

Diseño y desarrollo de un juego de mesa enfocado en los TCG para promover la industria Geek en la ciudad de Santa Marta.

English:

Design and development of a board game focused on TCG to promote the Geek industry in the city of Santa Marta.

Javier Andrés Ruiz Quintero¹, Daniela Mishell González Morales²

Resumen

Este artículo se centra en el diseño y desarrollo de un juego de mesa enfocado en los juegos de cartas coleccionables (TCG), con el objetivo de promover la industria Geek en la ciudad de Santa Marta. El juego integrará mecánicas tradicionales de los TCG con una experiencia única que incluirá elementos de estrategia, competición, y personalización. La metodología es de tipo descriptivo de enfoque mixto a través de la implementación de método design thinking para el desarrollo de los productos, la idea es crear un producto atractivo tanto para aficionados locales como para nuevos jugadores, generando un espacio de comunidad que fortalezca la cultura Geek en la región. Además, el proyecto buscará involucrar a emprendedores locales y realizar eventos que visibilicen la creciente demanda de este tipo de entretenimiento.

Palabras clave:

Juego de mesa, TCG, Comunidad Geek, Diseño gráfico, gamificación

¹ Javier Andrés Ruiz Quintero, Estudiante del 9 semestre, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, correo: javier.ruizq@cun.edu.co

² Daniela González Morales, Estudiante del 9 semestre, Corporación Unificada Nacional de Educación Superior CUN, correo: daniela.gonzalesm@cun.edu.co

Abstract

This article focuses on the design and development of a tabletop based on Trading Card Games (TCG) to promote the Geek industry in Santa Marta. By combining traditional TCG mechanics with innovative gameplay elements, the game aims to create an engaging and strategic experience. It will cater to both experienced players and newcomers, offering opportunities for competition and collaboration. The project seeks to foster community growth, support local entrepreneurs, and organize events that highlight the increasing demand for Geek culture and entertainment in the region.

Keywords

Board Game, TCG (Trading Card Game), Geek Community, Graphic desing, Gamification

Introducción

La industria Geek ha crecido considerablemente en los últimos años, convirtiéndose en un espacio relevante tanto cultural como económicamente. Los juegos de cartas coleccionables (TCG) han sido un componente esencial en este desarrollo, ofreciendo una experiencia interactiva que atrae a personas de diferentes edades y perfiles. En lugares como Santa Marta, aún existen oportunidades significativas para fortalecer esta comunidad a través de plataformas de entretenimiento

Este trabajo busca crear un videojuego de mesa centrado en los TCG, con el objetivo de fortalecer la comunidad Geek en Santa Marta y atraer a nuevos jugadores. El proyecto combinará mecánicas de juego dinámicas, diseño atractivo y eventos locales para generar un producto que no solo ofrezca entretenimiento, sino que también fomente la interacción social y el crecimiento cultural. Además, se

espera que esta iniciativa promueva la creación de nuevos espacios para la interacción, la competición y el emprendimiento relacionados con el mundo de los TCG y la cultura Geek en la región.

Lo que nos lleva a la pregunta de ¿Cómo promover la industria Geek a través del diseño y desarrollo de un juego de mesa enfocado en los TCG en la ciudad de Santa Marta?

Nuestro objetivo general del proyecto fue diseñar, y desarrollar un juego de mesa enfocado en los TCG para promover la industria Geek en la ciudad de Santa Marta.

Objetivos Específicos

1. Indagar sobre el diseño de juegos de mesa y la industria Geek
2. Crear un prototipo funcional: Desarrollar un prototipo del juego de mesa que incluya mecánicas de juegos de cartas coleccionables, facilitando la interacción y la estrategia entre los jugadores.
3. Evaluar la experiencia del jugador: Realizar pruebas de juego para recopilar retroalimentación y ajustar el diseño y las mecánicas en función de las opiniones de los participantes.

Fundamento Teórico

En este apartado se introducirán los aspectos teóricos investigados para el desarrollo de este proyecto, en concreto se describen los videojuegos de mesa más conocidos en el mercado Geek.

Los juegos de cartas coleccionables (TCG) son un fenómeno cultural y económico que ha cautivado a millones de personas en todo el mundo. Detrás de la diversión y la emoción de cada partida, subyace una compleja estructura basada en principios de la teoría de juegos, la psicología cognitiva y el diseño de sistemas.

Teoría de Juegos: El Motor Estratégico

La teoría de juegos es la rama de las matemáticas que estudia las situaciones de conflicto y cooperación entre agentes racionales. En los TCG, cada jugador es un agente que toma decisiones estratégicas con el objetivo de maximizar sus beneficios y minimizar sus pérdidas.

- **Información imperfecta:** Los jugadores no conocen todas las cartas de sus oponentes, lo que introduce un elemento de incertidumbre y obliga a los jugadores a realizar inferencias basadas en la información disponible.
- **Estrategias mixtas:** Los jugadores pueden utilizar una variedad de estrategias diferentes, tanto puras (siempre elegir la misma opción) como mixtas (aleatorizar entre varias opciones).
- **Equilibrio de Nash:** Un concepto central en la teoría de juegos, el equilibrio de Nash representa una situación en la que ningún jugador puede mejorar su resultado cambiando unilateralmente su estrategia, dado que las estrategias de los demás jugadores permanecen constantes. (Dixit, & Nalebuff, 1991).

