



Laura Prat i Pous
PAC 2 **TFG**

Index

Crit de Drac

1, Introducció

2, Descripció/Definició/Hipòtesi:

3, Contingut del joc

4, Objectius

5, Metodologia

6, Creació i dibuixos

7, Imatge corporativa

8, Disseny de l'aplicació mòbil

9. Presentació i embalatge del joc

10. Tasteig

11, Conclusió

Proposta

La proposta pel TFG consisteix amb un joc de taula que rep el nom de: *El Crit del Drac*. Consisteix amb un joc de taula competitiu i dinàmic, dissenyat per ser accessible, fàcil de transportar i respectuós amb el medi ambient. Combina materials sostenibles amb un suport digital que redueix l'ús de plàstic, oferint una experiència rica i immersiva gràcies a la seva integració amb una aplicació mòbil.

1. Introducció

Avui dia, es qüestiona molt l'ús de pantalles i tecnologies, especialment pel que fa a la pèrdua de connexió social i amb la natura. Personalment, aquest tema fa temps que m'inquieta, ja que tinc una visió molt particular al respecte. Crec fermament que la tecnologia, lluny de desconnectar-nos, ens pot tornar al carrer, ens pot ajudar a socialitzar i a interaccionar amb el medi d'una manera més avançada. És aquesta filosofia la que he volgut reflectir a *El Crit del Drac*, un joc que uneix el món físic i digital amb un propòsit clar: repensar la nostra relació amb l'entorn i els objectes que ens envolten.

Un altre aspecte que considero crucial és la sobreproducció actual d'objectes, peces i materials de plàstic. Vivim en una societat que produeix en excés, i aquest joc busca ensenyar-nos a viure amb el que l'entorn ens proporciona. El joc de taula tradicional sovint inclou una gran quantitat de peces, caixes i components físics, però a *El Crit del Drac* la tecnologia ens permet eliminar la necessitat de produir cartes, daus i altres elements que normalment complementen un joc. L'ús de roba reciclada evita la producció d'una caixa d'embalatge, i els Panells de cartró reciclable donen un segon ús al paper.

Aquest plantejament ens ofereix un joc competitiu i complet amb l'ús mínim de materials físics: només una tauleta o mòbil i vuit Panells de cartró reciclable. La resta són elements digitals o naturals, com pedres i fulles, que ja existeixen. D'aquesta manera, no només creem un joc sostenible, sinó que també reduïm la quantitat de plàstic i objectes que acumulen a les nostres llars, contribuint a un estil de vida més ordenat, tranquil i amb menys necessitat de consum i producció.

Amb *El Crit del Drac*, vull ajudar a desaccelerar el ritme del món, promovent una manera de viure més conscient, pausada i centrada en gaudir del que realment ens envolta, fent que la tecnologia sigui l'eina que ens acosti a aquesta visió, i no pas un obstacle.

2, Descripció/Definició/Hipòtesi:

El Crit del Drac és un joc de taula compost per Panells de cartó ecològic i una aplicació mòbil, on els jugadors poden accedir a cartes digitals que varien amb el temps. El joc incentiva la reutilització d'objectes comuns i explora la interacció amb l'entorn, permetent una experiència que evoluciona constantment.

2.1 Història del Joc

Durant la Festa dels Llibres i les Roses, un grup de nens aventurers escolta un crit misteriós que ressona des del cor d'un bosc encantat, conegut per les seves criatures màgiques i encanteris ocults. Decidits a esbrinar què passa, s'endinsen en aquest bosc màgic ple de secrets i bruixes, on descobreixen que el drac llegendari, protector de la pau i amic de Sant Jordi, ha estat ferit per una espina maleïda.

El joc



Els nens s'adonen que per ajudar el drac, no n'hi ha prou amb objectes comuns. Necessiten trobar tres artefactes màgics que estan amagats en el bosc: La Rosa Vermella, el Drac i el pergamí d'encanteris. A més, hauran de superar encanteris, enganyys de bruixes i altres criatures que intentaran impedir-los en la seva missió.

3, Contingut del joc

3.1 Objectiu del Joc

Els jugadors han de recórrer els 9 panells màgics disposats aleatòriament, completant missions i enfrontant-se a diversos esdeveniments, per aconseguir els tres objectes màgics: La Rosa Vermella, el Drac i el pergamí d'encanteris. El primer jugador que aconsegueixi reunir tots tres objectes i arribi al drac per curar-lo, guanyarà el joc.

3.2 Components del joc:

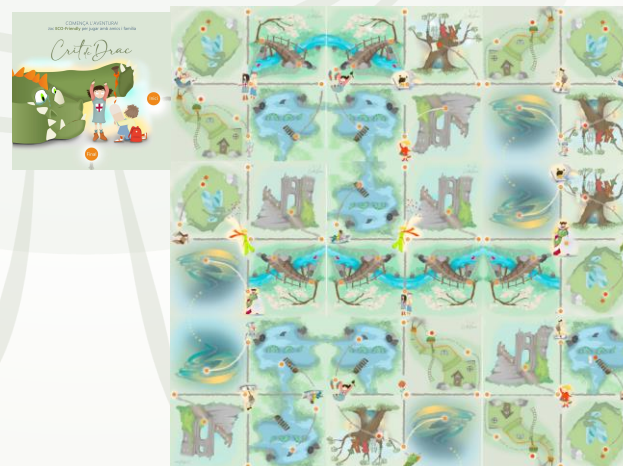
- ❖ 9 Panells de cartó ecològic de 21x21 cm.
- ❖ Tres tipus de cartes digitals a través de l'aplicació.
- ❖ Un dau virtual a través de l'aplicació.
- ❖ Peces dels jugadors fetes amb objectes comuns i les peces que representen: La Rosa Vermella, el Drac i el pergamí d'encanteris.
- ❖ Bossa de roba sostenible per portar els 10 Panells.

3.3 Croquis del joc

Teniu 2 opció, la inicial i la avançada:



Es col·loca el plafó d'inici amb 7 Panells (en sobra un) i el recorregut es tracte de donar la volta fins a tornar arribar el plafó inicial. (amb els 3 artefactes) En aquest cas els salts de diferents Panells i la mobilitat és més limitada



Es col·loca el plafó d'inici amb 9 Panells. Aquí es dona més llibertat a la mobilitat. No cal seguir ordre de Panells, sinó que sempre i quan el joc ho permeti, es pot recorre per tot el taulell buscant els artefactes i un cop obtingut anar al plafó inicial per tal d'acabar el joc.

3.4 Preparació del joc

Es busca a l'entorn 12 objectes que corresponguin a la rosa vermella, 12 a pedra roseta i 12 a pergamí d'encanteris. Així com una peça per cada jugador. (12 correspon a 4 jugadors, si sou 6, serien 18, ha de ser el Num de jugadors*3)

**Per exemple poden ser: 12 cigrons per rosa vermella, 12 peces Lego per pergamí d'encanteris i 12 pedres per pedra roseta. Les peces pel joc poden ser una petxina per cada jugador.*

1. Barreja i col·loca els 8 panells de forma aleatòria per crear el recorregut circular i al mig col·loca la tauleta o mòbil. (inicial) o aleatori (avançada).
2. Cada jugador escull un peça i el col·loca al panell d'inici.

3.5 Normes del joc

1. Moviment

Els Panells es poden distribuir de manera aleatòria abans de començar cada partida, creant així un tauler nou cada vegada. L'única condició és que el plafo d'inici i final es col·loqui en primer lloc, i que la resta dels Panells es disposin de manera circular, de forma que el joc comenci i acabi al mateix plafo.

Els jugadors es tornen per tirar el dau i moure's al llarg del camí, seguint el nombre de caselles indicat.

Poden moure's en qualsevol direcció permesa pel panell en què es troben, però han d'intentar avançar cap a la casella final on es troba el drac.

2. Camins especials

Si un jugador cau en una casella especial (com un camí d'estrelles, pont del destí o llac encantat), pot utilitzar-la com a drecera per avançar més ràpidament, sempre que el dibuix ho permeti.

Algunes caselles especials permeten utilitzar dreceres addicionals si es posseeixen certs objectes màgics.

3. Caselles Especials

Cada casella et permetrà obtenir, ja sigui directament, o a través de una missió...un objecte màgic. L'objectiu és caure aquestes caselles per tal d'obtenir els 3.

- **Caselles la rosa vermella:** Indicades per una il·lustració d'una rosa. Si un jugador cau aquí, escull una carta.
- **Caselles del pergamí d'encanteris :** Indicades per una il·lustració d'un pergamí antic. Si un jugador cau aquí, escull una carta.
- **Caselles de Drac:** Indicades per una il·lustració d'un drac cridant. Si un jugador cau aquí, escull una carta.

3.6 Final del joc

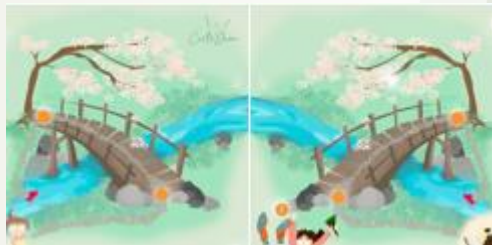
El primer jugador que reuneixi els tres objectes màgics per curar el drac i arribi a la casella final on es troba el drac, podrà curar la seva ferida i guanyarà el joc. Si un altre jugador arriba abans però no té els tres objectes, haurà d'esperar fins a aconseguir-los abans de reclamar la victòria.

3,6 Significat dels escenaris

El joc transcorre en un **bosc encantat** ple de misteri i màgia, on els jugadors exploraran diferents indrets fascinants. Cada escenari té les seves pròpies regles i secrets, i descobrir-los serà clau per avançar en l'aventura.

La Cova de la Bruixa: Un indret misteriós on la bruixa entregarà als jugadors **un pergamí amb una missió o un enigma** que hauran de resoldre per continuar avançant.

El Pont del Destí: Si un jugador arriba al Pont del Destí i el dibuix coincideix amb un patró determinat, serà transportat automàticament fins a un altre Pont del Destí.



El Camí d'Estrelles: Si el Camí d'Estrelles coincideix amb un altre Camí d'Estrelles en forma de reflex, el jugador serà transportat instantàniament d'un a l'altre, obrint nous camins en l'aventura.



El Llac Encantat: Les seves aigües misterioses amaguen portals màgics. Si un jugador es submergeix en un punt concret, podrà emergir en un altre lloc del llac o fins i tot en un indret inesperat del bosc.



El Refugi del Drac: Un indret ocult on els jugadors descobriran una **pedra de gran valor i significat especial**. Per aconseguir-la, hauran de **complir una missió o resoldre un enigma** que els posarà a prova. Aquesta pedra pot ser clau per desbloquejar secrets amagats.

El Poble Abandonat: Un lloc misteriós i ple d'energia desconeguda. Quan un jugador hi arriba, **ha de tirar el dau**, i el resultat de la tirada es **multiplica per 3**, permetent-li avançar més ràpidament cap al final de l'aventura.

La Clariana de Fades: Un espai màgic on les fades custodien un dels **objectes imprescindibles del joc: la Rosa**. Per aconseguir-la, els jugadors **han de caure exactament en aquesta casella**, ja que la Rosa serà fonamental per completar la seva missió.

