DISEÑO DE UN JUEGO AUTOEDITABLE EN MADERA

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

1. PRIMERA APROXIMACIÓN AL DISEÑO

2. GENERACIÓN DE BOCETOS INICIAL

3. ANTECEDENTES

4. FACTORES LIMITADORES DEL DISEÑO

5. CONTEXTUALIZACIÓN

6. ELEMENTOS INDISPENSABLES PARA EL JUEGO

7. EVOLUCIÓN DEL DISEÑO

8. RAGNAROK: LA BATALLA POR YGGDRASSIL

9. PRESUPUESTO

1. PRIMERA APROXIMACIÓN

naf
since 1954

droog®

PLAN TOYS

MUUTO

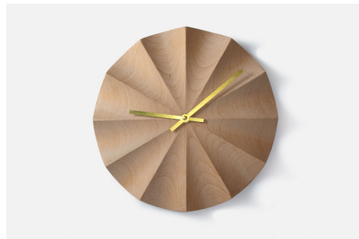
kido

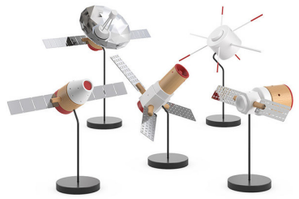
Hape

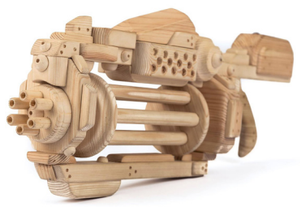
ÅMØR DE MADRE
GIVING BIRTH TO OBJECTS SINCE 2006

BRIO®

Quut®







1. Primera aproximación | 2. Bocetos iniciales | 3. Antecedentes | 4. Factores limitantes | 5. Contextualización | 6. Evolución del diseño | 7. Ragnarok: La batalla por Yggdrassil | 8. Presupuesto

naef
since 1954

droog®

PLAN TOYS

MUUTO

kido

Hape

ÅMØR DE MADRE
GIVING BIRTH TO OBJECTS SINCE 2006

BRIO®

Quut

naf
since 1954

droog®

PLAN TOYS

MUUTO

kido

Hape

ÅMØR DE MADRE
GIVING BIRTH TO OBJECTS SINCE 2006

BRIO®

Quut®

droog®

naf
since 1954

MUUTO

PLAN TOYS

kido

Hape

ÅMØR DE MADRE
GIVING BIRTH TO OBJECTS SINCE 2006

BRIO®

Quut

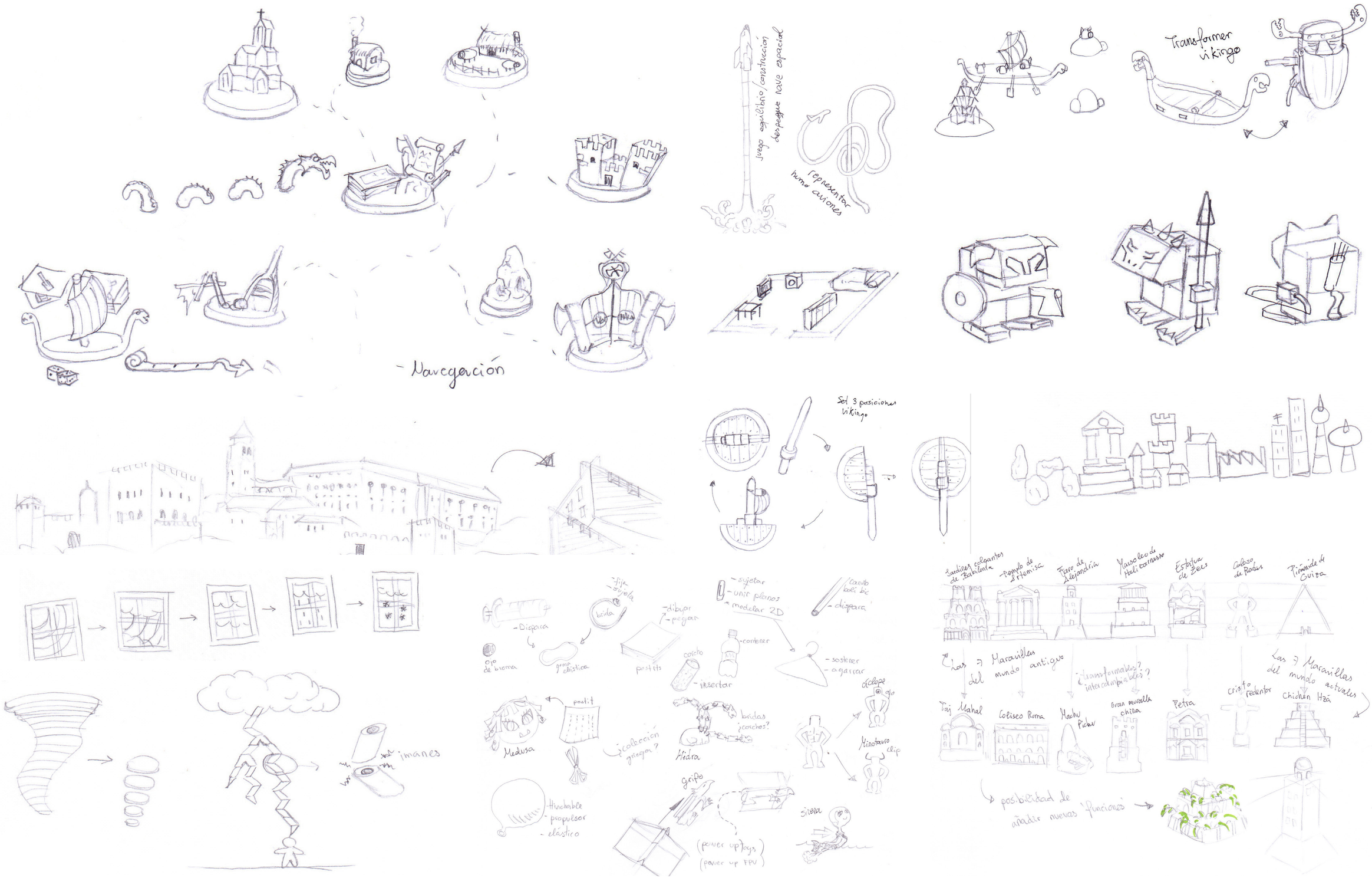
ESTUDIOS Y DISEÑADORES: DISEÑO vs. AUSENCIA PEDAGÓGICA

