



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Creación de un juego educativo impreso para evaluar el conocimiento de las enseñanzas bíblicas del Antiguo Testamento, dirigido a niños de 8 a 10 años de edad. Radio VEA. Guatemala, Guatemala 2021

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la comunicación Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Andrea Mariela Rosales

Carné de estudiante: 16003207

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, julio 2021

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Creación de un juego educativo impreso para evaluar el conocimiento de las enseñanzas bíblicas del Antiguo Testamento, dirigido a niños de 8 a 10 años de edad. Radio VEA. Guatemala, Guatemala 2021

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la comunicación Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Andrea Mariela Rosales

Carné de estudiante: 16003207

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, julio 2021

Autoridades de Universidad Galileo

Rector, Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora general, Dra. Mayra de Ramírez.

Vicerrector administrativo, Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General, Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Lic. Leizer Kachler.

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación, Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Guatemala 15 de abril de 2019

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

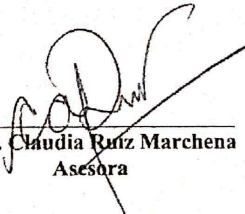
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA EVALUAR EL CONOCIMIENTO DE LAS ENSEÑANZAS BÍBLICAS DEL ANTIGUO TESTAMENTO, DIRIGIDO A NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS DE EDAD. RADIO VEA.** Así mismo solicito que la Licda. Claudia Ruíz Marchena sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Andrea Mariela Rosales Sánchez
16003207



Licda. Claudia Ruíz Marchena
Asesora



FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 10 de mayo de 2019

Señorita:
Andrea Mariela Rosales Sánchez
Presente

Estimada Señorita Rosales:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA EVALUAR EL CONOCIMIENTO DE LAS ENSEÑANZAS BÍBLICAS DEL ANTIGUO TESTAMENTO, DIRIGIDO A NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS DE EDAD. RADIO VEA.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Claudia Ruíz Marchena, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



FACOM Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 26 de julio de 2021


Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA EVALUAR EL CONOCIMIENTO DE LAS ENSEÑANZAS BÍBLICAS DEL ANTIGUO TESTAMENTO, DIRIGIDO A NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS DE EDAD, RADIO VEA**. Presentado por la estudiante: Andrea Mariela Rosales Sánchez, con número de carné: 16003207, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,


Licda. Claudia Ruiz Marchena
Asesora

Carta de aprobación de examen privado



Galileo
UNIVERSIDAD
EN RESPUESTA A SU TIEMPO

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 02 de agosto de 2021

Señorita
Andrea Mariela Rosales Sánchez
Presente

Estimada Señorita Rosales:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Carta de revisión gramatical


Ciudad de Guatemala, 29 de septiembre de 2021.

Licenciado
LeizerKachler
Decano FACOM
Universidad Galileo
Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **CREACIÓN DE UN JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA EVALUAR EL CONOCIMIENTO DE LAS ENSEÑANZAS BÍBLICAS DEL ANTIGUO TESTAMENTO, DIRIGIDO A NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS DE EDAD. RADIO VEA**, de la estudiante Andrea Mariela Rosales Sánchez, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.


Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez
Asesor Lingüístico
Universidad Galileo

Carta de publicación de proyecto de graduación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Mejor en la Enseñanza

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 11 de octubre de 2021

Señorita:
Andrea Mariela Rosales Sánchez
Presente

Estimada Señorita Rosales:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE UN JUEGO EDUCATIVO IMPRESO PARA EVALUAR EL CONOCIMIENTO DE LAS ENSEÑANZAS BÍBLICAS DEL ANTIGUO TESTAMENTO, DIRIGIDO A NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS DE EDAD. RADIO VEA. GUATEMALA, GUATEMALA 2021.** Presentado por la estudiante: Andrea Mariela Rosales Sánchez, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios por haberme permitido al llegar a este punto de mi vida, a mis padres y familiares por ser mi apoyo incondicional, también a mis catedráticos y amigos por haberme enseñado herramientas de utilidad para convertirme en un futuro profesional. De igual forma dedico esta tesis a mi novio por el apoyo moral que en algún momento me brindo para llevar a culminar esta etapa de mi vida.

Resumen

A través del acercamiento con la empresa Radio Vea se identificó que no cuenta con un juego educativo impreso para evaluar el conocimiento de las enseñanzas bíblicas del antiguo testamento a niños de 8 a 10 años de edad.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Crear un juego educativo impreso para evaluar el conocimiento de las enseñanzas bíblicas del antiguo testamento, dirigido a niños de 8 a 10 años de edad. El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 25 personas entre grupo objetivo, cliente, y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que con la creación del juego educativo impreso para evaluar el conocimiento de las enseñanzas bíblicas del antiguo testamento, los niños de 8 a 10 años de edad reforzaran su aprendizaje en la Fé cristiana, Y se recomendó al cliente la indispensable utilización de la biblia para el desarrollo del juego, esto para que el grupo objetivo en este caso niños de a 10 años de Radio Vea, cuenten con la supervisión de adultos al momento de utilizar el juego.

Para efectos legales únicamente el autor ANDREA MARIELA ROSALES SÁNCHEZ es responsable del contenido de este proyecto ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción	1
Capítulo II Problemática	2
2.1 Contexto	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.....	3
2.3 justificación	3
Capítulo III: Objetivos de diseño.....	5
3.1 El objetivo general.....	5
3.2 Los objetivos específicos.....	5
Capítulo IV: Marco de referencia.....	6
4.1 Información General del cliente	6
4.2 Misión.....	6
4.3 Visión	6
4.4 Antecedentes.....	7
4.5 Productos y servicios que ofrece	7
4.6 Datos de logotipo.....	7
4.7 Organigrama	8
4.8 FODA	9
Capítulo V: Definición del grupo objetivo	10
Capítulo VI Marco teórico.....	11
6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio	11
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño	12
Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar	25
7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	25
7.2 Conceptualización	26

7.3 Bocetaje	29
7.4 Propuesta Preliminar	48
Capítulo VIII: Validación técnica	53
8.1 Población y muestreo	53
8.2 Método e instrumentos	54
8.3 Resultados e Interpretación de resultados	55
8.4 Cambios con base a los resultados	69
Capítulo IV: Propuesta gráfica final	74
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución	79
10.1 Plan de costos de elaboración.....	79
10.2 Plan de costos de producción	79
10.3 Plan de costos de reproducción.	80
10.4 Plan de costos de distribución	80
10.5 Margen de utilidad.....	80
10.6 I.V.A.	80
10.7 Cuadro con resumen general de gastos	81
Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.....	82
11.1 Conclusiones.....	82
11.2 Recomendaciones	83
Capítulo XII: Conocimiento general	84
Capítulo XIII: Referencias	85
13.1 Referencias Bibliográficas.....	85
13.2 Referencias Digitales	87
Capítulo XIV: Anexos	88
14.1 Anexo I: Censo nacional.....	88

14.2 Anexo II: Definicion.....	89
14.3 Anexo III: Ejemplos de tendencias en diseño	91
14.4 Anexo IV: aplicación de la información obtenida en el marco teórico	93
14.5 Anexo V: Aplicación del método “Mapas Mentales”	94
14.6 Anexo VI: Técnica cuantitativa, encuesta	95
14.7 Anexo VII: Validación del cliente y los catedraticos	99
14.8 Anexo VIII: Cotización Plan de costos de reproducción:	102
14.9 Anexo IX: Aplicación del conocimiento general	103



INTRODUCCIÓN

Capítulo I: Introducción

Introducción

Radio VEA es una es una emisora cien por ciento cristiana de Guatemala que se ha comprometido a expandir la palabra de Jesús a través de sus diferentes programas, se caracteriza por llevar palabras de aliento a sus fieles oyentes las 24 horas del día.

La organización identificó un problema con la cual se le dará una solución a través del diseño y comunicación. Por lo que se desarrollará el tema: Creación de un juego educativo impreso para evaluar el conocimiento. de las enseñanzas bíblicas del Antiguo Testamento, dirigido a niños de 8 a 10 años de edad. Radio VEA, Guatemala, Guatemala 2021.

A través de la redacción de un marco teórico se obtendrá conceptos que permitirá obtener información acerca de comunicación y diseño para la realización del proyecto de graduación de la cual se obtendrá un método creativo que ayudará a conceptualizar y crear el juego para comenzar a bocetar de manera formal, se digitalizará para desarrollar una propuesta preliminar.

Posteriormente se validará con una entrevista la cual se aplicará una encuesta como técnica cuantitativa que permitirá realizar cambios a base de resultados y conseguir la propuesta gráfica final.

El desarrollo del proyecto permitirá obtener información acerca de la radio y sus oyentes en Guatemala y los demás países, posteriormente se diagramará todo el proceso creativo del juego educativo para niños, para así crear un orden de todo el proceso a realizar y facilitar el aprendizaje del grupo objetivo.



PROBLEMATICA

Capítulo II Problemática

La radio Vea no cuenta con un material para dar a conocer a los sembradores Como una forma de agradecimiento a quienes contribuyen con sus donativos, se crea un juego educativo impreso como forma de entretenimiento y como enseñanza bíblica a sus hijos para facilitar el aprendizaje de los personajes de la biblia, Para el aniversario de la radio el cual se entregará en abril del año 2020.

2.1 Contexto

Emisora de radio fundada en el año 1962, que nos trae una amena oferta repleta de espacios en los que se acerca la fe cristiana a los oyentes, ofreciendo enseñanzas, consejos y sano entretenimiento. por ciento cristiana de Guatemala que se ha comprometido a expandir la palabra de Jesús a través de sus diferentes programas.

Se caracteriza por llevar palabras de aliento a sus fieles oyentes las 24 horas del día. Este medio de comunicación es una estación radial comunitaria que tiene como principal objetivo orientar a los ciudadanos a través de la oración y de la predicación de la Santa Biblia. Está dirigida a hombres y mujeres de todas las edades.

Su programación puede ser escuchada en vivo y en línea a través del internet, somos una radio donde tenemos los sábados segmentos para niños, dinámicas, competencias musicales además de ello tenemos un monólogo cada semana sobre los personajes de la biblia donde los niños interactúan de forma espiritual y dinámica.

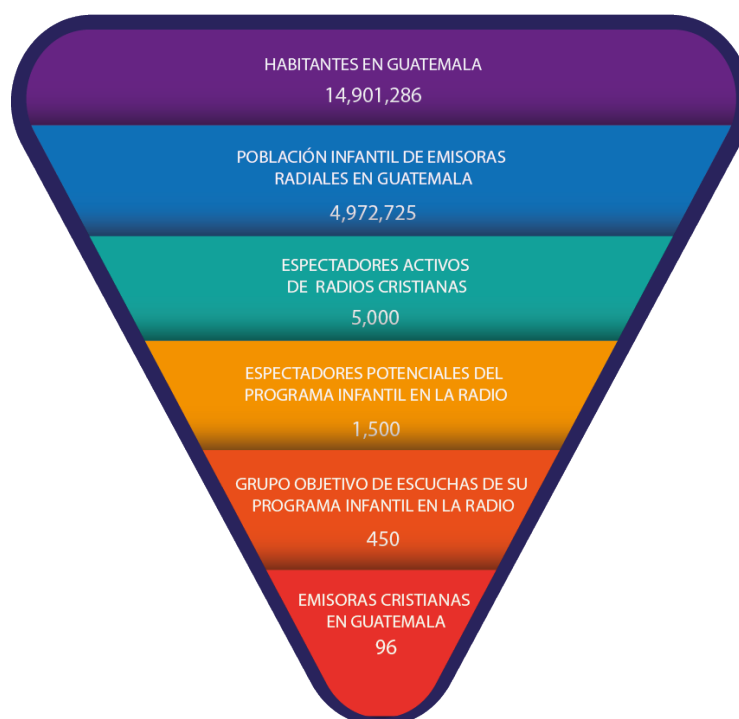
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño

La Radio VEA carece de un juego educativo impreso para evaluar el conocimiento de las enseñanzas bíblicas del Antiguo Testamento, dirigido a niños de 8 a 10 años de edad.

2.3 justificación

Para sustentar de manera consistente las razones por las cuales se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y) factibilidad.

2.3.1 magnitud. Dentro de Guatemala, actualmente existe una población de 14,901,286 de habitantes con diferentes creencias religiosas, dentro de esta suma de habitantes, 4,972,725 conforman la población infantil en edades de 0 a 14 años, por lo que Radio VEA tiene un aproximado de 5,000 espectadores activos y 1,500 espectadores potenciales, dentro de este proyecto se tiene contemplado impactar a 450 niños de 8 a 10 años con el juego educativo.



2.3.2 vulnerabilidad. Radio Vea carece de un material didáctico impreso para crear un proyecto nuevo donde los niños pueden aprender acerca de la biblia y desarrollar por medio del material sus habilidades.

2.3.3 Trascendencia. Esta radio se diferencia ya que su programación es Am no es una radio comercial a demás de ello este material impreso los destaca en 0su aprendizaje y habilidades en los niños ya que van a poder interactuar de forma creativa y dinámica.

2.3.4 Factibilidad. Finalmente, en un texto introductorio a los incisos siguientes, deben colocarse todos aquellos recursos (humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos) que hacen posible y realizable el proyecto.

2.3.4.1 Recursos Humanos. La organización Radio Vea cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones que se desempeñan dentro de la organización.

2.3.4.2 Recursos Organizacionales. Los ejecutivos de la organización Radio Vea autorizan al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la empresa para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3 Recursos Económicos. La organización Radio Vea cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto.

2.3.4.4 Recursos Tecnológicos. El estudiante Andrea Mariela Rosales cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar y producir el resultado del proyecto de graduación.



OBJETIVOS DE DISEÑO

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 El objetivo general

Crear un juego educativo impreso para evaluar el conocimiento de las enseñanzas bíblicas del Antiguo Testamento, dirigido a niños de 8 a 10 años de edad, Radio VEA.

3.2 Los objetivos específicos

- Recopilar información acerca de los personajes de la biblia del Antiguo Testamento para extraer las preguntas que irán dentro del juego educativo impreso.
- Investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño relacionado con el diseño de materiales impresos a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material impreso para la Radio Vea.
- Determinar la paleta de colores adecuada, para aplicarla en el juego educativo impreso y que sea atractivo al grupo objetivo.



MARCO DE REFERENCIA

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información General del cliente

Nombre del cliente.	Radio Vea
Dirección.	30 Ave. A 7-33 Zona 7, Colonia Tikal I
E-mail.	www.radiovea.org
Teléfono.	(+502)2474-3460
Frecuencia.	15.70 AM

4.2 Misión

Radio Vea está comprometida a vivir los principios del reino de Dios, e implementar los objetivos y fines de la Radio en congruencia con los objetivos y fines de la radio en congruencia con los aspectos generales de la misión de la iglesia de nuestro Señor Jesucristo.

4.3 Visión

Radio Voz Evangélica de América es una emisora radial comprometida con el ensanchamiento del reino de Dios como parte de la iglesia del Señor que es la y luz de la tierra.

4.4 Antecedentes

La primera transmisión se llevó a cabo con un servicio en vivo a cargo del Señor Emilio Salgado con estas palabras “Radio Voz Evangélica de América con un mensaje de paz para el mundo”, fue desde la Iglesia del Tabernáculo Cuadrangular de la Aguilar Batres Zona 11. Dado que la frecuencia ya se había otorgado y existía un plazo determinado para salir al aire, pues de no hacerlo se corría el riesgo de perderla entonces se improvisó un estudio en la planta de transmisión con dos tornamesas y dos grabadoras de carrete.

4.5 Productos y servicios que ofrece

- Difusión comercial
- Facilita la expresión de opinión
- Brinda educación

4.6 Datos de logotipo

4.6.1 Colores.

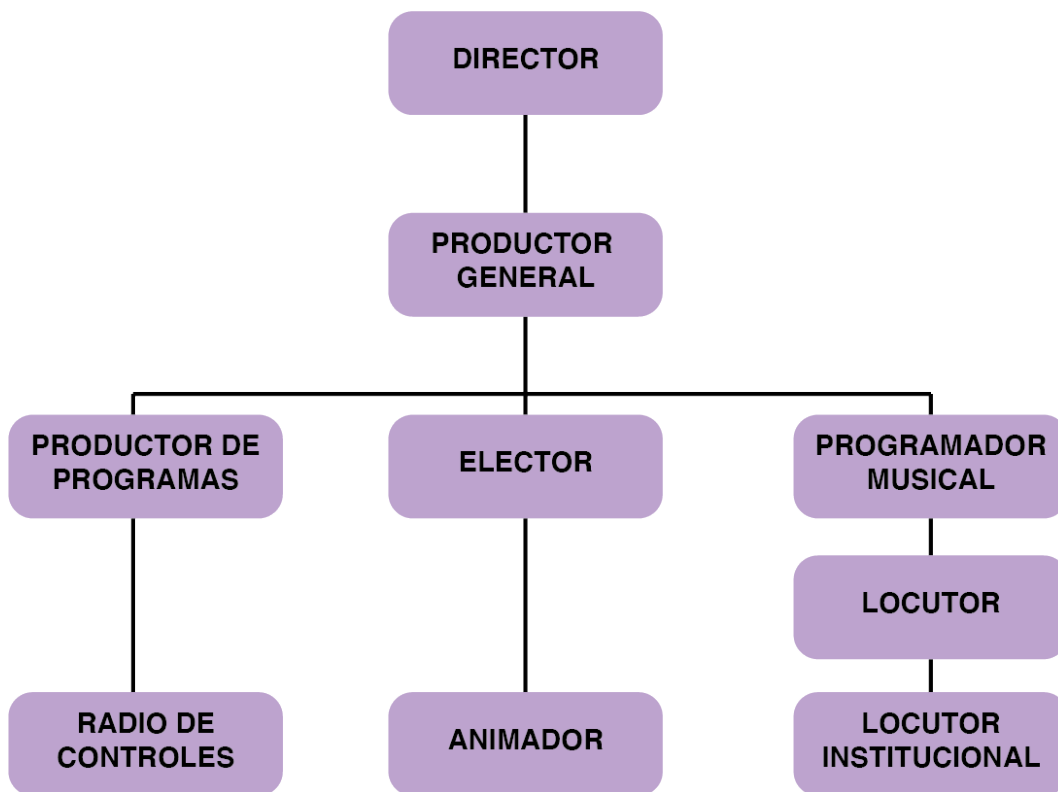


4.6.2 Tipografía. Es una tipografía san serif esta fuente Leelawadee UI también es perfecta para proyectos de marca, diseños de artículos para el hogar, empaque de productos, o simplemente como una superposición de texto elegante en cualquier imagen de fondo.

4.6.3 Logotipo.



4.7 Organigrama



4.8 FODA

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none">★ Buen ambiente laboral★ Coneccion directa a internet★ Información actual de entretenimiento para niños★ Publicidad★ Buen alcance en la Zona.	<ul style="list-style-type: none">★ Pocas radios en la zona★ Horario flexible en diferentes segmentos★ Atraer más oyentes★ Difundir la existencia en las redes sociales.★ A través de internet se puede escuchar la radio en otros países
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none">★ Alcance señal solo en zona norte★ Falta de personal y mobiliario.	<ul style="list-style-type: none">★ Entrada de nuevas radios a la zona★ Mayor alcance de transmisión

DEFINICIÓN
GRUPO OBJETIVO

DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

PERFIL GEOGRÁFICO

Niños y niñas que vivan dentro de la ciudad y en los departamentos que conforman el país de Guatemala.

PERFIL DEMOGRÁFICO

Niños y niñas de nacionalidad Guatemalteca, de raza maya, ladina y garífuna, en un rango de edad de 8 a 10 años de religión cristiana evangelica, cristiano catolico con educación primaria.

PERFIL PSICOGRÁFICO

Niños y niñas de un nivel socioeconómico medio y bajo, con un estilo de vida simple de pocas comodidades, que asista a la escuela o colegio, que tenga un núcleo familiar que fomente la educación cristiana, con una personalidad extrovertidos, perceptivo, que gusta de aprender nuevas cosa cada día.



PERFIL CONDUCTUAL

Niños y niñas que escuchen radio los fines de semana que buscan adquirir información relevante de la biblia y otros temas mediante la radio, usuarios regulares y usuarios potenciales, con una frecuencia continua y poco esporádica en el programa, con estatus de lealtad alto y medio ya que aumentaran la difusión de la marca dentro de su entorno.

Ver analisis completo en anexo II



MARCO TEÓRICO

Capítulo VI Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1. Radio. La radio es sólo sonido, sólo voz. Pero una voz triple: la voz humana, expresada en palabras; la voz de la naturaleza, del ambiente, los llamados efectos de sonido; y la voz del corazón, es decir, la música. Estas tres voces son los únicos ingredientes en la cocina radiofónica. La creatividad al combinar y recombinar estos tres elementos producirá los diferentes formatos. (López JI. (2015)

6.1.2 Transmisión. Es cuando el transmisor genera corriente de alta potencia convertida en vibraciones eléctricas que llegan a la antena y ésta se encarga de radiar las. (García J 1980)

6.1.3 Modulación. Estas vibraciones de alta frecuencia son moduladas antes de su difusión, por la antena. (García J 1980)

6.1.4 Recepción. Las vibraciones las recibe un receptor de radio, o detector, que, sintonizado a la anchura de la banda empleada por el transmisor, se encarga de transformarlas en señales audibles, García J (1980)

6.1.5 Locutor. La definición de la palabra “locutor” es: “La persona que habla”. Y nosotros podríamos agregar que es la persona que humaniza y le da vida, a todo ese complejo mecanismo electrónico que forma la radio (García J 1980)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1 Comunicación. Significa unión, comunión. No puede haber una comunicación en solitario. Para comunicarnos tenemos que ser dos. Y mucho más que dos. La comunicación es de ida y vuelta, bidireccional, multidireccional. La comunicación es intercambio de ideas, aprendizaje mutuo, construcción colectiva de saberes y sentidos, (López JI. 2015).

La comunicación es definida por Shannon y Weaver como la transmisión de información en un mensaje entre dos instancias (receptor y emisor) por medio de un canal en un contexto que afecta a la transmisión. (Aguado JM. 2004).

6.2.1.2 Fuente. La fuente o repertorio es el conjunto de signos disponibles para constituir el mensaje y el tipo de relación que existe entre ellos. La fuente se distingue del código en que es previa a la constitución del mensaje, mientras que el código es posterior ,el código "transcribe" el mensaje para poder transmitirlo de forma más eficaz y adaptada al canal. aguado JM. (2004) *teorías de la información y la comunicación*.

6.2.1.3 Emisor. Es una instancia objetiva que no tiene que ver con un sujeto, sino con una función. Es el punto de partida de la transmisión, donde:

- a) Se produce el mensaje mediante la selección de una serie de señales
- b) Se codifica el mensaje mediante un código (Aguado JM. 2004).

6.2.1.4 Receptor. El Receptor es una instancia objetiva que no tiene que ver con un sujeto, sino con una función. Es el punto de llegada de la transmisión y la instancia decodificadora, Aguado JM. (2004) *teorías de la información y la comunicación*.

6.2.1.5 El Mensaje. Es el conjunto de señales seleccionado por la acción del emisor. aguado JM. (2004) *teorías de la información y la comunicación*.