Amb cada pas, els jugadors s'endinsaran més en aquest món ple de **proves, reptes i misteris per resoldre**, en una aventura on l'estratègia i la sort marcaran el destí de cadascú.

3,7 Significat de caselles

Al llarg del teu viatge pel recorregut principal, et trobaràs amb 13 personatges únics, cadascun amb una tasca o un requisit especial per a tu. Algunes d'aquestes trobades et seran favorables, mentre que altres et posaran a prova. Aquí tens què esperar:

1, El Nen que Salta: Et porta directament a la rosa.. Avança amb un salt ple de màgia!

2, La Nena que Salta: Similar al Nen, et porta directament a la rosa que vulguis de tot el taulell de joc. No perdis temps i vola fins allà!

3, Els Llibres: Has d'anar a una altra casella on hi hagi llibres, i això et donarà la possibilitat de tornar a tirar. Una nova oportunitat per avançar!

4, El Drac amb Llengua: Aquest drac increïble et multiplica per dos la teva següent jugada. Un gran poder per aprofitar!

5, El Vaixell: Et fa navegar per les aigües, però hauràs de pagar un preu: perds un torn. Tenir cura de les teves passes serà clau.

6, El Robot: Un personatge mecanitzat que et farà perdre un torn. No deixis que et freni massa!

7, La Robota: Et permet tornar a tirar. Una oportunitat extra per millorar el teu recorregut.

8, La Caputxeta: Et porta directament a la casella final, però hauràs de perdre un torn. Un gran avançament però amb una petita penalització.

9, El Far: Et dirigeix a l'altre far, però et farà perdre un torn. Hauràs d'esperar abans de continuar el teu camí.

10, Els Nens Xops: Et faran perdre 2 torns. Aquesta és una penalització difícil, així que cal que et preparis per tornar a començar després de perdre temps.

11, El Peix: Et porta a un altre peix, canviant-te a una nova casella en un instant. Aquest salt serà ràpid i eficaç.

12, El Pirata: Et permet saltar a un altre pirata, traslladant-te ràpidament a una altra casella del teu camí. Aprofita aquesta oportunitat per avançar!

13, El Príncep: Et farà volar fins a una rosa, per obtenir l'objecte Rosa Vermella. Si vens de part del Príncep, no caldrà passar el repte i obtindràs la rosa directament.

Amb aquests 13 personatges, el teu viatge serà ple de sorpreses, reptes i oportunitats. Cada troballa tindrà el seu efecte sobre el teu recorregut, així que hauràs de ser estratègic per aconseguir la victòria!

4, Objectius

Aquest projecte es planteja amb una visió doble: per una banda, té un objectiu personal profund que reflecteix la meua trajectòria i els meus valors; per l'altra, el treball final de grau (TFG) busca desenvolupar un producte innovador amb un impacte social i mediambiental. *El Crit del Drac* no només vol ser un joc competitiu i entretingut, sinó que també pretén fomentar la sostenibilitat i la interacció amb l'entorn. A continuació, es detallen els objectius acadèmics i del joc:

4.1 Objectiu personal

El meu objectiu personal amb aquest projecte era crear alguna cosa que reflectís plenament qui soc i el que penso, combinant les habilitats, gustos i experiència que he adquirit al llarg de la meua trajectòria acadèmica i laboral. No volia que fos només un altre treball acadèmic, sinó un projecte amb significat, un objecte amb valor personal per a mi. Amb *El Crit del Drac*, he volgut plasmar tant la meua creativitat com la meua manera d'entendre el món, creant un producte que sigui tan únic com el meu punt de vista, incorporant valors que considero importants, com la sostenibilitat i la connexió entre tecnologia i natura.

4.1 Objectiu del TFG

El TFG tenia com a objectiu desenvolupar un producte original i factible que no es limités a ser un simple joc de taula. Volia crear un joc amb valors integrats que oferís una visió innovadora de la societat i l'entorn. *El Crit del Drac* no només es planteja com un joc competitiu i dinàmic, sinó com una eina per promoure la reutilització, la sostenibilitat i una manera diferent d'interactuar amb el món que ens envolta.

A través d'aquest projecte, busco demostrar que és possible unir l'entreteniment amb valors socials i mediambientals, fent que el joc sigui un vehicle per transmetre una nova visió del consum i de la nostra relació amb la tecnologia i la natura.

4.1 Objectiu del joc

L'objectiu principal de *El Crit del Drac* és proporcionar una experiència de joc innovadora que integri la sostenibilitat, la creativitat i la tecnologia. A través de la combinació d'elements físics i digitals, els jugadors no només es diverteixen, sinó que també aprenen a interactuar amb el seu entorn d'una manera més conscient i respectuosa. A continuació, es detallen alguns dels aspectes més destacats del joc que ajuden a assolir aquests objectius:

Exploració de l'Entorn: Una de les característiques més importants del joc és que incentiva els jugadors a explorar el propi entorn físic per trobar elements que els ajuden a avançar a la partida. Per exemple, poden utilitzar objectes naturals com pedres o fulles per representar parts del joc, ensenyant als jugadors que no sempre cal adquirir materials. Això va reforçar la idea de reutilització i sostenibilitat, un dels pilars centrals del *Crit del Drac*.

Un joc ideal per viatjar: Gràcies a la combinació de Panells grans i una bossa de roba resistent, el joc és molt fàcil de transportar. La integració digital redueix la quantitat de material físic necessari, ideal per portar en viatges o excursions, i és possible jugar a qualsevol lloc amb connexió a Internet.

Beneficis del Suport Digital: El suport digital ofereix diversos avantatges:

1. Actualització constant: Les cartes poden ser actualitzades periòdicament, afegint nous reptes i esdeveniments sense necessitat de comprar expansions físiques.
2. Accessibilitat i sostenibilitat: Els jugadors no necessiten Panells, suport digital i objectes quotidians per jugar, i redueixen el consum de plàstic i materials no reciclables.
3. Interactivitat: L'aplicació permet activar elements interactius, amb animacions que fan que el joc sigui més immersiu.

5, Metodologia

El joc utilitza Panells ecològics per crear un tauler dinàmic, combinant cartes digitals i un dau virtual. Els jugadors exploren el seu entorn físic per trobar objectes que es poden utilitzar com a peces, fomentant la reutilització de materials quotidians i respectant el medi ambient. Així com donant un segon ús a elements en desús.

5.1 Com Funciona: Els jugadors es mouen per un tauler creat a partir dels 8 Panells, els quals representen diferents parts del regne. Cada plafó pot contenir errors o reptes associats a cartes de Missió, Esdeveniments o Artefactes Màgics que es desbloquegen a través de l'aplicació. Gràcies a la tecnologia digital, el contingut de les cartes pot variar en funció del temps o la temporada, oferint una experiència dinàmica i evolutiva.

El dau també és virtual, eliminant la necessitat d'un dau físic, permetent que els jugadors el llenci a través de l'aplicació o pàgina web.

5.2 Planificació:

La planificació per al desenvolupament i llançament de El Crit del Drac es divideix en tres fases clau: disseny, prototipatge, manteniment (posterior) a través d'actualitzacions digitals.

Disseny:

Hi ha dos grans blocs de desenvolupament:

- **Creació dels Panells ecològics:** La primera fase implica la producció dels 8 Panells de cartó ecològic, que són la base física del joc. Cada plafó ha de tenir un disseny visual atractiu i representar diferents parts del món de fantasia del joc. A més, s'assegurarà que els materials siguin reciclables i que el procés de fabricació sigui sostenible.
- **Desenvolupament de l'aplicació mòbil:** Paral·lelament, es treballarà en la conceptualització i disseny de l'aplicació mòbil. Aquesta aplicació serà l'eina digital clau del joc, que permetrà als jugadors accedir a les cartes digitals (Missió, Esdeveniment i Artefacte Màgic) i llançar el dau virtual. El disseny de la interfície serà intuïtiu i fàcil d'usar.

Tasques a realitzar:

1, Disseny del tauler i peces:

La primera fase del projecte consisteix en la creació dels Panells de cartó ecològic. Es dissenyaran 9 Panells de 20x20 cm que representaran diferents elements del joc. A més, es definiran com aquests Panells i les peces del joc (fetes amb objectes quotidians) interactuen entre si. Un cop finalitzats els dissenys inicials, es realitzaran proves de jugabilitat per assegurar que els Panells i les peces s'integren correctament dins del joc.

2, Creació de dibuixos a mà:

En aquesta fase, es crearan esbossos a mà dels Panells, cartes i altres elements visuals del joc.

3, Dibuixos digitals (Photoshop, Illustrator):

Els esbossos a mà es digitalitzaran mitjançant eines com *Photoshop* o *Illustrator*. Aquests dibuixos es convertiran en els dissenys finals que s'utilitzaran tant en els Panells com en els elements digitals del joc.

4, Creació de la imatge corporativa:

A partir dels elements visuals dels Panells, es dissenyarà el logotip del joc i la seva imatge corporativa. Aquest logotip reflectirà l'essència del joc i la seva temàtica eco-friendly.

5, Disseny de l'embalatge:

Es dissenyarà una bossa de roba per al transport del joc, que inclourà un codi QR. Aquest codi permetrà accedir fàcilment a la web

6, Creació prototip App/Web

Com a últim pas es crearà un prototip del disseny i usabilitat de l'App/Web, en realitat és una web *responsive* adaptat a tot tipus de format de pantalla per tal de que el format no sigui un problema. Dins aquesta APP hi haurà 3 tipus de cartes diferenciades, el dau a primer pla, botó ajuda, botó "*Última actualització*" i les normes del joc, així com un enllaç a xarxes per compartir i crear comunitat. Així com divulgar l'idea de joc *eco-friendly* arreu del territori.

7, Creació d'imatge per promoció:

Per a la promoció del joc, es dissenyarà un cartell publicitari que inclourà elements visuals del joc i la imatge corporativa. També es crearan continguts visuals per a les xarxes socials, com ara publicacions per Instagram (posts, stories) i una campanya de mailing per donar a conèixer el joc a una audiència més àmplia.