INCLUSIÓN DE NUEVOS USUARIOS: ADULTOS

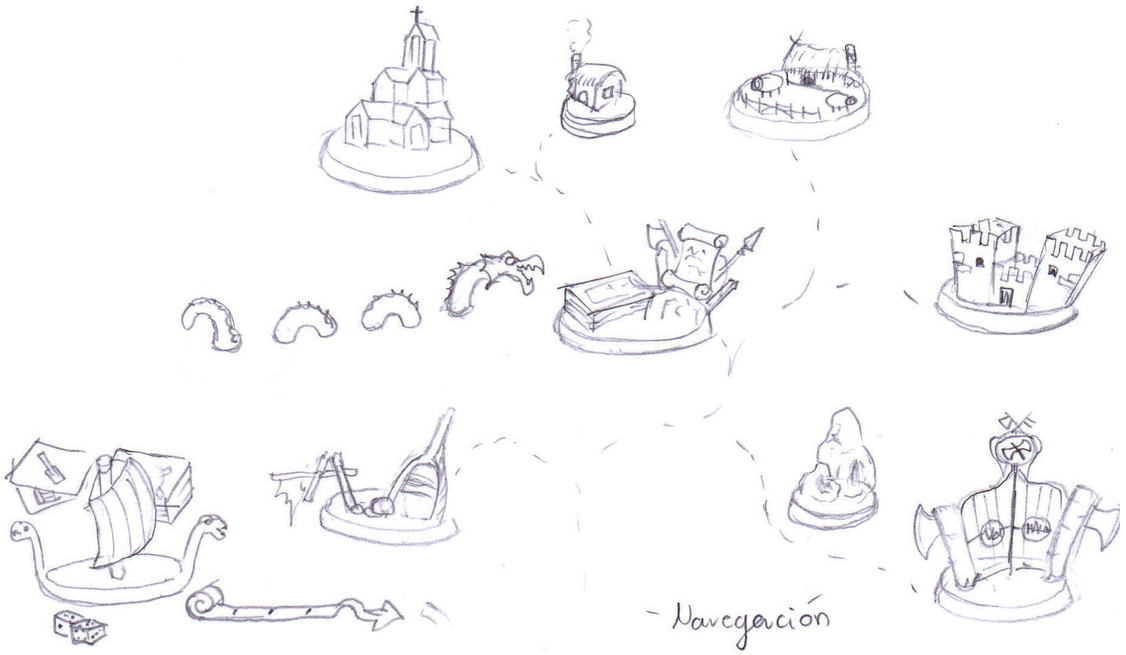
INNOVACIÓN: FOMENTO DEL DEPORTE

MORFOLOGÍA Y FUNCIONALIDAD: SIMPLICIDAD Y FACILIDAD

2. BOCETOS INICIALES



SELECCIÓN IDEA FINAL



Idea	Diversión	Educativo	Material	Proceso	Innovación	Simple	Cuento
Juego de mesa vikingo							

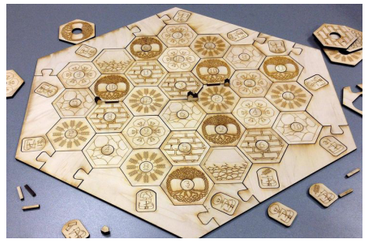
Lo cumple

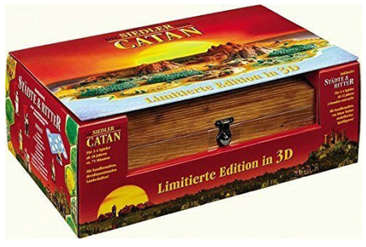
Podría adaptarse con cierta facilidad

Es muy complicado cumplirlo

3. ANTECEDENTES

Tuesday Knight games





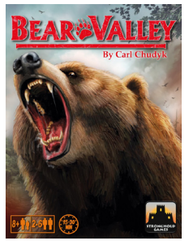
IDW GAMES

STRONGHOLD GAMES

LCG

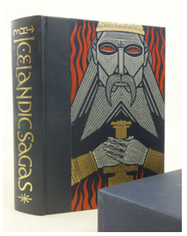
Z-MAN games

mi lim-bo

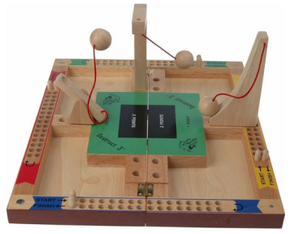


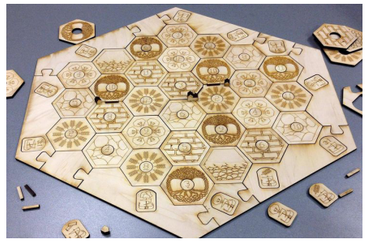
bézier games
THE NEW CLASSICS

The Creativity Hub

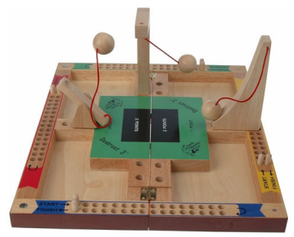


CATALYST
game labs

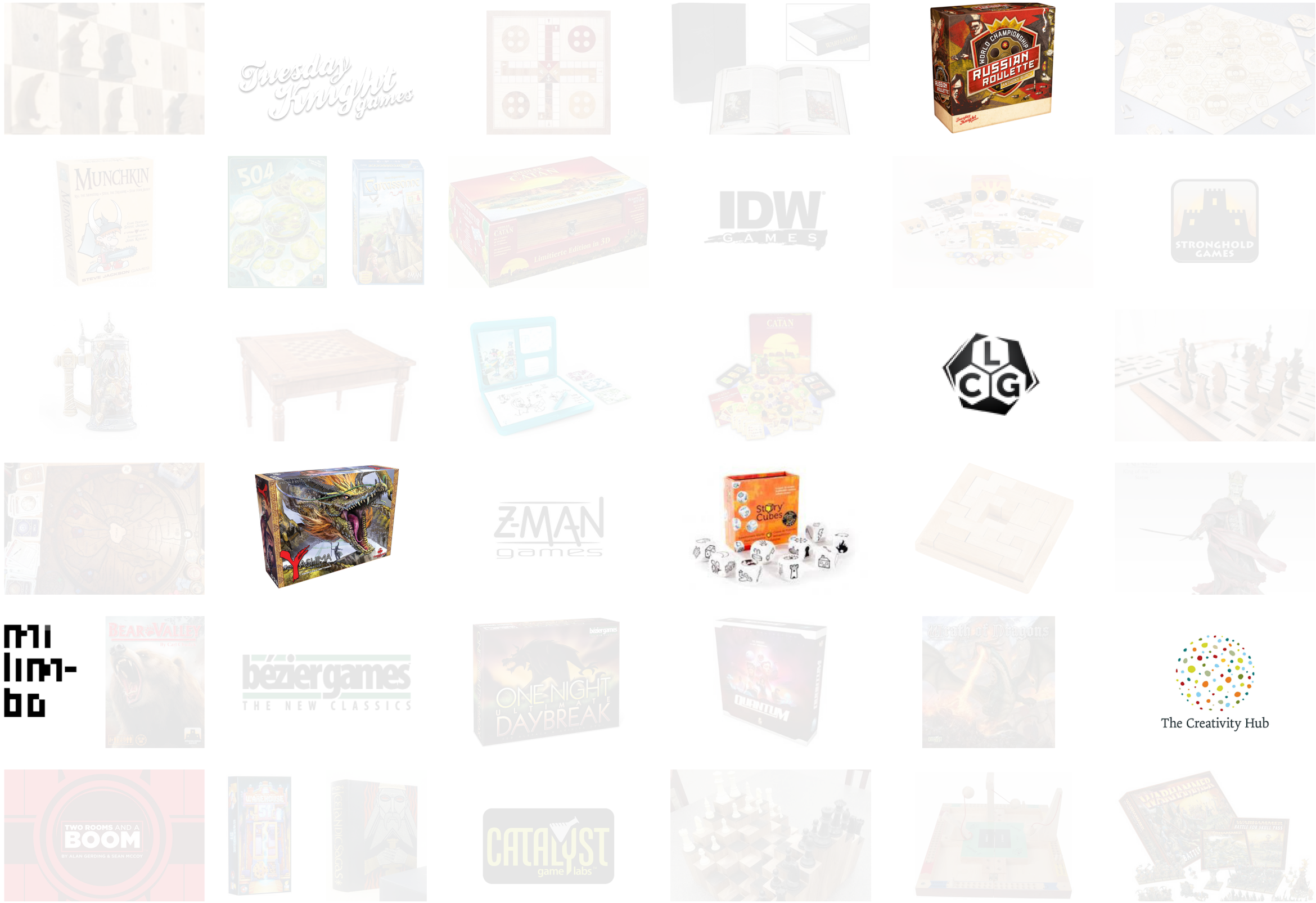




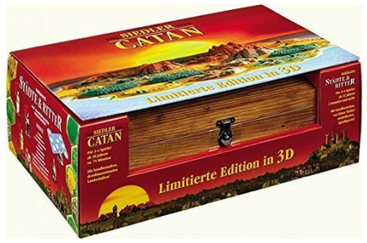
1. Primera aproximación | 2. Bocetos iniciales | **3. Antecedentes** | 4. Factores limitantes | 5. Contextualización | 6. Evolución del diseño | 7. Ragnarok: La batalla por Yggdrassil | 8. Presupuesto



