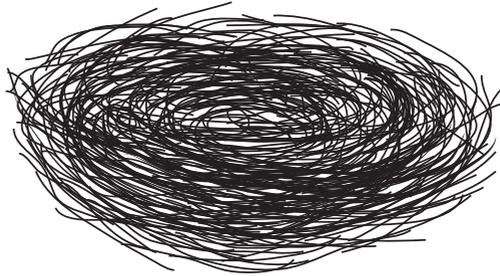




ESPOL
"Impulsando la sociedad del conocimiento"

Materia Integradora

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS



DISEÑO DE PRODUCTO

LIGRA

**Licenciatura en Diseño Gráfico y
Publicitario**

BROCHURE DE PROCESOS

Tema:

Diseño de Juego de Mesa "Piratas en el
Puerto"

Autores:

Miguel Enrique Peralta Rojas

Natasha Isabel Flores Méndez

Paralelo 1

Firma del Profesor

.....

Contenido:

Introducción	4
Concepto creativo	8
Proceso de bocetos	15
Prueba - error	29
Proceso técnico (explicación breve)	39
Resultados	47

INTRODUCCIÓN

A partir de la reforma del currículum escolar en el 2010 se favoreció la enseñanza de contenidos homogéneos e inclusivos, esto provocó que tópicos de menor interés como la historia de Guayaquil tuvieran una participación mínima. El presente proyecto tiene el propósito de diseñar un juego de mesa que rescate la historia colonial de Guayaquil para favorecer su transmisión a los niños.





Un juego es un sistema en el que los jugadores se entablan en un conflicto artificial, definido por reglas, que termina en un resultado cuantificable.

(Salen & Zimmerman, Pg 92)



En el Guayaquil de antaño era común escuchar historias acerca de los piratas que saqueaban el puerto, una tradición oral que no se frecuenta en la actualidad. La historia de Guayaquil es un patrimonio cultural para sus habitantes y la difusión de la misma juega un rol fundamental en su preservación.

El Diseño Gráfico como profesión tiene la posibilidad de aportar en el desarrollo de nuevas propuestas visuales y comunicacionales, que generen una interposición entre la historia de la cultura guayasense y productos de consumo (juego de mesa) como un motivo de anclaje a la identidad local.

Para crear un juego es necesario que este posea un método de representación artificial, aún cuando suceda en la realidad. El contenido cultural de Guayaquil colonial posee sujetos atractivos para la fantasía infantil., que a



través de la estética potencian un deleite y enriquecimiento en el reconocimiento e identificación de la historia que se pretende narrar con el juego.

Con la finalidad de generar este proyecto y que su concepciones y valoraciones se adapten al mercado que pretenden satisfacer, se realizó una investigación exploratoria que recopiló información relacionada con la historia de Guayaquil colonial comprendida en el siglo XVII cuando el puerto de la ciudad era frecuentado por piratas y corsarios; además también se profundizó el estudio de material bibliográfico de diseño y mecánicas de interacción de los juegos de mesa para determinar las oportunidades de diseño del proyecto. Se incluyó consultas de libros especializados como: Rules of Play - Game Design Fundamentals, The Game Inventor's Guidebook y Game Design Workshop.

La investigación exploratoria también hizo uso de visitas de campo a variadas locaciones incluyendo entre estas: El Cerro Santa Ana, El Archivo Histórico de Guayaquil, El Museo Naval El Fortín y El Museo Municipal de Guayaquil.



O eres del grupo que espera que las cosas sucedan, o eres del equipo que hace que las cosas sucedan.

(Diego Falconi)





Se realizó también un estudio acerca de la reforma curricular en las asignatura de Estudios Sociales, la importancia para las entidades educativas del cumplimiento de sus contenidos y la flexibilidad para profundizar en temas locales como la historia de Guayaquil. Se llevó a cabo una observación con la colaboración Gloria Torres y Marco Torres, maestros de la asignatura, que facilitaron la información de colegas que han enseñando la materia durante un periodo mayor 8 años pertenecientes a diversas escuelas y colegios tanto fiscomisionales como particulares .

Finalmente se contó con la colaboración del empresario guayaquileño Diego Falconi, creador del juego Pasaporte Ecuador, quien proporcionó una entrevista detallando el proceso que conlleva la creación de un juego de mesa desde su concepción hasta su comercialización.

Con la información recopilada se estableció que el producto a comunicar será un juego de mesa, que tome elementos icónicos de la historia colonial de Guayaquil comprendida en el siglo XVII y los incorpore en un tablero, para caracterizar un enfrentamiento de dos bandos a través de una estrategia de toma de decisiones.

ARCHIVO HISTÓRICO

EXPERTOS

- Leyendas y Tradiciones de la historia de Gye - JOSÉ GABRIEL PINOS
- El pirata enmascarado - JUAN CARLOS RUIFFRÁN
- Piratas en Guayaquil, los últimos piratas del Pacífico - SEBASTIÁN DONOSO

Intención (Accidental o Intencional)?
 ¿CLUE?
 > introducción a historia

APRENDIZAJE (en sum escolar) HISTORIA
 - Transmisión

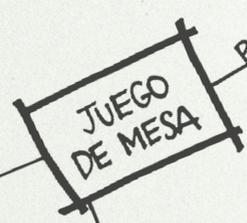
JUEGO FAMILIAR?
 INS...

NIÑOS / ESCUELAS (8 a 12) o (6 a 10)

MODERNOS TECNOLOGÍA
 - Distráidos

Existe un problema? Nivel de desconocimiento de este grupo?
 (ENCUESTAS ESTUDIOS)

- Desconocen
- Gustos
- Qué grafican los niños
- Tipos de...



HISTORIA GUAYAQUIL

- PIRATAS (PEÑAS)
- INCENDIOS
- PUERTOS / ASTILLEROS
- BARRIO PEÑAS

PARTE EC. Falcone

CASOS SIMILARES

COMPLEMENTOS DEL JUEGO

- Piezas / Fichas
- Tablero
- Dados / Ruleta (Dados con acciones)
- Instrucciones
- Cartas

DESARROLLO JUEGOS

MATERIAL (Madera, Cartón, Papel)

INVESTIGACIÓN

TEMA? Nivel de Complejidad

GRÁFICAS ATRACTIVAS

- Colores
- Ilustraciones
- Personajes

PRODUCCIÓN? - A.E.I. EC.

Revolución de la historia → DIFUSIÓN LENTAMENTE?

