



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

DISEÑO Y DESARROLLO DE UN JUEGO DE MESA

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Casado Coscolla, Alba

Tutor/a: Esgueva López, María Victoria

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

El proyecto consiste en la materialización de un juego de mesa de carácter juvenil. En él, se ponen en valor la diversidad y la inclusión a través de unas cartas que muestran situaciones cotidianas. Para ello, se documenta la idea inicial, el desarrollo de las mecánicas y estrategias del juego, la búsqueda de un estilo acorde con la temática, etc. Para ello, es fundamental, tanto la Ilustración (en la creación de cartas, personajes, escenarios, composiciones...); como el Diseño Gráfico (para la materialización del manual y el diseño del *packaging*).

PALABRAS CLAVE

Juego de mesa; ilustración; diseño de personajes; diseño; maquetación.

ABSTRACT

The project consists of materializing a youth-oriented board game. It aims to promote diversity and inclusion through a set of cards that depict everyday situations. To achieve this, the initial idea is documented, along with the development of game mechanics and strategies, and the search for a style that aligns with the theme, among other aspects. Both Illustration (in the creation of cards, characters, scenarios, compositions, etc.) and Graphic Design (for the creation of the manual and packaging design) are essential for this purpose.

KEY WORDS

Board game; illustration; character design; design; layout.

AGRADECIMIENTOS

A mi familia y sobre todo mi hermano por haberme apoyado tanto durante el proceso. A David Heras, por su ayuda y guía en la asignatura de Ilustración Aplicada y Pablo Latorre por su profesionalidad y consejo para la fotografía. A Javi, Lore y Jaume por haber participado tanto en la creación de las estrategias del juego. Sin ellos no habría sido posible.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	04
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	04
2.1 Objetivos	04
2.2 Metodología	05
3. MARCO TEÓRICO	06
3.1 Los juegos de mesa.....	06
3.1.1 ¿Qué significa el término juego?.....	06
3.1.2 Recorrido histórico.....	08
3.1.3 Evolución del juego de mesa como producto	09
3.2 La relevancia de la representación inclusiva.....	10
3.3 La importancia de crear comunidad	12
3.4 Referentes.....	14
3.4.1 Juegos de mesa	14
3.4.2 Videojuegos.....	14
3.4.3 Referentes audiovisuales.....	15
4. MARCO PRÁCTICO. EKLEKTIK.....	15
4.1 La primera versión de EKLEKTIK.....	16
4.1.1 Conceptualización.....	16
4.1.2 Testeo y conclusiones.....	17
4.2 Diseño y desarrollo definitivo de EKLEKTIK.....	18
4.2.1 Componentes del juego.....	18
4.2.2 Estrategias y modo de juego.....	19
4.3. Lenguaje visual y gráfico.....	20
4.3.1 Referentes.....	21
4.3.1.1 Jotaká.....	21
4.3.1.2 Mar Malota.....	21
4.3.1.3 Mary Blair.....	21
4.3.1.4 13, Rue del percebe.....	21
4.3.1.5 Il libro delle case straordinarie	22
4.3.1.6 Referentes para el packaging.....	22
4.3.2 Moodboard.....	22
4.3.3 Cartas de estancias.....	24
4.3.4 Cartas especiales, de ataque/defensa y ladrillos.....	25
4.4 Representación inclusiva en el juego.....	25
4.5 Materiales y técnicas.....	29
4.6 Elementos finales y su producción.....	30
5. CONCLUSIONES.....	35
6. REFERENCIAS.....	36
7. ÍNDICE DE FIGURAS.....	38
8. ANEXOS	39
8.1 Relación del trabajo con los ODS.....	39
8.2 Imágenes finales.....	3

1. INTRODUCCIÓN

En este contexto en el que tendemos cada vez más al individualismo, olvidando el sentimiento de comunidad, este proyecto surge con la idea de generar un espacio en el que, de una manera tangencial, quede representada la riqueza en lo diverso.

Existen otros trabajos que han buscado plasmar esta misma idea, por ejemplo el Trabajo de Final de Grado de Lorena Osorio titulado “Yo sumo. Campaña reivindicativa sobre el derecho de las personas con discapacidad física”. Nosotros hemos tratado de incorporar algunos de los rasgos que hemos revisado en estos, para generar nuestro proyecto. Así nace este proyecto titulado EKLETIK, una propuesta lúdica que se trata de un juego de mesa, con el que pretendemos aunar los diferentes valores de inclusión e igualdad. Para ello, hemos representado en las ilustraciones de las cartas situaciones cotidianas de personajes no canónicos, enmarcados en diferentes entornos y contextos para enfatizar en la idea de eclecticismo, i.e la combinación de diversas teorías, estilos o ideas.

De este modo, lo que pretendemos es conseguir reflejar de una manera tangencial la inclusión, sin que ello afecte explícitamente a la jugabilidad y estrategias del mismo. El juego consiste en que cada jugador deberá competir por construir su propia casa. Así mismo, optamos por emplear el dibujo digital y la técnica de la serigrafía, por su versatilidad y rapidez en cuanto a la reproducción de copias.

Por otra parte, el desarrollo de este proyecto consta de dos etapas diferentes: una dedicada al proceso de recopilación de información y otra más centrada en la producción gráfica de este. Con ello, el resultado es un juego de mesa que consta de un *packaging*, manual de instrucciones y cartas de madera serigrafiadas y otras de papel.

En suma, este trabajo recoge todo el proceso que hemos llevado a cabo para esta propuesta lúdica, con el que pretendemos realizar un prototipo lo más definitivo posible.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

El objetivo principal es concebir un juego de mesa vinculado a la reproducción de entornos domésticos, en los que se ponen en valor las escenas cotidianas y la diversidad. Para ello, la ilustración, el diseño gráfico y la se-

rigrafía servirán de medios principales para el desarrollo del lenguaje visual del mismo.

En cuanto a otros objetivos específicos, este proyecto pretende abordar los siguientes:

- Contextualizar socialmente el proyecto por medio de referentes bibliográficos y artísticos.
- Analizar los componentes de un juego para incorporarlos en el proyecto.
- Desarrollar una estética y lenguaje gráfico coherentes para una identidad visual propia.
- Revisar las diferentes posibilidades de dinámicas del juego con el fin de que sea funcional y asequible.
- Desarrollar un prototipo definitivo de la propuesta de juego de mesa.

Por otra parte, en cuanto a objetivos secundarios destacamos:

- Generar una narrativa visual mediante los componentes del juego.
- Investigación de materiales para la elaboración del prototipo.

2.2 METODOLOGÍA

En primer lugar, optamos por seguir una metodología mixta debido a la naturaleza artística del proyecto. Si bien, gran parte de este trabajo ha seguido una metodología cualitativa, también hemos recurrido a estadísticas para poder obtener una perspectiva objetiva y concretar algunos de los datos que hemos precisado a lo largo de este proyecto.

A grandes rasgos, podemos diferenciar dos partes en el proceso que hemos llevado a cabo a lo largo de este proyecto.

Durante la primera etapa, analizamos corrientes estilísticas para crear nuestro lenguaje visual. Al mismo tiempo que revisamos referentes teóricos en los que basarnos al comenzar la conceptualización del juego, y así poder abordar el trasfondo social de una manera más completa. Algunos de los aspectos que revisamos son:

- Los diversos colectivos que son oprimidos de manera estructural por nuestra sociedad.
- La importancia de generar referentes diversos.
- La relevancia del sentido de comunidad.

Paralelamente, generamos y planificamos las dinámicas y estrategias accesibles para esta propuesta lúdica.

A continuación, nos centramos en la producción visual y gráfica del juego. Para ello, empleamos diferentes técnicas de ilustración y el diseño gráfico. Concretamente, el dibujo digital nos ha servido para la creación de todas las ilustraciones del juego de mesa.

Asimismo, la serigrafía ha sido fundamental para la creación de las 48 cartas de madera que forman parte de este proyecto. Para esta última técnica, nos servimos de los talleres que ofrece la universidad. Todo el serigrafiado de las cartas se llevó a cabo en las clases de Ilustración Aplicada impartida por David Heras.

El desarrollo del proceso se ha caracterizado por la influencia mutua entre ambas fases. De este modo, la selección de referentes y el estudio de contexto social han definido, en gran medida, el lenguaje visual del proyecto. Además, con el avance del diseño del juego final hemos encontrado la necesidad de profundizar en la búsqueda de referentes para cubrir necesidades de diseño.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Los juegos de mesa

3.1.1 ¿Qué significa el término juego?

La definición de juego es inmensamente amplia debido a que históricamente ha estado presente en diferentes culturas y épocas. Actualmente, según la Real Academia Española, un *juego* consiste en: “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.¹ Sin embargo, hemos decidido recuperar y revisar una serie de definiciones y reflexiones que consideramos acertadas acerca de lo que significa realmente este término.

- Según David Parlet “un juego tiene fines y medios: un objetivo, un resultado y un conjunto de reglas para llegar a él” (como se citó en Shreiber 2009, p.9).
- De acuerdo con Avedon y Sutton-Smit “los juegos son un ejercicio de control voluntario, en los que hay una competición entre poderes confinados por reglas para producir un resultado desequilibrado”(como se citó en Schell, s/f, p.31).
- Huizinga (1938), señala “El juego es para el hombre adulto una fun-

1 RAE. (s. f.). Juego | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» Recuperado 13 de junio de 2023, de <https://dle.rae.es/juego>

ción que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Solo en medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos.”(p. 20)

Con todo ello, podríamos definir este concepto como un acto lúdico que se rige por una serie de reglas establecidas para alcanzar un objetivo. Además, la participación es completamente voluntario.

Por otra parte, existen diferentes formatos y maneras de jugar, pueden ser juegos que impliquen habilidades físicas, como los juegos deportivos; o mentales, como los videojuegos o juegos de mesa. Concretamente, este último grupo se diferencia de los demás tipos de juegos porque requiere de una superficie plana sobre la que jugar.