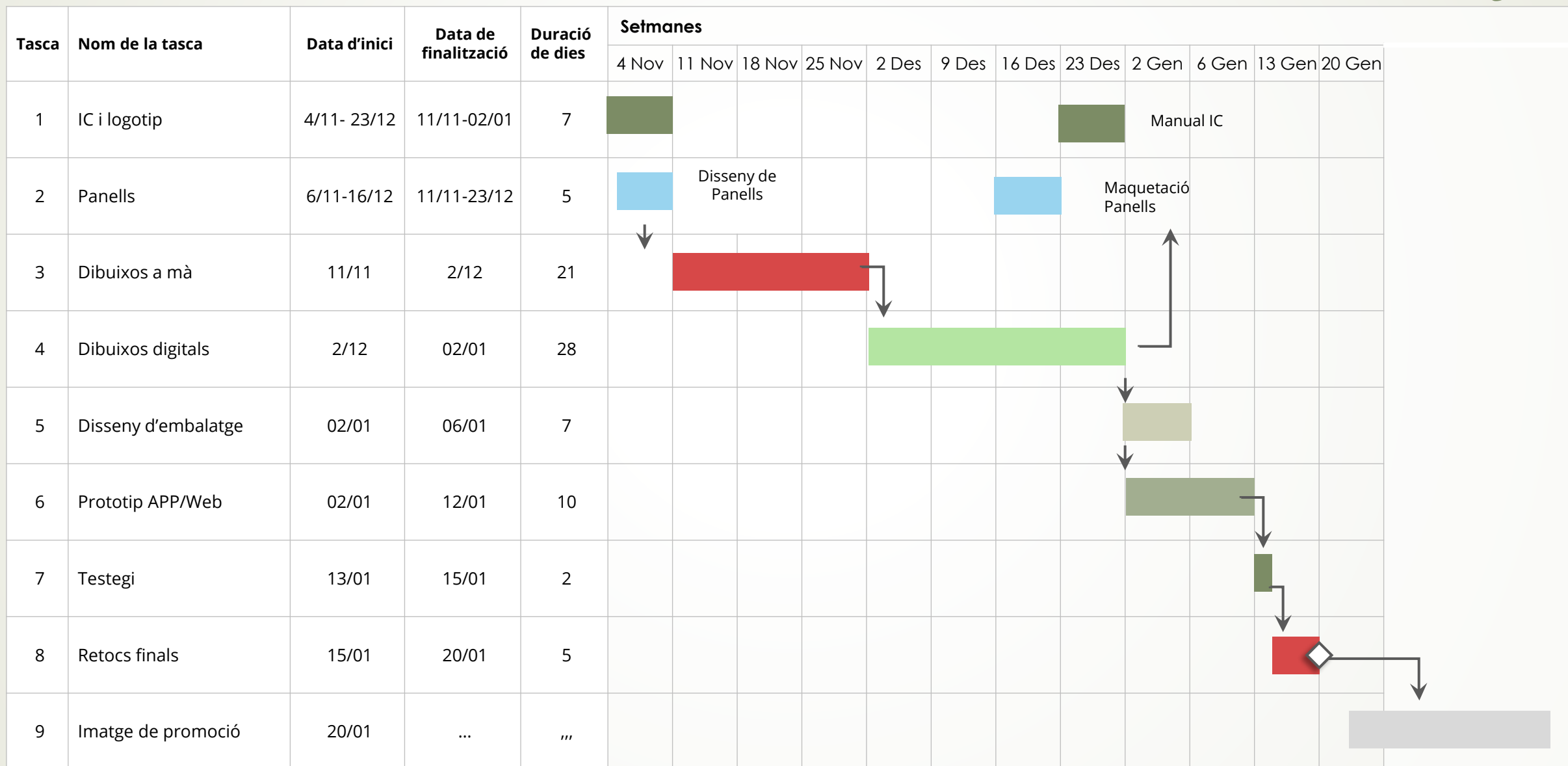
Prototip:

- ❖ Proves de jugabilitat: Una vegada completat el disseny físic i digital, es crearà un prototip funcional del joc per a realitzar proves de jugabilitat. Aquestes proves es duran a terme amb grups reduïts de jugadors de diverses edats i nivells d'experiència per assegurar-se que el joc sigui accessible i divertit. Les proves també serviran per avaluar la usabilitat de l'aplicació mòbil i garantir que la combinació d'elements físics i digitals flueixi de manera natural.
- ❖ Ajustaments basats en el feedback: Els comentaris obtinguts durant les proves de jugabilitat s'utilitzaran per fer ajustaments tant en les mecàniques del joc com en el disseny de l'aplicació. Això inclou corregir qualsevol desequilibri en la dificultat de les missions, millorar la interacció digital i optimitzar l'experiència general dels jugadors.
- ❖ Es podrà descarregar l'aplicació mòbil i accedir a actualitzacions, així com comprar el joc físic i conèixer les novetats. (a posteriori)

Actualitzacions digitals:

A posteriori i no inclòs al TFG:

- ❖ Nous reptes i esdeveniments: Un cop el joc estigui llançat, el suport digital permetrà mantenir-lo fresc i atractiu gràcies a actualitzacions periòdiques. A través de l'aplicació mòbil, es podran introduir nous reptes, missions, esdeveniments especials i artefactes màgics que es desbloquejaran en funció de l'època de l'any o altres esdeveniments. (Botó "Actualització" del joc)
- ❖ Suport continu: També es preveu un suport continu per solucionar errors, millorar l'experiència del jugador i implementar suggeriments de la comunitat. Això garantirà que el joc es mantingui rellevant a llarg termini i que els jugadors continuïn gaudint d'una experiència evolutiva. (Botó "Ajuda")



El dibuix

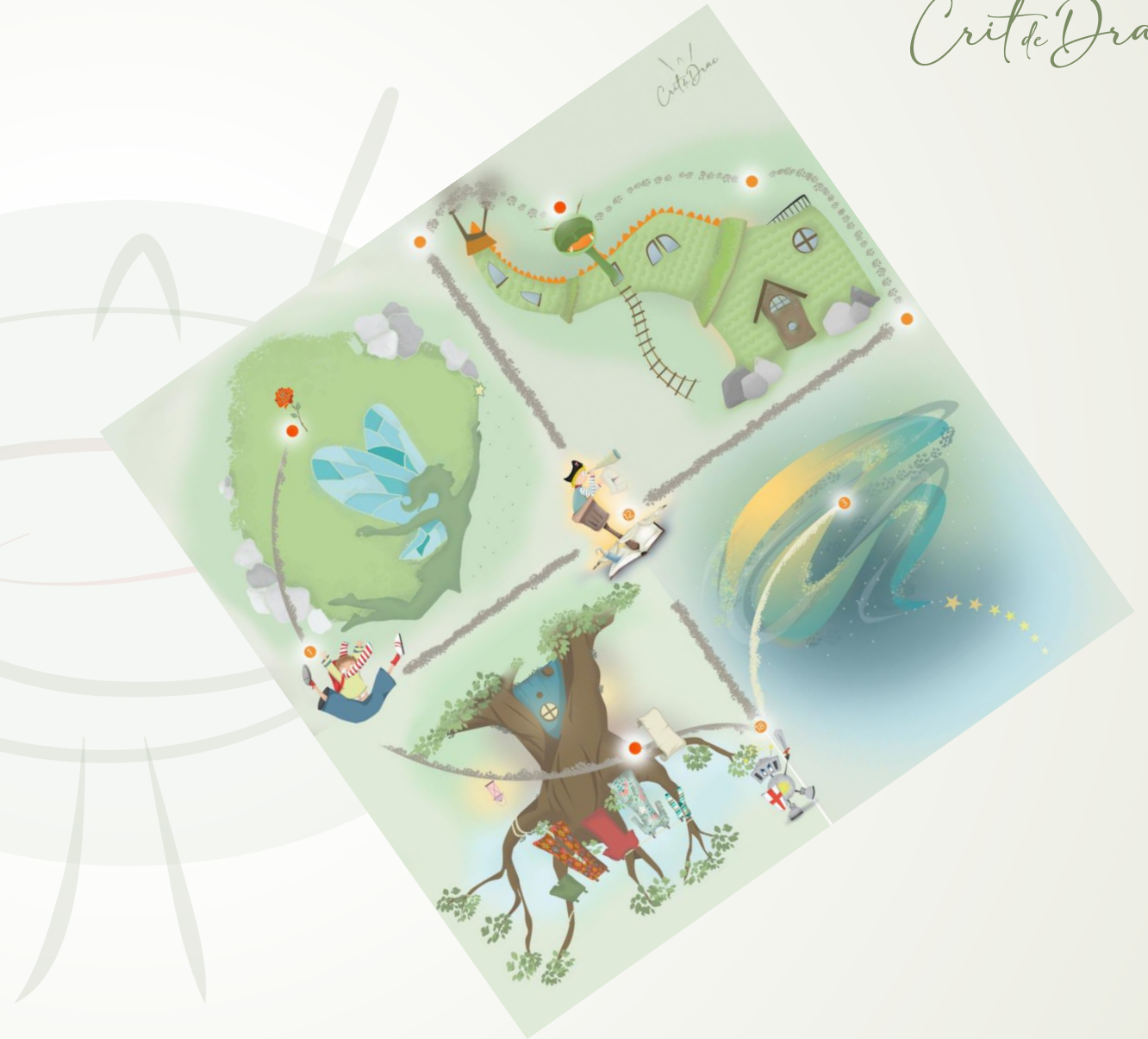
Crit de Drac

6, Creació del dibuixos pel joc

El procés de creació del dibuix comença amb un esbós a llapis que posteriorment és vectoritzat. Un cop completat, s'hi afegeixen ombres i textures utilitzant Photoshop. El resultat és un disseny de traç suau i pla, predominantment en tonalitats blavoses, verdoses i grisenques, amb tocs de taronja per contrastar. L'estructura del joc destaca per una línia central en forma de creu que recorda un camí.

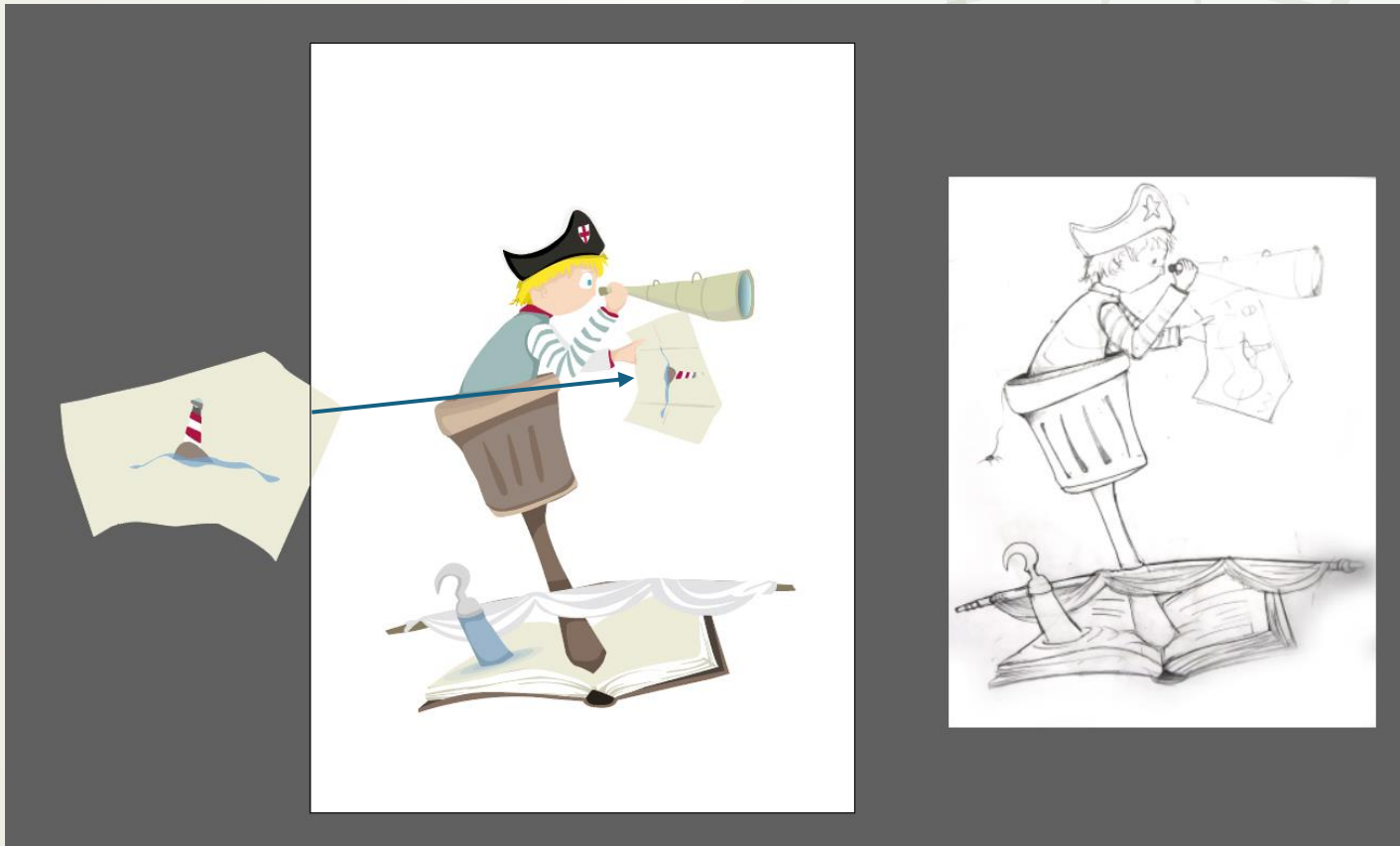
Aquest camí està marcat per punts taronges que representen les caselles, les quals contrasten de manera vibrant amb els colors de fons. Als extrems del camí principal, trobem dibuixos que el recorregut ens condueix a descobrir. Algunes caselles inclouen il·lustracions més acolorides i intenses, que sovint presenten instruccions de joc, com ara "Perd un torn", "Troba l'altre pirata", o altres accions que animen la partida.