6.2.1.6 Código. El Código es el sistema de transcripción que permite enviar el mensaje. Un código es a un canal lo que un transformador a una transmisión eléctrica. La principal diferencia entre fuente y código es que éste permite optimizar el uso del canal, (Aguado JM. 2004).

6.2.1.7 Canal. El Canal es el soporte físico de la señal. Las características del canal exigen muchas veces la codificación, al ser ésta la única manera en que la señal puede viajar por él. El Morse es el código en que transformamos el mensaje original configurado a partir de la fuente que llamamos alfabeto, para poder transmitirlo eficazmente por vía telegráfica.

El lenguaje de unos y ceros (lenguaje binario) utilizado en tecnología digital es un código, (Aguado JM. 2004).

6.2.1.8 Destino. El Destino es el punto de convergencia del proceso de comunicación. Todo el proceso comunicativo se organiza en función del destino: el canal, el mensaje, el código, el contexto, El destino es la instancia decodificadora, es decir, la que transforma nuevamente la transmisión codificada en mensaje, (Aguado JM. 2004).

6.2.1.9 El Ruido. El ruido es todo factor externo a la comunicación que afecta negativamente a ésta. Ruido es lo que solemos denominar "interferencias" y hace referencia a cualquier distorsión de la transmisión de la señal que afecte a la integridad del mensaje.

El ruido es pues, "el lado oscuro" de la información, lo que podríamos denominar como "anti-información" el carácter especular entre información y ruido viene avalado por el hecho de que su medida matemática es equivalente. (Aguado JM. 2004).

6.2.1.10 La comunicación intrapersonal. Es una de las ramas comunicativas más vinculadas al conocimiento y uso del lenguaje, pero desde una perspectiva interior. se refiere al modo en que los individuos seleccionan y articulan cada uno de los signos del lenguaje, pero no necesariamente para comunicar una idea a otro, sino, también para reflexionar, (Santos García DV 2012).

6.2.1.11 Comunicación Interpersonal. La comunicación interpersonal parece un ejercicio fácil cuando, en realidad, presenta sus propias trampas. Aunque nadie puede negar que este proceso se da entre dos o más individuos que intercambian mensajes a través de un canal, (Santos García DV 2012).

6.2.1.12 Comunicación Masiva. La comunicación masiva se convirtió en materia de estudio en la primera mitad del siglo pasado. En primer lugar, la comunicación orientada a las masas se caracteriza por poner en circulación mensajes para una gran cantidad de receptores cuyo número resulta impreciso, (Santos García DV.2012).

6.2.1.13 Comunicación Persuasiva. La comunicación persuasiva Es un proceso mediante el cual se transmiten información, ideas, actitudes o emociones por medio de signos enviados a través de un canal de comunicación, con la intención de persuadir, (Aguado JM. 2004).

6.2.1.14 Comunicación Educativa. Es un tipo de comunicación humana que persigue logros educativos. Según la perspectiva constructivista, la comunicación educativa constituye el proceso mediante el cual se estructura la personalidad del educando, lo cual se logra a través de las informaciones que este recibe, quien las reelabora en interacción con el medio y con los propios conceptos construidos. (Aguado JM. 2004).

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1 Diseñar. es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida. Ello significa que casi todas nuestras actividades tienen algo de diseño, (Scott G.1970).

6.2.2.2 Proceso del Diseño. Este proceso constituye la causa formal. Parece bastante claro y fácil de comprender en él. Es de hacer notar, sin embargo, que estamos separando el diseño de la construcción. (Scott G.1970).

6.2.2.3 El Contraste. La percepción de la forma es el resultado de diferencias en el campo visual. Si éste es igual en toda su extensión, lo que vemos es una niebla, esto es, nada definido; tenemos meramente una sensación de luz en el espacio.

(Scott G.1970).

6.2.2.4 Valor. Es el nombre que damos a la claridad y oscuridad de los tonos. La cualidad correspondiente de la luz es la luminosidad, Valor significa realmente la cantidad de luz que puede reflejar una superficie. El blanco está en el extremo superior de esa escala, y el negro en el inferior. Todos los otros tonos, cromáticos y acromáticos, se ubican entre ambos, (Scott G.1970).

6.2.2.5 Matiz. Significa la diferencia entre azul y rojo y amarillo, y así sucesivamente. Cuando lo aplicamos a las cualidades de los objetos, nos referimos también aquí al carácter reflectante de las superficies. Estas reflejan algunas longitudes de onda y absorben otras, (Scott G.1970).

6.2.2.6 La intensidad. Corresponde a la saturación. Se refiere a la pureza de matiz que puede reflejar una superficie. Cuando un rojo es todo rojo, la intensidad es máxima, (Scott G.1970).

6.2.2.7 La Luz. Reflejan los objetos de nuestro campo visual, llega a la retina con una trama de diferentes cualidades y cantidades. Dicha trama inicia la respuesta nerviosa correspondiente, que el cerebro registra como esquema de energía, (Scott G.1970).

6.2.2.8 Textura Visual. Esta tiene estrecha relación con la cualidad táctil de una superficie. Algunas de las palabras que usamos para descubrir texturas visuales características provienen de nuestra experiencia táctil: áspero, suave, duro, blando, (Scott G.1970).

6.2.2.9 La posición. Debe describirse sobre la base de la organización total; carece de significado excepto en relación con el campo mismo. Esto nos lleva a la consideración del segundo sentido de la palabra "forma", el de forma completa o composición, (Scott G.1970).

6.2.2.10 Composición. Comienza, pues, con el campo del diseño. Este determina los límites de un universo único que hemos creado y cuyas leyes básicas están determinadas por el carácter del campo, (Scott G.1970).

6.2.2.11 Los juegos interactivos. Tienen múltiples beneficios en el aprendizaje de los niños. Permiten reforzar la educación estimulando habilidades como la lingüística, visoespacial o la psicomotriz. Mientras el niño aprende las reglas del juego, conseguiremos que se incremente su motivación por jugar y cada vez resuelva el juego de la mejor forma. También se puede destacar la gran mejora de los procesos de atención y comprensión.

6.2.2.12 Elaboración de materiales impresos de Enseñanza. Con la finalidad de ofrecer una panorámica general de los modos de elaboración de materiales impresos de enseñanza pudiéramos clasificar el conjunto de propuestas teóricas y prácticas de diseño de este tipo de medios en función de tres grandes orientaciones o parámetros, (JP. 2009).

6.2.2.13 diagramación. Distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia texto, imagen, en el espacio bidimensional el papel, mediante criterios de jerarquización, buscando finalidad del mensaje bajo una apariencia adecuada de tipografías y colores cumpa, (Gonzales, L.A. 2002).

6.2.2.14 *Retícula.* Su estructura visible pero no imprimible unifica, equilibra las paginas y da coherencia a la publicación (Zanon A.D 2008).

6.2.2.15 *Márgenes.* Los espacios en blanco que rodean la mancha de la página
Zanon A.D, (2008).

6.3 ciencias Auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1. Ciencias auxiliares.

6.3.1.1 *Semiología.* Es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc. De acuerdo con esta definición, la semiología. En realidad, se concide generalmente en reconocer al lenguaje un status privilegiado y autónomo que permite definir a la semiología como “el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos”, (Pierre Guiraud, Francia, 1971)

6.3.1.2 *Semiotica de la imagen.* Es el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicación visuales en realidad desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, iconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de la semiótica de la imagen.
(Karam Tanius, Mexico, 2011)

6.3.1.3 *Psicología.* Es la ciencia de la conducta y los procesos cognitivos. En otras palabras, los psicólogos están interesados en obtener información científica acerca de todas las cosas que tanto los seres humanos como otros organismos vivos piensan, sienten y hacen; estudian la conducta observable, los procesos cognoscitivos, los procesos fisiológicos, las influencias sociales y culturales, así como los procesos encubiertos y en gran medida inconcientes. (Baron Robert A., Mexico, 1997)

6.3.1.4. Psicología del color. La psicología del color estudia y analiza la manera en la que se perciben los colores. Evalúa las emociones y reacciones que los colores transmiten y provocan al receptor. La psicología del color evalúa los colores en color o tinta, tonalidad, opacidad e implementación. El análisis de lo que los colores pueden provocar es funcional para realizar diseño de logos, identidad corporativa, anuncios y todo tipo de diseño. El color influencia y colabora con las intenciones del diseño, (García Manso M.A 2005).

6.3.1.5 Psicología de la imagen. Según el Instituto para el desarrollo de la Psicología de la imagen define a la psicología de la imagen como: “Una corriente psicológica enmarcada en el pensamiento siloísta. En su desarrollo considera aportes de la fenomenología de Husserl y del existencialismo de Sartre. Aporta al conocimiento una concepción de lo humano como ser consciente e intencional y una conceptualización del psiquismo que comprende las características de espacialidad y temporalidad de los fenómenos de la conciencia”, (García Manso M.A 2005).

6.3.1.6. Pedagogía. La pedagogía es una ciencia que estudia la metodología y las técnicas relacionadas a la educación y enseñanza. La pedagogía ocupa un lugar importante en escuelas e instituciones educativas pues permite brindar un mejor servicio de orientación, aporta a la organización escolar, programación de metodologías, asesoramientos a docentes, planificación y elaboración de terapias específicas y personalizadas, técnica de estudio, entre otros, (García Manso M.A 2005).

6.3.2 Artes.

6.3.2.1. Ilustración. Describe la ilustración como un arte con proyección comercial, que cumple demandas económicas y sociales que le brindan la forma y sentido a la ilustración. La ilustración no se puede desligar completamente con el arte, pues se basa de técnicas artísticas tradicionales. Se podría comprender que la ilustración es un arte desarrollado y conceptualizado, que cumple un objetivo o transmite un mensaje. La ilustración ha servido como complemento narrativo en libros y manuscritos desde los pergaminos. La ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales. (Dalley 1980).

6.3.3 Teorías.

6.3.3.1. Teoría del color. “El color se debe siempre a la especie o especies de rayos que conforman la luz, según he visto constantemente en todos los Fenómenos del Color estudiados por mí hasta hoy” El color es lo que los ojos perciben cuando la luz se refleja en los objetos. La luz. está constituida por ondas electromagnéticas que se trasladan a 300.000 km por segundo aproximadamente. La luz viaja mediante ondas, conocidas como el carácter ondulatorio de la luz. Cada onda tiene una longitud diferente y es esto lo que produce los distintos tipos de luz, como la luz infrarroja, la luz ultravioleta o el espectro visible. Esta última es la que el ojo logra percibir. (Ball, 2001, p. 46)

6.3.4 Tendencias.

6.3.4.1 Comados, retro, look 80`s, color neon. Esta tendencia va a predominar sobre todo en el diseño web y en diseño de carteles, aunque lo podremos encontrar o aplicar en gráficas corporativas para proyectos que lo requieran. (Ensenyat Jordi, España, 2020)



Imagen extraída de Behance, creada por Mohamed Moustapha

6.3.4.2 Texturas contrastadas en impresión. El uso de diferentes tipos de texturas en impresión va a ser otra de las tendencias en el diseño gráfico durante el próximo 2020. Sin embargo, ya son bastantes, los estudios de diseño gráfico que están apostando por utilizar distintos tipos de texturas entre los materiales impresos. Algo que puede parecer arriesgado (y de hecho lo es), ya que hacerlo de forma correcta requiere maestría. Papeles con relieves, texturizados, metalizados, todo vale. La única regla es la de crear un conjunto armónico. (Ensenyat Jordi, España, 2020)

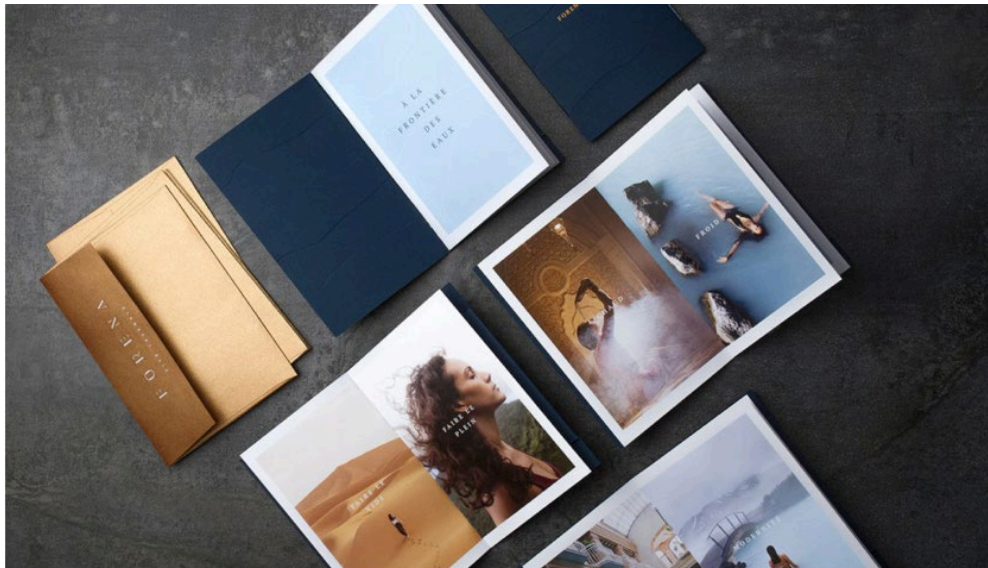


Imagen extraída de Behance, creada por byHouse Studio & Josiane Cossette

6.3.4.3 Ilustración *handmade* y *vectorial*. El uso de ilustraciones creadas tanto a mano alzada como en formato vectorial va utilizarse en trabajos de diseño gráfico durante todo 2020. De hecho, esta es una de las tendencias en diseño que nunca pasa de moda. Mina Manzar ha diseñado este packaging para unos chocolates llamados Sinner Wrath (Furia de pecador). En ellas ha incorporado ilustraciones de animales salvajes. Gracias a las ilustraciones ha conseguido comunicar el aspecto más feroz que requiere un producto de este tipo. (Ensenyat Jordi, España, 2020)

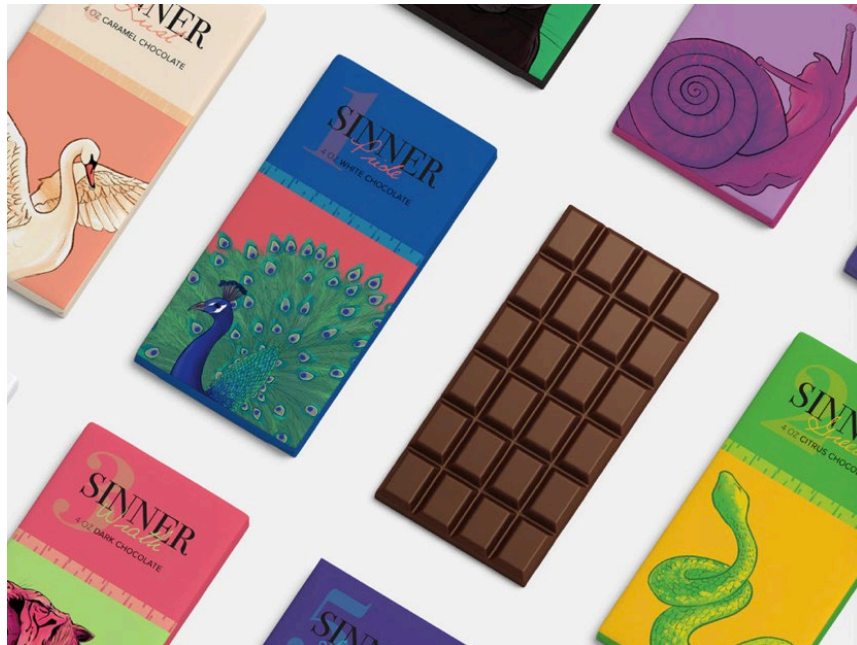


Imagen extraída de Behance, creada por Mina Manzar

6.3.4.4 Tablero de tendencias.



Ver analisis completo en anexo III



PROCESO DE
DISEÑO Y
PROPUESTA
PRELIMINAR

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

Toda la información que se recopiló dentro del marco teórico es importante para la realización de este proyecto, en la cual podemos encontrar elementos del cliente, comunicación, diseño, ciencias auxiliares, artes y tendencias que definen el estilo de nuestro diseño.

La radio. Sólo es sonido y sólo vos pero una vez triple la voz humana expresada en palabras, la voz de la naturaleza, del ambiente los llamados efecto de sonido y la voz del corazón es decir la música.

Diagramación. La diagramación, también llamada a veces maquetación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio contenidos escritos, visuales y, en algunos casos, audiovisuales en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

Ilustración. Es un arte instructivo ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas interpreta y complementa un texto.

Comunicación. El proceso de comunicación implica la emisión de señales, tales como sonidos, gestos o señas con la única intención de dar a conocer un mensaje.

Comunicación educativa. Es un tipo de comunicación humana que persigue logros educativos, según la perspectiva constructivista, la comunicación educativa constituye el proceso mediante el cual se estructura la personalidad del educado

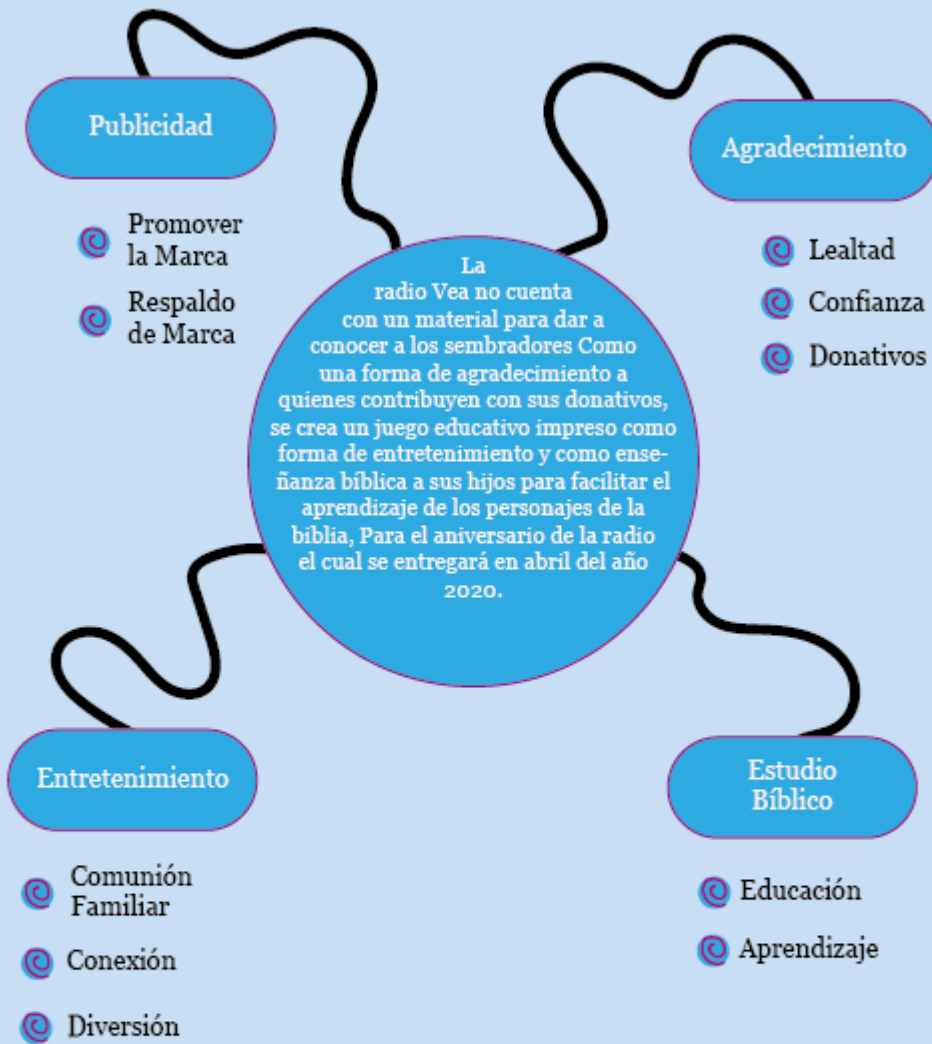
Proceso de diseño. Este proceso constituye la causa formal esto implica un proceso de toma de decisiones, a menudo iterativo, en el que se aplican los recursos de forma óptima a fin de obtener los objetivos estipulados.

Composición. Este determina los límites del universo único que hemos creado y cuyas leyes básicas están determinadas por el carácter del campo.

7.2 Conceptualización

7.2.1 Método. Para este proyecto de comunicación se utilizó la técnica “**Mapas mentales**” Es una técnica popularizada por Tony Buzan, La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro.

7.2.1 Método.



“Conéctate con Jesús”

Ver análisis completo en anexo V

7.2.2 Definición del concepto. Luego de aplicar la técnica creativa “ Mapa Mental” se logro explorar la problemática y se encontraron distintos puntos de vista, los cuales ayudaron a la definición de la frase principal que representara el juego de meza a realizar.

Frase: Conéctate con Jesús

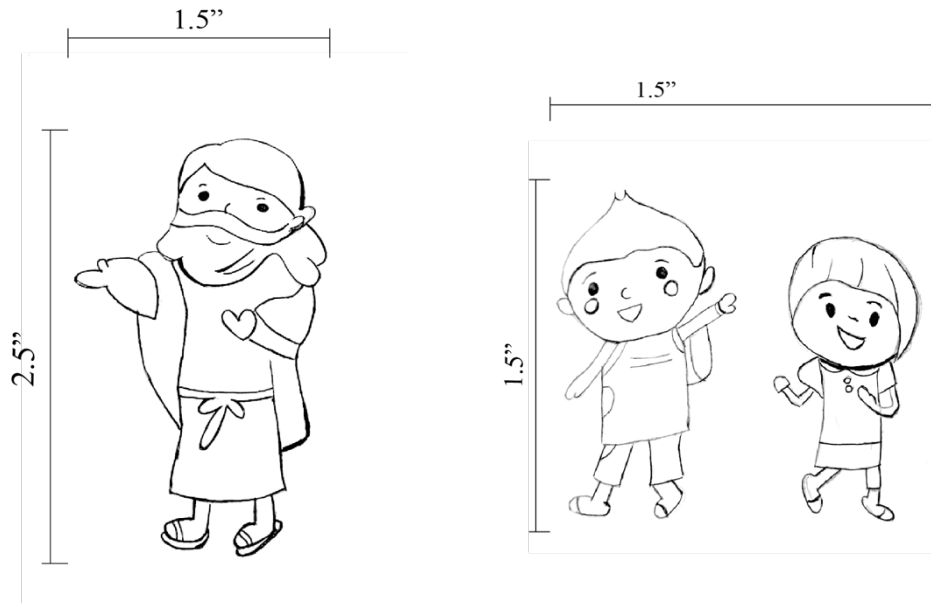
Esta técnica para su elaboración se siguen los siguientes pasos:

- Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
- El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
- Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
- De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.
- Las ramificaciones forman una estructura nodal.

Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad.

