

**VIDEO ANIMADO DONDE SE EXPLIQUE UNA PARTIDA DEL JUEGO DE CARTAS
“FAPPARACARDS”.**

Autor

Jaime Andrés Gómez Colorado

Profesor

Felipe González Restrepo

Tecnología en Animación Digital

I.U. Pascual Bravo

2026-1

Índice

Índice.....	2
Tabla de figuras.....	3
Resumen.....	4
Identificación y descripción del problema.....	5
Justificación.....	7
Objetivos.....	9
Objetivos Generales.....	9
Objetivos Específicos.....	9
Marco Teórico.....	10
Metodología.....	16
Desarrollo.....	19
Referencias.....	29

Tabla de figuras

Figura 1 Video Metapod para Presidente TV.....	12
Figura 2 Canal Youtube ChaosGalaxyTCG.....	13
Figura 3 Captura video ChaosGalaxyTCG.....	14
Figura 4 Captura video Fool's Blade.....	15
Figura 5 Páginas libro FAPPARACARDS.....	19
Figura 6 Mapa conceptual de elementos.....	21
Figura 7 Captura fragmento guion narrado.....	23
Figura 8 Escenas Animatic.....	24
Figura 9 Animatic FAPPARACARDS.....	25
Figura 10 Props 3D.....	26
Figura 11 Ilustraciones finales.....	27
Figura 12 Resultado de composición.....	28

Resumen

El presente proyecto expone el proceso de desarrollo de un video animado tipo *How to Play* del juego de cartas TCG “*FAPPARACARDS*”, creado con el propósito de explicar de manera clara y dinámica las mecánicas, reglas y funcionamiento general del juego. La investigación se centra en identificar los elementos audiovisuales y narrativos necesarios para construir un contenido comprensible, atractivo y coherente con la identidad del proyecto.

Durante el desarrollo se analizaron distintos aspectos fundamentales para la producción del video, entre ellos la estructura que debe contener un tutorial audiovisual, la adaptación de las ideas iniciales a un animatic como herramienta de planificación, la definición de un estilo artístico acorde con la temática del juego y la construcción de una narración que facilite la comprensión del espectador.

Finalmente, esta investigación busca demostrar cómo un video animado puede convertirse en una herramienta eficaz para introducir un juego de cartas al público, fortaleciendo su identidad visual y facilitando el aprendizaje de sus mecánicas mediante recursos audiovisuales diseñados estratégicamente bajo criterios estéticos y comunicativos.

Identificación y descripción del problema

Los juegos de mesa han existido durante cientos de años, nacieron con un propósito y fueron evolucionando hasta convertirse en una forma de entretenimiento para nosotros, diversas personas de todas las edades pueden disfrutarlos y los estilos de juegos pueden ser de lo más sencillos hasta pruebas de estrategia y mente. Estos juegos tienen muchas presentaciones, una de ellas y de las más populares son los juegos de cartas, desde la clásica “Baraja de cartas” hasta el moderno “UNO”, una ramificación de los juegos de cartas son los *Trading Card Games* o TCG por sus siglas en inglés, (Juego de Cartas Coleccionables), un género conocido por su estilo de juego, un sistemas de invocación y como su nombre lo indica, por una amplia cantidad de cartas que se pueden coleccionar. “FAPPARACARDS” es un TCG que creé como un proyecto personal inspirado por el arte de otros juegos del género como “Pokemon TCG” y “Bakugan Battle Brawlers”, con suficiente esfuerzo logré crear un TCG entretenido que pude compartir con personas cercanas y otras interesadas, pero lógicamente siempre saltaba la misma pregunta:

“¿Cómo se juega?”

La gran mayoría de TCG y juegos de cartas comerciales contienen algo que explica las reglas y jugabilidad, ya sea un libro de reglas, una infografía, etc, y aunque sí poseía uno de estos para FAPPARACARDS no se me facilita su distribución, y en muchas de las ocasiones los jugadores comprenden más rápido con ejemplos prácticos, los juegos como “Pokemon TCG” y “YugiOh” poseen alternativas donde introducen a los nuevos jugadores con videos animados *How to Play* con los conceptos básicos de sus juegos, el proceso de una partida y los elementos que debes

poseer. Se busca qué se necesita para crear un video animado donde se expliquen las reglas y el desarrollo de una partida de “FAPPARACARDS”, qué se puede simplificar y cómo aprovechar el formato audiovisual.

Justificación

Los juegos de mesa es un mercado que está en constante crecimiento, no solo gracias a los lanzamiento de las grandes empresas sino también por el incremento de desarrollos independientes y el surgimiento de nuevos crowdfunding, en 2025 el mercado de juegos de mesa se valoró en 15,83 mil millones de dólares y se prevé que crezca de 17,45 mil millones de dólares en 2026 reportado por (Fortune Business Insights, 2026, 1). Una de las ramificaciones de los juegos de mesa son los TCG (juegos de cartas coleccionables) que surgieron en 1904 con “The Baseball Card Game” el cual tenía un concepto diferente a los TCG modernos, los cuales surgieron en 1993 con Magic: The Gathering que definiría el estilo de juego que los caracteriza. El tamaño del mercado mundial de juegos de cartas coleccionables está valorado en 20,08 mil millones de dólares en 2026, y se espera que alcance los 76,67 mil millones de dólares en 2035, con una tasa compuesta anual del 15,9% de 2026 a 2035 (Business Research Insights, 2026) creando un ecosistema con muchas posibilidades de inversión, con nuevos proyectos y nuevas propuestas saliendo al mercado todos los años.

Los TCG más vendidos del mercado cuentan con distintos medios en los que explican sus reglamentos, mecánicas y elementos, se pueden encontrar ejemplos de videos *how to play* animados en los productos más populares de cartas coleccionables, como YugiOh, Pokemon, Magic y Hearthstone. Como ejemplo, YugiOh cuenta con múltiples de estos videos, cada uno con un aspecto importante del juego (Konami, 2023), intentando mantener duraciones reducidas de aproximadamente menos de 5 minutos por video y con múltiples versiones que se ajustan a la región de sus jugadores, estos videos acumulan miles de visitas al ser una buena opción cuando se trata de empezar desde cero.

