



Revuelo

Juego de Cartas

Maria Victoria Olaya

Proyecto de grado para optar al título de comunicadora audiovisual y multimedial

Asesores metodológicos

Nicolás Mejía Jaramillo, Magíster en Antropología visual y Documental Antropológico

Ana Victoria Ochoa Bohórquez, Magíster en Historia Social y de la Cultura

Universidad de Antioquia
Facultad de Comunicaciones y Filología
Comunicación Audiovisual y Multimedial
Medellín, Antioquia, Colombia

2024

Cita

(Olaya Ortiz, 2024)

Referencia

Olaya Ortiz, M. V. (2024). *Revuelo* [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.

Estilo APA 7 (2020)



Seleccione biblioteca, CRAI o centro de documentación UdeA (A-Z)

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria

A mis hermanos, Nicolas, Luisa e Isabel, y a mis sobrinos, Nicolas y Maria Fernanda.

Y sobre todo, a mi mamá, Ángela Patricia, por su apoyo inquebrantable, su fortaleza y su chispa.

A mi cómplice, aliado y compañero de vida, Samuel.

Agradecimientos

A toda la planta de profesores del pregrado.

A Nicolas y Ana Victoria por su apoyo, comprensión y acompañamiento.

A la Universidad de Antioquia.

Tabla de contenido

Resumen	5
Abstract	6
Introducción	7
Estado del arte	12
Mapa teórico	17
Metodología	23
Resultados	28
Referencias	34
Anexos	36

Resumen

“Revuelo” es un proyecto de investigación-creación orientado a brindar una experiencia lúdica y social que destaque la importancia del entretenimiento y la interacción en la vida cotidiana. Con el objetivo de desarrollar un juego de cartas divertido y accesible, el proyecto culmina en una versión para impresión de 104 cartas, acompañada de su manual de instrucciones. Este trabajo se propone resignificar el rol de la lúdica y el entretenimiento en el pregrado de Comunicación Audiovisual y Multimedial, enfocándose tanto en la diversión como en una estética visual atractiva. La metodología utilizada abarca el diseño conceptual de las mecánicas de juego y la construcción de una identidad visual que refuerce el carácter distintivo del proyecto. Desde el planteamiento se propone una estructura de juego que fomenta la interacción y el entretenimiento compartido. Los resultados integran de manera armónica lo visual y lo mecánico, logrando una experiencia de juego que invita a la participación y genera un entorno de interacción social dinámico y espontáneo.

Palabras clave: juego de cartas, party game, azar, estrategia, interacción social, print and play, identidad visual, lúdica.

Abstract

“Revuelo” is a research-creation project aimed at providing a playful and social experience that highlights the importance of entertainment and interaction in daily life. With the goal of developing a fun and accessible card game, the project culminates in a print-and-play version featuring 104 cards along with its instruction manual. This work seeks to reframe the role of play and entertainment within the undergraduate program in Audiovisual and Multimedia Communication, focusing on both enjoyment and an appealing visual aesthetic. The methodology employed includes the conceptual design of game mechanics and the creation of a visual identity that reinforces the distinctive character of the project. From the conceptualization of game dynamics to the development of a cohesive visual aesthetic, the proposed game structure encourages interaction and shared entertainment. The results harmoniously integrate visual and mechanical elements, achieving a gaming experience that invites participation and fosters a dynamic and spontaneous social interaction environment.

Keywords: card game, party game, chance, strategy, social interaction, print and play, visual identity, playfulness.

Introducción

Objetivos

General:

Desarrollar un juego de cartas titulado "Revuelo" que combine azar y estrategia, utilizando una estética visual inspirada en palomas con el fin de ofrecer una experiencia lúdica y entretenida que refleje mi identidad y trayectoria personal.

Específicos:

1. Diseñar y conceptualizar las mecánicas de juego, asegurando un balance entre azar y estrategia que fomente la interacción entre jugadores.
2. Crear una estética visual única para las cartas y el diseño del juego que utilice la temática de las palomas, logrando elementos visuales que sean atractivos y funcionales y que resuene con la experiencia lúdica deseada.
3. Desarrollar una versión en formato digital para imprimir de "Revuelo" que integre de manera cohesiva las mecánicas del juego con sus elementos visuales, logrando una experiencia de juego completa y atractiva.

Planteamiento del Proyecto

La idea de este proyecto surge de mi deseo de crear algo en lo que pueda reflejarme. Inicialmente, pensé en desarrollar un cortometraje animado que abordaría temas como lo onírico, el subconsciente y los trastornos del sueño. Sin embargo, a medida que avanzaba en el proceso, me sentía cada vez más distante del resultado final. Descubrí que no me resultaba cómodo tratar temas tan personales, me sentía vulnerable. Tras desperdiciar tres semanas en esta dirección, decidí replantear mi enfoque por completo, dando así origen a "Revuelo".

Creo firmemente que no hay mejor reflejo de mí y de mi trayectoria en la carrera que un juego de cartas que combina azar y estrategia, utilizando palomas como herramienta visual y cuyo único propósito es entretener.

Al comenzar mis estudios en la universidad, no tenía un interés específico en ningún área de la comunicación audiovisual; simplemente deseaba explorar diferentes formatos y medios para expresar mis ideas. Sin embargo, con el tiempo, me percaté de que, a pesar de las herramientas y conocimientos que la universidad me ofrecía, mi creatividad se había visto afectada. Comencé a enfrentar una barrera invisible al darme cuenta de que mis ideas parecían superficiales y carentes de valor, lo que me llevó a evitar cualquier rol de dirección.