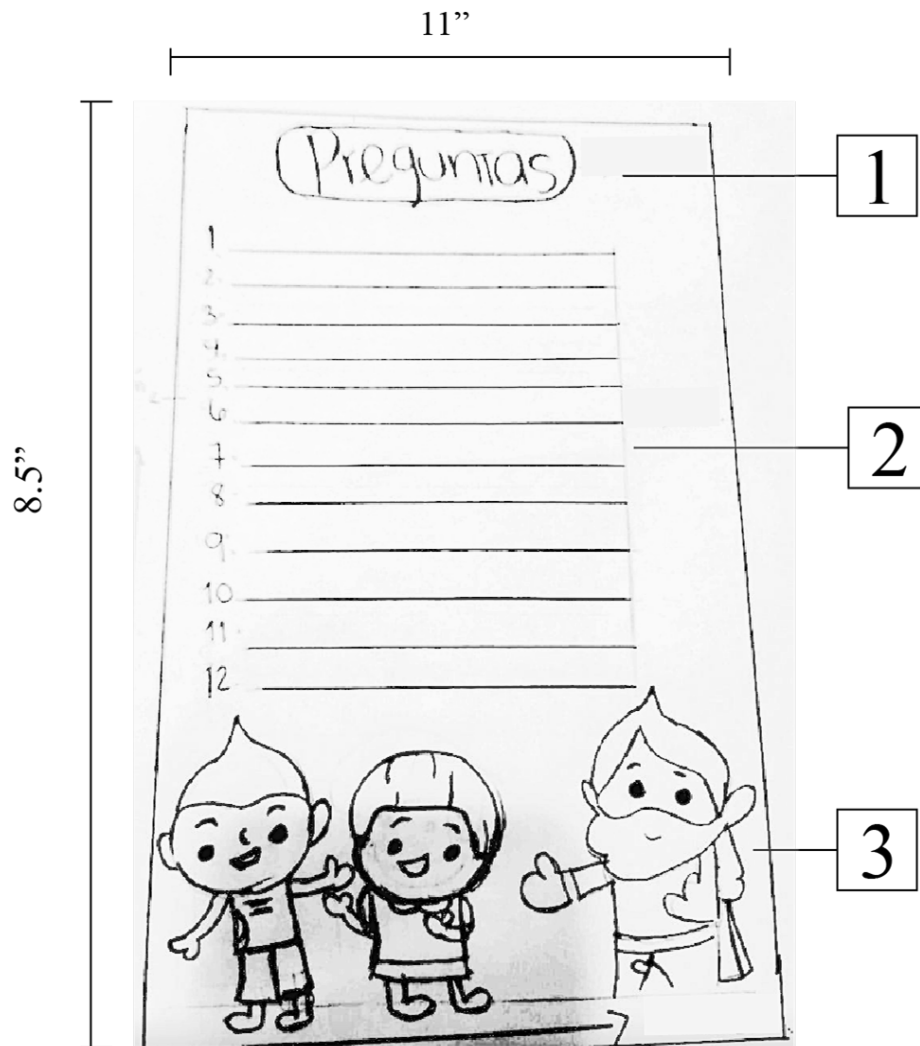
7.3 Bocetaje

7.3.1 Proceso de Bocetaje.



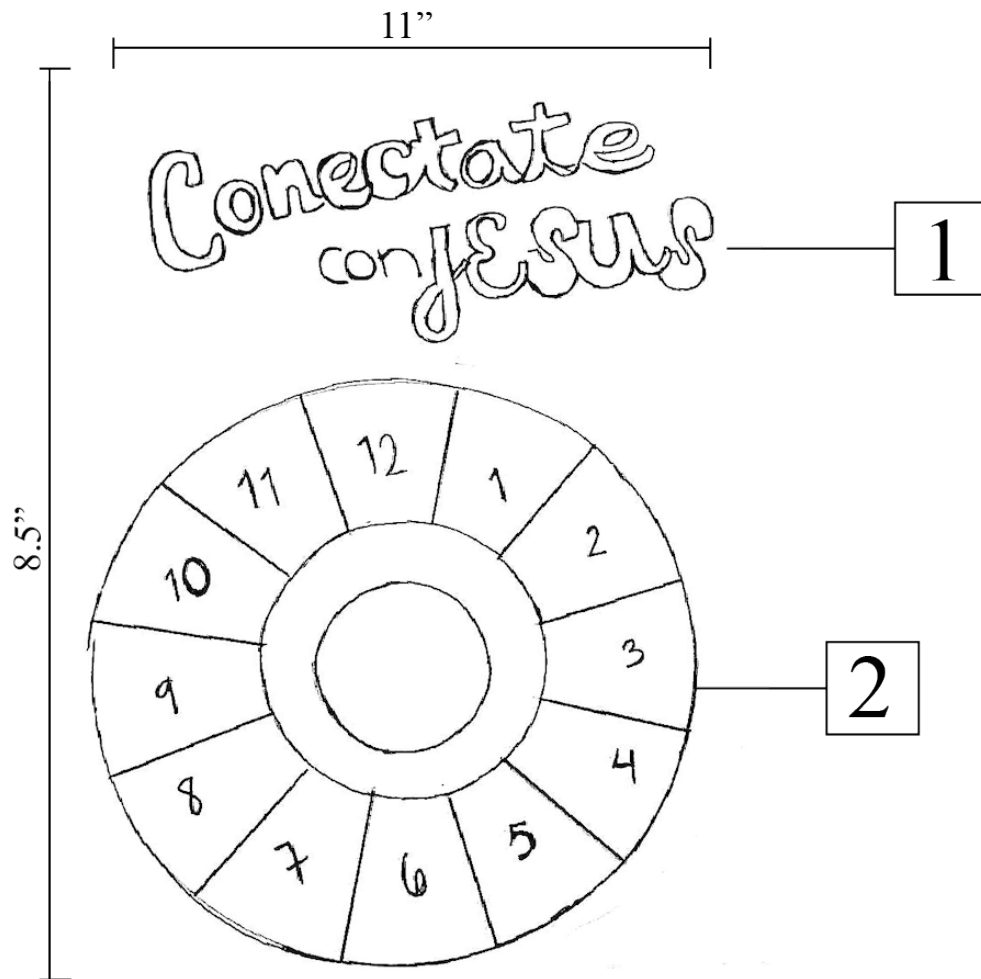
Dentro del juego se podran identificar a 3 personajes los cuales seran las referencias que indicaran como los niños al utilizar el juego se acercan más a Jesus, estas piezas seran visibles en el empaque del juego como en su tablero, tendran una paleta de color suave para contrastar con el fondo del mismo.

7.3.1 Proceso de bocetaje.



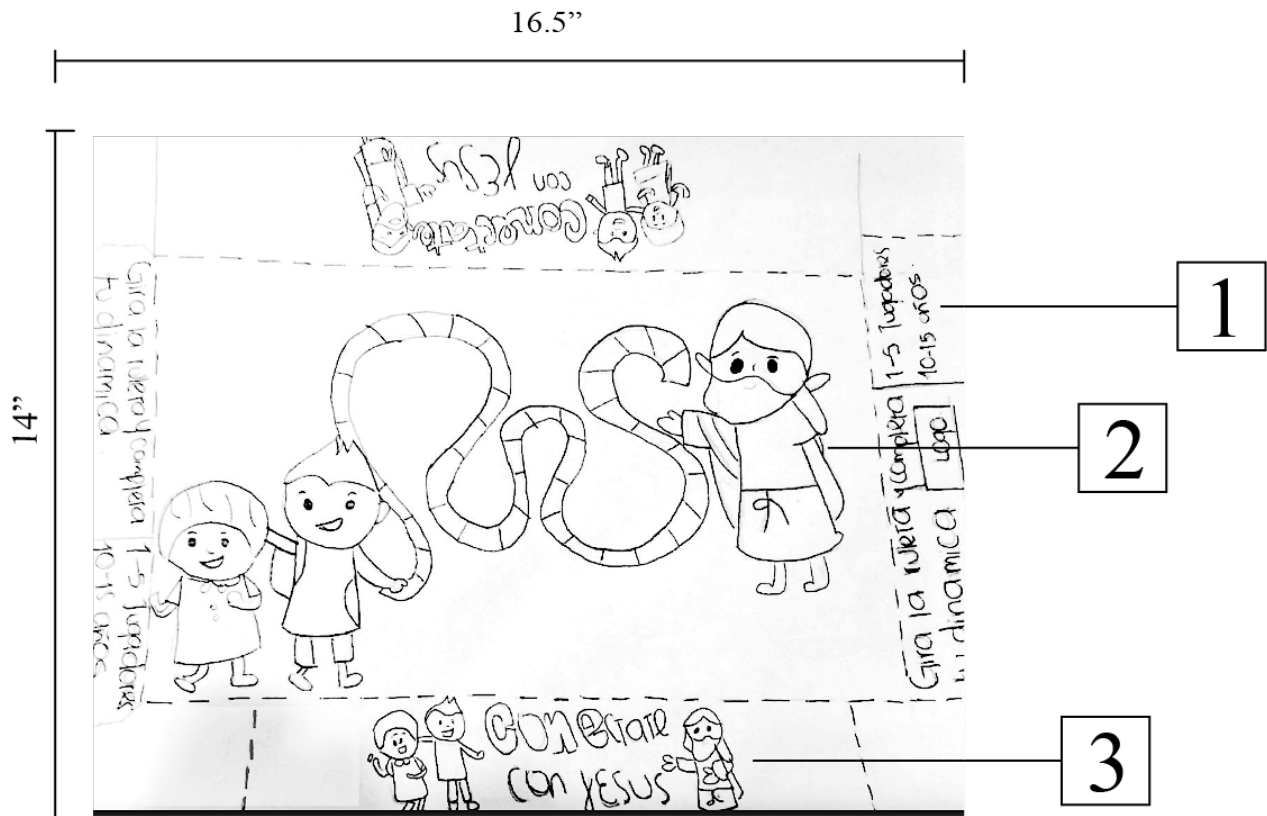
1. Título del arte.
2. Dinamicas del juego enumeradas.
3. Aplicación de personajes para identificación.

7.3.1 Proceso de bocetaje.



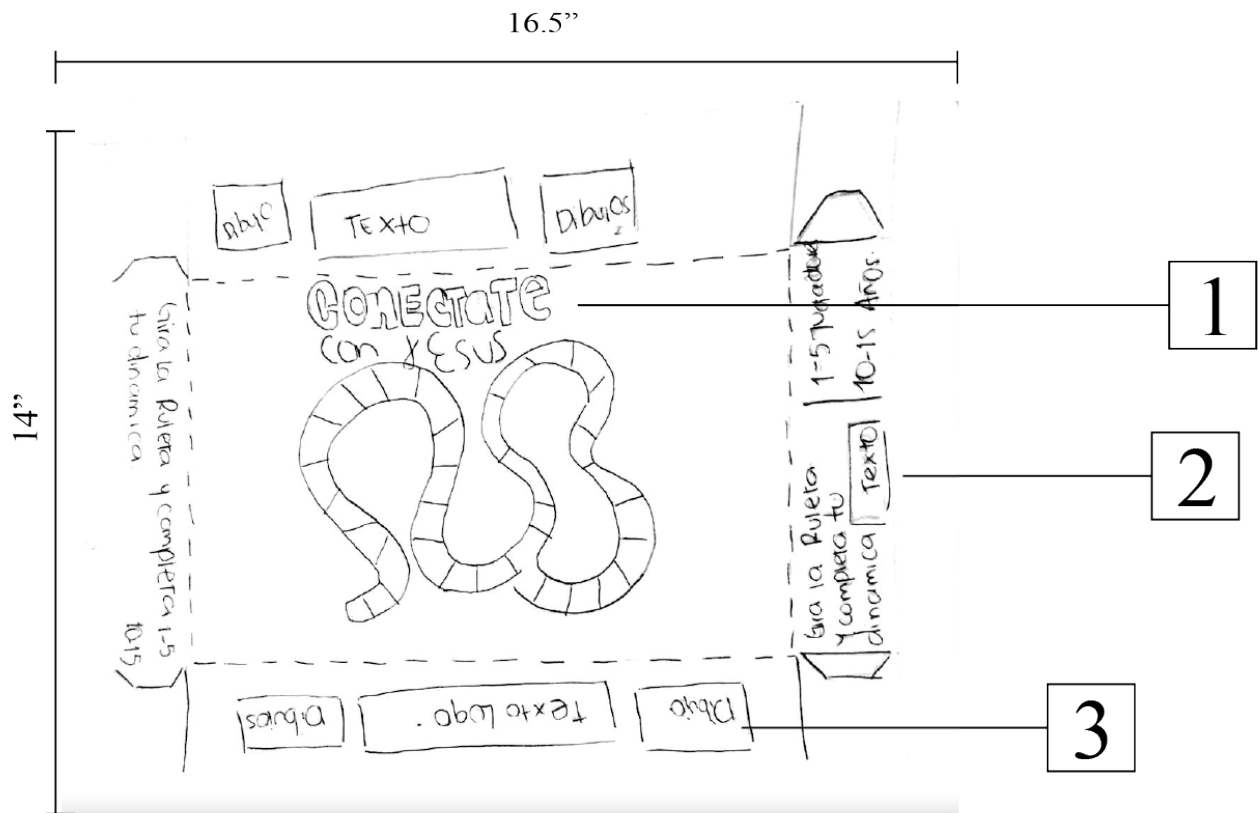
1. Título del juego con su tipografía correspondiente.
2. Ruleta con su numeración correspondiente.

7.3.1 Proceso de bocetaje.



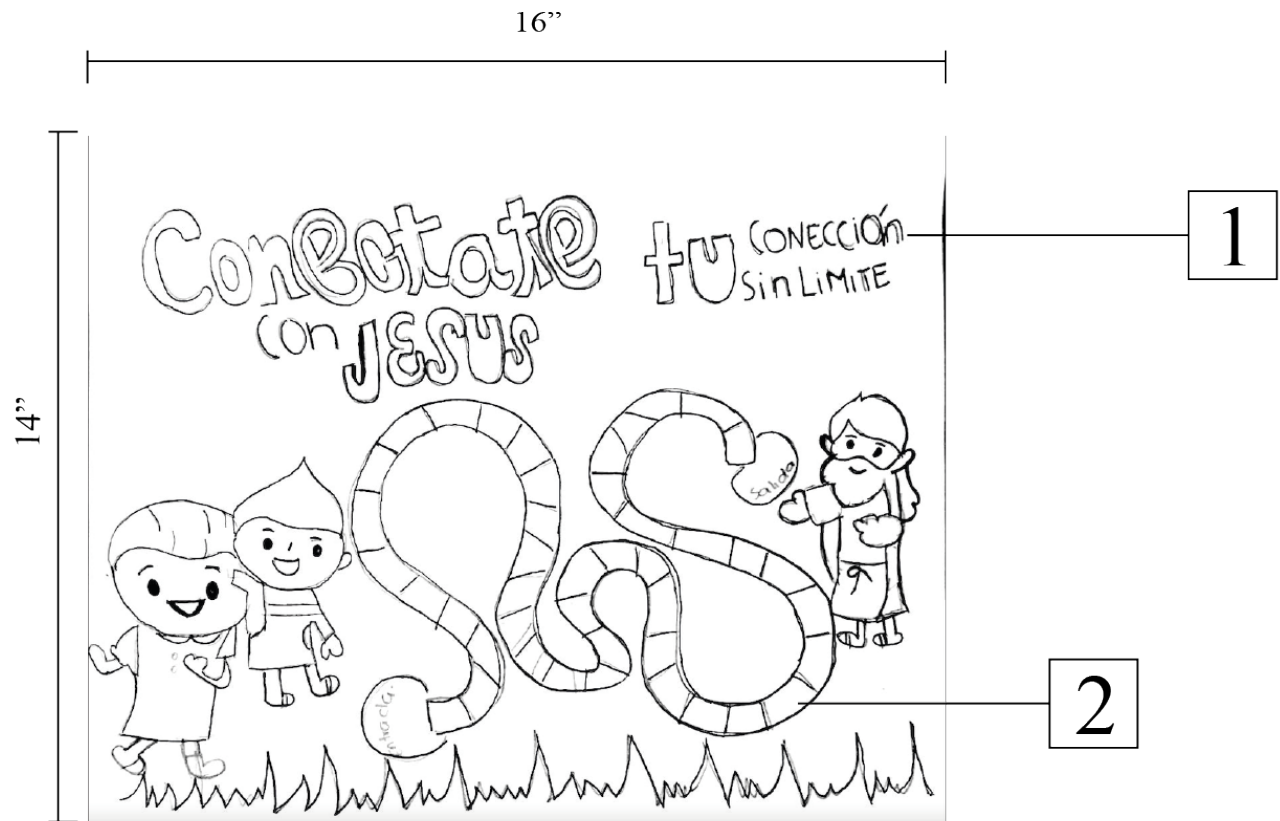
1. Datos varios y modalidad del juego en la tapa del empaque.
2. Ilustración de referencia del tablero con los personajes del mismo.
3. Nombre del juego con personajes de referencia.

7.3.1 Proceso de bocetaje.



1. Ilustracion de referencia en el fondo de la caja del juego.
2. Datos varios y modalidad del juego.
3. Titulo del juego con imágenes de referencia.

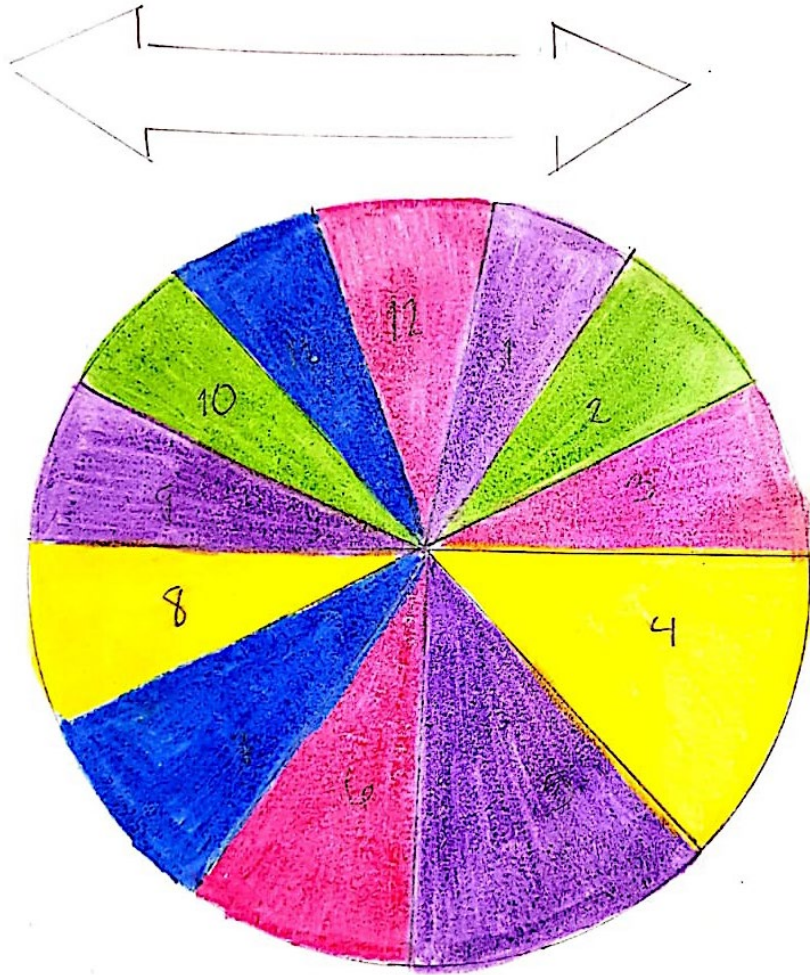
7.3.1 Proceso de bocetaje.



1. Título del juego en el tablero con su tipografía correspondiente.
2. Ilustración del tablero del juego.

7.3.2 Proceso de bocetaje a color.

- Ruleta



7.3.2 Proceso de bocetaje a color.

- Caja de juego tapa superior

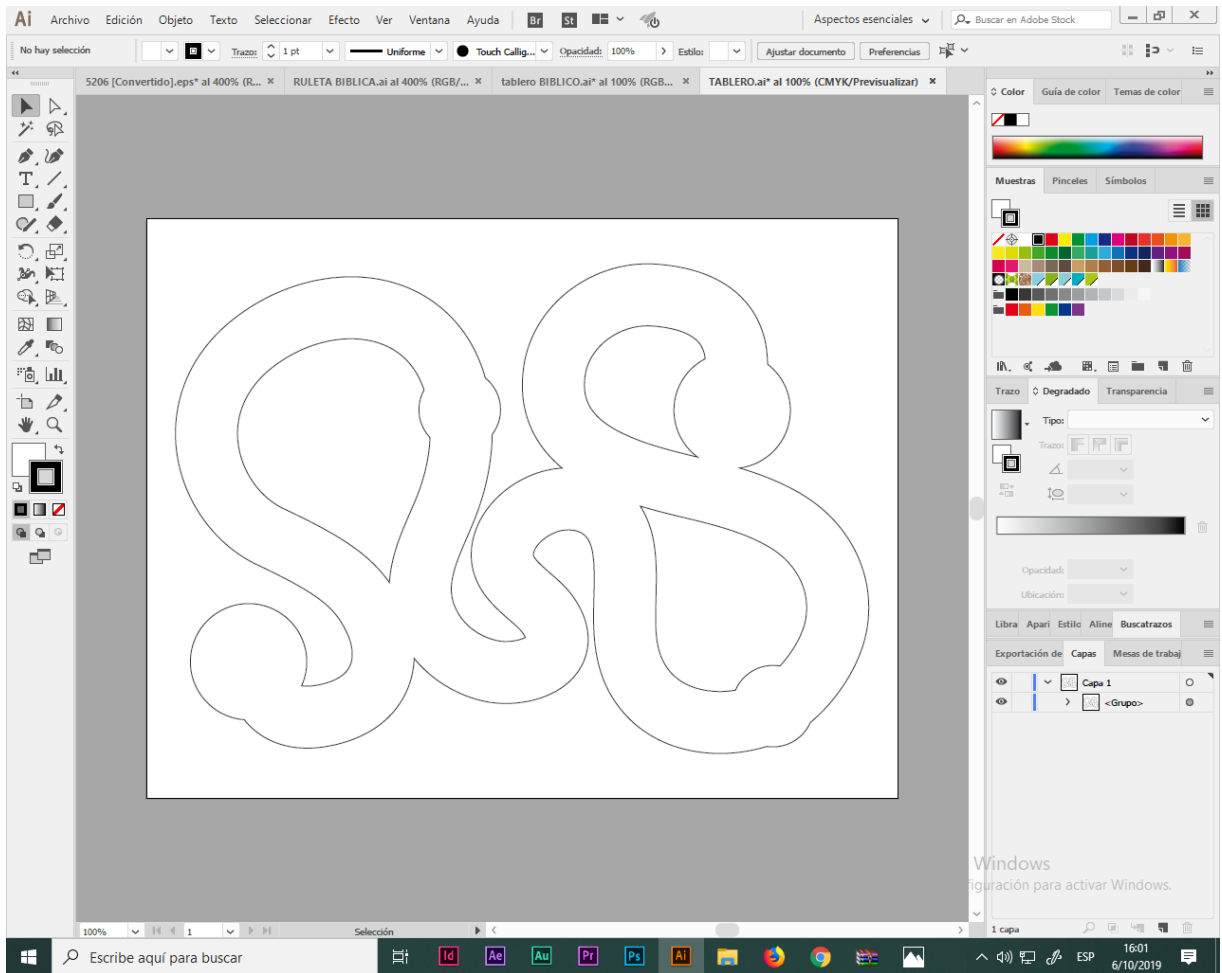


7.3.2 proceso de bocetaje a color.

