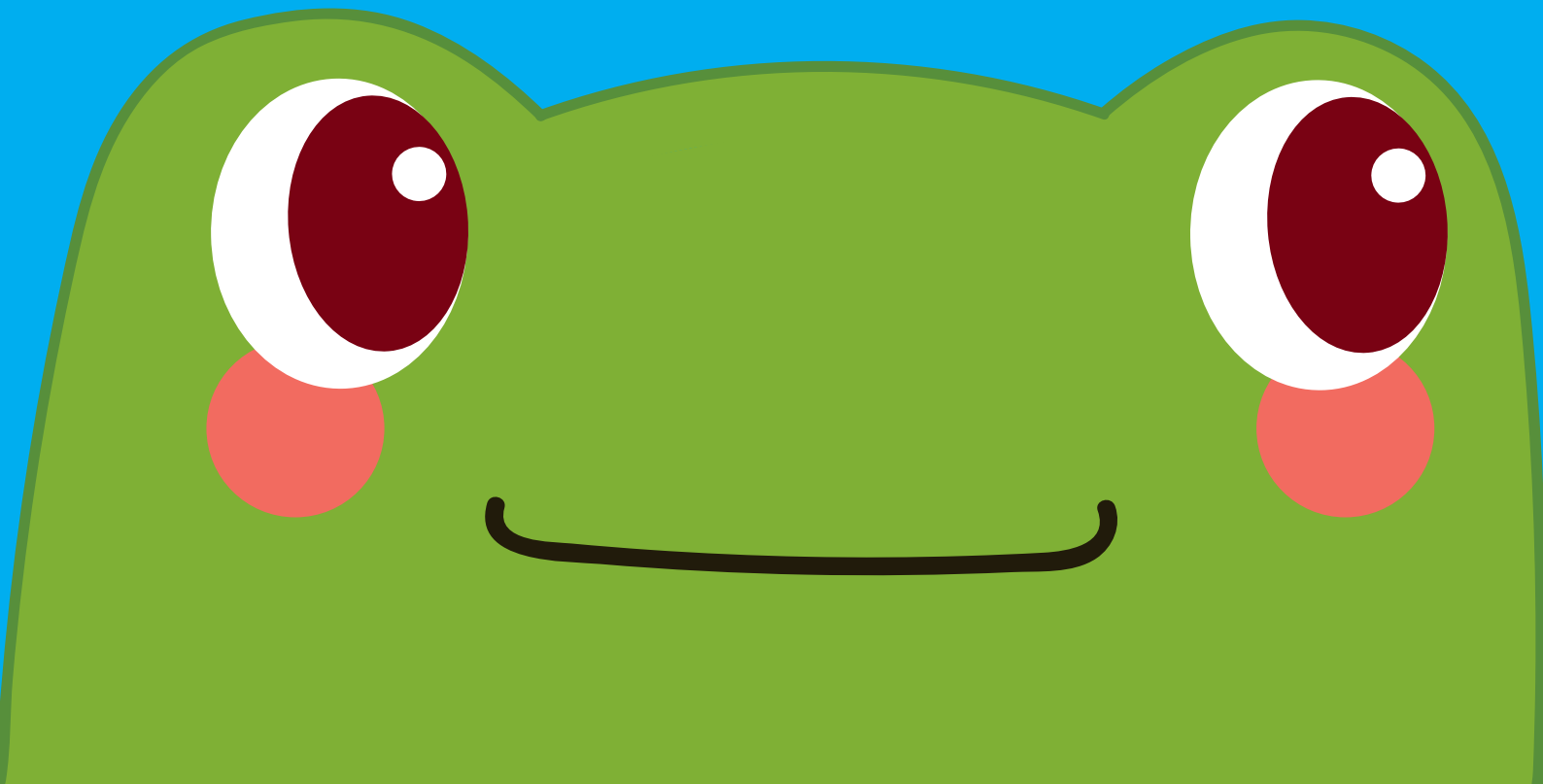
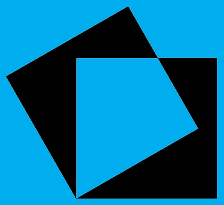
Sapito





VNiVERSiDAD D SALAMANCA



Facultad de Bellas Artes

Departamento Historia del Arte/Bellas Artes

Universidad de Salamanca

Trabajo Fin de Grado

DISEÑO DE IDENTIDAD CORPORATIVA Y DE MARCA: "SAPITO" JUEGO DE MESA INFALTIL

Curso 2022/2023

Autora: Marta Sastre Encinas

Tutor: Estifen Tedejo Rodríguez

ÍNDICE

Índice

¿Qué es Sapito? 1

1. SIMBOLOGÍA 2
Naming 3
Logotipo y responsive 5
Versiones del logotipo y responsive 6
Retícula 8
Área de seguridad 9
Escala dimensional 10
Usos incorrectos del logotipo 11
Colores corporativos 12
Tipografía corporativa 13

2. EL JUEGO 14
Instrucciones de juego 15
Personajes 17
Componentes del juego 19

3. MERCHANDISING 43
Merchandising 44

¿QUÉ ES SAPITO?

Sapito es un juego de mesa educativo para niños de entre 4 y 7 años.
Con Sapito a parte de divertirse y de servir como un instrumento de gran entretenimiento, los niños aprenderán y mejorarán en las operaciones matemáticas y, además, conocerán una habilidad fundamental de cada uno de los personajes del juego.



Sapito es un juego educativo cuyo fin principal es que los más pequeños practiquen de una forma entretenida y dinámica las sumas y las restas.
Pueden jugar un máximo de 4 jugadores, pero también un solo jugador, facilitando el poder jugar a Sapito en cualquier momento y en cualquier situación.

Cada niño será un personaje diferente, con el cual podrán ir avanzando en el tablero. Competirán los unos con los otros para ver cual de ellos llega antes a la meta y ser el ganador.

