarrollo comunitario.

#### Objetivos específicos

Establecer que interés tiene el área estudiantil de la Carrera de Animación Multimedia en convertirse en los propios gestores de espacios de reconocimiento académico a través de la implementación de actividades y proyectos ligados con el Área de Vinculación con la Sociedad.

Promover la interacción y colaboración entre estudiantes, profesores y profesionales del campo de la animación multimedia a través de actividades participativas y proyectos conjuntos, con el fin de fortalecer la comunidad académica y profesional dentro del instituto.

### V. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Resultados de Aprendizaje esperado	Método de evaluación de los resultados de aprendizaje	Fecha de evaluación	Asignaturas aplicadas en la actividad	Horas de trabajo previstas
------------------------------------	---	---------------------	---------------------------------------	----------------------------



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Excelencia en Educación Superior

**PLAN DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES  
PARTICIPANTES EN PROYECTOS DE VINCULACIÓN  
CON LA SOCIEDAD**

**Responsable:**  
Dpto. Vinculación

**Código:**  
ITQ-VS-PA-001

**Versión:**  
ITQ-2023-001

Diseñar la propuesta de mural interactivo en Illustrator a través de un montaje digital.	Evaluación a través de rúbrica de las propuestas entregadas.	01/07/2024	Fundamentos de diseño Gráfica Digital	18
Diseñar las portadas de los mejores trabajos enviados por los docentes.	Rúbrica de evaluación del trabajo en equipo	15/07/2024	Gráfica Digital	10
Incorporar tecnologías de realidad aumentada para mejorar la interacción educativa.	Presentación funcional de las aplicaciones RA y retroalimentación de los docentes.	13/08/2024	Tecnologías de la información y comunicación	18
Implementar tecnologías emergentes para innovar en procesos creativos y educativos.	Integración de realidad aumentada en el mural interactivo, mostrando cómo estas tecnologías pueden transformar el aprendizaje y la interacción.	14/11/2024	Tecnologías de la información y comunicación	20
Promover el sentido de pertenencia y responsabilidad hacia el cuidado de los espacios comunes.	Encuestas de autoevaluación y observación del comportamiento en el cuidado del mural.	16/01/2025	Lenguaje y comunicación Digital	10
Fortalecer habilidades de diseño aplicadas en proyectos reales.	Análisis del portafolio individual y retroalimentación personalizada.	16/01/2025	Semiótica de la Imagen Teoría de la imagen y color	10
Demostrar innovación en la creación de espacios educativos dinámicos.	Evaluación final del impacto del mural mediante una exposición abierta al público.	16/01/2025	Lenguaje y comunicación Digital	10
Total, de Horas				96













## VII. MEDIOS, MATERIALES Y RECURSOS

### Medios:

- Digitales: Uso de software especializado como Adobe Illustrator, Photoshop y programas para desarrollar experiencias de realidad aumentada.
- Presenciales: Talleres grupales, reuniones periódicas y sesiones de retroalimentación para guiar y supervisar el progreso del proyecto.

### Materiales:

- Insumos para bocetaje: hojas bond, lápices de dibujo, marcadores y borradores.
- Pinturas acrílicas y pinceles de diferentes tamaños para la ejecución del mural.
- Impresiones en alta calidad para los diseños seleccionados y portadas.
- Materiales de limpieza y preparación del espacio: cinta de enmascarar, trapos, detergente, entre otros.

### Recursos:

- Humanos: Docentes especializados en diseño gráfico, animación y desarrollo tecnológico que actúan como mentores durante el proceso.
- Espacios:
  - Laboratorios de computación equipados con las herramientas necesarias para el diseño y la programación.
  - Áreas al aire libre o interiores específicos para la ejecución del mural.
- Contenido académico: Guías y tutoriales sobre fundamentos de diseño gráfico, técnicas de pintura y desarrollo de realidad aumentada.

### Equipos:

- Computadoras de alto rendimiento para el diseño gráfico y la programación.
- Dispositivos móviles con alta resolución para la documentación fotográfica del proyecto.
- Proyectos y tabletas gráficas para la presentación y edición de propuestas.
- Dispositivos móviles o gafas de realidad aumentada para pruebas y demostraciones de las experiencias interactivas.

## VIII. EVALUACIÓN

- Asistencia obligatoria actividades de vinculación mínimo 70%.
- Evaluación sobre 10 puntos, considerando los siguientes componentes:
  - Evaluación de Conocimiento sobre 3 puntos
  - Evaluación Resultados sobre 3 puntos
  - Evaluación de Desempeño sobre 4 puntos

## IV. BIBLIOGRAFÍA

- Craig, AB (2013). Comprensión de la realidad aumentada: conceptos y aplicaciones . Morgan Kaufmann.
- Furht, B. (2011). Manual de realidad aumentada . Springer.
- Lupton, E. (2015). Pensar con Tipos: Una Guía para Diseñadores, Escritores, Editores y Estudiantes . Prensa arquitectónica de Princeton.
- Landa, R. (2021). Soluciones de diseño gráfico . Cengage Learning.
- Edwards, B. (2012). Dibujar con el lado derecho del cerebro . Tarcher-Perigee.
- Watson-Guptill (2007). Color: Un curso para dominar el arte de mezclar colores . Watson-Guptill.





