



GALAXY SENTINELS:

LÍNEA DE JUEGOS CON NARRATIVA TRANSMEDIA.

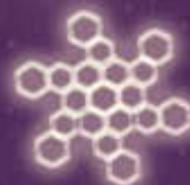
A purple-tinted 3D rendering of an alien city or settlement. The structures are built on a cracked, yellowish-brown ground. The buildings have a futuristic, angular design with some domes and spires. The overall scene is dimly lit, with a dark sky in the background.

Autor
Fernando Plested Salazar
Proyecto de grado
Director:
Mtr. D. Fabián Herrera
Universidad El Bosque
Facultad de Creación y Comunicación
Industrias Creativas Y Culturales
Bogotá D.C.
2019



GALAXY SENTINELS:

LÍNEA DE JUEGOS CON NARRATIVA TRANSMEDIA.



Autor
Fernando Plested Salazar
Proyecto de grado
Director:
Mtr. D. Fabián Herrera
Universidad El Bosque
Facultad de Creación y Comunicación
Industrias Creativas Y Culturales
Bogotá D.C.
2019



Dedicado a todos aquellos que crean una realidad para sí mismos, así inspiran a los demás a hacerlo.

A Teodoro Vera Silva PhD. Q.E.P.D.



Nota de Salvedad

La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velara por el rigor científico, metodológico y ético del mismo, en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia.



Agradecimientos

El autor agradece a todas las personas que de una u otra manera colaboraron con el desarrollo y consecución del proceso sintetizado en el presente documento.

Especialmente al Doctor Teodoro Vera Silva PhD Q.E.P.D. como mentor del autor, al decano de la maestría Juan Pablo Salcedo por su honesta y observadora intervención en gran parte del proceso, a Fabián Herrera por su interés y por aceptar ser el tutor de este tema, a los docentes de la maestría por su prestancia y colaboración, a Silvana Navarro por su incalculable ayuda, a los compañeros que estuvieron y están aún en proceso dentro de la maestría por sus ánimos y apoyo a pesar de lo individual del proceso. A la Universidad El Bosque por permitir que un posgrado de esta naturaleza se pueda llevar a cabo y por su amable colaboración, representada en su cuerpo administrativo y docente.

Y muy especialmente a su compañera de vida: Ángela Ramos López, por ser motivo de inspiración, a su familia, a Felipe Caicedo como socio y cómplice en el proyecto, a su madre, suegros, hermanos, amigos, estudiantes y todos aquellos para los cuales es motivo de alegría la culminación de este proceso.



Imágenes

<u>Ilustración 1: Manual del jugador Advanced Dungeons & Dragons.</u>	15
<u>Ilustración 2: Shadowrun 2 edición.</u>	16
<u>Ilustración 3: Eclipse Phase Core Rulebook.</u>	17
<u>Ilustración 4: Fading Suns, guía del Jugador y Guía del director.</u>	18
<u>Ilustración 5: Star Wars X wing miniature game.</u>	19
<u>Ilustración 6: Magic The Gathering expansión 2019 Caja de inicio.</u>	20
<u>Ilustración 7: Carta de Hecatomb RPG.</u>	21
<u>Ilustración 8: Banner del blog: Cadenas de Oviroth.</u>	22
<u>Ilustración 9: Tabla de clasificación de las industrias creativas según la UNCTAD.</u>	25
<u>Ilustración 10: manual de juego de rol (aventuras en la marca del este).</u>	28
<u>Ilustración 11: Hoja de personaje.</u>	28
<u>Ilustración 12: Dados poliédricos.</u>	29
<u>Ilustración 13: Lanlord's game</u>	31
<u>Ilustración 14: Ilustración 10: Manual casero referente año 2006.</u>	34
<u>Ilustración 15: Tabla de creación de personaje.</u>	35
<u>Ilustración 16: Ejemplo de creación de personaje.</u>	35
<u>Ilustración 17: Primer trasfondo narrativo escrito</u>	35
<u>Ilustración 18: Reunión para la creación de la alianza Midgaard de juegos de rol.</u>	36
<u>Ilustración 19: Actividad en Rolmen año 2008.</u>	36
<u>Ilustración 20: Calificación de narradores del primer torneo de rol Alianza Midgaard.</u>	37
<u>Ilustración 21: Imágenes del primer torneo de rol Alianza Midgaard.</u>	37
<u>Ilustración 22: Mesa de juego Fernando Plested primer torneo Alianza Midgaard.</u>	38
<u>Ilustración 23: Calificación jugadores, primer torneo Alianza Midgaard.</u>	38
<u>Ilustración 24: Portada e interior del primer prototipo usado en el torneo de rol Alianza Midgaard 2009.</u>	38
<u>Ilustración 25: Primeros bocetos esquemáticos del autor para los ilustradores del libro.</u>	39
<u>Ilustración 26: Primeras propuestas de armas y objetos. Ilustrador Luis Albarracín.</u>	40
<u>Ilustración 27: Primeras propuestas de trajes y personajes. Ilustrador Juan Pablo Rojas.</u>	40
<u>Ilustración 28: Primeras propuestas de naves espaciales. Ilustrador, Luis Albarracín.</u>	41
<u>Ilustración 29: Primeras propuestas: razas, objetos y personajes. Ilustrador Juan Pablo Rojas.</u>	42
<u>Ilustración 30: Diversas actividades alrededor del juego en la Fundación laboratorio cultural Astarte. Funcionó del 2010 al 2012.</u>	43
<u>Ilustración 31: Algunas páginas interiores del folleto lanzado en el 2010.</u>	44
<u>Ilustración 32: Stand de Galaxy Sentinels / Astarte en SOFA 2010.</u>	44
<u>Ilustración 33: Portada segundo manuscrito de Crononauta de luz y su proceso de corrección.</u>	45
<u>Ilustración 34: Escenarios para diseños de páginas interiores. Autor Felipe Caicedo.</u>	45
<u>Ilustración 35: Moodboards para la creación de razas.</u>	46
<u>Ilustración 36: Modelado de naves espaciales a partir de los primeros bocetos en Blender©</u>	47
<u>Ilustración 37: Modelado de objetos, criaturas, robots y varios en Blender©</u>	48
<u>Ilustración 38: Propuestas de diagramación.</u>	49
<u>Ilustración 39: Pruebas de diagramación y dibujo de mapas.</u>	50



<u>Ilustración 40: Akanilonte y pancoreano.</u>	50
<u>Ilustración 41: Diplomático y Mercenario.</u>	51
<u>Ilustración 42: Eynariano y Aynariano Zen Chi.</u>	51
<u>Ilustración 43: Planeta Modegor y planeta Ghrod.</u>	51
<u>Ilustración 44: Imágenes stand Feria del libro 2015.</u>	52
<u>Ilustración 45: Impresión de la primera maqueta.</u>	53
<u>Ilustración 46: Correcciones de la primera maqueta.</u>	54
<u>Ilustración 47: Exhibición del juego en Distrito Grafico de la red de bibliotecas públicas.</u>	54
<u>Ilustración 48: Prototipado y elaboración del BTL promocional en el espacio de SOFA 2017, anuncios en redes, mesas de juego y espacio final.</u>	55
<u>Ilustración 49: Impresión del libro definitivo y material promocional.</u>	56
<u>Ilustración 50: Stand en FilBo 2018 y artes promocionales.</u>	57
<u>Ilustración 51: Primeros prototipos del juego de mesa.</u>	57
<u>Ilustración 52: Primeros prototipos del juego de cartas coleccionables.</u>	58
<u>Ilustración 53: Segunda fase prototipos de juego de mesa.</u>	58
<u>Ilustración 54: Evolución de la portada del libro hasta la actual del 2018.</u>	59
<u>Ilustración 55: Segunda fase prototipos de juego de mesa.</u>	59
<u>Ilustración 56: Mutifísico, profesión del juego de rol.</u>	64
<u>Ilustración 57: Prototipo 0 del juego de mesa, generado a partir de las discusiones y tutorías de maestría.</u>	67
<u>Ilustración 58: tiro y retiro del manual del juego de mesa.</u>	67



Gráficas

<u>Gráfica 1 DOFA proyecto</u>	71
<u>Gráfica 2 CANVAS proyecto</u>	71
<u>Gráfica 3 Principios tácticos, objetivos de la empresa y caracterización de la competencia.</u>	72
<u>Gráfica 4 Mercadeo relacional, caracterización por sectores</u>	73
<u>Gráfica 5 Niveles de relación con el público</u>	73
<u>Gráfica 6 Embudo de captación del público</u>	74
<u>Gráfica 7 Metas S.M.A.R.T. y aspectos a cubrir</u>	74
<u>Gráfica 8 Calendario de ejecución de plan de mercadeo</u>	75
<u>Gráfica 9 Ventas de juegos de mesa a nivel global y nacional</u>	76
<u>Gráfica 10 Ventas de títulos de juegos de mesa según Board games geek</u>	77
<u>Gráfica 11 comportamiento decenal mercado de los juegos de mesa y afines, cuenta satélite 2005-2017</u>	77
<u>Gráfica 12 comportamiento decenal mercado de los juegos de mesa y afines, cuenta satélite 2005-2017.</u>	78
<u>Gráfica 13 Calculo de costos, producción año 1 y 2</u>	78
<u>Gráfica 14 Proyección ventas año 1, 2 y 3</u>	79
<u>Gráfica 15 Proyección de crecimiento, calculado vs conservador</u>	79



Contenido

Imágenes	5
Gráficas	7
Introducción	11
Objetivos	13
Objetivo general	13
Objetivos específicos	13
Metodología	14
Marco referencial	15
Dungeons & Dragons	15
Shadowrun	16
Eclipse Phase	17
Fading suns	18
Star Wars Xwing miniature game	19
Magic: the gathering	20
Hecatomb	21
Cadenas de Oviroth	22
Marco teórico	23
Industrias Creativas y Culturales	23
Transmedia y co-creación	26
Juegos de rol de mesa	27
Juegos de mesa	31
Pertinencia del proyecto	33
Desarrollo del proyecto	34
Resumen del proceso	60
Concepto del producto	63
Valor de la línea de productos	65
Desarrollo Prototipos finales	67
Impacto del producto	68
Modelo de negocio	69
Plan de mercadeo.	71
Estudio financiero	76
Conclusiones	80
Referencias.	83

Resumen



Galaxy Sentinels: Línea de juegos de mesa transmedia

El presente documento tiene como objeto mostrar cómo se ha logrado consolidar una iniciativa de negocio, enfocada en los juegos de mesa y similares, teniendo el transmedia como lenguaje narrativo aglomerador, a través de la maestría en diseño en Industrias creativas y culturales.

Se busca primero mostrar el recorrido del autor por la comunidad de juegos de mesa desde hace más de 20 años y como ha pasado por diferentes estados, desde mero aficionado curioso y entusiasta, a un agente que aporta a la industria desde la innovación y generación constante de lazos no solo como creador, sino como intermediador cultural.

Este proceso va desde el primer contacto con el medio y pasa por la generación de eventos, creación de contenidos hasta la generación de productos y la conformación de un proyecto con todos sus elementos hasta el punto actual de la finalización de la maestría.

El resultado de este camino no es solamente la generación de una línea de productos innovadores, también la conformación de una estrategia empresarial que va desde un estudio de mercado y financiero, y el cual desemboca en un tipo de producto pensado para un segmento en claro crecimiento sobre una estructura factible y sustentable.

Palabras clave Transmedia, Universo narrativo, TCG, Juegos de rol de mesa, Juegos de mesa.

Abstract



Galaxy Sentinels: Line of transmedia table games.

The purpose of this document is to show how a business initiative has been consolidated, focused on table games and similar, using the transmedia as agglomerative narrative language through the master's degree in design in creative and cultural industries.

It is sought first, to show the author's journey through the community of board games for more than 20 years, and as it has gone through different states, from a curious and enthusiastic amateur, to an agent that contributes to the industry from innovation and constant generation of ties not only as a creator, but as a cultural intermediary.

This process goes from the first contact with the environment and goes through the generation of events, creation of contents until the generation of products and the conformation of a project with all its elements, up to the current point at the ending of master's degree.

The result of this path is not only the generation of an innovative product line, also the shaping of a business strategy, that goes from a market and financial study and which leads to a type of product, designed for a segment in clear growth on a feasible and sustainable structure.

Keywords Transmedia, TCG, Narrative universe, Tabletop roleplaying games, Table games



Introducción

El presente documento tiene como objetivo, mostrar el proceso por el cual el autor ha transitado desde una iniciativa empírica y entusiasta de generar contenido a partir de un gusto por la afición por los juegos de mesa en general (RAE 2018) hasta llegar a una propuesta de iniciativa empresarial, la cual encuentra una lógica y un asidero, a través de los recursos provistos por la maestría en diseño en industrias creativas y culturales de la Universidad El Bosque. En su estructura el documento resultante está conformado por una serie de imágenes digitales que muestran en su gran mayoría material de autoría propia o cedida bajo la modalidad de prestación de servicios.

El autor ha tenido contacto con los juegos de mesa desde la niñez, pero es en el año de 1996 que conoce por primera vez los juegos de rol de mesa (RAE 2018), a partir de ahí inicia un contacto permanente con la comunidad de juego de la ciudad de Bogotá que, a pesar de tener el juego de rol de mesa como afición principal, también mantiene una práctica de juegos más sofisticada, representada en los juegos de cartas de coleccionables o TCG (Gamerdic 2015).

A través de la experiencia del autor vemos el desarrollo de una idea a un proyecto, pasando por diferentes iniciativas relacionadas como la conformación de grupos de juego, stands feriales y actividades. Desde aquel momento en que se involucra, hace parte integral de diferentes esfuerzos por mantener la comunidad de juego activa como la Alianza Midgaard, formada desde el 8 de diciembre del 2008 y la cual todavía preserva un grupo de Facebook (<https://www.facebook.com/groups/7229187213/>), la fundación Laboratorio cultural Astarte que funcionó desde el año 2010 al 2012 y el salón del ocio y la fantasía SOFA ([PDF brochure del SOFA]. 2019), que a la fecha cumple su décima versión.

Se mostrará una bitácora digital del proceso de creación de la idea y de prueba in situ, que resultaría en los prototipos del proyecto final, este tiene un fuerte componente transmedia, entendiéndolo desde la definición de Henry Jenkins:

“La narrativa transmedia representa un proceso donde los elementos integrales de una ficción están repartidos sistemáticamente a través de múltiples canales conductores, cuyo propósito es crear y unificar una experiencia de entretenimiento coordinada”

(Jenkins 2007)

El componente transmedia de estos juegos es análogo, puesto que son juegos de mesa, de rol y de cartas coleccionables que se relacionan entre sí a través de sus reglas y sus



dinámicas y que usan como conductor la historia del universo narrativo. Este universo se contextualiza desde los relatos escritos, imágenes, y contenido general que se encuentra tanto en páginas, como manuales y productos impresos como la novela/juego de Rol Crononauta de luz (Plested 2018).

Luego, se muestra la propuesta del plan de mercadeo, producto de los conocimientos adquiridos en la maestría de diseño en industrias creativas y culturales, aplicado al proyecto y tomando como base la experiencia del autor no solo en la comunidad desde 1996, sino en eventos mencionados como el SOFA.

A continuación, se presenta un estudio financiero, basado en el plan de mercado previo, este también parte en gran medida de lo aprendido en la maestría y proyecta el comportamiento de la iniciativa empresarial en los tres primeros años de operación de manera presupuestada.

Este documento refleja a manera de recuento lo generado por el autor desde hace más de 10 años como creación a partir de fotografías e imágenes que dan cuenta del proceso de ideación, desarrollo, modificación y creación de algo que empieza como una iniciativa entusiasta y aterriza como un proyecto con varios elementos estudiados.

Finalmente se exponen unas conclusiones personales en cuanto al ejercicio previo y posterior de conformación de este proyecto, enmarcado dentro de la maestría de diseño en industrias creativas y culturales, como transformo este proceso y que ha dejado de valor agregado a este.



Objetivos

Objetivo general

Desarrollar una estrategia de mercadeo y viabilidad para una línea de productos del tipo de juego de mesa, con componentes transmedia y de co-creación.

Objetivos específicos

Observar el proceso de creación, desarrollo y prototipado de los juegos como resultado de actores inmersos en el ámbito y el posible aprendizaje resultante de su análisis.

Desarrollar una estrategia de fidelización a partir del desarrollo de un primer ejercicio de estudio de mercado enfocado a esos nichos.

Generar una primera propuesta financiera, basado en ese ejercicio de acercamiento de mercadeo y plantear un primer escenario de sostenibilidad.



Metodología

Se usará un método cualitativo, representado en una especie de bitácora visual con explicaciones al pie, que da cuenta del proceso de creación y posterior estudio y asesoramiento desde la maestría.

En la primera etapa de creación se tomaron en cuenta referentes similares a la idea planteada y se generaron unos primeros prototipos empíricos buscando elementos innovadores.

El análisis del desarrollo de proyecto se abordará en específico desde una metodología llamada Investigación de referentes, basado pensamiento de diseño (design thinking) (dínngo 20 19). Esto estará evidenciado a modo de bitácora gráfica.

Se hizo investigación de campo en eventos específicos, más exactamente en el área de juegos del Salón del Ocio y la fantasía SOFA, donde se fue avanzando en el diseño de los juegos a partir de las opiniones e impresiones de los jugadores que los ensayaban. Esto también se desarrolló de manera empírica pues, fue anterior a este trabajo, pero se deja analizado por su valor para el resultado final.

Ya en el desarrollo del prototipo más reciente se usó toda esa información y se caracterizó bajo los aprendizajes de la maestría. Esto también esta evidenciado con imágenes, tablas, estudios financieros y de mercadeo.



Marco referencial

Dungeons & Dragons

Conocido en español como Calabozos y dragones, este es el primero y más antiguo de los juegos de rol de mesa, creado en la década de los 70's por Gary Gygax y Dave Arneson (Wikipedia 2019). Consiste en un entorno de juego de fantasía medieval y sus reglas consisten principalmente en personajes que van subiendo de nivel, generando unas estadísticas cada vez más favorables para los jugadores, el uso de dados poliédricos para la resolución de situaciones que no involucran directamente la interacción social o asumir un rol. Es referente por ser el primer juego de rol de mesa creado y por tener algunas reglas específicas, que sirvieron para el juego de rol de Galaxy Sentinels.

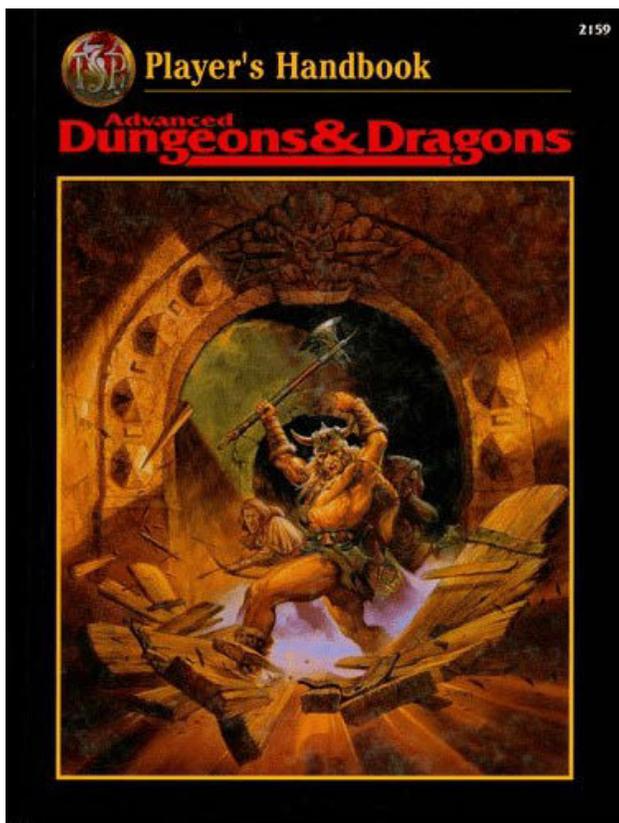


Ilustración 1: Manual del jugador Advanced Dungeons & Dragons.

Tomado de: <https://shaneplays.com/through-the-ages-dungeons-dragons-cover-art/>



Shadowrun

Juego de rol de mesa futurista de corte cyberpunk, creado en 1989 por Bob Charrette, Paul Hume y Tom Dowd y editado por la editorial FASA (Wikipedia 2019). Tiene un sistema de reglas y creación de personaje que sirve como referente principal para el equivalente en aspecto visual de Galaxy Sentinels, además de haber creado más plataformas como un juego de miniaturas y varios videojuegos bajo un mismo universo narrativo, lo que también sirve de referente para el factor transmedia del proyecto.

