

TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES

MENCIÓN

TÍTULO

ESTUDIANTE

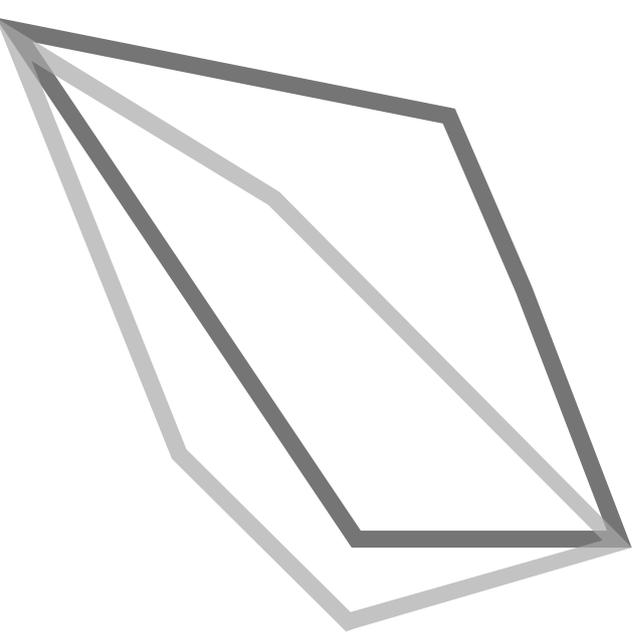
TUTOR/A





PALABRAS CLAVE

RESUMEN



INDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS
2. REFERENTES
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN
5. RESULTADOS
6. BIBLIOGRAFÍA

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS.

Una de las formas de ocio más comunes en los hogares son los juegos de mesa, ya sea el chinchón, el parchís, el Catan o el Monopoly. En mi entorno familiar no ha sido una excepción, los juegos de mesa han constituido la principal forma de entretenimiento lo que ha influido significativamente en mi desarrollo personal. Esto ha sido, sin duda, el detonante de mi interés actual por crear y desarrollar un juego propio.

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como meta el desarrollo de las reglas de un juego de cartas coleccionable (TCG) y el diseño de sus cartas. Este juego tendría como núcleo principal la estrategia, aunque condicionada por el azar de los dados. Con esta combinación se busca salirse de lo tradicional, añadiendo mayor variedad en las situaciones que se podrían dar en una misma partida, haciendo que cada enfrentamiento, aunque sean los mismos mazos, sea único e imprevisible.

En paralelo al desarrollo del reglamento se trabajará en el apartado visual, donde se harán tapetes, sobres y las cartas del proyecto, las cuales estarán centradas en ser funcionales pero sin dejar de lado que el resultado sea atractivo y estimulante desde el punto de vista estético. Esto último busca impulsar el coleccionismo a través de ilustraciones cuidadas, elementos visuales diferenciadores y cartas con diseños exclusivos. No obstante, se mantendrá en todo momento precios asequibles para que cualquier persona pueda adquirir lo básico para poder jugar.

El concepto narrativo del juego sitúa a los jugadores como entidades cósmicas que, desde su aburrimiento eterno traen al plano astral a las criaturas más poderosas de diversas razas con el fin de enfrentarlas en un combate estratégico por la destrucción del núcleo enemigo. El sistema de juego está enfocado para partidas competitivas entre dos jugadores, quienes construirán sus propias barajas personalizadas de 20 cartas, de las cuales luego solo jugarán con 10, dando lugar a una dinámica de planificación, adaptación y toma de decisiones constante durante un máximo de 3 rondas que es lo que durará cada enfrentamiento.

Objetivos generales.

- 1 - Investigar los motivos del auge de los juegos de mesa en el mercado actual.
- 2 - Identificar una estética diferencial para el juego planteado y desarrollado en este proyecto.

Objetivos específicos.

- 1 - Generar un contexto narrativo coherente dentro del universo planteado para el desarrollo del juego.
- 2 - Identificar un diseño artístico que promueva el coleccionismo de las cartas.
- 3 - Crear unas reglas que se puedan entender sin dificultad, pero que supongan un desafío tanto a la hora de crear los mazos como de jugar las partidas, para aquellas personas que busquen un juego más competitivo.
- 4 - Plantear las bases de un modelo de negocio que pueda sostener un futuro lanzamiento al mercado.