- Ilustración de tablero con personajes y tipografía correspondiente



7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



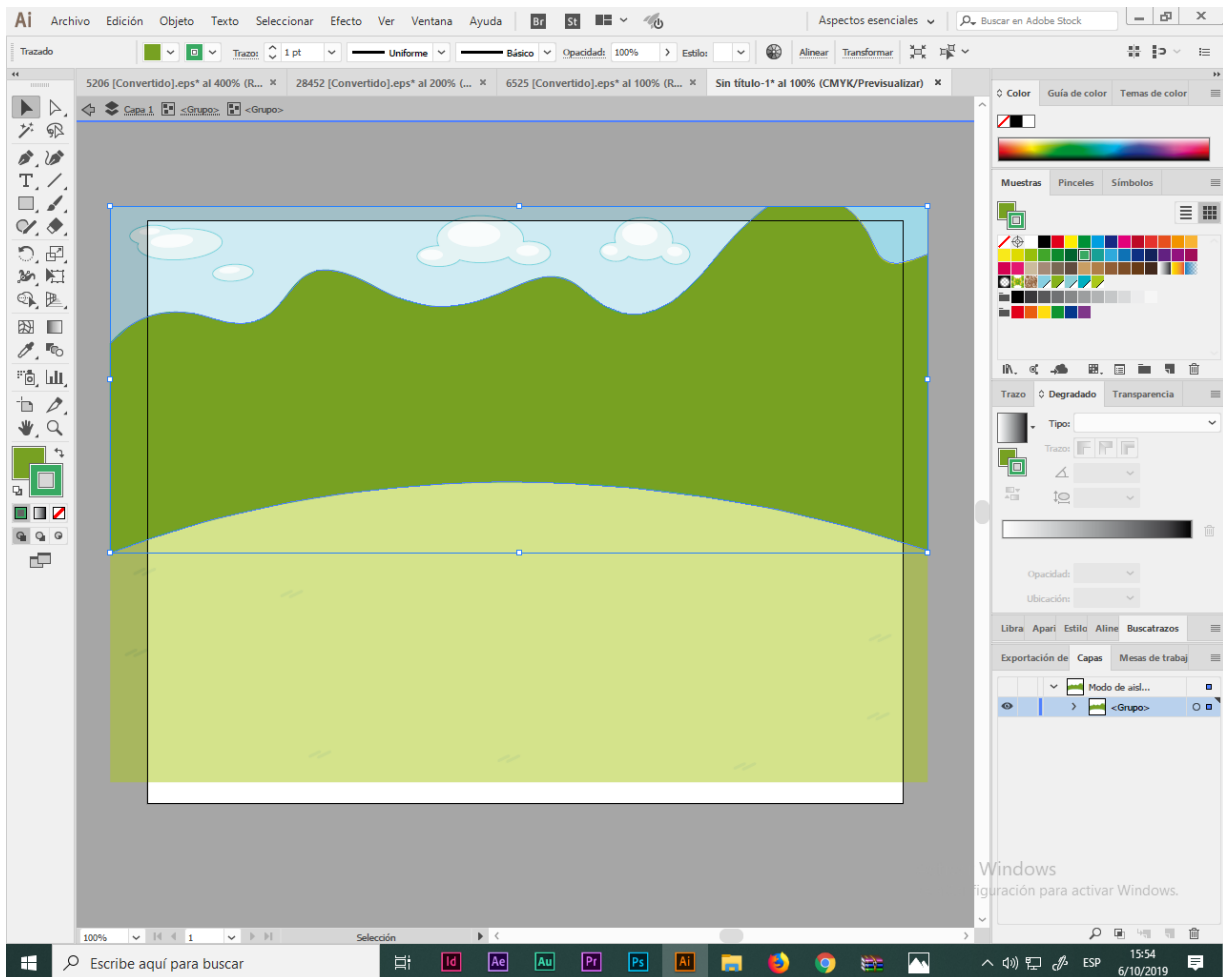
Se escanea el boceto del tablero. Se coloca la imagen en un documento nuevo de Ilustrador y se digitalizan las líneas básicas con la herramienta pluma de Illustrator. Todo se realiza a medida real.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



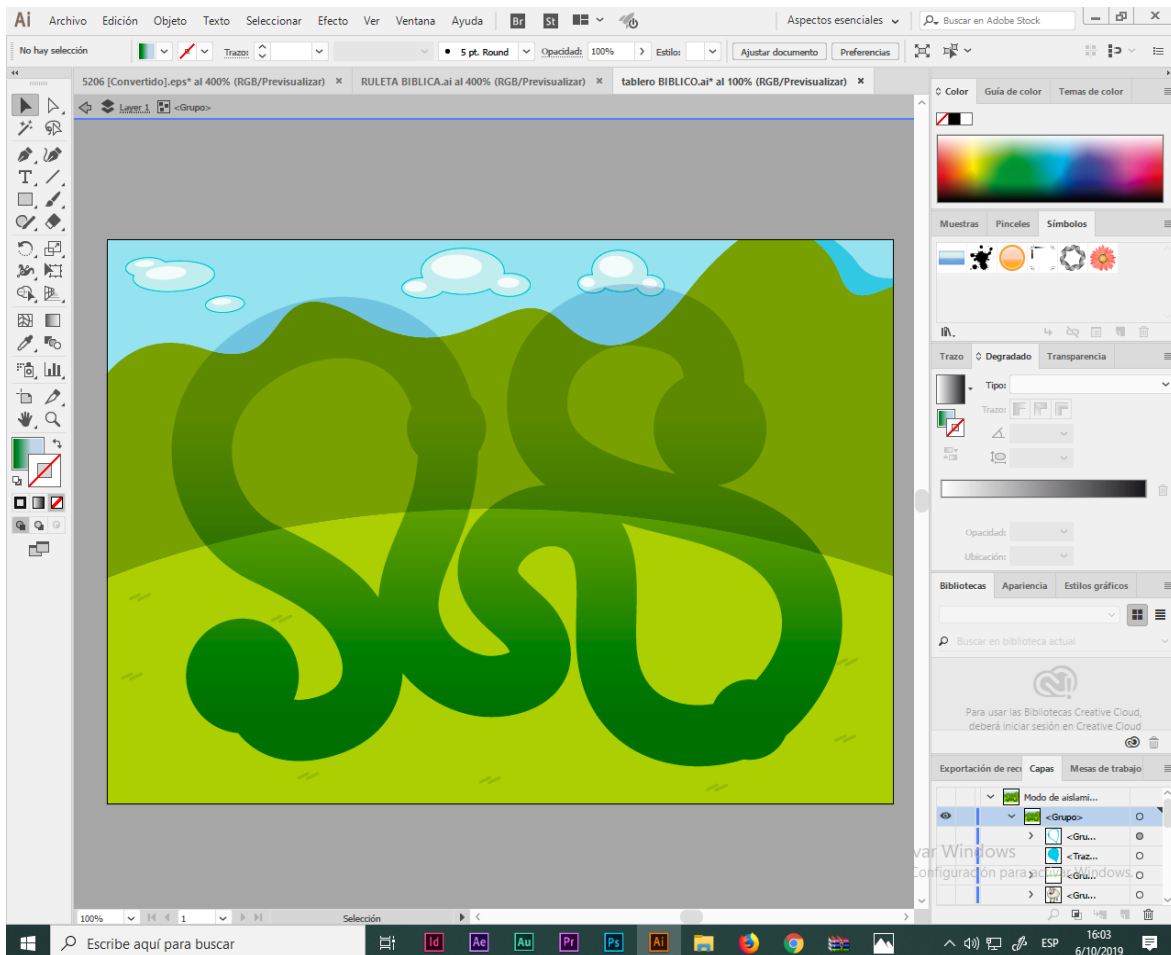
Para el tablero se rellenan las formas con un degradado: verde y celeste. Para diferenciar las casillas del fondo.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



Se incorpora una imagen de fondo para que le de soporte al tablero y a su vez encaje con la línea gráfica.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



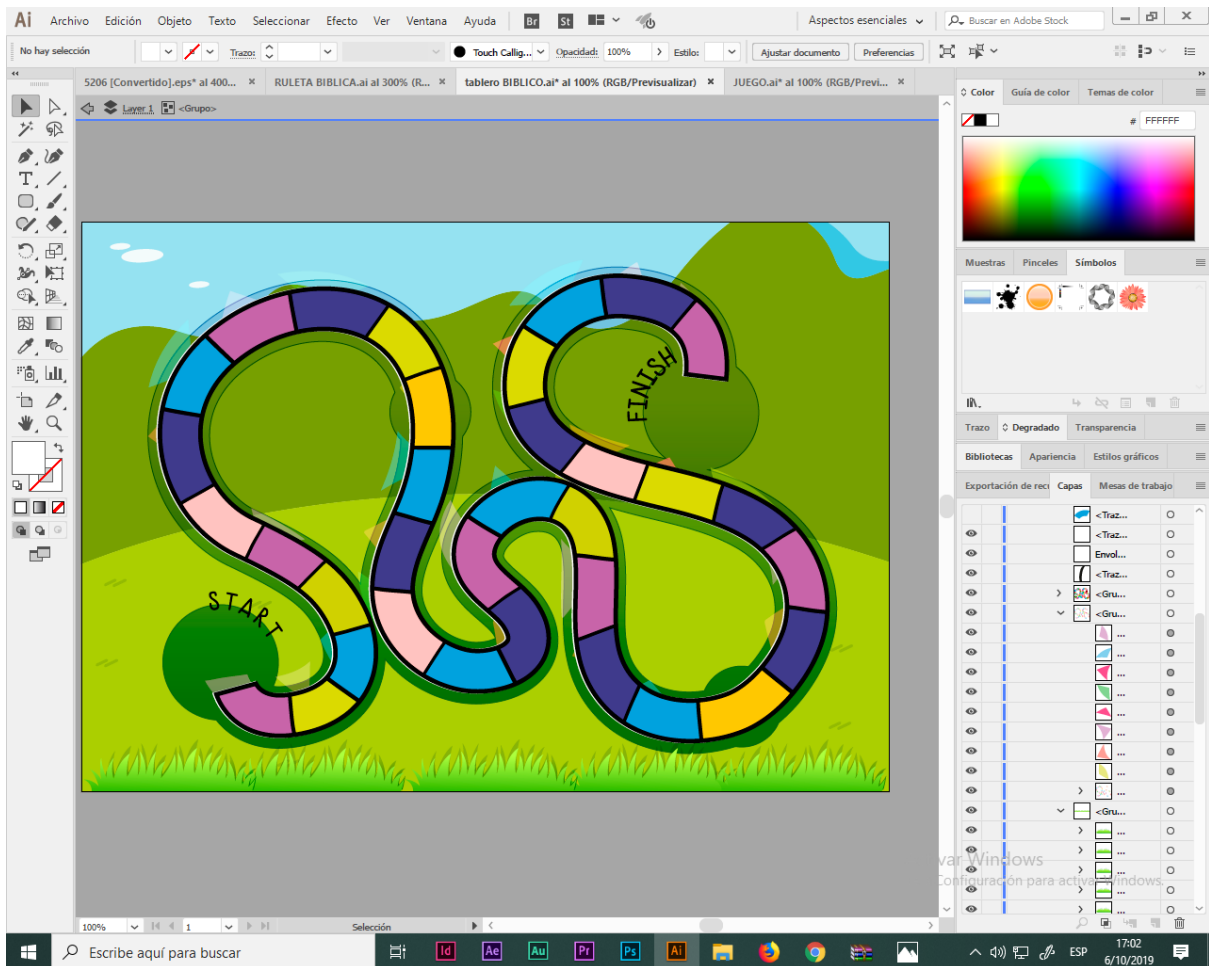
Después de agregar los colores sólidos, se incorporan una sombra , para ubicar las posiciones y orden de las casillas.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



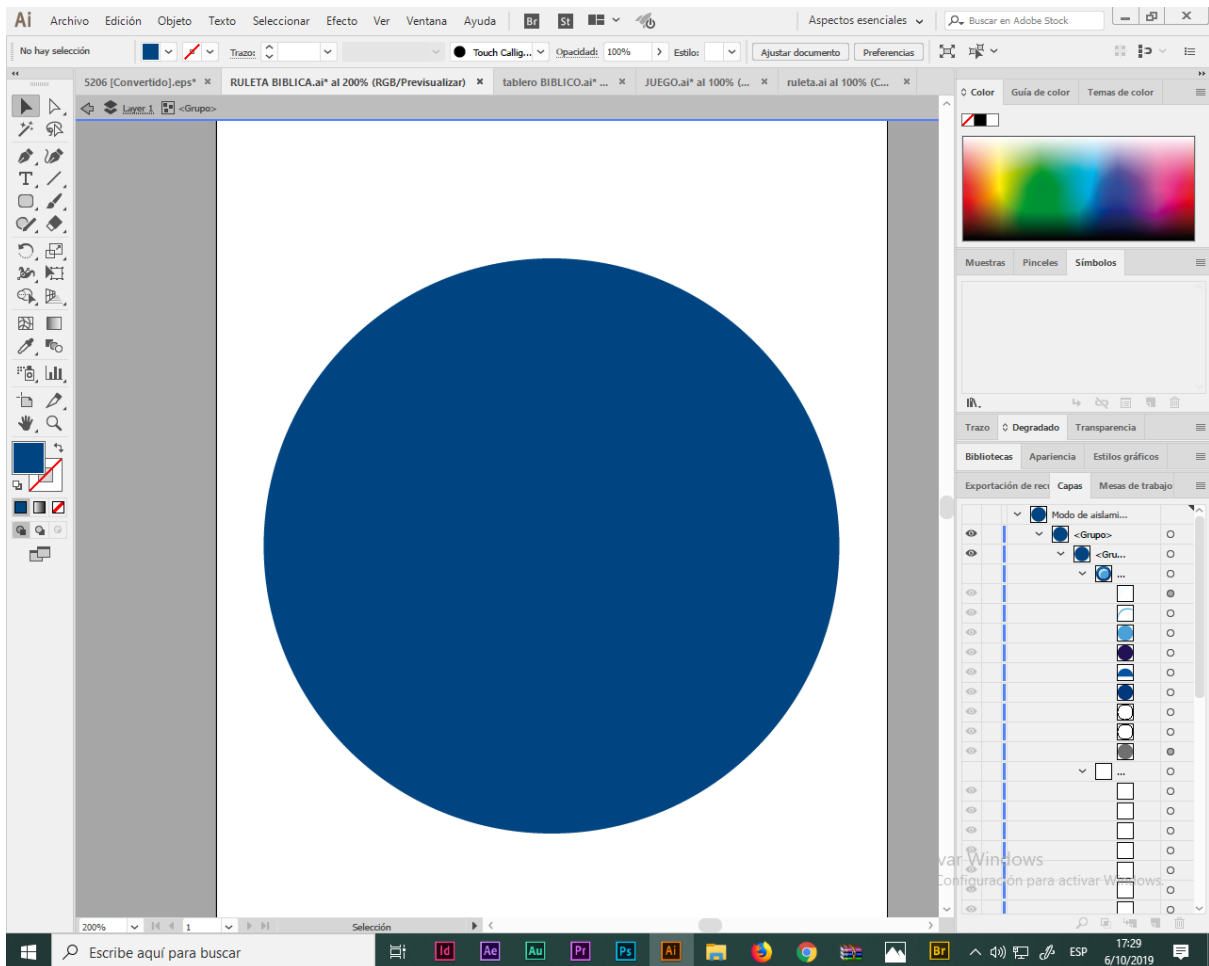
Se incorpora un relleno de color blanco para que permita tener un aspecto mucho más ordenado. Esta es la base para agregar la información.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



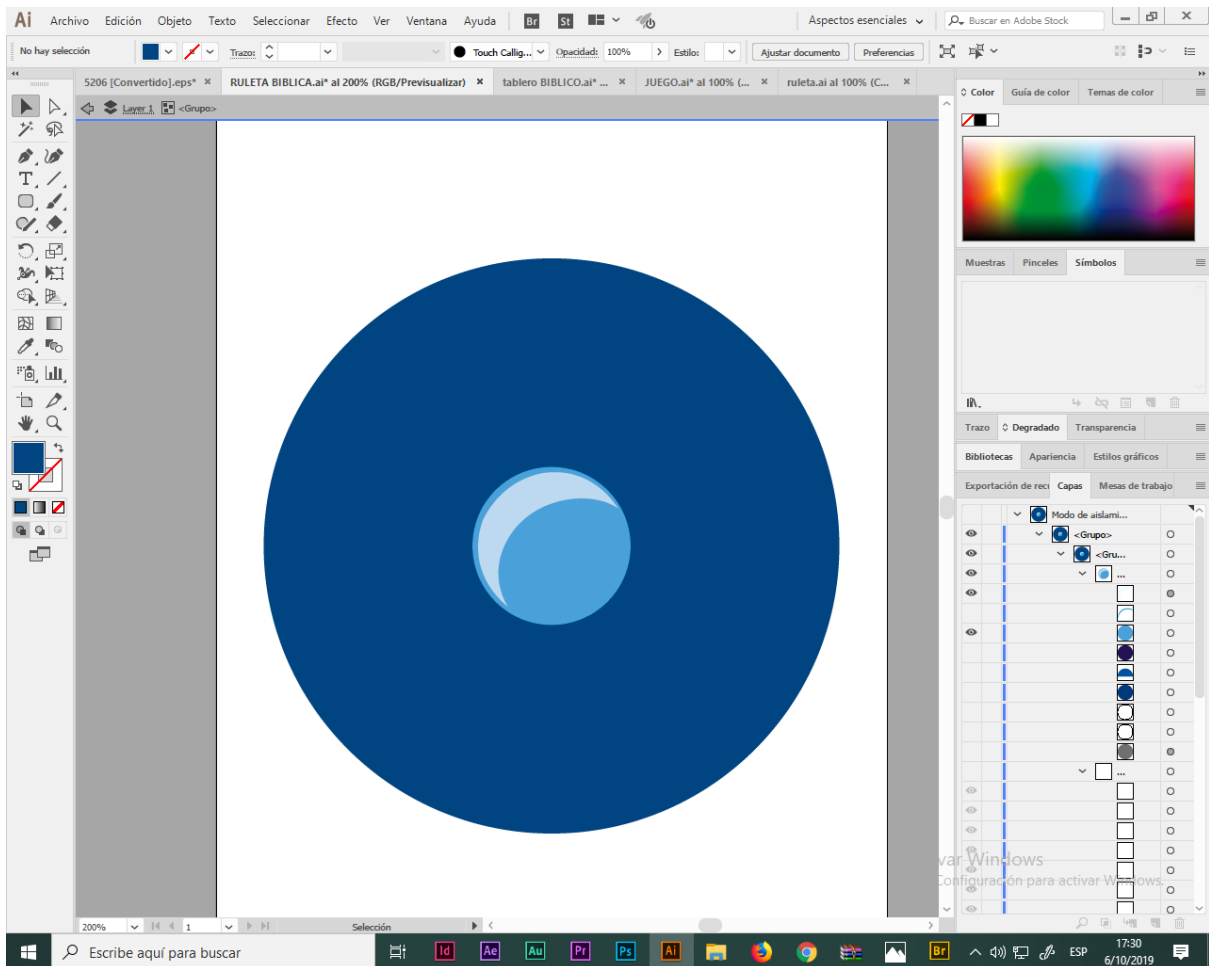
Se agrega el título del juego que sería CONÉCTATE CON JESÚS donde se adapte de la mejor manera en Illustrator. Se agregan los títulos arriba de las casillas y se alinean al centro de su respectivo espacio.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



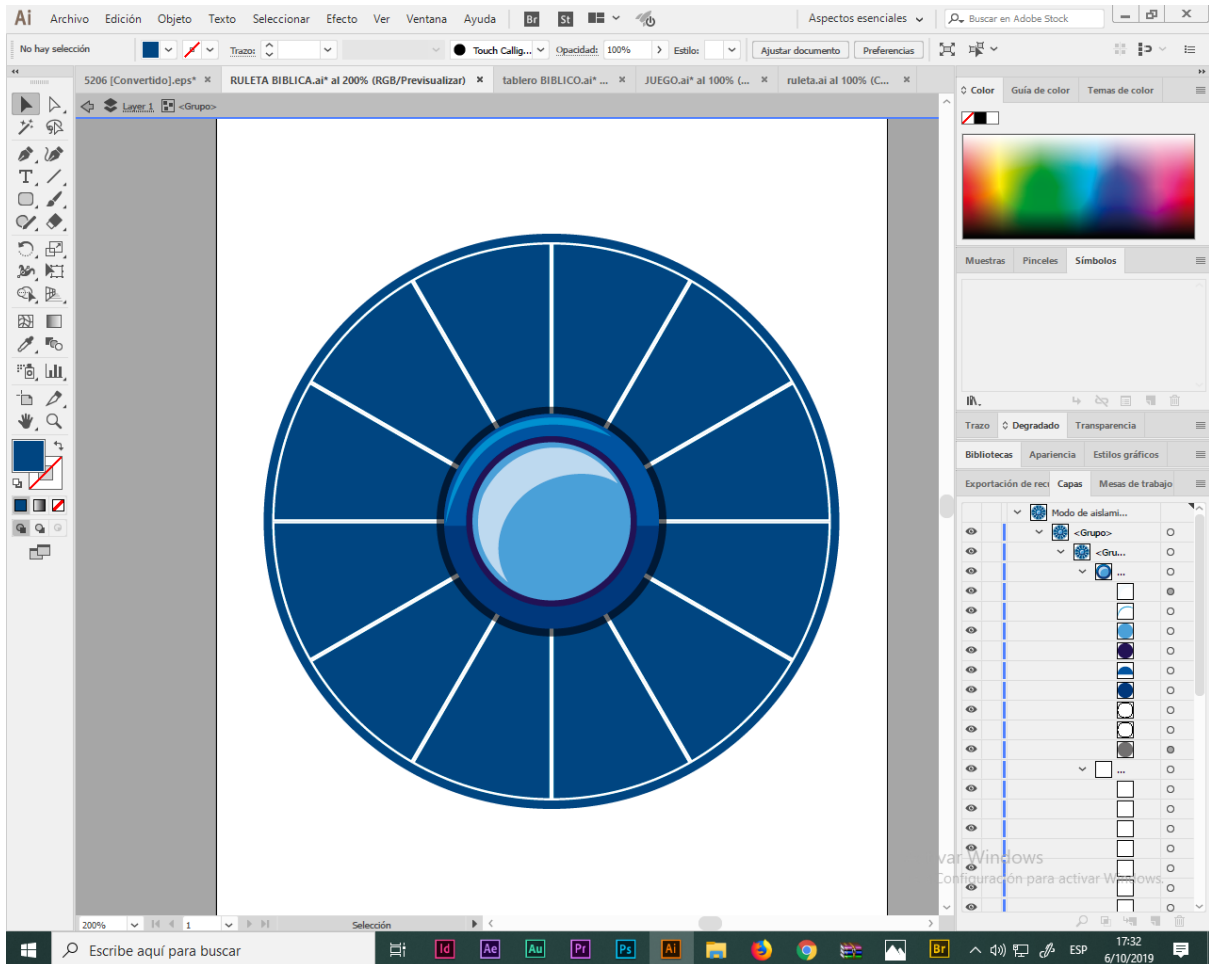
A la figura circular con trazo de 4 pts que será el fondo de la ruleta se le coloca un relleno Azul y se rasteriza el trazo.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