Este sentimiento puede haber surgido de la tendencia en la carrera a centrarse en temas más profundos como la crítica social, el autorretrato, la exploración de la psique humana y las dinámicas interpersonales. Aunque tengo un gran respeto por estos enfoques, no siempre se han alineado con la dirección que he querido tomar en mis propias creaciones. La aversión que algunos profesores mostraban hacia conceptos como el entretenimiento o lo comercial acentuó

esta percepción, lo que me hizo sentir que mis intenciones de crear contenidos divertidos o estéticamente atractivos serían mal recibidas.

Ahora, después de haber lidiado con estos sentimientos a lo largo de mi paso por la universidad, elijo presentar un proyecto que se siente auténticamente mío. "Revuelo" es una idea desarrollada por mí, sin otro propósito que el de entretener. Esta es mi forma de plasmar un fragmento de mi mente en algo que disfruto crear; una expresión de mí misma a través de la lúdica y una representación que no me hace sentir vulnerable o insegura. Espero que este proyecto llegue a muchas personas, les ofrezca un respiro y la oportunidad de disfrutar de un momento de ocio y esparcimiento.

La decisión de desarrollar un juego de cartas está profundamente ligada a mi historia personal con la lúdica. Desde una edad temprana he disfrutado de diversas formas de recreación, pero siempre he sentido una preferencia por aquellas que permiten la participación activa de amigos y familiares. Esta conexión me llevó a descartar la idea de crear un videojuego, pues considero que los juegos de mesa ofrecen un enfoque más accesible y acogedor para quienes no tienen experiencia en el ámbito digital. A lo largo de mi trayectoria académica tuve la oportunidad de colaborar en el desarrollo de dos videojuegos, pero, lamentablemente, mi familia nunca los ha aprobado; el lenguaje y la naturaleza de los videojuegos les resultan ajenos y poco amigables. En contraste, los juegos de cartas, como UNO, han sido un elemento constante en nuestras reuniones familiares, donde hemos disfrutado de crear nuestras propias versiones al modificar las reglas originales. Decidí desarrollar un juego de cartas ambientado en un contexto bélico, con palomas como protagonistas, motivado por mi deseo de crear una experiencia competitiva que fomente la interacción entre los jugadores. Aunque el juego tiene un ganador, lo

que realmente me interesa es que, al final, los jugadores recuerden los momentos compartidos, los enfrentamientos y la experiencia general, más allá del resultado. La elección de las palomas como protagonistas fue clave desde el principio. Quería un elemento visual atractivo que generara interés sin hacer que el juego pareciera demasiado complejo y las palomas fueron perfectas. Siempre me han fascinado por sus capacidades: son expertas en navegación, tienen un sistema inmune fuerte, una memoria excepcional y son animales sociales. Históricamente, jugaron un papel crucial en las guerras como mensajeras, pero también son representadas como símbolo de paz. Desde mis primeros días en la universidad, compartiendo el campus con ellas, me han intrigado profundamente y a pesar de todas sus cualidades, las considero seres increíblemente impredecibles, lo que las convierte en protagonistas ideales para un juego que combina azar y estrategia.

Para concluir, considero que en la actualidad, donde las interacciones digitales predominan, las actividades lúdicas ofrecen un espacio vital para el encuentro humano, el aprendizaje colaborativo y el fortalecimiento de los lazos interpersonales. A pesar de que Revuelo ha sido diseñado principalmente con el propósito de ser un juego divertido, también deseo reivindicar la lúdica como un componente esencial de nuestras vidas, desafiando la percepción de que el entretenimiento es algo frívolo y carente de valor. A través de este proyecto, busco iluminar la búsqueda innata del ser humano por satisfacer necesidades emocionales y sociales, así como la manera en que estas se manifiestan en nuestra relación con el juego. En un mundo que a menudo subestima la importancia del tiempo libre, es esencial reconocer el papel vital que desempeña la diversión en nuestro bienestar. Nos permite desconectar de las tensiones diarias, estimula nuestra creatividad y mejora nuestro estado emocional.

Así, mi investigación se centrará en la pregunta: ¿Cómo desarrollar un juego de cartas que combine azar y estrategia, utilizando una estética visual inspirada en palomas, con el fin de ofrecer una experiencia lúdica y entretenida que refleje mi identidad y trayectoria personal?

Estado del arte

Muffin Time: Big Potato Games (2019)

Muffin Time, desarrollado por Big Potato Games en 2019, es un juego de cartas inspirado en la webserie animada de comedia *asdfmovies*, creada por Thomas "TomSka" Ridgewell. Este juego se destaca por su aleatoriedad y humor, con una esencia centrada en la imprevisibilidad de las partidas, donde el resultado depende en gran medida del azar. Lo que más me atrae de *Muffin Time* es cómo sus mecánicas generan una experiencia casual y divertida, en la que ganar no es siempre el objetivo principal; lo verdaderamente importante es disfrutar del caos que se va desarrollando en cada jugada. El juego tiene un ritmo frenético, con tres tipos de cartas: ataque, contraataque y trampa. Estas cartas permiten a los jugadores interactuar entre sí, alterando las estrategias de los demás. Uno de los aspectos clave es que los jugadores deben estar listos para adaptarse rápidamente a cambios inesperados, puesto que cada turno puede modificar drásticamente el curso de la partida. Estas cualidades hacen de *Muffin Time* un referente clave para mi proyecto, ya que el azar también desempeña un papel crucial en la dinámica de mi juego, combinado con la posibilidad de tomar decisiones estratégicas. Esto no solo fomenta momentos inesperados y emocionantes, sino que también permite a los jugadores experimentar diferentes estilos de juego, ya sea adoptando una postura más táctica o simplemente sumergiéndose en el caos.

