



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

Título del trabajo: Diseño de un juego de mesa

Autor/es

Daniel Fernández Miró

Director/es

Ignacio Lopez Fornies

Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Universidad de Zaragoza

2024 - 2025

---

---

## Resumen

En el presente proyecto se mostrará el proceso que he seguido la conceptualización, desarrollo y diseño de un juego de mesa que mezcla la estrategia con referencias amplias de la cultura popular, cine series, cómics, novelas y ficción en general.

Al comienzo de este proyecto, desarrollaré un estudio de mercado, analizando juegos ya existentes, clasificándolos según sus características generales, elementos físicos, jugabilidad y conceptos básicos.

Tras estos análisis, se harán los conceptos iniciales del juego, para los cuales, se comprobarán sus dinámicas y equilibrio para sus posteriores cambios y ajustes.

Una vez listos los aspectos jugables, se desarrollarán los elementos gráficos, tanto del tablero y cartas, como del envase, manual de juego y elementos extras, con el objetivo final de obtener un juego de mesa completo cuyo empleo resulte en una experiencia para el jugador.

## Abstract

In this project, I will present the process I have followed for the conceptualization, development, and design of a board game that combines strategy with broad references to popular culture, including film, television series, comics, novels, and fiction in general.

At the beginning of this project, I will carry out a market study, analyzing existing games and classifying them according to their general characteristics, physical components, gameplay, and basic concepts.

Based on this analysis, the initial concepts of the game will be created, testing their dynamics and balance to allow for later adjustments and refinements.

Once the gameplay aspects are finalized, the graphic elements will be developed, including the board and cards, as well as the packaging, rulebook, and additional components. The ultimate goal is to obtain a complete board game that provides players with a meaningful and engaging experience.

---

# Índice

Resumen	2
Abstract	2
<b>Índice</b>	<b>3</b>
Introducción	4
Objetivo del proyecto	4
Público Objetivo	5
Metodología	5
Concepto de Diseño	7
Características Principales	7
Elementos a Diseñar	7
Restricciones	7
Investigación y Análisis	8
Estudio de mercado	8
Tendencias del mercado	9
Encuestas	9
Conceptualización	14
Historia	14
Dinámica de juego	15
Descripción de los elementos	15
Diseño del Prototipo	17
Pruebas de Juego	18
Aspectos gráficos	19
Diseño final	23
Producción	32
Distribución y Lanzamiento	39
Precio	40
Recursos empleados	41
Conclusiones	42
Agradecimientos	43
Bibliografía	44
Anexos	46

---

## Introducción

En los últimos años, el entretenimiento ha cobrado una gran importancia en la vida cotidiana de las personas. Desde medios digitales, como plataformas de streaming para ver películas y series, hasta el auge de los videojuegos y la literatura, el acceso a historias y experiencias inmersivas nunca ha sido tan amplio.

En este contexto, los juegos de mesa han resurgido como una alternativa de ocio que combina lo mejor de la interacción social con mecánicas innovadoras y narrativas envolventes.

### Objetivo del proyecto

El presente trabajo de final de grado tendrá como objetivo diseñar un juego de mesa con tablero para los amantes del cine, cómic, literatura novelesca, música y ficción en general.

Este proyecto plantea como reto, el diseño de este juego combinando, la ficción popular con una dinámica de juego interesante y entretenida, de manera que el producto final no solo ofrezca un sentimiento estético sino también una experiencia para el jugador envolvente. Además se llegará a plantear la producción y distribución de este, contando con los materiales necesarios y el presupuesto para fabricarlo.

Durante el proceso de diseño, se analizarán varios juegos ya existentes, no solo por conocer sus elementos y mecánicas, sino también para conocer el mercado y lo que quiere el consumidor.

Mi proyecto consistirá en un juego de mesa con tablero, fichas para los jugadores y una serie de cartas como elementos principales. La temática principal del juego tendrá que ver con la ficción, independientemente del medio. Los jugadores irán avanzando por el tablero y utilizando las cartas para conseguir ventaja frente a otros.

---

## **Público Objetivo**

El público objetivo de este proyecto está conformado por jóvenes y adultos interesados en el cine, el cómic y la cultura audiovisual contemporánea.

También se considera a un público general con inquietudes culturales, que desea comprender mejor los lenguajes y discursos que configuran el imaginario colectivo a través de medios como el cine y el cómic.

## **Metodología**

La metodología a seguir será iterativa y colaborativa, garantizando la calidad del producto final a través de diversas etapas de desarrollo:

Créditos Totales: 12

- Fase 1: Documentación e investigación: 3
- Fase 2: Desarrolla de ideas y conceptos: 4
- Fase 3: Pruebas de jugabilidad: 2.5
- Fase 4: Diseño Final: 1.5
- Fase 5: Realización del prototipo y presupuesto: 1

Esta división del tiempo ha ido variando conforme avanzaba el proyecto. Las fases iniciales de documentación e investigación no fueron tan extensas como esperaba inicialmente, mientras que el diseño final ha sido la fase más larga de todas. En esta fase se incluyen las ilustraciones de todas las cartas, el diseño del tablero, teniendo en cuenta el arte plasmado en él como la distribución final de los distintos tipos de casillas, y por último el diseño del reglamento y envase finales.

La organización final y real de este proyecto es la siguiente:

Créditos Totales: 12

- Fase 1: Documentación e investigación: 2

- 
- Fase 2: Desarrolla de ideas y conceptos: 3
  - Fase 3: Pruebas de jugabilidad: 2
  - Fase 4: Diseño Final: 4
  - Fase 5: Realización del prototipo y presupuesto: 1

---

## Concepto de Diseño

### Características Principales

Cada vez que jugamos a un juego de mesa, identificamos una serie de elementos comunes que comparten con otros juegos, independientemente de quién los haya diseñado. Estos componentes recurrentes son fundamentales para garantizar una experiencia de juego más completa y satisfactoria.

- Objetivo final.
- Dinámica.
- Puntuación.
- Sistema de vidas/ Eliminación.
- Factor suerte/estrategia.

### Elementos a Diseñar

- Tablero.
- Fichas o piezas de jugador.
- Cartas.
- Libro de reglas.
- Libro de historia e ilustraciones.

### Restricciones

- Mantener el equilibrio en la jugabilidad a pesar de la flexibilidad de las reglas.
- Diseñar componentes fáciles de manipular y almacenar.
- Cumplir con un presupuesto predeterminado para la producción del juego.

---

# Investigación y Análisis

## Estudio de mercado

Un estudio de las tendencias y productos actuales y pasados en el mercado es esencial para saber cómo afrontar este proyecto. De esta manera podremos analizar las diferentes secciones del mercado y conocer cuál es la mejor opción para introducir un juego en este.

El principal objetivo de este paso es conocer los puntos fuertes y débiles del entorno.

### **Juegos de mesa, un sector que dispara sus ventas desde la pandemia en España**

Su mercado crece un 7% y el volumen de negocio supera los 140 millones de euros



▲Juegos de mesa Pixabay

Por lo general la mayoría de estudios afirman que durante y tras la pandemia, la popularidad de los juegos de mesa ha aumentado considerablemente. Y pese al incremento general del precio de las materias primas, sigue siendo una industria creciente, ya que los juegos de mesa permiten un entretenimiento variado y que se puede disfrutar infinitas veces, frente a otros como el cine.

En los próximos años, el mercado verá un incremento de 3000 millones de euros hasta 2026, según un artículo de Pymes Magazine. Según un estudio realizado por Technavio en 2023, se espera un crecimiento del 34% en el mercado en Europa.

Por todo esto, crear un juego de mesa en la actualidad es una apuesta viable y con mucho potencial. El interés por este tipo de entretenimiento ha crecido de forma constante en los últimos años, convirtiéndose en una opción cada vez más popular tanto entre niños como adultos. Además, en un mundo cada vez más digital, los juegos de mesa ofrecen una experiencia social y cercana que muchas personas valoran especialmente. Esta combinación de factores hace que emprender en este sector no solo sea posible, sino también una oportunidad interesante de cara al futuro.

