

INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

CREACIÓN Y DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA, PARA DIFUNDIR LA PALABRA DE DIOS; A NIÑOS DE 6 AÑOS DE LA IGLESIA BAUTISTA BETANIA-QUITO

Proyecto de Trabajo de Graduación que se presenta como requisito para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico

Autor: **Espín Toapanta, Alexis Germán**

Director de Trabajo de Graduación : **Arquitecto, Iván Cruz**

Quito, Abril 2014

DECLARATORIA

Declaro que el siguiente trabajo es absolutamente original, auténtico, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

_____

Alexis Germán Espín Toapanta

CC 171339304-7

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante Espín Toapanta Alexis Germán por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de análisis de sistemas que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo Diseño Gráfico, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado "CREACIÓN Y DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA, PARA DIFUNDIR LA PALABRA DE DIOS, A NIÑOS DE SEIS AÑOS DE LA IGLESIA BAUTISTA BETANIA-QUITO", el cual incluye la creación y desarrollo de un juego de mesa, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación del juego de mesa, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del juego de mesa descrito en la clausula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el programa de ordenador por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del programa de ordenador por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del software; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del programa de ordenador; d) Cualquier transformación o modificación del programa de ordenador; e) La protección y registro en el IEPI el programa de ordenador a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del programa de ordenador; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del programa de ordenador que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del programa de ordenador a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 17 días del mes de abril del dos mil catorce.

f)_____	f)_____
C.C. Nº	Instituto Superior Tecnológico Cordillera
CEDENTE	CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios por darme la oportunidad de estudiar nuevamente, luego de haber superado con Su ayuda, mi adicción al alcohol.

Gracias a mis padres por haber sido mi apoyo en todo este proceso de volver a las aulas, a pesar de mi edad, son quienes siguen confiando en mi capacidad de seguir adelante.

Gracias a mi iglesia por haberme acogido y recibir aquí la verdadera doctrina escrita en la Palabra de Dios.

Gracias al Instituto Tecnológico Superior “Cordillera” por recibir de su planta docente los conocimientos para aplicarlos en mi vida futura.

Gracias a todos los que creyeron en mí y me ayudaron de alguna forma, y a los que no también.

DEDICATORIA

A mi Señor Jesucristo que no me abandonó en estos años y que no lo conocía pero siempre estuvo a mi lado.

A mi fiel compañera, mi mamita que por amor hacia mí, cortó su sueño para levantarse a atenderme a pesar de su enfermedad.

A mis padres por ser verdaderos y fieles amigos, que estuvieron en los buenos y malos momentos, en especial cuando me operaron han sido mi mejor apoyo.

A mis queridos abuelitos y tía que se encuentran en la presencia del Todopoderoso.

A Romina una niña maravillosa con una madre amorosa, fueron mi inspiración en muchos de los trabajos que ejecuté en estos tres años.

A los niños que es la esperanza de este mundo, espero les pueda servir este humilde material para que puedan acercarse un poco más al conocimiento del Dios verdadero, no de aquel que la falsa tradición inventó.

ÍNDICE

Portada		
Carátula		
Declaración de aprobación del tutor y lector		i
Declaración de autoría del estudiante		ii
Declaración de cesión de derechos a la institución		iii
Agradecimiento		v
Dedicatoria		vi
Índice General		vii
Índice de Tablas		x
Índice de Gráficos		xi
Resumen ejecutivo		xii
Abstract		xiii
Capítulo I: Antecedentes		1
1.1	Contexto	1
1.2	Justificación	2
1.3	Definición del problema central (Matriz T)	3
Capítulo II: Análisis de Involucrados		4
2.1	Identificación de Involucrados	4
2.2	Análisis y Selección de los Involucrados	5
Capítulo III: Problemas y Objetivos		6
3.1	Árbol de Problemas	6
3.2	Árbol de Objetivos	7
Capítulo IV: Análisis de Alternativas		8
4.01	Acciones e Identificación de Alternativas	8
4.01.01	Tamaño del Proyecto	9
4.01.02	Localización del Proyecto	9
4.01.03	Análisis Ambiental	10
4.02	Análisis de impacto de los objetivos	11
4.03	Diagrama de Estrategias	12
4.04	Construcción de Matriz de Marco Lógico	13
4.04.01	Revisión de Criterios para los Indicadores	13
4.04.02	Selección de Indicadores	16
4.04.03	Medios de Verificación	18
4.04.04	Supuestos	21
4.04.05	Matriz Marco Lógico	23

Capítulo V: La Propuesta

5.01	Antecedente de la herramienta del perfil de la Propuesta	26
5.02	Descripción de la Herramienta	26
5.03	Formulación del proceso de aplicación	26
5.04	Diseño Editorial	26
5.04.01	Propósito del proyecto	27
5.04.02	Temática	27
5.04.03	Formato del tablero del juego	27
5.04.04	Formato de las tarjetas del juego	28
5.05	Área Corporativa	28
5.05.01	Presentación del logotipo	28
5.05.02	Full Color	29
5.05.03	Escala de grises	29
5.05.04	Positivo y Negativo	30
5.05.05	Modos de Color (CMYK, RGB, PANTONES)	30
5.05.06	Estructura del isotipo y logotipo	31
5.05.07	Disposiciones Correctas	32
5.05.08	Disposiciones Incorrectas	32
5.05.09	Fondos Correctos	33
5.05.10	Fondos Incorrectos	34
5.05.11	Tarjeta del juego	35
5.05.12	Tablero del juego	36
5.05.013	Empaques	37
5.06	Área Publicitaria	38
5.06.01	Problemas comunicacionales	
5.06.02	Objetivos comunicacionales	
5.06.03	Objetivos comunicacionales	
5.06.04	Mensaje básico, tono, estilo	
5.06.05	Reason Why	
5.06.06	Eje de campaña y slogan	
5.06.07	Plan y Estrategia de medios y marketing	39
5.06.08	Resumen Total Plan de Medios	41
5.06.09	Flow Chart	42
5.06.10	Plan de medios (artes publicitarias)	43

Capítulo VI: Aspectos Administrativos

6.01	Recursos	47
6.02	Presupuesto	47
6.3	Cronograma	48

Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.01	Conclusiones	50
7.02	Recomendaciones	50
7.03	Referencias Bibliográficas	50
7.04	Anexos	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla	#	1	Definición del problema central	3
Tabla	#	2	Análisis y selección con los involucrados	5
Tabla	#	3	Análisis de impacto de objetivos	11
Tabla	#	4	Revisión de los Criterios para los indicadores	13
Tabla	#	5	Selección de indicadores	16
Tabla	#	6	Medios de verificación	16
Tabla	#	7	Supuestos	21
Tabla	#	8	Matriz Marco Lógico	23
Tabla	#	9	Plan y estrategia de medios	39
Tabla	#	10	Resumen total de medios	41
Tabla	#	11	Flow chart	42
Tabla	#	12	Presupuesto del tablero y tarjetas	47
Tabla	#	13	Cronograma	48

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico	#	1	Análisis de involucrados	4
Gráfico	#	2	Árbol de Problemas	6
Gráfico	#	3	Árbol de Objetivos	7
Gráfico	#	4	Análisis de alternativas e identificación de acciones	8
Gráfico	#	5	Ubicación	9
Gráfico	#	6	Diagrama de Estrategias	12
Gráfico	#	7	tiro y retiro tablero juego de mesa	27
Gráfico	#	8	tiro y retiro tarjetas juego de mesa	28
Gráfico	#	9	logotipo full color	29
Gráfico	#	10	logotipo escala de grises	29
Gráfico	#	11	logotipo en positivo y negativo	30
Gráfico	#	12	modos de color	30
Gráfico	#	13	estructura del isotipo y tipografía	31
Gráfico	#	14	disposiciones correctas	32
Gráfico	#	15	disposiciones incorrectas	32
Gráfico	#	16	fondos correctos	33
Gráfico	#	17	fondos incorrectos	34
Gráfico	#	18	tarjeta de juego (tiroy y retiro)	35
Gráfico	#	19	tablero de juego (tiroy y retiro)	36
Gráfico	#	20	empaques tarjetas del juego y pescados	37
Gráfico	#	21	volante publicitario	43
Gráfico	#	22	anuncio de prensa	43
Gráfico	#	23	roll up	44
Gráfico	#	24	fane page facebook	45
Gráfico	#	25	fane page twiteer	46

RESUMEN EJECUTIVO

La Biblia es un conjunto de libros con diferentes nombres los que se agrupan en el Antiguo y Nuevo Testamento y dentro de esta división se pueden subdividir en diferentes categorías. Cuando empiezas a estudiar la Biblia es importante conocer donde se encuentra determinado libro y ahí hallar el versículo, verso o pasaje que se busque; por esta razón se ve la necesidad de desarrollar una ayuda lúdica, a través de la memorización, el uso de colores, símbolos y la repetición de los 66 nombres de la Biblia.

Mediante este juego de mesa se ubicará los nombres de los libros en una secuencia como la encontramos en una Biblia cristiana evangélica, también preguntas a ser respondidas por los jugadores para avanzar en el juego.

La repetición producirá la memorización del orden de los libros, se aplicará la técnica de ilustración gráfica en la tabla del juego y en las tarjetas con contenido gráfico cristiano, se identificarán a los jugadores o grupo de jugadores, que irán avanzando en el tablero con el uso de un de dado de plástico.

El resultado que se espera con el juego de mesa es desarrollar en los niños y adolescentes la memorización del orden de los libros de la Biblia, crear un material didáctico para ser empleado en las escuelas dominicales en la iglesia Bautista Betania y muy pronto en todas las iglesias cristiano-evangélicas, difundir la Palabra de Dios en especial de los más pequeños, responder preguntas básicas de la Biblia y así ellos enseñarán a otros niños.

Concluyo que este proyecto servirá para aplicar todo lo que me ha brindado educativamente el Instituto Tecnológico Superior “Cordillera” en mi formación profesional y como caballero en estos tres años.

ABSTRACT

The Bible is a set of books with different names that are grouped in the old and New Testaments and within this division can be subdivided into different categories.
When you begin to study the Bible is important to know where certain book and then find the verse, verse or passage you are looking for; for this reason is the need to develop a playful aid through memorization, the use of colours, symbols and the repetition of 66 names from the Bible.

Through this board game clinches the names of books a sequence as found in an evangelical Christian Bible, also questions to be answered by the players to advance in the game.

Repetition will produce the memorization of the order of the books, applies the technique of graphic illustration in the play table and cards with Christian graphic content, will be identified to the player or group of players, who will be advancing on the Board with the use of a plastic die.

The result that is expected with the Board game is to develop in children and adolescents the memorization of the order of the books of the Bible, create a teaching material to be used in the Sunday schools at the Bethany Baptist Church and soon in all the churches of cristiano-evangelicas, spread the word of God in particular of childrenanswer basic questions of the Bible and thus they will teach other children.

I conclude that this project will serve to apply everything he has given me educationally the Institute technology high “cordillera” in my training and as a Knight in these three years.