L'objectiu és crear un món ric en petits indrets especials com el "Pont del Destí" o la "Cova de la Bruixa", connectats per una quadrícula de camins principals i secundaris que guien els jugadors cap a aquestes zones. El joc està dissenyat perquè els peces són col·loqui de manera aleatòria, garantint que la distribució funcioni tant en l'aspecte visual com en l'experiència de joc. Això permet crear un univers variat i dinàmic, mantenint l'equilibri entre funcionalitat i estètica.

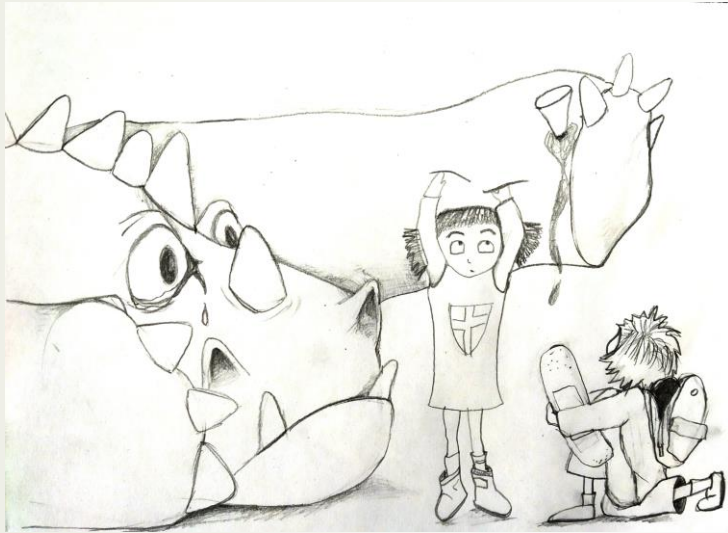


2, Fases del dibuix: (del dibuix a mà al dibuix digitalitzat)

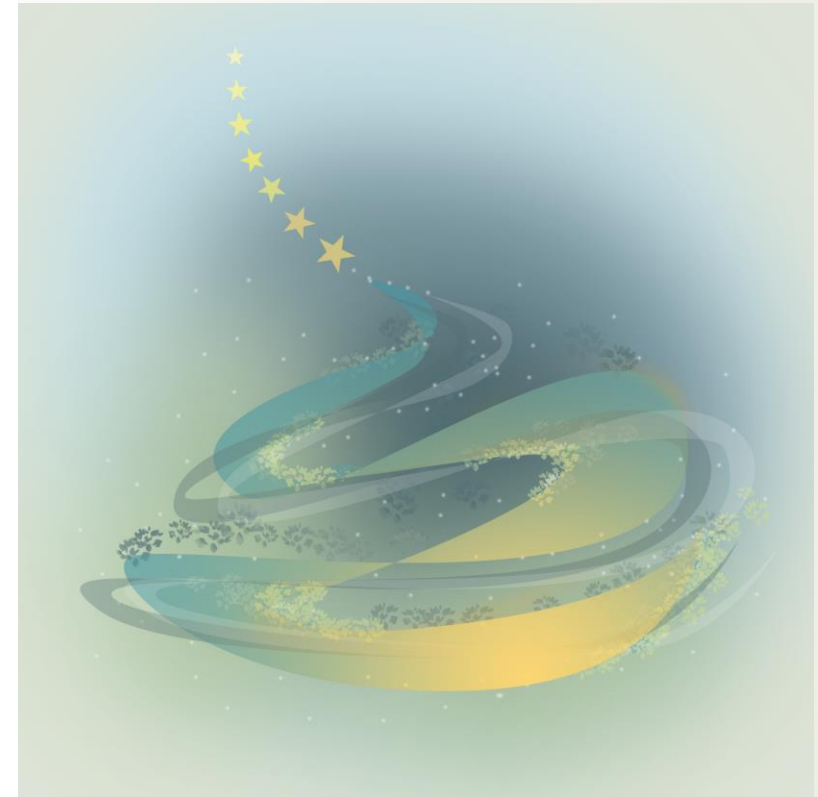
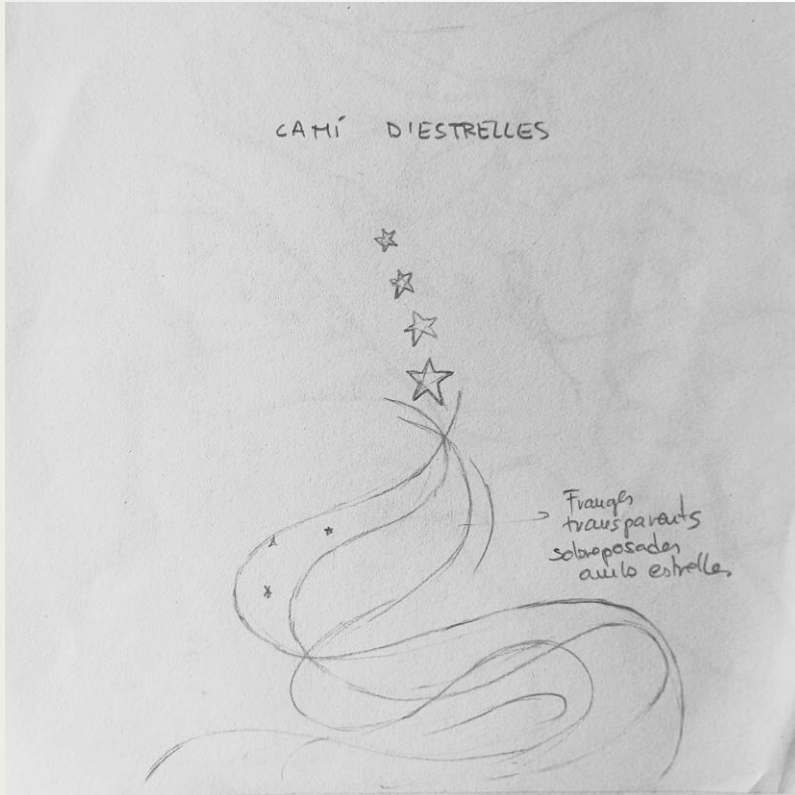
1. Esbós a llapis
2. Color vectorial
3. Elements extres
4. Retoc, ombres i fons



Panell Inici/final



1, Camí d'estrelles



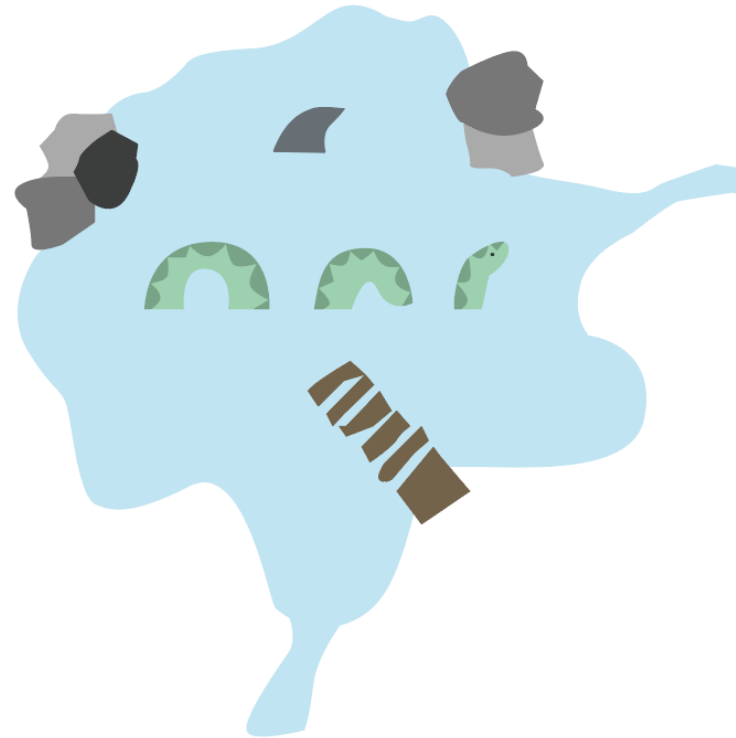
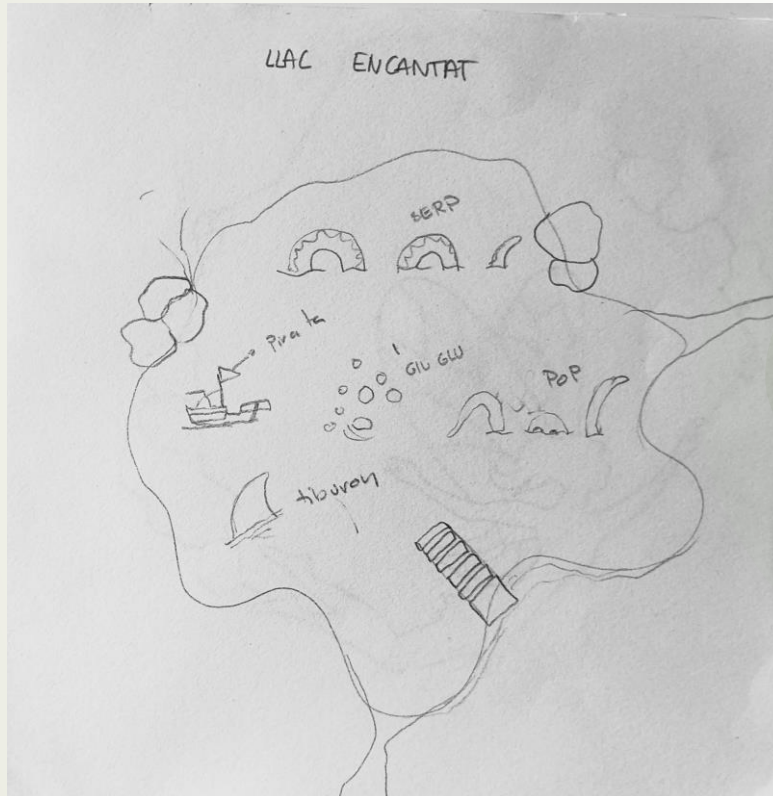
2, Refugi de drac



