

INNOVATION CHALLENGE

PROYECTO:

“TOMORROW GAMERS”

1.SELECCIÓN DE LA ODS

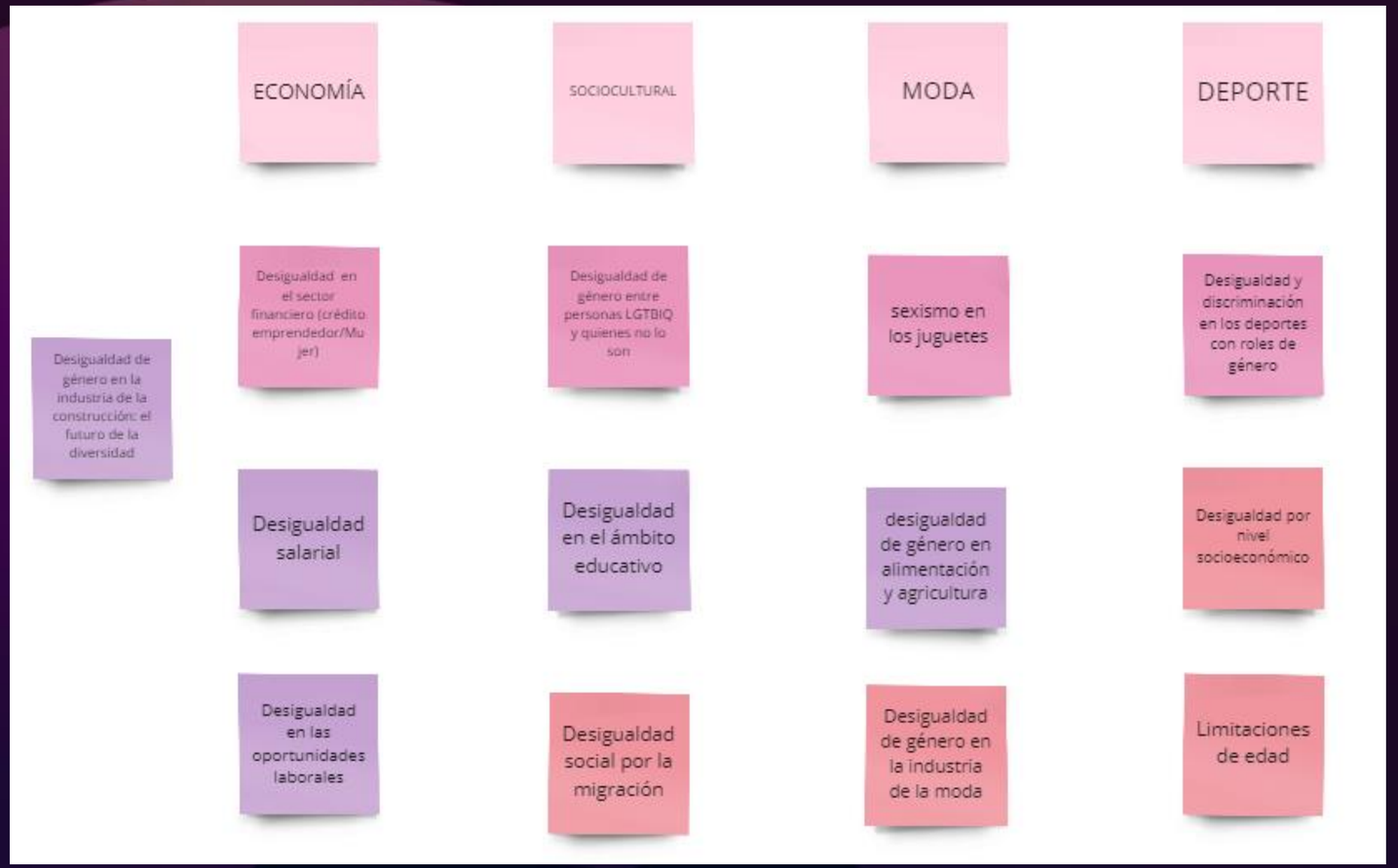


El primer paso fue seleccionar una de dos ODS seleccionadas para nosotros según nuestras carreras. Comenzamos analizando las metas asociadas a cada ODS y cómo aportaría al marco del proyecto, además de generarnos interés para profundizar más en el tema.


10
REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES
12
PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES

Proseguimos con una lluvia de ideas sobre los temas posibles a investigar, y pasamos a una votación de los 5 temas más interesantes o relevantes.


10
REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES


ECONOMÍA
SOCIOCULTURAL
MODA
DEPORTE
Desigualdad de género en la industria de la construcción: el futuro de la diversidad
Desigualdad en el sector financiero (crédito emprendedor/Mujer)
Desigualdad de género entre personas LGTBIQ y quienes no lo son
sexismo en los juguetes
Desigualdad y discriminación en los deportes con roles de género
Desigualdad salarial
Desigualdad en el ámbito educativo
desigualdad de género en alimentación y agricultura
Desigualdad por nivel socioeconómico
Desigualdad en las oportunidades laborales
Desigualdad social por la migración
Desigualdad de género en la industria de la moda
Limitaciones de edad



Desperdicios de residuos alimenticios

Gasto excesivo de energías no renovables

Recursos naturales insostenibles

Transporte y recolección de comida ineficiente

Malos hábitos en el estilo de vida cotidiano actual

Moda sostenible (productos eco amigables)

Productos artesanales ,elaborados con insumos orgánicos

Productos artesanales(fomento de producto nacional)

Elaborar y aplicar instrumentos que permitan seguir de cerca los efectos en el desarrollo sostenible con miras a lograr un turismo sostenible que cree puestos de trabajo y promueva la cultura y los productos locales

Extendiendo la vida útil del producto puesto en el mercado

Agricultura sostenibles (paneles solares)

El tema más votado sería la ODS y el tema general que abarcaría nuestro equipo, en nuestro caso el escogido fue:



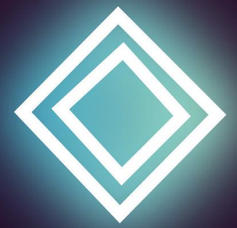
Violencia de género en el mundo gamer





2. DEFINIR EL TEMA DEL PROYECTO

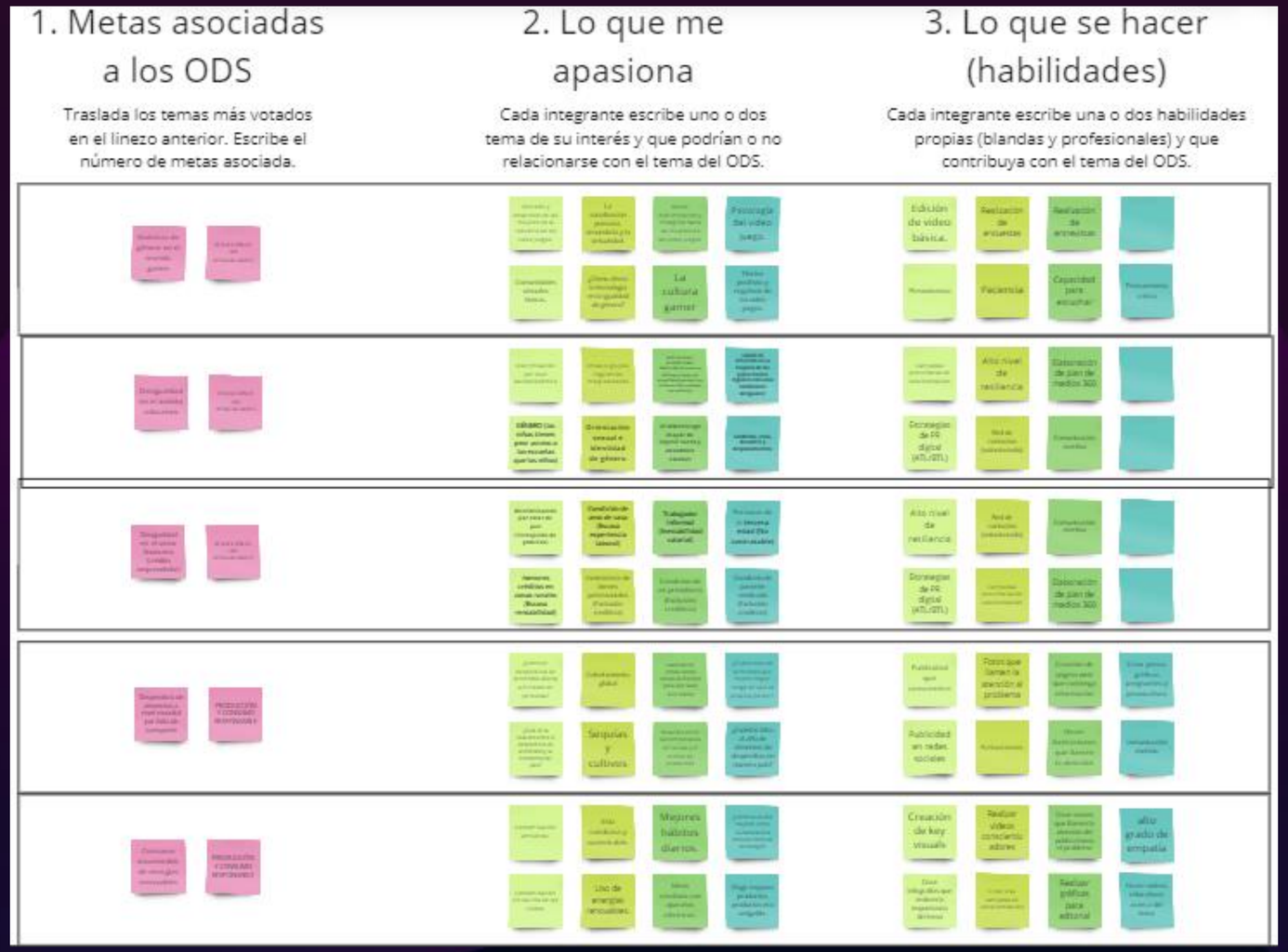




Prosiguiendo con el punto número 2, pusimos en lista las metas asociadas a las ODS, cada integrante colocó temas de interés que podrían o no relacionarse con las ODS, y finalmente, cada integrante anotó sus habilidades blandas y profesionales.






1. Metas asociadas a los ODS
Traslada los temas más votados en el linezo anterior. Escribe el número de metas asociada.
2. Lo que me apasiona
Cada integrante escribe uno o dos tema de su interés y que podrían o no relacionarse con el tema del ODS.
3. Lo que se hacer (habilidades)
Cada integrante escribe una o dos habilidades propias (blandas y profesionales) y que contribuya con el tema del ODS.



Luego, se redactó de manera concisa la frase que describiría con claridad el asunto sobre el que se va a tratar el proyecto.

4. Redactar el TEMA

Desigualdad y Violencia de género en el mundo gamer

3. MAPA DEL PROBLEMA





Desarrollamos el mapa del problema en base de 4 actividades


10 REDUCCIÓN DE LAS DESIGUALDADES
Violencia de género en el mundo gamer

1 TODO LO QUE NO FUNCIONA

Escribir en notas todo lo que NO FUNCIONA, los problemas, retos y dificultades del tema que seleccionaron en el ejercicio anterior. Esas cosas que no nos dejan seguir adelante o nos tienen anclados para evitar que nos movamos. Ejercicio de divergencia.

Tiempo: 5 a 10 minutos

La disparidad de oportunidades en los **esports** es un problema que afecta a mujeres en Latinoamérica.
Fuente: https://www.elperuano.pe/noticia/216340-iniciativa-busca-empoderar-mujeres-en-industria-de-esports-y-videojuegos

Falta de equidad en el ámbito profesional de los video juegos, se refiere a las carreras ligadas a estos. En las cuales las mujeres no ganan un sueldo a la par de los hombres.
Fuente: https://www.expoknews.com/acoso-y-discriminacion-en-los-videojuegos/

Imagen preconcebida de la presencia femenina en los video juegos, tanto en la vida real como en la virtual (sexualización).
Fuente: https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/mujeres-en-el-mundo-gamer-que-problemas-enfrentan-al-iniciar-sus-carreras-dia-de-la-mujer-movistar-telefonica-noticia/

Acoso, discriminación y misoginia hacia las mujeres en los video juegos.

Jugadores con comportamiento "tóxico" en los juegos online.

Problema mental según la OMS: Desorden por video juegos.

Conferencias TED CIBERACOSO

Campaña Publicitaria "MyGameMyname" Movistar

Plataformas virtuales para combatir el acoso y el ciberacoso (No al Acoso Virtual)

Sistemas de denuncia de mal comportamiento, los cuales castigan a los jugadores tóxicos y mantienen en anonimato a los denunciantes.

Torneos de E-sports por género

Formación de comunidades gamer de solo mujeres, con el fin de compartir sus logros y jugar sanamente.

Cambios de roles en real time (Multijugadores en línea)

Políticas de seguridad y protección en plataformas de social gaming

2 TODO LO QUE SI FUNCIONA

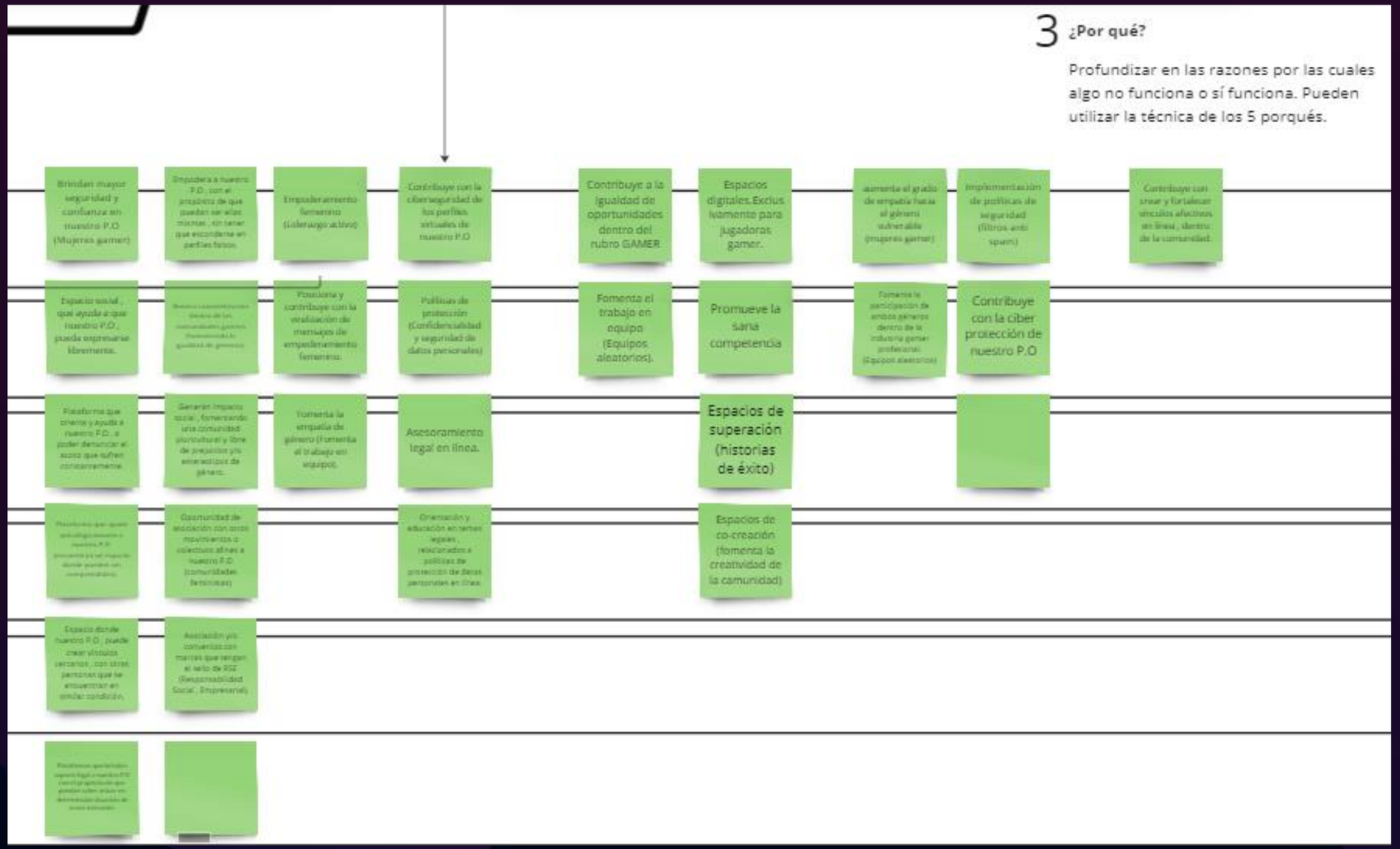
Escribir en notas todo lo que SI FUNCIONA, o mejor dicho todo lo que va "viento en popa" del tema que seleccionaron en el ejercicio anterior. Este es un ejercicio de DIVERGENCIA es decir, generar opciones basadas en la cantidad, dejarse llevar por los instintos y la imaginación.

Tiempo: 5 a 10 minutos

3 ¿Por qué?

Profundizar en las razones por las cuales algo no funciona o sí funciona. Pueden utilizar la técnica de los 5 porqués.




3 ¿Por qué?
Profundizar en las razones por las cuales algo no funciona o sí funciona. Pueden utilizar la técnica de los 5 porqués.
Brindan mayor seguridad y confianza en nuestro P.O (Mujeres gamer)
Empodera a nuestro P.O , con el propósito de que puedan ser ellas mismas , sin tener que esconderse en perfiles falsos.
Empoderamiento femenino (Liderazgo activo)
Contribuye con la ciberseguridad de los perfiles virtuales de nuestro P.O
Contribuye a la igualdad de oportunidades dentro del rubro GAMER
Espacios digitales.Exclusivamente para jugadoras gamer.
aumenta el grado de empatía hacia el género vulnerable (mujeres gamer)
implementación de políticas de seguridad (filtros anti spam)
Contribuye con crear y fortalecer vínculos afectivos en línea , dentro de la comunidad.
Espacio social , que ayuda a que nuestro P.O , pueda expresarse libremente.
Posiciona y contribuye con la viralización de mensajes de empoderamiento femenino.
Políticas de protección (Confidencialidad y seguridad de datos personales)
Fomenta el trabajo en equipo (Equipos aleatorios).
Promueve la sana competencia
Contribuye con la ciber protección de nuestro P.O
Plataforma que ofrezca y ayude a nuestro P.O , a poder denunciar el acoso que sufren constantemente
Generan impacto social , fomentando una comunidad pluricultural y libre de prejuicios y/o estereotipos de género.
Fomenta la empatía de género (Fomenta el trabajo en equipo).
Asesoramiento legal en línea.
Espacios de superación (historias de éxito)
Comunidad de asociación con otros movimientos o colectivos afines a nuestro P.O (comunidades feministas)
Orientación y educación en temas legales , relacionados a políticas de protección de datos personales en línea.
Espacios de co-creación (fomenta la creatividad de la comunidad)
Espacio donde nuestro P.O , puede crear vínculos cercanos , con otras personas que se encuentran en similar condición.
Asociación y/o convenios con marcas que tengan el sello de RSE (Responsabilidad Social , Empresarial)

4 MATRIZ PRIORIZACIÓN

Cuando tengamos los problemas agrupados, se hace una votación para selecionar los que son más interesantes. Cada miembro del grupo tiene 3 votos. Los problemas con más votos pasan a ser organizados en la matriz de priorización. A treves de una conversacion grupal, deben determinar que problemas son más urgentes de resolver y es ahí donde encontran el problema para su proyecto.

