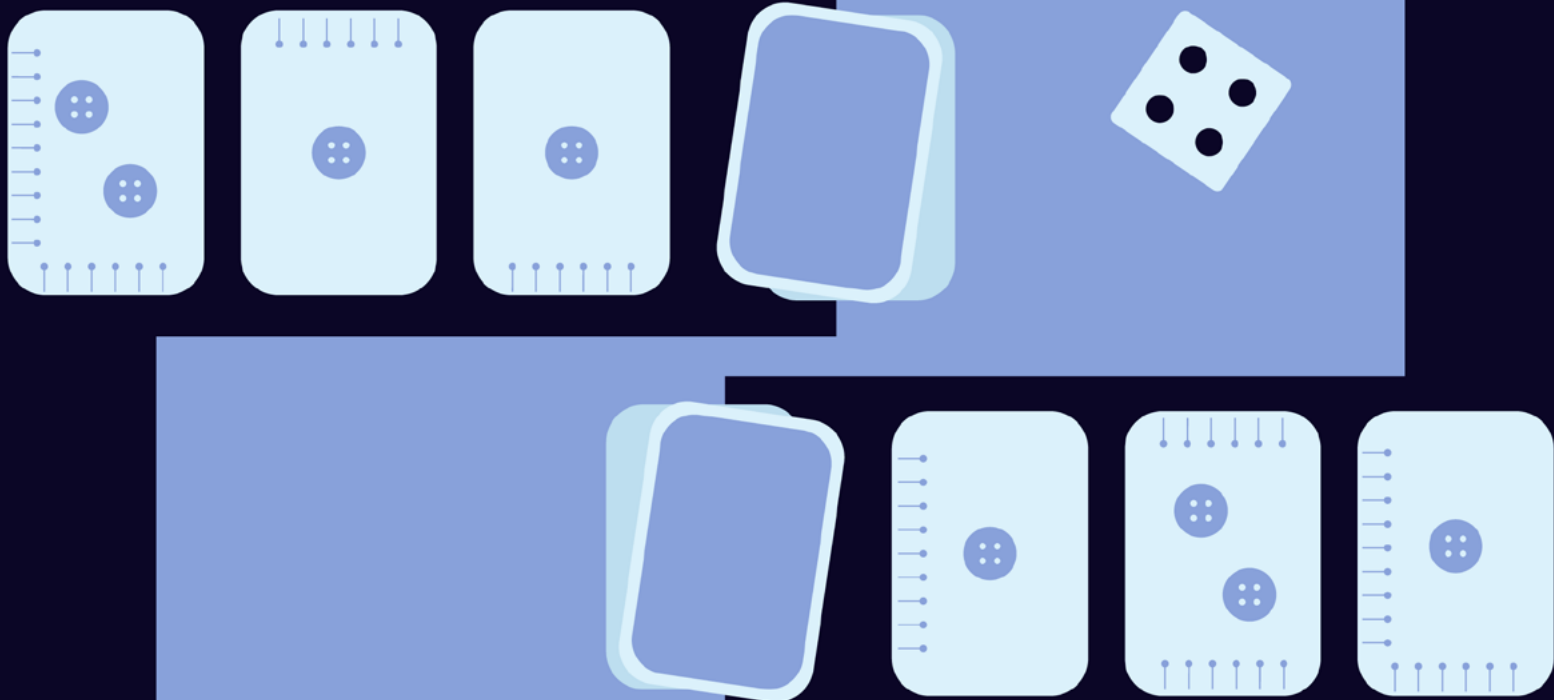


Consuelo B. González

Guía práctica para el

DISEÑO de JUEGOS DE MESA



Índice

Introducción.....	1
Módulo 1: Comprender la desidia lúdica	2
Módulo 2: Reglas claras y accesibles.....	4
Módulo 3: Componentes y comunicación visual	6
Módulo 4: Mecánicas y motivación	8
Módulo 5: Evaluación, testeo e iteración.....	10
Módulo 6: Presentación y experiencia estética	13
Módulo 7: Producción y materiales.....	15
Módulo 8: Testeo avanzado y comunidad.....	18
Módulo 9: Estandarizar el diseño de personaje	20
Módulo 10: Publicación e impacto	24
Módulo 11: Cuidados técnicos al preparar archivos	25
Referencias.....	28

Introducción

Esta guía está pensada para personas que quieran crear sus propios juegos de mesa, sin importar si tienen o no formación en diseño. Su propósito es ayudar a crear juegos que sean comprensibles, fluidos y capaces de mantener el interés de quienes juegan. La guía recoge aprendizajes teóricos, observaciones de casos reales y reflexiones surgidas del proceso de creación del juego original Ojos de Botón.

El objetivo es acompañarte durante el desarrollo de un juego, desde la idea inicial hasta los testeos, entregando herramientas prácticas, ejemplos y preguntas clave para ayudarte a tomar decisiones informadas.

La guía se organiza en módulos, cada uno con recomendaciones, ejemplos y aclaraciones de conceptos cuando se utilizan términos propios del mundo del diseño.

Módulo 1: Comprender la desidia lúdica

Cómo identificar cuándo un juego deja de ser divertido

¿Qué es la desidia lúdica?

La desidia lúdica es ese momento en que una persona que está jugando pierde el interés por la partida. Puede empezar a distraerse, sentirse frustrada, aburrida o incluso decidir abandonar el juego antes de que termine. Esto no significa que el jugador no tuviera ganas de jugar al principio: muchas veces la desidia aparece cuando algo en el juego no funciona como debería para mantener la motivación. La desidia lúdica es uno de los principales riesgos en el diseño de un juego de mesa, porque puede arruinar la experiencia, aunque el juego tenga buenas ideas o componentes atractivos.

¿Por qué ocurre?

Las causas más comunes de desidia lúdica:

Reglas extensas, confusas o mal estructuradas: Cuando las reglas no son claras, los jugadores deben detener la partida constantemente para revisar el reglamento o discutir qué hacer. Esto rompe el ritmo y genera frustración.

Falta de ayudas visuales: Un reglamento solo de texto, sin ejemplos ni imágenes, puede ser difícil de seguir, sobre todo para quienes no están acostumbrados a leer instrucciones largas. Las ayudas visuales permiten entender más rápido qué hacer.

Componentes difíciles de usar o distinguir: Piezas con colores muy parecidos, símbolos poco claros o materiales incómodos pueden hacer que los jugadores tengan que preguntar o dudar constantemente sobre lo que tienen en la mano o en el tablero.

Mecánicas que no mantienen el ritmo o la interacción: Cuando el juego tiene muchos tiempos muertos (momentos en que un jugador no hace nada y solo espera su turno), o cuando no hay formas de interactuar con los demás, es más fácil que el interés se pierda.

Falta de sensación de progreso: Si un juego no entrega señales claras de que los jugadores están avanzando hacia un objetivo, la partida puede sentirse estancada o interminable.

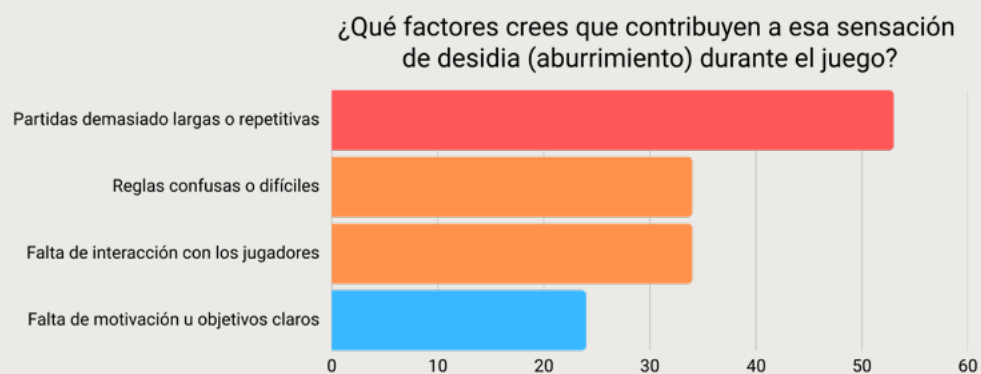
¿Cómo detecté la desidia lúdica en mi proceso?