3, Cova de la bruixa



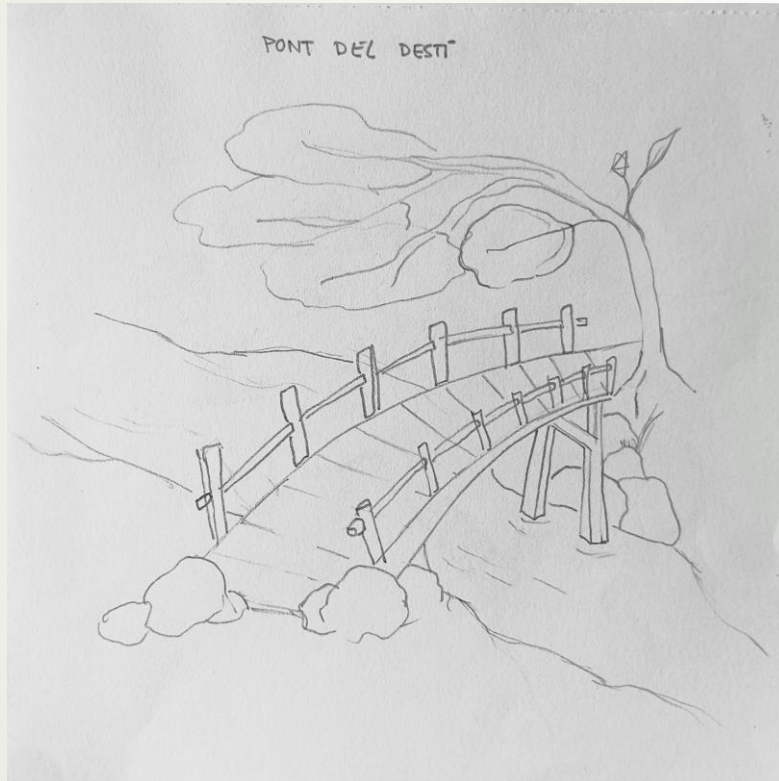
4, Llac encantat



5, Poble abandonat



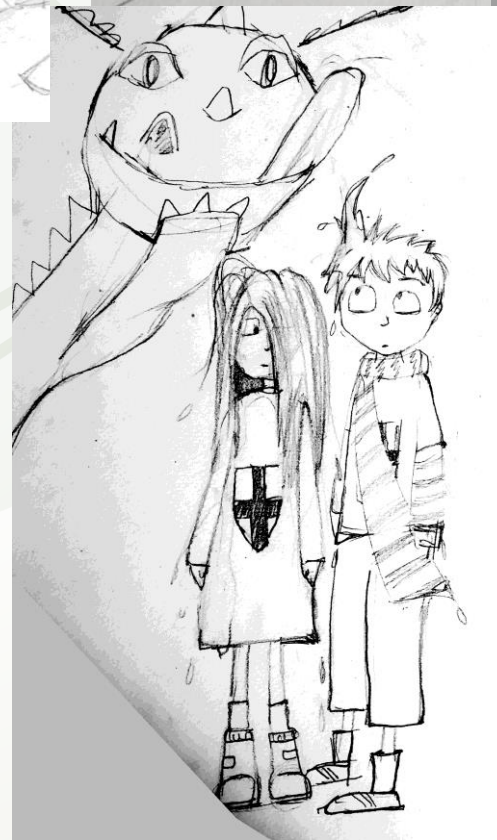
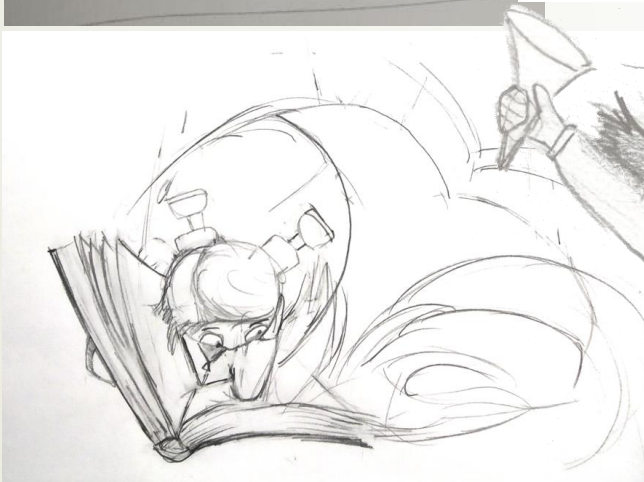
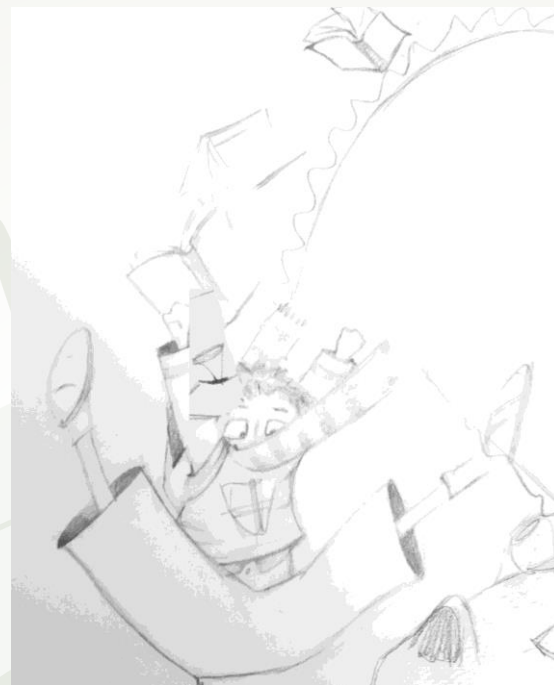
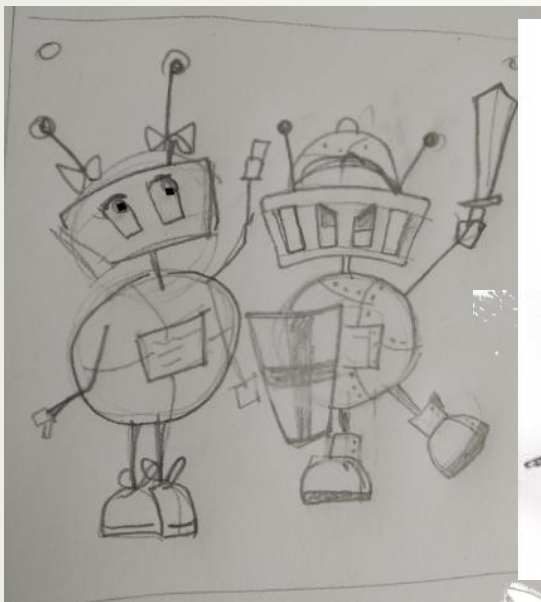
6, Pont del destí



7, Clariana de Fades

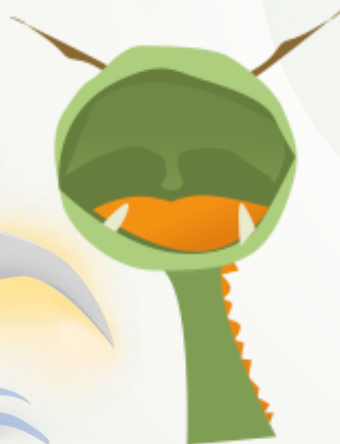
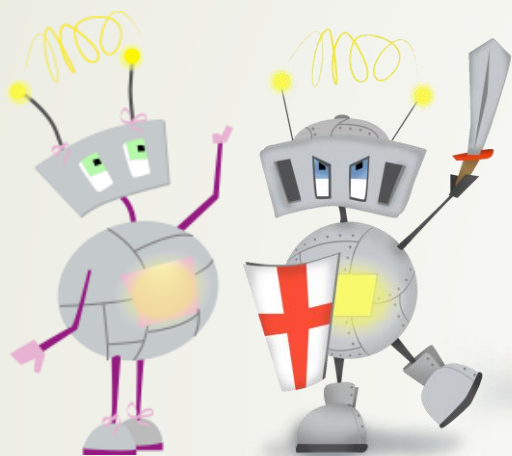


Esbós dels dibuixos de les caselles



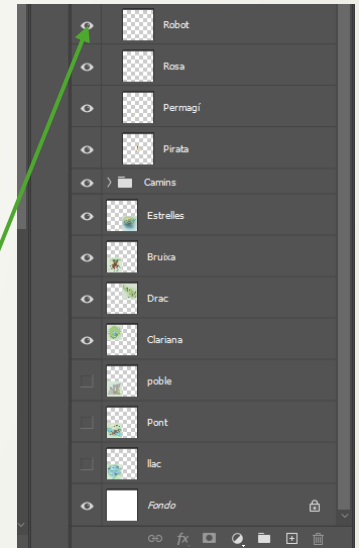
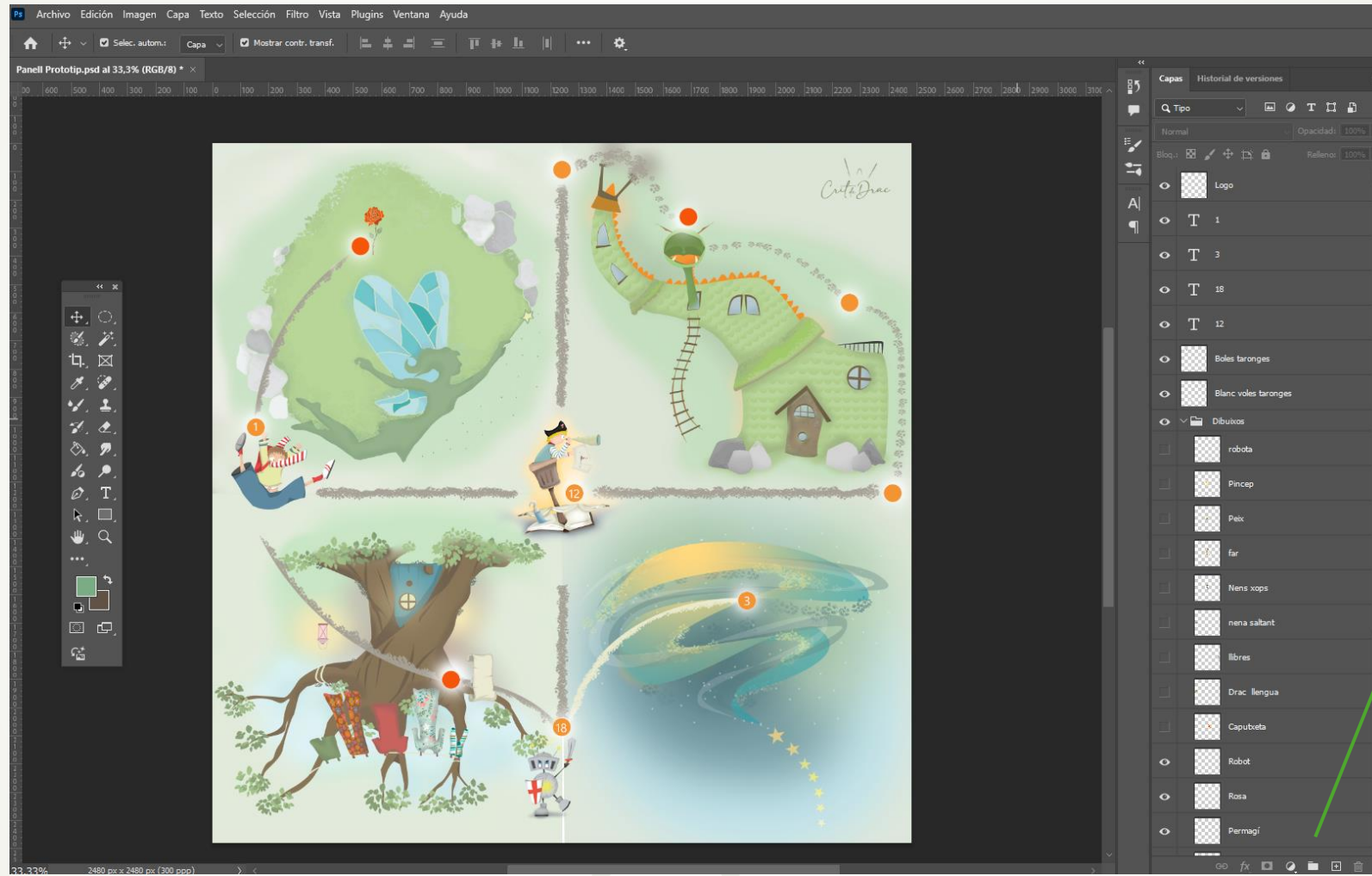
Crit de Drac