1. Primera aproximación | 2. Bocetos iniciales | **3. Antecedentes** | 4. Factores limitantes | 5. Contextualización | 6. Evolución del diseño | 7. Ragnarok: La batalla por Yggdrassil | 8. Presupuesto


Tuesday Knight games
WORLD CHAMPIONSHIP
RUSSIAN ROULETTE
MUNCHKIN
STEVE JACKSON GAMES
504
Carcassonne
Limitierte Edition in 3D
IDW GAMES
STRONGHOLD GAMES
CATAN
LCG
YASHIMA
Z-MAN games
Story Cubes
BEAR VALLEY
béziergames
THE NEW CLASSICS
ONE NIGHT ULTIMATE DAYBREAK
QUANTUM
Wrath of Dragons
The Creativity Hub
TWO ROOMS AND A BOOM
BY ALAN GERDING & SEAN MCCOY
WAREHOUSE 51
CATALYST game labs

1. Primera aproximación | 2. Bocetos iniciales | 3. Antecedentes | 4. Factores limitantes | 5. Contextualización | 6. Evolución del diseño | 7. Ragnarok: La batalla por Yggdrassil | 8. Presupuesto



1. Primera aproximación | 2. Bocetos iniciales | 3. Antecedentes | 4. Factores limitantes | 5. Contextualización | 6. Evolución del diseño | 7. Ragnarok: La batalla por Yggdrassil | 8. Presupuesto

TIPOLOGIAS: ESTRATEGIA vs. DIVERSIÓN

USUARIOS: FAMILIAS, JÓVENES, FANÁTICOS, COLECCIONISTAS Y JUGADORES

INNOVACIÓN: SISTEMA DE DESPLAZAMIENTO ÚNICO

JUGABILIDAD: PERSONALIZACIÓN

Madera o materia-
les tradicionales
Ocio
Estrategia
Nuevos
materiales y
procesos
TWO ROOMS AND A BOOM
ONE NIGHT ULTIMATE DAYBREAK
MUNCHKIN
QUANTUM
WAREHOUSE 51
CATAN
504
JARL

Educativo

Estricto

Juego libre

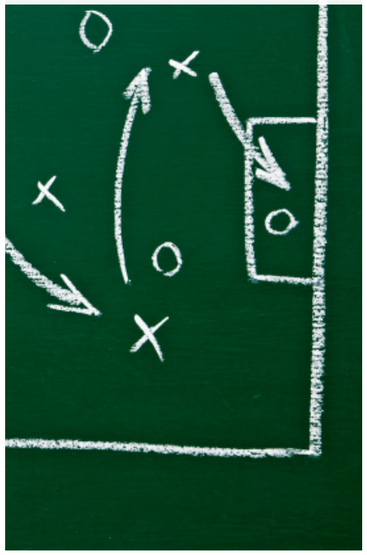
No educativo

JUEGO DE MESA

MADERA

AUTO-EDITABLE

DIVERTIDO + ESTRATÉGICO



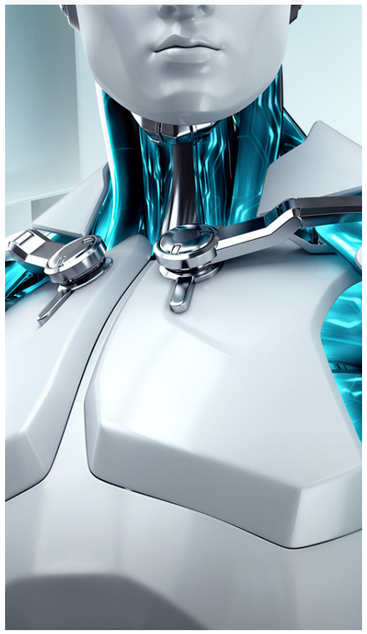
EDUCATIVO

NUEVOS USUARIOS

Simple.

VIKINGO

INNOVADOR



EVITAR SEDENTARISMO

4. FACTORES LIMITANTES

ENCARGO

NORMATIVA

- UNE-EN 71
- UNE-EN 71-1:2012+A3:2014.
- UNE-EN 71-2+A1:2014.
- UNE-EN 71-6:1995.
- UNE-EN 71-8:2012.
- UNE-EN 71-9:2012.
- UNE-EN 71-13:2015.
- UNE-CEN/TR 15071:2015.
- UNE 93020>2000IN

PATENTES

5. CONTEXTUALIZACIÓN

NAVEGACIÓN

Desplazamiento

Viento

Navegación costera para la orientación

Conquista de tierras

BATALLA

Guerreros

Valor en la lucha

6. EVOLUCIÓN DEL DISEÑO

JUGABILIDAD

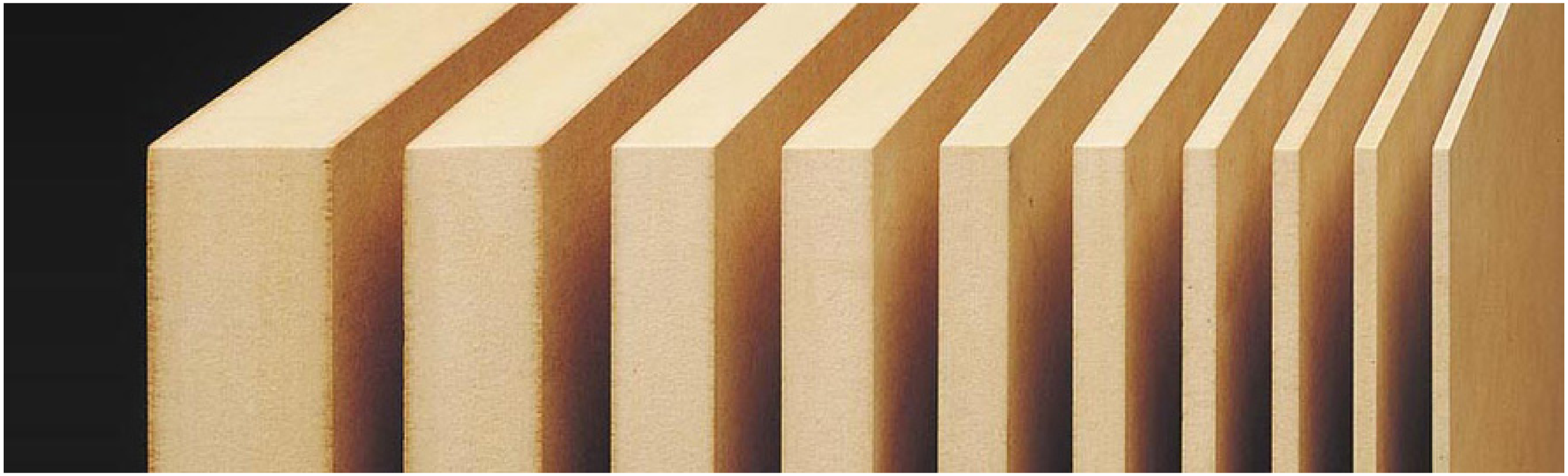
1.