En el desarrollo de Ojos de Botón, pude observar señales claras de desidia durante las primeras pruebas:

Algunos jugadores se desconectaban cuando caían en **espacios vacíos** del tablero, ya que no pasaba nada en su turno y generaba frustración. También hubieron momentos en que las **reglas no estaban lo suficientemente claras** y los participantes se detenían a discutir qué hacer, lo que enfrió el ritmo del juego, lo que también sucedía con algunos **íconos o símbolos** del tablero que generaban dudas sobre lo que significaban.

Gracias a estas observaciones, realicé cambios como eliminar los espacios vacíos del tablero creando más mecánicas, simplifiqué el reglamento, y re diseñar los íconos para que fueran más intuitivos.

Recuerda aprovechar las herramientas digitales gratuitas, como en este caso, el uso de **Google Forms** para recolectar información sobre los testeos de tu juego y los jugadores que fueron parte del proceso.



Resultados de una encuesta aplicada a 101 personas sobre los principales factores que generan desidia.

¿Cómo evitar la desidia desde el diseño?

Un juego bien diseñado previene la desidia al:

- ◆ Mantener el ritmo activo y fluido.
- ◆ Proponer desafíos adecuados que hagan que los jugadores quieran seguir participando.
- ◆ Ofrecer retroalimentación clara sobre el progreso (por ejemplo, puntos acumulados, metas visibles).
- ◆ Promover la interacción directa entre los jugadores.

Preguntas guía para revisar tu proyecto

- ◆ ¿Qué podría hacer que un jugador se aburra o desconecte en mi juego?
- ◆ ¿Hay momentos en los que un jugador pasa demasiado tiempo sin participar?
- ◆ ¿Las reglas están escritas de forma sencilla y fácil de seguir?
- ◆ ¿Los componentes se entienden y se diferencian bien a simple vista?
- ◆ ¿El juego ofrece alguna señal de progreso o logro durante la partida?
- ◆ ¿Hay formas de que los jugadores interactúen o influyan en los demás?

Ejemplo aplicado: En Ojos de Botón, el rediseño del tablero para evitar tiempos muertos y la incorporación de cartas extra para no detenerse a revolver el descarte ayudaron a mantener la atención y la motivación de los jugadores. Estas mejoras surgieron al observar momentos de desidia durante los testeos y al escuchar el feedback directo de quienes jugaron.

Módulo 2: Reglas claras y accesibles

¿Por qué es importante un buen reglamento?

Un juego con mecánicas interesantes puede fracasar si las reglas no se entienden bien. Si las personas no logran comprender cómo se juega o sienten que las instrucciones son un obstáculo, el interés se pierde y la partida puede quedar inconclusa.

Un buen reglamento no solo explica las normas: también guía al jugador, le da confianza y hace que el inicio de la partida sea más rápido y fluido.

¿Qué hace que un reglamento sea claro y accesible?

Estas son algunas claves para escribir reglas efectivas:

Lenguaje sencillo: Usa frases cortas, directas y evita palabras complicadas o rebuscadas.

Orden lógico: Empieza explicando lo esencial (por ejemplo, cómo se gana el juego), luego cómo se preparan los materiales y, por último, qué hace cada jugador en su turno.

Estructura visual clara: Usa títulos, subtítulos, listas numeradas y viñetas para organizar la información. Esto facilita la lectura y permite que las personas encuentren rápidamente lo que necesitan.

Ejemplos prácticos: Explica las acciones principales con ejemplos. Si puedes, incluye diagramas o ilustraciones.

Resumen de reglas: Al final, un cuadro o lista con los pasos básicos puede ser de gran ayuda para recordar cómo jugar sin tener que releer todo el reglamento, especialmente en casos donde este es extenso.

Pruebas de lectura: Antes de dar por terminado tu reglamento, prueba que alguien que no haya participado en el diseño lo lea y lo entienda. Esto permite detectar puntos confusos.

Formato del manual: Es importante definir el formato del manual, si será digital, tipo fanzine, acordeón, tarjetones, etc. Esto dependerá de la cantidad de información que contenga.

Ayudas visuales que marcan la diferencia

Los reglamentos más efectivos suelen incluir:

- ◆ Diagramas de preparación (por ejemplo, cómo se arma el tablero).
- ◆ Íconos o símbolos que representen acciones clave.
- ◆ Cajas o cuadros de resumen con los puntos más importantes.
- ◆ Ilustraciones de los componentes con su nombre y función.

Ejemplo aplicado: En Ojos de Botón, comprobé que la falta de un ejemplo visual de la preparación inicial generaba dudas. Al agregar un diagrama simple de cómo ganar las cartas, y como colocar las fichas de personaje, las partidas comenzaron de forma más ágil.

Errores comunes al redactar reglas

- ◆ Reglas demasiado largas, con explicaciones repetidas.
- ◆ Saltar pasos importantes (por ejemplo, no explicar cómo preparar el juego).
- ◆ Usar términos técnicos sin aclararlos.
- ◆ Dar por hecho que el jugador sabe algo (por ejemplo: “coloca las cartas como siempre” sin explicar cómo).

Consejos prácticos

- ◆ Redacta como si le explicaras el juego a alguien que no sabe nada sobre él.
- ◆ Después de cada sección, pregúntate: ¿Esto se entiende fácilmente?
- ◆ Si usas tecnicismos, incluye una nota o glosario al pie (por ejemplo, “morfología visual: cómo se ven y se organizan los elementos del juego”).
- ◆ Usa el mismo término para cada cosa (por ejemplo, si llamas a una pieza “ficha”, no la llames “token” o “pieza” en otras partes del reglamento).

Preguntas guía para tu proyecto

- ◆ ¿Las reglas explican claramente cómo se gana el juego?
- ◆ ¿La preparación inicial está descrita paso a paso?
- ◆ ¿Cada acción del turno está bien detallada?
- ◆ ¿Incluye ayudas visuales o ejemplos prácticos?
- ◆ ¿He probado el reglamento con alguien que no participó en el diseño?

Ejemplo aplicado: Durante el desarrollo de Ojos de Botón, noté que las reglas iniciales no explicaban con suficiente claridad qué debía hacer un jugador al caer en ciertas casillas especiales. Esto causaba confusión durante las partidas. Al reescribir el reglamento con ejemplos concretos y mejorar los íconos del tablero que representan esas acciones, la comprensión mejoró significativamente.

La estética del reglamento también fue mejorando a medida que cambiaban las versiones de cada otro elemento. Todo el juego es un proceso en conjunto, por lo que se debe estar atento de actualizar cada pieza para mantener la coherencia.



Reglamento del juego Ojos de Botón, diseñado en formato de tarjetones para facilitar su lectura y manipulación.

Al inicio diseñé el manual para hacerlo como encuadernación a caballo (grapado a caballo), luego pasé a diagramarlo para que se plegara como un acordeón, y terminó en su formato de tarjetones, lo cual me servía por la cantidad de información, además del gusto que me generó la idea de que los jugadores puedan leer distintas secciones del manual a la vez, en lugar de esperar a que uno de ellos termine de leer por completo las reglas, lo cual hace el encuentro más ágil.

Módulo 3: Componentes y comunicación visual

¿Por qué son importantes los componentes?

Los componentes (tablero, fichas, cartas, dados, marcadores, etc.) no son solo adornos: son las herramientas principales que las personas usan para jugar. Si los componentes no se entienden bien, son incómodos o generan confusión, el juego pierde claridad y las partidas pueden volverse frustrantes. Un buen diseño de componentes ayuda a que la experiencia sea más intuitiva, cómoda y agradable, incluso antes de que se lean todas las reglas.

Claves para un buen diseño de componentes

Estos son los aspectos principales a considerar:

Diferenciación clara: Los componentes deben ser fáciles de distinguir entre sí. Puedes usar formas, colores o tamaños diferentes.

Contraste y visibilidad: Asegúrate de que los colores elegidos se vean bien juntos y que las piezas sean fáciles de identificar en distintas condiciones de luz.

Tamaño y comodidad: Las fichas, cartas y demás piezas deben ser fáciles de tomar y mover, sin ser demasiado pequeñas o incómodas.

