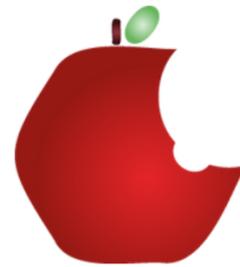


Proyecto final memoria





BRIEFING

Un juego es un lenguaje.

En cierto modo, cuando te sientas con alguien a jugar al ajedrez, al póquer o al encuentro cósmico, estás comenzando una conversación

ENGELSTEIN G., SHALEV I., Building Blocks of Tabletop Game Design, an encyclopedia of Mechanism, CRC press

Descripción del proyecto: la Idea

La idea: facilitar la comprensión de conceptos geopolíticos complejos.

La idea de un juego de cartas que ayudara a entender la geopolítica, las relaciones internacionales y la dinámica del poder surgió cuando estudiaba ciencias políticas y geopolítica en Francia con un amigo.

Por aquel entonces estábamos aprendiendo mucho sobre dinámicas complejas en el ámbito de las relaciones internacionales, y nos dimos cuenta de que a nuestros amigos y familiares que no eran especialistas en este campo les costaba entender lo que hacíamos, aunque algunas de esas mecánicas se aplicaran a ellos.

Nos dimos cuenta de que nos costaba entender lo que hacíamos, aunque algunos conceptos mecánicos se aplicaran a ellos. Esto nos llevó a buscar formas de simplificar lo complejo y de que la gente disfrutara aprendiendo conceptos complejos.

Mi amigo tenía experiencia en el diseño de juegos de mesa, y yo empezaba a interesarme cada vez más por la diplomacia y el diseño gráfico, así que decidimos que utilizar la gamificación como medio sería un enfoque fascinante.

Para llegar al mayor número de personas, elegimos un tipo de juego muy fácil de comprar y con el que jugar; el juego de cartas.

Para hacerlo lúdico y atractivo, pero también para despolitizar el asunto, también decidimos que los animales, preferiblemente los que no dan miedo y son simpáticos, serían la mejor opción.

Así fue como nos decidimos por los hámsteres como protagonistas del juego.

Mi amigo, que es diseñador de juegos de mesa, ya ha creado la mecánica del juego y yo me encargaré del diseño de las cartas, el embalaje, la impresión y la versión para jugar como proyecto final.

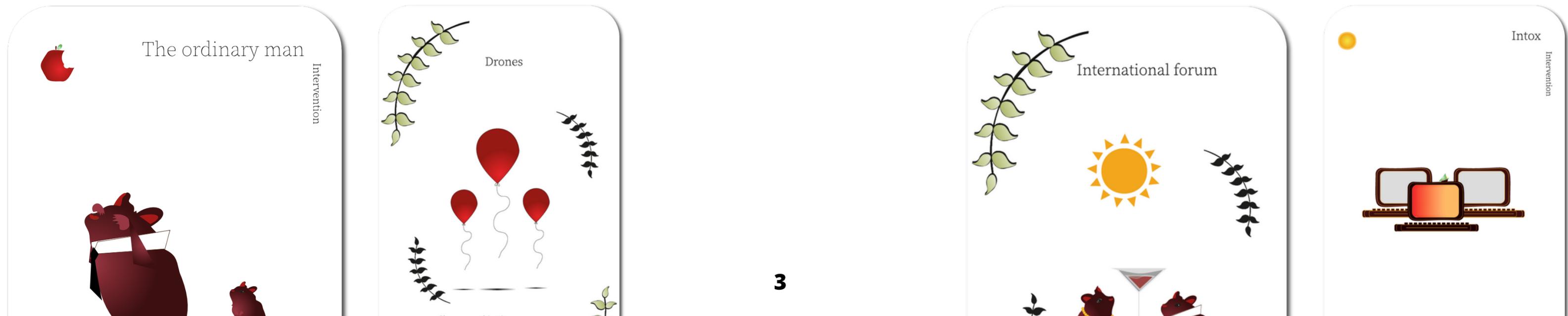
La finalidad del proyecto

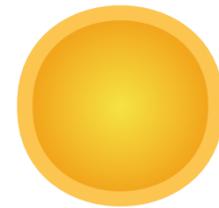
Simplicidad - Humor - Accesibilidad

El objetivo de este juego es ofrecer valor a través de la educación de niños y adultos a los conceptos geopolíticos a través de una forma sencilla y atractiva.

El juego está pensado sobre todo para jugadores sin experiencia en geopolítica. Pero también está pensado para ser disfrutado por expertos en política. Está pensado para ser jugado en una amplia variedad de contextos: como juego de fiesta, en un contexto educativo o como medio para descubrir las relaciones internacionales.

La producción del juego está previsto que comience en Patreon y también requerirá una campaña de marketing.





INVESTIGACIÓN

La baraja de cartas estándar tiene su comienzo hace más de 1000 años y con el advenimiento de los juegos de imprenta se convirtió en un lujo cada vez más barato y omnipresente.

