

Anexo II - Procesos y resultados del Trabajo de Fin de Grado

Diseño, análisis y prototipado de un juego de mesa

Grado en Diseño y Tecnologías Creativas

Autora: Sanz Carreres, Aina

Tutor: Gayet Valls, Javier

Cotutora: Canavese Arbona, Ana



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Análisis

1. Público objetivo

**Clara**

25 años
Barcelona
Trabajadora Social

Perfil

Clara es una persona trabajadora, de familia humilde que ha buscado siempre un mundo más equitativo ante las injusticias sociales, políticas y económicas.

Le encanta:

- Salir con sus amigas
- Leer libros

Comportamiento

Valora el diseño, además de la ingenuidad mecánica del juego. Aprecia si tiene un fin social, público y económico con el que ayudar.

Objetivo

Clara disfruta del tiempo de ocio con sus amigas, con el que sale de la rutina. Realizan todo tipo de actividades, y entre ellas, disfrutan de las tardes de picoteo y juegos de mesa, donde ponen toda su emoción en ganar la partida.

Frustraciones

Clara prefiere los juegos inclusivos, donde pueda sentirse representada en algún personaje.

**Marc**

9 años
País Vasco
Estudiante

Perfil

Marc es un niño agradable, y cercano al que le gusta jugar. Disfruta de la compañía y se divierte pasando tiempo con su familia.

Le encanta:

- Montar en bicicleta
- Andar por la montaña
- Ver películas de animales

Comportamiento

Valoran la adaptabilidad visual y de contenido para todos los públicos. Marc especialmente, disfruta de las ilustraciones, con las que entiende mejor las cosas.

Objetivo

Marc y su familia buscan un juego con el que disfrutar todos. Además, aprender sobre las curiosidades que experimenta el mundo y se conciencian acerca de sus problemas con el fin de aportar su granito de arena.

Frustraciones

Marc se frustra cuando el juego es muy repetitivo, los contenidos reducidos y no tiene más variaciones con los que hacerlo más interesante.

2. Análisis de la competencia



+10 años 44,99€

Juego de estrategia para jugar con familia o amigos.

Apto para máximo 4 jugadores.

Partidas largas.

Valores

Ingenuidad, Fuerza, Valor.

Paleta Cromática



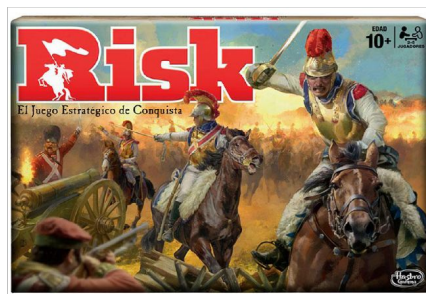
Los colores principales del juego son colores cálidos que tratan de hacer una llamada al pasado.

Para el mapa y las fichas si se usan colores más variados, pero desaturados, sin perder una estética conjunta.

Tipografía

La tipografía de 'Risk' es una tipografía bold de serifa con remates cuadrados. Compacta ya que tiene un tracking apretado y un grosor notable, creando un peso denso que crea contraste a simple vista.

Además, la tipografía de peso y con remates te ayuda a situarte y trasladarte a la época del juego.





+7 años 21,90€

Un juego divertido, fomenta habilidades cognitivas y motrices entre otras.

Pueden jugar de 2 a 10 jugadores.

Partidas cortas.

Valores

Paciencia, Motivación, Superación

Paleta Cromática



La paleta del Jungle Speed es principalmente de colores básicos y saturados. Provocan contrastes y ayudan a llamar la atención del jugador.

Tipografía

La fuente principal del juego tiene un carácter desenfadado que hace una llamada a lo infantil.

Es una tipografía curva, sin remates y decorativa. Buscan el encaje entre las letras para dar unión y forma.





+8 años 9,90€

Un juego cooperativo para transmitir y recibir información con rapidez y eficiencia para conseguir mayor puntuación.

Pueden jugar de 2 a 8 jugadores.

Partidas cortas.

Valores

Cooperación, ingenuidad y superación.

Paleta Cromática



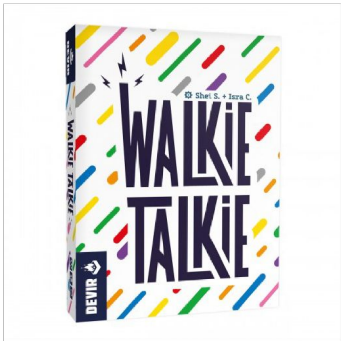
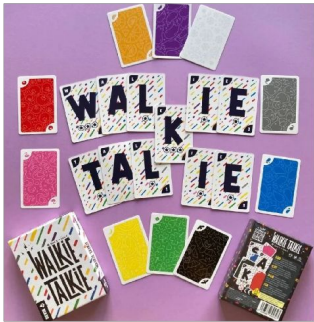
La paleta cromática esta formada por colores primarios y secundarios aproximadamente.