Incluso con todos estos medios, en productos así de grandes, surgen los videos hechos por el mismo público, contenido hecho por fanáticos que cumplen otro propósito, no están satisfaciendo una necesidad porque técnicamente la misma empresa ya lo hizo con estos videos animados, y aun así, creaciones audiovisuales subidas a redes sociales obtienen miles o incluso millones de reproducciones tratando un mismo tema que ya se hizo anteriormente y de manera oficial, quizás es por el tono del video o el punto de vista desde que lo abordan, pero es innegable de que han sido de mucha utilidad y sobre todo, que es consumido, un buen ejemplo es el video titulado “Aprende a jugar Pokémon TCG (Juego de Cartas)” del canal “Metapod Para presidente TV”, en su video, explica de manera extendida y con una presentación en forma de monólogo contenido que se puede encontrar en canales oficiales de Pokemon, pero incluso con esto en cuenta, su video posee 1 millón de reproducciones y 1.500 comentarios, demostrando que siempre puede haber espacio de nuevo contenido para introducir nuevos jugadores, espectadores o fanáticos.

Objetivos

Objetivos Generales

Crear un video animado donde se expliquen claramente las reglas y el proceso de una partida del juego de cartas “FAPPARACARDS”.

Objetivos Específicos

Definir los puntos importantes que debe contener el vídeo en el que se expliquen las reglas del juego.

Implementar esta información en un animatic que sea la base del resultado final.

Desarrollar visuales acordes con la temática del juego que sigan la narrativa y dirección del animatic.

Marco Teórico

Según el artículo “*Automatically Designing Legible, Full Instructions For Games*”, el término “*How to Play*” hace referencia a un sistema de instrucciones diseñado para enseñar al usuario las reglas, mecánicas y objetivos de un juego de manera clara y comprensible. Dentro del ámbito de los juegos de mesa y videojuegos, este recurso cumple una función introductoria y pedagógica, ya que facilita el aprendizaje de las dinámicas principales necesarias para interactuar correctamente con el sistema de juego. Según Green et al. (2018), los tutoriales o guías de juego deben comunicar de forma legible las acciones básicas, las condiciones de victoria, la relación entre las mecánicas y las posibilidades de interacción del jugador, permitiendo que el aprendizaje ocurra de manera progresiva y accesible (Green et al., 2018).

Para definir *Animatic* podemos compartir la definición del artículo de “Animatic del Piloto de una serie animada”, lo definen como una etapa esencial en la preproducción de cualquier obra animada, ya que permite visualizar de forma preliminar el ritmo, la duración y el desarrollo de las escenas con audio y elementos de movimiento básicos. Su función principal es establecer el timing, es decir, la duración precisa de cada acción y diálogo dentro de la narrativa (Carvajal & John Paulo, 2025, 29), es decir, la construcción de una base en una etapa de desarrollo que representa el estimado del resultado final.

Cuando hablamos de *Shading* nos referimos a distintas técnicas de iluminación, color o textura en un entorno de un programa 3D, una de estas es el *Cel Shading*, según Sara García (García Cerdeño, 2019, 24) este método consiste en dar a los modelos una apariencia ‘cartoon’ o lisa, sin

los típicos degradados realistas que marcan los volúmenes. Es un método que ya lleva un buen tiempo en la industria y al que, con el paso de los años, se le han ido haciendo pequeñas modificaciones para conseguir mejores resultados. También en algunos casos permiten opciones de post-proceso para crear contornos alrededor de los objetos, que vendría a emular el delineado cartoon.

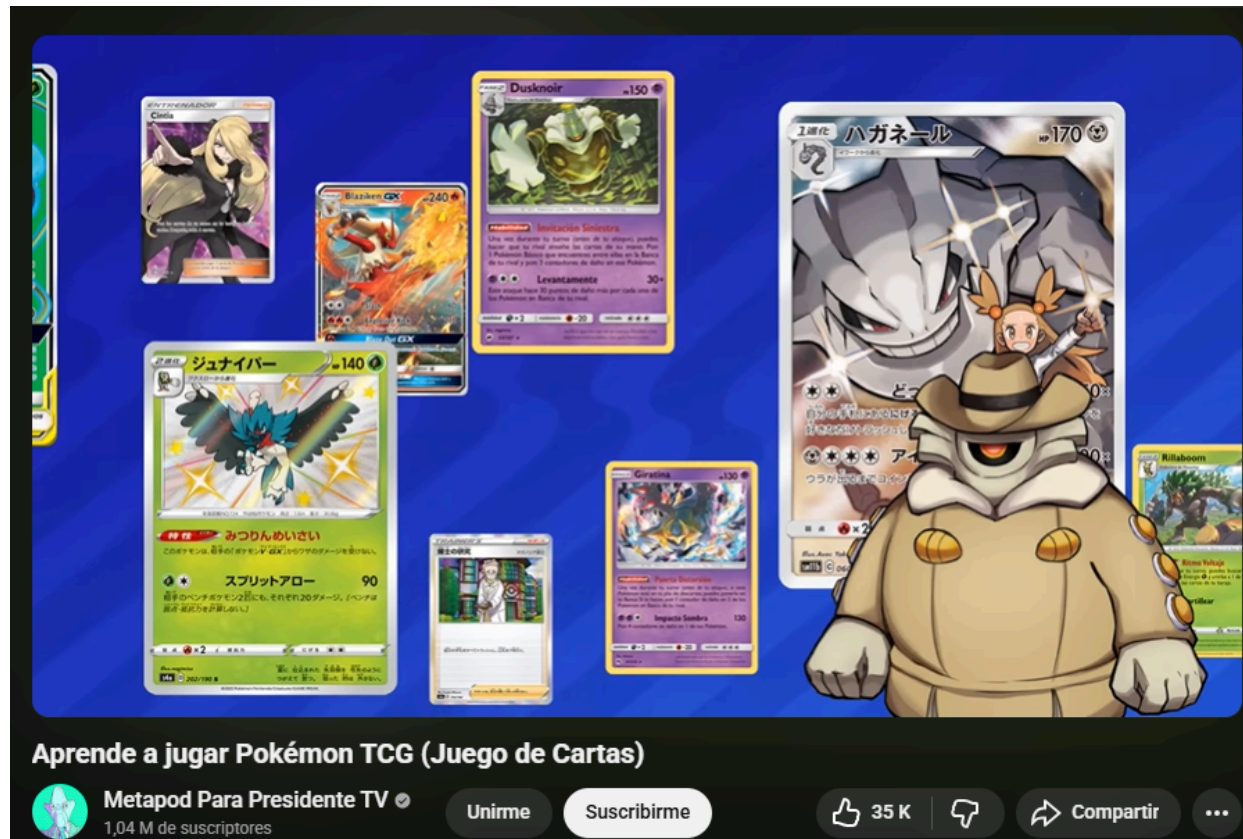
A partir de una investigación de cómo es un buen juego de cartas coleccionables, elementos indispensables y mecánicas con fundamentos, en un artículo de "Zacratus!" (Zacatrus!, 2025) describe el paso a paso de cómo se hace, las cosas importantes que se deben tener en cuenta, ya sea el tono en el que se habla, la coherencia gramatical y varios enlaces con información extra. En este caso, ya contamos con este reglamento escrito que cumple con los puntos importantes del anterior artículo, y que de igual manera se verá reflejado al realizar el video animado, que no diferir tanto del reglamento original, solo se debe simplificar con la ayuda de los apoyos visuales constantes que contaremos.