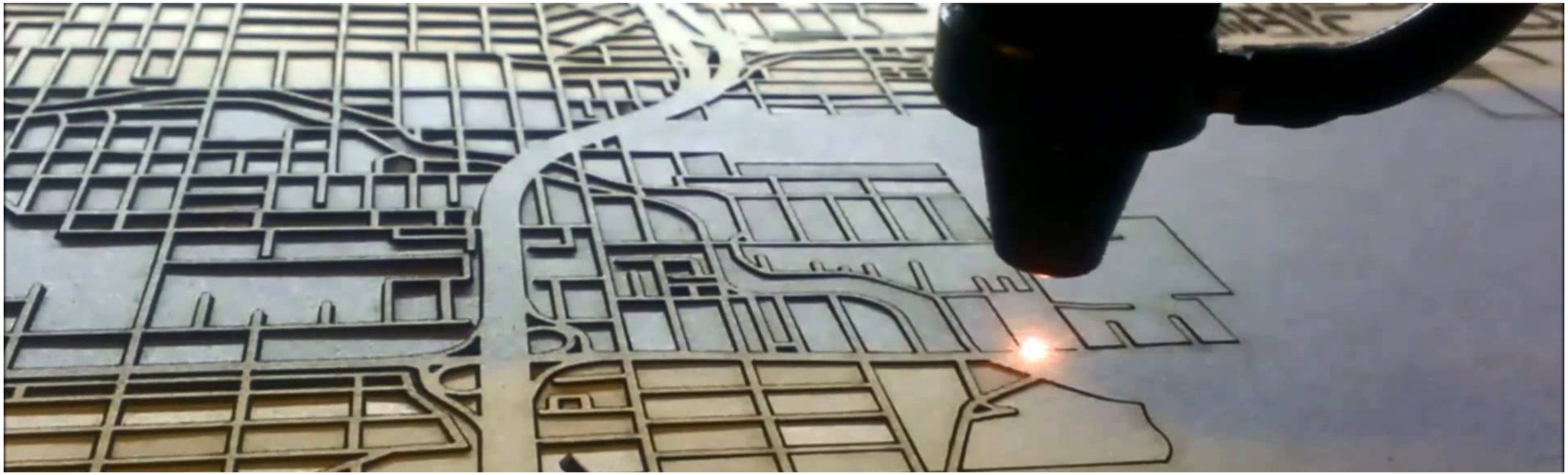
2.

3.

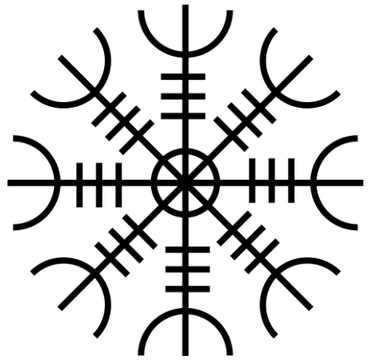
Edad	Jugado-res	Tiempo de juego	Componentes					
			Fichas		Cartas	Dados	Tablero	Otros
			De jugador	Adicionales				
+12	2 - 4	35’	Peana Poste Sirlunga Rosa vientos Cuerda dspl.	Fichas de personajes	-	4	Mundos y sub-mundos situados por el espacio de juego en distintas alturas atendiando a las especificacio-nes del juego	Sacos

