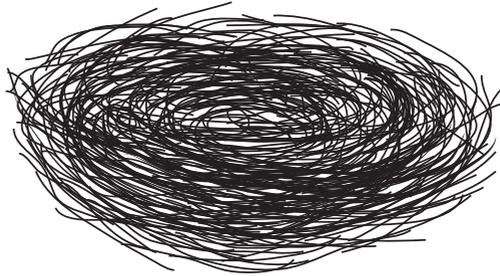




**ESPOL**  
*"Impulsando la sociedad del conocimiento"*

**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 basado en  
Mitos y Leyendas Ecuatorianas

Autores:

Emilio Stefano Díaz Kozisek

Eduardo José Zunino Barreiro

Paralelo 1

**Firma del Profesor**

.....

<b>Contenido:</b>	
Resumen	5
Antecedentes.	6
Público objetivo	7
Metodología	7
Objetivos del proyecto	8
Cronograma	9
<b>DISEÑO</b>	
Concepto creativo	11
Proceso de bocetos	14
Prueba - error	21
Proceso técnico	23
Detalle de piezas gráficas	28
Presentación del producto gráfico	32
Presupuesto	33
Resultados	34
Conclusiones	35
Bibliografía	36



## RESUMEN

Este proyecto nace como iniciativa de desarrollar juegos de mesa creados y producidos por ecuatorianos, que permitan dar valor a la diversidad de cultura, tradiciones y leyendas existentes en el país, que responda al excesivo acaparamiento del mercado nacional por parte de juegos de mesa importados.

“Erith, El Portal de las Leyendas” es un juego de mesa competitivo enfocado en brindar entretenimiento a jóvenes y adultos ecuatorianos promoviendo la integración entre amigos y familiares, impulsando a su vez el consumo cultural interno a través de los distintos mitos y leyendas encontrados en el folklore ecuatoriano.

Este juego de mesa ecuatoriano, contempla la idea de proporcionar a la sociedad de una forma alternativa de utilizar el tiempo libre para compartir y recordar las distintas leyendas y mitos que han sido transmitidos de forma oral o escrita a la sociedad y que se han mantenido de generación en generación y forman parte de nuestra identidad.

Con el fin de lograr este objetivo se implementan criterios estéticos y funcionales que en conjunto con las herramientas y conceptos de diseño nos permitan elaborar los distintos elementos y piezas gráficas así como también las distintas mecánicas y reglas del juego de tal manera que satisfagan las expectativas y exigencias de nuestro público objetivo.

## ANTECEDENTES

Los juegos de mesa han existido desde la antigüedad, acompañando al hombre y adaptándose a los cambios sociales, siendo los más antiguos el ajedrez y las damas chinas. El término juegos de mesa hace referencia a todo juego que requiera de un tablero o alguna superficie plana para su ejecución; estos juegos cuentan con diversas reglas y una gran variedad de piezas dependiendo de su clasificación.

Los juegos de mesa nacieron como un medio de entretenimiento, unión entre familiares y amigos. Estos fomentan el desarrollo del razonamiento táctico, la estrategia, la coordinación, la destreza manual, la memoria, entre otras habilidades.

De acuerdo al Psicólogo Clínico, Pedro Saldarriaga, el juego es sustancial en la vida de un pequeño. "Aporta al desarrollo físico, mental y emocional de nuestros hijos, además los juegos especialmente los de mesa ayudan a incrementar la agilidad mental, aprenden a competir sanamente, sin importar el resultado, enseñándoles que así como se disfruta ganar, hay que saber perder". (Saldarriaga, 2016)

En el Ecuador actualmente el mercado de juegos de mesa se encuentra saturado por productos importados, esto se debe a la falta de interés en el desarrollo de juegos de mesa nacionales, siendo Diego Falconí (Pasaporte Ecuador) y la Marca Quiteña Kune Games (Tagua, Huracán, etc.) pocos de los desarrolladores que participan en este mercado. El cual se ha vuelto muy llamativo para niños jóvenes y adultos a lo largo del Ecuador.

Teniendo todos estos factores en cuenta podemos enlazar el aspecto social y lúdico de los juegos de mesa con los mitos y leyendas Ecuatorianas, los cuales han sido relegados al medio oral y escrito, mas no se lo ha explotado como en otras culturas como la griega, egipcia, nórdica, donde su folklore es promovido internacionalmente mediante películas, música, videojuegos, etc. Para de esta manera dar a conocer un poco más a fondo los distintos mitos y leyendas a lo largo del país.

## PÚBLICO OBJETIVO

El Público Objetivo ha sido seleccionada bajo las siguientes variables:

Demográficas:

Sexo: Hombres y Mujeres

Edad: 15 - 35 años

Clase Social: Medio - Alto

Psicográficas:

Divertidos, competitivos, creativos y con gran imaginación, quienes disfrutan de pasar momentos de ocio con sus amigos, realizando actividades sociales, ya sea en reuniones, fiestas, y en pequeños momentos libres, aprovechando de estos momentos para distanciarse del mundo exterior, el juego es multijugador pero solo tendrá un ganador, impulsando de esta manera una competitividad sana entre amigos. A este grupo le interesa pasar ratos amenos, hacer cosas diferentes, conocer cosas nuevas y reforzar los lazos de amistad o familiares

## METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para obtener los datos requeridos para la realización del proyecto se ejecutó una investigación dividida en 2 fases:

### **Fase 1: Investigación exploratoria**

Esta fase del proyecto requiere la acumulación de datos secundarios obtenidos de fuentes como libros, periódicos, web, entre otras con el fin de aprender sobre el tema del proyecto, de este modo podemos definir conceptos de jugabilidad y temática, así como el tipo de grafica a utilizar.

### **Fase 2: Herramientas de Investigación**

Esta fase de la investigación nos permite determinar las actitudes de los usuarios durante el juego para conocer cuales problemas podrían presentarse durante el mismo y adaptar el diseño del juego para eliminarlos, para esto ocupamos herramientas investigativas como la observación participativa y el focus group mediante las cuales determinamos los cambios que se requerían para lograr un producto final de calidad.