Menos urgente de resolver

La disparidad de oportunidades en los **esports** es un problema que afecta a mujeres en Latinoamérica.
Fuente: https://www.elperuano.pe/noticia/216340-iniciativa-busca-empoderar-mujeres-en-industria-de-esports-y-videojuegos

Imagen preconcebida de la presencia femenina en los video juegos, tanto en la vida real como en la virtual (sexualización).
Fuente: https://elcomercio.pe/tecnologia/videojuegos/mujeres-en-el-mundo-gamer-que-problemas-enfrentan-al-iniciar-sus-carreras-dia-de-la-mujer-movistar-telefonica-noticia/

Jugadores con comportamiento "tóxico" en los juegos online.

Falta de equidad en el ámbito profesional de los video juegos, se refiere a las carreras ligadas a estos. En las cuales las mujeres no ganan un sueldo a la par de los hombres.
Fuente: https://www.expoknews.com/acoso-y-discriminacion-en-los-videojuegos/

Problema mental según la OMS: Desorden por video juegos.

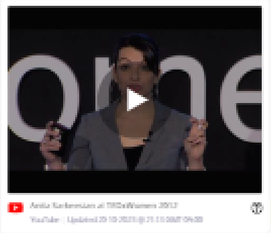
Acoso, discriminación y misoginia hacia las mujeres en los video juegos.

Más urgente de resolver

La investigación se dividió en diversos criterios que permitieron aterrizar la idea dentro de la matriz de priorización, para así definir la problemática a resolver dentro de la ODS 10.

PAIN POINTS

"Mucha gente tira *hate* cuando saben que eres mujer. Piensan que, por serlo, no puedes jugar igual de bien que un chico"



"Es muy fácil fastidiar a una persona cuando no hay una cara detrás, cuando se es anónimo. Atacar a una minoría, en este caso las mujeres en los juegos, es fácil"

PAIN POINTS

Muchas de ellas prefieren crearse personajes masculinos para evitar insultos o hasta "galanteo" en los juegos online.



un hombre puede ser bueno o malo y solo van a decir que juega videojuegos, pero una mujer cuando es mala, se le cuestiona",



https://rpp.pe/lima/actualidad/la-videna-de-los-gamers-inauguran-en-peru-el-primer-centro-de-alto-rendimiento-para-esports-noticia-1506869

CAMPAÑAS DE ÉXITO

https://more.globant.com/proyecto-gema

My game, my name

My Switch Voices

Women in Games Argentina

https://youtu.be/rUo5SN1nPBk

https://www.correo.com/noticias/583476/Mas-Esports-es-la-nueva-plataforma-internacional-para-impulsar-el-gaming-femenino?fbclid=IwAR1FD6SJoGs4aP30fyg8WcoeGTGlxkk1GLyg2K1caakdznw4BRJQAZTC8Gs



BLOGS TESTIMONIALES

A Fregar

Todas Gamers

GeekyLegal



ENLACES DE REFERENCIAS

https://www.beahero.gg/twitch-introduce-baneos-mas-rigurosos-los-usuarios-castigados-ya-no-podran-ver-el-stream/

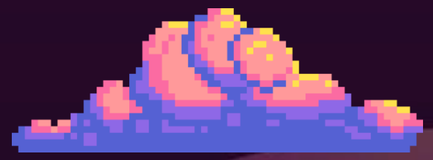
https://about.fb.com/ltam/news/2021/10/ampliamos-nuestras-politicas-sobre-acoso-e-intimidacion-en-linea/

https://codigoespagueti.com/noticias/videojuegos/no-somos-e-sports-somos-we-sports-mujeres-gamer-favor-inclusion-para-comunidad-mas-diversa/

https://womantimes.com/mujeres-gamers-contra-la-violencia/

4. CONTEXTO DPESTA

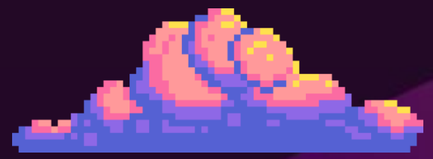






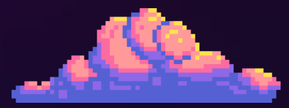
El análisis DPESTA identifica los factores del contexto y cómo afectan a un problema, nos ayuda a conocer la posición de un negocio en el mercado e identificar oportunidades, amenazas, y la dirección del cambio. Para realizar un análisis DPESTA primero se hace una investigación que responda a cada uno de los factores: Demográfico, político, económico, sociocultural, tecnológico y ambiental.







Dicho de ese modo, el grupo se encargó de realizar una exhaustiva investigación del contexto del problema en distintos sectores. La información recopilada se basa en noticias periodísticas, datos geográficos y páginas web, siempre guardando los enlaces de las referencias.



Custom ratio

DEMOGRÁFICO

Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud
file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-DesigualdadDeGeneroYViolenciaEnLosVideojuegos-8918528.pdf

Un estudio de la compañía GFK con el apoyo de la APDEV. Infografía hecha por Consumer Truth - Insights & Strategy



Infografía que muestra lo grande del negocio de los video juegos, pero también las consecuencias de su adicción.



SOCIOCULTURAL

E-SPORTS Y BRECHA DE GÉNERO: LA PERCEPCIÓN DE LAS PROFESIONALES ESPAÑOLAS
https://mobiroderic.uv.es/bitstream/handle/10550/71982/7038148.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Infografías sobre los beneficios de los video juegos
https://thegoodgamer.es/infografia-beneficio-del-uso-de-videojuegos/

el **Perú es uno de los países en la región donde más se consumen videojuegos** y el 40% de estos usuarios son mujeres.

TECNOLÓGICO





Durante 48 horas, un grupo de desarrolladores realizó unos videojuegos ideados por niñas de 10 a 13 años de distintas zonas del **Perú.**

AMBIENTAL



https://www.volkgames.com/el-medio-ambiente-y-la-industria-gamer/

POLÍTICO

Esta iniciativa apunta a superar estos obstáculos y **promover la diversidad de género en la industria,** lo que implica que cada vez más mujeres tengan la posibilidad de competir profesionalmente y encontrar oportunidades laborales rentables.



DIARIO OFICIAL DEL BICENTENARIO

El Peruano

198 AÑOS

VIERNES 20

INICIO DERECHO ECONOMÍA ACTUALIDAD OPINIÓN ESPECIALES SUPLEMENTOS

Ciencia y Tecnología

Más leídas de Andina

Iniciativa busca empoderar mujeres en industria de esports y videojuegos

EDITORIAL

Respuesta firme a la delincuencia

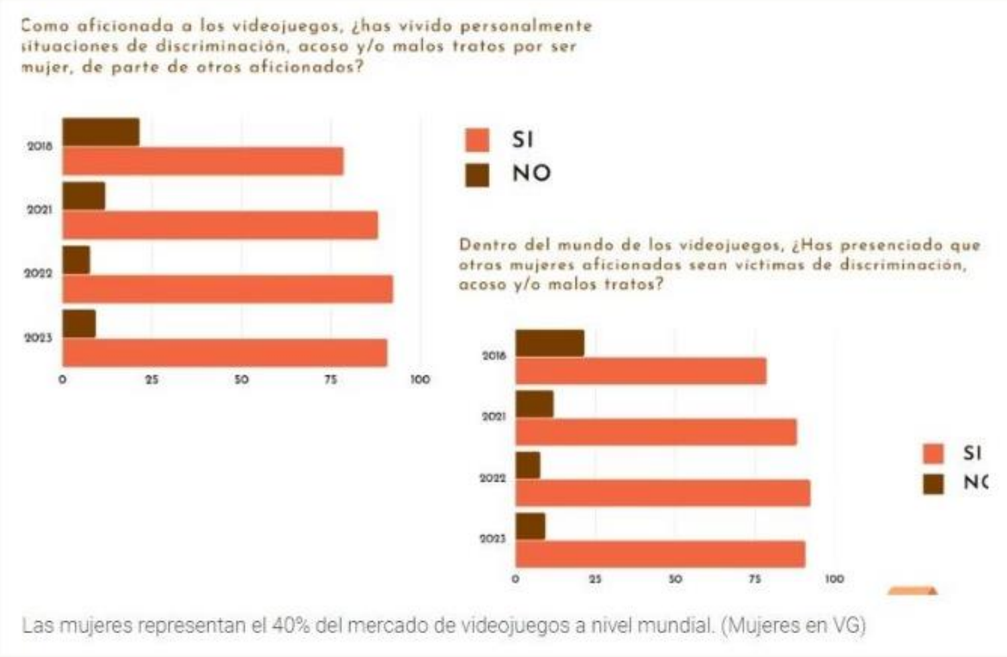
ECONÓMICO

Para el año 2025, el sector gamer en el país superaría los $180 millones en ingresos; y, la venta de dispositivos, como monitores, tiene una perspectiva muy grande de crecimiento.





Mujeres peruanas en el mundo de los videojuegos



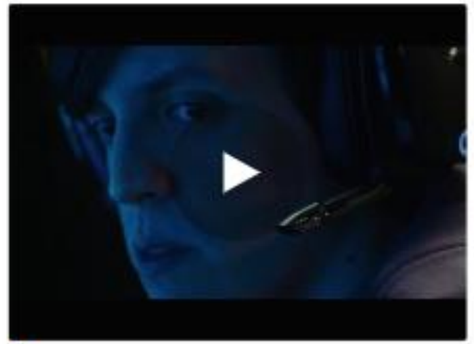
Las mujeres representan el 40% del mercado de videojuegos a nivel mundial. (Mujeres en VG)

[tendencias electorales]





La presencia femenina en los videojuegos: una lucha histórica contra el sexismo



SWITCH VOICES - BBDO Argentina - Women in Game...
YouTube · Updated 18-10-2023 @ 00:38 GMT-05:00

VIDEOJUEGOS

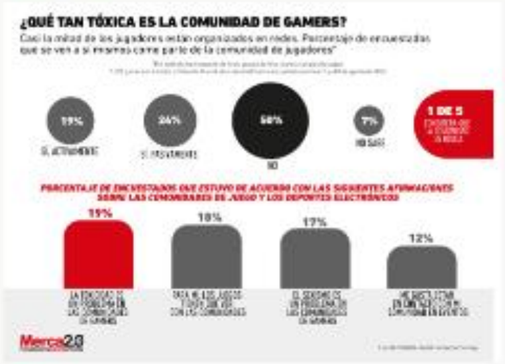
Una de cada 2 mujeres sufre violencia y acoso en videojuegos online multijugador



Predisposición por parte del género femenino en tratar temas relacionados al rubro gamer.



Predisposición por parte del género femenino en tratar temas relacionados al rubro gamer.



Predisposición por parte del género femenino en tratar temas relacionados al

Predisposición por parte del género femenino en tratar temas relacionados al rubro gamer.

HALLAZGOS

En la comunidad GAMER peruana predomina la cultura patriarcal que se expresa a través de ciberviolencia, ciberacoso y ciberbullying principalmente direccionados a la jugadora mujer.

las mujeres desisten de ser jugadoras por las condiciones sexistas desfavorables para ellas.

El estudio, además, presenta una tipificación de la ciberviolencia que recibe la jugadora: que en total contempla un 99 % de comentarios en los que se expresa objetivación sexual, amenazas sexuales, imposición e insulto.

En el mundo de los hombres se tiene entendido que las chicas gamers son solo chicas de cara bonita que utilizan su cuerpo para obtener, donaciones, seguidores y buenos comentarios (Martínez, 2005)

En la actualidad, se ha registrado un incremento de casos sobre la violencia y tecnoviolencia a mujeres contra su confidencialidad y su intimidad tanto en redes sociales como en plataformas de videostreaming

Toro (2017) comenta que todavía se tiene la visión que si la mujer juega videojuegos es solo para llamar la atención o porque su pareja también lo hace.



https://tn.com.ar/tecno/juegos/2022/11/08/el-impactante-video-que-muestra-el-maltrato-hacia-las-mujeres-del-mundo-gamer-es-imposible-jugar/

. No obstante, un 52% de las chicas gamer ocultan su género para evitar que las molesten.

Como consecuencia, un gran porcentaje de video jugadoras tiende a desarrollar cuadros moderados y en el peor de los casos severos de estrés, que afectan nocivamente a su desarrollo personal.

Los roles de género y la imagen asociada que tiene la mujer en los videojuegos concluyeron que el 30% presenta a la mujer como objeto sexual y erótico dentro de la cultura machista

La sociedad ya se dedica a marcar las diferencias entre hombre y mujer, ya que, desde niños señalan la diferencia de ciertas actividades como exclusivas de un género (Nira Santana Rodríguez, 2020)

las mujeres representan el 45% de la comunidad, casi la mitad de los jugadores del mercado. Incluso en Latinoamérica se encuentran por encima del promedio global, que ronda alrededor del 43%

El ciberbullying es una realidad en los videojuegos desde hace mucho tiempo, donde se ha visto la infinidad de casos donde el resultado de una partida culmina con una confrontación porque la ganadora es una jugadora mujer

La imagen femenina en los videostreaming no es muy aceptada por los usuarios hombres, debido a que proliferan los comentarios sexistas (Tomkinson, 2019).

TAREA:

- Revisar la guía de la **Sesión 3**
- Investigar en profundidad el contexto del problema y el mercado
- Desarrollar el DPESTA

https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/123456789/22583/1/TTQ359.pdf

Predisposición por parte del género femenino en tratar temas relacionados al rubro gamer.

Predisposición por parte del género femenino en tratar temas relacionados al rubro gamer.

ENLACES DE REFERENCIAS

https://www.beahero.gg/cual-comunidad-mas-toxica-los-videojuegos-estudio-revela-que-son-las-valorant-dota-2/

https://www.beahero.gg/esports-casi-la-mitad-del-total-de-gamers-son-mujeres/

https://elcomercio.pe/somos/historias/presencia-femenina-videojuegos-lucha-sexismo-gamers-noticia-ecpm-671689-noticia/

https://larepublica.pe/videojuegos/2021/12/26/estudio-revela-que-un-82-de-las-mujeres-son-acosadas-mientras-juegan-en-linea

https://www.elperuano.pe/noticia/216340-iniciativa-busca-empoderar-mujeres-en-industria-de-esports-y-videojuegos

https://rpp.pe/videojuegos/juegos/acoso-mas-de-la-mitad-de-mujeres-oculta-su-genero-en-videojuegos-debido-a-hostigamiento-noticia-1337898

https://rpp.pe/videojuegos/juegos/ninas-peruanas-inspiran-videojuegos-para-prevenir-acoso-y-violencia-contra-las-mujeres-noticia-1325385

https://enterados.pe/tecnologia/gamers/industria-gamer-peru-crecio-mas-80-primer-semestre-2023/

Enlace de referencias editable:

https://www.beahero.gg/cual-comunidad-mas-toxica-los-videojuegos-estudio-revela-que-son-las-valorant-dota-2/

https://www.beahero.gg/esports-casi-la-mitad-del-total-de-gamers-son-mujeres/

https://elcomercio.pe/somos/historias/presencia-femenina-videojuegos-lucha-sexismo-gamers-noticia-ecpm-671689-noticia/

https://larepublica.pe/videojuegos/2021/12/26/estudio-revela-que-un-82-de-las-mujeres-son-acosadas-mientras-juegan-en-linea

https://www.elperuano.pe/noticia/216340-iniciativa-busca-empoderar-mujeres-en-industria-de-esports-y-videojuegos

https://rpp.pe/videojuegos/juegos/acoso-mas-de-la-mitad-de-mujeres-oculta-su-genero-en-videojuegos-debido-a-hostigamiento-noticia-1337898

https://rpp.pe/videojuegos/juegos/ninas-peruanas-inspiran-videojuegos-para-prevenir-acoso-y-violencia-contra-las-mujeres-noticia-1325385

https://enterados.pe/tecnologia/gamers/industria-gamer-peru-crecio-mas-80-primer-semestre-2023/

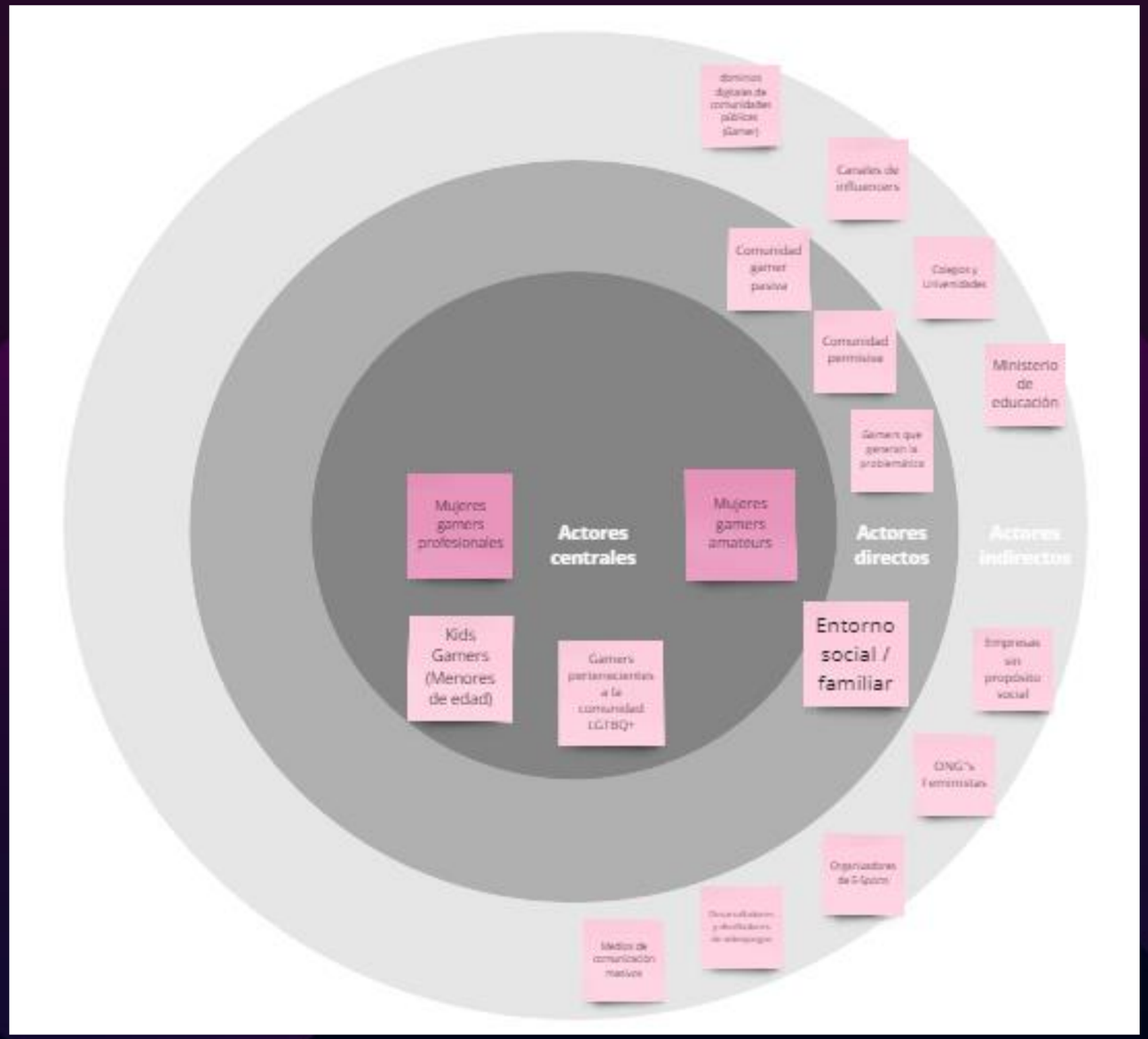
Información relevante encontrada según el sector:

	INVESTIGACIÓN DEL CONTEXTO	OPORTUNIDADES	AMENAZAS
D DEMOGRÁFICO	**Sky News** reveló datos alarmantes: casi la mitad de las mujeres encuestadas (49%) admitió haber sido acosada, mientras jugaba en línea o hacía streaming. Esta cifra aumenta más en el caso de las jugadoras de 18 a 24 años (https://larepublica.pe/videojuegos/2023/05/28/el-acoso-a-mujeres-en-juegos- la proporción de hombres versus mujeres que juegan videojuegos en Perú es de 78% frente a un 22% Fuente : Ipsos (https://elcomercio.pe/somos/historias/presencia-femenina-videojuegos-lucha-sexismo-gamers-noticia-ecpm-671689-noticia/)	-Un gran porcentaje de la comunidad gamer tiene un alto grado de presencia en diversas plataformas sociales .Por ende difundir contenido de valor relacionado a la igualdad de genero en las comunidades donde tienen mayor presencia contribuirá a que el mensaje pueda ser transmitido con mayor efectividad. Promover y difundir la participación del género femenino (resaltando las habilidades de las jugadoras en diferentes áreas del rubro de los videojuegos . Predisposición por parte del género femenino en tratar temas relacionados al rubro gamer.(mediante entrevista testimoniales)	-La comunidad gamer está conformada en parte con jugadores de comportamiento "tóxico", presentando signos de misoginia, homofobia y otras actitudes intolerantes; aprovechando la virtualidad para escudarse. -Las personas intolerantes a este tipo de movimientos inclusivos podrían aprovechar para sembrar mensajes dañinos al movimiento o cambio que queremos generar (haters).
P POLÍTICO	Para 2017, se midió que había 20 millones de usuarios de internet en el país, lo cual representa una tasa de penetración del 63%. (https://www.gamesmagazine.biz/peru/nota/par-desafio-politico-y-economico/) Los gamers de Lima Games Week y Techo Perú apoyan con donaciones a más de 500 peruanos ante el COVID-19. (https://esportsbureau.com/lima-games-week-techo-peru/) El Ejecutivo promulgó la norma que modifica la Ley 31557 que regula la explotación de los juegos a distancia y apuestas deportivas a distancia y las sanciones para quienes operen estos juegos sin autorización (https://andina.pe/agencia/noticia-promulgan-norma-hace-precisiones-a-ley-juegos-a-distancia-y-apuestas-deportivas-915587.aspx#:~:text=23%3A50%20%7C%20Lima%2C%20Jun,operen%20menos%20juegos%20sin%20autorizaci%C3%B3n.	-Se cuenta con normas que regulzarizan ciertos aspectos de los juegos en línea. Por lo tanto, hay un precedente y podría haber apertura para la creación de otras. Alianzas con movimientos feministas que puedan contribuir a la causa , en fomentar la inclusión de una cultura igualitaria en el rubro de los videojuegos en línea..	Actualmente no existen leyes que resguarden la seguridad de la información que se comparten en las plataformas en línea. Escaso y nulo interés por parte del estado en fomentar políticas de protección ante el acoso virtual .
E ECONÓMICO	En la industria de los videojuegos, los desarrolladores priorizan lo comercial, lo que lleva a enfocarse especialmente en su mayor consumidor: los hombres (Galdino & Torres, 2020) En nuestro país, la industria gaming movió más de 195 millones de dólares hasta 2020. Detrás de ella están mujeres peruanas profesionales que destacan en el área (https://larepublica.pe/videojuegos/2022/03/08/8m-las-mujeres-peruanas-que-destacan-en-la-industria-de-los-videojuegos-gaming-	-Hay una ventana de oportunidad para enfocarnos en una variante del consumidor común, de esta forma expandimos lo que verdaderamente significa ser un gamer, disfrutar de la industria de los video juegos. -La variedad de redes sociales de hoy en día permitirían una fácil y rápida difusión de nuestro producto o servicio.	-La rentabilidad del producto o servicio en caso se deje de lado el consumidor común de la industria (los hombres). Escaso presupuesto de inversión en la industria gamer a nivel nacional . Recursos económicos limitados para apoyar a las jugadoras profesionales.
S SOCIOCULTURAL	Los videojuegos también constituyen un vehículo para la concientización en temas sociales. En el mundo Gamer , los personajes femeninos suelen ser subordinados, cosificados e hipersexualizados (Gestos et al., 2018) Las usuarias son expuestas frecuentemente a ofensas, formas de acoso y otras experiencias negativas (Vella et al., 2019).	-Se puede desarrollar una narrativa o personaje que gire alrededor de nuestro producto o servicio, de esta forma podemos usarlo como la imagen que promoverá nuestro tema social a resolver. -La plataforma puede ser usada como medio para crear consciencia de la problemática. -Expansión del rubro gamer en otros mercados dentro del territorio nacional. (gamificación)	Existencia de culturas de odio , que se encargan de minimizar e invisibilizar la participación de las minorías. Ciberacoso que padecen las minorías que usualmente están expuestas a ser víctimas de usuarios que vulneran su intimidad virtual y las comparten públicamente .Causando muchas veces depresión en los usuarios exponiéndolos a daños psicológicos.
T TECNOLÓGICO	El videojuego de disparos **Valorant y Dota 2** son los títulos en los que los jugadores más acoso han sufrido, con un **80 por ciento** de los encuestados en ambos casos. (https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/el-acoso-en-videojuegos-en-linea-aumenta-un-74-en-el-ultimo-ano-esports-newzoo- Una cifra considerable de gamers pertenecientes al género femenino se muestran interesadas en entrar a la industria para trabajar. El estudio de Mujeres en VG encontró que el 51% desea trabajar en este ecosistema y gran parte de ellas en una empresa ya constituida. (https://www.infobae.com/tecno/2023/03/08/cerca-	-Aprovechar convenios con marcas nacionales con alto indice de RSA que puedan contribuir a difundir mensajes de concientización sobre la igualdad de genero en el rubro gamer. Tener presencia en torneos E-sport dentro del territorio nacional que puedan contribuir al empoderamiento de la jugadora gamer .	Escasa o nula participación del genero femenino para desarrollar y/ o diseñar videojuegos profesionalmente en línea . Falta de oportunidades laborales en la industria a nivel nacional.
A AMBIENTAL	Según el estudio desarrollado por el banco europeo **Credit Suisse**, se precisa que el simple hecho de jugar en una **PC gamer** un día a la semana durante un año implica un **gasto energético** que provoca la emisión de **452 kilos de CO2 a la atmósfera (https://larepublica.pe/videojuegos/2021/11/20/industria-de-videojuegos-es-una-de-las-culpables-de-la-contaminacion-ambiental-segun-estudio) (https://www.volkgames.com/el-medio-ambiente-y-la-industria-gamer/)**	Difundir mensajes de concientización sobre buenos hábitos de cuidado personal dentro de la comunidad gamer , que fomenten la igualdad entre los jugadores . Fomentar el consumo responsable del uso de la tecnología dentro del rubro gamer .	Gasto excesivo de energía eléctrica debido al uso constante de dispositivos que usa la comunidad gamer. Inconsciencia sobre el uso adecuado de dispositivos electrónicos debido a necesidades o rutinas ya establecidas.

5. MAPA DE ACTORES



Se realizó un mapa de actores con el fin de poder graficar la interacción entre estos, y así poder definir el público objetivo. Por lo cual, se identificó a cada actor o grupo de actores con sus características correspondientes.


Canales de influencers
Comunidad gamer pasiva
Colegios y Universidades
Comunidad permisiva
Ministerio de educación
Mujeres gamers profesionales
Actores centrales
Mujeres gamers amateurs
Actores directos
Actores indirectos
Entorno social / familiar
Kids Gamers (Menores de edad)
ONG's feministas

CARACTERÍSTICAS ACTORES DIRECTOS

Entorno social / familiar

Artículo que muestra como los videos juegos pueden representar una experiencia positiva en familia.



Este artículo propone formar a las familias en el consumo crítico y racional de este recurso tecnológico Disfrutar-



Gamers que generan la problemática



Comunidad permisiva



Comunidad gamer pasiva

Artículo que analiza a los distintos tipos de gamer que existen hoy en día.

27%

CARACTERÍSTICAS ACTORES INDIRECTOS

Ministerio de educación

Garantizar que los estudiantes y las instituciones educativas logren aprendizajes pertinentes y de calidad. Lograr una **educación** superior de calidad como factor favorable para el desarrollo y la competitividad nacional. Promover una sociedad que educa a sus ciudadanos y los compromete con su comunidad.

Organizadores de E-Sports



dominios digitales de comunidades públicas (Gamer)

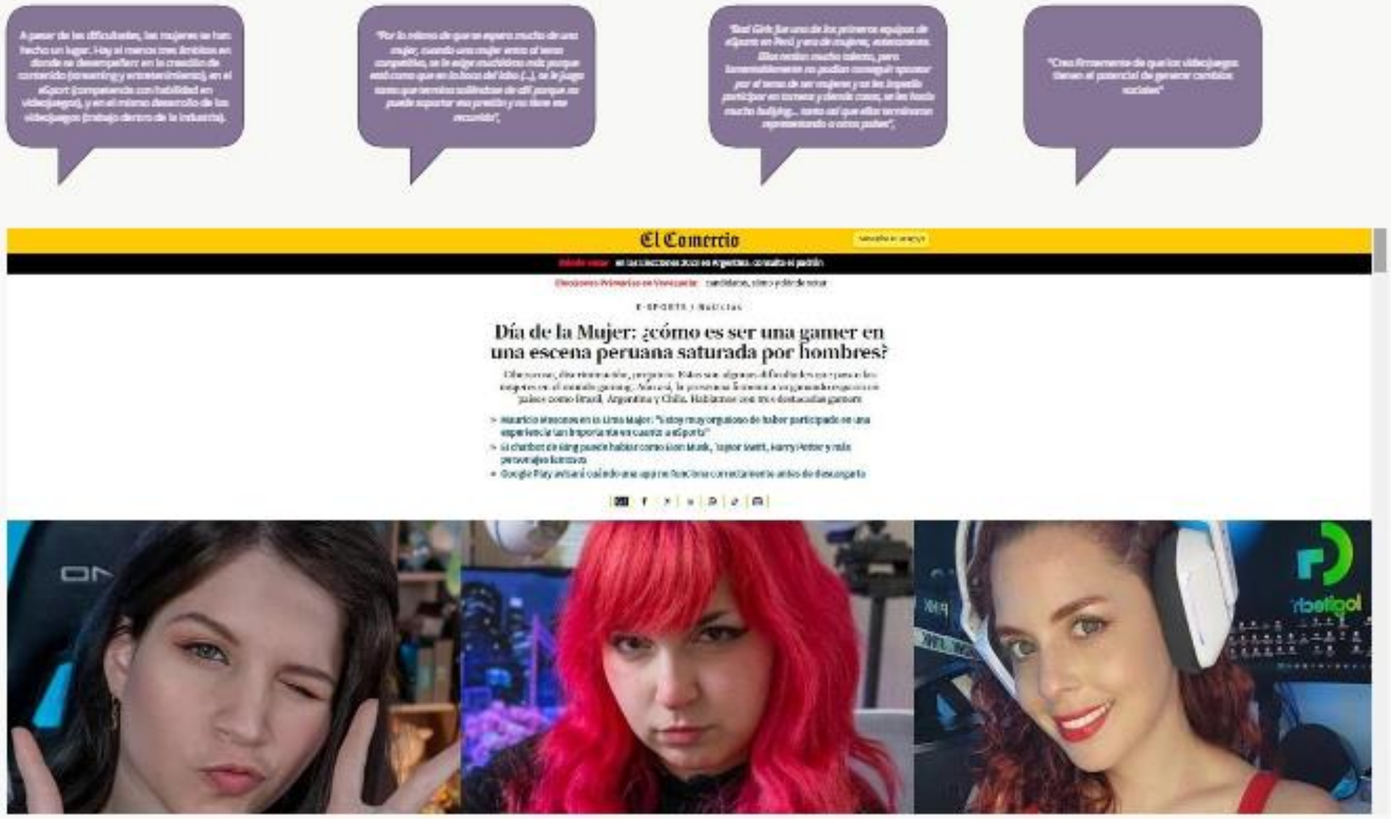
La comunidad gamer es constantemente señalada por muchos por fomentar un ambiente tóxico y violento para muchas mujeres. Un reciente estudio confirma que la tendencia sigue vigente.



ONG"s Feministas







https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/dia-de-la-mujer-como-es-ser-una-gamer-en-una-escena-peruana-saturada-por-hombres-dia-internacional-de-la-mujer-2023-8-de-marzo-mujeres-noticia/?ref=ecr



6. PLAN DE INVESTIGACIÓN CENTRADO EN PERSONAS



Los siguientes cuadros muestran cómo se identificó a las personas vinculadas al tema, en aras de preparar las herramientas de investigación.



Para su realización, se pensaron varias preguntas para definir el objetivo, se escogieron diversos métodos para la recopilación de información, se especificó en las características del perfil de los investigados y se anotó cuáles serían los recursos necesarios para la ejecución de la investigación.



5.PLAN DE INVESTIGACIÓN CENTRADA EN PERSONAS

Mujeres gamer amateurs entre 15 - 25 años de edad

	¿Qué quiero aprender? Define el objetivo de la herramienta de investigación	**Método** ¿Qué método utilizarás para levantar la información?	**Característica de la muestra** ¿Cómo es el perfil de las personas que serán reclutadas? Sé específico	**Recursos** ¿Qué materiales necesito para ejecutar esa herramienta de investigación?
1.	¿Por qué la comunidad gamer masculina , tiende a minimizar los logros de los grupos de gamer femeninos?	FOCUS GROUP	Jóvenes gamer amateurs de ambos géneros entre las edades de 15 a 25 años , que juegan recurrentemente.	PLATAFORMA MEET
2.	¿Cuál es la acción o reacción ante comentarios de índole machista en una partida casual?	ENCUESTA	Jóvenes gamer amateurs perteneciente al género femenino entre las edades de 15 a 25 años , que son activas en redes sociales y plataformas afines.	Video juego donde se realice la partida y capturar la partida en video, foto o notas de los comentarios que se digan.
3.	¿Has tenido una mejor experiencia jugando juegos en solitario que en multijugador online?	ENTREVISTA	Jóvenes gamer amateurs perteneciente al género femenino entre las edades de 15 a 25 años , que son activas en redes sociales y plataformas afines.	PLATAFORMA GOOGLE FORMS
4.	¿Qué acciones o medidas se toman para sobrellevar una partida multijugadores dónde el género predominante es el masculino?	ENTREVISTA	Jóvenes gamer amateurs perteneciente al género femenino entre las edades de 15 a 25 años , que son activas en redes sociales y plataformas afines.	PLATAFORMA MEET Celular para grabación
5.	¿Qué haces para lidiar con el estrés constante que generan los entornos donde hay demasiada hostilidad dentro de una partida en línea?	ENTREVISTA	Jóvenes gamer amateurs perteneciente al género femenino entre las edades de 15 a 25 años.	PLATAFORMA MEET Celular para grabación
6.	¿Sientes la presencia del género femenino en las diversas comunidades gamers de hoy en día?	ENCUESTA	Jóvenes gamer amateurs de ambos géneros entre las edades de 15 a 25 años , que juegan recurrentemente.	PLATAFORMA GOOGLE FORMS

5.PLAN DE INVESTIGACIÓN CENTRADA EN PERSONAS

Mujeres gamer amateurs entre 15 - 25 años de edad

¿Qué quiero aprender? Define el objetivo de la herramienta de investigación	**Método** ¿Qué método utilizarás para levantar la información?	**Característica de la muestra** ¿Cómo es el perfil de las personas que serán reclutadas? Sé específico	**Recursos** ¿Qué materiales necesito para ejecutar esa herramienta de investigación?
¿Por qué la comunidad gamer masculina , tiende a minimizar los logros de los grupos de gamer femeninos?	FOCUS GROUP	Jóvenes gamer amateurs de ambos géneros entre las edades de 15 a 25 años , que juegan recurrentemente.	PLATAFORMA MEET
¿Cuál es la acción o reacción ante comentarios de índole machista en una partida casual?	OBSERVACIÓN	Jóvenes gamer amateurs perteneciente al género femenino entre las edades de 15 a 25 años , que son activas en redes sociales y plataformas afines.	Video juego donde se realice la partida y capturar la partida en video, foto o notas de los comentarios que se digan.
¿Piensas que la comunidad gamer femenina aporta positivamente dentro de la industria de los juegos en línea?	ENCUESTA	Jóvenes gamer amateurs perteneciente al género femenino entre las edades de 15 a 25 años , que son activas en redes sociales y plataformas afines.	PLATAFORMA GOOGLE FORMS
¿Consideras que el género es relevante para ganar una partida multijugador?	ENTREVISTA	Jóvenes gamer amateurs perteneciente al género femenino entre las edades de 15 a 25 años , que son activas en redes sociales y plataformas afines.	PLATAFORMA MEET Celular para grabación
¿Formarías equipo con gamer femeninos en partidas multijugador? ¿Por qué?	ENTREVISTA	Jóvenes gamer amateurs perteneciente al género femenino entre las edades de 15 a 25 años.	PLATAFORMA MEET Celular para grabación
¿Crees que las gamer femeninas tienen las mismas oportunidades de ganar en las partidas dónde participan gamers del género opuesto?	ENCUESTA	Jóvenes gamer amateurs de ambos géneros entre las edades de 15 a 25 años , que juegan recurrentemente.	PLATAFORMA GOOGLE FORMS



7. GUIÓN DE ENCUESTAS



Iniciando el proceso de investigación, se realizó el guión correspondiente para encuestar a los participantes. Se planteó una pregunta general conectada al tema y se anotó los resultados esperados para tenerlos en cuenta al finalizar la encuesta. Comenzamos con una introducción, se pasó a poner en lista el banco de preguntas y por último se desarrolló el cierre. Encuestamos a **65 personas** parte de nuestro público objetivo para obtener respuesta esenciales para continuar de manera óptima con la investigación y de esta manera tener una validación y conocimiento previo, para poder solucionar la problemática de una manera óptima y eficaz.