Materiales adecuados: Aunque el prototipo sea casero, elige materiales que permitan un uso fluido: fichas que no se resbalen demasiado, cartas que no se doblen con facilidad, tableros que no se desarmen durante la partida.

Símbolos y gráficos intuitivos: Los íconos y símbolos deben ser fáciles de entender, y su forma o diseño debe dar pistas de lo que significan.

Errores comunes en el diseño de componentes

- ◆ Piezas con colores demasiado similares, que confunden a los jugadores.
- ◆ Íconos o dibujos poco claros o demasiado decorativos, que no comunican bien su función.
- ◆ Elementos de un tamaño incómodo (fichas muy pequeñas o enormes).
- ◆ Materiales difíciles de manipular (por ejemplo, piezas muy lisas que se resbalan del tablero).

Ejemplo aplicado: En Ojos de Botón, uno de los problemas iniciales era un ícono de carrete de hilo que no comunicaba bien la acción de relanzar el dado. Las personas no entendían qué significaba al verlo en el tablero. Al cambiarlo por un ícono de dado, el mensaje fue mucho más claro y no hizo falta explicarlo verbalmente en cada partida.



Comparativa de la evolución de los íconos del tablero en el juego Ojos de Botón.

Consejos prácticos

- ◆ Haz pruebas visuales: muéstrale las piezas a alguien y pregúntale si entiende para qué sirve cada una.
- ◆ Asegúrate de que cada tipo de pieza sea fácil de identificar sin tener que mirarla demasiado tiempo.
- ◆ No pongas elementos decorativos que puedan confundirse con algo funcional.

Preguntas guía para tu proyecto

- ◆ ¿Las piezas se distinguen bien por forma, color o tamaño?
- ◆ ¿El contraste de colores es suficiente?
- ◆ ¿Los íconos son fáciles de entender?
- ◆ ¿Los materiales son cómodos al tacto y fáciles de manipular?
- ◆ ¿El diseño visual de los componentes está alineado con su mecánica?

Módulo 4: Mecánicas y motivación

Cómo sostener el interés y evitar la monotonía

¿Por qué es importante diseñar para la motivación?

Un buen juego no solo debe ser comprensible: también debe mantener el interés de quienes juegan durante toda la partida. Un diseño que no logra sostener la motivación puede hacer que el entusiasmo inicial se apague y que la partida termine antes de tiempo.

La motivación se logra cuando el juego propone retos que son claros, alcanzables y divertidos; cuando hay sorpresas, tensión y momentos de logro; y cuando la interacción entre jugadores genera dinamismo y emoción.

Claves para sostener el interés

Estas son las principales claves para que tu juego sea motivador:

Equilibrio entre azar y estrategia: Un juego con puro azar (por ejemplo, solo tirar un dado) puede aburrir. Un juego con solo estrategia puede volverse muy pesado para algunos jugadores. Combinar ambos elementos hace que el juego sea más dinámico.

Curva de aprendizaje gradual: El juego debe permitir que las personas aprendan de forma progresiva. Las primeras partidas deben ser una oportunidad para entender las reglas y mejorar, no para frustrarse.

Uso positivo del fracaso: Perder o equivocarse debe ser parte de la diversión, no algo que genere castigo o frustración extrema. Como dice McGonigal (2011), los buenos juegos nos ayudan a tolerar el fallo y a intentarlo de nuevo con ganas.

Tensión e incertidumbre: Según Huizinga (2016), el disfrute en el juego surge de no saber qué va a pasar. La incertidumbre sobre el resultado mantiene la atención y hace que cada turno importe.

Interacción entre jugadores: Los momentos en que los jugadores pueden influir en los demás (por ejemplo, cambiando el estado del juego o robando cartas) hacen que la partida sea más entretenida y activa.

Ejemplo aplicado: En Ojos de Botón, una de las mejoras más importantes fue incorporar la mecánica de robar cartas al caer en la casilla de otro jugador o en la de imperdible. Esto aumentó la interacción y la tensión, manteniendo el interés durante toda la partida. La casilla de imperdible permite elegir a quién robar, lo que agrega estrategia y expectativa, mientras que los duelos entre jugadores introducen momentos decisivos que pueden cambiar el curso del juego. Además, ajustar el ritmo —como permitir relanzar el dado— ayudó a eliminar tiempos muertos y a mantener la motivación constante.



Estudiantes UCH (Facultad de Arquitectura y Urbanismo) testeando la última versión de Ojos de Botón.



Estudiantes UDP (Facultad de Ingeniería y Ciencias) testeando la última versión de Ojos de Botón.

Errores comunes en las mecánicas

- ◆ Turnos demasiado largos o sin decisiones interesantes que tomar.
- ◆ Mecánicas que hacen sentir que el jugador no tiene control sobre lo que pasa.
- ◆ Falta de momentos de interacción o sorpresa.
- ◆ Juegos que se alargan sin un propósito claro.

Consejos prácticos

- ◆ Observa el ritmo: un buen juego tiene un flujo que mantiene a todos atentos y participando.
- ◆ Introduce pequeños giros o sorpresas que hagan que cada turno sea importante.
- ◆ Ajusta la duración: un juego que se alarga demasiado puede perder su encanto.
- ◆ Asegúrate de que siempre haya algo que el jugador pueda decidir o intentar en su turno.

Preguntas guía para tu proyecto

- ◆ ¿El juego combina azar y estrategia de forma equilibrada?
- ◆ ¿La curva de aprendizaje permite que las personas se sientan cada vez más cómodas con el juego?
- ◆ ¿El fracaso es parte de la diversión y el aprendizaje?
- ◆ ¿Hay momentos de tensión y emoción durante la partida?
- ◆ ¿Los jugadores pueden interactuar de formas significativas?

Módulo 5: Evaluación, testeo e iteración

¿Por qué es importante testear el juego?

Por muy buena que sea la idea de un juego, solo al probarlo es posible descubrir si realmente funciona como se espera. El testeo permite ver el juego en acción, identificar puntos débiles y hacer ajustes antes de compartirlo con más personas o publicarlo. Además, el testeo es una forma de comprobar si el juego es divertido, comprensible y capaz de mantener el interés sin necesidad de explicaciones extra.

¿Qué observar en un testeo?

Durante las pruebas, pon atención a estos aspectos:

Ritmo del juego: ¿Hay momentos en que los jugadores se quedan sin nada que hacer? ¿Se siente fluido o hay tiempos muertos?

Comprensión de las reglas: ¿Las personas entienden qué deben hacer sin que se lo expliques en cada turno?

Funcionamiento de los componentes: ¿Las piezas se usan bien? ¿Alguien se confunde por los íconos o el diseño?

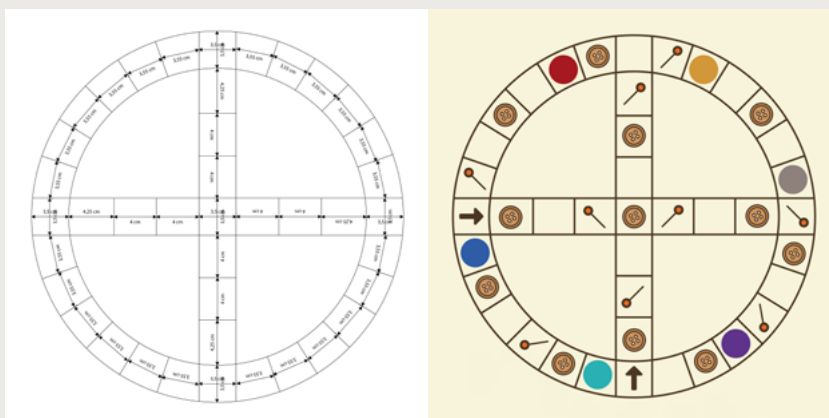
Interacción y motivación: ¿Los jugadores participan activamente o pierden el interés a mitad de la partida?

Duración de la partida: ¿Se alarga demasiado? ¿Termina demasiado rápido sin permitir una experiencia completa?

