

MyTHOS.

PAPER PROTOTYPING

Prototipo en papel

Autores:

Camila Aguilera

Kevin Gómez



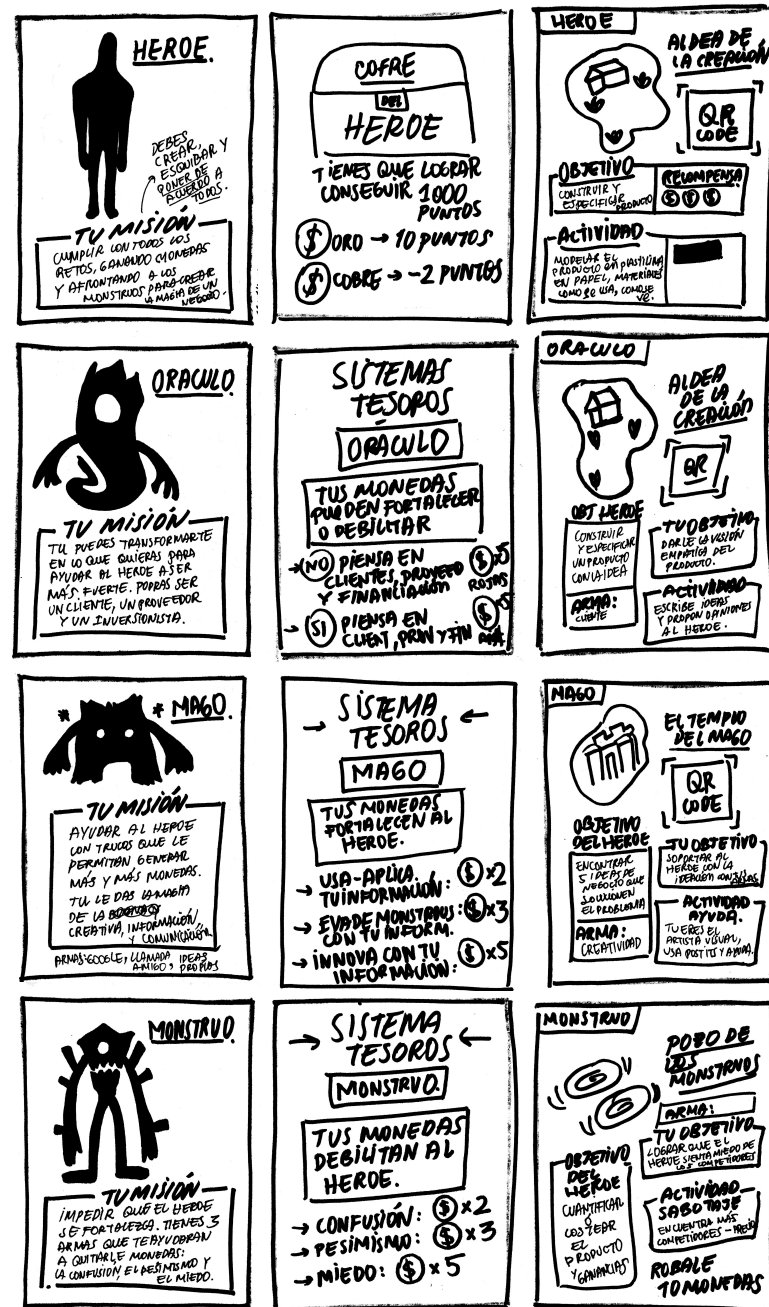
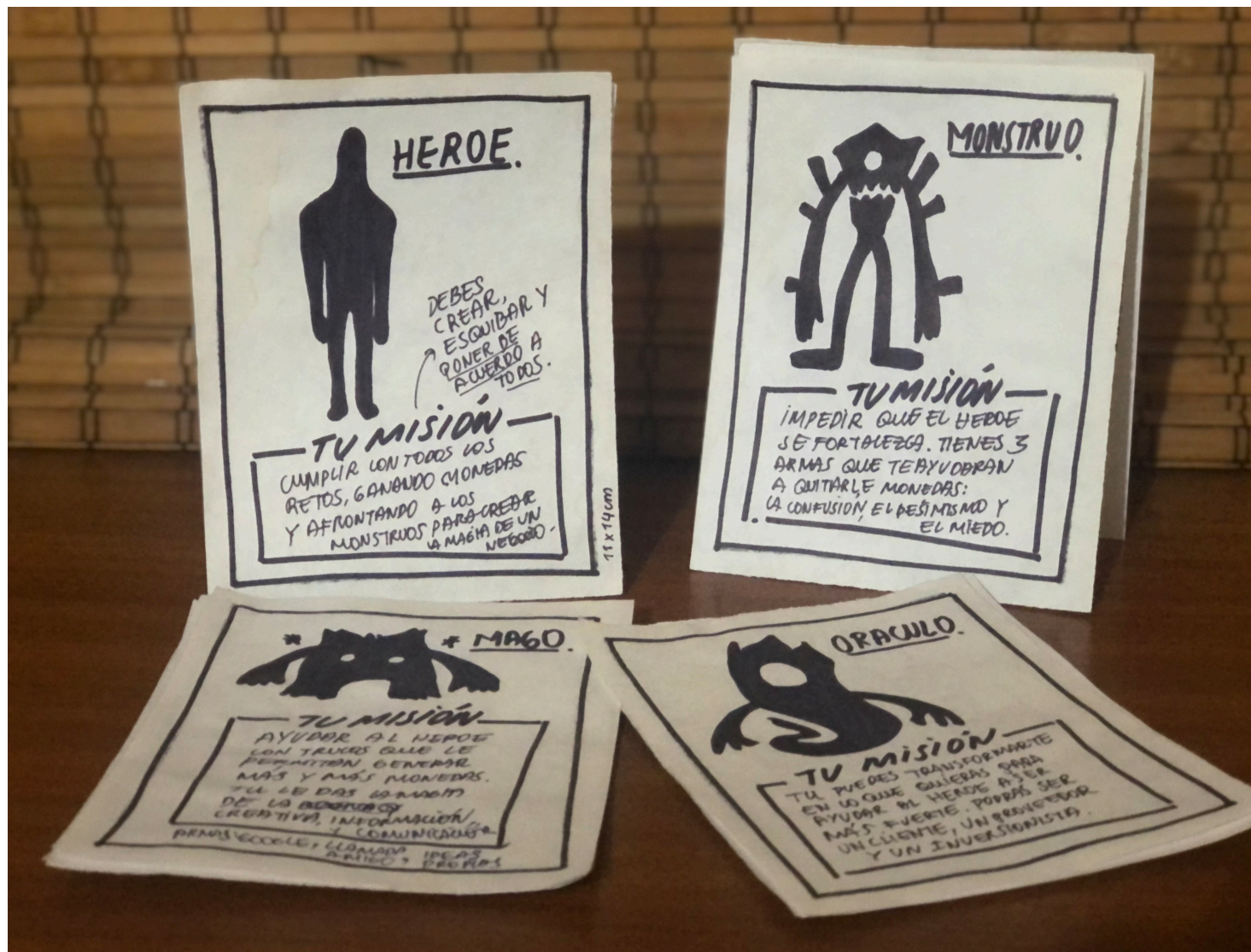
ELEMENTOS JUEGO DE ROLES Y SISTEMA DE RECOMPENSAS

