

# HUELLA DE CARBONO EN LOS ALIMENTOS

## Juego de Cartas

### Plan de trabajo

Para la realización del juego se dividieron los objetivos a alcanzar en dos fases:

#### Fase 1 (Agosto a Septiembre)

Dinámica de juego:

- Definir claramente la dinámica de juego
- Definir cantidad total de cartas, así como de cada alimento y comodines
- Elaboración de instructivo.
- Playtesting, realizándose con dos grupos diferentes: con expertos de juegos de mesa quienes brindarán retroalimentación y con jóvenes de edades oscilantes a la recomendada
- La dinámica se basará en la información que previamente nos entregaron, generando una propuesta que pueda prever los detalles del juego, optimizando las partidas y facilitando el diseño adecuado para las cartas.

Arte:

- Definición de diseño de cara posterior de las cartas
- Estructura de información y diseño de cara frontal de cartas de alimento.
- Diseño de ilustraciones de cara frontal de un alimento por categoría
- Diseño de cartas comodín
- Definición de simbología en cada carta: fábricas, hojas y puntos.
- Diseño del instructivo

#### Fase 2 (Octubre a Noviembre a consideración)

Arte:

- Se concretarán el diseño del total de cartas definido
- Diseño gráfico del embalaje

Manufactura:

- Se confeccionarán un número acordado de mazos de cartas con su embalaje
- Se realizarán un número acordado de mazos de cartas con su embalaje e instructivo, de acuerdo con los costos de producción se buscará la mejor calidad posible en un costo accesible.

\*Todo el material realizado se entregará al término de cada fase.

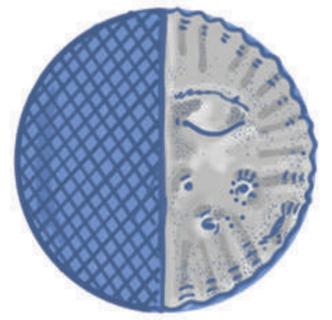


**ZEMPERI**  
Arte, Diseño y Divulgación

(55) 3555 1398

(55) 3555 3919

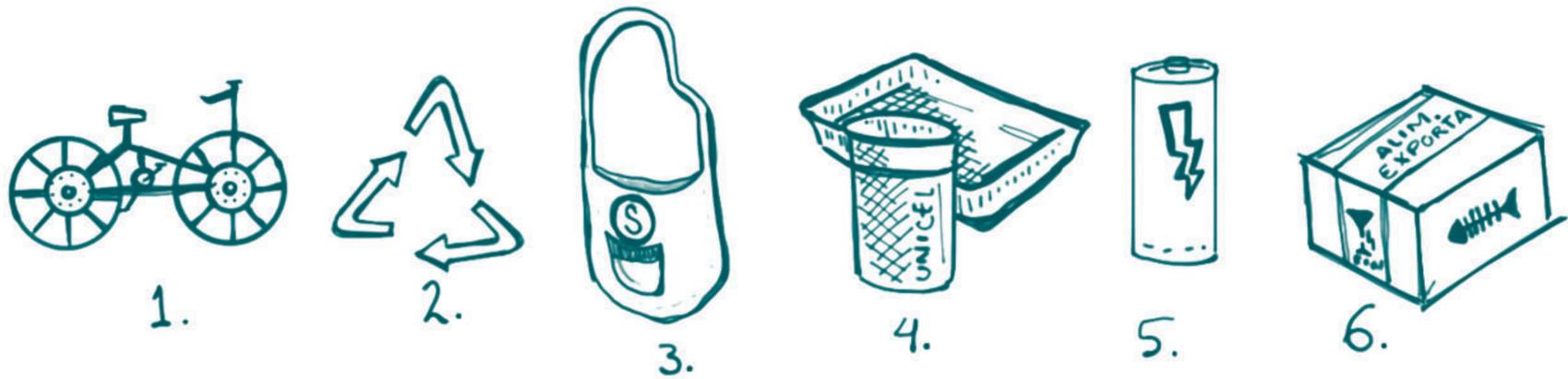
zamperidy@gmail.com



V. POSTERIOR V. FRONTAL



CATEGORIAS



COMODINES



**ZEMPERI**

Arte, Diseño y Divulgación

(55) 3555 1398

(55) 3555 3919

zamperidy@gmail.com