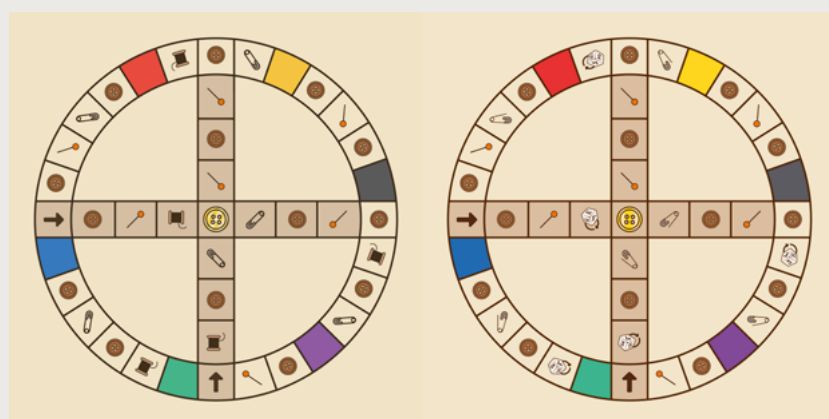
Cómo recoger el feedback

- ◆ Anota los comentarios que hagan los jugadores, incluso si parecen pequeños.
- ◆ Observa sus reacciones: a veces las expresiones y actitudes dicen más que las palabras.
- ◆ Pregunta al final: ¿qué les gustó? ¿qué cambiarían? ¿qué no entendieron?

Ejemplo aplicado: Durante los testeos de Ojos de Botón fui registrando el feedback tanto en una libreta como en mi celular, según dónde estuviera. Esto me permitió anotar detalles en el momento, incluyendo la cantidad de jugadores y la duración de cada partida. Pude testear con otros diseñadores, quienes, aunque no fueran jugadores habituales, aportaron observaciones valiosas e ideas visuales. Gracias a los testeos reiterados detecté problemas como las casillas vacías, que alargaban demasiado las partidas y reducían la participación de los jugadores.



Proceso de desarrollo del tablero de Ojos de Botón: base y primera versión a color.

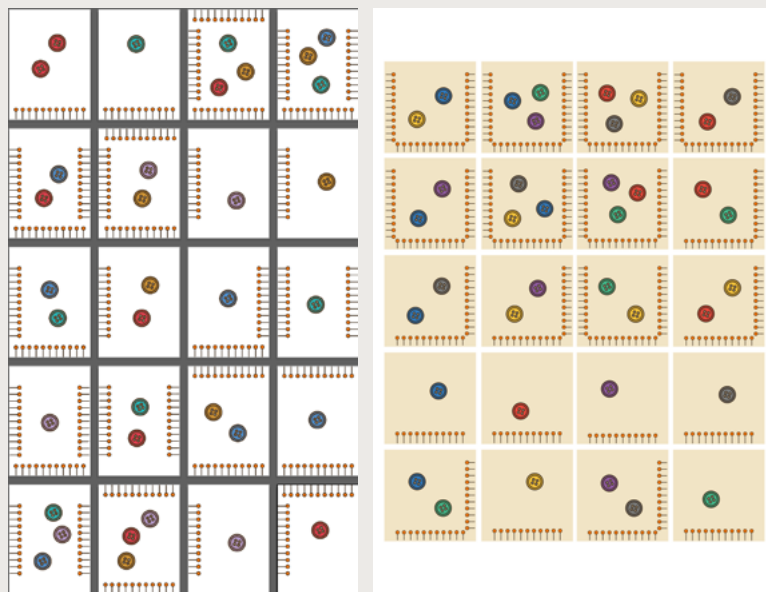


Proceso de desarrollo del tablero de Ojos de Botón: 6ta y 7ma (última) versión.

Iteración: el ciclo de mejora

Iterar significa probar, ajustar y volver a probar. Es un ciclo clave en el diseño de juegos, porque permite pulir las ideas y mejorar el proyecto paso a paso. Cada vez que cambies algo (por ejemplo, el tablero o las reglas), prueba de nuevo y observa si el cambio logró el efecto esperado.

Ejemplo aplicado: En mi proceso, el tablero de Ojos de Botón tuvo 8 versiones, y las cartas unas 4. Cada cambio fue una oportunidad para mejorar el juego. Incluso cosas como las fichas fueron cambiando al recibir feedback sobre el tamaño y ver como interactuaban dentro del tablero.



Proceso de desarrollo de las cartas de Ojos de Botón: 2da y 4ta versión.

Consejos prácticos para el testeo

- ◆ Haz pruebas con personas que no participaron en el diseño: su mirada es más objetiva.
- ◆ Prueba con distintos tipos de jugadores: personas con experiencia y personas que no juegan mucho.
- ◆ Documenta cada versión y los cambios que haces (por ejemplo, “tablero v5: cambié los colores de las casillas”).
- ◆ Ajusta un aspecto a la vez: así puedes identificar mejor el impacto de cada cambio.

Preguntas guía para tu proyecto

- ◆ ¿He hecho suficientes pruebas con distintos públicos?
- ◆ ¿El feedback recibido me ha permitido mejorar el juego?
- ◆ ¿He documentado las distintas versiones y cambios?
- ◆ ¿Los ajustes realizados han ayudado a que el juego sea más claro y motivador?
- ◆ ¿Siento que el juego ya funciona como quiero, o hay algo que aún debo revisar?

Módulo 6: Presentación y experiencia estética

La presentación de un juego de mesa cumple una función que va mucho más allá de lo visual: es la primera experiencia del jugador con la obra. La caja, los colores, las tipografías y las ilustraciones comunican la identidad del juego antes incluso de abrirlo. Un diseño estético coherente no solo atrae, sino que refuerza la inmersión y facilita la comprensión de lo que el juego propone.

A continuación se abordan tres aspectos fundamentales para cuidar la presentación y la experiencia estética de un juego.

La caja como carta de presentación

La caja es el primer contacto entre el jugador y el mundo del juego. Su diseño debe comunicar el tono, la temática y el tipo de experiencia que ofrece.

Es importante que el título sea legible, el nombre del juego destaque a primera vista y la ilustración principal refleje el espíritu del juego.

Consejos prácticos:

Legibilidad ante todo: Evita tipografías excesivamente ornamentadas o con bajo contraste.

Jerarquía visual: El título debe ser el punto focal, seguido por los autores y la ilustración.

Color y coherencia: Mantén una paleta que refleje la atmósfera del juego y se relacione con el diseño interior (tablero, cartas, fichas).

Parte posterior: Incluye un resumen breve del juego, número de jugadores, duración estimada y edad recomendada.

Materialidad: Piensa en el grosor del cartón, el acabado (mate o brillante) y la resistencia general; la caja debe ser duradera y atractiva.

Experiencia estética y narrativa

La estética y la narrativa son inseparables en el diseño de un juego de mesa.

Una buena experiencia estética no solo se trata de “verse bonito”, sino de hacer sentir al jugador dentro del universo del juego.

La coherencia entre las mecánicas, los materiales, las ilustraciones y los textos crea una atmósfera inmersiva que potencia la experiencia lúdica.

Preguntas guía para definir la experiencia estética:

- ◆ ¿Qué emociones quiero que experimente el jugador al abrir la caja?
- ◆ ¿Qué tono narrativo quiero transmitir (relajado, competitivo, misterioso, cómico, etc.)?
- ◆ ¿La estética ayuda a comprender mejor las reglas y la temática?
- ◆ ¿Qué materiales o acabados refuerzan esa sensación?

Ejemplo aplicado: Para la portada de Ojos de Botón quise mostrar el lado más macabro del mundo del juego. Aunque los personajes no se ven siniestros, el trasfondo —coserse ojos de botones y poder perderlos— sí lo es. Por eso representé a una muñeca frente al espejo, cosiéndose un ojo bajo la luz de una vela. Los botones de colores a su lado sugieren que tiene más “ojos” de los necesarios, reforzando el sentido del juego.

Me inspiré en la atmósfera de **Coraline (2009)**, pero el estilo visual surgió de mi propia experimentación. Buscaba una escena lúgubre e íntima, con una luz mínima que generara sombras marcadas. La tipografía, con serifas elegantes, ayudó a mantener ese tono sombrío y legible. Lo más difícil fue el color: tuve que hacer varias pruebas hasta lograr que los tonos en CMYK mantuvieran el brillo y contraste que quería.