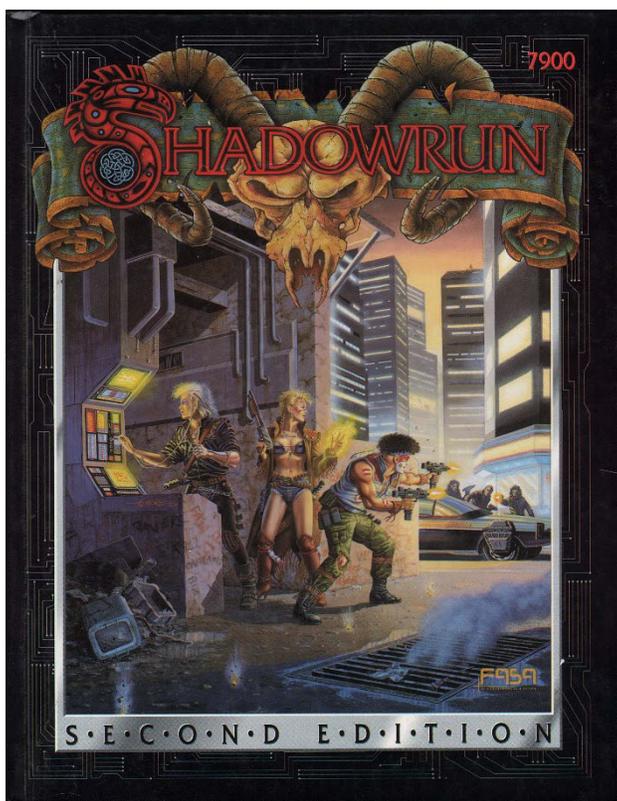


Ilustración 2: Shadowrun 2 edición.

Extraído de: <https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/AIXIM2ioYjL.jpg>



Eclipse Phase

Juego de rol de mesa de ciencia ficción tipo horror espacial publicado por Game Catalyst labs, aparte de la influencia estética y espacial de su temática: El ser humano ha colonizado el sistema solar, pero está extinguiéndose como raza, debido a que puede migrar su conciencia a casi cualquier cuerpo. Es referente por ser creado bajo la licencia Creative Commons en el año de 2009, siendo premiado al año siguiente como mejor juego de rol del año en los Origins awards.

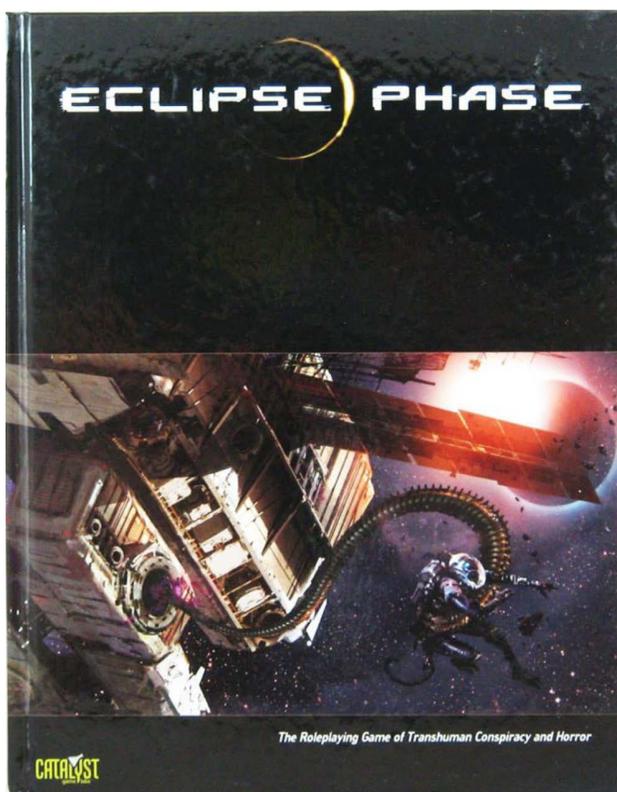


Ilustración 3: Eclipse Phase Core Rulebook.

Extraído de:

<https://www.preloved.co.uk/adverts/show/624036723/eclipse-phase.html>



Fading suns

Juego de rol referente por su temática de ópera espacial, creado por Bill Bridges y Andrew Greenberg y publicado por Holistic Design Inc. En 1996. Las características más relevantes a nivel referencial es su sencillez de reglas que solo se remiten a lanzar un dado y sumar la característica a revisar, si el resultado es superior la acción es exitosa. Otro factor es la ambientación que se refiere a una galaxia increíblemente grande que posibilita la generación de cualquier historia con cualquier ambiente, algo que se consideró en este proyecto propicio para la co-creación.



Ilustración 4: Fading Suns, guía del Jugador y Guía del director.

Extraído de: <https://stargazersworld.com/2017/08/01/rpgaday2017-day-1-when-you-wish-upon-a-die/fading-suns-covers/>



Star Wars X wing miniature game

Juego considerado de miniaturas, referente para el juego de mesa del proyecto final de Galaxy Sentinels. Consiste en un juego de mesa donde se enfrentan miniaturas de naves espaciales de la franquicia de la Guerra de las Galaxias en combates estelares, cuenta con dados, fichas, tablero, cartas y reglamento para llevar a cabo la partida. Aquí se tuvo en cuenta sobre todo la calidad de los materiales y aspectos del diseño en general.



Ilustración 5: Star Wars X wing miniature game.

Extraído de: <https://www.starwars.com/news/x-wing-second-edition>



Magic: the gathering

Magic: the gathering, es considerado el juego de cartas coleccionables de la era moderna (Wikipedia 2019) creado en 1993 por Richard Garfield y publicado por la empresa Wizards of the coast, es el más popular de los juegos de cartas coleccionables y sirve como base de referente para el juego de cartas coleccionables de Galaxy Sentinels, no solo como modelo conceptual, sino de reglas que se basan en el enfrentamiento de dos personajes ficticios a través de un mazo de cartas.



**Ilustración 6: Magic The Gathering expansión 2019
Caja de inicio.**

Extraído de:

<http://www.mirajtrading.com/magic-the-gathering-mtg-core-set-2019-bundle-fat-pack/>



Hecatomb

Juego de cartas coleccionables publicado en el 2005 por Wizards of the coast (Wikipedia 2017) que tiene como característica principal su forma pentagonal, que sirve de referente para la forma hexagonal del juego de cartas coleccionables de Galaxy Sentinels. Mostrando que si han existido iniciativas de producto que se salen del modelo convencional de cartas de 4 lados, presente en todos los juegos de cartas más conocidos.



Ilustración 7: Carta de Hecatomb RPG.

Extraído de: https://en.wikipedia.org/wiki/File:Hecatomb_Great_Cthulhu.jpg



Cadenas de Oviroth

Juego de cartas coleccionables colombiano que no alcanzó su etapa de comercialización oficial, solo siendo presentado un prototipo hasta el año de 2011. Tiene un sistema interesante que consiste en unir cartas a los lados para potenciar un personaje representado en una carta central, estas cartas pueden ser objetos, hechizos, armas etc. Su diseño gráfico también destacó por su calidad.



Ilustración 8: Banner del blog: Cadenas de Oviroth.

Extraído de: <http://oviroth.blogspot.com/>



Marco teórico

Industrias Creativas y Culturales

Según la UNESCO las industrias culturales y creativas se definen como “*Aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial.*”. Esta definición se refiere no solamente a la producción de contenidos, sino también a los actores que hacen parte de la cadena de valor de estos y que hacen posible que tal contenido no solo se produzca, sino que llegue al consumidor o público. De esta manera también esta definición cobija aquellas actividades donde la creación hace parte también de su proceso productivo (UNESCO, 2017).

Las industrias creativas y culturales tienen entonces unas características particulares entre las que se encuentran la conjunción de la cultura con dinámicas económicas más establecidas a través de leyes enfocadas a ello, establecer la creatividad como protagonista de la producción de contenidos, aplicación de la protección de derechos de autor a actividades, servicios o productos. Genera riqueza económica y cultural, pero al mismo tiempo se ve obligada a prestar atención permanente a los gustos, respuesta y preferencias del público (UNESCO 2017).

Históricamente las industrias culturales llegaron primero, estas se reconocieron desde que se encontró el ámbito del consumo cultural, el cual puede definirse según Díaz, Munizaga P. así: Sabemos que hay muchas maneras de abordar el consumo de bienes. Sin embargo, atenderemos a la especificidad del consumo cultural basándonos en la definición que nos entrega García Canclini, entendiéndolo como un “conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y cambio, o donde al menos éstos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica”¹. En consecuencia y bajo esta visión, la distinción de los bienes culturales radica en el valor simbólico como una dimensión superior que somete a los valores tradicionales: económico y de uso, al valor estético. (Díaz, Munizaga P. 2013).

Su definición, también extraída de la tesis de Díaz, Munizaga P. dice que: La expresión Industria Cultural fue empleada por primera vez por los filósofos alemanes Teodoro W. Adorno y Max Horkheimer, en su libro “Dialéctica de la razón” de 1947. Los llamados

¹ GARCÍA CANCLINI, N. 1999. Artículo El consumo Cultural: una propuesta teórica en El consumo Cultural en América Latina. Coordinador Guillermo Sunkell. Bogotá Ed. Andrés Bello.



teóricos de la Escuela de Frankfurt crearon los conceptos de industria cultural y de reproductibilidad del acto creador. Adorno y Horkheimer, definen el concepto de industria cultural como la “actividad que integra bienes culturales de cualquier especie en el marco de proyectos de ganancia económica, favoreciendo su conservación y difusión”.² Como advierte David Throsby se puede apreciar el sentido negativo contra la mercantilización de la cultura⁸⁴, concepción que se va modificando en el transcurso de los años, perdiendo su carácter desfavorable y añadiendo una segunda diferencia, se comienza a utilizar la expresión en plural: Industrias Culturales, para dar cuenta de los diversos sectores económicos y culturales involucrados en ellas . (Díaz, Munizaga P. 20 13)

Posteriormente la UNESCO actualizaría su definición en 2002 de la siguiente manera: “aquellas industrias que combinan creación, producción y comercialización de contenidos que tiene una naturaleza cultural, que típicamente están protegidos por derechos de propiedad intelectual y que pueden adoptar la forma de servicios y bienes tangibles e intangibles”

industria creativa. Se reconoce que históricamente los antecedentes del término Industria Creativa se remontan a los años 90 en Australia, con la aparición del documento Creative Nación, (Nación Creativa) elaborado por el gobierno australiano. Proponía una política cultural orientada tanto a las artes como a su relación con las nuevas tecnologías de información y comunicación.³ . (Díaz, Munizaga P. 20 13).

A continuación, se puede observar una de las tablas más cercanas a lo que podría clasificarse dentro de industria creativa, ya que su definición aún se discute, sobre todo por su relación con otros campos como los de la economía creativa. Esta relación entre cultura, economía creativa, industrias culturales e industrias creativas hace que prácticamente cada estamento gubernamental o privado deba tener su propio enfoque con respecto a los límites y definiciones para desarrollar sus propias políticas, por lo pronto la UNCTAD al pertenecer a las Naciones Unidas puede ser un buen punto de partida para ese abordaje.

² HORKHEIMER, M y ADORNO W T. 1987. Dialéctica de la razón. Buenos Aires. Ed. Sudamericana

³ <https://www.scribd.com/doc/49724428/Bustamante-Enrique-De-las-industrias-culturales-al-entretenimiento>



Tabla 1.1. Sistema de clasificación para las industrias creativas surgido de distintos modelos.			
1. Modelo del Reino Unido	2. Modelo de textos simbólicos	3. Modelo de los círculos concéntricos	4. Modelo OMPI
Publicidad de derecho de autor	Núcleo de Industria culturales	Núcleo de Artes creativas	Núcleo industrias
Arquitectura	Publicidad	Literatura	Publicidad
Arte y mercado de antigüedades	Cine	Música	Sociedad de
gestión colectiva			
Artesanía	Internet	Artes escénicas	Cine y video
Diseño	Música	Artes visuales	Música
Moda	Editorial	Otras industrias culturales básicas	Artes escénicas
Cine y video	Televisión y radio	Cine	Editorial
Música	Video y juegos de computador	Museos y bibliotecas	Software
Artes escénicas			Televisión y radio
Editorial Software	Periferia de las industrias culturales	Industrias culturales ampliadas	Visual y arte grafico
Televisión y radio	Artes creativas	Servicio de patrimonio	Industrias
interdependientes de las			
Video y juegos de computador		Editorial	industrias de
derechos de autor	Frontera de las industrias culturales	Software	Material de
grabación en blanco			
consumo	Electrónica de consumo	Televisión y radio	Electrónica de
musicales	Moda	Video y juegos de computador	Instrumentos
	Software		Papel
equipo fotográfico	Deporte	Industrias relacionadas	Fotocopiadores,
de derecho de autor		Publicidad	Industrias parciales
		Arquitectura	Arquitectura
		Diseño	Ropa, calzado
		Moda	Diseño
			Moda
			Enseres domestico
			Juguetes

Ilustración 9: Tabla de clasificación de las industrias creativas según la UNCTAD

https://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf P- 33



Transmedia y co-creación

A pesar de existir autores anteriores que habían deducido la existencia del fenómeno transmedia en los medios como Marsha Kinder (Kinder 1991), es Henry Jenkins quien aterriza mucho más el concepto para el año 2003 y lo separa de otras formas de consumo de contenidos al decir que un relato puede abordarse desde cualquier plataforma medial, siempre y cuando cumpla con ciertas condiciones:

En la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia puede ser introducida en una película, expandirla a través de televisión, novelas y cómics, y su mundo podría ser explorado y experimentado a través del juego. Cada entrada de una franquicia debe tener autonomía suficiente para permitir el consumo independiente. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa. (Jenkins, 2003).

Para efectos de este documento, nos acogemos al concepto propuesto por Vicente Mora acerca del transmedia como una malla narrativa en su complejidad y entendiendo narrativa en el transmedia como una experiencia del consumidor o público, (Mora 2014) ya que la evolución que ha tenido este tipo de narrativas responde mucho más a esta estructura.

Si se va por lo dicho por Vicente Mora, debemos aclarar porque la narrativa es una experiencia, que, aunque atrevido, tiene sentido en la naturaleza del proyecto reseñado aquí. Mora abarca el concepto de narrativa de la forma mas amplia posible, haciendo caso a la misma expansividad de plataformas y lenguajes del transmedia haciendo caso a Lev Manovich cuando en su libro: *A language of new media, 2001*, considera narrativa a toda aquella forma de contar una historia que no consista en una base de datos porque, mientras esta lista ordenadamente una serie de información, una narrativa no tiene un orden de ese tipo, sino que se desarrolla a través de una serie de eventos determinados por la trayectoria trazada por la interacción causa-efecto y aún así, no ser expuesta en el orden en que se presentan, como en las películas de montaje contemporáneo por ejemplo (Manovich 2001).

Para completar la definición experiencial de la narrativa, Mora cita la introducción del libro: *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* del 2004 donde la autora Marie Laure Ryan dice que la narrativa es un constructo cognitivo o una imagen mental, construida por el receptor en respuesta al texto (Ryan 2004).

Es entonces pertinente tomar esta definición de transmedia aplicado a una serie de juegos, así sean contenidos que no involucre más relato que el libro asociado al juego de rol como veremos más adelante, puesto que la narrativa está establecida a través de la



relación que construye el jugador con el contenido de los juegos a nivel experiencial. Se retoma además la definición de Jenkins acerca del transmedia como una serie de canales conductores que llevan a mismo relato (Jenkins 2007), existe la posibilidad de permitir que el público tenga uno de esos canales a su disposición para crear su propio contenido, no necesariamente a través de la web 2.0 sino a través del producto mismo, apelando a un aspecto del mercadeo como la co-creación con el consumidor final y su forma de dar valor agregado al producto o servicio. (Pralhad, C., & Ramaswamy, V. 2004). Esta habla acerca de la participación del consumidor mismo en la toma de decisiones de las características de un producto, del cual precisamente son grupo consumidor y como esa retroalimentación directa trae beneficios también directos.

Juegos de rol de mesa

Existe una serie de definiciones que pueden llegar a confundir acerca de lo que es exactamente un juego de rol, el análisis acerca del término lo aborda muy acertadamente Antonio Roda en su artículo: JUEGO DE ROL Y EDUCACIÓN, HACIA UNA TAXONOMÍA GENERAL (Roda 2010) De donde se extrae la descripción más acertada:

“En el juego de rol un Director de Juego imagina una situación, una aventura, elaborando un guion. Un grupo de jugadores le escuchan mientras narra el planteamiento inicial. Dichos jugadores, sin embargo, toman parte activa en la narración: cada uno de ellos interpreta el rol, el papel de uno de los protagonistas de esta historia. Una narración que es de algún modo como la vida: el Director de Juego expone la situación, los jugadores la imaginan y reflexionan sobre el mejor modo de resolverla. (...) La decisión final depende siempre del jugador” (Ibáñez, 2001, 11).

Este tipo de juego tiene una serie de elementos muy particulares que lo diferencian de los videojuegos como la interacción con las demás personas de manera directa, el uso de la imaginación como elemento generador de la experiencia y la dinámica de generar un relato de manera cooperativa entre el director o narrador y los jugadores.

La mayoría de juegos de rol tienen tres componentes en común, un manual de juego, una hoja de personaje y los dados poliédricos.



Los dados poliédricos hacen parte de la gran mayoría del reglamento de los juegos de rol, son utilizados como parte de muchas mecánicas del juego de rol, que trata de simular todo un mundo para los jugadores, incluidas muchas situaciones que simplemente no se pueden resolver con asumir un rol, una situación de combate es un buen ejemplo ya que, los jugadores siempre tenderán a que sus personajes sobrevivan y logren vencer, el director por su parte hará que el combate tenga algún grado de dificultad para que haya emoción en la mesa de juego. En ese punto el azar representado en los dados y el manejo de las probabilidades en la aplicación de los mismos en el lanzamiento, son los que permiten darle una resolución a este tipo de situaciones.



Ilustración 12: Dados poliédricos.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e5/Dice_%28typical_role_playing_game_dice%29.jpg

Una combinación de estos elementos puede ser ilustrada con este ejemplo:

Un guerrero y un hechicero de un juego de fantasía medieval están explorando un gigantesco complejo subterráneo muy antiguo, pues buscan un artefacto necesario para completar su misión, en un corredor se topan con un monstruo, es un hombre rata muy fuerte, el guerrero decide atacarlo y el hechicero mantiene la antorcha para que su compañero pueda ver a donde ataca, en la hoja de personaje dice que el guerrero tiene una habilidad de combate de 5 y el director declara que para poder golpear al monstruo es necesario obtener un 13 a partir de la suma de la habilidad de combate y el lanzamiento de un dado de 20.

El jugador que interpreta el rol del guerrero lanza el dado de 20 caras y obtiene un 7, si lo sumamos al 5 de su habilidad de combate no es suficiente, obtiene 12. El hombre rata, interpretado por el director ataca bajo la misma mecánica, tiene combate en 4 y en la hoja del personaje del guerrero dice que tiene defensa en 14, el director lanza el dado de 20 y obtiene un 12 que sumado al 4 es suficiente para hacerle daño al guerrero con una daga de hueso que tiene el hombre rata.

EL mago desesperado sabe que esas criaturas tienen una debilidad a la luz fuerte, lanza un conjuro de luz sobre la débil antorcha, obtiene lo suficiente en el dado y el hombre rata



queda engeguado por el intenso destello, el guerrero aprovecha para atacar, el director dice que tiene una ventaja por la situación adversa para el hombre rata, ahora ya no necesita obtener 13 sino 10 para golpear al monstruo, el jugador que interpreta el guerrero lanza de nuevo.

El uso de los dados en un juego de rol no es permanente, solo en situaciones como se dijo anteriormente, difíciles de resolver con la interpretación.

Este tipo de juegos y/o publicaciones se crea en 1970 en Estados Unidos, donde de la mano de Gary Gygax se jugaba la primera partida, y en el año 1973 se crea el primer juego de rol, *Dungeons & Dragons* y la primera editorial de juegos de rol, TSR (Tactical Studies Rules).

En 1974 salía a la venta la primera edición de *Dungeons & Dragons*, cuyos autores eran, el ya mencionado, Gary Gygax y Dave Arneson. Los socios de esta empresa eran Don Kayne, Brian Blume y el propio Gary Gygax, siendo su tiraje inicial de 1.000 ejemplares, (Sevillano 2008).

A lo largo de la década del 70 y el 80 se desarrollarían decenas de ambientaciones para este esquema de juego, pasando por temáticas literarias como *La llamada de Cthulhu* o *El señor de los anillos*, de género como el salvaje oeste en *Far West*⁴ o *Deadlands*⁵ o la ciencia ficción en *Traveller*⁶ o *Cyberpunk 2020*⁷, mitologías universales como las leyendas artúricas en *Pendragon*⁸ y franquicias cinematográficas como *Star Wars* o *Star Trek*.