ENGELSTEIN G., SHALEV I., Building Blocks of Tabletop Game Design, an encyclopedia of Mechanism, CRC press

Influencias gráficas de referencia

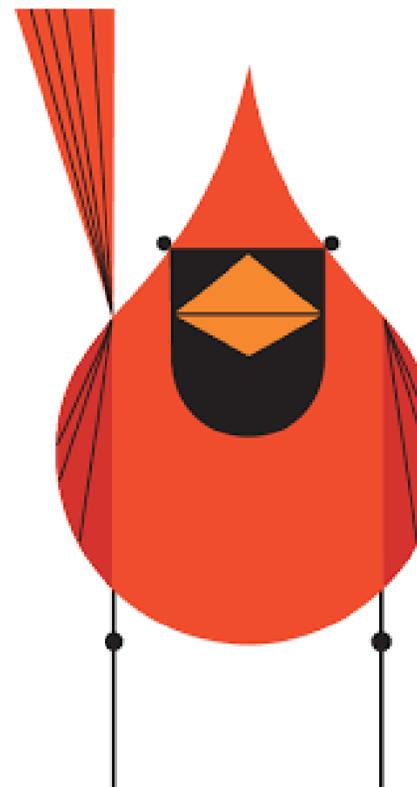
Creo que hay tres influencias principales que pueden expresar la esencia del tema y la idea que estamos tratando.

La primera es un efecto directo de su personaje principal, el Hámster. Las representaciones vinculadas a este animal están ligadas a la naturaleza.

Incorporaré imágenes naturalistas, verdes, frutas y verduras, tratando de cambiar aspectos tecnológicos de nuestra vida por otros orgánicos.

Esta influencia también dará forma al producto final fuera de las ilustraciones, ya que intentaremos imprimir la tarjeta mediante procesos sostenibles, papel y tinta.

Las referencias que guiarán este enfoque naturalista son las ilustraciones de Beatrix Potter, los esbozos científicos de Ernst Haeckel, las representaciones minimalistas y geométricas de pájaros de Charley Harper y los diseños centrados en la naturaleza de Neri Oxam.



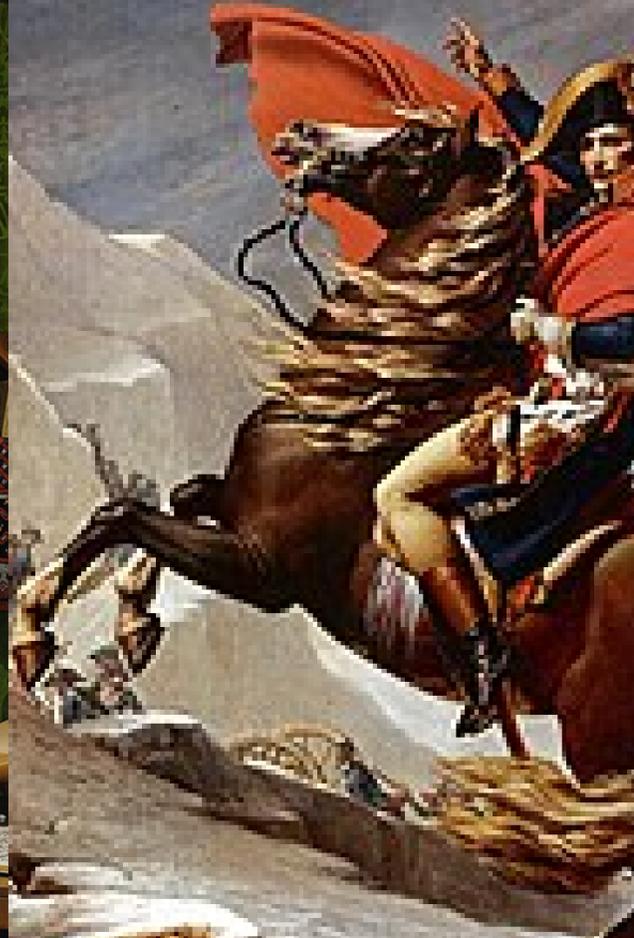
Influencias gráficas de referencia

El segundo campo temático de representación al que recurriré es el asociado a la representación de acontecimientos históricos y geopolíticos. Todos tenemos fuertes imágenes en la cabeza relacionadas con algún momento concreto de la historia.

Este campo de representación se nutre de colores ricos, dorados, rojos y negros profundos.

Las imágenes se refieren al embajador de Holbein, Bonaparte atravesando el Grand-Saint-Bernard de Jacques-Louis David.

La tercera está relacionada con la tendencia actual en el diseño gráfico de juegos y en el lenguaje visual. Me basaré especialmente en los degradados, la construcción de personajes y los colores vivos.



Paletas de referencia

-  Los colores pop que son tendencia.
-  Los tonos profundos de las pinturas históricas.
-  Los colores naturales de la perspectiva naturalista.

Tipografía de referencia

- Times New Roman por ejemplo  Las fuentes de la diplomacia, atemporales, elegantes y clásicas.
- ¿Tal vez Baskerville?  Las fuentes simples de los libros botánicos.
- ¿O Arial?  Las fuentes de moda del diseño web.