6.GUION ENCUESTAS

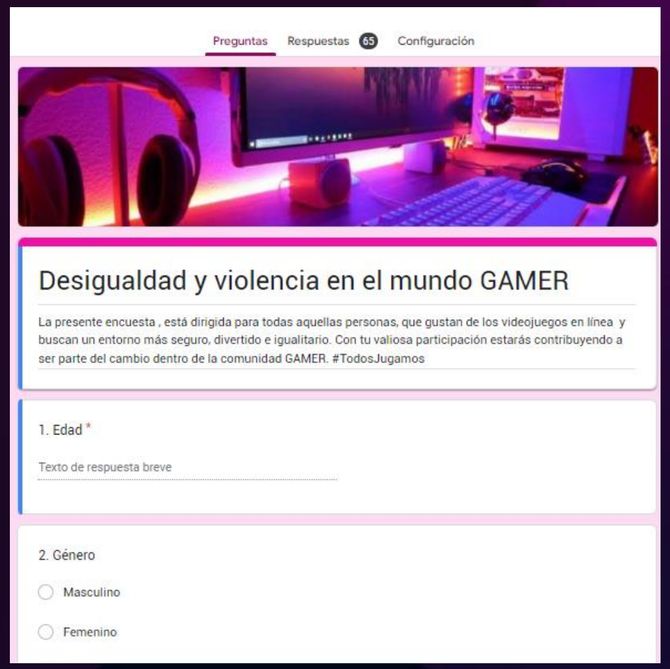
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN: ¿Por qué la comunidad gamer masculina , tiende a minimizar los logros de los grupos de gamer femeninos?

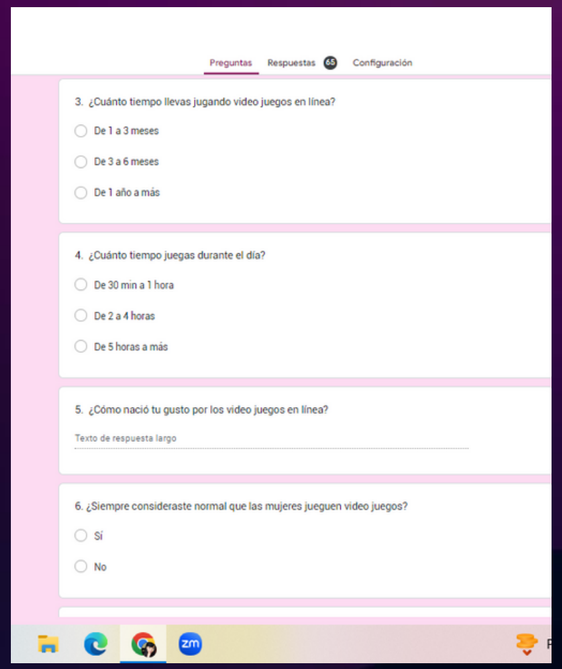
RESULTADOS ESPERADOS: Medir el nivel de percepción del público gamer en torno al comportamiento hostil hacia las comunidades vulnerables dentro de la industria.

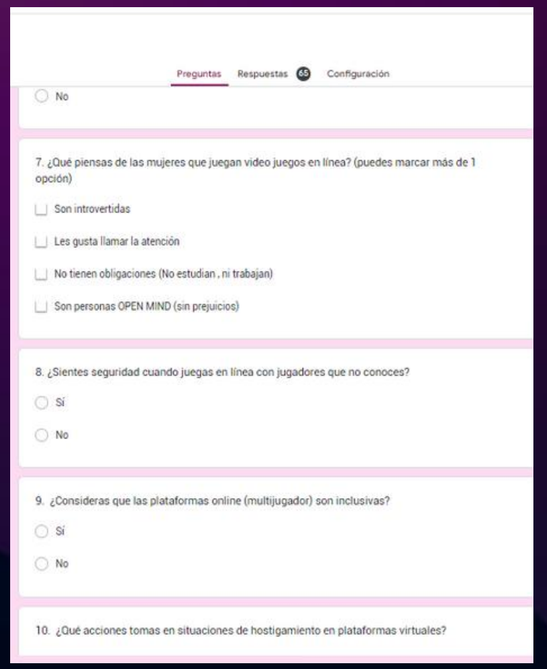


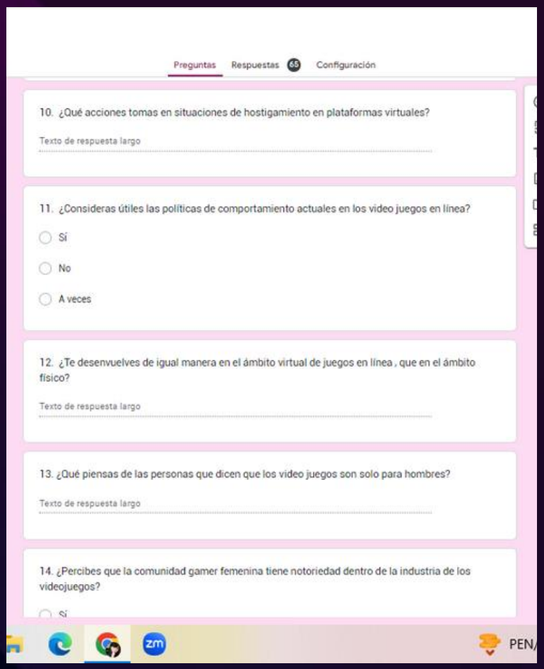
ENCUESTAS

https://docs.google.com/forms/d/191Ize_AKEV1yqefSD9B6vnuv7xj-2wogVPme376bP1s/edit



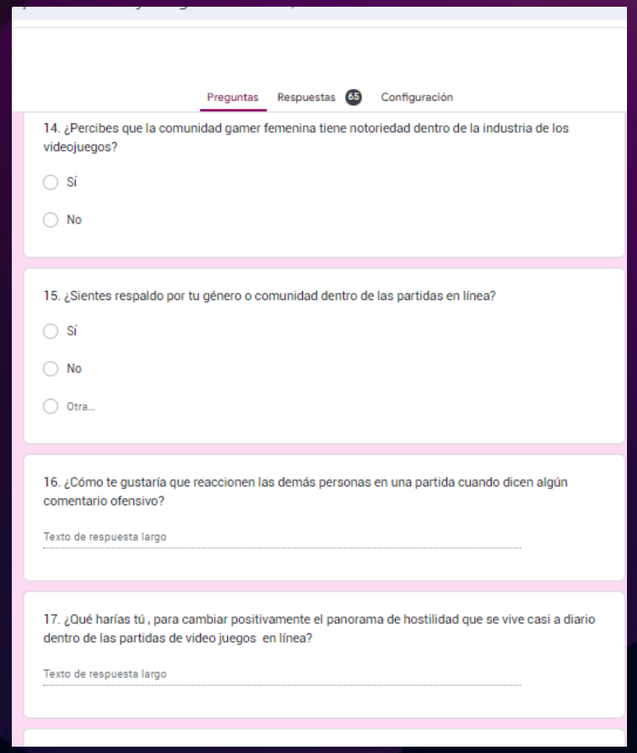


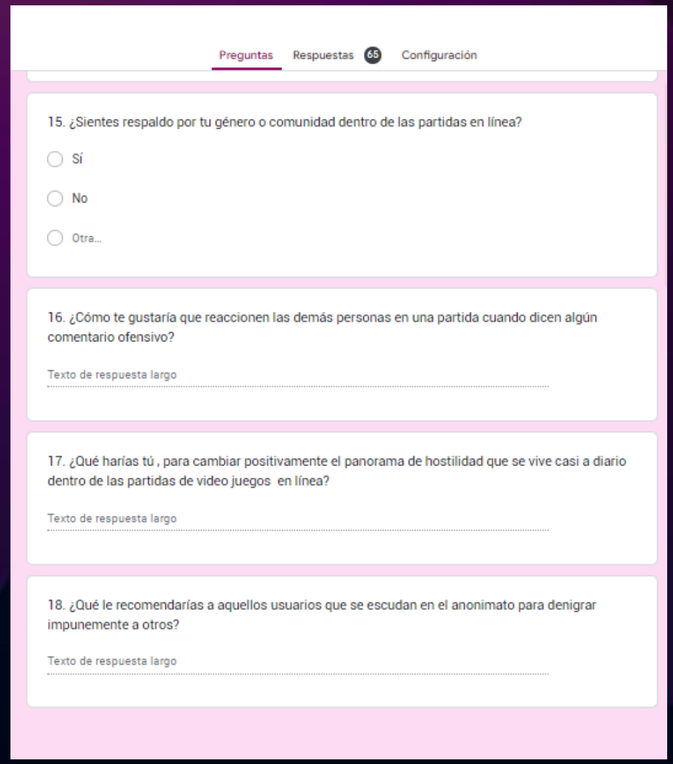




ENCUESTAS

https://docs.google.com/forms/d/191Ize_AKEV1yqefSD9B6vnuv7xj-2wogVPme376bP1s/edit





ENCUESTAS

https://docs.google.com/forms/d/191Ize_AKEV1yqefSD9B6vnuv7xj-2wogVPme376bP1s/edit





8. GUIÓN DE ENTREVISTAS

Con el mismo objetivo de investigación, se elaboró el guión para las entrevistas online correspondientes.

INTRODUCCIÓN: Las entrevistas se deben introducir contando a la persona participante de qué se va a tratar la entrevista y cuál es el objetivo. Si se va a grabar se debe pedir la autorización

Muy buenas tardes / noches / días . Mi nombre es .. egresado (a) de la carrera de ... de la escuela superior Toulouse Lautrec . Hoy nos acompaña ..... jugador activo de ... con quién conversaremos sobre "Desigualdad y Violencia de género en el mundo gamer"

Ficha de entrevistado :

Nombre
Edad
Lugar de origen
Ciudad donde vive actualmente
Profesión y/o ocupación :
Estado civil

Datos de identificación de la entrevista:

Día de la entrevista
Hora de la entrevista
Duración de la entrevista
Locación donde se realizó la entrevista

Sección 1: Las primeras preguntas de la entrevista ayudan a generar una atmósfera de confianza. Normalmente son las preguntas más fáciles y generales.

1.¿Desde cuánto tiempo llevas jugando video juegos en línea?

2. ¿Cómo nació tu gusto por los videos juegos en línea?

3. ¿Siempre consideraste normal que las mujeres jueguen video juegos? Si-no ¿Por qué?

4.¿Consideras que las mujeres gamers tienen las mismas habilidades que los hombres a la hora de jugar?

Sección 2: Son preguntas más profundas y específicas.

¿Alguna vez has visto, escuchado algún comentario machista y/o sexista dentro de una partida en línea?

¿Cómo te sentiste al percibirlo?

¿Cuál crees que es la razón de los insultos en una partida en línea?

¿Sientes que las plataformas online (multijugador) son inclusivas?

Sección 3: Se hacen preguntas que piden al participante su visión del futuro, expectativas y conclusiones

Al ver a una mujer en tu partida ¿Das por hecho de que las mujeres no tienen habilidad para los video juegos?

¿Qué acciones has tomado cuando una partida se torna tóxica por el comportamiento de otros jugadores?

¿Cómo te gustaría que reaccionen las demás personas de la partida cuando dicen algún comentario ofensivo?

Cierre: Se pregunta a la persona participante si tiene algo más y se cierra la entrevista contando los próximos pasos.

¿Qué harías tú , para cambiar positivamente el panorama de hostilidad que se vive casi a diario dentro de las partidas de video juegos en línea?

¿Qué le recomendarías a aquellos usuarios que se escudan en el anonimato para denigrar impunemente a otros?

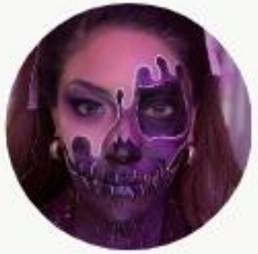
RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS

ENTREVISTA #1



1. Desde los 13 años
2. Fue amor a primera vista
3. No, ya que era poco común ver a mujeres jugar videos juegos en ese entonces
4. Es difícil dar una respuesta concreta, ya que nunca se ha visto un torneo oficial de hombres vs mujeres en video juegos
5. Escuchas comentarios de todo tipo, seas mujer o no, la comunidad gamer es un poco tóxica
6. Al comienzo te sientes mal, pero con el tiempo maduras y no haces caso, después de todo, solo son personas X
7. Hay muchas razones para insultar en una partida en línea, pero el objetivo es divertirse y no tomarse nada personal
8. Por supuesto, es cuestión de ADAPTARSE
9. NO ,por que me ha tocado jugar con mujeres súper cracks
10. Discuto, o los muteo
11. En lo personal no espero nada especial, o alguna reacción de lamento o pena
12. ELIMINAR A LOS SMUR Y COMPRAR CUENTAS JAJAJA
13. Opiiá les de cáncer
Naa mentira
Tener más paciencia xd

ENTREVISTA #2



1. Bueno videojuegos en línea , juego desde que era pequeñita.Casi a los 16 años , como que hubo intervalos en los que los dejaba.Sin embargo ,comencé a jugar más desde el año pasado y a principios de este año.

2. Bueno primero ,cuando era pequeñita tenía mi vecina y ella tenía su hermano que jugaba ,también sus amigos y de esa forma terminé adentrándome en el mundo de los juegos

3. Si claro normal , no creo que los videojuegos sean solo para los varones. Así como existen deporte para hombres también hay para mujeres

4. ...claro , porque es más que nada estratégico , depende de los juegos . Algunos equipos ganadores son entre hombres y mujeres ,quienes aportan mucho en las partidas

5. Eh si más que nada esos comentarios o si se equivoco en algo o esos comentarios de los hombres de que es mujer por eso se equivoca

6. Eh bueno es como un pensamiento poco antiguo .Ahorita no es como nada .Desde muchos años las mujeres aportan muchísimo. En cuestión de los videojuegos las mujeres tienen también sus derechos y también tienen derechos de jugar

7. En la razón quizás sea porque los que juegan están viviendo en una burbuja que solo juegan con hombres en salonas de internet y no con las mujeres.Cuando las ven lo toman como algo raro.Cuando las mujeres están cobrando mayor notoriedad

8. ...no , pero puede ser en ocasiones.Por ejemplo hay mujeres que streamean y juegan . En los videojuegos no es como que ponen un sexo que le impida jugar

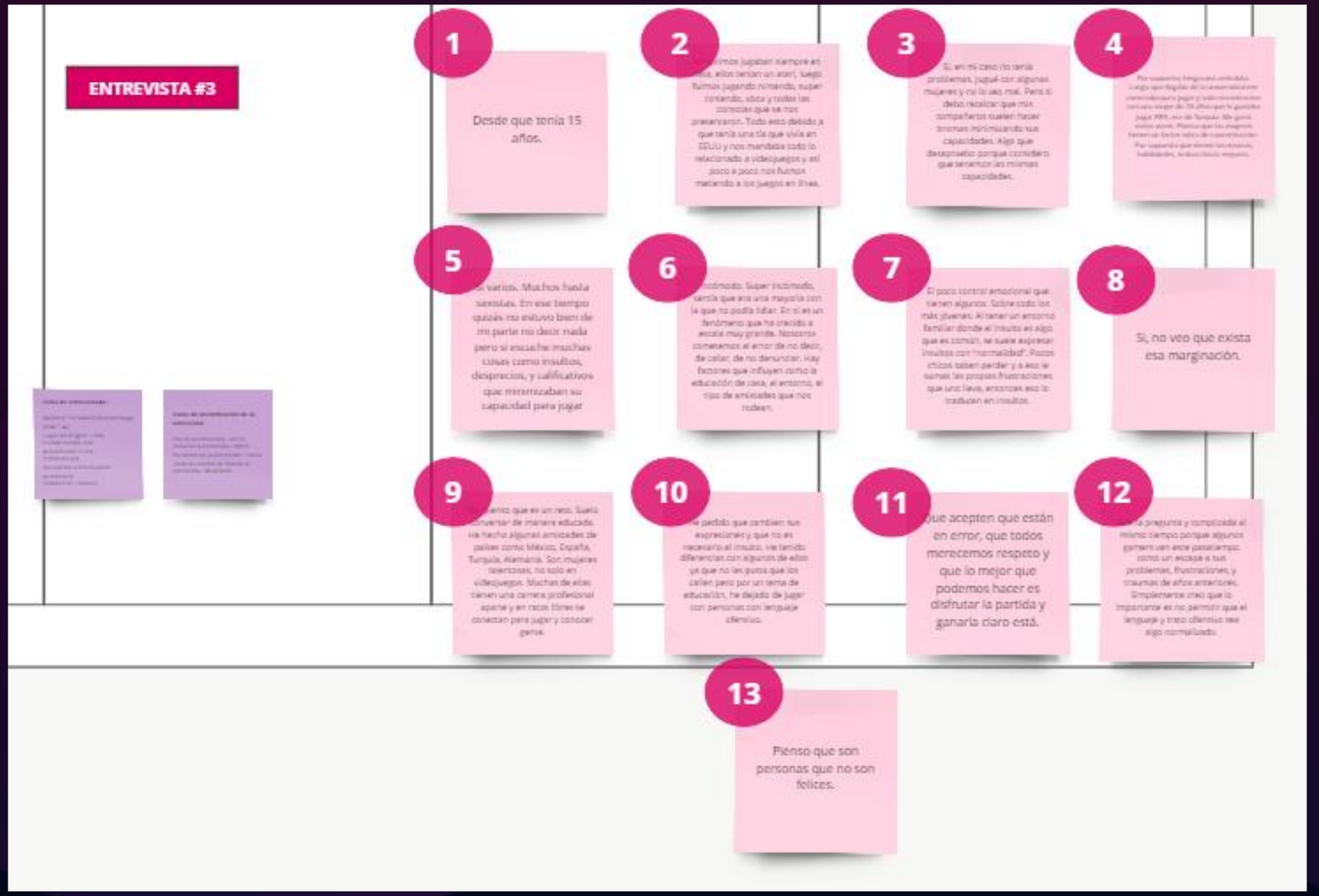
9. Eh no , de hecho no aparente sea hombre o mujer considero que son buenos.Porque tienen un historial y depende mucho de que tan bueno puede ser el jugador.

