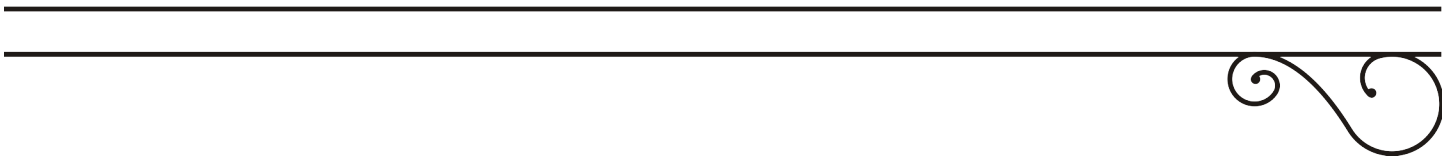

EL CUENTO
PORTEÑO
1895

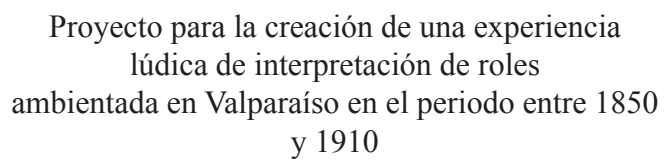
Alumno
Ignacio Jara Marín

Docentes
Rosanna Bastías
Mariena Rumié

Escuela de Diseño
Universidad de Valparaíso

31 de Marzo de 2016







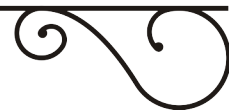
INDICE

Introducción	5
Motivación Personal	6
1. Marco Teórico	7
1.1 Juegos de Rol	7
1.1.1 Definición	7
1.1.2 Historia General	8
1.1.3 El Método del Rol	16
1.1.4 Las Variantes de Contexto y Estilo	18
1.1.5 Beneficios	21
1.1.6 Contexto Actual	22
1.2 Valparaíso	23
1.2.1 Acerca de Valparaíso	23
1.2.2 Ambiente del Puerto	25
1.3 Narrativa Visual	28
1.3.1 Definición	28
1.3.2 Aplicaciones	28
2. Diagnostico	30
2.1 Definición de la Problemática	30
2.2 Contexto donde se Desenvuelve	31
2.3 Usuario Arquetipo	31
2.4 Análisis del Usuario Actual	32
2.5 Soluciones Actuales	33
3. Diseño de Proyecto	34
3.1 Introducción al Poryecto	34
3.2 Perfil de Usuario Definido	34
3.3 Objetivos	35
3.4 Metodología	36
3.5 Propuesta	37
3.6 FODA	38
3.7 Mapa de Proyecto	39
3.8 Model Canvas	40
3.9 Sistema Producto	41
4. Desarrollo Formal	42
4.1 Propuesta Conceptual	42
4.2 Aplicación para el Producto	43
4.3 Contenido	44
4.4 Claves Cromáticas	45
4.5 Tipografía	46
4.6 Paginas y Diagramación	48
4.7 Accesorios	50
4.8 Concept Art	53
5. Conclusión	68
6. Bibliografía	69

INTRODUCCION



Los tiempos cambian, y pareciera que no nos hemos dado cuenta, es cierto, los avances tecnológicos son descomunales y la globalización nos mantienen en sintonía con lo que sucede afuera de manera casi inmediata, pero aun así, no parece que hayamos ganado ni avanzado nada como personas y sociedad, es más, estamos dejando cosas atrás, cosas que son importantes en función de nuevas maneras de estar más tiempo solos, y de nuevo, pareciera que como personas, seguimos estancadas, la tecnología del futuro nos soluciona la vida en términos muy materiales, pero perder la manera de hacer las cosas de modo más tradicional puede que nos quite perspectiva de lo que es realmente importante; los juegos de rol pertenecen a esta área del hacer más tradicional, son como del pasado, de otra época, e irónicamente, de las muchas cosas que desconocemos y que por lo mismo no podemos dejar atrás, son una herramienta social, de conversar, compartir, de aprender, de sentir, y como en los juegos de tablero y los juegos de cartas, es la interacción con otros la que da brillo a las cosas. En el rol sin embargo, es donde podemos con mayor facilidad encontrar esa cosa tradicional, esa niñez, esos momentos donde solo con la imaginación podíamos soñar despiertos; mis motivaciones para hacer este proyecto son directamente personales, pero sé que juegos como estos hacen falta entre tanta lógica e individualismo, por otro lado, se da que Valparaíso es un excelente lugar para dejar salir la imaginación, con eso en mente, pues... tiremos los dados.



MOTIVACION PERSONAL

La motivación para este proyecto nace de algo tan simple como una conversación, una conversación entre dos primos cuando se intento por primera vez jugar un juego de rol tradicional, uno de ellos ya había roleado a través de otras plataformas (internet, deviantart, chat) pero aun así ello no lo preparo para la evidente complejidad del juego en su manual y luego de un intento fallido ambos desistieron; de este intento surgió la pregunta ¿Si hiciese un juego más simple y fácil de jugar, lo jugarías? Ante la respuesta afirmativa surgió la inquietud de intentar hacerlo, aunque debido a las respectivas responsabilidades de uno, dicho intento quedo detenido indefinidamente, ahora es cuando ha visto la ventana de oportunidad de llevarlo a cabo quizás solo como un escalón más.





1. MARCO TEORICO

1.1 JUEGOS DE ROL

1.1.1 DEFINICION

El juego de Rol es...

La representación de roles (personajes, puestos de trabajo, etc.) con la finalidad de ejemplificar en directo experiencias que tienen que llevar a adoptar habilidades/destrezas y/o cambios de actitud. Consiste en hacer que los participantes simulen personajes definidos con antelación, y de esta forma, se ponen en el puesto de rol y pueden observar desde diferentes perspectivas los comportamientos de cada actor según el papel que ejerce.



1.1.2 HISTORIA GENERAL

La Interpretación de Roles

Los juegos de rol son en su manera más simple, la combinación de dos actividades aparentemente alejadas entre sí, la interpretación de roles y los juegos de guerra. En principio, las interpretaciones de roles son algo común al ser humano, desde niños, la imitación es un factor esencial en el aprendizaje, esta reflejándose en juegos como el “doctor” o los “bomberos” donde los niños asumen roles que ven reflejados en sus padres, por lo cual logran aprender ciertos comportamientos sociales necesarios para su buen desarrollo y convivencia con los demás.

Ahora, en Europa, en el siglo XVI, grupos de arte presentaban obras de teatro improvisado que eran conocidas como Comedia dell’arte, donde la carencia de un guión, así como de situaciones, diálogos y personajes establecidos eran la regla. Para el siglo XIX y principios del siglo XX gran cantidad de juegos de tablero y de salón tomaron elementos de la interpretación de roles, a su vez aparecerían los Juegos Teatrales de Viola Spolin, donde el mismo elemento se usaba en la interpretación de juicios ficticios. Actualmente las interpretaciones de roles se pueden ver en ejercicios de coaching, así como en terapias; este tipo de simulación de situaciones y roles sociales, para entender y aprender ciertas conductas no son más que versiones más complejas de los juegos que los niños hacían en su momento.

El concepto de interpretación de roles, si bien se adaptó a varios juegos de tablero, sería su adaptación en los juegos de guerra -wargames- lo que llevaría al nacimiento de los juegos de rol modernos.



http://pxmagazine.com/wp-content/uploads/2015/07/Hardenstein_2014_-_AdventurersCC_BY_SA_4_0.jpg

Wargames, Braunstein, Blakmoor y D&D

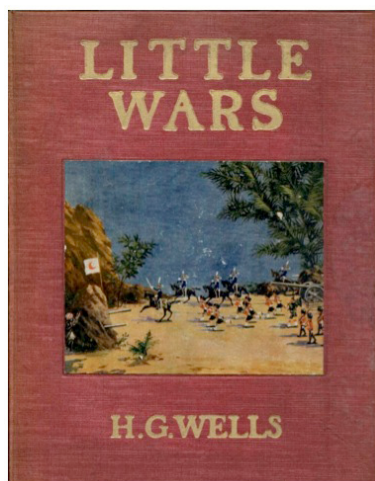
Los juegos de guerra son simulaciones de acontecimientos bélicos, que en forma de entretenimiento, buscan recrear en condiciones similares los aspectos que conforman un conflicto - estrategia, recursos, operaciones, relaciones, etc.

A pesar de llamarlos juegos de guerra, el concepto de simular un campo bélico es propio de los ejercicios militares, para el análisis y el estudio de situaciones puntuales y/o conflictos emblemáticos; aunque estos no caen en la misma categoría que los juegos, son el precedente desde el cual se empiezan a ver los primeros intentos de pasarlos de un estudio a una fuente de distracción y ocio. El ajedrez y el Go pueden considerarse versiones primitivas de juegos de guerra, que poseen un sistema de reglas y una aplicación táctica para jugarse.

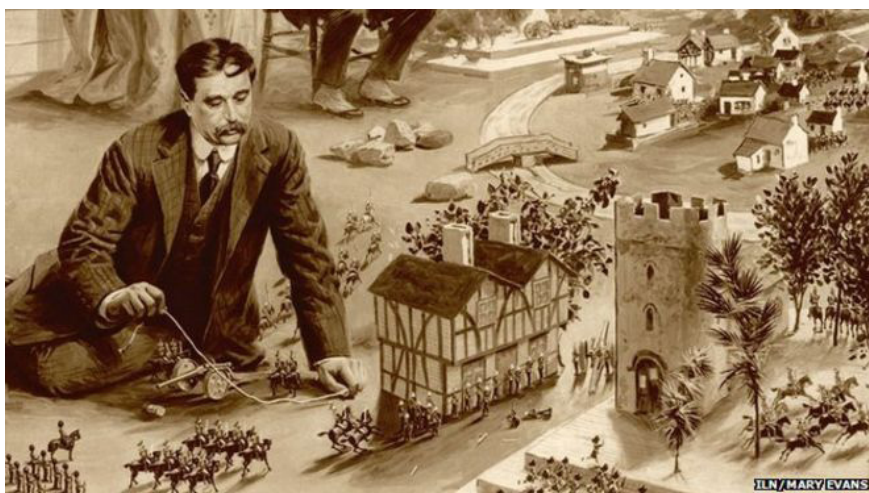
De esta manera y con base en el ajedrez, Johann Christian Ludwig Hellwig creó el primer juego de guerra en 1780, este juego consistía de unas piezas, azules para su equipo y rojas para el enemigo, las cuales se movían a través de un tablero y donde se usaban dados para determinar el éxito de ciertas acciones y movimientos, este uso del azar es la representación del chance de éxito o fracaso que cada acción poseía, lo que en principio permite mantener el juego lo más parejo para todos los implicados.

Estos juegos de guerra, llamados Kriegsspiel, se usaron en Prusia y Alemania durante mucho tiempo (1800s), como actividades de estudio militar, con un método relativamente “rígido” de juego y con un amplio set de reglas que buscaban el mayor realismo al momento de representar los eventos; versiones más simples se fueron produciendo, con mayor flexibilidad en las reglas y el método (Free Kriegsspiel) aunque en general no salían del ámbito militar.

Esto hasta que H.G. Wells publica Floor Games (1911) y Little Wars (1913), ambos en formato de libro de reglas para jugar con juguetes de soldaditos, Wells busco simplificar las reglas de manera considerable, para así abrir el género a un público más general, aunque difería de ciertas cosas, como el uso de dados y el azar.



<http://hilobrow.com/wp-content/uploads/2012/03/wells-1913-little-wars.jpg>



http://ichef-1.bbci.co.uk/news/660/media/images/68942000/jpg/_68942967_10294019.jpg

Más variantes salieron posteriormente, donde se replicaban batallas navales además y otros hitos; cabe destacar sin embargo la variante llamada Diplomacy, donde las interacciones sociales entre los jugadores determinaban el desarrollo del juego mismo, y también Slobbovia, donde el desarrollo de los personajes era el eje central; es aquí como vemos lo que se podría denominar un preámbulo a lo que seguiría después, pues son dichas características (el desarrollo de personajes y la interacción entre estos) las que definen al juego de rol como lo conocemos hoy.

A través del tiempo, el género de los juegos de guerra empezó a ganar popularidad, sobre todo dentro de los adultos, para 1954 Charles S. Roberts funda Avalon Hill, una publicadora para la venta y distribución de estos juegos, considerándose el padre del genero moderno del juego, es en este periodo que se empieza a notar el boom de los wargames, con publicaciones varias sobre el tema.

Ya para 1969 se celebró una sesión de wargames que sería conocida posteriormente como Braunstein y sería un referente por su parecido a lo que sería un juego de rol moderno, su segunda versión en ese mismo año se considera lo más cercano al género moderno, pues se jugaba por medio de la interpretación de personajes ficticios puntuales para cada jugador, una característica propia del rol actual.

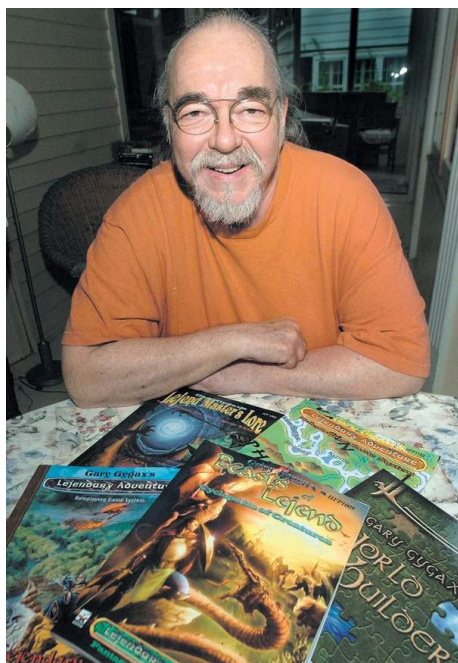




En 1971 Dave Arneson empezó a dirigir partidas de un juego propio llamado Blackmoor, Arneson, que fue participante de la experiencia de Braunstein, uso esta como referencia para elaborar su propio reino fantástico, donde se podían ver ya presentes otros elementos características de los juegos de rol, como los puntos de vida, los niveles, habilidades, equipamiento y puntos de experiencia.