## OBJETIVOS

## DE COMUNICACIÓN

Rescatar la tradición oral de los mitos y leyendas Ecuatorianas mediante la creación de un juego de entretenimiento.

## DE DISEÑO

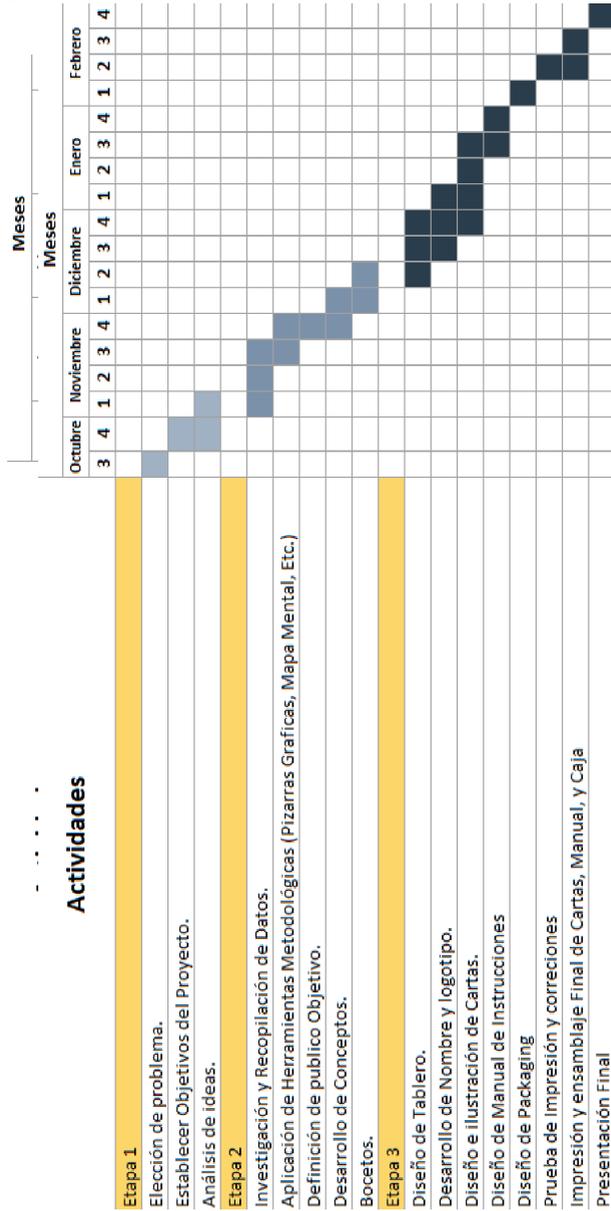
General:

Desarrollar un juego de mesa de entretenimiento que incorpore elementos sobre los mitos y leyendas Ecuatorianas.

Específicos:

1. Realizar una investigación de los distintos Mitos y Leyendas Ecuatorianas
2. Estructurar mecánicas de juego que unifiquen tanto el aspecto cultural así como el de entrenamiento.
3. Crear una línea gráfica basada en la temática "Mitos y Leyendas ecuatorianos"
4. Desarrollar material informativo acerca del Juego y sus partes.

# CRONOGRAMA



# ERITH

El Portal de las Leyendas    

## Concepto Creativo

Al momento de desarrollar un juego de mesa se debe tener muy en cuenta el diseño del juego, es decir las reglas, hacer que estas funcionen y que no tengan errores, así como también los componentes que lo conforman. En lo que a la creación respecta, no hay un método específico puesto que hay diversos de juegos.

La idea principal y concepto de nuestro proyecto fue "EL portal de las leyendas" es decir la creación de un mundo alterno donde converjan las distintas leyendas de las 4 regiones del Ecuador siendo el objetivo del juego escapar de este mundo. Para la creación de las reglas y mecánicas del juego nos basamos en las 4 regiones del Ecuador, Costa, Sierra, Oriente e Insular dividiendo el tablero en 4 partes, cada una con un círculo rotatorio que representa cada región, rodeado de 4 leyendas específicas de dicha región.

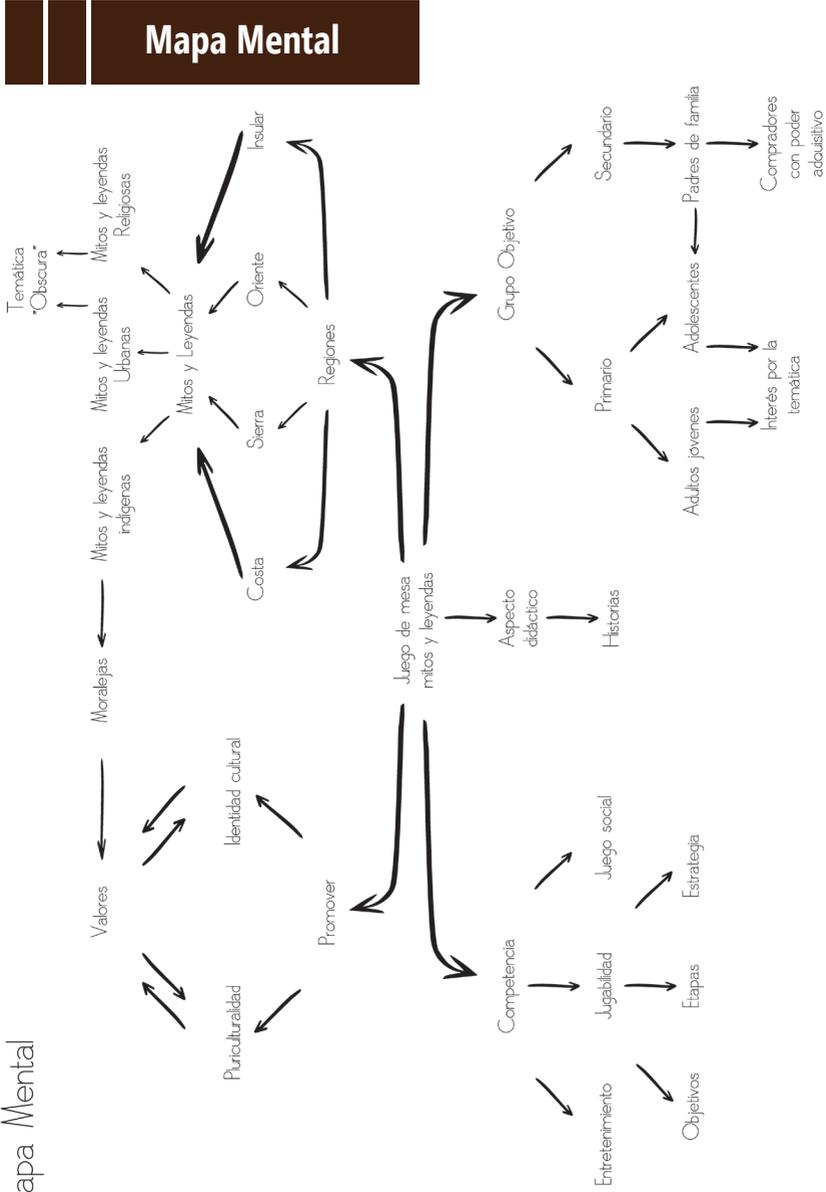
A esto se le suma la creación de 4 tipos de cartas diferentes, las cartas objetivo representadas por el color rojo, las cartas maleficio representada por el color verde, las cartas objetos representadas por el color azul y finalmente las cartas arcanas representadas por el color amarillo, cada una de estas cartas contiene una ilustración basada en los diversos mitos o leyendas del Ecuador.