**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Excelencia en Educación Superior

**PLAN DE APRENDIZAJE PARA ESTUDIANTES  
PARTICIPANTES EN PROYECTOS DE VINCULACIÓN  
CON LA SOCIEDAD**

**Responsable:**  
Dpto. Vinculación

**Código:**  
ITQ-VS-PA-001

**Versión:**  
ITQ-2023-001

<b>COORDINADOR DE CARRERA</b>	<b>ESTUDIANTE LÍDER DE PROYECTO</b>	<b>DOCENTE TUTOR ISTQ:</b>
NOMBRE: Camila Díaz Díaz CI: 1724699408	NOMBRE: Sebastian Jiménez CI: 2350164121	NOMBRE: Ángel Tayupanta CI: 1727649079
Aprobado por:	Revisado por:	Elaborado por:
		
		



**RESUMEN GENERAL**

Nombre de Programa/Proyecto de vinculación con la Sociedad:	Rincón Multimedia Espacio De Exhibición Y Conocimiento
Profesor Tutor:	Tayupanta Gallo Ángel Andrés
Carreras vinculadas:	Animación Multimedia
Entidad Receptora:	Instituto Superior Tecnológico Quito
Número de Beneficiarios Directos:	3
Número de Beneficiarios Indirectos:	10
Fecha de inicio del Proyecto / Actividad de Vinculación con la Sociedad:	04-04-2024
Fecha de finalización del Proyecto / Actividad de Vinculación con la Sociedad:	21-07-2024
Periodo académico:	PAO MAR 2024 – AGO 2024

**A. RESUMEN DEL PROYECTO**

**RINCÓN MULTIMEDIA: ESPACIO VIVO DE EXHIBICIÓN Y CONOCIMIENTO.**

Este proyecto se materializa en la creación de un mural en el tercer piso del instituto, que servirá como una representación visual de la carrera de Animación Multimedia. El mural no solo busca embellecer el espacio físico del Instituto Superior Tecnológico Quito, sino que también servirá como una herramienta pedagógica y un símbolo de identidad para la comunidad académica. El proceso de creación del mural involucrará tanto a estudiantes como a docentes, fomentando la colaboración y el intercambio de ideas. Además, se espera que el mural sirva como un espacio de inspiración y reflexión para toda la comunidad, promoviendo el interés por la tecnología y la creatividad.

**B. ESTUDIANTES VINCULADOS**

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	CI	CARRERA	CORREO	HORAS DE DEDICACIÓN
1	Abigail Chicaiza	1727412320	Animación Multimedia	<a href="mailto:brigitte.chicaiza@itq.edu.ec">brigitte.chicaiza@itq.edu.ec</a> <a href="mailto:abigailchicaiza2006@gmail.com">abigailchicaiza2006@gmail.com</a>	2-3 horas al día
2	Daniela Chuquitarco	1759446903	Animación Multimedia	<a href="mailto:daniela.chuquitarco@itq.edu.ec">daniela.chuquitarco@itq.edu.ec</a> <a href="mailto:daniela20031623@gmail.com">daniela20031623@gmail.com</a>	2-3 horas al día
3	Daniel Osculio	1723291405	Animación Multimedia	<a href="mailto:daniel.osculio@itq.edu.ec">daniel.osculio@itq.edu.ec</a> <a href="mailto:ideatproduccion@gmail.com">ideatproduccion@gmail.com</a>	2-3 horas al día
4	Emily Cachimuel	1004350136	Animación Multimedia	<a href="mailto:emily_cachimuel@itq.edu.ec">emily_cachimuel@itq.edu.ec</a> <a href="mailto:emilycachimuel8@gmail.com">emilycachimuel8@gmail.com</a>	1 hora al día

**C. REGISTRO DE ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE**

Fecha	Actividades	Horas trabajadas	Firma de estudiante	Firma y sello de tutor
	Reunión de inducción a vinculación.	1		
04 - 31/07/2024	Reunión con profesores.	5		
04 - 31/07/2024	Trabajo dentro del grupo.	59		
15 – 20/08/2024	Ponerse de acuerdo con todo el curso para la implementación del mural.	17		
21 - 23/08/2024	Implementación del mural en la pared del instituto.	16		
<b>TOTAL, HORAS:</b>				98 horas

**D. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:**





**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

**INFORME DE AVANCE DE PROYECTOS  
DE VINCULACIÓN**

**Unidad de Vinculación con la  
Sociedad**

**Código de  
documento**

**FORM-UVS-  
ITSQ-004**

El proyecto "RINCÓN MULTIMEDIA: ESPACIO VIVO DE EXHIBICIÓN Y CONOCIMIENTO" en el Instituto Superior Tecnológico Quito se centra en promover la innovación tecnológica en la educación a través de la creación de un mural representativo. Los principales resultados incluyen:

- 1. Participación Académica:** Participación de estudiantes y docentes en la creación y aplicación del mural.
- 2. Impacto Visual y Pedagógico:** El mural transforma un espacio del instituto en un entorno atractivo y educativo, fomentando el interés y las discusiones académicas sobre la innovación tecnológica.
- 3. Fomento de Creatividad e Innovación:** El proyecto incentivó la creatividad y la aplicación práctica de conocimientos, reforzando las habilidades técnicas y artísticas de los estudiantes.
- 4. Vinculación con la Comunidad:** Atrae el interés de personas externas y sienta las bases para futuras colaboraciones.

El proyecto ha tenido un impacto positivo en la comunidad académica, cumpliendo sus objetivos y promoviendo futuras iniciativas tecnológicas y educativas.