Cabe destacar que la campaña de Blackmoor se siguió realizando hasta la actualidad, convirtiéndola en la partida más larga que se haya realizado. Si en algo destaco Blackmoor fue que en el desarrollo de los personajes, estos podían tener sus propios objetivos personales además de los objetivos del juego, una característica que luego también se vería en los juegos de rol.

Para efectos prácticos, el juego de rol como tal se podría decir que ya existía, en forma de variaciones de los populares juegos de guerra, sin embargo es con posterioridad que Arneson conocería a Gary Gygax, quien había publicado juegos de guerra anteriormente bajo la misma mirada de la personalización además de añadir anexos para la integración de elementos fantásticos (Chainmail, 1971), ambos en 1974 crearían y publicarían el juego Dungeons & Dragons, el primer juego de rol como tal, y el cual sentaría las bases para los juegos de rol modernos.



Gary Gygax



Dave Arneson



Con este boom, no paso mucho para que apareciesen las primeras compañías de merchandising y otros productos periféricos, entre estos estaban los suplementos para los juegos de rol, esto es, documentos que expandían el set de reglas, mejorando los sistemas del juego, o proponiendo nuevos lugares, aclaraciones o nuevas aventuras para realizarse.

Los suplementos si bien solían ser publicados por otras editoriales, también salieron de la mano de varios jugadores que buscaban complementar o corregir errores que según ellos podían afectar el juego y el desarrollo de este. De esta misma manera, no solo fueron suplementos, sino también publicaciones totalmente nuevas, en muchos casos basadas en el universo de Dungeons & Dragons o dentro del mismo género de fantasía, así como también de géneros totalmente distintos. Destacan RuneQuest (1978), The Arduin Grimoire (1977), Traveller (1977), Chivalry & Sorcery (1977) y Space Opera (1980) entre otros. Las convenciones y publicaciones especializadas, como Dragon Magazine y la aparición de grupos de rol en vivo como Dagorhir, fundada en 1977 fueron otra consecuencia de la rápida y creciente popularidad que el género ganaba.



edición conmemorativa de la caja blanca, la primera edición
lanzada de Dungeons & Dragons

Por el periodo de 1980 además, salieron varios juegos que se basaban en franquicias, de películas y libros, demostrando que el género era capaz de adaptarse a diferentes historias y contextos, para gusto de sus usuarios, que podían ver en estas publicaciones la oportunidad de formar parte de sus historias favoritas, ejemplo de estas son Star Wars (1987), The Call of Cthulhu (1981) y El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media (1984).

Este también fue el periodo donde las traducciones y exportaciones a otros países comenzaron, principalmente porque la situación económica respecto del género era buena y estable; gracias a esto fue posible la masificación a nivel global de los juegos de rol y a las primeras apariciones de juegos de afuera de los Estados Unidos.

Por supuesto es durante este tiempo que ocurre la desaparición de James Dallas Egbert III, jugador de Dungeons & Dragons que por una severa depresión, después de unos intentos de suicidios fallidos, decide escaparse y desaparecer, el publico erróneamente asocio su desaparición con los juegos de rol, y si bien esto les dio más popularidad que se reflejo en las ventas, dejaría una marca en el género que permanecería hasta la actualidad.

Brilliant Computer Student Dies From Gun Wound

By WILLIAM ROBBINS

Special to The New York Times

DAYTON, Ohio, Aug. 17 — James Dallas Egbert 3d, the brilliant computer student whose monthlong disappearance last year still baffles official investigators, died yesterday as a result of a bullet wound that the police said they believed was self-inflicted.

The 17-year-old youth had hovered near death since Monday at Grandview Hospital, kept alive by life-support systems.

Dr. James Davis, the coroner, said today that the life-support systems had been removed after "several electroencephalograms indicated legal brain death." In Ohio, he explained, three such findings are required before the systems can be removed. The hospital would not comment.

Early last week, after doctors announced that he had suffered irreversible brain damage and had no chance of recovering, his parents gave the hospital permission to make various organs available for transplants.

The hospital used a computer network to find recipients. Last night the hospital



United Press International

James Dallas Egbert 3d

game called Dungeons and Dragons. Some investigators speculated that the note and pins placed in a geometrical pattern on a board in his room had somehow been associated with the game, and there was speculation that he was playing a version of the game in a network of steam tunnels under the campus.

Intellectual Fantasy Game

In the highly complex fantasy game, players assume the roles of contrived medieval characters who oppose each other in war campaigns. It was said that Dallas, who graduated from high school at the age of 14 and who had an I.Q. above 140, was attracted to the game by its intellectual challenge.

He was found last Sept. 12 in another state by a private investigator, William Dear of Dallas, who was engaged by his parents. The circumstances of the disappearance have never been explained, and Mr. Dear and the parents have refused to give details. Since last Monday the parents, Anna and James Dallas Egbert 2d, have declined to make comments of any kind.

Dallas Egbert transferred last year

<http://boombastis.com/wp-content/uploads/2015/09/James-Egbert-III.jpg>



Es el periodo de 1990 donde los juegos de rol empiezan a tener un declive considerable, el primer factor es el avance en la informática y los nuevos ordenadores, que permitieron la distribución de varios juegos en formato digital.

Esto afectó en términos económicos a la principal editorial, TSR, que tras varios litigios contra páginas que estaban en posesión de información sobre el juego, empezó a ganar una mala reputación.

Sin embargo, el mayor golpe que tuvo en este periodo fue con la aparición de los juegos de cartas coleccionables, con la aparición de Magic the Gathering en 1993 por la compañía Wizards of the Coast, con su éxito explosivo atrayendo desprevenido a jugadores y editoriales, estas últimas tuvieron que adaptarse mucho más rápidamente, y en general de manera poco exitosa al nuevo ambiente.





Posteriormente Wizards of the Coast terminaría adquiriendo TSR y con ello los derechos y licencias de Dungeons & Dragons, salvando de cierta manera el representante del genero de lo que algunos llamaban el final de los juegos de rol.

El periodo del 2000 fue de algunos cambios positivos para el género, Wizards decide implementar el sistema D20 en sus franquicias, dejando un sistema de licencia de juego abierto, permitiendo a otras editoriales sacar suplementos para los productos principales, de esta manera se evita centralizar todo en la editorial, permitiendo la aparición de productos asociados, sin embargo el suplemento principal de reglas para el juego solo es publicado por Wizards, de modo que se hace necesario para jugar los suplementos, aun así, significo un modelo que otorgo más libertad a otras editoriales o publicadores, contrario a las medidas que en su momento tomo TSR.

Finalmente es este periodo en que aparecen y proliferan los juegos de rol independientes, donde personas y/o grupos, que buscan lanzar sus juegos, aprovechan las nuevas plataformas, para lanzar o ediciones on-line por medio de la auto gestión o versiones físicas financiadas por medio del crowdfunding (kickstarter por ejemplo) estos juegos están caracterizados por ser más experimentales y salirse del común al cual las editoriales están más acostumbradas, si bien, se podría decir que es un buen momento para el género, los eventos pasados han transformado lo que fue de antaño un hobby popular en algo (al menos en Chile) casi de exclusividad.



https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/be/Role_playing_gamers.jpg



1.1.3 EL METODO DEL ROL

Actualmente los Juegos de Rol se dan en una variada serie de plataformas, presenciales o no, y sin embargo la forma en que se juega es siempre la misma.

por lo general, se juega de a grupos de 4 o más personas, donde uno toma el rol del director del juego (Dungeon Master o DM en ingles), el cual plantea un escenario determinado, según el género del juego, con una serie de objetivos a cumplir; cada otro jugador participa con su personaje propio, que este acorde a las reglas y al contexto del juego. El registro del personaje se hace a través de una ficha de personaje, la cual es por lo general una hoja donde se pueden colocar los datos del personaje a crear según los objetivos que tenga el jugador y acorde a las reglas establecidas que se presentan en el juego.

El juego se avanza por turnos, donde el director va relatando lo que sucede, cada jugador tiene su turno y en él, un número determinado de acciones a realizar las cuales por medio del azar (dados) serán exitosas o no, la meta radica en cumplir los objetivos dados por el director.

Para que el juego sea lo más justo posible, el uso del azar es fundamental; es por medio de los dados que se usa esta variable para que el juego sea mucho lo más justo posible.

En un principio se usaban dados regulares, aunque con el tiempo se han creados dados de distinto numero de caras, que han sido adaptados según las tareas que el juego presente. Uno de los sistemas más usados ahora es el sistema D20 en donde se usa un dado de 20 caras para determinar el éxito o fracaso de las acciones de los jugadores.

La ficha también cumple un papel importante además del registro del personaje, pues también el desarrollo y evolución del mismo se va manteniendo en ella, como constancia del progreso que el personaje ha tenido.



Dados usados en el rol, desde 4 a 20 caras



Lo que caracteriza al rol actual, en particular, es como este mismo avance del personaje va mas allá de valores cuantitativos, donde se busca también el desarrollo emocional-social del mismo dentro de sus interacciones con los otros personajes y con el ambiente, estando eso un paso mas allá de la mera person-alización.

El sistema más usado, el D20 fue desarrollado por Wizards of the Coast cuando buscaban un sistema de reglas que pudiese aplicarse a distintos juegos, ya que en su momento, cada editorial que publicaba una opción nueva, lo hacía creando un nuevo sistema de juego totalmente distinto de los demás, si bien se buscaba diferenciarse por un lado y por el otro evitar litigios legales, esto provoco muchas complicaciones entre los jugadores por la casi neutra compatibilidad entre juego y juego.

El sistema D20 fue desarrollado buscando hacer una mesa común para los juegos y funciona bajo la premisa de que a cada acción se le asigna un mínimo valor numérico que determinara de su éxito o fracaso, por ejemplo:

“para poder abrir una cerradura exitosamente, se debiera tener un mínimo de destreza de 15 puntos, si el personaje tiene por defecto 7 puntos de destreza, entonces se debiera tirar un 8 o superior para que se tenga éxito, de lo contrario la acción fracasara”

Este método permitió simplificar el juego a parámetros generales, y de servir como vía de compatibilidad con productos de otras publicadoras.



1.1.4 LAS VARIANTES DE CONTEXTO Y ESTILO

Algo que caracteriza a los juegos de mesa en general, es la amplitud de géneros que pueden abarcar, esta no es la excepción en el rol, tanto en el contexto del juego así como en la manera en que se narra la historia o en cómo se juega, existen diversas variedades y géneros.

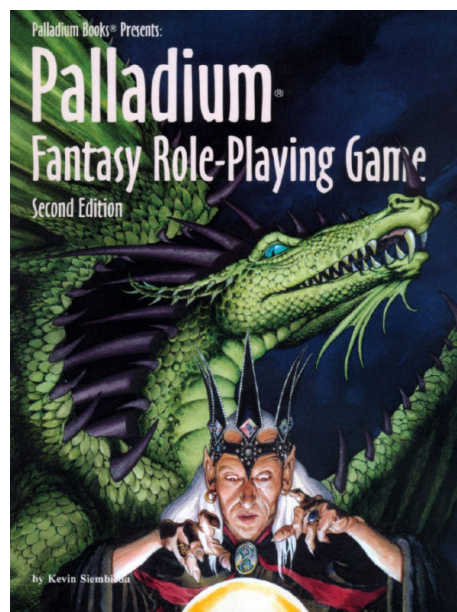
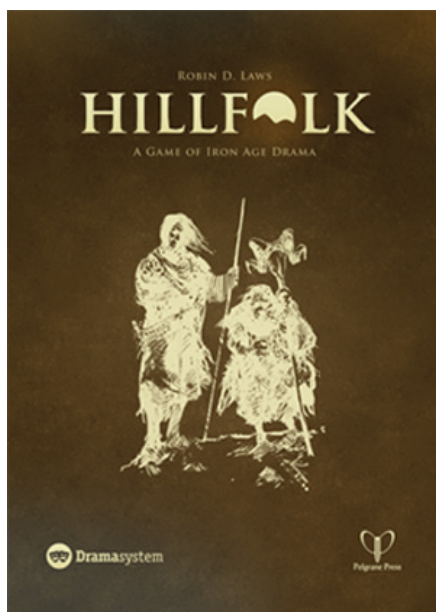
La variedad de géneros se puede resumir en 4 categorías, los del género histórico buscan retomar eventos puntuales de la historia humana para contextualizar sus juegos, aunque periodos más extensos también son incluidos.

Este género es por defecto el primero y más antiguo, considerando que proviene directamente de los Wargames. Una variación que tiene es la de la Ucronia, donde un evento puntual es alterado, cambiando así la historia, también a veces se incluyen elementos fantásticos, pero relacionados al folklore y a la mitología, de modo que no sea disonante al contexto. Es además el género por defecto de las representaciones históricas en vivo que se hacen a veces, como representaciones de justas o batallas históricas como cuando se hacen las recreaciones de las batallas de la guerra de secesión en E.E.U.U.

El otro género popular es el de fantasía, consistente con la mitología y el folklore, el contexto acá varía considerablemente, pues se desarrolla generalmente en un mundo creado desde cero, basado en elementos de la literatura fantástica.

De aquí destacan dos corrientes, la fantasía épico medieval, que toma sus raíces de los libros de J.R.R. Tolkien, destacándose por la gran variedad de criaturas mitológicas y fantásticas, como enanos, elfos, orcos y hobbits.

La segunda corriente, llamada Espada y Brujería toma de referencia el universo creado en las historias de Robert E. Howard, para su personaje Conan el Bárbaro, se diferencia de la fantasía épica principalmente, por el enfoque bélico que este género posee.