De esta manera nace Erith El portal de las leyendas, un juego de mesa de 2 a 4 jugadores, en el cual el objetivo es completar las misiones para poder ganar, haciendo uso de las distintas cartas y mecánicas del juego para avanzar al mismo tiempo que retrasa a los demás jugadores.

# ERITH

**El Portal de las Leyendas** 

# Mapa Mental



## Pizarras Gráficas

Las pizarras grafías nos sirvieron no solo para conocer un poco mejor el público objetivo, si no también para conocer más a fondo el tipo de grafica a usar, la cromática, y el tipo de juego de mesa que queríamos desarrollar, de acuerdo a las tendencias del mercado.



## Proceso de Bocetos

### Naming

Al Inicio del Proyecto se trabajó con diferentes nombres para el juego, se hicieron diferentes bocetos, sin embargo al final el nombre escogido fue "Erith" nombre femenino proveniente del nombre "Edith" que significa riqueza y lucha, atributos fundamentales dentro del juego.



### Cromática

Color café que representa la tradición, lo antiguo, la tierra, y el balance

### Culturalidad:

Las distintas joyas con sus diversos colores representan cada una de las regiones del Ecuador, así como también cada tipo de carta de juego

### Tipografía

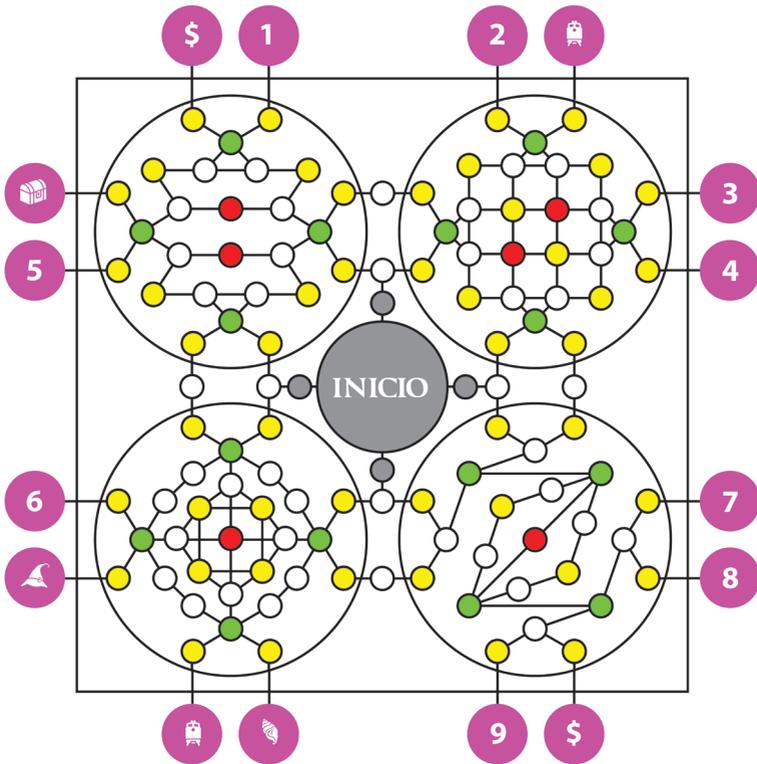
La fuente usada es "Lifecraft" fuente experimental que transmite tradición, fantasía, y antigüedad, valores que iban de la mano con la tematica de nuestro juego de Mesa.

**LIFECRAFT**  
**LIFECRAFT**

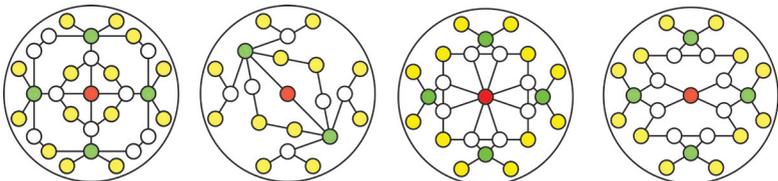
# Proceso de Bocetos

## Tablero

Los diferentes Patrones usados al momento de diagramar el tablero, al igual que las casillas y puntos de interés.