Psicología Cognitiva: La Mente del Jugador

La psicología cognitiva estudia los procesos mentales involucrados en la percepción, el aprendizaje, el razonamiento y la toma de decisiones. En el contexto de los TCG, la psicología cognitiva nos ayuda a comprender cómo los jugadores:

- **Perciben y procesan la información:** Los jugadores deben interpretar rápidamente la información visual y textual de las cartas, así como las acciones de sus oponentes.
- **Aprendan nuevas estrategias:** Los jugadores desarrollan habilidades para aprender nuevas cartas, combinaciones y estrategias a medida que juegan.
- **Tomen decisiones bajo presión:** Los jugadores deben tomar decisiones rápidas y eficientes, a menudo bajo presión, lo que puede afectar su desempeño. (Kenneway, 2005)

Diseño de Sistemas: Creando Experiencias Atractivas

El diseño de sistemas se encarga de crear sistemas complejos que sean eficientes, usables y atractivos. En el caso de los TCG, el diseño de sistemas se utiliza para:

- **Crear un sistema de juego equilibrado:** Los diseñadores de TCG deben asegurarse de que no haya cartas o estrategias que sean demasiado poderosas y dominen el juego.
- **Fomentar la rejugabilidad:** Los juegos deben ser lo suficientemente variados para que los jugadores puedan disfrutarlos durante mucho tiempo.

- **Crear una experiencia social:** Los TCG son, en gran medida, juegos sociales que fomentan la interacción y la competencia entre los jugadores. (Kenneway, 2005)

El diseño gráfico y Juegos de cartas TCG

Los juegos de cartas coleccionables (TCGs) como Magic: The Gathering implican procesos de localización complejos que requieren atención cuidadosa a las limitaciones técnicas y políticas de traducción. La traducción de Magic: The Gathering al portugués brasileño demuestra un producto que es lingüísticamente adecuado, pero no completamente aceptable en el sistema cultural objetivo (Fornazari, 2020). Esto destaca los desafíos de equilibrar las reglas del juego con la adaptación cultural en la localización de TCG.

Curiosamente, mientras que los TCGs a menudo dependen en gran medida de elementos de diseño visual, el proceso de localización se centra principalmente en los elementos textuales. El estudio de la traducción de Magic: The Gathering utilizó un corpus paralelo y bilingüe de 249 cartas para analizar los aspectos lingüísticos de la localización, pero no abordó específicamente los elementos de diseño gráfico (Fornazari, 2020). Esto sugiere un área potencial para futuras investigaciones en la localización de TCG, explorando cómo se adaptan los elementos visuales a través de las culturas.

En conclusión, la localización de TCG implica un delicado equilibrio entre mantener la mecánica del juego y adaptarse a contextos culturales. Si bien la traducción lingüística es un aspecto crucial, el papel del diseño gráfico en este proceso sigue siendo menos explorado. Los estudios futuros podrían beneficiarse al examinar cómo se localizan los elementos visuales en los TCG junto con el contenido textual para crear una comprensión más holística de la adaptación de los TCG en diferentes mercados.

El diseño gráfico y el diseño de juegos de cartas coleccionables (TCG) están estrechamente relacionados y desempeñan un papel crucial en la creación de experiencias de juego atractivas y funcionales.

En el contexto de los TCG, el diseño gráfico va más allá de la estética visual y se integra profundamente con la mecánica del juego. Por ejemplo, en Hearthstone, se han desarrollado funciones que describen la fuerza de una carta TCG y se ha propuesto un modelo de equilibrio que podría servir como base para muchos otros TCG (Jin, 2018). Este modelo podría convertirse en un elemento fundamental para el diseño de TCG, permitiendo a los desarrolladores diseñar cartas sin hacerlas demasiado poderosas.

Interesantemente, el diseño de TCG también incorpora elementos de realidad aumentada e interacción con objetos físicos. Un estudio desarrolló un sistema de TCG que utiliza cartas reales reconocidas por la cámara del teléfono inteligente como interfaz del juego virtual (Park & Kim, 2012). Este enfoque innovador busca aumentar la inmersión y la realidad del juego, creando una experiencia fluida entre el mundo real y el virtual.

En conclusión, el diseño gráfico en los TCG no solo se trata de crear imágenes atractivas, sino también de integrar elementos visuales con la mecánica del juego, el equilibrio y la jugabilidad.

Tipos de TCG

Los juegos de cartas coleccionables han evolucionado y se han diversificado en diferentes subgéneros a lo largo del tiempo. A continuación, se describen algunas de las categorías más representativas:

1. Competitivos

Estos juegos están diseñados principalmente para enfrentar a jugadores en duelos estratégicos. Los jugadores construyen sus mazos personalizando sus cartas para maximizar sus posibilidades de victoria. Juegos como *Magic: The Gathering*, *Yu-Gi-Oh!* y *Pokémon TCG* son ejemplos clásicos, conocidos por su enfoque en la competencia y torneos.