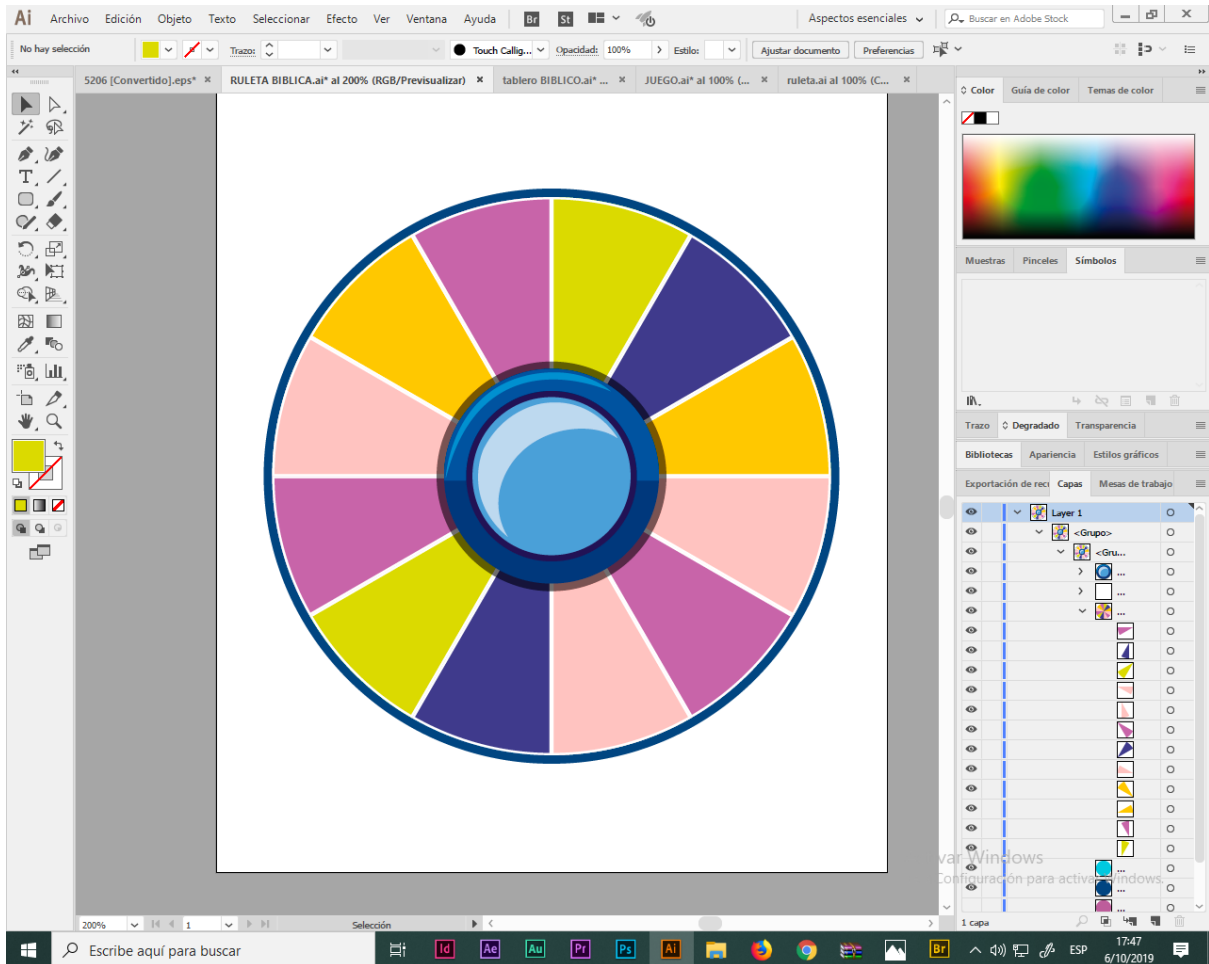
Se agrega un círculo más pequeño en el centro de la primera figura, también se agrega detalle de iluminación sobre la figura celeste dando así un mejor efecto a la forma.

7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



Con la herramienta pluma se realiza una línea recta y se le modifican los parámetros del trazo para crear líneas de color blanco. Con la herramienta rotar se cambia el ángulo de la línea al momento de ser duplicado varias veces para cubrir toda la circunferencia, esto para crear las 12 divisiones de la ruleta.

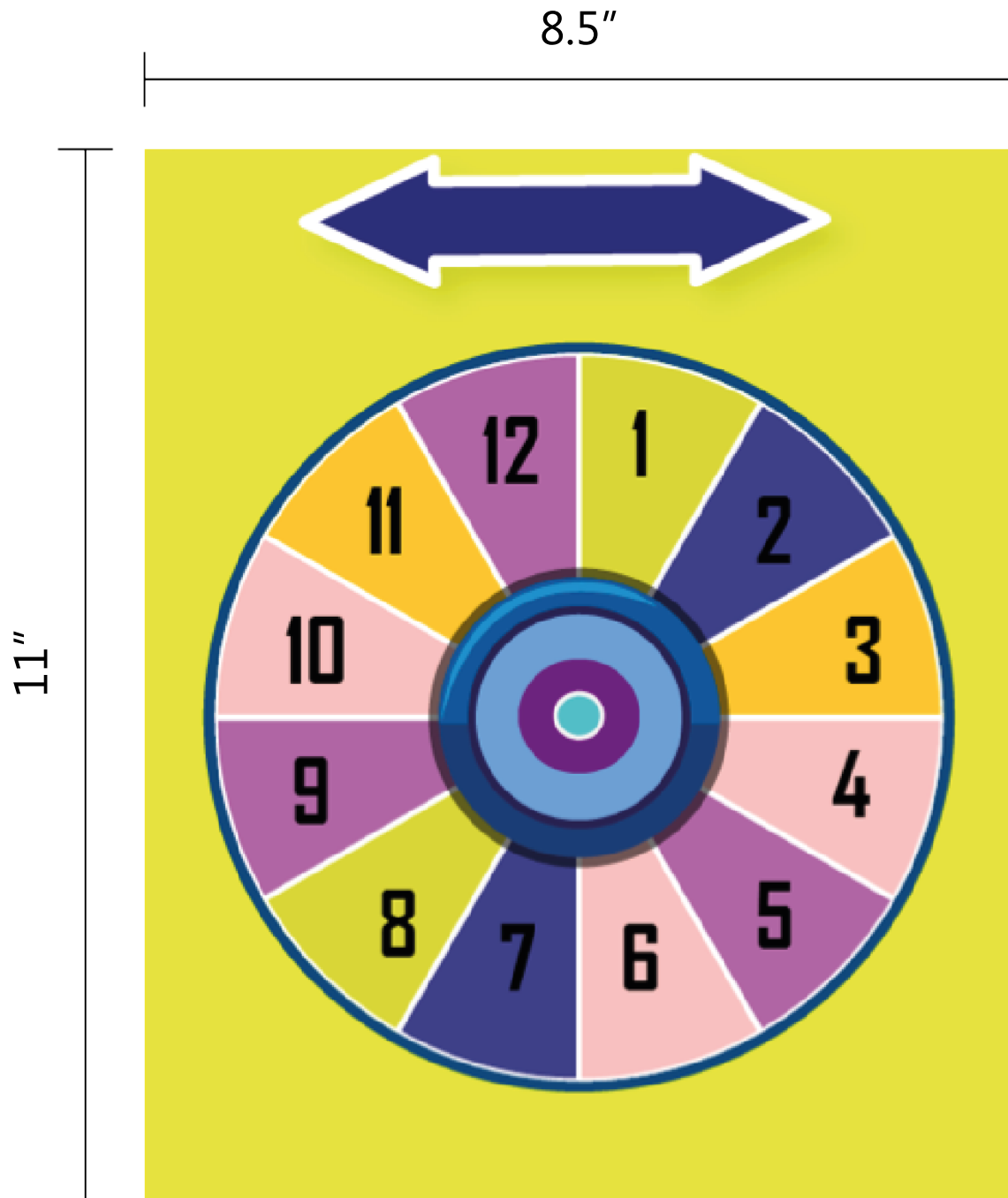
7.3.3. Proceso de digitalización de los bocetos.



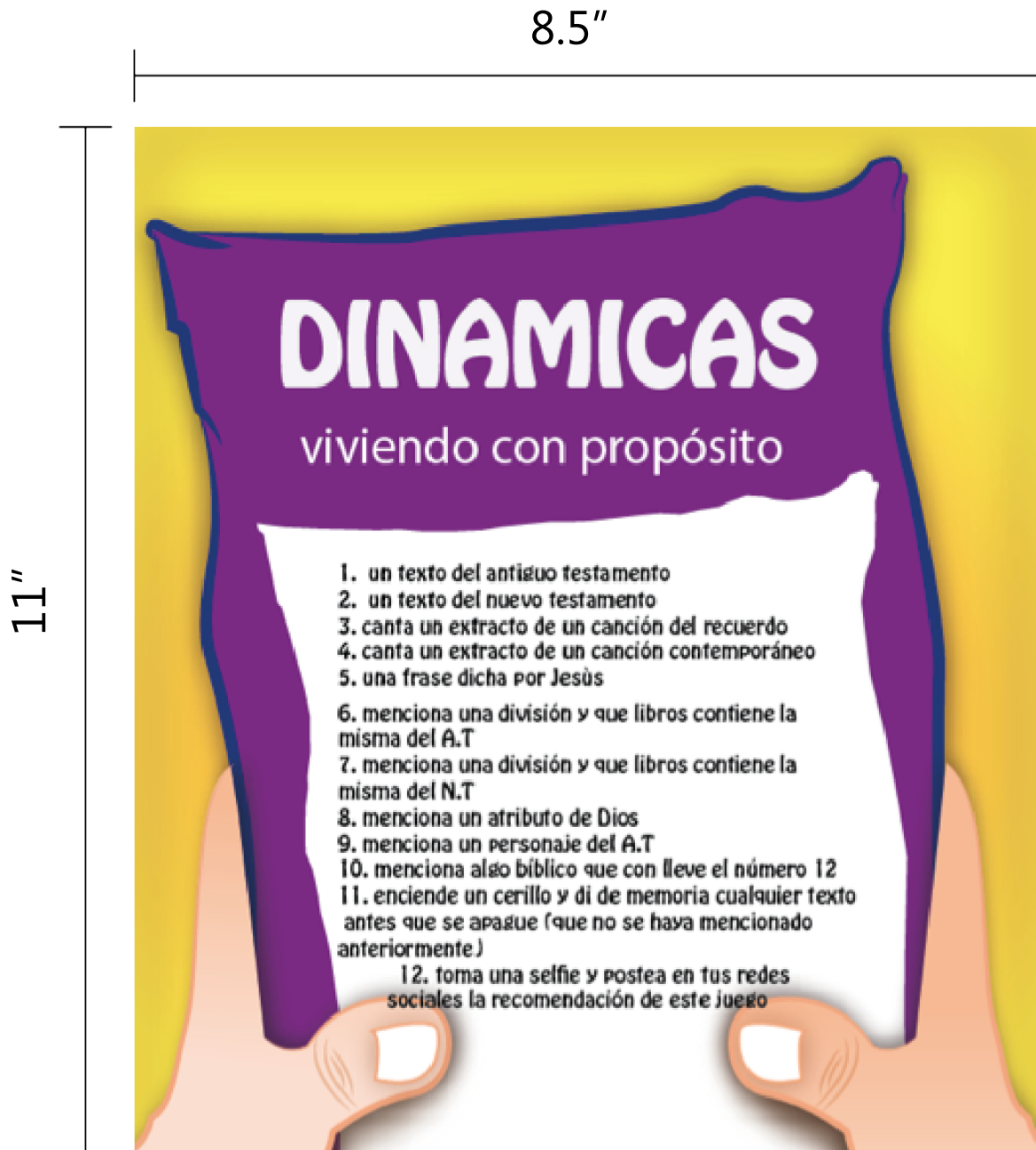
Luego se rellena de color cada casilla de la forma con una paleta seleccionada previamente.

7.4 Propuesta Preliminar

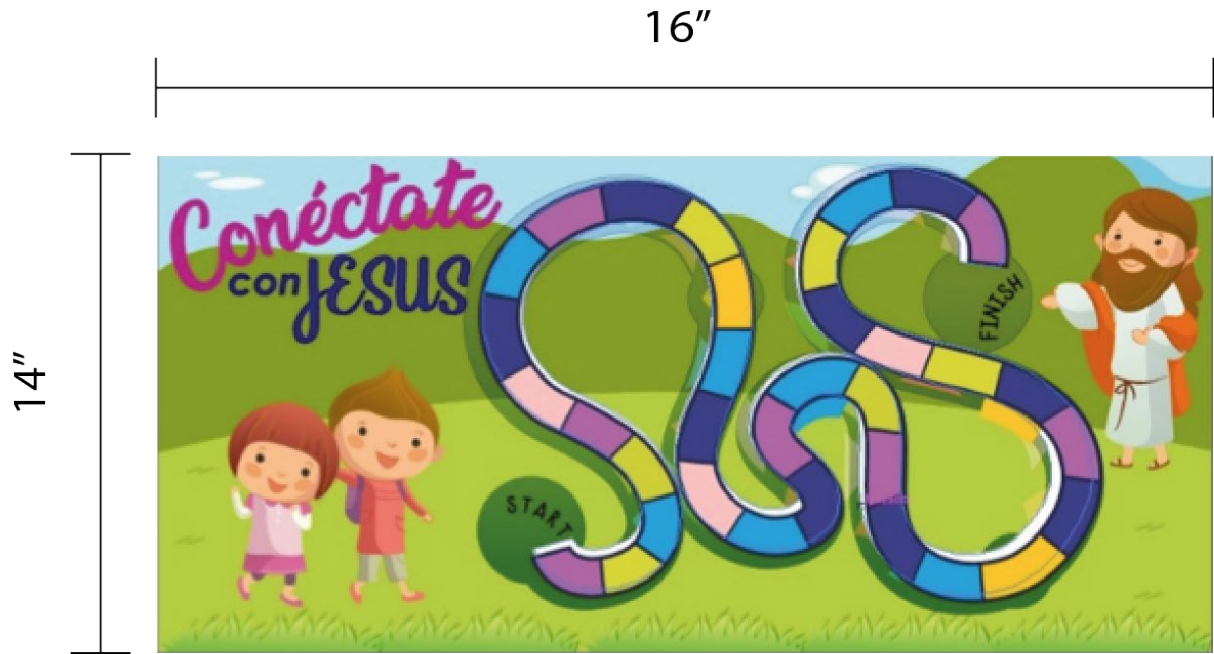
Juego de mesa impreso, no mayor de 14"X16.5", conformado por 5 piezas, ruleta, guía de actividades, tablero y caja, esta ultima conformada por fondo y tapa.



7.4 Propuesta Preliminar



7.4 Propuesta Preliminar



7.4 Propuesta Preliminar



7.4 Propuesta Preliminar





VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

El juego educativo para niños es unisex, por cuanto se utilizará el tema de cuantitativo y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los resultados y a través del enfoque cualitativo se evaluará el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del diseño.

El método que utilizaremos es una serie de encuestas se aplicará a 1 clientes, a los 25 niños del grupo objetivo hombres y mujeres y por último a los 5 expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

La validación del juego educativo para niños se realiza con una muestra de 25 personas formadas por tres grupos: Cliente, grupo objetivo y expertos.

- Cliente: Carlos Santizo Jefe de producción de RADIO VEA,
- Grupo objetivo se valida con 25 niños y niñas de 10 a 15 años, por edad
- Expertos: Lic. Carlos Jiménez, Licda. Lourdes Donis, Lic. Guillermo García, Lic. Mario Vásquez, Lic. Carlos Franco.

A través de la evaluación con los tres grupos objetivos se puede evaluar el cumplimiento de objetivos, la efectividad y funcionalidad del material y los aspectos de diseño que lo conforman.

8.2 Método e instrumentos

El método para realizar el proceso de validación será a través de una entrevista para evaluar la percepción de la muestra, que se aplicará la técnica cuantitativa de una encuesta, se programa una cita en diferentes días y horarios con los distintos grupos que son: clientes, grupo objetivo

Parte objetiva: Se realiza 4 preguntas para validar que se cumplan en el proyecto, se utiliza respuestas dicotómicas de Sí - NO.

Parte semiológica: Consta de 5 preguntas con respuestas si Consideran la tendencia, tipografía y la medida del tablero utilizada con las respuestas, legible poco o nada legible

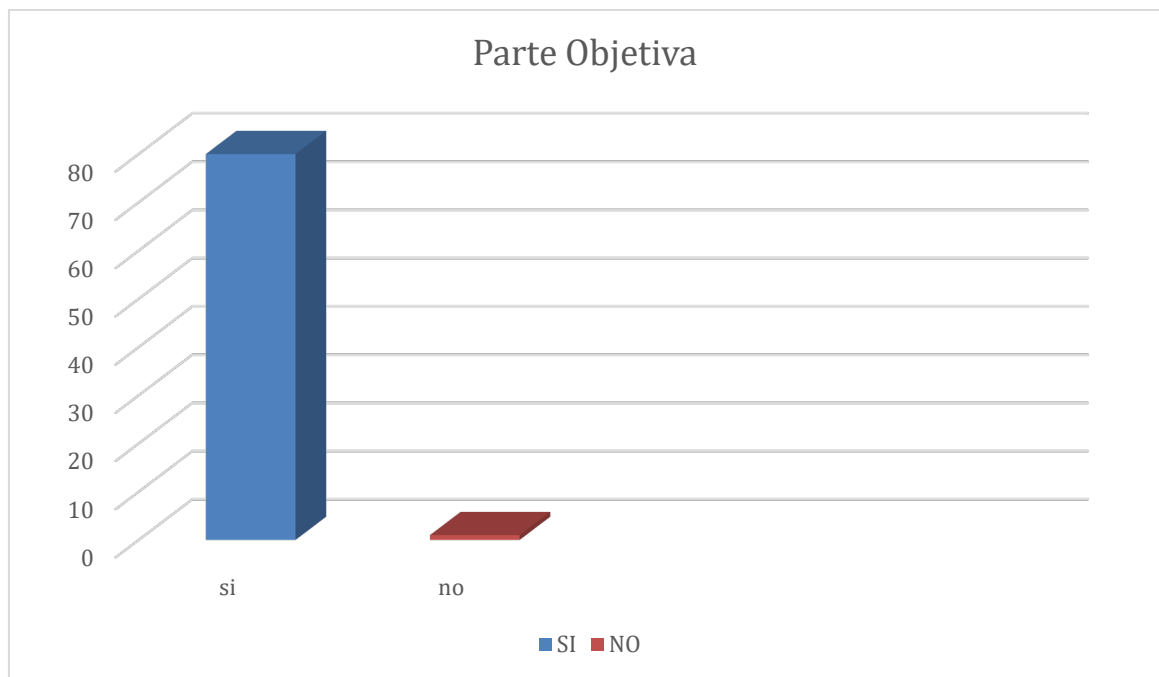
Parte operativa: Se elaboran 4 preguntas con respuestas de acuerdo o en desacuerdo con la dinámica del juego y frase utilizada.

Ver herramienta de validación en anexo VI

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 1

Considera necesario el diseño de juego educativo impreso para promover el aprendizaje acerca de los personajes de la biblia del antiguo testamento dirigido a niños de 10 a 15 años de la radio vea



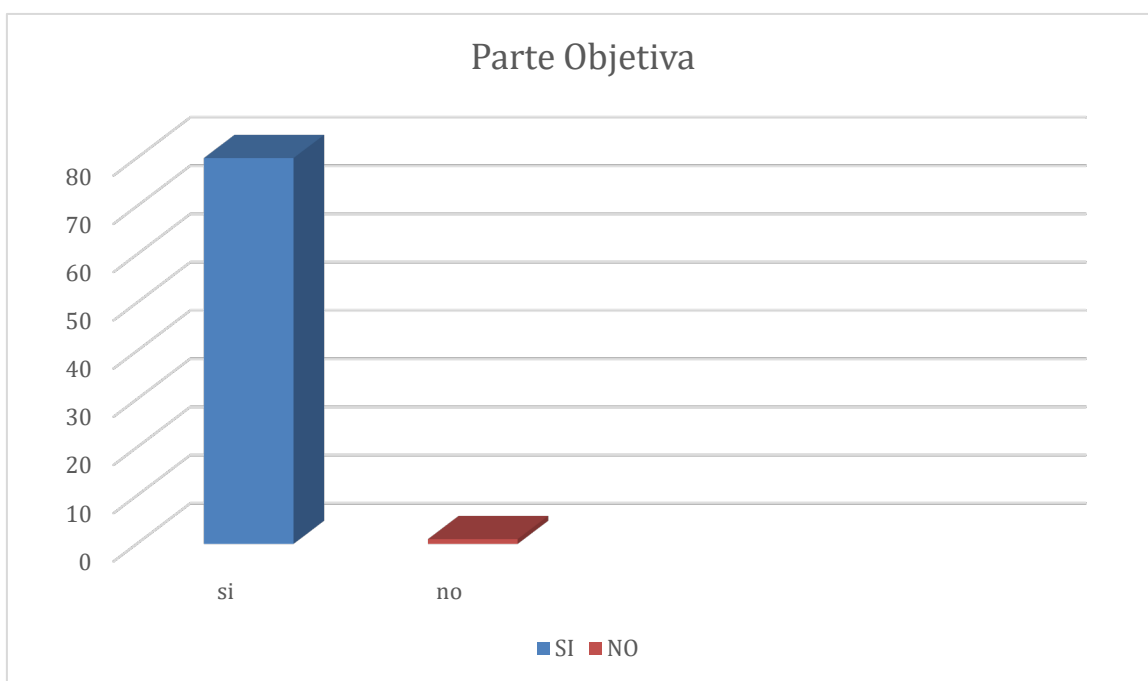
Interpretación:

El 100% de los encuestados considera necesario el diseño de un juego educativo para promover el aprendizaje de los niños de Radio VEA.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 2

Considera necesario el diseño de juego educativo impreso para promover el aprendizaje acerca de los personajes de la biblia del antiguo testamento dirigido a niños de 10 a 15 años de la RADIO VEA.