Dicho esto, es necesario ver qué tipo de juegos de mesa funcionan mejor en el mercado actual, por lo que será útil clasificarlos de varias formas.

---

## Tendencias del mercado

Según las tendencias del mercado (véase la investigación completa en el *Anexo I, Dossier del desarrollo del proyecto, pág 10*), los juegos más populares por lo general son juego de cartas que proporcionan unas mecánicas interesantes y dinámicas y juegos de tablero bien desarrollados y cargados de estrategia.

Los más populares estos últimos años, en España, han sido:

- **Exploding Kittens**
- **Dobble**
- **Dixit / Dixit Disney**
- **Virus!**
- **Monopoly**

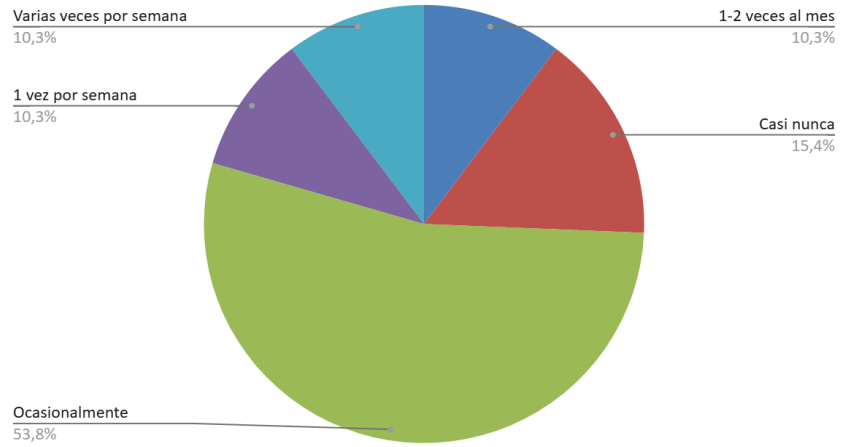
## Encuestas

Durante el proceso de investigación, también se hicieron varias encuestas con preguntas simples y básicas, que aclararía las preferencias y gustos de los posibles jugadores sobre los juegos de mesa. Se preguntaba sobre la frecuencia con la que los encuestados jugaban al mes a un juego de mesa, sus preferencias en elementos, como las cartas y el tablero, y qué tipos de juegos les atraían más ,por lo general.

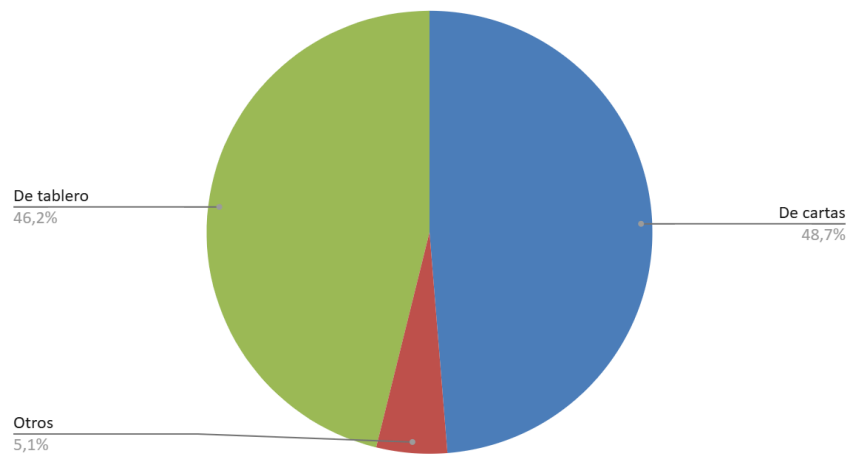
38 personas de un rango de edad de 16 a 35 años, contestaron a las encuestas proporcionando datos muy útiles para el futuro desarrollo de este proyecto.

---

¿Con qué frecuencia juegas a juegos de mesa?

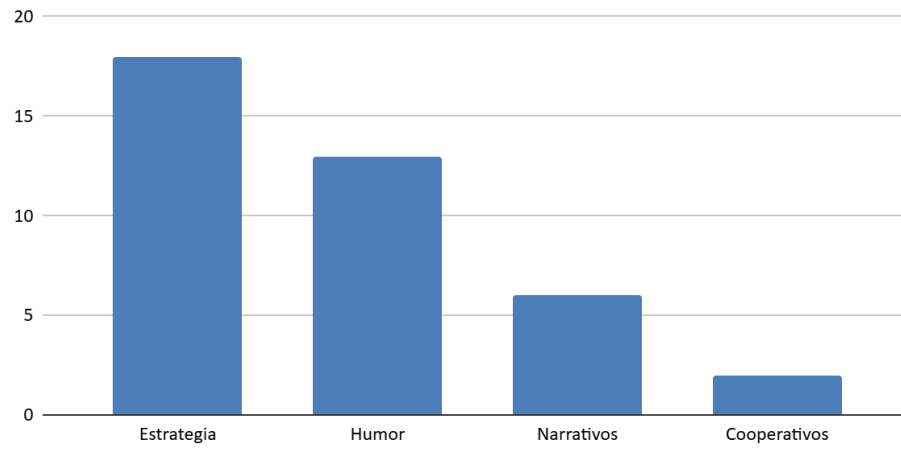


¿Qué tipo de juegos te gustan más, según sus elementos?



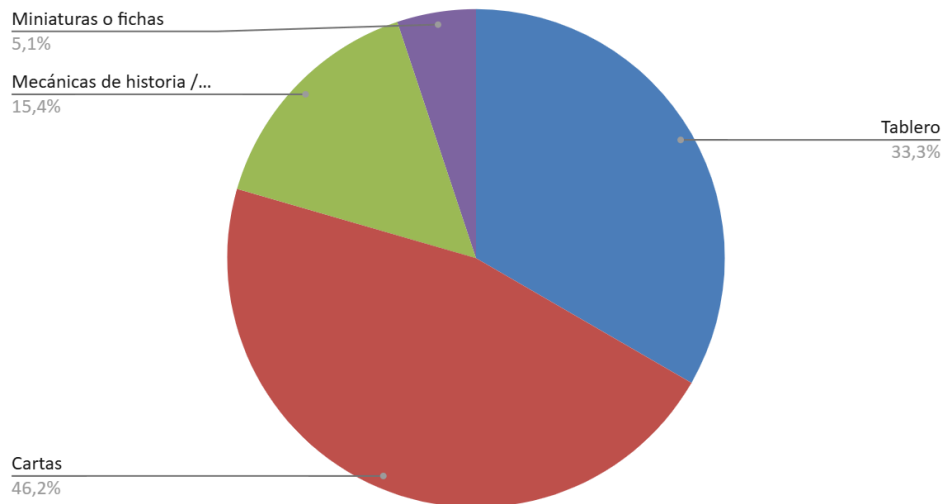
---

### ¿Qué tipo de juegos prefieres, según el tono?



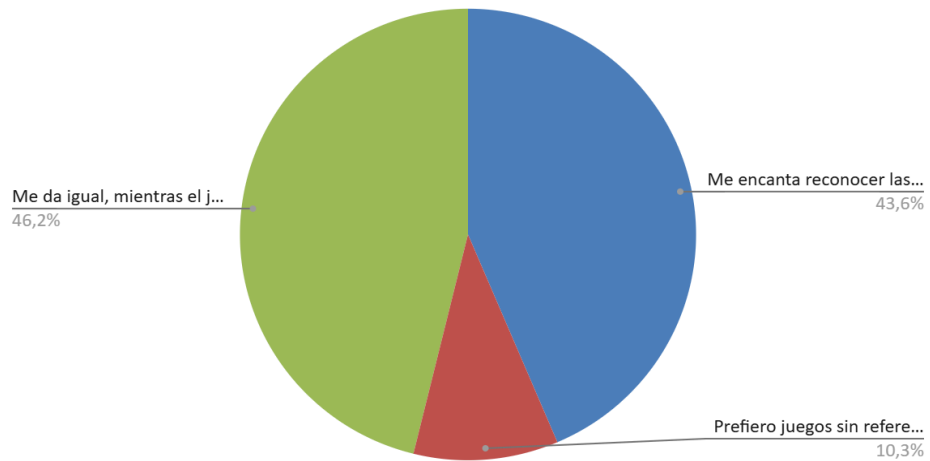
Recuento de ¿Qué tipo de juegos prefieres, según el tono?