**E. EJECUCIÓN PROGRAMADA**

ACTIVIDAD	Responsable	Fecha inicio	Fecha final	Días	Estado	Semana1	Semana2	Semana3	Semana4
Reunión De Vinculación Con Profesores	Abigail Chicaiza Daniela Chuquitarco Daniel Osculio Emily Cachimuel	04/07/2024	04/07/2024	1	COMPLETO				
Presentación Locación	Abigail Chicaiza Daniela Chuquitarco Daniel Osculio Emily Cachimuel	04/07/2024	11/07/2024	7	COMPLETO				
Presentación de propuestas	Abigail Chicaiza Daniela Chuquitarco Daniel Osculio Emily Cachimuel	11/04/2024	16/04/2024	5	COMPLETO				
Presentación de propuesta mejorada	Abigail Chicaiza Daniela Chuquitarco Daniel Osculio Emily Cachimuel	16/07/2024	23/07/2024	7	COMPLETO				
Reunión con coordinadora	Abigail Chicaiza Daniela Chuquitarco	31/07/20024	31/07/2024	1	COMPLETO				
Entrega de informes de presupuesto y de interactividad	Todo el curso	01/08/2024	01/08/2024	1	COMPLETO				
Acuerdo para la implementación del mural	Todo el curso	15/08/2024	20/08/2024	5	COMPLETO				
Implementación de mural	Todo el curso	21/08/2024	21/08/2024	1	COMPLETO				





F. ANEXOS

1. CARTA COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DE LA ENTIDAD BENEFICIARIA

Formulario de Carta Compromiso de Participación de la Entidad Beneficiaria. Incluye campos para Nombre del Proyecto, Fecha, Lugar, y detalles de la institución beneficiaria.

Formulario de Carta Compromiso de Participación de la Entidad Beneficiaria. Incluye campos para Nombre del Proyecto, Fecha, Lugar, y detalles de la institución beneficiaria.

G. REGISTRO FOTOGRÁFICO

1. Estas referencias fueron tomadas para saber cómo sería estructurado el mural y por la combinación de colores.



2. Ideamos distintos personajes que represente cada pilar fundamental de la carrera.



3. Siguiendo la estructura, colores, pilares y personajes hicimos el primer boceto





4. En el segundo boceto lo mejoramos quitándole las letras y cambiando los personajes.



5. Para poder presentar cada uno de los proyectos utilizaríamos los códigos QR. Esta referencia es para la recepción del instituto en el primer piso.



6. Habría otro tipos de códigos QR donde estaría cada proyecto por separado con una pequeña interactividad donde cada que se junten cierta cantidad de códigos podría reclamar el proyecto que más le guste impreso.



7. Otra de las referencias fue hacer un collage con televisores para representar en las pantallas cada proyecto con una portada.



8. Además también pensamos en representar cada proyecto como se puede ver en la imagen desde una cámara.



9. Esta referencia fue más acorde con la creatividad de cada uno, simbolizando cada proyecto y el esfuerzo único de todos los niveles de la carrera.







Discusión y Conclusiones:

El proyecto "RINCÓN MULTIMEDIA: ESPACIO VIVO DE EXHIBICIÓN Y CONOCIMIENTO" tiene como sus objetivos principales crear un mural que sirve como un recurso pedagógico innovador. La participación de estudiantes y docentes refleja un compromiso significativo con el proyecto, destacando la importancia de la colaboración en iniciativas académicas. El mural será hecho para tener un impacto positivo como una herramienta educativa que fomenta la creatividad y la reflexión sobre la tecnología en la educación.

J. RECOMENDACIONES

Recomendaciones:

1. Fomentar la Continuidad del Proyecto: Se podría realizar actualizaciones periódicas al mural, incorporando nuevos elementos que reflejen los avances en la carrera de Animación Multimedia.
2. Promover el Uso del Mural como Herramienta Educativa: Se sugiere que los docentes integren el mural en sus clases, utilizando sus elementos visuales para ilustrar conceptos clave en la carrera.

ELABORACIÓN

Fecha:

Firma: .....

Estudiante responsable de Vinculación

REVISIÓN

REVISIÓN Y APROBACIÓN

Fecha:

Firma: .....

Lcda. Ángel Tuyupanta  
Docente Tutor

APROBACIÓN



**RESUMEN GENERAL**

Nombre de Programa/Proyecto de vinculación con la Sociedad:	Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento
Profesor Tutor:	Ángel Andrés Tayupanqui Gallo
Carreras vinculadas:	Animación Multimedia
Entidad Receptora:	Instituto Tecnológico Superior Quito
Número de Beneficiarios Directos:	Personal Académico y Gestión del instituto
Número de Beneficiarios Indirectos:	Personal Académico.
Fecha de inicio del Proyecto / Actividad de Vinculación con la Sociedad:	04/04/2024
Fecha de finalización del Proyecto / Actividad de Vinculación con la Sociedad:	21/07/2024
Periodo académico:	Abril 2024 – Agosto 2024

**A. RESUMEN DEL PROYECTO**

Este proyecto de vinculación con la sociedad busca crear un espacio recreativo y propio de la comunidad del ITQ uno donde los estudiantes de la carrera de animación multimedia puedan ver reflejada en las paredes del instituto sus esfuerzos de aprendizaje aplicados por medio de los proyectos finales de la carrera. Y no solo eso. Sino que también estos proyectos puedan llegar a las personas de manera interactiva entrando a link o espacios visuales donde podrán disfrutar de dicho proyecto, reflejando a su autor, de que materia fue realizado y el nivel en el que se realizó dicho proyecto final.