Al mismo tiempo, existe una serie de categorías en la que se ordenan los diferentes juegos de mesa según las dinámicas de los mismos: los juegos de estrategia, de azar, de rol, etc. Del mismo modo, también se pueden ordenar según los diferentes elementos que los componen. Algunos ejemplos son los juegos de dados, cartas, fichas, entre otros.

Por otra parte, es preciso recalcar que todos los juegos de mesa tienen en común cuatro elementos básicos que lo conforman:

- **Mecánicas:** se trata del objetivo que han de cumplir los jugadores y determinan las diferentes reglas mediante las que se puede jugar.
- **Historia:** es el contexto en el que se enmarca ambientalmente el propio juego. Usualmente, los juegos de mesa suelen presentar una narrativa completa que permite una experiencia inmersiva de los propios jugadores.
- **Estética:** consiste en aquellas ideas que, a nivel visual y gráfico, refuerzan la historia, lo que es determinante para la tónica y el carácter del mismo juego.
- **Tecnología:** consiste en todos aquellos elementos que conforman la parte física y que hace posible la jugabilidad del mismo. En este, se incluyen tanto el tablero, como las fichas o las cartas (Schell,s/f):

En suma, tras revisar diferentes definiciones y reflexionar acerca de qué supone realmente el concepto de juego, hemos concluido que el formato de juego de mesa ha de ser completo y funcional para convertirlo en un medio favorable para la comunicación y la diversión.

3.1.2 Recorrido histórico

Es importante revisar, a nivel histórico, cómo ha evolucionado el concepto del juego de mesa y qué ha supuesto en las diferentes civilizaciones, culturas y épocas. Concretamente, los juegos de mesa se remontan a tiempos remotos. Como señala Johan Huizinga, (1938) “El juego es más viejo que la cultura”(p.11). La historia de los juegos de mesa es convulsa en el sentido de que surgían en diferentes lugares del mundo, de manera simultánea y convergían, nutriéndose unas culturas de otras, dando lugar a diferentes versiones de un mismo juego.

La presencia de los juegos de mesa comienza a ser evidente cuando los humanos comenzaron a adoptar un estilo de vida sedentario. Al tener a su disposición un mayor número de recursos, fue posible poder dedicar parte de su tiempo y habilidades a otros ámbitos que no tenían por qué estar relacionados con la supervivencia. De igual manera, se tiene constancia de una serie de prácticas que llevaban a cabo los oráculos y médiums, en las cuales lanzaban ramas, hojas, piedras y cualquier otro objeto que consideraran místico para conocer el futuro, lo que posteriormente dio lugar a los juegos de azar y de apuestas. (Díaz Bórquez, 2023). Sobre todo, esto incidió en el ámbito del ocio, dejando constancia de aquello a lo que el mismo autor (2023) se refiere como “los primeros rudimentos lúdicos”(p.30).

En primer lugar, uno de los juegos más antiguos de los que se tiene constancia es El juego Real de Ur, que data aproximadamente del año 2600 a. C. (Díaz Bórquez, 2023). También existen pruebas de la existencia del Senet, un juego que proviene del Antiguo Egipto (Comas i Coma, 2007), sin embargo, a día de hoy no se ha confirmado si es anterior.

En la Antigua Grecia ya existían referencias de un juego llamado Petteia, que con el paso del tiempo y el contacto con otras culturas dio lugar al antecesor del Bacgammon actual. (Díaz Bórquez, 2023).

Del mismo modo, existen otros juegos populares de diferentes culturas al rededor de todo el mundo que han trascendido a lo largo de la historia. En África, por ejemplo, se tiene constancia de los conocidos como los juegos de Mancala, como el Awelé (Comas i Coma, 2007). Del mismo modo, de China se conoce el Xiangqi; de Nueva Zelanda, el Mu-torere o el Bagh-chal de Nepal (Díaz Bórquez, 2023).

Posteriormente, en la Edad Media en Occidente, existen tanto juegos paganos, como otros de carácter señorial. De este modo, debido a que los juegos de mesa suponían un medio carente de raíces antiguas o tónica clásica, dejaron de tener una única función religiosa para convertirse en un medio

lúdico. Durante este período, Alfonso X el Sabio ordenó escribir el conocido como Libro de Ajedrez, Dados y Tablas (1283), en el que se recopilan diferentes juegos como las tablas o el alquerque e incluso se hace referencia a juegos musulmanes, contribuyendo así a la popularización de los juegos de mesa.(Molina Molina, 1997-1998).

Posteriormente, en 1837 tendrá lugar la aparición de la cromolitografía², lo que genera el comienzo de la moderna industria de los juegos de sociedad que cambiarán por completo a lo largo del s.XX (Comas i Coma, 2007). Durante este período, surgieron juegos como el Monopoly (1933), el Risk (1957). Desde entonces, los juegos de mesa se han experimentado un resurgimiento de popularidad gracias, en parte, a la creciente popularidad de los juegos de rol y otros formatos como los videojuegos. Algunos ejemplos de juegos de mesa populares en la actualidad son el Virus (2015)³ o el Exploding Kittens (2015)⁴.

3.1.3 El juego de mesa como producto

Actualmente, nos enmarcamos en un contexto en el que cada vez es mayor el número de productos en el mercado, por lo que es sumamente importante diferenciar unos de otros. En este sentido, los juegos de mesa están estrechamente ligados al *packaging*⁵ y al diseño de producto, por lo que es esencial abordarlo para su posible proyección futura.

En un principio, el *packaging*, simplemente servía para proteger el producto, pero con el paso del tiempo y los diferentes avances, como la Revolución Industrial, hizo que se adaptara a las necesidades contemporáneas: nuevas marcas, estilos de vida, sistemas de producción... Se convirtió así en un punto clave del marketing y de las ventas (Denison, E. 2007).

El diseño del *packaging*, pretende generar una simbología y rasgos que permiten diferenciar un producto de otro, lo que es sumamente importante teniendo en cuenta el contexto en el que nos enmarcamos actualmente, en el que la competitividad y la singularidad están presentes. Con él, se trata de reflejar emociones y elementos subjetivos del producto.

Este aspecto ha supuesto un pilar fundamental a lo largo del proyecto. Por ello, se ha llevado a cabo una breve revisión del lenguaje gráfico de algunos diseños de producto de otros juegos de mesa actuales.

2 Técnica de impresión que permitía no solo divulgar los libros, sino, también los juegos de mesa

3 Virus! – Tranjisgames. (s. f.). Recuperado 21 de junio de 2023, de <https://tranjisgames.com/tienda/juego-de-mesa-virus/>

4 Exploding Kittens | Party card games, puzzles, greeting cards & more. (s. f.). Exploding Kittens. Recuperado 16 de junio de 2023, de <https://www.explodingkittens.com/>

5 Término en inglés que hace referencia al diseño del embalaje de un producto.

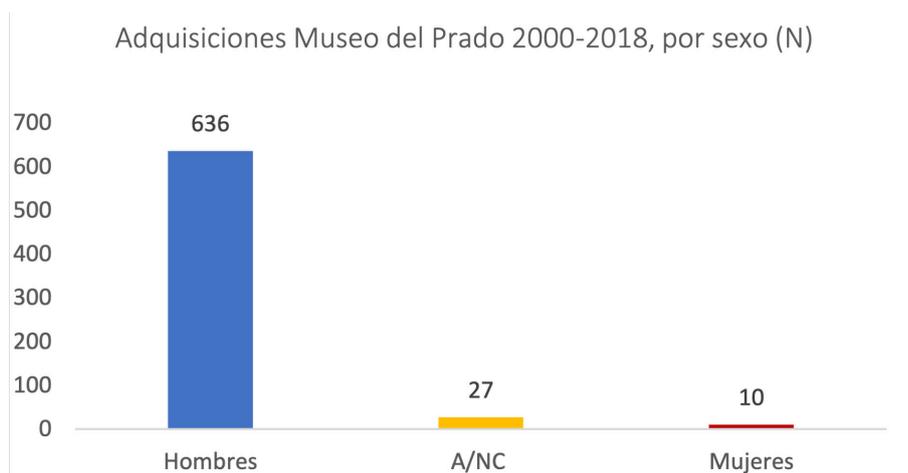
3.2 La relevancia de la representación inclusiva

El presente proyecto pretende generar una serie de imágenes protagonizadas por personajes que representan situaciones personales y sociales diversas, evitando reflejar los estándares canónicos establecidos. Con ello, tratamos de abordar, de una manera tangencial, algunos de los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), tales como la igualdad de género y la reducción de desigualdades. Para más información ver Anexo.

Como señala Chimamanda Gnozi (2018): “Las historias importan. Muchas historias importan. Las historias se han utilizado para desposeer y calumniar, pero también pueden usarse para facultar y humanizar. Pueden quebrar la dignidad de un pueblo, pero también pueden restaurarla.”(p.28)

Históricamente, hemos aprendido una única historia, en la que no queda refleja al completo toda la sociedad. Las mujeres, las personas discapacitadas, las personas racializadas, las personas del colectivo LGTBQI+⁶, así como otros colectivos, siempre han sido relegados a un segundo plano en la historia que conocemos en el mundo occidental. Ejemplo de ello, es la ausencia de las mujeres en la Historia. Como señala el Ministerio de Cultura y Deporte (2020): entre el período de 2000-2018, tan solo el 0,4% de las obras adquiridas por el Museo del Prado, corresponden a mujeres artistas. Esto, contribuye directamente a la desaparición de nombres de las mujeres en la Historia del Arte.