¿Qué incluye?

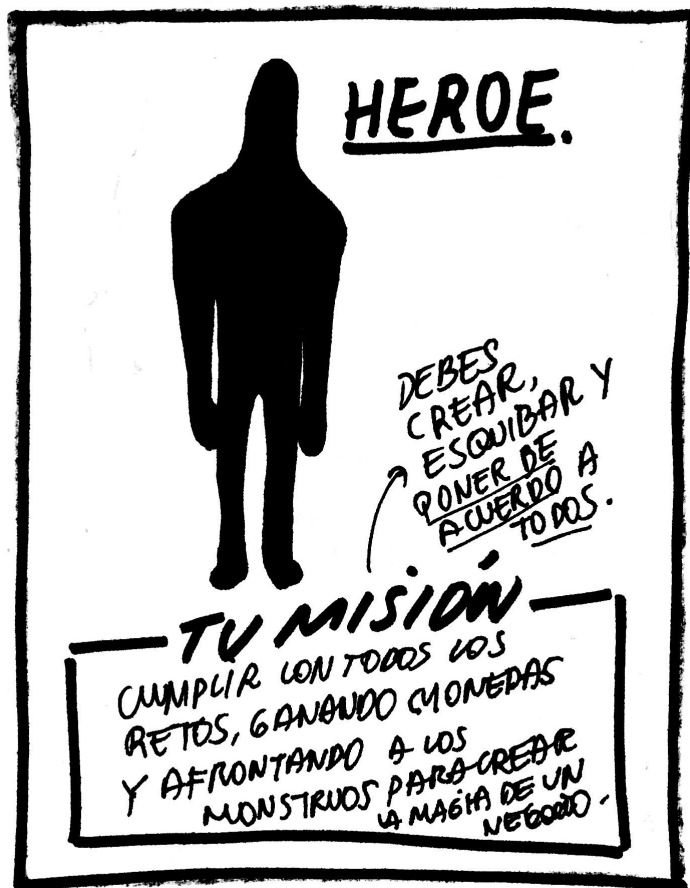
- Cofres por personaje (x4)
- 60 monedas por personaje de distinto tipo (Oro y cobre).
- Fichas de personaje (x4)
- Tarjetas de misión por personaje (x4)
- Tarjetas de sistema de recompensa por personaje (x4)