Figura 1. Cartas pokemon. Tomada de <https://www.pokemon.com/us/pokemon-tcg> (2024)

2. Coleccionables

En este tipo de juego, el objetivo principal es recolectar cartas, valorando su rareza, arte o las series a las que pertenecen. Si bien pueden tener componentes jugables, la colección es el foco central. Muchos juegos, como *Pokémon TCG*, mezclan los elementos competitivos con el coleccionismo, donde las cartas raras tienen un gran valor tanto en el juego como en la colección.



Figura 2. Cartas Coleccionables de Yu-Gi-Oh. Tomada de <https://galeriasavaria.hu/termekek/reszletek/gyujtemeny/> (2024)

Digitales

Con el crecimiento de las plataformas digitales, muchos juegos de cartas han hecho la transición a este formato, eliminando la necesidad de cartas físicas y permitiendo una mayor flexibilidad en las reglas y las actualizaciones. Ejemplos de este tipo de juegos son *Hearthstone*, *Magic: The Gathering Arena* y *Legends of Runeterra*, que permiten a los jugadores competir en línea.



Figura 3. Cartas coleccionables digitales de *Hearthstone*. Tomada de <https://www.gamespot.com/articles/hearthstone-retiring> (2024)

Living Card Games (LCG)

A diferencia de los TCG tradicionales, los LCG no utilizan sobres con cartas aleatorias. Los jugadores adquieren sets fijos de cartas, lo que elimina la búsqueda de cartas raras y permite que todos los jugadores tengan acceso al mismo contenido. Ejemplos de LCG incluyen *Android: Netrunner* y *Arkham Horror: The Card Game*.

Narrativos o Basados en Rol

En estos juegos, las cartas se utilizan para contar una historia o para avanzar en una aventura, combinando elementos narrativos con la estrategia propia de los TCG. Juegos como *The Lord of the Rings: The Card Game* y *KeyForge* son ejemplos de cómo los juegos de cartas pueden tener un componente narrativo más allá de la simple competencia.

Híbridos

Los TCG híbridos combinan características de otros géneros de juegos, como los juegos de mesa o videojuegos, integrando mecánicas adicionales como tableros o miniaturas. Algunos ejemplos son *Gwent*, que mezcla cartas con mecánicas de estrategia, y *Skylanders: Battlecast*, que incorpora lo físico y lo digital en la experiencia de juego.

Evolutivos

En estos juegos, las cartas pueden cambiar o evolucionar a medida que el juego avanza, lo que añade un componente de progresión. Las decisiones de los jugadores afectan el desarrollo de sus cartas y la forma en que se juega a largo plazo. Ejemplos como *Clank! Legacy* muestra cómo la evolución puede influir en el desarrollo de un juego de cartas.

Cada uno de estos tipos de juegos ofrece una experiencia distinta, desde los que buscan la competitividad hasta aquellos que se centran en la narrativa o el coleccionismo, adaptándose a diferentes gustos y estilos de juego.

Diseño de TCG en el diseño gráfico

Elementos clave en el Diseño de cartas TCG

El diseño de una carta TCG va más allá de una simple ilustración. Cada elemento visual tiene un propósito específico y contribuye a la jugabilidad y la experiencia del usuario. Estos elementos incluyen:

- **Ilustración:** La imagen principal que representa la carta. Debe ser visualmente atractiva y comunicar de forma clara las características y habilidades de la carta (e.g., criatura, hechizo, artefacto).
- **Tipo de carta:** Indica la categoría a la que pertenece la carta (criatura, encantamiento, etc.) y determina cómo interactúa con otras cartas.
- **Coste:** Representa el "precio" que el jugador debe pagar para jugar la carta.
- **Nombre:** Identifica de forma única a la carta.
- **Texto de habilidad:** Describe las acciones y efectos que la carta puede realizar.
- **Atributos:** Estadísticas numéricas que cuantifican las características de la carta (fuerza, resistencia, etc.).
- **Marco:** El borde de la carta, que suele incluir información sobre la expansión y la rareza. Foley, M. (2018).

Principios de Diseño Gráfico Aplicados al TCG

El diseño de cartas TCG se basa en principios fundamentales del diseño gráfico:

- **Jerarquía visual:** Organizar los elementos de la carta de manera que la información más importante sea la más destacada.
- **Contraste:** Utilizar colores, tamaños y formas contrastantes para diferenciar los elementos y mejorar la legibilidad.
- **Repetición:** Mantener una estética consistente a lo largo de todas las cartas de un juego para crear una identidad visual fuerte.
- **Alineación:** Organizar los elementos de forma precisa para crear una sensación de orden y equilibrio.
- **Proximidad:** Agrupar elementos relacionados para crear una sensación de unidad y facilitar la comprensión. Foley, M. (2018).