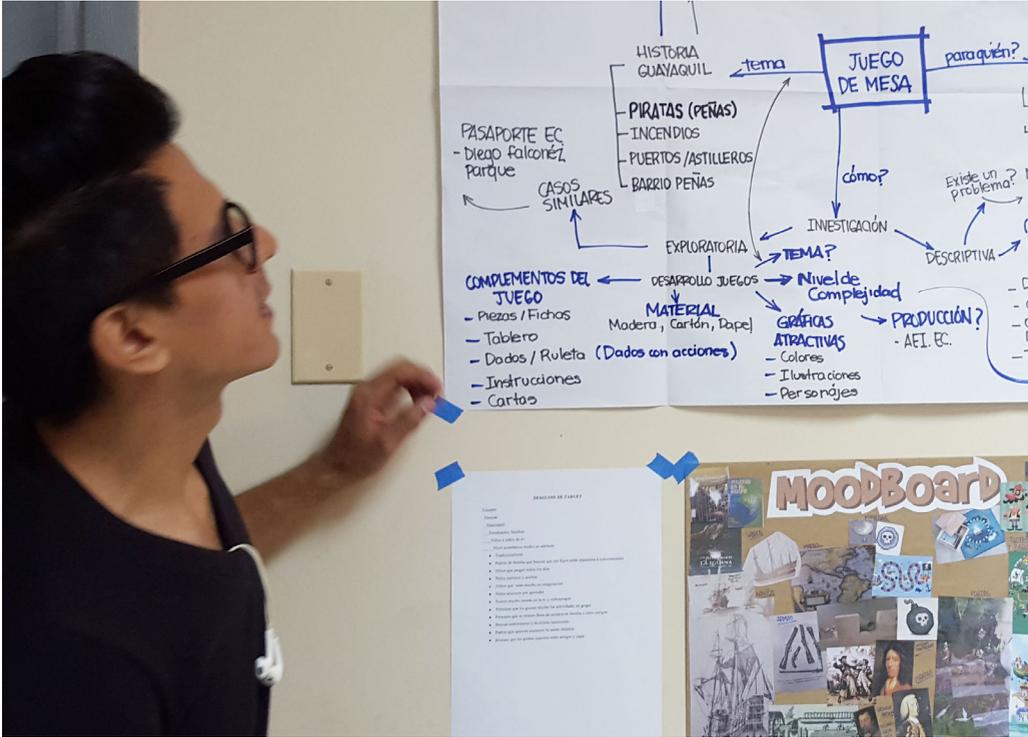
para qué?



CONCEPTO CREATIVO

Los piratas son famosos por sus incursiones en las costas del Pacífico, esto los convierte en el factor de mayor impulso del desarrollo de los astilleros de Guayaquil.

La ciudad se vió en la necesidad de construir galeones para protegerse los ataques, los cuales se incorporaron a la Armada del Mar del Sur en el patrullaje del las costas.



Del mapa conceptual se extrajo la idea de confrontar a los piratas contra la Armada del Mar del Sur, por el dominio de las costas de Guayaquil, utilizando sucesos y personajes reales.

Para llegar a un correcto concepto creativo se usaron varias herramientas. Se inició con la creación de un mapa mental que por asociación destacó los elementos necesarios para conformar el juego y las fuentes que nos podrían proporcionar esa información.

Posteriormente se hizo uso de el Coolboard, el Brandboard y el Moodboard; para identificar rasgos prominentes para el producto.

El Moodboard, permitió localizar el público objetivo y establecer la edad, el entorno, el discurso, referentes visuales y actividades de este grupo. El juego de mesa estará dirigido a niños de 6 a 10 años, de la ciudad de Guayaquil, estudiantes de nivel primario; en un entorno familiar unido y de poder adquisitivo



medio alto, curiosos, activos, imaginadores, ansiosos por aprender, que juegan a diario y con predilección hacia los grupos de personas pequeños

El Coolboard, recoge elementos de interés para la creación de la estética, muestra los elementos con una estrecha relación hacia el tópic. De esta recolección se pudo determinar, temas, tendencias, formas, colores, tipografías, características generales y sobresalientes de productos visualmente similares.

El Brandboard fue utilizado para determinar la apariencia del identificador gráfico. Se determinó que el naming debería tener de una a dos palabras, con el recurso de la aliteración de consonantes se le dio un ritmo placentero;

el lema que le acompaña el imaginario del juego y crea expectativa sobre la temática del mismo.

Estas técnicas en conjunto han permitido concretar y centrar el concepto en una idea funcional y aplicable:

"Piratas del Puerto, Salvando Guayaquil"





PROCESO DE BOCETOS

Para poder concretar el modelo final se atravesó un proceso de iteración entre el boceto prototipo, testeo y corrección, dándole un imagen y un formato decisivo al juego de mesa. A continuación se muestra con mayor detalle los pasos que se llevaron a cabo, para componer el juego de mesa





IDENTIFICADOR GRÁFICO

OPCIÓN 1

Ventajas:

La tipografía usada es referente a la época donde se desea ubicar el tema del juego.

Integra el lema al isologotipo de forma sutil.

Los elementos no comprometen la legibilidad en la reducción mínima

Altamente legible.

Desventajas:

Carece de dinámica, los elementos se apilan verticalmente y no interactúan mutuamente.

El espacio que ocupa el lema debe ser corto o desequilibrará el peso de los elementos.

Despierta poco interés en los niños

OPCIÓN 2

Ventajas:

Posee dinámica y tridimensionalidad otorgada por la superposición de elementos.

Despierta un mayor grado de interés en los niños.

La tipografía se relaciona mejor con las estéticas empleadas en los juegos de mesa.

Desventajas:

La legibilidad del identificador se ve comprometida, especialmente en la reducción mínima, creando fatiga visual.

No existe un espacio para el lema, este elemento deberá trabajarse por separado en las aplicaciones a usarse.

El aura del isotipo no indica la época donde se ubicará el juego.



OPCIÓN 3

Ventajas:

La tipografía usada es alusiva a la época donde se desea ubicar el tema del juego.

Crea una posibilidad de integrar el lema de forma sutil.

Posee un elemento distintivo de la ciudad de Guayaquil

Desventajas:

Los elementos se apilan verticalmente y no interactúan mutuamente.

El elemento "faro" distintivo de la ciudad de Guayaquil no es alusivo a la época donde se espera localizar el evento.

La legibilidad de los elementos que componen el isologo se ve comprometidos, especialmente en la reducción mínima.

OPCIÓN 4

Ventajas:

Posee dinámica y tridimensionalidad otorgada por los elementos y la posible superposición de los mismos.

La tipografía se relaciona mejor con las estéticas empleadas en los juegos de mesa.

Legible

Desventajas:

La legibilidad del identificador se ve comprometida, especialmente en la reducción mínima.

El aura del isotipo no indica el tema del juego pero da un indicio referente al pasado.

Esta fue la opción seleccionada para generar el identificador gráfico del juego, se tomó la decisión de que la temática de piratas se ilustrará en la portada del empaque.