Son colores saturados mayormente que dan contraste y armonía.

Tipografía

La fuente principal del juego tiene un caracter desenfadado que hace una llamada a lo infantil.

Es una tipografía sans serif modificada. Buscan el encaje entre las letras para dar unión y forma, concretamente de bloque rectangular, creando así más fuerza visual en su conjunto, y tratando de apelar a la forma del *walkie talkie* como tal.





+7 años 9,95€

Juego de cartas clasico donde se emparejan números y colores.

Pueden jugar de 2 a 10 jugadores.

Partidas cortas.

Valores

Motivación, optimismo y tolerancia.

Paleta Cromática



Los colores principales del juego son colores basicos que crean contraste y son reconocibles y energicos.

Principalmente las cartas usan rojo, amarillo y azul y se ven acompañados de negro y blanco para crear siluetas o contrastes.

Tipografía

El 'Uno', utiliza una tipografía sans serif dimensionada a 3D y ladeada, con brillos y sobras.

La tipografía se rige por us sencillez y convivencia con la paleta cromática y sus gráficos.



3. Análisis tipográfico

37%

11/30 - Sans Serif



23%

7/30 - Serif



40%

12/30 - Decorativas



4. Análisis cromático



30%

9/30 - Blanco/negro



57%

17/30 - Más de un color



13%

4/30 - Un color



5. Posicionamiento

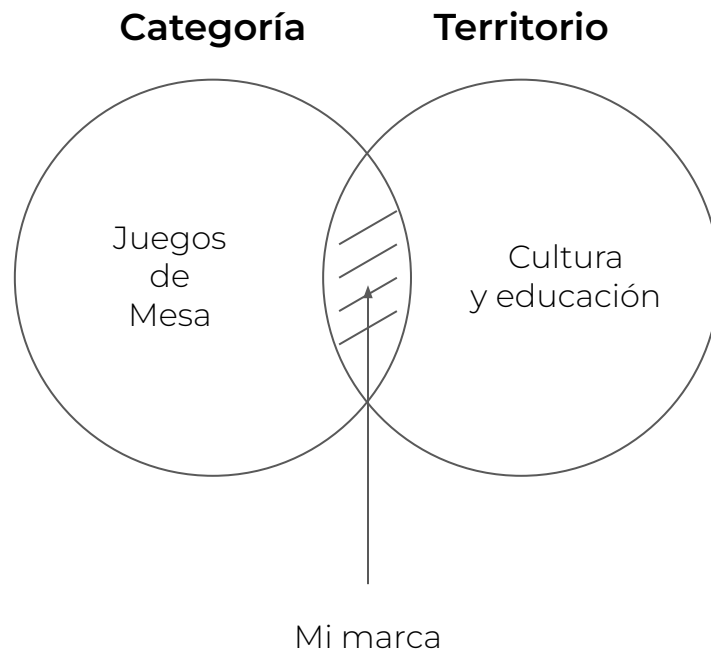


6. Puntos de contacto

	Antes de una compra	Durante una compra	Después de una compra
On	Redes sociales	Correos transaccionales	Correos comerciales
	Valoraciones y reseñas	Sitio web	Valoraciones y reseñas
	Recomendaciones	Centro de asistencia en línea	Recomendaciones
	Anuncios (online – tv)	Equipos de soporte y atención al cliente	Tarjeta de agradecimiento
			Redes sociales
Off	Mupis	Carteles y folletos promocionales	Folletos de promociones con envío a casa
	Cartelería	Bolsas	Bolsas
	Panfletos	Packaging	


