



Protocolo

Elaboración de Juegos

Este protocolo tiene como fin establecer las etapas del proceso de elaboración de juegos en CEDETi juegos. Corresponde al coordinador del área de juegos de CEDETi velar por su cumplimiento y proponer los ajustes que sean necesarios.

El proceso de elaboración de juegos en CEDETi se compone de las siguientes etapas:

1. Elaboración del proyecto
2. Diseño
3. Prototipo
4. Pruebas
5. Producción
6. Asuntos legales y administrativos
7. Promoción
8. Venta

Diseñado por

1. Elaboración del proyecto

- 1.1. Las ideas para el diseño de un juego nuevo pueden provenir de cualquiera de los integrantes del equipo de CEDETi, y se encauzan a través del **coordinador del área de juegos**.
- 1.2. **Reuniones de seguimiento y coordinación:** El coordinador del área de juegos convoca a reuniones del equipo de juegos, con la frecuencia establecida según las necesidades.
- 1.3. **Redacción del proyecto:** Una vez que se han recogido las ideas para el desarrollo de un juego, las personas involucradas en la creación del juego deben reunirse para elaborar el proyecto y recoger esas ideas por escrito. El proyecto escrito debe incluir:
 - Objetivo general del proyecto y objetivos específicos
 - Si los hubiera; justificar la necesidad de iniciar el proyecto
 - Audiencia para la que el juego está destinada
 - Nombres de las personas que conformarán el equipo de elaboración del juego
 - Tiempo estimado para la producción
 - Calendario con las etapas del proceso

El coordinador del área de juegos debe revisar el proyecto escrito para encargarse de dar seguimiento a la coordinación de la producción.

- 1.4. **Características:** Todo juego creado por CEDETi UC debe cumplir al menos las siguientes características:
 - Inclusivo y accesible
 - Ser respetuoso de la diversidad y evitar todo sesgo que pueda ser ofensivo para algunas personas
 - Fomentar el desarrollo, el crecimiento, la interacción social de las personas que juegan
 - Excelencia Académica: mantener un alto estándar de calidad, respaldado por la rigurosidad académica de la Pontificia Universidad Católica de Chile

1.5. Presupuesto:

- Para comenzar la elaboración del juego, la persona encargada debe presentar un presupuesto del proyecto por escrito al director y a la directora ejecutiva de CEDETi
- Este presupuesto inicial debe ser un estimado de horas de trabajo, tiempo de duración y costo del proyecto
- El proyecto requiere de la aprobación por escrito del presupuesto, y nadie puede incurrir en gastos, inversiones o contrataciones sin contar antes con la aprobación por escrito del presupuesto
- En el presupuesto se debe especificar la fuente de la que provendrán los fondos
- Las modificaciones al presupuesto que se requieran a lo largo de la duración del proyecto deben también ser aprobadas por escrito por la directora ejecutiva de CEDETi
- Al finalizar el proyecto, la persona encargada debe rendir cuentas, y para eso, entregará un informe administrativo por escrito a la administradora de CEDETi

1.6. Estudio de mercado: Una vez que se ha ideado el juego, debe hacerse un estudio de mercado para identificar si se cumplen criterios que hagan suponer que es un buen producto para el mercado. Estos indicadores incluyen, al menos:

- **Tendencias del mercado:** el juego se alinea con la tendencia de temas y formatos interesantes para el mercado actual
- **Competencia:** no existen otros juegos parecidos, o tiene ventajas comparativas significativas con la competencia. No hay saturación del mercado para ese tipo de producto.
- **Unicidad:** el juego se debe distinguir por un aporte que lo hace único para entrar en el mercado.
- **Costo:** el precio al que se podría vender el juego logra que se recupere la inversión y existan utilidades para la UC y CEDETi en el corto o mediano plazo.
- **Distribución:** es posible aprovechar los canales existentes para la distribución o lograr acuerdos con otros nuevos.

Diseñado por

- Se puede estimar el tamaño de la demanda inicial, y se puede estimar cómo crecerá el mercado.
- **Promoción:** existe un equipo que puede promover el juego en las redes que usa la audiencia del producto.
- **Adecuación legal:** el juego cumple con los estándares exigidos por la ley. - Jugabilidad: se ha demostrado la jugabilidad del producto.
- **Diseño:** el diseño es atractivo, inclusivo y accesible, y se adapta al tema del juego y a la audiencia.

1.7. Acta: La persona encargada del proyecto es responsable de que se lleve un registro por escrito de los acuerdos alcanzados en cada reunión de trabajo, a modo de acta de las reuniones o bitácora del proceso.