2. REFERENTES.

Los referentes visuales que han servido para la elaboración de este proyecto han girado principalmente en torno a diferentes cualidades de las cartas de juego, tales como el arte, la simbología, el texto y su tipografía o los bordes de la carta.

Respecto a la **simbología**, se ha podido apreciar una tendencia generalizada hacia la simplicidad, sin grandes florituras ni dibujos elaborados, centrándose principalmente en que el uso de un determinado color ya transmita información sobre las características de la carta y permita diferenciar unos tipos de carta de otros de un simple vistazo. Encontramos buenos ejemplos de ello en juegos como “Exploding Kittens” y “Hero Realms”.



Fig. 1. Imágenes de cartas del juego “Hero Realms”. Fuente: La Ribouldingue.

Por otro lado tenemos el **texto**, lo que ha supuesto un reto a la hora de la creación de las cartas del juego, ya que todos los personajes realizan dos ataques y una habilidad pasiva, lo que hace que sea complejo reducir su contenido. Sin embargo, las cartas de muchos juegos tienen textos extensos, pero los han sabido ordenar y fraccionar de una forma muy específica usando tamaños de letra más reducidos y alguna que otra abreviación explicada con anterioridad, como pueden ser las cartas del juego “Magic: The Gathering” o “Disney Lorcana”.



Fig. 2. Imagen de una carta del juego “Disney Lorcana”. Fuente: Etsy.

En línea con lo anterior, aunque los textos son relevantes, la **imagen de fondo** también debe tener una gran importancia, y esto lo hacen muy bien juegos como “My Hero Academia TCG” y “One Piece TCG”, combinando imágenes llamativas que ocupan toda la carta, pero con cuadros de texto tanto opacos como semitransparentes, en los que se coloca la información necesaria sin que la imagen de fondo pierda protagonismo.

Por último, en el apartado visual tenemos algo que a simple vista no suele ser lo llamativo de la carta, pero que sin ello el conjunto podría verse muy cambiado: **los bordes de la carta.**

En este sentido, muchas cartas comparten un borde negro uniforme como marco exterior, lo que resulta una elección coherente. Sin embargo, en el interior de este marco se suelen observar una gran variedad de elementos gráficos: de grosor, uso de transparencias y delimitaciones no convencionales diferentes a la simple línea recta. Este enfoque contribuye a enriquecer visualmente el diseño, como puede apreciarse en juegos como *Here to Slay*, *75 Gnom Street* o *Final Fantasy TCG*.



Fig. 3. Imagen de cartas del juego "Here to Slay". Fuente: Amazon.

Todas estas características las reúnen los diseños de las cartas de los juegos como *Magic: The Gathering* y *Pokemon TCG*, de los que se han tomado como referencia tanto el valor estético como coleccionable del arte. Un claro ejemplo de ello son las denominadas *Full Art Cards*, en las que el diseño ocupa toda la superficie de la carta y que, debido a su atractivo visual, alcanzan precios más altos en el mercado secundario. Esto refleja una apreciación real por el componente artístico dentro del universo de los juegos de cartas coleccionables.

Por este motivo, y entendiendo el poder del impacto visual en la experiencia del jugador, se ha tomado la decisión de que todas las cartas de este juego presenten un diseño *full art*. Con ello se busca, no solo generar una fuerte identidad visual para el producto, sino también ofrecer a los jugadores y coleccionistas una experiencia estética completa en cada carta, reforzando así el valor del juego tanto a nivel funcional como simbólico.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.

Este TFG se encuentra entre el diseño visual, la búsqueda de narrativa y la creación de una experiencia entretenida y desafiante, mediante la ideación de un juego de cartas coleccionables. El proyecto surge como una respuesta tanto a un interés personal como a una tendencia observable en el día a día: el crecimiento y constancia de los juegos de mesa como forma de ocio. Según diversos estudios, el resurgimiento de los juegos de mesa se debe a su capacidad para generar vínculos interpersonales, ofrecer experiencias táctiles frente al consumo digital y permitir una participación activa del jugador (Barab, 2004; Virtanen, 2023).