Estrategia

1. Territorio de marca



2. Atributos y Valores

Atributos



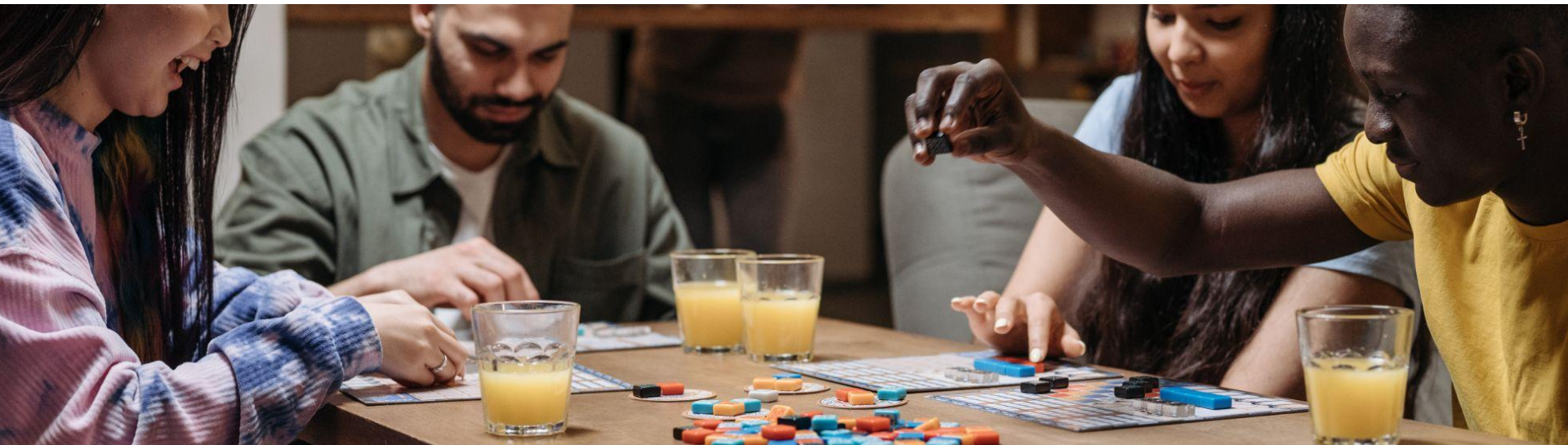
Accessible
para todos

Calidad tangible
e intangible

Aprender
jugando

Accesible para todos

Incluye una metodología fácil de comprender, que asimismo, es un entretenimiento que abarca todas las edades y todos los públicos.



Calidad tangible e intangible

Ofrece una experiencia mediante un juego divertido, educativo e inclusivo creado para disfrutar en compañía, y que a su vez, presenta calidad en la gráfica y el producto.




Aprender jugando

Desarrolla las capacidades de los participantes, además de poseer una parte lúdica, con la que aprender jugando acerca de diferentes hitos importantes en la historia y creando un tiempo de ocio agradable.



Valores



Equidad
e inclusión

Creatividad
y diseño

Bienestar
y desconexión

Equidad e inclusión

Se promueven unos objetivos de sostenibilidad que implican garantizar acceso a los mismos recursos, servicios y oportunidades, independientemente de su origen o estatus social. Por tanto, significa que todas las personas deben ser aceptadas y valoradas en la sociedad.



Creatividad y diseño

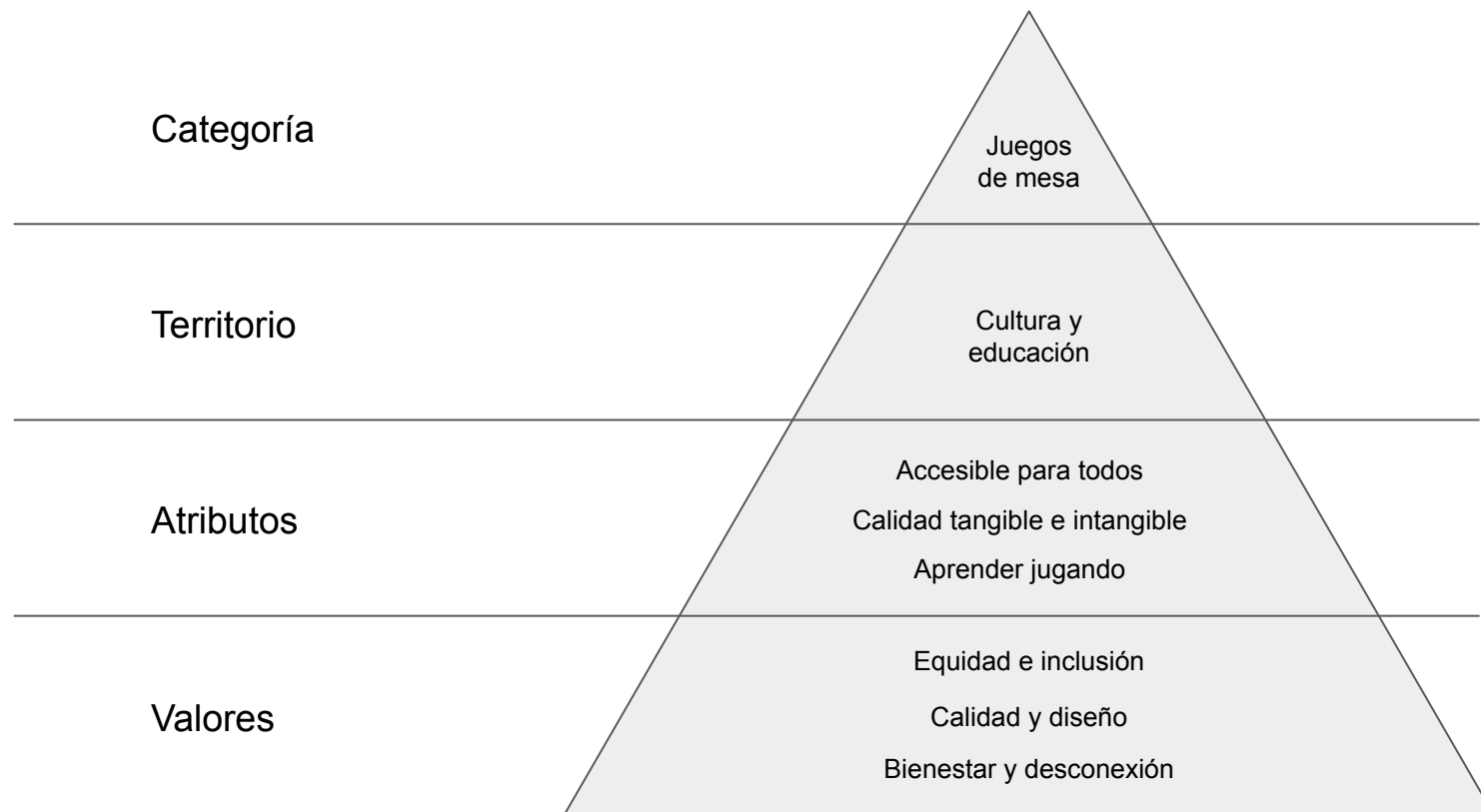
Contiene un diseño atractivo e innovador, que se diferencia mediante una original resolución gráfica respecto a su competencia.