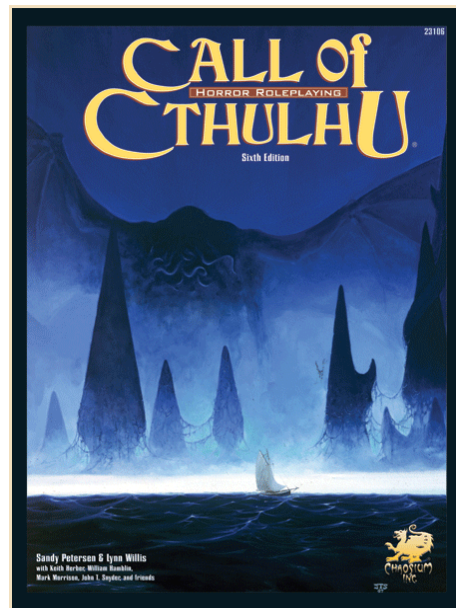
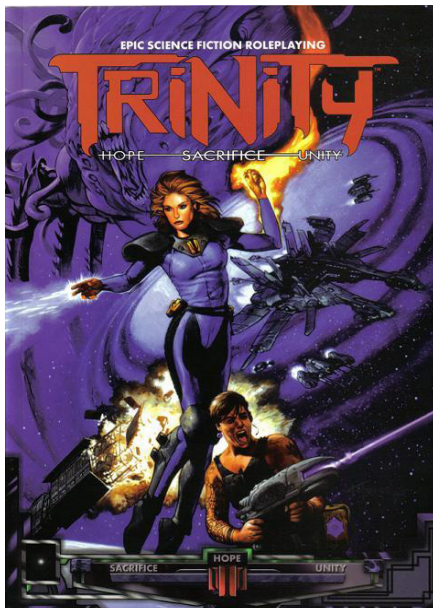


Otro de estos géneros es el de Terror y Suspense, en el cual se plantean situaciones algo mas estresantes por su ambientación, que suele ser tomada de la literatura del mismo tipo, vemos casos como Vampire: The Masquerade que tienen un rumbo hacia el estilo gótico, más dramático y algo romántico incluso. Los fantasmas tampoco son extraños a este género, así como el misterio, pero se destaca mas el llamado Terror Cósmico, que toma inspiración de la literatura de H.P. Lovecraft principalmente, en el cual se describen horrores incomprensibles que son mas allá de este planeta Este género muchas veces gira mas en torno a la experiencia que a conseguir objetivos, pues las situaciones planteadas tiende a enfocarse en la relación entre los personajes.

Finalmente pero no menos importante, está el género de ciencia ficción el cual alude a un escenario con posibles avances tecnológicos, la inclusión de extraterrestres o similares y la exploración del espacio y otros mundos.

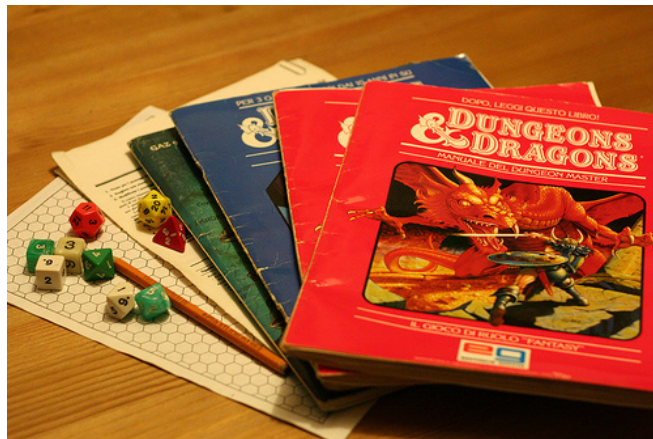
Variaciones de esta son el Cyberpunk, que consiste en un futuro avanzado tecnológicamente, distópico y moral y éticamente pobres, donde se ve una decadencia en el estilo de vida, lo que da a situaciones conflictivas, la distopía como tal, que se puede asociar a futuros no tan lejanos, donde se ve la presencia de regímenes y gobiernos autoritarios, pero la carencia del beneficio social y la Space Opera, donde la particularidad tiene que ver más con la historia, que por lo general posee aspectos románticos y épicos, siendo solo el contexto el futurista. Esto le imprime cierto misticismo a la narración.

Si bien, estas variaciones en el cómo y dónde sucede la narración son relativamente fáciles de identificar, no están limitadas a sí mismas, y las combinaciones de géneros suelen ser habituales, podemos ver entonces, historias de terror ambientadas en el espacio y hablaríamos de una historia de ciencia ficción y terror.



Además de las variedades de contexto y ambientación, existen varios estilos de narrativa dentro de los juegos, esto como resultado del contexto que obliga a adaptar la manera en que se cuentan las cosas, para estar más acorde a la historia.

Así entonces podemos empezar con lo más básico, que sería el estilo narrativo enfocado en objetivos y donde era la realización de estos la que desarrollaba las interacciones, propio de Dungeons & Dragons, sin embargo, juegos como Vampire: The Masquerade presentaron un sistema donde la narrativa tenía un peso mayor en el cómo se jugaba el juego; este proceso seguiría desarrollándose, con nuevas maneras de llevar a cabo las historias, así, podríamos ver el extremo más opuesto del estilo narrativo con Hillfolk, un juego de rol que carece de los objetivos propiamente tal y se enfoca puramente en la relación entre los personajes y como esto afecta su desarrollo, en base a una narrativa cargada de drama.





1.1.5 BENEFICIOS

La interpretación de roles -y por extensión los juegos de rol- han sido usados como métodos educativos desde bastante tiempo, desde los niños, como cuando se jugaba al doctor o a la casita, interpretando roles de adultos, hasta los adultos, con simulacros de situaciones empresariales, o como parte de actividades de coaching.

Dentro del aspecto educativo, cabe mencionar que el incentivo a la lectura es uno de sus aportes más fuertes, dado que estos juegos se dan principalmente en formato de una edición escrita, leer se vuelve una herramienta imprescindible, además de que la comprensión de lectura también se ve beneficiada.

Pero el desarrollo de la creatividad y la expresión también son considerables, dado que son necesarios en el juego pues en este la resolución de problemas es una moneda común. La expresión para representar a los personajes y que el juego no pierda encanto también es esencial, así como ayuda a que uno mismo aprenda a comunicarse mejor, la capacidad para calcular se ve beneficiada en tanto el aspecto técnico el juego, esto es, sacar cuentas, puntos de vida o llevar constancia de ciertas cosas, al final es el hecho de ser un juego el factor más importante, esto porque actividades de este tipo son capaces de darle utilidad a información y capacidades que en su momento pueden parecer inútiles, esta característica de los juegos en general es lo que hace que sean tan importantes para el desarrollo humano.

Si bien en el aspecto educativo el juego de rol hace un aporte considerablemente, en el desarrollo de la personalidad y la conducta tiene aun más impacto, esto porque al ser un juego cooperativo y no competitivo, implica adoptar y aprender ciertas aptitudes para un desarrollo óptimo y sano de la experiencia.

Dentro de estas, la empatía es quizás la más importante, el ponerse en la piel de un personaje ajeno a uno mismo, uno puede comprender puntos de vista distintos, al pasar por las desventuras que el narrador propondrá.

De esta misma manera, un sentido más profundo de la conciencia es desarrollado, la comprensión de que cada acción tiene una consecuencia es esencial y da a que también se mejoren las relaciones y el trabajo de equipo, que es fundamental en un juego donde la cooperación prima sobre todo lo demás.

La capacidad de improvisar también se ve beneficiada, pues no solo uno se pone en la piel de un personaje, sino que además lo debe interpretar, muchas veces el narrador propondrá situaciones complejas, que pueden afectar los objetivos, y más aun, pueden afectar la relación entre los personajes, saber improvisar y adaptarse a las situaciones se vuelve fundamental, con esto además, damos paso al otro beneficio conductual que este género nos da, la capacidad de proyectar a través del personajes, actitudes, ideas, y comportamientos que normalmente no se muestran por presión social (en el caso de muchos jóvenes), esta forma de proyectar las inquietudes personales es una gran herramienta para el desarrollo personal.

Son varios los casos donde estas ventajas del uso de los juegos de rol son vistas, en el colegio Altamira, su ex director y profesor de historia Jaime Valdez puso en práctica estos métodos, probando que colocarse en el papel de otro puede potenciar todos los factores conductuales presentados.

En el extranjero el género es mucho más conocido y se le reconocen sus beneficios; programas como Abantey: The Roleplay Workshop en Oakland y juegos como The Way en Suecia son pequeños ejemplos de cómo el juego de rol permite un ambiente de mayor comodidad para el aprendizaje.



1.1.6 CONTEXTO ACTUAL

Actualmente, los juegos de rol gozan de una popularidad considerable, por un lado, internet y los nuevos medios han permitido la rápida expansión, además de la aparición de plataformas de financiamiento alternativas a la editoriales, como Kickstarter, por lo mismo, últimamente se han destacado muchos juegos de carácter independiente, al menos a nivel mundial.

Esta popularidad a nivel mundial se demuestra al momento de saber que existen premios a los juegos de rol, los premios Ennies, se dan cada año y premian en distintas categorías los mejores exponentes del género. Sin embargo, acá en Chile son un elemento casi desconocido, al menos al ojo público, existen grupos, foros y páginas dedicadas al tema, con tópicos desde reviews de juegos, así como análisis y guías para desarrollarlos.

Si bien en los foros de grupos varios se hace presente que el género debería tener mayor difusión, es también posible teorizar que una parte desea mantenerse en bajo perfil, esto es algo complicado de determinar, sin embargo es algo que ayuda en parte a entender como el género ha pasado tan desapercibido, esto considerando el actual nivel de las comunicaciones en Chile.

A pesar de todo, es un nicho atractivo que definitivamente podría explotarse más.



1.2 VALPARAISO

1.2.1 ACERCA DE VALPARAISO

Valparaíso como tal no es una ciudad fundada, sino más bien un asentamiento descubierto por los españoles que estuvo habitado en su momento por los pueblos changos, de pescadores, que llamaban al lugar Quintil.

La época de la colonia se considera como el periodo del descubrimiento de la ciudad, durante la expedición de Almagro buscando los supuestos tesoros dentro del país, sabemos que esta campaña resultó un fracaso y como en su regreso Almagro inició una lucha fratricida contra Francisco Pizarro y de la cual salió perdiendo gracias a la ayuda que tuvo el último de Pedro de Valdivia, este luego sería el que fundaría Santiago; dejando a Valparaíso como un pueblo portuario.

Durante esta época, el puerto no tuvo una cantidad muy alta de habitantes, principalmente por los ataques constantes de piratas y corsarios como Francis Drake o Richard Hawkins además de desastres naturales como terremotos y tormentas.

Lo que vendría después serían una serie de grandes combates, Valparaíso sería testigo de muchos combates navales, unos provocados por la guerra anglo-estadounidense de 1814 y otros relacionados con el periodo de las guerras de independencia.

Es con posterioridad y con un Chile muy joven como nación, que Valparaíso empieza a tomar fuerza como uno de los puertos más importantes de Sudamérica y esto en parte por el gran flujo de personas que llegaron a ella, estos flujos influenciarían cambios de importancia en el hacer del reciente gobierno, como la aplicación de censos y controles de inmigración.



1900 Valparaíso, 41 fotografías, patrimonio cultural, el Mercurio de Valparaíso



El periodo entre 1850 y 1910 fue un periodo de inmigración importante, está claro que por ser un puerto, el flujo era grande desde que funcionaba, pero en este periodo hay cosas interesantes a recalcar; la influencia extranjera ya era más evidente, no solo por la gran cantidad de personas que llegaban, sino que además por la relevancia que sus acciones representaron para el puerto y para la organización regional y nacional, esto es porque, distinto a lo que se piensa normalmente, muchos de los inmigrantes entraron de manera “ilegal” pues conformaban en su mayoría marineros que desertaban de sus navíos y contrario a lo que se cree, no subieron socialmente ni se transformaron en el empuje económico de la región, sino todo lo contrario; casi todos resultaron en una carga para la administración regional, mendigos, criminales y en su mayoría desempleados, que significaron una presencia no del todo agradable para el sector, no solo entre los hombres pues las mujeres extranjeras también en muchos casos eran mendigas o prostitutas. Es esta la realidad de ese periodo, si bien un grupo de extranjeros llegó y se estableció con empresas y comercios legítimos, solo representaban una minoría en comparación con la creciente cantidad de desertores de navíos comerciantes, militares o balleneros que transformaban el ambiente, y obligando a las administraciones regionales a tomar acciones al respecto. Claro que por muy oscuro que parezca no significa que no pasaron cosas buenas, dentro de este periodo se crea la primera compañía de bomberos de Chile en 1851, y también se instala la compañía Chilena de teléfonos de Edison, volviéndose la primera compañía de telefonía del país.



1900 Valparaíso, 41 fotografías, patrimonio cultural, el Mercurio de Valparaíso





1.2.2 AMBIENTE DEL PUERTO

Hablar sobre el ambiente de Valparaíso es hablar un poco sobre su identidad, cosa que es complicada de abordar, entendamos primero que como una ciudad que fue en su momento el puerto principal de Chile y de Latinoamérica, el flujo de personas extranjeras simplemente era colosal, esto influyó de gran manera sobre como las personas en la ciudad se veían así mismas y como se venían como parte del puerto.

Es esta influencia la que moldea una parte de lo que podríamos llamar identidad porteña, que es la del porteño común, el pescador, el trabajador esforzado, el que es del pueblo, que se refleja en una actitud más agradable en general, en parte por sus orígenes humildes así como también por la constante relación con extranjeros.

La otra identidad esta asociada a las clases altas de Valparaíso, que todavía residían en la ciudad mucho; siendo esta una clase muy acomodada esta mejor representada por aquellos dueños de propiedades, terrenos y empresarios que comerciaban y poseían gran capital, dicha identidad se refiere al estilo de vida que poseían, ostentoso y lleno de lujos, de grandes familias pero con costumbres muy arraigadas.

En contraste con las clases más acomodadas, el ambiente mismo de el puerto en ese periodo era decadente, siendo las clases altas la excepción a la regla a lo que normalmente se vería, la causa de esto serían las constantes inmigraciones de extranjeros al puerto, marineros que abandonaban sus puestos, criminales y ladrones que obligaron al reciente estado a tomar medidas y empezar los censos.

Considerando que el tema de la identidad puede ser confuso por no disponer de una manera de determinar una única identidad que englobe a todos; estamos en un país que posee demasiadas identidades pequeñas pero muy distintas, en Valparaíso también se produce este hecho, vemos así ahora el carácter del estudiante, el aspecto bohemio del centro, el ambiente de los cerros, y los lugares culturales e históricos, cerros como Alegre, Concepción y Playa Ancha que son recuerdos de épocas pasadas pero que también adquieren una nueva identidad al volverse iconos de tendencias más modernas.