### ¿Qué componentes te atraen más en un juego de mesa?

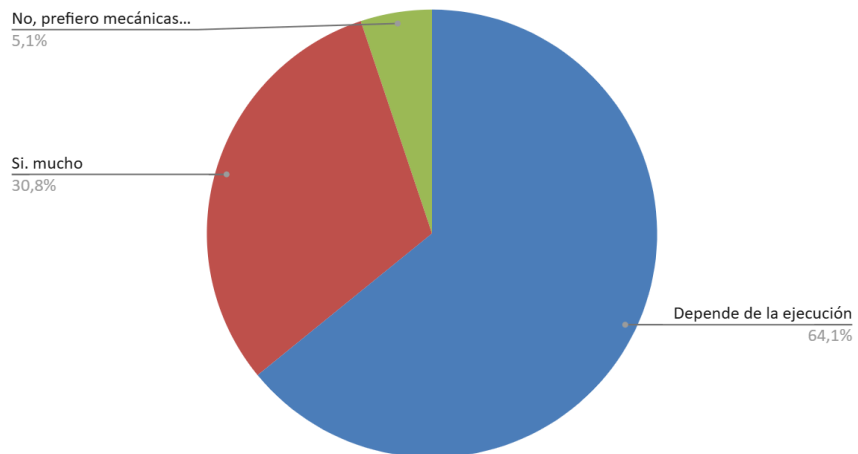


---

¿Qué opinas de los juegos con referencias a películas, series, anime o cultura pop?

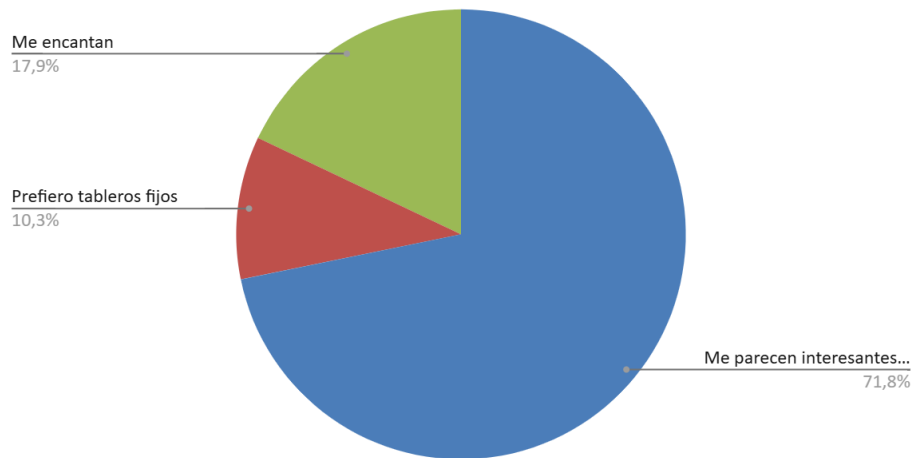


¿Te atraen los juegos con historia o ambientación detrás?



---

¿Qué opinas de los juegos en los que el tablero cambia durante la partida?



La investigación revela que la mayoría de los encuestados juegan a juegos de mesa de manera ocasional, principalmente como actividad social y de entretenimiento casual.

También existe un equilibrio en la preferencia entre juegos de cartas y de tablero, lo que sugiere que un formato híbrido podría resultar atractivo. En cuanto a la narrativa, no se percibe como esencial, pero sí como un valor añadido siempre que esté bien integrada y no ralentice el ritmo de juego.

Finalmente, se destacó como aspecto negativo la complejidad excesiva y la duración prolongada de algunas partidas, señalando la importancia de diseñar juegos accesibles, dinámicos y fáciles de explicar.

Para ver la investigación completa véase en el *Anexo I, Dossier del desarrollo del proyecto*, pág 10-24.

---

## Conceptualización

Una vez realizados los estudios e investigaciones necesarios, la siguiente fase del proceso será la conceptualización y evaluación de ideas.

Las ideas iniciales, anteriores al prototipado y las sesiones de juego y revisiones que se harán más adelante son estas:

### Historia

La incorporación de una historia en un juego de mesa no solo enriquece la experiencia, sino que también da coherencia a sus mecánicas y refuerza la conexión con su universo temático. En un contexto inspirado en el cine, el cómic y la cultura audiovisual, la narrativa funciona como hilo conductor que facilita la inmersión, potencia la implicación emocional y aumenta la rejugabilidad. Así, la historia deja de ser un simple adorno para convertirse en un elemento esencial que aporta identidad y profundidad al juego.

La historia dentro del juego será la siguiente:

*En la Gran Biblioteca se custodian libros y documentos de todas las partes del mundo. En el centro de esta gran estructura se encuentra el Gran Compendio, un libro que alberga todas las historias contadas y por contar.*

*Una noche, una misteriosa figura roba el libro, por lo que el Bibliotecario mandará a los guardias o Custodios a buscarlo por toda la ciudad. Durante la persecución, varias páginas del libro que contenían fragmentos de muchas historias caerán, afectando al mundo real.*

*Los guardias deberán llegar hasta el escondite del ladrón y traer de vuelta el libro a la biblioteca, compitiendo entre ellos, ya que el Bibliotecario concederá un deseo solo a quien sea capaz de recuperarlo.*

La versión final de la historia se encuentra en el *Anexo IV: Reglamento del juego*.

Se tomará esta historia inicial como punto de partida para el desarrollo y diseño del resto de elementos, tanto de las ilustraciones y efectos de las cartas como el diseño del tablero y manual de juego, aunque se harán ajustes más adelante con el objetivo de alcanzar una cohesión entre todos estos elementos.

---

## Dinámica de juego

Teniendo en cuenta los análisis anteriores y, que se tomará la historia como punto de partida, considero que lo más adecuado es la implementación de un tablero. No solo para que los jugadores tengan un lugar físico en el que desarrollar su estrategia, sino porque el hecho de tener un camino que atravesar impulsa la idea de que las partidas serán un viaje, con inicio, desarrollo y final, por lo que las dinámicas y mecánicas se crean basándose en la existencia de un tablero.

Las mecánicas más básicas, entonces serán las siguientes:

Cada turno, los jugadores avanzan en el tablero según el resultado de un dado y podrán utilizar cartas de su mano para modificar su estrategia. Algunas casillas activarán cartas de otro mazo con diversos efectos y el objetivo principal es obtener el Libro y devolverlo al punto de inicio.

Se plantea además la interacción directa entre jugadores en la misma casilla, mediante enfrentamientos o robos del Libro, aunque estas dinámicas quedaron abiertas a ajustes posteriores.

La versión final de mecánicas y componentes se detalla en el *Anexo IV: Reglamento del juego..*

## Descripción de los elementos

Una vez definidos los elementos más abstractos, como la historia y las dinámicas que se desean implementar, se procederá al diseño de los componentes físicos del juego, tomando como base dichas decisiones conceptuales.