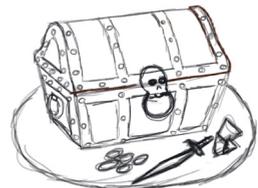
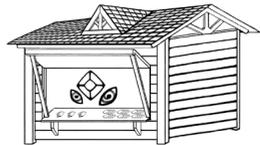
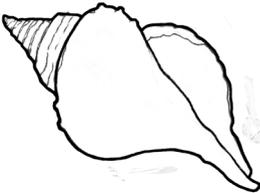
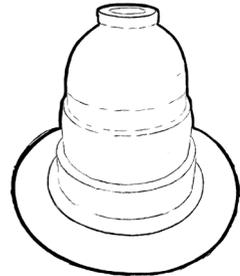
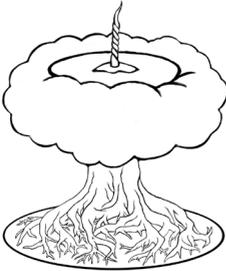
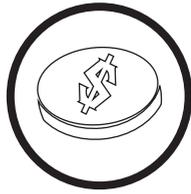
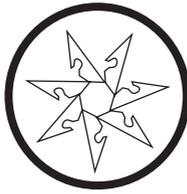
- Casilla Inicio
- Carta Efecto
- Casilla Moneda
- Casilla Tributo (\$5 para pasar)
- Giro de Región
- Tesoro Doble(3-4) o nada (1-2)
- Tren (con ticket)
- Revela Objetivos
- Tienda cartas trampa \$3, Ticket tren \$5
- Cambio de Cartas Trampas



## Proceso de Bocetos

### Casillas

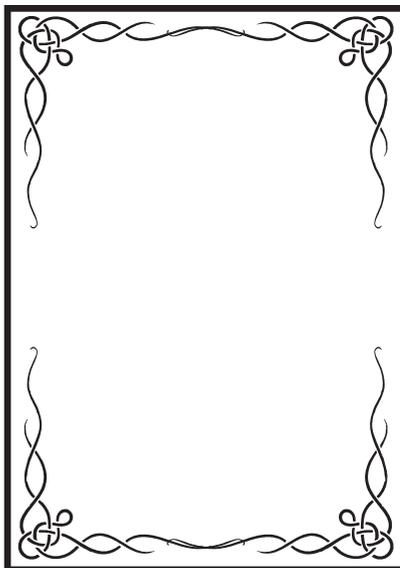
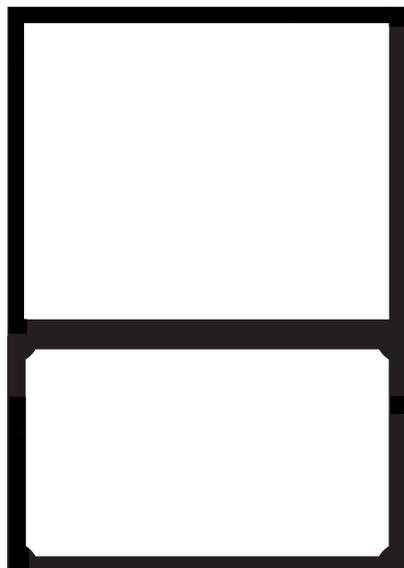
Fueron Creadas 4 casillas diferentes, cada una con un efecto diferente dentro del juego, así como también 16 lugares de interés, 4 por cada región basadas en diferentes mitos y leyendas de dicha región.



## Proceso de Bocetos

### Cartas

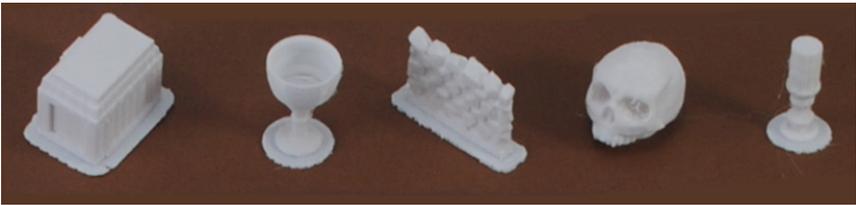
Cada una de las 4 distintas cartas de juego es representada por un color y por una joya diferente, en el proceso de creación se tuvo inspiración en los diferentes juegos de cartas populares.



## Proceso de Bocetos

### Fichas

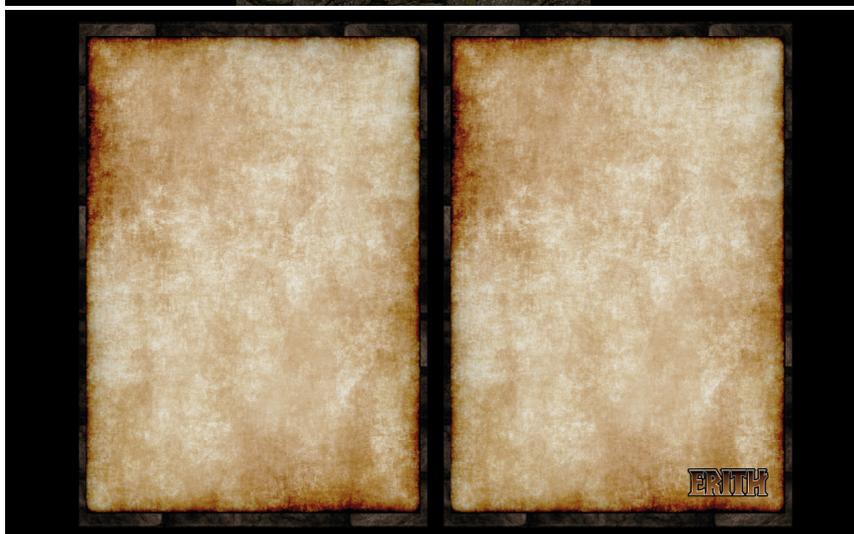
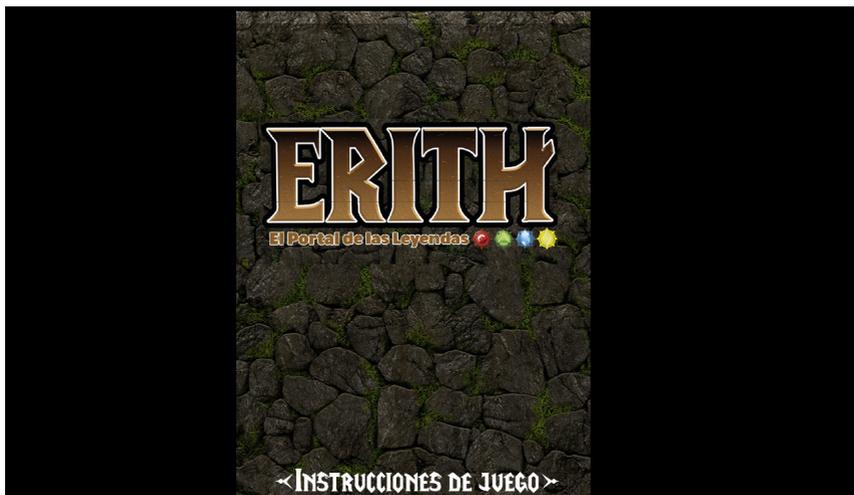
Las 4 fichas del juego fueron basadas en la historia de fondo creada, y estas son una copa, un cráneo, un tesoro y por ultimo un candelabro, aparte de estas 4 fichas también se crearon 3 Muros los cuales sirven como bloqueo cuando se usa las diferentes cartas de juego y monedas de oro que reciben los jugadores por diversos efectos.