De esta forma erróneo intentar determinar solo una identidad para Valparaíso o para Chile incluso, dada la gran influencia y la cantidad de eventos ocurridos a través de la historia; por lo mismo y para efectos de este proyecto son las características del periodo, el ambiente, y los eventos los que nos darán la pauta.





Por ejemplo el periodo entre 1850 y 1910 fue un periodo de inmigración importante, está claro que por ser un puerto, el flujo era grande desde que funcionaba, pero en este periodo hay cosas interesantes a recalcar; la influencia extranjera ya era más evidente, no solo por la gran cantidad de personas que llegaban, sino que además por la relevancia que sus acciones representaron para el puerto y para la organización regional y nacional, esto es porque, distinto a lo que se piensa normalmente, muchos de los inmigrantes entraron de manera “ilegal” pues conformaban en su mayoría marineros que desertaban de sus navíos y contrario a lo que se cree, no subieron socialmente ni se transformaron en el empuje económico de la región, sino todo lo contrario; casi todos resultaron en una carga para la administración regional, mendigos, criminales y en su mayoría desempleados, que significaron una presencia no del todo agradable para el sector, no solo entre los hombres pues las mujeres extranjeras también en muchos casos eran mendigas o prostitutas.

Es esta la realidad de ese periodo, si bien un grupo de extranjeros llego y se estableció con empresas y comercios legítimos, solo representaban una minoría en comparación con la creciente cantidad de desertores de navíos comerciantes, militares o balleneros que trasformaban el ambiente, y obligando a las administraciones regionales a tomar acciones al respecto

Esta realidad (que se parece mucho a la actual) era más notoria con los conventillos, viviendas para gran cantidad de personas, ya que si bien lo normal eran edificación con cierto nivel de calidad, la gran cantidad de personas que llegaban obligo a soluciones mas economicas, sobre todo en los sectores de los cerros, donde los conventillo, ademas de saturados, estaban construidos con un poco más que escombros, no muy diferentes de los campamentos de hoy en día, quizás peor por las aún menores condiciones de higiene.

Es así que vemos una ciudad infestada de muchos extranjeros problemáticos, mendigos, ladrones, criminales y desertores, vemos mujeres que se prostituyen y vemos contrabando de las mismas, vemos un estado que esta recién empezando a tomar el control de la situación y vemos una gran brecha social y económica entre los que tienen más y los que tienen menos y si bien puede sonar desalentador, son estos mismos conflictos los que hacen interesante este periodo.



1900 Valparaíso, 41 fotografías, patrimonio cultural, el Mercurio de Valparaíso



Renzo Pecchenino, mejor conocido como Lukas, posee muchos apuntes de sus estudios de la ciudad, por su puesto el lo tomó de una manera humorística y satírica, creando varios dibujos de humor con exageraciones de las actitudes de los habitantes.

Esto bien puede ser una crítica social al periodo del 1900, donde se puede notar la marcada brecha social, por otro lado cabe destacar que Lukas atribuye al puerto cualidades bien humanas en muchos casos, sus observaciones sobre cómo se comporta la ciudad son lo bastante acertadas, como para decir que Valparaíso los días domingos se vuelve literalmente una ciudad fantasma sin nadie en las calles.



Apuntes Porteños, Lukas

Finalmente son estos eventos y esta manera de funcionar que tenía el puerto en ese periodo las que determinan el ambiente y lo hacen tan atractivo para el proyecto, al ser un ambiente lleno de conflicto es ideal para crear historias.



1.3 NARRATIVA VISUAL

1.3.1 DEFINICION

La narrativa visual puede definirse de manera sencilla, como el método para narrar acontecimientos, historias, descripciones o información, por medio del uso de imágenes por sobre los textos.

Este método ha existido desde tiempos inmemorables, desde los pictogramas de las cavernas, hasta los enormes tomos y codex de la edad media.

Este es un excelente recurso para explicar cosas que probablemente sean muy tediosas o complejas para los medios escritos (narrativa literaria) o cuando no se dispone de un nivel cultural como para comprender a totalidad una obra escrita, por ejemplo, los vitrales son un excelente caso, además de las pictografías de la pre-historia, de como por medio de una construcción visual se pueden formar relatos y enseñar de manera exitosa, aun si se carece de la capacidad cognitiva necesaria para leer. Esto no significa que podamos prescindir de la lectura y la comprensión escrita, de hecho, ambas se pueden complementar muy bien, en lo que respecta dar énfasis a ciertas cosas, como llamados de atención, o resaltar la importancia de un texto por medio de una imagen, como es el caso de los codex medievales y sus famosas letras capitales, llenas de exquisitos detalles y que en varios casos no eran solo un llamado de atención, sino parte de la misma composición.

Actualmente podemos ver varios ejemplos de este método tan efectivo, en términos de diseño, las infografías y los gráficos son un claro ejemplo, pero así lo son también las portadas de revistas y libros y sobre todo en los comics, donde el uso de ambos estilos es evidente.

1.3.2 APLICACIONES

Como se puede notar, las aplicaciones para la narrativa visual son extremadamente amplias, si lo vemos históricamente, pictografías, vitrales y libros han sido plataformas para la aplicación de este método narrativo, en la actualidad son infografías, afiches, comics, libros ilustrados, álbumes y portadas, parte de los que usan este método.

Es esta capacidad, para narrar algo por medio de imágenes lo que lo hace tan especial para este proyecto, el tener que analizar el contenido y trabajar visualmente en base a eso, sin perder el contexto o la relación, es un proceso necesario en este proyecto, pues un principio de este juego es que usara mas la visualidad que la narración literaria.

Finalmente este método aplicado al juego, así como los otros casos mencionados, ayuda enormemente a reducir el margen de ambigüedad, dejando menos para la interpretación, enviando un mensaje o mensajes de la manera más clara posible.



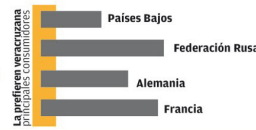
La Naranja

llegó para quedarse

Es considerada como una de las frutas de mayor importancia en Veracruz, por la producción y el consumo per cápita, que es cercano a 40 Kg.

Los cítricos se originaron hace unos 20 millones de años en el sudeste asiático. Desde entonces hasta ahora han sufrido numerosas modificaciones debidas a la selección natural y a hibridaciones tanto naturales como producidas por el hombre.

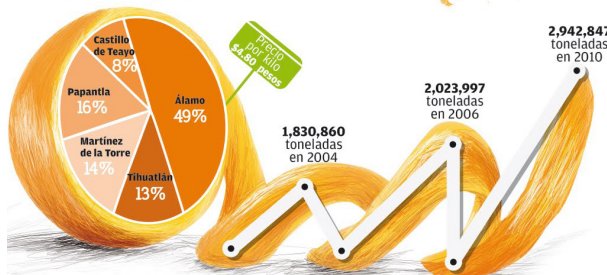
La dispersión de los cítricos desde sus lugares de origen se debió fundamentalmente a los grandes movimientos migratorios: conquistas de Alejandro Magno, expansión del



Ruta de la naranja...



Principales municipios productores



Propiedades mágicas...

CONTRA EL CÁNCER
son ricas en bioflavonoides que poseen reconocidas propiedades anticancerosas.

ADELGAZANTE
ayudan a eliminar líquidos del organismo

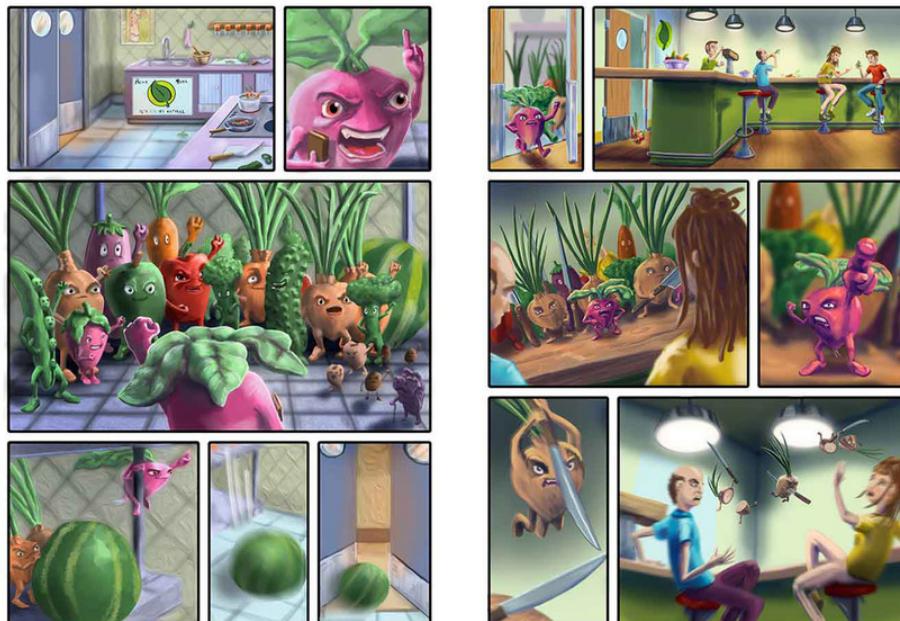
JUVENTUD
Ricas en antioxidantes que ayudan a prevenir enfermedades degenerativas

De todos los sabores...



FUENTES: www.sagap.gob.mx Servicio de Información y Estadística Agroalimentaria y Pesquera SIAP, SIACIN, SIACAPPA, Consulta de Indicadores de Producción, Precios y Márgenes de Comercialización Nacional de Naranja

<http://www.ograma.cl/blog/wp-content/uploads/2012/02/infografia-naranja.jpg>



© Gonzalo Duque

WWW.GDUQUE.ES

<http://assets9.domestika.org/project-items/001/205/299/gonzalo-duque-Ilustracion-01-big.jpg?1423099613>



2 DIAGNOSTICO

2.1 DEFINICION DE LA PROBLEMÁTICA

“La falta de productos de juegos de rol de producción chilena que posean una identidad nacional definida”

Dado que no es el producto central en lo que respecta a las ofertas de juegos de mesa, el juego de rol ha pasado a un segundo plano, siendo el máximo indicador de esto el desconocimiento en general de lo que consisten. Así mismo la carencia de ofertas de productos nacionales que no aprovechan el capital cultural que posee la región y sobre todo Valparaíso termina entonces en la absoluta falta de productos reconocibles como nacionales.





2.2 CONTEXTO DONDE SE DESENVUELVE

Para entender por qué los juegos de rol no son tan conocidos en el país y en la región, hay que primero darse cuenta de que vivimos en un país donde la cultura y los hábitos asociados a esta se han ido perdiendo. Varios factores se presentaran, asociados a los hábitos de lectura y como nuestra parrilla programática se ha ido deteriorando con el paso del tiempo.

Dado que la existencia de políticas educacionales y culturales son relativamente mínimas (y el que las haya no las hace necesariamente eficaces), nos enfrentamos a un contexto que simplemente no está preparado por un lado y por el otro, ha cambiando sus prioridades sobre que es más esencial.

Si bien, parece un ambiente lapidario, el rol posee las cualidades para contribuir enormemente a la mejora de estas condiciones. Es una ventana de oportunidad que no se debe perder.

2.3 EL USUARIO ARQUETIPO

El concepto de usuario arquetipo se refiere a las características ideales que un jugador del género debiese tener, estas guardan relación con los factores asociados al juego mismo, pero por sobretodo, están asociadas al perfil de los jugadores de Norteamérica y Europa.

Por esto mismo, es imposible usarlos directamente para perfilar a nuestro usuario local, sin embargo nos sirven para dar un margen de referencia, y poder notar las diferencias y similitudes que puedan poseer.

Gente joven de 15 a 25 años, y pueden llegar hasta los 30 - 45 años, según la época en que se iniciaron, la edad de esta iniciación se da entre los 12 a 14 años.

De familias de estrato socioeconómico medio y/o alto, poseen un gusto por la lectura, además de un nivel educativo y cultural relativamente bueno.

Tienden a tener un alto coeficiente intelectual y a ser estudiantes, esto mas su gusto por la lectura, los convierten en asiduos lectores que tienen preferencia por lecturas que los hagan evadir la realidad.

Los géneros de fantasía y ciencia ficción les atraen más, potenciando sus habilidades imaginativas y dotándoles de un amplio conocimiento cultural general, por ende poseen un alto grado de imaginación.

Poseen gustos comunes entre otros jugadores, como los comics, videojuegos y el cine.





2.4 ANALISIS DEL USUARIO ACTUAL

El público objetivo para este proyecto son jóvenes de entre 23 a 27 años, que cursan sus estudios superiores y ya los tienen.

Son de un estrato socioeconómico cercano al c2-c3 y gustan de la lectura, preferentemente de libros y comics, sobre fantasía, además de navegar por internet, donde sus intereses van principalmente en el ámbito tecnológico, fantasía, ficción y humor.

Poseen un capital cultural moderado, en parte por las lecturas pero también porque se informan, aunque en menor medida, de temas de actualidad.

Geográficamente se les ubica en su mayoría entre Valparaíso y Viña del Mar -sobre el 70% de los encuestados como referencia- y la minoría se concentra en Villa Alemana y Quilpué principalmente.

La distancia sin embargo no es impedimento y prefieren en la gran mayoría de los casos la interacción presencial para jugar, esto sin embargo no significa que rechacen el uso de internet para poder jugar.

El género que mas predomina dentro del gusto del público es el de la fantasía, con una diferencia considerable frente a otros géneros -en algunos casos la fantasía tiene la hegemonía, aunque esto quizás se deba a la oferta que llega, de ese género predominantemente-

Por otro lado lo que más les gusta de los juegos de rol -y por extensión de cartas y de tablero- es la interacción con otras personas, seguida de la jugabilidad, y muy remotamente la competitividad -aunque esto es mas de los otros géneros, en el juego de rol la competitividad es casi inexistente dado su naturaleza cooperativa- de la misma manera atribuyen el aspecto divertido del juego a los dos primeros factores, la interacción con otras personas y las mecánicas y el cómo se juega el juego en sí.