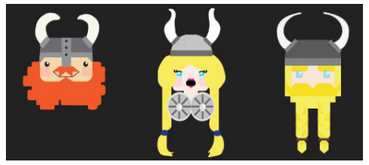
MATERIAL Y PROCESO





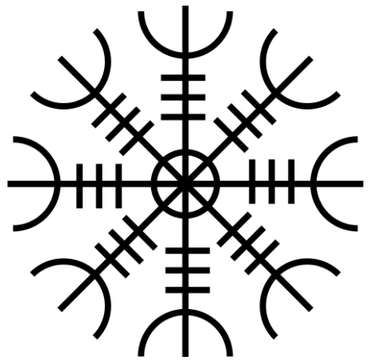
ESTÉTICA

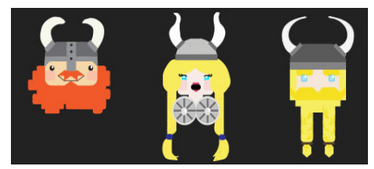


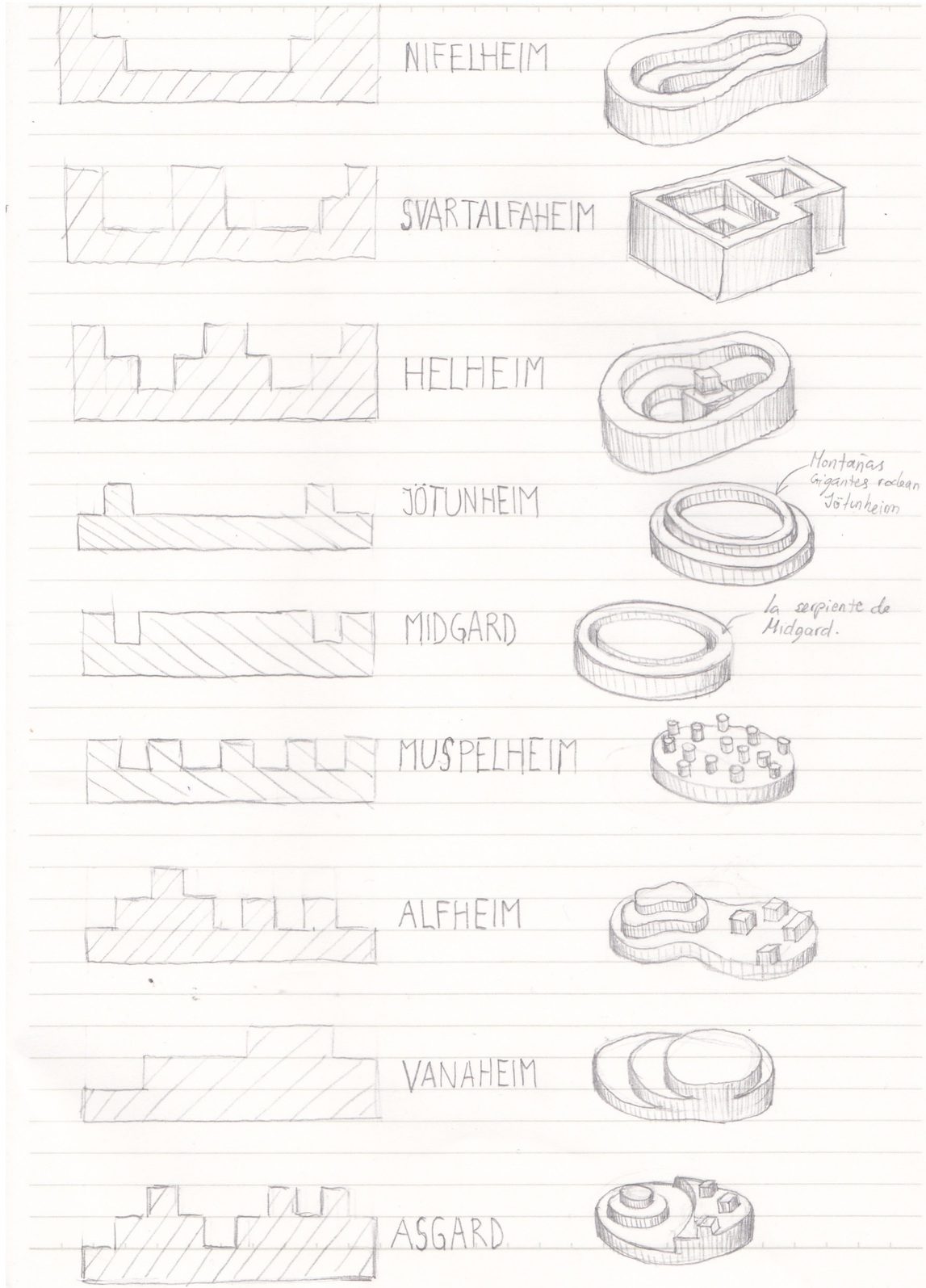


NIFLHEIM
SVARTALFAHEIM
HELHEIM
JÖTUNHEIM
MIDGARD
MUSPELHEIM
ALFHEIM
VANAHEIM
ASGARD

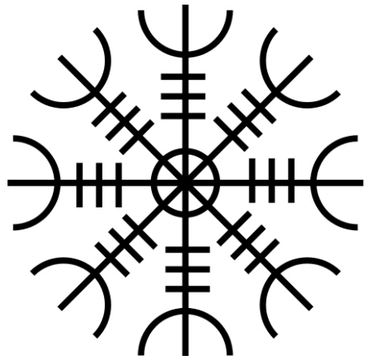
ESTÉTICA



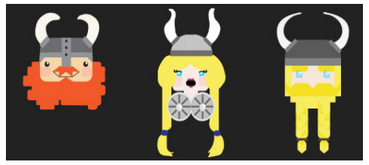


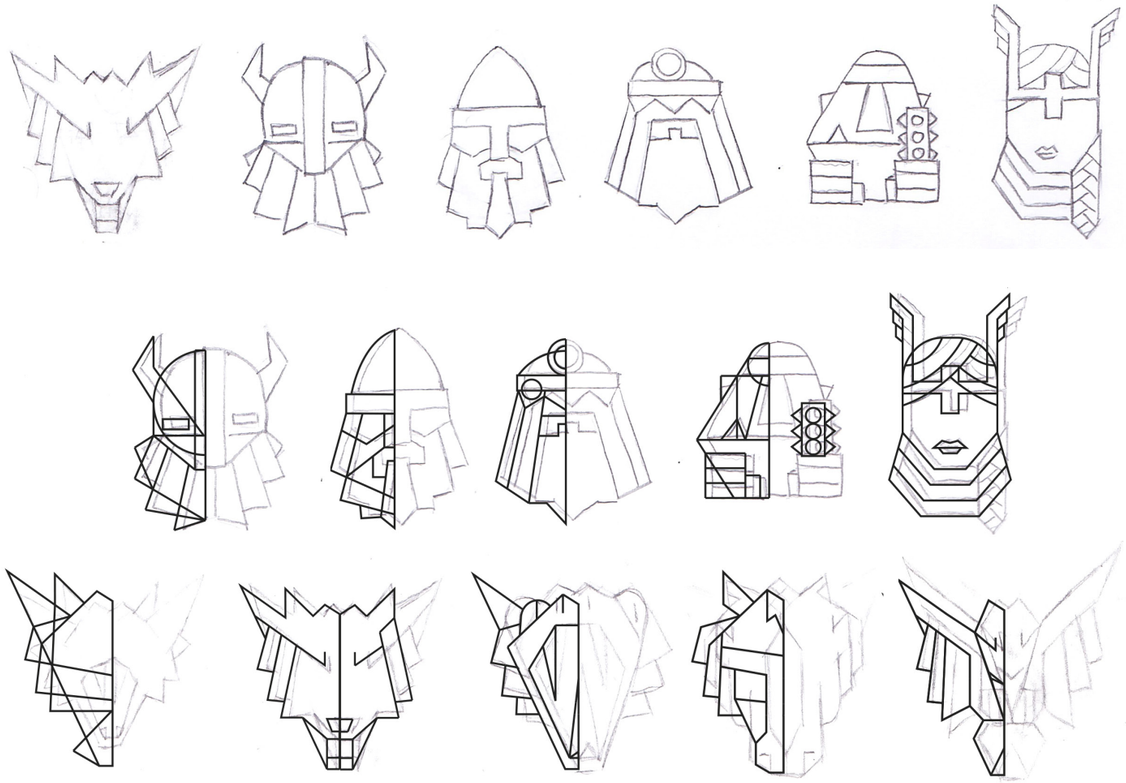

NIFELHEIM
SVARTALFAHEIM
HELHEIM
JÖTUNHEIM
Montañas Gigantes rodean Jötunheim
MIDGARD
la serpiente de Midgard.
MUSPELHEIM
ALFHEIM
VANAHEIM
ASGARD

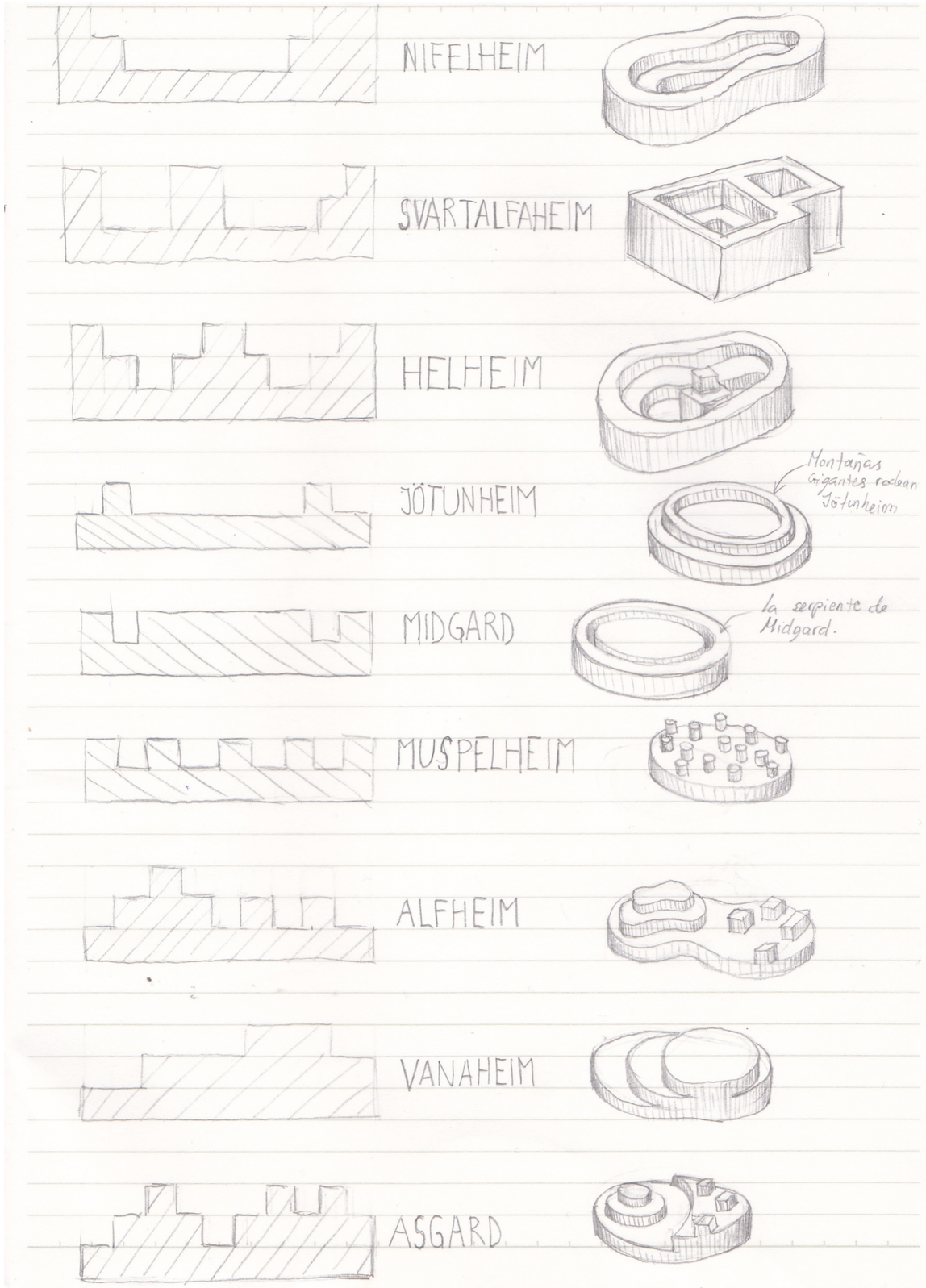
ESTÉTICA



HUTE






NIFELHEIM
SVARTALFAHEIM
HELHEIM
JÖTUNHEIM
Montañas Gigantes rodean Jötunheim
MIDGARD
la serpiente de Midgard.
MUSPELHEIM
ALFHEIM
VANAHEIM
ASGARD