(Fig.1) Gráfica del Ministerio de Cultura y Deporte que expone la cantidad de cuadros adquiridos por el Museo del Prado son de hombres o mujeres. <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:067e3922-191c-4687-b880-39d683a4d8cf/informe-de-igualdad.pdf>



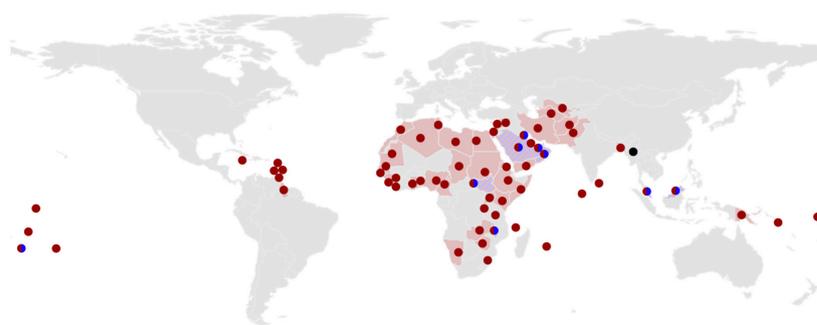
En la actualidad, todavía existen diferentes ámbitos, donde en la representación de estos colectivos es mínima. Ejemplo de ello, es que únicamente existen mujeres Jefas de Estado en 31 países. Y tan solo el 22,8% de ministras de Gobierno en todo el mundo son mujeres (ONU Mujeres, 2023). Otro ejemplo relevante es que, al menos sesenta y siete países tienen leyes nacionales

6 Siglas que significan: Lesbianas, Gais, Bisexuales, Transgénero, Intersexuales con orientación sexual, identidad, expresión de género, características sexuales diversas.

que penalizan las relaciones homosexuales entre adultos y, al menos nueve países cuentan con leyes nacionales que penalizan las formas de expresión de género dirigidas a personas transgénero y de género fluido (Human Rights Watch, 2022).

(Fig.2) Mapa de Huma Rights Watch que indica los países que penalizan las relaciones LGBTQ+. https://features.hrw.org/features/features/lgbt_laws/

- laws that outlaw same-sex relations
- laws that criminalize forms of gender expression



Actualmente, pese a que esta situación ha mejorado paulatinamente, el mercado, la publicidad y en general un gran número de los productos que consumimos, siguen estando dirigidos a un público ampliamente normativo. Según Nielsen(2022), se calcula que existen cerca de mil millones de personas con algún tipo de discapacidad en el mundo y solo el 4,1% de las más de cien mil obras audiovisuales que revisaron los autores incluyen algún atributo acerca de la discapacidad.

Por todo ello, es importante conocer narrativas con las que un público no normativo se pueda identificar, porque “un referente es un lugar que nos marca un punto de llegada”. (Mar Gallego,2020, p.42). En este sentido, Celia Rodríguez (2018) expone la relevancia de generar referentes de etnia gitana para concienciar y promover la motivación en los estudios entre a los niños gitanos.

A día de hoy, comienzan a cobrar mayor protagonismo diferentes movimientos y estrategias que ponen en evidencia estas carencias que como sociedad no hemos abordado. Algunos ejemplos de ello son el movimiento feminista, Me too, Black Lives Matter o el movimiento trans⁷.

Tras revisar diferentes artículos, hemos llegado a la conclusión de que al representar a personas y grupos que han sido excluidos o marginados, se les da visibilidad y se les reconoce como parte de la sociedad. La inclusión de referentes no normativos ayuda a promover la diversidad en la cultura, lo que enriquece el pensamiento crítico. Al exponer a la sociedad a diferentes

7

Abreviatura del término transgénero.

formas de pensar, culturas y experiencias, se fomenta la tolerancia hacia la diferencia, al mismo tiempo que contribuye a desmontar los estereotipos y prejuicios que ejercen opresión hacia colectivos minoritarios. De esta manera, las personas no tienen por qué ajustarse a clichés reduccionistas, que pueden contribuir a generar una imagen colectiva mucho más veraz.

Frente a esta problemática, con EKLEKTIK proponemos un proyecto que pretende crear un espacio donde un gran número de personas nos podamos sentir identificados. Es por ello que, si bien en la propia dinámica o en las estrategias no es un tema que se aborde de manera literal, sí que se aborda a través del lenguaje gráfico. Por ello, a nivel visual encontramos todo tipo de personas que representan realidades diferentes. Ejemplo de ello, más allá de algunos personajes que de manera literal representan un colectivo, el lenguaje gráfico empleado recurre directamente a las deformaciones y exageraciones para abordar las representaciones de los humanos de una manera más general.

3.3 La importancia de crear comunidad

La principal motivación de este proyecto es crear una propuesta lúdica, ya que los juegos de mesa, representan un punto de encuentro, una pausa, un momento para la diversión con amigos y/o familiares. Un juego de mesa no supone únicamente un momento de ocio, sino que a menudo, da pie a un espacio donde la comunicación fluye de forma natural. En esta realidad en la que cada vez tendemos más al individualismo, es importante crear y cuidar de nuestra comunidad y, pese a que a priori pueda parecer trivial, un juego de mesa puede ser un medio para lograrlo.

En el 2014, Katherine W. Phillips, escribió acerca del valor en la diversidad. A lo largo de su carrera profesional, llevó a cabo una serie de estudios que ponen de manifiesto la importancia de generar grupos heterogéneos para conseguir mejores resultados. Unirse para generar comunidades en las que las personas son de diferentes procedencias, orientación sexual, o género, etc. fomenta la búsqueda de información y perspectivas novedosas, lo que conduce a una mejor toma de decisiones y resolución de problemas.

Es por ello que, en esta sección exponemos diferentes problemáticas que, pese a que a priori nos pueda parecer que nos afectan de manera individual, su naturaleza es más bien estructural y como tal, debemos abordarla mediante la colectivización.

- El movimiento *Me Too*, originalmente comenzó en 2006 gracias a Tarana Burke, con el propósito de ayudar a víctimas de agresiones sexuales. Se convirtió rápidamente en un fenómeno global gracias a

las diferentes campañas de denuncias que se llevaron a cabo a través de las redes sociales. Concretamente, cuando se desvelaron los delitos sexuales que había cometido Harvey Weinstein (Bhattacharyya, 2018).

- El movimiento *Black Lives Matter*, que comenzó a gestarse en Estados Unidos. Este expone la opresión estructural que se ejerce sobre la comunidad en ese país y en el resto del mundo. (Jelanni Cobb, 2016). Este movimiento comenzó en 2013 y desde entonces ha crecido y se ha consolidado, generando manifestaciones y campañas de denuncia.
- *Cohousing*. Las personas pertenecientes al grupo de la tercera edad también están excluidas de la sociedad. Este es un fenómeno que cada vez se acrecenta más y es tal, que el número de personas que viven solas y que son mayores de 65 años no para de aumentar. El 43,6% de los hogares de una sola persona corresponden a personas de 65 o más años que viven solas (INE⁸, 2021). El *Cohousing* propone dar solución a este problema con una forma de vivienda colaborativa que se basa en la creación de comunidades intencionales de vecinos que comparten espacios comunes y responsabilidades en la gestión y mantenimiento del lugar donde viven. Este, ya está presente en algunos lugares de Europa, pero, en España, suele estar protagonizado por personas pertenecientes al grupo de la tercera edad, comparten una vivienda, gestionan sus horarios y colaboran para estar atendidos entre ellos (Tortosa Chuliá, 2022).

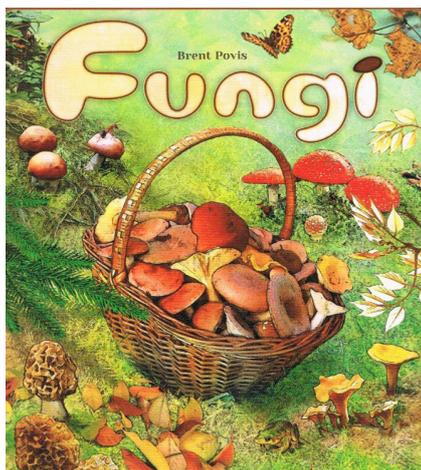
Por otra parte, existen asociaciones que fomentan espacios en los que de una manera asertiva podemos introducirnos y conocer el contexto y realidad de otras personas. Algunos ejemplos son:

- CODIFIVA⁹. Se trata de una asociación de personas con diversidad funcional, que tiene como objetivo principal promover, formar, colaborar, así como concienciar. Todo ello, con la intención de conseguir normalizar la vida de las personas con discapacidad.
- LAMBDA¹⁰. Es una asociación LGBTIQ+ de la Comunidad Valenciana, que se presentó en sociedad en 1986. Actualmente trabajan para generar espacios seguros en el que informarse y ofrecer apoyo a cual-

8 Instituto Nacional de Estadística

9 CODIFIVA (Coordinadora de Personas con Diversidad Funcional Física de la Comunitat Valenciana) – SID. (s. f.). Recuperado 15 de junio de 2023, de https://sid-inico.usal.es/centros_servicios/codifiva-coordinadora-de-disminuidos-fisicos-de-valencia/

10 LAMBDA. (s. f.). Lambda Valencia. Recuperado 15 de junio de 2023, de <https://lambdavalencia.org/qui-som/>



(Fig.3) Juego Fungui. <https://www.ludonauta.es/juegos-mesas/fungi-2012>



(Fig.4) Juego Ciudadelas. <http://ciudadelas.net>



(Fig.5) Juego Los Sims. [https://sims.fandom.com/es/wiki/Los_Sims_\(saga\)](https://sims.fandom.com/es/wiki/Los_Sims_(saga))



(Fig.6) Juego Minecraft. <https://www.minecraft.net/es-es>

quier persona del colectivo que lo necesite.

- FAKALI¹¹. Se trata de la federación de asociaciones de mujeres gitanas, que ofrece empleo, apoyo y ayuda frente a la discriminación.