También existe un artículo de QPMarket Network (*How to Create a Trading Card Game: The Ultimate 12-Step Guide*, 2025) que describe la creación de un TCG desde 0, con imágenes de apoyo, ejemplos y una buena base que sirvió para el nacimiento de "FAPPARACARDS".

Como ya se mencionó anteriormente, existen videos no oficiales creados por fans que buscan ofrecen otra manera de cumplir un mismo objetivo, y es explicar y dar a conocer un mismo juego, en el caso de "Metapod para Presidente TV" es uno más extenso, llegando a los 20 minutos, pero que sigue cumpliendo con el tono que buscamos, un monólogo con apoyo visual animado que presente todo lo que se necesita para una partida de un TCG, manteniendo un estilo en todo el video con un ejemplo de una partida en desarrollo, todos puntos claves para construir

un video coherente que le funcione al público como introducción, en el mismo video mencionan que fue su público el que les pidió crear el video en cuestión, aun existiendo guías oficiales que se pueden encontrar fácilmente en internet (Metapod para Presidente TV, 2021).

Figura 1 Video Metapod para Presidente TV.

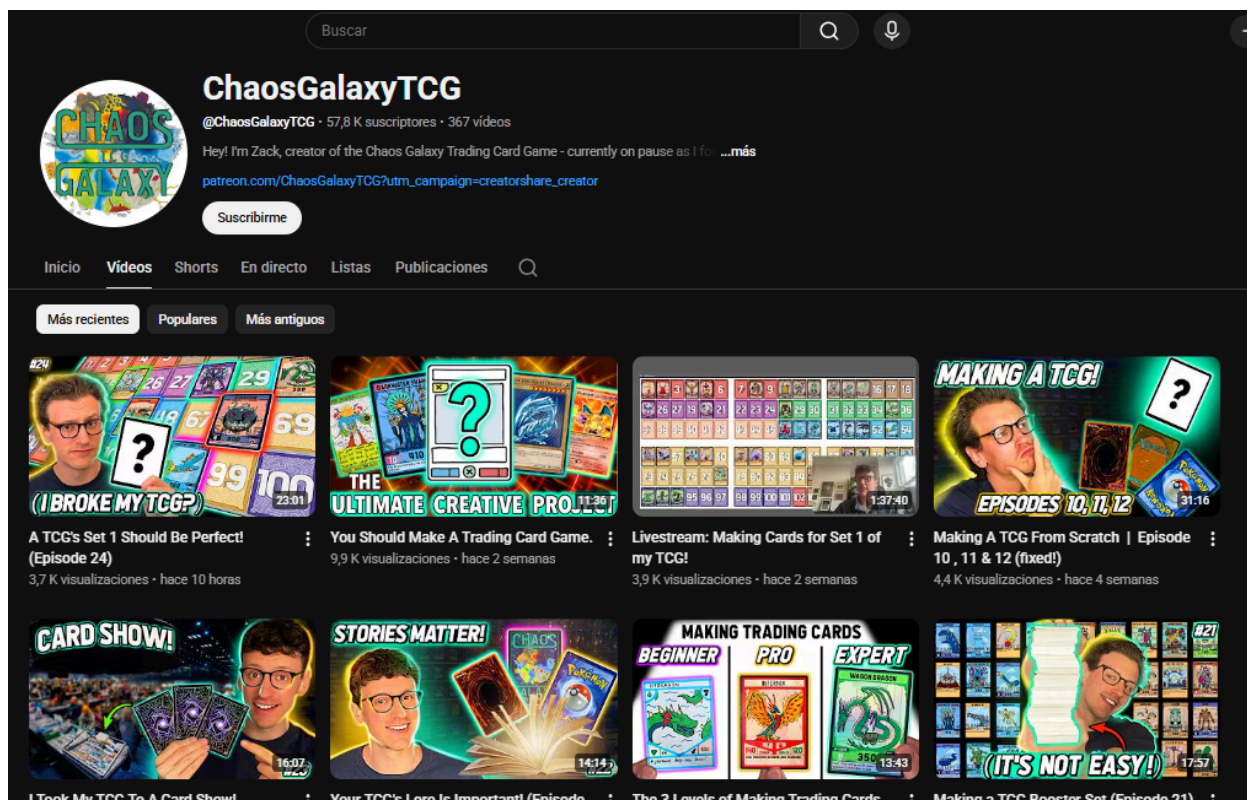


Fuente (Metapod para Presidente TV, 2021).

Una gran fuente de información y desarrollo sobre TCG independientes es ChaosGalaxyTCG en YouTube (ChaosGalaxyTCG, 2014), durante una década lleva realizando videos dedicados a la creación de juegos de cartas y TCG, la gran mayoría de proyectos propios, la cual tiene su público y base de seguidores, su canal de YouTube se puede considerar un diario de desarrollo en

el que se puede aprender con una experiencia real, es una forma en la que el se promociona y al mismo tiempo, enseña cómo funcionan sus juegos de cartas.

Figura 2 Canal Youtube ChaosGalaxyTCG.



Fuente (ChaosGalaxyTCG, 2014).