Lo que más disfruto de *Muffin Time* es cómo aunque intentes jugar de manera táctica, nunca tienes el control absoluto. Esta combinación permite que cada jugador se sienta cómodo adoptando su propio enfoque, ya sea defensivo, ofensivo o caótico. Este descontrol es el que

genera los momentos más divertidos y precisamente es lo que quiero replicar en Revuelo. En mi juego busco capturar ese mismo espíritu, donde el caos y las sorpresas están presentes en cada turno y los jugadores sienten que, aunque planifiquen estratégicamente, sus decisiones pueden volverse en su contra en cualquier momento. El azar es un componente crucial, pero sin eliminar la posibilidad de decisiones tácticas, lo cual me resuena profundamente, pues la vida misma es impredecible. Revuelo es un reflejo de esa dualidad entre control y azar.

UNO: Mattel (1971)

UNO, lanzado por Mattel en 1971, es uno de los juegos de cartas más icónicos y populares en el mundo. Su atractivo principal reside en su simplicidad: las reglas básicas son fáciles de aprender, lo que lo hace accesible para una amplia variedad de públicos, desde niños hasta adultos. Además, las reglas son flexibles y permiten que los jugadores personalicen las partidas, creando variantes propias que se ajusten a sus preferencias. Esa accesibilidad es lo que más me atrae de *UNO*. Es un juego que cualquiera puede aprender en minutos y eso es exactamente lo que quiero para Revuelo: que cualquier persona, sin importar su experiencia previa con juegos de mesa, pueda sentarse y jugar.

Para mí, es esencial que el proyecto sea amigable para todos los públicos, que no sea un juego intimidante y que fomente la diversión desde el primer momento. Un factor clave que he identificado en *UNO* es la importancia de las acciones que interfieren en el juego de otros jugadores, como las cartas "salto", "cambio de sentido" o "toma 4". Estas cartas permiten que los jugadores afecten directamente las estrategias de los demás, haciendo que el juego sea menos

individualista y promoviendo un tipo de diversión más colectiva y competitiva. *UNO* no es solo un juego de seguir reglas; es un juego de intervención, donde las acciones de los jugadores tienen un impacto directo en los demás. Esa sensación de estar constantemente afectando a tus oponentes, de poder alterar el flujo del juego en cualquier momento, es algo que también quiero integrar. Desde mi perspectiva, los juegos más divertidos son aquellos en los que no juegas de manera individual, sino interactuando con los demás y *UNO* captura esa dinámica a la perfección. Además, *UNO* ha sido una constante en mis reuniones familiares y su capacidad para unir a diferentes generaciones y personalidades es algo que quiero replicar en Revuelo. Me gustaría que mi juego tuviera ese mismo poder de convocatoria, donde el objetivo no sea solo ganar, sino disfrutar del tiempo juntos y reírnos de los giros inesperados que toman las partidas.

Unstable Unicorns: TeeTurtle (2017), Exploding Kittens: Exploding Kittens LLC (2015)

Cuando pensé en el aspecto visual de Revuelo, supe de inmediato que quería que fuera llamativo, pero al mismo tiempo amigable y accesible. *Exploding Kittens* y *Unstable Unicorns* me brindaron una gran inspiración en ese sentido. Estos dos juegos comparten características que los hacen referentes importantes para el aspecto visual y estético de mi proyecto. Ambos han logrado construir un universo visual atractivo, humorístico y centrado en animales que, de manera caricaturesca, se transforman en protagonistas, creando una conexión emocional instantánea con los jugadores.

Exploding Kittens se basa en un humor absurdo y gráficos simples pero efectivos, mientras que *Unstable Unicorns* utiliza ilustraciones coloridas y un estilo de arte encantador. Esta combinación de elementos hace que el público conecte de inmediato con la propuesta del juego, percibiéndolo como amigable y accesible, aunque sus mecánicas puedan tener cierto grado de complejidad. Esa capacidad de atraer a los jugadores desde lo visual es una característica que quiero replicar en Revuelo.



Exploding Kittens (2015)



Unstable Unicorns (2017)

Además de la jugabilidad, la identidad visual es crucial en un juego de mesa, pues es lo primero que llama la atención de los jugadores y establece el tono de la experiencia. Tanto *Exploding Kittens* como *Unstable Unicorns* logran esto con una estética llamativa y coherente, que refleja el carácter lúdico y estratégico de sus juegos. En mi caso, la elección de la paloma como protagonista sigue esta línea estética: es un animal común que, al trasladarlo al mundo del juego de cartas, puede ganar una personalidad interesante y divertida, que atraiga a los jugadores desde el primer vistazo. Quiero que las palomas en Revuelo jueguen ese mismo papel de cercanía y

familiaridad que los gatos explosivos o los unicornios inestables, dándoles un carácter distintivo que refuerce la identidad visual del juego.

Otro aspecto que estos juegos tienen en común es que, más allá de su atractivo visual, su jugabilidad es sencilla pero innovadora, lo que les permite encajar con una amplia gama de jugadores. Esa combinación de una estética amigable y una jugabilidad accesible es exactamente lo que busco para Revuelo. Quiero que mi juego no sólo atraiga a las personas gráficamente, sino que, una vez dentro, descubran que tiene profundidad, dinamismo y mucha interacción entre jugadores, tal como lo hacen estos referentes.