Tapa y base del juego Ojos de Botón, maquetadas para el proceso de impresión.

La paleta cromática se basó en tonos cafés y morados, usando colores del tablero y haciéndolo sombrío. El morado funciona como un subtono que refuerza la idea de sombra, y el contraste con los botones de colores añade un leve componente lúdico dentro de la oscuridad. Durante el proceso aprendí la importancia de ajustar la luminosidad y saturación al preparar ilustraciones para impresión, ya que el resultado varía enormemente dependiendo del tipo de impresión y material, por lo que es necesario hacer pruebas de impresión para obtener el mejor resultado.

Consejos prácticos de coherencia visual

Para mantener coherencia estética a lo largo del juego, conviene definir un sistema visual antes de comenzar a producir. Esto garantiza que todos los componentes — desde el tablero hasta el manual— parezcan parte del mismo universo.

Elementos a estandarizar:

Paleta cromática: Escoge colores principales y secundarios que funcionen en conjunto y mantenlos en todos los soportes.

Tipografía: Usa una tipografía para títulos y otra para cuerpo de texto, procurando buena legibilidad y consistencia.

Iconografía: Diseña íconos simples y repetibles que mantengan el mismo estilo de línea y proporción.

Texturas y patrones: Si usas texturas, aplica un mismo tipo de acabado visual (por ejemplo, pinceladas suaves, tramas o telas).

Fotografía e ilustración: Mantén un mismo tratamiento visual: contraste, iluminación y tono emocional.

Una guía visual o “guía de estilo” es muy útil si se trabaja en equipo o se planea expandir el juego en el futuro.

La presentación y la estética no son solo un complemento visual, sino una **parte esencial** de la experiencia lúdica. Cuidar la coherencia entre estética, narrativa y mecánica transforma un conjunto de componentes en una experiencia significativa.

Módulo 7: Producción y materiales

Los juegos de mesa no son solo reglas y componentes: también son experiencias estéticas. La narrativa, las ilustraciones, los colores y la tipografía transmiten emociones que acompañan las mecánicas. Un juego puede ser más memorable y atractivo si logra que la forma (lo visual) y el fondo (la historia) trabajen juntos.

Claves para una buena experiencia estética y narrativa

Coherencia entre tema y mecánicas: La historia del juego debe sentirse reflejada en lo que hacen los jugadores.

Ilustración con propósito: No se trata de decorar, sino de ayudar a entender o reforzar la atmósfera.

Paleta de colores como lenguaje: Los colores transmiten estados de ánimo (ej. tonos oscuros para un ambiente lúgubre, tonos brillantes para juegos infantiles).

Tipografía narrativa: Elige letras que apoyen la ambientación sin sacrificar legibilidad.

Detalles inmersivos: Desde el nombre de los personajes hasta el diseño de la caja, cada elemento puede reforzar la historia.

Ejemplo aplicado: Noté que la mayoría de juegos de mesa tenían portadas ilustradas. Eso me motivó a crear mi propia ilustración para la caja, transmitiendo el tono lúgubre del mundo de muñecos con ojos de botones. La elección de una paleta apagada y contrastes cálidos/fríos ayudó a reforzar la sensación de misterio. Así, la estética y la narrativa trabajan juntas para hacer que el juego sea más inmersivo.

Consejos prácticos

- ◆ Inspírate en juegos con estilos visuales distintos (minimalistas, detallados, caricaturescos) para identificar qué se ajusta mejor a tu temática.
- ◆ Define una “paleta emocional” de colores y tipografías antes de ilustrar o maquetar.
- ◆ Pregúntate: ¿qué sensación quiero que quede después de ver la portada? ¿Curiosidad, ternura, tensión?
- ◆ Usa ilustraciones y símbolos que apoyen la jugabilidad, no que la opaquen.
- ◆ Menos puede ser más: evita sobrecargar con elementos visuales que confundan la lectura.

Preguntas guía para tu proyecto

- ◆ ¿Mi estética refuerza la historia y el tono del juego?
- ◆ ¿La portada transmite la emoción que quiero provocar en los jugadores?
- ◆ ¿La paleta de colores y la tipografía son consistentes en la caja, tablero, cartas y manual?
- ◆ ¿Las ilustraciones cumplen una función narrativa y práctica, además de estética?
- ◆ ¿El estilo visual de mi juego se diferencia lo suficiente de otros para ser reconocible?

¿Por qué es importante?

Un juego no se queda en la teoría: tarde o temprano hay que producirlo, aunque sea en forma de prototipo. Los materiales elegidos influyen directamente en la experiencia de juego, la durabilidad y la percepción de calidad. Conocer opciones y sus ventajas ayuda a tomar mejores decisiones según tu presupuesto y objetivos.

Claves de la producción y materiales

Prototipos caseros: Papel, cartulina y fichas recicladas son suficientes para testear mecánicas al inicio. Lo importante en esta etapa es la funcionalidad, no la estética.

Cartas: El papel couché de 300gr o el papel plastificado son comunes para cartas. El laminado mate evita reflejos molestos y el brillante resiste más.

Tableros: Suelen hacerse en cartón gris (de 1.5 a 2 mm) forrado con papel impreso, vinilo o cartulina de alto gramaje. También se puede usar cartón pluma en prototipos rápidos.

Cajas: Van desde cartulina reforzada hasta cartón rígido con acabado laminado. El tamaño debe equilibrar lo práctico con la presentación.

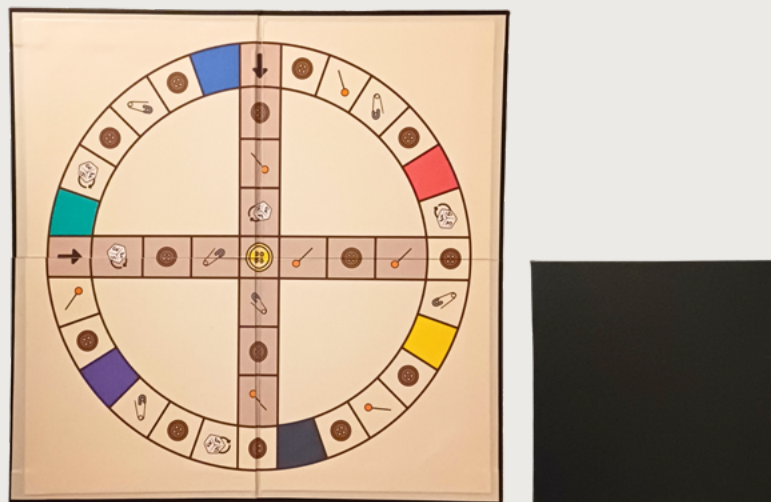
Fichas y marcadores: Pueden fabricarse con madera, acrílico, resina o cartón. Para prototipos, monedas, botones reales o piezas recicladas son útiles.

Acabados: Barniz UV, laminado mate o brillante, troquelado y estampado en dorado/plata son recursos que mejoran la estética en versiones finales.

Ejemplo aplicado: Durante la producción, tuve que decidir qué materiales usar para el tablero y la caja. Consideré opciones como vinilo adhesivo para el reverso del tablero o papeles de encuadernación, y observé cómo otros juegos incluían acabados laminados en sus cajas para mayor resistencia. Aunque trabajé con recursos limitados, aprendí a elegir materiales que balancearan calidad con accesibilidad, también me fue de gran ayuda la atención que me dieron en la imprenta con la que trabajé, ya que me dieron opciones y consejos de materiales y cómo tratarlos.

Componentes y materiales usados para producción casera:

- ◆ **Caja:** Cartón piedra 3mm y papel adhesivo laminado mate para forrar la caja.
- ◆ **Tablero:** Cartón europa 1,5mm, cartulina negra de 350gr para forrar el reverso y papel adhesivo laminado mate para colocar el diseño del tablero.
- ◆ **Cartas:** Papel Couché mate 350gr.
- ◆ **Fichas:** Botones de resina (comprado).
- ◆ **Dado de resina (comprado).**



Tablero final de Ojos de Botón, mostrado en sus formatos desplegado y plegado para almacenamiento.