**B. ESTUDIANTES VINCULADOS**

Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	CI	CARRERA	CORREO	HORAS DE DEDICACIÓN
1	Sebastián Alejandro Jiménez Romero	2350164121	Animación Multimedia	sebastian.jimenez@itq.edu.ec	100.8 horas
2	Aldo Ismael Viteri Falcon	1754373684	Animación Multimedia	aldo.viteri@itq.edu.ec	100.8 horas
3	Jezabel Micaela Guachamin Espinoza	1754503363	Animación Multimedia	jezabel.guachamin@itq.edu.ec	88.8 horas
4					

**C. REGISTRO DE ACTIVIDADES DEL ESTUDIANTE**

Fecha	Actividades	Horas trabajadas	Firma de estudiante	Firma y sello de tutor
04/04/2024	Socialización con el personal de vinculación para la inscripción, inicio y desarrollo de proyecto de vinculación con la sociedad.	1 hora y media De 12:00pm a 13:30pm.		
05/07/2024	Primera reunión de socialización del proyecto de vinculación mas primera actividad (Investigación de referencias para la elaboración de bocetos del diseño del mural)	24 horas divididas en 4 días mas 1 hora y media de la reunión.		
11/07/2024	Segunda reunión del proyecto de vinculación. Revisión de referencias investigadas más segunda actividad (Presentación de primeros diseños para el mural)	18 horas mas 1 hora y media de la reunión.		





18/07/2024	Tercera reunión de socialización del proyecto de vinculación. (Cambios en los diseños planteados para el mural)	12 horas mas 1 hora de reunión.		
23/07/2024	Cuarta reunión de presentación de las propuestas finales para el diseño del mural en el tercer piso del instituto.	12 horas mas 1 hora de reunión.		
31/07/2024	Quinta reunión de socialización del proyecto final (Presentación de arreglos a los diseños mas proforma de costos para pintar o imprimir los diseños finales).	12 horas mas 30 minutos de reunión.		
21/08/2024	Primer día de pintado en la fachada del instituto en el tercer piso.	4 horas		
22/08/2024	Segundo día de pintado en la fachada del instituto en el tercer piso.	4 horas		
23/08/2024	Tercer día de pintado en la fachada del instituto en el tercer piso.	4 horas		
<b>TOTAL, HORAS:</b>			100,8 horas	

**D. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:**

En este proceso de desarrollo del proyecto de vinculación se incentivo a los estudiantes a mejorar sus talentos aprendidos en clases y también sus cualidades sociales. En cada apartado realizado por este grupo hubo muchos momento buenos y malos.

Desde la participación de algunos compañeros participantes como es Ismael. Hasta algunos que, aunque hubo un pequeño problema de comunicación logro sacar adelante el desarrollo de las propuestas solicitadas. En general el desempeño de cada uno de los integrantes del grupo fue normal. Ni bien, ni mal. Cada uno logro sacar en base a sus experiencias y habilidades lo solicitado. El objetivo de este proyecto es dejar marca en el instituto de los mejores proyectos de los estudiantes de la carrera de Animación Multimedia. Este mural se podrá ir cambiando a lo largo de los años y con la vista de los estudiantes de la carrera presentando las mejores propuestas de los proyectos de realizados en cada nivel.

Este fin también va ligado a ese sentido de pertenencia que busca la institución para los estudiantes se sientan identificados con la institución.



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

**INFORME DE AVANCE DE PROYECTOS  
DE VINCULACIÓN**

Unidad de Vinculación con la  
Sociedad

Código de  
documento

FORM-UVS-  
ITSQ-004

**E. EJECUCIÓN PROGRAMADA**

ACTIVIDAD	Responsable	Fecha inicio	Fecha final	Días	Estado	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6
Investigación de referencias, creación de bocetos y desarrollo del primer informe	Sebastián Jiménez Ismael Viteri Jezabel Guachamin	05/07/2024	11/07/2024	6	COMPLETO	X					
Presentación primeros diseños para el mural. Realización de cambios a los diseños presentados	Sebastián Jiménez Ismael Viteri	11/07/2024	18/07/2024	7	COMPLETADO		X				
Presentación de los cambios realizados Espera de aprobación de propuestas	Sebastián Jiménez Ismael Viteri Jezabel Guachamin	18/07/2024	23/07/2024	5	COMPLETADO			X			
Dialogo de cambio de todas las propuestas de diseño / Realización de nuevas propuestas	Sebastián Jiménez Ismael Viteri Jezabel Guachamin	23/07/2024	31/07/2024	8	COMPLETADO				X		
Investigación de proforma de costos para pintura o impresión, presentación de Diseños finales.	Sebastián Jiménez Ismael Viteri Jezabel Guachamin	31/07/24	21/08/2024	10	COMPLETADO					X	
Pintado de la fachada y entrega del proyecto final	Sebastián Jiménez Ismael Viteri Jezabel Guachamin	21/08/2024	23/08/2024	3	EN PROCESO Y CULMINACIÓN						X





 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA	<b>INFORME DE AVANCE DE PROYECTOS DE VINCULACIÓN</b>	<b>Unidad de Vinculación con la Sociedad</b>	
		<b>Código de documento</b>	<b>FORM-UVS-ITSQ-004</b>

F. ANEXOS

1. CARTA COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DE LA ENTIDAD BENEFICIARIA

*Sebastián Alejandro Jimenez Romero*

 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA	<b>CARTA DE COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DE LA ENTIDAD AUSPICIANTE O COMUNIDAD BENEFICIARIA</b>	<b>Unidad de Vinculación con la FORM-UVS-ITSQ004Sociedad</b>	
		<b>Código de documento</b>	ISTQ-UVS-AM-001-2024

 <b>INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO</b> Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA	<b>CARTA DE COMPROMISO DE PARTICIPACIÓN DE LA ENTIDAD AUSPICIANTE O COMUNIDAD BENEFICIARIA</b>	<b>Unidad de Vinculación con la FORM-UVS-ITSQ004Sociedad</b>	
		<b>Código de documento</b>	ISTQ-UVS-AM-001-2024

<b>Entidad Auspiciante:</b>	Instituto Tecnológico Superior Quito	<b>Comunidad beneficiaria:</b>	Fundación "Los jóvenes del futuro"
-----------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	------------------------------------

Con el compromiso de asegurar la participación de mi institución en el mismo.