PERSONAJES

Al establecer la dinámica del juego se estableció la confrontación de dos bandos, el objetivo del juego es conquistar el lado enemigo antes que el oponente; donde las tarjetas de suerte contendrán eventos históricos que determinarán el avance de cada jugador.

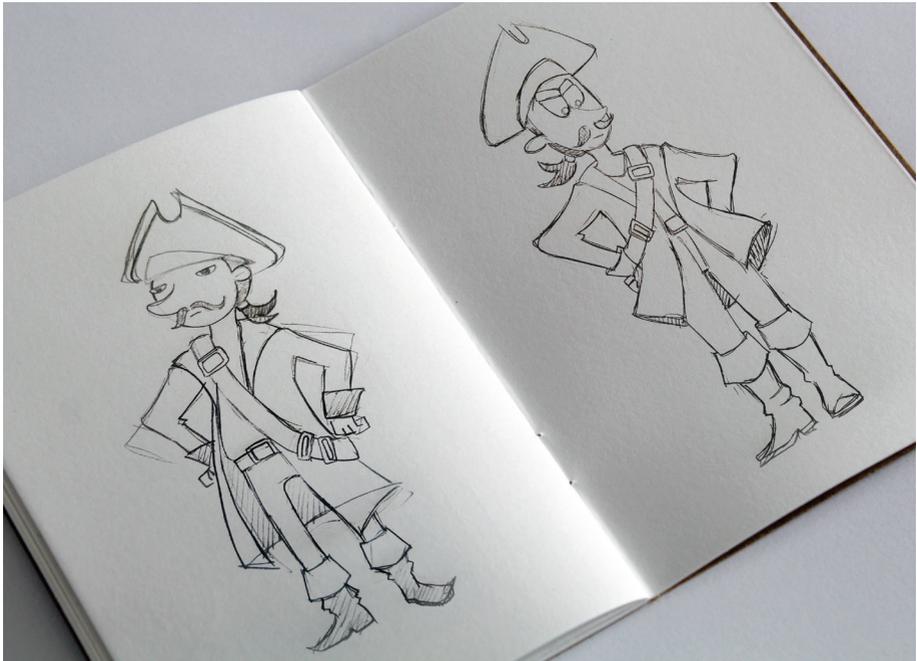
Para generar los personajes se buscaron piratas que surcaron las costas Guayaquileñas, así como también se buscaron a los capitanes de Galeones y sucesos de interés para las tarjetas de suerte.

PIRATAS:

Francis Drake
Thomas Cavendish
William Dampier
George Anson
Jaques L'Heremite Clerk
Charles Swan

ARMADA DEL MAR DEL SUR:

Gral. Ordoño de Aguirre
Don Pedro de Toledo
Antonio de Beaumote & Navarra
Cristóbal de Mello
Cristóbal de Bances
Matín de Valenzegui



Se exploraron dos estilos de ilustración con rasgos caricaturescos (imagen), se realizó dos series de ilustraciones con ambos estilos respectivamente, donde se representaron a los los mismos personajes en poses similares para mayor objetividad, esta series luego se presentaron a un grupo focal de 14 niños preguntando por su preferencias, la ilustración de la izquierda tuvo mayor aceptación del grupo y fue la seleccionada para crear a los personajes del juego.

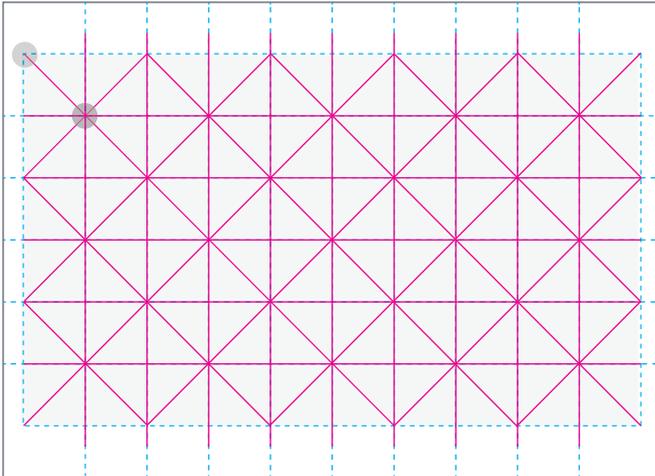
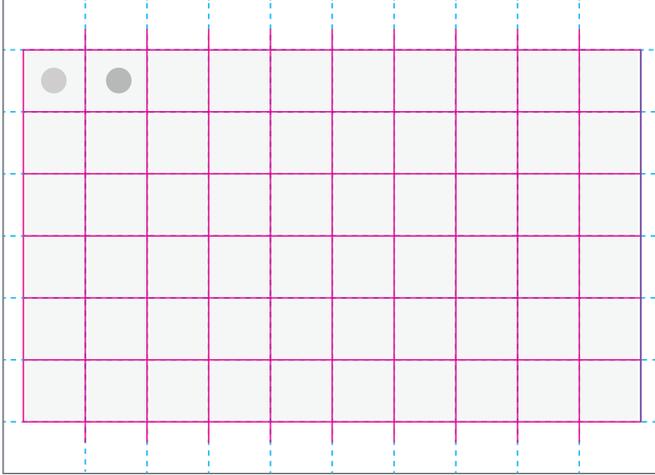
MODEL SHEET:



Los personajes presentados corresponden a los piratas seleccionados para conformar el equipo de la Armada del Mar del Sur, por motivos de jugabilidad posteriores a las establecidas en la creación de boceto, se estableció una apariencia distintiva para las fichas de menor rango, este proceso se procede a explicar en la sección de Pruebas-Error.



TABLERO



Para la realización del tablero se tuvo que tomar en cuenta las dimensiones de las piezas en el tablero y de la facultad de percepción del público establecido, niños pequeños requieren elementos de mayor tamaño para favorecer su ubicación espacial, para ello se destinó un área de juego de 50cm x 30 cm. El tablero fue pensado con dos posibilidades de desplazamiento al jugar.

OPCIÓN 1 (Desplazamiento Paralelo)

Ventajas:

Desplazamiento de sencilla comprensión.

Claridad en el posicionamiento de las fichas dentro del tablero.

Predicción de movimientos sencilla.

Desventajas:

La sencillez se interpone en la jugabilidad, disminuyendo el interés de los participantes, haciendo fácil de alcanzar.

El tiempo de juego es corto.

Combinaciones de movimientos limitados, desencadenando roles limitados para las fichas.