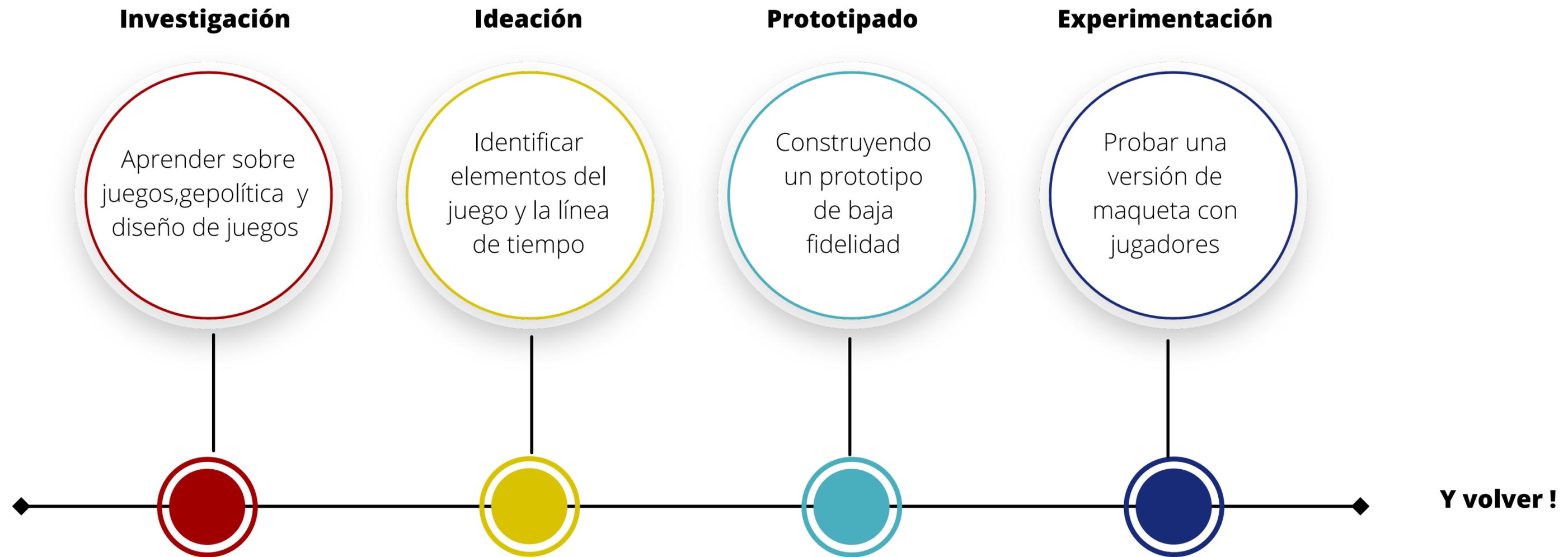


PROCESO CREATIVO

No es suficiente que construyamos productos que funcionen, que sean comprensibles y utilizables, también necesitamos construir productos que traigan alegría y emoción, placer y diversión y sí, belleza a la vida de las personas.

Don norman, The design of everyday things.