También se puede ver que entienden que la presentación es un factor fundamental y que el trabajo grafico de los juegos es considerablemente importante, así como en menor medida los utensilios externos para apoyar el juego y la experiencia.

Los aspectos del proyecto que podrían interesarle al público objetivo pueden estar relacionados principalmente con el acto de jugar mismo.

El cómo estén desarrollados las mecánicas y el juego en general, sin embargo, factores como el que es un producto nacional pueden ser llamativos, pues se entenderá como algo cercano y “propio”.

Por otro lado el aspecto más visual que se pretende buscar, dando más predominancia a las imágenes que al texto también puede ser considerado un factor de atracción para el público, pues en general disfrutan de una visualidad atractiva y un buen apartado visual-grafico -esto es evidente en la gran mayoría de juegos de mesa y cartas, que destacan por una presentación y un uso de la ilustración muy amplio-

Finalmente, el concepto del costo puede ser un factor a considerar, dado que la mayoría -sino todos- los juegos de rol son importados desde E.E.U.U. y Europa hacia Chile, un juego de rol de factoría nacional puede tener unos costos considerablemente más bajos en comparación.



2.5 SOLUCIONES ACTUALES

Actualmente en lo que respecta a los juegos de rol, no ha habido ningún tipo de ofertas que hayan podido siquiera plantearse como una respuesta viable, principalmente debido al poco conocimiento del género fuera del contexto del usuario.

En otras modalidades se pueden ver casos de intentos más exitosos, como el caso del juego de cartas coleccionables Mitos y Leyendas, publicado por SALO S.A. en el año 2000 hasta su quiebra en 2010, para luego ser relanzado por Fénix Entertainment Group en el año 2014.

Su éxito e influencia se pudo ver reflejado en ediciones como Héroes, la gloria tiene su precio, basada en telefilmes homónimos de canal 13. En el ámbito de los juegos de mesa, juegosdemesa.cl ofrece La gran trivia chilena y GeoTop, dos juegos de carácter educativo, sobre Chile cultural y geográfico respectivamente.

Esto consta como un referente al permitir ver qué proyectos de juegos con identidad nacional son posibles de llevar a cabo.





3 DISEÑO DE PROYECTO

3.1 INTRODUCCION AL PROYECTO

Los juegos de mesa son un área en crecimiento en Chile, con hasta 500 ofertas distintas en comparación con otros países y con una cantidad creciente de jugadores, de este género se desprenden los juegos de rol, uno de los géneros menos conocidos a nivel nacional.

Considerando, ahora, las variables determinadas a través de la recopilación de información de los juegos de rol en la quinta región (estado del arte, diagnóstico), se logra ver la falta de presencia de estos a nivel local si no nacional, en contraste con el creciente grupo de jugadores, demostrado por la gran cantidad de páginas y plataformas dedicadas al área, y por la necesidad presente en estos grupos de una mayor difusión del género. Esto hace evidente la oportunidad para un proyecto del género, tomando como referencia la propia región de Valparaíso, el puerto, su mística y conceptos propios de los juegos de rol, para generar un proyecto que logre la difusión del género así como ser identificable con la identidad chilena y local.

3.2 PERFIL DE USUARIO DEFINIDO

Jóvenes de entre 21 y 27 años, en su mayoría hombres, con algunos casos puntuales de jóvenes que rondan de los 16 a 19 años.

El grupo mayoritario posee un nivel educacional universitario definido, sea por estar cursando la universidad o por haberse titulado ya, el segmento de jóvenes menores ronda la educación media.

Su concentración es entre Valparaíso y Viña del Mar principalmente, con sobre el 60 por ciento reuniéndose en dichos sectores, pero destacan Villa Alemana y Quilpué como los segundos de donde provienen los jugadores.

Su principal método de esparcimiento es navegar por internet, de esta actividad se destaca el interés por la búsqueda de series, temas de humor, videojuegos y películas.

Aparte del internet, entre sus alternativas, destacan los gustos predominantes en contenidos literarios, sobre todo del género de fantasía y sus gustos en la televisión son dominados por los programas de humor, culturales y científico-tecnológicos.

En general poseen muchos gustos comunes, de entre estos otros, destacan los comics y el propio género de fantasía como tal.

Finalmente, no son muy asiduos a la actividad física, prefiriendo en su mayoría actividades como el ajedrez, de menor esfuerzo físico pero mayor exigencia mental, a deportes como el fútbol y en muy pocos casos, deportes de contacto más directo.





3.3 OBJETIVOS

Objetivo General

Generar un aporte al escenario local de los juegos de rol a través de una experiencia lúdica de interpretación de roles de carácter visual y con características reconocibles inspiradas en Valparaíso.

Objetivos Específicos

- Ofrecer un producto de fabricación nacional como alternativa a los productos importados desde el extranjero que son predominantes en el mercado nacional.
- Difundir conocimientos e información sobre Valparaíso y su historia en el periodo entre 1850 y 1910.
- Ampliar la presencia de los juegos de rol en la cultura local y en los medios digitales
- Desarrollar nuevos conocimientos en torno a los juegos de rol.



3.4 METODOLOGIA

Investigación

- Sobre los juegos de rol en general, un repaso de las categorías, géneros, estilos y sistemas de juego e items usados.
- Sobre los factores para poder determinar las características locales más adecuadas para aplicar en el proyecto
- Toda investigación sobre el contexto donde el juego se soportara y desarrollará.

Diagnóstico

- De acuerdo a la investigación previa, definir los nichos y las oportunidades presentes y de mayor viabilidad
- Estudio del público objetivo y como es afectado por el fenómeno, así como en contexto en donde se desenvuelve
- Estudio del contexto en donde se desenvuelve el proyecto

Planteamiento

- Según los datos obtenidos se determinara una oportunidad de diseño para la cual se presentara una propuesta
- Se planteara un producto de factoría y con características identificables como nacionales, con facilidad de acceso y una mejor comprensión por medio del uso de la narrativa visual, otorgandole a las imágenes una predominancia por sobre lo escrito

Formulación

- Se determinan los parámetros técnicos para la realización del proyecto y su aplicación (producto-servicio-comunicacion) según todo los factores investigados en los pasos previos



3.5 PROPUESTA

Lo principal de la propuesta es la puesta en escena del ambiente y la identidad local como catalizadores para que los usuarios puedan identificarse y de este modo adquirir el producto.

La propuesta de valor estaría relacionada con La sensación de inmersión colectiva conseguida a través de un imaginario histórico alternativo.

Por medio del sistema producto se buscara enfatizar esto y las características del puerto a través de las distintas plataformas disponibles y pertinentes.

Producto

Juego de rol desarrollado en torno al ambiente e identidad del puerto con características fantásticas atribuibles al propio lugar y a factores externos (a determinar) con contenido prevalentemente visual que posea mecánicas de juego que faciliten la diversión e interacción entre los jugadores.

Comunicación

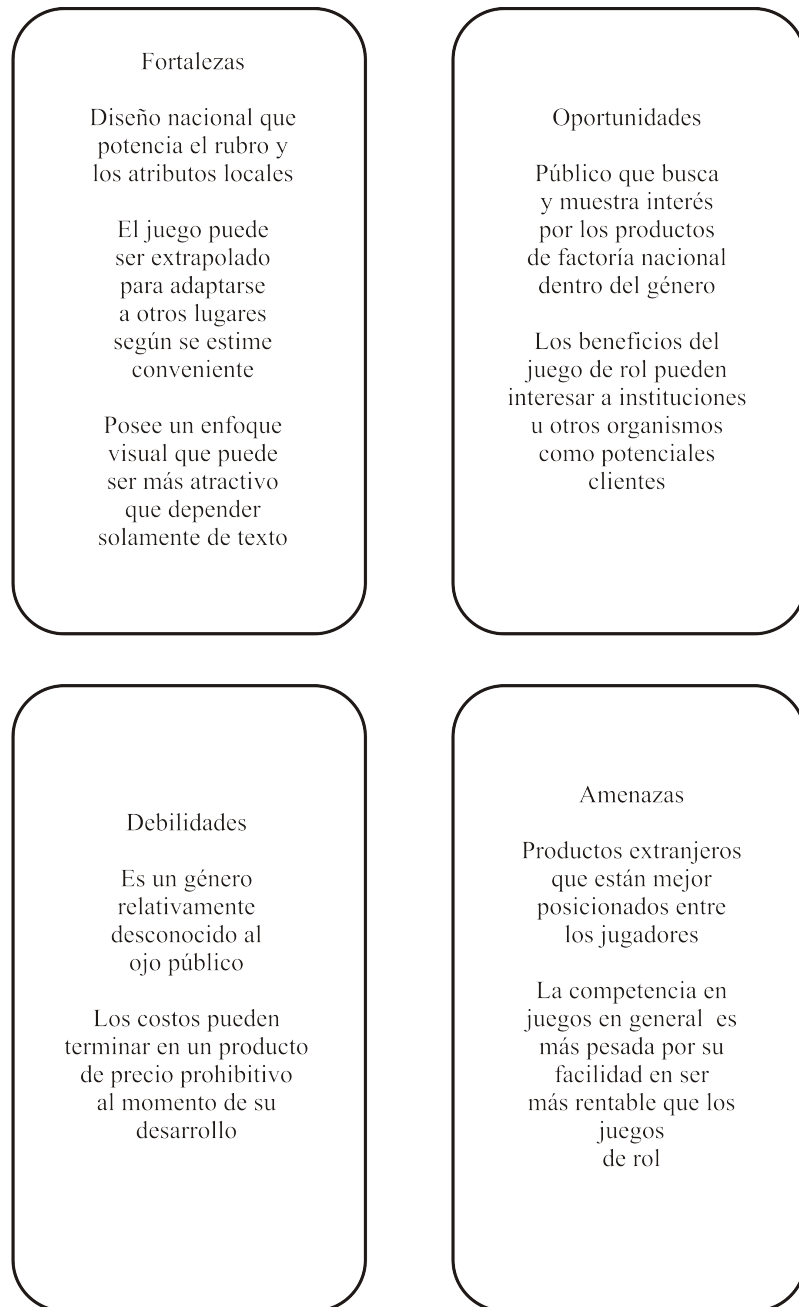
Identidad de marca y concepto - manual corporativo para el producto - edición y packaging. Estrategias de comunicación física - digital , implementación de redes sociales para la promoción, actualizaciones y páginas de streaming y video para temas asociados y publicidad.

Servicio

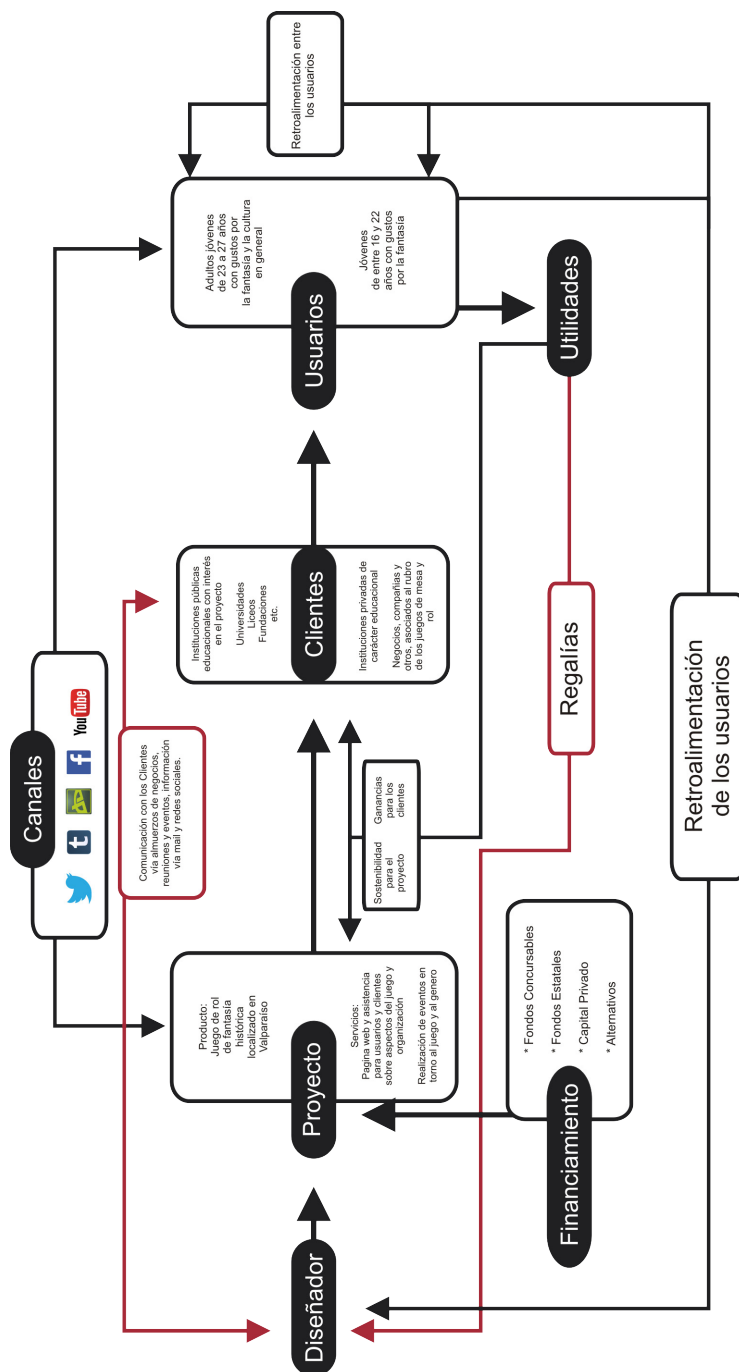
Pagina de carácter oficial del juego, que permita el registro de jugadores y un foro para la opinión, retroalimentación y comentario de los mismos sobre la experiencia.