### Tablero

Además de una serie de casillas estratégicamente colocadas, y elementos adicionales que obstaculicen el paso a los jugadores, el tablero contará con varios anillos giratorios, aportando dinamismo a las partidas.

---

## Cartas

Las cartas se dividirán en 3 tipos:

Cartas de Origen: Serán cartas que los jugadores tendrán durante toda la partida y les proporcionan ventajas concretas sobre otros.

Cartas de Recurso: Estas cartas serán objetos que los jugadores utilizarán durante su turno para conseguir algún tipo de ventaja frente al contrincante.

Cartas de Destino: Cartas que se activaran al pisar un tipo de casillas específico, y causarán un efecto al jugador, normalmente negativo

---

## Diseño del Prototipo

Una vez establecidos los elementos que constituyen el juego y cómo serán estos, pasaremos a la fase del diseño del prototipo. En esta fase se desarrollarán los elementos físicos y las dinámicas, tanto la funcionalidad como la estética de estos.

Para empezar, el elemento más complejo es el tablero, por lo que será lo primero que se plantee.

### Análisis de otros juegos

Se analizarán las mecánicas y elementos jugables de otros juegos similares para conocer los diversos conceptos que ya existen, pueden coger inspiración y aprender de ellos.

Todo el análisis y su desarrollo se encuentra en el *Anexo I: Dossier del desarrollo del proyecto, pág 30-34.*

### Ideas iniciales

Tras los análisis realizados de otros juegos, tanto de sus elementos como de sus mecánicas y conceptos base, se hará un Brainstorming de todos los componentes que afecten a la jugabilidad del juego. Esto incluye al diseño y ergonomía del tablero, como a todos los conceptos y efectos de las cartas.

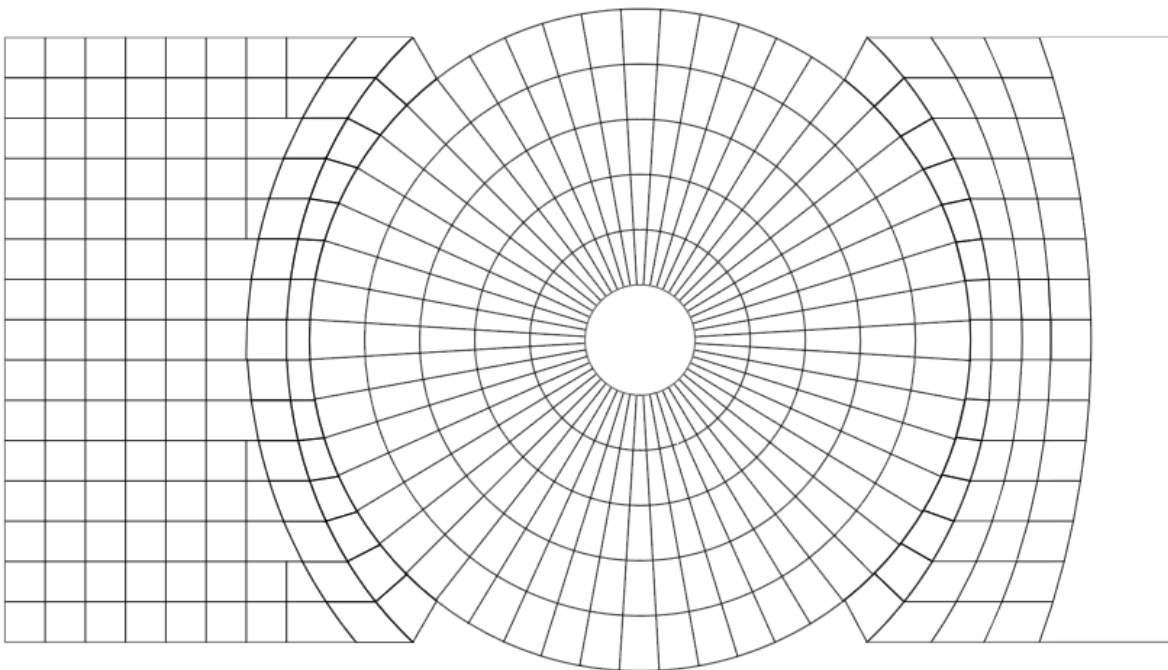
Todo el proceso creativo se encuentra en el *Anexo I: Dossier del desarrollo del proyecto, pág 35 - 43.*

---

## Pruebas de Juego

Para las pruebas de juego iniciales, se imprimió en el tablero un papel y se pegó a un cartón para mayor estabilidad, y las cartas se recortaron de hojas de folio. El juego, por ahora, no cuenta con ningún tipo de elemento gráfico, ya que solo se está probando la jugabilidad de este y no eran necesarias.

Y tras varias rondas de rediseño y ajustes de mecánicas se llegó al diseño final del tablero, sin los elementos gráficos ni las ilustraciones.



Con este diseño final, podemos contar con un par de anillos giratorios en el centro, que irán girando cuando se activan un tipo de carta específico, y la posibilidad de que los jugadores puedan recorrer el tablero con total libertad, desarrollando su estrategia a lo largo de la partida. Todo esto teniendo en mente, que el objetivo es recoger el Libro y traerlo de vuelta, por lo que los jugadores deberán atravesar todas las trampas y a sus rivales al volver al inicio.

Todas las pruebas de juegos y los ajustes y cambios a las mecánicas y elementos se encuentran en el *Anexo I: Dossier del desarrollo del proyecto, pág 44 - 47*.

---

## Aspectos gráficos

Una vez realizadas las pruebas de juego necesarias, se pasará a definir los aspectos gráficos y visuales del juego.

Para comenzar esta fase se realizaron unos análisis de artistas cuyo trabajo podría encajar con el tono visual deseado de este proyecto.

El estilo será suelto y expresivo, con apariencia de sketchbook y uso de texturas como acuarela, rotulador, grafito y tinta. Las ilustraciones priorizarán el movimiento y la intención sobre la precisión, evocando cuadernos de un narrador visual. Cada carta usará una paleta limitada (máx. tres colores más negro), con variación según la escena, destacando el trazo gestual y las manchas.

Los artistas en los que nos inspiramos, y cuyos análisis se encuentran en el Anexo I: Dossier del desarrollo del proyecto, pág 48 - 55, serán los siguientes:

- Mary Ainza



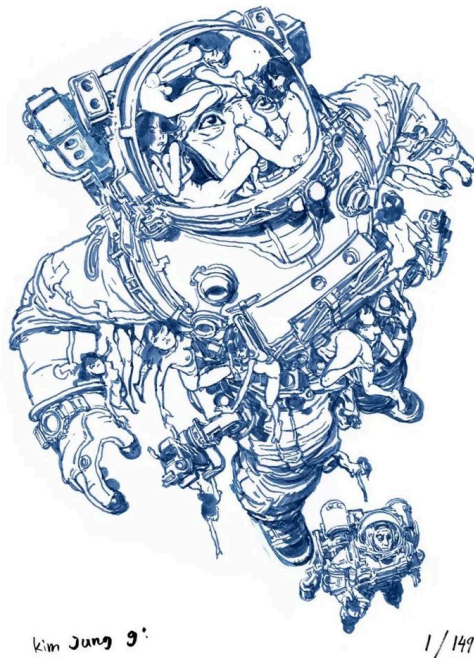
- 
- Alberto Mielgo



- Elisabeth Vincentelli



- 
- Kim Jung Gi



Todos sus estilos son reconocidos por tener un trazo libre y suelto, a la vez que expresivo, y aunque cada uno utilice métodos y enfoques distintos, todas sus obras muestran gran emoción e identidad propia.

Además se realizaron 2 moodboards, uno para el color y otro para el entintado y composición, con el objetivo de tener una amplia gama de referencias para consultar e inspirarse durante el proceso de ilustración de las cartas. El análisis de estos moodboards se encuentra en el Anexo I: Dossier del desarrollo del proyecto, pág 54 - 55.