El tema central del proyecto es la creación de una experiencia competitiva basada en un sistema de estrategia y azar, ambientada en una narrativa cósmica-mitológica. Los jugadores asumen el rol de entidades ancestrales que, impulsadas por el aburrimiento de la eternidad, resucitan a los héroes de distintas civilizaciones para enfrentarse en combates por la destrucción del núcleo rival. Sobre esta temática, basada en una lucha de poderes, creación y destrucción, se estructura una historia coherente con la mecánica del juego y con el diseño visual de las cartas. Se ha incluido, como **anexo nº 1**, dos textos que detallan el origen de cuatro de las razas principales (GongToi, AnhSang, Silva y Machina), y los motivos por los cuales algunas son razas rivales entre sí.

Partiendo de esta base, y primando el diseño a la hora de crear la propuesta, se ha construido un juego en el que se combina lo funcional con lo narrativo y lo visual. En este sentido, el referente principal es *Magic: The Gathering*, de Richard Garfield, considerado pionero del género TCG. Su diseño combina de forma magistral reglas complejas, diseños visuales coleccionables y una narrativa que surge del propio arte de las cartas. También se toman como referencia propuestas como *KeyForge* y *SolForge Fusion*, donde el equilibrio entre azar, habilidad y la personalización de la experiencia de juego, eligiendo con qué mazo quieres jugar, constituyen ejes centrales del diseño.

Desde la metodología podemos hablar de un uso de IA (Chat GPT) para tomar ideas de personajes muy variados, bocetando a partir de estas ideas y creando el diseño/dibujo definitivo en cada uno de los personajes. Esta estructura ha permitido dar coherencia interna a cada carta, asegurando que su diseño gráfico responda tanto

a la narrativa general como a sus mecánicas específicas, haciendo cada carta única.

El equilibrio entre azar y estrategia ha sido otro de los pilares conceptuales y técnicos. Tomando como base los principios establecidos por Virtanen (2023), se ha diseñado un sistema de juego que incorpora elementos aleatorios en el sorteo y aparición de cartas, además de en los dados, pero que permite a los jugadores tomar decisiones estratégicas mediante la construcción previa de los mazos y el análisis del mazo del rival. El hecho de que para poder jugar solo se necesiten 20 cartas, o incluso 10 si prefieres un juego más casual, busca favorecer la accesibilidad inicial, sin renunciar a una curva de complejidad atractiva para jugadores más experimentados añadiendo un mayor número de cartas y negaciones de cartas a tu rival. Como **anexo nº 2**, se incluye el reglamento del juego, y como **anexo nº 3** se ha incluido el texto en el que se indican las habilidades pasivas de los núcleos (siendo estos el objetivo que cada jugador debe destruir para ganar la partida).

En cuanto a los recursos formales, el proyecto se apoya en el diseño gráfico como herramienta central para conseguir un equilibrio entre función y estética. Las cartas constituyen composiciones que combinan ilustración digital, diseño tipográfico y símbolos del propio universo planteado. El diseño de tapetes y sobres complementa esta propuesta estética, aportando cohesión visual al conjunto del juego y dando mayor variedad a los resultados de la propuesta.

La elección de una estética y diseño de juego diferencial ha sido movida por la necesidad de construir una identidad visual propia, que pueda competir en un mercado saturado de propuestas. En este sentido, se han empleado referencias iconográficas que muestran todo lo relacionado con el universo y lo que se encuentra en él, buscando un estilo de imagen llamativa que no se vea mermada por el propio texto de la carta. El cuidado formal del diseño también responde a una estrategia de mercado, considerando que el componente visual es clave para atraer tanto a jugadores como a coleccionistas (Revista *Legado de Arquitectura y Diseño*, 2022).

Finalmente, se plantea un modelo de negocio sostenible basado en la escalabilidad, y la certeza de que conforme se fuera haciendo conocido el juego habrían ganancias, pero con una proyección a futuro. El juego está diseñado para que cualquier persona pueda jugar desde el primer momento, con barajas básicas equilibradas, pero

ofreciendo al mismo tiempo sobres y cartas de mayor rareza que amplíen las posibilidades estratégicas del juego y aporten un mayor nivel estético. Este planteamiento busca replicar, a pequeña escala, modelos como el de *Magic* o *Pokémon TCG*, adaptados a una producción independiente y sin ninguna base, como podían tener en su momento estos títulos.