10. Yo no suelo contestar esos comentarios.Sólo juego y demuestro mis habilidades.

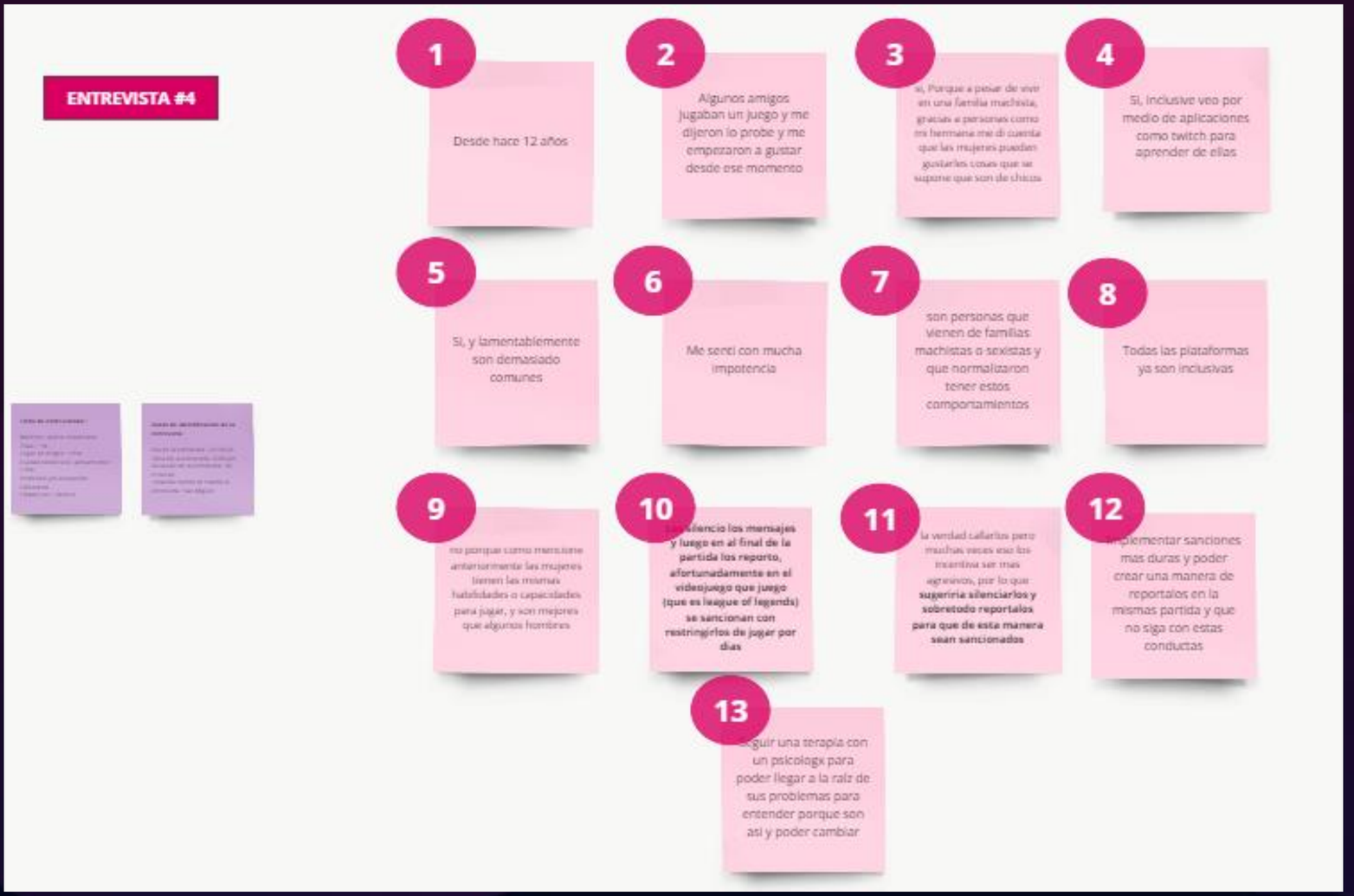
11. Bueno en ese caso , que pueden aportar el tema del respeto ,ya que todos jugamos y manejamos respeto así sea hombre o mujer.El respeto debe de ser mutuo

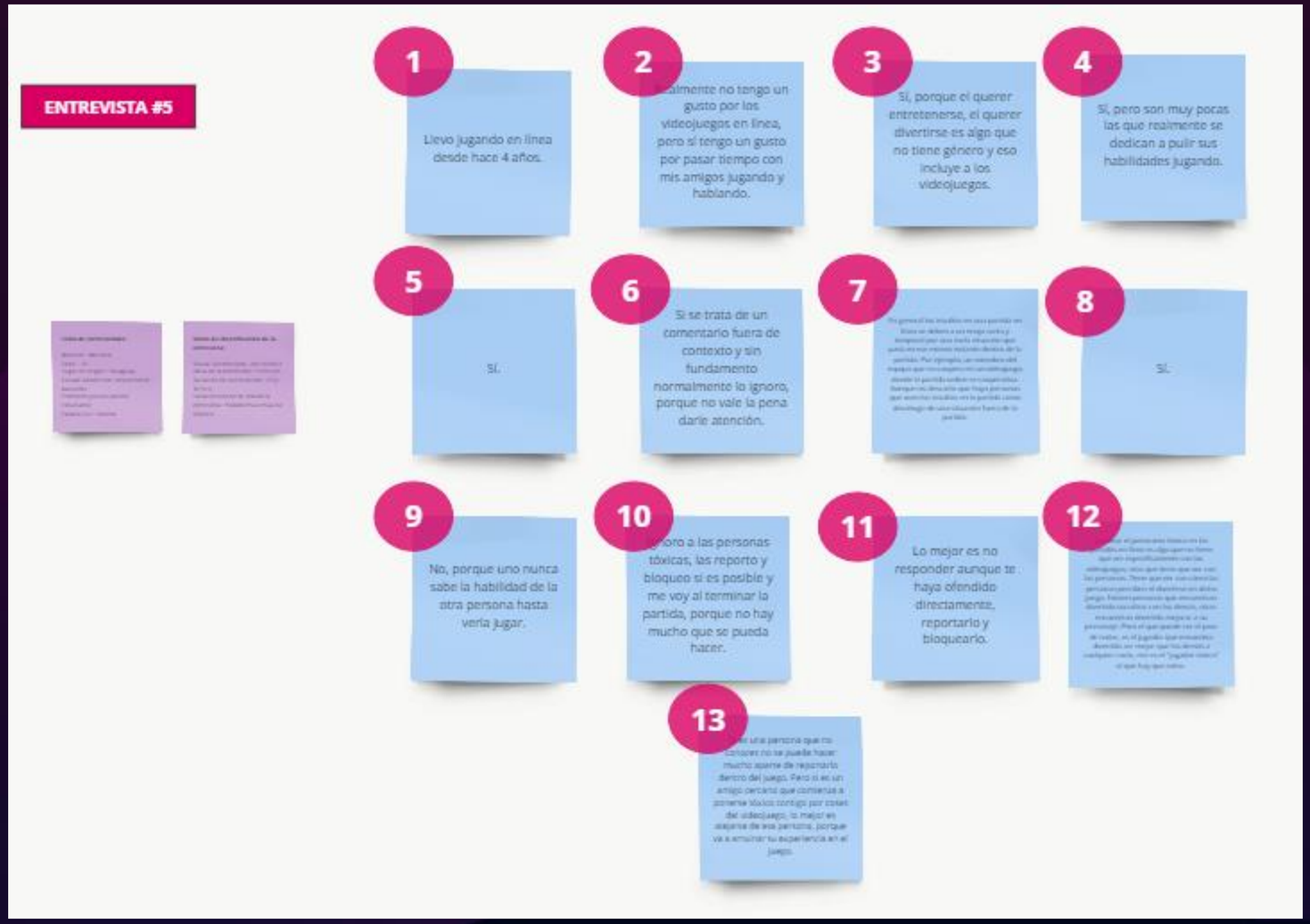
12. Eh bueno más que nada o hay hombres que acepten las habilidades de las mujeres .Y nos den más espacios para poder jugar sin que impongan su mayoría de genero , ya que nosotros podemos tener la oportunidad de demostrar nuestra habilidad.

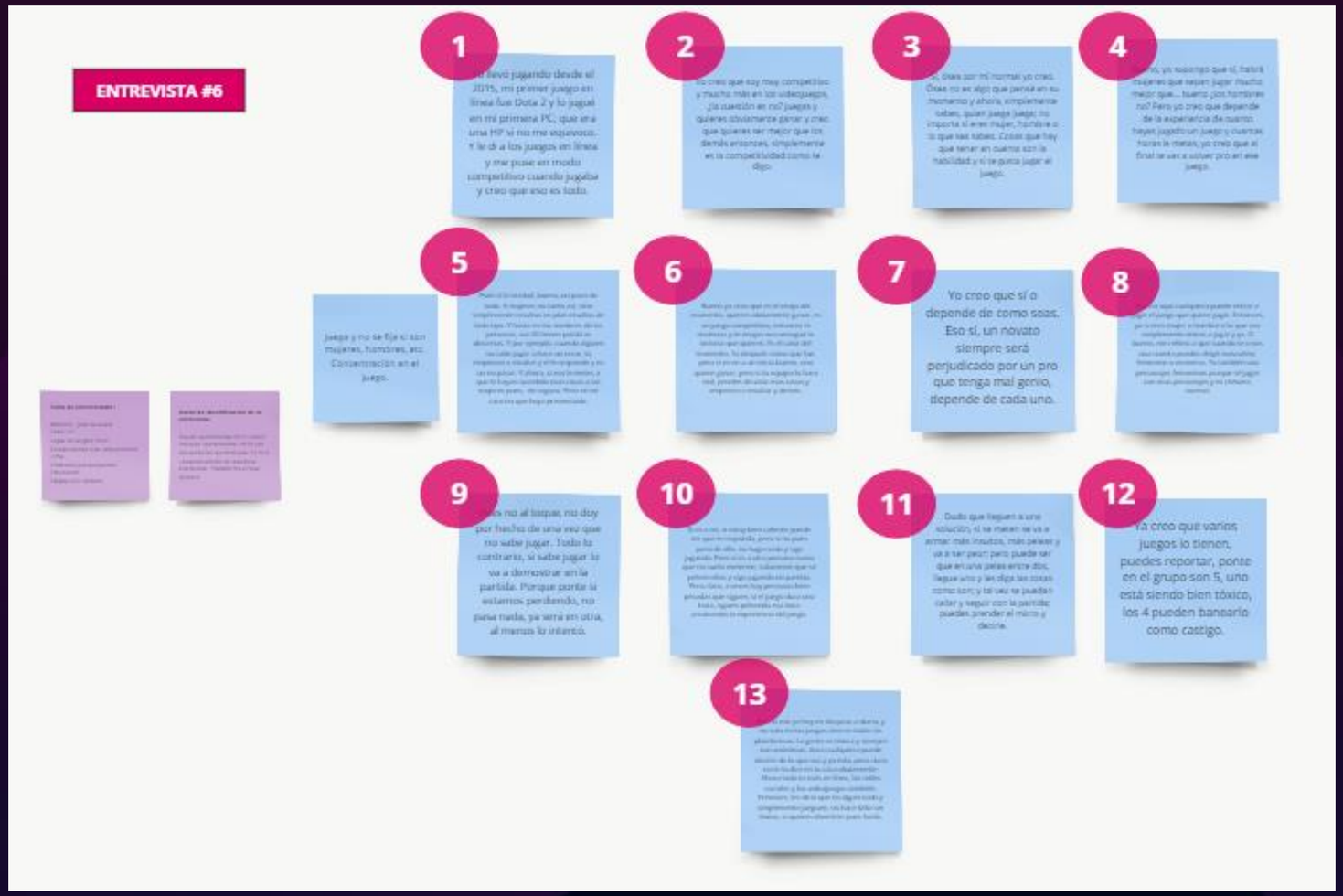
13. Ummm , bueno pienso que esas personas deberían ir a terapia. Si bien es cierto se respeta la forma de cada persona No obstante , no es necesario esconderse detrás de un dibujito para dar su opinión.Si vas a dar tu opinión debe de ser con respeto y no a limitar a que las demás personas puedan animarse a dar su opinión


ENTREVISTA #3
1
Desde que tenía 15 años.
2
3
4
5
6
7
8
Si, no veo que exista esa marginación.
9
10
11
12
13
Pienso que son personas que no son felices.

ENTREVISTA #4




ENTREVISTA #5
1
Llevo jugando en línea desde hace 4 años.
2
almente no tengo un gusto por los videojuegos en línea, pero si tengo un gusto por pasar tiempo con mis amigos jugando y hablando.
3
Sí, porque el querer entretenerse, el querer divertirse es algo que no tiene género y eso incluye a los videojuegos.
4
Sí, pero son muy pocas las que realmente se dedican a pulir sus habilidades jugando.
5
Sí.
6
Si se trata de un comentario fuera de contexto y sin fundamento normalmente lo ignoro, porque no vale la pena darle atención.
7
8
Sí.
9
No, porque uno nunca sabe la habilidad de la otra persona hasta verla jugar.
10
noro a las personas tóxicas, las reporto y bloqueo si es posible y me voy al terminar la partida, porque no hay mucho que se pueda hacer.
11
Lo mejor es no responder aunque te haya ofendido directamente, reportarlo y bloquearlo.
12
13


ENTREVISTA #6
1
2
3
4
5
Juega y no se fija si son mujeres, hombres, etc. Concentración en el juego.
6
7
Yo creo que sí o depende de como seas. Eso sí, un novato siempre será perjudicado por un pro que tenga mal genio, depende de cada uno.
8
9
10
11
12
Ya creo que varios juegos lo tienen, puedes reportar, ponte en el grupo son 5, uno está siendo bien tóxico, los 4 pueden banearlo como castigo.
13

LINK DE LAS ENTREVISTAS

https://www.youtube.com/watch?v=655K0UXUQ6U

https://www.youtube.com/watch?v=OmXSCqcA2TQ

https://www.youtube.com/watch?v=Wqn1EiC4ahk

https://www.youtube.com/watch?v=4c63OM-Oa_s

https://www.youtube.com/watch?v=yyHO2ItoxjE

9. ELABORACIÓN DE TALLERES GENERATIVOS



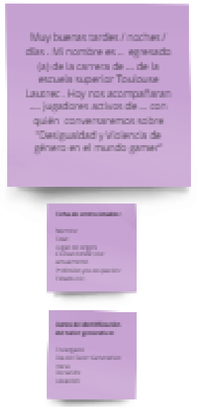
Se inició con el desarrollo del guión del taller generativo. Continuando, el realizarlo cumpliría con el fin de exponer la problemática al público, plantear preguntas correspondientes al tema y mostrar el prototipo del medio que brindaría la solución; de este modo se obtendría una retroalimentación que ayudaría al desarrollo del proyecto.

8.GUIÓN TALLER GENERATIVO PARA COMPRENDER

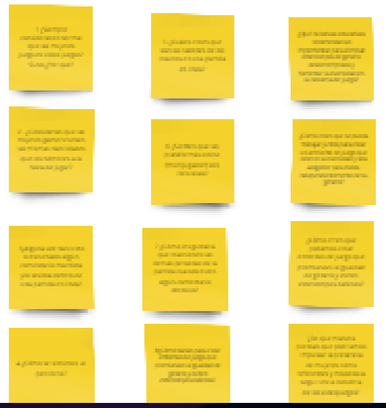
PERFILES PARTICIPANTES:

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN:

Introducción a la dinámica:
Explica de manera simple y clara quienes son ustedes, qué es lo que están queriendo entender, para qué y las partes del taller



Dinámica: plantea y diseña una dinámica para tu propio taller generativo, puedes utilizar dinámicas cualquier dinámica que se base en la cocreación: crear un storytelling, actuar una situación o servicio, crear una maqueta, etc.



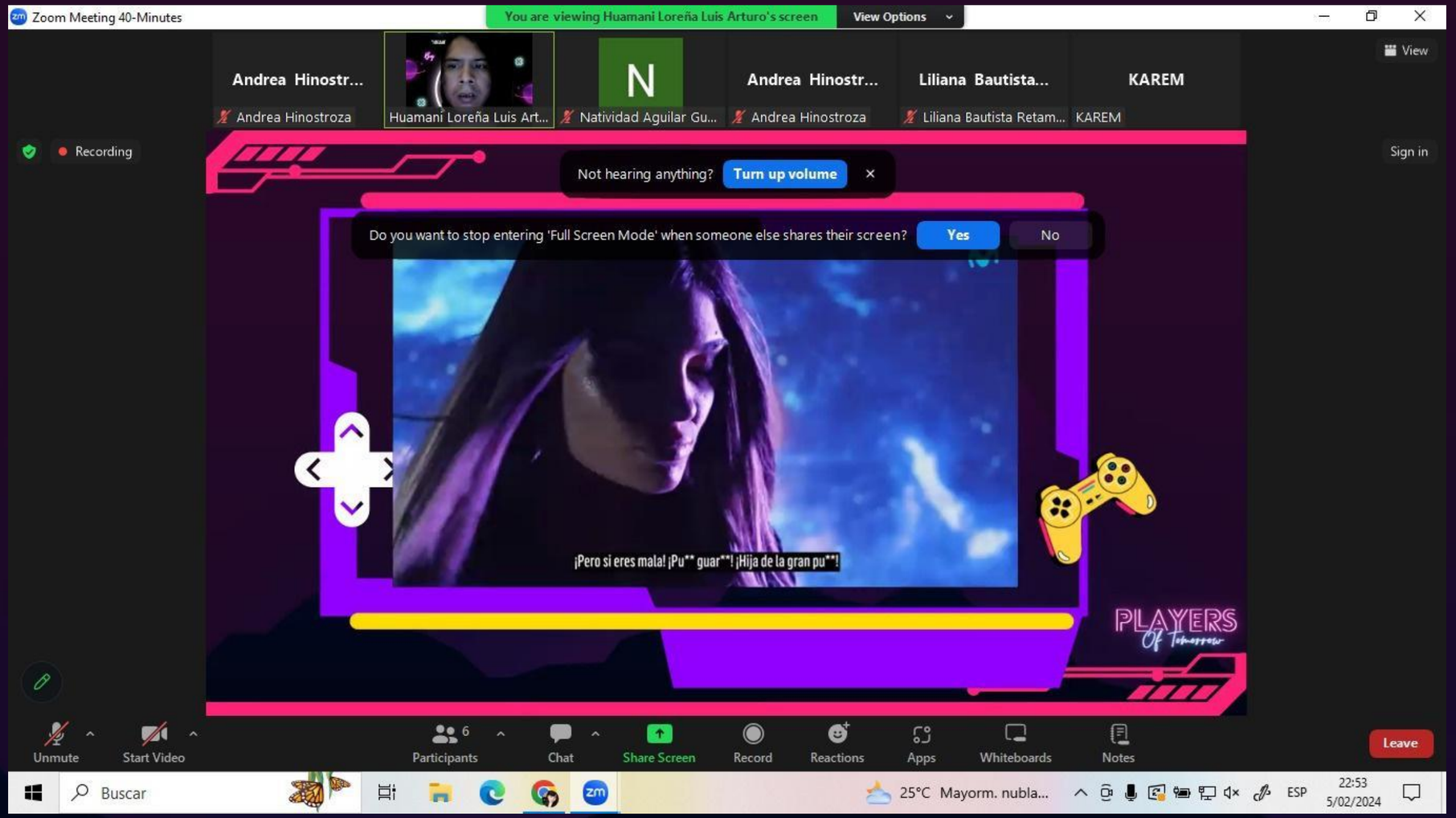
Cierre: Pídele a las personas que presenten el trabajo realizado. Aprovecha para lanzar preguntas que permitan profundizar en las respuestas.