Consejos prácticos

- ◆ Define objetivo de la producción: ¿es un prototipo para testeo, una edición casera o algo cercano a un producto comercial?
- ◆ Busca imprentas que permitan tiradas pequeñas, ya que no siempre conviene producir en grandes cantidades.
- ◆ Piensa en la durabilidad: los juegos deben resistir múltiples partidas.
- ◆ Aprovecha materiales caseros o reciclados en las primeras etapas; invierte en mejores acabados solo al final.
- ◆ Si es posible, pide muestras de materiales a la imprenta antes de decidir.

Preguntas guía para tu proyecto

- ◆ ¿Los materiales que elegí resisten el uso repetido durante las partidas?
- ◆ ¿Estoy diferenciando entre prototipos de prueba y una versión final más cuidada?
- ◆ ¿El tamaño de la caja y el tablero es práctico para guardar y transportar?
- ◆ ¿He investigado imprentas o proveedores que ofrezcan calidad a buen precio?
- ◆ ¿Los acabados que estoy considerando aportan valor real al juego o solo estética?

Módulo 8: Testeo avanzado y comunidad

Cómo mejorar tu juego con la mirada de otros

¿Por qué es importante?

Un juego no se termina de diseñar hasta que se prueba. El testeo es lo que permite descubrir problemas ocultos y mejorar las mecánicas. Pero no basta con jugar un par de veces con amigos: un testeo avanzado requiere métodos estructurados y la creación de una comunidad de jugadores y diseñadores que aporte miradas diversas.

Claves para testeo de juegos avanzado

Tipos de testeo:

Testeo interno: Juegas tú o con personas cercanas para ajustar reglas básicas.

Testeo ciego: Das tu juego a un grupo sin explicaciones; si lo entienden solo con el reglamento, vas por buen camino.

Testeo abierto: Participan jugadores que no conoces, lo que te da perspectivas frescas y honestas.

Documentar cada prueba: Anota qué cambiaste, cómo reaccionaron los jugadores y cuánto duró la partida.

Diversidad de jugadores: Prueba con gente experta y con quienes casi no juegan. Ambos públicos muestran problemas distintos.

Observar más que preguntar: A veces las expresiones de aburrimiento, duda o emoción dicen más que las palabras.

Comunidad y colaboración

El diseño de juegos no tiene por qué ser un proceso solitario:
Participa en foros y grupos online de diseño de juegos de mesa.

- ◆ Intercambia prototipos con otros diseñadores para testear y dar feedback.
- ◆ Asiste a encuentros o ferias lúdicas para mostrar tu juego y recoger opiniones.

Ejemplo aplicado: En mi proceso, tomé notas de cada sesión de prueba, registrando la cantidad de jugadores, el tiempo y los comentarios. Eso me permitió comparar versiones y ver la evolución del juego. Pude testear con grupos pequeños y grandes, con jugadores nuevos y experimentados, además de poder testear con diseñadores y jóvenes de carreras muy distintas entre sí, esto fue de gran ayuda ya que los comentarios de mis compañeros de diseño aunque no tuvieran gran conocimiento en juegos su opinión en componentes, íconos y colores fue muy valiosa. Gracias a ese feedback pude pulir las gráficas, las decisiones de color y las mecánicas.

Tabla de testeos:

N° Jugadores	Jugadores Nuevos	Grupo	Tiempo	Repetición por grupo	Notas creador
3	2	1	10min		
5	2	2	28min		Jugador jugoso
5	0	2	15min	repetición	
5	4	3	35min		Junta real de amigos
5	0	3	54min	repetición	Jugador jugoso
3	2	4	10min		
4	3	5	14min		
4	3	6	14min		

Comentarios positivos de los testeos de Ojos de Botón:

- ◆ “Disfruté mucho la mecánica de los alfileres, le da un toque único y emocionante al juego.”
- ◆ “Fue bacán lo dinámico que es y cómo puede cambiar el nivel de ventaja en una sola ronda.”
- ◆ “Me gustó la mezcla de azar y estrategia, hace que cada partida se sienta distinta.”
- ◆ “Estuvo muy bueno que fuera fácil de entender mientras se jugaba; la dinámica rápida lo hace muy entretenido.”
- ◆ “Disfruté que fuera tan intuitivo para empezar a jugar, incluso sin tener que leer todas las reglas al principio.”
- ◆ “Me encantaron las mecánicas, la simplicidad, las ilustraciones y la ambientación general del juego.”

Comentarios de mejora:

- ♦ “Podría haber una carta especial que permita finalizar la partida antes, para evitar que algunas se alarguen demasiado.”
- ♦ “Los duelos podrían resolverse con un dado D20 para reducir la posibilidad de empates y añadir más emoción.”
- ♦ “Podría haber cartas sin alfileres para asegurar que se ganen cartas más rápido y las partidas sean más ágiles.”

Consejos prácticos

- ♦ Haz una hoja de registro para cada sesión (jugadores, duración, problemas detectados).
- ♦ Introduce un solo cambio por versión: así sabes qué efecto tuvo.
- ♦ Acepta la crítica sin defender tu idea; lo importante es cómo se siente el jugador, no lo que intentabas lograr.
- ♦ Involucra a tu comunidad en redes sociales: mostrar el proceso genera interés y posibles testers.

Preguntas guía para tu proyecto

- ♦ ¿Estoy documentando cada prueba de forma organizada?
- ♦ ¿He realizado testeo ciego para comprobar la claridad del reglamento?
- ♦ ¿He probado mi juego con distintos tipos de jugadores?
- ♦ ¿Estoy ajustando a un cambio por vez para medir su impacto?
- ♦ ¿He buscado apoyo en comunidades de diseñadores o eventos de juegos?

Módulo 9: Estandarizar el diseño de personaje

Cómo crear personajes coherentes y memorables

El diseño de personajes en un juego de mesa no solo tiene un impacto estético, sino también emocional. Los jugadores tienden a crear conexiones con los avatares que eligen, lo que influye en su experiencia de juego y en su identificación con la narrativa.

A continuación, se detalla un método paso a paso para crear personajes consistentes y coherentes, usando como ejemplo el proceso de creación de Ojos de Botón.

1. Concepto y personalidad

Cada personaje debe tener un rol claro dentro del mundo del juego, incluso si sus habilidades son iguales. Esto ayuda a que los jugadores sientan afinidad y preferencia por ciertos personajes.

Preguntas clave al diseñar personajes:

- ◆ ¿Qué representa este personaje dentro del mundo del juego?
- ◆ ¿Qué emociones quiero que transmita?
- ◆ ¿Hay un trasfondo narrativo que le dé identidad?

Ejemplo aplicado: Cada personaje representa un oficio o pasatiempo, cada quien con su actitud y personalidad distinta a los demás. Por ejemplo, Camille está vinculada a la moda y tiene una personalidad elegante, mientras que Crodel, un anciano malhumorado, se asocia al mercado negro.

2. Uso del color

El color es fundamental para diferenciar personajes y reforzar su personalidad.

- ◆ Cada personaje debe tener un color dominante que sea único en el grupo.
- ◆ El color debe estar ligado a su personalidad, historia o rol.
- ◆ Evita colores demasiado similares que puedan confundirse en el tablero.

Ejemplo aplicado:

- **Camille** → **Morado**, por elegancia y sofisticación.
- **Jamie** → **Azul**, asociado a lo médico y a su nobleza.
- **Opaline** → **Verde**, por su conexión con la naturaleza y la veterinaria.
- **Crodel** → **Gris**, representando su vida sombría y su edad.
- **Matt** → **Amarillo**, vinculado a la alegría que siente por coleccionar botones.
- **Katty** → **Rojo**, para reflejar su personalidad caótica.

3. Estilo visual unificado

Para que los personajes parezcan parte de un mismo universo, define lineamientos visuales comunes.

Aspectos a definir:

- ◆ Forma básica del cuerpo y proporciones.
- ◆ Detalles compartidos (por ejemplo, accesorios, marcas, símbolos).
- ◆ Nivel de detalle en la ilustración.