1.8. Archivo de documentos:

- Se debe archivar todo el material (documentos, fotos, archivos multimedia, etc.) que se cree durante el proyecto en una carpeta digital, dentro de la carpeta compartida en el Google Drive de CEDETi. A esta carpeta deben tener acceso todas las personas involucradas en el proyecto del juego, el director de CEDETi, la directora ejecutiva de CEDETi, el coordinador de juegos, la coordinadora de producción, el encargado de ventas, la encargada de comunicación.
- Los archivos deben estar ordenados de forma que sean fácilmente accesibles por todos y siempre. Una forma de nombrar los archivos que puede ser común a CEDETi es, por ejemplo: año mes día_Nombre del archivo (Ejemplo: 211013_Protocolo juegos). La fecha se debe cambiar cada vez que se edita el documento.
- En cada archivo documentado debe incluir siempre la fecha en el encabezado (con actualización automática).

Diseñado por

2. Diseño

2.1. La etapa de diseño implica:

- El análisis y modelamiento de los objetivos del juego
- La creación de mecánicas de juego
- La visualización de cómo se hará la implementación
- Y la elaboración del reglamento de juego.

La persona encargada del proyecto debe llevar registro de esta información por escrito y debe quedar oportunamente archivada.

2.2. **Reglamento del juego:** Es fundamental que el juego presente reglamento. En él, al menos, deben distinguirse con claridad las siguientes secciones:

- Introducción al juego y objetivo
- Componentes
- Preparación de la partida
- Desarrollo del juego
- Final de la partida

Asegurarse de que todas las reglas están organizadas en un mismo documento, y que no son distintas de las que se presentan en un video tutorial (si se hace).

2.3. **Portada:** dejar en la portada solo el nombre e imagen del juego, además de los logos editoriales (UC, CEDETi Juegos).

2.4. **Contraportada:**

- La referencia de los años, la cantidad de jugadores, tiempo y componentes del juego van en la contraportada. Incluir el tiempo referencial de una partida y la cantidad de jugadores mínima y máxima.
- Incluir advertencia en la contraportada, cuando lo requiera. Por ejemplo: "Juego no apto para niños menores de 3. Contiene piezas pequeñas."
- Incluir año de publicación en la contraportada, además de institución editorial, dirección, distribución y lugar de elaboración.

2.5. Tutorial: Si se hace un video tutorial del juego, se debe incluir en un código QR. Debajo del código QR poner “Escanea aquí para más información”.

3. Prototipo

- 3.1. La etapa de prototipo implica concebir el diseño gráfico del juego (ilustraciones, cartas, caja, instructivo, tablero, etc.).
 - 3.2. Durante esta etapa se buscan proveedores para la producción de los distintos componentes del juego (como dados, pirinola, fichas, etc.).
 - 3.3. El material de la caja y de cada elemento del juego debe cumplir con la regulación vigente para juguetes, si es que está destinado a niños menores de 14 años (Cf. *Decreto 114, 2005, Ministerio de Salud*).

Debe estar diseñado de tal forma que su ingestión, inhalación, contacto con la piel, las mucosas de los ojos, no represente riesgos para la salud o peligro de lesiones corporales cuando se utilicen de acuerdo a su destino normal conforme a su uso previsible por el comportamiento habitual de los niños (*artículo 15*).
 - 3.4. Es importante que el diseño de la caja ayude a mantener ordenado el juego (hay lugar para las cartas, fichas, etc.).
-

4. Prueba de jugabilidad

La etapa de prueba implica probar el juego, el reglamento, etc. con una muestra de personas de la audiencia objetivo. El equipo de elaboración del juego define el tamaño de la muestra y cómo se distribuye, de acuerdo con la audiencia objetivo del juego (p.e.: género, edad, ocupación, nivel de educación, nacionalidad, etc.)

- 4.1. Si aplica, se debe contar con los consentimientos/asentimientos informados de los participantes o sus apoderados.
- 4.2. Durante la etapa de prueba se debe evaluar:
 - **Pertinencia de los estímulos:** si el tipo de preguntas, pruebas o desafíos es adecuado a la audiencia, si se comprenden adecuadamente, etc.

Diseñado por

- **Diversión:** si los jugadores se entretienen o se aburren, y si se cumplen los objetivos esperados del juego.
- **Jugabilidad:** la capacidad de los jugadores de involucrarse y seguir el desarrollo del juego armónicamente. Incluye la evaluación de las instrucciones, la diversión, la fluidez del juego.
- **Legibilidad:** si las tarjetas se pueden leer, comprobar la manipulabilidad de las cartas y dados, etc.
- **Dificultad:** evaluar la variedad de grados de dificultad en las distintas preguntas/desafíos que plantea el juego, y su adecuación a la audiencia a la que está destinado.
- **Tiempo de juego:** se debe calcular cuánto dura, en promedio.
- **Edad de la audiencia:** se debe probar que efectivamente se cumplen los objetivos de la audiencia de acuerdo con su edad.