Fecha: jueves, 09 de abril de 2020

<b>Nombre del Proyecto:</b>	Nutriendo Sueños
<b>Periodo de ejecución:</b>	PAQ 03 SEP - FEB / PAQ 4 NOV 23 - ABR 24
<b>Desde:</b>	15-01-2024
<b>Hasta:</b>	18-02-2024



Carla Madeleine Naranjo Enriquez  
 REPRESENTANTE DE LA ENTIDAD BENEFICIARIA

<b>ORGANIZACIÓN/ INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:</b> Escriba todos los datos de la institución en la cual se realiza el proyecto de Vinculación con la Comunidad.			
<b>Nombre completo organización/institución beneficiaria</b>	<b>Provincia</b>	<b>Cantón</b>	<b>Parroquia</b>
Fundación Los Jóvenes del Futuro	Pichincha	Quito	Santa Rosa
<b>Lugar de ubicación</b>	<b>Beneficiarios Directos</b> (Describe de manera general quiénes se benefician de manera directa)		<b>Beneficiarios Indirectos</b> (Describe de manera general quiénes se benefician de manera indirecta)
Luis A. Valencia y Enrique Garces, Santa Rosa.	Personas en situación de vulnerabilidad que atiende la Fundación Los Jóvenes del Futuro Estudiantes de la carrera de Animación Multimedia 2do Nivel del ITQ.		Consumidores digitales de las composiciones audiovisuales.
<b>NOMBRES Y APELLIDOS DE COORDINADOR(ES) DE INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:</b>	<b>CARGO O FUNCIÓN EN LA INSTITUCIÓN BENEFICIARIA:</b>	<b>FUNCIÓN QUE CUMPLE EN EL PROYECTO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD:</b>	
Carla Madeleine Naranjo Enriquez	Presidenta de la Fundación "Los Jóvenes del Futuro"	Seguimiento de las entregas y aprobación.	
<b>Tiempo estimado de duración:</b>	1 mes 2 semanas	<b>Fecha estimada de iniciación:</b>	15-01-2024
<b>Tipo de organización:</b>			
<input type="checkbox"/> Pública	<input type="checkbox"/> Privada	<input checked="" type="checkbox"/> ONG	<input type="checkbox"/> Organismo Internacional
<b>Otros (especificar):</b>			
<b>Declaro conocer y avalar formalmente el proyecto:</b>			
Nutriendo Saberes			
<b>Me comprometo en colaborar con lo siguiente, si el proyecto es aprobado:</b>			
<ol style="list-style-type: none"> <li>Firma de carta de compromiso, acuerdo o convenio para continuar con la ejecución del proyecto.</li> <li>Revisión de los productos multimedia para posibles cambios y correcciones pertinentes según las necesidades y visión de la organización.</li> <li>Apertura para entrevistas con miembros de la organización.</li> </ol>			



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

INFORME DE AVANCE DE PROYECTOS  
DE VINCULACIÓN

Unidad de Vinculación con la  
Sociedad

Código de  
documento

FORM-UVS-  
ITSQ-004



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
ORGANISMO DE EDUCACIÓN SUPERIOR

Quito, 19 de ago. de 2024

## SOLICITUD DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD

Msc. Erika Vivanco  
COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD  
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO

PROYECTO:  ACTIVIDAD:

Presente:

De mi consideración;

Yo **Sebastián Alejandro Jiménez Romero** con C.C N° **2350164121** estudiante del **Segundo** nivel, carrera de **Animación Multimedia** solicito a usted comedidamente la autorización para realizar el proceso de Vinculación con la comunidad, denominado **Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento** y cuya ejecución se llevará a cabo en el PAO **ABR 2023 – AGU 2024**.

Atentamente,

Nombre del estudiante:  
C.C. 2350164121  
Teléfono: 0962645776  
Correo: [sebastian.jimenez@ita.edu.ec](mailto:sebastian.jimenez@ita.edu.ec)



Av. Cristóbal Colón E4-R2 y 9 de Octubre, Quito 170515



0961473108



INFO@ITQ.EDU.EC



WWW.ITQ.EDU.EC





**ACTA DE ACUERDOS Y COMPROMISOS**

**PROCESO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**

Quito, 19 de Agosto de 2023

Msc. Erika Vivanco

**COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**



Presente:

Yo, **Sebastián Alejandro Jiménez Romero** estudiante/egresado de la carrera de **Animación Multimedia**, con cédula de ciudadanía número **2350164121**, de nacionalidad **Ecuatoriano**, domiciliado en la ciudad de **Quito**, en cumplimiento de los requisitos de la UNIDAD DE VINCULACIÓN, establecidos por el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO, manifiesto mi aceptación al proceso de vinculación con la comunidad, en el cual me comprometo a:

1. Asistir a las tutorías de trabajo y capacitación, en el horario establecido por la institución. *(Asistencia mínima 80%)*
2. Cumplir y desarrollar las actividades planificadas de los Proyectos o Actividades en las fechas designadas. *(Puntaje mínimo 7/10)*
3. Entregar los Informes de ejecución de los Proyectos o Actividades, oportunamente y con información válida y verificable. *(Puntaje mínimo 7/10)*
4. Llevar y cuidar la imagen de la institución de manera adecuada y responsable, mientras se da el cumplimiento de las actividades de ejecución de la Vinculación, en los lugares al que se me ha sido asignado.
5. Levantar la evidencia necesaria, para respaldar el cumplimiento de mi actividad.