Mapa teórico

1- Lúdica y experiencia social

La lúdica es una dimensión esencial de la cultura humana, no solo como entretenimiento, sino como un espacio que fomenta la interacción social, emocional y el aprendizaje. El juego crea una ruptura con la rutina diaria, permitiendo a las personas conectarse de maneras significativas entre sí y explorar nuevas realidades. Según Roger Caillois (1961), “el juego es una actividad libre, que no es obligatoria, pero al mismo tiempo no es completamente libre; tiene sus propias reglas”. Este balance entre libertad y estructura es lo que le da al juego su capacidad de convertirse en una plataforma para la creatividad y la expresión personal, mientras las reglas actúan como guías y no como restricciones impuestas.

Más allá de ser una simple actividad recreativa, la lúdica es un reflejo profundo de la humanidad. Huizinga (1938) lo expresa al señalar que “la civilización, en sus primeras fases, juega... surge en y como juego”. El juego, por tanto, no es solo una forma de desconectar de lo cotidiano, sino un componente fundamental en la construcción de culturas y sociedades, esta conexión entre juego y cultura resalta cómo la lúdica permite que los individuos interactúen con el mundo y con los demás de una manera que va más allá del entretenimiento; es un espacio de libertad donde se pueden experimentar nuevas formas de interacción social.

La función del juego como una forma de satisfacer necesidades humanas es igualmente importante. Caillois (1961) señala que “los juegos disciplinan los instintos y los institucionalizan... educan, enriquecen e inmunizan la mente contra su virulencia”. Esto sugiere

que el juego no solo entretiene, sino que también actúa como un medio de subsistencia emocional y mental. A través de las reglas y las dinámicas del juego, las personas canalizan sus emociones, colaboran y aprenden a gestionar sus interacciones sociales, lo que refuerza la idea de que la lúdica es fundamental para el bienestar personal y comunitario. Este carácter libre y estructurado del juego ofrece, además, una forma única de ver el mundo.

Según Caillois (1961), “la búsqueda de la repetición y la simetría o, en contraste, la alegría de improvisar... son cualidades esenciales del juego”. A través de estas dinámicas, los jugadores exploran posibilidades y escenarios que no existen en la vida cotidiana, lo que permite una visión del mundo menos rígida y más creativa. El juego ofrece la oportunidad de desafiar las normas establecidas, no para romperlas, sino para reconfigurarlas dentro de un espacio más controlado y seguro. Desde la perspectiva del diseño de juegos, Salen y Zimmerman (2004) subrayan que “las reglas del juego crean una estructura dentro de la cual los jugadores pueden explorar y expresar su humanidad”. Esto conecta la idea de que el juego, aunque sigue reglas, es un vehículo para la autoexpresión y la interacción significativa. Al estar libres de las limitaciones del mundo real, los jugadores pueden participar en una experiencia compartida que fortalezca los lazos sociales. El juego, por lo tanto, no es solo una forma de escape, sino una herramienta que permite construir relaciones y explorar nuestras emociones en comunidad.

Finalmente, Jesse Schell (2008) agrega que “un juego es una actividad de resolución de problemas, abordada con una actitud lúdica”. Esta afirmación refuerza la idea de que el juego no solo es un medio de desconexión, sino también de desafío y creatividad. Los jugadores se

enfrentan a problemas, toman decisiones y encuentran soluciones de manera entretenida, lo que les permite aprender y desarrollarse en un entorno donde la diversión y el desafío coexisten. En este sentido, la lúdica no es simplemente una forma de entretenimiento, sino un espacio esencial para la interacción social, el aprendizaje y la expresión personal.

2- El azar y la estrategia

El azar es un componente fundamental en el diseño de juegos, puesto que, si se implementa bien, puede enriquecer la experiencia del jugador. Según Schell (2008), “La suerte es una parte esencial de un juego divertido porque la suerte significa incertidumbre, y la incertidumbre significa sorpresas... las sorpresas son una fuente importante de placer humano y el ingrediente secreto de la diversión”. Esta afirmación recalca la importancia del factor sorpresa; la incertidumbre incentiva a los jugadores a mantenerse conectados con la experiencia, a estar alertas y a pensar con anticipación en las posibilidades. En otras palabras, de forma moderada, la suerte puede ser una fuente de diversión al aprovechar la incertidumbre como medio. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la falta de control total puede generar frustración y convertirse en una experiencia desagradable. Por esto, para que el azar funcione eficazmente, es crucial considerar cómo se implementa en el juego. Schell (2008) sugiere un enfoque reflexivo y plantea las siguientes preguntas importantes para guiar la inclusión del azar:

“Pregúntese estas preguntas:

- ¿Qué en mi juego es realmente aleatorio? ¿Qué partes solo parecen aleatorias?

- ¿La aleatoriedad les da a los jugadores sentimientos positivos de emoción y desafío, o les da sentimientos negativos de desesperanza y falta de control?
- ¿Cambiar las curvas de distribución de probabilidad mejoraría mi juego?
- ¿Los jugadores tienen la oportunidad de asumir riesgos interesantes en el juego?
- ¿Cuál es la relación entre el azar y la habilidad en mi juego? ¿Hay maneras de hacer que los elementos aleatorios se sientan más como el ejercicio de una habilidad? ¿Hay maneras de hacer que ejercer habilidades se sienta más como tomar riesgos?''.