⁴ <https://www.farwest-jdr.com/>

⁵ <https://es.wikipedia.org/wiki/Deadlands>

⁶ <https://es.wikipedia.org/wiki/Traveller>

⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk_2020

⁸ <https://es.wikipedia.org/wiki/Pendrag%C3%B3n>



Juegos de mesa

Los juegos de mesa o tablero son sumamente antiguos y existen desde remotas épocas de la humanidad, encontrando rastros de estos en el antiguo Egipto aproximadamente en el 3000 antes de cristo, existe entonces el juego de mesa desde siempre y hace parte esencialmente de la expresión cultural de los pueblos, hasta que el intercambio cultural derivado de las conquistas y exploraciones hizo popular en el S. XII el ajedrez como una interpretación europea de un juego llamado *Shatranj*. (Palomar 2012 P.23).

La revolución industrial y el auge del capitalismo llevaría a que muchos juegos tradicionales de diferentes culturas como el ajedrez, el parchís (parques), el Go japonés, el dominó (dados planos) entre otros, se convirtieran en productos y se expandieran por todo el mundo (Palomar P. 32)

Los juegos de mesa modernos tienen su origen a principios del siglo XX cuando Elizabeth Magie crea un juego llamado *The landlord's game* que sería después copiado por Charles Darrow bajo el nombre de *Monopoly* y que llevaría a un largo enfrentamiento por la patente. Este tipo de juegos de mesa que involucra fichas y dados daría pie a un montón de juegos y autores de diferente como *Stratego*, *Scrabble*, *Clue* y *Risk*, que se originan del desarrollo industrial en diferentes países. (Palomar P. 34)

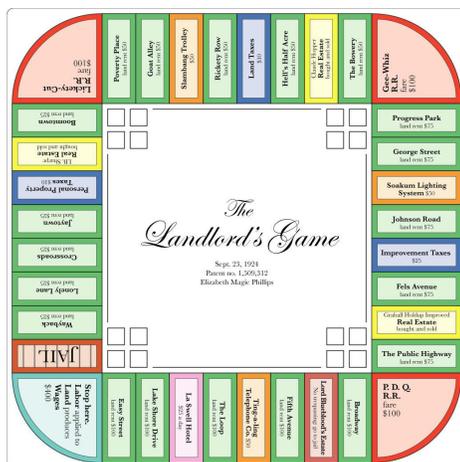


Ilustración 13: Lanlord's game

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c0/Landlords_Game_board_based_on_1924_patent.png

Actualmente los juegos de mesa cuentan con una realidad bastante saludable en plena era de los videojuegos debido a una industria bien establecida que abarca desde el diseñador de juego o un equipo de diseño, pasando por empresas de producción, editoriales y distribuidores que llegan al público final. Existe actualmente un fuerte movimiento de afición hacia el juego de mesa, siendo muestra de ello las masivas



convenciones mundiales dedicadas a ello como el Spiel Essen⁹ de Alemania y el PAX Unplugged de Estados Unidos¹⁰, que convocan miles de personas alrededor de los lanzamientos de juegos nuevos, expansiones, adaptaciones a franquicias conocidas y avances en la industria.

⁹ <https://www.spiel-messe.com/de/>

¹⁰ <https://unplugged.paxsite.com/>



Pertinencia del proyecto

Se busca en primer término promover la participación de actores locales en la producción de contenidos, de productos y de eventos, generando una industria que gire alrededor de la lúdica análoga, la cual puede contar con la tecnología necesaria en un país como el nuestro y no requiere una base tecnológica tan sofisticada. Esto pensando en un mercado que piense primero en su alcance local, la conquista de otros mercados solo es producto de entender al consumidor propio.

Existe una comunidad latente de jugadores, los cuales pueden ser parte de un movimiento que apoye la producción nacional de juegos de mesa, generando imaginarios propios a nivel de comunidad desde la co-creación, permitiendo que el jugador se involucre en la generación de contenidos.

Es posible generar una base verdaderamente sólida de producción de contenidos a través del concepto de co-creación del proyecto, esto además de la generación del producto como tal, propiciando la generación de cultura moderna.

En el libro Caracterización industrias culturales y creativas de Bogotá se hace una revisión entre varios sectores del editorial, siendo este el más aproximado a este proyecto, donde se ve como un sector fuerte y bien establecido (Cámara de Comercio de Bogotá, 2019).



Desarrollo del proyecto

A continuación, Se presentarán las fotografías del proceso de ideación, desarrollo y diseño de la línea de producto junto con imágenes de la comunidad de juego y eventos que enmarcaron el proceso, en su mayor parte las imágenes irán en orden cronológico, pero algunas serán de orden temático. Esto se justificará en los pies de fotos correspondientes.

Ideación y primera bocetación, juego de rol. Juego casero usado como primer referente:

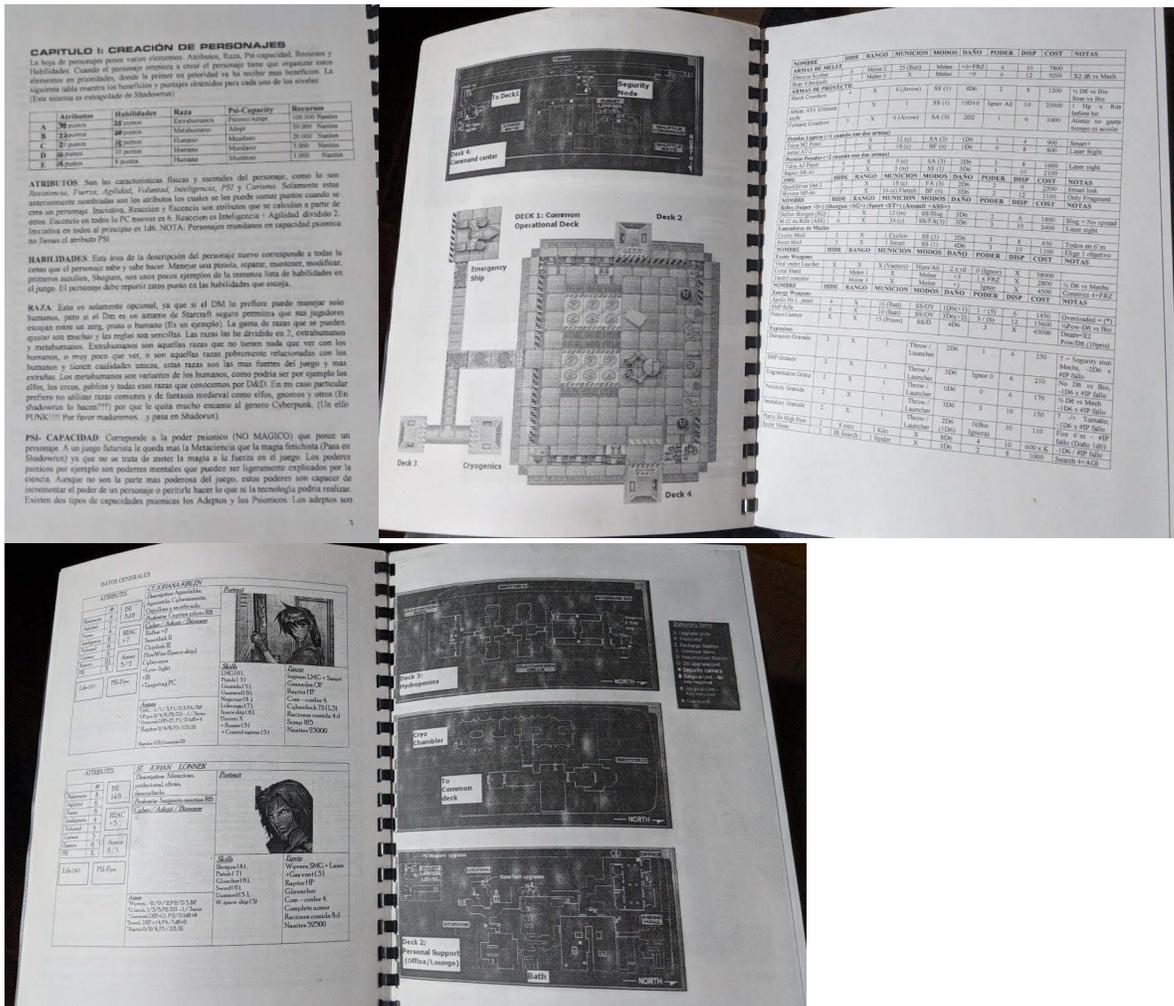


Ilustración 14: Ilustración 10: Manual casero referente año 2006. Archivo personal.



Primer Borrador: Este se hace queriendo mejorar el primer referente, se inicia por escribir el reglamento principal sin ninguna clase de diseño editorial año 2008:

sin título
 Vamos a tomar a un personaje popular como ejemplo:
 digamos que queremos meter a alguien como Aquaman, o sea un sujeto que puede comunicarse telepáticamente con seres animales y nada muy bien.
 en este caso tenemos que tomar poderes especiales en A o en B para hacer que tenga telepatía buena o medianamente buena (ya que si lo ponemos en C solo tendría un punto y para Aquaman no sería práctico)
 podríamos poner entonces atributos físicos en B para que tenga la musculatura, la rapidez y el liderazgo suficiente.
 Entonces colocaríamos habilidades en C pero especializarnos en lo que le compete a Aquaman.
 entonces raza en D porque a diferencia de estos aspectos Aquaman tiene el aspecto y la conformación de un humano corriente (a excepción de su propiedad anfibia)

 Poder especial en A: 6 Pts.
 Telepatía animal: 4 pts. (saldría de juntar voluntad y liderazgo)
 Nadar excepcionalmente bien: 2pts. (este nado como es poder especial le permite moverse agilmente en el agua). (saldría de fuerza y metabolismo)
 cabe aclarar que los poderes especiales siempre se justifican por la conjunción de dos atributos o dos habilidades (o una y una)

 Atributos en B 22 Pts.
 fuerza: 4
 inteligencia: 3
 voluntad: 5
 reacción: 2 (gracias a la raza)
 metabolismo: 4
 liderazgo: 5
 Fijense que sumaron 22 Pts. eso se debe a que tiene +1 pts. para lo que necesita por la raza en D.
 habilidades C: 16 Pts.
 supervivencia: 4
 combate sin armas: 3
 poliglota: 3
 exobiología: 3
 comunicaciones: 3
 Fijense que a pesar de estar en un entorno poco favorable, Aquaman podría ser el jefe de comunicaciones de la Flota de exploración. (poliglota, exobiología y comunicaciones además de su alto liderazgo)

 raza D: 1 Punto:
 va se uso para sumarle +1 a la reacción o hubiera quedado muy lento.

 Página 1

Ilustración 15: Ejemplo de creación de personaje.
 Archivo personal.

JUEGO DE ROL BROWN STAR EXPLORERS

Los números para armar los personajes se hacen el día del juego. Es una tabla de prioridades muy similar a Shadowrun de todas maneras se la muestra a ustedes para que vayan moldeando el personaje:

Elementos principales a escoger como prioridad:

Atributos, raza, capacidad síquica (psi-capacity), recursos y habilidades

ATRIBUTOS	HABILIDADES	RAZA	PSI-CAPACITY	RECURSOS
A. 24 PTS	30 PTS	No-Humano	Psíquico/Adepto	100.000 Nanites
R. 18 PTS	25 PTS	MetaHumano	Adepto	50.000 Nanites
C. 12 PTS	20 PTS	Humano	Normal	20.000 Nanites
D. 10 PTS	15 PTS	Humano	Normal	5.000 Nanites
E. 8 PTS	10 PTS	Humano	Normal	1.000 Nanites

Las habilidades son:

- Fuerza
- Agilidad
- Voluntad
- Inteligencia
- PSI
- Cariisma

Las profesiones principales son:

- Marine espacial (rango determinado por recursos)
- Mercenario
- Jefe de campo
- Adepto físico y/o psíquico

Ilustración 16: Tabla de creación de personaje.
 Archivo personal.

Armas de fuego, laser, sonicas, etc... (mejor dicho apunte y dispare)

Artillería (para naves y vehículos)

✓ Combate con armas

Demolicion (explosivos) ✓

Supervivencia

Infiltracion

Estrategia galáctica ✓

Conocimiento científico:

Ecobiología

Ingeniería psíquica (poderes psíquicos)

Exometeoroología

Suprafísica ✓

Medicina y acuomedicina

Cirujano endocrionólogo (implantes y biotecnología)

Químico espacial

Ingeniero Alquímico (obtención de elementos a partir de cambios atómicos por fisión nuclear)

Ingeniero atómico ✓

Astrónomo de campo

Exogeólogo

Botánica espacial

Ilustración 17: Primer trasfondo narrativo escrito
 Archivo personal.

conocimiento "humanístico"

Poliglota (lenguas galácticas)

Sicología galáctica

Antropología galáctica

Diplomacia y justicia galáctica

Historia galáctica, universal, de redes y dimensional

Audiovisuales y registro para-dimensional y onírico (cinestasis de la época)

Explorador sensorial (artista de las nuevas tecnologías)

Administrador de recursos planetarios

Defensor social interplanetario.

Azulador teológico (supresor de religiones)

Planeta tierra... Año 2421

Mucho ha sucedido desde la gran colonización del sistema solar...

La humanidad ha entrado en un estado de letargo o podría decirse de cuarentena. Una vez los vecinos espaciales de la tierra vieron que sus habitantes empezaron a colonizar el sistema se alarmaron. Una de las razas más agresivas de la galaxia se había descargado y estaba empezando a invadir su sistema. En ese momento se presenta una misión diplomática en buenos términos para hacerles ver cual era el código de comportamiento por los libertados galácticos.

La misión diplomática de los Jiravis no pudo siquiera comunicarse cuando un convoy de avanzada de la tierra abre fuego... "señor presidente, es mejor disparar primero y preguntar después... Muy probablemente quisieran invadirnos o convertnos"
 La flota de los terrestres hacia sus dirigidos no se hizo esperar e inmediatamente hubo un cambio gubernamental desde Venus hasta Júpiter.

Cuando se mandó una delegación terrícola hacia los límites del sistema (exterior de Plácan) la inconsciencia no se podía evitar, nuestra historia como raza intergaláctica había empezado con la vergüenza del irracionalismo. Peor fue cuando la delegación aterrizó en la colonia móvil de Jiravis. Fueron tratados como reyes y además de aceptar sus disculpas se les regaló tecnología y recursos para varios siglos. La delegación a parte de no entender se veía como un grupo de bacterias de un asteroide.



Comunidad Rolmen hobby center, Alianza Midgaard

En el año 2008 se desarrolla una fuerte actividad de juego e integración a la comunidad en el hobby center Rolmen, que funcionó del año 2007 al 2008. El autor tuvo mucho aprendizaje por parte de otros directores y jugadores, conoció diferentes tipos de juegos de cartas coleccionables y de mesa, además de la organización de eventos y de administración de este tipo de lugares.



Ilustración 18: Actividad en Rolmen año 2008

Archivo personal.



Ilustración 19: Reunión para la creación de la alianza Midgaard de juegos de rol.

Archivo personal.



Torneo de rol 2009

El autor asiste al primer torneo de rol organizado por la alianza Midgaard, ahí foguea por primera vez el juego que es llevado con una nueva etapa de escritura, a pesar de su temprano desarrollo funciona bastante bien, siendo la narración ganadora de aquella

	1	2	3	4	5	6	7
NOMBRE	Fernando	Federico	Luis	Cristhian	Jorge Rodrigo	Mauricio	Andrés
APELLIDO	Plested	Padilla	Clavijo	Osorio Jiménez	Valencia	Puentes	Bohórquez
TOTALES	RONDA 1	123	121.6666667	103	103.75	110.75	98
	RONDA 2	118.8	109	118.5	110.25	122.6	118.25
	RONDA 3	124.3333333	118.5	119	123	94.6666667	110.6666667
	TOTAL TORNEO	366.1333333	349.1666667	340.5	337	328.0166667	326.9166667

Ilustración 20: Calificación de narradores del primer torneo de rol Alianza Midgaard.

Archivo personal.

versión en sus tres rondas.



Ilustración 21: Imágenes del primer torneo de rol Alianza Midgaard.

Archivo personal.



		TOTALES				
NOMBRE	APELLIDO	RONDA 1	RONDA 2	RONDA 3	TOTAL TORNEO	
1	Pedro Felipe	Moreno	35	41	33	110
2	Miguel	García	31	33	41	105
3	Leonardo	Romero Gómez	32	31	5	41
4	Luis	Albarracín	34	36	35	105
5	Guillermo	Roa	36	33	6	33
6	Juan Pablo	Solano	35	33	34	7
7	Camilo	Casadiego	25	34	8	42
8	Jorge	Orjuela	35	35	8	31
9	Juan Camilo	Sastre	33	34	6	33
10	David	Avenidaño	34	5	34	32
11	Andrés	Díaz	33	34	33	3
12	Victor	Avenidaño	32	34	33	8
13	Juan Pablo	Alvira	32	34	2	33
14	Juliana	Sandoval	34	31	5	33
15	David Mauricio	Perez	25	34	3	34
16	Felipe	Córral	33	33	8	25
17	Damilo	Vega	42	24	5	22
18	Rafael	Reyes	23	32	8	31
19	Felipe	Gonzalez	35	24	23	3
20	Jesús	Cossio	41	35	6	0
21	Armando	Narvaez	0	34	5	41
22	Fabio	Prieto	34	8	0	35
23	Esteban	Munillo	0	35	5	34
24	Diego	Rayes	0	35	2	34
25	Alejandra	Cardona	33	33	3	0
26	William	Camacho	0	34	32	3
27	Dayron Andres	Benavides Sandoval	33	32	6	0
28	Shirley	Buemberguer	32	32	4	0
29	Juan Camilo	Jiménez	0	24	8	34
30	Mafe	Mendez	34	24	0	0
31	Stephany	Mendez	33	23	8	0
32	Carlos	Gomez	0	23	6	22
33	Roberto José	Montesdeoca	32	5	0	0



Ilustración 22: Mesa de juego Fernando Plessted primer torneo Alianza Midgaard.

Archivo personal.

Ilustración 23: Calificación jugadores, primer torneo Alianza Midgaard.

Archivo personal.

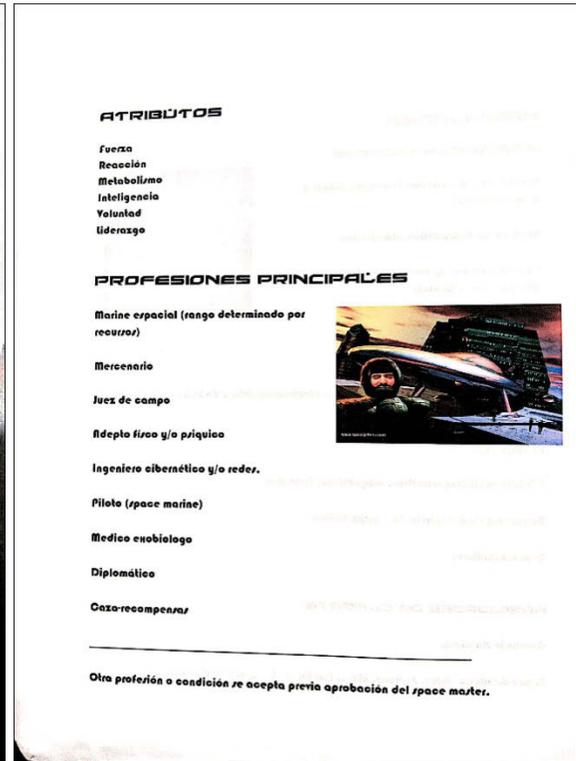
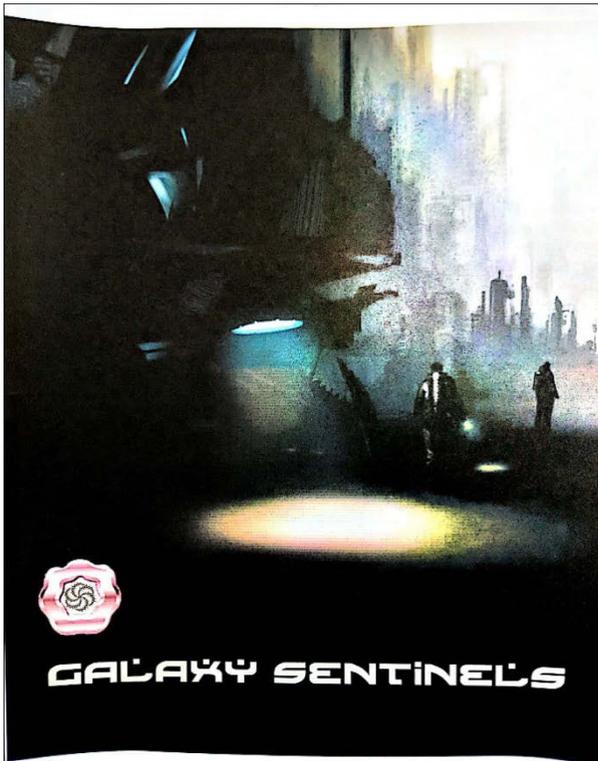


Ilustración 24: Calificación jugadores, primer torneo Alianza Midgaard. Portada e interior del primer prototipo usado en el torneo de rol Alianza Midgaard 2009.