¿Cuál es el objetivo? Los niños deberán ir resolviendo las operaciones matemáticas para ir avanzando casillas y llegar al final, que es donde se encuentra Sapito. Éste no tiene ropa y tiene mucho frio. Los niños tienen que llegar hasta él para darle sus prendas de ropa y salvarle del frio.

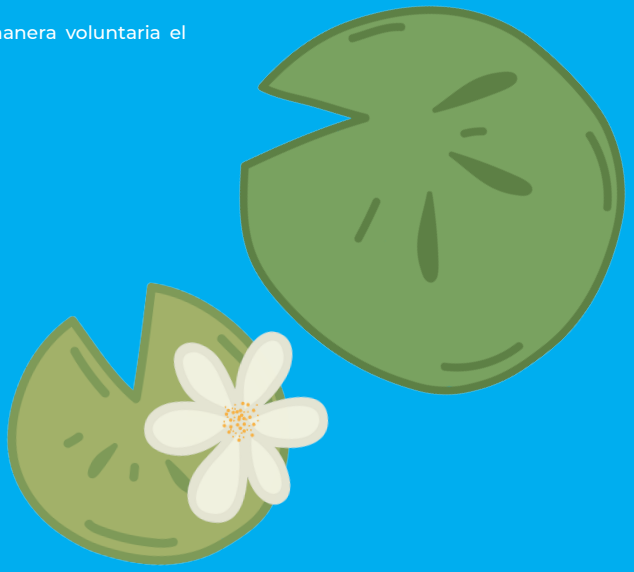
SIMBOLOGÍA

NAMING

Para la elección del naming del juego de mesa se crearon un total de 50 nombres diferentes. Todos ellos fueron pasando por diferentes fases para obtener un nombre definitivo que fuera original, llamara la atención, y funcionara correctamente.

En primer lugar, de los 50 nombres se fueron descartando algunos hasta llegar a la cifra de 17 nombres. Con ellos, se llevó a cabo una encuesta a un total de 210 personas para conocer que 5 namings eran los más votados y así tener constancia de cuáles eran los que más llamaban la atención y cuales gustaban más a los encuestados.

Esta encuesta constaba de tres apartados diferentes:
En el primero aparecían los 17 nombres de los cuales debían elegir 5 que más les habían llamado la atención.
En el segundo apartado se les pedía que de los 5 elegidos escogieran el que más les hubiera gustado, y, por tanto, su preferido.
Para finalizar, en la última pregunta podían explicar brevemente y de manera voluntaria el porqué de su elección.



Gracias a esta encuesta y después de conocer los 5 nombres preferidos de los encuestados, y por ende, los más llamativos y los que mejor funcionarían a la hora de vender y promocionar el juego de mesa, se eligió el nombre definitivo.

Los 5 nombres más votados fueron respectivamente:

Sapito

¿A qué sabe la Luna?

Poppy

Pequeño Camaleón

Kor Derito



La última elección se debatió entre los 3 primeros, de los cuales salió ganador Sapito. Sapito es un nombre amigable para los más pequeños, sencillo de pronunciar y sobre todo fácil de recordar.

Este naming al ser en diminutivo, los niños lo ven como algo familiar, amigable, accesible. Lo perciben como un Sapito pequeño, de su tamaño, lo que les llama la atención y les invita a jugar y hacerse amigos de Sapito para llevarlo con ellos a todos sitios.

Entre los más mayores también es un nombre que funciona, ya que, dejando a un lado la edad, Sapito llama la atención, es vistoso, atractivo e impulsa a conocerlo, a saber de qué trata y a jugarlo.

LOGOTIPO

El logotipo de Sapito es un logo divertido, llamativo y representa a la perfección la esencia del juego.
En él se pueden distinguir dos partes. La S que es la más llamativa, y representa la cabeza de un sapo.
Y el resto de letras con la tipografía corporativa, otorgándole ese toque limpio, moderno, fresco y, sobre todo, divertido y llamativo para los más pequeños.

Sapito



RESPONSIVE

El responsive está compuesto de la S tan llamativa que forma parte de la palabra Sapito del logotipo.
La parte superior de la S se trata de la cabeza y ojos de un sapo que se funde con la parte inferior de una S.

VERSIONES DEL LOGOTIPO Y RESPONSIVE

El logotipo de Sapito puede ser usado en tres colores diferentes. Tiene sus versiones en positivo y negativo, lo que le aporta versatilidad, pero sin perder el aspecto y la personalidad del juego. También cuenta con su versión en verde, uno de los colores principales de Sapito.

El logotipo podrá ser usado únicamente en estos tres colores, según el fondo correspondiente en cada momento, sin que pierda legibilidad. Aun así, siempre que sea posible, será preferible hacer uso del verde o del blanco.







El responsive al igual que el logotipo cuenta con las mismas versiones en blanco, negro y verde.

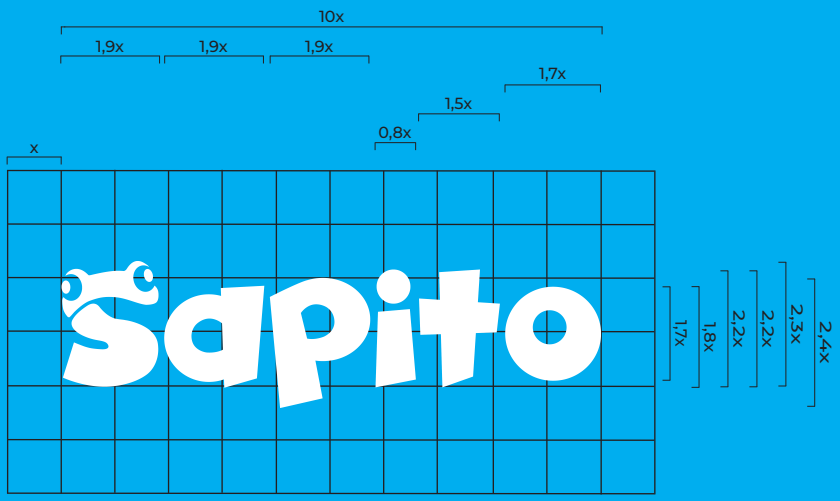
Con gran versatilidad en todas sus versiones, sigue manteniendo la esencia de Sapito.