Capítulo I

Antecedentes

1.1.1 Datos informativos

Nombre de la autoridad:

Iglesia Bautista Betania Quito

Templo: Av. De la Prensa N47-253 y Gonzálo Salazar

Teléfono:2451-017

Oficinas: Av. De la Prensa, Edmundo Chiriboga N47-154 y Jorge Páez

Teléfono: 2430-479 2276-751 2278-750

1.1.2 Resumen del proyecto

Provincia: Pichincha

Parroquia: La Concepción

Cantón: Quito

En el año de 1964, los días 7 al 11 de septiembre se realiza una Campaña evangelista simultánea en Quito, y se inaugura la Misión de la Concepción, con el auspicio de la Iglesia Bautista Universitaria y la participación del Pastor Miguel Mesías.

En el año de 1965, el 5 de septiembre el Pastor Stanley Stands se hace cargo del pastorado de la Misión Bautista de la Concepción.

En el año de 1968, el 27 de enero, la congregación de la Concepción y la Misión de la Iglesia Bautista Universitaria de Quito, se organiza en la Iglesia Bautista Betania. El hermano Carlos Maldonado está a cargo del pastorado.

El 31 de octubre del 2002, en el Día del Pastor fue posesionado el hermano Arturo Norero como Pastor de la Iglesia Bautista Betania.

En la actualidad en el Culto Infantil asisten alrededor de 200 niños, la persona que dirige es la hermana Pauly de Norero y el objetivo es enseñar la Palabra de Dios.

Misión

“Llevar, enseñar y promulgar el evangelio a toda criatura como fue el mandato de nuestro Señor y Salvador Jesucristo, para que todo aquél que en Él crea sea salvo y tenga vida eterna”

Visión

“Un inmenso amor a Dios y una pasión por la gran comisión nos convierte en una iglesia que ama, impacta y da esperanza a multitudes en el mundo”.

1.2 Justificación

1.2.1 Problema de investigación

En la ciudad de Quito, percibimos que actualmente existe en los niños desde los 6 años un poco interés por aprender la Palabra de Dios.

Los avances tecnológicos, la pérdida de valores morales, la poca difusión en los medios de la Palabra de Dios, no apoyan el crecimiento espiritual de los niños.

La TV y la continua proliferación de juegos de video que fomentan la violencia infantil, hacen que los niños se alejen más de los valores familiares y esto es lo que afecta gravemente en la sociedad actual, el país y el mundo en general.

1.2.2 Justificación de la investigación

Provengo de una familia católica y durante mi vida espiritual no había podido experimentar un verdadero acercamiento a Dios, en mi familia seguíamos rituales tradicionales y no un verdadero, casi nulo estudio de la Palabra de Dios. Así transcurrieron los años donde con el criterio personal de creer que todo lo que hacía era permitido por Dios o que como no cometía delitos graves podía vivir de una manera desordenada envuelto en vicios, excesos y placeres; luego de haber recorrido 35 años de mi vida de esta forma, llegó a mí la Palabra de Dios, empecé a estudiarla, meditarla, comprenderla y enamorarme de ella, ahí descubrí muchas cosas que no me habían dicho en todos estos años, surgiendo en mi corazón la idea de que los niños todavía tenían la oportunidad de conocer a un Dios verdadero y vivo.

La Palabra de Dios dice en el libro de Proverbios capítulo 22 versículo 6 "*Instruye al niño en su camino, Y aun cuando fuere viejo no se apartará de él*" Jesucristo es este camino y es un afán de crear una propuesta que instruya al niño en el conocimiento de Su Palabra de una manera lúdica, divertida, entretenida.

En las iglesias cristiano-evangélicas como la Iglesia Bautista Betania, existen escuelas dominicales que instruyen a los niños en el conocimiento de la Palabra de Dios

pero el juego que propongo ayudará a que cada niño haga una práctica más constante el estudio de la Palabra de Dios, con las técnicas y métodos que he estudiado durante estos seis meses pretendo aplicar los conocimientos adquiridos

1.3 Definición del Problema Central (Matriz T)

ANÁLISIS DE FUERZAS						
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada	
Incremento de niños que no aprenden la Palabra de Dios	**Falta de un material didáctico para aprender la Biblia**				Niños y niñas aprendiendo con un adecuado material didáctico la Palabra de Dios	
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras	
Campaña de evangelización infantil	3	4	5	3	Pocas personas desean evangelizar a los niños	
Campaña de promoción a la lectura de la Biblia en los niños de 6 a 12 años	5	4	4	3	Padres de familia no brindan el tiempo en sus hogares al estudio de la Biblia	
Apoyo al desarrollo del adoctrinamiento infantil	3	2	4	3	Poco interés de los padres por enseñarles la Biblia	
Programa de Biblias gratis para los niños en iglesias cristianas evangélicas	1	3	4	1	Desacertada distribución de los ingresos económicos en las iglesias	
Apoyo al desarrollo de escuelas dominicales para niños on line	1	5	4	2	Escaso desarrollo de producciones evangélicas en las iglesias cristianas para los niños	
Programa de difusión de la Biblia en la televisión	4	2	4	1	Inadecuados programas de televisión	
Programa de evangelización en las zonas rurales del Distrito Metropolitano de Quito	4	2	4	1	Escaso número de evangelistas para las zonas rurales del Distrito Metropolitano de Quito	

tabla #1

Capítulo II

Análisis de Involucrados

2.01 Mapeo de los Involucrados

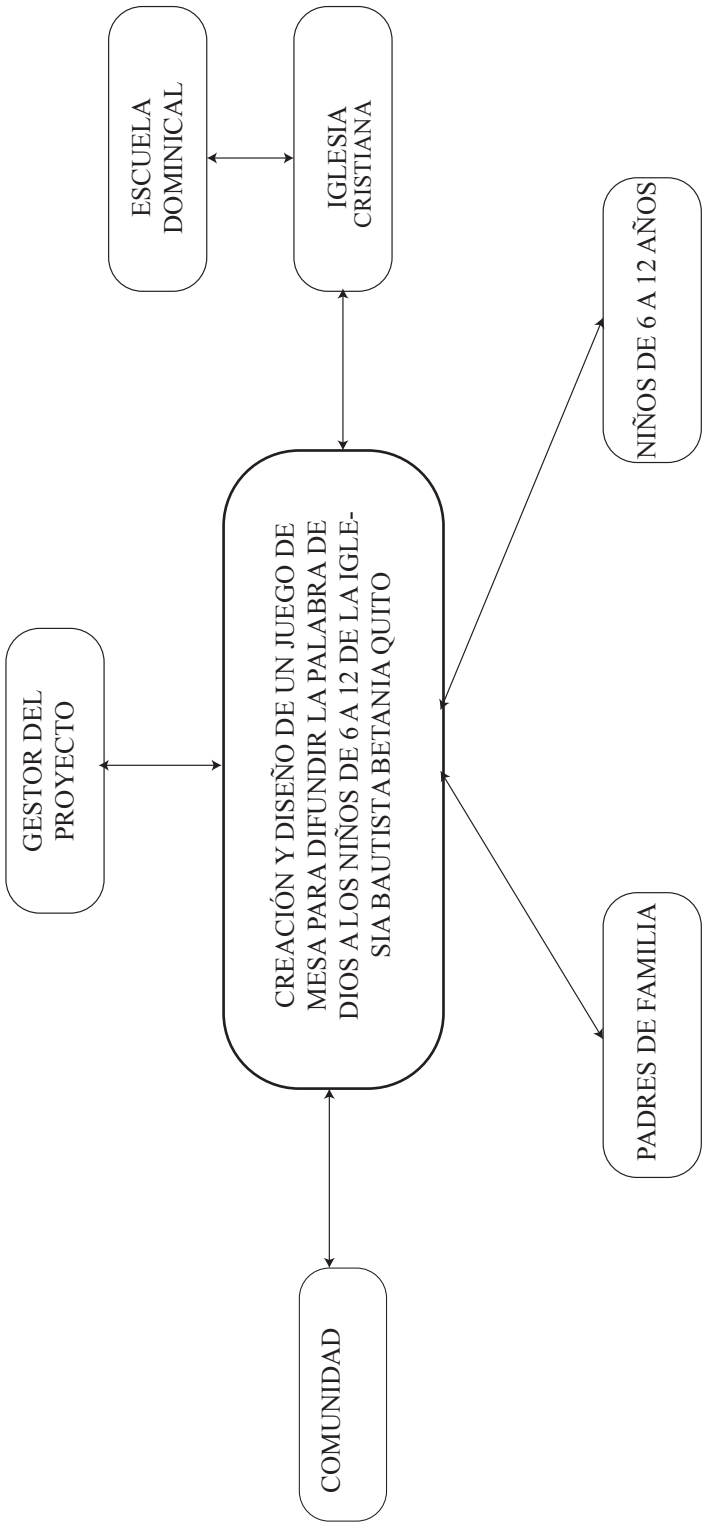


gráfico #1

2.02 Matriz de análisis y selección con los involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problema percibido	Recursos, mandatos y capacitaciones	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Gestor del proyecto	Creación de un juego de mesa dirigido a niños de 6 a 12 años para aprender la Palabra de Dios	Escaso material didáctico para enseñar la Palabra de Dios a los niños	Recursos tecnológicos/ capacidades intelectuales/recursos financieros	Aprendan los niños la Palabra de Dios por medio del juego de mesa	No se ejecute el proyecto
Iglesia	Aumentar el aprendizaje de la Palabra de Dios en los niños	Limitado material didáctico para evangelizar a los niños	Recursos financieros	Implementar material didáctico en la escuela dominical para leer la Palabra de Dios	No implementen el proyecto
Escuela Dominical	Aumentar el material didáctico para aprender la Palabra de Dios en los niños	Escaso material didáctico en la Escuela dominical para aprender la Biblia	Recursos intelectuales	Contar con un adecuado material para aprender la Palabra de Dios	No implementen el proyecto
Niños	Aprender de forma divertida la Palabra de Dios	Insuficiente material didáctico para la enseñanza de la Biblia	Recursos intelectuales	Implementar material didáctico para aprender más de la Palabra de Dios	Niños no se interesen en el juego
Padres de familia	Que sus hijos aprendan de manera didáctica la Palabra de Dios	No cuentan con un adecuado material didáctico para la enseñanza de la Biblia	Brindar información	Hacer que sus hijos interactúen con el juego	No tengan interés los niños en aprender la Biblia
Comunidad	Desarrollar alternativas para la lectura de la Palabra de Dios	Escaso material didáctico para el aprendizaje de la Biblia	Brindar información	Mayor cantidad de niños conozcan de la palabra de Dios	No tenga interés la comunidad en el juego