Consideraciones Adicionales

- **Legibilidad:** El texto de la carta debe ser fácil de leer, incluso en tamaños pequeños.
- **Escalabilidad:** El diseño debe funcionar bien en diferentes tamaños, ya sea en formato físico o digital.
- **Coherencia con la temática del juego:** El diseño visual debe reflejar el universo y la atmósfera del juego.
- **Psicología del color:** Los colores utilizados pueden influir en la percepción del jugador y evocar emociones. Foley, M. (2018)

Herramientas Digitales para el Diseño de Cartas TCG

Existen numerosas herramientas digitales que facilitan el diseño de cartas TCG, como:

- **Software de diseño gráfico:** Adobe Photoshop, Illustrator, Affinity Designer.
- **Herramientas específicas para TCG:** Magic Set Editor, TCG Card Maker. Foley, M. (2018).

Características básicas para considerar en el Diseño de un Juego de mesa

Cuando se plantea iniciar el diseño de un juego de mesa existen una serie de características a considerar por parte del diseñador industrial. Estas características son: etapas y temáticas, mecánicas de juego, claridad en las reglas y posibilidades de expansión o autocontenido, las cuales se explican a continuación (Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. 2017).

Etapas y Temáticas del juego

Jeff Tidball (2011) sugiere que todo juego debe estructurarse siguiendo la misma forma de tres actos que Aristóteles propuso y que se ve típicamente en las películas modernas. En la primera etapa, se introduce al jugador a la metáfora y los elementos del juego se establecen para dar inicio al juego acaba después de la primera ronda. El segundo acto es donde el grueso del juego y las interacciones entre jugadores se llevan a cabo, donde se van cumpliendo los requisitos para alcanzar el objetivo. Es en esta etapa donde las reglas son probadas hasta el límite y donde si no están bien pensadas, las mecánicas de juego fracasan o aburren al jugador termina en la penúltima ronda. El tercer acto tiene lugar en la última ronda, donde los jugadores concluyen sus estrategias para alcanzar el objetivo y determinar el ganador esta etapa debe ser lo suficientemente interesante e interactiva para que los jugadores deseen repetir la experiencia. Finalmente, Matt Forbeck (2011) considera que un buen juego de mesa encuentra un balance entre la metáfora y las mecánicas, ya que ambas se influyen mutuamente, ninguna debe dominar a la otra.

Mecánicas del juego y al azar

Es aquí donde es necesario apuntar que un buen balance entre las metáforas, las mecánicas y hasta el azar en los juegos pueden afectar su relación con los jugadores. Por ejemplo, el Monopolio o el Turista, aun siendo juegos populares para recreación breve, son juegos que desde el punto de vista de diseño y de balance están pésimamente balanceados. Esto se debe a que el factor de azar, que es un componente de importancia en los juegos, toma mayor importancia que el factor estrategia y por tanto una mala racha con las tiradas de dados pone en desventaja a los jugadores. En cambio, en juegos como Colonos de Catán y King of Tokyo, el azar está balanceado con la estrategia, si bien la toma decisiones de los jugadores se ve influenciada por el azar, es factible sobreponerse a una mala racha o incluso contabilizar dentro de la estrategia. Por ello la mecánica del juego no debe depender en gran medida del azar. Las mecánicas de juego deben contemplar el azar como el gran equalizador entre jugadores, más no como un factor preponderante para alcanzar el objetivo. Esto es importante en especial con juegos competitivos. (Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. 2017)

Claridad en las reglas

Las reglas deben estar escritas de manera clara, concisa y breve. Si bien hay juegos como Arkham Horror, cuyos manuales de reglas son pequeños libros en sí, pocos jugadores tienen la paciencia para leer, mucho menos aprender reglas muy largas. Mientras más pasos se agreguen en conjunción con diversos elementos del juego, mayor es el riesgo de que las reglas sean confusas, anticlimáticas o poco funcionales, provocando que los jugadores no deseen repetir la experiencia. Siempre que sea posible, debe aplicarse la máxima de “menos es más”. (Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. 2017)

Posibilidades de Mercado

Se ha planteado a los juegos de mesa como un nicho de mercado potencial para los diseñadores industriales. Hoy en día, gracias a las ventajas provistas por el Internet, el mercado de juegos de mesa ha crecido a nivel mundial. En términos de opciones de mercado, una gran cantidad de diseñadores de juegos de mesa han optado por acercarse a Kickstarter, el sitio web que les ayuda a conseguir potenciales inversionistas/compradores para financiar su desarrollo. En este sentido, que Kickstarter reportó que, de sus ingresos en 2015 para financiar proyectos, 133.6 millones de dólares fueron dedicados a juegos de mesa, casi el doble que lo que ingresó para financiar videojuegos. (Sakar, 2016).