---

## Diseño final

Tras todas las pruebas de juego y los sucesivos ajustes aplicados al tablero, las cartas y las mecánicas generales, se inicia la fase de desarrollo gráfico definitivo del proyecto. Esta etapa es fundamental, ya que no sólo consolida la identidad visual del juego, sino que también determina la calidad de la experiencia de usuario. El objetivo es que cada elemento cumpla con una doble función: por un lado, garantizar la claridad y la usabilidad durante la partida; por otro, reforzar la narrativa y la estética inspirada en el universo ficticio del Mil Tintas.

Este será el nombre del juego, ya que hará alusión a las mil historias que están contenidas en el Gran Compendio, siendo este el objetivo final de las partidas. Además este nombre es corto e icónico, lo que lo hace perfecto para que los jugadores lo recuerden una vez hayan jugado.

En primer lugar, se abordará el diseño de las cartas, uno de los elementos más manipulados y, por tanto, más relevantes para la experiencia del jugador. Se trabajará tanto en el reverso como en las caras frontales, prestando especial atención a la simbología que diferenciará cada tipo de carta.

Para las Cartas de Origen se empleará el símbolo Alfa (A), ya que en la antigua Grecia representaba el comienzo. Esta elección resulta especialmente adecuada, pues estas cartas marcan el inicio de la historia y se activan desde la preparación de la partida.

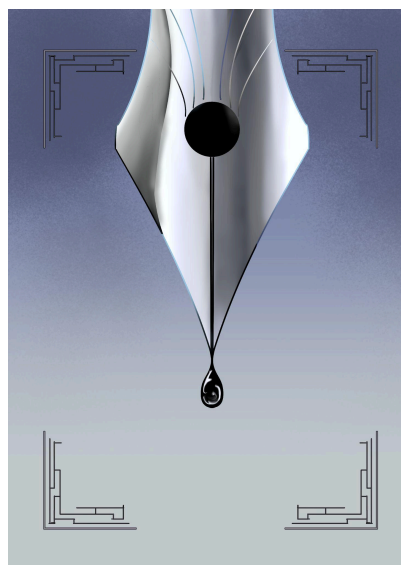


---

En el caso de las Cartas de Destino, se optará por el símbolo Omega ( $\Omega$ ), tradicionalmente asociado al final. Esta relación semántica encaja con su función dentro del juego, ya que son cartas capaces de alterar drásticamente el curso de la partida o incluso provocar la eliminación de un jugador.



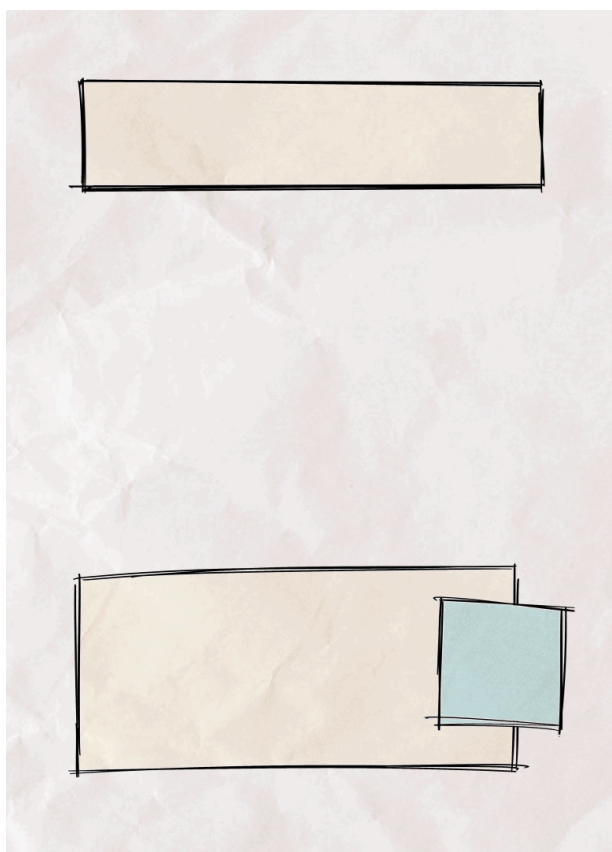
Finalmente, para las Cartas de Recurso se utilizará la imagen de una pluma que derrama tinta, como metáfora visual de la escritura en proceso: cada vez que los jugadores utilizan estas cartas, contribuyen a “escribir” y dar forma a la historia que se va desarrollando durante la partida.



---

En el caso de las caras frontales, deberán mantener coherencia entre sí a nivel gráfico sin perder su carácter distintivo. El uso de paletas limitadas de color, combinadas con trazos expresivos y referencias visuales reconocibles, facilitará la identificación rápida de cada carta, al mismo tiempo que consolidará la estética de páginas arrancadas y fragmentos de historias.

Además se utilizará una retícula que se mantendrá igual en todas las cartas, de manera que el texto que contiene (tanto Título como efecto de la carta) se encuentre en el mismo lugar, y haya una coherencia visual entre todas las cartas.



Se ha documentado en video parte del proceso de ilustración, realizado con el software Clip Studio Paint, y puede verse a través del siguiente enlace: [“Desarrollo de cartas de Mil Tintas” \(Daniel Fernández, 2025\)](#).

---

El diseño final de todas las cartas podrá verse en el *Anexo II: Cartas*, o en *Anexo VIII: Archivo a imprimir de Cartas de Origen*, *Anexo IX: Archivo a imprimir de Cartas de Destino*, *Anexo X: Archivo a imprimir de Cartas de Recurso*.

El tablero, como pieza central del juego, se desarrollará teniendo en cuenta no solo el montaje físico y la resistencia de los materiales, sino también su capacidad para transmitir una atmósfera inmersiva. La incorporación de anillos móviles deberá integrarse con un diseño visual que evoque dinamismo y caos narrativo, de modo que el aspecto gráfico no se limite a ser un recurso decorativo, sino que funcione en plena coherencia con la mecánica del juego. Se prestará especial atención a la legibilidad de las casillas, al contraste de colores y al diseño de la iconografía, de manera que la información sea clara y comprensible de un solo vistazo, incluso en momentos de gran dinamismo durante la partida.

Asimismo, el tablero estará dividido en tres zonas principales, cada una con un papel narrativo y mecánico diferenciado, que estructuran las etapas de la partida:

- La Biblioteca: punto de inicio del recorrido, donde los jugadores comienzan su aventura y desde donde parten en busca del Libro.
- La Ciudad: zona central que alberga los anillos giratorios, símbolo del caos narrativo y de la primera fase estratégica del juego. Aquí los caminos se transforman constantemente, obligando a los jugadores a adaptarse y a replantear sus decisiones.
- Las Afueras: el lugar donde se encuentra el Gran Compendio, marcando el ecuador de la partida. Recuperar el Libro en esta zona supone un hito narrativo, pero también el inicio de un nuevo desafío: regresar con él al punto de partida.

Como el objetivo final consiste en devolver el Gran Compendio a la Biblioteca, los jugadores estarán obligados a atravesar nuevamente estas tres zonas en sentido inverso. Este planteamiento convierte a la Biblioteca no solo en el inicio, sino también en el desenlace de la experiencia, reforzando la idea de un viaje circular en el que la narrativa se cierra allí donde comenzó.