Estas preguntas no solo son una guía para los diseñadores de juegos, sino que también resaltan la importancia de equilibrar el azar y la habilidad. Permitir que los jugadores tomen decisiones estratégicas mientras enfrentan elementos de azar puede proporcionar un sentido de control y satisfacción, incluso en un entorno incierto. Al final, la clave está en encontrar ese equilibrio. Esto asegura que los elementos aleatorios se sientan como oportunidades de riesgo y desafío, en lugar de meras fuentes de frustración. La adecuada implementación del azar en el diseño de juegos de cartas no solo mantiene la emoción, sino que también enriquece la experiencia general del jugador.

3- Party game

Los party games, o juegos de fiesta, son una categoría de juegos diseñados no solo para entretener, sino para fomentar la interacción social y la conexión entre los jugadores. En lugar de centrarse únicamente en el juego individual, los party games crean entornos donde los participantes se involucran directamente entre sí, explorando y fortaleciendo sus habilidades

interpersonales. Estos juegos están pensados para ser accesibles, fáciles de entender y, sobre todo, divertidos, asegurando que puedan adaptarse a un amplio público en contextos informales o recreativos.

La dimensión social de los party games es fundamental para comprender su valor en la interacción humana. Como destaca Laurie Blake (s.f.) de No Rolls Barred, “los party games no solo nos enseñan cosas que no sabíamos sobre los demás jugadores, sino que también nos revelan detalles de su carácter: si son competitivos, traviosos o si les gusta trabajar en equipo”. Esta perspectiva muestra cómo los party games ofrecen a los jugadores una ventana para descubrir actitudes y comportamientos de los demás, lo que fomenta una mayor comprensión y empatía mutua.

Además, los party games se destacan por ser un excelente medio para desarrollar habilidades interpersonales. Rosey LaVine (2024), en *Science of People*, explica que jugar estos juegos promueve “el trabajo en equipo, la comunicación y las habilidades de resolución de problemas”, además de ser “una forma excelente de conectar con amigos y conocer gente nueva”. A través de estas dinámicas, los jugadores no solo disfrutan de la experiencia, sino que también desarrollan competencias útiles en sus vidas diarias, especialmente en lo que respecta a trabajar y comunicarse en equipo. Desde una perspectiva estructural, los party games presentan una característica que los hace únicos en comparación con otros tipos de juegos: su capacidad para adaptarse a grandes grupos de jugadores sin perder la calidad de la experiencia. Aaron Lynch (2012) menciona que “la característica común que define a un party game, más allá de hacer reír o entretener, es su capacidad de atraer, entretener y gestionar a un gran número de personas”.

Lynch también resalta que esta flexibilidad de los party games permite que el género abarque diferentes subtipos, como juegos de actuación, de comparación de palabras o de dibujo, lo que amplía la variedad y hace que el entretenimiento sea accesible para diversos gustos y preferencias. Los party games cumplen una función valiosa al permitir que los jugadores se reúnan y se conecten de una manera ligera y entretenida, mientras exploran características de sí mismos y de los demás en un ambiente seguro y colaborativo. Su diseño accesible y su enfoque en la interacción humana los convierten en herramientas efectivas para el fortalecimiento de las relaciones sociales y el desarrollo de habilidades interpersonales esenciales.

Metodología

Lluvia de ideas

El proyecto comenzó con una lluvia de ideas, donde se definieron las características clave del juego de cartas. Tras una rápida investigación en internet, se observó la amplia variedad de géneros dentro de los juegos de cartas, lo que llevó a la selección del género que mejor se ajustaba a los objetivos y necesidades del proyecto. Una vez determinado el género, se consideraron otros factores esenciales, como la estética visual y los elementos que harían único al juego. A pesar de la vasta oferta de juegos de cartas ya existentes, se buscó desarrollar una mecánica original, en lugar de simplemente adaptar ilustraciones a las lógicas de otro juego. Con las ideas claras, se seleccionaron los elementos más importantes para sentar una base sólida y avanzar hacia la creación de un prototipo básico.

Prototipación

El siguiente paso en la metodología fue la creación del prototipo. Para esto, se utilizaron fichas bibliográficas donde se plasmaron las primeras ideas que formarían el núcleo del juego. En esta fase inicial, las cartas carecían de un diseño estético, pues el enfoque principal estaba en incluir la información clave sobre las mecánicas y efectos. Se definió que el juego contaría con tres tipos de cartas: ataque, defensa y reclutamiento, y a su vez, cada uno de estos tres tipos se dividiría en cartas base, de cuartel y de minijuego. Cada tipo de carta tenía un rol específico

dentro del juego, por lo que se procedió a dividir las y describir los efectos y estadísticas de azar correspondientes a cada una.

La creación de los contenidos de cada carta fue acompañada por una lluvia de ideas continua. En el caso de las cartas de minijuego, se buscó que cada una tuviera un efecto único, lo cual implicó un reto adicional en términos creativos. Por otro lado, las cartas base incluían efectos tanto positivos como negativos, añadiendo una capa de complejidad al balance general del juego. Para lograr un equilibrio justo en el desarrollo de las cartas y sus efectos, introdujimos el concepto de la "carta gris". Similar al sistema de zonas en fotografía, que equilibra los tonos entre claros y oscuros, estas cartas representaban un punto de neutralidad entre extremos, ayudando a compensar los efectos de cada carta de manera precisa. Inicialmente, se diseñó una carta por baraja que estableciera la relación entre premio y castigo en un balance que representara un 50/50; en función de estas cartas base, equilibramos las demás. Así como en la fotografía analógica el sistema de zonas permite ajustar las exposiciones en función de valores medios, estas cartas regulaban los castigos y recompensas de modo que, si una carta presentaba un castigo significativo, su recompensa fuera proporcional. Aunque estas cartas no eran literalmente grises, representaban esa neutralidad visual, siendo un punto medio conceptual entre el blanco y el negro. Gracias a ellas, logramos balancear las tres barajas principales, asegurando que ninguna quedara fuera de proporción en relación con las demás.