Dibuixos de caselles



7. Creació de panells

A partir d'un plató prototip on hi ha tots els elements classificats per capes i aquestes agrupades amb carpetes, es creen els 9 Panells . D'aquesta manera s'aconsegueix una hegemonia i es mantenen proporcions, mides i estructura



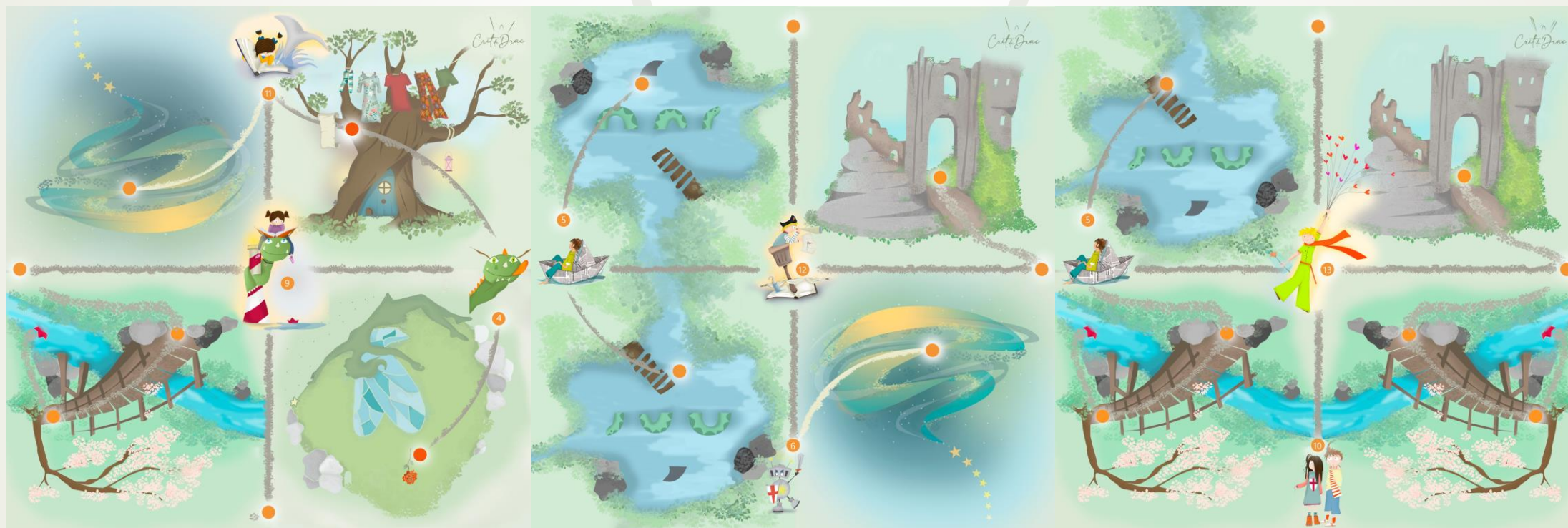
Mostra de panells



Mostra de panells



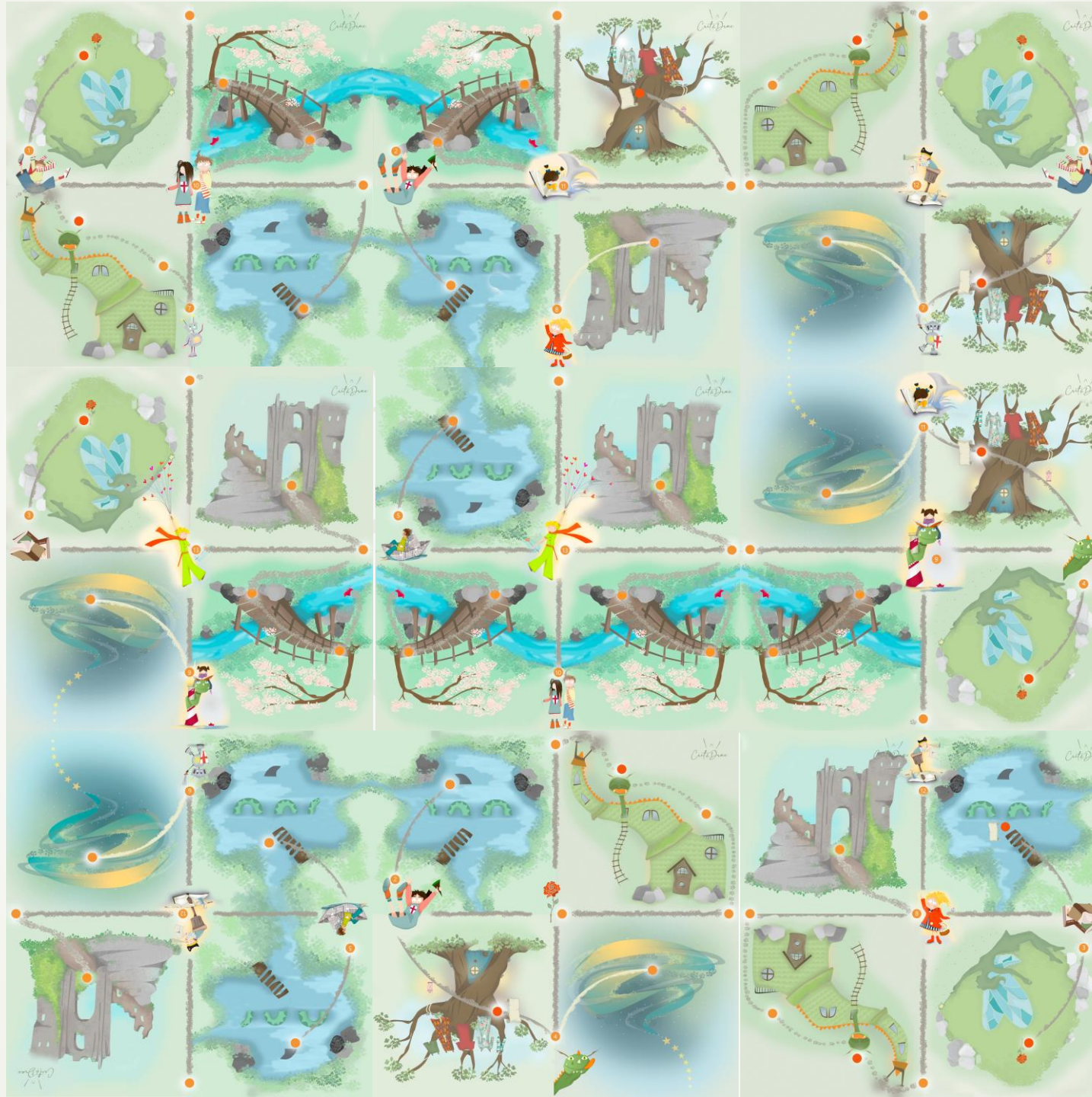
Mostra de panells



Taulell

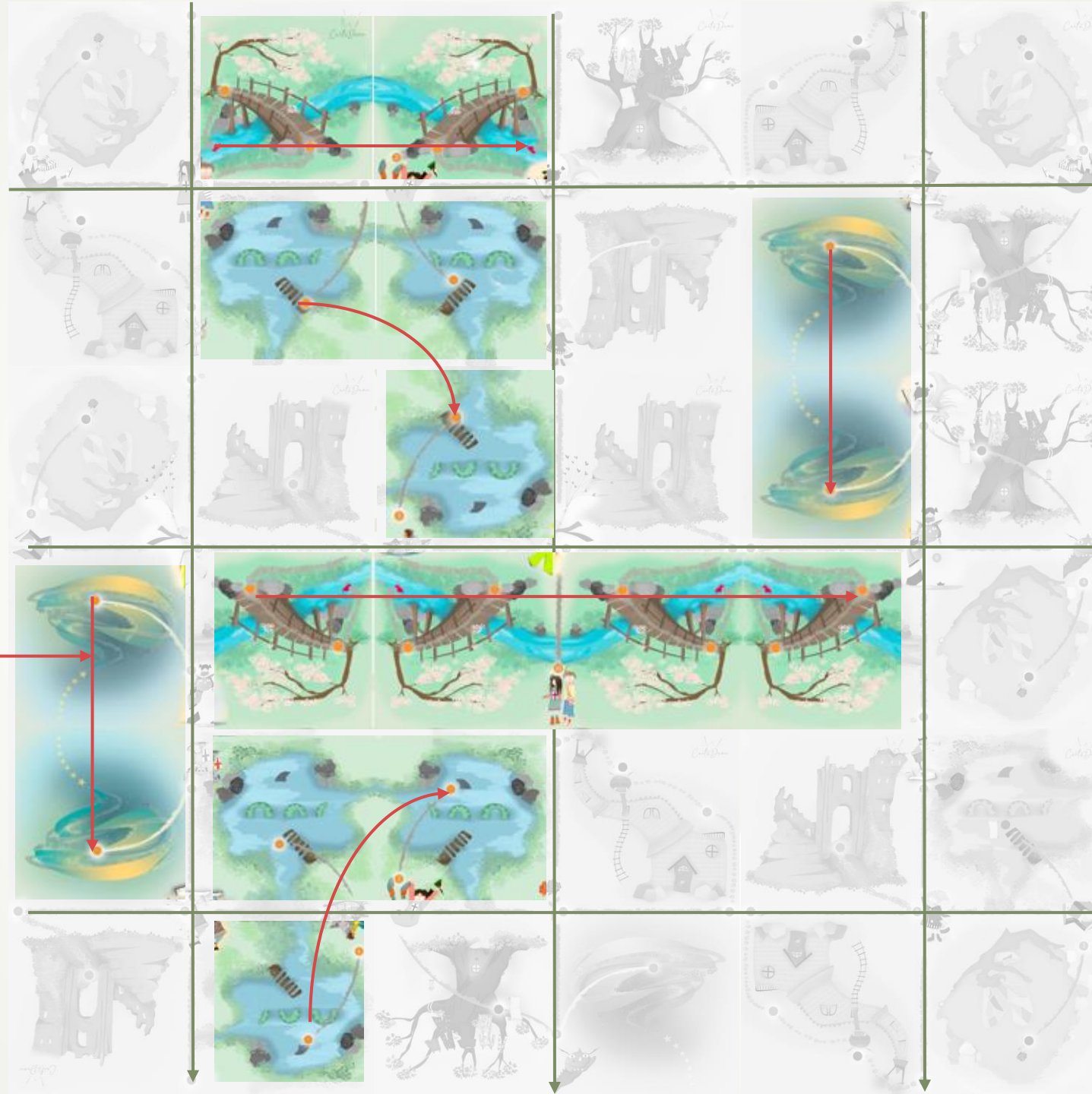
7. El taulell

Aquí mostra una possible distribució del taulell on enllaça diferents escenaris per tal de que esdevinguin dreceres.