tabla #2

Capítulo III

Problemas y Objetivos

3.01 Árbol de Problemas

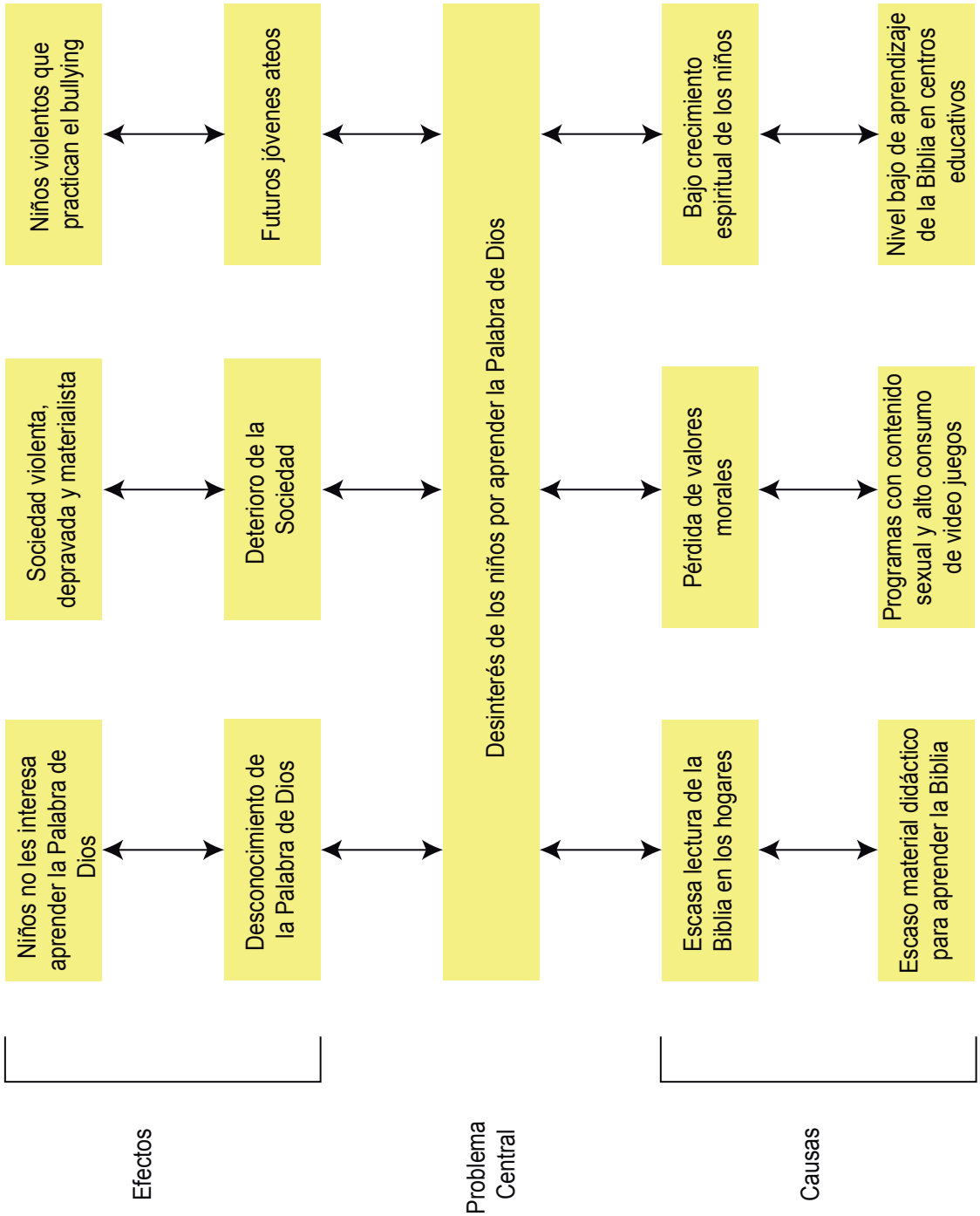


gráfico # 2

3.02 Árbol de Objetivos

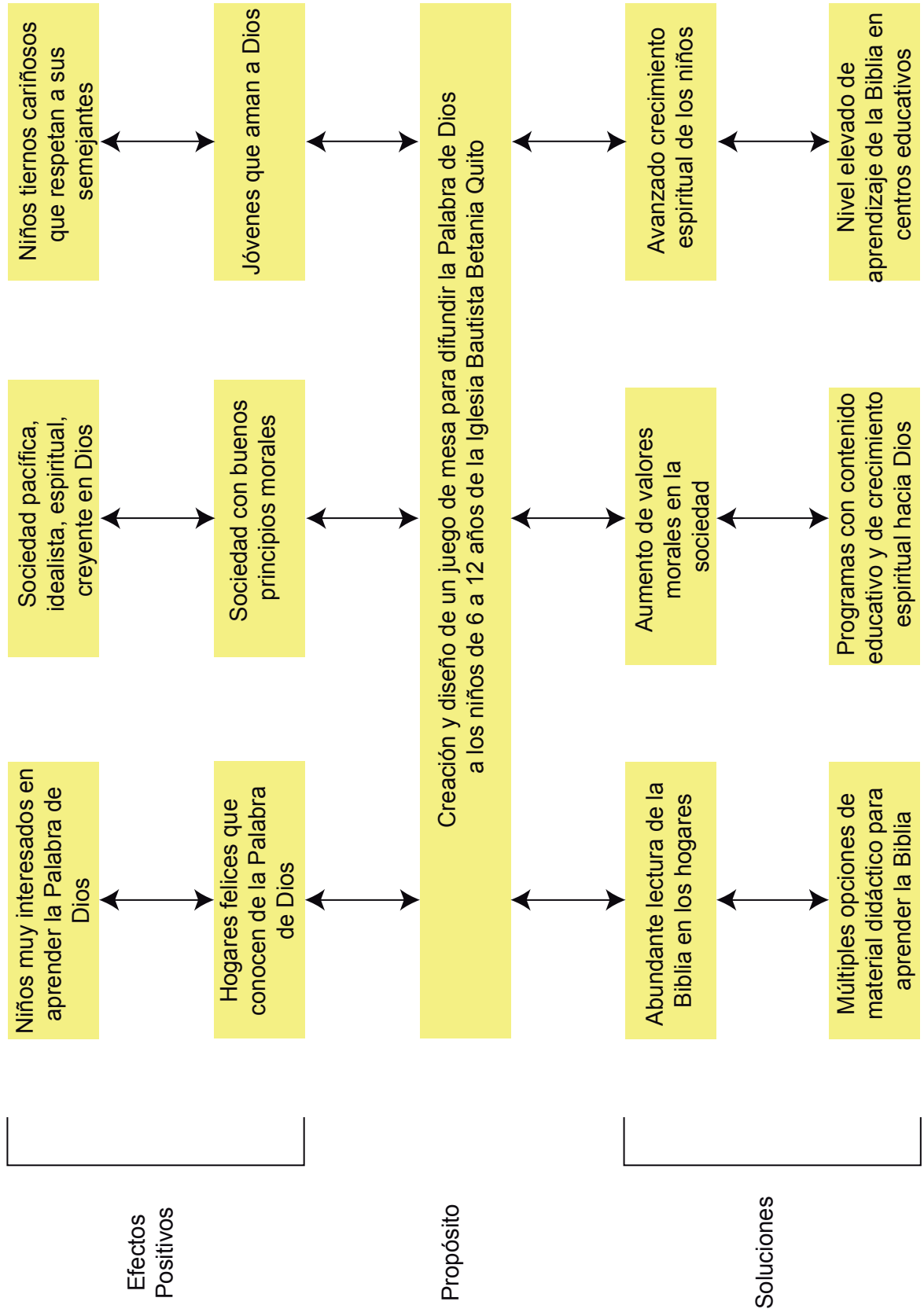


gráfico # 3

Capítulo IV

Análisis de Alternativas

4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

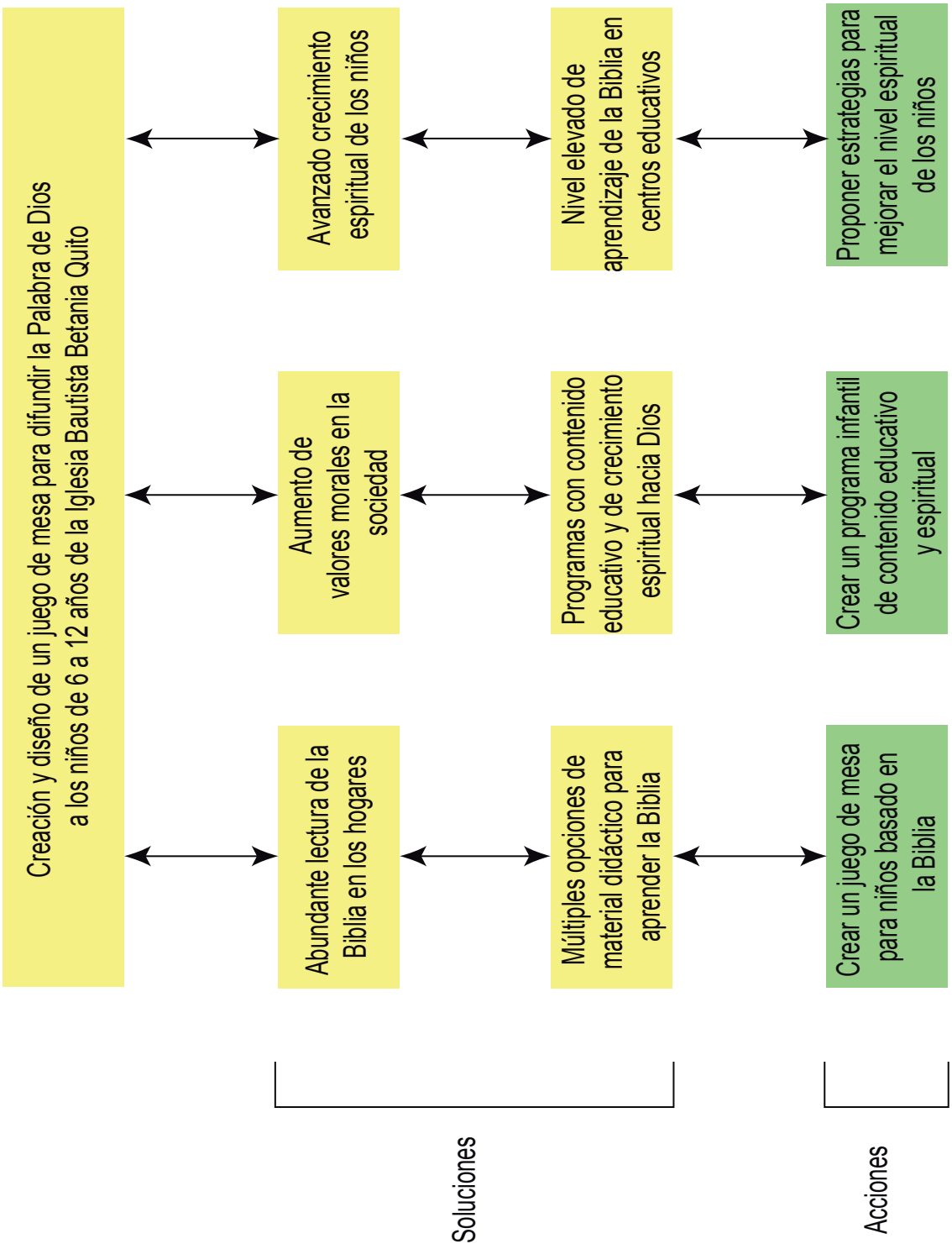


gráfico # 4

4.01.01 Tamaño del Proyecto

La primera fase del proyecto es desarrollar en los niños la capacidad de memorizar los nombres de los libros de la Biblia, así cuando ellos busquen un versículo determinado lo encuentren de una forma ágil usando nuestro material didáctico.