Bienestar y desconexión

Contiene un diseño atractivo e innovador, que se diferencia mediante una original resolución gráfica respecto a su competencia.





3. Personalidad

Activista

Niño



Activista

Se esfuerza por el cambio social, ambiental, económico y político. Motivado por querer hacer algo bueno en el mundo y transformar radicalmente el orden convencional.

Niño

Se encarna el juego, la ligereza, la libertad y la expectativa de asombro. Disfrutando de todo lo que la vida le ofrece, demuestra bondad e imaginación con la que disfrutar de todo.

4. Misión y visión

Visión

¿Qué quiero conseguir?

Divulgar la inclusión, la sostenibilidad y la igualdad social y sus hitos destacables de la historia, jugando a un juego de mesa en un tiempo de ocio fuera de las pantallas.



Misión

¿Cómo lo voy a conseguir?

Mediante la creación de un juego educativo y representativo que promueve un espacio seguro en su entorno.

5. Propuesta de valor

Aprender cultura jugando a un juego de mesa
sostenible y gráficamente distintivo.

Promovemos los Objetivos
de Desarrollo Sostenible.
Somos educación.



Conocemos la historia.
Somos cultura.



Aprendemos jugando.
Somos diversión.



Encuesta

Las preguntas más útiles de la encuesta

A la hora de elegir un juego prefieres...

¿partidas rápidas o duraderas?

¿qué tengan valores educativos o no?

¿juegos de cartas o de tablero?

¿jugar individual, en equipo o en pareja?

Cuándo compras un juego de mesa,

¿en qué te basas?

¿Qué debe de tener un juego para que lo elijas?

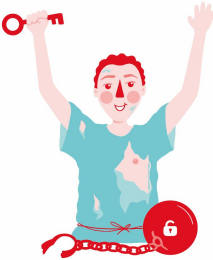


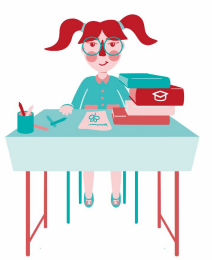
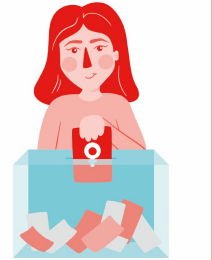
¿Prefieres jugar solo, con amigos o familiares?