## Proceso de Bocetos

### Instrucciones de Juego

El manual de juego fue diseñado como guía básica del juego, donde se encuentran todas las reglas, efectos y contenido del mismo, fue inspirado en libros y cartas antiguas, dándole un toque de misterio y antigüedad en su gráfica.



## Proceso de Bocetos

### Packaging

En la creación y diseño del empaque quisimos enfocarnos en el misterio, y en las 4 fichas de juego debido a que cada jugador es representado por una de ellas, y decidimos ponerlas en la portada, puesto que ellas son la razón de acuerdo a la historia de fondo por la cual los jugadores son transportados a aquel mundo llamado Erith.



## Prueba - Error

### Naming

Se crearon distintos Nombres para el juego, sin embargo fueron descartados por falta de originalidad.



**LEYENDAS**  
JUEGO DE MESA

**LEYENDAS**  
JUEGO DE MESA

## Prueba - Error

### Logotipo

Se desarrollaron distintas propuestas del logotipo, usando diferentes tipografías, colores y texturas



ERITH  
EL PORTAL DE LAS LEYENDAS

## Proceso Técnico

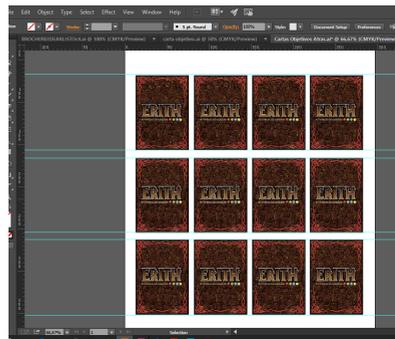
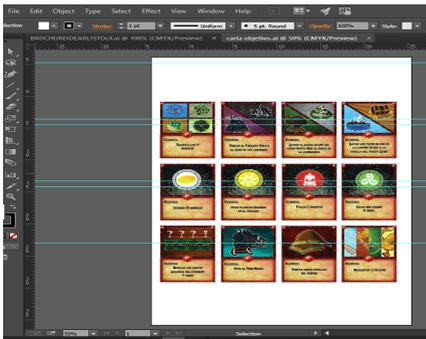
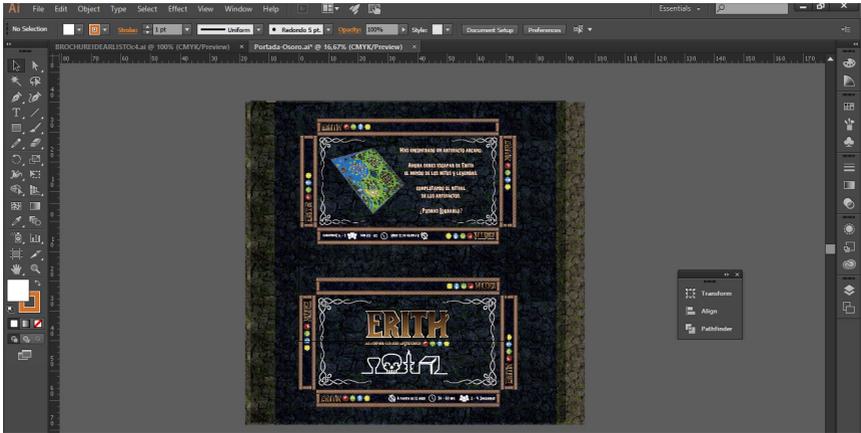
A partir de los bocetos se procedió a la digitalización y corrección de las piezas graficas del proyecto, haciendo uso de las distintas herramientas y software de diseño, así como también el software de 3d Blender para la creación de las piezas de juego.