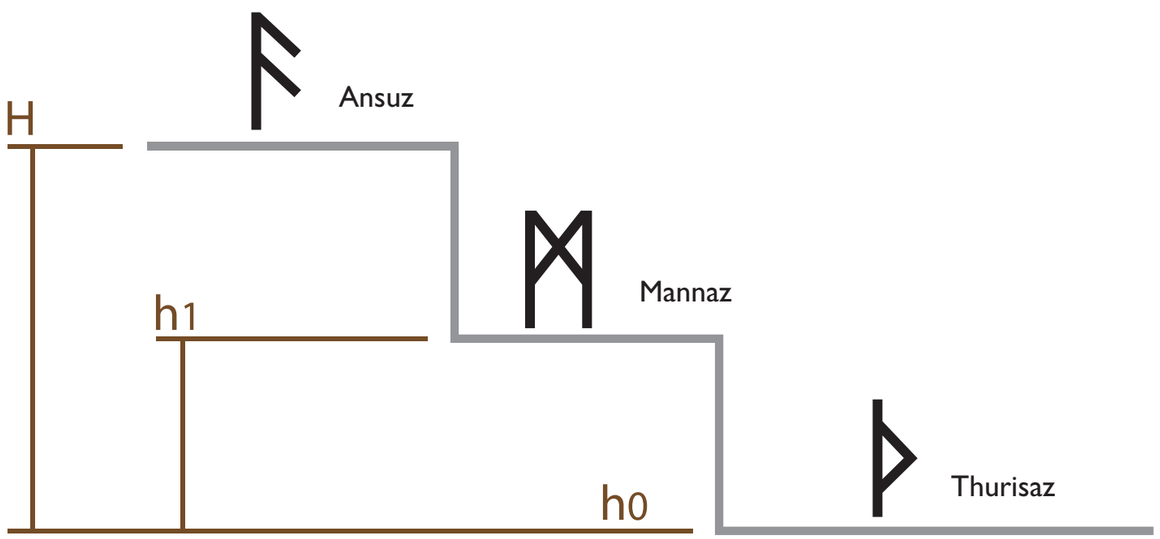
7. RAGNAROK: LA BATALLA POR YGGDRASSIL

RAGNARØK

LA BATALLA PØR YGGDRASSIL

MUNDOS

NIFELHEIM
SVARTALFHEIM
JÖTUNHEIM
ASGARD
VANAHEIM
MUSPELHEIM
ALFHEIM
MIDGARD
HELHEIM


H
Ansuz
h1
Mannaz
h0
Thurisaz

SUBMUNDOS

Busca **2 fichas medianas** donde sea y añádelas a tu ejército

Coge **4 fichas pequeñas** de donde quieras y añádelas a tu ejército

Busca una **ficha grande** donde quieras y añádela a tu ejército

Un oponente **devuelve** hasta **10 fichas** de tu elección al último mundo visitado

Teletranspórtate a un mundo de tu elección

En tu próximo turno te **mueves** el **doble** de posiciones (incluyendo las de los vientos)

Intercambia 4 fichas con un adversario o un mundo

Puedes **elegir** el **siguiente mundo** que puedes visitar

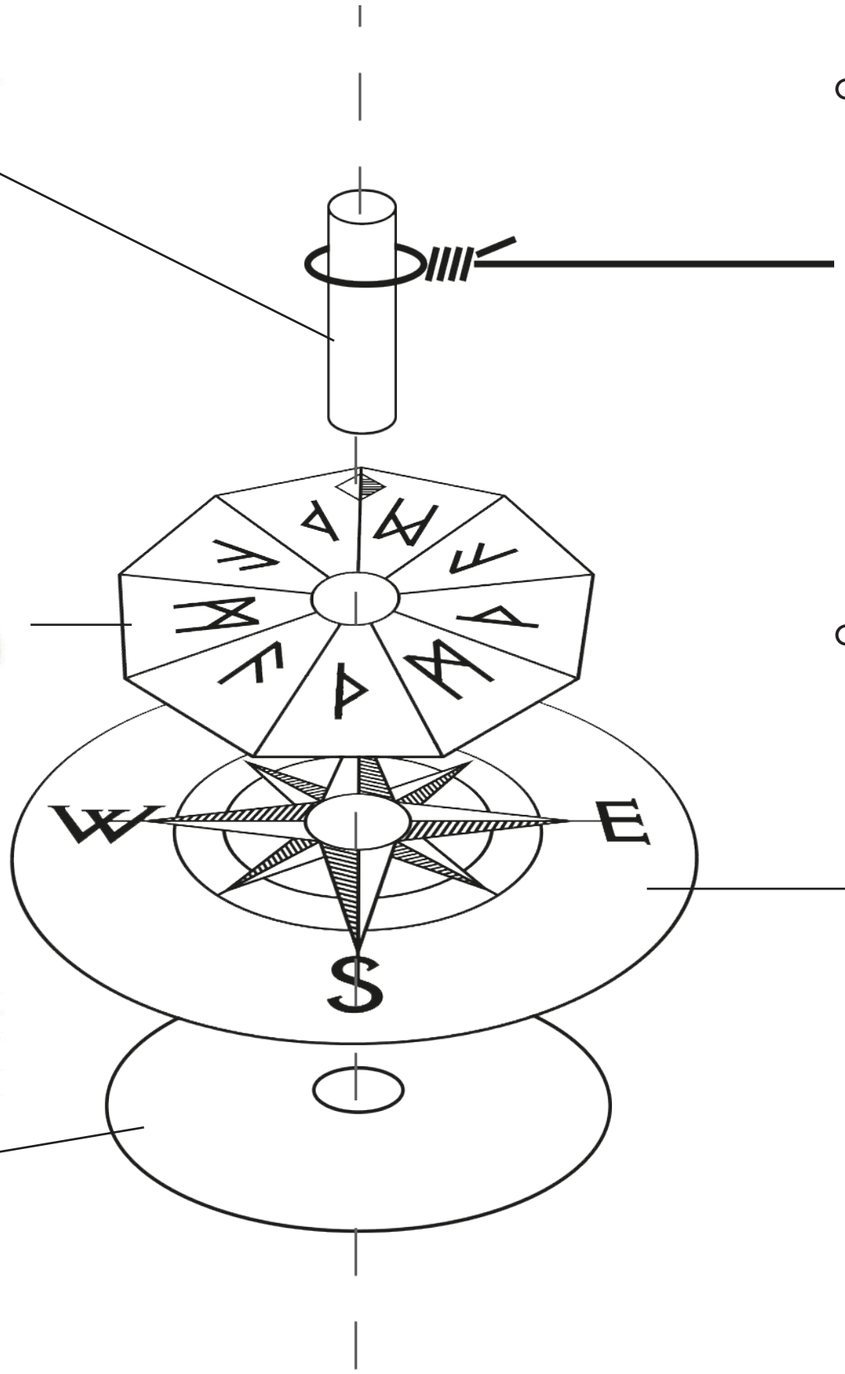
Un oponente **pierde** el siguiente **turno**