En conclusión, este TFG plantea el diseño de un juego de cartas como una práctica artística y de diseño, donde se cruzan narrativa, visualidad, estrategia y experiencia del usuario. Mediante una metodología clara, el proyecto no solo busca crear un producto funcional, sino una propuesta visual y conceptual coherente que consiga un hueco en el diseño de juegos contemporáneos y logre una estética coleccionable.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN.

El proceso de creación de las cartas ha sido el más extenso y complejo del proyecto. Comenzó con el desarrollo de múltiples ideas teóricas orientadas a establecer un sistema equilibrado de juego, en el que cada carta tuviera sentido dentro de su categoría y rareza, evitando desajustes de poder entre todas ellas. Se adjunta como **anexo nº 4** una tabla en la que se detallan el total de cartas creadas, con sus características (puntos de vida, habilidades pasivas, ataques, ...), diferenciándose según su rareza y según la raza a la que pertenecen.

Partiendo de estas bases, se iniciaron los primeros esbozos conceptuales de personajes, con una idea general de su diseño visual. Para facilitar esta fase, se emplearon herramientas de inteligencia artificial que permitieron generar múltiples imágenes a partir de descripciones concretas. Mediante ajustes en los prompts y selección crítica de los resultados, se obtuvieron imágenes que sirvieron como punto de partida. Es de destacar que inicialmente se buscó una estética más realista, pero posteriormente se pasó a buscar una estética más cercana al anime japonés, género que no hace más que ganar adeptos y que podía proporcionar una base estética más atrayente para el público en general.

A partir de estas imágenes, se desarrollaron ilustraciones originales realizadas a mano, utilizando el programa Procreate, dotando a los diseños de coherencia estilística y unidad visual. Una vez finalizadas, las ilustraciones fueron integradas en las plantillas de las cartas, cuidando que los elementos informativos esenciales (nombre, habilidades, rareza, etc.) no interfirieran visualmente con la ilustración principal, otorgándole a esta el protagonismo que requiere.

El diseño del tapete parte de las ilustraciones desarrolladas para las cartas. Utilizando el programa Adobe Illustrator, se construyó una base funcional en la que se establecen claramente las zonas destinadas a las cartas en juego, el mazo, el cementerio y otros elementos clave como el dado que marca la energía de cada turno. Se utilizaron guías en forma de rectángulos adaptados al tamaño real de las cartas para asegurar la correcta disposición durante la partida, o por lo menos una idea de cómo sería.

Para el diseño del empaquetado, concretamente para los sobres que contendrán las cartas, se utilizaron y adaptaron elementos gráficos previamente generados, con el fin

de mantener la cohesión visual del conjunto. Se exploraron distintas tipografías y composiciones, con el objetivo de definir una identidad visual clara, y un elemento gráfico simple que pudiera funcionar como icono del juego. El resultado final busca tanto el impacto visual, como el reconocimiento de marca y su funcionalidad como envase de cartas coleccionables.