ELEMENTOS

DECK DE CARTAS POR PERSONAJE

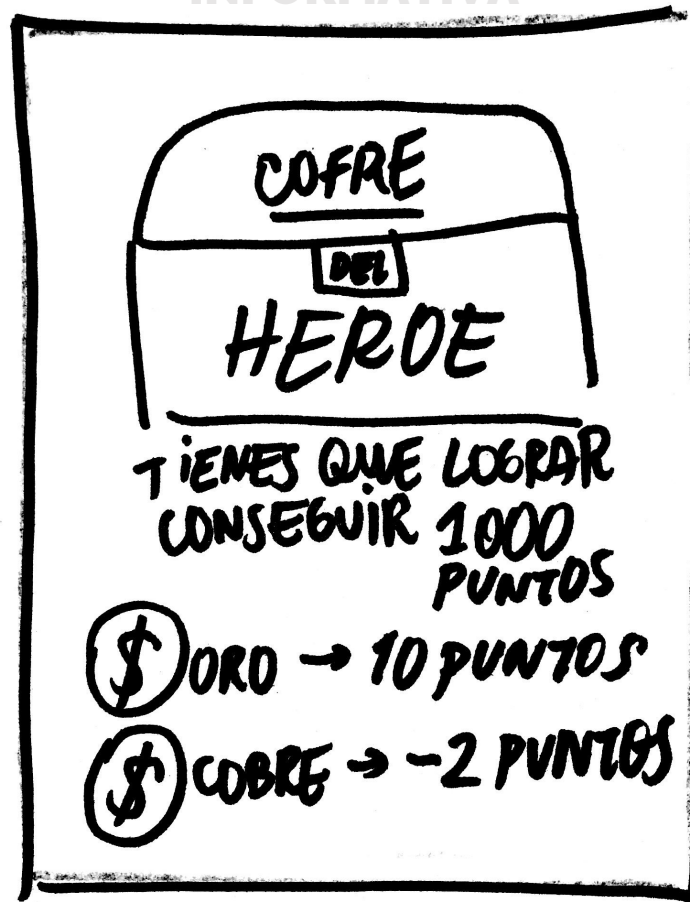


INFORMATIVA



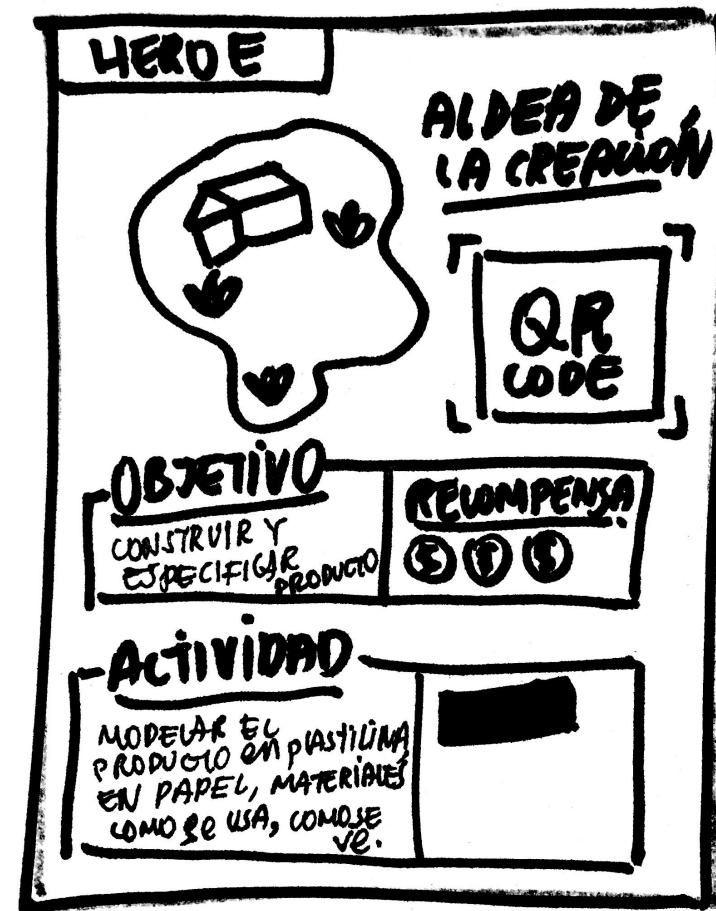
TARJETA DE
**OBJETIVO
GENERAL**

INFORMATIVA



TARJETA DE
**SISTEMA DE
TESOROS**

INSTRUCCIONAL



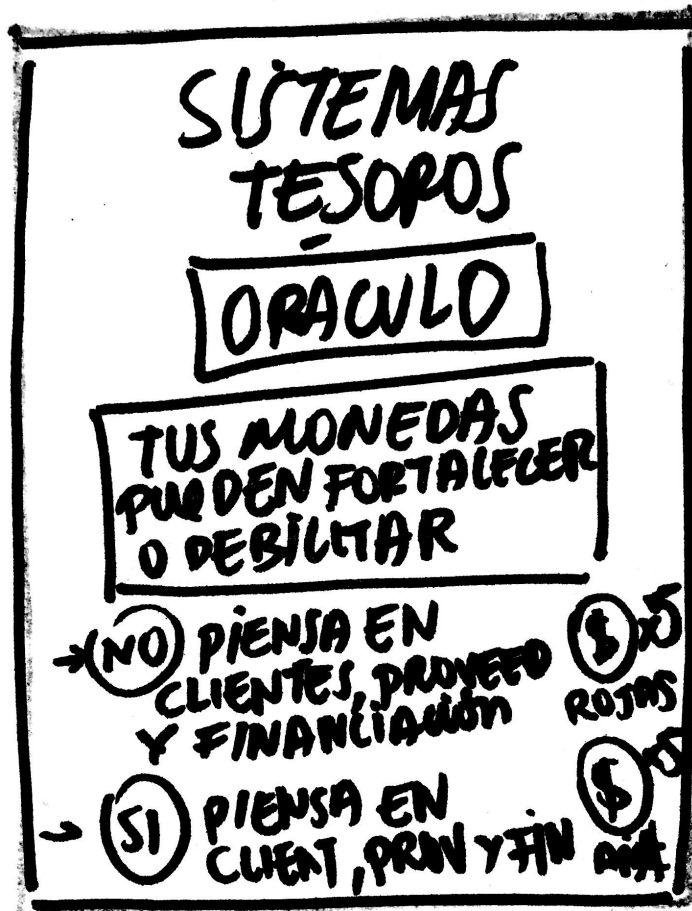
TARJETA DE
**RETO POR
NIVEL**

INFORMATIVA



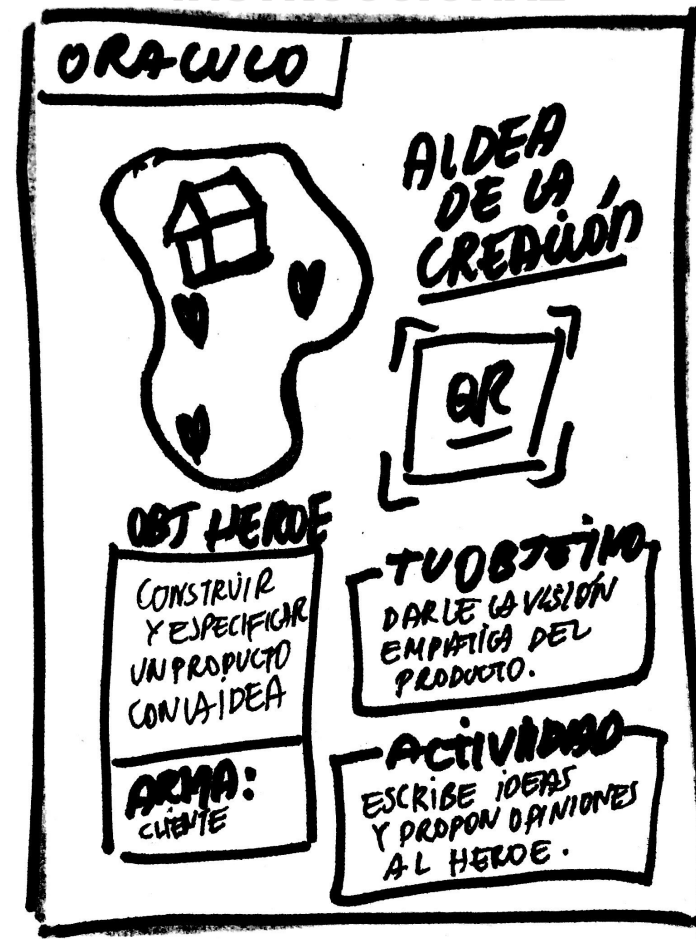
TARJETA DE
**OBJETIVO
GENERAL**

INFORMATIVA



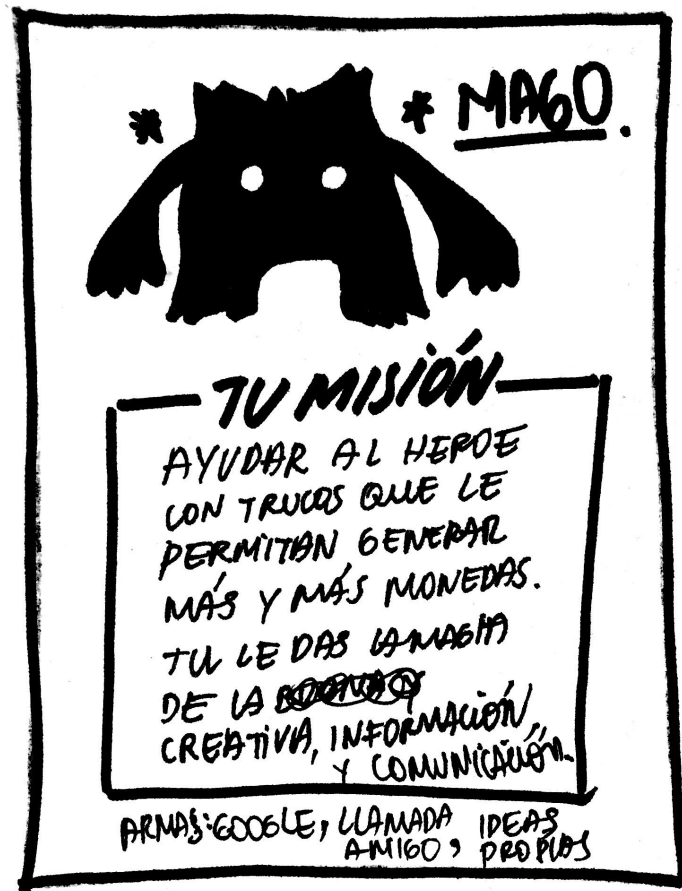
TARJETA DE
**SISTEMA DE
TESOROS**

INSTRUCCIONAL



TARJETA DE
**RETO POR
NIVEL**