3.6 FODA



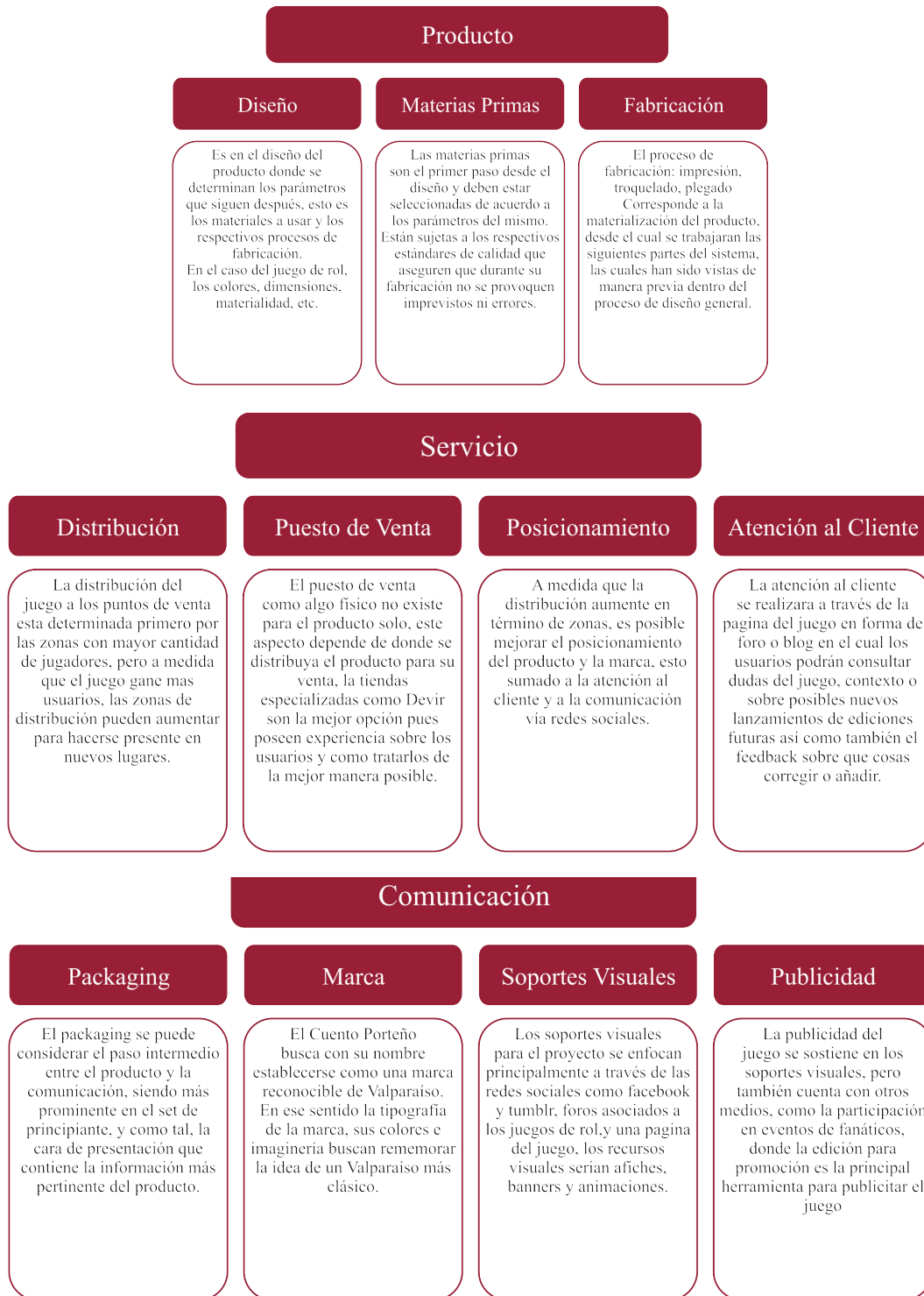
3.7 MAPA DE PROYECTO



3.8 MODEL CANVAS



3.9 SISTEMA PRODUCTO





4 DESARROLLO FORMAL

4.1 PROPUESTA CONCEPTUAL

Desarrollo de concepto

Lo primero que hay que entender es que el concepto de **“La sensación de inmersión colectiva conseguida a través de un imaginario histórico alternativo”** es un constructo aplicable en esencia a cualquier juego de rol que trabaje con contextos históricos y de fantasía, pues es la idea de inmersión dentro de una aventura de varias personas la que se vuelve el atractivo de estos juegos, y el factor diferenciador es el contexto.

Aun así con esta aclaración, para efectos del proyecto, es este concepto el valor agregado como tal, pues es la propuesta, lo que se ofrece, sin embargo se necesita otro concepto mas, netamente para el desarrollo del producto mismo, en este caso, el juego, que refleje en parte lo que este deba tener.

Con esta información podemos construir, en base a lo estudiado y a los datos revisados, un concepto puntual para el producto:

“La sensación de remembranza mágica a través de un imaginario histórico familiar”

Es este concepto, el que nos ayudara a construir el producto y otorgarle las características definitorias; la nostalgia y el recuerdo son los elementos para volver a un periodo que podemos definir directamente como mágico o místico por sus muchas cualidades, esto podemos hacerlo a través de este imaginario, que no tiene que ser necesariamente alternativo pero si familiar.





4.2 APLICACION PARA EL PRODUCTO

Nuestro concepto aplica directamente para el producto, pues es la piedra angular de la cual se construirá el imaginario del juego, con la información obtenida para el contexto; además establecerá el modo en que este imaginario se presentara, como se desenvolverá y de que manera vamos a conocerlo.

A diferencia de la sensación de remembranza mágica, la inmersión colectiva (nuestro concepto más general) nos sirve para los parámetros mas amplios, comunes al género, pero no por ello menos importantes.

Siendo un imaginario alternativo y familiar, podemos tener las medidas para lograr hacer que el producto transmita los ideales y características para que las personas se puedan identificar y sentirse parte de la experiencia.





4.3 CONTENIDO

Contexto-Setting

El juego en si estará ambientado en Valparaíso durante la época de los 1850 a los 1900 aprox.

Este periodo es en particular rico en detalles, tanto arquitectónicos, de estilos de moda y de costumbres y rituales, ademas que es una época de prosperidad, donde se puede ver una ciudad en desarrollo y los contrastes que esto genera, y la mayor integración de personas del extranjero, que atraerían el factor fantástico al puerto.

Ademas enfocandose en algunos aspectos de las colonias de ese momento, así como aspectos de fantasía que pueden ser asociados a estas - folklore extranjero afectando la localidad como un recurso narrativo.

Por otro lado es un periodo donde se hacen presentes muchos eventos influyentes en la historia del Chile recién independizado, el país pasará por mucho, como por ejemplo la guerra del pacifico (por el auge del salitre que es un evento importante en si mismo) y la guerra hispano-sudamericana, además de estos eventos bélicos, el gold rush de california en Estados Unidos tambien tendra un impacto en los movimientos de personas desde el puerto hacia afuera y viceversa.

Finalmente al ser un lugar con constantes catastrofes naturales más los eventos mencionados lo hace un contexto bastante dinámico para la creación de historias.

La primera historia (tutorial) de la edicion guardara relacion con el Trauko y la segunda estara relacionada con la guerra hispano-sudamericana.



4.4 CLAVES CROMATICAS

La paleta cromática para la edición sera la PANTONE solid (coated o uncoated según páginas interiores o portadas) con colores planos para los encabezados, títulos y construcción de las paginas.

Sin embargo con la inclusión de ilustraciones a todo color y algunas imágenes en escalas de grises, hacen que la paleta más apta sea la PANTONE Hexachrome, excelente para imágenes de alta calidad, así mismo el método mas conveniente de impresión sería el de la cuatricromía.



PANTONE Hexachrome
129 C



PANTONE Hexachrome
194 C

4.5 TIPOGRAFIA

La tipografía a usar en el proyecto se divide en 3 secciones, todo el recurso tipográfico para títulos y encabezados, que busca ser elegante y reflejar el carácter de la época, la tipografía para los textos narrativos debiera ser similar, aludiendo directamente a si fuese un libro o novela, pues para efectos del juego es exactamente eso, finalmente la tipografía para los textos explicativos tiene que ser clara y concisa, en el caso de las primeras tipografías, estas debiesen ser del tipo Serif, mientras que la tipografía para textos explicativos debe ser de palo seco.



AABBCbDDEeFFGGHHIi
JrKkLLMMNNooPpQqRr
SsTtUuVvWwXxYyZz
ÁÀÃÄ ÊËËË ÌÌÌÌ
Ñ ÓÔÕÖ ÙÚÛÜ
<?,:@#\$\$%&*
0123456789

TIPOGRAFIA PARA TITULOS Y ENCABEZADOS

OPTIMUS PRINCEPS SEMIBOLD



AaBbCbDdEeFfGgHhIi
JrKkLlMmNnOoPpQqRr
SsTtUuVvWwXxYyZz
ÁÂÃÄ ÉÊËÈ ÍÎÏ
áâäå éêëë íîï
Ñ ÓÔÕÖ ÚÛÜÜ
ñ óôòö úûüü
<?;:@#\$%&*>
0123456789

Tipografia texto narrativo

Times New Roman

AaBbCbDdEeFfGgHhIi
JrKkLlMmNnOoPpQqRr
SsTtUuVvWwXxYyZz
ÁÂÃÄ ÉÊËÈ ÍÎÏ
áâäå éêëë íîï
Ñ ÓÔÕÖ ÚÛÜÜ
ñ óôòö úûüü
<?;:@#\$%&>*
0123456789

Tipografia texto explicativo

Arial Normal Italic



4.6 PAGINAS Y DIAGRAMACION

Sus habitantes

Los habitantes del puerto son únicos a su manera y como tal son en gran parte el reflejo de la ciudad misma.

Son personas cordiales y amigables, en ellos se ve la alegría de la ciudad, podemos decir que además son mucho más relajados y mucho más alegres que las personas de otras ciudades de Chile.

Sin embargo lo más importante a evaluar es como el crecimiento de la ciudad, la influencia de los extranjeros y la poca intervención que tenemos desde la administración chilena afecta la idiosincrasia del puerto.

Donec sapien nunc, facilisis eget felis vel, congue vestibulum velit. Vestibulum ac velit ipsum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Cras imperdiet, tellus nec laoreet hendrerit, nisi ante mattis dolor, nec fermentum erat nibh a erat. Nulla ac ante et enim lobortis iaculis.

La influencia extranjera

Aenean blandit lacina libero. Praesent vehicula est. Cras accumsan tincidunt justo, quis consequat dolor vehicula ut auctor. Proin nuncupat lectis id ultrices eleifend. Nunc metus tortor, lobortism vel ex non, nuncupat aliquam mi. Proin volutadula consectetur tuncidunt. Mauris efficitur tempor lorem et lobortism.

Donec sapien nunc, facilisis eget felis vel, congue vestibulum velit. Vestibulum ac velit ipsum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Cras imperdiet, tellus nec laoreet hendrerit, nisi ante mattis dolor, nec fermentum erat nibh a erat. Nulla ac ante et enim lobortis iaculis.

Donec sapien nunc, facilisis eget felis vel, congue vestibulum velit. Vestibulum ac velit ipsum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Cras imperdiet, tellus nec laoreet hendrerit, nisi ante mattis dolor, nec fermentum erat nibh a erat. Nulla ac ante et enim lobortis iaculis.

nur aliquet lacina nisi, eget theoncus purus sagittis enimmod in. Cras placerat finibus nunc, vel dapibus. Donec sapien nunc, facilisis eget felis vel, congue vestibulum velit. Vestibulum ac velit ipsum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Cras imperdiet, tellus nec laoreet hendrerit, nisi ante mattis dolor, nec fermentum erat nibh a erat. Nulla ac ante et enim lobortis iaculis.

Donec sapien nunc, facilisis eget felis vel, congue vestibulum velit. Vestibulum ac velit ipsum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Cras imperdiet, tellus nec laoreet hendrerit, nisi ante mattis dolor, nec fermentum erat nibh a erat. Nulla ac ante et enim lobortis iaculis.

Donec sapien nunc, facilisis eget felis vel, congue vestibulum velit. Vestibulum ac velit ipsum. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Cras imperdiet, tellus nec laoreet hendrerit, nisi ante mattis dolor, nec fermentum erat nibh a erat. Nulla ac ante et enim lobortis iaculis.



Clases

Las clases de personaje definen sus funciones y para que tipo de cosas serán más aptos al momento de resolver problemas y tomar enfrentamientos.

Es importante escoger que clase tu personaje tendrá, pues será un reflejo de como tu juegas las partidas, además habrán habilidades y equipamiento que estará disponible solo para algunas clases en particular, en el Cuento Feroz hay 3 clases para escoger, acá te explicamos en que consisten cada una.

Vanguardia

La clase vanguardia es la que en los juegos de rol se puede denominar el tanque, aquel que se pone primero para destruir al enemigo o proteger a sus aliados, por lo tanto los de compleción fuerte y resistentes son los más adecuados para esta clase, ellos estarán al frente atrayendo a sus enemigos mientras tus compañeros hacen el trabajo más sucio.

Por lo general los personajes de clase vanguardia optan por trabajos que requieran fuerza física y destreza marcial, y que los coloquen al filo del peligro, los boubos son un claro ejemplo de su trabajo ideal y la fuerza y resistencia son sus atributos más característicos.

Avanzadilla

Los de clase avanzadilla son los que hacen el daño propiamente tal, versátiles en el arte de pelear tanto cuerpo a cuerpo como a distancia, esto hace que la velocidad y la fuerza sean sus atributos más característicos. Tienen estas entrenados en alguna arte marcial como los de la vanguardia, pero se enfocan en el combate directo.

De buena compleción algo más ágil, un trabajo como el de oficial representaría mejor lo que un personaje de clase avanzadilla busca.

Asistencia

La tercera clase, la de asistencia, es la más versátil de las tres, son aquellos que dan apoyo de campo, que ayudan a curar heridas, dar buffes y a veces pueden hasta colocar trampas para los enemigos, sin embargo no son muy útiles en combate directo, siendo considerablemente más efectivos que la clase vanguardia y avanzadilla, el atributo más adecuado para esta clase está en la inteligencia, los otros atributos pueden ir según que función cumpla el personaje.