## Proceso Técnico

### HERRAMIENTA: SOFTWARE DE ILUSTRACIÓN ADOBE ILLUSTRATOR

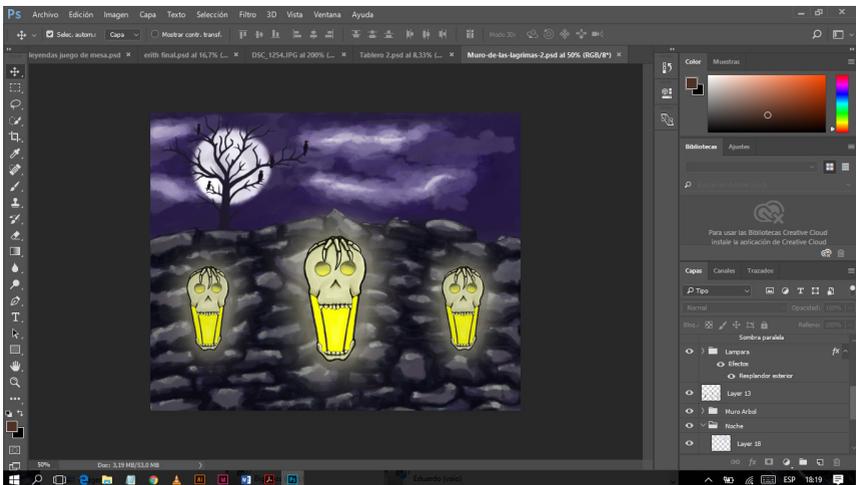
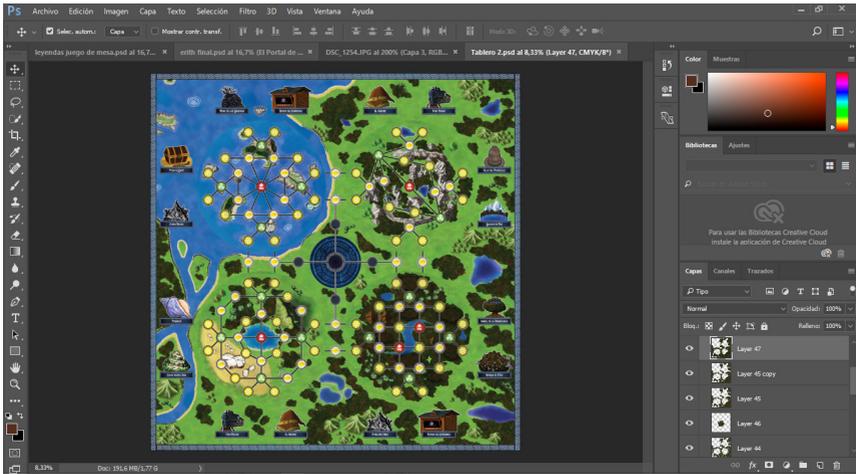
Este software fue utilizado para la creación de las diferentes partes gráficas del proyecto, como el diseño de Cartas, Logotipo, Casillas del tablero, y por último el packaging.



## Proceso Técnico

### HERRAMIENTA: SOFTWARE DE EDICIÓN DE IMÁGENES ADOBE PHOTOSHOP

Esta herramienta fue utilizada para ilustrar tanto el tablero así como las diferentes imágenes dentro de las cartas, y usado al momento de la edición fotográfica.

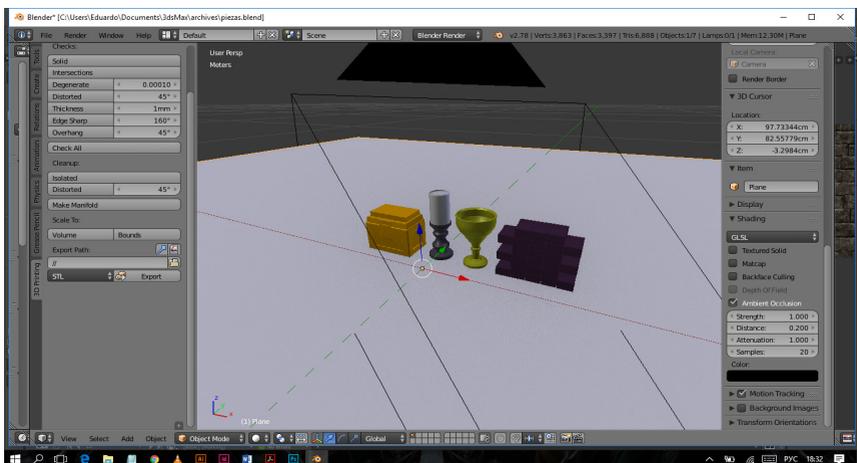
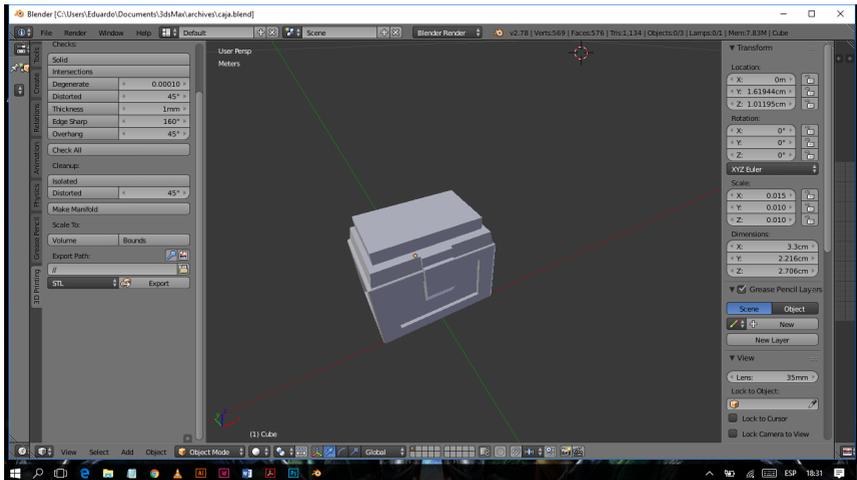




# Proceso Técnico

## HERRAMIENTA: SOFTWARE DE MODELADO Y ANIMACION 3D BLENDER

Este programa fue utilizado en la creación de las distintas piezas de juego, incluido las fichas de jugador, los muros de bloqueo y las monedas de oro.