OPCIÓN 2 (Desplazamiento Paralelo y Diagonal)

Ventajas:

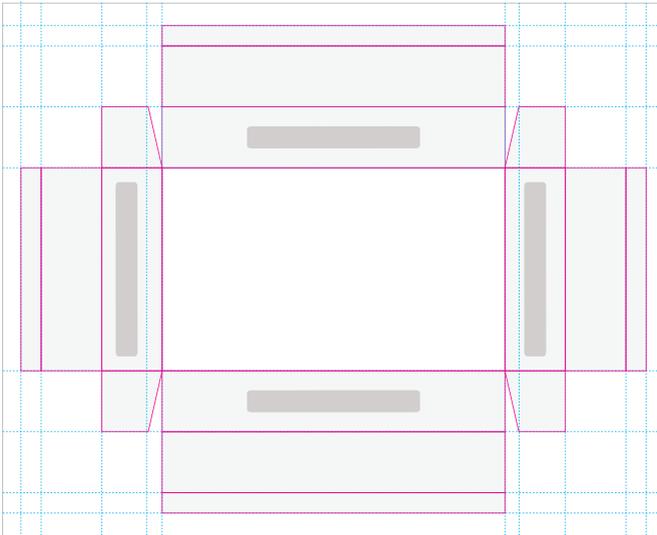
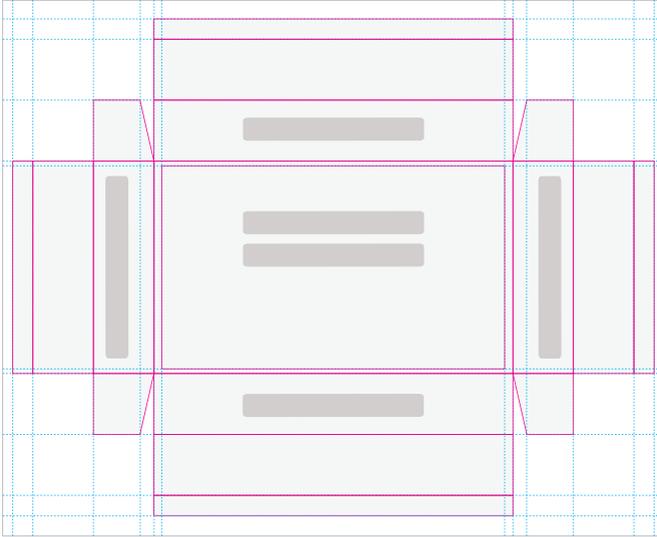
La capacidad de desplazamiento se ve incrementada al doble, aumentando el interés del reto planteado. Aumentando la jugabilidad.

El tiempo de juego se ve aumentado.

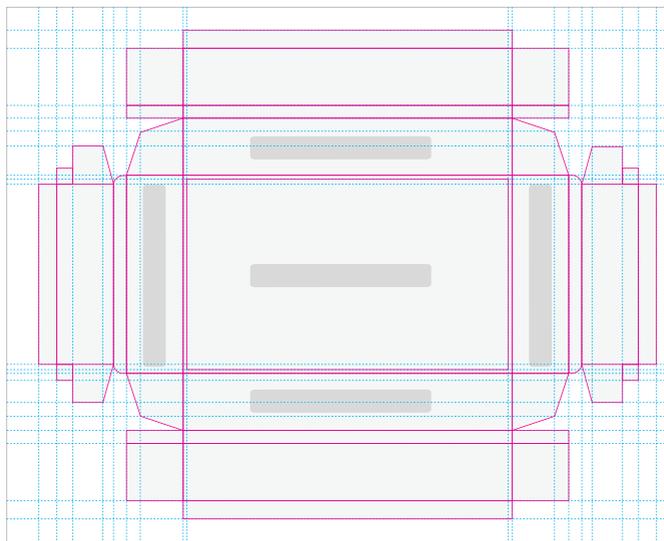
Las combinaciones de movimientos, se diversifica y se puede asignar roles a diversas fichas.

Esta fue la opción seleccionada para la elaboración del tablero, se extendieron las dimensiones del tablero, más no del área de juego, para incluir las ilustraciones realizadas.

OPCIÓN 1



OPCIÓN 2



OPCIÓN 1

Ventajas:

- Óptimo uso del área de impresión.
- No requiere el uso de pegamento
- Bajo desperdicio de material.
- De fácil apertura
- Apariencia estandarizada a las cajas de juegos de mesa en el mercado

Desventajas:

- Dependiendo del material de composición puede ofrecer una baja protección al contenido.
- Mayor resistencia a la manipulación de los niños

OPCIÓN 2

Ventajas:

- Paredes dobles proveen protección al contenido en contra de los golpes.
- Diferente experiencia de usuario, al abrir la caja

Desventajas:

- Requiere mayor uso de material debido a las paredes dobles
- Al abrir del lado contrario se pueden caer el contenido
- El envoltorio exterior es más frágil y podría dañarse con la manipulación

Esta fue la opción seleccionada, los beneficios son mayores y al proyectar una posible comercialización del producto se prefiere la optimización de recursos y materiales.



Se buscaron tres diferentes aproximaciones en la realización de los dados, considerando que estos no solo proveen el desplazamiento del jugador, sino que también acciones:

OPCIÓN 1 (Par de dados regulares, 6 caras)

Ventajas:

Elemento común en los juegos de mesa.

Formato sencillo.

Prefabricado, requiere customización para dar acogida a iconos de acciones.

Desventajas:

Posee una cantidad elevada de movimientos de desplazamiento, para la capacidad del tablero.

Posible obstrucción de la jugabilidad,

OPCIÓN 2 (Dado de 10 caras)

Ventajas:

Es un elemento completo, posee acciones y movimientos.

Tiene una cantidad reducida de movimientos, lo cual favorece la jugabilidad.

Desventajas:

Debe ser customizado completamente complicando el proceso de elaboración.

Esta fue la opción seleccionada, la jugabilidad del producto final impera sobre la facilidad de elaboración del mismo.



Quarantena
y los
Rios

Carilota

Un día de antea

5:30

Pirata

fue derrotado por la g
de Castro. Erro derr
Pierdes

¡Suerte!
Trabajando en un p
del pirata Swan te
sus car

¡Suerte!
Trabajando en un p
del pirata Swan te
sus car

al enemigo!

En el pill
los nue

¡Cuidado!
El verry ha dejado de respate con

¡Cuidado!
Tienes un gigante locuete en la nave,
todo lo que no se



PRUEBA-ERROR

Las ideas originales de diseño al igual que los soportes del proyecto fueron modificados durante el desarrollo de la idea, respondiendo a las nuevas necesidades que se manifestaron en su proceso de elaboración.

Se tomaron varios factores al considerar limitantes y correcciones en el diseño, los más influyentes fueron: La creación de un producto comercializable y las capacidades cognitivas del público objetivo.