En caso de incumplimiento de los puntos antes mencionados reconozco que, no podré culminar satisfactoriamente mi proceso de VINCULACIÓN y cumpliré las disposiciones y/o sanciones que serán emitidas por la unidad de Vinculación del ITQ.

Además, **AUTORIZO** que el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO haga uso de este documento para fines pertinentes del caso.

ESTUDIANTE	REVISIÓN Y APROBACIÓN
 Firma: ..... C.I: 2350164121 E-mail: sebastian.jimenez@itq.edu.ec	 Firma: ..... Erika Vivanco Coordinador/a de Vinculación con la Comunidad vinculacion@itq.edu.ec





**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

INFORME DE AVANCE DE PROYECTOS  
DE VINCULACIÓN

Unidad de Vinculación con la  
Sociedad

Código de  
documento

FORM-UVS-  
ITSQ-004



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Escuela Superior de Educación Superior

Quito D. M., \_\_\_\_\_

## SOLICITUD DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD

Msc. Erika Vivanco  
COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD  
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO

PROYECTO:



ACTIVIDAD:



Presente:

De mi consideración;

Yo Aldo Ismael Viteri Falcon con C.C N° 1754373684 estudiante del Segundo nivel, carrera de Animación Multimedia solicito a usted comedidamente la autorización para realizar el proceso de Vinculación con la comunidad, denominado Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento y cuya ejecución se llevará a cabo en el PAO ABR 2023 – AGU 2024.

Atentamente,

Nombre del estudiante: Aldo Ismael Viteri Falcon  
C.C. 1754373684  
Teléfono: 0962645776  
Correo: [aldo.viteri@itq.edu.ec](mailto:aldo.viteri@itq.edu.ec)



Av. Cristóbal Colón E4-82 y 9 de Octubre, Quito 170515



0961473108



INFO@ITQ.EDU.EC



WWW.ITQ.EDU.EC

De Quito, somos EL Quito





**ACTA DE ACUERDOS Y COMPROMISOS**

**PROCESO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**

Quito, 19 de Agosto de 2023

Msc. Erika Vivanco

**COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**

Presente:

Yo, **Aldo Ismael Viteri Falcon** estudiante/egresado de la carrera de **Animación Multimedia**, con cédula de ciudadanía número **1754373684**, de nacionalidad **Ecuatoriano**, domiciliado en la ciudad de **Quito**, en cumplimiento de los requisitos de la **UNIDAD DE VINCULACIÓN**, establecidos por el **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO**, manifiesto mi aceptación al proceso de vinculación con la comunidad, en el cual me comprometo a:

1. Asistir a las tutorías de trabajo y capacitación, en el horario establecido por la institución. *(Asistencia mínima 80%)*
2. Cumplir y desarrollar las actividades planificadas de los Proyectos o Actividades en las fechas designadas. *(Puntaje mínimo 7/10)*
3. Entregar los Informes de ejecución de los Proyectos o Actividades, oportunamente y con información válida y verificable. *(Puntaje mínimo 7/10)*
4. Llevar y cuidar la imagen de la institución de manera adecuada y responsable, mientras se da el cumplimiento de las actividades de ejecución de la Vinculación, en los lugares al que se me ha sido asignado.
5. Levantar la evidencia necesaria, para respaldar el cumplimiento de mi actividad.

En caso de incumplimiento de los puntos antes mencionados reconozco que, no podré culminar satisfactoriamente mi proceso de **VINCULACIÓN** y cumpliré las disposiciones y/o sanciones que serán emitidas por la unidad de Vinculación del ITQ.

Además, **AUTORIZO** que el **INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO** haga uso de este documento para fines pertinentes del caso.





**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

**INFORME DE AVANCE DE PROYECTOS  
DE VINCULACIÓN**

**Unidad de Vinculación con la  
Sociedad**

**Código de  
documento**

**FORM-UVS-  
ITSQ-004**

ESTUDIANTE	REVISIÓN Y APROBACIÓN
<p>Firma: </p> <p>C.I: 2350164121</p> <p>E-mail: sebastian.jimenez@itq.edu.ec</p>	<p>Firma: </p> <p>Erika Vivanco</p> <p> Coordinador/a de Vinculación con la Comunidad</p> <p>vinculacion@itq.edu.ec</p>

*Jezabel Micaela Guachamin Espinoza*





**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Formamos tu PROPÓSITO DE VIDA

**INFORME DE AVANCE DE PROYECTOS  
DE VINCULACIÓN**

**Unidad de Vinculación con la  
Sociedad**

**Código de  
documento**

**FORM-UVS-  
ITSQ-004**



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO QUITO**  
Escuela de Educación Superior

Quito D. M., \_\_\_\_\_

**SOLICITUD DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**

Msc. Erika Vivanco  
COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD  
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO

PROYECTO:  ACTIVIDAD:

Presente:

De mi consideración;

Yo **Jezabel Micaela Guachamin Espinoza** con C.C N° **1754503363** estudiante del **Segundo** nivel, carrera de **Animación Multimedia** solicito a usted comedidamente la autorización para realizar el proceso de Vinculación con la comunidad, denominado **Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento** y cuya ejecución se llevará a cabo en el PAO **ABR 2023 – AGU 2024**.