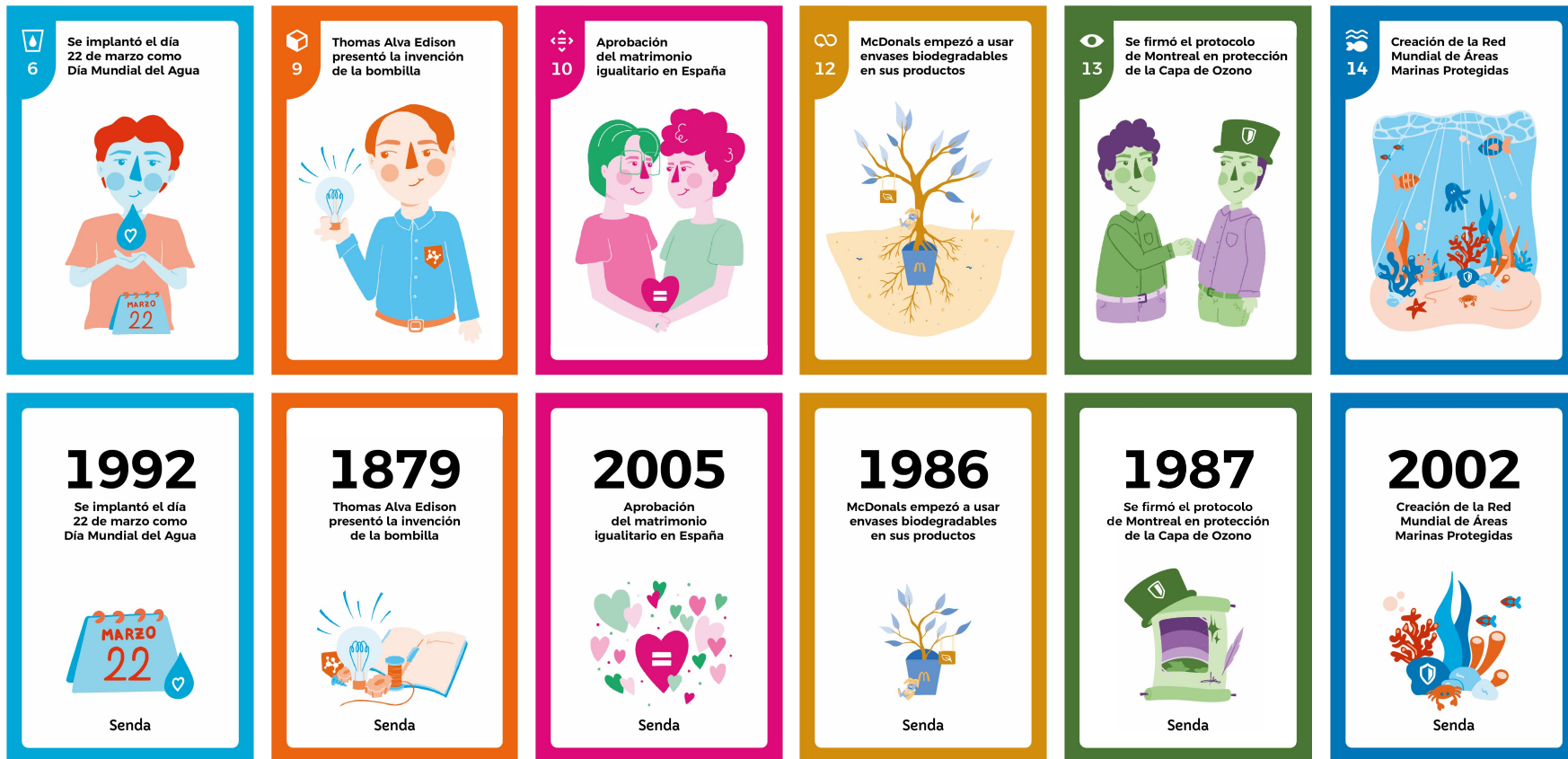
¿Cuál es tu juego de mesa favorito?







¿Te fijas en los diseños gráficos de los juegos de mesa?







Activación

1. Cartas






<p>1880</p> <p>Abolición de la esclavitud en todo el estado y soberanía española</p>  <p>Senda</p>	<p>1987</p> <p>Creación de los primeros bancos de alimentos en España</p>  <p>Senda</p>	<p>1948</p> <p>Creación de la Organización Mundial de la Salud</p>  <p>Senda</p>	<p>1957</p> <p>Primera ley educativa que establecía educación para todos los españoles</p>  <p>Senda</p>	<p>1933</p> <p>Primera vez que las mujeres españolas ejercieron el voto</p>  <p>Senda</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



1. Fin de la Pobreza	2. Hambre Cero	3. Salud y Bienestar	4. Educación de Calidad	5. Igualdad de Género	6. Agua Limpia y Saneamiento
<p>¿Cuántos millones de niños en el mundo padecen desnutrición crónica en 2023? [d]</p> <p>a. 68M</p> <p>b. 94M</p> <p>c. 112M</p> <p>d. 149M</p>	<p>Según la ONU, ¿cuál es la media de kilogramos de comida desperdiciados al año por consumidor en España? [b]</p> <p>a. 31kg</p> <p>b. 77kg</p> <p>c. 98kg</p> <p>d. 156kg</p>	<p>¿Cuál fue la primera vacuna inventada en 1796? [c]</p> <p>a. Tuberculosis</p> <p>b. Tífus</p> <p>c. Viruela</p> <p>d. Sarampión</p>	<p>¿Cuál es el país con la mejor educación del mundo en 2023? [a]</p> <p>a. China</p> <p>b. Finlandia</p> <p>c. Japón</p> <p>d. Estonia</p>	<p>¿Cuántas mujeres fueron asesinadas por violencia de género en 2022? [d]</p> <p>a. 12</p> <p>b. 27</p> <p>c. 35</p> <p>d. 49</p>	<p>¿Qué país vierte más de un tercio del total de los residuos plásticos al océano? [d]</p> <p>a. Estados Unidos</p> <p>b. China</p> <p>c. Singapur</p> <p>d. Filipinas</p>
 <p>1. Fin de la Pobreza</p> <p>Senda</p>	 <p>2. Hambre Cero</p> <p>Senda</p>	 <p>3. Salud y Bienestar</p> <p>Senda</p>	 <p>4. Educación de Calidad</p> <p>Senda</p>	 <p>5. Igualdad de Género</p> <p>Senda</p>	 <p>6. Agua Limpia y Saneamiento</p> <p>Senda</p>