En uno de sus tantos videos, se centra únicamente en realizar el libro de reglas, puntos claves y formas de hacerlo, ya que dar a entender al espectador cómo se juega tu juego es uno de los puntos más importantes, si no el que más.

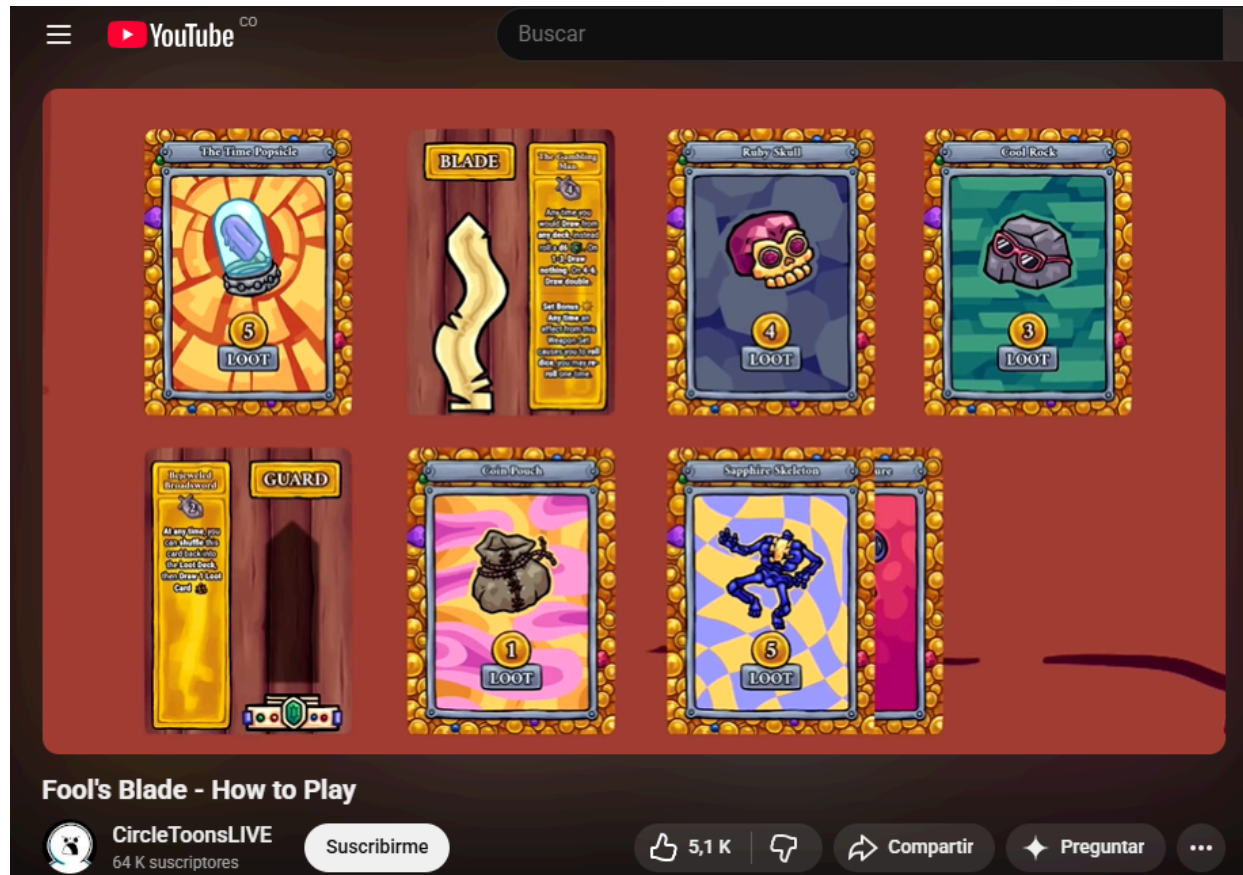
Figura 3 Captura video ChaosGalaxyTCG.



Fuente (ChaosGalaxyTCG, 2014).

"Fools Blade" (Circle Toons HD & Creator Ink, 2024) es un TCG indie creado por CircleToons, un animador reconocido en Estados Unidos, Fools Blade tiene un estilo cartoon con temática de fantasía medieval, además de poseer un libro de instrucciones tanto en físico como en página web también tiene un *How to Play* animado en su canal de YouTube, el cual consta de más de 100 mil visualizaciones.

Figura 4 Captura video Fool's Blade.



Fuente (Circle Toons HD & Creator Ink, 2024).

En la metodología del *How to Play* se entiende que en 5 minutos te cuenta todo lo que debes saber sobre cómo jugar su juego de cartas, los aspectos importantes, qué elementos se deben tener, etc. Utiliza una animación 2D con líneas negras gruesas para mantener constancia con el estilo artístico de las cartas, la forma de narración se puede considerar acelerada para poder compactar las instrucciones en 5 minutos, pero las ilustraciones acompañan en todo momento la explicación, es una animación con poco movimiento, pero el necesario para ser expositorio, lo importante es que el video tenga todo el contenido planificado que sea obligatorio.

Metodología

El presente proyecto se fundamenta en el objetivo general de crear un video animado donde se expliquen claramente las reglas y el proceso de una partida del juego de cartas “FAPPARACARDS”. Para el desarrollo de este, se implementó una metodología de diseño que desglosa la ejecución en los siguientes objetivos específicos: Definir los puntos importantes que debe contener el vídeo en el que se expliquen las reglas del juego, implementar esta información en un animatic que sea la base del resultado final, y desarrollar visuales acordes con la temática del juego que sigan la narrativa y dirección del animatic.

Para definir los puntos importantes, se debe buscar información en los canales oficiales análogos o digitales, en los casos comerciales, suelen contar con páginas web con apartados que te explican cada aspecto del juego, en el caso de FAPPARACARDS es un plegable con toda la información, elementos y cómo se juega.

Se extraen los elementos necesarios para empezar y finalizar una partida, y la información pertinente para desarrollarla, todo esto para que el resultado sea más directo y conciso. Una vez hecho esto, se clasifica la información en una de las siguientes 3 categorías con las que se ubicará cada tema:

Preparativos de la partida - Desarrollo de la partida - Finalización

Con todos los puntos definidos, se presentan al espectador, a través de un guion narrado y haciendo uso del material audiovisual del juego. Para el desarrollo del guion narrado se escriben

varias versiones y se compara cuál de todas resume mejor la información, es concisa y sigue mejor el patrón de Preparativo - Desarrollo - Finalización.