Los trabajos ideales para esta clase son aquellos del cerebro como doctor o cerrajer.

| VANGUARDIA | AVANZADILLA | ASISTENCIA |
|--|---|--|
| Experiencias en combate | Experiencias en ataques | Experiencias en soporte táctico |
| Atributos Fundamentales: | Atributos Fundamentales: | Atributos Fundamentales: |
| Resistencia | Agilidad | Inteligencia |
| Fuerza | Fuerza | Agilidad |
| Atributos Secundarios: | Atributos Secundarios: | Atributos Secundarios: |
| Agilidad | Inteligencia | Carisma |
| Raza Ideal: | Raza Ideal: | Raza Ideal: |
| Enano | Elfo y Ocho | Humano |
| Armas de Elección: | Armas de Elección: | Armas de Elección: |
| Armas cuerpo a cuerpo, de golpe, como martillo, maza, hacha, o cualquier que requiera un golpe contundente definitivo y ofensivo, como daga, espada y machete. | Armas cuerpo a cuerpo, de golpe o arma blanca como navaja y espada, armas de distancia como arco y ballesta o rifle, o cualquier que requiera de habilidad, como lanza de pica o una ballesta cargada a un golpe. | Cualquier objeto que proporcione efectos según la necesidad, para realizar acciones pasivas o activas a sus aliados como botella de cura para la regeneración o cualquier para atacar o defender, como clavo en el dedo. |
| Predestinación de un jugador clase vanguardia | Predestinación de un jugador clase avanzadilla | Predestinación de un jugador clase asistencia |
| "Ser el más fuerte que se me oponga" | "Ser el más rápido y preciso que se me oponga" | "Ser el más útil que se me oponga" |

Ejemplo de los modelos de las paginas, mostradas de manera abierta. primera versión.

Atributos y habilidades

Los atributos son aquellos datos que en tu ficha representan las características físicas y mentales de tu personaje, son indicadores importantes para seguir las acciones durante el juego o el combate, determinan el éxito de lo que hagas.

Estos atributos se manejan conjuntamente con los dados pues en la mayoría del juego lo que hagas estará determinado por la tirada de estos, tener atributos altos en un área significará una mayor chance de lograr una tirada exitosa y por ende una acción exitosa.

Existen 6 atributos que tendrás a considerar para cuando crees un aventurero y cada uno representa un aspecto físico, mental o espiritual.

Fuerza
Uno de los atributos más básicos pero no por ello menos importante, la fuerza es la que determina tu ataque así como el daño que puedes hacer, también es un indicador de que tan fuerte es tu aventurero para algunos tareas más mundanas como levantar objetos o obstáculos, los enanos y los orcos resaltan en este atributo.

Resistencia
La resistencia determina tu aguantar, como soportar las heridas, y como es tu defensa, por lo general la mayoría de las razas tienen una resistencia decente, los elfos no destacan mucho en esto pero los enanos son como murallas en lo que respecta este atributo.

Agilidad
La agilidad es la velocidad de tu personaje, además que influye en su puntería y en sus reflejos, una agilidad alta representa que tu personaje tiene muchas mayores chances de esquivar un ataque así

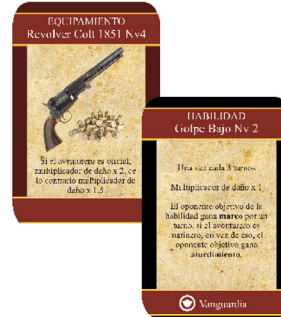
como de acertar uno, también la agilidad determina el orden en que los jugadores toman sus turnos, a mayor agilidad tu aventurero tiene más chances de partir primero, en caso de que dos o más jugadores tengan el mismo nivel de agilidad, serán ellos los que determinen su orden.

Inteligencia
La inteligencia es la cualidad que ayuda a determinar la capacidad para resolver problemas, el pensamiento lógico y deductivo e inductivo, es un atributo enfocado más en el rol que en el combate, aunque pudieran existir excepciones, este atributo te ayudará a resolver puzzles, o enigmas y buscar pistas. Los humanos destacan en esta área mucho más que las otras razas.

Carisma
El carisma es el encanto y la habilidad de convencimiento que tu personaje pueda tener, a mayor carisma será mucho más fácil conseguir ciertas cosas de las personas, como información o ubicaciones, los humanos pueden desarrollarlo pero son los elfos los maestros en el encanto, es un atributo enfocado principalmente al rol.

Espritu
El espíritu se asocia a muchas cosas y aquí se relaciona con la fe y el valor, cosas como el temor y la cobardía no afectan a aquellos con el espíritu alto, así mismo, ciertas cosas malignas no mermarán la voluntad de aquellos con fuertes convicciones. Este atributo se enfoca en el rol y a veces en el combate.

Ahora, por otro lado, las habilidades son técnicas o destrezas que tu personaje puede ir aprendiendo a medida que sube de nivel, se diferencian de las innatas en que un jugador puede llevar varias listas



Orcos

Los orcos son una de las razas más peculiares que habitan en Valparaiso, de piel oscura, altos y musculosos, tanto hombres como mujeres son físicamente fuertes y de notoria musculatura, un rasgo común que tienen son los cuernos que salen de su mandíbula inferior, la mayoría de los orcos para poder pasar desapercibidos se los cortan y firman lo que hace que muchas veces su labio superior se vea más grande.

A diferencia de los enanos y elfos, los orcos llegaron al puerto desde el oriente principalmente, de zonas como Arabia, Egipto y Turquía. Los primeros orcos en llegar al puerto entraron por esclavos o sirvientes, luego llegaron por propia cuenta, sin embargo no tienen un estatus muy alto así que se dedican a tareas de la clase trabajadora, como pescadores, artesanos, ayudan en otros trabajos como

carpintería y construcción, otro rasgo propio de los orcos es que son tremendamente espirituales, practican muchos rituales de sus religiones de origen y también se han integrado a la iglesia en la ciudad, a pesar de todos estos rasgos, son una raza excelente en el combate, muy versátiles al momento de pelear y particularmente diestros en el manejo de armas blancas, sus habilidades son la siguientes:

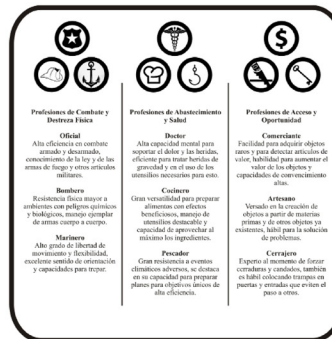
Fe Inamovible
Los orcos son seres muy espirituales, creen en el equilibrio de las cosas, en el orden natural y en las cosas más allá de la simple vista, por lo mismo en combate, los jugadores orcos que posean esta habilidad serán totalmente inmunes a cualquier estado alterado espiritual y los estados alterados mentales reducen su duración en un turno (funciona de igual manera que la tenacidad de los enanos), siendo esto un reflejo de su gran temple y de la fuerza de sus convicciones.

Brutalidad
Por otro lado los orcos son de las razas más fuertes, incluso quizás más que los enanos, claro, es una raza mucho más espiritual y pacífica, pero si le buscas el odio a un orco ciertamente vas a conocer lo peor de él.
Esta habilidad se enfoca exclusivamente en el combate, durante el juego y siempre que se esté en combate, el jugador tendrá un bonus de +7 a la fuerza en cada tirada de dados que use dicho atributo, sin embargo esto repetirá en que al momento de recibir ataques, obtendrá un bonus negativo de -3 en resistencia en cada tirada de dados que use dicho atributo y es que la brutalidad orca tiende a dejar las defensas expuestas por el frenesi por combatir.

Profesiones

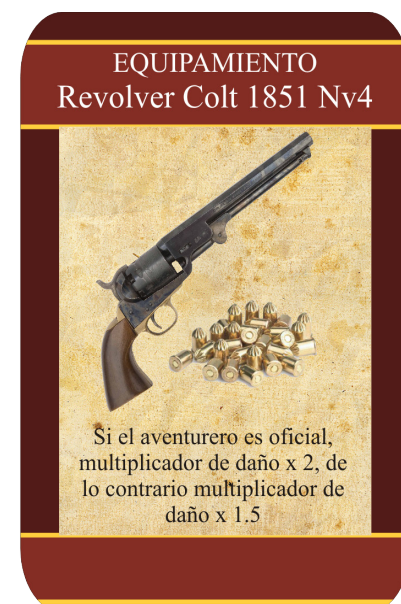
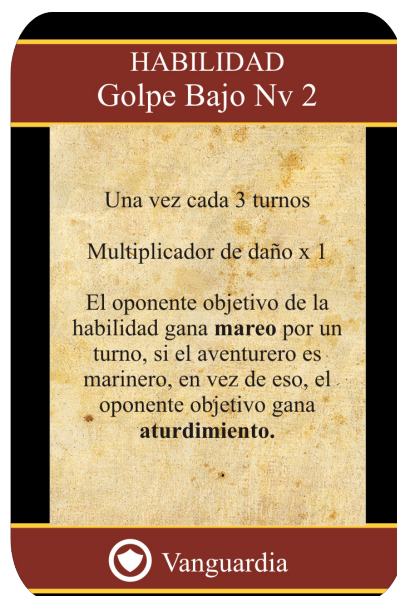
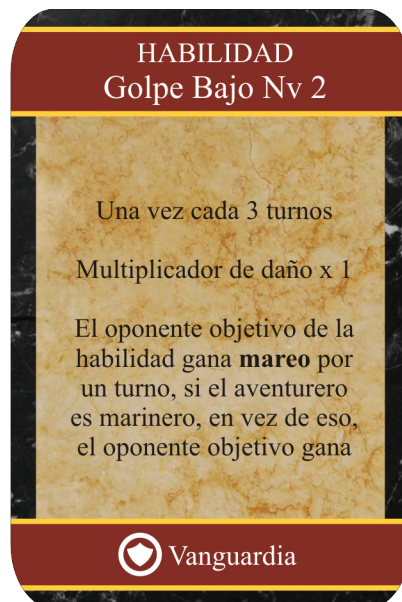
Las profesiones son lo que su nombre indica, los trabajos a los que pueden optar tus personajes para su diario vivir, estas influyen relativamente en las habilidades y el equipamiento, así como en el combate y en el rol en general, por lo mismo son una parte importante a considerar para tu personaje.

Existen disponibles 9 profesiones para escoger, y estas se agrupan en 3 clasificaciones distintas, que reflejan las ventajas y las funciones generales que pueden tener en el rol y la aventura.



segundo modelo de las paginas, simplificado para evitar el peso visual exagerado. aun en proceso.

4.7 ACCESORIOS



Tarjetas de juego con las respectivas habilidades para ser usadas por los personajes, dos modelos distintos de las mismas tarjetas con pequeñas variaciones estéticas.

Aun en proceso

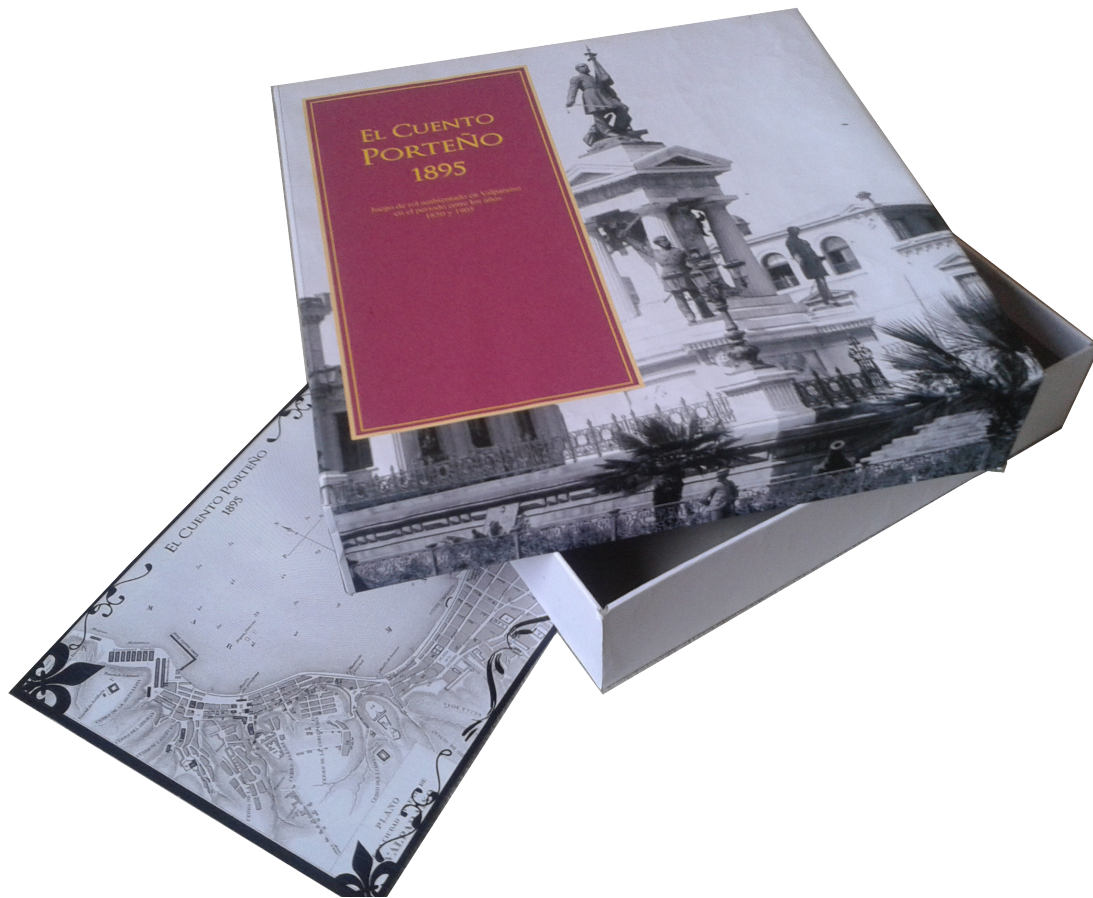
EL CUENTO PORTEÑO
1895

| | | | | | | |
|---|--|-------|-----------|--|--|--|
| <div style="border: 2px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"></div> <p>NIVEL:</p> | NOMBRE | RAZA | CLASE | | | |
| | SEXO | EDAD | PROFESION | | | |
| | <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; height: 20px;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> </table> | | | | | |
| | | | | | | |
| | FUERZA | BONUS | TOTAL | | | |
| AGILIDAD | BONUS | TOTAL | | | | |
| CARISMA | BONUS | TOTAL | | | | |
| | RESISTENCIA | BONUS | TOTAL | | | |
| | INTELIGENCIA | BONUS | TOTAL | | | |
| | ESPIRITU | BONUS | TOTAL | | | |

| | | |
|-----------------------|------------------|----------------|
| PUNTOS DE EXPERIENCIA | HABILIDAD INNATA | SEGUNDA LENGUA |
| | | |
| DINERO | PUNTOS DE SALUD | HERIDAS |
| | | |
| | ESTADO | |
| | | |



Modelo de ficha para los personajes y ejemplo de mapa complementario para el juego, formato carta en papel couche 300 grs.