Metodología

La metodología Design Thinking se basa en un enfoque centrado en el ser humano que promueve la innovación y la creatividad en el diseño de productos y servicios. Esta metodología abarca cinco etapas principales: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. A continuación se presenta cómo se puede aplicar cada una de estas etapas en el desarrollo de juegos de cartas coleccionables. (Brown, T, 1982)

MODELO CANVAS

<p>8. Asociaciones clave Nuestros principales aliados son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colectivo imaginario – Blue raven • Ronda • Revive 	<p>6. Actividades clave</p> <ul style="list-style-type: none"> • Publicidad en redes sociales. • Asistencia a eventos. • Colaboraciones con empresas de juegos. • Colaboraciones con coleccionistas. 	<p>2. Propuesta de valor Creación de un Deck de cartas inspirado en el TCG Mitos y Leyendas en donde los jugadores se verán inmersos en una implacable aventura por el dominio del territorio y la victoria absoluta, esta cuenta con un mundo nuevo, legiones de temer, criaturas místicas, etc. El Deck cuenta con sus clásicas cartas habituales, las raras, los potenciadores y las exclusivas (que son coleccionables).</p>	<p>4. Relaciones con clientes Buscamos una relación cercana de entretenimiento, innovación y profesionalidad. Un ambiente donde los clientes se sientan a gusto e intrigados con el juego.</p>	<p>1. Segmentos de Clientes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Público juvenil-adulto (17 – 35 años). • Coleccionistas de juegos TCG. • Industria de juegos de mesa (especialmente TCG).
<p>9. Estructura de costes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño de las tarjetas • Diseño de elementos externos (camisas, póster, etc.) • Impresión de cartas, póster, códigos QR y camisetas • Empaque y láminas protectoras • Publicidad y dulces para vender • Fabricación de peluches 		<p>5. Fuente de ingresos Nuestra fuente de ingresos es de ventas directas, digitales y comisiones, no solo del Deck de cartas, sino también de otros productos de la marca (Camisetas, póster, peluches, figurines, etc.)</p>		

Figura 4. Modelo Canvas para el juego *Cursed Heirs*. Elaboración propia (2024)

1. Empatizar

El primer paso es comprender en profundidad las necesidades deseos y comportamientos de los jugadores, para lograr esto se pueden llevar a cabo diversas acciones como:

- **Investigación de Usuarios:** se realizó una encuesta a una cantidad de 20 personas entre edades de 17 a 30 que les gustan o han jugado Juegos de cartas

¿Has jugado a algún juego de cartas en los últimos 6 meses?
20 respuestas

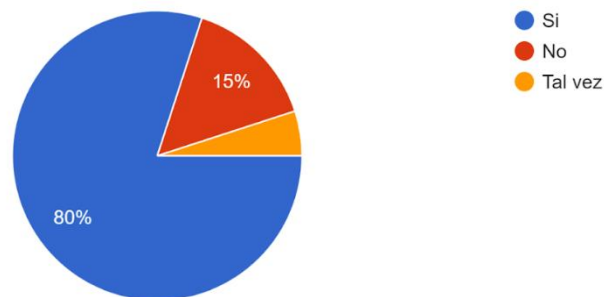


Figura 5. Resultados de la pregunta uno de la encuesta. Elaboración propia (2024)

- ❖ Los resultados evidencian que el 80% de los encuestados han jugado algún tipo de juego de cartas en los últimos 6 meses.
- **Observación:** Asistir a eventos de juegos de mesa o grupos de juego para observar cómo interactúan los jugadores con otros TCG y qué elementos les gustan o les resultan frustrantes

- **Creación de Personas:** Desarrollar perfiles de usuarios que representen diferentes segmentos de la audiencia objetivo incluyendo sus motivaciones y expectativas

COSTUMER JOURNAL

	DESCUBRIMIENTO	CONSIDERACIÓN	DECISIÓN
CASO PRACTICO	"Estoy aburrido, me gustaría salir con mis amigos como a una fiesta y pasar un buen rato, pero mañana tenemos trabajo muy temprano, me gustaría algo tranquilo pero emocionante a la vez"	"Ya sé, podemos hacer una noche de juegos, algo tranquilo, divertido y en grupo, es lo ideal, ahora ¿Cuál será el juego de esta noche?"	"Averiguando por internet me encontré con la empresa Tablead Toons, vi sus juegos de mesa y me llamó la atención Cursed Heirs, se ve interesante y emocionante"
PUBLICIDAD	Post y Reels informativos sobre nuestro juego de mesa, cómo se juega, quienes son los personajes, etc.	Reels de personas probando nuestro juego en eventos patrocinados.	Publicidad en RRDD sobre nuestro catálogo de juegos de mesa, sobre las nuevas expansiones y personajes.
EJEMPLOS	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce nuestras legiones y sé el conquistador más grande • ¿Cómo se juega Cursed Heirs? 	<ul style="list-style-type: none"> • ¡Estamos en la Filsmar 2024, te esperamos! • Conoce a los ganadores de evento 	<ul style="list-style-type: none"> • ¡Nuevas expansiones! No te quedes sin el tuyo • Nuevo diseño de la "Espada del crepúsculo" no te lo pierdas

Figura 6. *Costumer Journal.* Elaboración propia (2024)