La iglesia bautista Betania tiene otras sedes en diferentes partes del Ecuador y esta es la siguiente fase del proyecto, la de llegar a las escuelas dominicales de esos sitios.

La tercera fase del proyecto es compartir este material didáctico propuesto a otras iglesias evangélicas.

4.01.02 Localización del Proyecto



gráfico # 5

Dirección:

Iglesia Bautista Betania Quito

Templo: Av. De la Prensa N47-253 y Gonzalo Salazar

Teléfono:2451-017

Oficinas: Av. De la Prensa, Edmundo Chiriboga N47-154 y Jorge Pàez

Teléfono: 2430-479 2276-751 2278-750

Pastor Arturo Norero Telf: 001 (593) 092949850.

4.01.03 Análisis Ambiental

Análisis Positivo: En la realización del juego de mesa se utilizarán materiales que puedan ser reciclados a fin de evitar un impacto al medio ambiente.
Las estrategias de promoción del juego estarán enfocadas a la reutilización del material informativo como parte de una campaña de reciclaje de papel.
Se usarán papel reciclado en la impresión de los flyers y promocionales del juego.

Análisis Negativo:La producción del juego de mesa puede generar contaminación ambiental si no existe un manejo adecuado en los desechos de producción (papel, químicos, tintas).
Para la promoción del juego de mesa se usará material publicitario hechas de papel lo que aumentaría la contaminación al medio ambiente.
Es imposible evitarlo pero se causará un consumo de electricidad en la realización física del producto, este recurso no es renovable.

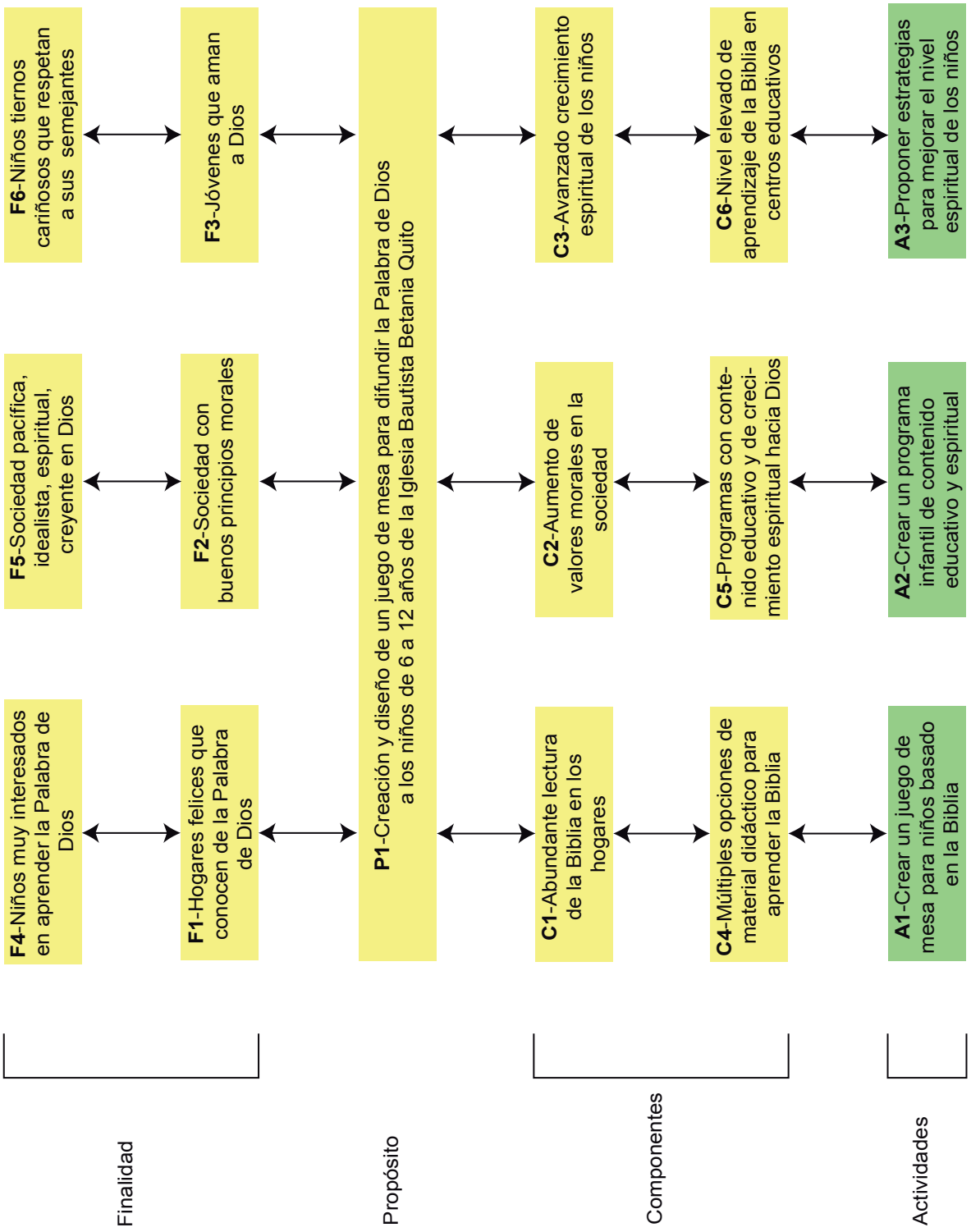
4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos

tabla # 3

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Niños muy interesados en aprender la Palabra de Dios	4	4	3	3	2	16	alta
Hogares felices que conocen la Palabra de Dios	5	4	2	3	2	16	alta
Sociedad pacífica,idealista, espiritual, creyente en Dios	4	3	3	4	2	16	alta
Sociedad con buenos principios morales	4	2	2	4	2	14	alta
Abundante lectura de la Biblia en los hogares	5	2	3	3	2	15	alta
Múltiples opciones de material didáctico para aprender la Biblia	4	4	3	3	2	16	alta
Aumento de valores morales en la sociedad	2	3	3	4	2	14	alta
Programas con contenido educativo y de crecimiento espiritual hacia Dios	2	4	3	3	2	14	alta
Niños tiernos y cariñosos con sus semejantes	4	3	3	4	2	16	alta
Jóvenes que aman a Dios	4	3	3	3	1	14	alta
Avanzado crecimiento espiritual de los niños	4	3	2	3	3	15	alta
Nivel elevado de aprendizaje de la Biblia en centros educativos	4	2	2	2	2	12	mediana

4.03 Diagrama de Estrategias

gr[afico # 6



4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01 Revisión de los Criterios para los Indicadores

tabla #4

NIVEL		RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				
				CANTIDAD	CALIDAD	TIEMPO	LUGAR	GRUPO SOCIAL
FIN	F1	Hogares felices que conocen la Palabra de Dios	200 Hogares cristianos que aprenden la Palabra de Dios	200	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Hogares con niños de 6 a 12 años de la I.B.B norte Quito
	F2	Sociedad con buenos principios morales	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito libre de vicios	200	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Familias de la I.B.B norte Quito
	F3	Jóvenes que aman a Dios	150 Jóvenes cristianos de la I.B.B. norte Quito que practican el amor de Dios	150	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Jóvenes de la I.B.B norte Quito de la I.B.B norte Quito
	F4	Niños muy interesados en aprender la Palabra de Dios	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito con conocimiento de la Palabra de Dios	200	alta	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito
	F5	Sociedad pacífica,idealista, espiritual, creyente en Dios	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito que valoran al ser humano	200	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Familias de la I.B.B norte Quito
	F6	Niños tiernos y cariñosos con sus semejantes	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que practican lo que dice la Palabra de Dios	200	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito

PROPÓSITO	P1	Creación y diseño de un juego de mesa para difundir la Palabra de Dios a los niños de 6 a 12 años de la Iglesia Bautista Betania Quito	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que comunican la Palabra de Dios a través de un juego de mesa	1 juego	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito
COMPONENTES	C1	Abundante lectura de la Biblia en los hogares	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito que comprenden la Palabra de Dios	200	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Familias de la I.B.B norte Quito
	C2	Aumento de valores morales en la sociedad	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito de sólidos principios morales	200	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Familias de la I.B.B norte Quito
	C3	Avanzado crecimiento espiritual de los niños	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que crecen en el conocimiento de la Palabra de Dios	200	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito
	C4	Múltiples opciones de material didáctico para aprender la Biblia	1 material didáctico para memorizar la Palabra de Dios que tiene la I.B.B.norte Quito	1 juego	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito
	C5	Programas con contenido educativo y de crecimiento espiritual hacia Dios	1 programa para niños cristianos de la I.B.B norte Quito	1	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito
	C6	Nivel elevado de aprendizaje de la Biblia en centros educativos	20% Incremento progresivo en el conocimiento de la Palabra de Dios niños cristianos de la I.B.B norte Quito	20%	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito

ACTIVIDADES								
A1	Crear un juego de mesa para niños basado en la Biblia	1 juego de mesa basado en la Palabra de Dios para niños cristianos de la I.B.B norte Quito	1 juego	alta	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito
A2	Crear un programa infantil de contenido educativo y espiritual	1 progarma para niños cristianos de la I.B.B norte Quito de contenido educativo y espiritual	1	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito
A3	Proponer estrategias para mejorar el nivel espiritual de los niños	1 estrategia efectiva para que comprendan los niños cristianos de la I.B.B norte Quito la Palabra de Dios	1	media	1Año	Iglesia Bautista Betania Norte D.M.Q.	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito

4.04.02 Selección de Indicadores

tabla # 5

NIVEL		RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META					PUNTAJE	SELECCIÓN
				A	B	C	D	E		
FIN	F1	Hogares felices que conocen la Palabra de Dios	200 Hogares cristianos que aprenden la Palabra de Dios	x	x	–	x	x	4	si
	F2	Sociedad con buenos principios morales	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito libre de vicios	x	x	–	–	x	3	no
	F3	Jóvenes que aman a Dios	150 Jóvenes cristianos de la I.B.B. norte Quito que practican el amor de Dios	x	x	x	x	x	5	si
	F4	Niños muy interesados en aprender la Palabra de Dios	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito con conocimiento de la Palabra de Dios	x	x	x	x	x	5	si
	F5	Sociedad pacífica,idealista, espiritual, creyente en Dios	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito que valoran al ser humano	x	–	–	–	x	2	no
	F6	Niños tiernos y cariñosos con sus semejantes	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que practican lo que dice la Palabra de Dios	x	x	x	–	x	4	si
PROPÓSITO	P1	Creación y diseño de un juego de mesa para difundir la Palabra de Dios a los niños de 6 a 12 años de la Iglesia Bautista Betania Quito	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que comunican la Palabra de Dios a través de un juego de mesa	x	x	x	x	x	5	si