Ejemplo de la versión previa del packaging del producto, las medidas actuales de la caja son de 27 x 30 cms entre largo y ancho y 3,5 cms de alto la base, mientras que la tapa pose las medidas de largo y ancho similares a la base más 2 mm , mientras que de alto la tapa tendra solo 3 cms.

4.8 CONCEPT ART



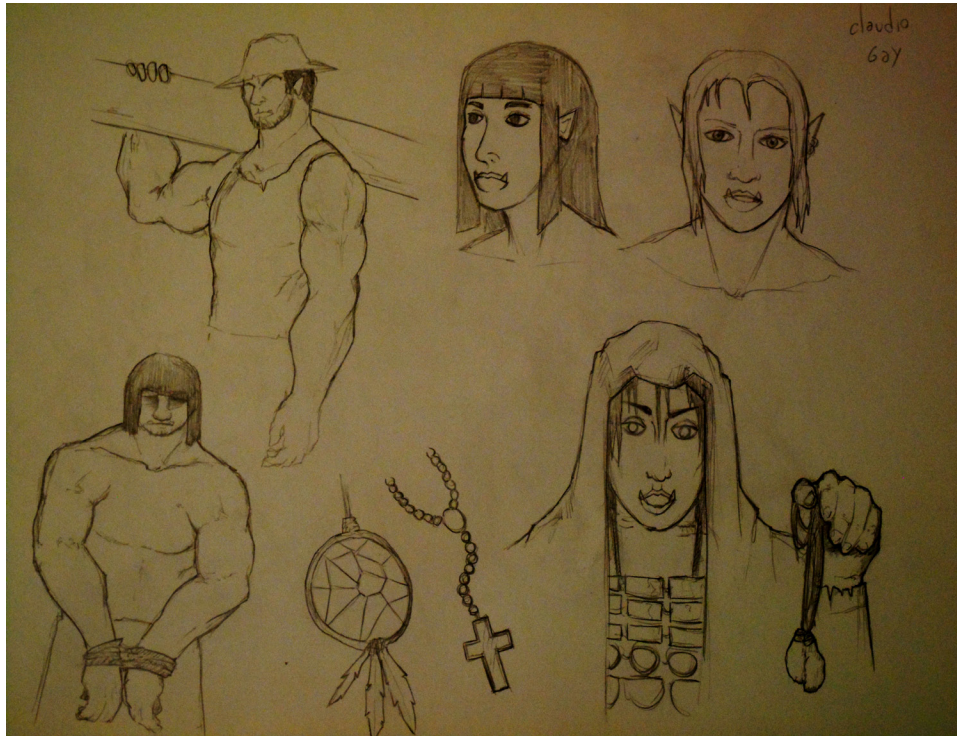
Bocetos de los personajes humanos



concepto de los personajes aventureros humanos. cuerpo completo

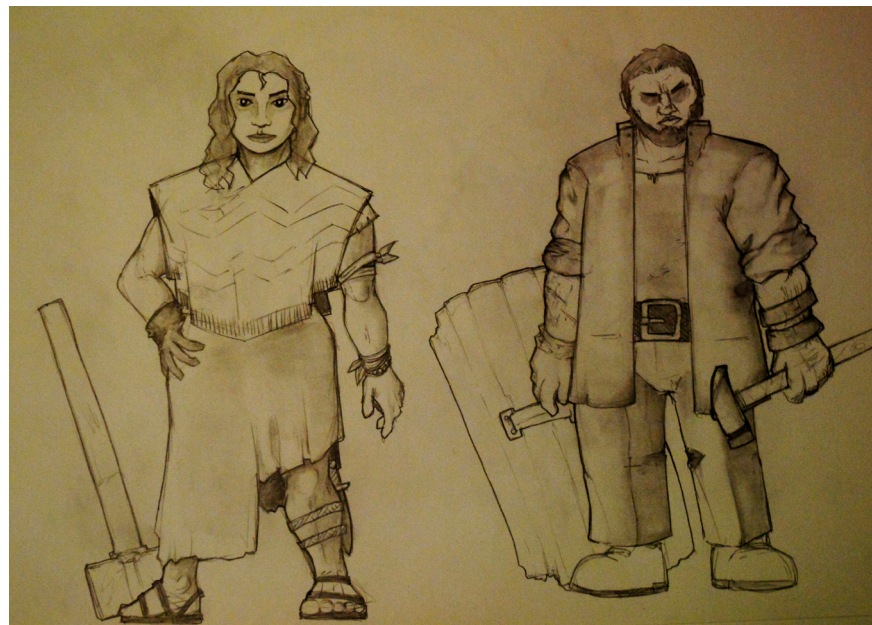


concepto de los personajes aventureros orcos. cuerpo completo

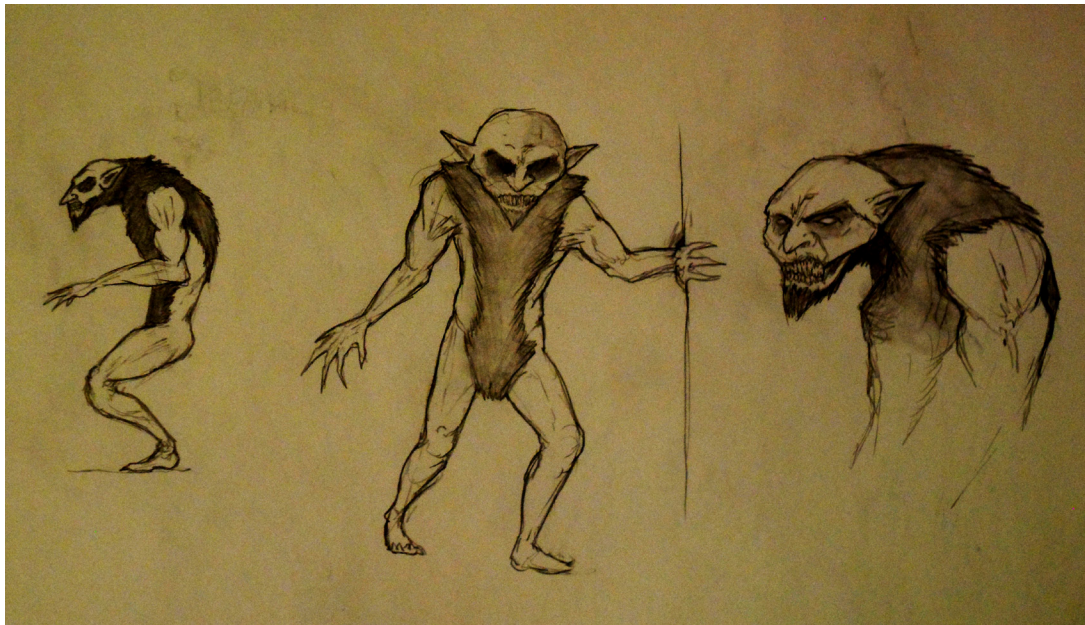




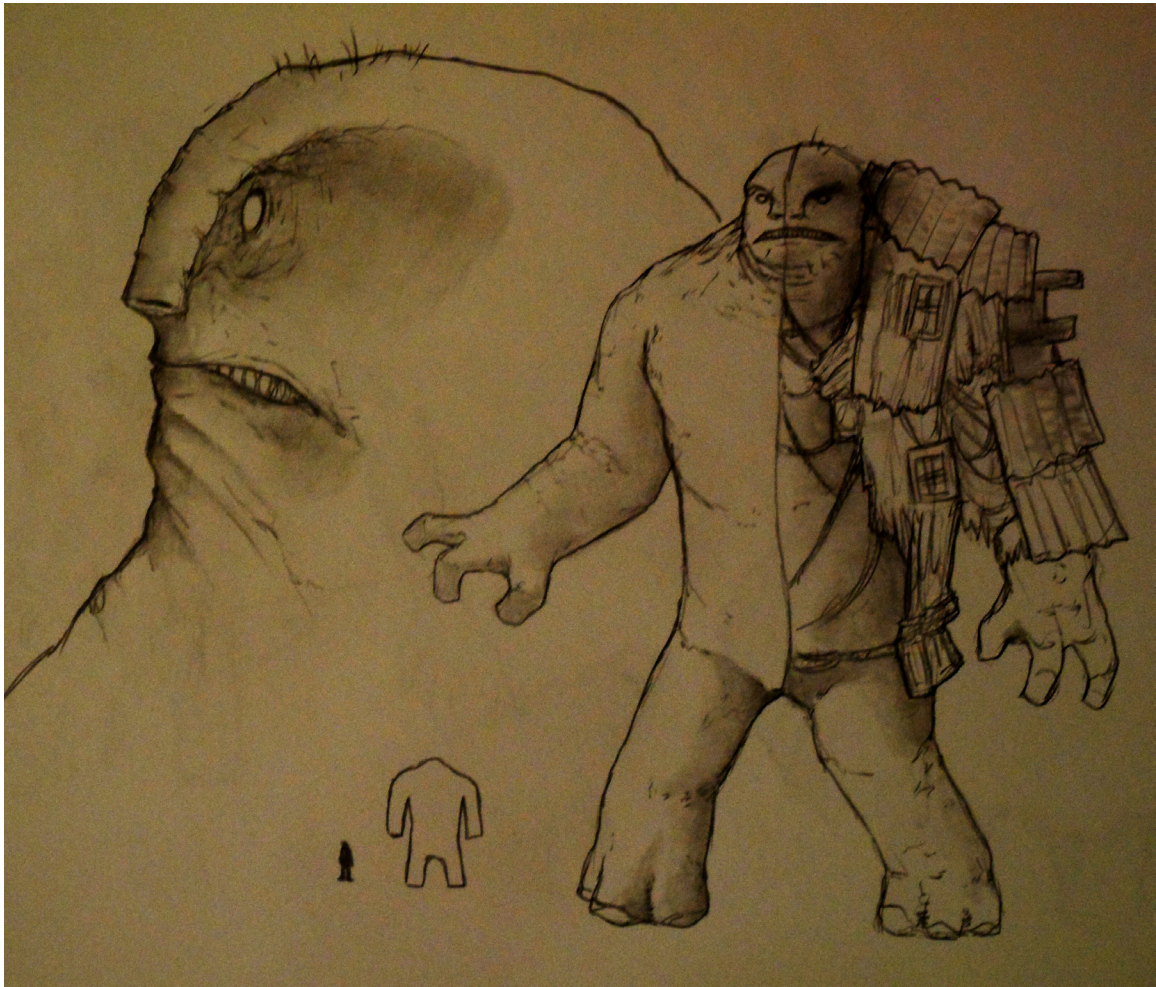
concepto del personaje aventurero elfo femenino. cuerpo completo



concepto de los personajes aventureros enanos. cuerpo completo y diseños de rostros varios



bocetos para el trauko y los guarenes (goblins)



concepto del troll, perfil y cuerpo completo, con y sin escombros





Comparación estatura entre orco y humano









Fotomanipulación de una imagen aplicable a ciertas partes de la edición.



Ilustración de elaboración propia, concepto general para el juego



5 CONCLUSION

Se puede concluir que el desarrollo de este proyecto ha sido relativamente exitoso, mostrando como se pueden llevar ciertas ideas a cabo y esto es un buen comienzo como tal. A pesar de que el diseño de proyecto fue un proceso algo irregular, se reconoce que para este género de juegos puede ser relativamente útil, esto por que el género en cuestion tiene a ser muy abierto respecto a los públicos que posee, por lo tanto la investigacion sobre nichos puntuales puede ayudar en caso de tener de objetivos grupos muy especificos.

Muchos de los proyectos de este género nacen de manera natural y como tal son lanzados sin la debida investigación del contexto y el mercado donde se desenvolveran, este proyecto y este proceso puede demostrar que no es tan complicado establecer ciertos parámetros al momento de fijar un publico o clientes para un proyecto del área de los juegos de rol.

Personalmente sera una lección aprendida y para considerar a futuro, y una herramienta útil en lo que respecta a ubicar un proyecto de esta índole en un mercado factible, aunque si se lamenta el poco enfoque que se le pudo dar a los procesos de jugabilidad y la creación de mecanicas para la experiencia mas personalizada, aun asi es un paso a seguir para otros proyectos, asi que si, es un buen comienzo.





6 BIBLIOGRAFIA

* Gilberto Harris Bucher, Emigrantes e inmigrantes en Chile, 1810-1915. Nuevos aportes y notas revisionistas, Valparaíso, Universidad de Playa Ancha Editorial, 2001.

* Hector Sevillano Pareja, Estudio del sector editorial de los juegos de rol en España: historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor, Ediciones Universidad Salamanca.

* Renzo Pecchenino “Lukas”, Apuntes Porteños

* Jorge Larraín, Identidad Chilena, Santiago de Chile, LOM ediciones, 2001

* Los conventillos de Valparaíso, 1880-1920: Percepción de barrios y viviendas marginales, María Ximena Urbina C.

* “La vuelta al mundo en ochenta días” de Eugene Chouteau, una fotografía de la alta sociedad porteña a fines del siglo XIX, Gonzalo Serrano D.

Enlaces

* https://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game

* https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_role-playing_games

* https://es.wikipedia.org/wiki/Interpretaci%C3%B3n_de_rol

* <http://www.juegosderol.cl/>

* <http://www.roleros.cl/>

* <http://www.paula.cl/tendencia/en-defensa-de-los-juegos-de-rol/>

* <http://www.devir.cl/>





Te agradezco a ti personalmente, que me apoyaste por este camino pedregoso sin titubear, dandome todo tu cariño y amor durante el proceso y animandome siempre.

Gracias Natalia.