4.3. Al inicio y al finalizar la prueba del juego, se debe pedir a los participantes que respondan a una encuesta de satisfacción.

- En la encuesta se deben incluir criterios que marcan un sello de los juegos de CEDETi, como son la diversión, el aprendizaje y la inclusión.
- La encuesta inicial debe incluir al menos una evaluación de:
 - ¿qué tan contento estoy hoy? (10: muy contento, 0: muy triste)
 - ¿qué tan atento estoy hoy? (10: muy atento, 0: muy distraído)
 - ¿qué tan motivado estoy de participar en esta prueba? (10: muy motivado, 0: nada motivado).
- La encuesta final debe incluir al menos una evaluación de:
 - ¿qué tan contento estoy ahora?
 - ¿qué tan atento estuve durante el juego?
 - ¿qué tan motivado me sentí durante el juego?
 - ¿cuánto te gustó este juego? (del 1-10)
 - ¿qué tan difícil lo encontraste? (10: muy difícil, 0: muy fácil)

Diseñado por

- ¿qué tan probable es que recomiendes este juego? (10: muy probable, 0: nada probable)
- ¿a quién le recomendarías este juego? (dar opciones según la audiencia a la que está dirigido el juego)
- ¿aprendiste algo durante el juego? (respuesta abierta)
- ¿qué tan original te pareció el juego? (10: muy original, 0: nada original)
- ¿qué tan inclusivo te parece el juego? (10: muy inclusivo, 0: nada inclusivo).

Ver el anexo de este documento para una encuesta más completa.

4.4. Las correcciones de contenido, forma y procedimiento durante la elaboración del juego se deben hacer por escrito, por medio de un correo electrónico dirigido a la persona que se encarga de esa área, con copia a la persona encargada del proyecto. Se debe acusar recibo por escrito de cada correo electrónico. Además, una vez realizada la corrección, se debe confirmar el cambio realizado en un mensaje de correo electrónico dirigido a la persona que pidió la corrección.

4.5. Es recomendable que se incluya en esta etapa la revisión por parte de algún profesional del mundo de los juegos.

5. Producción

La etapa de producción implica la elaboración de piezas impresas para cada etapa del desarrollo del juego, adaptación de archivos digitales para la imprenta, y coordinación de impresión y manufactura.

5.1. El coordinador de producción junto con el encargado de ventas son responsables de obtener el código de barras que se debe incluir en la caja del juego. Para esto, se necesita contar con la siguiente información: contenido neto, peso, marca, nombre y dirección de la empresa responsable, país de origen o fabricación, precauciones.

5.2. El Formulario GS1 (Empresa Proveedora de los Códigos de Barra) requiere:

- Descripción del Juego (ej. Caja juego de mesa Kukitos Va!)
- Marca (CEDETi UC Juegos)
- Contenido (60 cartas, 1 librito para el Kukitos)
- Peso Drenado (gr) (280 gramos)
- Unidad (Kilo, Gramo, Cent. Cúbico, otros) (Gramos)
- Envase (caja)
- Alto (cm) (4)
- Ancho (cm) (12,8)
- Fondo (cm) (17,5)
- P. Bruto Total (Gr.) (280)
- Descripción Corta para POS (18 caracteres) (Caja de cartón rígido y cartulina sólida)
- Se accede a la Plataforma de GS1 con ID y Clave y se ingresa la planilla tipo, y este proceso lo lleva el encargado de ventas.

5.3. Etiquetado del juego: se debe cumplir con la legislación vigente en Chile para la producción y venta de juguetes. El Decreto 114, del 17 de junio de 2005, modificado el 22 de octubre de 2009, del Ministerio de Salud, regula la producción de juguetes para niños menores de 14 años. En particular, aplica para el etiquetado de juegos de mesa lo siguiente:

- Debe incluir la información comercial del fabricante, importador o distribuidor responsable de la venta en el país. Al menos debe incluir:
 - nombre y/o razón social
 - dirección
 - teléfono y página web
 - número de serie y/o código del juguete
 - país de origen.

- Si lo requiere, se debe incluir el siguiente texto:

“¡ADVERTENCIA!

Se debe utilizar bajo la vigilancia de un adulto.”