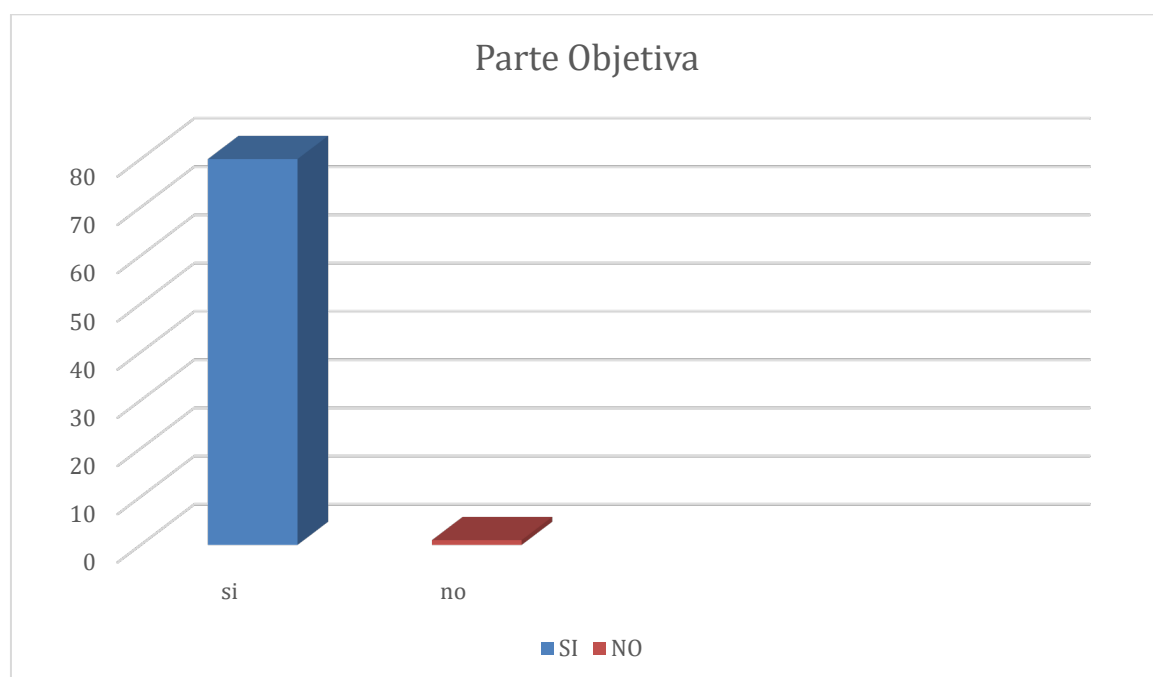
Interpretación:

El 60 % de los encuestados considera esencial recopilar información acerca de los personajes de la biblia para el aprendizaje de los niños

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 3

Considera usted importante. investigar términos y conceptos , teorías y tendencias de diseño relacionado con el juego educativo impreso a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material impreso, que será visitada por el grupo objetivo.



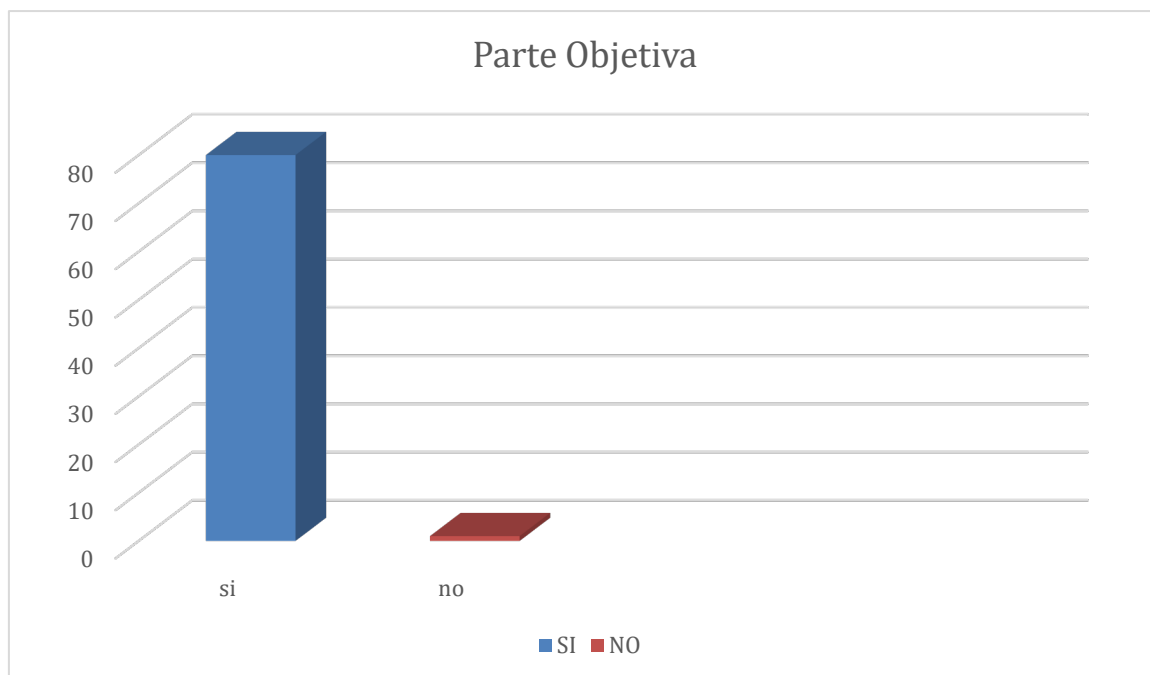
Interpretación:

El 60% de los encuestados considera importante investigar términos, conceptos, teorías y tendencias de diseño acerca del juego educativo impresos para definir las características que debe contener el proyecto.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 4

Considera usted importante diagramar el juego educativo impreso a través de la técnica de los programas de software y facilitar el aprendizaje de los niños.



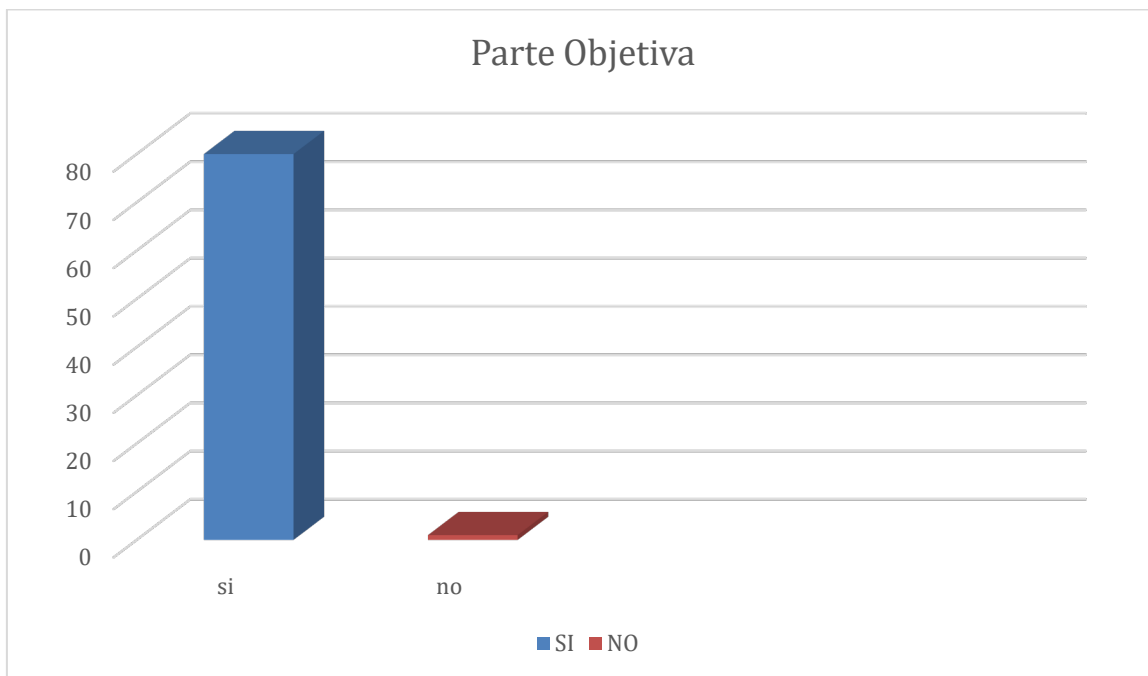
Interpretación:

El 60% de los encuestados considera importante diagramar el juego educativo impreso a través de la técnica de los programas de software y facilitar el aprendizaje de los niños.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 5

Considera Usted que sea importante el ordenamiento de las piezas a imprimir y clasificación de la información a utilizar



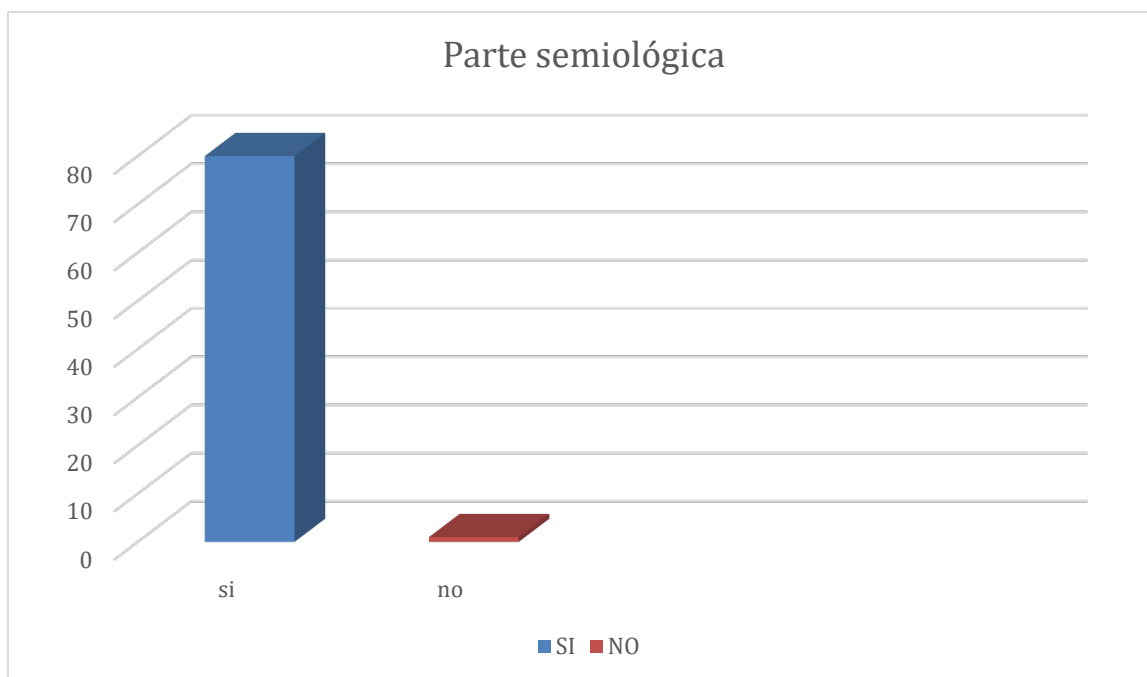
Interpretación:

El 60% de los encuestados considera importante el ordenamiento de las piezas a imprimir y clasificación de la información a utilizar, tanto en la justificación de las viñetas y texto.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 6

Usted cree que se está siendo aplicada en el proyecto la tendencia de colores vivos



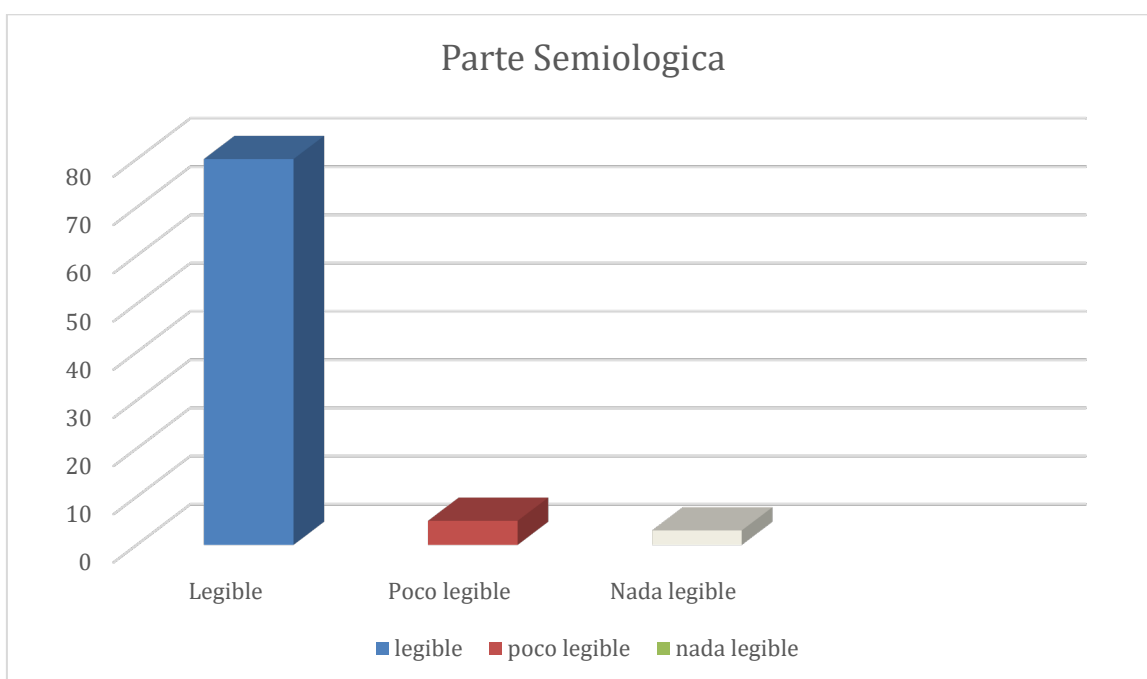
Interpretación:

El 80% de los encuestados considera que la tendencia de colores vivos del juego educativo impreso si está siendo aplicada. El 10% considera que no esta siendo aplicada la tendencia referente a la paleta de colores

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 7

Considera usted que la tipografía de los textos en el juego educativo es adecuada para el grupo objetivo para facilitar la enseñanza de los niños de Radio Vea



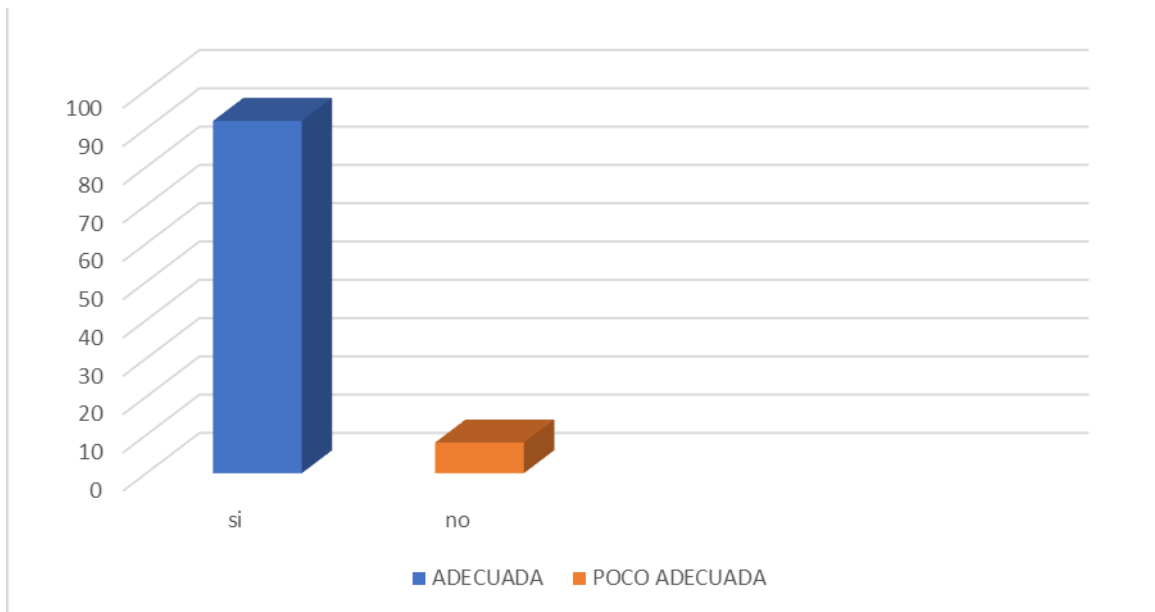
Interpretación:

El 80% de los encuestados considera legible la tipografía utilizada en el juego educativo impreso. El 10% considera poco legible la tipografía utilizada en el juego impreso.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 8

Considera usted que la medida utilizada 11 pulgadas x 17 pulgadas del tablero es apropiado en la creación de juego educativo



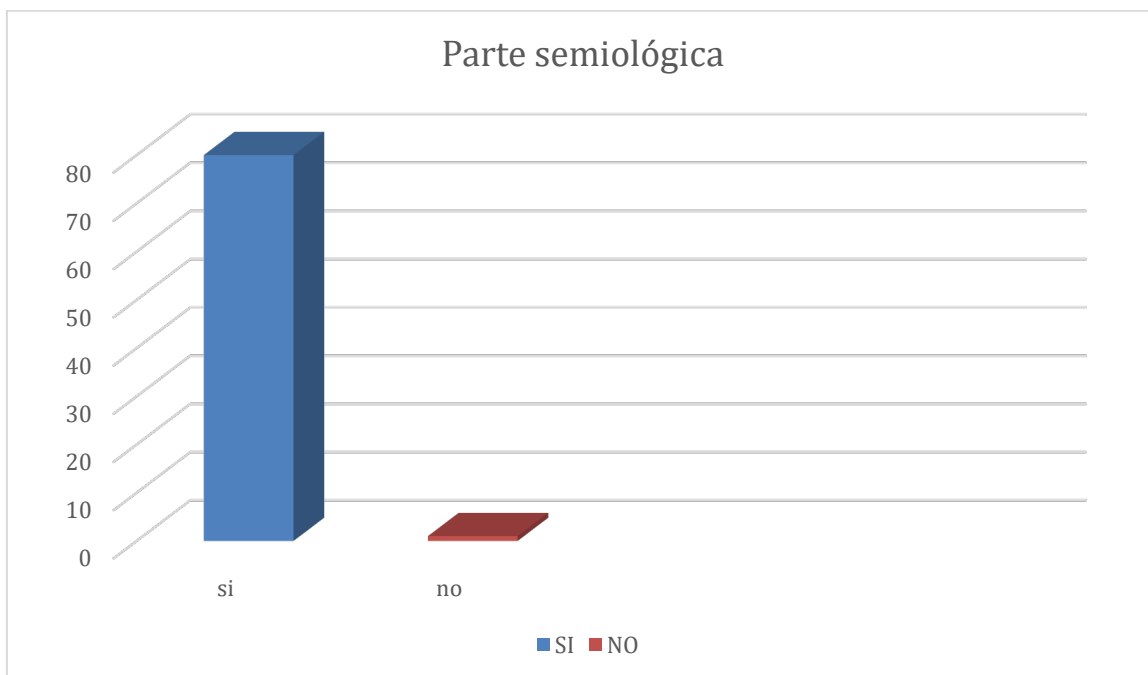
Interpretación:

El 90% de los encuestados considera que la medida utilizada es adecuada para el juego educativo impreso. El 10% considera poco adecuada la medida

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 9

Considera que los colores utilizados en la ruleta del juego educativo impreso llaman la atención. a los niños



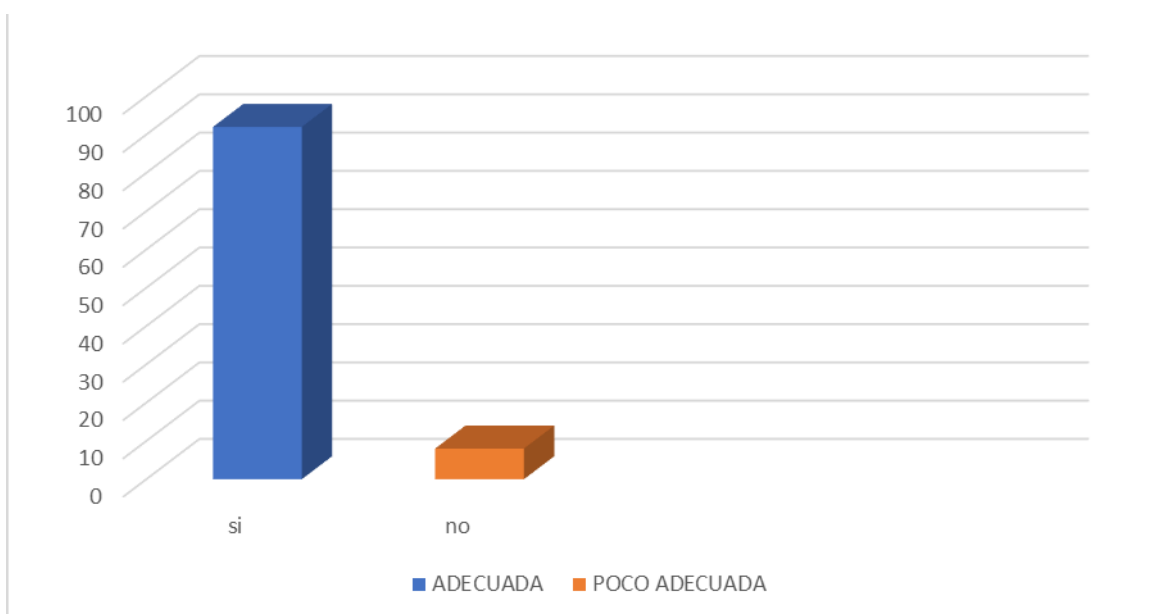
Interpretación:

El 80% de los encuestados consideran que los colores utilizados en la ruleta ,
dinámicas y tablero del juego educativo impreso si capta la atención a los niños.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 10

Considera importante. Diagramar el juego educativo a través de la técnica de los programas de software para que se les facilite el aprendizaje a los niños y puedan reconocer con facilidad los personajes de la biblia.



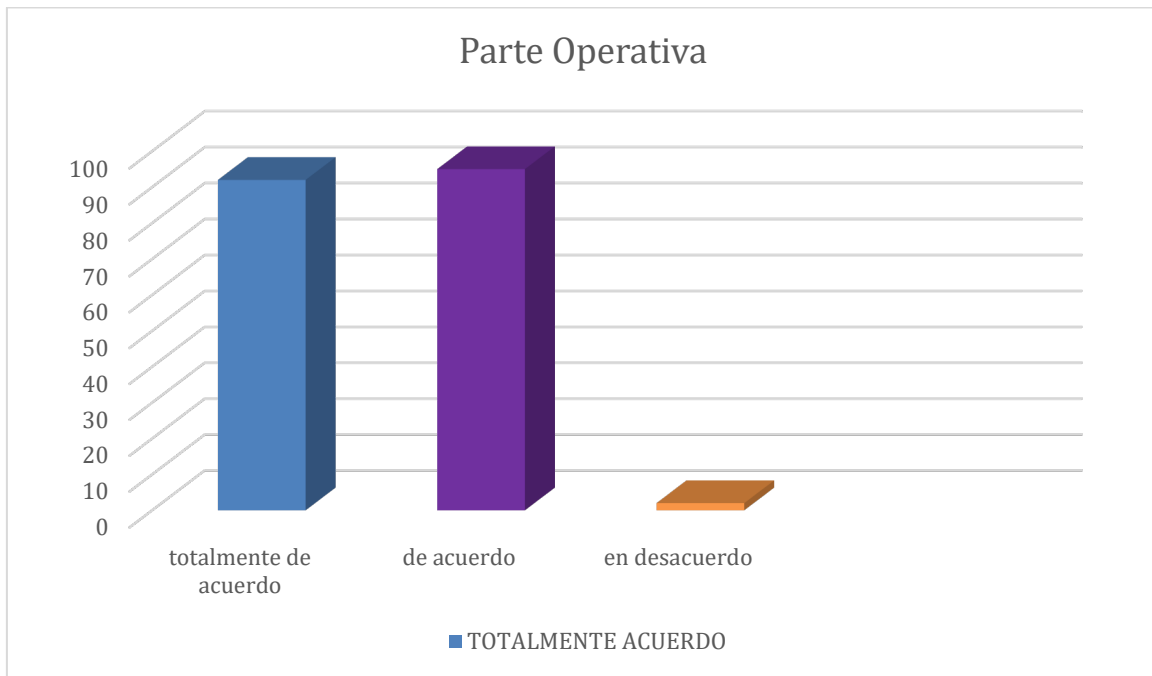
Interpretación:

El 92% de los encuestados cree adecuada la diagramación utilizada en el juego educativo impreso. El 8% de los encuestados cree poco adecuada la diagramación utilizada en juego educativo

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 11

El tablero tiene la orientación y tamaño establecido.