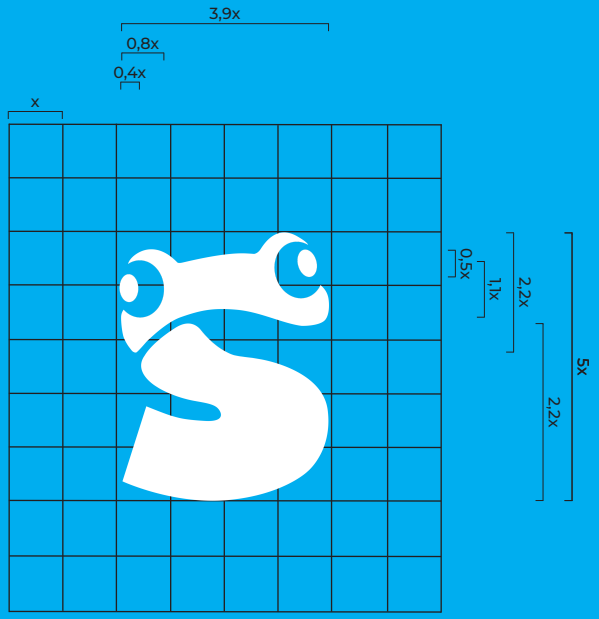
Al igual que el logotipo, será preferible hacer uso de la versión en blanco y verde siempre que sea posible.



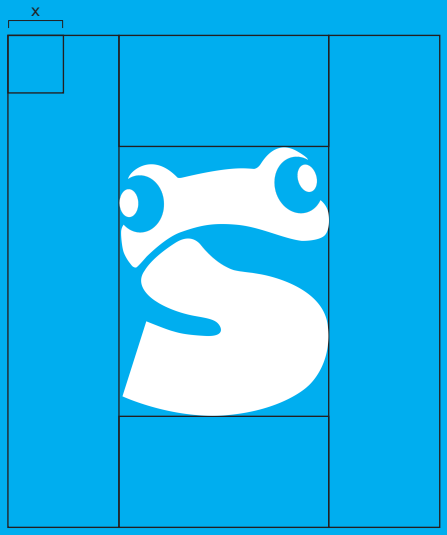
RETÍCULA

El logotipo y el responsive se inscriben y construyen sobre una superficie modular proporcional al valor X que se establece como unidad de medida para que, de esta manera, se asegure una correcta proporción del logotipo sobre cualquier soporte y medidas.









ÁREA DE SEGURIDAD

El área de seguridad es un espacio imaginario que rodea al logotipo y al responsive, protegiéndolos de elementos externos. Dicha área deberá quedar exenta de componentes gráficos que interfieran en la percepción y lectura de estos.

Esta construcción queda determinada por la medida “X”. Siempre que sea posible es preferible aumentar este espacio al máximo para que tanto el logotipo como el responsive tengan más protagonismo y legibilidad.



ESCALA DIMENSIONAL

La principal función de la escala dimensional del logotipo y del responsive es ver cómo funcionan en su tamaño mínimo.

Tanto el logotipo como el responsive de Sapito reducen correctamente, sin perder legibilidad, y sus elementos se siguen apreciando adecuadamente.

USOS INCORRECTOS

A continuación, se exponen algunos ejemplos de usos incorrectos del logotipo que se deben evitar con la finalidad de no perjudicar ni alterar la identidad corporativa de Sapito.

Estos usos incorrectos se aplicarán de la misma forma en el responsive.



No se debe hacer uso del logotipo en un color que no sea corporativo.



El logotipo nunca podrá ser deformado.



No se debe colocar el logotipo sobre fondos en los cuales pierda legibilidad.



No se podrá cambiar el tamaño de ningún elemento del logotipo.



Nunca se podrá ocultar ni colocar encima del logotipo ningún elemento.



En ningún caso se podrá sustituir la tipografía corporativa por otra diferente.

COLORES CORPORATIVOS

Sapito cuenta con un total de tres colores corporativos.

El verde que comparte la ilustración de Sapito con el resto de elementos, es un color llamativo, alegre y divertido. Que despierta en los niños curiosidad y viveza.

El azul es un color que comparte las mismas características que el verde. Además, introduce al juego y a los jugadores en ese espacio natural donde vive Sapito y que quiere representar el juego.

Por último, el blanco es un color puro, que aporta elegancia, limpieza y legibilidad a todos los elementos.



PANTONE P 157-16 C

RGB: 139 175 26
CMYK: 48 0 100 14



PANTONE P Process Cyan C

RGB: 0 159 227
CMYK: 100 0 0 0



PANTONE 000C

RGB: 255 255 255
CMYK: 0 0 0 0

TIPOGRAFÍAS CORPORATIVAS

Las tipografías principales de Sapito son Cartoon Fun y Montserrat.

La primera de ellas es la que le aporta al juego un carácter más infantil, divertido, muy llamativo. Idóneo para que capte la atención de los niños y les lleve a esa zona de juego y diversión.

En cambio, Montserrat le aporta más elegancia, limpieza, modernidad. Será más usada cuando se necesite que el texto sea perfectamente legible, o sea un texto más largo.

CARTOON FUN REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijqlmnopqrstuwxyz
123456789
(.:,;+x€)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit.

MONTSERRAT MEDIUM

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijqlmnopqrstuwxyz
123456789
(.:,;&%€)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit.

