

# **CORRECARRERS (II)**

---

## **DISSENY EDITORIAL D'UNA GUIA TURÍSTICA DIDÀCTICA IMPRESA AMB RISOGRAFIA**

### **ANNEX 3. ANÀLISI DE LA COMPETÈNCIA**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles  
Grau en Disseny i Tecnologies Creatives  
Curs 2020-2021**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## ANÀLISI EXTENS DE LA COMPETÈNCIA

### 1. ROBA COMO UN ARTISTA, EL DIARIO. | AUSTIN KLEON

**-Preu:** 14'15€

**-Recursos del joc:** Els recursos que utilitza són proporcionar-te idees boges per traure't de la zona de confort i exercitar la teua creativitat.

**-Format:** Llibre/Diari (A5 aprox.) -> Inclou una goma per tancar el llibre i no perdre pàgines/objectes solts que puguen haver-hi.

És un format llibre estàndard, combina text (proves) amb pàgines en blanc o amb caselles que has d'omplir.

Cada doble pàgina és una nova prova.

No té cap recorregut marcat, pots o bé seguir l'ordre de les pàgines o bé anar saltejant segons t'abellisca.

**-Estètica:** Informal. Manuscrita. De llibreta (combina pàgines en blanc, amb pàgines d'1 sola línia, quadriculades, punts, etc.)

**-Llenguatge:** Informal i certs punts irònics.

**-Punts de venda:** Llibreries convencionals. (Casa del llibre, FNAC i, tendes especialitzades), pàgines/editorials especialitzades en art i disseny (Gràffica, GGili)

**-Proves:** 100 proves diferents. Cada doble pàgina és una prova diferent (de vegades inclou 2 proves en 1 pàgina). Són tipus de proves que requereixen:

1. Proves introspectives i d'anàlisi de tu mateix
2. Anàlisi/Observació del teu entorn
3. Invenció
4. Exercitar la memòria
- 5.. Pensament irracional
6. Activitats espontànies
7. Implica a altres persones
8. Recopilació
9. Aleatori
10. Seccions personals

**-Procediment/Metodologia:** Les úniques normes del diari són:

1. Portar el diari damunt tot el dia
2. Fer un exercici al dia
3. Repeteix els 2 passos anteriors fins a acabar el llibre.

**-Recompenses:** No té recompenses directes. La finalitat és afegir al teu dia a dia un contingut experimental que pugui donar-te idees en els teus projectes creatius estimulants la creativitat.

**-Ruta:** 100 proves. No té una ruta definida. Pots o bé seguir l'ordre o fer les proves saltejades

### 2. DESTROZA ESTE DIARIO | KERI SMITH

**-Preu:** 9'45€

**-Recursos del joc:** Els recursos que utilitza són similars als de Roba como un artista. Proporcionar-te idees boges per traure't de la zona de confort. En aquest cas la finalitat és pur entreteniment.

És un format llibre estàndard, Algunes proves utilitzen la doble pàgina i altres només 1 de les 2.

**-Estètica:** Informal. Manuscrita. De llibreta/sketchbook. Caòtica.

**-Llenguatge:** Informal i certs punts irònics.

**-Punts de venda:** Llibreries convencionals. (Casa del llibre, FNAC...)

**-Proves:** Cada doble pàgina és una prova diferent. Són tipus de proves que requereixen: Dibuixar, pintar, cremar, pegar, rascar, banyar, escopir, abocar, colpejar... Són proves totalment bèsties.

**-Procediment/Metodologia:** La metodologia consisteix a anar llegint cada prova i portar-la a terme. Siga per ordre o de manera saltejada.

**-Recompenses:** No té recompenses directes. La finalitat és purament d'entreteniment. No obtens res a canvi, només el fet d'haver passat una estona entretinguda a complir les activitats soles o amb amics.

**-Ruta:** 100 proves. No té una ruta definida. Pots o bé seguir l'ordre o fer les proves saltejades

### 3. AMADEO BOLA... EL MISTERIO DEL GOYA ROBADO | JORDI SIERRA I FABRA

**-Preu:** 7,00€

**-Recursos del joc:** El recurs principal que utilitza és donar llibertat al lector per elegir diferents rutes i finals alternatius. Es planteja una pregunta/conflicte i el lector ha de decidir quina ha de ser la resposta del protagonista, el qual fa que varie el final segons les seues eleccions.