Atentamente,

*Jezabel*

Nombre del estudiante:  
C.C. 1754503363  
Teléfono: 0959894631  
Correo: [jezabel.guachamin@itq.edu.ec](mailto:jezabel.guachamin@itq.edu.ec)



Av. Cristóbal Colón E4-82 y 9 de Octubre, Quito 170515



0961473108



INFO@ITQ.EDU.EC



WWW.ITQ.EDU.EC

De Quito, somos EL QUITO



**ACTA DE ACUERDOS Y COMPROMISOS**

**PROCESO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**

Quito, 19 de Agosto de 2023

Msc. Erika Vivanco

**COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**

Presente:

Yo, **Jezabel Micaela Guachamin Espinoza** estudiante/egresado de la carrera de **Animación Multimedia**, con cédula de ciudadanía número **1754503363**, de nacionalidad **Ecuatoriana**, domiciliado en la ciudad de **Quito**, en cumplimiento de los requisitos de la UNIDAD DE VINCULACIÓN, establecidos por el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO, manifiesto mi aceptación al proceso de vinculación con la comunidad, en el cual me comprometo a:

1. Asistir a las tutorías de trabajo y capacitación, en el horario establecido por la institución. *(Asistencia mínima 80%)*
2. Cumplir y desarrollar las actividades planificadas de los Proyectos o Actividades en las fechas designadas. *(Puntaje mínimo 7/10)*
- 3.
4. información válida y verificable. *(Puntaje mínimo 7/10)*
5. Llevar y cuidar la imagen de la institución de manera adecuada y responsable, mientras se da el cumplimiento de las actividades de ejecución de la Vinculación, en los lugares al que se me ha sido asignado.
6. Levantar la evidencia necesaria, para respaldar el cumplimiento de mi actividad.

En caso de incumplimiento de los puntos antes mencionados reconozco que, no podré culminar satisfactoriamente mi proceso de VINCULACIÓN y cumpliré las disposiciones y/o sanciones que serán emitidas por la unidad de Vinculación del ITQ.

Además, **AUTORIZO** que el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO haga uso de este documento para fines pertinentes del caso.

ESTUDIANTE	REVISIÓN Y APROBACIÓN
<p>Firma: <b>Jezabel</b> C.I: 1754503363 E-mail: jezabel.guachamin@itq.edu.ec</p>	<p>Firma:  Erika Vivanco Coordinador/a de Vinculación con la Comunidad vinculacion@itq.edu.ec</p>



De Quito, somos EL QUITO





**G. REGISTRO FOTOGRÁFICO**



1. Presentación de uno de los grupos de su propuesta de diseño para el mural

2.



Material fotográfico realizado para la ubicación del lugar a realizar el mural

3.



Realización de una de las explosiones de uno de los grupos para la propuesta de diseño del mural.

4.



Montaje de la propuesta realizada para presentación.

5.



Diseño de escaleta para presentación del proyecto en el mural.

6.



Diseño de escaleta para presentación del proyecto en el mural.

7. Describa la referencia de foto

8. Describa la referencia de foto

9. Describa la referencia de foto



**I. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES**

En conclusión, de la mayoría del proceso de desarrollo, implementación y entrega del proyecto de vinculación se desarrolló bien.

El docente encargado de la revisión de la participación y desarrollo del proyecto se hizo acorde a lo planeado. Hubo unas cosas que no estuvieron planeadas como el hecho de que una compañera no respondiera ni mensajes ni diera señales de interés durante uno de los procesos. Aun así, supo redimirse de lo que hizo, pero esto le costó la falta de horas en el proyecto. Esto hablando de Jezabel

Por otro lado, Ismael demostró tener un alto interés en el proyecto que realizó la mayoría de las solicitudes encomendadas por el líder del grupo. Aunque también tuvo un poco de dificultad en el entendimiento de una solicitud encomendada, Ismael estuvo presente y solicitando ayuda para la realización de la mayoría de propuestas realizadas.

**J. RECOMENDACIONES**

Una recomendación que hago a las entidades que revisan esto es en el caso de subir la documentación al sistema. No se me hizo muy claro donde subir los documentos al sistema. Pensaba que la mayoría de la documentación se enviaba al docente o se subía al EVA pero era al SGA. El SGA no es un sistema adecuado para subir este tipo de documentación por que por lo general los estudiantes no subimos muchas cosas ahí. El estudiante entra al SGA a ver notas, ver horarios y realizar alguna evaluación al docente según el periodo.

Por eso solo solicito encarecidamente mejorar este proceso y darle un poco más de seguimiento a este a los estudiantes. Una charla no basta para hacer recordarles de lo que toca hacer. Sería perfecto si se realizara dos charlas. Una antes de empezar con el proyecto y otra durante la realización del proyecto para que no haya problemas finales a la subida de la documentación.