Critic Drac

Explicació esquemàtica del taulell



Dreceres directes

Les dreceres dependrà de com estiguin col·locats els Panells. Cada partida tindrà unes dreceres diferents ja que els Panells es posen a l'inici de la partida de manera aleatòria. (es poden fer coincidir per donar més versatilitat el joc)

Camins principals

Camins per on es desenvolupa el joc i que permet fer intrusions al diferents escenaris per tal d'aconseguir els 3 artefactes.



7. Imatge corporativa:

A partir dels elements visuals dels Panells, es dissenyarà el logotip del joc i la seva imatge corporativa. Aquest logotip reflectirà l'essència del joc i la seva temàtica eco-friendly.

Per tal de portar a terme la imatge corporativa, es comença decidint gama de colors i tipografia.

Els colors s'opta per colors suaus verd i crus coma a símbol de terra, natura ecològic, amb un color vermell (de rosa, de sang de la punxada, de cor que batega) que batega, que sagna, que destaca i que fa vibrar el concepte.



#e9eadf



#c2ceb7



#7c8c65



#d74848

Per a la imatge global, el disseny de papereria i el disseny web, s'ha definit el color de **fons #e9eadf** (cru).

4.1. Justificació del Color de Fons

Aquest color neutre es fa servir per evitar que el disseny competeixi visualment amb els elements gràfics del joc de taula, els quals són molt vius i amb molta presència cromàtica.

Així, s'aconsegueix un equilibri visual que permet que els dibuixos siguin els protagonistes sense generar una saturació de color.

A més, **el color cru** també evoca la textura del paper reciclat i dels materials d'embalatge sostenibles, com les bosses que contenen els plafons del joc, elaborades amb roba natural i ecològica.

IC

Crit de Drac

Tipografies: Després de diferents opcions

Rooney

Aptos Serif, CRUSHED

Tw Cen MT , Segoe UI Variable,

Adelia, Agency FB, Open sans

S'opta per *Adelia*, ja que és una tipografia on el seu estil cursiu i lleugerament inclinat a afegeix moviment al disseny, creant una sensació de dinamisme que és perfecte per a productes destinats a un públic familiar o infantil.

A més, el contrast subtil entre els traços més gruixuts i primers aporta una profunditat visual que fa que el logotip destaquí.

És dinàmica, vivencial, bonica i enèrgica.

Per text de paràgraf s'obté per la tipografia , **Segoe UI Variable** amb una mida fixa de **11 punts**.

1. text paràgraf 11P
2. text destacat en negreta 11P
3. text en cursiva 11P
4. text de un títol amb vermell

La Segoe UI Variable és una tipografia dissenyada per Microsoft i inclosa als sistemes operatius Windows, optimitzada per oferir una excel·lent llegibilitat tant en pantalles digitals com en suports impresos.

Gràcies a la seva estructura neta i equilibrada, facilita la lectura a llarg termini i redueix la fatiga visual.

Els seus caràcters tenen una aparença moderna i professional, amb una bona separació entre lletres i un disseny adaptatiu que la fa especialment idònia per a interfícies d'usuari i textos corporatius.

Aquestes normes garanteixen una aplicació consistent i efectiva de la tipografia dins la identitat visual de la marca.

A continuació es crea l'element, l'Icona del logotip a partir de 4 conceptes que defineixen el producte (en aquest cas el joc).



Versions:

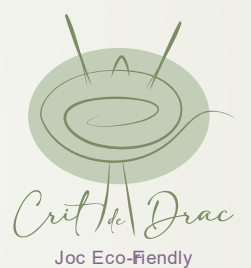


Tipografia Adelia



Joc dinàmic

Surten diferents versions i finalment s'opta per la última amb un tic de color.



Es fan proves de color i tipografies...



Tipografia:
Crit de Drac: Adelia
Eco-Friendly: Segoe UI Variable



Tipografia:
Crit de Drac: Adelia
Eco-Friendly: Open Sans



Tipografia:
Crit de Drac: Adelia
Eco-Friendly: Tw Cen MT

S'opta per treure el text eco-friendly

Decisió Final:

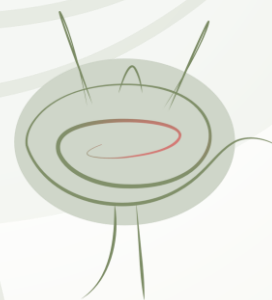


Tipografia:
Crit de Drac: Adelia

El logotip transmet una sensació de traç espontani i juganer, en sintonia amb el seu significat. La tipografia Adelia reforça aquest efecte amb un estil fresc i natural, reflectint la rapidesa i l'emoció de la recerca de l'objectiu. El disseny inclou un dibuix d'un drac fet amb línies ràpides i dinàmiques, així com una rosa, per donar forma a un logotip que combina colors amb una intenció clara: el verd i el vermell. El verd evoca un aspecte natural i ecològic, mentre que la vermell, es situa el centre de la imatge com a cor que batega, ànima amb vida, i provoca el contrast infal·lible de dos colors complementaris (verd i vermell).

Diferents aplicacions

Icona



Versió
simplificada



[Per ampliar informació:](#)

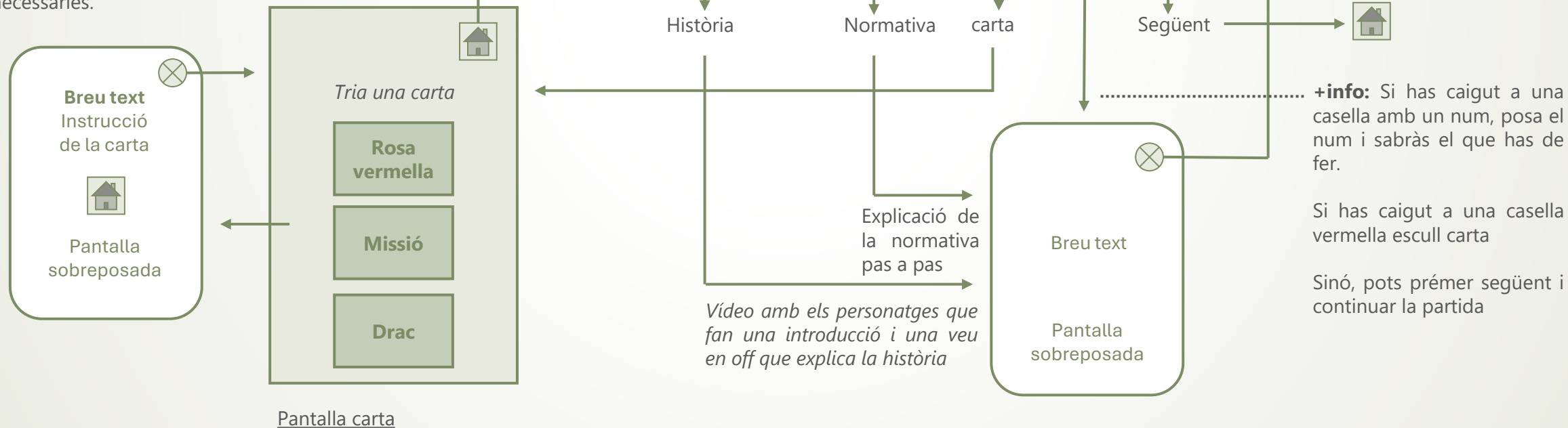
[Veure Manual d'identitat corporativa](#)

App

8, Disseny d'aplicació mòbil

Esquema: L'app està dissenyada per ser ràpida, intuïtiva i evitar pantalles innecessàries. La informació essencial es troba en una pantalla principal, des d'on es realitzen totes les accions del joc. Només es passa a una tercera pantalla quan cal escollir una carta, per evitar saturar la principal amb massa informació.

L'objectiu és que el joc sigui àgil: el jugador tira el dau i avança, i només si cau en una casella especial, ha d'escollir una carta. En aquest cas, la instrucció serà clara i directa: "Tria una carta". D'aquesta manera, es garanteix una experiència fluida i sense interrupcions innecessàries.



App

8, Disseny d'aplicació mòbil

L'APP de *Crit de Drac* ha estat dissenyada seguint una línia visual suau, clara i neutra, coherent amb la imatge corporativa global. L'objectiu principal del disseny és garantir una experiència visual neta i ordenada que no saturi els usuaris, especialment tenint en compte la introducció de dibuixos amb una gran varietat de colors.

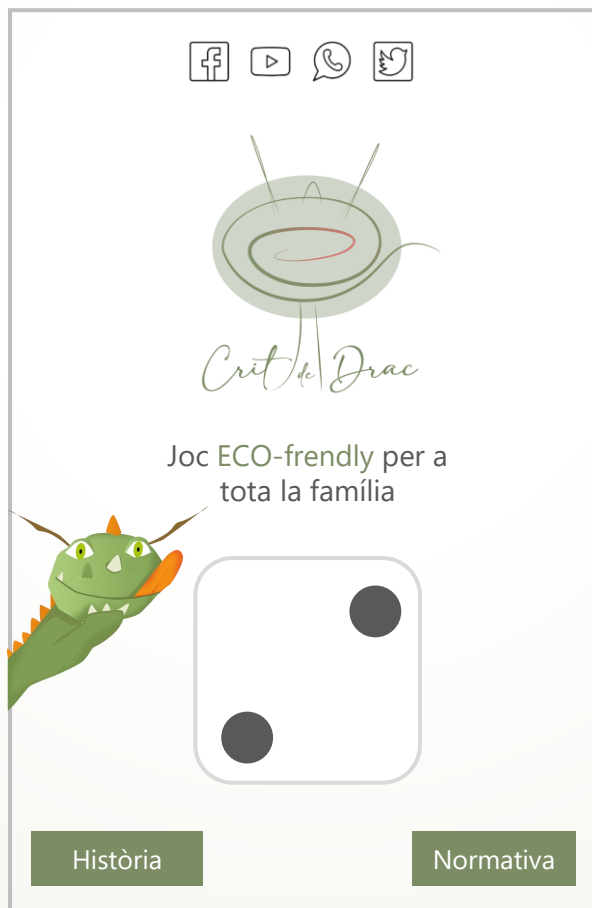
En tractar-se d'un joc infantil, s'ha prioritzat que els elements gràfics, com ara els dibuixos, puguin ser vibrants i plens de color, per tal d'atraure l'atenció dels nens i estimular la seva curiositat. Tot i això, l'esquema de disseny general de l'APP manté una harmonia visual, evitant que els elements sobresaturin o desentonin amb l'experiència global.