**-Format:** Llibre (A5 aprox.)

**-Estètica:** Juvenil. Despreocupada sense arribar a ser informal. Estil periodístic.

**-Llenguatge:** Juvenil però formal

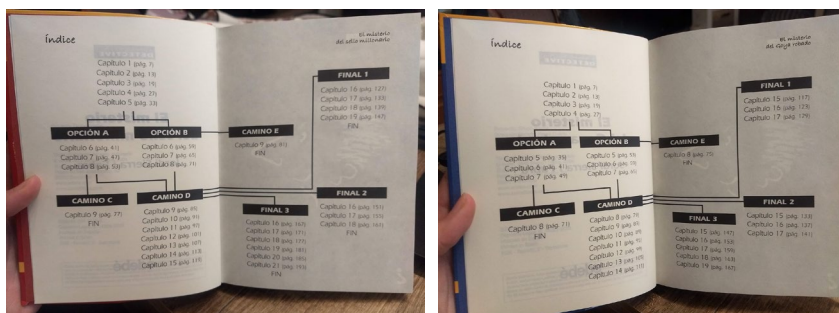
**-Punts de venda:** Llibreries convencionals. (Casa del llibre, FNAC, etc.)

**-Proves:** No hi ha proves. És un llibre convencional, soles que pots elegir el recorregut en certs punts.

**-Procediment/Metodologia:** La metodologia és bàsica. Lectura simple fins a arribar a un dels punts de decisió. Es treballaria a partir d'un diagrama de flux.

**-Recompenses:** No té recompenses directes. La finalitat és donar més d'una vida al llibre.

**-Ruta:** La ruta no està definida, la decideix el lector. Però aquest és el diagrama de flux:



#### 4. BARCELONA CITYXFAMILY | VICTION

**-Preu:** 11,95€

**-Recursos del joc:** Baralla de cartes de memorització amb elements típics de BCN, Postals, Diari de viatge (Apuntar el dia, quin temps ha fet, quin ha sigut el seu *mood*, menjar que ha tastat, paraula nova que ha après i una pàgina d'escriptura lliure), Fullet explicatiu dels punts d'interés + Mapa.

**-Format:** A5 aprox., potser un poc més allargat

**-Estètica:** Juvenil/Infantil. Il·lustració infantil.

**-Llenguatge:** Senzill, clar i amable, dirigit a xiquets.

**-Punts de venda:** Tendes i webs especialitzades

**-Proves:** No hi ha proves. És un recorregut per 20 punts de BCN en el que els pares poden fer turisme convencional i els xiquets tenen un component d'il·lusió perquè se'ls inclou a través del diari de viatge que van omplint pel seu compte.

**-Procediment/Metodologia:** La metodologia és donar als xiquets elements que puguin entretenir-los en els moments més avorrits d'un viatge. Utilitza un QR en cada punt per ampliar informació.

**-Recompenses:** No té recompenses directes. La finalitat és entretenir els xiquets i que aprenguen punts importants i paraules del lloc que visiten.

**-Ruta:** 20 punts.

#### 5. VALENCIA CITY GUIDE | GALLÉN + IBÁÑEZ

**-Preu:** --

**-Recursos del joc:** No és un joc. Et guia per diferents punts de València amb una finalitat informativa.

**-Format:** A5 aprox., potser un poc més allargat (horitzontal)

**-Estètica:** Juvenil. Combina foto i il·lustració a mà. (Collage)

**-Llenguatge:** Adult. Informatiu.

**-Punts de venda:** Tendes i webs especialitzades

**-Proves:** No hi ha proves. És un recorregut informatiu.

**-Procediment/Metodologia:** La metodologia és recopilar punts d'interés de cada districte.

**-Recompenses:** No té recompenses directes. La finalitat és informar i proporcionar idees de llocs autòctons que visitar en València per zones.

**-Ruta:** Distribuïda per districtes. Proporciona diversos punts d'interés de cada districte i és el viatger el que decideix l'ordre dels districtes. (Només Ciutat Vella, Eixample i Pobles Marítims) → VERSIÓ REDUÏDA DE VALÈNCIA. PACK BASIC.