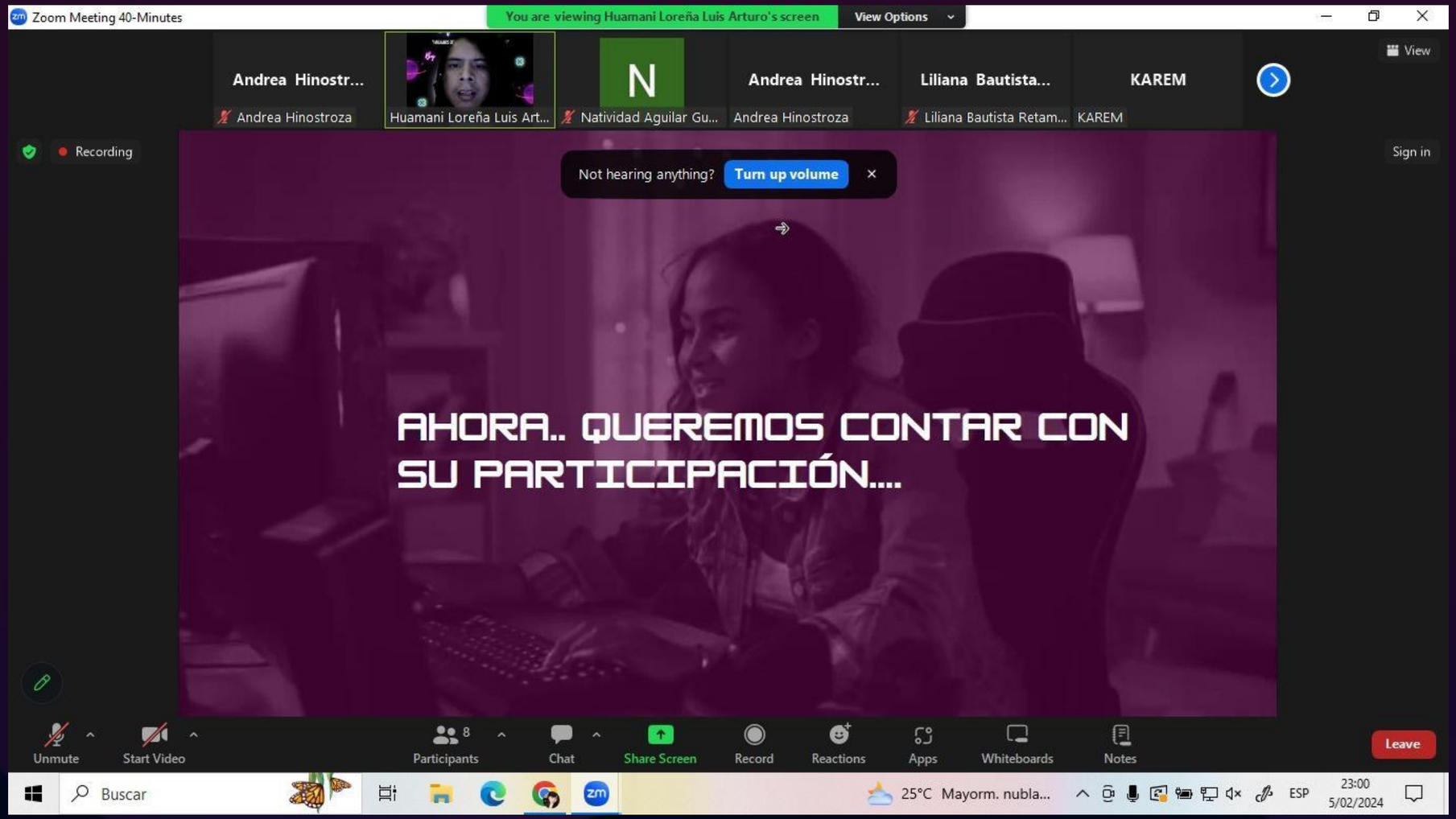


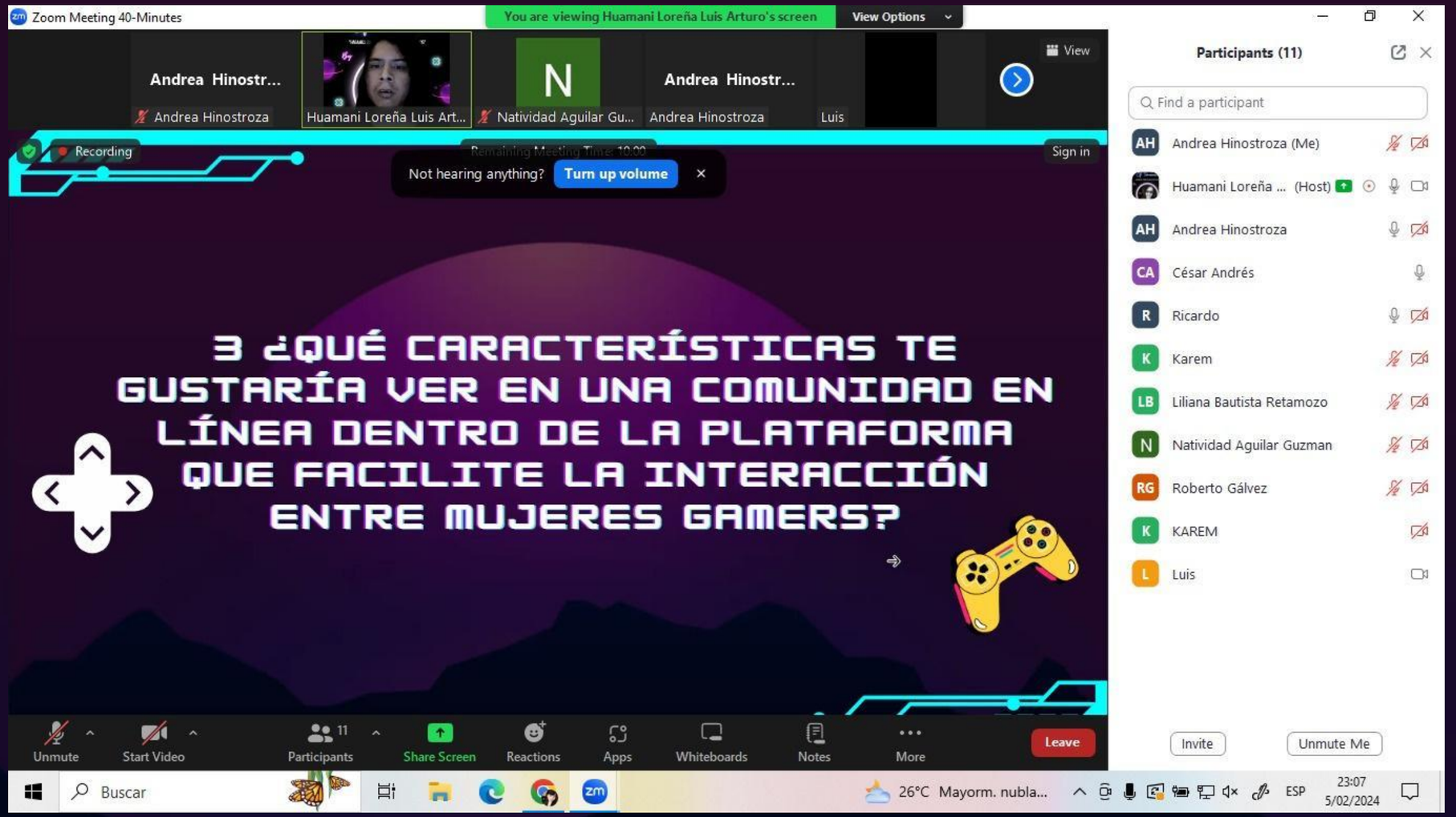
VALIDACIÓN DE PROPUESTA DE VALOR

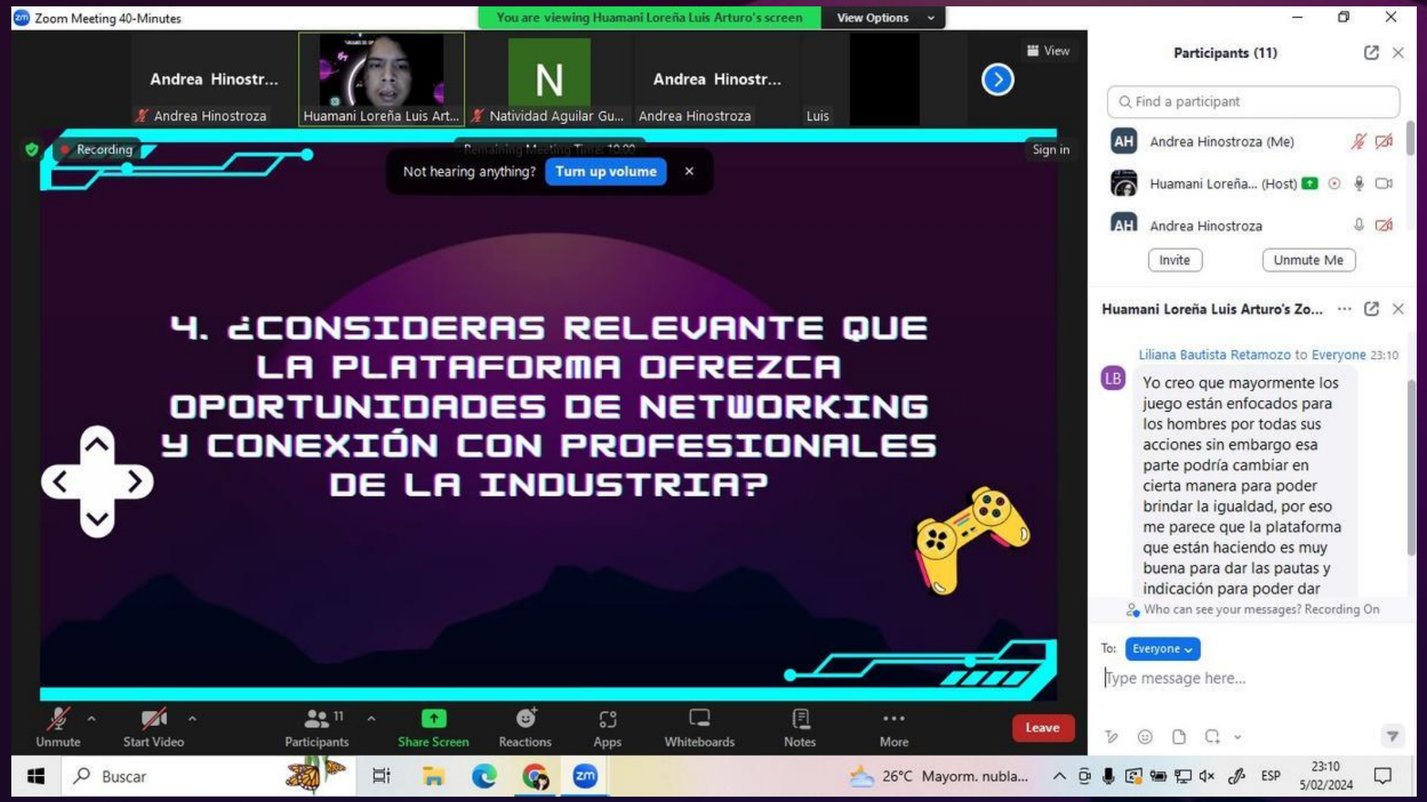
TOMORROW GAMERS

"HAGAMOS DEL GAMING UN ESPACIO PARA TODOS"

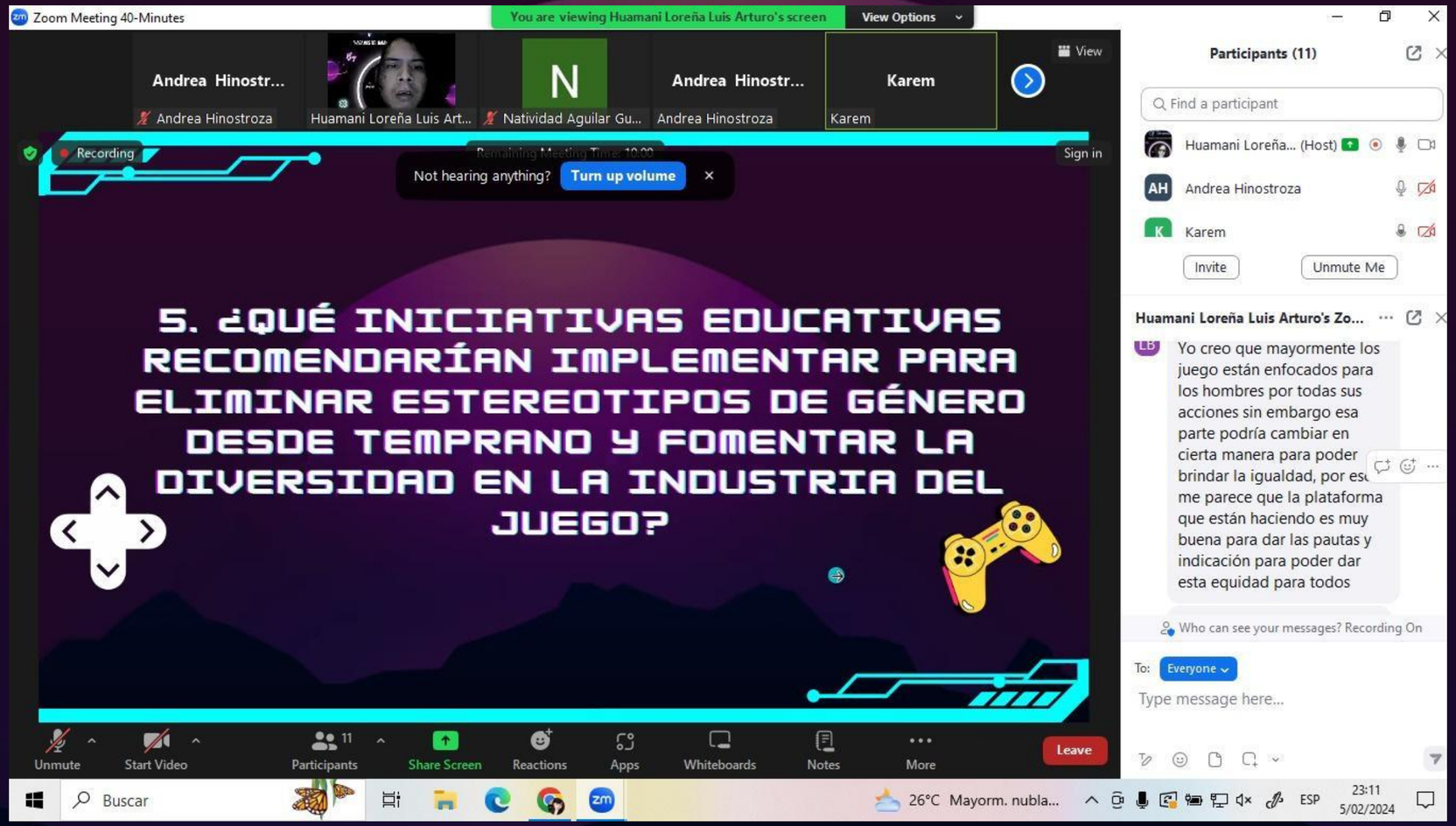

Zoom Meeting 40-Minutes
You are viewing Huamani Loreña Luis Arturo's screen
View Options
Andrea Hinostr...
Andrea Hinostroza
Huamani Loreña Luis Art...
N
Natividad Aguilar Gu...
Andrea Hinostr...
Andrea Hinostroza
Liliana Bautista...
Liliana Bautista Retam...
KAREM
KAREM
View
Recording
Sign in
Not hearing anything?
Turn up volume
Do you want to stop entering 'Full Screen Mode' when someone else shares their screen?
Yes
No
¡Pero si eres mala! ¡Pu** guar**! ¡Hija de la gran pu**!
PLAYERS Of Tomorrow
Unmute
Start Video
Participants
6
Chat
Share Screen
Record
Reactions
Apps
Whiteboards
Notes
Leave
Buscar
25°C Mayorm. nubla...
ESP
22:53
5/02/2024


Zoom Meeting 40-Minutes
You are viewing Huamani Loreña Luis Arturo's screen
View Options
Andrea Hinostr...
Andrea Hinostroza
Huamani Loreña Luis Art...
N
Natividad Aguilar Gu...
Andrea Hinostr...
Andrea Hinostroza
Liliana Bautista...
Liliana Bautista Retam...
KAREM
KAREM
View
Recording
Sign in
Not hearing anything?
Turn up volume
AHORA.. QUEREMOS CONTAR CON SU PARTICIPACIÓN....
Unmute
Start Video
Participants
8
Chat
Share Screen
Record
Reactions
Apps
Whiteboards
Notes
Leave
Buscar
25°C Mayorm. nubla...
ESP
23:00
5/02/2024


Zoom Meeting 40-Minutes
You are viewing Huamani Loreña Luis Arturo's screen
View Options
Andrea Hinostr...
Andrea Hinostroza
Huamani Loreña Luis Art...
Natividad Aguilar Gu...
Andrea Hinostr...
Andrea Hinostroza
Luis
View
Recording
Sign in
Not hearing anything?
Turn up volume
3 ¿QUÉ CARACTERÍSTICAS TE GUSTARÍA VER EN UNA COMUNIDAD EN LÍNEA DENTRO DE LA PLATAFORMA QUE FACILITE LA INTERACCIÓN ENTRE MUJERES GAMERS?
Unmute
Start Video
Participants
Share Screen
Reactions
Apps
Whiteboards
Notes
More
Leave
Participants (11)
Find a participant
Andrea Hinostroza (Me)
Huamani Loreña ... (Host)
Andrea Hinostroza
César Andrés
Ricardo
Karem
Liliana Bautista Retamozo
Natividad Aguilar Guzman
Roberto Gálvez
KAREM
Luis
Invite
Unmute Me
Buscar
26°C Mayorm. nubla...
ESP
23:07
5/02/2024



Con 11 participantes en nuestro taller, validamos nuestra plataforma, al hacer preguntas sobre la funcionalidad y obteniendo respuestas que nos mostraron que lo que habíamos hecho genera un impacto positivo y de vasto cambio para la problemática de brecha de género que queríamos combatir desde el principio, fue el resultado de toda una minuciosa y ardua investigación de meses de esfuerzo y dedicación. Vimos que nuestros usuarios validan la plataforma y les parece el camino óptimo y correcto para luchar contra nuestro problema.


Zoom Meeting 40-Minutes
You are viewing Huamani Loreña Luis Arturo's screen
View Options
Andrea Hinostr...
Andrea Hinostroza
Huamani Loreña Luis Art...
Natividad Aguilar Gu...
Andrea Hinostr...
Andrea Hinostroza
Karem
Karem
View
Recording
Sign in
Not hearing anything?
Turn up volume
5. ¿QUÉ INICIATIVAS EDUCATIVAS RECOMENDARÍAN IMPLEMENTAR PARA ELIMINAR ESTEREOTIPOS DE GÉNERO DESDE TEMPRANO Y FOMENTAR LA DIVERSIDAD EN LA INDUSTRIA DEL JUEGO?
Unmute
Start Video
Participants
Share Screen
Reactions
Apps
Whiteboards
Notes
More
Leave
Participants (11)
Find a participant
Huamani Loreña... (Host)
Andrea Hinostroza
Karem
Invite
Unmute Me
Huamani Loreña Luis Arturo's Zo...
Yo creo que mayormente los juego están enfocados para los hombres por todas sus acciones sin embargo esa parte podría cambiar en cierta manera para poder brindar la igualdad, por es me parece que la plataforma que están haciendo es muy buena para dar las pautas y indicación para poder dar esta equidad para todos
Who can see your messages? Recording On
To:
Everyone
Type message here...
Buscar
26°C Mayorm. nubla...
ESP
23:11
5/02/2024



En este taller generativo, una persona nos hizo un comentario que no habíamos tenido en cuenta hasta el momento, nos comentó que a ella le parecía importante que tengamos presencia en redes sociales, ya que ahora los negocios se mueven, promocionan y se conocen mucho por redes sociales y más aún si es de un ámbito virtual y de videojuegos que se está en la computadora y en redes mucho más tiempo, entonces decidimos hacer propuestas de redes sociales para así tomar en cuenta lo que nos dice nuestro público objetivo.