IDENTIFICADOR GRÁFICO

El primer cambio que se realizó en el identificador gráfico, fue abstracto. El naming siendo parte del atractivo a la hora del juego debió adaptarse para que a través de la aliteración de las consonantes principales del título, pudiera ser recordado con facilidad. El nombre cambió de:

PIRATAS EN EL GOLFO

a

PIRATAS EN EL PUERTO

Posteriormente en el diseño se percibió una falta de iconografía representativa de piratas y de Guayaquil, para ello se decidió anadir elementos sutiles al diseño, de modo que no intervinieran con la estética propia de los identificadores gráficos para juegos infantiles (Tipografía de palo seco negrita y con perspectiva tridimensional

Al tener que usar poco texto en el naming del producto, no se puede ser precisos con respecto a la referencia cultural que hace de Guayaquil, por lo que se añadió un lema para que pueda ser percibido facilmente.

CARTAS DE SUERTE

Las cartas de suerte fueron un cambio que se generó posteriormente en la estrategia del juego, tomaron prioridad como el elemento portador de iconografía cultural e histórica.



En el primer diseño de las cartas se intentó evidenciar la iconografía pirata, escogiendo elementos fuertes en acentos que simulan el oro; esta gráfica no resultó óptima para la edad estimada de los jugadores; al recién haber adquirido sus facultades lectoras el contraste de letra blanca sobre el fondo negro dificultará la interpretación de la consigna por parte de los niños.

La carta solo poseía una consigna, lo que confundió a la hora de establecer la historia para cada bando, y la longitud del texto no colabora con la progresión del juego, entorpeciendo nuevamente la interpretación de la consigna.

Se concluye eliminar este modelo y recoger la iconografía pirata para generar una nueva versión, que sea más legible y consisa; la cual se presenta a continuación.

En este modelo la iconografía pirata se funde con la iconografía cultural de Guayaquil, para ofrecer una referencia completa, mejorando la ubicación de la historia del juego.



En esta versión se le dió un papel protagónico a una abstracción del vitral de la Catedral de Guayaquil aumentando su contenido cultural de una forma sutil, siempre usando el ícono de la calavera propio de los piratas y haciéndolo el centro del juego.

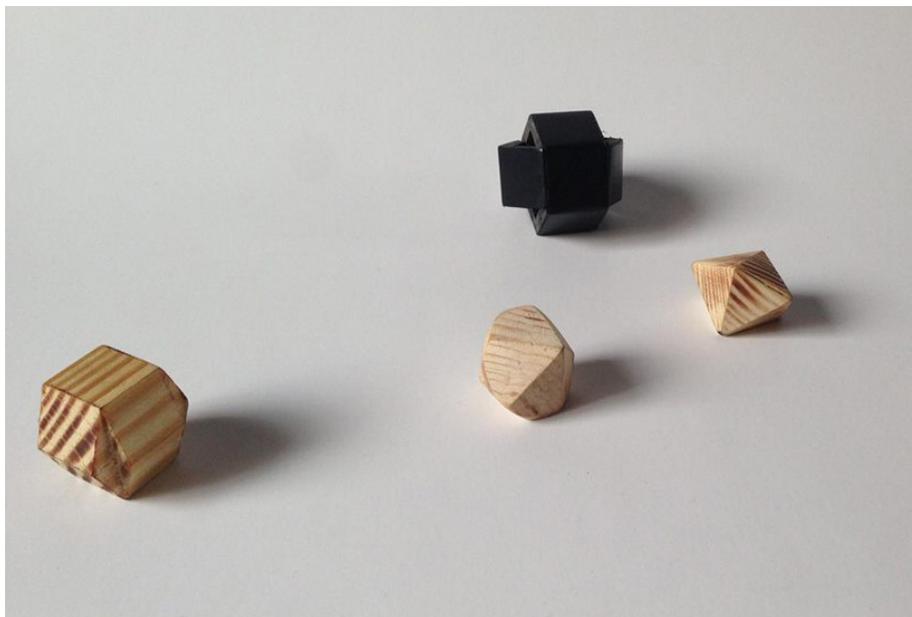
Se optó por utilizar un fondo más claro en el texto de la consigna y para no retirar el aura pirata obtenido del contraste negro y dorado se optó por un fondo semejante a un pergamino viejo.

Se separa ambos bandos del juego identificándolos con un color característico:

Amarillo (precaución) para los Piratas y blanco (pureza) para la Armada del Mar del Sur. Con los colores se facilitar la interpretación de consignas diferentes en cada bando, manteniendo la continuidad de su propia historia, y mejorando la experiencia de los niños.

Se acortó la cantidad de palabras empleadas en la consigna para crear una lectura rápida. Y finalmente se extendió un centímetro la logitud original de la carta para brindar áreas de respiro.

El dado de juego fue uno de los elementos que sufrió mayor cantidad de transformaciones físicas, las falencias en la mayoría solo podían ser evidenciadas después de su testeo.



Uno de los errores más comunes fue procurar que el dado mostrara hacia arriba una sola cara al detenerse, este fue el error que presentó el dado de la izquierda, la lectura de sus caras resultaba confusa; se intentó remediar dicha confusión con el dado central, siguiendo la misma estética, pero en cambio no se pudo procurar una equidad estadística en la probabilidad de elección de sus caras.

El problema fue recurrente cuando se cambió al modelo de la izquierda, cuya ocurrencia en caras diagonales es menor. Pero al inclinar más las caras y usar un ángulo de 45° entre ellas, este comportamiento se normalizó, lo que proveyó un dado de 10 caras funcional.

EMPAQUE

Al intentar crear una mejor experiencia de usuario para los niños y vincular su imaginación con la recreación de eventos, se intentó usar otra idea de empaque contraria a las previamente presentadas, donde el juego vendría dentro de un galeón pirata. Empleando el tablero como mástil, impreso en un material flexible y enrollable.



Esta idea fue descartada posteriormente, debido a su complejidad, al desperdicio de materiales que se emplearía en su elaboración y a la baja capacidad de almacenamiento del empaque. Se mantuvo el formato escogido inicialmente, sin sufrir cambio alguno en sus líneas de corte o de doblez.



PERSONAJES

Al inicio se pretendía que los personajes (fichas) tuvieran una fuerte representación histórica y una identidad inspirada en los piratas que atravesaron las costas de Guayaquil, todas las ilustraciones llevaban prendas característica de la época, sombreros y armas. Pero hubo dos inconvenientes:

Los niños no distinguían las ilustraciones de los personajes de la Armada del Mar del Sur, de los Piratas y tampoco distinguían el rango que les asigna un movimiento distintivo.