**EN RESUM:**

	ROBA COMO UN ARTISTA	DESTROZA ESTE DIARIO	AMADEO BOLA	BARCELONA CITIXFAMILY	VALÈNCIA CITY GUIDE
PREU	14'15€	9'45€	7,00€	11'95€	??
CATEGORIA	Llibre	Llibre	Llibre	Pack informatiu + joc	Llibre il·lustrat
RECURSOS JOC	Els recursos que utilitza són proporcionar idees boges per a eixir de la zona de confort i exercitar la creativitat.	Els recursos que utilitza són similars als de <i>Roba como un artista</i> . Proporcionar idees per a eixir de la zona de confort. En aquest cas la finalitat és pur entreteniment. No té res d'educatiu.	El recurs principal que utilitza és donar llibertat al lector per elegir diferents rutes i finals alternatius. Es planteja una pregunta/conflicte i el lector ha de decidir quina ha de ser la resposta del protagonista, el qual fa que varie el final segons les seues eleccions.	-Baralla de cartes de memorització amb elements típics de BCN -Postals -Diari de viatge (Apuntar el dia, quin temps ha fet, quin ha sigut el seu <i>mood</i> , menjar que ha tastat, paraula nova que ha après i una pàgina d'escriptura lliure) -Fullet explicatiu dels punts d'interès -Mapa	No és un joc. Finalitat informativa.
FORMAT	A5 aprox.	A5 aprox.	A5 aprox.	A5 aprox. (més allargat)	A5 aprox. Horitzontal
ESTÈTICA	Informal. Manuscrita. De llibreta (combina pàgines en blanc, amb pàgines d'1 sola línia, quadriculades, punts, etc.)	Informal. Manuscrita. De llibreta/sketchbook. Caòtica. Paleta cromàtica més obscura	Juvenil. Despreocupada sense arribar a ser informal. Il·lustracions d'estil periodístic. Colors llamatis i complementaris	Infantil. Il·lustració infantil. Paleta reduïda acord a l'essència de cada ciutat.	Juvenil. Combina foto i il·lustració a mà. (Collage) Paleta molt definida segons el barri. (1 color = 1 barri)
LLENGUATGE	Informal i en certs punts irònic	Informal i certs punts irònic. Res educatiu.	Juvenil	Senzill, clar i amable, dirigit a xiquets. El fullet informatiu té un llenguatge convencional i adult.	Adult. Informatiu.
PUNTS VENDA	Llibreries convencionals. (Casa del llibre, FNAC i, tendes especialitzades, pàgines/editorials especialitzades en art i disseny(Gràffica, GGili)	Llibreries convencionals. (Casa del llibre, FNAC...)	Llibreries convencionals. (Casa del llibre, FNAC...)	Tendes i webs especialitzades	Tendes i webs especialitzades
PROVES	Cada doble pàgina és una prova diferent (de	Cada doble pàgina és una prova diferent.	Cap.	Cap.	Cap.

	<p>vegades inclou 2 proves en 1 pàgina). Són tipus de proves que requereixen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Introspecció i anàlisi de tu mateix</li> <li>-Anàlisi/Observació de l'entorn</li> <li>-Invenció</li> <li>-Memòria</li> <li>-Pensament irracional</li> <li>-Activitats espontànies</li> <li>-Implica a altres persones</li> <li>-Recopilació</li> <li>-Aleatori</li> <li>-Seccions personals</li> </ul>	<p>Són tipus de proves que requereixen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Pintar</li> <li>-Dibuixar</li> <li>-Retallar</li> <li>-Pegar</li> <li>-Arrancar</li> <li>-Banyar</li> <li>-Abocar</li> <li>-Colpejar</li> <li>-Creuar</li> </ul>			
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Les úniques normes del diari són:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Portar el diari damunt tot el dia</li> <li>2. Fer un exercici al dia</li> </ol> <p>Açò fins a acabar-lo</p>	<p>La metodologia consisteix a anar llegint cada prova i portar-la a terme. Siga per ordre o de manera saltejada.</p>	<p>La metodologia és bàsica. Lectura simple fins a arribar a un dels punts de decisió. Es treballaria a partir d'un diagrama de flux.</p>	<p>Donar als xiquets elements que puguin entretenir-los en els moments més avorrits d'un viatge. Utilitza un QR en cada punt per ampliar la informació.</p>	<p>Recopilar punts d'interès de cada districte i informar des d'un punt de vista més autòcton.</p>
<b>RECOMPENSES</b>	Cap.	Cap.	Cap.	Cap.	Cap.
<b>RUTA</b>	<p>100 proves. Sense ruta definida. Pots seguir l'ordre o saltejar pàgines.</p>	<p>100 proves. Sense ruta definida. Pots seguir l'ordre o saltejar pàgines.</p>	<p>La ruta és la mateixa història del llibre. Està definida fins que arribes als punts de control on has de decidir entre 2 opcions què ha de passar.</p>	<p>20 punts numerats. Ruta definida opcional.</p>	<p>Distribuïda per districtes. Punts d'interès numerats de cada districte. Ruta definida opcional..</p>