INFORMATIVA



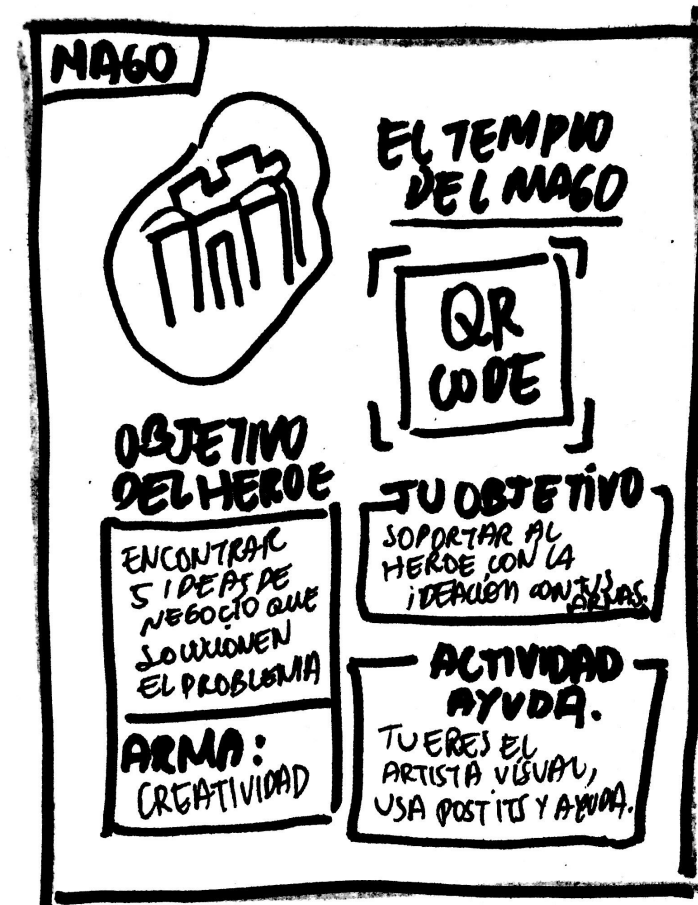
TARJETA DE
**OBJETIVO
GENERAL**

INFORMATIVA



TARJETA DE
**SISTEMA DE
TESOROS**

INSTRUCCIONAL



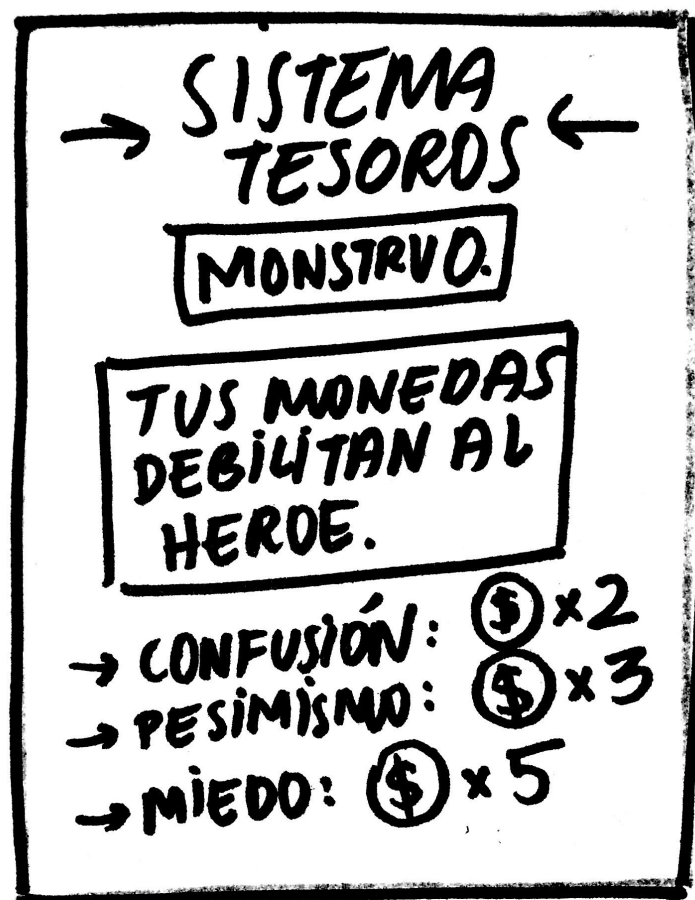
TARJETA DE
**RETO POR
NIVEL**

INFORMATIVA



TARJETA DE
**OBJETIVO
 GENERAL**

INFORMATIVA



TARJETA DE
**SISTEMA DE
 TESOROS**

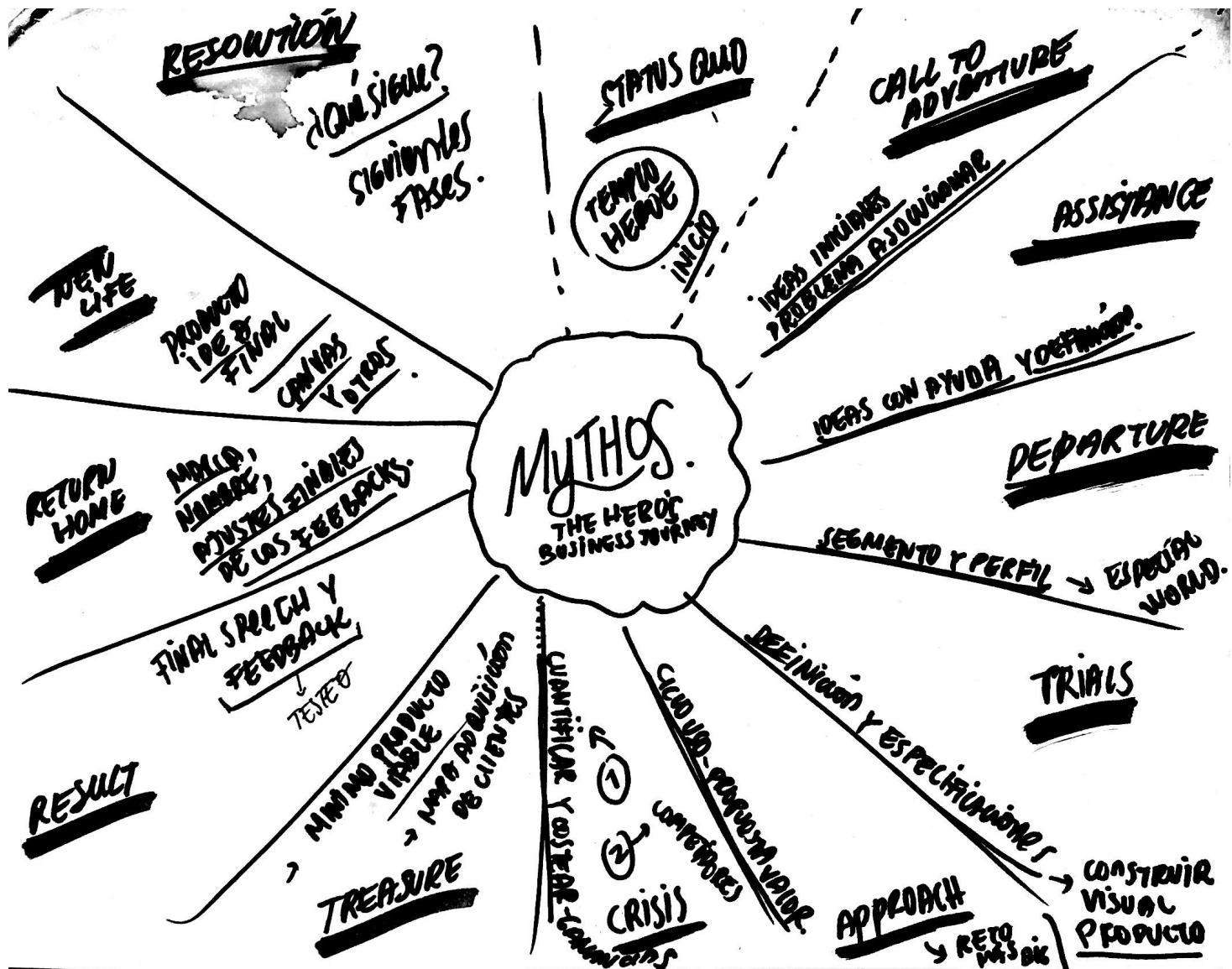
INSTRUCCIONAL

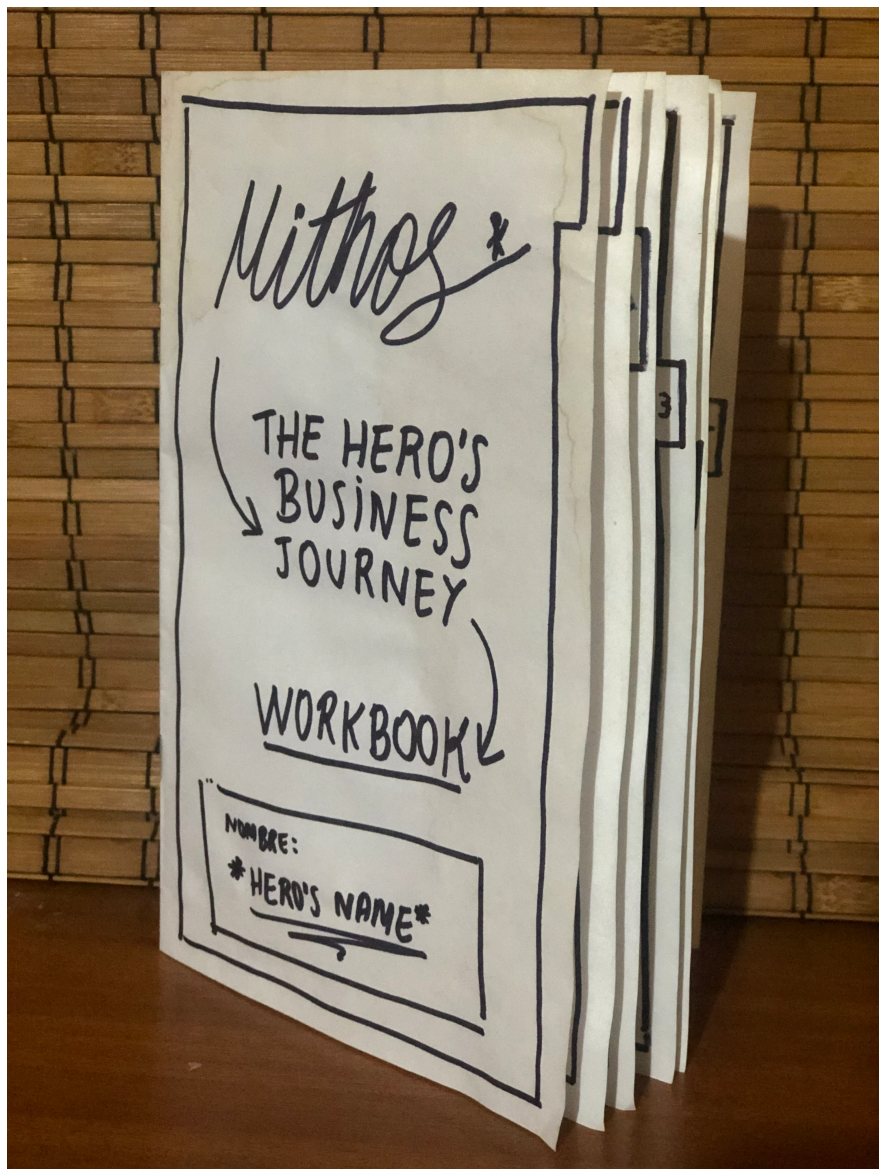


TARJETA DE
**RETO POR
 NIVEL**

ELEMENTOS

PLATAFORMA FISICA: TABLERO





ELEMENTOS WORKBOOK: CUADERNO TRABAJO