COMPONENTES	C1	Abundante lectura de la Biblia en los hogares	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito que comprenden la Palabra de Dios	x	_	x	x	4	si
	C2	Aumento de valores morales en la sociedad	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito de sólidos principios morales	x	_	_	x	2	no
	C3	Avanzado crecimiento espiritual de los niños	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que crecen en el conocimiento de la Palabra de Dios	x	_	x	x	4	si
	C4	Múltiples opciones de material didáctico para aprender la Biblia	1 material didáctico para memorizar la Palabra de Dios que tiene la I.B.B.norte Quito	x	_	x	x	4	si
	C5	Programas con contenido educativo y de crecimiento espiritual hacia Dios	1 programa para niños cristianos de la I.B.B norte Quito	x	_	x	x	4	si
	C6	Nivel elevado de aprendizaje de la Biblia en centros educativos	20% Incremento progresivo en el conocimiento de la Palabra de Dios niños cristianos de la I.B.B norte Quito	x	_	x	x	4	si
ACTIVIDADES	A1	Crear un juego de mesa para niños basado en la Biblia	1 juego de mesa basado en la Palabra de Dios para niños cristianos de la I.B.B norte Quito	x	x	x	x	5	si
	A2	Crear un programa infantil de contenido educativo y espiritual	1 programa para niños cristianos de la I.B.B norte Quito de contenido educativo y espiritual	x	_	_	x	3	no
	A3	Proponer estrategias para mejorar el nivel espiritual de los niños	1 estrategia efectiva para que comprendan los niños cristianos de la I.B.B norte Quito la Palabra de Dios	x	_	x	x	4	si

4.04.03 Medios de Verificación

NIVEL		RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
				FUENTES DE INFORMACIÓN	MÉTODO DE RECOLECCIÓN	MÉTODO DE ANÁLISIS	FRECUENCIA DE RECOLECCIÓN	RESPONSABLE
FIN	F1	Hogares felices que conocen la Palabra de Dios	200 Hogares cristianos que aprenden la Palabra de Dios	Iglesia Bautista Betania norte Quito	Encuesta	Estadístico	1 cada año	Alexis Espín
	F3	Jóvenes que aman a Dios	150 Jóvenes cristianos de la I.B.B. norte Quito que practican el amor de Dios	Iglesia Bautista Betania norte Quito	Observación	Simple Verificación	1 vez cada 6 meses	Iglesia Bautista Betania norte Quito
	F4	Niños muy interesados en aprender la Palabra de Dios	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito con conocimiento de la Palabra de Dios	Iglesia Bautista Betania norte Quito	Observación	Simple Verificación	1 vez cada 6 meses	Alexis Espín
	F6	Niños tiernos y cariñosos con sus semejantes	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que practican lo que dice la Palabra de Dios	Iglesia Bautista Betania norte Quito	Encuesta	Estadístico	1 vez cada 6 meses	Alexis Espín

tabla # 6

PROPÓSITO								
	P1	Creación y diseño de un juego de mesa para difundir la Palabra de Dios a los niños de 6 a 12 años de la Iglesia Bautista Betania Quito	Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que comunican la Palabra de Dios a través de un juego de mesa	Iglesia Bautista Betania norte Quito	En-cuesta	Estadís-tico	1 cada año	Alexis Espín
COMPONENTES								
	C1	Abundante lectura de la Biblia en los hogares	200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito que comprenden la Palabra de Dios	Iglesia Bautista Betania norte Quito	En-cuesta	Estadís-tico	1 cada año	Iglesia Bautista Betania norte Quito
	C3	Avanzado crecimiento espiritual de los niños	200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que crecen en el conocimiento de la Palabra de Dios	Iglesia Bautista Betania norte Quito	For-mula-rio	Estadís-tico	1 cada sema-na	Iglesia Bautista Betania norte Quito
	C4	Múltiples opciones de material didáctico para aprender la Biblia	1 material didáctico para memorizar la Palabra de Dios que tiene la I.B.B.norte Quito	Iglesia Bautista Betania norte Quito	Obser-vación	Simple Verifica-ción	1 cada año	Alexis Espín
	C5	Programas con contenido educativo y de crecimiento espiritual hacia Dios	1 programa para niños cristianos de la I.B.B norte Quito	Iglesia Bautista Betania norte Quito	Obser-vación	Simple Verifica-ción	1 cada año	Iglesia Bautista Betania norte Quito
	C6	Nivel elevado de aprendizaje de la Biblia en centros educativos	20% Incremento progresivo en el conocimiento de la Palabra de Dios niños cristianos de la I.B.B norte Quito	Iglesia Bautista Betania norte Quito	En-cuesta	Estadís-tico	1 cada año	Alexis Espín

ACTIVIDADES								
A1	Crear un juego de mesa para niños basado en la Biblia	Determinar anualmente si el juego de mesa con ilustraciones basadas en la Biblia está evangelizando a los niños	Iglesia Bautista Betania norte Quito	Encuesta	Observación	Estadístico	Simple Verificación	1 cada mes	1 cada año	Alexis Espín	Alexis Espín
A3	Proponer estrategias para mejorar el nivel espiritual de los niños	1 estrategia efectiva para que comprendan los niños cristianos de la I.B.B norte Quito la Palabra de Dios	Iglesia Bautista Betania norte Quito								

4.04.04 Supuestos

NIVEL		RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	FACTORES DE RIESGO				
				FINANCIERO	POLÍTICO	SOCIAL	AMBIENTAL	LEGAL
FIN	F1	Hogares felices que conocen la Palabra de Dios	Podrían practicar los hogares lo que dice la Palabra de Dios	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
	F3	Jóvenes que aman a Dios	Llegarían los jóvenes a amar al prójimo	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
	F4	Niños muy interesados en aprender la Palabra de Dios	Interesaría a los niños aprender la Palabra de Dios	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
	F6	Niños tiernos y cariñosos con sus semejantes	Lograrían los Jóvenes ser respetuosos	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
PROPÓSITO	P1	Creación y diseño de un juego de mesa para difundir la Palabra de Dios a los niños de 6 a 12 años de la Iglesia Bautista Betania Quito	Aprenderían los niños la Palabra de Dios	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto

tabla # 7

COMPONENTES	C1	Abundante lectura de la Biblia en los hogares	Practicarían los hogares lo que dice la Palabra de Dios	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
	C3	Avanzado crecimiento espiritual de los niños	Podrían ser jóvenes creyentes de Dios	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
	C4	Múltiples opciones de material didáctico para aprender la Biblia	Lograría tener una amplia variedad de material didáctico sobre la Biblia	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
	C5	Programas con contenido educativo y de crecimiento espiritual hacia Dios	Implementarían programas que enseñan la Palabra de Dios	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
	C6	Nivel elevado de aprendizaje de la Biblia en centros educativos	Enseñarían en los Centros educativos la Palabra de Dios	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
ACTIVIDADES	A1	Crear un juego de mesa para niños basado en la Biblia	Podría interesar el juego a los niños	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto
	A3	Proponer estrategias para mejorar el nivel espiritual de los niños	Llegarían las estrategias acercar la Palabra de Dios a los niños	Falta de apoyo financiero	Falta de apoyo político	Rechazo de la sociedad	Materiales contaminan el ambiente	Leyes no fortalecen el proyecto

4.04.05 Matriz Marco Lógico (MML)

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Medio de verificación	Supuestos
FIN	F1 Hogares felices que conocen la Palabra de Dios	F1.1 200 Hogares cristianos que aprenden la Palabra de Dios	F1.1.1 Estadístico	F1.1.1.1 Podrían practicar los hogares lo que dice la Palabra de Dios
	F3 Jóvenes que aman a Dios	F3.3 150 Jóvenes cristianos de la I.B.B. norte Quito que practican el amor de Dios	F3.3.3 Simple Verificación	F3.3.3.3 Llegarían los jóvenes a amar al prójimo
	F4 Niños muy interesados en aprender la Palabra de Dios	F4.4 200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito con conocimiento de la Palabra de Dios	F4.4.4 Simple Verificación	F4.4.4.4 Interesaría a los niños aprender la Palabra de Dios
	F6 Niños tiernos y cariñosos con sus semejantes	F6.6 200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que practican lo que dice la Palabra de Dios	F6.6.6 Estadístico	F6.6.6.6 Lograrían los Jóvenes ser respetuosos
PROPÓSITO	P1 Creación y diseño de un juego de mesa para difundir la Palabra de Dios a los niños de 6 a 12 años de la Iglesia Bautista Betania Quito	P1.1 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que comunican la Palabra de Dios a través de un juego de mesa	P1.1.1 Estadístico	P1.1.1.1 Aprenderían los niños la Palabra de Dios

tabla # 8

COMPONENTES	C1 Abundante lectura de la Biblia en los hogares	C1.1 200 Familias cristianas de la I.B.B. norte Quito que comprenden la Palabra de Dios	C1.1.1 Estadístico	C1.1.1.1 Practicarían los hogares lo que dice la Palabra de Dios
	C3 Avanzado crecimiento espiritual de los niños	C3.3 200 Niños cristianos de la I.B.B. norte Quito que crecen en el conocimiento de la Palabra de Dios	C3.3.3 Estadístico	C3.3.3.3 Podrían ser jóvenes creyentes de Dios
	C4 Múltiples opciones de material didáctico para aprender la Biblia	C4.4 1 material didáctico para memorizar la Palabra de Dios que tiene la I.B.B.norte Quito	C4.4.4 Simple Verificación	C4.4.4.4 Lograría tener una amplia variedad de material didáctico sobre la Biblia
	C5 Programas con contenido educativo y de crecimiento espiritual hacia Dios	C5.5 1 programa para niños cristianos de la I.B.B norte Quito	C5.5.5 Simple Verificación	C5.5.5.5 Implementarían programas que enseñan la Palabra de Dios
	C6 Nivel elevado de aprendizaje de la Biblia en centros educativos	C6.6 20% Incremento progresivo en el conocimiento de la Palabra de Dios niños cristianos de la I.B.B norte Quito	C6.6.6 Estadístico	C6.6.6.6 Enseñarían en los Centros educativos la Palabra de Dios

ACTIVIDADES				
A1 Crear un juego de mesa para niños basado en la Biblia	A1.1 1 juego de mesa basado en la Palabra de Dios para niños cristianos de la I.B.B norte Quito	A1.1.1 Estadístico	A1.1.1.1 Podría interesar el juego a los niños
A3 Proponer estrategias para mejorar el nivel espiritual de los niños	A3.3 1 estrategia efectiva para que comprendan los niños cristianos de la I.B.B norte Quito la Palabra de Dios	A3.3.3 Simple Verificación	A3.3.3.3 Llegarían las estrategias acercar la Palabra de Dios a los niños

Capítulo V

La Propuesta

5.01 Antecedentes de la herramienta del perfil de la propuesta

Las herramientas que se utilizarán para la elaboración del juego de mesa son las siguientes:

Programa Adobe Ilustrador:

El programa Adobe Illustrator (AI) es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros). Actualmente forma parte de la familia Adobe Creative Suite y tiene como función única y primordial la creación de material gráfico-ilustrativo altamente profesional basándose para ello en la producción de objetos matemáticos denominados vectores.

http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator

Programa Adobe Indesign:

Adobe InDesign es una aplicación para la composición digital de páginas desarrollada por la compañía Adobe Systems y dirigida a diseñadores gráficos y maquetadores profesionales. Presentada en 1999, su objetivo era constituirse en la alternativa a QuarkXPress, se puede utilizar para crear obras como afiches, volantes, folletos, revistas, periódicos y libros.

http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_InDesign

5.02 Descripción de la herramienta

Adobe Illustrador.- Contiene elementos de color para el momento del diseño o la impresión

El programa permite lo siguiente:

Un tablero de dibujo, conocido como “mesa de trabajo” y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para la ilustración.