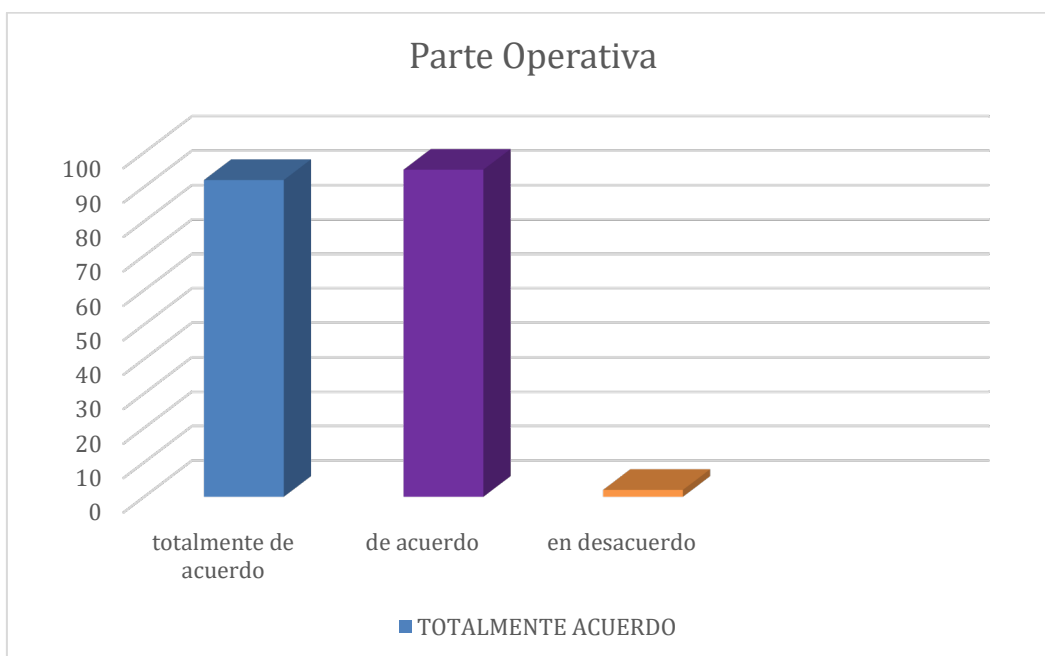
Interpretación:

El 90% de los encuestados están totalmente de acuerdo en a la medida utilizada en el catálogo impreso de 11*16cm

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 12

La dinámica del juego 'la ruleta' del juego educativo impreso permite comprender y retener con facilidad el aprendizaje de los niños de RADIO VEA



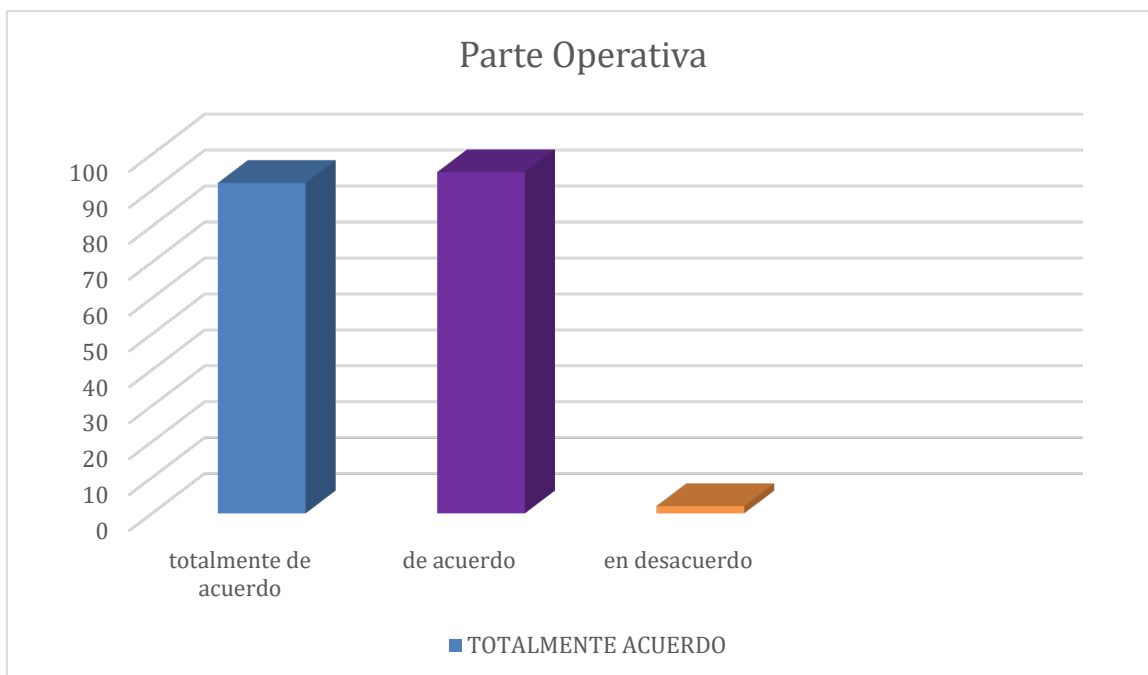
Interpretación:

El 100% de los encuestados están totalmente de acuerdo con la dinámica del juego de la ruleta del juego educativo impreso, el 90% están de acuerdo con la dinámica del juego y el 10% de los encuestados están en desacuerdo.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 13

La creación de juego educativo impreso es fácil de manipular y utilizar.



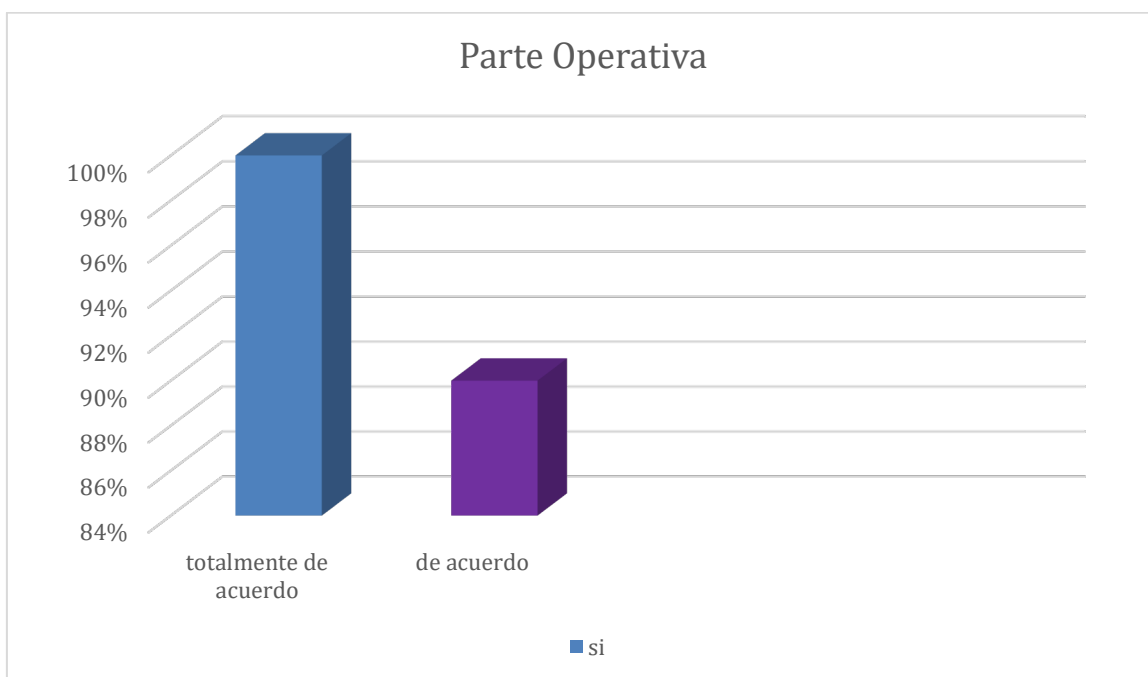
Interpretación:

El 100% de los encuestados están totalmente de acuerdo con el juego educativo impreso ya que es fácil de manipular y utilizar el 10% indica que están en desacuerdo por el tamaño.

8.3 Resultados e Interpretación de resultados

Pregunta 14

Considera usted que la Frase conceptual de CONECTATE CON JESUS se adapta al objetivo de la creación de juego educativo para niños



Interpretación:

El 100 % de los encuestados dice que se adapta a la frase conceptual conéctate con Jesús para la creación de juego educativo para niños, el 90% considera que están de acuerdo a la frase conceptual basado en el grupo objetivo

8.4 Cambios con base a los resultados

Tabla de dinamicas

Antes



Despues



Justificación:

Se realizó un diseño mas ergonomico, basado en el grupo objetivo, para captar la atención de los mismos, Se aplico otra tipografía para que fuese mas vistosa, por lo tanto, se ve más ordenado, cambio de colores, se agregaron los personajes principales del juego educativo para crear una linea grafica equilibrada dentro del diseño general del juego.

8.4 Cambios con base a los resultados

Ruleta

Antes



Despues



Justificación:

Se simplifiqué el centro de la ruleta para ser agradable a la vista, se cambió el fondo de la base para mantener una misma línea gráfica y se agregó tipografía para obtener una mayor identificación de las piezas que conforman el juego de mesa por parte de nuestro grupo objetivo.

8.4 Cambios con base a los resultados

Tablero de juego

Antes



Despues



Justificación:

Se cambio el idioma de los textos en la entrada y salida del tablero, se modifiko el tamaño del tablero para poder mejorar la distribución de los elementos dentro del mismo, a su vez se agrego un eslogan para crear una mayor identificación del grupo objetivo con el juego de mesa.

8.4 Cambios con base a los resultados

Troquel de tapadera del juego

Antes



Despues



Justificación:

En este diseño se agrego unicamente el logotipo de la emisora radial, ya que de esa forma el Grupo objetivo puede crear un mejor lazo de fidelidad con la marca.

8.4 Cambios con base a los resultados

Troquel fondo de caja

Antes



Despues



Justificación:

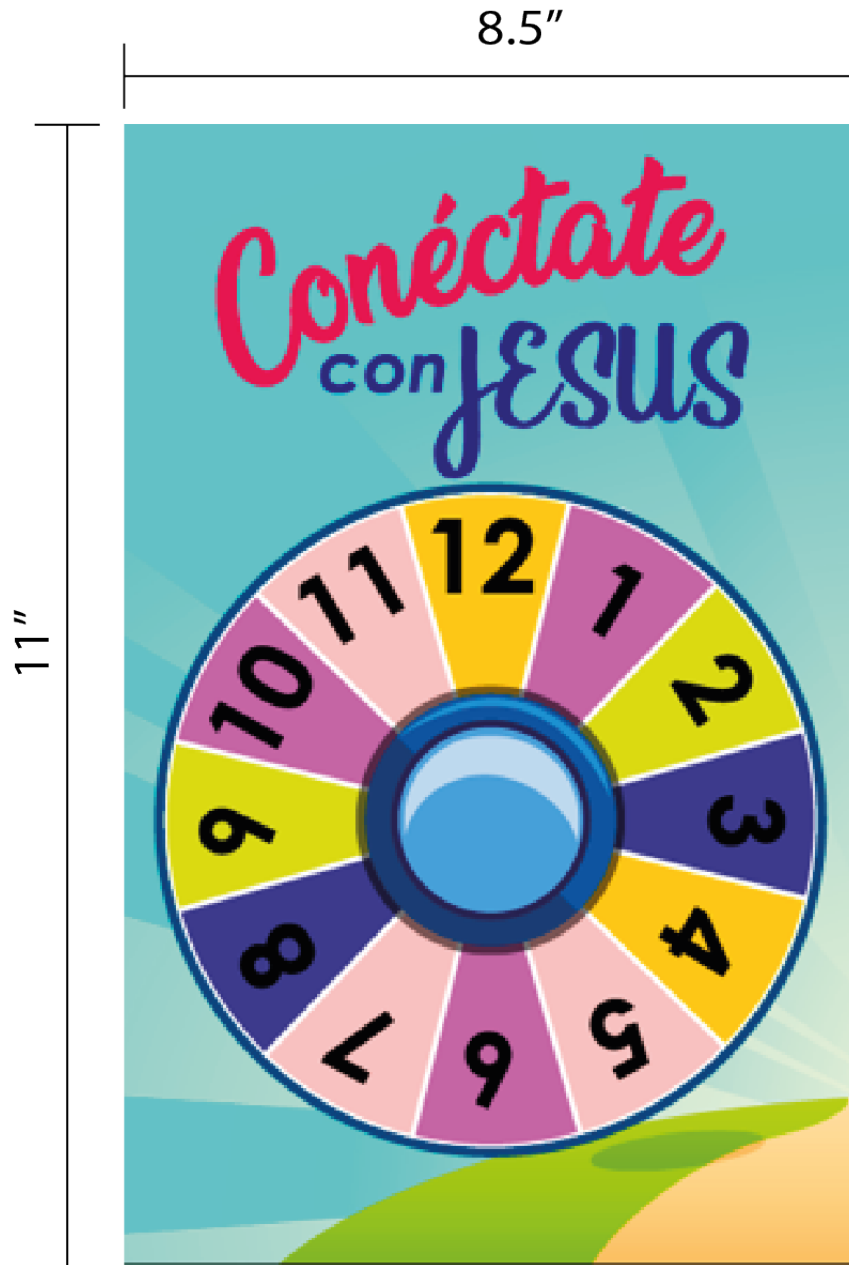
De igual forma en este diseño se agregó el logotipo de la emisora radial como único cambio, para mantener la línea gráfica del juego de mesa.



PROPUESTA
GRAFICA FINAL

Capítulo IV: Propuesta gráfica final

Ruleta



Dinámicas

8.5"

11"

Preguntas

1. un texto del antiguo testamento
2. un texto del nuevo testamento
3. canta un extracto de un canción del recuerdo
4. canta un extracto de un canción contemporáneo
5. una frase dicha por Jesús
6. menciona una división y que libros contiene la misma del A.T
7. menciona una división y que libros contiene la misma del N.T
8. enciende un cerillo y di de memoria cualquier texto antes que se apague (que no se haya mencionado anteriormente)
9. toma una selfie y postea en tus redes sociales la recomendación de este juego
- 10 menciona un atributo de Dios
11. menciona un personaje del A.T
12. menciona algo bíblico que con lleve el número 12



Tablero de juego

16"

14"



Troquel tapadera de juego



Troquel fondo de caja de juego





PRODUCCIÓN
REPRODUCCIÓN
Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración

Para la elaboración del proyecto se realizó lo siguiente:

PLAN DE ELABORACIÓN DE COSTOS			
TRABAJO REALIZADO	HORAS TRABAJADAS	BASE IMPONIBLE	TOTAL
Investigación de tendencias de ilustración	9	Q.25.00	Q.225.00
Aplicación de la tendencia para definir concepto	10	Q.25.00	Q.250.00
Elaboración de bocetos iniciales, intermedios y finales	17	Q.25.00	Q.425.00
Gran total por plan de elaboración de costos			Q.900.00

10.2 Plan de costos de producción

PLAN DE ELABORACIÓN DE COSTOS			
TRABAJO REALIZADO	HORAS TRABAJADAS	BASE IMPONIBLE	TOTAL
Elaborar maquetación del juego de mesa	10	Q.25.00	Q.250.00
Elaboración de cambios para propuesta final	14	Q.25.00	Q.350.00
Gran total por plan de elaboración de costos			Q.600.00

10.3 Plan de costos de reproducción.

Debido a que la empresa planea dar el juego para su evento de aniversario, se pretenden reproducir 100 unidades del mismo, con un costo neto de Q.37.50 quetzales por juego, dando un total de Q.4,150.00 de inversión.

10.4 Plan de costos de distribución.

Los juegos de mesa seran entregados a los radioescuchas en la sede central de la radio, por lo tanto no se aplican los gastos de distribución a este proyecto.

10.5 Margen de utilidad.

Para este proyecto se calcula un margen de utilidad del 20%, sobre el costo total del proyecto, el cual asciende a la cantidad de Q.1,130.00

10.6 I.V.A.

Debido a que el sistema tributario guatemalteco exige que se presente facturas por cualquier producto o servicio, se le debe sumar el 12% al presupuesto de costos realizado con anterioridad. El I.V.A. para el proyecto es de Q. 813.60.

10.7 Cuadro con resumen general de gastos

A manera de resumen se coloca a continuación los costos y gastos que tendrá este proyecto:

Detalle	Costo
Plan de costos de elaboración	Q. 900.00
Plan de costos de producción	Q.600.00
Plan de costos de reproducción	Q.4,150.00
Plan de costos de distribución	N/A
Subtotal 1	Q.5,650.00
Margen de utilidad 20%	Q.1,130.00
Subtotal 2	Q.6,780.00
IVA 12%	Q.813.60
Gran Total	Q.7,593.60



CONCLUSIONES
Y
RECOMENDACIONES

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

En conclusión, se puede afirmar que sí fue posible recopilar información acerca de los personajes de la biblia del antiguo testamento para la creación de un juego educativo impreso para facilitar la enseñanza de los niños de Radio Vea.

En este sentido, se considera que toda la información que se recopiló con el cliente, los conceptos, teorías, tendencias que se investigaron permitió fundamentar adecuadamente el contenido del diseño para el juego de mesa.

En cuanto a lo abordado con anterioridad, se puede concluir también que la investigación relacionada con las formas de diagramar un juego de mesa educativo, fue de mucha utilidad para el desarrollo de este proyecto y contribuye a la facilidad de uso para el grupo objetivo.

Adicionalmente se puede observar un diseño final atractivo y armonioso con personajes bíblicos que facilitan y fomentan el aprendizaje interactivo y aprendizaje memorístico.

11.2 Recomendaciones

Se sugiere la actualización anual de las dinámicas y el tablero del juego, para que la jugabilidad de este sea de mayor interés para el grupo objetivo.

Es importante tener varios modelos de juegos de mesa en los cuales pueda incluir un mayor número de jugadores y que estos puedan estimular diferentes áreas del grupo objetivo, de esa forma se evita la pérdida de interés por parte del mismo.

Ya que el contenido visual del juego de mesa es colorido y atractivo a la vista, se recomienda mantener una misma línea gráfica para que el segmento del mercado genere una fidelidad a la marca y de esta manera se puede predecir un aumento en la ausencia de la emisora.



CONOCIMIENTO
GENERAL

Capítulo XII: Conocimiento general



Ver análisis completo en anexos XI



REFERENCIAS

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias Bibliográficas

A

- Aguilar, Juan. (2004). Madrid, España. Editorial Iberlibro, 1ª. Edición.
- Ambrose, Harris. (2009). *Fundamentos de Diseño Gráfico*. Parramon.
- Aguado, JM. (2004). *Teorías de la información y la Comunicación*. Primera Edición.

B

- Ball. (2001). *Los Medios de Comunicación*. 5ª. Edición.
- Baron Robert A.,(1997).Mexico, *Fundamentos de psicología 3ª edición*, Pearson Educación.

C

- Cumpa, Gonzales. LA. (2002). *Fundamentos de diagramación*. Fondo Editorial de la UNMSM.

D

- Durán, T. (2005). *Ilustración, Comunicación, Aprendizaje*. Revista.
- Dalley, Terence. (1980). *Ilustración y Diseño*. Tursen, Ediciones. 1ª.

G

- Galeano, Ernesto C. (1997). *Modelos de la comunicación*. P4.Colombia.
- García, J. (1980). *La Radio por dentro y por fuera*. Guatemala. Primera Edición.
- García, Mansio. MA. (2005). *Sociedad y Comunicación*. 3ª. Edición.
- Gonzáles, LA. (2002). *Fundamentos de Diagramación*. Lima, Perú. Fondo Editorial de la UNMSM.

L

- Lopez, JI. (2015). *Pasión por la Radio*. Quito, Ecuador. 1ª.Edición.

M

- Martinez Cañellas, A. (1979). *Psicología del Color*. España. Maina.

P

- Pons, JP. (2009). *Tecnología Educativa*. Málaga. Ediciones Aljibe.
- Pawlik, J. (1996). *Teoría del Color*. Paidós Ibérica. Iberlibros.
- Pérez Porto. (2012). *Comunicación Visual*. Guatemala. U. Galileo.

S

- Santos Garcia, DV. (2012). *Fundamentos de la Comunicación*. México. Primera Edición. Editorial Aliat.
- Scott, G. (1970). *Fundamentos del Diseño*. Buenos Aires, Argentina. Primera Edición. Editorial Arq.