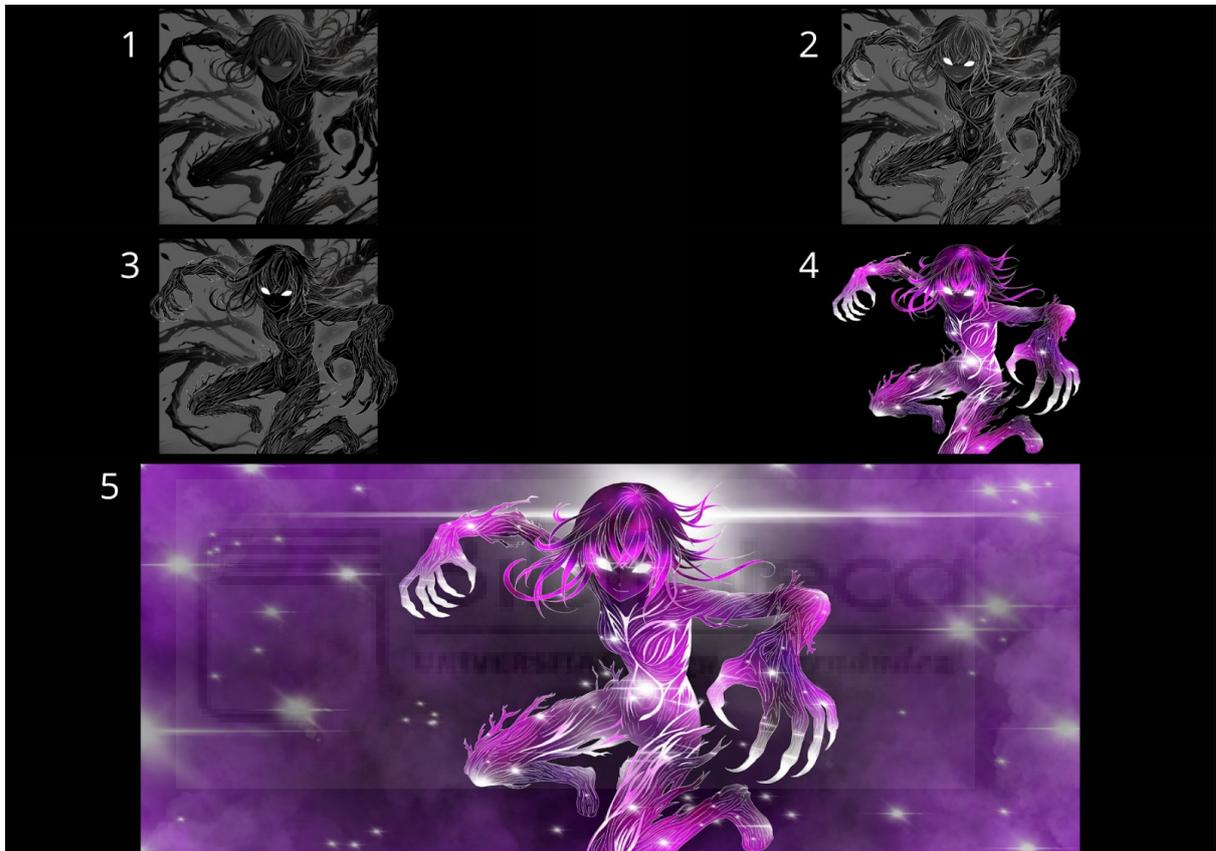


Fig. 4. Proceso de creación de las imágenes del juego.

5. RESULTADOS.

El resultado final del proyecto ha sido la creación de un prototipo visual y funcional para un juego de cartas coleccionables (TCG), compuesto por tres elementos fundamentales: cartas, tapetes y sobres. Cada componente ha sido diseñado con un enfoque específico, orientado a garantizar una experiencia estética atractiva, una jugabilidad fluida y una coherencia visual dentro del universo narrativo propuesto.

Cartas.

Las cartas representan el núcleo del sistema de juego, y su diseño ha sido especialmente cuidado para equilibrar funcionalidad, legibilidad y atractivo visual. A nivel gráfico, las ilustraciones originales, basadas en conceptos generados con apoyo de herramientas de IA y posteriormente trabajadas manualmente, dotan a cada carta de una identidad visual única. Se ha buscado que las imágenes transmitan el carácter y habilidades de cada personaje representado, sin sacrificar la claridad ni el espacio informativo. Las habilidades están redactadas de forma clara y accesible, pero sin perder de vista la complejidad táctica. Se muestra a continuación una de las cartas del juego, así como se ha añadido un documento en el que aparecen un total de 8 cartas, más otros elementos gráficos, como **anexo nº 5**.



Fig. 5. Carta del juego.

Tapetes de juego.

El proyecto presenta dos propuestas de tapetes: uno funcional y sencillo, y otro más elaborado a nivel estético. Ambos responden a la necesidad de organizar el espacio de juego de manera clara. Se han delimitado zonas específicas para el mazo, el cementerio, las cartas en retaguardia y vanguardia, el núcleo y el marcador de energía, contribuyendo a una experiencia ordenada y dinámica. El tapete de mayor carga visual, utiliza elementos gráficos derivados de las ilustraciones del juego, buscando una ambientación más envolvente y menos explicativa, mientras que el tapete más simplificado prioriza la legibilidad de las ubicaciones de cada mazo y/o elemento, para los nuevos jugadores que no conozcan tanto la mecánica del juego.



Fig. 6. Tapete de juego para jugadores experimentados.