Al dotar de diversas categorías y capacidades de movimiento a las fichas se hizo necesaria la creación de una categorización que distinga entre si a las figuras, que fuera fácilmente evidenciable y que no dependiera del color para no confundir el bando de los personajes.



RANGO 1



RANGO 2



RANGO 3

Asegurando la distinción de los rangos a través de las prendas de vestir, se facilitó la capacidad de los niños para diferenciar los movimientos de las fichas, el rol que cumplen dentro del juego, las ventajas y desventajas de los mismos.



Para la realización de los entregables se testearon diversos materiales y calidades de impresión que se mencionan a continuación:

Cartas de Suerte y Monedas:

- Cartulina Couché A3 de 150gr, Láser.
- Cartulina Couché A3 de 300gr, Láser. **(Soporte seleccionado)**
- Cartulina Couché de A3 300gr, Inyección de Tinta.

Etiquetas:

- Papel Adhesivo Mate A4, Inyección de Tinta.
- Papel Adhesivo Gloss A4, Inyección de Tinta. **(Soporte seleccionado)**

*Estos adhesivos fueron utilizados para pegar los diseños en el dado, los cañones y la base de las fichas

Tablero:

- Vinil adhesivo mate(45cm x 70cm), Inyección de Tinta. **(Soporte seleccionado)**
- Vinil adhesivo semimate (45cm x 70cm), Inyección de Tinta.
- Vinil adhesivo gloss (45cm x 70cm), Inyección de Tinta.

*Para el soporte plegable, se hicieron pruebas con cartón gris, foamboard y pancaocat; esta última siendo la opción más viable para los cortes y dobleces del tablero.

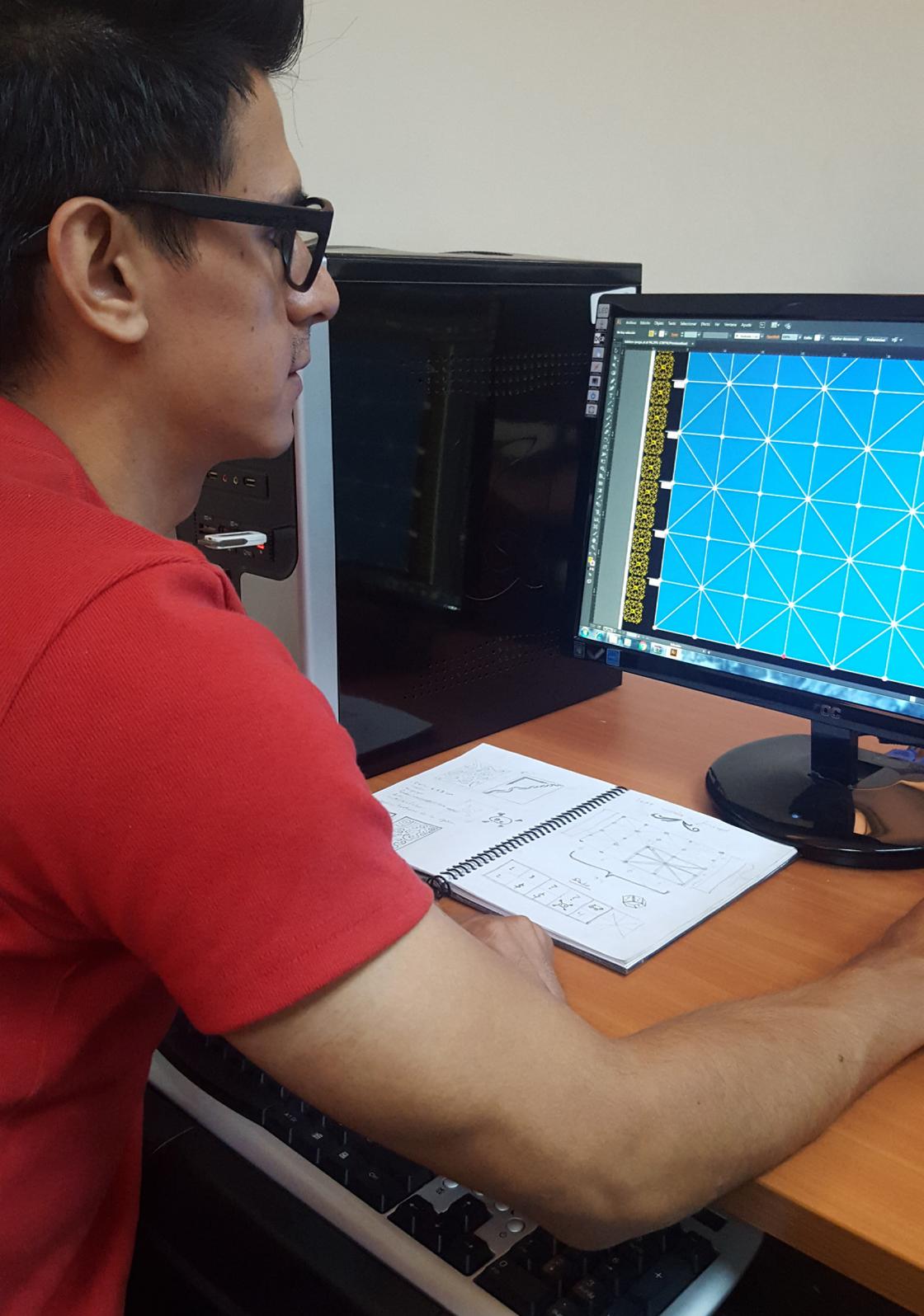
Packaging:

- Vinil adhesivo mate (140cm x 65cm), Inyección de Tinta . **(Soporte seleccionado)**

*Este vinil después fue adherido a una cartulina plegable de 250gr, para construir un empaque estable, no se hizo prueba de color debido a que se seleccionó el mismo material del tablero.

Dados y Cañones:

- Madera



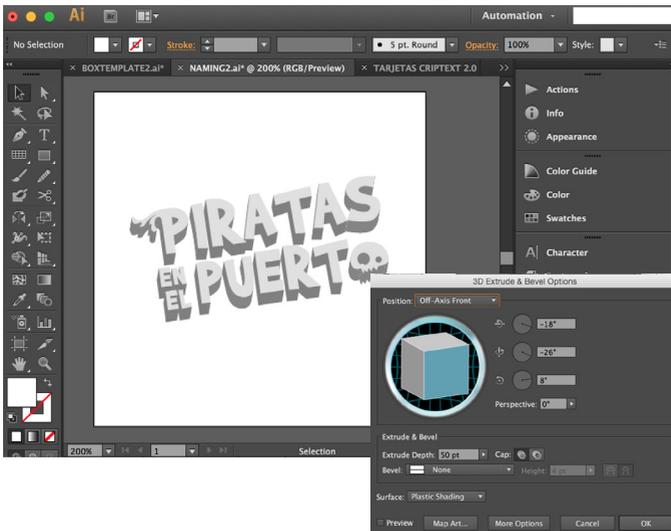
PROCESO TÉCNICO

Breve explicación del tratamiento empleado en la creación de las piezas gráficas finales para los entregables.