Z

- Zanon, AD. (2008). *Introducción al Diseño Editorial*. Madrid, España. Editorial Visión Ne

13.2 Referencias Digitales

E

- Ensenyat Jordi, España, (2020), tendencias en diseño gráfico 2020, recuperado de:
<https://n9.cl/qwjmg>

K

- Karam Tanius, Mexico, (2011), Introducción a la semiótica de la imagen, Recuperado de:
<https://n9.cl/jc6bb>

P

- Pierre Guiraud, Francia, (1071) *La Semiología*, Pag. 7, recuperado de:
<https://n9.cl/yz49k>

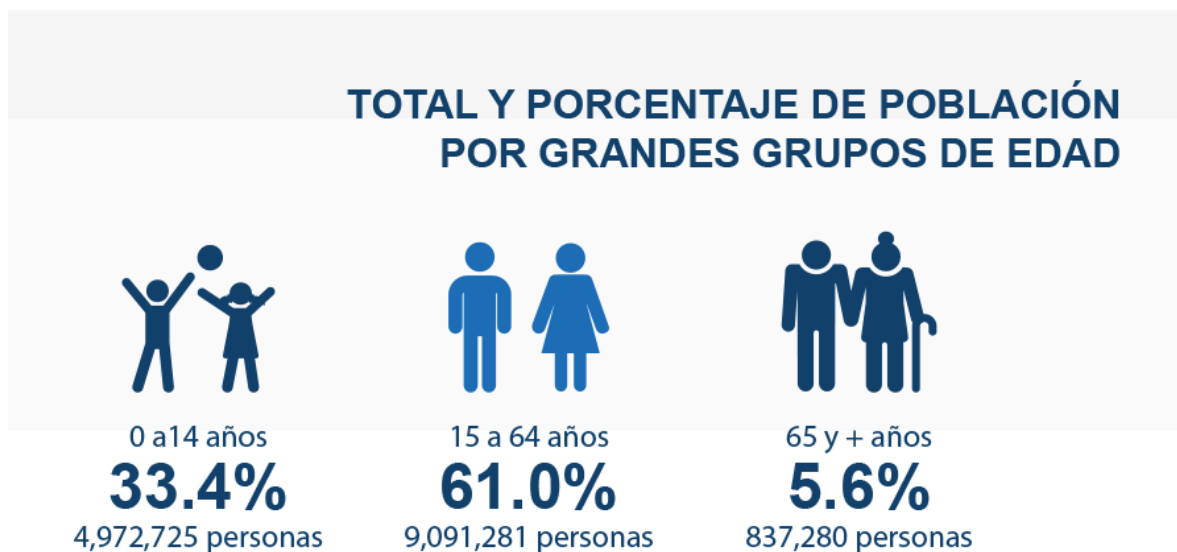


ANEXOS

Capítulo XIV: Anexos

14.1 Anexo I: Censo nacional

14.1.1 Información censo realizado por El Instituto Nacional de Estadística –INE- 2018



14.2 Anexo II: Definición

14.2.1 Tabla de nivel socioeconómico Multivex 2009/áreas urbanas

Definición de Niveles Socio Económicos

(Áreas Urbanas, Zona Metropolitana)

	Nivel Alto AB (4.2%)	Nivel Medio–Alto C1 (5.5%)	Nivel Medio–Bajo C2 (32.5%)	Nivel Bajo D (38.3%)	Nivel Popular E (19.5%)
Ingresos mensuales	Ingresos superiores a los a Q49.600 al mes	Ingresos familiares oscilan en un promedio de Q23, 500 al mes	Ingreso familiar oscila en un promedio de Q10, 500 al mes.	Su ingreso promedio mensual está comprendido alrededor de los Q2,500	Su ingreso promedio Mensual menor a los Q 1,100
Educación	La mayoría son graduados universitarios, mucho de ellos con grados avanzados	Su nivel educacional supera los estudios secundarios completos y universitarios.	Su nivel educacional se encuentra en estudios primarios y secundarios completos.	Secundaria incompleta o Primaria completa.	Su nivel educacional es Escaso y en muchos casos no cursado ningún estudio.
Ocupación	Propietarios de sus fuentes de ingresos, dueños de comercios, industriales, fincas, agrícolas, ganaderas, empleados administrativos de alto nivel, etc.	Tienen un nivel de vida bastante holgado. Son ejecutivos de empresas privadas o públicas también pueden ser dueños de negocios medianos.	Por lo general son profesionales, Comerciantes, pequeños industriales, ejecutivos de mandos medios.	El jefe de familia puede ser obrero, dependiente, auxiliar de actividades especializadas, obreros sin especialización alguna como conserjes mensajeros, etc. Varios miembros de la familia contribuyen al ingreso familiar.	El jefe de familia realiza tareas que no Requieren ningún conocimiento, usualmente no tiene trabajo fijo, sino que en trabajos de oportunidad.
Vivienda	Vivienda propia y lujosa con mas de 6 habitaciones y jardín amplio en zonas y colonias residenciales	Viven en sectores residenciales o en colonias. Las casas poseen al menos 4 habitaciones. Pueden ser hechas a sus especificaciones.	Habitán en casas modestas, no de lujo pero confortables. Generalmente con 3 habitaciones en colonias de casas iguales.	Viviendas modestas localizadas en barrios y colonias populares, edificios multifamiliares etc. (casi siempre alquiladas).	Poseen viviendas precarias en zonas marginales.

Imagen recuperada de “Multivex Guatemala”

Definición de Niveles Socio Económicos

(Áreas Urbanas, Zona Metropolitana)

	Nivel Alto AB (4.2%)	Nivel Medio–Alto C1 (5.5%)	Nivel Medio–Bajo C2 (32.5%)	Nivel Bajo D (38.3%)	Nivel Popular E (19.5%)
Aparatos eléctricos	Disponen todos los bienes de confort (lavadora de ropa, estufa, refrigeradora, radio, televisión a color, aparatos eléctricos, cable o antena parabólica.	Disponen de la mayoría de los bienes de confort (estufas, refrigeradoras, radio, TV, aparatos eléctricos, etc.)	Poseen muebles y electrodomésticos populares, comprados a veces a plazos, tales como: estufa, refrigeradora, radio, televisión y otros.	Poseen artículos como CD, equipo de sonido, radio grabadora y refrigeradoras de marca y modelo económico.	Prácticamente no poseen artículos de confort, salvo televisor y radio.
Servicio domestico	2 o más. Servicio domestico	1 mínimo. Servicio domestico	1 o no tiene servicio domestico	No	No
Vehículos	Poseen más de 2 automóviles de alto precio y de modelo reciente, pagados al contado (BMW, Mercedes Benz, etc.)	Poseen uno o dos vehículos de modelos no necesariamente reciente	Poseen vehículo de modelo no reciente.	Usualmente no tienen automóvil y si lo tienen seguramente lo compraron usados y de modelo muy anterior	No
Educación Hijos	Sus hijos en edad escolar o universitaria son educados en el extranjero en los mejores colegios y universidades del país.	La educación de sus hijos es muy importante y por eso realizan esfuerzos para que vayan a los mejores colegios y universidades del país.	Sus hijos se educan en colegios y universidades del país.	Sus hijos estudian en las escuelas públicas.	No alcanzan a cubrir sus necesidades mínimas.
Viajes al Exterior	Frecuentemente viajan al extranjero.	Viajan al exterior por lo menos una vez al año y frecuentemente al interior del país a lugares de descanso.	Viajan frecuentemente dentro del país y sus viajes al exterior son circunstanciales.	Cuando viajan lo hacen al interior del país.	No

Imagen recuperada de “Multivex Guatemala”

14.2.2 Tabla de nivel socioeconómico Multivex 2009/ interior república

Definición de Niveles Socio Económicos

(Áreas Urbanas, Interior República)

	Nivel Alto AB (1.0%)	Nivel Medio–Alto C1 (2.0%)	Nivel Medio–Bajo C2 (27.0%)	Nivel Bajo D (43%)	Nivel Popular E (27%)
Ingresos mensuales	Ingresos superiores a los a Q49.600 al mes	Ingresos familiares oscilan en un promedio de Q23, 500 al mes	Ingreso familiar oscila en un promedio de Q10, 500 al mes.	Su ingreso promedio mensual está comprendido alrededor de los Q2,500	Su ingreso promedio Mensual menor a los Q 1,100
Educación	La mayoría son graduados universitarios, mucho de ellos con grados avanzados	Su nivel educacional supera los estudios secundarios completos y universitarios.	Su nivel educacional se encuentra en estudios primarios y secundarios completos.	Secundaria incompleta o Primaria completa.	Su nivel educacional es Escaso y en muchos casos no cursado ningún estudio.
Ocupación	Propietarios de sus fuentes de ingresos, dueños de comercios, industriales, fincas, agrícolas, ganaderas, empleados administrativos de alto nivel, etc.	Tienen un nivel de vida bastante holgado. Son ejecutivos de empresas privadas o públicas también pueden ser dueños de negocios medianos.	Por lo general son profesionales, Comerciantes, pequeños industriales, ejecutivos de mandos medios.	El jefe de familia puede ser obrero, dependiente, auxiliar de actividades especializadas, obreros sin especialización alguna como conserjes mensajeros, etc. Varios miembros de la familia contribuyen al ingreso familiar.	El jefe de familia realiza tareas que no Requieren ningún conocimiento, usualmente no tiene trabajo fijo, sino que en trabajos de oportunidad.
Vivienda	Vivienda propia y lujosa con mas de 6 habitaciones y jardín amplio en zonas y colonias residenciales	Viven en sectores residenciales o en colonias. Las casas poseen al menos 4 habitaciones. Pueden ser hechas a sus especificaciones.	Habitán en casas modestas, no de lujo pero confortables. Generalmente con 3 habitaciones en colonias de casas iguales.	Viviendas modestas localizadas en barrios y colonias populares, edificios multifamiliares etc. (casi siempre alquiladas.	Poseen viviendas precarias en zonas marginales.

Imagen recuperada de “Multivex Guatemala”

Definición de Niveles Socio Económicos

(Áreas Urbanas, Interior República)

	Nivel Alto AB (1.0%)	Nivel Medio–Alto C1 (2.0%)	Nivel Medio–Bajo C2 (27.0%)	Nivel Bajo D (43%)	Nivel Popular E (27%)
Aparatos eléctricos	Disponen todos los bienes de confort (lavadora de ropa, estufa, refrigeradora, radio, televisión a color, aparatos eléctricos, cable o antena parabólica.	Disponen de la mayoría de los bienes de confort (estufas, refrigeradoras, radio, TV, aparatos eléctricos, etc.)	Poseen muebles y electrodomésticos populares, comprados a veces a plazos, tales como: estufa, refrigeradora, radio, televisión y otros.	Poseen artículos como CD, equipo de sonido, radio-grabadora y refrigeradoras de marca y modelo económico.	Prácticamente no poseen artículos de confort, salvo televisor y radio.
Servicio domestico	2 o más. Servicio domestico	1 mínimo. Servicio domestico	1 o no tiene servicio domestico	No	No
Vehículos	Poseen más de 2 automóviles de alto precio y de modelo reciente, pagados al contado (BMW, Mercedes Benz, etc.)	Poseen uno o dos vehículos de modelos no necesariamente reciente	Poseen vehículo de modelo no reciente.	Usualmente no tienen automóvil y si lo tienen seguramente lo compraron usados y de modelo muy anterior	No
Educación Hijos	Sus hijos en edad escolar o universitaria son educados en el extranjero en los mejores colegios y universidades del país.	La educación de sus hijos es muy importante y por eso realizan esfuerzos para que vayan a los mejores colegios y universidades del país.	Sus hijos se educan en colegios y universidades del país.	Sus hijos estudian en las escuelas públicas.	No alcanzan a cubrir sus necesidades mínimas.
Viajes al Exterior	Frecuentemente viajan al extranjero.	Viajan al exterior por lo menos una vez al año y frecuentemente al interior del país a lugares de descanso.	Viajan frecuentemente dentro del país y sus viajes al exterior son circunstanciales.	Cuando viajan lo hacen al interior del país.	No

Imagen recuperada de “Multivex Guatemala”

14.3 Anexo III: Ejemplos de tendencias en diseño

Las tendencias son un proceso de cambio que ocurre dentro de los grupos humanos, que da lugar a nuevas necesidades, deseos, formas de comportamientos y por ende da paso a nuevos productos y servicios. A continuación serán descritas tendencias adicionales que influenciaron en este folleto:

- **Color contrast:** El contraste en el diseño gráfico es uno de los principios básicos que debería formar parte de todo diseño. El contraste de color ayuda a establecer una jerarquía y a organizar el diseño ya que se puede dirigir la vista del espectador a los elementos que son más importantes.



- **Lettering y tipografías únicas:** Los diseñadores gráficos del mundo son unos grandes amantes de las tipografías y de sus usos, sin embargo, hay una serie de tipografías que no se pueden usar, son las tipografías que simulan estar hechas a mano. Además de eso el arte del lettering se ha colocado en un lugar de excepción en el diseño gráfico. La unión de estos dos factores nos lleva directamente, y por orden natural, a que el uso de tipografía hecha a mano va a ser tendencia en diseño gráfico.



14.4 Anexo IV: aplicación de la información obtenida en el marco teórico

APLICACIÓN DEL MARCO TEÓRICO

RADIO
Sólo es sonido y sólo vos pero una vez triple la voz humana expresada en palabras, la voz de la naturaleza, del ambiente los llamados efecto de sonido y la voz del corazón es decir la música.

DIAGRAMACIÓN
La diagramación, también llamada a veces maquetación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio contenidos escritos, visuales y, en algunos casos, audiovisuales en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

ILUSTRACIÓN
Es un arte instructivo ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas interpreta y complementa un texto.

COMUNICACIÓN EDUCATIVA
Es un tipo de comunicación humana que persigue logros educativos, según la perspectiva constructivista, la comunicación educativa constituye el proceso mediante el cual se estructura la personalidad del educado

COMUNICACIÓN
El proceso de comunicación implica la emisión de señales, tales como sonidos, gestos o señas con la única intención de dar a conocer un mensaje.

COMPOSICIÓN
Este determina los límites del universo único que hemos creado y cuyas leyes básicas están determinadas por el carácter del campo.

PROCESO DE DISEÑO
Este proceso constituye la causa formal esto implica un proceso de toma de decisiones, a menudo iterativo, en el que se aplican los recursos de forma óptima a fin de obtener los objetivos estipulados.

ON AIR

14.5 Anexo V: Aplicación del método “Mapas Mentales”

Es una técnica popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro.

Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.

Para su elaboración se siguen los siguientes pasos:

- Se toma una hoja de papel, grande o pequeña, según sea un mapa grupal o individual.
- El problema o asunto más importante se escribe con una palabra o se dibuja en el centro de la hoja.
- Los principales temas relacionados con el problema irradian de la imagen central de forma ramificada.
- De esos temas parten imágenes o palabras claves que trazamos sobre líneas abiertas, sin pensar, de forma automática pero clara.
- Las ramificaciones forman una estructura nodal.

Los mapas mentales se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que les añaden interés, belleza e individualidad.

14.6 Anexo VI: Técnica cuantitativa, encuesta



Facultad de ciencias de la comunicación
FACOM
Licenciatura en Comunicación y Diseño
PROYECTO DE TESIS

Género:

Nombre:

Profesión:

Puesto:

Años de Experiencia en el Mercado

Perfil:

Experto:

Cliente:

Grupo Objetivo:

Encuesta de Validación del Proyecto

Creación de un juego Educativo impreso para facilitar la enseñanza
acerca de los personajes de la Biblia

del antiguo testamento dirigido a niños de 10 a 15 años de la

Radio Vea Guatemala, Guatemala 2020

Antecedentes:

Emisora de radio fundada en el año 1962, que nos trae una amena oferta repleta de espacios en los que se acerca la fe cristiana a los oyentes, ofreciendo enseñanzas, consejos y sano entretenimiento. por ciento cristiana de Guatemala que se ha comprometido a expandir la palabra de Jesús a través de sus diferentes programas.

Se caracteriza por llevar palabras de aliento a sus fieles oyentes las 24 horas del día. objetivo orientar a los ciudadanos a través de la oración y de la predicación de la Santa Biblia.

Parte Objetiva:

Considera necesario el diseño de juego educativo impreso para promover el aprendizaje acerca de los personajes de la biblia del antiguo testamento dirigido a niños de 10 a 15 años de la radio vea

SI: ____

NO: ____

Considera usted importante investigar términos y conceptos , teorías y tendencias de diseño relacionado con el juego educativo impreso a través de fuentes bibliográficas que respaldan científicamente la propuesta del material impreso, que será visitada por el grupo objetivo

SI: ____

NO: ____

3. Considera usted importante diagramar el juego educativo impreso a través de la técnica de los programas de software y facilitar el aprendizaje de los niños.

SI: ____

NO ____

4. Considera Usted que sea importante el ordenamiento de las piezas a imprimir y clasificación de la información a utilizar

SI ____

NO ____

Observaciones:

Parte Semiológica:

1. Usted cree que se está siendo aplicada en el proyecto la tendencia de colores vivos

Legible ____ poco legible nada legible

2. Considera usted que la tipografía de los textos en el juego educativo es adecuada para el grupo objetivo para facilitar la enseñanza de los niños de Radio Vea

Legible ____ poco legible nada legible

3. Considera usted que la medida utilizada 11 pulgadas x 17 pulgadas del tablero es apropiado en la creación de juego educativo

Adecuada ____ poco o nada

4. Considera que los colores utilizados en la ruleta del juego educativo impreso llaman la atención a los niños

SI: ____

NO ____

5. Considera importante Diagramar el juego educativo a través de la técnica de los programas de software para que se les facilite el aprendizaje a los niños y puedan reconocer con facilidad los personajes de la biblia,

SI: ____

NO ____

Parte Operativa :

1. El tablero tiene la orientación y tamaño establecido.

totalmente de acuerdo

de acuerdo

En desacuerdo

2. La dinámica del juego 'la ruleta' del juego educativo impreso permite comprender y retener con facilidad el aprendizaje de los niños de RADIO VEA

totalmente de acuerdo

de acuerdo

En desacuerdo

3. La creación de juego educativo impreso es fácil de manipular y utilizar.

totalmente de acuerdo

de acuerdo

En desacuerdo

4. Considera usted que la Frase conceptual de CONECTATE CON JESUS se adapta al objetivo de la creación de juego educativo para niños

totalmente de acuerdo

de acuerdo

En desacuerdo

Observaciones:

14.7 Anexo VII: Validación del cliente y los catedráticos

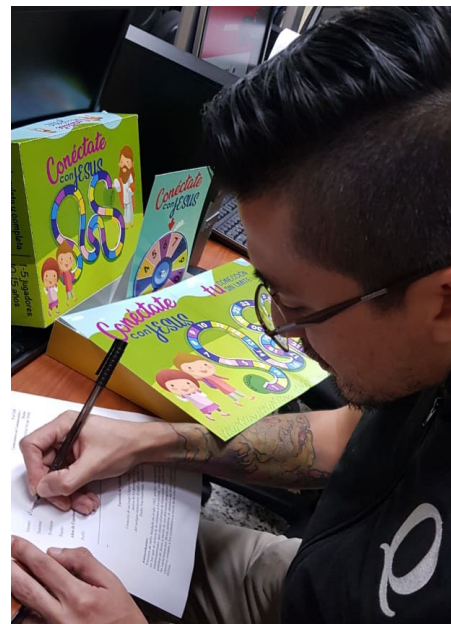
LICDA. LOURDES DONIS

Género: Femenino
Nombre: Lourdes Donis
Profesión: Licda en Comunicación
Puesto: Docente
Años de Experiencia en el Mercado 30 años
Perfil: Experto: Cliente:



LIC. CARLOS A. JIMÉNEZ

Género: Masculino
Nombre: Carlos A. Jiménez
Profesión: Diseñador Gráfico
Puesto: Docente
Años de Experiencia en el Mercado
Perfil: Experto: Cliente:



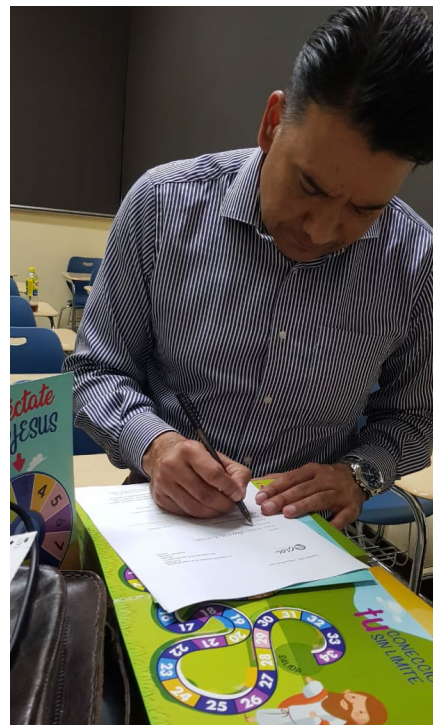
LIC. DAVID CASTILLO

Género: Masculino
Nombre: David Castillo
Profesión: Productor y Diseñador
Puesto: Director
Años de Experiencia en el Mercado 16 años
Perfil: Experto: Cliente:



LIC. MARIO VASQUEZ ALFARO

Género:
Nombre: MARIO VASQUEZ ALFARO
Profesión: LIC EN DOMINION.
Puesto: CONSULTOR
Años de Experiencia en el Mercado
Perfil: ~~Experto~~: Cliente:



FOTOGRAFIA CLIENTE: LIC. CARLOS DANIEL SANTIZO

Género:


Nombre: Carlos Daniel Santizo

Profesión: Licenciado en ciencias de la comunicación

Puesto: Gerente de producción

Años de Experiencia en el Mercado

Perfil: Experto: Cliente: Grupo Objetivo:



14.8 Anexo VIII: Cotización Plan de costos de reproducción:

Corporación de Impresiones y Servicios, S.A.



COTIZACION 0094819

FECHA: 15 feb. 2021

SEÑORES: CONSUMIDOR FINAL
 ATN: Mariela Rosales
 DEPTO. DE:

CANT.	DESCRIPCION	PRECIO UNITARIO	TOTAL
100	TABLEROS 16 X 14 " Full color tiro texcote 14 con plastico mate sizados y doblado	Q 12.500000	Q 1,250.00
200	RULETA Y DINAMICAS 8.5X5.5" Full color tiro en texcote 14 con uv mate 2 artes, 100 de cada arte	Q 4.000000	Q 800.00
100	CAJAS base y tapa 16 X 14" y 16.5 x 14" full color solo tiro en texcote 14 con uv mate troquelado, sizado y pegado	Q 21.000000	Q 2,100.00

EL VALOR DE ESTA COTIZACION ESTA SUJETO A REVISION SI AL MOMENTO DE RECIBIR EL MATERIAL HAY CAMBIOS EN CUALQUIERA DE LAS ESPECIFICACIONES COTIZADAS. TODOS LOS ELEMENTOS DESARROLLADOS PARA LA ELABORACION DE ESTE TRABAJO SON PROPIEDAD DE IMPRESOS MR. ESTA COTIZACION FIRMADA SERA REQUERIDA ANTES DE COMENZAR SU PRODUCCION.

FORMA DE PAGO:
Efectivo

TIEMPO DE ENTREGA: 0 DIAS HABILIS



Maria Jose

NOTA: EL CLIENTE DA COMO ACEPTADO UN +/-5% DEL TOTAL COTIZADO QUE EN CASO DE SUCEDER SE FACTURARA PROPORCIONALMENTE. TODO MATERIAL QUE FUERA UTILIZADO EN EL PROCESO DEL PRODUCTO FINAL ES PROPIEDAD DE IMPRESOS MR TALES COMO NEGATIVOS, PLACAS Y ARCHIVOS DIGITALES ELABORADOS DENTRO DE LA EMPRESA. EL CLIENTE ACEPTA LOS DISEÑOS COMO ARTES FINALES EN EL MOMENTO DE FIRMAR LA COTIZACION. LA CUAL PUEDE SER TOMADA COMO ORDEN DE COMPRA. (FAVOR CHEQUEAR DETENIDAMENTE TEXTOS, COLORES Y FOTOGRAFIAS)

FIRMA ACEPTADO/FECHA



Imagen extraida de correo electronico

14.9 Anexo IX: Aplicación del conocimiento general

En el transcurso de esta carrera profesional se adquirió conocimiento de las ramas de comunicación y el diseño que me ayudaron y contribuyeron a la realización de este proyecto. Ofreciéndome herramientas útiles y eficientes dentro de estas áreas mencionadas, estas son algunas de las asignaciones que contribuyeron e influyeron en este proyecto:

- **Visualización gráfica** : Este curso fue donde desarrolle y aprendí a visualizar ilustraciones y el bocetaje para crear composiciones agradables a la vista y funcionales para el cliente.
- **Comunicación** : Es un proceso que nos permitió saber transmitir un mensaje de manera adecuada y con un fin determinado.
- **Diseño editorial**: Aprendimos hacer domys tiro y retiro de artes finales, esto nos ayuda al momento de saber las medidas de un producto en la que querríamos crear diseño.
- **Técnicas de investigación**: Orientar la obtención de conocimientos y metodologías sistemáticas mediante la aplicación de herramientas cualitativas y cuantitativas esto llega a ser útil para la investigación de mercados.

- **Software:** Este curso es el más eficiente en la carrera, por que aprendimos a utilizar todo el proceso de digitalización utilizando. Programas de diseño web en plataformas accesibles.
- **Creatividad:** Este curso nos hizo desarrollar Nuestras habilidades y en qué áreas somos más eficientes, cumpliendo con proyectos creativos que fomentaban nuestro crecimiento como comunicadores y diseñadores gráficos.