Con un número suficiente de cartas listas para pruebas, se organizaron por tipo, detallando de manera clara sus efectos y funciones. Esta versión preliminar permitió avanzar hacia la fase de

pruebas con jugadores, donde se recibiría retroalimentación clave para ajustar las dinámicas y mecánicas del juego.

Primeras pruebas con jugadores

Una vez desarrollado el prototipo, se realizaron las primeras pruebas, comenzando con un solo jugador. El objetivo principal en esta etapa fue evaluar el funcionamiento de cada carta de forma individual, analizando sus efectos y balance dentro del juego. Se comenzó agrupando las cartas por tipo, probando sus mecánicas de manera aislada antes de integrarlas en conjunto. Este enfoque permitió observar cómo interactuaban las cartas entre sí y qué tan fluidas resultaban las dinámicas del juego.

Durante estas pruebas iniciales, se identificaron varios aspectos a mejorar, como huecos en las reglas y ajustes necesarios en las mecánicas. A pesar de las fallas encontradas, las pruebas confirmaron que el juego estaba logrando el objetivo previsto: ofrecer una experiencia competitiva y dinámica.

Con base en la retroalimentación obtenida, se realizaron ajustes a las reglas y se perfeccionaron las mecánicas. Este fue un momento clave, puesto que no solo se optimizó el funcionamiento general del juego, sino que también se reforzó la idea de que el proyecto estaba avanzando en la dirección correcta. Una vez implementadas estas mejoras, se dio paso a la siguiente fase del proyecto: el desarrollo de la identidad visual del juego.

Desarrollo de la identidad visual

Con las mecánicas ya establecidas y probadas, el siguiente paso fue desarrollar una identidad visual coherente, que no solo fuera atractiva, sino que también facilitara la comprensión del juego. Se decidió implementar un sistema de colores para diferenciar la dificultad de las tres barajas principales. Tras evaluar varias opciones, se adoptó una secuencia de colores fácil de reconocer: verde para las cartas de dificultad baja, naranja para las intermedias y rojo para las de mayor dificultad. Esta elección no solo aportó claridad visual, sino que ayudó a alinear las expectativas de los jugadores con las cartas que enfrentarían.

A continuación, se elaboraron bocetos que sirvieron como referencia para los tres tipos principales de cartas: ataque, defensa y reclutamiento. En estos bocetos se determinó la disposición de los elementos clave, como el texto, los símbolos distintivos y las ilustraciones. Posteriormente, se trabajó en el diseño digital utilizando aplicaciones de diseño vectorial para crear las plantillas finales. Durante este proceso, también se seleccionaron las fuentes tipográficas adecuadas, priorizando la legibilidad y la claridad en la transmisión de los efectos e instrucciones de cada carta.

Aunque se tiene planeado desarrollar diseños únicos para las cartas de minijuego en el futuro, por ahora se decidió enfocarse en los diseños base, ajustados al sistema de colores ya definido. Esta decisión responde a la necesidad de explorar las opciones de comercialización del juego antes de invertir en el desarrollo de todo el arte detallado.

Segundas pruebas con jugadores y correcciones finales

La última etapa de la metodología incluyó la evaluación del juego tanto en su aspecto mecánico como estético. Para estas pruebas, se imprimieron las cartas y se colocaron en sobres protectores junto con cartas de póker, lo que les proporcionó mayor firmeza y una textura similar a la de una baraja comercial. Esta configuración también facilitó la sustitución de cartas en caso de necesitar ajustes durante las pruebas.

Con esta versión física, se realizaron pruebas con grupos más amplios de jugadores. Durante estas sesiones, se evaluó si los elementos visuales ayudaban a una mejor comprensión de las reglas y mecánicas del juego. Los resultados fueron positivos, y aunque se realizaron algunas correcciones menores, las pruebas confirmaron que el juego funcionaba de manera efectiva. Además, los comentarios de los jugadores propiciaron la implementación de una nueva mecánica, que había sido parte de la conceptualización inicial, pero que no se había desarrollado hasta ese momento. Esta mecánica llevó a la creación de una cuarta baraja, cuyo diseño fue facilitado por las aportaciones de los jugadores. Con estas correcciones y ajustes finales, el juego tomó su forma definitiva.

Resultados

Los resultados obtenidos en este proyecto se pueden dividir en dos categorías principales: los aspectos técnicos y los conceptuales. Cada una de estas áreas ha sido clave para lograr el juego que finalmente se materializó.

El proceso técnico fue fluido y satisfactorio y lo desgloso en varios elementos esenciales que constituyen el juego:

El primer componente son las tres barajas principales, que representan diferentes niveles de dificultad y están organizadas en una secuencia cromática de fácil comprensión: verde, naranja y rojo. Un objetivo clave en el diseño fue garantizar la versatilidad y la accesibilidad del juego y considero que este se ha logrado de manera efectiva a través de estas barajas. El lenguaje visual de las cartas facilita la comprensión del juego; aunque presenta un grado de complejidad mayor al inicialmente anticipado, sigue siendo un party game apto para jugar en familia, lo que refleja el nivel de accesibilidad buscado. Estos resultados se ven manifestados en las 104 cartas que componen el juego actualmente.