Tomando el guion narrado como punto de partida, se realizan bocetos aplicando el material audiovisual del juego, donde se desarrollen los puntos que definimos anteriormente, una vez se tenga el boceto, se hacen ajustes del prototipo para agregar o retirar la información según los elementos clave elegidos en el objetivo específico.

Al tener los bocetos que cumplan los elementos elegidos y extras, se hace uso del software de edición de videos (como *Adobe After Effects*) para realizar la composición de todos estos, con el añadido de un guion narrado en formato de audio, la cantidad de movimientos y animaciones se ajustan de acuerdo al ritmo del audio, usando los 12 principios de animación, se eliminan movimientos frenéticos o sin anticipación, mientras más información, es mayor la posibilidad de que el espectador pierda el ritmo o el interés. Esta secuencia de actividades conforma el prototipo del resultado final y un tiempo estimado de duración.

Para el diseño del estilo artístico y visual del producto, es recomendable tomar en cuenta el estilo gráfico propio del juego TCG, para lograr una consistencia y que se sienta que hacen parte de la misma línea o temática, tomando en cuenta características como tipo de línea y su rango de colores, la clase de mundo que es y la morfología de los personajes, si se siguen estas cualidades, se logrará una coherencia en la narrativa visual.

El estilo gráfico se puede desarrollar tanto en 2D como en 3D, haciendo uso de shaders “Cel Shading”. Se busca flexibilidad en el estilo gráfico, para lograr que imiten el coloreado sin degradados en ilustraciones planas, que son las que se usan en FAPPARACARDS, con esto podremos crear props en 3D que representan los objetos en el tablero, se mostrarán en diferentes perspectivas y ángulos de cámara, el uso de recursos 3D con apariencia 2D muestra agilizar los

tiempos de producción: "La razón principal para cambiar a 3D fue el costo de producción. A medida que las resoluciones de pantalla aumentan, el costo de dibujar 'sprites' en 2D crece de forma exponencial. El 3D nos permite un flujo de trabajo más eficiente donde podemos reutilizar activos y manejar la iluminación de forma automática". (Motomura, 2026).

Con el animatic de base, se realiza el montaje de la composición, con ilustraciones finalizadas, atención al detalle en los movimientos y buscando claridad visual. El desarrollo del animatic procede al diseño sonoro, en donde se acompañe la narración y que rellene silencios y pausas que antes se pueden llegar a sentir en el audio, todo lo necesario hasta conseguir un resultado que comunique el proceso de jugabilidad del TCG con la metodología *How to play*.

Desarrollo

Para definir los puntos importantes que se implementarán en nuestra narrativa, tal como se menciona en el objetivo específico “*Definir los puntos importantes que debe contener el vídeo en el que se expliquen las reglas del juego*”, se encontró información del libro oficial del juego, que habla sobre todo el contenido del mismo, la siguiente figura es un ejemplo de cómo se muestra esta información.

Figura 5 Páginas libro FAPPARACARDS.



Imagen del libro de FAPPARACARDS con autoría propia.

Lo que se busca son los elementos que desarrollan una partida, aspectos importantes que se deben conocer y conceptos que comparten múltiples TCG. Estos conceptos se separan en 3 categorías distintas:

Preparativos: Elementos que se necesitan para el inicio de una partida y que sin ellos no se puede desarrollar.

Jugabilidad: Conceptos que se usan en todo el transcurso de la partida, son todas las mecánicas y la base principal del juego.

Fin de la partida: Presenta las condiciones para que un jugador gané, cómo se llega a ello y el bucle de la jugabilidad.

El siguiente mapa conceptual muestra la separación de los elementos en las 3 categorías en donde se ve oportuna su presentación al espectador, también señala los que están relacionados entre sí, ya sea por su concepto o porque uno depende del otro, la jugabilidad es el eje central ya que presenta el bucle del juego, es lo que hace que este exista, por esto también es la que presenta las correlaciones de los temas, da inicio a las partidas y también el método para finalizarlas. También mencionar que muchos otros TCG poseen conceptos iguales o similares, como lo son los mazos de cartas y cómo se toman cartas de él (se suele conocer como “robar carta”), los turnos que establecen cuando un jugador puede realizar acciones y una metodología de combate, como lo es el enfrentamiento de criaturas en *YugiOh*.

Figura 6 Mapa conceptual de elementos.

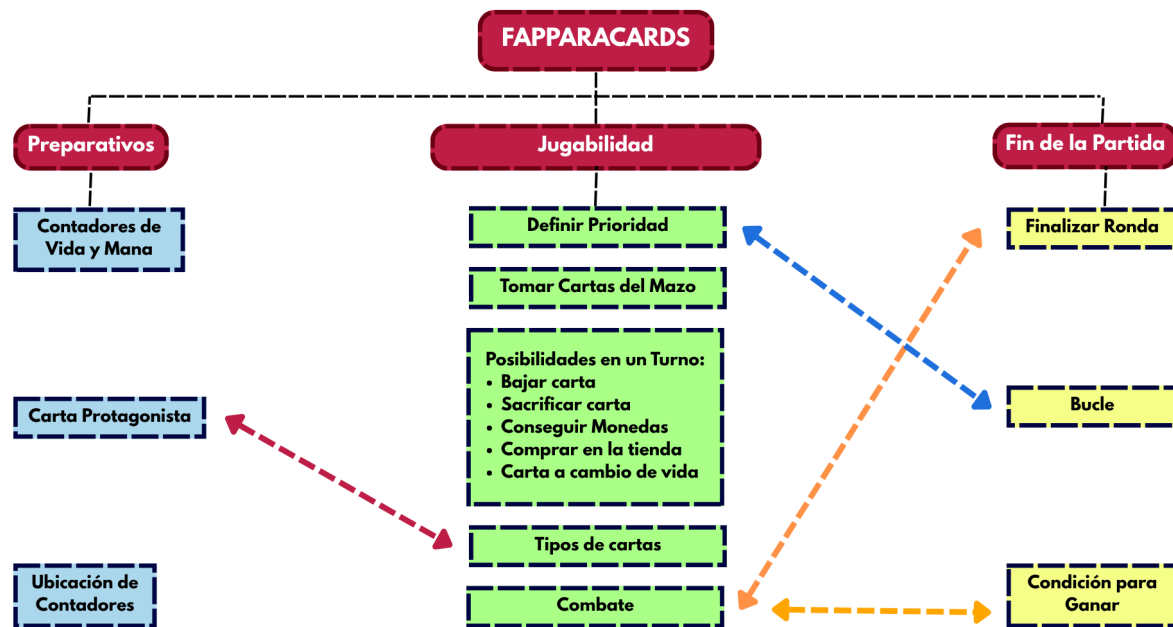


Imagen con autoría propia.