## 6. GUÍA DE VIAJE MILLENIAL | PUTOS MODERNOS

**-Preu:** 18,90€

**-Recursos del joc:** Els recursos que utilitzen Putos Modernos són una sèrie d'activitats poc usuals, per a fer turisme d'una forma diferent. Són 60 reptes concretament, i no estan nugats a cap recorregut, l'espectador pot realitzar-los de forma lliure i compartir amb els seus companys de viatge una jornada divertida i molt espontània.

**-Format:** Baralla de cartes de gran mida, més aviat semblen una targeta. Aquest format li aporta rotunditat i fa el joc més sòlid. A més acompanya al fet que siguin proves individuals i li dona molta llibertat al joc.

Un detall molt interessant és que les targetes no sols contenen les diferents proves, a més també són una baralla de naipes a l'ús. Aquest fet fa que tinga una doble utilitat i si et canses d'un format, pots passar a l'altre.

**-Estètica:** A pesar de ser un joc la mar d'informal no es pot negar que l'estètica és magnífica. El fet que siga monocrom li dona molta solidesa al producte. A més, la tipografia que utilitza Putos Modernos en la seua marca és preciosa, senya que té un disseny molt cuidat.

Empra el groc com a color principal i el combina amb el blanc i el negre. Aquesta pauta visual li dona continuïtat a les proves i fa el producte més redó si cap. El llenguatge acompanya a la dialèctica mil·lennal, idea que vol transmetre en tot moment.

En definitiva aquestes característiques fan que siga un joc per a gent amb uns gusts poc convencionals. Joves que cuiden els plans que fan i amb qui els fan, però sobretot que busquen una estètica i uns valors concrets en allò que compren.

UTILITZEN SIMBOLOGIA O CONVENCIONS TÍPIQUES DE LES XARXES SOCIALS (com botons, pastilles, la x per a tancar pestanyes...)

**-Llenguatge:** Informal, molt dirigit als "mil·lennals" com el mateix nom indica. A més també utilitza terminologia relacionada amb les xarxes socials, ja que en moltes de les proves fa que els usuaris interactuen amb aquest món digital.

**-Punts de venda:** Tendes especialitzades (FNAC, cases de jocs, tendes de disseny, plataformes digitals...)

**-Proves:** Són proves molt variades i aleatòries, no estan subjectes a cap ruta i això fa que siga un joc totalment lliure a l'hora de fer el pla turístic.

Una de les coses més interessants és que categoritza les proves i les agrupa en diferents subtipus; entorn, fotografia, social i comerç. Aquesta etiqueta temàtica acota millor els reptes i fa més comprensiu el caràcter jugable. Un clar exemple seria el Trivial o el Party&Co, que separen les preguntes en temes (com per habilitats). Aquest aspecte resta monotonía al joc i el fa més canviant.

**-Procediment/Metodologia:** La metodologia és la d'anar superant les diverses proves que et toquen al llarg del joc. Realment la màgia del joc està en el fet que no saps a quin punt de la ciutat vas a acabar i això fa que siga aleatori i divertit.

**-Recompenses:** No té recompenses directes. La finalitat és divertir-te amb els amics i veure la ciutat des d'un punt de vista diferent.

**-Ruta:** Aleatòria. Com ja he comentat és totalment lliure i això fa que tinga un component experimental molt interessant.

## 7. DON'T GET GOT | BIG POTATO

**-Preu:** 18,95€

**-Recursos del joc:** En aquest cas els recursos són una sèrie de xicotetes cartes amb uns reptes aleatoris que has d'anar completant. El joc concretament està fet per a gaudir amb amics i has d'assegurar-te de què cap d'ells et prenga el pèl.