Respecto a la versatilidad, las tres barajas permiten a los jugadores participar de diferentes maneras. Cada partida puede incluir un elemento diferenciador al interactuar con las barajas. Por ejemplo, se puede jugar con las tres barajas, permitiendo a los jugadores decidir qué color tomar y observar, desde la parte posterior, el tipo de carta disponible en la parte superior de cada mazo. Alternativamente, se pueden apilar en una sola baraja, que va de más fácil a más difícil, o mezclar todas las cartas en un solo mazo, lo que impide a los jugadores controlar el tipo y color de carta que deben tomar. Estas intervenciones en el juego, inspiradas en referentes como UNO, aumentan

la participación de los jugadores, permitiendo que el juego se adapte a sus necesidades y ofrezca una experiencia divertida.

El siguiente elemento a destacar es la cuarta baraja, conocida como la baraja de muertos. Esta mecánica se implementó debido a la naturaleza del juego, donde el objetivo final es dejar a los demás sin cartas hasta que solo quede uno: el ganador. Este tipo de mecánica puede generar situaciones en las que, si un jugador es eliminado en una fase temprana, se desconecte de la experiencia y se sienta frustrado, aburrido y ansioso por que termine la partida actual para poder volver a participar. Aunque existen muchos juegos con mecánicas similares donde solo hay un vencedor y el objetivo es eliminar a otros, deseaba ofrecer a los jugadores eliminados la oportunidad de seguir interfiriendo en la partida, aunque sin opción de ganar, para que no se desconectarán de la experiencia. Esta decisión resultó muy efectiva. Las cartas de muertos permiten a los jugadores eliminados interferir en el juego de quienes aún están activos, brindando a cada jugador eliminado la posibilidad de arrastrar tres cartas de muertos y jugarlas en el momento y orden que desee. Estas cartas no pueden ser detenidas y no permiten que el jugador eliminado vuelva al juego; su único propósito es perjudicar a los jugadores activos, acortar el tiempo de juego restante y permitir que el jugador eliminado se divierta generando caos entre los participantes. En la práctica, estas cartas han sido un éxito, pues los jugadores no temen arriesgarse al jugar y también encuentran diversión en ser "muertos", lo que añade un fuerte elemento de descontrol entre los jugadores activos y genera partidas muy dinámicas e interesantes.

Otro elemento a mencionar es el dado de 20 caras. Durante la conceptualización del juego, tenía claro que quería incorporar un fuerte factor de aleatoriedad y suerte. Para lograr esto, no solo incluí un dado, sino que planteé una mecánica que aprovecha el azar: las cartas base. Cada carta base tiene un estado positivo y uno negativo, dependiendo del nivel de dificultad de la baraja a la que pertenezca. La recompensa, el castigo y la probabilidad de obtener uno u otro están determinados por el resultado de un lanzamiento de dado. Por ejemplo, si una carta es de reclutamiento, puede permitir que el jugador arrastre dos cartas o que deba descartar una, dependiendo del resultado del dado. Cada carta incluye la información necesaria sobre qué número debe sacar el jugador para recibir una u otra opción. La decisión de utilizar un dado de 20 caras busca ofrecer una mayor percepción de aleatoriedad en comparación con un dado tradicional. Este tipo de dado permite un juego más variado con las instrucciones de cada carta y genera una atmósfera envolvente en cada lanzamiento, convirtiéndolo en un elemento distintivo del juego desde el principio.

Finalmente, las cartas y sus elementos visuales han cumplido con todas mis expectativas. Son simples en un sentido, evitando la saturación visual y la impresión de complejidad innecesaria, pero logran crear una imagen característica y reconocible. Los símbolos que emplean, junto con el uso de las palomas como elemento central, generan un interés natural en el público. Este animal, tan común y querido, que asocio con lo impredecible, facilitó su integración como imagen del juego. A nivel estético y funcional, las cartas logran su cometido: el uso de colores crea un lenguaje visual muy comprensible, y los símbolos que representan el tipo de cartas son fáciles de aprender y reconocer. Las ilustraciones de las palomas contribuyen a que los jugadores identifiquen rápidamente qué tipo de carta es solo con ver la imagen. En el futuro, me gustaría

crear ilustraciones únicas para cada carta de minijuego, pero este aspecto lo definiré una vez que estudie las posibilidades de comercialización del juego.

Desde lo conceptual, este juego ha tenido un significado profundo para mí. Un concepto que se encuentra en mi objetivo general es la búsqueda de reflejar mi identidad y trayectoria personal. Este enfoque no es común en la producción de un juego de cartas, suelen existir formatos más tradicionales de explorar la identidad y la expresión personal. Sin embargo, para mí, este medio resultó ser el más adecuado. Como mencioné anteriormente, siempre he sentido la necesidad de justificar cada creación desde un aspecto más profundo y trascendental para que adquiriera un valor significativo. Cuando decidí hacer un juego de cartas cuyo principal objetivo es el entretenimiento, encontré una forma de definirme, de marcar mi posición acerca de lo que deseo lograr y de compartir con el mundo uno de mis intereses: la creación de contenidos divertidos y estéticamente atractivos.

Dejando de lado las expectativas tradicionales sobre un proyecto que busca ser una expresión del autor, logré encontrar una vía auténtica para comunicarme. De esta manera, dejé de buscar justificaciones, pues el objetivo de crear un juego adquirió sentido desde el principio. Me dio la oportunidad de trabajar en algo que disfruto profundamente como es la ilustración y, a la vez, me retó a construir algo único y novedoso, como las mecánicas del juego. Como afirmé al principio, creo firmemente que no hay mejor reflejo de mí y de mi trayectoria en la carrera que un juego de cartas que combina azar y estrategia, utilizando palomas como herramienta visual, con el único propósito de entretener. Ahora que está materializado, puedo asegurar que así es.