Diagram illustrating the structure of the Workbook, showing seven pages with various sections and tables.

Page 1: EXPLORE Y DIVERGEN.

- PROBLEMAS
- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____
- PROBLEMA ELEGIDO: _____

Page 2: IDEAS

- IDEAS
- 1. _____
- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____
- IDEA GANADORA: _____

Page 3: MAPA EMPATIA.

¿Qué piensa?	¿Qué siente?	¿Qué hace?
¿Qué piensa?	¿Qué siente?	¿Qué hace?
¿Qué piensa?	¿Qué siente?	¿Qué hace?
¿Qué piensa?	¿Qué siente?	¿Qué hace?

Page 4: SECCION FINAL

- PERFIL DE USUARIO
- USUARIO 1: _____
- USUARIO 2: _____

Page 5: BOCETO DE PRODUCTO

- BOCETO DE PRODUCTO
- DIBUJA! ¿CÓMO SE VE?
- USOS
- ¿CÓMO RESOLVERO SI PROBLEMA?
- MATERIALES

Page 6: ciclo producto

WEEK	VENTAS	DESVENTAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Page 7: VALUE PROPOSITION CANVAS

- VALUE PROPOSITION CANVAS
- ¿CÓMO EL PRODUCTO MEJORA LA VIDA DEL USUARIO?
- ¿CÓMO EL PRODUCTO DISMINUYE LOS ESFUERZOS DEL USUARIO?

EXPLORACIÓN Y DIVERGEN.

PROBLEMAS

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