Archivo personal.



Año 2009, se decide por iniciar lo que sería el diseño de producción de la primera publicación, Los esfuerzos van hacia los primeros personajes, naves y objetos.

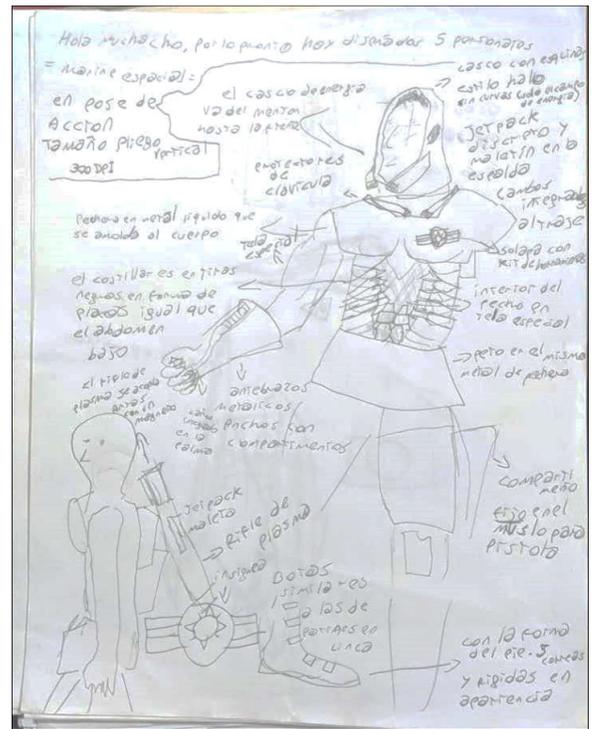
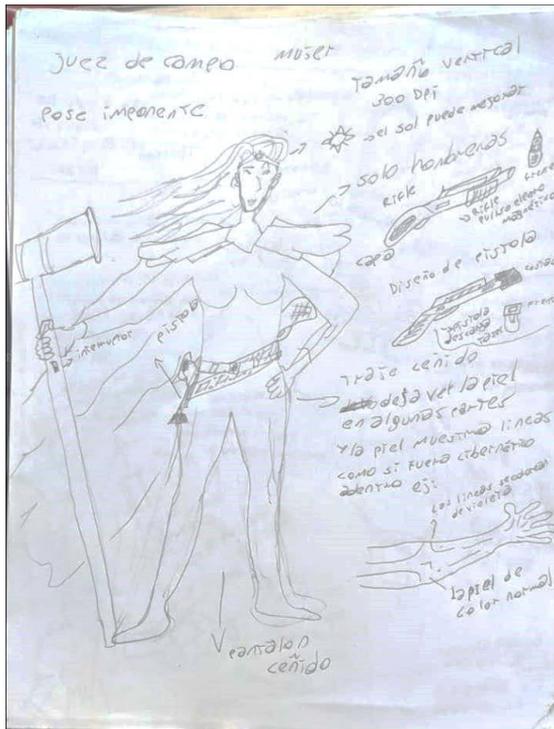


Ilustración 25: Primeros bocetos esquemáticos del autor para los ilustradores del libro. Archivo personal.



Ilustración 26: Primeras propuestas de trajes y personajes. Ilustrador Juan Pablo Rojas.
Archivo personal.

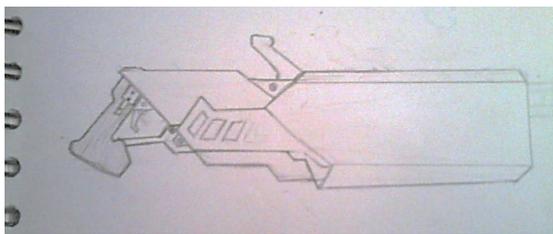
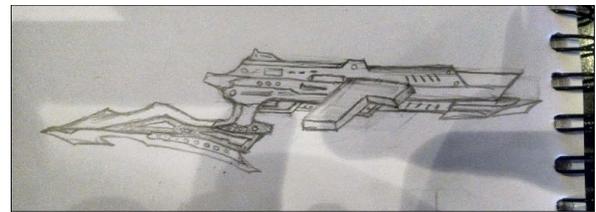
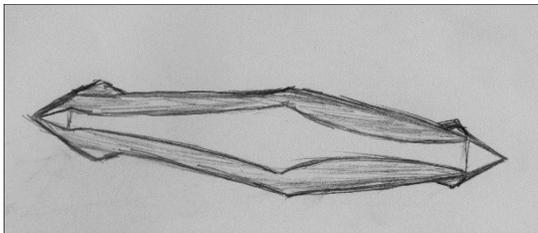


Ilustración 27: Primeras propuestas de armas y objetos. Ilustrador Luis Albarracín.
Archivo Personal.

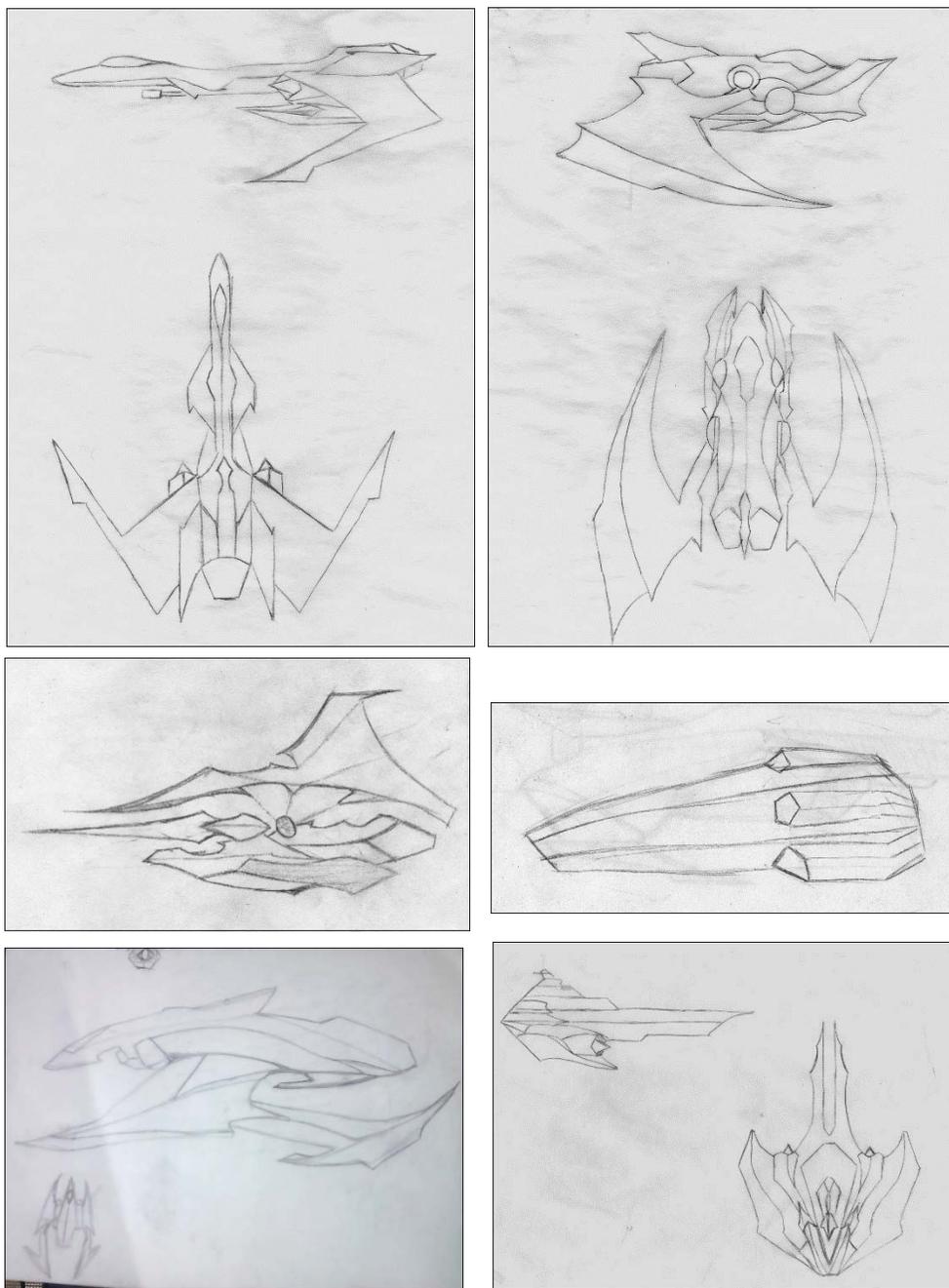


Ilustración 28: Primeras propuestas de naves espaciales. Ilustrador, Luis Albarracín.
Archivo personal.



Año 2010, Se crea la fundación Astarte que sirve como lugar de ensayo de juegos, se publica el primer folleto de Galaxy Sentinels y se lanza en el SOFA 2010.

ASTARTE
un espacio realmente diferente

SABADOS DE COMEDIA

Viernes de tertulia literaria y cine

Si quieres hacer tus trabajos universitarios, sean en grupo o individuales tienes un espacio cómodo y amable, aquí en Astarte.

Juegos de rol de miércoles a sábado

Espacio para reuniones ensayos grupos y fanclubs

Cll. 45A No 26-06
www.astartecultura.com
Tels: 7021695 312 476-5538
info@astartecultura.com

MESAS DE ROL SEGUNDO SEMESTRE

Primer nocturnada mensual élite:
Junio 23

A partir del segundo semestre del 2012 la fundación Astarte tendrá una sola nocturnada de rol al mes en un solo horario de 10 PM a 7 AM

Tres mesas, toda la noche con tres directores Astartanos, seis cupos por mesa.

Bono: \$10.000 pesos, incluye refrigerio, 2 descansos de 30 min. sin interrupciones externas, música, sillas y mesas apropiadas.

Los cupos los maneja cada narrador Astartano y se oficializa por rolstarte@astartecultura.com, luego se publicara la lista de los jugadores y se confirmara una semana antes, no requiere experiencia como jugador de rol.

MESAS DIRIGIDAS POR NARRADORES CAPACITADOS CONSTANTEMENTE

narración profesional de rol
ASTARTE

TERCER TORNEO NACIONAL DE ROL
Julio 17 en ASTARTE

Todos los juegos

Torneo para narradores (\$10.000) y jugadores.

Premios, rifas y muchas actividades (entrada \$5.000)

Videojuegos, películas y juegos de mesa.

Nocturnada después del torneo hasta el domingo

Ven y diviértete desde las 10:00 A.M.

Patrocinan:

ORGANIZA:

Cll 45 A No 26-06
Tel: 7021695
torneoderol@gmail.com
eventos@astartecultura.com

www.astartecultura.com

TORNEO DE ROL

ASTARTE
2 semestre 2012

Desde las 8 A.M. el 17 de noviembre viviremos 12 horas de rol puro. Si no sabes jugar, esta es la oportunidad.

Inscribe tu equipo de 4 a 6 personas desde el 15 de septiembre y disfruta de 12 horas de historias, rifas, batallas épicas y premios.

3 primeros puestos para jugadores, narradores y mejor grupo.
18 cupos para narradores y grupos.

premios en físico y en metálico.
Inscripción por grupo: \$50.000- pesos.
(Cada del evento 60.000 pesos)

Info: rolstarte@astartecultura.com
www.astartecultura.com
7021695 312 476 5538

TORNEO DE ROL
ASTARTE

ROL PROFESIONAL ASTARTE

Ilustración 30: Diversas actividades alrededor del juego en la Fundación laboratorio cultural Astarte. Funcionó del 2010 al 2012.
Archivo personal.

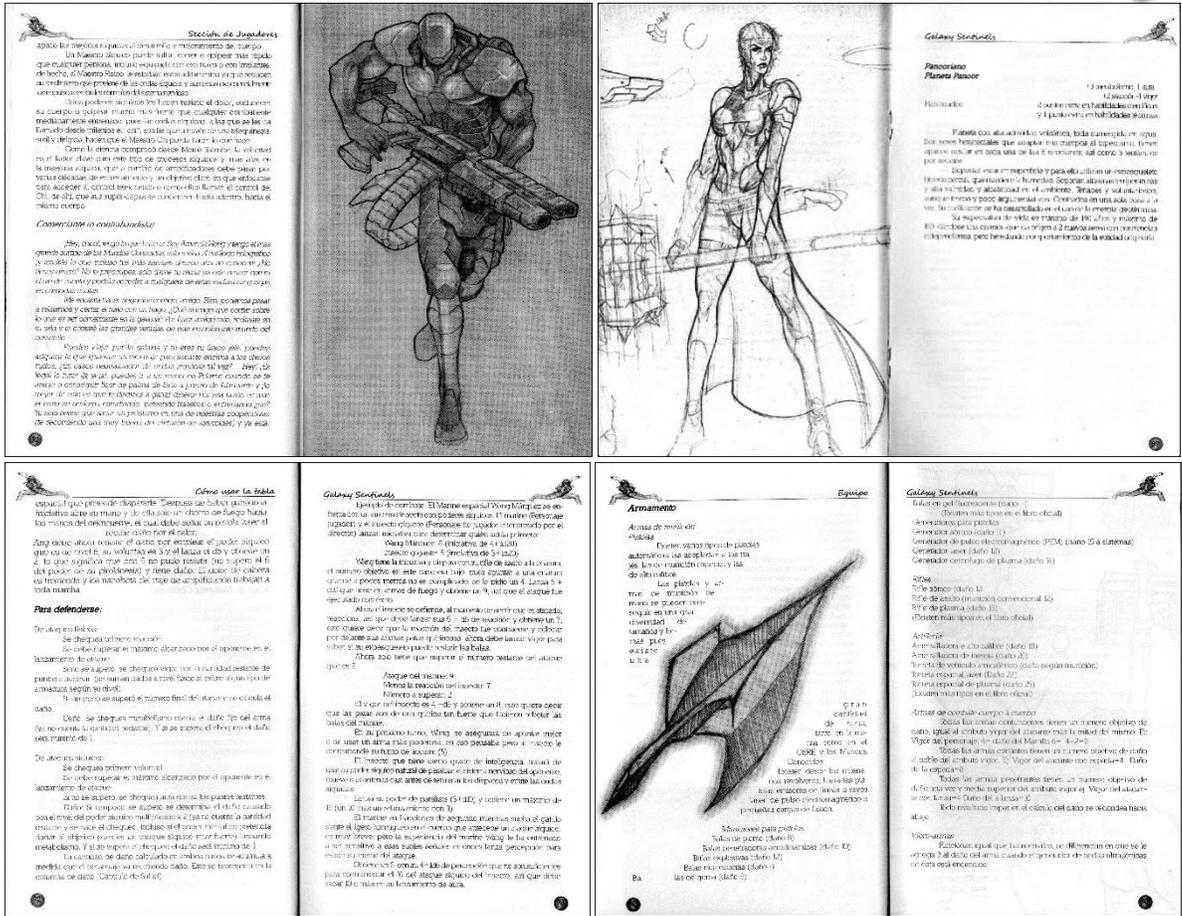


Ilustración 31: Algunas páginas interiores del folleto lanzado en el 2010. Archivo personal.



Ilustración 32: Stand de Galaxy Sentinels / Astarte en SOFA 2010. Archivo personal.



A la par del testeo de reglas se realiza un estudio de diseño de producción a partir de lo escrito y una serie de Moodboards organizados por cada raza existente en el juego.

Alamante (af de los 3 brazos los mecánicos que no evoluciono mucho notaficacamente)
AMALNTE: pequeño de cara de rata con caballo y homga grande, 2 brazos "mecánicos" abisocales, para de amarillo a rojo en torso partes

Alaminte
 Alaminte y sus satélites
 +3 reacción -1 vigor
 +2 percepción -1 voluntad
 Capacidades intelectuales: 3 puntos extra para capacidades científicas.

Tomato: 5
 Alaminte es un planeta tres veces del tamaño de la Tierra, debido a la alta gravedad no tiene criaturas que sobrepasen el metro en altura y su biodiversidad se concentra dentro de ese rango. No existen seres de sangre caliente, la piel no es tan densa y tienen un color opaco. Toda su biodiversidad se divide en dos reinos, uno animal/vegetal y otro similar al fungi. La tecnología de los alamintes se destaca en la embiología y la ingeniería genética, han logrado cultivar sus 4 lunas pues este planeta es bastante grande y su tecnología de bioingeniería es sorprendente, sus satélites naturales ya son habitables.

Los alamintes son seres de 4 extremidades de un promedio de medio metro de altura, cuerpo de roedor, extremidades igualmente peludas y similares a los de los crutaceos con dedos prensiles y una cabeza similar o la de un caballo con bigotes, pequeños cuernos y hocicos sumamente expresivos. Esta raza se reproduce a través de una especie "polibionder" la cual ha aprendido a criar y adaptar. Estos seres de nombre impronunciable por boca humana se la ha denominada "genios avispas" o "genios avispas" que en la más parecido a ellos seres los cuales se alimentan del flujo que segregó el alaminte en la parte trasera de su cabeza y que solo a través de reconocer con ciertas proteínas del pico del pequeño producen células fecundadas las cuales solo pueden desarrollarse al interior de otro alaminte diferente siendo estos casuales o diferente de los genios avispas que se reproducen casi igual que sus pares heréticos, pero que su unico disto es el flujo identifiante.

Los alamintes son criaturas muy despiertas y curiosas, la intensidad de su planeta y su energía inagotable hace de esta raza avida de conocer y descubrir. Muchos de ellos se han convertido en renombrados biohabilitadores, diplomáticos o exploradores de la delegación por su constante inclinación a trabajar en explorar nuevas fronteras en la gestión. Su expectativa de vida es de los 150 a los 200 años.

El Alaminte es un ser anguilo grande a un ratón con Colofilo. Uno de los referentes usados por mi para esta raza son los esquipas o uniformes muy primitivos del caballo.

Es claro que esta raza no tuvo muchos enemigos naturales, son como los esquipas pero angulos con un par extra de ojos y dos brazos extra bio mecánicos.

seres enjambre que usan como las vehículos. Una forma muy del estilo de insecto centenario, uno de sus referentes es el Teraform.

Ristariano (enjambre en biovehículo)
RISTARIANO: insecto centenario cubierto de cachos y pua, verdes y morado

Planta Ristar
 Sistema Moral
 +2 voluntad -1 percepción
 +2 metabolismo -1 cura
 3 puntos extra para capacidades técnicas.

Tomato: 10 (biovehículo)
 El ristariano no es un individuo como tal, es una comunidad de pequeños seres que actúan como una sola entidad.

Ristar es un planeta plano de materia orgánica y conformado por un sistema de grutas y cuevas a nivel de terreno en la gran parte de su superficie, es un planeta que según análisis de la hermandad han o varias civilizaciones inteligentes que modificaron el planeta de esta manera, pero se extinguieron hace medio millón de años aproximadamente, por su parte no quedó nada de ellos, pero se puede deducir de todas esas formaciones de grutas que no corresponden al ciclo natural del planeta, estudios de erosión de las angostas también revelan trazo anómalo de radiación y contaminación residual en sus muros y estructuras, a pesar de no indicar niveles de biodiversidad. Al parecer estos pequeños seres muy similares a los insectos de la tierra fueron los únicos sobrevivientes de la estación artificial antes del resaca de nuestra especie y como seres cooperativos lograron desarrollar una conciencia colectiva conformada mínima por 100.000 individuos, su estructura principal al que llamamos ristas es al centro de la conciencia ristariana. Lo momento en que la hermandad genética se comunicó e interactuó con estos seres es a través de una tecnología llamada "Biovehículo" como la que uso el delegado "Imaginación en CDL" y permite que comunidades de condición física muy débil se a las zonas anteriormente pueden interactuar con ellas, este vehículo es de muchas formas según la preferencia del portador y siempre se caracterizó por tener extremidades y dispositivos anexas y sensibles para electromagnéticos, así como audífonos, de visión y fonadores. En la mayoría de los casos este vehículo es bioestructivo, en otras ocasiones se utilizan para la gran mayoría de sistemas alternativos fueron ya un concepto.

En el caso de los ristarianos se trata de un cuerpo bioestructivo de cuatro patas similar a un insecto pero con abdomen antropomorfo a media cintura entre un carburo y un insecto. Los individuos se acercan al interior del biovehículo en condiciones ideales para ellos y lo rista actúan al lugar más protegido del vehículo bioestructivo.