LINK DE LOS TALLERES GENERATIVOS REALIZADOS

https://www.youtube.com/watch?v=Ow2qgZqgvfE

https://www.youtube.com/watch?v=1IicfNc29aE

10. DIARIO DE OBSERVACIÓN



Registro escrito y audiovisual de la observación a las personas cercanas al rubro de los videojuegos de manera digital; sean fanáticos, streamers, jugadores casuales, etc.

Vimos detalladamente perfiles de personas pertenecientes al mundo gamer para poder entenderlas, aprender más y conocer las distintas comunidades y los pains que tenían, para así en el futuro, en el proyecto poder solucionarlas. Observamos minuciosamente perfiles en Youtube Instagram, Facebook.

Día - horario - Lugar de la observación	Descripción del lugar	Descripción de las personas	Elementos y eventos observados: actividades, quehaceres, acciones, interacciones, comportamientos, situaciones, aspectos "normales" y "no normales", entre otros
Fecha de Observación : 24/10/2023 Hora de la Observación : 21:00 Lugar de la Observación: Facebook	 Total de seguidores: 80k+ https://www.facebook.com/groups/ALLGAMES13	H y M gamers entre las edades de 17 a 35 de NSC: A,B y C.	
Fecha de Observación : 26/10/2023 Hora de la Observación : 22:23 Lugar de la Observación: Instagram	 Total de seguidores: 121k+ https://www.facebook.com/groups/ALLGAMES13	H y M gamers entre las edades de 17 a 35 de NSC: A,B y C.	

Fecha de Observación : 24/10/2023
Hora de la Observación : 21:00
Lugar de la Observación: TikTok

Fecha de Observación : 27/10/2023
Hora de la Observación: 23:15
Lugar de la Observación: YouTube

Fecha de Observación : 25/10/2023
Hora de la Observación : 19:00
Lugar de la Observación: Discord



H y M gamers entre las edades de 17 a 35 de NSC: A,B y C.

H y M gamers entre las edades de 17 a 35 de NSC: A,B y C.



Un usuario de Youtube comentó el video diciendo que el feminismo arruinaría los videojuegos, lo que dispuso después fueron una ola de comentarios apoyando lo antes dicho o arremetiendo contra la idea de que el machismo ya está en los videojuegos y el feminismo no cabría



Aquí un usuario tiene una idea de como el nivel mundo entre ambos géneros, y sin medidas para atender el reporte la idea de como sería si la última fuera una persona del género masculino, por lo cual ya llegó a la conclusión de que ese usuario quiere que los roles sean como en el "juvenil", lo que es para niños para niñas y lo que es para niños para niñas. No obstante, una usuaria le hizo un comentario recibe precisamente que las mujeres también pueden jugar, está bien la idea, pero no la manera como lo dijo.

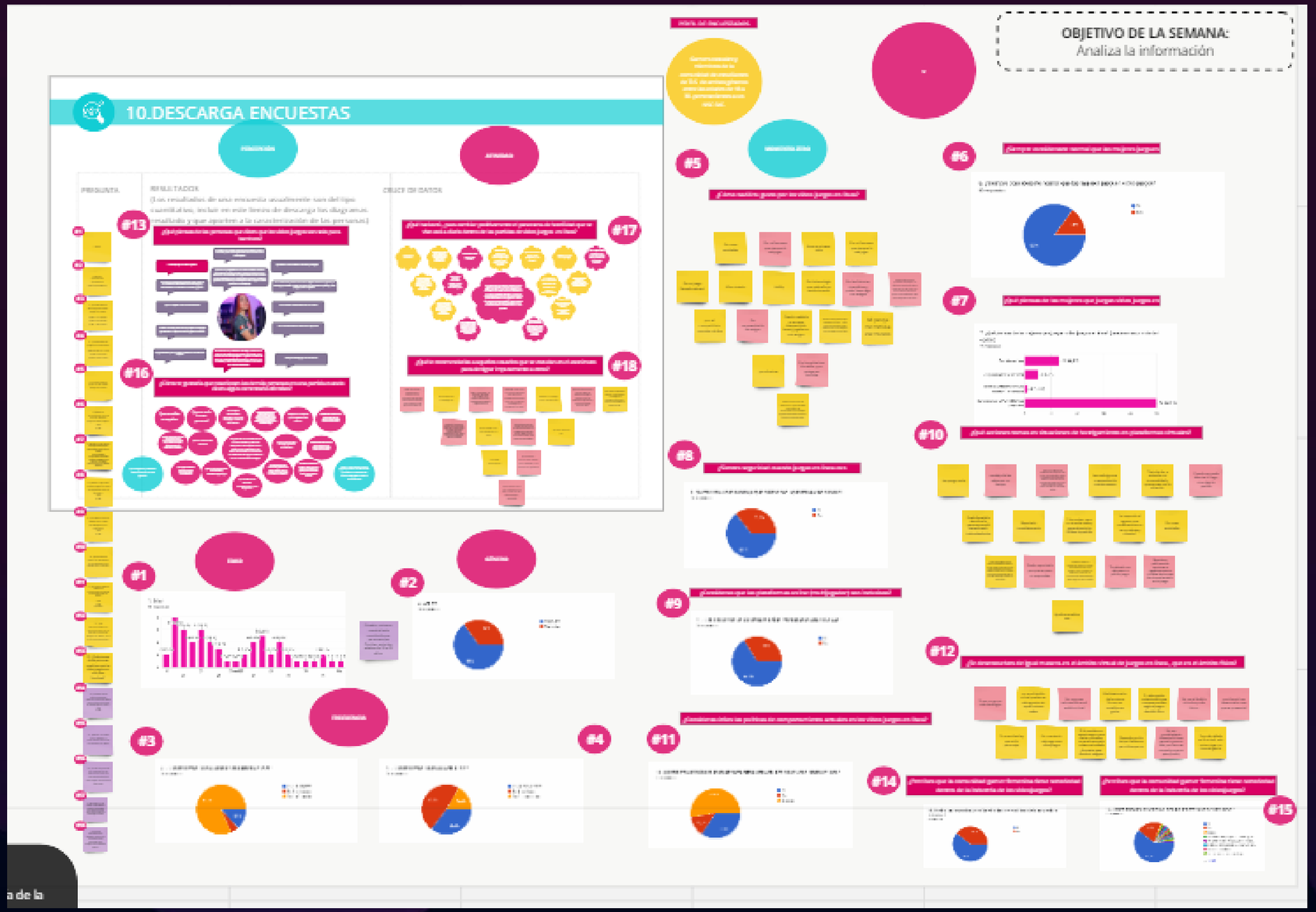


Fuente : Gamer anónimo

https://dragon.cloud/YBXOpgAram5h00NVF1kayA.mp4

11. DESCARGA DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA




OBJETIVO DE LA SEMANA:
Analiza la información
10.DESCARGA ENCUESTAS
#1
#2
#3
#4
#5
#6
#7
#8
#9
#10
#11
#12
#13
#14
#15
#16
#17
#18

12. ORGANIZACIÓN DE RESULTADOS



El paso a seguir fue ordenar los resultados de la encuesta, pero sobre todo, ahondar con detalle en las respuestas de los entrevistados.

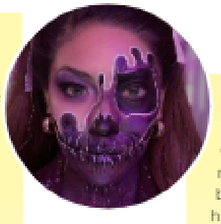
Filter
7 objects

¿Cómo te sentiste al percibirlo?

Al ver a una mujer en tu partida ¿Das por hecho de que las mujeres no tienen habilidad para los video juegos?

¿Alguna vez has visto, escuchado algún comentario machista y/o sexista dentro de una partida en línea?

Eh bueno es como un pensamiento poco antiguo .Ahorita no es como nada .Desde muchos años las mujeres aportan muchísimo. En cuestión de los videojuegos las mujeres tienen también sus derechos y también tienen derechos de jugar

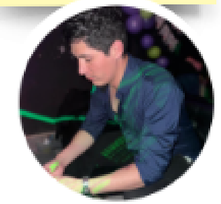


Eh no , de hecho mi oponente sea hombre o mujer considero que son buenos.Porque tienen un historial y depende mucho de que tan bueno puede ser el jugador.

Eh si más que nada esos comentarios o si se equivoco en algo o esos comentarios de los hombres de que es mujer por eso se equivoca

6

Al comienzo te sientes mal, pero con el tiempo maduras y no haces caso, después de todo, solo son personas X



9

NO ,por que me ha tocado jugar con mujeres súper cracks

5

Escuchas comentarios de todo tipo, seas mujer o no, la comunidad gamer es un poco tóxica

Patrones de comportamiento Similares

Filter
7 objects

¿Siempre consideraste normal que las mujeres jueguen video juegos?



Si claro normal , no creo que los videojuegos sean solo para los varones. Así como existen deporte para hombres también hay para mujeres

3

No, ya que era poco común ver a mujeres jugar videos juegos en ese entonces



¿Qué acciones has tomado cuando una partida se torna tóxica por el comportamiento de otros jugadores?

Yo no suelo contestar esos comentarios.Sólo juego y demuestro mis habilidades.

10

Discuto, o los muteo

¿Qué harías tú , para cambiar positivamente el panorama de hostilidad que se viven casi a diario dentro de las partidas de video juegos en línea?

Eh bueno más que nada si hay hombres ,que acepten las habilidades de las mujeres .Y nos den más espacios para poder jugar sin que impongan su mayoría de genero .Ya que nosotras podemos tener la oportunidad de demostrar nuestra habilidad.

12

ELIMINAR A LOS SMUR Y COMPRAR CUENTAS JAJAJA

Patrones de comportamiento Contradictorios

Los entrevistados consideran que la raíz de todo maltrato verbal viene de una falta de educación de casa o que normalizan las faltas de respeto desde el hogar, por ende lo exteriorizan en el juego y en otras área de su vida.

Comenzaron a jugar desde muy jóvenes (6 años-15 años)

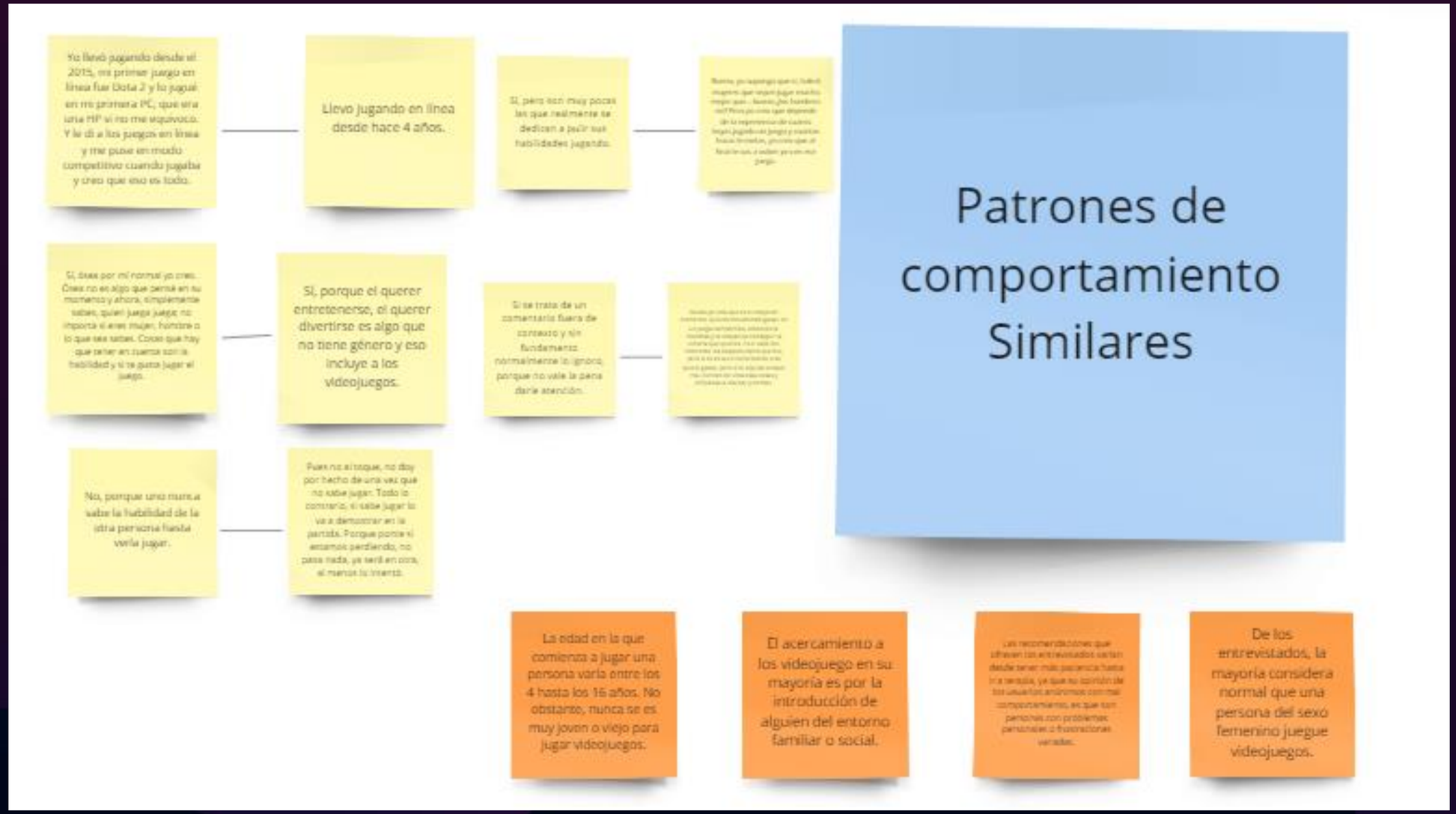
Reconocen que algunas mujeres juegan mejor algunas veces y que tienen mejores habilidades.

los comportamientos que tienen hacia las mujeres necesita tratarse con algún tipo de terapia, no cuentan con felicidad en su vida y por eso reaccionan de esa manera

se sienten incómodos/importentes al ver comportamientos sexistas

Patrones de comportamiento Similares


que piensan que las mujeres son más hábiles y mejores para jugar pero no hay un espacio "normal" para ellas
a verdad callarlos pero muchas veces eso los incentiva ser mas agresivos, por lo que **sugeriria silenciarlos y sobretodo reportalos para que de esta manera sean sancionados**
Sienten impotencia cuando escuchan el maltrato verbal pero no lo dicen en el momento, prefieren silenciar el micrófono ya sea porque el perpetrador se ponga más violento o por no hacer caso e intentar ignorarlo.
Que acepten que están en error, que *todos merecemos respeto* y que lo mejor que podemos hacer es disfrutar la partida y ganarla claro está.
He pedido que cambien sus expresiones y que no es necesario el insulto. **He tenido diferencias con algunos de ellos ya que no les gusta que los callen pero por un tema de educación, he dejado de jugar con personas con lenguaje ofensivo.**
Patrones de comportamiento Contradictorios


Yo llevo jugando desde el 2015, mi primer juego en línea fue Dota 2 y lo jugué en mi primera PC, que era una HP si no me equivoco. Y le dí a los juegos en línea y me puse en modo competitivo cuando jugaba y creo que eso es todo.
Llevo jugando en línea desde hace 4 años.
Sí, pero son muy pocas las que realmente se dedican a pulir sus habilidades jugando.
Patrones de comportamiento Similares
Sí, creo por mí normal yo creo. Creo no es algo que pensé en su momento y ahora, simplemente saben, quien juega juega no importa si eres mujer, hombre o lo que sea sabes. Cosas que hay que tener en cuenta son la habilidad y si te gusta jugar el juego.
Sí, porque el querer entretenerse, el querer divertirse es algo que no tiene género y eso incluye a los videojuegos.
Si se trata de un comentario fuera de contexto y sin fundamento normalmente lo ignoro, porque no vale la pena darle atención.
No, porque uno nunca sabe la habilidad de la otra persona hasta verla jugar.
Pues no al toque, no doy por hecho de una vez que no sabe jugar. Todo lo contrario, si sabe jugar lo va a demostrar en la partida. Porque ponte si estamos perdiendo, no pasa nada, ya será en otra, al menos lo intentó.
La edad en la que comienza a jugar una persona varía entre los 4 hasta los 16 años. No obstante, nunca se es muy joven o viejo para jugar videojuegos.
El acercamiento a los videojuego en su mayoría es por la introducción de alguien del entorno familiar o social.
De los entrevistados, la mayoría considera normal que una persona del sexo femenino juegue videojuegos.

Patrones de comportamiento Contradictorios

Ya creo que soy muy competitivo y mucho más en los videojuegos, ¿la cuestión es no? Juegas y quieres obviamente ganar y creo que quieres ser mejor que los demás errancias, simplemente es la competitividad como se digo.

Realmente no tengo un gusto por los videojuegos en línea, pero sí tengo un gusto por pasar tiempo con mis amigos jugando y hablando.

Ya creo que varios juegos lo tienen, puedes reportar, ponte en el grupo son 5, uno está siendo bien tóxico, los 4 pueden banearlo como castigo.