La línea de tiempo



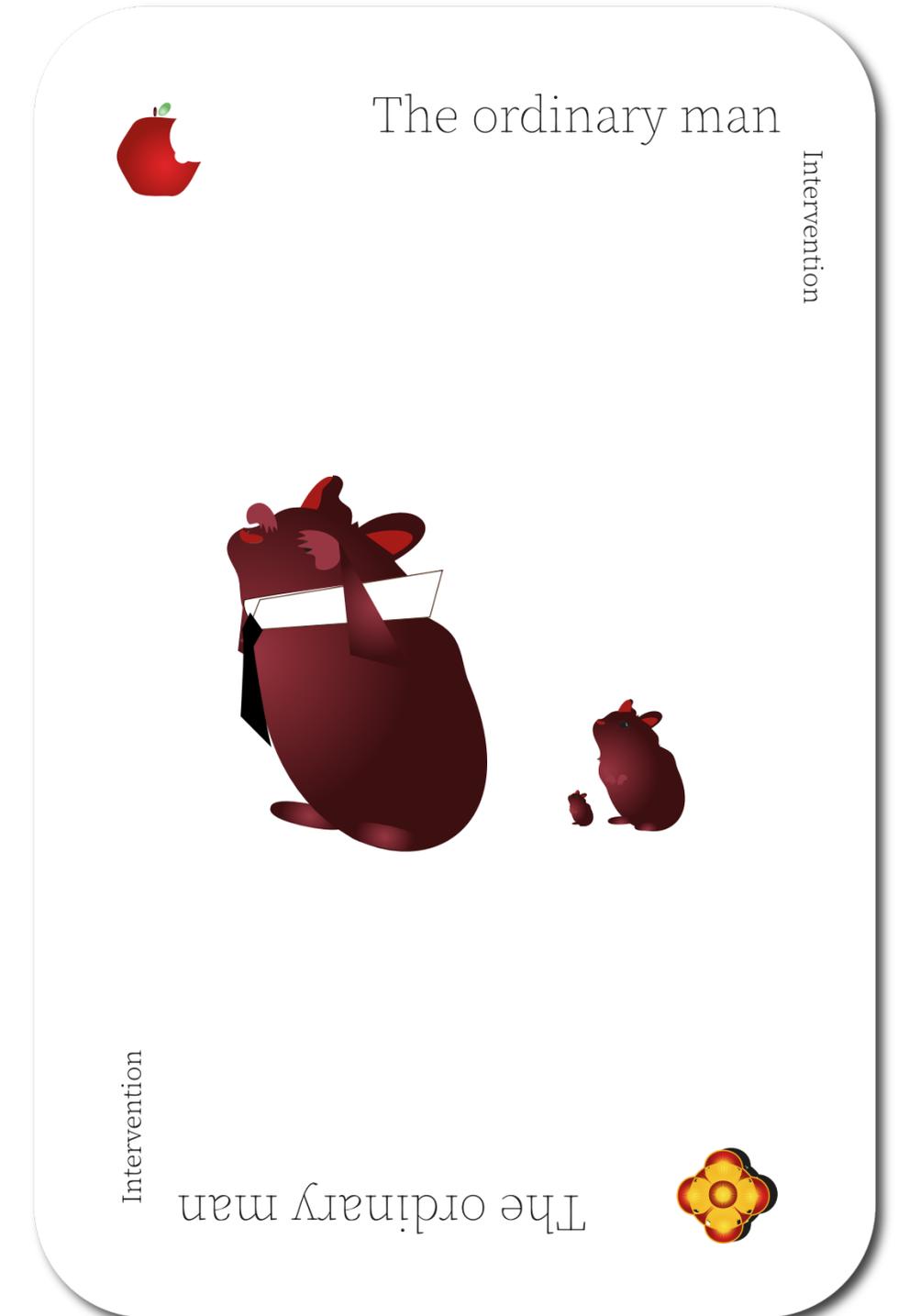
Qué hace una tarjeta

El proceso fue largo porque cada ilustración de las más de 70 tarjetas y sus reversos tuvo que ser diseñado individualmente. Este proceso tenía que hacerse con la intención de hacer que el concepto complejo fuera rápido de entender.

Un juego de cartas se divide en muchos elementos:

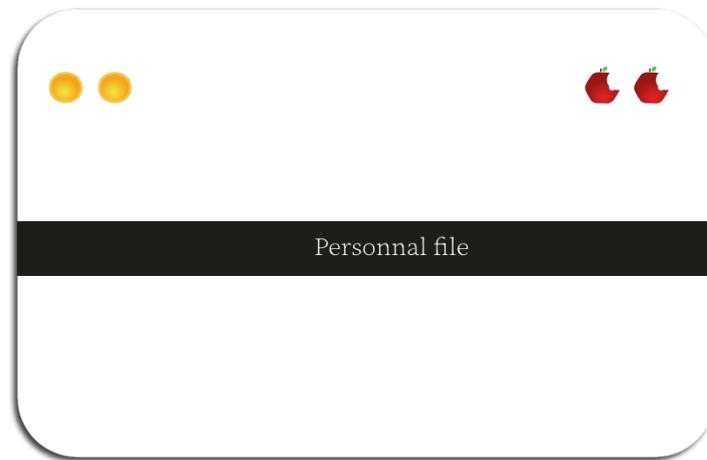
- el nombre de la tarjeta que en nuestro caso también puede coincidir con un concepto geopolítico,
- el tipo (intervención, estrategia o táctica, archivo personal y objetivo)
- la ilustración,
- el texto (nombre y detalle del efecto),
- las estadísticas (puntos de impacto)
- el costo en las tarjetas de intervención y la ganancia en la tarjeta objetiva y el archivo personal.

Todos estos elementos van a influir en el jugador en su acción dependiendo de sus valores, contexto o comprensión. La ilustración es realmente importante para asegurarse de que los jugadores entiendan algunos conceptos.



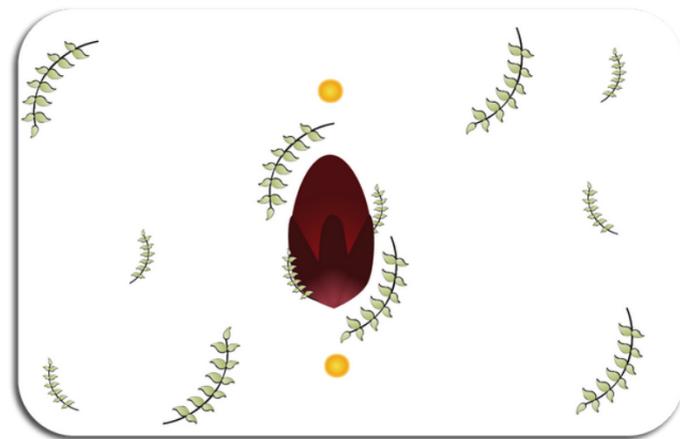
Decisiones de diseño

Tienes cuatro tipos de cartas en los juegos y 4 tipos de símbolo para los puntos y recursos.