El ristariano es un ser muy cooperativo como es de esperar, muchos como conciencia adoptan al resto de raza de la hermandad como uno de sus pares, con quienes sienten la responsabilidad de cumplir con la misión Ristar de proteger la vida en la galaxia. Son solitarios y no conocen el significado de la muerte, para ellos los habitantes o los problemas son solo trabajo extra para una mente inabarcable. Un ristariano nunca duerme y siempre está cumpliendo alguna labor o sea en busca de energía. Eso los hace glotonas y lo momento más afilado por lo alto de recuperar energía se metabolizando materia orgánica o en otros palabras comiendo, siendo así a otros decenas de estas gestiones de la hermandad la razón por la que realmente existen compañías de producción de comida en los mundos asociados a parte de comer por simple gusto o una ocasión especial. Un ristariano no habla de "él" como individuo sino de "nosotros" como ser colectivo, cada uno de "ellos" son constantes de su comportamiento enjambre en el biovehículo.

Frattiano (arbo)
Frattiano
 Planta Frattis
 Vigor +3 reacción -1
 Voluntad +2 percepción -1
 Capacidades intelectuales: 3 puntos extra para capacidades intelectuales científicas

Tomato: 20
 Seres bipedales humanoides evolucionados de plantas con características locomotoras desde sus primeros etapas evolutivas. Gigantesco, fuertes, potentes y analíticos. Promedios los 8 metros de alto y su piel pasa del verde oscuro al marrón claro en las zonas más gruesas de su piel que es llena de vetas duras. Se alimentan de agua y luz al igual que los humanos, pero desarrollaron un aparato fonador que se activa a través de corrientes repartidas por todo su cuerpo. A pesar de su forma muy humanizada carecen de oídos pues ellos son sensibles a la vibración del aire y esta información va a su órgano procesador o "cerebro" formando una imagen mental por lo cual no necesitan ojos para ver. Si quieren vibrarse especialmente usan su aparato fonador a manera de caja de resonancia que emite fuertes y bajas frecuencias que como un soner los presentan una imagen tridimensional. Por eso al oír se escucha o más bien se siente una constante vibración sonora, aunque puedan adaptarse muy bien a tecnología humana como por ejemplo usando visores adaptados por electrónicos.

Esta civilización ha sobrevivido millones de años en su planeta, viendo extinguir miles de especies, pero ellos lograron formar una sociedad organizada por su superior resistencia y sabiduría. Son activos defensores del ecosistema de Frattis y es la admiración y el respeto de los mundos conocidos por un planeta tan perfectamente conservado. Tanto así que han logrado recuperar genéticamente criaturas animales extintas y re-adoptadas. Cultivan constantemente de su planeta jardín del tamaño de Marte y es la raza de los mundos conocidos que mejor se lleva con los humanos y en general con todos los seres. Su expectativa de vida es de mínimo 900 años y máximo de 1400 años GMT.

Ilustración 35: Moodboards para la creación de razas. Archivo personal.



Se usa el programa de modelado y animación 3D Blender© para pasar los estudios de vehículos y objetos. Estos serían usados para ilustrar a manera de plano todos los objetos de juego a manera de pequeña muestra tipo catálogo de la tecnología más representativa, para utilidad del jugador.

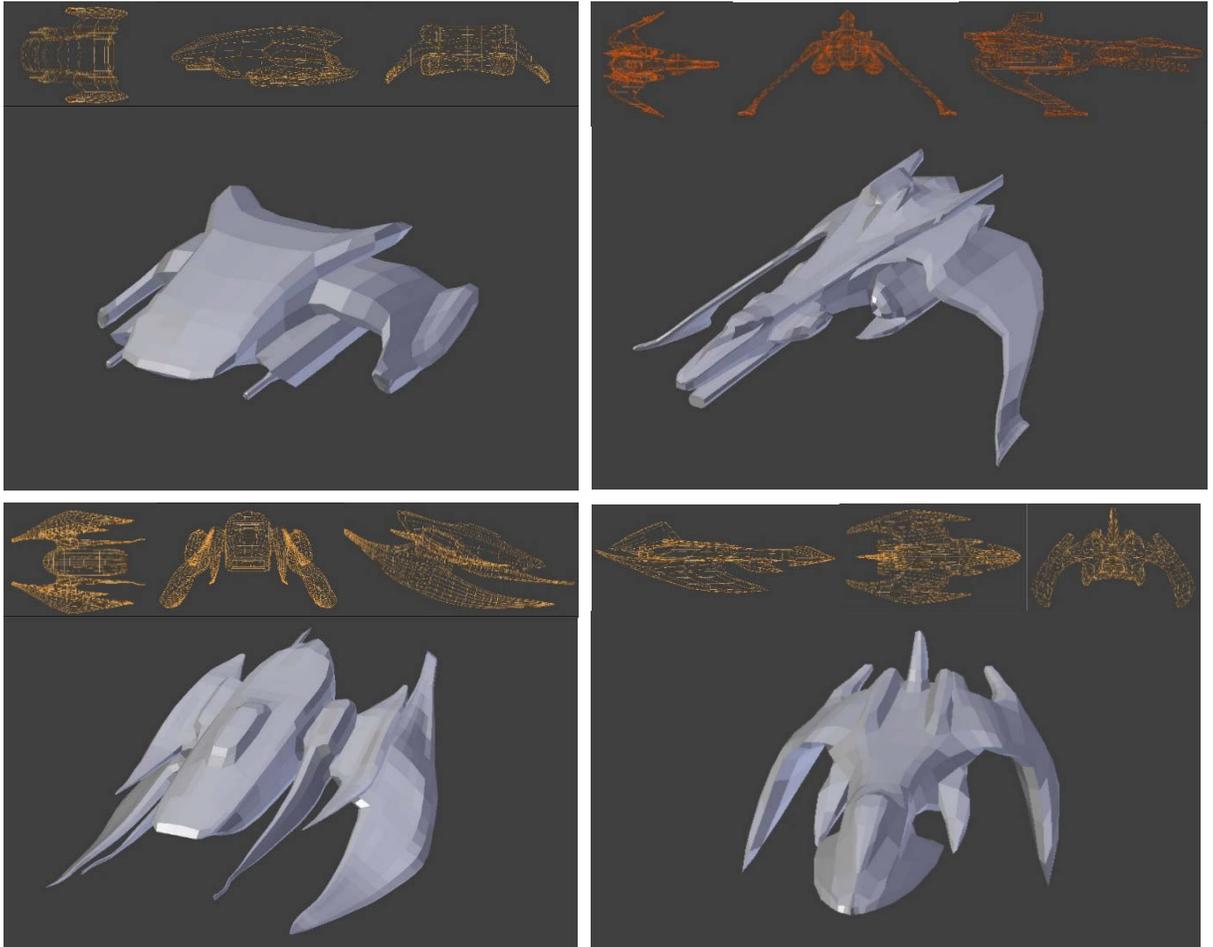


Ilustración 36: Modelado de naves espaciales a partir de los primeros bocetos en Blender©
Archivo personal.



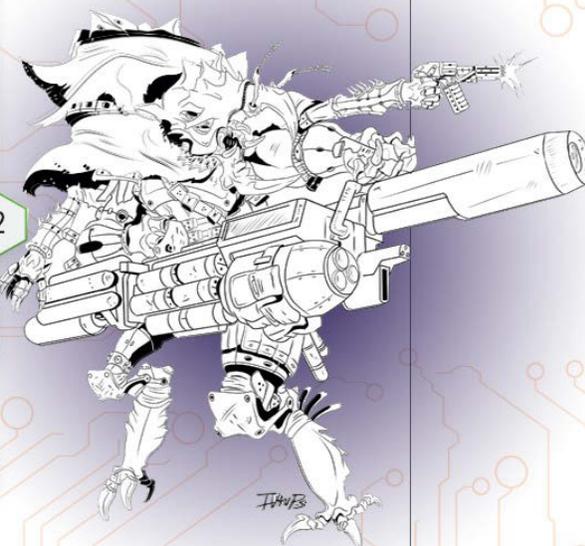
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Jugadores Novatos</p> <p>2</p> <p>312</p> <p>Juez de campo Bienvenido ciudadano, es un honor para mí poder contarte lo privilegiado que me siento de ser una Jueza de campo del OSRE y representar a la raza humana en esta dura labor que nos encomendaron los hermanos Wirovis. Mi nombre es Phillipa Suarez, llevo treinta y ocho años como Jueza de campo con una Impecable hoja de vida en solución de conflictos y encausamientos correctos de civilizaciones embrionarias o tipo D. No crea todo lo que dicen los miembros de la Delegación Galáctica, a la larga ellos están al servicio del OSRE y su cuerpo diplomático que se encargan del objetivo primordial de la raza humana desde el siglo XXV que es velar por la paz galáctica y el armonioso desarrollo de las razas embrionarias. Nosotros los jueces tenemos un entrenamiento completo que va desde diplomacia y derecho Interplanetario hasta combate y supervivencia, así que no tenemos nada que envidiarle a los agentes de la delegación, de hecho nosotros tenemos la prelación en las decisiones y de</p>	 <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Jugadores Novatos</p> <p>2</p> <p>311</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Jugadores Novatos</p> <p>2</p> <p>312</p> 	<p>Mercenario Hablaste con Kang? Lo conozco, es un buen sujeto pero muy Ingenuo a mi modo de ver. ¿Por que? Invítame a un trago y te lo explico. ¿Cómo estas, amigo? Soy Josh pero me dicen Iron-Chi tanto en la delegación como en el medio donde trabajo, el prestigio que tengo me da la certeza para decirte esto: La delegación espacial podrá ser lo más seguro y grande que tú quieras, pero siempre estarás bajo el mando de algún pelmazo, como pasó en la Insurrección Insectolde en Falcras, por eso es mejor ser como le llamo yo: un consultor externo Independiente. Obtienes una buena paga, excelente servicio, camarote de lujo y lo mejor: Tú eres tu propio jefe, nada de ciega obediencia, solo ir, hacer tu trabajo, divertirte y va está tu cuenta llena de unidades. Eso sí, tienes que ser el mejor. Lo último de lo último si no, no sirves para esto. Es mejor que apruebes todos los cursos de agente y te salgas cuando tengas lo que necesitas, ¡casi como la escuela! Yo no soportaría, a la edad que tengo, que un pelele este llamándome a formar.</p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Jugadores Novatos</p> <p>2</p> <p>311</p>

Ilustración 38: Propuestas de diagramación.

Archivo personal.



Se inicia la labor de diseño editorial mientras se contrata a cuatro ilustradores: Iván Pineda, Alfredo Orjuela, Jefferson Matallana y Carlos Rojas, para hacer la parte de razas, algunos escenarios y profesiones.

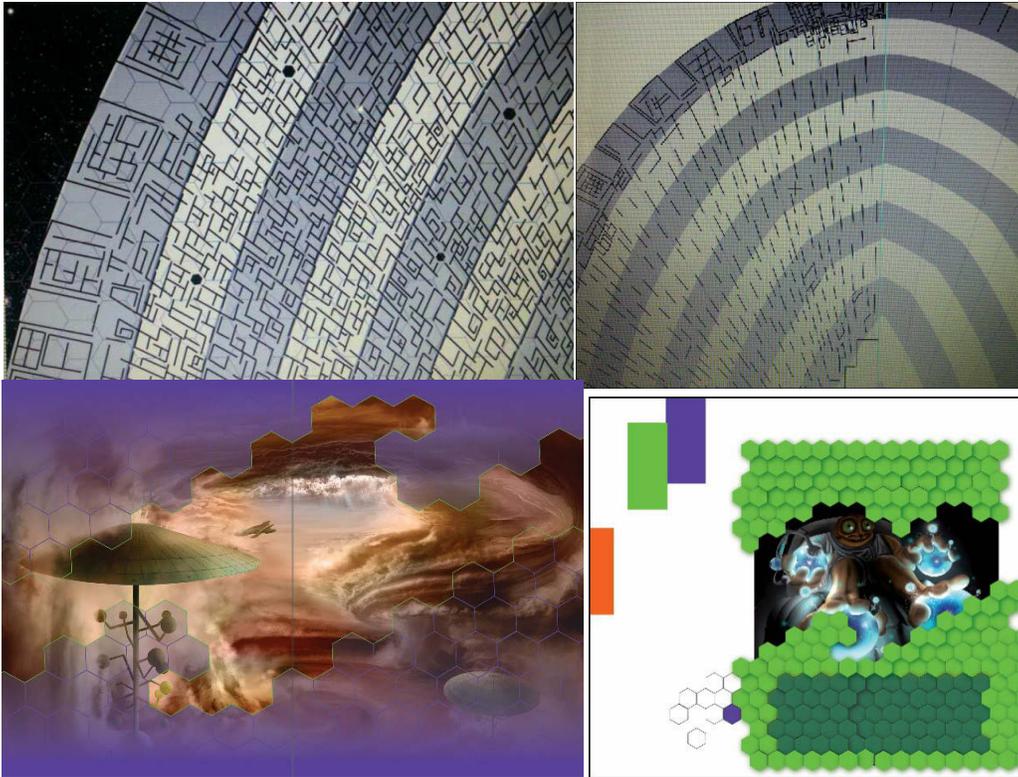


Ilustración 39: Pruebas de diagramación y dibujo de mapas.
Archivo personal.



Ilustración 40: Akanilonte y pancoreano,
Archivo personal, ilustraciones de Andrés Rojas.



Ilustración 41: Planeta Modegor y planeta Ghrod.

Archivo personal Ilustraciones Alfredo Orjuela.



Ilustración 42: Diplomático y Mercenario.

Archivo personal Ilustraciones Iván Pineda.



Ilustración 43: Eynariano y Aynariano Zen Chi.

Archivo personal Ilustraciones Jefferson Matallana.



Se hace un prelanzamiento en la feria del libro FilBo 2015 para mantener la vigencia de proyecto entre el público y compartir los adelantos hechos hasta el momento.

La importancia de la presencia en la feria fue fundamental sobre todo para conocer las dinámicas del mercado, del público y de un montaje ferial. Aunque habíamos estado antes en eventos de este tipo, no lo habíamos hecho con un solo producto y a manera de prelanzamiento. Económicamente no se recuperó, pero en adelante se hizo una mejor labor a partir de los errores aprendidos.



Ilustración 44: Imágenes stand Feria del libro 2015.

Archivo personal.



Se terminan los diseños editoriales para imprimir luego la primera maqueta en 2016, sobre esta se hacen otra serie de correcciones.



Ilustración 45: Impresión de la primera maqueta.
Archivo personal.

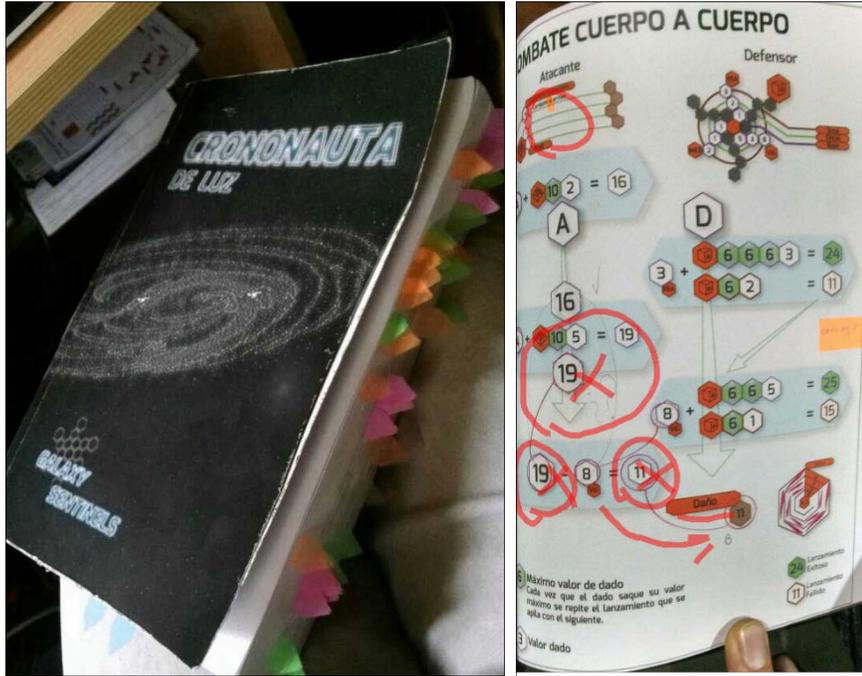


Ilustración 46: Correcciones de la primera maqueta.
Archivo personal.

Mientras se conseguía el financiamiento para el libro definitivo, se hizo un lanzamiento digital en Amazon kindle, se promocionó en distrito gráfico y se buscó inversión en SOFA 2017.



Ilustración 47: Exhibición del juego en Distrito Gráfico de la red de bibliotecas públicas.



Ilustración 48: Prototipado y elaboración del BTL promocional en el espacio de SOFA 2017, anuncios en redes, mesas de juego y espacio final.
 Archivo personal.



Gracias a la presencia en SOFA se logra conseguir un inversor para el libro, en el 2018 se hace el lanzamiento en la FilBo y se inicia el prototipado de los otros productos de la línea, el juego de mesa y el juego de cartas coleccionables.

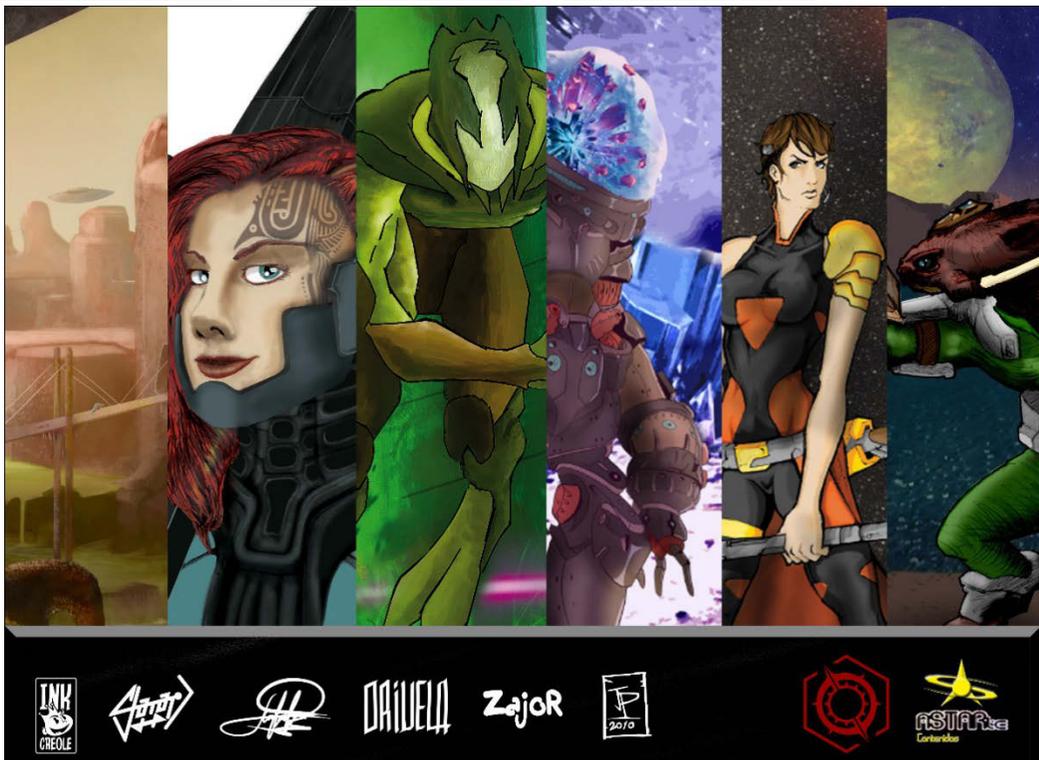


Ilustración 49: Impresión del libro definitivo y material promocional.
 Archivo personal.



Ilustración 50: Stand en FilBo 2018 y artes promocionales.
Archivo personal.

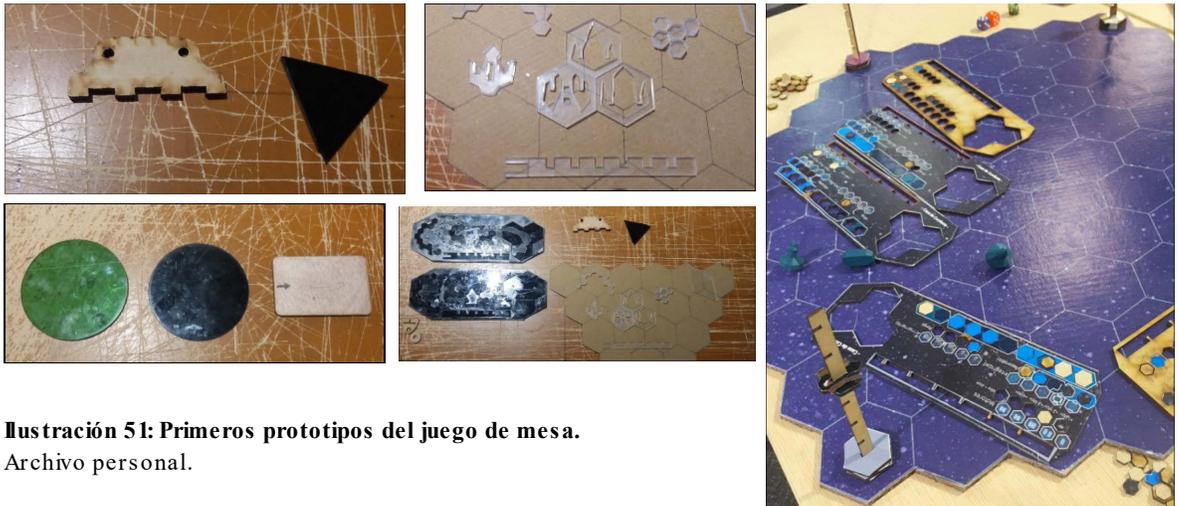


Ilustración 51: Primeros prototipos del juego de mesa.
Archivo personal.