Todos estos ejemplos nos han motivado a diseñar este juego de mesa más allá de su propósito lúdico abordando diversos aspectos sociales como la representación de personas con multitud de situaciones sociales.

3.4 Referentes

3.4.1 Juegos de mesa

Son numerosos los que hemos tomado de referencia en cuanto a las estrategias. Algunos ejemplos son La polilla tramposa o La fallera calavera... Sin embargo, es preciso destacar los siguientes:

- **Fungui (2012)**
Se trata de un juego en el que el jugador debe recolectar setas en el bosque y después cocinarlas. Sin embargo, lo que más ha incidido en nuestra propuesta es su estética cercana y cálida; así como, su tono divertido, tranquilo y costumbrista.
- **Ciudadelas (2000)**
Es un juego de mesa en el que nos hemos basado en cuanto a las dinámicas. En este, el objetivo es construir con monedas 7 cartas de distritos, que tienen un valor asignado. Además, se establece un sistema de puntos muy semejante al que hemos ideado.

3.4.2 Videojuegos

Sobre todo, los juegos en este formato nos han servido de inspiración en cuanto a la creación de entornos y espacios verosímiles para los personajes de las ilustraciones.

- **Los Sims (2000)**
Es una serie de videojuegos de simulación social, que, concretamente, nos ha influido por su carácter costumbrista, la diversidad de personajes y espacios.

11 FAKALI. (s. f.). Federación de Asociaciones de Mujeres Gitanas. Recuperado 15 de junio de 2023, de <https://fakali.org/>



(Fig.7) Juego Animal Crossing. <https://animal-crossing.com/es/>



(Fig.8) Serie Modern Family. <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2020/04/10/nota/7810404/modern-family-apaga-luces-divertido-final/>



(Fig.9) Serie Aquí no hay quien viva. https://es.wikipedia.org/wiki/Aqu%C3%AD_no_hay_quien_viva_%28serie_de_televisi%C3%B3n_esp%C3%A1%C3%B1ola%29



(Fig.10) Documental Espacios increíbles. <https://www.rtve.es/play/videos/espacios-increibles/>

- **Minecraft (2009)**

Es un videojuego de construcción de tipo mundo abierto. En él, es muy relevante la construcción, no solo de casas, sino de cualquier tipo de edificación y de entorno, por lo que nos interesa, sobre todo, por la importancia de los espacios y la esencia de la construcción.

- **Animal Crossing (2001)**

Es una serie de videojuegos de simulación de vida publicada por Nintendo. Concretamente, este juego nos ha influido en la creación de ambientes y espacios que reflejen un ambiente acogedor y cercano.

3.4.3 Referencias audiovisuales

En este sentido, es preciso destacar de manera sustancial, una serie de iconos de la cultura actual que nos han influido sobre todo en la narrativa de los personajes

- **Modern Family (2009-2020)**

Es una serie que refleja una familia extensa, en la que, si bien, aparecen personajes en los que se enfatiza mucho en los estereotipos, nos ha servido a la hora de reflexionar acerca de las interacciones familiares.

- **Aquí no hay quien viva (2003-2006)**

Es una serie española que refleja una comunidad de vecinos, sobre todo se basa en el humor. Esta nos ha servido, para generar situaciones cómicas y plantear interacciones entre nuestros propios personajes, incluyendo el *packaging*.

- **Espacios increíbles (2012)**

Es una serie documental que expone diferentes viviendas, usualmente pensadas a través de la practicidad. Sin duda, ha sido crucial para obtener referencias de diseño y visuales, para las estancias de nuestros personajes

4. MARCO PRÁCTICO. EKLEKTIK

Una vez analizados los diferentes aspectos que pretendíamos abordar en el proyecto, nos dispusimos a determinar las dinámicas y el modo de juego. Por ello, han sido precisos diversos prototipos para determinar estrategias viables.

4.1 La primera versión de EKLEKTIK

4.1.1 Conceptualización

EKLEKTIK es una propuesta lúdica con la que pretendemos crear un juego accesible y dinámico. Para ello, acotamos algunos de los objetivos que pretendíamos cumplir con este proyecto, por lo que realizamos un mapa conceptual.

(Fig.11) Mapa mental



Decidimos realizar un juego que tratara de una manera tangencial las temáticas que ya hemos analizado y revisado previamente. Un juego en el que están presentes diferentes aspectos sociales como el racismo, feminismo o capacitismo, y enfatizar en ellos generando imágenes y narrativas inclusivas, mediante el humor.

Tras plantear diferentes temáticas y enfoques, optamos por crear un juego ambientado en las casas, estancias o fachadas. En EKLEKTIK el objetivo es construir tu propia casa y obtener el mayor número de puntos para así poder ganar la partida.

Teniendo en cuenta esto, para la primera versión del juego nos basamos en las mecánicas de diversos juegos como La fallera Calavera o Ciudadelas, debido su dinamismo y la brevedad de las partidas.

En el primer prototipo, el juego constaba de lo siguiente:

- Cartas de estancias. Cada una tiene un valor asignado que el jugador deberá pagar con ladrillos para poder construirlas. Se tratan de 36 cartas que se pueden agrupar en 6 casas diferentes por sus colores:
 1. El *loft* de la pareja bohemia azul claro.



(Fig.12) Carta de estancia



(Fig.13) Carta de herramienta



(Fig.14) Carta de tejado



(Fig.15) Carta de puerta

2. La casa de la chica gamer rosa.
3. La casa rural de la familia verde.
4. El piso compartido de tres estudiantes de color rojo.
5. El dúplex azul de la familia acomodada.
6. El hogar de las dos abuelitas de color púrpura.

Cada una de ellas consta de 6 habitaciones que se clasifican en: baño, comedor, cocina, dormitorio, salón y lavadero.

- Fichas de madera que representan unos ladrillos que constituyen la moneda de cambio en este juego.
- Cartas de ataque y defensa. El jugador puede beneficiarse de las habilidades especiales que otorgan. En ellas, la ironía y la sátira están presentes para generar un toque jocoso.
- Cartas de herramientas, a modo de roles, que otorgan una habilidad especial. En cada ronda, los jugadores deben escoger una. Ejemplo de ello es el martillo, que permite destruir una estancia de otro jugador.
- Cartas de tejado, que el jugador deberá construir una vez haya terminado sus 6 habitaciones.
- Cartas de puerta, que se reparten al inicio de la partida, para indicar la base de cada jugador.

El desarrollo de la partida en este prototipo es el siguiente:

1. En cada ronda los jugadores deberán escoger una carta de herramientas, cuya habilidad podrán utilizar en su turno. En cada turno, el jugador puede escoger entre robar dos ladrillos o una carta del mazo.
2. Tras robar, el jugador podrá construir una estancia y atacar a otro jugador, que se puede defender, si tiene alguna carta válida.

La partida termina cuando el primer jugador que haya construido 6 habitaciones, construya el tejado. Sin embargo, esto no es signo de que haya ganado, puesto que el juego consta de un sistema de puntos, que determina el ganador. Este funciona de la siguiente manera:

- Cada carta de estancia construida otorga un punto por cada ladrillo pagado.
- El primer jugador que construya su tejado ganará 1 punto adicional.
- Cada jugador que construya, al menos, 3 estancias del mismo color, ganará 1 punto adicional.
- Los jugadores que construyan un baño, un dormitorio y una cocina, ganará 1 punto adicional por conseguir La Cédula de Habitabilidad.

4.1.2 Testeo y conclusiones

Tras las primeras pruebas, observamos que este prototipo resultó ser demasiado complejo. En cada turno los jugadores tenían demasiadas opciones, escaseaban los ladrillos y, por lo tanto, era demasiado complicado construir las estancias. Además, las cartas de ataque estaban demasiado descompen-



(Fig.16) Testeo del prototipo

sadas. Por todo ello, las partidas oscilaban entre una hora y hora y media, impidiendo generar rondas dinámicas y concisas.

Es por ello que, concluimos que era necesario priorizar la simplicidad de las dinámicas para evitar ralentizar las rondas. Algunas de las medidas que tomamos al respecto fueron:

- Eliminar las cartas de las herramientas. Algunas de las acciones estaban demasiado descompensadas y además, recordaba demasiado a el Ciudadelas.
- Las fichas de ladrillos también fueron eliminadas porque nos resultaban demasiado parecidas a otros juegos.
- Eliminamos gran parte de las cartas de ataque y defensa porque eran demasiado específicas y era difícil utilizarlas de una manera dinámica.
- En lugar de constar de un único mazo en el que estaban todas las cartas de estancias, y de ataque/defensa; diferenciamos en 2 mazos: uno de madera en el que se encuentran las cartas de estancias serigrafadas y, por otra parte, las cartas de ladrillos y de ataque y defensa impresas sobre papel.

4.2 Diseño y desarrollo definitivo de EKLEKTIK

4.2.1 Componentes del juego

El juego se compone de los siguientes elementos:

- 36 cartas de estancias
- 6 cartas de tejados
- 6 cartas de puertas que diferencian a un jugador de otro por su color
- 20 cartas de ataque/ defensa general
- 5 cartas de ataque específico
- 5 cartas de defensa específica
- 5 cartas especiales
- 30 cartas de un ladrillo
- 30 cartas de dos ladrillos

Las cartas se organizan en dos mazos en los que se diferencian, por una parte, las cartas de madera que conciernen a las cartas de las estancias y, por otra, todas las cartas de ataque y defensa, así como las de los ladrillos que están impresas sobre papel. Todos los elementos se pueden ver en el Anexo.

Por otra parte, es preciso destacar la diferencia con respecto a la primera versión de EKLEKTIK de las cartas ataque y defensa. Finalmente, vimos oportuno diferenciar entre las cartas de ataque y defensa generales y las específicas.