Ejemplo aplicado:

- ◆ Todos tienen cabezas grandes y extremidades finas.
- ◆ Los zapatos son negros, con variaciones según tamaño y forma.
- ◆ Todos comparten una "X" en las orejas, un detalle simple pero distintivo.
- ◆ Katty y Matt comparten ciertos rasgos físicos para reforzar que son mellizos.

4. Función en la jugabilidad

El diseño visual debe ser funcional dentro del juego.

- ◆ Decide si los personajes tendrán habilidades únicas o serán solo avatares estéticos.
- ◆ Asegúrate de que los componentes físicos reflejen sus colores o identidades.

Ejemplo aplicado:

- ◆ Los personajes tienen la habilidad de duplicar el valor de los botones de su color, pero no poseen mecánicas exclusivas.
- ◆ El diseño se centra en ser un avatar emocional y estético para el jugador.

5. Proceso de creación

Documenta el paso a paso para mantener consistencia en futuros personajes o expansiones.

Flujo sugerido:

- ◆ Bocetos iniciales en papel: explorar siluetas, expresiones y estilos.
- ◆ Definir colores clave: basados en personalidad y rol.
- ◆ Digitalización: crear una base común para todos los personajes.
- ◆ Iteraciones: probar distintas versiones y comparar.
- ◆ Prueba en contexto: colocar los personajes en cartas, tableros y fichas para validar visibilidad y claridad.

Ejemplo aplicado: Creé tres versiones de cada personaje antes de llegar a la final, lo que más cambió fue la paleta de colores, ya que necesitaba colores que se diferenciaban entre sí, tanto como sus personalidades.



Primer diseño de los personajes de Ojos de Botón, correspondiente a la etapa exploratoria del proyecto.



Versión final de las cartas de personajes de Ojos de Botón, con un diseño a color pulido y definido.

6. Elección de componentes físicos

El material que uses para representar a los personajes influye en la experiencia del jugador.

Consideraciones:

- ◆ Comodidad de uso: que las piezas sean fáciles de mover y no se caigan durante la partida.
- ◆ Estética: que refuercen la identidad visual y narrativa del juego.
- ◆ Costo y producción: evaluar opciones según presupuesto.

Ejemplo aplicado: Opté por usar botones de resina como fichas de personaje porque representaban de forma directa el tema central del juego y aportaban una dimensión táctil más atractiva. A diferencia de los recortes de cartón —que tienden a ser frágiles y se caen fácilmente durante las partidas—, los botones son más resistentes, cómodos de mover y agradables al tacto. Además, su superficie brillante y su peso leve contribuyen a una experiencia más satisfactoria al jugar.

Cada botón está asociado al color del personaje correspondiente, lo que refuerza tanto la **identificación visual** como la **conexión emocional** con el jugador. Este detalle ayuda a que cada participante sienta pertenencia hacia su personaje y reconozca rápidamente su lugar en el tablero.

7. Plantilla para futuros personajes

Crear una plantilla facilita la incorporación de nuevos personajes y asegura la coherencia visual y narrativa.

La plantilla debe incluir:

- ◆ Nombre del personaje.
- ◆ Color asignado.
- ◆ Mini historia o concepto.
- ◆ Boceto base.
- ◆ Variaciones de diseño.
- ◆ Versión final para impresión.
- ◆ Componente físico asociado (ej. ficha, carta, marcador).

Módulo 10: Publicación e impacto

¿Por qué es importante?

Diseñar un juego de mesa es un gran logro, pero el proceso no termina ahí. Si quieres que otras personas jueguen tu creación, necesitas pensar en cómo publicarlo o difundirlo. Esto puede ir desde producir unas pocas copias caseras para compartir con amigos, hasta buscar editoriales o plataformas de financiamiento colectivo.

Opciones de publicación

Autopublicación casera

- ◆ Produces tiradas pequeñas (hechas por ti o en imprentas locales).
- ◆ Ideal para compartir en eventos, regalar o vender en cantidades limitadas.

Crowdfunding (Recaudación de fondos)

- ◆ Requiere una comunidad previa interesada en el juego.
- ◆ Permite financiar una primera tirada profesional.
- ◆ Demanda tiempo en marketing y comunicación.

Editoriales de juegos de mesa

- ◆ Presentas tu prototipo a una editorial.
- ◆ Si lo aceptan, ellos se encargan de la producción y distribución.
- ◆ Pierdes cierto control creativo, pero ganas en alcance y profesionalismo.

Impacto y visibilidad

- ◆ Más allá de publicar, es clave dar a conocer tu juego:
- ◆ Crea una identidad visual coherente para el proyecto (logo, paleta, estilo).
- ◆ Prepara un pitch corto que explique de qué trata tu juego en 2–3 frases.
- ◆ Participa en eventos lúdicos, ferias y encuentros de prototipos para mostrar tu juego.
- ◆ Usa redes sociales para documentar el proceso de diseño y generar interés.

Ejemplo aplicado: Aunque opté por una autopublicación casera, aprendí a valorar la importancia de la presentación. Durante los testeos con personas que no conocía —y que tenían experiencia en el mundo de los juegos de mesa—, noté cómo apreciaban el cuidado puesto en cada componente. Varios incluso comentaron que, si el juego llegara al mercado, les gustaría comprarlo. Diseñar una caja ilustrada, un manual claro y un prototipo bien armado me permitió mostrar Ojos de Botón de una forma más profesional. Además, comprendí que explicar el concepto en pocas frases despierta curiosidad y ayuda a atraer nuevos jugadores.

Consejos prácticos

- ◆ Define qué quieres lograr: ¿compartir tu juego con un círculo cercano o llevarlo al mercado?
- ◆ Observa cómo otros diseñadores presentan sus prototipos en ferias o concursos.
- ◆ No subestimes la importancia de lo visual: una portada llamativa puede atraer más que un reglamento perfecto.
- ◆ Prepara material extra como un folleto, tarjetas de contacto o un PDF digital para compartir el reglamento.
- ◆ Si apuntas a crowdfunding, dedica tiempo a crear una comunidad interesada antes de lanzar la campaña.

Preguntas guía para tu proyecto

- ◆ ¿Cuál es mi objetivo con este juego: compartirlo, venderlo en pequeña escala o publicarlo a gran nivel?
- ◆ ¿Qué opción de publicación se ajusta mejor a mis recursos y expectativas?
- ◆ ¿Mi juego tiene una identidad visual clara y consistente?
- ◆ ¿Sé explicar mi juego en pocas frases de manera atractiva?
- ◆ ¿Estoy construyendo una comunidad o red de contactos que apoye mi proyecto?

Módulo 11: Cuidados técnicos al preparar archivos

Estas recomendaciones pueden variar según la imprenta, por lo que se recomienda confirmarlas antes de enviar los archivos.

Cuando te acercas a la producción, una parte muy importante es preparar bien los archivos de arte. Esto asegurará que lo que diseñaste en pantalla se vea igual cuando se imprima y se fabrique. Cada imprenta puede tener requisitos específicos, por lo que siempre es fundamental pedir sus guías técnicas y confirmar detalles antes de enviar los archivos finales.

1. Modo de color

- ◆ Todos los archivos para impresión deben estar en CMYK.
- ◆ Si necesitas un color exacto (como un color corporativo o de marca), consulta si la imprenta trabaja con Pantone, aunque este proceso suele aumentar costos.

*Los **Pantone** son usados para tiradas grandes, para mantener exactamente los mismos colores entre impresiones, usualmente son usados para el tablero y las cartas específicamente.*

2. Resolución

- ◆ Usa 300 ppi como resolución mínima en imágenes y componentes impresos.
- ◆ Para ilustraciones con mucho detalle o que se verán de cerca, considera 400 ppi.
- ◆ Resoluciones menores pueden producir impresiones borrosas o pixeladas.

3. Sangrado y márgenes seguros

- ◆ Deja al menos 3 mm de sangrado (bleed) alrededor de cada archivo.
- ◆ Mantén los textos y elementos importantes a 3 mm de distancia de los bordes, para evitar que se corten.
- ◆ Este margen puede variar según la imprenta, así que confírmalo antes.