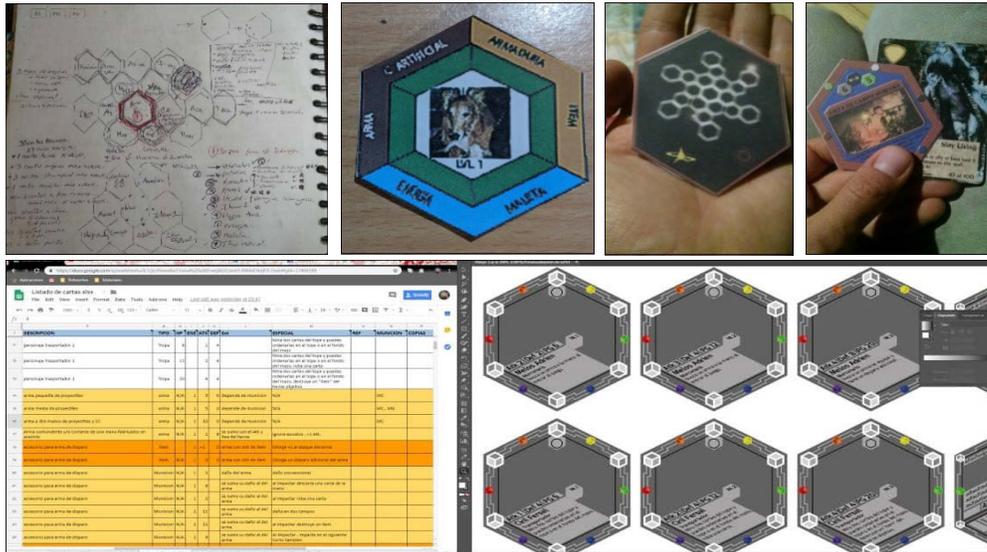


Ilustración 52: Primeros prototipos del juego de cartas coleccionables.
Archivo personal.

En esta última etapa, el libro está en comercialización, el juego de mesa ha avanzado como prototipo, así como el juego de cartas coleccionables.

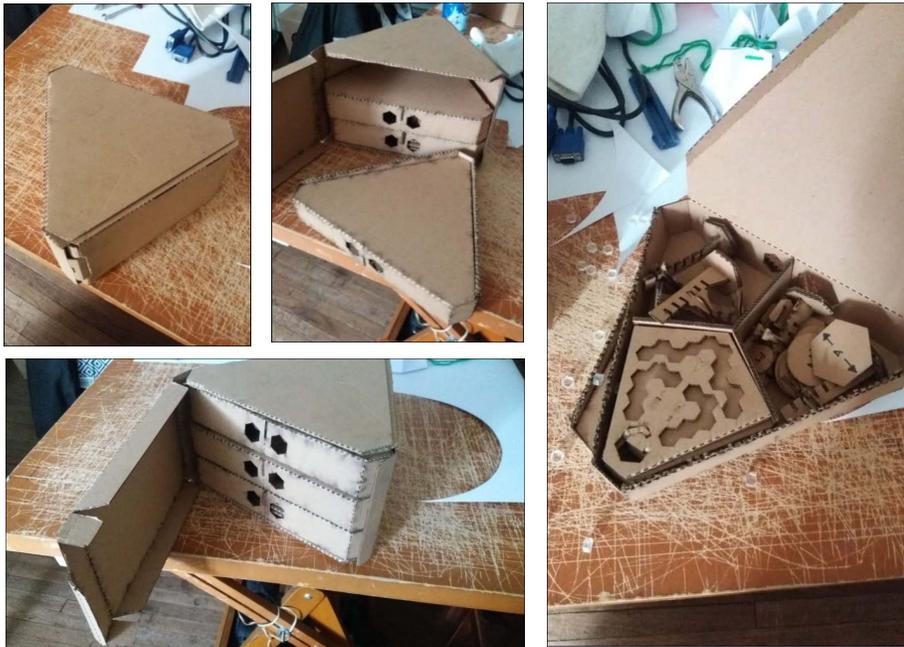


Ilustración 53: Segunda fase prototipos de juego de mesa.
Archivo personal.

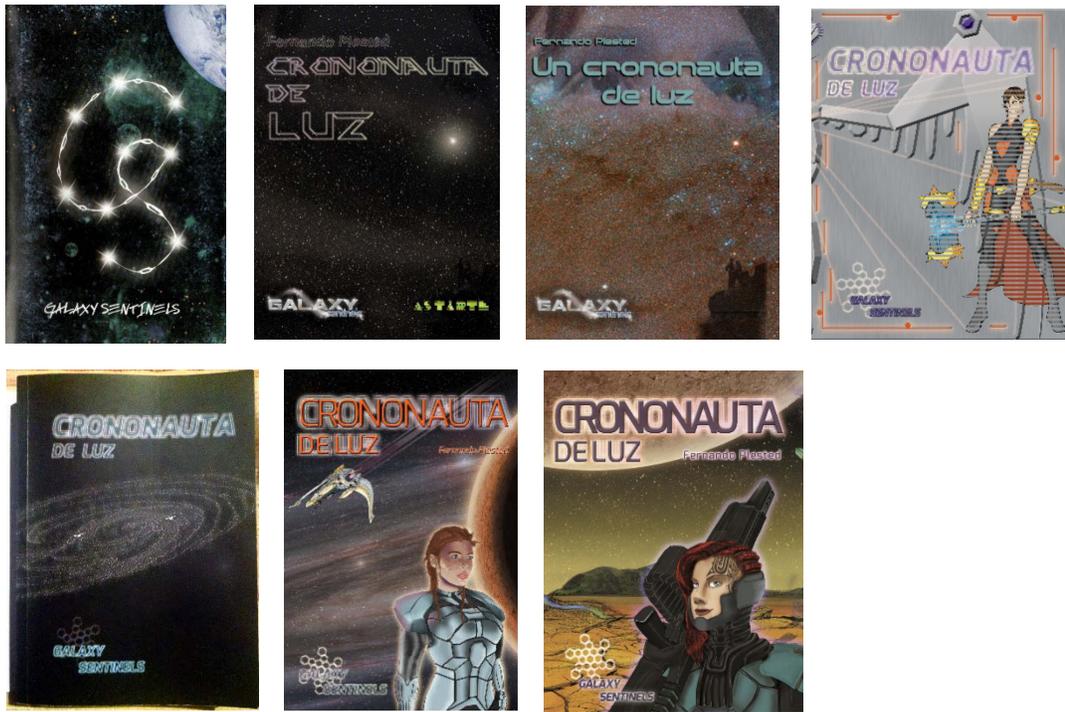


Ilustración 54: Evolución de la portada del libro hasta la actual del 2018
 Archivo personal.



Ilustración 55: Segunda fase prototipos de juego de mesa.
 Archivo personal.



Resumen del proceso

El desarrollo de esta línea de juegos hasta la fecha tiene unas características únicas.

Desde su concepción como juego de rol ha contado con la participación directa de su público objetivo, reflejando no solamente el gusto de este, sino también la evolución en sus dinámicas, como el uso de redes sociales y dispositivos móviles a donde quisieron en algún punto trasladar los escenarios de juego. Por ser un proyecto tan sui generis nunca se contó con apoyo económico y ese factor hizo que siempre se estuviera alejado de pensar en crear un videojuego o una plataforma online lo que provocó una falta de apoyo por una aparente falta de visión, se consideró desde la primera década del siglo XXI que todo sería digital, pero el tiempo demostró lo contrario y lo análogo, o lo impreso regresó por su capacidad de llevar a la gente a un contacto más directo con los demás (Abbey 2016).

Ese desarrollo conjunto con el público le dio una salud a través de los años en que tuvo que permanecer más como un proyecto que como producto a nivel del juego de rol de mesa, inclusive con las sugerencias de convertirlo un videojuego que, con el fenómeno citado anteriormente, demostró ser una decisión que debía quedar en segundo plano y enfocarse, como lo fue, en diversificar su narrativa a los juegos de mesa.

Gran parte de la supervivencia en el desarrollo del proyecto Galaxy Sentinels se basó en que el universo narrativo, que es la base sobre todo del juego de rol, hasta la fecha de hoy viene siendo expandido por contenido generado por el propio público, lo que genera un fuerte sentido de apropiación y permite que muchos desde el principio del proyecto, hasta la fecha, continúen apoyando con trabajo, contenido y difusión a pesar de no haber réditos económicos ni una fuerte promoción. Sienten este contenido como propio y están dispuestos hasta el momento presente a colaborar con cualquiera de los ámbitos que pueda requerir para ser más exitoso de lo que es ahora.

Puntualmente en el juego de rol se inició desde el principio como un sistema de juego multidado, se fue cambiando de tener los 7 dados poliédricos característicos de *calabozos y dragones*, a un sistema que utiliza solo 4 dados, el dado de 6 caras se usa para las capacidades físicas y mentales, que son las más consultadas en el desarrollo del juego, el dado de 10 caras se utiliza para las capacidades intelectuales, el de 12 caras para la capacidad especial y el dado de 20 caras para la respuesta, o quien va primero en las acciones de juego. Ese uso de dados se determinó para dar dinamismo a los factores aleatorios del juego de mesa, al ser el dado de 6 el más utilizado, daría lugar a una mayor probabilidad de sacar 6, lo que significa una mayor probabilidad de éxito o sacar 1, que siempre genera un fallo inevitable que redundo en mayor drama y conflicto en el desarrollo del juego, generando emoción en uno u otro caso con una probabilidad del 33%, diferente a los dados de 10 caras que bajan a un 20% las posibilidades de éxito o



fallo total, así mismo un 16.6% en el dado de 12 que es el menos usado. En el caso del dado de 20 por ser el que determina quien realiza primero una acción, no tiene tanta incidencia en el caso de sacar el mínimo (1) o el máximo (20).

En el apartado de la creación de personajes siempre se pensó en un sistema que equilibrara o desequilibrara de manera intencional las capacidades, se debe escoger una de 6 características como: Raza, Capacidades físicas / mentales, Capacidades intelectuales, Poder psíquico, recursos y capacidad especial. Todas estas características tienen un máximo y un mínimo en 5 niveles que si se escoge alguna en la máxima prioridad no puede hacerse lo mismo con las siguientes y así sucesivamente. Si un personaje se crea con capacidades intelectuales en primer nivel, por ejemplo, este queda ya cerrado, eso quiere decir que la siguiente característica a escoger ya no puede ser de primero, sino de segundo nivel, siendo escogida la característica de segundo nivel, ya la que sigue solo puede ser escogida en tercer nivel y así hasta repartir todas las características. Este apartado del juego está basado en el sistema de creación de personajes por prioridades de *Shadowrun*.

La regla básica en el desarrollo del juego es la de superar un número determinado con la suma de alguna capacidad más el resultado del lanzamiento del dado determinado por las reglas, si esta suma iguala o supera el número a superar se considera realizada la acción.

En el caso específico de combate, se debe primero a través del uso de las capacidades especificadas en el juego, determinar quién va primero, luego de esto al atacar alguno de los dos bandos genera un número que es la suma del valor de la capacidad, más el resultado del dado correspondiente. El que defiende el ataque debe, basado en ese número, usar sus propias capacidades para defenderse. Un primer lanzamiento es de reacción, esto simboliza esquivar o evitar el ataque, si el número generado por el atacante no se supera, se sigue con el de vigor o defensa, este representa la capacidad que tiene algún escudo, traje o el cuerpo mismo de resistir el ataque y si en último término no es posible el atacante logra su cometido y el que defiende ya hace un último lanzamiento con unos números muy desfavorables, para paliar el daño que si es una cifra fija, dependiendo con que haya sido atacado. Los otros escenarios de enfrentamientos como las persecuciones, combate espacial o combate cuerpo a cuerpo siguen la misma base con algunas variaciones. El juego de rol en detalle puede explicar las reglas, se reseñaron estas por ser parte del desarrollo conjunto a través de los años tanto de los creadores, como de los diferentes jugadores, intervinieron desde personas completamente novatas en el juego de rol de mesa en general (como estudiantes de colegio, en eventos como el lanzamiento de distrito gráfico), hasta los que aún siguen jugando desde el 2008, así como jugadores veteranos de juegos de rol y personas del común como en los diferentes SOFA.



En el caso del juego de mesa se optó por algo mucho más sencillo, pero que tuviera una conexión conceptual con el juego de rol de mesa, las naves espaciales por ejemplo son modelos que ya están presentes en la sección de equipo o anexos del juego de rol, el tablero o el espacio donde las naves se enfrentan tiene una conformación hexagonal, cada jugador toma una flotilla de naves y se enfrenta a la del otro jugador, pueden ser de 2 a 6 jugadores, moviéndose horizontalmente en las casillas hexagonales y/o secciones del pedestal que sostiene la nave, dándole tridimensionalidad, las naves tienen tres casillas que son la energía (los puntos de “salud” de la nave), las armas (poder y alcance de disparo) y el motor (velocidad o cuantas casillas puede pasar en un turno). Las reglas del juego son sencillas, pero generan una estrategia compleja de ataque y defensa si tenemos en cuenta que intervienen otros eventos en el tablero como los asteroides, los robots parásitos que atacan cualquier nave sin distinción, portales, agujeros negros, puntos de recarga de energía entre otros.

El juego de cartas coleccionables aprovecha la geometría hexagonal y cambia la forma tradicional cuadrada de las cartas por esta nueva figura, la idea es tener una carta central de un personaje y poner diferentes cartas alrededor de esta, “equipando” el personaje con diferentes cosas como armas, energía, robots y aliados para enfrentar al oponente quien hará lo mismo. La estrategia y la mecánica se basa en tener el mazo de cartas mejor equipado, así cuando se enfrenten ambos y se saque una carta del mazo boca abajo, haya una gran posibilidad de equipar el personaje mejor que el del oponente y ganar el enfrentamiento.

Actualmente el juego de rol de mesa y la novela están en etapa de rediseño para una segunda edición, El juego de cartas pasa a correcciones luego de ser probado en el último SOFA por diferentes jugadores y prensa especializada. El juego de cartas aún se encuentra en fase de diseño gráfico.



Concepto del producto

Este universo se desarrolla en la galaxia de la vía láctea. La historia está ubicada en el siglo XXXI donde existe una organización llamada la hermandad galáctica, esta es una agrupación libre, de miles de razas inteligentes, que comparten conocimiento y desarrollo, pero sobre todo que prospere la armonía y la libertad de la galaxia.

La raza humana como fundadora de la hermandad creó desde hace varios siglos, dos organismos para garantizar esa paz y esa armonía, la primera fue la delegación galáctica, una especie de policía que explora el espacio, vigilando que los mundos y los seres que lo conforman no se auto destruyan, buscando sobre todo que la cultura particular de cada raza no desaparezca. Su labor principal es explorar, clasificar y reportar toda la vida de la galaxia, una gran misión en la que llevan 500 años.

La segunda es el organismo de supervisión de razas embrionarias O.S.R.E. Los cuales no solo tienen jueces regados por toda la galaxia solucionando conflictos en los mundos de la hermandad allá donde haga falta, sino que determinan los niveles de intervención que merece una raza que está en serio peligro de desaparecer junto con su cultura.

El OSRE tiene 4 niveles de intervención para preservar la vida y la cultura de una raza a punto de autodestruirse:

Intervención nivel 1: Se envían agentes diplomáticos de incognito para corregir los eventos que lleven a una catástrofe.

Nivel 2: Si no se logra, una comitiva liderada por un juez de campo, advierte a la raza del peligro y exhorta a desistir.

Nivel 3: Si esto tampoco logra disuadirlos, el juez autoriza la llegada de una fuerza de contención que los disuada, esto ya es asunto directo de la delegación galáctica.

Nivel 4: Si ni siquiera la presencia de la delegación los convence de no autodestruirse, se procede a una intervención directa lo más rápida y efectiva posible para someter a los causantes del conflicto y se deja el manejo del poder a nativos que se comprometan a no continuar con esa intención.

Existen otras agrupaciones que se han conformado a lo largo de los siglos de exploración estelar: Mercenarios que hacen encargos debajo de cuerda a la delegación, caza recompensas que persiguen delincuentes espaciales, técnicos expertos en cibernética, astronaves o ingeniería espacial. Grupos de monjes con poderes físicos muy avanzados o experto en poderes psíquicos que pueden realizar proezas con un traje de amplificación,



científicos como los multifísicos y su conocimiento de varias dimensiones y fenómenos fuera del entendimiento del ser común y corriente, bio rehabilitadores que recuperan o diseñan ecosistemas, xenobiólogos capaces de atender todo tipo de seres, transportadores capaces de aventurarse a lo más profundo del espacio, mafias poderosas que controlan sistemas estelares enteros y se hacen pasar por dioses del cielo, conciencias artificiales presentes en naves, androides, construcciones o estaciones y una amplia variedad de razas humanas y no humanas.

Es posible viajar por la galaxia cientos de veces más rápido que la luz gracias al salto multidimensional, comunicarse en tiempo real o visitar lugares muy distantes con sistemas remotos gracias a la red fotónica Cassimir.

En una sociedad interestelar llena de héroes, villanos, agremiaciones que buscan poder, control, justicia, ayudar al que lo necesita o simplemente sobrevivir en una realidad llena de peligros y aventura en miles de sociedades, planetas, ambientes, civilizaciones, estaciones, asteroides o astronaves gigantescas.

Bajo esa dinámica de exploración espacial, los jugadores podrán tener diferentes papeles en el juego de rol de mesa, el juego de cartas coleccionables y el juego de rol de mesa. En el juego de mesa toman el papel de capitanes de una flotilla de naves de carga que deben resistir la batalla por el control de las rutas comerciales o la entrega de la mercancía, en el juego de cartas interpreta a un héroe que debe enfrentarse a otro, administrando su energía y sus recursos de la mejor manera y en el juego de rol de mesa crea un personaje que vivirá una serie de historias narradas por el director de juego en diferentes sesiones, llena de aventura y situaciones vividas en ese universo narrativo.



Ilustración 56: Multifísico, profesión del juego de rol.

Archivo personal, Ilustración Juan Pablo Rojas.



Valor de la línea de productos

Unos de los valores más importantes de la línea de productos del proyecto es su interconexión, los elementos de cada uno de ellos funciona con los otros, una carta del juego de cartas coleccionable puede usarse para generar ventajas en el juego de mesa, del mismo modo puede usarse una carta para el juego de rol o un combate de naves espaciales del juego de rol puede resolverse con el juego de mesa.

Cada uno de los productos tiene su propia historia y trasfondo, que se interconecta con los demás no solo a nivel de reglas, también a través del universo narrativo. Esto hace que podamos ingresar a este de una manera esférica, desde cualquiera de los productos obtengo una experiencia completa, que si quiero puedo complementar con otra, teniendo en cuenta que además existe una página de soporte donde hay recursos descargables, historias, personajes y elementos generados por los usuarios y una conexión a las redes sociales y noticias.

Podría decirse que es un transmedia con un factor análogo o inclusive físico-manual en sus plataformas principales, algo diferente si tenemos en cuenta que en su mayoría los proyectos o narrativas de este tipo tienen como plataforma principal el componente digital o de medios masivos de comunicación.

Existe un propósito de innovación en diseño en dos niveles, el primero es el de las reglas de cada uno de los juegos de la línea, cada uno tiene factores diferenciadores. El juego de rol de mesa tiene un tamaño B5 o agenda, es más fácil de transportar que el usual de los juegos de rol de mesa que es tamaño carta, este tamaño usual se usa para poder mostrar ilustraciones más grandes y vistosas en páginas interiores, en cambio el tamaño agenda aunque sacrifica un poco ese aspecto, apuesta a un formato intermedio entre ilustraciones y practicidad de transporte, pues uno más pequeño como un media carta o medio oficio no haría justicia a la parte ilustrada, por más de que permita su transporte fácil. El hecho de que sea una novela en su primera parte y un juego en su segunda, hace del libro algo nuevo al proponer al lector un camino familiar para conocer el producto, para luego paulatinamente guiarlo a los juegos de rol de mesa, mostrando que la historia no acaba al terminar la novela como suele pasar. El no fraccionar la novela y el juego de rol en dos productos fue algo completamente intencional, es un intento de ofrecer en un solo objeto una experiencia integral y generar nuevas entradas en otros productos, en vez de condenar la novela a la estantería una vez leída, inclusive el retiro del protector de tapa tiene impreso las reglas resumidas para fácil consulta, algo que tampoco se había hecho.