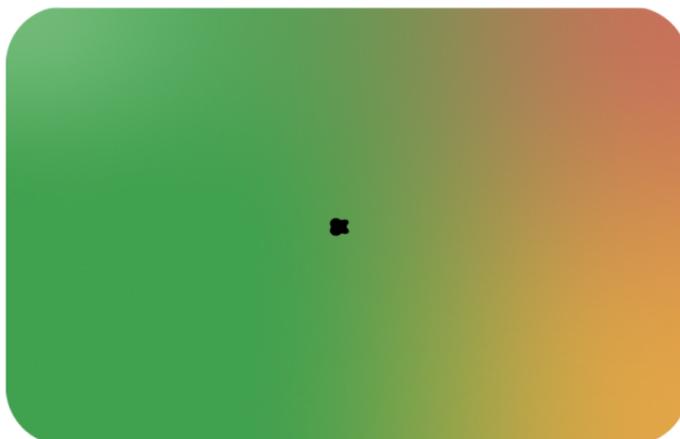
Personal files

Estas cartas se refieren al objetivo secreto del jugador dándoles dinero y manzanas. Son secretos y no atraen mucha atención.



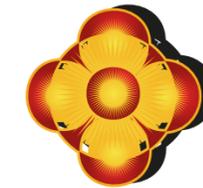
Objective card

Las cartas que hay que tomar para ganar. La espalda se refiere al grano, un símbolo importante en el juego y a la naturaleza



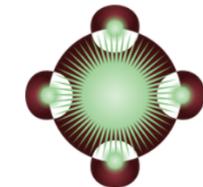
Intervention cards (Strategy and

La parte posterior se refiere a un símbolo minimalista de una cabeza de hámster que se muestra en un lujoso degradado granuloso que muestra los colores del juego.



Impact points

Este punto representa la fuerza de su tarjeta. Intencionalmente no reflejan agresión o violencia. Pero son formas no figurativas que se refieren un poco a monedas y flores.



Victory points

Representan puntos de victoria. De nuevo, su forma no es figurativa y se refieren a los puntos de impacto con un color muy diferente.



Apples and coins

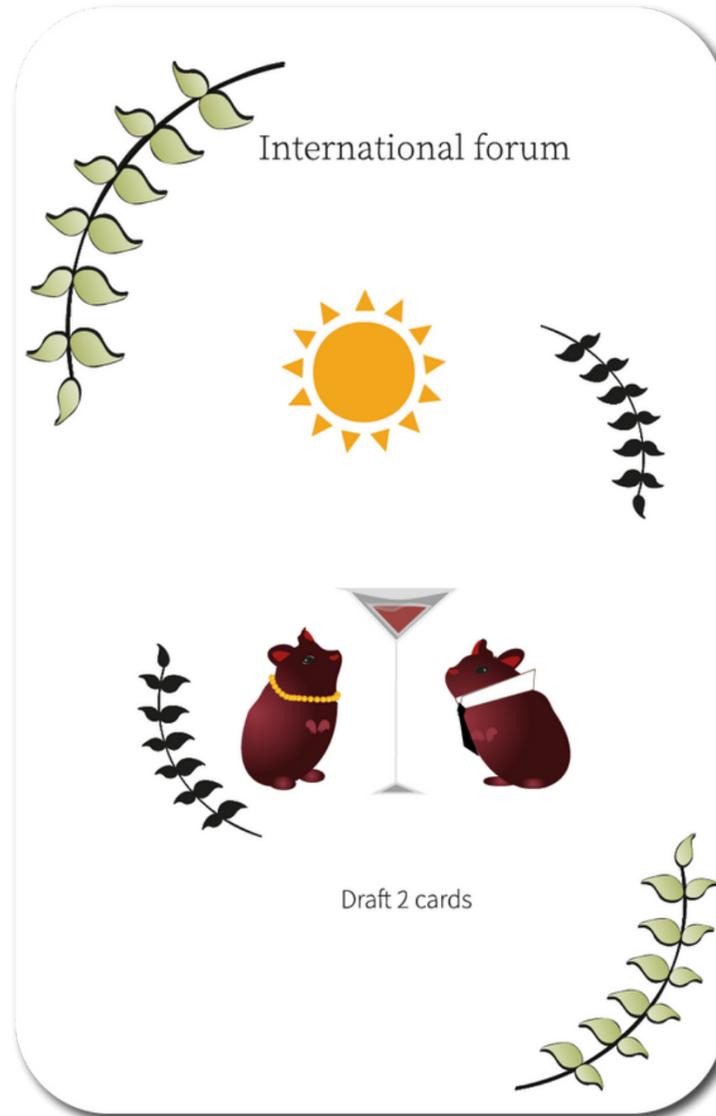
Son los recursos que ganas o debes gastar jugando una carta. Son figurativos con un fuerte contraste para ser vistos de inmediato por el jugador.

Decisiones de diseño

Todas esas decisiones se toman para asegurarse de que el jugador pueda entender el tema rápidamente y divertirse.



Los temas oscuros se hacen voluntariamente menos amenazantes.



El humor se usa con frecuencia.