- Se debe etiquetar indicando la edad mínima para el uso previsto, mediante símbolo o un texto.
- Si no está destinado a menores de 3 años por sus características, dimensiones, funciones, propiedades u otros motivos, pero puede llegar a ser manipulado por niños menores de 3 años, se debe incluir una advertencia visible, legible a simple vista, en español:

“¡ADVERTENCIA!

No apropiado para niños menores de 3 años.”

- Si además contiene partes pequeñas (como fichas, peones, etc.), en la caja se debe incluir una advertencia explícita:

“¡ADVERTENCIA!

No apropiado para niños menores de 3 años. Contiene partes pequeñas.

- La advertencia escrita puede sustituirse y/o complementarse por el siguiente símbolo (diámetro de al menos 10mm, y las proporciones deben ser como se muestra en esta figura; el círculo y la barra deben ser rojos; el fondo debe ser blanco, el rango de edad y la cara deben ser negros). Este símbolo no se debe modificar ni usar para otros rangos de edades (Norma Chilena 2788:2020):

5.4. El coordinador de producción es responsable de obtener el código QR que se debe incluir en la caja del juego. El código QR dirige hacia la página web de CEDETI, en la que se alberga un video explicativo del juego. Esto se coordina con la encargada de comunicaciones.

5.5. Se sugieren algunos criterios de selección de proveedores:

- De preferencia, en Chile, para dar mejor seguimiento
- Que se pueda prever continuidad a largo plazo, calidad-precio, cumplimiento, confianza, afabilidad.

5.6. El número de ejemplares que se espera producir se calcula según cada caso, dependiendo también del punto de inflexión del precio por volumen.

5.7. Impresión

- El coordinador de producción es responsable de cotizar imprentas para la producción del juego, y de la comunicación administrativa con la imprenta en cuanto proveedor. Idealmente debe buscar al menos 3 presupuestos en igualdad de condiciones, y para diferente cantidad de ejemplares (p.e 500, 1000 y 2000 unidades), para que la decisión se tome con más antecedentes.
- Los diseñadores mantienen la comunicación técnica con la imprenta, relativa a las características del diseño, incluyendo en copia de los correos electrónicos al coordinador de producción.
- La imprenta debe entregar al coordinador de producción un presupuesto formal, por escrito, enviado por correo electrónico. El presupuesto debe incluir la impresión de una maqueta completa del juego. El presupuesto lo revisa el equipo de elaboración del juego, además de la directora ejecutiva de CEDETi, que es quien lo aprueba. El coordinador de producción es responsable de responder a la imprenta por escrito con la aprobación del presupuesto, pedir la orden de compra y entregar el HES al proveedor para que pueda emitir la factura.
- Después de que la maqueta del juego haya pasado por las revisiones oportunas de los miembros del equipo y de la directora ejecutiva de CEDETi, el coordinador de producción es responsable de revisar y enviar a la imprenta la versión final del juego para imprimir. Debe contar también con la aprobación de esa versión por escrito, firmada por el director de CEDETi, el coordinador de producción y el encargado/a del proyecto.
- En el número de copias que se pida a la imprenta, incluir al menos una de regalo para cada autor/a, y algunos ejemplares para dar como regalos y ofrecer como premios de concursos de fundaciones.

Diseñado por

6. Asuntos legales y administrativos

6.1. El coordinador de producción es responsable de la protección de la propiedad intelectual de un nuevo juego.

Para eso, debe solicitar una reunión a la Dirección de Transferencia UC (DTD). En esta primera reunión se explica en qué consiste el producto. La DTD sugiere la estrategia más adecuada de protección de los derechos de autor.

6.2. El coordinador de producción da seguimiento al proceso de registro de la propiedad intelectual por parte de la UC, que implica: recopilar los datos del producto y de todos los autores, recopilar copias digitales de las obras que se están registrando, rellenar los formularios y anexos que pida la DTD, asegurarse de que se firmen todos los documentos necesarios, y entregar toda la información ordenada a la DTD.

6.3. Una vez que se obtiene el número de registro de propiedad intelectual, el coordinador de producción debe darlo a conocer al encargado del proyecto, archivarlo en la carpeta compartida de Propiedad intelectual (Google Drive de CEDETi) y actualizar el documento de seguimiento de productos CEDETi.

7. Promoción

La etapa de promoción incluye el desarrollo de un plan de comunicación para redes sociales y medios tradicionales sobre el lanzamiento, e información relevante para los usuarios y consumidores. Se necesitan buenas fotografías del producto. Se necesita definir fecha de lanzamiento.

El lanzamiento de un juego requiere elaborar:

7.1. Video de explicación de cómo se juega, incluida la versión en Lengua de Señas Chilenas.

7.2. Tomar fotos.

7.3. Enviar a la encargada de comunicación por escrito: hacia qué público se va a enfocar el juego: toda la familia/jóvenes, etc., objetivo del juego .