ELABORACIÓN	REVISIÓN Y APROBACIÓN
<p>Fecha: 19/08/2024</p> <p></p> <p>Firma: .....</p> <p>Estudiante responsable de Vinculación</p>	<p>Fecha:</p> <p></p> <p>Firma: .....</p> <p>Lcdo. Ángel Andrés Tayupanqui Gallo Docente Tutor</p>
REVISIÓN	APROBACIÓN





Quito D. M, 19 de agosto del 2024

## SOLICITUD DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD

Msc. Erika Vivanco  
COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD  
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO

PROYECTO:



ACTIVIDAD:



Presente:

De mi consideración;

Yo Dario Daniel Osculio Tipan con C.C N 1723291405 estudiante del segundo nivel, carrera de Animación Multimedia, solicito a usted comedidamente la autorización para realizar el proceso de Vinculación con la comunidad, denominado Rincón Multimedia: espacio vivo de exhibición y conocimiento y cuya ejecución se llevará a cabo en el PAO desde el 4 de mayo del 2024 al 21 de agosto del 2024

Atentamente,

Daniel Osculio  
C.C. 1723291405  
Teléfono:  
Correo [dario.osculio@itq.edu.ec](mailto:dario.osculio@itq.edu.ec)





ACTA DE ACUERDOS Y COMPROMISOS

PROCESO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD

Quito, 19 de agosto del 2024

Msc. Erika Vivanco

**COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**

Presente:

Yo, Dario Daniel Osculio Tipan estudiante/egresado de la carrera de Animacion Multimedia, con cédula de ciudadanía número 1723291405, de nacionalidad Ecuatoriana, domiciliado en la ciudad de Quito, en cumplimiento de los requisitos de la UNIDAD DE VINCULACIÓN, establecidos por el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO, manifiesto mi aceptación al proceso de vinculación con la comunidad, en el cual me comprometo a:

1. Asistir a las tutorías de trabajo y capacitación, en el horario establecido por la institución. *(Asistencia mínima 80%)*
2. Cumplir y desarrollar las actividades planificadas de los Proyectos o Actividades en las fechas designadas. *(Puntaje mínimo 7/10)*
3. Entregar los Informes de ejecución de los Proyectos o Actividades, oportunamente y con información válida y verificable. *(Puntaje mínimo 7/10)*
4. Llevar y cuidar la imagen de la institución de manera adecuada y responsable, mientras se da el cumplimiento de las actividades de ejecución de la Vinculación, en los lugares al que se me ha sido asignado.
5. Levantar la evidencia necesaria, para respaldar el cumplimiento de mi actividad.

En caso de incumplimiento de los puntos antes mencionados reconozco que, no podré culminar satisfactoriamente mi proceso de VINCULACIÓN y cumpliré las disposiciones y/o sanciones que serán emitidas por la unidad de Vinculación del ITQ.

Además, **AUTORIZO** que el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO haga uso de este documento para fines pertinentes del caso.

ESTUDIANTE	REVISIÓN Y APROBACIÓN
<p>Firma: </p> <p>C.I: 1723291405</p> <p>E-mail: <a href="mailto:dario.osculio@itq.edu.ec">dario.osculio@itq.edu.ec</a></p>	<p> Firma: </p> <p>Erika Vivanco</p> <p>Coordinador/a de Vinculación con la Comunidad</p>



De Quito, somos EL Quito



Quito, 19 de ago. de 2024

## SOLICITUD DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD

Msc. Erika Vivanco  
COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD  
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO

PROYECTO:

ACTIVIDAD:

Presente:

De mi consideración;

Yo **Sebastián Alejandro Jiménez Romero** con C.C N° **2350164121** estudiante del **Segundo** nivel, carrera de **Animación Multimedia** solicito a usted comedidamente la autorización para realizar el proceso de Vinculación con la comunidad, denominado **Rincón Multimedia: Espacio Vivo de Exhibición y Conocimiento** y cuya ejecución se llevará a cabo en el PAO **ABR 2023 – AGU 2024**.

Atentamente,



Nombre del estudiante:  
C.C. 2350164121  
Teléfono: 0962645776  
Correo: [sebastian.jimenez@itq.edu.ec](mailto:sebastian.jimenez@itq.edu.ec)



ACTA DE ACUERDOS Y COMPROMISOS  
PROCESO DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD

Quito, 19 de Agosto de 2023

Msc. Erika Vivanco

**COORDINADOR/A DE VINCULACIÓN CON LA COMUNIDAD**

Presente:

Yo, **Sebastián Alejandro Jiménez Romero** estudiante/egresado de la carrera de **Animación Multimedia**, con cédula de ciudadanía número **2350164121**, de nacionalidad **Ecuatoriano**, domiciliado en la ciudad de **Quito**, en cumplimiento de los requisitos de la UNIDAD DE VINCULACIÓN, establecidos por el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO, manifiesto mi aceptación al proceso de vinculación con la comunidad, en el cual me comprometo a:

1. Asistir a las tutorías de trabajo y capacitación, en el horario establecido por la institución. *(Asistencia mínima 80%)*
2. Cumplir y desarrollar las actividades planificadas de los Proyectos o Actividades en las fechas designadas. *(Puntaje mínimo 7/10)*
3. Entregar los Informes de ejecución de los Proyectos o Actividades, oportunamente y con información válida y verificable. *(Puntaje mínimo 7/10)*
4. Llevar y cuidar la imagen de la institución de manera adecuada y responsable, mientras se da el cumplimiento de las actividades de ejecución de la Vinculación, en los lugares al que se me ha sido asignado.
5. Levantar la evidencia necesaria, para respaldar el cumplimiento de mi actividad.

En caso de incumplimiento de los puntos antes mencionados reconozco que, no podré culminar satisfactoriamente mi proceso de VINCULACIÓN y cumpliré las disposiciones y/o sanciones que serán emitidas por la unidad de Vinculación del ITQ.

Además, **AUTORIZO** que el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO QUITO haga uso de este documento para fines pertinentes del caso.

ESTUDIANTE	REVISIÓN Y APROBACIÓN
 Firma: ..... C.I: 2350164121 E-mail: sebastian.jimenez@itq.edu.ec	 Firma: ..... Erika Vivanco Coordinador/a de Vinculación con la Comunidad vinculacion@itq.edu.ec 