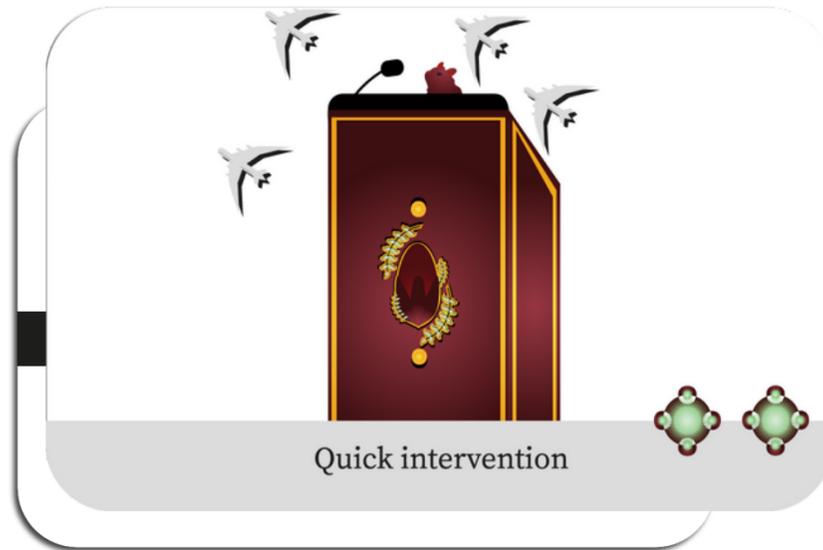


Se enfatizan las diferencias de tamaño entre hámsters y elementos

Estructura de las tarjetas

Personal files

Si tomas las 2 cartas indicadas en esta carta, ganas los 2 puntos de victoria.



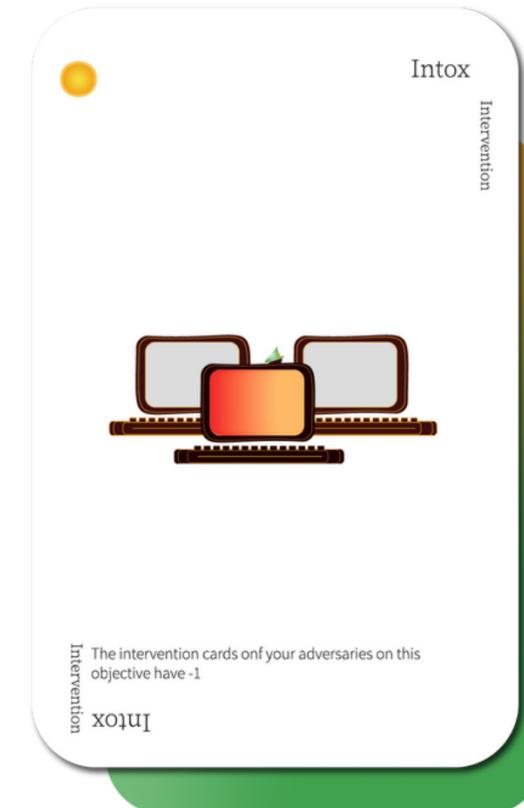
Objective card

Una vez que hayas ganado esta carta, ganas los puntos de victoria y los recursos en ella.



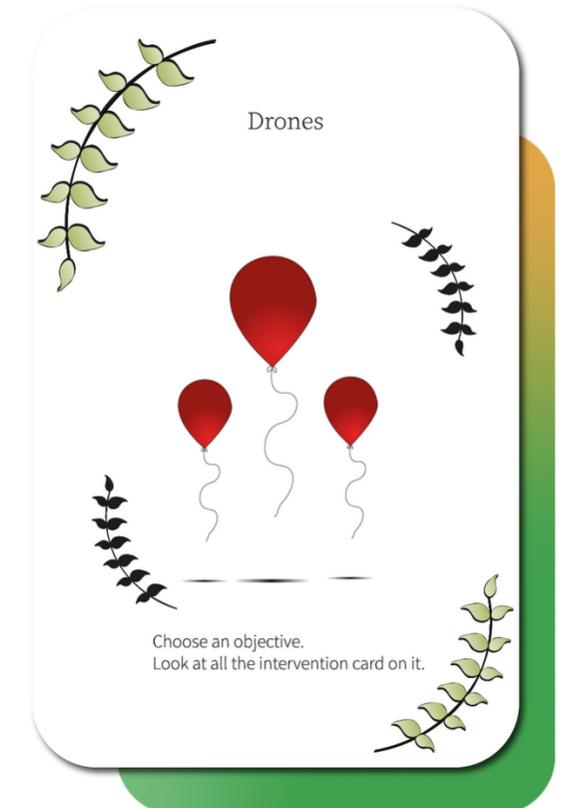
Intervention cards

Para jugar a esta carta tienes que pagar el costo indicado en la parte superior de la carta.



Intervention cards

No cuestan nada y tienen efectos especiales.



Colores y tipografía

Los colores principales del proyecto son los siguientes:

#410000 Very dark red
#000000 Black
#4cda64 Soft lime green
#F90F1B Vivid red
#FEB200 Pure (or mostly pure) orange
#943926 Dark red
#93918c Dark grayish orange
#fffefe Very pale (mostly white) red
#b8ddb3 Light grayish lime green

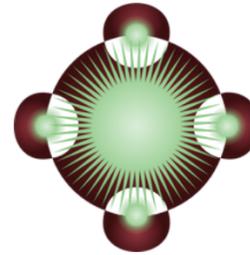


Esos colores juegan con el tema naturalista mientras nos recuerdan la riqueza de los tonos de la pintura histórica. El degradado también se utiliza para elevar el diseño a través de una lente modernista.

