

# 1. Scenario

This is the journey of a

## Customer Persona

Description

### Key goals and needs

- Aprender a valorar el trabajo de Hombres y Mujeres
- Lograr empoderar a los niños y niñas desde una edad temprana para su desempeño en la sociedad.
- Romper estereotipos de género

### Key pains and constraints

- Las normas de género de una sociedad influyen y determinan a través de la crianza, muchas veces de formas limitantes, el desarrollo de la identidad y las habilidades de los niños y niñas.

### Context

- Familias en Colombia

### Key activities and tasks

- Invitar a los padres a hacer parte del juego
- Asegurar que todos reflexionen a cerca de los roles de género
- Diálogo y cuestionamiento



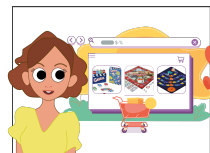
Trigger ACCIÓN	
Juanita está jugando con su amiga, La mamá de Juanita Victoria se acerca a ellas y las escucha hablar de como pablo es fuerte y valiente al jugar fútbol y ellas no.	
QUIÉN	Mamá, hija y compañera
DONDE	Parque de juegos
QUE	Ninguno



Discovery Buscando Inspiración	
La mamá de Juanita llega las interrumpe para decirles que son tan fuertes y valientes como ellas quieren ser	
Who	Mamá
Where	Casa
What	Ninguno



Journey Step ACCIÓN	
La mamá de Juanita tiene una idea, ella por instagram encontró que la mamá del famoso futbolista James estaba jugando con sus nietos el famoso juego "juego de roles"	
Who	Mamá
Where	Casa
What	Intentar a los padres a incluir estos temas en la crianza de sus hijos



Journey Step ACCIÓN	
En medio de la búsqueda a ella le pareció muy interesante y didáctico para jugar con sus hijos. Lo encuentra disponible en la página web, lo compra y el juego al pasar de los días llega por paquetería.	
Who	Mamá
Where	Casa
What	-Promoción online



Journey Step ACCIÓN	
Victoria le dice a sus hijos que se reúnan con ella y su esposo para pasar tiempo de calidad jugando los dispositivos móviles y así reforzar los valores que se aprenden en casa.	
Who	Familia (Mamá, Papá, hijos)
Where	Casa
What	-Abrir Caja del producto



Journey Step ACCIÓN	
Al inicio del juego cada uno deberá tomar una figura en forma de persona, y se avanza en las diferentes casillas enumeradas	
Who	Familia (Mamá, Papá, hijos)
Where	Casa
What	-Tomar figuras y posicionarlas en el tablero de juego -Tirar Dados



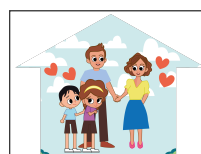
Journey Step ACCIÓN	
Se sigue el recorrido con el número de pasos que se dan al lanzar un dado. Y todos los personajes avanzaran por todas las estaciones construyendo así a su personaje con las prendas, profesiones, gustos y habilidades de manera aleatoria con una ruleta. Esto con el fin de enseñarle a los padres de familia y a los niños que la construcción de estas cualidades no debe depender del género.	
Who	Familia (Mamá, Papá, hijos)
Where	Casa
What	-Mover personajes -Tomar las piezas de las estaciones de manera aleatoria -Avanzar con los personajes -Escribir el significado de las cualidades en un personaje



Journey Step ACCIÓN	
En las casillas del recorrido también habrá tarjetas de datos curiosos acerca de diferentes personajes que han cambiado la historia rompiendo estereotipos y cuando un jugador cae en esa casilla puede ganar diferentes ventajas relacionadas con ese personaje.	
Who	Familia (Mamá, Papá, hijos)
Where	Casa
What	-Mover personajes -Entender y reflexionar al caer en cada casilla



Journey Step ACCIÓN	
El primero que llegue al final del tablero gana la partida completando su personaje al haber pasado por todo el recorrido.	
Who	Familia (Mamá, Papá, hijos)
Where	Casa
What	-Mover personajes -Reflexionar sobre los estereotipos de género



Conclusion FINAL FELIZ	
Al final del juego debe quedar la reflexión a los padres y a los niños acerca de los roles de género y como esos estereotipos deben dejarse a un lado demostrando que podemos ser y hacer lo que queremos ser sin que nuestros prejuicios, vestimentas o habilidades nos definan	
Who	Familia (Mamá, Papá, hijos)
Where	Casa
What	Ninguno

# 2. Storyboard