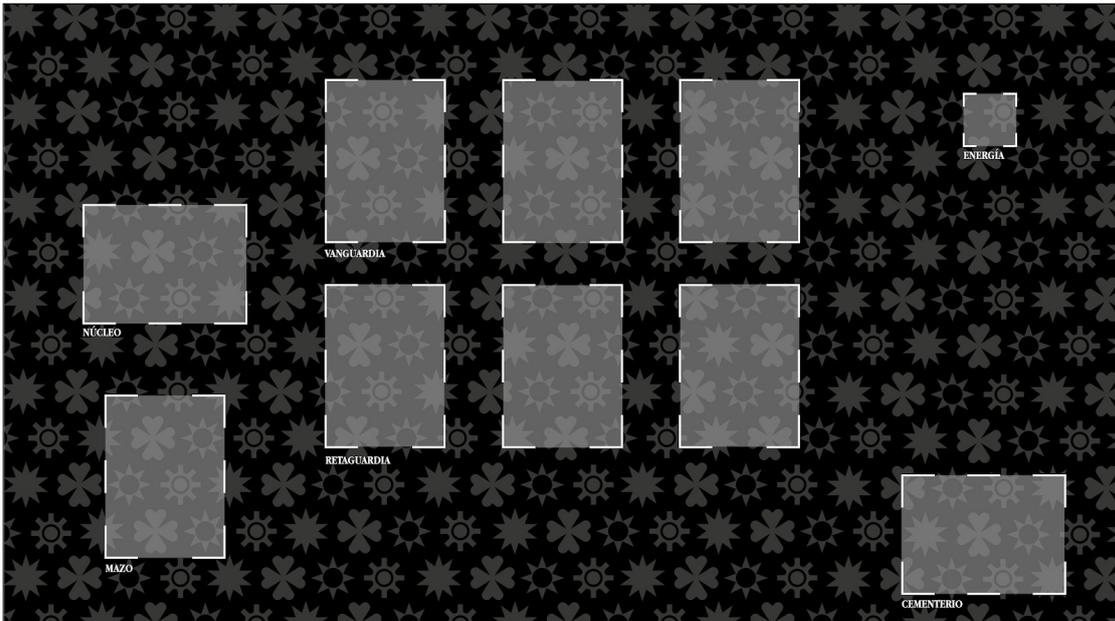


Fig. 7. Tapete de juego para jugadores principiantes.

Sobres (packaging).

El diseño de los sobres parte del mismo universo gráfico desarrollado para las cartas. Se ha optado por un diseño frontal reconocible, donde destaca el logotipo del juego — **CoreMasters**— acompañado por una disposición equilibrada de texto y símbolos. La información esencial está clara. Y a nivel visual, la coherencia entre sobres, cartas y tapete refuerza la identidad de marca y del universo del juego.

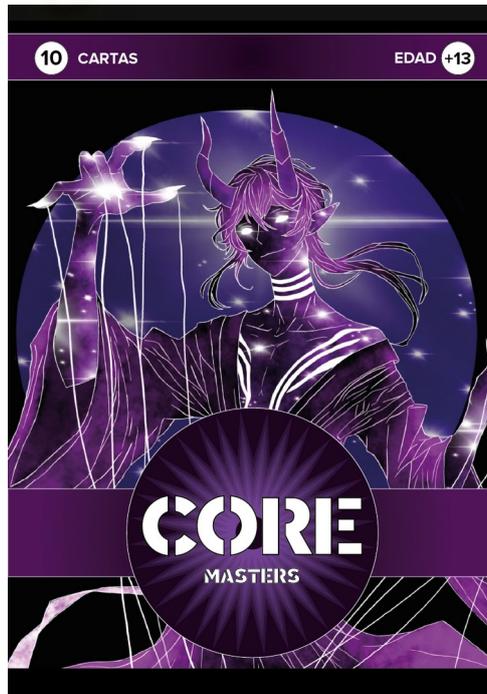


Fig. 8. Sobre de cartas del juego.

En conjunto, los resultados obtenidos reflejan una propuesta sólida, tanto desde el punto de vista del diseño gráfico como de la experiencia lúdica. El proyecto ha logrado unir forma y función, narrativa y mecánica, estética y estrategia, dentro de un marco visual coherente y competitivo, capaz de tener un hueco en el mercado actual de los TCG.