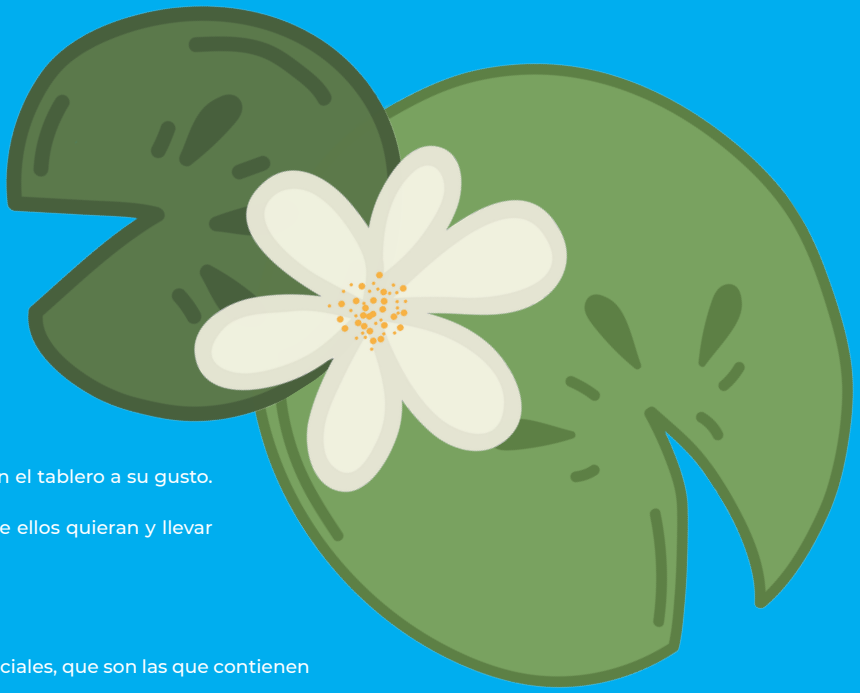
MONTSERRAT BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijqlmnopqrstuwxyz
123456789
(.:,;&%€)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit.

EL JUEGO

INSTRUCCIONES DE JUEGO



Antes de empezar:

• Se debe sacar de la mochila las 4 piezas del tablero y montarlo sobre una superficie plana y cómoda para los niños.

• Estos deben colocar las pegatinas de nenúfares y flores en el tablero a su gusto. Las que no coloquen en el tablero, las podrán poner donde ellos quieran y llevar una parte de Sapito siempre con ellos.

• Es muy importante barajear las cartas normales y las especiales, que son las que contienen las operaciones matemáticas, y colocarlas boca abajo con la S de Sapito hacia arriba para ir cogiendolas.

• La figura de Sapito se debe colocar en el último nenúfar del recorrido, el cual tiene colocado la palabra Fin. Para que de esta forma los niños vayan poniendo encima las cartas con las prendas de ropa.

• ¿Cómo eligen los niños su personaje? Será al azar. Las 4 cartas con el dibujo de cada personaje se repartirán a los niños aleatoriamente. En estas aparecerá representado el animal que les ha tocado y una descripción de la habilidad que tienen ese personaje y el porqué.

• Cuando cada niño tenga ya su personaje, se repartirán las cartas con las prendas de ropa. En total hay cuatro colores y 4 prendas de ropa diferentes. Cada personaje deberá tener un color para vestir con sus prendas de ropa al Sapito y saber que jugador ha ganado.

¿Cómo jugar?:

Una vez que cada niño tenga su personaje con su carta y el color de su ropa correspondiente, es cuando se comienza a jugar.

Cada uno colocará su personaje en la casilla de inicio, y uno de ellos comenzará cogiendo una carta de la baraja. Si la carta tiene el fondo blanco, es una carta normal, por lo que la operación matemática es más sencilla.

Si al elegir la carta, le toca una con el fondo holográfico, es una carta especial, por lo que la suma o la resta será un poco más complicada, pero si la resuelve podrá hacer uso de la habilidad de su personaje.

El niño debe resolver la cuenta. Si logra hacerlo, su personaje avanzará una casilla, en cambio, si no logra resolverlo, se quedará en la casilla donde se encontraba y pasará el turno al siguiente jugador.

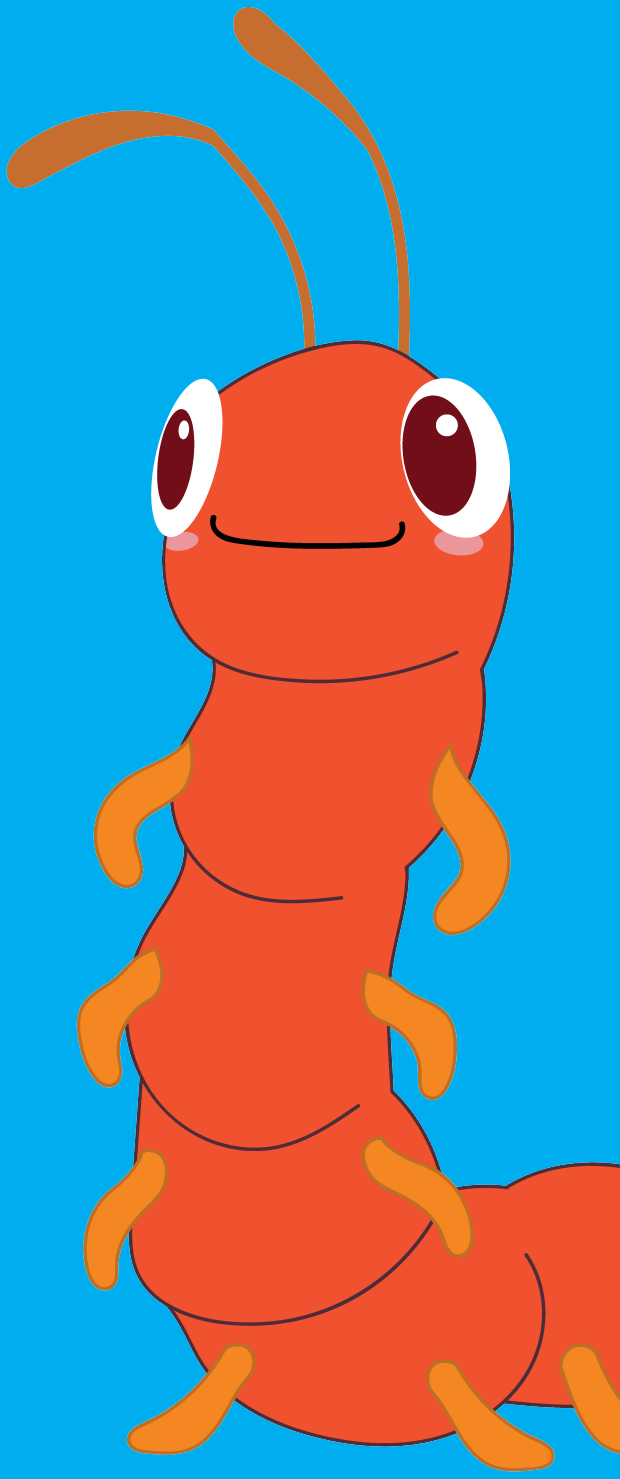
Siguiendo esta dinámica, los jugadores tendrán que ir avanzando por el tablero, hasta que uno de ellos sea el primero en llegar a la casilla final, donde se encuentra Sapito.