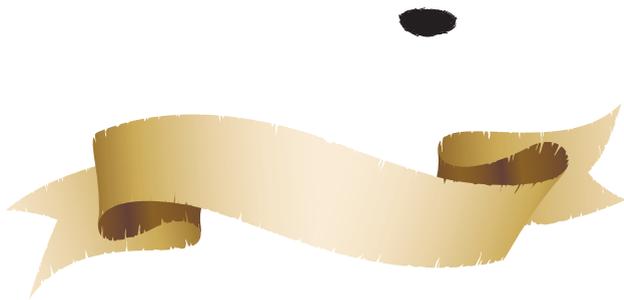
IDENTIFICADOR GRÁFICO



1) Se parte de un artboard en Illustrator donde se escribió el título con la fuente "Soup of Justice", después de convertirlo en curvas se cambió la vocal "o" por una calavera y se añadió decoraciones barrocas en la "P" inicial.



2) Se emplea un efecto de extrusión para crear la tridimensionalidad, en la ventana pop-up se acomoda nivel de inclinación deseado para el texto y la profundidad deseada, la cual se ajustó a 125pt.



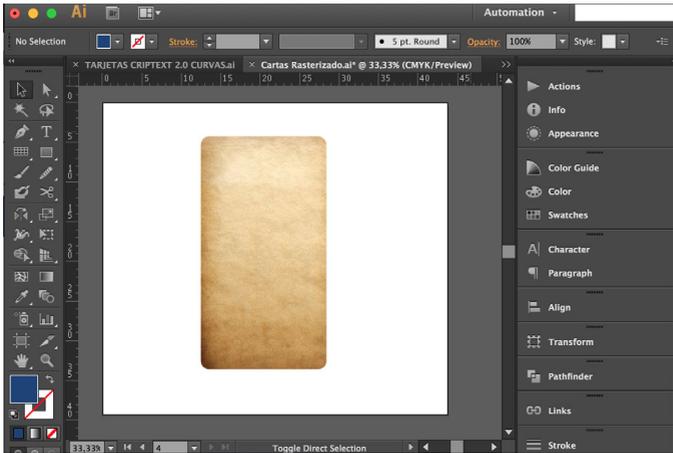
3) En el mismo programa se procura realizar el pergamino haciendo uso del degradado de colores, y se lo exporta para incorporarlo después.



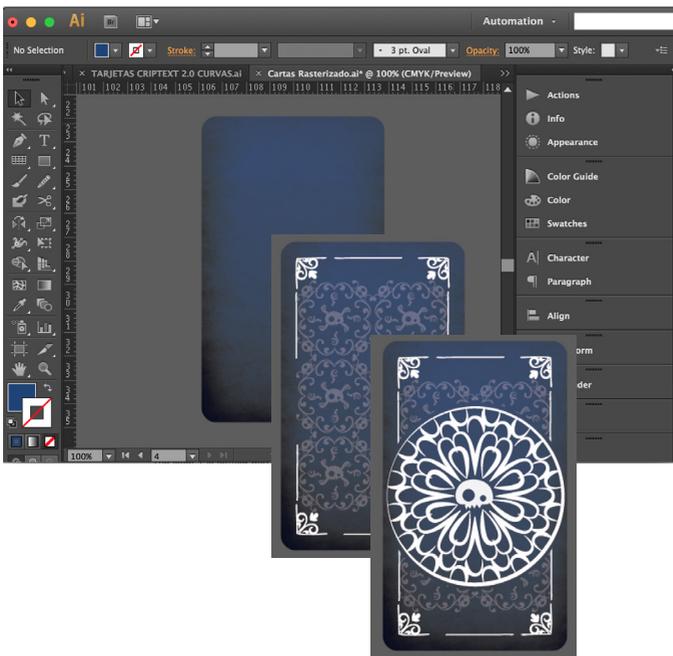
4) Se abren estos archivos previamente creados en Photoshop donde se aplica un efecto de gradiente azulado en overlay sobre el texto y textura de satín. Se escribe la leyenda dentro del pergamino con la fuente "Angel Tears"



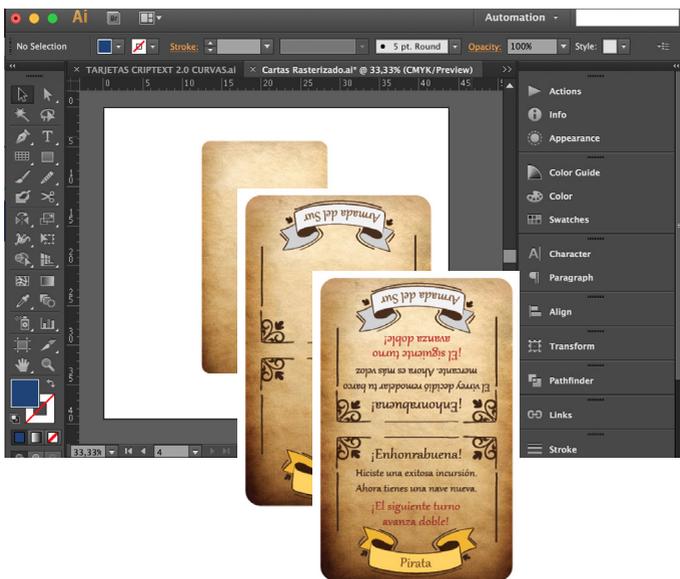
3) Se finaliza con un trazo exterior doble de toda la imagen, para resaltar todo el identificador gráfico. El trazo interior en negro y el exterior en un gris oscuro.



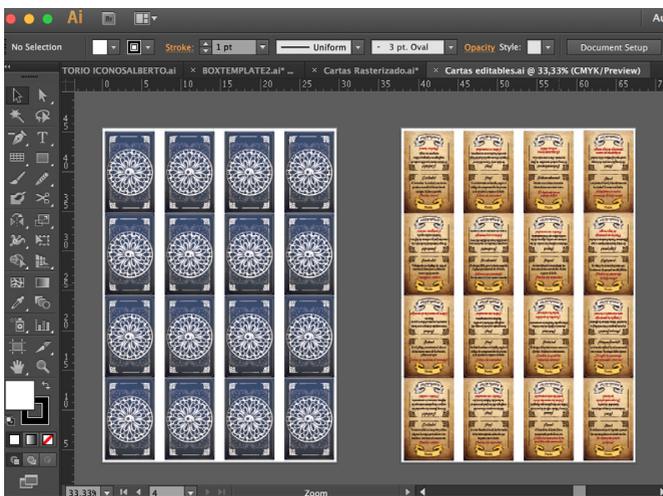
1) Para realizar el retiro se parte de una textura de pergamino a cual se le aplica una máscara de recorte rectangular de esquinas curvadas. Las dimensiones son 6cm x 10cm.



