

## Fundamentos

### Título

"The Hero's Business Journey"

### Tema-Genero

Emprendimiento-Fantasia, aventura.

### Sinopsis

Es un juego serio de fantasia y aventura que busca que sus usuarios puedan crear sus propios poderes de heroe de negocios, cumpliendo desafios, derrotando monstruos y probando ideas, validandolas con ayuda de contrucción colaborativa hasta estructurar una idea de negocio solida.

### Meta de Diseño

Emociones evocadas, Habilidades a desarrollar

- Habilidad de estructurar y comunicar una idea.
- Motivación por emprender.
- Aprendizaje y creación colaborativa.

### Descripción de usuarios

Emprendedores potenciales que nunca han emprendido

Emprendedores intensionales o nacies.

### Deseos o Necesidades

A satisfacer con el juego

Generar ideas capitalizando oportunidades denegocio y fortalecer o consolidar emprendimientos en su primera fase de ideación.

## Mecánicas

### Objetivo mediano plazo

Algo por acumular

Acumular la mayor de cantidad de monedas de oro que fortalecen al heroe en cada reto y la menor cantidad de monedas de oro que debiitan al mismo.

### Objetivo largo plazo

Desafio Final

Crear una idea de negocio, estructurada, real, posible y generar en el heroe la motivación y retroalimentación que genera el trabajo colaborativo.

### Desafios a Desarrollar

Curva de dificultad

- Reto de ideación
- Reto de convergencia de ideas.
- Reto de segmentación de mercado y empatia.
- Reto de diseño de producto/Servicio.
- Reto de generación de valor y estrategia.
- Reto de costeo.
- Reto de minimo producto viable.
- Reto de presentación de idea y venta.
- Reto de testeo y retroalimentación.

### Sistema de recompensas

Despues del desarrollo de cada reto, se evalua el desempeño del heroe, en donde el mago, monstruo y oraculo, le entregan sus monedas (Monedas de oro= 10 puntos, cobre= -2 puntos):

**Monstruo:** Sus monedas debilitan al heroe así:

- Si la confusión afecta al heroe le dará 2 monedas de cobre.
- Si el pesimismo afecta al heroe, le dará 3 monedas.
- Si el miedo o excusas afectan al heroe, ganará 5 monedas.

**Mago:** Sus monedas fortalecen al heroe así:

- Si el heroe usa o aplica los poderes, le dará 2 monedas de oro.
- Si el heroe evade monstruos con los poderes, le dará 3 monedas.
- Si el heroe innova con los poderes, le dará 5 monedas de oro.

**Oraculo:** Puede dar monedas de oro que fortaleces y de cobre que debilitan: -Si el heroe no piensa en clientes, proveedores y financiamiento le dará 5 monedas de cobre, de lo contrario 5 monedas de oro.

## Dinámicas

### Dispositivos y plataformas

Entornos de juego

HBJ es un juego serio hibrido, que se compone por un set de elementos físicos de juego y una página web estática que contiene facilitadores teoricos con codigos QR que enlazan la plataforma física con la virtual en cada fase del juego.

Puede ser jugado de forma individual o por equipos de hasta 4 jugadores.

### Facilitadores aprendizaje

En entornos del juego

El juego cuenta con facilitadores TIC en un entorno virtual web propio. Están compuestos por elementos didácticos que explican la teoría detrás de cada reto y poseen elementos audiovisuales como videos instruccionales que guian la interacción del usuario con el juego.

### Narración o Historia

Universo narrativo, personajes, conflicto, estrucutra dramática.

En el universo del heroe, existen 4 tipos de creaturas miticas: los heroes con su valentia y habilidad de crear, los monstruos con sus poderes de confusión, pesimismo y miedo, los magos con el poder de la creatividad, comunicación e información y finalmente los oraculos con la habilidad empatica de transformarse en clientes, proveedores e inversionistas. Cada usará sus poderes para el bien o el mal según su camino, pero todos tienen una finalidad: Recorrer cada uno de los 11 territorios del mundo Mythos. Siempre juntos y en equilibrio.

### Sistema de progresion

El universo Mythos solo tiene una regla: El equilibrio es ley, por lo que nuestros aventureros, tendrán fase a fase que ponerse de acuerdo para finalizar cada reto. El juego avanza con cada territorio en el campo de aventura. Cada baraja de cartas por persona, trae instructivos por nivel, con objetivo personal, objetivo general, un código QR a una pagina web con recursos TIC de teoría y ejemplos practicos del ejercicio y una guía para tomar decisiones en cada fase. Mythos es un ciclo, por lo que según el avance de la idea de negocio, puede iniciar en cualquier territorio.