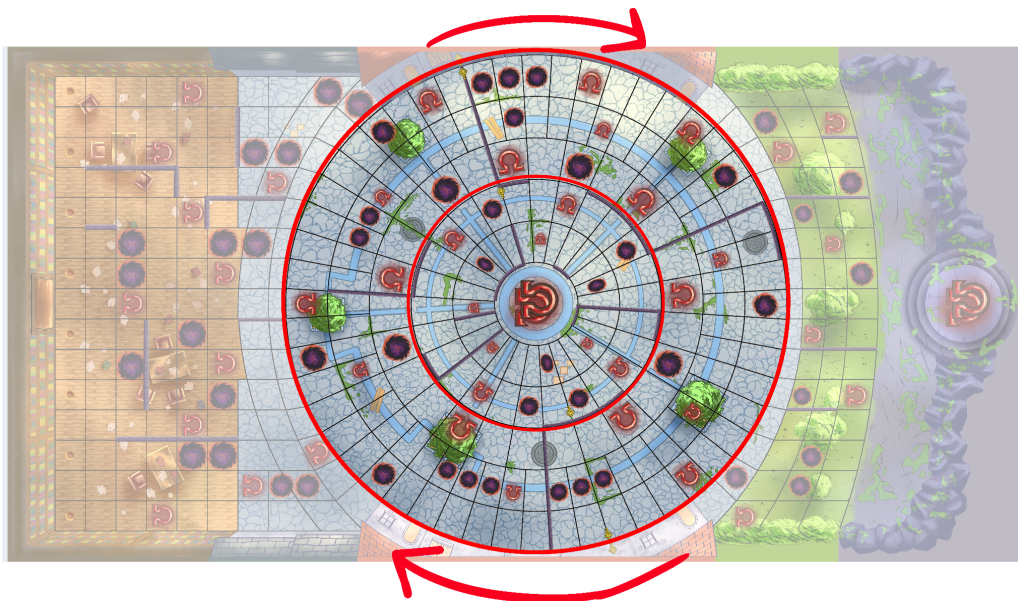
---

El funcionamiento básico del tablero será el siguiente. Una vez colocados los anillos y comience la partida, los anillos del tablero girarán cuando un jugador pise una Casilla de Destino y saque del mazo una de estas dos cartas:



Ambas cartas tienen versiones de giro horario y antihorario.

Cuando estas cartas se activen, el anillo correspondiente deberá girar en el sentido indicado tantos sectores como número saque al tirar un dado.



---

Toda esta mecánica conlleva un buen diseño de piezas, materiales y buen troquelado, por lo que se imprimirán 3 piezas del tablero: el tablero base, el anillo exterior y el interior, además de necesitar una base circular para sostener el anillo interior en una posición superior, de manera que este anillo no se vea arrastrado al girar cuando el otro lo haga, y por último un eje que atraviesa todas las piezas y las mantiene centradas.

Este eje estará fabricado de plástico ABS, por sus propiedades físicas y bajo coste. Tendrá la forma de un cilindro alargado de 20 mm de diámetro y 45 mm de altura con una base de 2 mm de espesor y 60 mm de diámetro.



El diseño final del tablero, con las divisiones en zonas y anillos móviles, puede consultarse en el *Anexo III: Archivo a imprimir del Tablero*.

Otro componente clave es el manual de juego o reglamento, que no debe limitarse a enumerar reglas, sino que ha de servir como puerta de entrada al universo narrativo. Se plantea una maquetación clara y accesible, con ejemplos ilustrados y diagramas que simplifiquen la comprensión de las mecánicas. De este modo, el reglamento se convierte en una herramienta pedagógica y, al mismo tiempo, en un soporte narrativo que acompaña a los jugadores en su primera toma de contacto con el juego. Además de que se intentará que la propia lectura del reglamento sea una parte entretenida y divertida de la experiencia, añadiendo chistes y referencias.

---

Para consultar el Reglamento del Juego y todo su contenido, puede consultarse el *Anexo IV: Reglamento del juego*.

Finalmente, se diseñará la caja del envase, que cumple una doble función: proteger los componentes y actuar como carta de presentación frente al público. En este sentido, el envase debe reflejar la identidad visual del juego, despertar curiosidad y transmitir el tono narrativo del proyecto desde el primer momento. La elección de tipografía, ilustraciones y disposición gráfica se orientará a lograr un impacto visual inmediato en el punto de venta, pero también a evocar la sensación de misterio y descubrimiento que define la experiencia de juego.

Además de la identidad gráfica y visual, se incluirá en la impresión la información esencial para el consumidor, ubicada de forma clara y accesible en la parte exterior de la caja.

Entre los elementos principales figurarán una serie de etiquetas que garantizan el cumplimiento de las normativas de seguridad aplicables en la Unión Europea. Estos datos resultan imprescindibles para orientar al comprador y asegurar la comercialización del juego dentro de los estándares establecidos.

Se añadirá la siguiente información:

- El número de jugadores recomendado.

El envase indicará de manera clara el rango de jugadores para los que el juego ha sido diseñado. En este caso, se ha determinado un mínimo de 3 jugadores y un máximo de 8 jugadores

- La edad mínima aconsejada.

Teniendo en cuenta el contenido narrativo del juego, así como el nivel de complejidad de sus mecánicas y reglas, se establece una edad mínima de 12 años.

- El marcado CE.

---

Este símbolo significa Conformité Européenne o de Conformidad Europea y se encuentra presente en una gran cantidad de productos y servicios por su relevancia, ya que asegura el cumplimiento de los requisitos que garantizan un alto nivel de seguridad en sus características físicas, de resistencia y materiales de los que está compuesto.



- Duración aproximada de las partidas, como referencia para que los jugadores puedan valorar el tiempo de dedicación requerido.
- Idioma o idiomas disponibles en el manual y en los componentes, especialmente relevante en ediciones con alcance internacional o multilingüe.
- Advertencias de seguridad, como “No recomendado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas”, en cumplimiento con las normativas de protección infantil.

Con la integración de todos estos elementos, el envase cumple simultáneamente una función legal, informativa y promocional, transmitiendo profesionalidad y facilitando al comprador una visión completa de la experiencia que ofrece el juego.

Para ver el diseño final del envase, consultar el *Anexo V: Archivo a imprimir del envase*.

Junto con todos estos elementos, se incluyen las fichas necesarias para el juego y los 2 dados. Estas serán las 8 fichas distintas para los jugadores, 63 fichas de vidas y la ficha del Gran Compendio. Todas estas, estarán hechas del mismo material que el tablero y recortadas con un troquel circular.

Para ver el diseño de estas fichas consultar el *Anexo VI: Fichas del juego*.

---

También se diseñará un pequeño logotipo del título del juego. Será un diseño simple que evoque la sensación de estar hecho a mano, utilizando texturas de pinceles o rotuladores. Como el nombre del juego es Mil Tintas, considero que lo más adecuado es impulsar el concepto de que el logotipo sea un dibujo plasmado en el Gran Compendio, como si el propio juego estuviera contenido en este libro legendario.

Para consultar el manual de uso de este logotipo, ver el *Anexo VII: Manual de uso del logotipo*.

En conjunto, el diseño final busca integrar jugabilidad, estética y narrativa en un producto cohesivo y atractivo. Cada decisión gráfica responde no solo a criterios funcionales, sino también a la necesidad de construir un universo coherente que acompañe al jugador desde que abre la caja hasta que finaliza la partida.

---

## **Producción**

Tras acabar todos los diseños, comenzará la fase de producción física del juego. Esta fase incluirá la elección de materiales para los distintos elementos, teniendo en cuenta sus propiedades físicas, ergonomía, manejo y costes.

### Materiales

Para la elección de los materiales se investigarán otros juegos de mesa o productos similares. Esto nos dará una lista bastante amplia de opciones, ya que cada juego del mercado tiene unas necesidades distintas para la construcción de sus elementos.

### **Cartas**

Las cartas constituyen uno de los elementos centrales del juego, ya que los jugadores las tendrán en sus manos de manera constante a lo largo de la partida. Por ello, su diseño y fabricación deben priorizar tanto la resistencia como la durabilidad, garantizando que soporten un uso continuado sin deteriorarse prematuramente. Es fundamental que los materiales seleccionados conserven la integridad estructural de la carta frente al desgaste por barajado, manipulación y posibles doblados accidentales, evitando la aparición de marcas que puedan afectar la jugabilidad.