Nos permite crear entre otras cosas logos y demás material de papelería.

Adobe Indesign.- Utilizado para la creación de publicaciones de periódicos, revistas y demás.

El programa permite lo siguiente:

Colocación de archivos gráficos directamente en el documento

Aplicación de colores personalizados en el texto

Permite crear capas dentro de cada documento para colocar elementos de texto, gráficos, imágenes.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

Para la creación del juego de mesa para niños de 6 años es necesario la utilización de herramientas de diseño como: Adobe Illustrador, Adobe Indesign.

Adobe Illustrador

Este programa me permite colocar colores, textos de una manera más real y que al momento de imprimir se mantengan los colores elegidos. Me permitió crear el logo del juego, las cartas y el tablero

Adobe Indesign

Este programa se utilizó para la elaboración de la tesis, es un programa con una variedad de aplicaciones, permitiéndome crear páginas maestras con diferentes capas.

5.04 Diseño Editorial

5.04.01 Propósito del proyecto

Difundir la Palabra de Dios a los niños de 6 años de la Iglesia Bautista Betania-Quito, mediante un juego de mesa.

5.04.02 Temática

Religioso-educativo

5.04.03 Formato del tablero del juego

El formato a utilizarse para el tablero del juego de mesa es de un mega A3 impreso en ambos lados y será de dimensiones de 48x33 cm

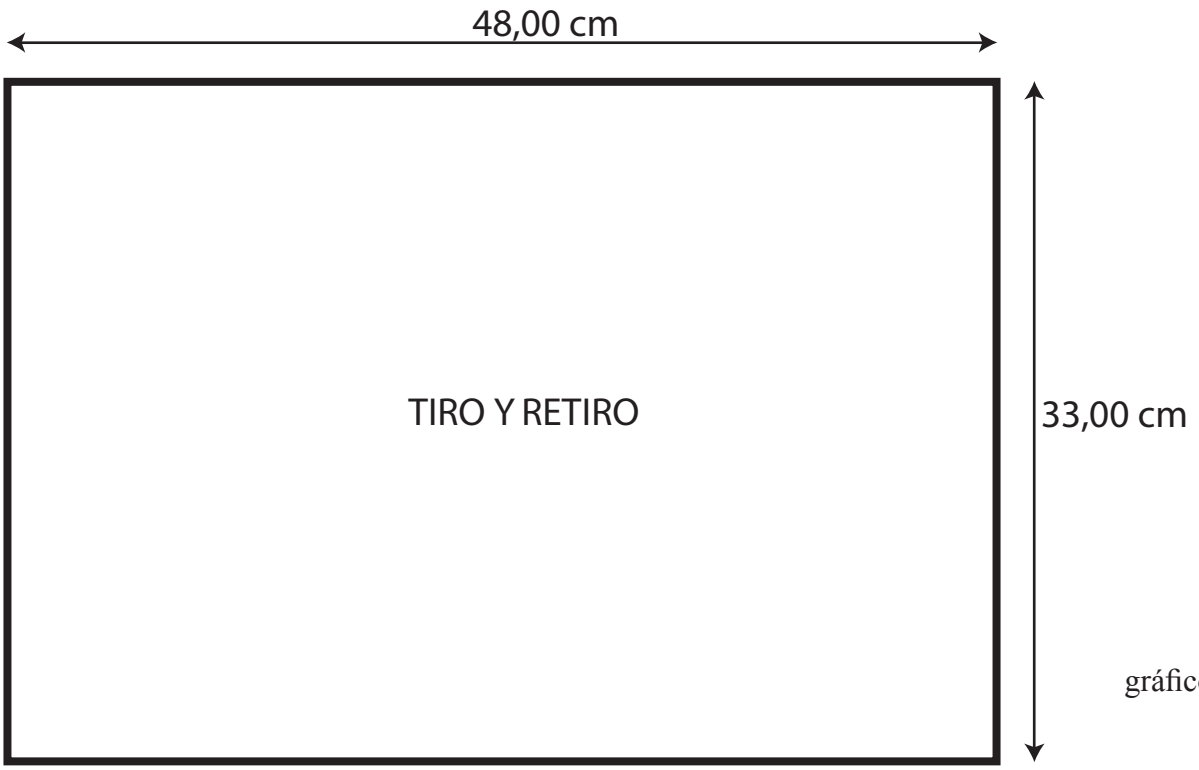


gráfico # 7

5.04.04 Formato de las tarjetas del juego

El formato a utilizarse para las tarjetas del juego de mesa será impreso en ambos lados y de dimensiones 4,5 x 7,5 cm

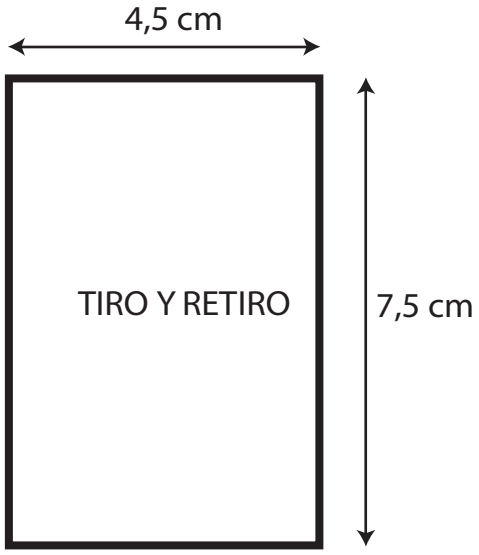


gráfico # 8

5.05 Área Corporativa

5.05.01 Presentación del logotipo

VAMOS A PESCAR es el nombre de nuestro juego de mesa para lo niños de 6 años que asisten a la escuela dominical de la Iglesia Bautista Betania-Quito.

En nuestro logo utilizamos la figura de un pez, ya que el pez es el símbolo de los cristianos, radialmente a manera de los rayos solares coloco sobre el pez, tratando de mostrar una característica de los cristianos con Dios, la cual es, el estar en contacto con el Todopoderoso.

En el isotipo uso colores que atraigan, llamen la atención de nuestro grupo objetivo es decir los niño/as de 6 años

Uso una tipografía sin serifas que el niño se sienta cómodo visualmente, es redondeada y su nombre es Baveuse-Regular.

La tipografía en mayúsculas y minúsculas es:

a B C D e F G H I J K L LL m n ñ O P Q R S T U V W X Y Z

5.05.02 Full Color



gráfico # 9

5.05.03 Escala de grises





80%

gráfico # 10

5.05.04 Positivo y Negativo





POSITIVO NEGATIVO

gráfico # 11

5.05.05 Modos de Color

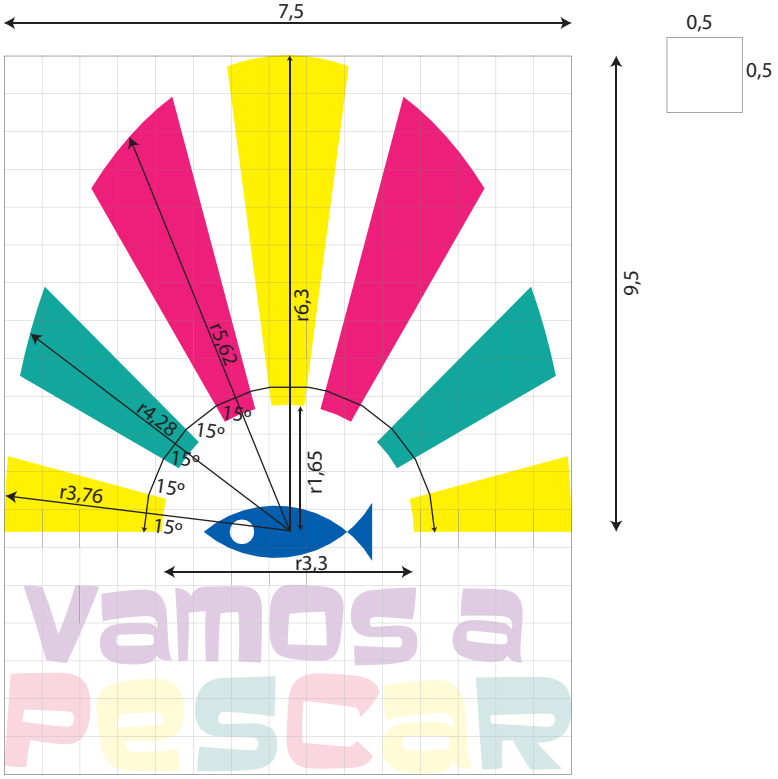
CMYK RGB PANTONES

C 0%	R 255	PANTONE
M 0%	G 237	
Y 100%	B 0	
K 0%		hexadecimal #FFED00
C 80%	R 0	
M 10%	G 161	
Y 45%	B 154	
K 0%		hexadecimal #00A09A
C 0%	R 231	
M 95%	G 29	
Y 20%	B 115	
K 0%		hexadecimal #E61D72
C 100%	R 0	
M 67%	G 83	
Y 0%	B 162	
K 0%		hexadecimal #0053A1
C 50%	R 149	
M 100%	G 27	
Y 0%	B 129	
K 0%		hexadecimal #951B81