En cuanto al concepto de entretenimiento y lúdica, creo que en mi análisis de los resultados desde la perspectiva técnica he enfatizado adecuadamente cómo el juego ha logrado alcanzar esas metas, tanto para el público general como para mis propias expectativas. Aunque el entretenimiento es un concepto amplio que no puede definirse de la misma manera para todos, siento que mi juego puede ser una gran fuente de diversión para un público diverso. Distintos tipos de personas pueden encontrar momentos de ocio en él y una forma de juego que se adapte a su propia búsqueda de entretenimiento y eso es todo lo que deseaba que fuera.

Conclusiones

A lo largo del desarrollo de este proyecto, no solo he creado un juego de cartas, sino que he materializado una parte de mi identidad y trayectoria personal en un medio lúdico que, a primera vista, podría parecer sencillo, pero que está impregnado de significado. Mi objetivo inicial era desarrollar algo que me representara y, tras muchos replanteamientos, encontré en Revuelo la manera de fusionar mis intereses personales con un proyecto tangible y entretenido. Este proceso creativo me llevó a entender que, lejos de ser una vía de escape superficial, el entretenimiento puede ser una forma legítima de expresión artística. Al diseñar este juego, he podido desafiar la percepción tradicional que muchas veces subestima la lúdica y la considera un recurso banal o secundario. Mi objetivo siempre ha sido ofrecer una experiencia de diversión y conexión social, pero al mismo tiempo, quería demostrar que detrás de un juego puede haber un trabajo profundo de reflexión y conceptualización. Revuelo ha sido, en su esencia, una exploración del equilibrio

entre azar y estrategia, una combinación que define tanto las mecánicas del juego como mi perspectiva personal.

Desde una perspectiva conceptual, desarrollar este juego me ha permitido reafirmar mi identidad como creadora. Lo que comenzó como un intento de encajar en expectativas más tradicionales se transformó en un proyecto auténtico que no tiene miedo de ser simplemente entretenido. Al abandonar la idea de que la trascendencia de una obra debe estar anclada en lo profundo o introspectivo logré liberarme de las barreras creativas que me habían frenado al principio.

Al final del camino, puedo decir que Revuelo ha cumplido con creces su propósito. No solo es un juego que busca entretener, sino también un reflejo de mis valores y mi proceso como creadora. Este proyecto me ha permitido explorar mi capacidad para diseñar algo que tenga un impacto positivo en las personas a través del juego.

En conclusión, Revuelo es más que un juego de cartas: es el resultado de mi evolución personal, una síntesis de mi identidad y mis intereses. Representa la culminación de un proceso en el que reencontré el gusto por compartir mis creaciones, encontré un medio de expresión personal que se adapta a mí y con el que me siento cómoda al compartir, y me brindó un momento de realización y cierre para esta carrera que ha representado los últimos seis años de mi vida. Espero que quienes lo jueguen no solo disfruten de la experiencia, sino que también logren conectar entre sí y con la esencia del proyecto, del mismo modo en que yo lo he hecho al crearlo.

Referencias

- Blechman, A. D. (2006). *Pigeons: The fascinating saga of the world's most revered and reviled bird*.
- Big Potato Games. (2019). Muffin Time. <https://www.bigpotato.com/products/muffin-time>
- Mattel. (1971). UNO. <https://www.mattelgames.com/en-us/uno>
- Exploding Kittens LLC. (2015). Exploding Kittens. <https://www.explodingkittens.com>
- TeeTurtle. (2017). Unstable Unicorns. <https://www.unstableunicorns.com>
- Caillois, R. (1961). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- voidnetwork.gr/wp-content/uploads/2016/09/Man-Play-and-Games-by-Roger-Caillois.pdf
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press. [Table of Contents \(wordpress.com\)](#)
- Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Beacon Press.
- b0899cfad820ab8ad7033952b7a022ba1d7cab9d.pdf (bellarmine.edu)
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. [Reality is Broken.pdf \(stanford.edu\)](#)
- Struhl, K. (2018). War as play, war as slaughter, and the laws of war. En K. Struhl (Ed.), *Philosophy of war*. Springer.
- [https://www.researchgate.net/publication/326421628 War as Play War as Slaughter and the Laws of War Responses to Transnational Challenges and Threats](https://www.researchgate.net/publication/326421628_War_as_Play_War_as_Slaughter_and_the_Laws_of_War_Responses_to_Transnational_Challenges_and_Threats)

Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life, and Utopia*.

[\(PDF\) La cigarra: los juegos, la vida y la utopía \(translation of Bernard Suits' "The Grasshopper: games, life and utopia"\) \(researchgate.net\)](#)

Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*.

Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference.

[\(PDF\) Playing Research: Methodological approaches to game analysis \(researchgate.net\)](#)

Blake, L. (s.f.). *Party games explained. No Rolls Barred*.

<https://norollsbarred.com/articles/party-games-explained/>

LaVine, R. (2024). *75 party games for adults that are guaranteed to be a hit. Science of People*. Recuperado de <https://www.scienceofpeople.com/party-games/>

Lynch, A. (2012). *The addictive properties of party games - The win condition. Board Game Base*. Recuperado de <https://boardgamebase.wordpress.com/2012/02/23/party-games/>

Anexos

Enlace de descarga de la versión print and play: [Revuelo.pdf](#)