Los elementos mostrados en el mapa conceptual se definen de la siguiente manera:

- Contadores de maná y vida: Objetos para contabilizar la vida y el maná de tu base.
- Carta protagonista: Carta de personaje que tendrás desde el inicio en tu mano.
- Ubicación de contadores: Dónde y cuánto debes ubicar en tu base.
- Definir prioridad: El jugador que inicia la ronda.
- Tomar carta del mazo: Cada jugador cuenta con un mazo y debe tomar 5 cartas al inicio de la partida.
- Posibilidades en un turno: El jugador tiene la posibilidad de realizar las siguientes acciones:
 - Bajar una carta usando su maná.

- Sacrificar una carta de su mano para obtener 2 de maná (cada jugador lo puede hacer 1 vez por ronda)
- Usar 2 de maná para obtener una moneda.
- Usar monedas para canjear cartas en la tienda (cada una cuesta 1 moneda)
- Perder vida de la base a cambio de tomar una carta de tu mazo, su coste aumenta en 1 cada vez (ejemplo: 1, 2 ,3, 4...)
- Tipos de cartas: Los 4 tipos de cartas que existen en el juego, sus colores representativos y cómo se usan.
- Combate: Cómo se enfrentan las cartas entre sí y finaliza a la ronda.
- Finalizar ronda: Ocurre cuando los jugadores terminan sus turnos, las cartas se enfrentan y dan pie a una nueva ronda.
- Bucle: Al iniciar una nueva ronda, la prioridad de los jugadores se intercambia, ambos lanzan 2 dados de 4 caras para obtener maná y toman una carta de su mazo.
- Condición para ganar: El jugador que logre dejar la vida de la base del rival a 0 gana la partida.

Estos son los elementos que se definieron para ser la fuente principal de el contenido audiovisual que se realizara, sin embargo en el transcurso de su selección se excluyeron otros que aunque eran posibles candidatos, por diversos motivos fueron eliminados de el resultado final, ejemplos de estos son:

- Tablero: No es necesario poseer un tablero para jugar.
- Historia: La historia del juego y de su mundo no afecta la jugabilidad.

- Tier: Nivel de rareza de las cartas, aunque afecta en la creación de mazos, no afecta al transcurso de la partida.
- Arte: La explicación de las ilustraciones no es relevante para la jugabilidad.

Con toda esta información recopilada, podemos iniciar el desarrollo del segundo objetivo específico: *“Implementar esta información en un animatic que sea la base del resultado final”* donde se busca crear una narrativa que se beneficie del medio audiovisual.

Se desarrolló un guion narrativo que contiene todos los puntos definidos anteriormente, con conexiones entre temas y un ritmo conciso, la siguiente figura muestra fragmentos del guion donde se especifica contenido que se representará de manera visual, aclaraciones que se deben realizar en el video, o correcciones que surgieron en el desarrollo.

Figura 7 *Captura fragmento guion narrado.*

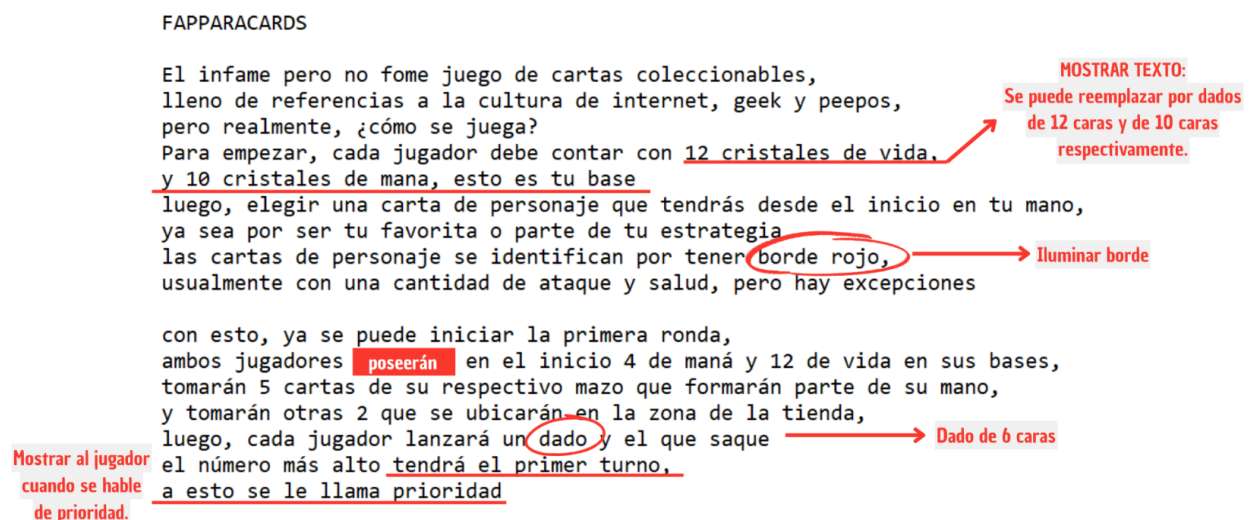
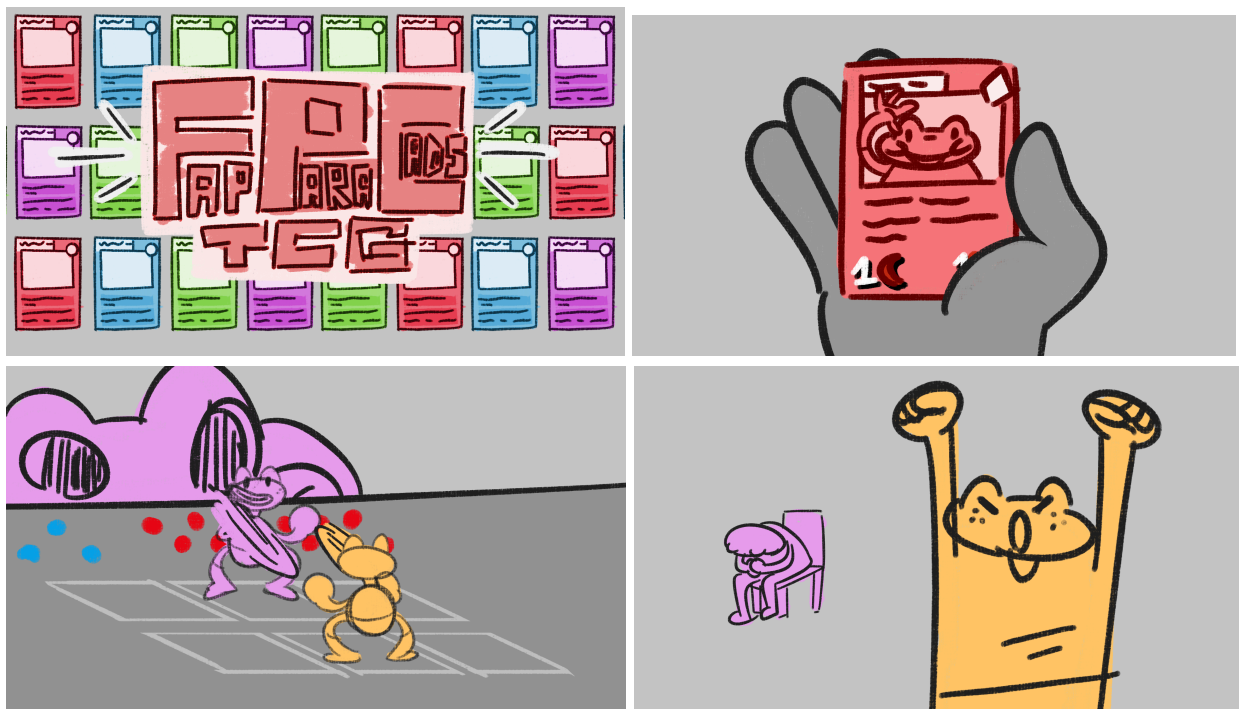