CLIENTE IDEAL

	COSTUMBRES <ul style="list-style-type: none">• Le gusta los juegos de mesa grupales (Monopoly)• Canal de YouTube de coleccionismo• Tiempo libre en familia y amigos• Gusto en la cultura y en la fantasía
Nombre: Gabriel Edad: 30 Intereses: Juegos de mesa, Diseñador, coleccionismo Ciudad: Santa Marta N. Educativo: Profesional N. Soc.-Eco: Medio-Alto Estado Civil: Casado / Hijo Genero: Masculino	LO QUE OFRECEMOS <ul style="list-style-type: none">• Calidad de ilustración en las cartas y acabados profesionales• Empaque innovador• Entretenimiento sin pantallas• Fomentar la diversión familiar• Precios asequibles• Diversificación en canales de venta

Figura 7. *Cliente Ideal del juego.* Elaboración propia (2024)

2. Definir

En esta fase se busca sintetizar la información recopilada en la etapa de empatizar para definir con claridad el problema a resolver. Esto puede incluir:

- **Identificación de Necesidades:** Analizar la información obtenida para identificar las necesidades clave de los jugadores y los desafíos que enfrentan al jugar TCG
- **Declaración del Problema:** Redactar una declaración del problema que resuma las necesidades y desafíos identificados asegurándose de que esté centrada en el usuario



BENCHMARKING

Esta segmentación de colores NO es para criticar algún juego, solo es para denotar las virtudes y falencias y comparar nuestro juego junto contra nuestros rivales más grandes

	DISEÑO DE LAS CARTAS	PRECIO	POPULARIDAD	MECÁNICAS DEL JUEGO
CURSED HEIRS	Diseño de cartas único, ilustraciones originales y con personajes increíbles inspiradas en la cultura colombiana.	Tiene un precio asequible en el mercado igualando a las cartas de Mitos y leyendas, esto con el propósito de que todo el mundo puedan adquirirlas.	Principalmente, es conocido en la costa Samaria de Colombia, teniendo un gran recibimiento al ser un juego relativamente nuevo.	Mezclamos el juego de cartas tradicional junto al método de juego D&D conocido como narración con el manejo de ejército de los War Game.
MITOS Y LEYENDAS	Ilustraciones épicas y basadas en mitologías le otorgan un atractivo distintivo.	En general, es el juego más asequible en términos de mazos y cartas sueltas, lo que lo hace accesible a un público más amplio.	Tiene una comunidad leal en Latinoamérica, pero no ha logrado la misma expansión internacional que los otros dos.	Aunque es accesible y divertido, sus mecánicas son más simples y no ofrecen la misma profundidad táctica que Magic o Yu-Gi-Oh!
YU-GI-OH!	Aunque sus diseños son icónicos, tienden a ser más uniformes y menos variados que los otros dos.	Aunque puede volverse costoso en cartas raras, las cartas comunes y los mazos estructurados suelen ser accesibles.	Aunque es muy popular, especialmente en Asia, no ha alcanzado la misma amplitud de audiencia global que Magic.	Su ritmo rápido y constante evolución lo hacen emocionante, pero puede ser confuso para nuevos jugadores debido a la complejidad acumulada con los años.
MAGIC THE GATHERING	La calidad artística y la diversidad de estilos superan a los otros juegos. Además, las ediciones alternativas y coleccionables añaden valor estético.	Magic puede llegar a ser extremadamente caro, especialmente con cartas de ediciones raras y en formatos como Vintage o Legacy.	Con una base de jugadores mundialmente activa y torneos profesionales, es el más popular globalmente.	Las mecánicas profundas y estratégicas, junto con la gestión de recursos, le otorgan una mayor complejidad y flexibilidad.

Figura 8. Benchmarking del Juego Cursed Heirs. Elaboración propia (2024)

3. Idear

Durante esta etapa se generan ideas creativas para abordar el problema definido Fomentando la colaboración y la libre expresión de ideas se pueden realizar actividades como:

- Lluvia de Ideas: Organizar sesiones de brainstorming con el equipo para generar una amplia gama de ideas y soluciones para el diseño del TCG
- Mind Mapping: Utilizar mapas mentales para visualizar conexiones entre ideas y explorar diferentes direcciones de diseño

- Seleccionar Ideas: Evaluar y seleccionar las ideas más prometedoras que respondan a las necesidades de los jugadores

4. Prototipar

En esta fase se crean versiones iniciales del juego para probar las ideas seleccionadas, Esto puede incluir:

- Creación de Prototipos: Desarrollar prototipos de cartas mazos y reglas del juego utilizando materiales simples que permitan realizar pruebas rápidas
- Iteraciones Rápidas: Probar y ajustar los prototipos en función de la retroalimentación recibida permitiendo una evolución continua del diseño
- Documentación de Resultados: Registrar observaciones y comentarios durante las pruebas para identificar áreas de mejora



Figuras 9 y 10. Bocetos de las cartas de *Cursed Heirs*. Elaboración propia (2024)



Figuras 11 y 12. *Bocetos de las cartas de Cursed Heirs.* Elaboración propia y con IA (2024)

5. Evaluar

Finalmente, la etapa de evaluación implica probar el prototipo con los usuarios para obtener retroalimentación y realizar ajustes finales. Algunas acciones son:

- **Pruebas de Usuario:** Realizar sesiones de juego con jugadores reales para observar su interacción con el prototipo y recopilar sus comentarios

1. ¿Cómo describirías tu experiencia general con el juego?