El juego de mesa tiene nuevos factores de diseño, el más notorio es que sus piezas, como son las naves espaciales, cubran los tres ejes como se supondría lo hace un vehículo de sus características, contrario a juegos de tablero o de miniaturas que ponen en un pedestal fijo a la figura, este movimiento extra hace parte integral del reglamento y la estrategia implícita que genera el juego. El diseño, como el editorial del juego de rol y el de cartas coleccionables, tiene como forma base el hexágono, el tablero está conformado por una grilla hexagonal y el máximo de jugadores son 6, por los lados que conforma el hexágono principal del tablero. Las reglas del juego de mesa obedecen más a integrarse con las del juego de rol y el de cartas, saliendo en gran medida de lo que usualmente se conoce en las reglas de los juegos de mesa similares o de su tipo, se busca combinar una dinámica básica sencilla de aprender, que propicie una estrategia fácil de armar y sea germen de una narrativa, que los jugadores puedan tomarlo como un juego de mesa sencillo y entretenido o como el complemento de una historia imaginada desde el trasfondo del juego.

EL juego de cartas coleccionables tiene como factores característicos su forma hexagonal principalmente, esto permite que su regla básica de equipar un héroe en la carta central, tenga más de cuatro posibilidades como tendría que hacerse con cartas convencionales, aparte que hace justicia al “leitmotiv” de toda la línea de productos con la forma ya mencionada. Cada carta de equipo además tiene tres posibilidades, así que la estrategia no solo depende de que carta de equipo use, sino también que cara de la carta hexagonal voy a usar, aumentando exponencialmente las posibilidades estratégicas.

Toda la línea de productos está pensada en sus últimos prototipos en cartón y papel, el uso de plásticos está planeado en reducirse al mínimo y el esfuerzo en progresos de diseño irá dirigido a reducir su uso a 0 si es posible. Además, se busca que no exista obsolescencia en ninguno de los tres productos, la idea de productos nuevos como expansiones, naves nuevas, “boosters” de cartas etc., siempre apuntarán a complementar los productos principales y que no queden relegados, no generar desuso.



Desarrollo Prototipos finales



Ilustración 57: Prototipo 0 del juego de mesa, generado a partir de las discusiones y tutorías de maestría.
Archivo personal.

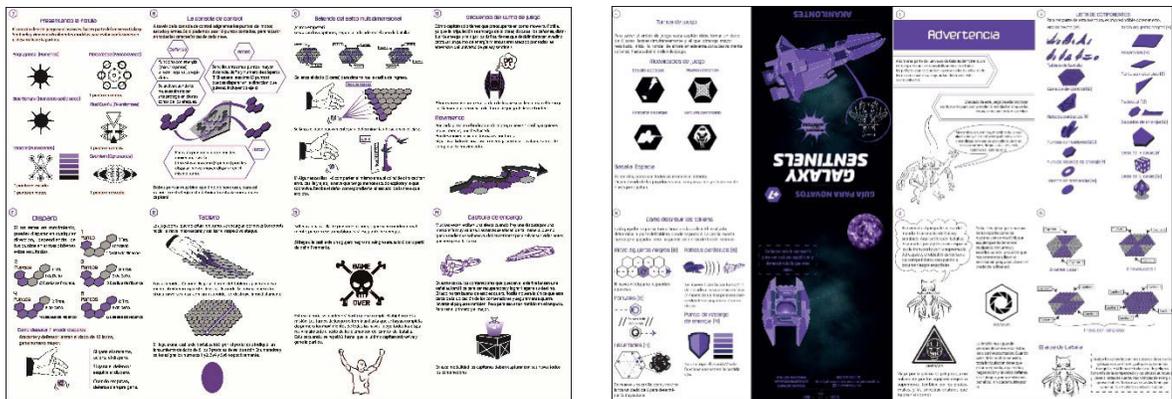


Ilustración 58: tiro y retiro del manual del juego de mesa
Archivo personal, Autor bajo prestación de servicios: Team Grasa ©

El producto que tuvo más cambios fue el juego de mesa, Vimos que para el objetivo de la maestría era el que representaba más posibilidades de aplicación de prototipado e investigación, se llegó a un modelo 0 desde los “beta” desarrollados desde el 2018, teniendo en cuenta los aspectos tanto aprendidos en clase como los discutidos en las tutorías. Esto se refleja no solo en el aspecto final del modelo 0, sino en la propuesta de valor expuesta en el título anterior, los materiales, el diseño, el concepto de transmedia “de mesa” y los estudios previos de grupos de juego en las actividades en SOFA.



Impacto del producto

Parte del reto y a la vez el aporte que propone esta línea de productos es explorar otro tipo de dinámicas de juego, salir de la percepción del juego de mesa como algo tradicional de fichas y dados, por lo menos en el país, que no va más allá de una dinámica simple, así como su base narrativa que merece una complejidad comparable a la de una historia escrita o audiovisual y que está presente en los tres productos de la línea inicial expuesta aquí. Existe un mercado, aunque incipiente, que solo se atreve a explorar la innovación en la forma, no en el fondo. Pudiendo estar en capacidad de competir en innovación con los más flamantes juegos europeos en muchos aspectos.

EL reto está en otro aspecto el cual es generar una pertenencia en el jugador, que sienta que esta historia a la que accede a través del juego la sienta suya, es algo que se puede lograr en mayor medida con el juego de rol de mesa, pero como se acaba de plantear, el reto está en que eso sea posible a través de toda la línea de productos, de ahí la iniciativa de hacerlos simbióticos desde el universo narrativo transmedia “de mesa”. El nicho al que se apunta en primer lugar se caracteriza por ser lo suficientemente abierto a nuevas propuestas, a probar reglas y divertirse aprendiéndolas.

Si se logra generar esa pertenencia con los aspectos narrativos del juego tendrá una visibilidad tan fuerte que tenga un inmenso potencial en plataformas, así como sucede con muchas franquicias exitosas, así como suena de complejo y ambicioso son sus posibilidades, un reto que en el equipo estamos felices de asumir.



Modelo de negocio

El paso por la maestría en diseño de industrias creativas y culturales sirvió sobre todo para tener una mayor comprensión del escenario donde está ubicado el proyecto y cómo hacerlo factible.

Con las primeras clases y aclarando los conceptos básicos, se determinó si el proyecto hacía parte o no de una industria creativa, o si en toda su conformación era una industria creativa y/o cultural. Luego, si era posible aplicar metodologías de innovación y generación de ideas, que es el insumo principal de estas industrias.

Primero se encontró que en muchos aspectos el proyecto está efectivamente enmarcado dentro de la industria creativa y cultural. El aspecto creativo lo tiene en cuanto a que ofrece un nuevo abordaje dentro del área de diseño y específicamente de diseño de juegos, en la parte cultural existe un componente de publicación de libros, como son las novelas que cubrirán el aspecto de la base del universo narrativo. Aunque este proyecto lleva años de desarrollo a nivel de concepto, si se hizo un repaso de las metodologías de prototipado y generación de ideas, esto afianzó muchos puntos como el concepto transmedia de los productos, la característica de desarrollo abierto o co-creación y agregó nuevos, como el agregar más productos y generar una primera línea bajo un solo concepto: el juego de mesa y sus variables.

Al conocer los conceptos biológicos, psicológicos y sociales que se manejan actualmente y de donde vienen, se aclaró la pertinencia de estos aspectos en el desarrollo del proyecto y su importancia en cuanto al compromiso que debe tener una iniciativa salida de la maestría en este orden. Actualmente los prototipos a los que se ha llegado no tienen en sus componentes derivados del petróleo más allá de las tintas de impresión, abordando el aspecto biológico, en lo psicológico existe una serie de ventajas en el uso de los juegos de mesa (Ayala D. 2014) y los juegos de rol (Grande, M. García, V. 2010) y en lo social no solo está en el objetivo de generar empresa a nivel nacional, también en el concepto de co crear contenidos, generar espacios de convivencia y lúdica a nivel presencial y que el universo narrativo lleve a la reflexión personal.



Se hizo en la maestría un análisis general de los tipos de valores que encierran las industrias creativas y culturales,

Después involucrar o detectar los componentes sociales, económicos, tecnológicos y hasta políticos que atraviesan el proyecto. Una revisión concienzuda del sector, la comunidad, el nicho del proyecto, a quien va dirigido, que vacío estoy llenando. Quienes son los intermediarios culturales, cual es la cadena de valor y cómo se comporta, los actores que la componen.

A partir de todo ese conocimiento generar una planeación de mercadeo, cual es el perfil del cliente, su comportamiento y sus necesidades insatisfechas, como llegar a él y mostrarse como esa solución con algo nuevo y de calidad. Que ese cliente se convierta en un evangelizador del contenido y, por ende, del producto.

Hacer que ese contenido y ese producto sean sustentables, que tengan permanencia y evolucionen con el mercado, pero sobre todo que generen oportunidades y un crecimiento de un sector al que se pertenece y que está esperando que ese vacío sea llenado.



Plan de mercadeo.

A continuación, a manera de esquemas se muestra cual fue el resultado del estudio de mercadeo aplicado a la primera línea de productos del proyecto. Esto fue hecho a partir de la maestría de diseño en industrias creativas y culturales.

DOFA

Análisis:

Para no ser una de las muchas opciones de entretenimiento y de imaginarios colectivos, debemos tener una relación constante y cercana con el cliente desde canales efectivos. Así se fidelizan y se sienten parte, se vinculan por más que la competencia sustitutiva imite. Diferenciador claro en diseño de producto, de narrativa y experiencia.

La co creación desde dinámicas de relación constante con el cliente es parte fundamental de la estrategia de mercadeo.

DEBILIDADES

- Ser una de muchas opciones de entretenimiento en general.
- No tener capacidad de escalar el negocio.

OPORTUNIDADES

- Generar experiencia en varios niveles bajo el mismo eje.
- Diversificación de productos bajo el valor de la marca.
- Asocio con otros actores del mercado.

FORTALEZAS

- Valor de autenticidad en el diseño.
- Valor espiritual en el entretenimiento que ofrece al jugar y co crear.
- Innovación como motor dinámico.

AMENAZAS

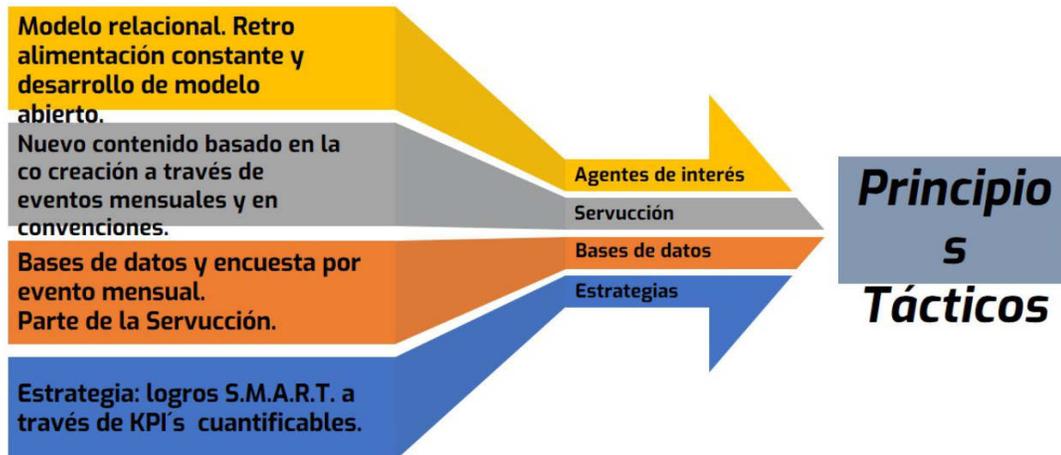
- Imitación por parte de la competencia. Sustitutiva.
- Productos importados.

Gráfica 1 DOFA proyecto

CANVAS Fernando Plested, proyecto Galaxy Sentinels

Asociaciones Clave <ul style="list-style-type: none"> • Comunidades geek. • Club de fans (Star Wars, Star Trek, etc.). • Generadores de contenido digitales: (youtubers, "unboxers", "board gamers"). • Comunidades de juego. • cocompetencia con productos diferentes complementarios. • Organizadores convenciones: SOFA Comic Con FilBo. 	Actividades clave <ul style="list-style-type: none"> • Diseño constante de nuevas dinámicas y narrativas. • Generación de comunidad y apoyo a iniciativas. • Actividades presenciales (torneos). 	Valor añadido <ul style="list-style-type: none"> • Co creación a un nivel profundo (los juegos de mesa no lo tienen). • Línea de productos que se relacionan entre sí (transmedia). • Diseño innovador. • Herramientas digitales: R.A. R.V. 	Relaciones con los clientes <ul style="list-style-type: none"> • Stand Convenciones (Comic Con, SOFA). • Servicio en puntos de venta. • Redes sociales. 	Clientes <ul style="list-style-type: none"> • 15 a 45 años, perfil "geek" tipo explorador y creador, creyente en la fantasía. • Nivel socio económico de clase media y alta. • Disposición competitiva media. • Bogotá, Medellín, Barranquilla, Cali, Bucaramanga, Manizales. • consumidor digital fuera del país.
Recursos clave <ul style="list-style-type: none"> • Capital humano. • Maquinaria en prototipado: (diseño industrial). 		Costes <ul style="list-style-type: none"> • Proyección anual a 500 unidades (3 productos, 1500 unidades) 230 Millones. 		Ingresos <ul style="list-style-type: none"> • Proyección a un año con ventas al 51%: 342 millones bruto, - gastos - presupuesto de mercadeo de 15 millones: Utilidad neta de 25 millones.

Gráfica 2 CANVAS proyecto



OBJETIVOS DE LA COMPAÑÍA



Gráfica 3 Principios tácticos, objetivos de la empresa y caracterización de la competencia.



Gráfica 4 Niveles de relación con el público



Gráfica 5 Mercadeo relacional, caracterización por sectores



Gráfica 6 Metas S.M.A.R.T. y aspectos a cubrir



Gráfica 7 Embudo de captación del público



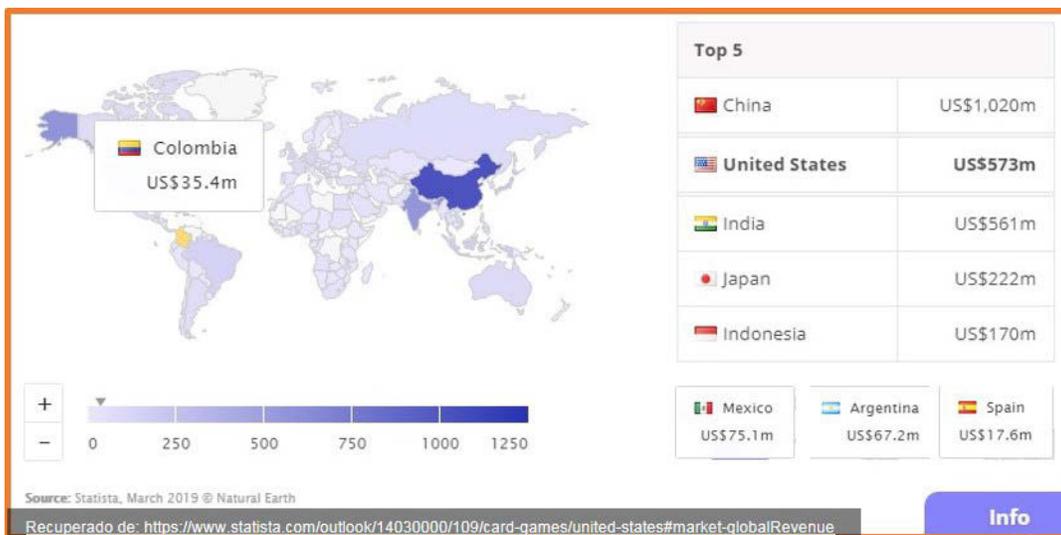
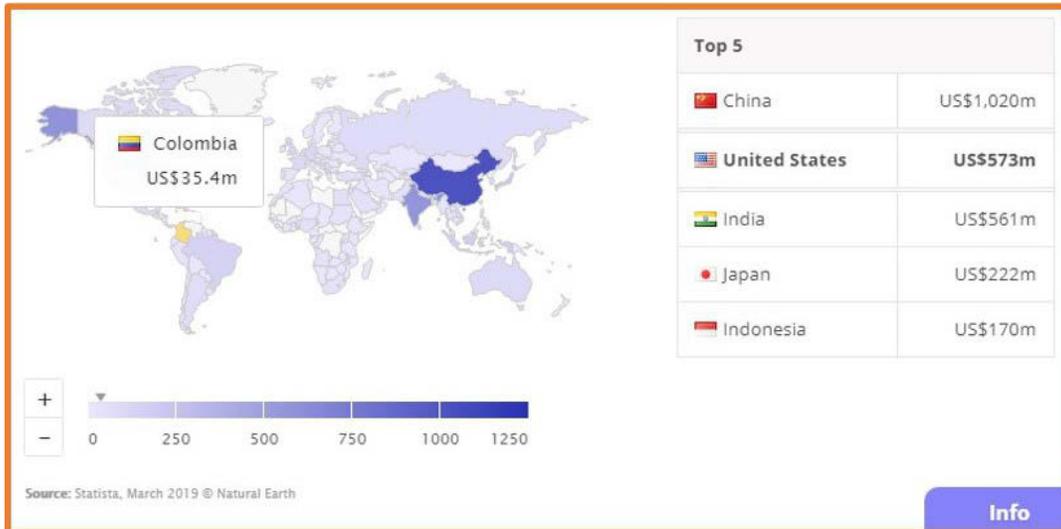
	Año 1 Posicionamiento				Año 2 Diversificación			Año 3 Afianzamiento				
Año 1	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
Redes sociales 3 post semanales	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Promoción paga Productos		50k	50k	100k	50k	50k	50k	50k	50k	100k	50k	200k
BTL		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
Nuevo PDV			1		1		1		1		1	
Torneos	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
Eventos	FilBo				ComicCon			SOFA				
Año 2	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
Redes sociales 3 post semanales	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Promoción paga Productos	50k	50k	50k	100k	50k	50k	50k	50k	50k	100k	50k	200k
BTL	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
Torneos	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
Eventos	Manizales			FilBo		ComicCon	OZ fest			SOFA	Comicon Med.	
Nuevo PDV		1		1		1		1		1		1
Lanzamientos				Expansión TCG Novela 2						Expansión mesa		
Año 3	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
Redes sociales 3 post semanales	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Promoción paga Productos	100k	100k	100k	300k	100k	100k	100k	100k	100k	300k	100k	500k
BTL	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
Ventas Online	Desc. Enero			Desc. FilBo							Black Friday	Navid ad
Torneos	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
Eventos	Manizales			FilBo		ComicCon	OZ fest			SOFA	Comicon Med. PAX Int.	
Nuevo PDV		1		1		1		1		1		1
Lanzamientos				Expansión TCG Novela 3		Edición RoL				Expansión mesa		

Gráfica 8 Calendario de ejecución de plan de mercadeo

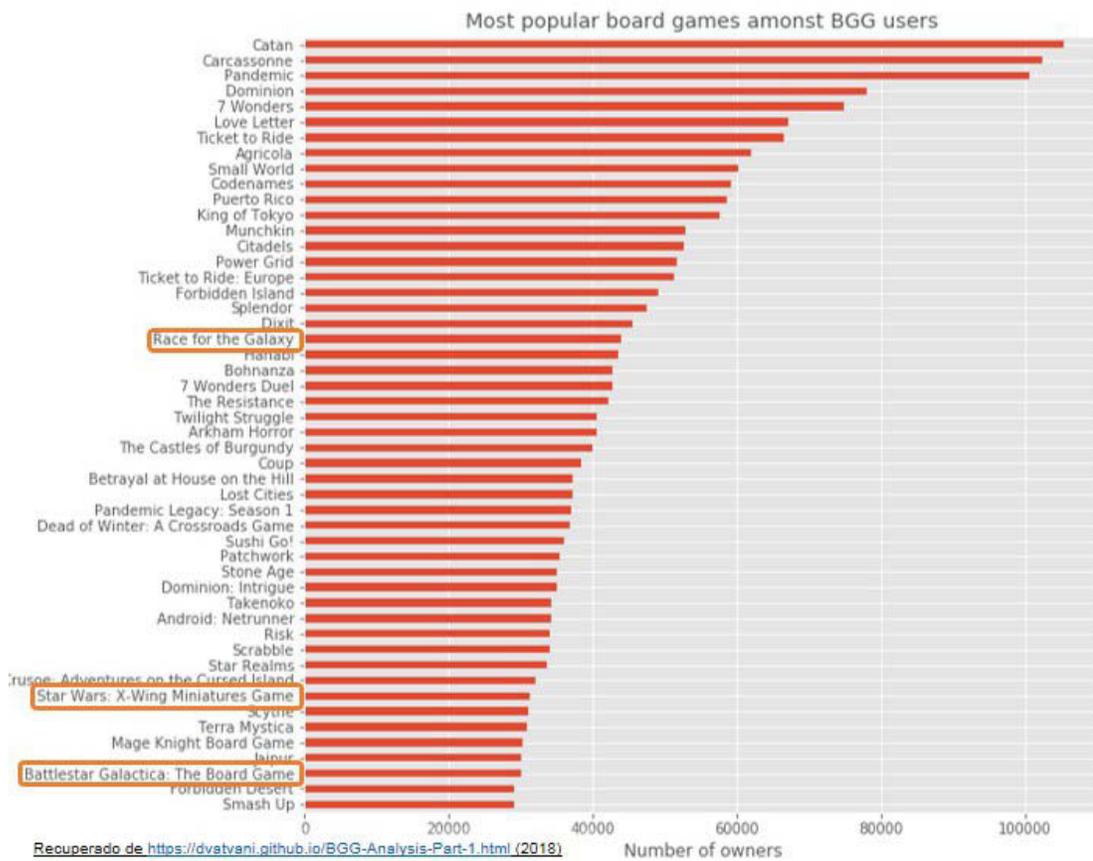


Estudio financiero

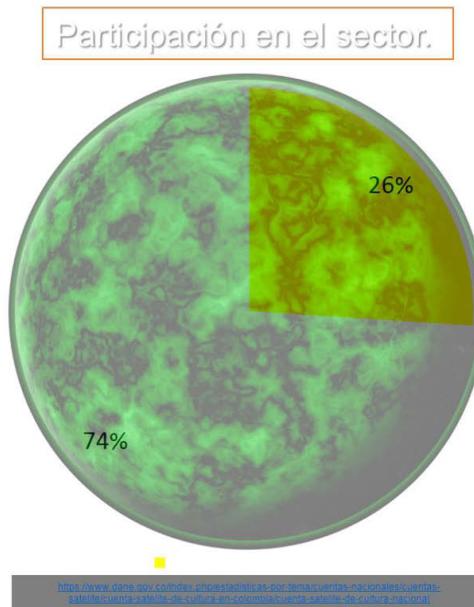
Se hizo igualmente un análisis financiero con proyección a 3 años, basado en la asesoría de la maestría en diseño de industrias creativas y culturales. Las siguientes gráficas muestran la valoración de la situación mundial y su comportamiento, frente a la proyección económica de la operación.