FICHA DE JUGADOR

Postes

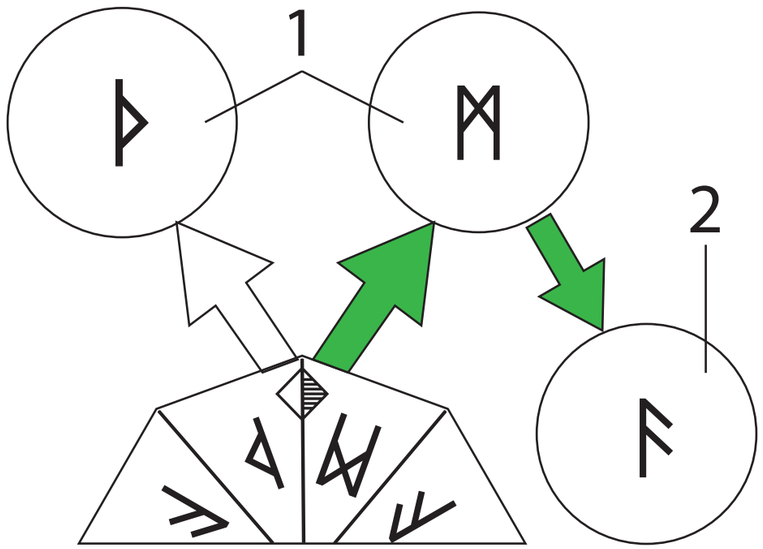
Cuerda de distancia

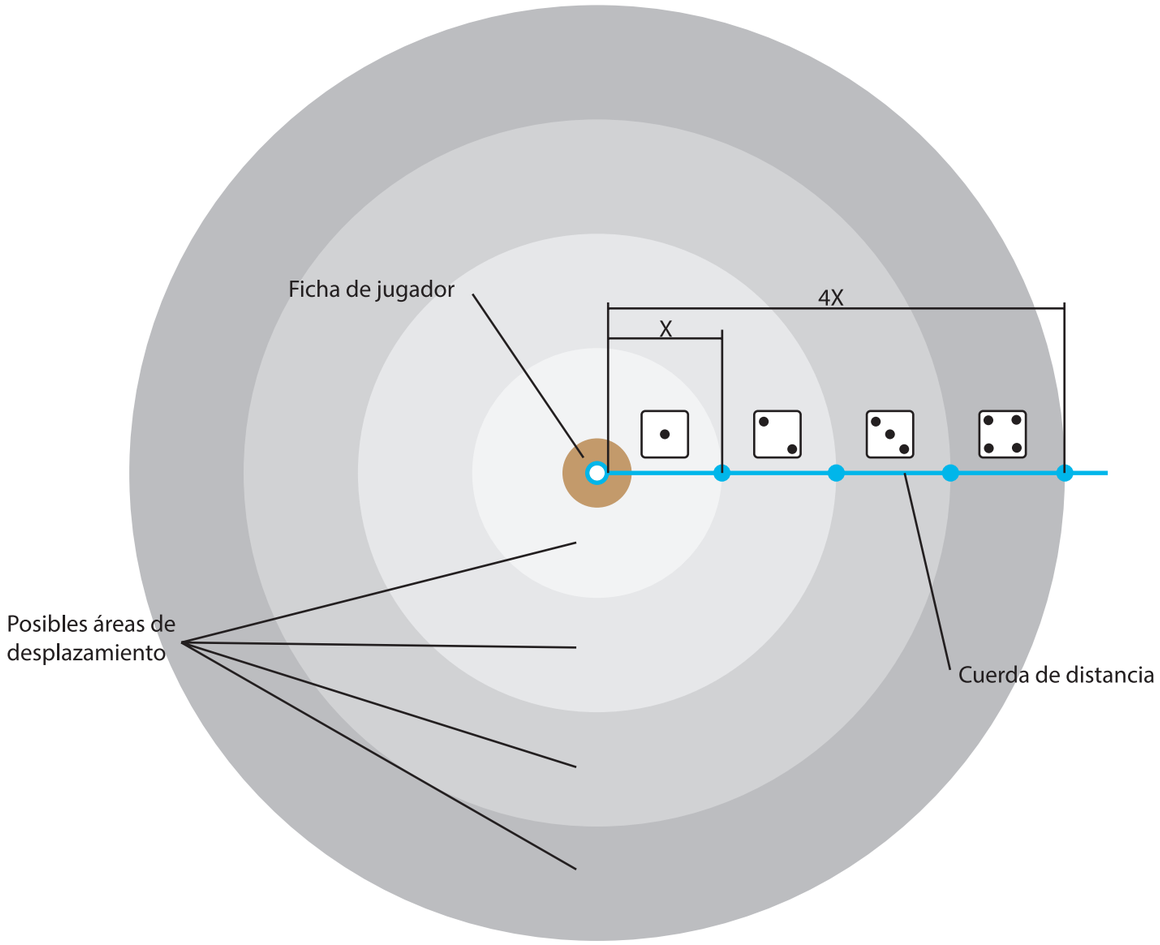
Siurlungas

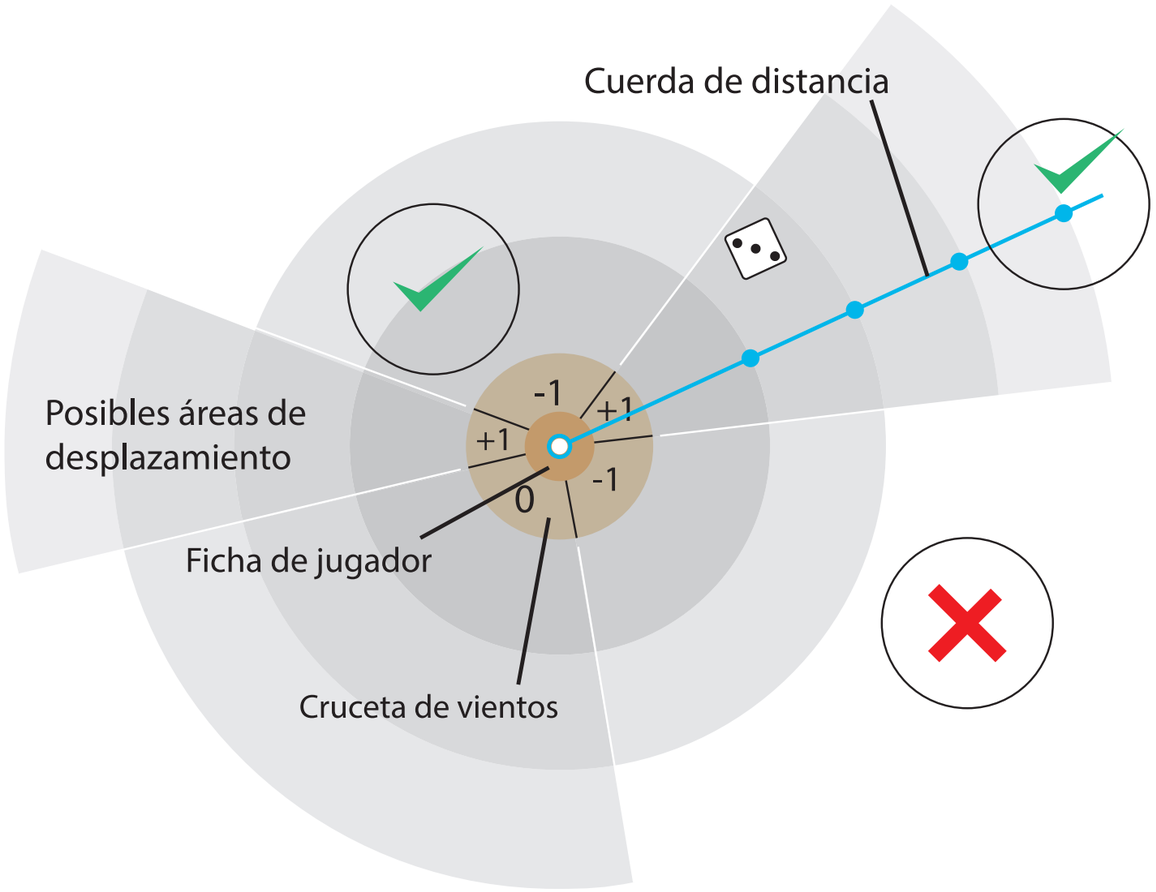


Crucetas de vientos

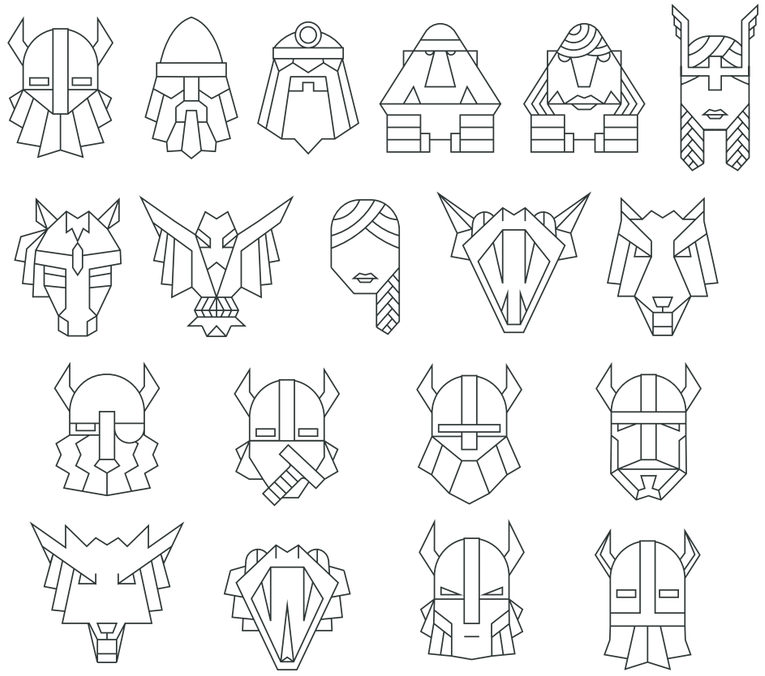
Peanas

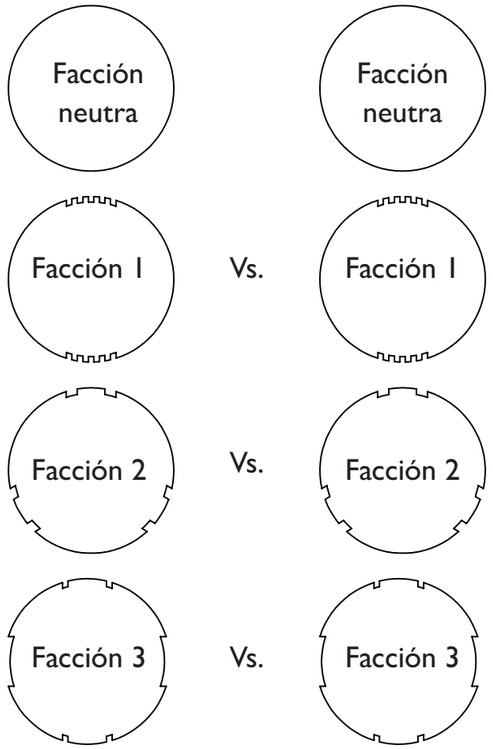

1
2

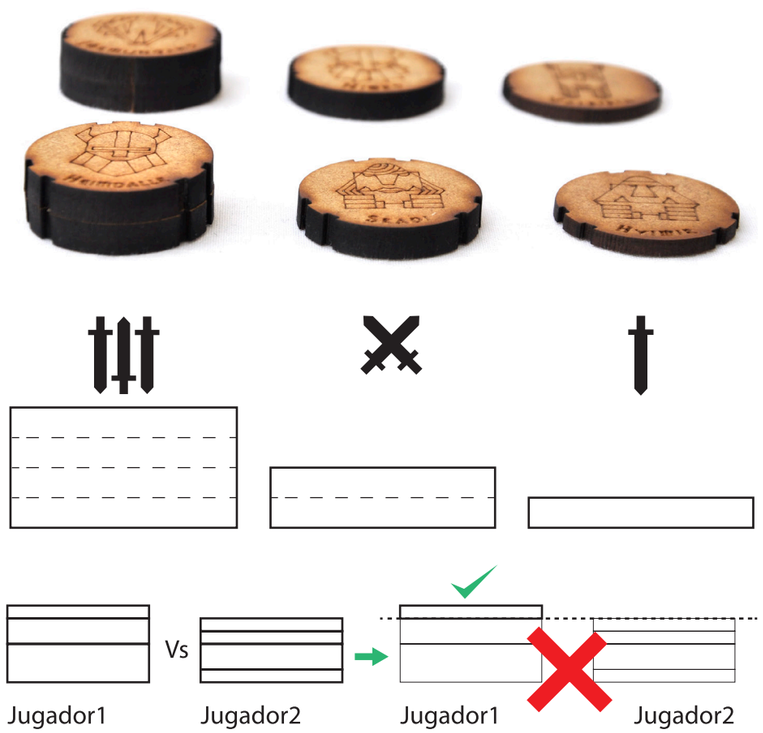

Ficha de jugador
4X
X
Posibles áreas de desplazamiento
Cuerda de distancia


Cuerda de distancia
Posibles áreas de desplazamiento
-1
+1
+1
-1
0
Ficha de jugador
Cruceta de vientos

FICHAS DE PERSONAJES







Dioses, diosas, criaturas y héroes del juego		Facción			
		1	2	3	Neutral
Nivel de poder (3 máx.-1 mín)	3	Odin Fenrir	Loki Heimdallr	Thor Jörmungand	Vidarr Vali
	2	Hugin Mugin Forseti Surt Freyr	Tyr Garm Skadi Hel Iduna	Beowulf Njord Hoenir Mimir Grendel	Freyia Udr Baldur Ymir Hodr
	1	Gefjun Einhorjer Gerdr Lofn Ulfsark Sindri Brock Sleipnr	Ragnar Bragi Hersir Dvalin Aslaug Durin Hyimir Sif	Fafnir Grid Angborda Ullr Jarl Sigurd Valkiria Alviss	Nanna Ivaldi Skuld Mötsognir Verdandi Elli Bestla Gunnold

PIEZAS SUBCONTRATADAS

Sacos para fichas de personajes

Folleto de instrucciones

Dados de distancia

Caja contenedora

8. PRESUPUESTO

CUADRO RESUMEN (250 uds.)				
Pieza/Operación	€ Material	€ Mano de obra	Uds./Juego	Coste Final (€)
Peana	0.0069877	-	4	0,028