7. Energía Asequible y No Contaminante	8. Trabajo Decente y Crecimiento Económico	9. Industria, Innovación e Infraestructura	10. Reducción de las Desigualdades	11. Ciudades y Comunidades Sostenibles	12. Producción y Consumo Responsables
<p>¿Cuál es el porcentaje aproximado de energía renovable que generó España en 2022? [b]</p> <p>a. 4%</p> <p>b. 42%</p> <p>c. 87%</p> <p>d. 146%</p>	<p>¿Qué tipo de trabajos se consideran trabajo decente según el ODS 8? [b]</p> <p>a. Trabajos Informales</p> <p>b. Trabajos Formales</p> <p>c. Trabajos Precarios</p> <p>d. Trabajos Temporales</p>	<p>¿Cuál de las siguientes empresas es considerada la más innovadora en 2022? [c]</p> <p>a. Tesla</p> <p>b. Amazon</p> <p>c. Apple</p> <p>d. Microsoft</p>	<p>¿La aceptación en nuestro entorno de diferentes perfiles como pueden ser de género, orientación sexual, religión, etc. se llama...? [c]</p> <p>a. Inclusión económica</p> <p>b. Inclusión laboral</p> <p>c. Inclusión social</p> <p>d. Inclusión geográfica</p>	<p>¿Qué son las áreas verdes? [b]</p> <p>a. Zonas Sobrepobladas</p> <p>b. Zonas con Vegetación</p> <p>c. Zonas sin Peligro</p> <p>d. Zonas de Aparcamiento</p>	<p>¿Qué implica la economía circular? [a]</p> <p>a. Producción Sostenible</p> <p>b. Producción Masificada</p> <p>c. Producción Tradicional</p> <p>d. Producción de Círculos</p>
 <p>7. Energía Asequible y No Contaminante</p> <p>Senda</p>	 <p>8. Trabajo Decente y Crecimiento Económico</p> <p>Senda</p>	 <p>9. Industria, Innovación e Infraestructura</p> <p>Senda</p>	 <p>10. Reducción de las Desigualdades</p> <p>Senda</p>	 <p>11. Ciudades y Comunidades Sostenibles</p> <p>Senda</p>	 <p>12. Producción y Consumo Responsables</p> <p>Senda</p>

<p>13. Acción por el Clima</p> <p>¿Cuál de las siguientes opciones no es una energía renovable? [d]</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Energía Solar b. Energía Eólica c. Energía Geológica d. Energía nuclear 	<p>14. Vida Submarina</p> <p>¿Cuál es el animal más grande del mundo? [c]</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Calamar Gigante b. Ballena Jorobada c. Ballena Azul d. Hipopótamo 	<p>15. Vida de Ecosistemas Terrestres</p> <p>¿Qué rama de la biología estudia los ecosistemas? [b]</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Biología Evolutiva b. Biología Ecología c. Biología Zoología d. Biología Ambiental 	<p>16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas</p> <p>¿Cuál de las siguientes trata es la más usual? [c]</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Matrimonio Forzado b. Extracción de Órganos c. Explotación Sexual d. Trabajo Forzoso 	<p>17. Alianzas para Lograr los Objetivos</p> <p>¿Qué país tiene más de un 85% de alcance en 2023 de los ODS? [a]</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Finlandia b. Dinamarca c. Reino Unido d. Bélgica 	<p>  Vuelve a tirar uno de los dados y avanza  Vuelve a tirar uno de los dados y retrocede  Intercambia la posición de dos de tus hitos históricos Canjeable por : 1 punto  Descarta uno de tus hitos y obtén otro del mazo Canjeable por : 2 puntos  Intercambia uno de tus hitos con uno de tus rivales Canjeable por : 3 puntos  Voltea un hito y descubre en que año tuvo lugar Canjeable por : 4 puntos </p>
 <p>13. Acción por el Clima</p> <p>Senda</p>	 <p>14. Vida Submarina</p> <p>Senda</p>	 <p>15. Vida de Ecosistemas Terrestres</p> <p>Senda</p>	 <p>16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas</p> <p>Senda</p>	 <p>17. Alianzas para Lograr los Objetivos</p> <p>Senda</p>	 <p>Senda</p>