(Fig.17) Carta de ataque/defensa general



(Fig.18) Carta de ataque específico



(Fig.19) Carta de defensa específica



(Fig.20) Carta especial

En primer lugar, las cartas generales se dividen en dos partes: una mitad que representa el valor de ataque y otra que representa la defensa. Cada una tiene un valor asignado y sirven para desafiar a otros jugadores y poder robarles una carta de estancia. Cuando un jugador desafía a otro, este último debe elegir una carta de ataque/defensa de entre las que tiene, con tal de superar el valor del contrincante. El resultado del ataque se resuelve dando por ganador al jugador cuya carta tenga una puntuación mayor.

En cuanto a las cartas de ataque y defensa específicas, son aquellas que permiten ejercer una acción especial concreta contra otro jugador que, a su vez, podrá defenderse. Por ejemplo, la carta de “Los Ladrones” de la que los jugadores se pueden defender con “Cámaras de vigilancia”.

Finalmente, también incluimos las cartas especiales, para las que no existe ningún método de defensa, y permiten ejercer algún tipo de acción contra otro jugador. Ejemplo de ello son “Las marujas” o “La burbuja inmobiliaria ha explotado”.

4.2.2 Estrategias y modo de juego

En la ideación del prototipo final, desarrollamos las dinámicas definitivas y realizamos las transformaciones necesarias para que se ajustaran a las nuevas estrategias, por lo que, el desarrollo de la partida actualizado es el siguiente:

- Se reparten 3 cartas especiales, 2 de estancias y una carta de tejado a cada jugador.
- Comienza la partida la persona situada a la derecha de quien haya repartido.
- En cada turno, los jugadores deberán seguir el siguiente orden:
 - Robar dos cartas del montón de las especiales
 - Comprar por un ladrillo una carta del conjunto de estancias
 - Construir una estancia (pagando con ladrillos su valor asignado)
 - Atacar a otro jugador.
- La partida finaliza cuando algún jugador construya su tejado. La construcción de esta carta es gratuita y solo puede llevar a cabo tras haber construido seis habitaciones.

Al igual que en la primera versión de EKLETIK, no gana quien construya el tejado primero, sino aquel que tenga un mayor número de puntos, siguiendo el mismo sistema que en el anterior prototipo.

Por otra parte, únicamente hay tres normas adicionales:



(Fig.21) Carta de un ladrillo



(Fig.22) Carta de dos ladrillos

- Solamente se puede comprar una estancia por turno.
- Solo se puede construir una estancia por turno.
- Únicamente se puede atacar una vez por turno.

4.3 Lenguaje visual y gráfico

Uno de los objetivos que pretendemos abordar en esta propuesta es desarrollar una serie de imágenes que remitan al carácter homogéneo y cohesionado del juego.

A grandes rasgos, el estilo de ilustración se basa en la deformación y exageración de las figuras, perspectivas y proporciones, con el fin enfatizar en los entornos, personajes u objetos de una manera subjetiva. Para ello, evitamos el uso de líneas rectas, las figuras geométricas y la perspectiva correcta. Así mismo, tratamos de reducir los colores en las ilustraciones, empleando tintas planas que nos han permitido generar imágenes donde predominan las manchas frente a las líneas, ya que es más fácil de comprender. Para conseguir este efecto, optamos por ilustrar todos los componentes del juego mediante el programa digital Procreate¹², permitiéndonos agilizar el proceso de dibujo. En este sentido, opinamos que todos estos rasgos contribuyen a que el juego se dirija a un público joven.

Por lo que respecta al diseño del título, tratamos de mantener el mismo estilo que en las ilustraciones del resto de componentes del proyecto. Por ello, el título fue realizado manualmente para incidir más en este sentido de irregularidad, en las que las propias letras están torcidas o levemente deformadas.



(Fig.23) Diseño del título

En cuanto al resto de tipografías empleadas, utilizamos la tipografía Itim¹³, que complementa directamente el lenguaje visual de las ilustraciones por su aspecto manual. Los títulos de los apartados en las ilustraciones o todo el texto en las cartas, son algunos ejemplos de su uso. En este mismo sentido, utilizamos la tipografía Kohinoor Bangla¹⁴ para los textos de las explicaciones en el manual de instrucciones, con el fin de equilibrar visualmente el texto.

¹² Aplicación de dibujo digital

¹³ Creada por Cadson Demak

¹⁴ Creada por Jyotish Sonowal y Satya Rajpurohit



(Fig.25) Ilustración de Jotaká. <https://www.jotakaillustration.com>



(Fig.26) Ilustración de Mar Malota. <https://www.malota.es/Plansponsor-NQDC-Market-Survey>



(Fig.27) Ilustración de Mary Blair. <https://graffia.info/quien-fue-mary-blair-la-ilustradora-de-disney-que-construyo-un-universo-en-torno-al-color/>



4.3.1 Referentes

CONTENIDO

- CARTAS DE MADERA**
- ★ 36 Cartas de ESTANCIAS
 - ★ 6 Puertas
 - ★ 6 Tejados
- CARTAS DE PAPEL**
- ★ 30 Cartas de 1 ladrillo
 - ★ 30 Cartas de 2 ladrillos
 - ★ 20 Cartas de ataque/defensa general
 - ★ 5 Cartas especiales
 - ★ 5 Cartas de ataque específico
 - ★ 5 Cartas de defensa específica

CARTAS DE MADERA ESTANCIAS



(Fig.24) Manual de instrucciones pp.3,4.

Es preciso destacar a los ilustradores e ilustradoras en los que más nos hemos inspirado par el desarrollo visual del juego.

4.3.1.1 Jotaká

Se trata de un ilustrador valenciano que se dedica principalmente a la ilustración digital y tradicional. Concretamente, nos ha servido de inspiración por su lenguaje gráfico caracterizado por la deformación y exageración de sus dibujos, así como por el uso de tintas planas y colores muy brillantes. También se dedica, la estampación mediante la serigrafía, técnica que nos ha servido de principal medio para la realización práctica de este proyecto.

4.3.1.2 Mar Malota

Es una ilustradora que se dedica, en gran medida, a la ilustración digital. Su lenguaje gráfico nos ha inspirado por el uso de líneas muy marcadas y la deformación y exageración de sus dibujos, así como la simplicidad y reducción gráfica de las formas.

4.3.1.3 Mary Blair (1911-1978)

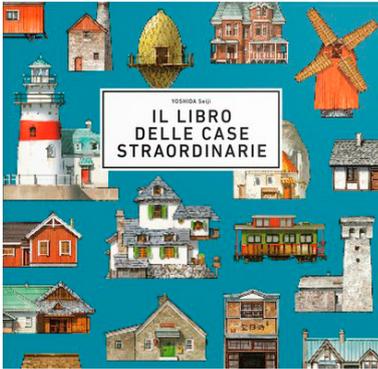
Fue una artista y diseñadora estadounidense conocida por sus concept-arts en películas animadas de Disney. El estilo visual de Mary Blair que más nos ha inspirado se caracteriza por la reducción de las tintas, la sencillez de sus formas que combina con la deformación de la perspectiva.

4.3.1.4 13, Rue del Percebe (1961)

Es un cómic español creado por Francisco Ibáñez que narra la vida cotidiana de los diferentes inquilinos de un edificio. Visualmente, cada viñeta muestra una habitación del mismo en las que aparecen detalles de cada personaje, que dejan entrever cierta narrativa. Concretamente, nos ha servido de base en cuanto a las composiciones de nuestras propias cartas de estancias, ya que estas presentan una escena en cada habitación del edificio.



(Fig.28) 13, Rue del Percebe. <https://www.rtv.es/noticias/20160301/13-rue-del-percebe-integral-mejor-regalo-80-cumpleanos-francisco-ibanez/1310640.shtml>



(Fig.29) Il libro delle case straordinarie. <https://www.ippocampoedizioni.it/libro/9788867226009>



(Fig.30) Black Stories. <https://genxgames.es/estas-black-stories-van-al-hoyo/>



(Fig.31) Jenga. https://www.amazon.es/Gaing-Clasico-Classic-Hasbro-A2120EU4/dp/B077PD5W25/ref=asc_df_B077PD5W25/?tag=googshopes-21&linkCode=df0&hvadid=253146559398&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=5496681250840634710&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcmid=&hvlocint=&hvlocphy=20297&hvtargid=pla-446121829124&psc=1

4.3.1.5 Il libro delle case straordinarie

Se trata de una publicación del artista Seiji Yoshida, en la que ilustra el interior de las casas, mostrando cada detalle de ellas. Sobre todo, es preciso mencionar, que nos ha inspirado para indagar acerca de las historias de nuestros personajes.

4.3.1.6 Referentes para el *packaging*

- **Black Stories**

En este juego, el *packaging*, se trata de una caja de latón en forma de ataúd que apela directamente a la temática del juego. En este sentido, nos ha servido de inspiración para nuestro propio proyecto, ya que la caja de EKLEKTIK presenta una ilustración que refleja una finca de una comunidad de vecinos.

- **Jenga**

Concretamente, el *packaging* de este juego nos ha servido como referente en cuanto a la propia forma de la caja, que es completamente rectangular; al igual que la que hemos diseñado para nuestra propuesta. Del mismo modo, también nos inspiró la disposición de las propias fichas en el interior del contenedor.

4.3.2 Moodboard

Realizamos un mapa visual que resume las estéticas en la que nos basamos para las casas del juego.

Para la casa malva de las señoras, tratamos de reflejar estancias muy recargadas con decoración antigua. Asimismo, nos hemos inspirado en las siguientes ilustraciones, de estos personajes. Para generar estas imágenes hemos reproducido materiales como la madera o patrones. Véase (fig. 32).

En cuanto a la casa de color azul claro, hemos intentado representar a una pareja de chicos bohemios. Muebles minimalistas, la abundancia de plantas, objetos como el gramófono que aparecen en las ilustraciones, son elementos que nos han permitido reflejar su personalidad. Véase (fig. 33).