gráfico # 12

5.05.06 ESTRUCTURA DEL ISOTIPO Y TIPOGRAFÍA

ESTRUCTURA DEL ISOTIPO



ESTRUCTURA TIPOGRÁFICA



gráfico # 13

5.05.07 Disposiciones Correctas



gráfico # 14

5.05.08 Disposiciones Incorrectas



gráfico # 15

5.05.09 Fondos Correctos



gráfico # 16

5.05.10 Fondos Incorrectos

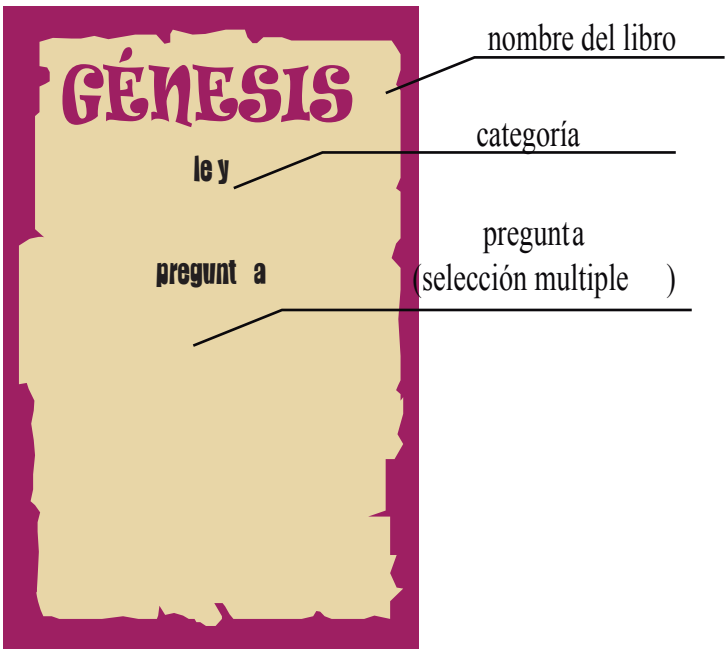


gráfico # 17

5.05.11 Tarjeta del juego



TIRO



RETIRO

gráfico # 18

5.05.12 Tablero del juego

TIRO



RETIRO

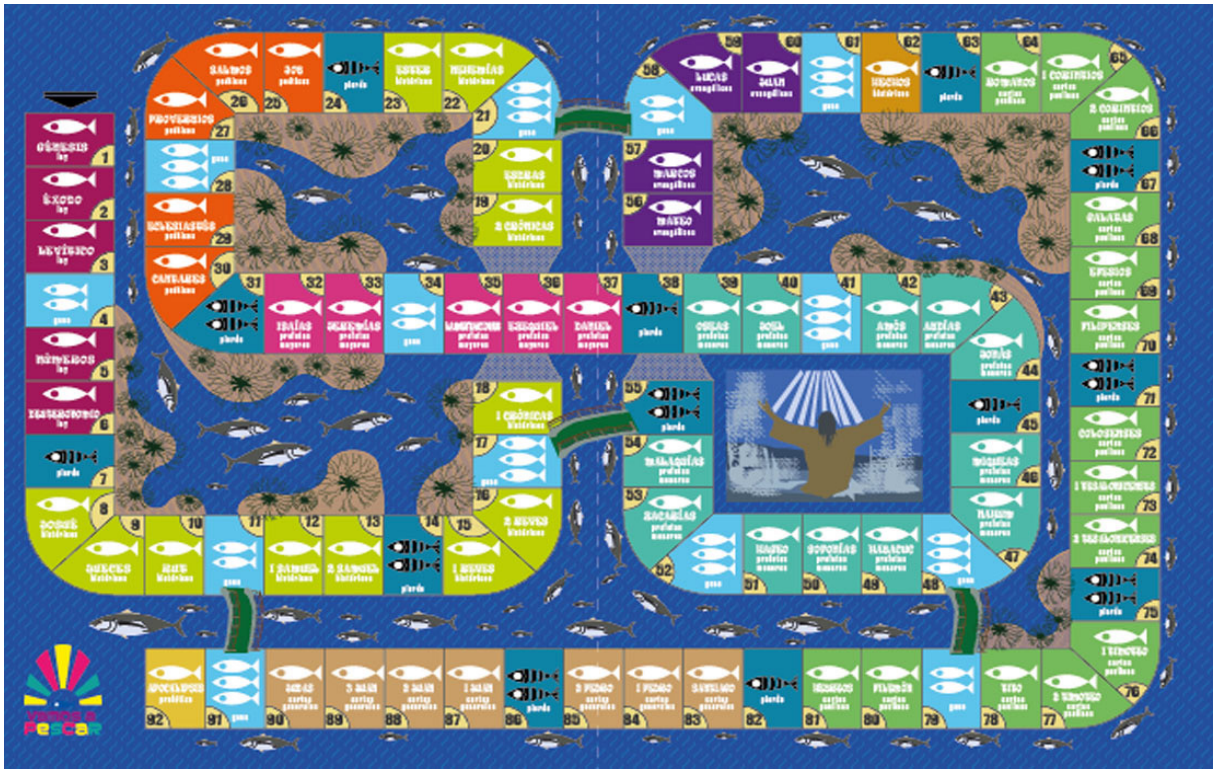
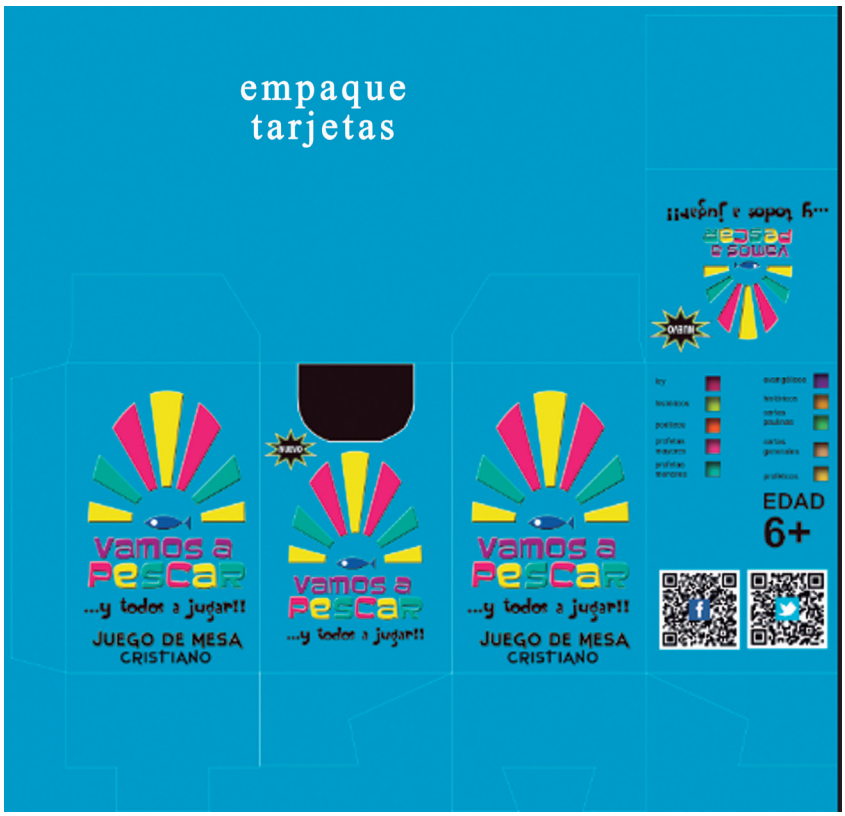


gráfico # 19

5.05.13 Empaques

Empaque de tarjetas del juego



Empaque pequeño (pescados)



5.06 ÁREA PUBLICITARIA

5.06.01 Problemas comunicacionales

A los niños no les interesa aprender la Palabra de Dios

Existe un desconocimiento de la Palabra de Dios

Escaso material didáctico para aprender la Palabra de Dios

5.06.02 Objetivos comunicacionales

Los niños se interesen por aprender la Palabra de Dios

Los hogares conozcan, aprendan y enseñen la Palabra de Dios

Existen múltiples opciones de material didáctico para aprender la Palabra de Dios

5.06.03

Beneficios Racionales	Beneficios Emocionales
aprendizaje	alegría creer en Dios
conocimiento de Dios	amistad
desarrollo motriz y mental	diversión
enseñar	amor a Dios
memorización	felicidad

5.06.04 Mensaje Básico

la alegría de conocer a Dios

Tono informativo religioso

Estilo infantil

5.06.05 Reason Why

En nuestra campaña usaremos un tono informativo, porque deseamos que los niños se informen de la Palabra de Dios, usaremos un tono infantil porque nuestro grupo objetivo son los niños/as de la iglesia Betania-Quito

5.06.06 Eje de campaña

con Dios vamos a pescar

5.06.07 Slogan

y todos a jugar!!!

5.06.07 Plan y Estrategia de medios

Plan de medios				
Etapa	Objetivo publicitario	Medio		Tiempo
Información	Dar a conocer a nuestro grupo objetivo las características y beneficios de utilizar el juego de mesa en el aprendizaje de la Palabra de Dios	principal	volantes publicitarias entregadas en la entrada de la iglesia Betania Norte	1 mes
Persuasión	Resaltar las características y beneficios del juego de mesa		media página coloda en el periódico de la iglesia	1 mes
Posicionamiento	Repetir nuestra imagen del juego	secundario	roll up colocado a la entrada de la iglesia	2 semanas
Mantenimiento	Refrescar la imagen de nuestro juego	auxiliar	fane page en facebook y twitter	6 meses

tabla # 9

5.06.08 Plan y Estrategia de marketing

Información: En la entrada de la Iglesia Betania Norte se repartirán volantes al ingreso de los 5 cultos que se realizan los días sábados y domingos, las volantes llevarán un código de barras y un numéro con las que participarán en sorteos de material POP (camisetas, llaveros, esferos) y serán publicadas en el diario de la iglesia.

Persuasión: Se colocará un anuncio publicitario en el diario de la Iglesia con un código y número para ser recortado, el mismo que al ser presentado a la compra del juego de mesa en el local de la Iglesia Betania Norte recibirá el 10% de descuento.

Posicionamiento: Los recortables del volante y del anuncio de periódico de la Iglesia participan en un gran sorteo de juegos de mesa, material POP, libros y Biblias para niños.

Mantenimiento: Dando like en nuestrás páginas, dejas nombre, apellido, un teléfono de contacto y pasas a participar en nuestro sorteo.

MEDIO PRINCIPAL (INFORMACIÓN)

VOLANTES PUBLICITARIAS

CONCEPTO	VALOR INDIVIDUAL	VALOR TOTAL
10000 VOLANTES PUBLICITARIAS FORMATO A5 FULL COLOR	175	875

MEDIO PRINCIPAL (INFORMACIÓN)

PRENSA

PERIÓDICO	UBICACIÓN		DÍA	COLOR	FORMATO	TOTAL AVISOS	TOTAL INVERSIÓN			
							TARIFA	COLUMNA	MOD	TOTAL
DIARIO BETANIA NEWS	SECCIÓN A	ÚLTIMA PÁGINA	SABADO Y DOMINGO	F/C	PÁGINA HORIZONTAL	1	50	6	5	1.500,00

MEDIO SECUNDARIO (POSICIONAMIENTO)

ROLL -UP

CONCEPTO	VALOR INDIVIDUAL	VALOR TOTAL
3 ROLL UP METALICO RETRACTIL CON ESTRUCTURA DE ALUMINIO IMPRESIÓN FULL COLOR IMPRESIÓN DE ALTA CALIDAD CON GARANTIA DE UN AÑO	55	165

MEDIO AUXILIAR (MANTENIMIENTO)

FAN PAGE

CONCEPTO	VALOR INDIVIDUAL	VALOR TOTAL
FAN PAGE EN FACEBOOK Y TWITTER	200	400

5.06.08 Resumen Total Plan de Medios

CONCEPTO	VALOR INDIVIDUAL	VALOR TOTAL
500 ESFEROS	1,5	750
500 LLAVEROS	0,4	200
500 CAMISETAS	5	2500
SUBTOTAL ESTRATEGIA DE MARKETING		3.450,00