Éste será el ganador de esa ronda, por lo que podrá elegir una prenda de ropa de su color, y colocársela a Sapito.

Después, todos los jugadores volverán a la casilla de inicio, y comenzará otra ronda.

El juego termina cuando Sapito esté vestido con todas las prendas de ropa que tiene el juego. Deberá llevar puesto unas gafas, una bufanda, un jersey y unos guantes.

El ganador del juego será el niño que más prendas de su color le haya colocado a Sapito.



PERSONAJES

Sapito consta de un total de 5 personajes.

El protagonista es Sapito, un sapo verde el cual vive en un estanque lleno de nenúfares. Pero a pesar de que él es muy féliz en su estanque, pasa mucho frío. Por eso, cuatro amigos suyos van a rescatarle y a prestarle ropa para que no pase frío.

Pero estos amigos, que también son animales, no pueden tocar el agua, por eso deben de ir saltando de nenúfar en nenúfar.

Entre sus amigos están:



Camaleón

Los camaleones cambian de color para camuflarse, por eso, Camaleón puede intercambiar su sitio con otro personaje.



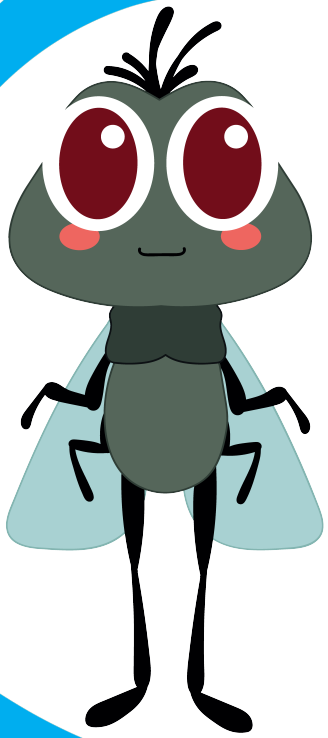
Ciempiés

Los ciempiés usan sus patas como instrumento de caza. Ciempiés caza a otro personaje y hace que retroceda 1 casilla.



Libélula

Las libélulas tienen la capacidad de volar marcha atrás. Por eso, Libélula hace que el personaje que está más cerca retroceda 1 casilla.



Mosca

Las moscas vuelan y se mueven muy rápido. Con gran velocidad, Mosca avanza dos casillas.

COMPONENTES DEL JUEGO

• La mochila es el lugar donde se guardan todos los componentes de Sapito.

Está decorada con las pegatinas de nenúfares del juego que acompañan a la estética y aportan una apariencia más cercana y llamativa para los niños.

De esta decoración cabe destacar la transparencia de la mochila y el color verde corporativo, que le proporciona una visión muy atractiva, diferente y original, invitando a todos los niños a jugar con Sapito.

La mochila va acompañada con dos etiquetas que cuelgan de las cremalleras. Por una parte se encuentra la etiqueta de mayor tamaño en la cual va dirigida para los adultos que compren el juego, y es donde se especifica la edad recomendada del juego, el número de jugadores, un pequeño resumen de qué trata el juego, cómo se juega y qué aprenden los niños con él, y elementos más técnicos como el código de barras y símbolos para su venta.



Se optó por la elección de una mochila ya que es un elemento más accesible para los niños. Les llama la atención el poder llevarse a Sapito a todos los sitios que ellos deseen y poder jugar en cualquier lugar y en cualquier momento.

Además, les da la posibilidad de usar la mochila para otros fines, como por ejemplo, llevarla al colegio.

Esto es un punto muy positivo para Sapito, ya que es muy fácil de transportar y de esta forma, promocionarlo de una manera eficaz.