Cruceta de vientos	0.00706	-	4	0,028
Siurlunga	0.00645	-	4	0,026
Poste	0.0428	0.1066	4	0.477
Dados	0.3585	-	1	0.359
Cuerdas de distancia	0.2178	0.01333	1	0.231
Fichas Base	0.043029	-	1	0,043
Fichas Facción 1	0.04241	-	1	0.042
Fichas Facción 2	0.04227	-	1	0.042
Fichas Facción 3	0.04165	-	1	0.042
Asgard	0.07011	-	1	0.07
Alfheim	0.07371	-	1	0.074
Vanaheim	0.0997	-	1	0.1
Jötunheim	0.05417	-	1	0.054
Midgard	0.0732	-	1	0.073
Muspelheim	0.0567	-	1	0.057
Helheim	0.11979	-	1	0.12
Nifelheim	0.10753	-	1	0.108
Svartalfheim	0.1102	-	1	0.12
Submundo	0.0128	-	9	0,115
Sacos	0.89642	-	1	0.896
Caja	0.676	0.066666	1	0.743
Folleto	2.2	-	1	2.2
Operaciones	-	21.475	-	21.48
Total	**5.65157**	**21.6616**	-	**27.31€**

CUADRO COSTES ADICIONALES / SERIE				
Precio Producción	57.56€	27.53€	27.31€	27.17€
Precio + beneficios 25%	71.95€	34.41€	34.13€	33.96€
P.V.P. (+21%)	87.06€	41.63€	41.3€	41.09€
	1 Juego	100 Juegos	250 Juegos	1000 Juegos

RAGNAROK

RAGNAROK

RAGNAROK

RAGNAROK

GRACIAS

Autor: Adrian Santiago Roda
Tutor: Francisco Gaspar Quevedo
Co-tutora: Beatriz García Prosper

RAGNARØK
LA BATALLA PØR YGGDRASSIL

Gestión:

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

Entidades colaboradoras:

TodoPalmera.com

Océano Naranja

REPROGRAFIA BV

cajadecarton.es
tu e-commerce de embalajes

LASERLAB21