Las principales fuentes del proyecto son las siguientes:

Open Sans Light
Open Serif

Esas fuentes han sido diseñadas teniendo en cuenta la accesibilidad, transmiten información de una manera limpia, mientras que la Serif permite un poco más de floritura que puede recordarnos la diplomacia y el tema histórico.



JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Decisiones de diseño

El proyecto se compone de 3 aspectos principales:

Un prototipo de "Print'n Play".

Un print and play es un pdf que los editores o clientes potenciales pueden imprimir en casa para jugar en una versión del juego de baja fidelidad. Está hecho de un pdf con las reglas y las tarjetas para imprimir en casa. Este documento estaría destinado a potenciales editores interesados en el juego que quieran probarlo, o primer nivel de pledger en patreon, está destinado a ser utilizado por los europeos. El formato del documento es A4 210 × 297 mm, pdf, CYMK, sangre 3 mm. No está destinado a ser impreso recto verso.



Un producto.

El producto se compone primero de una caja con dos partes. La parte superior de la caja mide 12 cm de largo y 9,5 cm de ancho. 2 lados de la caja miden 12 cm de largo y 3 cm de ancho y 2 lados de la caja miden 9,5 cm de largo y 3 cm de ancho. La parte inferior de la caja mide 11.8 cm de largo y 9,2 cm de ancho. 2 de los lados miden 9,2 cm de ancho y 2,8 cm de largo y los otros dos lados miden 11,8 cm de largo y 2,8 cm de ancho. Cada 5 lados de las dos partes necesitará ilustraciones, que serán imágenes TIFF. Están destinados a ser impresos en una caja por un profesional



El producto también se compone de un libro de reglas que es un folleto de 8 páginas cuyas dimensiones son idénticas a las piezas. Es un pdf, destinado a ser impreso por un profesional.

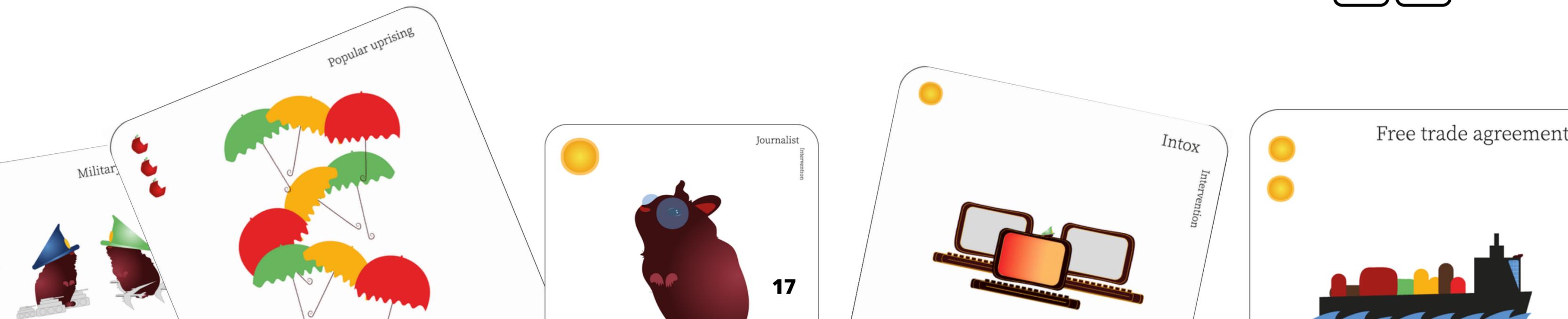
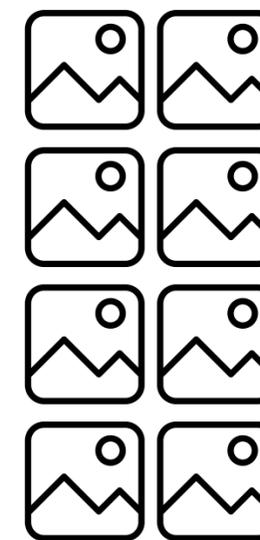
Las últimas partes del producto son las tarjetas. Se muestran en un pdf que se supone que debe imprimirse en el reverso recto en páginas A3.



Imágenes

Imágenes que se pueden usar en las redes sociales para promocionar el juego. Dos maquetas para ser explotadas en las redes sociales. RGB, PNG.

6 tarjetas para publicaciones de Instagram 1080*1080, RGB, PNG



Bibliografía y webografía

Bibliografía

ENGELSTEIN G., SHALEV I., Building Blocks of Tabletop Game Design, an encyclopedia of Mechanism, CRC press, 2020, Boca Raton

BARRETT Gabe, Board Game design advice from the best in the world, Barrette publishing, 2019, Atalanta

BARRETT Gabe, Board Game Kickstarter advice from the best in the world, 2020, Atalanta

Norman, D. A. (2013). The design of everyday things. MIT Press.

Wilhide, E. (Ed.). (2022). Design: The Whole Story. Thames & Hudson.