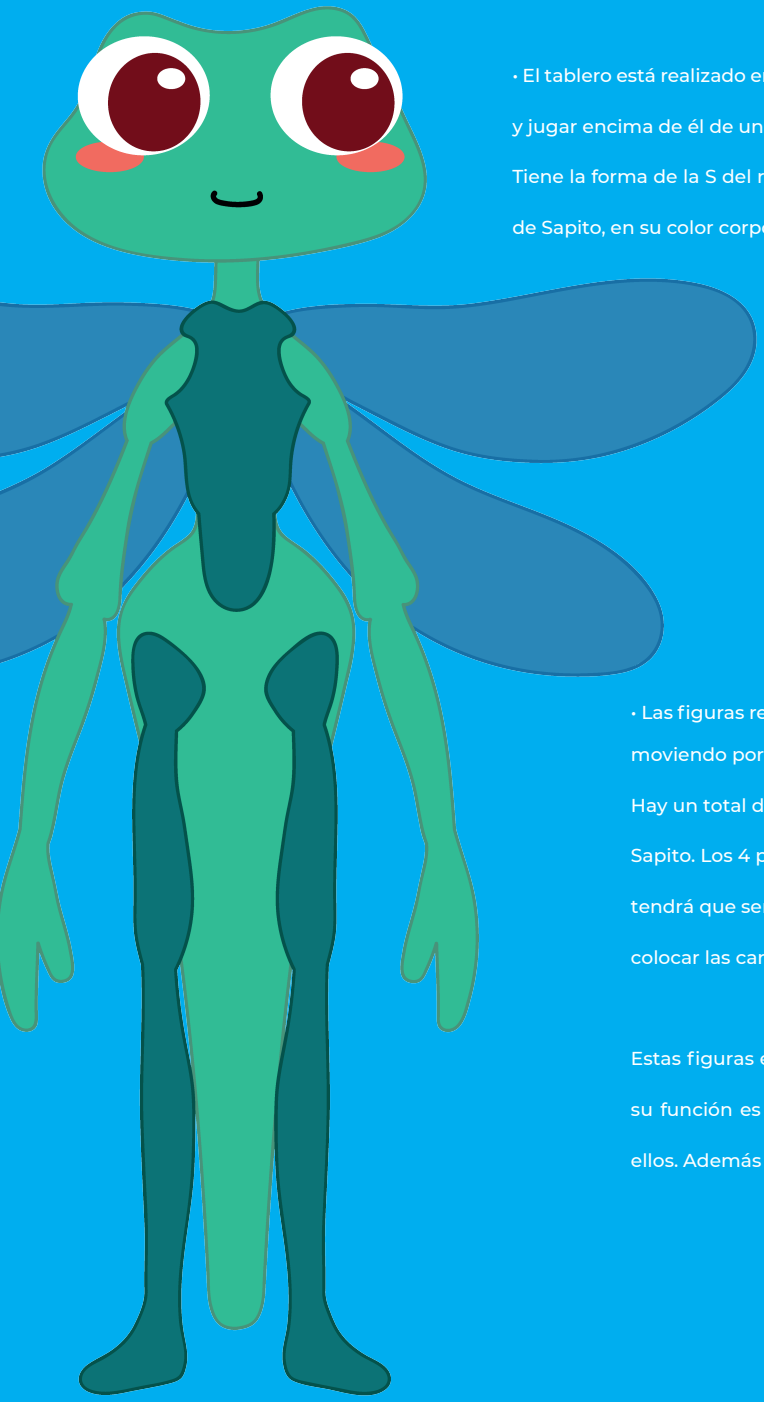

Sapito
Sapito
Sapito tiene mucho frío!


Sapito
Sapito
¡Sapito tiene mucho frío!
Deberás saltar de nenúfar en nenúfar
y llevarle ropa a Sapito. ¡Las matemáticas te ayudarán
a hacerlo!
1-4
4-7


¿QUÉ ES SAPITO?
Se trata de un juego educativo con el que los más pequeños practicarán las sumas y las restas y conocerán habilidades básicas de algunos animales.
Sapito es un sapo verde el cual vive en una estanque lleno de nenúfares. Pero a pesar de que él es muy féliz pasa mucho frío. Por eso, cuatro amigos suyos van a rescatarle y a prestarle ropa para que no pase frío.
CE
9 788087 049099


Sapito


Sapito
1-3
4-7



• El tablero está realizado en goma eva para que sea resistente y los niños tengan la posibilidad de subirse y jugar encima de él de una forma más cómoda.

Tiene la forma de la S del responsive del juego y consta de dos caras. La parte de abajo, es el responsive de Sapito, en su color corporativo, el verde. Y la parte de arriba, es el tablero donde se juega.

Éste está dividido en 5 partes a modo de puzzle. De esta manera es más cómodo a la hora de guardarlo en la mochila y transportarlo, y además, es una otra parte del juego, el montar el tablero como si fuera un puzzle.

El tablero es el estanque donde vive Sapito, con todos los nenúfares por los cuales van saltando los personajes.

En el extremo inferior derecho, se encuentra la casilla de inicio, y en el extremo superior izquierdo la casilla final.

• Las figuras representan a los personajes del juego y son las fichas que los niños deben de ir moviendo por el tablero.

Hay un total de 5 figuras diferentes: un ciempiés, una mosca, una libélula, un camaleón y Sapito. Los 4 primeros son los que se repartirán entre los jugadores, mientras que Sapito tendrá que ser colocado en la casilla final. Ésta cuenta con un soporte en su base para colocar las cartas con las prendas de ropa.

Estas figuras están guardadas en un bolso con forma de sapo, que al igual que la mochila, su función es que los niños lo puedan usar en su día a día y lleven a Sapito siempre con ellos. Además de proteger a las figuras de cualquier daño a la hora de transportarlas.