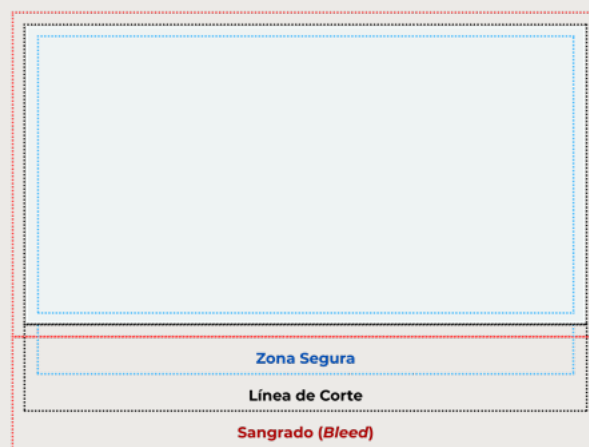


Diagrama de zona segura, línea de corte y sangrado utilizados en la preparación de archivos para imprenta.

4. Diseño de la caja

- ◆ La caja debe ser lo suficientemente grande para contener todos los componentes cómodamente.
- ◆ Como regla general, agrega 15mm adicionales en cada dirección al tamaño del componente más grande.
- ◆ Considera el grosor de materiales como cartón, inserto o bolsitas.

5. Diseño de tokens y *punchboards*

- ◆ Deja espacio entre tokens para que el corte sea limpio y seguro.
- ◆ Evita piezas muy pequeñas o con bordes extremadamente finos.
- ◆ Mantén los archivos de líneas de corte (dielines) separados en capas o archivos distintos, con nombres claros.
- ◆ Usa colores o trazos diferentes para identificar qué es ilustración y qué es línea de corte.

6. Texto y tipografía

- ◆ Usa negro puro (K=100) para textos pequeños o finos.
- ◆ Evita el “negro enriquecido” en textos, ya que puede verse borroso.
- ◆ Convierte las fuentes a contornos antes de enviar a la imprenta o adjunta los archivos de tipografía.

7. Formato y entrega final

- ◆ Entrega archivos PDF listos para imprimir, con marcas de corte y perfiles de color adecuados.
- ◆ Si trabajas con vectores, procura que las ilustraciones estén en ese formato siempre que sea posible.
- ◆ Nombrar claramente los archivos según su contenido, por ejemplo:
 - ◆ Caja_Tapa.pdf
 - ◆ Tablero_Plegable.pdf
 - ◆ Cartas_Set1.pdf

Checklist antes de enviar a la imprenta:

- ◆ Todos los archivos en CMYK
- ◆ Imágenes a 300 ppi o más
- ◆ Sangrado y márgenes correctos
- ◆ Texto en negro puro
- ◆ Tipografías convertidas a contornos o adjuntas
- ◆ *Dielines* (línea de troquel) separados y claramente identificados
- ◆ PDF con marcas de corte y perfiles correctos
- ◆ Confirmación final con la imprenta sobre medidas y requerimientos

Ejemplo aplicado: Para las ilustraciones utilicé el programa **AutoDesk Sketchbook** en tableta Android. Este software trabaja en formato RGB, por lo que tuve que exportar las imágenes a **Adobe Photoshop** para convertirlas a perfil CMYK para impresión. La maquetación la realicé en **Adobe Illustrator**, ya que me permitió diseñar elementos como íconos, cartas y el tablero en formato vectorial, facilitando su edición y adaptación durante las etapas de prototipado y pruebas de imprenta. Finalmente, el reglamento lo desarrollé en **Adobe InDesign**, un programa especializado en texto que hace más simple y preciso el proceso de redacción y ajuste de las reglas del juego.



Referencias

1. **Bascuñán Stuen, C. E.** (2024). *Diseño de juegos de mesa: Unificación de la metodología teórica y práctica* [Trabajo de titulación, Universidad de Chile].
2. **Berner Cantin, M.** (2014). *Experiencias de cartón: Diseño de ebook como contenedor del rescate patrimonial de los juegos de cartas intercambiables chilenos* [Trabajo de titulación, Universidad de Chile].
3. **Boda Games.** (2025). *Artwork guidelines* [PDF]. Boda Games Manufacturing. <https://www.bodagames.com/templates>
4. **Caillois, R.** (2001). *Man, play and games*. Free Press.
5. **Cáceres Navarro, D.** (2023). *Metagames, estrategias y herramientas: Mejorando la experiencia de los trading card games, a partir del análisis de sus componentes mediante el metagame* [Trabajo de titulación, Universidad de Chile].
6. **Caldwell, C., & Zappaterra, Y.** (2014). *Diseño editorial: Periódicos y revistas – Medios impresos y digitales*. Editorial Gustavo Gili.
7. **Chile Board Games.** (s.f.). *Make Make*. <https://chileboardgames.com/collections/juegos-chilenos/products/make-make>
8. **Chile Board Games.** (s.f.). *Mochileros*. <https://chileboardgames.com/collections/juegos-chilenos/products/mochileros>
9. **Chile Board Games.** (s.f.). *Tori Tori*. <https://chileboardgames.com/collections/juegos-chilenos/products/tori-tori>
10. **Csikszentmihalyi, M.** (1997). *Fluir (Flow): Una psicología de la felicidad*. Editorial Kairós.
11. **Fogg, B. J.** (2003). *Persuasive technology: Using computers to change what we think and do*. Morgan Kaufmann.
12. **Fractal Juegos.** (s.f.). *Dragones del Mar*. <https://www.fractaljuegos.com/items/dragones-del-mar>
13. **Fractal Juegos.** (s.f.). *Grúa de peluches*. <https://www.fractaljuegos.com/items/gr%C3%BAa-de-peluches>
14. **Fractal Juegos.** (s.f.). *Ranking Top*. <https://www.fractaljuegos.com/items/ranking-top>
15. **Frascara, J.** (2000). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Ediciones Infinito.
16. **Fullerton, T.** (2023). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (5ª ed.). CRC Press.
17. **Fullerton, T.** (2024). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (4.ª ed.). CRC Press.
18. **Ghinaglia, D.** (2020). *Taller de diseño editorial: Entre cordeles y tipos*. Actas de Diseño, 8. Universidad de Palermo.
19. **González Sánchez, J. L., Padilla Zea, N., Gutiérrez, F. L., & Cabrera, M. J.** (2008). *De la usabilidad a la jugabilidad: Diseño de videojuegos centrado en el jugador*. Universidad de Granada.
20. **Huizinga, J.** (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
21. **Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R.** (2004). *MDA: A formal approach to game design and game research*.
22. **Juul, J.** (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*.

MIT Press.

23. **Lápiz y Troquel.** (2015, 9 de noviembre). *Cómo realizar el testeo de un juego de mesa*. <https://lapizytroquel.wordpress.com/2015/11/09/como-realizar-el-testeo-de-un-juego-de-mesa/>
24. **Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J.** (2023). *Universal principles of design* (3.^a ed.). The Quarto Group.
25. **LongPack Games.** (2021). *Board game artwork guidelines* [PDF]. LongPack Games. <https://20230604.longpackgames.com/wp-content/uploads/2023/resources/>
26. **McGonigal, J.** (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. The Penguin Press.
27. **Norman, D.** (2013). *The design of everyday things*. Basic Books.
28. **Panda Game Manufacturing.** (2022a). *Component guidebook* (Versión 2).
29. **Panda Game Manufacturing.** (2022b). *Graphic design guidebook* (Versión 4).
30. **Salen, K., & Zimmerman, E.** (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
31. **Schell, J.** (2008). *The art of game design: A book of lenses*. Morgan Kaufmann.
32. **The Game Crafter.** (2023). *Design guidebook: How to prepare your files for The Game Crafter* [PDF]. <https://www.thegamecrafter.com>
33. **Wurman, R. S.** (1990). *Information anxiety*. Bantam Books.
34. **Zamorano Negretti, C. S.** (2024). *Comunidad a través del juego: Codiseño de un juego de mesa para promover el sentido de comunidad y bienestar emocional entre jugadores universitarios* [Trabajo de titulación, Universidad de Chile].