Sin embargo, hay que tener presente que tanto los diseños de las cartas como del resto de elementos gráficos están en una fase Beta, la cual no ha tenido todavía exposición al mundo real y por tanto no sabemos si funcionaría en el mercado actual. Por último, pese a que en estos momentos sólo están desarrolladas 4 civilizaciones, hay ya creadas sobre el papel 4 civilizaciones más, que podrían ir llegando de dos en dos teniendo en cuenta las rivalidades entre especies, ampliando así el número de cartas jugables y nutriendo la experiencia del jugador con el paso del tiempo.



6. BIBLIOGRAFÍA.

- Garfield, R. (2012). Characteristics of Games. The MIT Press.

[https://books.google.es/books?](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=QVP8AQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=%22Richard+Garfield%22&ots=L09v2XDaez&sig=cu8lzluugdtkkyAifZdVYHE9d0eQ#v=onepage&q=%22Richard%20Garfield%22&f=false)

[hl=es&lr=&id=QVP8AQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=%22Richard+Garfield%22&ots=L09v2XDaez&sig=cu8lzluugdtkkyAifZdVYHE9d0eQ#v=onepage&q=%22Richard%20Garfield%22&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=QVP8AQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=%22Richard+Garfield%22&ots=L09v2XDaez&sig=cu8lzluugdtkkyAifZdVYHE9d0eQ#v=onepage&q=%22Richard%20Garfield%22&f=false)

- Hernández, R. (2025). ¿Sabes cuáles son los cinco juegos de mesa más vendidos en España en 2025 y por qué?. El sótano perdido.

<https://www.elsotanoperdido.com/noticias/sabes-cuales-son-los-5-juegos-de-mesa-mas-vendidos-en-espana-en-2025-y-por-que/2025041354272>

- Juegokotes. (2025). Los 15 mejores juegos de mesa y el top 10 más vendidos de 2025. <https://juegokotes.com/mejores-juegos-mesa/>

- Knizia, R. (2004). The Design and Testing of the Board Game – Lord of the Rings. The MIT Press.

https://sashabarab.org/syllabi/games_learning/LOTR_ROP2004.pdf

- Ramos da Silva Filho, J., Roger Memória Machado, L., de Oliveira da Rocha Franco, A., Anacleto Chicca Junior, N., Gilvan Rodrigues Maia, J. (2016). Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game. Federal University of Ceará, Virtual University Institute, Brazil.

<https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157573.pdf>

- Robles, S. (2025). Los 50 juegos de mesa que recomiendo tras probar los más vendidos en 2025. Juguetes – Juegos de mesa y juguetes.

<https://juguetes.com/mejores-juegos-mesa/>

- Urdiales, E. (2025). Estos son los planes de Magic: The Gathering para 2025.

Esportmaníacos. <https://www.esportmaniacos.com/magic/planes-magic-the-gathering-2025/>

- Victoria Uribe, R., Utrilla Cobos, S., & Santamaría Ortega, A. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura Y Diseño*, 12 (21).

<https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/477948279062.pdf>

- Virtanen, V. M. (2023). Card Game Balancing. Balancing digital and print trading card games across casual and competitive environments. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/814619/virtanen_vilma.pdf?sequence=2&isAllowed=y



ANEXOS.

Anexo núm. 1. Historia de los dos mundos (lore del juego).

https://drive.google.com/file/d/11tpQtmcusY8Quwjw0bFIEDR_2wkuhF-J/view?usp=sharing

Anexo núm. 2. Reglamento del juego.

https://drive.google.com/file/d/13xCCz5NFj_WjHBmYB7Oh2ee_Bzpadp-E/view?usp=sharing

Anexo núm. 3. Características de los núcleos.

<https://drive.google.com/file/d/1NiBRPFfsjEJiA--nnn8XUpocROoDkEI2/view?usp=sharing>

Anexo núm. 4. Características y habilidades de los personajes del juego.

https://drive.google.com/file/d/1-WP06XPwMQczzWTNMhQosWehOr-Rgwf_/view?usp=sharing

Anexo núm. 5. Imágenes definitivas.

<https://drive.google.com/drive/folders/1InZttXL97OQ-2Z2mSo9yEPRpU5-eRZUX?usp=sharing>