FIN
INICIO




INICIO

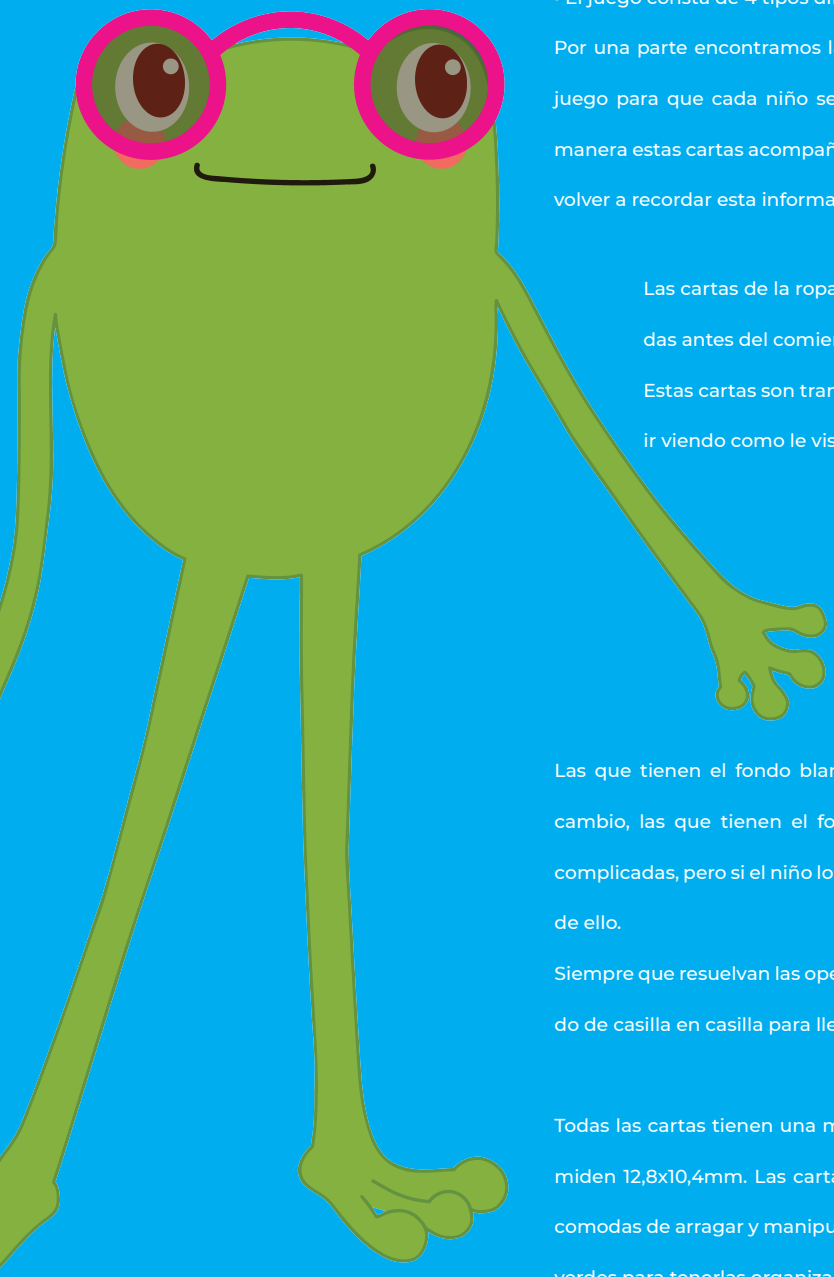












• El juego consta de 4 tipos diferentes de cartas:

Por una parte encontramos las cartas de los personajes, las cuales se reparten antes del inicio del juego para que cada niño sepa que personaje le ha tocado y la habilidad de su animal. De esta manera estas cartas acompañarán al niño durante todo el juego y podrá consultarla cuando necesite volver a recordar esta información.

Las cartas de la ropa, 4 de cada color, rojo, rosa, amarillo y azul, que también serán repartidas antes del comienzo del juego junto a las cartas de los personajes.

Estas cartas son transparentes, para que los niños las coloquen delante de Sapito y puedan ir viendo como le visten.

Por último, las cartas de juego, las cuales contienen las sumas y las restas que deben resolver. Éstas al ser con personajes y no con números, son más fáciles de resolver para los niños.

De este tipo de cartas existen dos variantes.:

Las que tienen el fondo blanco son las cartas normales y las operaciones son más sencillas. En cambio, las que tienen el fondo holográfico, son especiales. Las operaciones son un poco más complicadas, pero si el niño lo resuelve podrá hacer uso de la habilidad de su personaje y beneficiarse de ello.

Siempre que resuelvan las operaciones que aparecen representadas en las cartas pordrán ir avanzando de casilla en casilla para llegar a Sapito.

Todas las cartas tienen una medida de 60x86 mm, excepto las cartas transparentes de la ropa que miden 12,8x10,4mm. Las cartas tienen un tamaño menor a las convencionales para que sean más comodas de arragar y manipular para los niños. Todas ellas viene guardadas en sus respectivos sacos verdes para tenerlas organizadas y que no se dañen.


Mosca
Vuela y se mueve muy rápido.
Con gran velocidad, avanza dos casillas.
Ciempiés
Usa sus patas como instrumento de caza.
Caza a otro personaje y hace que retroceda 1 casilla
Camaleón
Cambia de color para camuflarse.
Puede intercambiar su sitio con otro personaje.
Libélula
Puede volar marcha atrás.
Hace que el personaje que está más cerca retroceda 1 casilla.








CamaLeón
Mosca
LibeLula

• Las instrucciones aparecen escritas sobre tres nenúfares, y en ellas se explica resumidamente en qué consiste Sapito, lo que contiene el juego de mesa, las reglas que hay que seguir antes de comenzar el juego, y cómo se juega.
Las instrucciones van dirigidas para los adultos que compren el juego y le expliquen el funcionamiento de éste a los niños.

• Las pegatinas que acompañan al juego son dibujos de nenúfares y flores, y su función es que los niños decoren el tablero a su gusto, y además, las pegatinas que les sobren, pueden usarlas en otro lugar y llevar a Sapito siempre con ellos.
Las pegatinas, al igual que las cartas, vienen guardadas en un saco verde pequeños para que no se pierdas y no se dañen.

• El manual de identidad corporativa es un elemento que no se incluye dentro del juego. Su función es el recoger aspectos más técnicos pero esenciales para hacer un buen uso de la marca de Sapito y para recoger y explicar qué es Sapito, su funcionamiento, la dinámica, etc.