(Fig.32) Moodboard de la casa malva



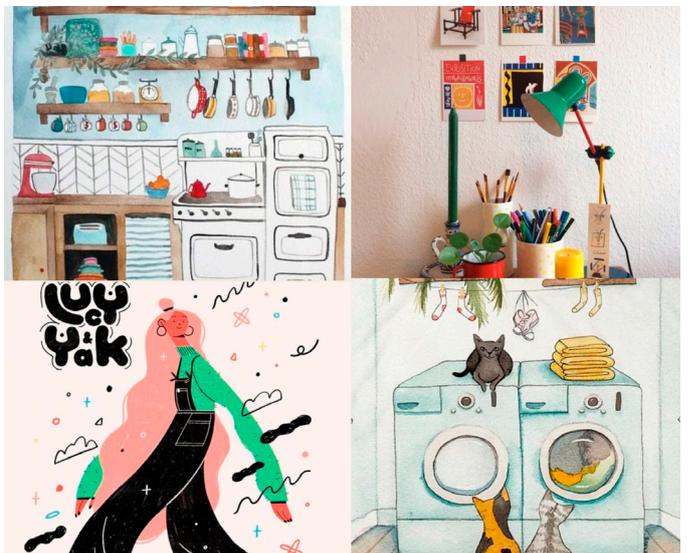
(Fig.32) Moodboard de la casa malva

Por lo que respecta a la casa azul oscura, está enmarcada en un contexto socioeconómico alto. Muebles lujosos, comida exquisita o incluso la ropa son algunos componentes que remiten a esta narrativa. Para ello, nos hemos inspirado en fotografías de interiorismo de revistas e ilustraciones para la deformación de las proporciones. Véase (fig. 34).

Por otra parte, las cartas rojas pertenecen a un piso de estudiantes. Para estos entornos, hemos tratado de reflejar la sensación de caso: ropa sucia, bichos, paredes rotas, etc. En este caso, el *moodboard* nos ha permitido centrarnos inspirarnos para el lenguaje gráfico de estas ilustraciones. Véase (fig.35).



(Fig.34) Moodboard de la casa azul oscuro



(Fig.35) Moodboard de la casa roja

En cuanto a la casa de color rosa, la protagoniza una chica gamer¹⁵. Para estas estancias, hemos tratado de plasmar una serie de referencias a la cultura actual: las Monster High, el Anime o los videojuegos, son algunos ejemplos. Asimismo, la decoración y muebles exagerados, nos han permitido plasmar de una manera cómica la personalidad de esta casa. Véase (fig. 36).

Finalmente, para la casa rural de color verde, hemos tratado de representar un hogar de pueblo, el mobiliario más austero (como el retrete), el tipo de comida que se sirve o incluso los animales de la casa, son algunos de los elementos que hemos tratado de reflejar. Véase (fig. 37).



(Fig.36) Moodboard de la casa rosa.



(Fig.37) Moodboard de la casa verde



(Fig.38) Boceto de carta de estancia

4.3.3 Cartas de estancias

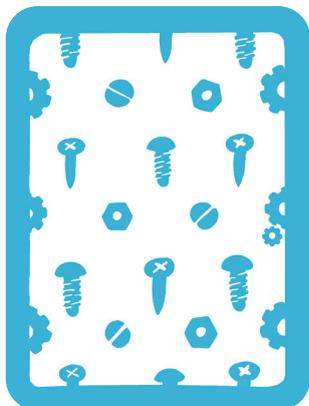
Las cartas serigrafiadas sobre tableros de madera de densidad media (DM) están diseñadas con una sola tinta. Como en EKLETIK hay seis tipos de casas, empleamos el mismo número de tintas, lo que nos permitió diferenciar claramente unas de otras; ejemplo de ello son las cartas rojas del piso compartido.

Estas miden 12,5 x 17,5 cm y constan de un margen que sitúa en el centro la ilustración principal que representa una escena cotidiana de algún personaje en una estancia. La decisión de las dimensiones de estas cartas, permite destacar los propios diseños. Además, para clarificar los diferentes tipos de estancias, en la esquina inferior derecha, colocamos unos símbolos con elementos representativos de las mismas, lo que permite identificarlas rápidamente. Asimismo, en la parte izquierda, incorporamos también un señalizador del coste de ladrillos de la estancia.



(Fig.39) Carta de estancia

¹⁵ Sujeto que juega a videojuegos.



(Fig.40) Reverso de las cartas de papel

4.3.4 Cartas especiales, de ataque/defensa y ladrillos

Tratando de continuar el mismo tipo de ilustración, para estas cartas simplificamos el uso de tintas, utilizando colores planos y saturados para generar contraste. Todas estas, están diseñadas en digital e impresas sobre papel de 300 g/m² y miden 10 x 7,5 cm.

Para estas, decidimos emplear tres tintas: el magenta para las cartas de ladrillos y de ataque específico; el cian para las cartas de defensa específica y el azul marino para las cartas especiales. Con ello, tratamos de aportar un sentido juvenil y cercano a la propuesta para que contraste y así diferenciar claramente unas de otras.

Del mismo modo, es preciso destacar las cartas de ataque y defensa general, que visualmente se dividen diagonalmente en dos partes. Una mitad es de color magenta y representa el ataque, mientras que la otra es cian y simboliza la defensa. Cada parte tiene un valor asignado entre el uno y el tres, enmarcado en la esquina superior izquierda por un círculo blanco. Así mismo, constan de un título en el mismo color y una sencilla ilustración que referencia el sentido de la carta.

Por otra parte, estas constan de un diseño para el reverso de color cian, que alude al mismo lenguaje gráfico del proyecto. Este consta de un marco que enmarca un patrón de tornillos, tuercas y engranajes.

4.4 Representación inclusiva en el juego

En EKLETIK tratamos de reflejar personajes que representan situaciones sociales diversas, evitando los estándares canónicos establecidos. Para ello, consideramos oportuno reflejar escenas cotidianas enmarcadas en diferentes espacios y realidades.

En este sentido, tratamos de emplear un lenguaje que tiende a la exageración, a la deformación y a la sencillez de rasgos con el fin de despersonalizar a los personajes, alejándolos de clichés y estereotipos. Para ello, estos tienen cuerpos no normativos con diferentes proporciones.

Además, utilizar una tinta en las ilustraciones nos permite poder rellenar (o no) la figura de los personajes para representar diferentes tonos de piel.

Del mismo modo, para representar personajes diversos con situaciones personales verosímiles y aportar cierta narrativa a EKLETIK, ha sido crucial representar los entornos de los personajes. Para ello, hemos incorporamos elementos, detalles y referencias para profundizar en cada uno de ellos, desde las ilustraciones de las propias puertas, hasta la presencia de diferentes mascotas.

En primer lugar, las cartas de color malva, corresponden a la casa de dos señoras mayores que viven juntas. Teniendo en cuenta lo que hemos revisado acerca del *cohousing*, hemos tratado de presentarlas manteniendo una vida independiente, en las que se ayudan y quieren mutuamente. Ejemplo de ello es la carta del salón, protagonizada por una de las abuelas que está leyendo en el sofá. En este caso, la habitación está repleta de objetos: lámparas, platos, fotos, patrones. Véase (fig. 41).

(Fig.41) Carta de salón de color malva



En cuanto a las cartas azul claro con purpurina, pertenecen a la casa de unos chicos que viven en pareja. En estas ilustraciones hemos añadido una serie de elementos que reflejan ciertos rasgos *queer*¹⁶, representando otros tipos de masculinidad. Ejemplos de ello son unos tacones o unas uñas postizas. Al mismo tiempo, también queremos mostrar una pareja de chicos bohemios: el gramófono sonando, los muebles modernos, la abundancia de plantas, incluso en su manera de vestir, son algunos de los detalles que hemos incorporado. Concretamente, en el dormitorio, se presentan algunos de estos rasgos, como la peluca de la esquina superior derecha. Véase (fig.42).



(Fig.42) Carta de dormitorio de color azul claro

Por lo que respecta a la casa de color azul oscuro, está protagonizada por una pareja con su hijo mayor. A priori, parece una casa más aséptica, para la que nos inspiramos en un estilo moderno estadounidense, exagerando la proporción de los muebles, reflejando una situación económica acomodada. En este sentido, la comida o la vestimenta también son ejemplo de ello. Concretamente, en el baño, uno de los personajes tiene una pierna protésica. A través de él, hemos tratado de mostrar cómo las personas discapacitadas mantienen una vida independiente. Véase (fig.43).

(Fig.43) Carta de baño de color azul oscuro



Por otra parte, las cartas rojas pertenecen a la casa de tres compañeras de piso jóvenes. A través de estos personajes, vimos oportuno mostrar personas que no necesariamente manifiestan su feminidad o masculinidad, alejándose de algunos roles de género. Así mismo, el humor nos ha servido en estas ilustraciones para reflejar una casa deteriorada, reflejando sutilmente la realidad del estado de las casas de alquiler en las que viven muchos jóvenes. Véase (fig.44).



(Fig.44) Carta de baño rojo

En cuanto a las cartas rosas, representan el hogar de una chica que juega a videojuegos. En ellas, hemos aportado referencias a múltiples aspectos de la cultura que más nos han influido a nivel personal. Algunos ejemplos, son sobre todo de videojuegos: Kirby,¹⁷ Animal Crossing, Los Sims, etc. Referencias audiovisuales al anime, como El viaje de Chihiro¹⁸ o Totoro¹⁹. A través de su entorno, hemos intentado llevar al extremo su personalidad con muebles muy exagerados. Véase (fig.45).