PROBLEMA ELEGIDO:

LLAMADO A LA AVENTURA

Nivel 1

EXPLORACIÓN Y DIVERGEN.

IDEAS

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

IDEA GANADORA

SOPORTE

Nivel 2

MAPA EMPATÍA

¿Qué piensa?	¿Qué hace?	¿Qué dice?
¿Qué ve?	¿Qué siente?	¿Qué necesita?

NECESIDADES

FRUSTRACIONES

ENTRANDO A UN NUEVO MUNDO

Nivel 3.1

SEGMENTO FINAL

PERFIL DE USUARIO

RECORDS

USUARIO

ENTRANDO A UN NUEVO MUNDO

Nivel 3.2

BOCETO DE PRODUCTO

DIBUJA! ¿CÓMO SE VE?

USOS	¿CÓMO RESUELVE el problema?	MATERIALES

PRUEBAS

Nivel 4

CICLO PRODUCTO

STORY BOARD

①	②	③	④
⑤	⑥	⑦	⑧

CORE

9 CARDS

FINAL CHECK	CARD	VENTAJAS	DESVENTAJAS
<input type="checkbox"/>	1		
<input checked="" type="checkbox"/>	2		
<input type="checkbox"/>	3		
<input type="checkbox"/>	4		
<input type="checkbox"/>	5		
<input type="checkbox"/>	6		

ENFOQUE

Nivel 5.1

VALUE PROPOSITION CANVAS

¿CÓMO EL PRODUCTO MEJORA LA VIDA DEL USUARIO?

USAR PRODUCTO Y USO

¿CÓMO EL PRODUCTO DISMINUYE LAS DOLENCIAS DEL USUARIO?

ENFOQUE

Nivel 5.2

MyTHOS.

PAPER PROTOTYPING

Prototipo en papel

Autores:

Camila Aguilera

Kevin Gómez