7 respuestas

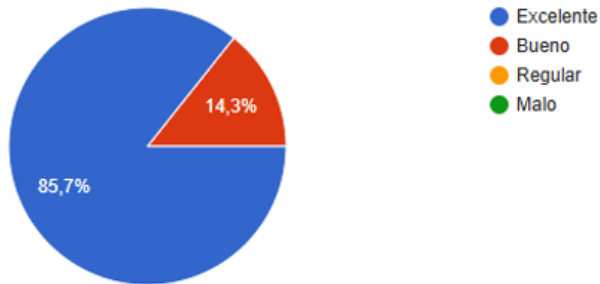


Figura 13. Resultados de la pregunta uno de la encuesta de satisfacción de los usuarios. Elaboración propia (2024)

- ❖ Los resultados evidencian que el 85,7% de los jugadores describieron su experiencia con el juego

2. ¿Qué tan claras y comprensibles encontraste las reglas del juego?

7 respuestas

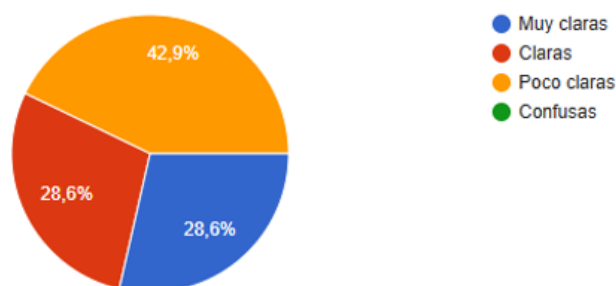


Figura 14. Resultados de la pregunta dos de la encuesta de satisfacción de los usuarios. Elaboración propia (2024)

- ❖ Los resultados evidencian que el 42,9% no comprendieron las reglas del juego

3. ¿Qué opinas del diseño de las cartas y su calidad visual?

7 respuestas

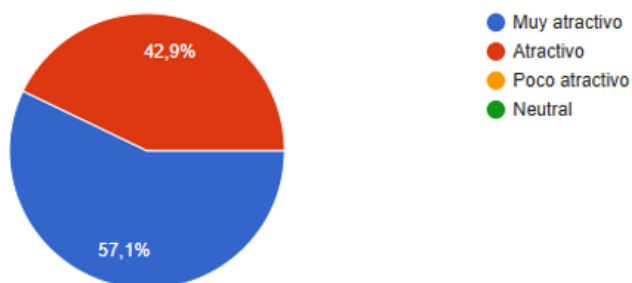


Figura 15. Resultados de la pregunta tres de la encuesta de satisfacción de los usuarios. Elaboración propia (2024)

- ❖ Los resultados evidencian que el 57,1 % les pareció atractivo el diseño de las cartas.

4. ¿Te pareció equilibrado el nivel de dificultad del juego?

7 respuestas

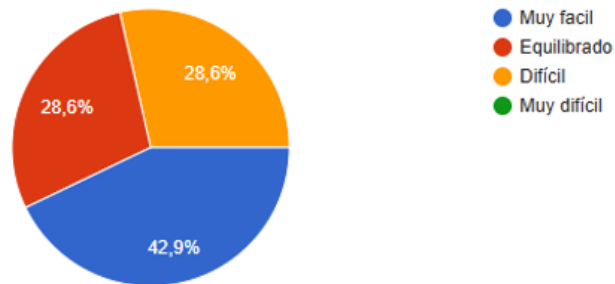


Figura 16. Resultados de la pregunta cuatro de la encuesta de satisfacción de los usuarios. Elaboración propia (2024)

- ❖ Los resultados evidencian que el 42,9% de los jugadores les pareció muy fácil el nivel de dificultad del juego.

5. ¿Qué tan divertido encontraste el juego en comparación con otros TCG?

7 respuestas

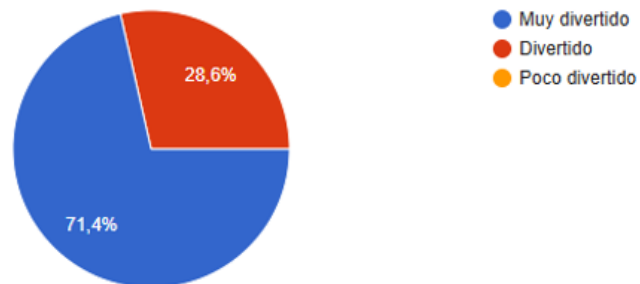


Figura 17. Resultados de la pregunta cinco de la encuesta de satisfacción de los usuarios. Elaboración propia (2024)

- ❖ Los resultados evidencian que el 71,4% de los jugadores les divirtió mucho el juego a comparación de otros.

6. ¿Consideras que la duración promedio de las partidas es adecuada?