(Fig.45) Carta de dormitorio rosa



Finalmente, en cuanto a la casa de color verde, encontramos una familia con personajes con diferentes tonos de piel. Representan una realidad enmarcada en el pueblo. Nos hemos inspirado en algunas casas de pueblo valencianas, con elementos como las baldosas o azulejos de la cocina. Véase (fig.46)

(Fig.46) Carta de cocina verde



17 Serie de juegos diseñados por Nintendo.

18 Miyazaki, H. (Director). (2001). El viaje de Chihiro.

19 Miyazaki, H. (Director). (1988). Mi vecino Totoro.



(Fig.47) Proceso de serigrafía



(Fig.48) Carta serigrafiada sobre papel



(Fig.49) Serigrafía. Prueba de color

4.5 Materiales y técnicas

En el desarrollo del presente proyecto podemos diferenciar dos tipos de técnicas principales.

En primer lugar, es preciso destacar que todos los diseños están realizados previamente de manera digital con el programa de Procreate, lo que nos ha permitido otorgar un aspecto homogéneo a todos los diseños de las cartas. Sin embargo, por lo que respecta a su materialización, fueron 48 cartas (que conforman las estancias, puertas y tejados) las que fueron serigrafiadas sobre tablero de DM; mientras que, por otra parte, el resto de cartas fueron diseñadas para imprimirse directamente sobre papel. Por lo que concierne a estas últimas, las recortamos con una guillotina y redondeamos las esquinas, para otorgar un aspecto más infantil y afable.

Previamente a la serigrafía, llevamos a cabo un análisis para abordar el proceso de una manera eficiente, ya que son un gran número de cartas, por lo que fue fundamental planificar y determinar las medidas. Por ello, determinamos que las 48 cartas que serigrafiamos, debían medir 17'5 cm x 12'5 cm, para obtener piezas relativamente grandes y aprovechar al máximo todo el material, ya que el tamaño del soporte era de 50 x 70 cm.

La elección de la madera como soporte, se basó en conseguir un aspecto cálido y hogareño para el juego, en lugar de emplear alguna superficie lisa, como el papel. Sin embargo, es preciso mencionar que, también serigrafiamos todas las cartas sobre papel para poder observarlas sobre otros materiales diferentes y determinar cuál era el más idóneo.

Por otra parte, también probamos diferentes colores y tonalidades. Además, tratamos de incorporar algún material en seco a la serigrafía y tras numerosas pruebas, optamos por la purpurina. La cual espolvoreamos sobre la pintura húmeda recién serigrafiada de algunas de las cartas.

Finalmente, una vez serigrafiados todos los tableros con el total de las cartas, los cortamos con una sierra circular portátil y posteriormente con una sierra circular de mesa. Este último nos permitió obtener un resultado más preciso, ya que con el primero, el corte resultaba demasiado irregular y el tamaño de las propias piezas variaba considerablemente. Posteriormente, lijamos cada una de las cartas y redondeamos los cantos con una cantonera. No solo para obtener un aspecto homogéneo con respecto a las cartas de papel, sino también por una cuestión práctica y así evitar que se dañaran las cartas ante cualquier impacto.

4.6 Elementos finales y su producción

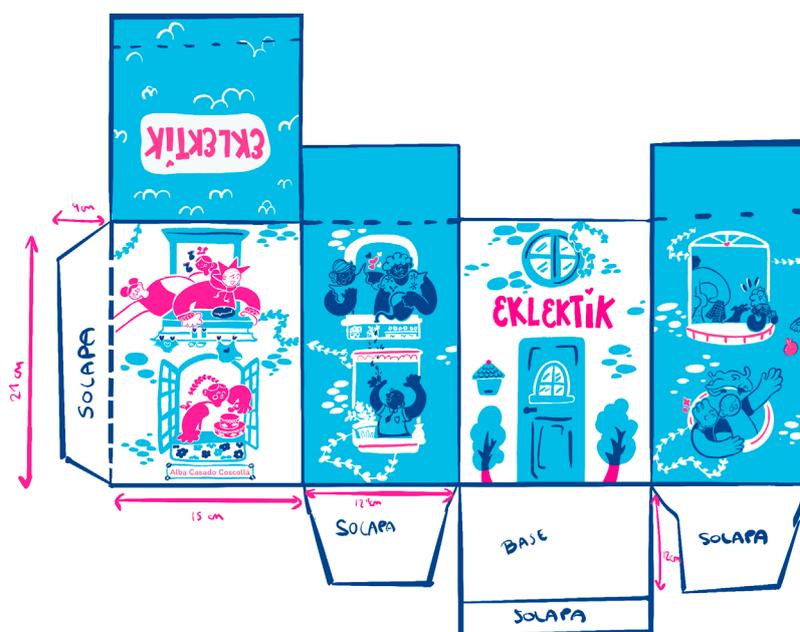
Para generar un sentido de marca cohesionado y sólido, llevamos a cabo una serie de elementos que terminarían por completar esta propuesta lúdica. Por ello, aplicamos las mismas tintas que empleamos para los demás componentes del juego, así como el mismo sentido de ilustración.

En cuanto al *packaging*, tratamos de transmitir lo que pretendemos mostrar con EKLEKTİK: la diversidad, la diversión, la cercanía y la inclusión. Por ello, optamos por un diseño que representa un edificio de viviendas, en el que en cada plano de la caja aparecen los personajes del juego interactuando entre ellos. En este sentido, hemos incorporado un tono cómico a las ilustraciones para apoyar el carácter afable de nuestro proyecto.

Por lo que respecta al formato, tras realizar diferentes maquetas y prototipos, optamos por caja vertical que mide 21 x 12,5 x 15 cm, para que quepan todos los componentes del juego. Para su realización, primero realizamos los diseños acordes con dichas medidas y los imprimimos sobre vinilo brillante adhesivo. Paralelamente, la estructura de la propia caja, la realizamos con contracolado de superficie blanca que posteriormente forramos con los diseños. El resultado es más bien un prototipo de lo que sería la caja preparada para la venta.



(Fig.51) Vista frontal del *packaging*



(Fig.50) Esquema del *packaging*

Finalmente, diseñamos el manual de instrucciones, para el que tuvimos en cuenta su accesibilidad y claridad para los jugadores. En este sentido, decidimos mantener la reducción de tintas y empleamos los mismos colores que en el resto del juego. Tras revisar diferentes manuales de otros juegos que mencionamos anteriormente, determinamos emplear un formato rectangular para que se ajustara fielmente a la propia caja del juego. El resultado, son unas instrucciones de 24 páginas de tamaño 12 x 15 cm.

En cuanto a su interior, optamos por un lenguaje visual, creando composiciones con los diseños de las propias cartas para ejemplificar los componentes del juego, turnos, estrategias y normas.

En definitiva, crear estos componentes termina por completar la estructura completa del juego, otorgándole al proyecto un sentido más definitivo.



(Fig.52) Manual de instrucciones



(Fig.53) Interior de manual de instrucciones



(Fig.54) Cartas de estancias



(Fig.55) Manual de instrucciones sobre cartas de papel



(Fig.56) Caja, cartas de estancias, cartas de papel y su reverso



(Fig.57) Vista trasera del packaging



(Fig.58) Componentes del prototipo de EKLEKTIK.

5. CONCLUSIONES

El resultado de este proyecto es el prototipo del juego de mesa EKLETIK mediante el que tratamos de representar visualmente valores como la diversidad o la inclusión. Para ello, reflexionamos acerca de la importancia de la representación y de la comunidad y propusimos diferentes maneras de abordar la problemática mediante el juego.

Una de las primeras etapas del proceso fue determinar el modo de juego y las estrategias del mismo, lo que resultó ser más costoso de lo que un principio planteamos. Crear normas y estilos de juegos divertidos y atractivos que al mismo tiempo sean funcionales para el juego, fue del todo complejo. Durante este proceso, fueron numerosas las pruebas que llevamos a cabo, dando lugar a los diferentes prototipos de EKLETIK. Creemos que las dinámicas del juego han de ser revisadas y realizar los convenientes cambios con el fin de mejorarlo para una posible propuesta futura.

Por otra parte, la ilustración, el diseño gráfico y la serigrafía han constituido los medios principales para el desarrollo del lenguaje visual del mismo. En este sentido, tuvimos dificultades para definir el estilo de ilustración y que fuera acorde con los demás componentes del juego. La búsqueda de referentes de diversos formatos nos ha permitido desarrollar una imagen completa para el juego.

A lo largo de este proceso, el dibujo digital nos ha permitido acelerar el proceso de la ilustración y la homogeneidad de los diseños. Sin embargo, en cuanto a la serigrafía, para la creación de las cartas de madera, ha sido un contratiempo tratar de habituarse a la técnica y definir de una manera precisa los materiales y colores. La mayor dificultad que encontramos en este proyecto es cortar los tabloncillos de DM, para lo que probamos diferentes herramientas y contrastamos resultados. Finalmente, aunque nos retrasó considerablemente este proceso, consideramos que el resultado de las cartas es adecuado, teniendo en cuenta que es un proyecto manual.

Por otra parte, abordar este proyecto, tratando de otorgar mayor profundidad a su significado, ha supuesto la recopilación de información del contexto actual, lo que ha incidido notablemente en el lenguaje visual del juego. Ejemplo de ello es la presencia del colectivo LGBTQ+ o las personas discapacitadas.

Estamos satisfechos con el trabajo, pese a que consideramos la mejora de las mecánicas de juego con la intención de profesionalizarlo en un futuro.

6. REFERENCIAS

Bibliografía

Comas, O. (2008). Quince juegos que cambiaron el mundo. Ibermatica.

Denison, E. (2007). PROTOTIPOS DE PACKAGING. Editorial GG.

Díaz, T. (2023). Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las culturas a través de los tiempos. Publicado independientemente.

Gallego, M. (2020). Como vaya yo y lo encuentre. Feminismo andaluz y otras prendas que tú no veías. Libros.com.

Huizinga, J. (2012). Homo Ludens. Alianza.