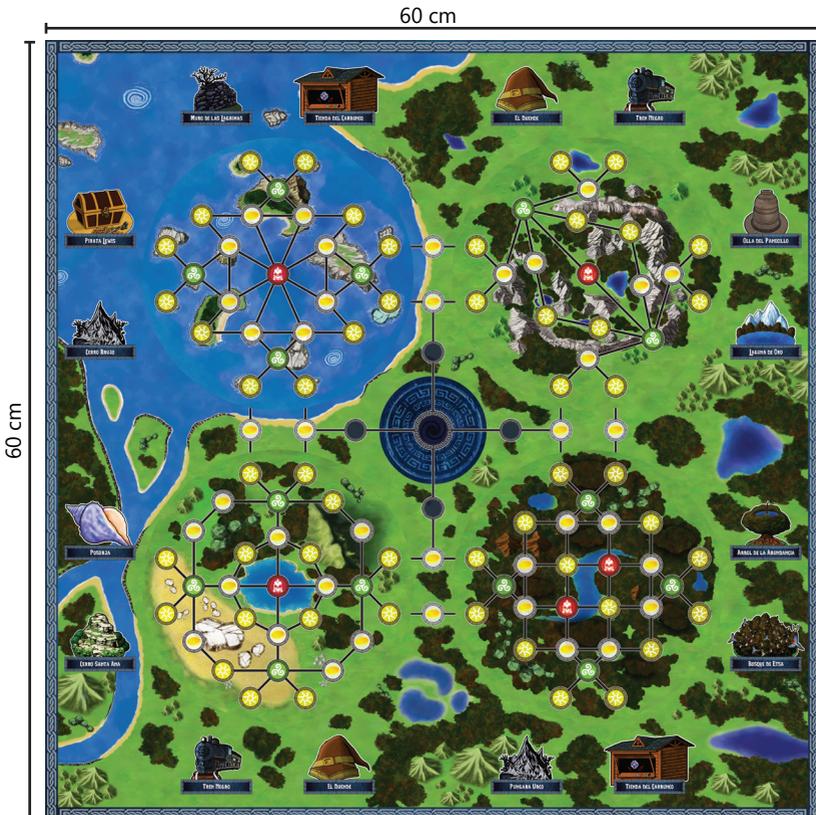


## Piezas Gráficas

El resultado obtenido es un juego de mesa basado en los distintos Mitos y Leyendas del Ecuador, desarrollado a base de todos los conceptos aprendido a lo largo de la carrera.

### Tablero

El tablero fue ilustrado en base a las 4 regiones del Ecuador, cada una contiene un círculo que rota gracias a un mecanismo construido debajo de él, y contiene diferentes lugares de mitos y leyendas Ecuatorianas.



## Piezas Gráficas

### Cartas

Las ilustraciones en las cartas están basadas en distintos mitos y leyendas del Ecuador, y estas se dividen entre los 4 tipos de cartas diferentes con las que cuenta el juego, cada una cumple una función específica dentro del mismo.



## Piezas Gráficas



# Piezas Gráficas

## Instrucciones de Juego

Las ilustraciones en las cartas están basadas en distintos mitos y leyendas del Ecuador, y estas se dividen entre los 4 tipos de cartas diferentes con las que cuenta el juego, cada una cumple una función específica dentro del mismo.

**ARJOL DE LA ANIDAMANTA:**  
EL JUGADOR OBTIENE 1 CARTA MAFEFICIO

**TREN NEGRO:**  
PERMITE UTILIZAR EL TICKET DE TREN PARA VIAJAR AL CENTRO DE LA REGIÓN DESEADA.

**PIRATA JEVES:**  
POR EL PAGO DE 5 MONEDAS DE ORO O MÁS EL JUGADOR TIENE NOVAMENTE EL DADO, SI EL NÚMERO ES MAYOR A 2 EL JUGADOR GANA EL DOBLE DE LA CANTIDAD PAGADA, SI EL NÚMERO ES 2 O MENOR, PIERDE DICHA CANTIDAD.

**CERRO DORADO:**  
EL JUGADOR GANA EL OBJETO "PLANTA DE LAS SIERRAS"

**LAGUNA DE ORO:**  
EL JUGADOR GANA EL OBJETO "PATOS DE ORO".

**CERRO SANTA ANA:**  
EL JUGADOR GANA EL OBJETO "HACHA DE ORO".

**TOTI TOTI:**  
PERMITE CAMBIAR EL NÚMERO DE CARTAS MAFEFICIO DESEADAS POR OTRAS DE LA BARAJA.

**PONCABA:**  
REVELA OBJETIVOS DE OTRO JUGADOR.

**MURO DE LAS LAGUNAS:**  
EL JUGADOR PUEDE PONER 3 MADEROS EN CUALQUIER CASILLA DEL MAPA.

**OLLA DEL PANQUELLO:**  
EL JUGADOR OBTIENE 3 MONEDAS DE ORO.

**PONCABA USCO:**  
REVELA LAS TRAMPAS DE OTRO JUGADOR.

**NOTA:** UNA VEZ QUE SE ENTRA A UNA DE ESTAS CASILLAS, ES NECESARIO SALIR DE LA REGIÓN Y VOLVER A ENTRAR PARA PODER ACCEDER NOVAMENTE A ELLAS.

**ENTH**

**REGIONES:**  
LAS REGIONES SON LOS CUATRO CÍRCULOS QUE SE ENCUENTRAN EN CADA CUADRANTE DEL TABLERO SE PUEDEN CABAR POR MEDIO DE DIFERENTES MECANICAS DEL JUEGO. AL MOVER LAS REGIONES LAS CASILLAS DE SALIDA DEBEN SIEMPRE COINCIDIR CON LAS CASILLAS DEL BORDE Y DE CONECCION CON LAS OTRAS REGIONES.

**EL PÁRAMO EMBARRUADO**      **LAS ISLAS MISTERIOSAS**

**LAS LLANURAS SOMBRÍAS**      **LA JUNGLA PROHIBIDA**

**CASILLAS BÁSICAS:**

**CASILLA INTENCIÓN:** NO PUEDE REGRESAR A ELLA A MENOS QUE UNA CARTA EFECTO LO INDIQUE O HAYA USTED COMPLETADO TODOS SUS OBJETIVOS.

**CASILLA ARCANAS:** TOMÉ UNA CARTA DE LA BARAJA DE CARTAS ARCANAS, SIGA SUS INSTRUCCIONES Y VUÉLVALA A COLOCAR EN LA PARTE INFERIOR DE LA BARAJA.

**CASILLA GIRO DE REGIÓN:** GIRE LA REGIÓN A LA POSICIÓN QUE DESEE.

**CASILLA DE MONEDA:** TOMÉ UNA MONEDA DE ORO

**CASILLA DE TRIBUTO:** PARA PASAR POR ESTA CASILLA SE DEBE PAGAR 4 MONEDAS DE ORO.

**CASILLAS DE INTERÉS:**

**BOSQUE DE ETNA:**  
EL JUGADOR GANA EL OBJETO "CERBATANA DE ETNA".

**Tienda del Carbono:**  
EL JUGADOR PUEDE COMPRAR CARTAS DE MAFEFICIO A 3 DE ORO Y EL TICKET DE TREN A 5 DE ORO

**ENTH**

## Presentación del Producto Gráfico.

### Tablero:

El tablero fue impreso en lona y acoplado en cartón gris, y cada región contiene su respectivo mecanismo gracias al cual puede girar.