Imagen con autoría propia.

Con esto se puede realizar una prueba de audio, en la cual dio un resultado de tiempo aproximado de 2 minutos y 30 segundos, lo cual cumple con las expectativas iniciales que se habían propuesto.

Teniendo en cuenta los elementos definidos y el guion narrativo con los puntos resaltados, da paso a la creación de bocetos, donde se da una idea de cómo puede verse el resultado final. La siguiente figura muestra el resultado de varios de estos, los cuales se desarrollaron en el programa de ilustración llamado *PaintTool SAI2*.

Figura 8 Escenas Animatic.

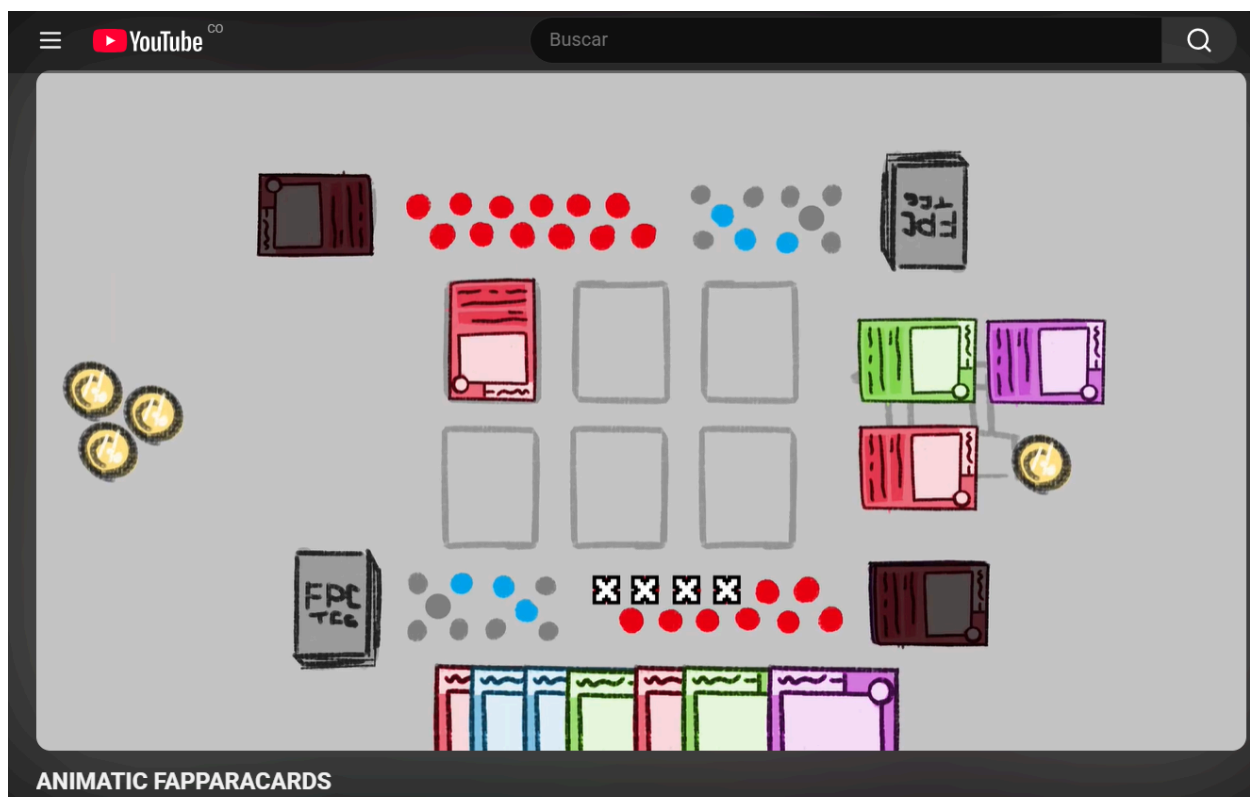


Imágenes con autoría propia.