Molina Molina, Ángel L. (1998). LOS JUEGOS DE MESA EN LA EDAD MEDIA. Miscelánea Medieval Murciana, (21-22), 215–239. <https://doi.org/10.6018/j7861>

Ngozi, C. (2018). Los peligros de la historia única. LITERATURA RANDOM HOUSE.

Print Club London. (2017). Serigrafía. La guía definitiva para trabajar en el estudio. Blume.

Schell, J. (2019). El arte del diseño de juegos: Un libro de lentes. A K Peters/CRC Press.

Webgráficas

#OUTLAWED: “The love that dare not speak its name”. (s. f.). Human Rights Watch. Recuperado 14 de junio de 2023, de https://features.hrw.org/features/features/lgbt_laws

ASALE, R.-, & RAE. (s. f.). Juego | Diccionario de la lengua española. «Diccionario de la lengua española» - Edición del Tricentenario. Recuperado 14 de junio de 2023, de <https://dle.rae.es/juego>

CODIFIVA (Coordinadora de Personas con Diversidad Funcional Física de la Comunitat Valenciana) – SID. (s. f.). Recuperado 15 de junio de 2023, de https://sid-inico.usal.es/centros_servicios/codifiva-coordinadora-de-disminuidos-fisicos-de-valencia/

Exploding Kittens | Party card games, puzzles, greeting cards & more. (s. f.). Exploding Kittens. Recuperado 16 de junio de 2023, de <https://www.explodingkittens.com/>

FAKALI. (s. f.). Federación de Asociaciones de Mujeres Gitanas. Recuperado 15 de junio de 2023, de <https://fakali.org/>

Jotaká. (s. f.). Recuperado 15 de junio de 2023, de <https://www.jotakai-illustration.com/about>

La huella de las mujeres en la historia. (s. f.). Recuperado 15 de junio de 2023, de <https://interactive.unwomen.org/multimedia/timeline/womens-footprintinhistory/es/index.html>

LAMBDA. (s. f.). Lambda Valencia. Recuperado 15 de junio de 2023, de <https://lambdavalencia.org/qui-som/>

Malota. (s. f.). Recuperado 15 de junio de 2023, de <https://www.malota.es>
Mujeres en la política: 2023. (s. f.). ONU Mujeres. Recuperado 14 de junio de 2023, de <https://www.unwomen.org/es/digital-library/publications/2023/03/women-in-politics-map-2023>

Procreate. (2023, mayo 24). App Store. <https://apps.apple.com/es/app/procreate/id425073498>

Virus! – Tranjsgames. (s. f.). Recuperado 21 de junio de 2023, de <https://tranjsgames.com/tienda/juego-de-mesa-virus/>

Visto en pantalla: La importancia de la representación de la discapacidad. (s. f.). Nielsen. Recuperado 14 de junio de 2023, de <https://www.nielsen.com/es/insights/2022/the-importance-of-disability-representation/>

Trabajos de final de grado

Rodríguez, C. (2018). Referentes universitarios para la etniagitana. Una propuesta para motivar a las niñas y los niños frente al absentismo escolar Trabajo Final de Grado, Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social Grado en Educación Social. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32520/TFG-G3224.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Osorio, L. (2021-2022) YO SUMO. Campaña reivindicativa sobre el derecho a las personas con discapacidad física a la autonomía. Trabajo Final de Grado, EASD Escola d'Art i Superior de Diseny de València.

Artículos de revistas

Bhattacharyya, R. (2018, marzo 8). # Metoo Movement: An Awareness Campaign. 3. <https://papers.ssrn.com/abstract=3175260>

Chuliá, M. Á. T., & Sundström, G. (2022). El cohousing senior en España. Cambios desde la economía social en los alojamientos y en la economía de los cuidados para personas mayores. CIRIEC-España, revista de economía pública, social y cooperativa, 104, Article 104. <https://doi.org/10.7203/CIRIEC-E.104.21435>

Phillips, K. W. (s. f.). How Diversity Makes Us Smarter. Scientific American. <https://doi.org/10.1038/scientificamerican1014-42>

Cobb, J. (2016). The Matter of Black Lives | The New Yorker. <https://www.newyorker.com/magazine/2016/03/14/where-is-black-lives-matter-headed>

Videografías

Miyazaki, H. (Director). (2001). El viaje de Chihiro.

Miyazaki, H. (Director). (1988). Mi vecino Totoro.

Talks at Columbia (Director). (2015, diciembre 12). Why Diversity Matters | Katherine Phillips | Talks@Columbia. <https://www.youtube.com/watch?v=IHStHPQUzKE>

Informes

INE. (2021). Encuesta Continua de Hogares (ECH).

Ministerio de Cultura y deporte (2020). Informe sobre la aplicación de la ley de igualdad en el ámbito de la cultura dentro del marco competencial del Ministerio de Cultura y Deporte. <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:067e3922-191c-4687-b880-39d683a4d8cf/informe-de-igualdad.pdf>

7. ÍNDICE DE FIGURAS

(Fig. 1) Gráfica del Ministerio de Culturay Deporte que expone la cantidad de cuadros adquiridos por el Museo del Prado son de hombres o mujeres. <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:067e3922-191c-4687-b880-39d683a4d8cf/informe-de-igualdad.pdf>

(Fig. 2) Mapa de Huma Rights Watch que indica los países que penalizan las relaciones LGBTQ+. https://features.hrw.org/features/features/lgbt_laws/

(Fig. 3) Juego Fungui. <https://www.ludonauta.es/juegos-mesas/fun-gi-2012>

(Fig. 4) Juego Ciudadelas. <http://ciudadelas.net>

(Fig. 5) Juego Los Sims. [https://sims.fandom.com/es/wiki/Los_Sims_\(saga\)](https://sims.fandom.com/es/wiki/Los_Sims_(saga))**(Fig. 6)** Tablas

(Fig. 6) Juego Minecraft. <https://www.minecraft.net/es-es>

(Fig. 7) Juego Animal Crossing. <https://animal-crossing.com/es/>

(Fig. 8) Tablas

(Fig. 9) Serie Aquí no hay quien viva. https://es.wikipedia.org/wiki/Aqu%C3%AD_no_hay_quien_viva_%28serie_de_televisi%C3%B3n_espa%C3%B1ola%29

(Fig. 10) Documental Espacios increíbles. <https://www.rtve.es/play/videos/espacios-increibles/>

(Fig. 11) Mapa mental

(Fig. 12) Carta de estancia

(Fig. 13) Carta de herramienta

(Fig. 14) Carta de tejado

(Fig. 15) Carta de puerta

(Fig. 16) Testeo del prototipo

(Fig. 17) Carta de ataque/defensa general

(Fig. 18) Carta de ataque específico

(Fig. 19) Carta de defensa específica

(Fig. 20) Carta especial

(Fig. 21) Carta de un ladrillo

(Fig. 22) Carta de dos ladrillos

(Fig. 23) Diseño del título

(Fig. 24) Manual de instrucciones pp.3,4.

(Fig. 25) Ilustración de Jotaká. <https://www.jotakaillustration.com>

(Fig. 26) Ilustración de Mar Malota. <https://www.malota.es/Plansponsor-NQDC-Market-Survey>

(Fig. 27) Ilustración de Mary Blair. <https://graffia.info/quien-fue-mary-blair-la-ilustradora-de-disney-que-construyo-un-universo-en-torno-al-color/>

(Fig. 28) 13, Rue del Percebe. <https://www.rtve.es/noticias/20160301/13-rue-del-percebe-integral-mejor-regalo-80-cumpleanos-francisco-ibanez/1310640.shtml>

(Fig. 29) Il libro delle case straordinarie. <https://www.ippocampoedizioni.it/libro/9788867226009>

(Fig. 30) Black Stories. <https://genxgames.es/estas-black-stories-van-al-hoyo/>

(Fig. 31) Jenga. https://www.amazon.es/Gaming-Clasico-Classic-Hasbro-A2120EU4/dp/B077PD5W25/ref=asc_df_B077PD5W25/?tag=googshopes-21&linkCode=df0&hvadid=253146559398&hvpos=&hvnetw=g&hvrnd=5496681250840634710&hvpone=&hvptwo=&hvqmt=&hvdev=c&hvdvcm dl=&hvlocint=&hvlocphy=20297&hvtargid=pla-446121829124&psc=1

(Fig. 32) Moodboard de la casa malva

(Fig. 33) Moodboard de la casa azul claro

(Fig. 34) Moodboard de la casa azul oscuro

(Fig. 35) Moodboard de la casa roja

(Fig. 36) Moodboard de la casa rosa

(Fig. 37) Moodboard de la casa verde

(Fig. 38) Boceto de carta de estancia

(Fig. 39) Carta de estancia

(Fig. 40) Reverso cartas de papel

(Fig. 41) Carta de salón de color malva.

(Fig. 42) Carta de dormitorio azul claro

(Fig. 43) Carta de baño azul oscuro

(Fig. 44) Carta de baño rojo

(Fig. 45) Carta de dormitorio rosa

(Fig. 46) Carta de cocina verde

(Fig. 47) Proceso de serigrafía

(Fig. 48) Carta serigrafiada sobre papel

(Fig. 49) Serigrafía. Prueba de color

(Fig. 50) Esquema del *packaging*

(Fig. 51) Vista frontal del *packaging*

(Fig. 52) Manual de instrucciones

(Fig. 53) Interior del manual de instrucciones

(Fig. 54) Cartas de estancias

(Fig. 55) Manual de instrucciones sobre cartas de papel

(Fig. 56) Caja, cartas de estancias, cartas de papel y su reverso

(Fig. 57) Vista trasera del *packaging*

(Fig. 58) Componentes del prototipo de EKLETIK

8. ANEXO

8.1 Relación del trabajo con los ODS

8.2 Imágenes finales