Además de su resistencia, la comodidad en el manejo es un factor clave para la experiencia del jugador. Aspectos como la forma, el tamaño y la textura influyen directamente en la facilidad con la que las cartas pueden sujetarse, barajarse y colocarse sobre la mesa. Un tamaño adecuado evitará la fatiga en partidas prolongadas y permitirá que jugadores de distintas edades y destrezas puedan manipularlas sin dificultad. Asimismo, el acabado superficial, ya sea liso, texturizado o con laminado, no solo aporta una sensación táctil agradable, sino que también puede mejorar el agarre y proteger la superficie impresa frente a roces o manchas.

En conjunto, una correcta elección de materiales, dimensiones y acabados no solo incrementa la vida útil de las cartas, sino que contribuye a una experiencia de juego más fluida, cómoda y satisfactoria.

Los materiales posibles para las cartas serán los siguientes:

Material	Características	Ejemplos de Empresas/ Editoriales	Ejemplos de Juegos	Precio estimado (€ / 1000 uds.)
Cartulina 300 gr	Económico, buena calidad, usado en la mayoría de juegos de mesa.	Panda Manufacturing, Trefl, AGR Priority	Ticket to Ride, Catan, Azul	100 - 200 €
Black Core 310 gr	Evita transparencia, alta opacidad, acabado premium.	The City of Games, Cartamundi, Piatnik	Scythe, Wingspan, Everdell	150 - 250 €
Acabado Linen (textura lino)	Relieve tipo lino, tacto agradable y mejor agarre.	The City of Games, Panda Manufacturing	Terraforming Mars (ed. premium), Gloomhaven	170 - 270 €
Plástico (PVC, PET)	Resistente al agua y desgaste, ideal para barajado frecuente.	Yahong Games, Hero Time, Guangzhou Taide	Cartas coleccionables tipo Magic: The Gathering	250 - 400 €
Cartón grueso	Mayor rigidez y sensación robusta.	Yahong Games, Panda Manufacturing	Componentes de Carcassonne, fichas de Monopoly	120 - 200 €
Metal (acero inoxidable, aluminio)	Muy duradero y pesado, usado en ediciones de lujo.	Yahong Games, Dobeta Games	Ediciones coleccionistas de Monopoly, Poker de lujo	500 € o más

---

Para este proyecto, el material más adecuado para la fabricación de las cartas es la cartulina de 300 gr, ya que ofrece una excelente relación entre calidad, durabilidad y coste. Este gramaje es uno de los más utilizados en la industria de los juegos de mesa, lo que lo convierte en un estándar consolidado por su resistencia al uso frecuente y su facilidad para recibir acabados como laminados o texturizados. Además, al tratarse de un material ampliamente disponible en el mercado, su accesibilidad resulta ventajosa tanto en términos de producción a gran escala como para eventuales reposiciones, asegurando así la viabilidad y sostenibilidad del proyecto.



---

## Tablero

En cuanto al tablero, es necesario otro material más grueso y resistente pero que permita ser doblado y cortado sin problema.

1. Cartón prensado.

Este es el material estándar para la industria de los juegos de mesa. Se caracteriza por su resistencia y estabilidad, especialmente cuando se utiliza un grosor de 2 mm o superior. Permite impresiones a color con diferentes acabados y se pliega fácilmente en varias secciones, lo que facilita su almacenamiento en la caja.

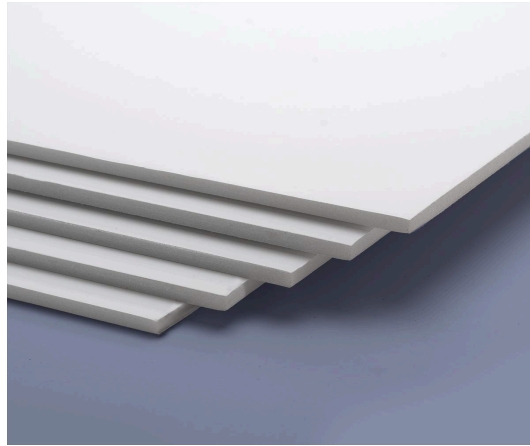
Es un material económico, fácil de producir y proporciona un acabado profesional y limpio, aunque es sensible a la humedad y los bordes pueden desgastarse si no tienen un cuidado adecuado.



---

## 2. Cartón pluma.

Formado por una plancha de espuma recubierta con papel, es un material ligero y muy utilizado en prototipos o ediciones artesanales. Su grosor aporta rigidez y volumen siendo ligero y fácil de troquelar y doblar. Aunque al ser un papel que recubre al cartón, cabe la posibilidad de que se despegue.



## 3. Madera contrachapada.

Una opción más “premium”, que aporta durabilidad y un acabado de alta calidad. Permite grabados o cortes láser y transmite sensación de producto exclusivo. Es una elección con gran resistencia y una muy buena estética, dando sensación de ser un producto más artesano o incluso de lujo. Todo esto hace que el coste de su producción sea demasiado elevado para este proyecto, además de que al ser pesado podría contribuir a una mala ergonomía de las piezas, ya que recordemos que el juego contiene piezas móviles que van a estar en continuo movimiento.



---

#### 4. PVC espumado

Se trata de un material sintético ligero, impermeable y muy duradero. Permite impresión directa o aplicación de vinilos de alta calidad, además de resistencia al agua y a la deformación y buena ligereza.

Sus desventajas serían que no es sostenible medioambientalmente, y que por su precio, no saldría rentable para producciones pequeñas como podría ser esta inicialmente.



En conclusión, para un proyecto como este, el cartón prensado es la opción más viable para una producción estándar, mientras que el cartón pluma puede ser útil en fases de prototipado. Opciones como la madera o el PVC se orientan más a ediciones especiales, de coleccionista o de alta gama.

---

## Envase

Para el envase del juego se utilizará, el cartón compacto, ya que es la opción más viable, por su resistencia, fácil manejo y coste, además de que es un material fácil de adquirir siendo este el más utilizado en productos de la industria y fuera de esta.

Es un material que cuenta con un espesor de 1.5 mm, sin sumar el papel, con el diseño e información del juego, que se pegará encima y una pequeña capa de plástico superior para la protección de la impresión.



---

## Distribución y Lanzamiento

Una vez finalizada la fase de producción, el siguiente paso consiste en planificar la distribución y búsqueda de financiación para llevar el juego al mercado. La opción más viable es presentarlo como un proyecto en plataformas de micromecenazgo como Kickstarter, Verkami o Gamefound, donde los jugadores interesados pueden apoyar económicamente la iniciativa a cambio de recompensas exclusivas. Este sistema no solo permite reunir los fondos necesarios para la fabricación a gran escala, sino también generar una comunidad de seguidores y validar el interés real por el producto antes de su lanzamiento oficial.

De manera complementaria, también se valorará la opción de contactar con editoriales especializadas en juegos de mesa y distribuidoras locales que puedan encargarse de la publicación y comercialización. Esta vía, aunque reduce el control creativo, ofrece mayor seguridad logística y un alcance más amplio en tiendas físicas y en línea. Además, no se descarta una distribución híbrida, en la que parte de la financiación inicial provenga del micromecenazgo y posteriormente se consolide la presencia del juego mediante acuerdos con editoriales y distribuidores.

Algunas editoriales españolas posiblemente interesadas son:

- Devir: La editorial más grande en Español que publica desde juegos familiares hasta títulos de nicho.
- Tranjis Games: Editorial española centrada en juegos originales y accesibles, cuya popularidad creció considerablemente con el lanzamiento de Virus.
- Ludonova: Con sede en Córdoba, especializados en juegos de autor con personalidad propia.
- GDM Games (Guerra de Mitos): Editorial que empezó con un juego de cartas propio y ahora apoya a muchos autores independientes.
- Salt & Pepper Games: Conocida por títulos más minimalistas, abstractos y narrativos. Muy activa en Kickstarter.