Importando el archivo editable en un programa de edición de videos como lo es *Adobe After Effects* se realiza la composición con el respectivo diseño sonoro, las animaciones que se crean pertinentes y sirviendo como base del resultado final.

El siguiente enlace muestra el resultado del Animatic sirviendo de punto de comparación para lo que se espera que sea la evolución de el video animado finalizado.

Figura 9 Animatic FAPPARACARDS.



Fuente con autoría propia.

Enlace: https://youtu.be/P_LY3JV7ctw (Gómez, 2026)

A partir del Animatic se puede empezar con el último objetivo específico, que se trata de “Desarrollar visuales acordes con la temática del juego que sigan la narrativa y dirección del animatic”.

Para ello se crearon props en 3D utilizando la técnica de *Cel Shading* dando una gran ventaja a la hora de plantear distintos planos de un mismo escenario, aun concordando con el estilo artísticos, como se muestra en la siguiente figura.

Figura 10 Props 3D.



Imagen con autoría propia.

Estas siguen la narrativa propuesta de sombreado duro y colores intermedios, caracterizado por líneas gruesas con tonalidades azules y oscuras.

Siguiendo con la coherencia artística, se aplicaron ilustraciones finalizadas que reflejan el concepto planificado en el animatic y que son necesarias para la composición final, con los detalles que den similitudes a los props 3D presentados anteriormente, ejemplos de varias de estas se pueden ver en la siguiente figura.

Figura 11 Ilustraciones finales.



Imagen con autoría propia.

Estas ilustraciones están listas para ser añadidas en una composición en la cual se usará el animatic ya creado como base, ya sea utilizando las mismas animaciones hechas o como una capa guía la cual seguir, también se implementa un diseño sonoro mejor trabajado, evitando la existencia de silencios prolongados y archivos de audio de mala calidad.

Con el montaje de la composición ya realizado, se procede a exportar en formato MP4 o cualquier tipo de archivo que soporten las plataformas multimedia en las cuales se subirá.

La siguiente figura muestra una captura y el enlace del resultado del proceso realizado en todo el documento, dejando como producto el video animado *How To Play* de FAPPARACARDS.

Figura 12 Resultado de composición.



Fuente con autoría propia.

Enlace: <https://youtu.be/4e8oRMG9kvc> (Gómez, 2026)

Referencias

- Business Research Insights. (2026, Mayo 4). *Tamaño del mercado de juegos de cartas coleccionables, participación, crecimiento, tendencias, análisis de la industria global, por tipo (digital y físico) por aplicación (juegos de PC, juegos para dispositivos móviles y otros), información regional y pron.* Business Research Insights.
[https://www.businessresearchinsights.com/es/market-reports/collectible-card-game-mark
et-101837](https://www.businessresearchinsights.com/es/market-reports/collectible-card-game-market-101837)
- Carvajal, V., & John Paulo. (2025, Julio). *Animatic del Piloto de una Serie Animada.* Universidad Politécnica Salesiana | UPS Ecuador - UPS. Retrieved Mayo, 2026, from
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/31393>
- ChaosGalaxyTCG. (2014, Octubre 26). *ChaosGalaxyTCG.* YouTube.
<https://www.youtube.com/@ChaosGalaxyTCG/featured>
- Circle Toons HD & Creator Ink. (2024). *Fool's Blade.* Fool's Blade.
<https://www.foolsblade.store/>
- Fortune Business Insights. (2026). *Tamaño del mercado de juegos de mesa, participación y análisis de la industria, por tipo de juego (monopolio, scrabble, ajedrez y otros), por grupo de edad (2 a 5 años, entre 5 y 12 años, entre 12 y 25 años, y más de 25 años), por canal de ventas (tiendas .*
<https://www.fortunebusinessinsights.com/es/board-games-market-104972>
- García Cerdeño, S. (2019). *Animación híbrida 2D/3D.* [Trabajo de grado]. Retrieved Mayo, 2026, from
[https://upcommons.upc.edu/server/api/core/bitstreams/cdbe599c-f22a-4a6b-9108-c64ae8
75ee89/content](https://upcommons.upc.edu/server/api/core/bitstreams/cdbe599c-f22a-4a6b-9108-c64ae875ee89/content)

Gómez, J. A. (2026, Mayo 12). *ANIMATIC FAPPARACARDS*. Youtube.

https://youtu.be/P_LY3JV7ctw

Green, M. C., Ahmed, K., Barros, G., Machado, T., Nealen, A., & Togelius, J. (2018).

Automatically Designing Legible, Full Instructions For Games. In *Automatically Designing Legible, Full Instructions For Games* [Artículo].

<https://arxiv.org/abs/1807.04375>

How to Create a Trading Card Game: The Ultimate 12-Step Guide (2026). (2025, September 21). QPMN. Retrieved May 10, 2026, from

<https://www.qpmarketnetwork.com/trading-card-game/how-to-create-a-trading-card-game/>

Konami. (2023, nov 1). *Yu-Gi-Oh! para Principiantes – Yu-Gi-Oh!* YuGiOh. Retrieved

September 29, 2025, from <https://www.yugioh-card.com/eu/es/paraprincipiantes/>

Metapod para Presidente TV. (2021). *Aprende a jugar Pokémon TCG (Juego de Cartas)*.

<https://www.youtube.com/watch?v=Q6OSaAQE2es>

Motomura, J. C. (2026). *Guilty Gear Xrd's Art Style: The High-End Graphics of a 2.5D Fighting Game*. GDC Vault.

https://www.google.com/url?q=http://www.gdcvault.com/play/1022031/Guilty-Gear-Xrd-s-ArtOrganizaci%25C3%25B3nGDC&sa=D&source=docs&ust=1779147693077298&usg=AOvVaw3faZ-r6a_XTQ6xuLc3KPyU

Zacatrus! (2025, Diciembre). *Cómo redactar el reglamento de un juego de mesa*. zacatrus.

<https://zacatrus.es/blog/como-redactar-el-reglamento-de-un-juego-de-mesa.html?srsId=AfmBOoqQLdkyh0J3EE7wuiozXLjK-33tNjK5sKGxPX2Peg-Z9II574-H>