El joc et dona una sèrie d'accions que has de fer que els teus amics les completen (intentant que ells no se n'adonen). Quan aconseguixes que els jugadors facen tots aquests petits reptes secrets, hauràs guanyat.

**-Format:** Aquest joc consta de dos mecanismes físics molt senzills, d'una banda una petita cartera on s'emmagatzemen els diferents reptes que t'hagen tocat, i després les cartes amb les accions en si. D'aquesta manera, el jugador extrau de la baralla 6 cartes i les posa en la cartera per a anar a poc a poc voltejant-les en la mesura en la qual vaja completant els reptes.

Tots aquests elements s'emmagatzemen dintre d'una caixa, on es guarda tot el joc.

Aquestes cartes eses pleguen, generant dues cares diferenciades. D'una banda apareix escrita la prova que han de completar, i per l'altra hi ha una banda en verd que posa ¡TOMA! i altra roja que posa ¡CAGADA! La finalitat és que al final de la partida sigues el primer a tindre totes les cartes per la banda verda, perquè això significarà que has complit totes les missions.

**-Estètica:** Tant la caixa, com les petites fundes "cartera" que conté "Don't get got" tenen una gràfica visual molt divertida. De fet, tant les mateixes lletres de la tipografia com les aplicacions gràfiques són amb un grafisme fet a mà. Les il·lustracions són les principals protagonistes, aquestes omplen tots els elements i li donen aquest caràcter informal tan característic.

A més, la paleta cromàtica està composta per blanc i negre com a colors principals i es complementa amb les acolorides il·lustracions (li donen el toc divertit i diferenciador al joc).

**-Llenguatge:** Informal, dirigit també per a gent jove. Sobretot en les instruccions i en la caixa dona molt de protagonisme a les imatges il·lustrades amb les quals li dona una segona lectura molt interessant.

**-Punts de venda:** Tendes especialitzades (FNAC, cases de jocs, tendes de disseny, plataformes digitals...)

**-Proves:** Els reptes són molt senzills, ja que està fet per a poder enganyar a la resta de jugadors d'una forma ràpida. Amb aquesta dinàmica el que volen és que siga el joc el més fluid possible, que les proves es vagen completant i què apareguen situacions molt còmiques i memorables.

**-Procediment/Metodologia:** Com he comentat anteriorment, cada component disposa d'una cartera on guarda diverses proves que ha d'aconseguir que els seus companys les facen de forma inconscient. D'aquesta manera, quan un jugador completa un repte el gira de la cartera a la banda que posa ¡TOMA! En el cas de que aquest jugador siga pillat, haurà de girar la seua carta a la banda que posa ¡CAGADA!

El primer que aconseguix que totes les cartes estiguen en color verd, haurà guanyat el joc.

**-Recompenses:** No té recompenses directes. La finalitat és divertir-te amb els amics, tal volta en una festa o en un parc una vesprada avorrida.

**-Ruta:** Està plantejat per a complir els reptes en un lloc, sense cap ruta.

## 8. DE MOLTA CATEGORIA / EL BESTIARI VALENCIÀ | VICENT MARCO

**-Preu:** DMC 14,15€ / EBV 17,10€

**-Recursos del joc:** Els recursos del llibre són literalment totes aquelles paraules de la llengua valenciana que tal volta estan en desús, però que a la vegada tant ens defineixen. La idea és fer passar a l'espectador una bona estona aprenent expressions típiques i gracioses del nostre vocabulari.



**-Format:** En aquest cas utilitza el format llibre, és la forma més adequada per a ordenar tota aquesta sèrie de paraules del vocabulari valencià.

**-Estètica:** El llibre va dirigit a un públic juvenil, perquè vol transmetre aquests trets típics de la nostra llengua al grup on es parla majoritàriament la llengua. A més aquestes paraules o expressions tal volta s'han quedat desfasades i això fa que molts no les utilitzen en el seu dia a dia.

Aleshores, per a atraure la vista als adolescents l'autor gasta un tipus d'il·lustracions molt relacionades amb la gràfica del còmic, de forma que es puguin sentir més familiaritzats. També té una paleta cromàtica molt càlida, amb colors molt alegres, que acompanya la lectura i el toc d'humor amb què es tracta el tema.

**-Llenguatge:** Parla en valencià, però en clau d'humor. A pesar de ser llibres que valoren la llengua, ho fan d'una forma divertida i diferent.