7.4. La encargada de comunicación prepara la difusión y el plan de comunicación.

Diseñado por

- 7.5. Reunión para organizar la ceremonia de lanzamiento: quiénes tendrían que estar, proponer algún evento de seguimiento posterior al lanzamiento (como los talleres de Rakin).
 - 7.6. Estandarizar los videos de explicación de los juegos: sugerencias de dinámicas, etc.
 - 7.7. Look de los juegos: son más mate que brillantes
 - 7.8. Naipes de tamaños normales, no más grandes
 - 7.9. Evaluación de la jugabilidad, con los materiales de maqueta
 - 7.10. Evaluar la dificultad/facilidad de los desafíos de cada juego: tiene que haber de todo tipo de rango, que el rango sea amplio.
-

8. **Venta**

La etapa de venta se refiere al desarrollo de estrategias de venta.

Para difusión y venta se requiere tener el juego terminado y puesto en bodega, con estos puntos: ya considerados:

- 8.1. Tener la cantidad total de stock ingresado a bodega
- 8.2. Código de Barra impreso en la caja
- 8.3. Precio de venta a público designado, considerando los descuentos a distribuidores (40%)
- 8.4. Fotos y videos (cómo se juega)
- 8.5. Ficha promocional (dirigido a, características técnicas, etc...) para difusión
- 8.6. Inducción de cómo se juega.

ANEXO: **Evaluación del Juego**

Bruce Whitehill

¿Para qué rango de edad es adecuado este juego?

- ☐ 3 a 6 años
- ☐ 6 a 9 años
- ☐ 9 a 12 años
- ☐ 12 años y adultos
- ☐ Adultos

¿Cuántos minutos te tomó terminar el juego?

- ☐ Menos de 10
- ☐ Entre 10 y 20
- ☐ Entre 21 y 40
- ☐ Entre 41 y 60
- ☐ Entre 61 y 90
- ☐ Más de 90 minutos

Si este era un juego de estrategia abstracto, ¿sería mejor si tuviera una temática?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No es un juego de estrategia abstracto

Si este era un juego temático, ¿te gustó el tema?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No es un juego temático

Si se trata de un juego temático, ¿el tema coincide con la dinámica del juego?

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ No es un juego temático

¿Existe una ventaja injusta dependiendo de si se mueve primero o último, es decir, se tiene el primer turno?

- ☐ Sí
- ☐ No

Diseñado por

En una escala del 0 al 10, puntúe según el criterio que se indica:

- **Complejidad**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Muy simple Medio Muy complejo

- **Instrucciones (reglas del juego)**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Muy simple					Medio			Muy complejo		

- **Suerte versus Habilidad, ¿qué se necesita?**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Solo suerte					Suerte y habilidad			Solo habilidad		

- **Diferente a otros juegos**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Igual a todos Muy diferente

- **Tiempo de juego**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Demasiado corto					En su tiempo justo			Demasiado largo		

- **Diseño (¿Te gustaron las ilustraciones?)**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No me gustó										
Me encantó										

- **Materiales (¿Te gustaron los materiales y piezas del juego?)**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
No me gustó					Promedio					Me encantaron

- **La idea, el concepto o tema del juego**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aburrido					Normal			Fantástico		

- **¿Cuánto te gustó el juego?**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Lo odié					Estaba bien			Me encantó		

Diseñado por

- **¿Volverías a jugar?**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Nunca más</i>				<i>De vez en cuando</i>				<i>Muchas veces</i>		

- **¿El juego te hizo interactuar con otros jugadores?**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Nunca</i>				<i>Solo en mi turno</i>				<i>Todo el tiempo</i>		

- **Tiempo de espera entre cada turno**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Muy poco</i>				<i>Lo normal</i>				<i>Demasiado</i>		

- **Opciones que tienes en cada turno**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Muy pocas</i>				<i>Justas</i>				<i>Demasiadas</i>		

- **Tamaño de las cartas**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Muy pequeñas</i>				<i>Tamaño justo</i>				<i>Muy grandes</i>		

- **Tamaño del dado**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Muy pequeño</i>				<i>Tamaño justo</i>				<i>Muy grande</i>		

- **Tamaño del texto en las tarjetas e instrucciones**

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Muy pequeño</i>				<i>Tamaño justo</i>				<i>Muy grande</i>		

¿Tiene alguna queja o sugerencias que permitan mejorar el juego, especialmente en términos del movimiento de las piezas, el equilibrio y el objetivo del juego?

Diseñado por