### Manual:

El manual fue impreso sobre papel couche para darle esa calidad de revista, y sea más resistente al uso, manteniendo un brillo que lo haga resaltar y fácil de leer.

### Cartas:

Las cartas fueron impresas sobre cartulina couche para un mejor manejo y protección de las mismas, teniendo un acabado brillante.

### Piezas:

Las piezas fueron elaboradas por medio de impresión 3d, para que sean duraderas y a la vez fáciles de manejar, dándole un acabado duradero y llamativo.

## Packaging

El empaque fue impreso en papel blueback y armado sobre cartón gris, para darle resistencia y flexibilidad al momento de abrir y cerrarlo, también fue forrado con cartulina y se diseñó dentro de él los espacios específicos para cada una de las piezas del juego.



# Presupuesto

		Unitario	Total
<b>EGRESOS</b>			<b>\$ 3440</b>
<b>Diseño</b>	<b>Investigación + desarrollo</b>		
2	Equipo Proyecto	\$ 600	\$ 1200
1	Concepto creativo	\$ 200	\$ 200
1	Diseño de propuestas (pruebas)	\$ 215	\$ 215
1	Digitalización de propuestas	\$ 325	\$ 325
1	Diagramación	\$ 270	\$ 270
1	Prototipo final	\$ 100	\$ 100
	<b>Total Mes 01 a 04</b>		<b>\$ 2.310</b>
<b>Diseño de piezas</b>	<b>Descripción</b>		
1	Diseño de Tablero	\$180	\$180
1	Diseño Manual	\$150	\$150
1	Diseño de Marca	\$200	\$200
1	<b>Diseño de Cartas</b>	\$300	\$300
1	Diseño de Packaging	\$200	\$200
1	Diseño de Piezas	\$100	\$100
	<b>Total</b>		<b>\$ 1.130</b>
<b>INVERSIÓN</b>			<b>\$ 107,30</b>
<b>Implementación</b>			
1	Impresión Tablero en lona	\$30	\$ 30
1	Impresión Manual Couche	\$10	\$ 10
12	Impresión A3 Couche (Cartas)	\$1,90	\$ 22,80
7	Impresión 3D Fichas	\$3,50	\$24,50
1	Impresión Papel Blueback (packaging)	\$20	\$ 20
	<b>Total</b>		<b>\$ 107</b>
<b>Total</b>	<b>Egresos+inversión Mes 01 a 04</b>		<b>\$ 3547,30</b>
<b>Precio Unitario</b>			<b>\$ 50</b>

## RESULTADOS

Diseño y construcción de un juego de mesa entretenido y competitivo, con mecánicas novedosas que le permitan diferenciarse de otros productos similares.

Introducción del mismo al mercado saturado por productos extranjeros una alternativa nacional.

Rescate de una parte de la tradición oral ecuatoriana y el establecimiento de un precedente de su uso dentro de la cultura del entretenimiento.

## CONCLUSIONES

El trabajo realizado ha convertido poco a poco a este proyecto en una respuesta idónea a la problemática establecida, en los procesos de investigación hemos encontrado un gran acervo de leyendas y mitos que reflejan la creatividad y originalidad del Ecuador y han alimentado este proyecto desde su inicio.

Vemos este proyecto como una contribución positiva a la sociedad ecuatoriana y como un precedente del uso de la tradición oral ecuatoriana dentro de la cultura del entretenimiento, una práctica común en otras culturas y países.

Podemos concluir que, a pesar de muchos restrictivos en cuanto a la manufactura del producto, así como las limitantes culturales e idiosincráticas presentes en la población, es posible crear productos nacionales que resalten nuestros valores culturales, tengan aceptación por parte del público en general y hacerlos accesibles al común de la población.

## BIBLIOGRAFÍA

El Diario, Grupo Ediasa S.A. "Los Juegos De Mesa Son Una Buena Opción Para Disfrutar En Familia | El Diario Ecuador". El Diario Ecuador. N.p., 2017. Web. 6 Mar. 2017.

Edgar Allan García. (2003). Leyendas del Ecuador. Ecuador; Alfaguara

Mario Conde. (2006). Cuentos ecuatorianos de aparecidos. Ecuador; Norma

Mario Conde. (2012). Veinte leyendas ecuatorianas y un fantasma; Abracadabra

Dorys Rueda. (2013). Leyendas, casos y mitos del Ecuador [Blog]. Recuperado de <http://www.elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador>

Rodolfo Pérez. (2005). Diccionario biográfico del Ecuador [Blog]. Recuperado de <http://www.diccionariobiograficoecuador.com/>

## BIBLIOGRAFÍA

Nick Wingfield. (2014). High-Tech push has board games rolling again. New York Times. Recuperado de [https://www.nytimes.com/2014/05/06/technology/high-tech-push-has-board-games-rolling-again.html?\\_r=1](https://www.nytimes.com/2014/05/06/technology/high-tech-push-has-board-games-rolling-again.html?_r=1)

Owen Duffy. (2014). Board games' Golden age: sociable, brilliant and driven by the internet. The Guardian. Recuperado de <https://www.theguardian.com/technology/2014/nov/25/board-games-internet-playstation-xbox>

Todd Martens. (2012). Board games are growing in popularity again. Los Angeles Times. Recuperado de <http://articles.latimes.com/2012/nov/12/business/la-fi-ct-board-games-20121113-71>

Banco central del Ecuador. (2016). Estadísticas macroeconómicas presentación coyuntural. Banco central del Ecuador. Recuperado de <https://contenido.bce.fin.ec/documentos/Estadisticas/SectorReal/Previsiones/IndCoyuntura/EstMacro112016.pdf>