El disseny de l'APP també està pensat amb un enfocament centrat en la funcionalitat. Això significa que els aspectes visuals estan sempre al servei d'una navegació intuïtiva i senzilla, garantint que els usuaris, independentment de la seva edat, puguin interactuar amb el joc sense dificultats.

Aquesta combinació de disseny i funcionalitat assegura que l'APP compleixi els seus objectius tant estètics com pràctics, oferint una experiència lúdica i atractiva per als infants.

Crit de Drac

Pantalla inicial: Poc contingut i l'element que es vol destacar és el Dau.



Pantalla Principal: Contingut exclusivament necessari per facilitar la navegabilitat. **"Següent"** Botó destacat per tal de continuar i agilitzar la partida.



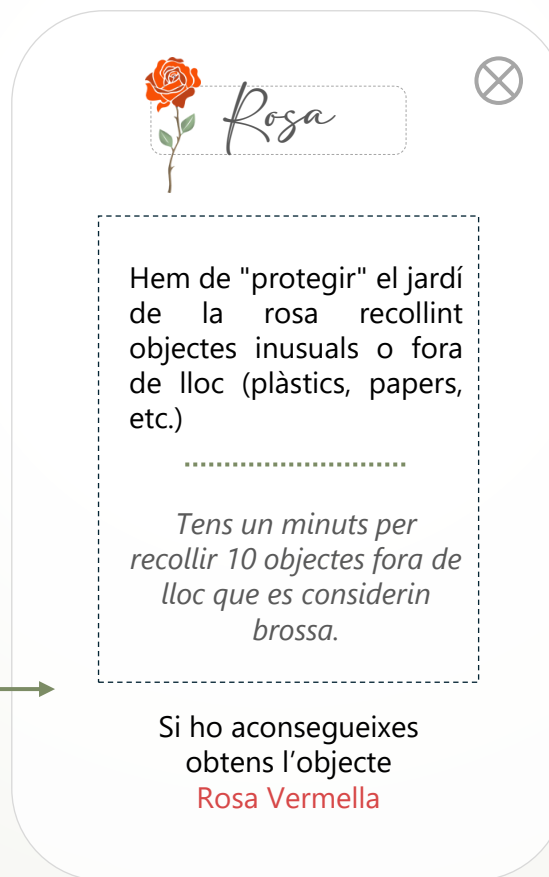
8, Disseny d'aplicació mòbil

Pantalla Cartes: Poc contingut i l'element que es vol destacar és el Dau



Pantalla Sobreposada: Quan es prem la creueta aquesta desapareix i deixa a sota la pantalla Cartes

Pantalla Carta: Explica la tasca que s'ha de fer



Pantalla N° de les caselles: Explicació N° de les caselles segons el seu número



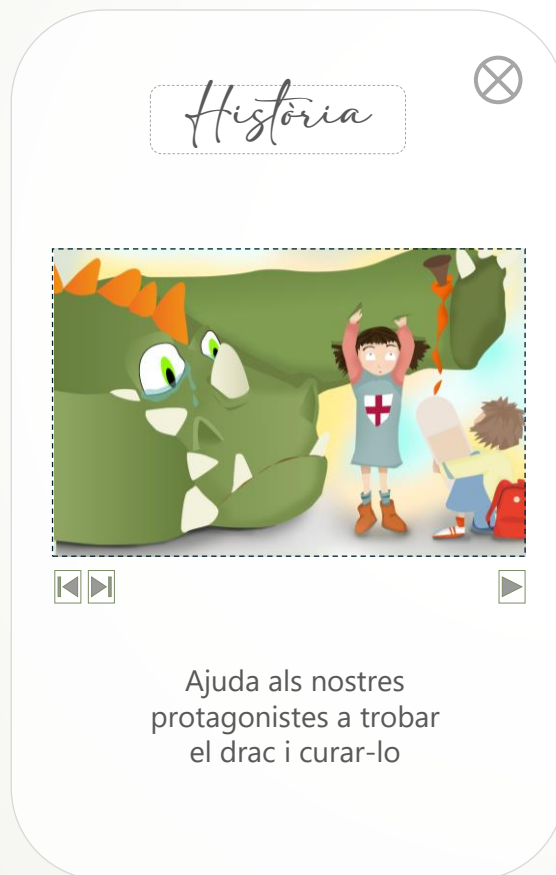
App

8, Disseny d'aplicació mòbil

Pantalla Sobreposada: Quan es prem la creueta aquesta desapareix i deixa a sota la pantalla Cartes



Pantalla Història: Vídeo amb els personatges que fan una introducció i una veu en off que explica la història.



Pantalla Normativa: Explicació de la normativa pas a pas.



9. Presentació i embalatge del joc

El joc Crit de Drac es presenta en una bossa de roba ecològica i reciclada, en lloc d'una caixa convencional, ja que no conté peces i està compost per 10 plafons del mateix tamany fets de paper reciclat.

Exterior: La bossa està confeccionada amb roba ecològica de color cru corporatiu, garantint una coherència visual amb la imatge del joc.

Interior: S'ha reutilitzat la tela d'un antic coixí, escollint un to verd fosc corporatiu per mantenir l'harmonia cromàtica.

Tancament: L'embolcall es completa amb una goma de color vermell corporatiu, que afegeix un toc distintiu i funcionalitat.

Detall distintiu: A la part frontal, una petita peça de fusta amb un acabat natural incorpora un codi QR enganxat, reforçant la sensació de producte sostenible i alineat amb la imatge corporativa.

Aquesta elecció d'embalatge reflecteix el compromís amb la sostenibilitat i assegura que tots els elements del joc segueixin una coherència estètica i conceptual, reforçant la seva identitat visual.



10, Testeig

El testeig del joc ha enriquit el seu acabat final. La primera i més important aclaració és que els taulells han de ser una mica més grans. No es poden imprimir en format DIN A4, ja que es redueixen per deixar marge; per tant, s'ha d'imprimir a la mida exacta de 21x21 cm. Una de les coses més positives és que, al buscar elements a l'entorn, ha estat molt fàcil, la qual cosa reforça la idea del joc: tenim massa coses i podem aprofitar els recursos al nostre voltant. També, tot i no tenir moltes proves, els reptes que interactuen amb l'entorn han estat molt enriquidors.

La gamma cromàtica és molt encertada; els colors neutres de la imatge corporativa fan que els dibuixos siguin versàtils i prenguin rellevància en qualsevol context. Finalment, com a punt de millora, seria útil afegir un vídeo o una petita història introductòria, així com un full imprès amb un resum de les normes.



Promoció

10, Roll Up 70cm * 100cm

Com a presentació del projecte s'ha creat una imatge gran per tal d'atreure i poder utilitzar tan a conferències, botigues, presentacions aparadors...

L'idea és crear un producte útil, versàtil i atractiu pel públic en general. Així com vistós i de fàcil lectura i entesa ja que hem de tenir en compte que va destinat el públic infantil.

Crit de Drac



Poques aventures han sonat tan esguerrifoses. La Jordina i en Jordi s'endinsen a un bosc tenebros ple de perills i reptes per trobar el nostre amic Drac que s'ha fet mal amb un espina d'una rosa. Però el camí no els serà fàcil, trobaran obstacles, reptes..., i també ajuda per poder arribar fins el seu amic.

Crit de Drac és un joc on els jugadors recorren escenaris plens de proves que els ajuden a interactuar amb l'entorn i prendre consciència que no cal comprar per obtenir el que necessitem, sinó aprofitar els recursos extraordinaris que tenim al voltant.

"Crit de Drac" és un joc innovador que combina diversió, estratègia i sostenibilitat. Mitjançant una aplicació mòbil, el joc elimina la necessitat de daus, cartes i altres elements físics, **utilitzant només tecnologia per crear una experiència dinàmica i respectuosa amb el medi ambient**. Tots els components físics, com embalatges i caixes, són substituïts per tecnologia digital, reduint així l'impacte ecològic.

El joc es compon de 10 panells que es distribueixen de manera diferent a cada partida, creant escenaris i camins canviants. Els jugadors han de recórrer el tauler i aconseguir tres objectes per arribar al final i curar el Drac. Aquesta estructura flexible aporta novetat i diversió a cada partida. A més de ser entretingut, "Crit de Drac" és una proposta sostenible que es manté actualitzada constantment gràcies a l'aplicació, oferint una jugabilitat adaptativa i sense generar residus. **Un joc divertit, ecològic i en constant evolució!**

Les proves que hauran de superar (algunes són simples del joc com: "Alça 3 caixes") i d'altres són de consciència i millora de l'entorn: "Recull 10 objectes del teu entorn que es podrien considerar brossa amb un minut de temps".

COMENÇA L'AVENTURA!
Joc **ECO-Friendly** amb suport digital per jugar amb amics i família

Crit de Drac



Podràs ajudar els nostres amics a superar els reptes fins arribar el Drac?

Conclusió



11, Conclusió

El Crit del Drac no només ofereix una experiència de joc emocionant i competitiu, sinó que també actua com una eina educativa que ensenya valors fonamentals sobre la sostenibilitat i la reutilització. A través del joc, els participants aprenen a valorar i utilitzar els recursos que tenen al seu voltant, mentre gaudeixen d'un joc modern que combina elements físics i digitals.

A més, *El Crit del Drac* demostra que el món digital no està renyit amb la sostenibilitat ni amb la cura i observació de l'entorn. Lluny de ser una oposició entre "pantalla o natura", el suport digital es converteix en una eina que enriqueix el joc de taula, millorant les seves qualitats de socialització i fomentant la col·laboració entre jugadors. Aquesta combinació permet gaudir tant de la tecnologia com de l'entorn natural, creant una experiència única i equilibrada.

A través d'aquest projecte, busco demostrar que és possible unir l'entreteniment amb valors socials i mediambientals, fent que el joc sigui un vehicle per transmetre una nova visió del consum i de la nostra relació amb la tecnologia i la natura.

Bibliografía

Crit de Drac

7, Bibliografía

Análisis de diseño: Las 12 fuentes más fáciles de leer:

https://www.vistaprint.es/hub/analisis-de-diseno-12-fuentes-mas-faciles-de-leer?srsItid=AfmBOooOho3jL8MdbzrJAXuMz3bPGJZ7hf5luVOD0J_L6GsMK5GnsS5N

Los colores complementarios: ¿qué son y cómo utilizarlos?:

<https://landecolor.com/los-colores-complementarios-que-son-y-como-utilizarlos/>

Mesures d'una tablet

<https://topesdegama.com/actualidad/productos/como-elegir-tamano-tablet>

Mesures d'una tablet

<https://topesdegama.com/actualidad/productos/como-elegir-tamano-tablet>