<p>3. Salud y Bienestar</p> <p>Según Manos Unidas, ¿qué porcentaje aproximado de la población mundial no tiene acceso a una cobertura sanitaria? [b]</p> <p>a. 7%</p> <p>b. 40%</p> <p>c. 63%</p> <p>d. 94%</p>	<p>5. Igualdad de Género</p> <p>¿Cuál fué el primer país del mundo en aprobar el voto femenino? [c]</p> <p>a. Suecia</p> <p>b. Reino Unido</p> <p>c. Nueva Zelanda</p> <p>d. Cuba</p>	<p>5. Igualdad de Género</p> <p>¿Cuál fue la primera mujer en viajar al espacio en 1963? [a]</p> <p>a. Valentina Tereshkova</p> <p>b. Marie Curie</p> <p>c. Frida Kahlo</p> <p>d. Sally Ride</p>	<p>12. Producción y Consumo Responsables</p> <p>¿Qué marca es pionera en contaminación, produciendo más de 3 millones de toneladas de residuos plásticos? [c]</p> <p>a. Lego</p> <p>b. Adidas</p> <p>c. Coca Cola</p> <p>d. Nestlé</p>	<p>14. Vida Submarina</p> <p>¿Qué rama de la Oceanografía se encarga de estudiar las corrientes que tienen lugar en los mares y océanos? [d]</p> <p>a. Oceanografía Biológica</p> <p>b. Oceanografía Química</p> <p>c. Oceanografía Geológica</p> <p>d. Oceanografía Física</p>
 <p>3. Salud y Bienestar</p> <p>Senda</p>	 <p>5. Igualdad de Género</p> <p>Senda</p>	 <p>5. Igualdad de Género</p> <p>Senda</p>	 <p>12. Producción y Consumo Responsables</p> <p>Senda</p>	 <p>14. Vida Submarina</p> <p>Senda</p>

2. Tablero





3. Caja

Senda

Línea del tiempo



Un juego en el que la intuición no será suficiente.
Basado en la **Agenda 2030**, tendrás que usar todos
tus conocimientos para ganar la partida.

Prepara a tu mejor compañero
¡La partida está a punto de empezar!

¿Será el ingenio suficiente para ganar a tus oponentes?
Un juego con el que divertirse y aprender



Avanza  Retrocede 

¡Ordena tus hitos históricos relacionados con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible correctamente
para conseguir la victoria!

Para ello, recorre el tablero consiguiendo puntos a
través de las preguntas y úsalos del modo más
ingenioso, canjeándolos por comodines que te
ayudarán a ganar la partida.



Ordena, roba e intercambia con tus puntos.
¡La partida es tuya!

4. Reglamento

Reglamento avanzado

Si quieres hacer tu partida más emocionante y competitiva, puedes aplicar alguna de estas normas:

- En las casillas de descarte y robo del mazo, no se podrá descartar, tan solo robar. Incrementando así en número de hitos a ordenar.
- En cada turno, se elegirá entre el resultado del dado rojo para retroceder o el dado verde para avanzar.
- Los turnos deberán durar los 30 segundos del reloj, incluyendo en ellos las respuestas a las preguntas y canjeamientos de puntos.
- En el momento que un hito histórico es volteado, ya no será posible intercambiar su posición, ni descartarlo, ni robarlo. Por tanto, quedará definitivo en su posición.
- Tras llegar un participante al final, podrá canjear sus puntos el primero, pero también sus compañeros a continuación, en el orden de juego de la partida.



Reglamento

Senda

CÓMO JUGAR

Al iniciar la partida, serán repartidos **5 hitos** de modo aleatorio a cada jugador/equipo. Estas cartas deben quedar en el orden en el que fueron entregadas, de izquierda a derecha. Serán lanzados los dados y el jugador/equipo con mayor puntuación empezará la partida, y se continuará en sentido de las agujas del reloj.

En cada turno se lanzarán los **dos dados**, y **se elegirá la puntuación** de solo **uno** de ellos. En caso de caer en las casillas comodín de avance y retroceso, solo será lanzado **un dado**, el cual determinará la distancia del movimiento y el turno finalizará al terminar de responder a la casilla en la que se ha caído.

Al caer en una casilla de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, se deberá **responder correctamente a la pregunta** antes de que termine el tiempo para poder guardarla (para canjearla posteriormente) como punto. Durante los turnos, cada participante podrá **canjear sus puntos** (cartas), independientemente de la casilla o resultado a la pregunta.

El primero que recorra todo el tablero y llegue al final, canjeará sus puntos restantes si así lo desea y cerrará la partida. El resto de puntos de los compañeros no sean canjeados.

A lo largo de la partida, se deben ordenar los hitos en orden mediante movimientos, intercambios y robos. Al terminar, el jugador/equipo con más hitos ordenados correctamente, **gana la partida**.