7 respuestas

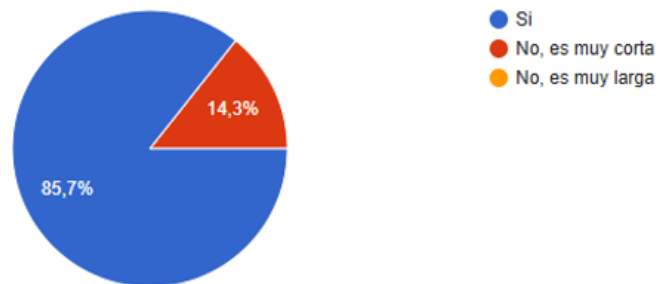


Figura 18. Resultados de la pregunta seis de la encuesta de satisfacción de los usuarios. Elaboración propia (2024)

- ❖ Los resultados evidencian que el 85,7% de los jugadores describen que la duración de las partidas es adecuada.

7. ¿Qué te gustaría mejorar o agregar al juego? (Ejemplo: mecánicas, diseño, dificultad, duración, etc.)

7 respuestas

Las reglas deberían ser un poco más claras, es común la confusión en jugadores novatos, e igual son muchas cosas a tener en cuenta en una primera partida que pueden enredar a un jugador con poca experiencia, que podría alejarlo de continuar

Podría ser un poco más duras las cartas pero están completamente bien e increíbles y quizá agregar más variedad de chistes

Mayor variedad

Manual

Un manual

Sarcasmo

Redacción de efectos de varias cartas

Manual

Redacción de efectos de varias cartas

Mayor variedad

Figura 19. Respuestas de la pregunta siete de la encuesta II. Elaboración propia (2024)

- ❖ Las respuestas de los jugadores son variadas pero la mayoría mencionó que debe haber un manual para las instrucciones del juego.

8. ¿Recomendarás este juego a otros jugadores de TCG? ¿Por qué?

7 respuestas

Claro, está divertido
Si
Si, definitivamente. Por su contenido completamente cristiano y su amor por la diversidad.
Si, solo que lo entiendan
Si, les interesaria
Moda
Sí

Figura 20. *Respuestas de la pregunta ocho de la encuesta II. Elaboración propia (2024)*

- ❖ La mayoría de los usuarios recomiendan el juego a otros jugadores de TCG.
- Análisis de Retroalimentación: Evaluar la retroalimentación recibida y determinar qué aspectos del diseño funcionan bien y cuáles requieren mejoras
- Refinamiento del Producto: Hacer ajustes en el diseño y las mecánicas del juego en función de la retroalimentación preparando el producto final para su lanzamiento

La aplicación de la metodología Design Thinking en el desarrollo de juegos de cartas coleccionables permite crear productos que realmente se alineen con las necesidades de los jugadores Al centrarse en la empatía y la colaboración a lo largo de todo el proceso de diseño se pueden desarrollar juegos que sean atractivos accesibles y que ofrezcan una experiencia inmersiva y satisfactoria

Resultados

Durante la Filmsmar se acercaron varios jóvenes a preguntar y a probar el juego, se les explicó las reglas y asistieron a las demostraciones de entre 15 y 25 chicos.

En la preventa se recolectó 34 firmas de interesados en adquirir el juego, 3 realizaron el pago por adelantado a los cuales se les está preparando el deck a su gusto y preferencia, este ya sería la versión final con un tamaño diferente, la tipografía será más grande, los marcos con símbolos serán eliminados y reemplazados, la textura de las cartas será mejor en propalcote 4.2 - 4.5.

Conclusiones

Podemos concluir que el juego TCG Cursed Heirs atrae al público objetivo (Jóvenes adultos de 17-35 años) y hay varios puntos por mejorar, ya que solo se mostró el testeo de las cartas, varios hicieron observaciones sobre el diseño de las cartas (el tamaño del texto y los marcos un poco saturados de símbolos) sin embargo todos amaron las ilustraciones originales. A varios jugadores habituales de TCG se les resultó fáciles las reglas y el estilo de juego, para a aquellos que son nuevos en este tipo de juegos de mesa se les complicó entender las reglas, pero al final disfrutaron la experiencia.

Referencias

Camargo, C. C. P., Zamora, G. I. P., & Conde, M. C. M. (2022). Economía naranja y desarrollo tecnológico en Colombia: retos y desafíos en la era de la industria 4.0. *Revista Innova ITFIP*, 11(1), 117-134.

Dixit, A. K., & Nalebuff, B. J. (1991). *Thinking strategically: The competitive edge in business, politics, and everyday life*. W. W. Norton & Company. ¹

Driessen Puig, C. (2022). *Ayrum: Journey to the Blue Planet. Concept art, diseño y creación de un artbook para un videojuego* (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Foley, M. (2018). *The art of game design: A book of lenses*. A Book Apart.

Fornazari, M. R. (2020). Localization Practices in Trading Card Games, Magic: the gathering from English into Portuguese. *Belas Infiéis*, 9(4), 145–171. <https://doi.org/10.26512/belasinfiéis.v9.n4.2020.26387>

Herrerías Santos, J. M. (2018). Diseño y desarrollo de un de juego de estrategia de cartas coleccionables (TCG) con inteligencia artificial.

Kenneway, E. (2005). *Game design: A new art form*. Thomson Course Technology.

Kessler, K. A. (2022). Card Tamer.

Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21).