Fiell, P., & Fiell, C. (2019). 100 Ideas that Changed Design (1st ed.). Laurence King Publishing.

Ruder, E. (2008). Typography: A manual of design. Niggli Verlag.

Webografía

<https://fonts.adobe.com/fonts/source-serif-4-variable#fonts-section>

<https://artvee.com/>

Artografía

After the war is over I'm coming back to you (1918) Anonymous. License: All public domain files can be freely used for personal and commercial projects.

A Royal Navy 46-gun Man-o-war firing a salute in a calm sea Peter Monamy (English, 1681-1749), This image is in the public domain.

War Planes Anonymous. License: All public domain files can be freely used for personal and commercial projects

Charley Harper, Name is Puffin, Cardinal close-up all right reserved

Neri Oxam, Agua Roja, all right reserved

Bibliografía y webografía

Artografía

acques Louis David, Napoleon au col du grand saint bernard

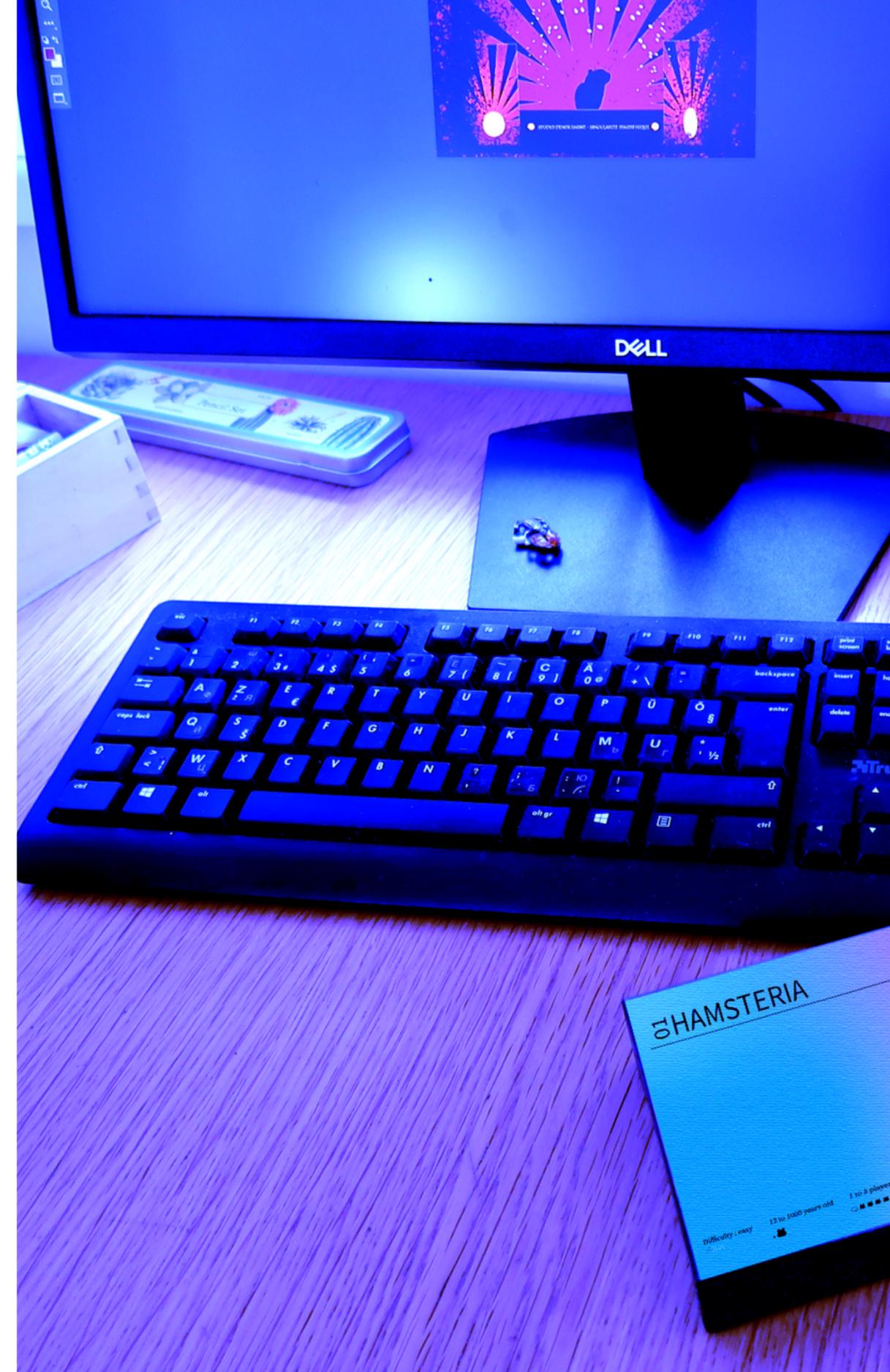
Holbein the young, The ambassadors

Ernst Haeckel, Kunstformen der Natur, Public Domain

Beatrix Potter, Timeless tale of Peter Rabbit and friends

Magdie Lopez, a poster everyday

¡Y gracias por leer!



¡Y gracias por leer!