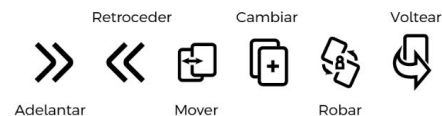
INFORMACIÓN



Las cartas deben ser ordenadas de izquierda a derecha.

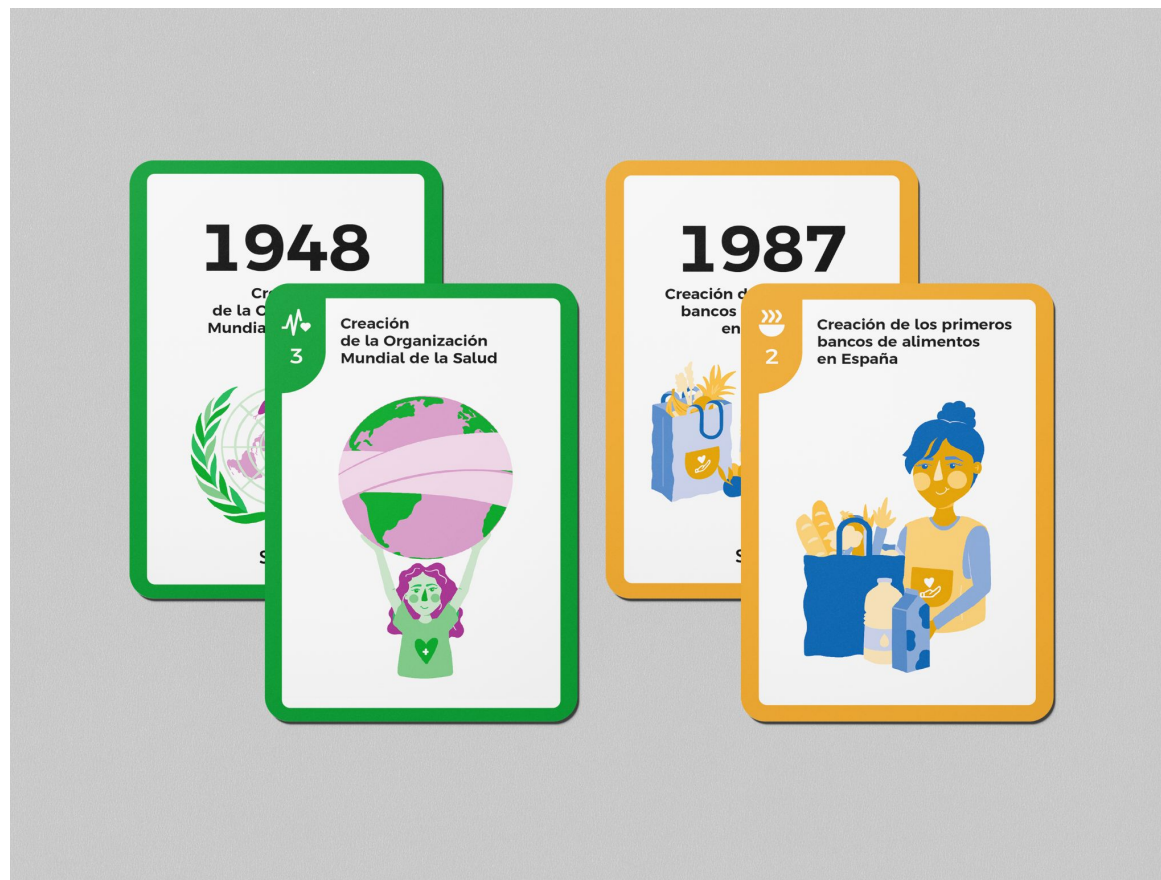
Cada pregunta equivale a 1 punto.

IMPORTANTE: no se puede ver la fecha de los hitos hasta que una carta lo indique o la partida finalice.



*Comprobar el intercambio de puntos por comodines en las cartas correspondientes.

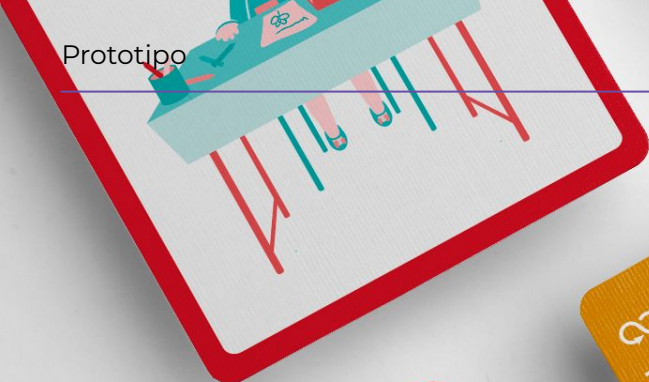
Prototipo













UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES