



# <Desarrollo de un Juego de mesa>

Claves para su creación

< FASE CONCEPTUAL >

< FASE GRÁFICA >

< FASE TÉCNICA >

< FASE CONCEPTUAL >

# Tener una IDEA

¿Quieres hacer un juego de mesa?  
¿De qué va? ¿Qué es lo que quieres  
comunicar?



Cósmica. La supervivencia de la mujer (Claudia Palazón, 2019)

< FASE CONCEPTUAL >

# LAS MECÁNICAS



Rummikub (Ephraim Hertzano, 1980)

# LAS TEMÁTICAS



Risk (Albert Lamorisse, 1950)

< FASE CONCEPTUAL >

**Mecánica**

**Dinámica**

**Estética**

“La situación que se presenta en un juego de mesa es una dificultad al vencer, normas que respetar, meta u objetivo a conseguir y un material. Si la conjunción de esos factores produce una dinámica placentera, el objetivo del juego se ha cumplido.” (García y Torrijos, 2002)

< FASE CONCEPTUAL >

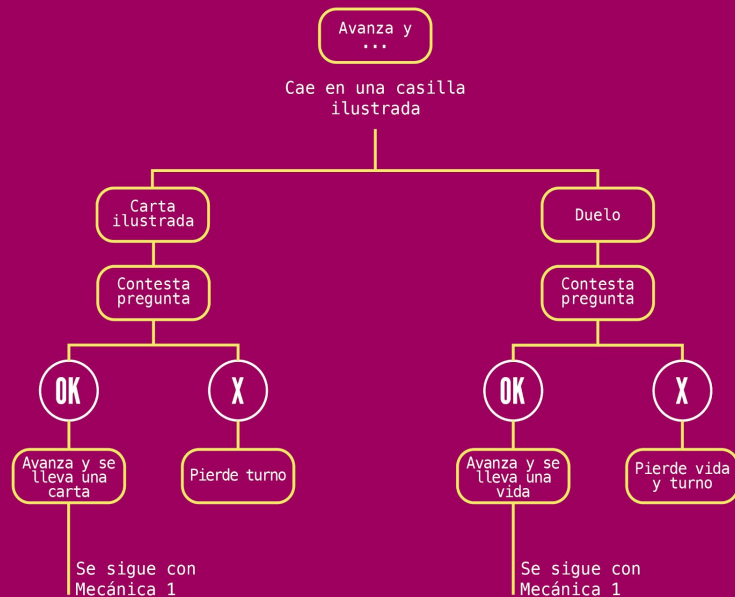
# MECÁNICA

¿Cómo se inicia el juego?  
¿Qué acciones pueden tomar  
los jugadores, y qué efectos  
tienen esas acciones?



cósica

**CONSEGUIR  
VIDAS Y  
AYUDAS**



Mecánicas 2 y 3 Cósica (Claudia Palazón, 2019)

< FASE CONCEPTUAL >

# DINÁMICA

¿Qué estrategias emergen de las reglas?

¿Cómo interactúan los jugadores unos con otros?

# ESTÉTICA

¿Es “divertido” el juego?

¿La partida es frustrante, aburrida o interesante?

¿La partida es emocionalmente o intelectualmente enganchadora?

< FASE CONCEPTUAL >

**Nombre**

**Reglas**

**Retos**





< FASE CONCEPTUAL >

# Novedades

¿Innovar con el uso de la tecnología?

¿Qué elementos pueden ayudar a nuestro juego a dar un punto diferenciador?

Chatbot Cósmica (Claudia Palazón, 2019)



< FASE CONCEPTUAL >

# PROTOTIPO

Económico.

Probarlo con muchas personas y de distintas edades.

Cambios en reglas y mecánicas.



Ejemplo prototipo (Autor desconocido)

< FASE GRÁFICA >

Tu juego tiene que ser  
**ÚNICO**



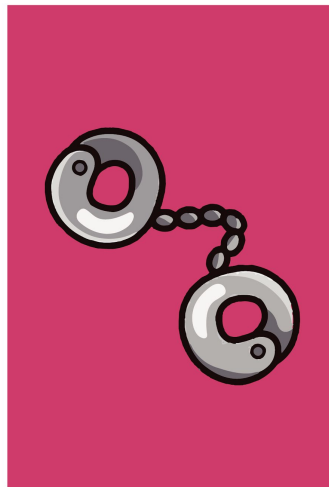
Còsmica. El universo de la mujer (Claudia Palazón, 2019)

< FASE GRÁFICA >

# Diseño elementos

Cohesión de los elementos entre sí.

Facilitar la jugabilidad, cuanto más se entienda el juego, mejor.

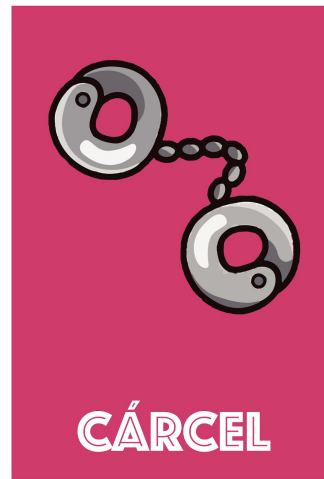
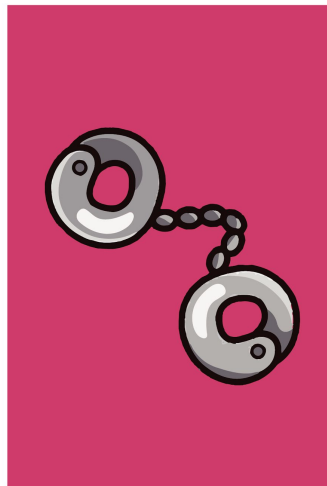


< FASE GRÁFICA >

# Diseño elementos

Cohesión de los elementos entre sí.

Facilitar la jugabilidad, cuanto más se entienda el juego, mejor.



< FASE GRÁFICA >

# Cohesión elementos



Dixit (Jean-Louis Roubira, 2008)



Cartas Cósmica (Claudia Palazón, 2019)

< FASE GRÁFICA >

# IMPACTOS VISUALES

La importancia del **color**

La importancia de la **tipografía**

Menlo Regular

ABCDEF  
abcd1234

ABCDEFGH IJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz  
123456789?¿!i"@"#



Pantone: P 81-16C  
CMYK: 35 100 35 10  
RGB: 163 35 91



Degradado



Pantone: P 14-8C  
CMYK: 0 35 85 0  
RGB: 249 178 51



< FASE GRÁFICA >

# Data color picker

## PALETTE GENERATOR

NUMBER OF COLORS



3 4 5 6 7 8

BACKGROUND COLOR

LIGHT

DARK



#a94377



#c64771



#de5066



#f15f56



#fd7444



#ff8c2c



#ffa600



< FASE TÉCNICA >

# Ten en cuenta el soporte

¿Qué materiales necesitas para cada elemento?

Hay que diseñar teniendo en cuenta el formato y el material.



Materiales Cósmica  
(Claudia Palazón, 2019)



< FASE TÉCNICA >

# Es hora de mostrar el juego

## LUDOTIPIA



### CAJAS



Cajas de calidad profesional, nunca antes al alcance para prototipos de formas optimizadas para fabricar en grandes tiradas o totalmente personalizadas.

[Ver todas las Cajas](#)

### BARAJAS



Barajas de cartas personalizadas, en varios tamaños para elegir y con una calidad inigualable para baja producción.

[Ver todas las Barajas](#)

### CARTAS ESPECIALES



Cartas especiales con acabados impresionantes, para personalizar tu juego favorito o crear una baraja de lo más original

[Ver todas las Cartas Especiales](#)

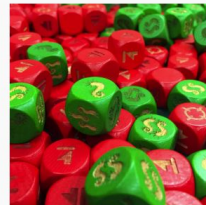
### DADOS



Dados estándar de madera o PVC de diferentes tamaños y colores.

[Ver todos los Dados](#)

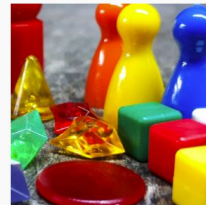
### DADOS PERSONALIZADOS



Dados grabados en madera o personalizados en PVC con adhesivo, ideales para pequeñas tiradas o para prototipos.

[Ver todos los dados especiales](#)

### FICHAS Y ACCESORIOS



Fichas de PVC y madera de muchos tipos, tamaños y colores, personaliza tu prototipo o recupera esa pieza que falta para tu juego favorito.

[Ver todas las Fichas y Accesorios](#)

< FASE TÉCNICA >

## EDITORIAL



Asylum  Games

## CROWDFUNDING



**KICK**  
**STARTER**