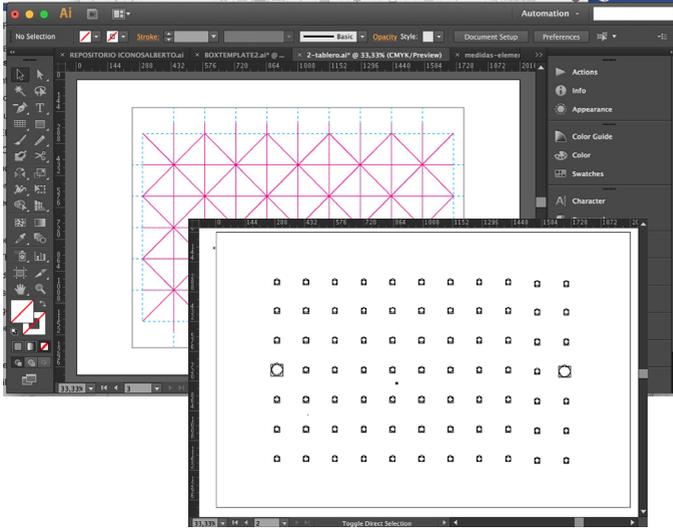
3) Se emplea una capa con transparencia de color azul, con el modo de fusión multiplicar. Se añaden patrones hechos con curvas en color blanco, que se obtuvo trazando sobre fotos de referencia.



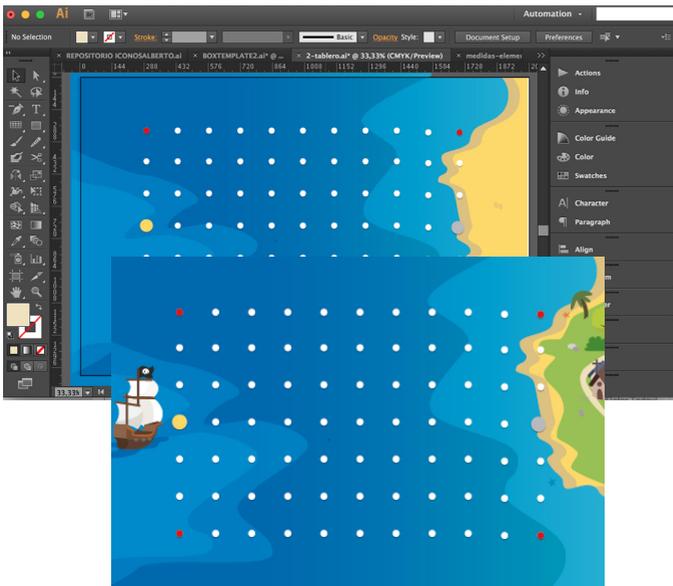
4) Para realizar el tiro, se parte del mismo segmento con la máscara de recorte. Se añade un marco y un listón vectorizado, que se ajustan a las dimensiones de la carta, posteriormente se duplican y se cambia por la cromática seleccionada para cada bando.



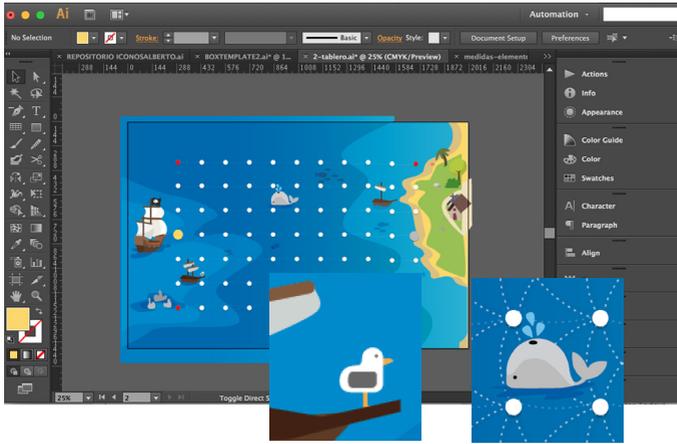
4) Para la preparación de impresión se duplican las imágenes y se las distribuye sobre el área de impresión, se suelta la máscara de recorte y se la tranforma en una guía de recorte para la imprenta.



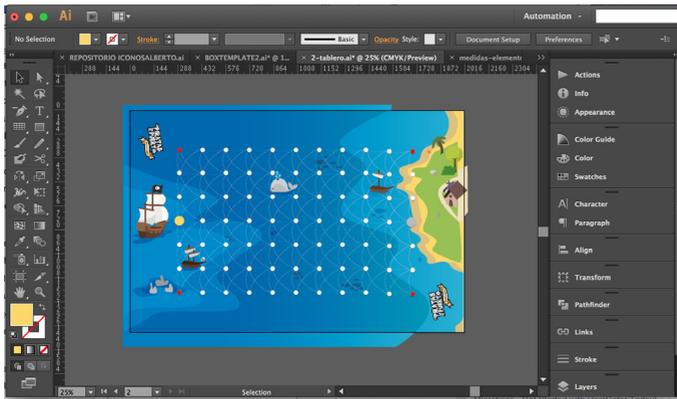
1) Para realizar el tablero se utiliza la retícula que se creó previamente, basada en las dimensiones del área de juego (50x30cm), dejando un margen para las ilustraciones. Luego ubicarán puntos blancos en las intersecciones.



2) Se procede a ilustrar con curvas, el mar y la arena, se añaden varias capas de distintas opacidades y modos de fusión para crear sombras o luces. Posteriormente se ilustra el barco y el segmento del puerto. Donde se alteran los círculos blancos para determinar el punto de inicio y llegada de cada lado.



3) Se agregan más detalles y figuras a la ilustración, para avivar el área de juego.



2) Se crean las líneas de acción de juego que le indican al participante por donde avanzar y se aplica el identificador gráfico del juego. Para finalizar se agrupan todos los elementos y con una máscara de recorte se le da la forma rectangular del tablero final. (70x42cm)



001

001

PIRATAS EN EL PUERTO

Salvando Guayaquil



RESULTADOS

Estructuras que conforman las piezas principales del juego.
Varias de las aplicaciones hacen uso de ilustraciones que no
fueron estructuradas reticularmente.



IDENTIFICADOR GRÁFICO



CARTAS



MONEDAS



FICHAS



DADO



TABLERO





PACKAGING