Gráfica 9 Ventas de juegos de mesa a nivel global y nacional



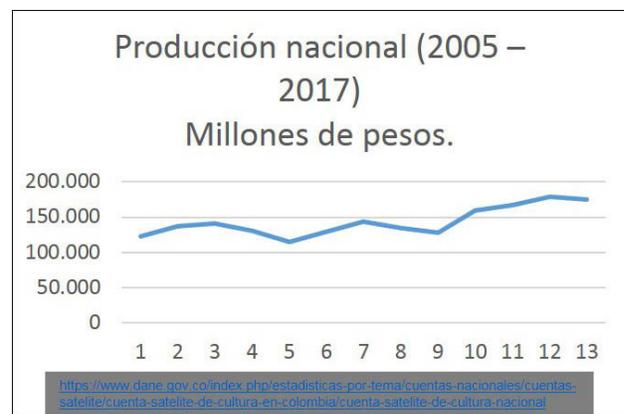
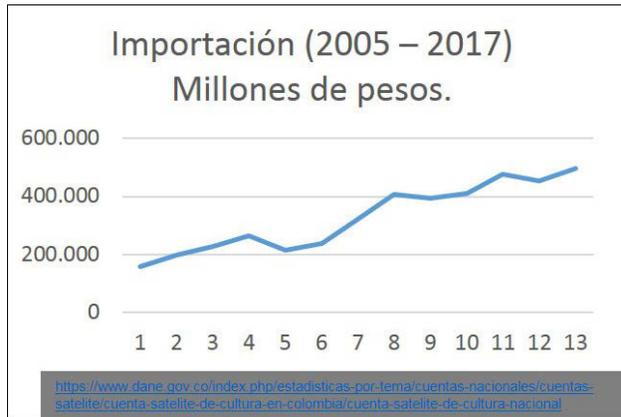
Gráfica 10 Ventas de títulos de juegos de mesa según Board games geek



Gráfica 11 comportamiento decenal mercado de los juegos de mesa y afines, cuenta satélite 2005-2017



Análisis del sector



Gráfica 12 comportamiento decenal mercado de los juegos de mesa y afines, cuenta satélite 2005-2017.

Producción año 1 y 2

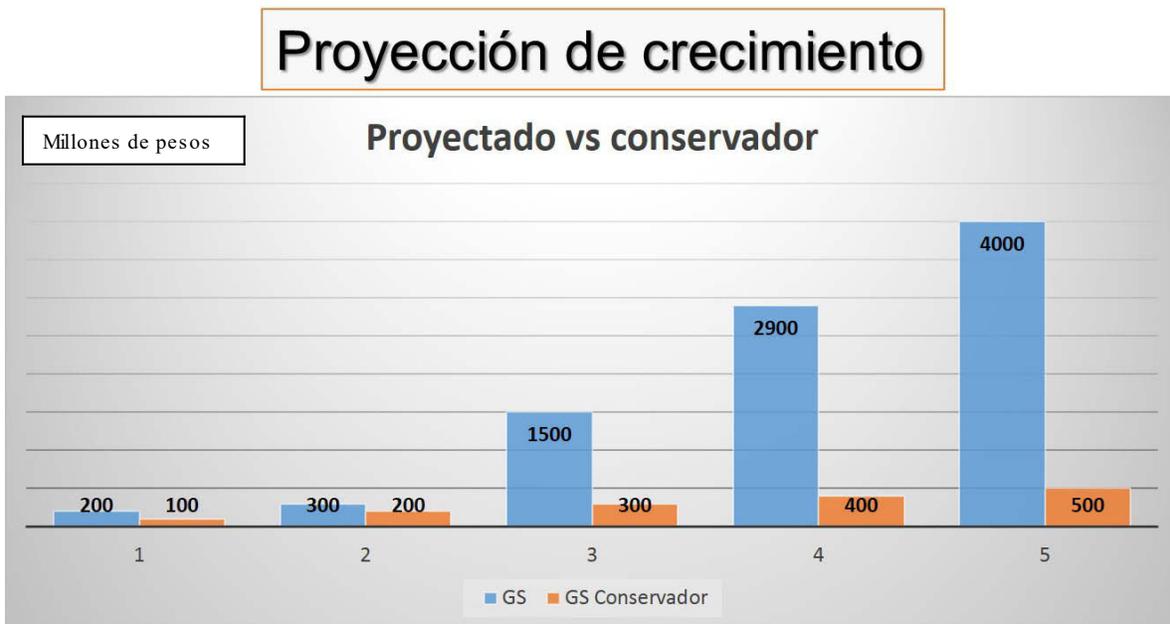
Juego de mesa	Unidades	Costo	PVP \$	Estimado
Juego de mesa	1000	51.940.000	200.000	685
Cartas	1000	-8.000.000	60.000	700
Rol	500	26.300.000	180.000	285
Booster	1000	8.850.000	20.000	680
	3500	\$ 79.090.000	460.000	2350
Costos Fijos	\$	21.000.000		
C semilla:	\$	200.000,00		
Utilidad	\$	58.090.000,00		

Juego de mesa	Unidades	%	PVP \$	Estimado
Juego de mesa	2000	64,4%	200.000	1965
Cartas	2000	21%	60.000	1640
Rol	500	8,6%	180.000	325
Booster	2000	6%	20.000	1640
	6500	100%	460.000	5570
Fijos			21.000.000	
Utilidad			\$	
			368.264.000,00	

Gráfica 13 Calculo de costos, producción año 1 y 2



Gráfica 14 Proyección ventas año 1, 2 y 3



Gráfica 15 Proyección de crecimiento, calculado vs conservador



Conclusiones

A lo largo de estos años de recorrido han surgido varias revelaciones generadas tanto ahora en el aterrizaje académico, como en su momento.

Los juegos de mesa, deben tener un equilibrio entre innovación y sencillez, en este caso es acertado generar la innovación en los contenidos y la sencillez en las reglas, de esa manera el usuario aborda muy fácilmente el juego, algo que es apuntado al entretenimiento y la lúdica no puede ser complejo, por lo menos en un principio, el embudo de usuario muestra que en niveles profundos la complejidad, como las reglas de un juego de rol que pretenden simular una realidad alterna, puede ser bastante atractiva. En ese orden de ideas generar diferentes entradas a este transmedia garantiza una experiencia satisfactoria, siempre y cuando esos grados de complejidad sean acordes al público objetivo. Esto genera una dificultad y es el esfuerzo que se requiere para poder mantener frescos los contenidos de estos niveles, el más sencillo debe tener muchísimo dinamismo porque el contenido debe generarse desde la fuente, en otros niveles más complejos o profundos el contenido muchas veces viene creado por el usuario, la co creación es más natural por el alto grado de inmersión.

A pesar de que mucho contenido se genera de forma digital, las plataformas principales son análogas y esto tiene una serie de características muy particulares

La portabilidad es una de ellas, no podemos negar que a pesar del avance de la tecnología, en un paseo al campo o a regiones remotas nos cuesta incluso acceder a la electricidad. La versatilidad del juego de mesa, en este caso cualquiera de los tres base de este documento, les permite ser muy portables, en el caso del juego de rol de mesa no se trata de un libro tamaño carta, sino de uno tamaño agenda que tiene todas las reglas básicas y avanzadas para jugar, en el caso de los juegos de rol tradicionales, requiere o presenta, una serie de accesorios para tener una experiencia satisfactoria como varios manuales, en el caso de Dungeons & Dragons un mínimo de 3 a un máximo bastante amplio, todo por un plan comercial apuntado a presentar la información fragmentada para ser vendida por partes, la estrategia en este caso no apunta hacia allá. En el caso del juego de mesa se está trabajando aún en diseño industrial para que sea una caja lo más portátil posible y en el juego de cartas, por su tamaño tiene la mayor ventaja de los tres juegos.

En conjunto funciona como un producto transmedia a través del universo narrativo, está pensado para que puedan ser usados los tres juegos de manera orgánica, como resolver una batalla de naves en el juego de rol a través del juego de mesa, o un enfrentamiento entre personajes desde el juego de cartas o que los personajes del juego de cartas,



modifiquen las estadísticas de las naves del juego de mesa. Algo que por diferentes factores como el económico, el práctico o el de conocimiento moldeado con los años este proyecto fue el que fuera muy independiente de la red internet, regularmente los universos transmedia dependen mucho de medios sofisticados como el cine, la red o la televisión, pero como se acaba de mencionar, la baja posibilidad de hacer una película, una serie o una plataforma de redes a lo largo del desarrollo del proyecto, llevo a que se explorara una dinámica transmedia desde lo análogo, desde lo manual, eso genera que el factor de redes sociales o medios más sofisticados se vuelvan más un valor agregado que una plataforma primordial para su funcionamiento, esto representa un mayor alcance en ciertos escenarios.

Esa autonomía de cada uno de los juegos, entendidos como plataformas dentro de la lógica transmedia, hace que puedan ser usados en cualquier momento y situación, no se requiere un lugar especial, ni de reuniones numerosas y demuestra su auge en los hogares y su bajo costo (Cantó 2019), lo hace independiente de coyunturas de orden social, político, macro económico etc. Que afecten eventos, convenciones, mercados. La autonomía aumenta en el sentido en que son productos completos, eso quiere decir que no se requieren varias compras para disfrutarlos plenamente, no tienen la lógica del «fascículo semanal» sino que apuntan a la fidelidad del público por su identificación con el contenido del universo narrativo y la posibilidad de co creación.

Tal vez el esfuerzo que surge además de la cadena de valor y el flujo de producción esta en mantener de manera constante la producción de contenido del universo, no solamente para mantener visibilidad, sino para que hayan cosas nuevas para el público ya establecido, a pesar de que sean co creadores, debe incentivarse tanto la generación como el interés con relatos, imágenes, audiovisuales, etc, Esto implica una concentración del trabajo de la estrategia de mercadeo en la generación y difusión de esos contenidos, en un formato digital en los tiempos extra eventos y de gran innovación de contenido btl en eventos importantes en el mercado específico, buscando siempre el diseño de experiencia en ese nivel.

A nivel local existe si un mercado, pero es poco explorado no solamente por el auge de los videojuegos, sino por los bajos esfuerzos de inversión al considerarlo de alto riesgo, no hay un abordaje serio y estudiado de ese mercado y los escasos intentos deben luchar el doble frente a una fuerte competencia extranjera, este es el caso de empresas como Azahar (<http://www.azaharjuegos.com/>) que sigue las lógicas de la competencia a nivel del mercadeo y apuesta a la aceptación de sus juegos por sus características como el factor diversión u originalidad, en el caso de el presente proyecto el trabajo en la maestría ha sido muy útil no solo en el sentido del mercadeo enfocado particularmente a las industrias creativas y culturales, sino en el aspecto financiero; el abordaje estratégico



en las etapas de ideación, prototipado, desarrollo, mercado y factibilidad económica brindan mayores posibilidades de una implementación satisfactoria del proyecto.

El presente documento es pues, un recopilatorio tanto del proceso del desarrollo del producto, como de su refinamiento a través de los estudios de maestría en diseño de industrias creativas y culturales, es reveladora la versatilidad que tiene los temas de la maestría, puede acomodarse a cualquier tipo de industria creativa, como en el caso del presente documento, e inclusive, generar dinámicas de industria creativa y cultural, con todas las ventajas que conlleva, a sectores inclusive muy alejados en primer termino.

Las realidades socioeconómicas demuestran ser muy volátiles, pero a través de este estudio se cuenta con una muy buena base para afrontar y manejar esos cambios, si algo demuestra la industria creativa y cultural es su capacidad de respuesta ante los cambios, las coyunturas y obstáculos que se presentan constantemente. Esa capacidad será sin duda aplicada al desarrollo de las siguientes etapas de este proyecto, brindando posibilidades de desarrollo economico y social a nivel local y nacional en un campo lleno de futuro.



Referencias.

"@rolosofo" (2018, 06 25). Historia de los juegos de rol (1973-2017) extraído de:
<https://rolosofo.com/2018/06/historia-de-los-juegos-de-rol-1973-2017/>

"Abbey" (2016, 12 11) La venganza analógica. Extraído de:
<https://www.elindependiente.com/economia/2016/12/11/la-venganza-analogica/>

Attia P. (2016, 02 9). En diez minutos: La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. Recuperado de <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/la-larga-historia-de-los-juegos-de-mesa>

Autor, A.A. (s.f.) Análisis mercado juegos de cartas 2019. Recuperado de:
<https://www.statista.com/outlook/14030000/109/card-games/united-states#market-globalRevenue>

Ayala, D. (2014). Juegos de mesa para afianzar el desarrollo del pensamiento lógico, matemático durante la educación (tesis de pregrado). Universidad San Francisco de Quito, Quito, Ecuador. Extraído de: <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/3868>

Barriga Monroy, M. (2011). La investigación creación en los trabajos de pregrado y postgrado en educación artística. *El Artista*, (8), 317-330.

Cadenas de Oviroth (2012) Blog oficial. Extraído de: <http://oviroth.blogspot.com/>

Cámara de comercio de Bogotá (2019) Caracterización industrias Culturales y Creativas de Bogotá. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11520/23124>

Cantó P. (2019, 05 10). Un golpe en el tablero: el 'boom' de los juegos de mesa por 'crowdfunding'. Recuperado de
https://verne.elpais.com/verne/2019/05/02/articulo/1556803831_912464.html

Díaz Munizaga, P. (2013). Industrias culturales e industrias creativas, evolución histórica y conceptual, confluencias y divergencias : El caso de Santiago creativo, plataforma para la exportación de la industria creativa. Disponible en
<http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/115940>

Dinngo (s.a.) (s.f.) Design thinking, investigación de referencias, consultado en:
<http://www.designthinking.es/inicio/herramienta.php?id=115&fase=empatiza>



Ediciones (2016, 03/14). Demandan a fans de Star Trek por los derechos del Klingon y las orejas vulcanianas. Recuperado de <https://www.europapress.es/cultura/cine-00128/noticia-demandan-fans-star-trek-derechos-klngon-orejas-vulcanianas-20160314145445.html>

Fantasy Flight Games (s.f.) Star Wars X-Wing the miniature game, extraído de: http://www.fantasyflightgames.es/juegos/coleccion/star_wars_x-wing

Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). LOS JUEGOS DE ROL EN EL AULA. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 11(3), 56-84. Universidad de Salamanca, Salamanca, España. Extraído de: <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>

Grupo Alianza Midgaard. (s.f.) Recuperado de: <https://www.facebook.com/groups/7229187213/>

Gamerdic (2015, 02/03). TCG. Recuperado de <http://www.gamerdic.es/termino/tcg/>
Ibáñez, R. (2001). Aquelarre: La tentación. Barcelona: La Caja de Pandora, S.L.

Jenkins, H. (2003). "Transmedia Storytelling". Extraído de: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>

Jenkins H. (2007, 03/21) Transmedia Storytelling 101 www.henryjenkins.org Extraído de: http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html

Kinder, M. (1991). Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley, Calif: University of California Press.

Ley N° 1824. Presidencia de Colombia, Bogotá, Colombia, 23 de mayo del 2017.

Manovich, Lech (2001). The Language of new media. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Mora, Vicente. (2014). Acercamiento al problema terminológico transmedia. Revista Caracteres. <http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/problema-terminologico-transmedia/>

Naciones Unidas. (2010). Economía Creativa Informe 2010, Una opción factible de desarrollo Extraído de: https://unctad.org/es/Docs/ditctab20103_sp.pdf

Origins awards (s.a.) (s.f.) página oficial del certamen extraída de: <http://www.originsawards.net/>



Palomar G. (09, 20 12). Los Juegos de Mesa, Creación y Producción Universidad de Granada.

https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/29363/German_Palomar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

[PDF brochure del SOFA]. (20 19, 03 11) Brochure 20 19. Recuperado de: <https://www.enelsofa.com/sofa2019/index.php?p=comercial>.

Plested, F. (20 18) Crononauta de luz / Galaxy Sentinels, Bogotá Colombia, autopublicado. ISBN 978-958-48-3845-2

Prahalad, C., & Ramaswamy, V. (2004). Co-creation experiences: The next practice in value creation. *Journal of Interactive Marketing*, 18(3), 5-14.

Real Academia Española. (20 18). Juego (de rol, de mesa). En *Diccionario de la lengua española* (23.a ed.) recuperado de <https://dle.rae.es/?id=MaS6XPk>

Roda, A. (20 10). Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general, en Orejudo González, J.P. (Coord.) *Perspectiva educativa y cultural de “juego de rol”*. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Vol. 11, nº 3. Universidad de Salamanca, pp. 185-204

Ryan, Marie-Laure (2004). “introduction”. Ed. Ryan, Marie-Laure. *Narrative across Media: The languages of Storytelling*. Lincoln: U. of Nebraska Press.

Sevillano Pareja H. 2008. Estudio del sector editorial de los juegos de Rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor (Tesis doctoral) Universidad de Salamanca, España <https://gredos.usal.es/handle/10366/18059>

UNESCO. 2002. Declaración Universal sobre Diversidad Cultural. Johannesburgo. Extraído de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000127162_spa.locale=es

Unesco 2017 Políticas para la creatividad, guía para el desarrollo de las industrias creativas y culturales Sobre definiciones: ¿Qué se entiende por industrias culturales y creativas? Extraído de: <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/>

Vatvani D. (20 18, 03 5) An analysis of board games: Part I- Introduction and general trends Recuperado de: <https://dvatvani.github.io/BGG-Analysis-Part-1.html>



Wikipedia (2017) Hecatomb, definición. Extraído de:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Hecatomb_\(card_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Hecatomb_(card_game))

Wikipedia (2019) Dungeons & Dragons, definición. Extraído de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons Portal oficial:
<https://dnd.wizards.com/>

Wikipedia (2019) Eclipse Phase, definición. Extraído de:
https://en.wikipedia.org/wiki/Eclipse_Phase Portal oficial: <http://eclipsephase.com/>

Wikipedia (2019) Fading Suns, definición. Extraído de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Fading_Suns

Wikipedia (2019) Magic el encuentro, definición. Extraído de:
https://es.wikipedia.org/wiki/Magic:_El_encuentro Portal oficial:
<https://magic.wizards.com/es>

Wikipedia (2019) Shadowrun, definición. Extraído de:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Shadowrun> Portal oficial:
<https://www.shadowruntabletop.com/>