Manual en vídeo

https://youtu.be/rH5HvFFzdTA

Manual en línea

https://issuu.com/martasastrese/docs/manual_1

Vídeo del juego completo

https://youtu.be/DTd_40F-RjU



REGLAS DEL JUEGO

Sapito es un juego con el cual los niños, a parte de divertirse y ser un instrumento de gran entretenimiento, aprenderán y mejorarán en las operaciones matemáticas y además, conocerán una habilidad fundamental de cada uno de los personajes del juego.

¿Cuál es el objetivo? Los niños deberán ir resolviendo las operaciones matemáticas para ir abanzando casillas y llegar al final, que es donde se encuentra Sapito. Éste no tiene ropa y tiene mucho frio. Los niños tienen que llegar hasta él para darle sus prendas de ropa y salvarle del frio.

Contenido:

- Tablero de gomaeva.
- Pegatinas para decorar el tablero u otras zonas.
- 4 fichas de cada personaje para mover en el tablero.
- 1 figura del personaje principal, Sapito.
- 4 cartas de cada personaje con la descripción de su habilidad.
- 25 cartas normales con operaciones matemáticas.
- 15 cartas especiales con operaciones matemáticas más complejas.
- 16 cartas de prendas de ropa de 4 colores diferentes de cada personaje.

Antes de empezar:

- Sacar de la caja las 3 piezas del tablero y montarlo sobre una superficie plana y cómoda.
- Colocar las pegatinas de nenúfares y flores en el tablero a su gusto. Las que no coloquen en el tablero, las podrán poner donde ellos quieran y llevar una parte de Sapito siempre con ellos.
- Es muy importante barajear las cartas normales y las especiales, que son las que contienen las operaciones matemáticas, y colocarlas boca abajo.
- La figura del Sapito se debe colocar en el último nenúfar del recorrido, diagonal a la casilla de Inicio. Para que de esta forma los niños vayan poniendo encima las cartas con las prendas de ropa.
- ¿Cómo eligen los niños el personaje? Será al azar. Las 4 cartas con los personajes se repartirán a los niños aleatoriamente. En estan aparecerá representado el animal que les ha tocado y una descripción de la habilidad que tienen ese personaje y el porqué.
- Una vez que cada niño tenga su personaje, se repartirán las cartas con las prendas de ropa. A cada uno le tocará un color, según el color de la prenda de ropa que vista su personaje.

Cómo jugar:

Una vez que cada niño tenga su personaje con su carta y su ropa correspondiente, es cuando se comienza a jugar.

Cada uno colocará su personaje en la casilla de inicio, y uno de ellos comenzará cogiendo una carta de la baraja. Si la carta tiene el fondo blanco, es una carta normal, por lo que la operación matemática es más sencilla.
El niño debe resolver la cuenta. Si logra hacerlo, su personaje abanzará una casilla, en cambio, si no logra resolverlo, se quedará en la casilla donde se encontraba y pasará el turno al siguiente jugador.

Si al elegir la carta, le toca una con el fondo holográfico, es una carta especial, por lo que podrá hacer uso de la habilidad de su personaje.

Siguiendo esta dinámica, los jugadores tendrán que ir abanzando por el tablero, hasta que uno de ello sea el primero en llegar a la casilla final, donde se encuentra Sapito. Éste será el ganador de esa ronda, por lo que podrá elegir una prenda de ropa de su color, y colocarsela a Sapito.
Después, todos los jugadores volverán a la casilla de inicio, y comenzará otra ronda.

El juego termina cuando Sapito esté vestido con todas las prendas de ropa que tiene el juego. Y el ganador del juego será el niño que más prendas de su color le haya colocado a Sapito.


Sapito
Sapito
Sapito
INSTRUCCIONES

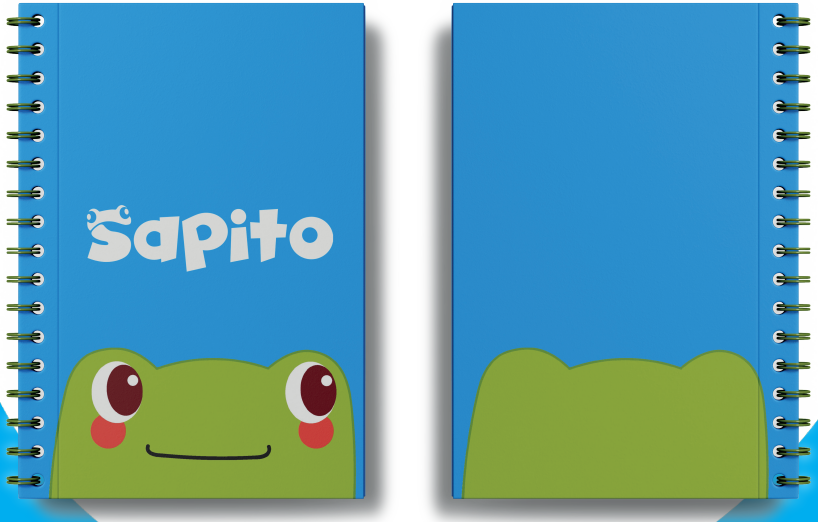

Sapito
Sapito
¡Sapito tiene mucho frío!
1-4
4-7

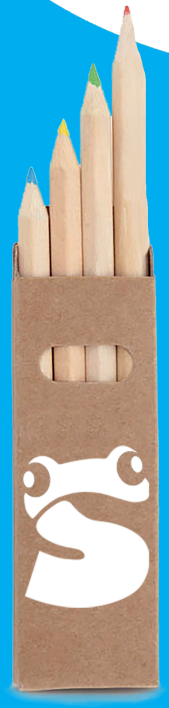
MERCHANDISING


Sapito


Sapito


Sapito


Sapito




Sapito


Sapito


Sapito