---

En definitiva, la estrategia de distribución combinará el uso de plataformas digitales de crowdfunding con posibles colaboraciones con editoriales, buscando así maximizar tanto la viabilidad económica como la proyección del proyecto en el mercado nacional e internacional.

## **Precio**

El presupuesto para la fabricación y distribución de un juego de mesa puede variar muchísimo, ya que depende casi en su totalidad de los materiales y piezas necesarios, y cada juego presenta muchas diferencias con otros.

Para conseguir un presupuesto relativamente preciso, se contactó con varias editoriales dispuestas a producir proyectos de este estilo. Una de ellas es Agrpriority, una empresa especializada en producir juegos de mesa y cartas.

Tras aclarar las especificaciones de este proyecto con la empresa, se estima que el juego tendrá un precio de venta alrededor de 35.62 € por unidad.

Teniendo en cuenta que otros juegos del sector con elementos y especificaciones similares pueden costar 31 € como mínimo y llegar a alcanzar los 55 €, en algunos casos, el precio de 35.62 € sería adecuado para el juego de mesa final.

---

## Recursos empleados

Todos estos diseños, tanto las ilustraciones de las cartas, el arte del tablero, el diseño de la caja y cualquier dibujo contenido en este proyecto han sido hechos a mano por medios digitales y tradicionales en su totalidad por Daniel Fernández Miró, y sin ninguna asistencia de Inteligencia Artificial.

Se han utilizado los siguientes medios y programas:

- Clip Studio Paint
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign

---

## Conclusiones

Al inicio de este proyecto estaba muy confiado, no por mis habilidades como diseñador, sino porque la idea de hacer un juego de mesa brindaba infinitas posibilidades a desarrollar y explorar. Mientras avanzaba el proyecto me di cuenta que no es para nada un trabajo sencillo, existen muchísimos elementos que hay que tener en cuenta y pesé a ser un proyecto creativo, es necesario ser muy estricto y riguroso con muchos de los aspectos que un proyecto así conlleva.

Todo este proceso me ha ayudado a aprender conocimientos que carecía en un inicio, como diseñador y artista, y aunque el resultado final no sea completamente satisfactorio para mi, estoy seguro de que en el futuro, cuando eche la vista atrás estaré orgulloso del trabajo y esfuerzo que he hecho.

Una vez finalizado el trabajo, se puede determinar que se han cumplido los objetivos inicialmente planteados: crear un juego de mesa entretenido y dinámico que disfrutar con amigos, donde el protagonista es el jugador y la ficción.

Como ya se ha dicho anteriormente, mi idea es ampliar el juego, añadiendo más cartas y mecánicas nuevas a través de expansiones temáticas, por ejemplo, un pack de cartas relacionadas exclusivamente con la música. Y además planeo contactar con alguna editorial o hacer una pequeña tirada inicial para dar a conocer todo este proyecto, dentro de lo que esté en mi mano.

---

## Agradecimientos

Para terminar este proyecto y dejar que la última gota de tinta empape el papel de esta historia, me gustaría agradecer a Ignacio Lopez Fornies, director del proyecto, por la ayuda y consejos que llevaron a que este juego se hiciera realidad.

También a mis padres y hermana por apoyarme constantemente sin tener que pedírselo. Y a mis amigos: al consejero, amigo y conductor de la “Buisaneta”, Daniel Buisan, a los que estuvieron presentes en las pruebas de juego y en el proceso creativo Alex Gonzalez, Miguel Gonzalez, Sofia Bartolome y Victor Pino, y al resto de mis compañeros de clase: Daniel Abad, Diego Cantero, Fabio Lafuente, Irene Fernández,

---

## Bibliografía

Ximenis, G. (23 de diciembre de 2023). Juegos de mesa, un sector que dispara sus ventas desde la pandemia en España. *La Razón*. Recuperado de [https://www.larazon.es/economia/juegos-mesa-sector-que-dispara-sus-ventas-pandemia-espana\\_2023122365873a25d7b0c30001a502a2.html](https://www.larazon.es/economia/juegos-mesa-sector-que-dispara-sus-ventas-pandemia-espana_2023122365873a25d7b0c30001a502a2.html)

Pymes Magazine (30 de agosto de 2023) El Mercado de Juegos de Mesa Verá un Incremento de 3.000 Millones de Euros en Ingresos Hasta 2026. Recuperado de <https://pymesmagazine.es/actualidad/el-mercado-de-juegos-de-mesa-vera-un-incremento-de-3-000-millones-de-euros-en-ingresos-hasta-2026/>

Morán Santiago, A. (28 de abril de 2024) ¿Cuáles son los juegos de mesa más exitosos de la historia? Repasamos los clásicos juegos de tablero que llevan muchas décadas entre nosotros, cuyo legado en la industria del entretenimiento está fuera de toda duda. Recuperado de <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/juegos-mesa-vendidos-todos-tiempos-1381365>

Zacatrus! (2025) Inicio. Recuperado de [https://zacatrus.es/ranking?srsId=AfmBOoq9H\\_4iKdsIYjF0FPTjKFT7wAz6bxaSnfaB\\_Xusn9hOei9\\_BjoA](https://zacatrus.es/ranking?srsId=AfmBOoq9H_4iKdsIYjF0FPTjKFT7wAz6bxaSnfaB_Xusn9hOei9_BjoA)

Jagger.es (2025) Inicio. Recuperado de [jagger.es](https://www.jagger.es)

Murttburt (2025) Inicio. Recuperado de <https://www.maryainza.com/>

Alberto Mielgo (2025) Inicio. Recuperado de <https://www.albertomielgo.com/>

Norma Editorial (2025) Perfil de Vincentelli, Elisabeth. Recuperado de <https://www.normaeditorial.com/autor/vincentelli-elisabeth>

Kim Jung Gi (2025) Inicio. recuperado de <https://www.kimjunggius.com/>

Cartamundi. (s. f.). Official website. Recuperado de <https://www.cartamundi.com/>

---

Devir Iberia. (s. f.). Editorial de juegos de mesa. Recuperado de <https://devir.es/>

GDM Games. (s. f.). Editorial de juegos de mesa. Recuperado de <https://gdmgames.com/>

Ludonova. (s. f.). Editorial de juegos de mesa. Recuperado de <https://ludonova.com/>

Panda Game Manufacturing. (s. f.). Board game production services. Recuperado de <https://www.pandagm.com/>

Salt & Pepper Games. (s. f.). Editorial de juegos de mesa. Recuperado de <https://saltandpeppergames.com/>

Tranjis Games. (s. f.). Editorial de juegos de mesa. Recuperado de <https://tranjisgames.com/>

Pymes Magazine. (2022). El auge de los juegos de mesa tras la pandemia. Recuperado de <https://pymesmagazine.com/>

Kickstarter. (s. f.). Platform for crowdfunding creative projects. Recuperado de <https://www.kickstarter.com/>

Gen X Games. (s. f.). Editorial española de juegos de mesa. Recuperado de <https://genxgames.es/>

Agrpriority (s.f.) Fabrica española de juegos de mesa Recuperado de <https://www.agrpriority.com/juegos-de-mesa>

---

## Anexos

- Anexo I: Dossier del desarrollo del proyecto.
- Anexo II: Cartas
- Anexo III: Archivo a imprimir del Tablero
- Anexo IV: Reglamento del juego
- Anexo V: Archivo a imprimir del envase
- Anexo VI: Fichas del juego
- Anexo VII: Manual de uso del logotipo
- Anexo VIII: Archivo a imprimir de Cartas de Origen
- Anexo IX: Archivo a imprimir de Cartas de Destino
- Anexo X: Archivo a imprimir de Cartas de Recurso