PRESUPUESTO	SUBTOTAL VOLANTES	875,00
	SUBTOTAL PRENSA	1.500,00
	SUBTOTAL ROLL UP	165,00
	SUBTOTAL MEDIOS ALTERNATIVOS	600,00
	TOTAL INVERSIÓN DE MEDIOS	3.140,00
	17,65%	554,21
	PRESUPUESTO+17,65%	3.694,21
PRODUCCIÓN	SUBTOTAL VOLANTES	200,00
	SUBTOTAL PRENSA	175,00
	SUBTOTAL ROLL UP	150,00
	SUBTOTAL MEDIOS ALTERNATIVOS	100,00
	TOTAL INVERSIÓN DE MEDIOS	625,00
	PRESUPUESTO+17,65%+PRODUCCIÓN	4.319,21
	10% DE IMPREVISTOS	431,92
	TOTAL CAMPAÑA PUBLICITARIA	4.751,13
	TOTAL ESTRATEGIA DE MARKETING	3.450,00
	TOTAL INVERSIÓN	8.201,13

tabla # 10

5.06.09 FLOW CHART

PRODUCTO	MEDIO	INVERSIÓN INDIVIDUAL	SOBRANTE
VAMOS A PESCAR	VOLANTES PUBLICITARIAS IGLESIA BAUTISTA BETANIA	875	
	PRENSA IGLESIA BAUTISTA BETANIA	1500	
	ROLL UP IGLESIA BAUTISTA BETANIA	165	
	ALTERNATIVOS FAN PAGE (2) FACE Y TWITTER	600	
TOTAL INVERSIÓN DE MEDIOS		3.140,00	

tabla # 11

5.06.10 PLAN DE MEDIOS (ARTES PUBLICITARIAS)

VOLANTE PUBLICITARIO (INFORMACIÓN)



PRENSA (PERSUASIÓN)

gráfico # 21



gráfico # 22

ROLL UP (POSICIONAMIENTO)



gráfico # 23

FAN PAGE FACE (MANTENIMIENTO)

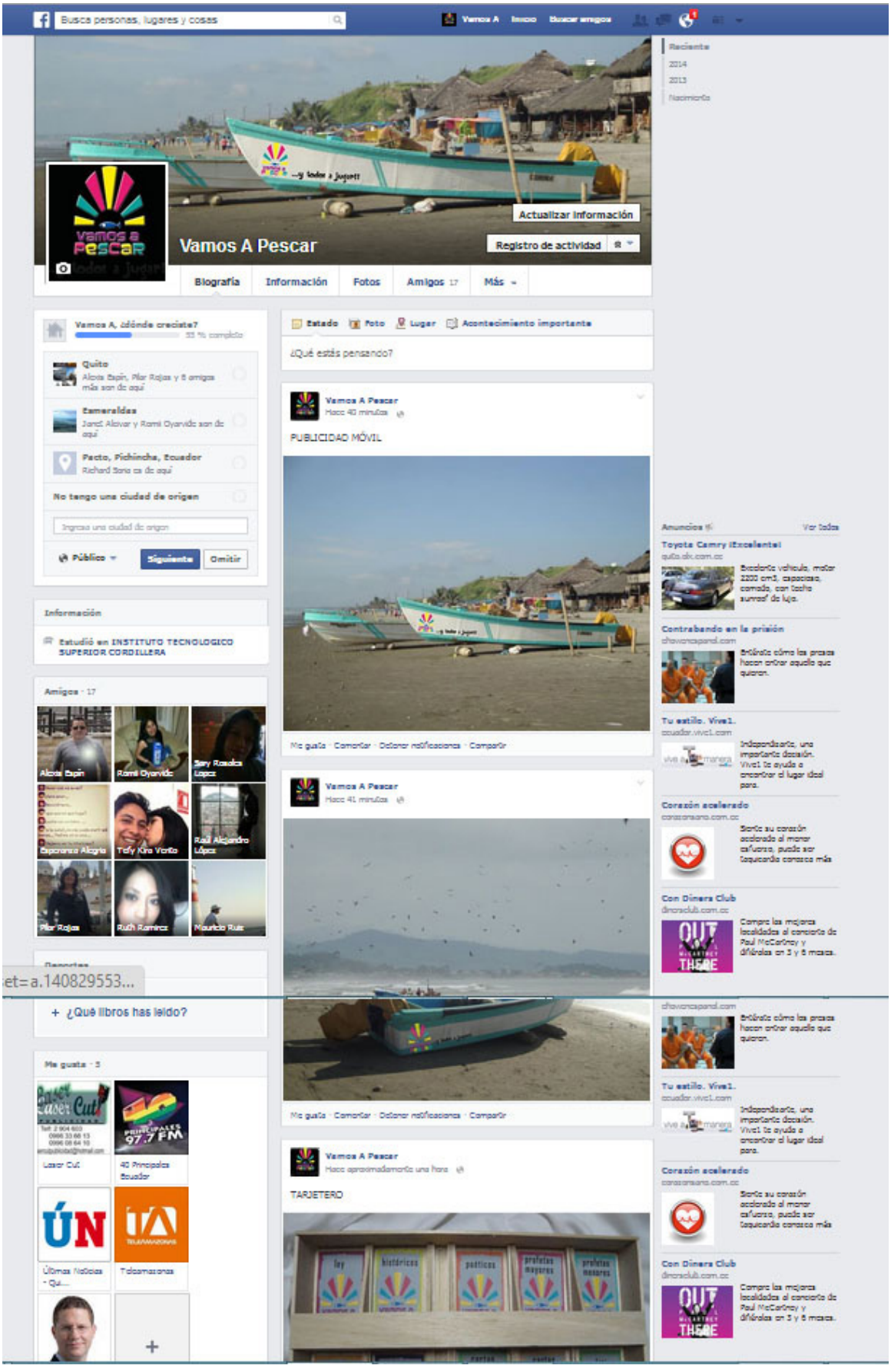


gráfico # 24

FAN PAGE TWITTER (MANTENIMIENTO)



gráfico # 25

Capítulo VI

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Para la elaboración del juego de mesa se contó con los siguientes recursos:

Conocimiento de diseño gráfico

Utilización de programas de diseño gráfico

Creatividad para la elaboración de logotipo

6.02 Presupuesto

Presupuesto diseño del tablero de juego de mesa			
Rubro	Valor Unitario	Cantidad	Valor total usd
Impresiones full color papel couche mega A3	1,5	2	3
laminado brillante	1,8	2	3,6
Terminado gráfico: pasta dura	5	2	10
Suministros de oficina: papel bond, tinta para impresoras, etc		Global	50
Energía eléctrica (meses)	5	6	30
Internet (meses)	20,16	6	120,96
Transporte	0,5	50	25
Varios copias, anillados, empastados, cd		Global	60
TOTAL			302,56
Presupuesto impresión 136 tarjetas de juego de mesa			
Rubro	Valor Unitario	Cantidad	Valor total usd
Impresiones full color cartulina plegable	2,5	10	25
laminado brillante	1,8	10	18
cortado en guillotina	2	1	2
redondeado de puntas de las tarjetas	5	1	5
TOTAL			50
Presupuesto impresión de 400 tarjetas			
Rubro	Valor Unitario	Cantidad	Valor total usd
Impresiones full color cartulina plegable	2,5	20	50
laminado brillante	1,8	10	18
cortado en guillotina	2	1	2
redondeado de puntas de las tarjetas	5	1	5
TOTAL			75

tabla # 12

6.03 Cronograma

N°	Actividad	Responsable	Tiempo					Resultados Esperados
			mes	semana				
				1	2	3	4	
1	Aprobación del tema del pryecto	Dirección de Escuela	octubre		x			Dar el visto bueno para iniciar la investigación
2	Definir los antecedentes de la propuesta	Alexis Espín	diciembre	x				Definir el contexto del problema
3	Definición de los involucrados en el proyecto	Alexis Espín	enero		x			Identificar claramente los interesados en el proyecto
4	Conocer los problemas y objetivos del proyecto	Alexis Espín	enero			x	x	Claridad en los problemas y objetivos que nos plantea el proyecto
5	Análisis e identificación de las alternativas y acciones que necesita nuestro proyecto	Alexis Espín	enero				x	Desarrollar las alternativas y acciones que nuestro proyecto requiere
6	Definir y seleccionar los indicadores de la matriz de marco lógico	Alexis Espín	febrero		x			Seleccionar los indicadores más acertados para mi proyecto

7	Análisis de los supuestos factores externos que afectarían nuestro proyecto	Alexis Espín	febrero			x		Tener claramente definido los aspectos externos que entorpecen mi proyecto
8	Resumir la matriz de marco lógico	Alexis Espín	febrero			x		La matriz lógica cumple con el proyecto
9	Desarrollo de la propuesta	Alexis Espín	febrero				x	Aplicar en el anteproyecto
			marzo	x	x			
10	Engrega de 1 anillado		abril	x				Correcciones y recomendaciones del proyecto
11	Seminario preprofesional		abril		x			Instrucciones finales aplicables a mi proyecto
12	Engrega de 2 anillado y 1empastado		abril			x		Trabajo final y producto terminados

tabla # 13

Capítulo VII

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones

Se logró realizar un adecuado diseño para la difusión de la Palabra de Dios en los niños de 6 años.

La realización del presente juego de mesa es de vital importancia para que en el niño se incentive el aprendizaje de la Palabra de Dios.

Este juego permitiría a los niños de 6 años escuchar y memorizar los nombres de los libros que se encuentramos en la Biblia, así como también responder fácilmente a las preguntas.

Este juego facilitará a los profesores de la escuela dominical de la iglesia bautista Betania-Quito, una nueva herramienta de enseñanza lúdica para los niños de 6 años.

Este juego se apega al llamado que nos hizo Jesucristo de ir a predicar a todas las criaturas y que mejor manera que empezar por los niños que están aprendiendo a hablar, leer, y conocer del amor que Dios nos tiene.

7.02 Recomendaciones

Las preguntas del juego de mesa se podrán actualizar periódicamente para que no se vuelva monótono.

Se incluirán publicidad en el periódico de la iglesia, y se difundirán en las iglesias Betania de otras ciudades del país.

Se creará una segunda edición de acuerdo a la demanda del juego de mesa.

Se proyectará un nuevo juego para niños de 6 hasta los 10 años.

7.03 Referencias Bibliográficas

Biblia edición Reina Valera año 1960

Kathie Reimer (2005). Las 1001 maneras de presentar la Biblia a los niños. Nashville, B&H

TOCAS NOVEDADES
CENTER SERVICES

Quito,1 de abril del 2014

PROFORMA

Sr.
Alexis Espín
Presente.-

Extendiéndole un cordial saludo, pongo a su disposición la siguiente proforma:

CANT.	CARACTERISTICA	P.UNIT	VALOR
2	COUCHE MEGA A3	1,60	$ 3,20
15	PLEGABLE MEGA A3	1,70	$ 25,50
15	LAMINADO MEGA A3	1,20	$ 18,00
		TOTAL	$ 46,7

NOTA: El precio de alquiler no incluye I.V.A.

En espera de poderle servir en un futuro cercano, me despedido de usted.

Atentamente;

Brigida Toapanta
Cel: 0987597360

TOCAS NOVEDADES
Distribuidor Autorizado de Xerox
Av. De la Prensa N46-35 y Zamora
Quito – Ecuador
Telefax: (593 2) 2 271 647
Email: tocasnovedades@yahoo.es