Són expressions un poc col·loquials, però que fan que el valencià cobre sentit.

**-Punts de venda:** Llibreries, tendes especialitzades (FNAC, cases de jocs, tendes de disseny, plataformes digitals...)

**-Proves:** Aquest llibre no conté cap mena de prova com a tal. Involucra a l'espectador amb la sàtira i l'humor de "la terreta" com bé dirien els valencians.

**-Procediment/Metodologia:** No hi ha una metodologia fixa, ja que és un llibre a l'ús.

**-Recompenses:** No té recompenses directes. La recompensa més gran és la d'aprendre tots els dits, frases fetes i expressions que conté la llengua valenciana.

**-Ruta:** Sense ruta.

## EN RESUM:

	GUÍA DE VIAJE MILLENNIAL	DON'T GET GOT	BESTIARI VALENCIÀ	DE MOLTA CATEGORIA
PREU	18'90€	18'95€	14,15€	17,10€
CATEGORIA	Joc/Guia alternativa	Joc	Llibre	Llibre
RECURSOS JOC	Activitats per a fer un turisme diferent, espontani i totalment lliure. Sense ruta fixa i amb finals inesperats.	Proves per a passar una vesprada amb amics diferent. Una dinàmica jugable senzilla, però que pot donar moments memorables.	Mostra les definicions dels diferents arquetips de valencià. Una forma de nomenar a les gentes de la comunitat diferent i divertida. A més l'acompanya d'unes il·lustracions explicatives molt relacionades amb la gràfica del còmic i caricaturesca.	El principal recurs és el de mostrar la llengua valenciana, com una cosa divertida. La mostra en clau d'humor, sense filtres. A més l'acompanya d'unes il·lustracions explicatives molt relacionades amb la gràfica del còmic i caricaturesca.
FORMAT	8,5x 12 cm	7x 3,5 cm Cartes menudes, a banda de les carteres de plàstic i la caixa.	A5 aprox.	A5 aprox.
ESTÈTICA	Amb un disseny molt cuidat. La tipografia, la paleta monocroma i la utilització de	Molt alegre i acolorida. Destaca per les il·lustracions amb un toc d'humor.	Satírica, divertida, fet per a captar l'atenció dels joves. Colors rojos i vius que	Colors rojos i vius que acompanyen aquesta lectura tan atrevida. A més

	convencions estètiques pròpies de les xarxes socials.	Acompanyada per tipografies fetes a mà, molt a manera d'esbós.	acompanyen aquesta lectura tan atrevida.	gasta els recursos típics del còmic i la caricatura, que queden més propers del públic al qual va dirigit.
<b>LLENGUATGE</b>	Informal, molt dirigit als "mil·lennials" com el mateix nom indica.	Informal, dirigida per a gent jove.	Satíric, amb toc d'humor.	Satírica, divertida, fet per a captar l'atenció dels joves.
<b>PUNTS VENDA</b>	Tendes especialitzades (FNAC, tendes de disseny, grans superfícies, plataformes online...)	Tendes especialitzades (FNAC, tendes de disseny, grans superfícies, plataformes online...)	Llibreries convencionals. (Casa del llibre, FNAC...)	Llibreries convencionals. (Casa del llibre, FNAC...)
<b>PROVES</b>	Categoritza les proves i les agrupa en diferents subtipus; entorn, fotografia, social i comerç. Aquest format li dona a aquesta atípica guia un caràcter més de joc convencional. -Treure fotos -Baixar en una parada de metro aleatòria - Comprar al comerç local souvenirs	Proves senzilles i perquè siguin tan dissimulades com siga possible i que els companys no s'adonen: -"Haz que un jugador te choque los puños" -"Haz que un jugador abra una botella por ti" - "Reta a un jugador a cualquier tipo de carrera"	Cap.	Cap.
<b>METODOLOGIA</b>	Complir les activitats de la baralla de forma lliure i disposada a qualsevol tipus de repte.	Fer que els altres concursants facen el que tu els dius sense que se n'adonen. Guanya el primer que supera tots els reptes.	Cap.	Cap.
<b>RECOMPENSES</b>	Cap.	Cap.	Cap.	Cap.
<b>RUTA</b>	60 proves sense ruta definida, és totalment aleatòria i lliure	No hi ha ruta.	No hi ha ruta.	No hi ha ruta.