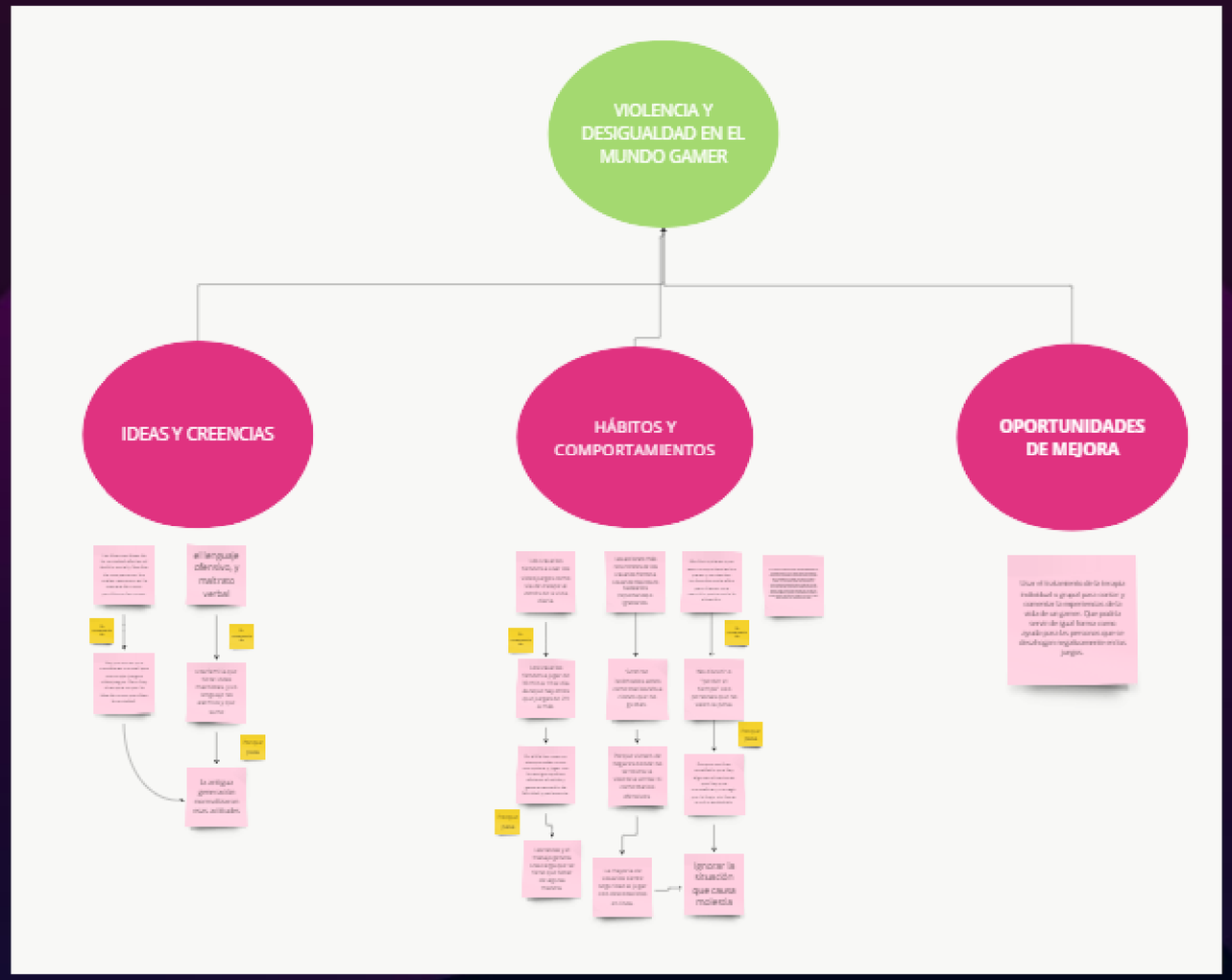
Ignoro a las personas tóxicas, las reporto y bloqueo si es posible y me voy al terminar la partida, porque no hay mucho que se pueda hacer.

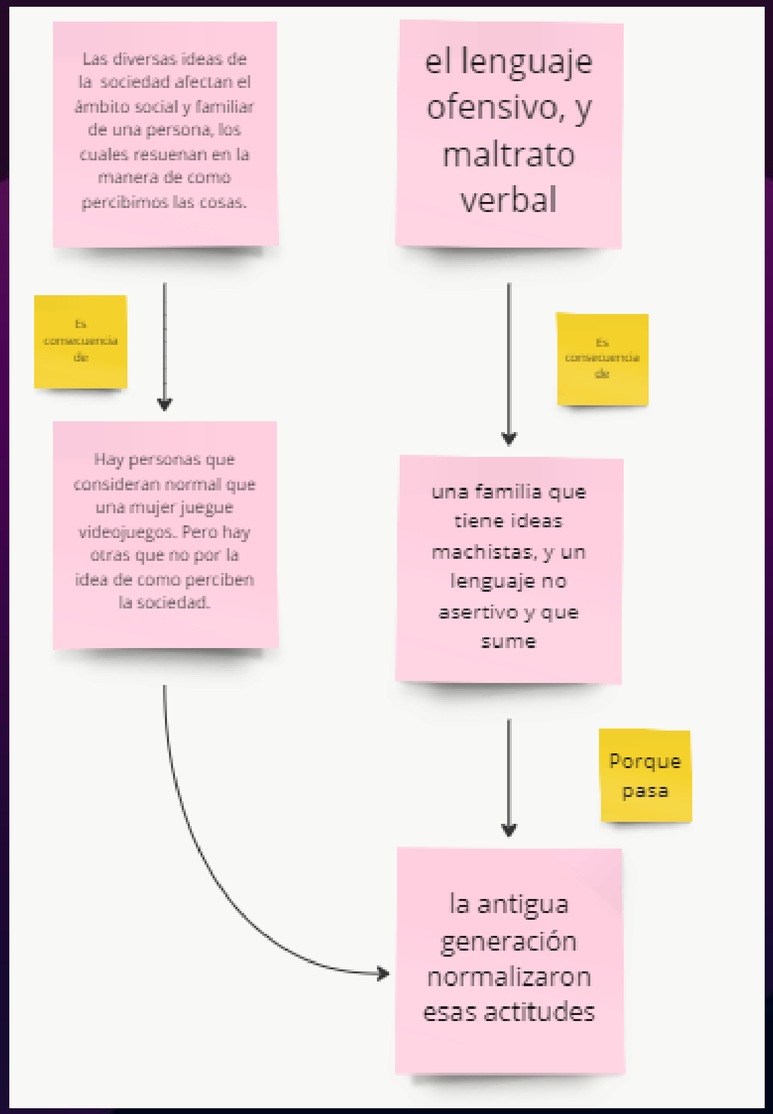
Si es una persona que no conoces no se puede hacer mucho aparte de reportarlo dentro del juego. Pero si es un amigo cercano que comienza a ponerse tóxico contigo por cosas del videojuego, lo mejor es alejarte de esa persona, porque va a arruinar tu experiencia en el juego.

Lo mejor es no responder aunque te haya ofendido directamente, reportarlo y bloquearlo.

Dudo que lleguen a una solución, si se meten se va a armar más insultos, más peleas y va a ser peor; pero puede ser que en una pelea entre dos, llegue uno y les diga las cosas como son; y tal vez se puedan callar y seguir con la partida; pueden prender el micro y decirle.

Un entrevistado destacó un punto importante y es que se refiere a la época y en la forma de como percibía a los videojuegos; teniendo esa idea de que era solo cosa de niños.


VIOLENCIA Y DESIGUALDAD EN EL MUNDO GAMER
IDEAS Y CREENCIAS
HÁBITOS Y COMPORTAMIENTOS
OPORTUNIDADES DE MEJORA
el lenguaje ofensivo, y maltrato verbal
Ignorar la situación que causa violencia


Las diversas ideas de la sociedad afectan el ámbito social y familiar de una persona, los cuales resuenan en la manera de como percibimos las cosas.
el lenguaje ofensivo, y maltrato verbal
Es consecuencia de
Es consecuencia de
Hay personas que consideran normal que una mujer juegue videojuegos. Pero hay otras que no por la idea de como perciben la sociedad.
una familia que tiene ideas machistas, y un lenguaje no asertivo y que sume
Porque pasa
la antigua generación normalizaron esas actitudes

Los usuarios tienden a usar los videojuegos como vía de escape al estrés de la vida diaria.

Es consecuencia de

Los usuarios tienden a jugar de 30 min a 1H al día. Aunque hay otros que juegan de 2H a más.

Las acciones más recurrentes de los usuarios frente a usuarios tóxicos es banearlos (reportarlos) o ignorarlos.

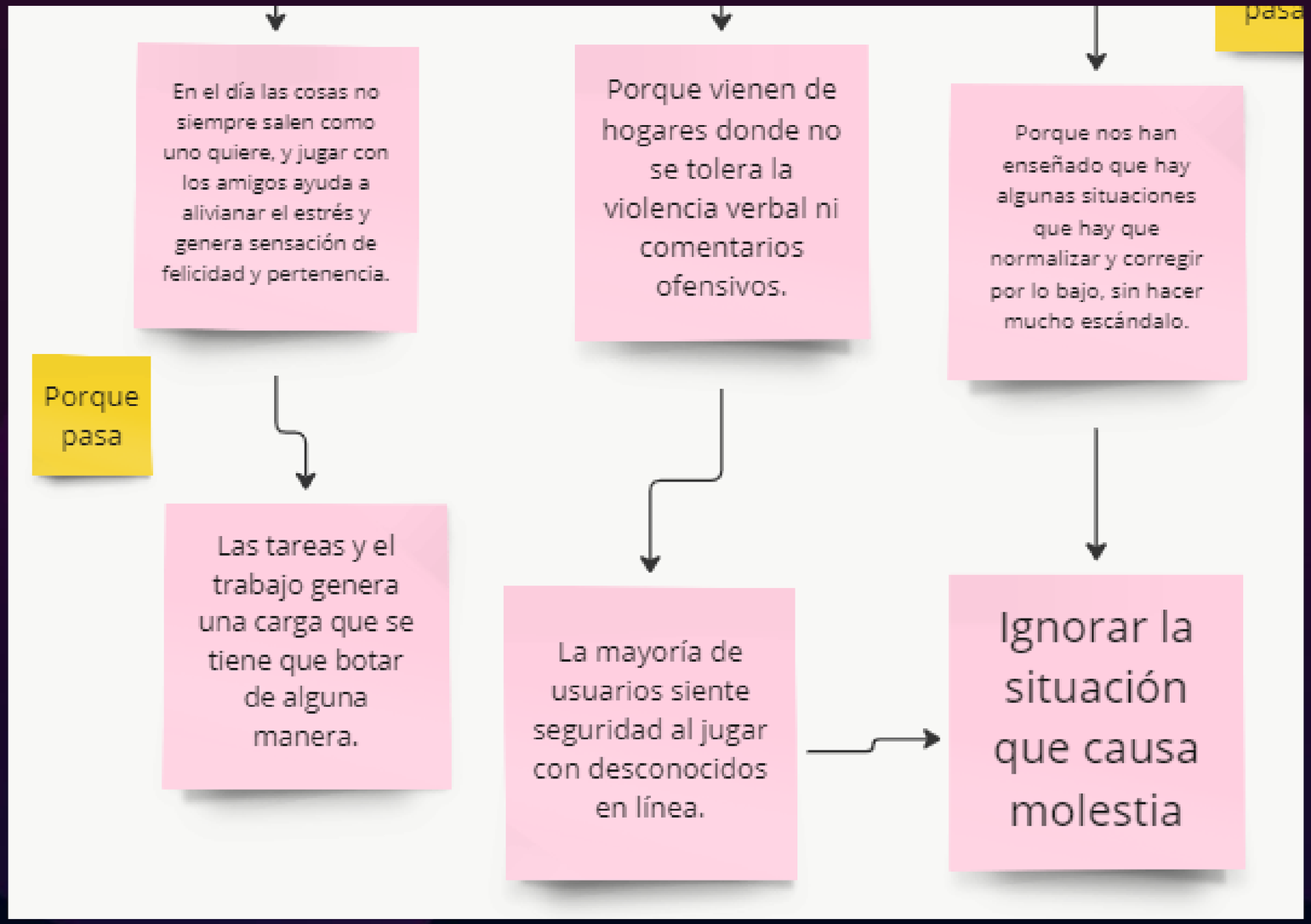
Sentirse incómodos antes comentarios/situaciones que no gustan.

Muchos quieren que esos comportamientos paren y se sienten incómodos ante ellos pero tienen una reacción pasiva ante la situación.

Es consecuencia de

No discutir o "perder el tiempo" con personas que no valen la pena.

Los usuarios poseen dos tipos de desenvolvimiento en el ámbito virtual. Por un lado se expresan de igual forma que en el ámbito presencial o físico, ya que les gusta socializar con amigos conocidos o amigos nuevos. Por otro lado, están los que tienen un comportamiento diferente dentro del juego a como son en la vida real, ya que la inmersión en el mundo digital y según el contexto del juego, les permite ser más competitivos, agresivos, extrovertidos o tóxicos; incluso algunos sienten que pueden ser, decir o hacer lo que quieran sin repercusiones reales.


En el día las cosas no siempre salen como uno quiere, y jugar con los amigos ayuda a alivianar el estrés y genera sensación de felicidad y pertenencia.
Porque vienen de hogares donde no se tolera la violencia verbal ni comentarios ofensivos.
Porque nos han enseñado que hay algunas situaciones que hay que normalizar y corregir por lo bajo, sin hacer mucho escándalo.
Porque pasa
Las tareas y el trabajo genera una carga que se tiene que botar de alguna manera.
La mayoría de usuarios siente seguridad al jugar con desconocidos en línea.
Ignorar la situación que causa molestia

Usar el tratamiento de la terapia individual o grupal para contar y comentar la experiencias de la vida de un gamer. Que podría servir de igual forma como ayuda para las personas que se desahogan negativamente en los juegos.

13. INSIGHTS





Para demostrar que se entiende del todo al público objetivo, se realizó el insight del proyecto, la verdad sobre el grupo de consumidores.



15.INSIGHTS

ESCRIBE LOS INSIGHTS PRODUCTO DEL ANÁLISIS

(Los insights son hallazgos sobre los usuarios que explican el porqué de sus comportamientos, acciones, necesidades, dolores, beneficios, entre otros. Además orientados a la creación)

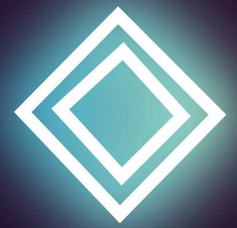
1. Describimos el contexto...	2. Comunicamos el dilema...	3.Identificamos el porqué...	4. Descubrimos la motivación...	5. Estado ideal
Jugar partidas multijugadores en línea con mis amistades ,me relaja y me libera del estrés laboral y académico .Porque en el entorno virtual , puedo ser yo misma .	Pero cada vez que entro a las partidas en línea, encuentro jugadores tóxicos que en su gran mayoría usan perfiles falsos para insultarme y minimizarme por mi condición de mujer .Sin conocerme.	Porque de esa manera se sienten empoderados .Lo cual , les da libertad de vulnerar mi intimidad y la de otros integrantes de la comunidad a la que pertenezco .Quedando impunes de sus actos.	Mi habilidad , para jugar en equipo en las partidas multijugador en línea, es suficiente para demostrarles a los que me ofenden , que los video juegos en línea no tienen género .	Quisiera que no me juzguen por mi condición de mujer y me permitan jugar tranquila.
INSIGHT	Juego por diversión y para conocer nuevas amistades con las que pueda tener muchas cosas en común.	Jugar en línea con mis amigos me relaja y libera del estrés laboral y académico .Porque puedo ser yo misma.	Me juzgan sin conocerme .Sólo por mi condición de mujer piensan que soy inferior y no puedo aportar al equipo.	Si se pusieran en mi piel.Seguramente entenderían que es imposible y desventajoso jugar en estás condiciones tan hostiles.



14. ARQUETIPO







Teniendo el insight y los datos obtenidos, se juntaron las ideas o conceptos relevantes con la finalidad de formular un patrón, uno que presente las características de los actores alrededor del tema y la problemática. Se obtuvieron 4.





Persona (Nombre)

¿Quién es tu arquetipo? ¿Cómo se ve? ¿Qué hace?



Crystal

¿Qué dice o piensa?

ARQUETIPO GAMER PROFESIONAL

Comportamientos

¿Cómo vive tu arquetipo el problema? ¿Qué es importante saber sobre sus comportamientos?

¿Cómo tu arquetipo ve el mundo?

Pains y Gains

¿Qué le duele/molesta? (Pains)

¿Qué quiere o necesita? (Gains)

HALLAZGOS

Buscan igualdad y respeto.

Aspiran a ser competitivas dentro del rubro del GAMING.

Persona (Nombre)

¿Quién es tu arquetipo? ¿Cómo se ve? ¿Qué hace?



Amy

¿Qué dice o piensa?

Busca diversión y conocer nuevos amigos (a) con quienes jugar en línea . Suele ser una adolescente muy confiada e inocente.

ARQUETIPO GAMER PROMEDIO

Comportamientos

¿Cómo vive tu arquetipo el problema? ¿Qué es importante saber sobre sus comportamientos? ¿Cómo tu arquetipo ve el mundo?

Pains y Gains

¿Qué le duele/molesta? (Pains)

No ser aceptada en una partida por su género y edad.

No tener amigos (a) de su edad con quienes jugar.

Prender el micro cuando juega en línea con otras personas .

Ser criticada por su forma de ser y vestir (mujeres).

¿Qué quiere o necesita? (Gains)

Jugar partidas ranqueadas, agresivas, bien en conjunto diverso.

Ser aceptada en un...

Ampliar su red de contactos en línea.

Expresar jugar dentro de nuestra edad grupal, con quien quiera ser.

"ACEPTACIÓN Y RECONOCIMIENTO"

HALLAZGOS

Buscan atención, respeto y reconocimiento .

Buscan ampliar su red de contactos.

Su mayor anhelo es ser parte de una comunidad donde pueda ser ella misma.

Persona (Nombre)

¿Quién es tu arquetipo? ¿Cómo se ve? ¿Qué hace?



Brian

¿Qué dice o piensa?

ARQUETIPO GAMER SOCIÓPATA

Comportamientos

¿Cómo vive tu arquetipo el problema? ¿Qué es importante saber sobre sus comportamientos? ¿Cómo tu arquetipo ve el mundo?

Pains y Gains

¿Qué le duele/molesta? (Pains)

¿Qué quiere o necesita? (Gains)

"TENER EL CONTROL"

HALLAZGOS

Persona (Nombre)

¿Quién es tu arquetipo? ¿Cómo se ve? ¿Qué hace?



Coco

¿Qué di[illegible]nsa?

ARQUETIPO GAMER NEUTRAL

Comportamientos

¿Cómo vive tu arquetipo el problema? ¿Qué es importante saber sobre sus comportamientos? ¿Cómo tu arquetipo ve el mundo?

Pains y Gains

¿Qué le duele/molesta? (Pains)

¿Qué quiere o necesita? (Gains)

HALLAZGOS



15. RETO DE DISEÑO





Realizados los arquetipos, el paso a seguir fue formular un reto de diseño para cada uno y obtener una solución diferente; para así unirlas en una sola por medio de descarte o similitud en impacto.

Escribir el reto de diseño con el formato "¿Cómo podríamos?" nos permite diseñar soluciones centradas en las personas. Es la herramienta que usamos para presentar el reto de diseño para asegurarnos de que nuestra solución responda a la pregunta correcta. Usaremos el reto de diseño como guía par idear la solución, por eso es importante que esté muy bien definido.



ARQUETIPO

GAMER SOCIÓPATA

le duele/necesita

DOLOR/NECESIDAD

-No tener la razón. Detesta que otros usuarios sepan más que él.

-Tener su propio servidor ¿donde el pueda poner sus propias reglas.

por que

INSIGHT

¿Cómo podríamos **ayudarlo a sentir empatía y respeto hacia los demás usuarios?**

acción o intención

GAMER SOCIÓPATA

arquetipo

Una comunidad gamer, más tolerante e inclusiva con las diversidades.

efecto deseado

Escribir el reto de diseño con el formato "¿Cómo podríamos?" nos permite diseñar soluciones centradas en las personas. Es la herramienta que usamos para presentar el reto de diseño para asegurarnos de que nuestra solución responda a la pregunta correcta. Usaremos el reto de diseño como guía par idear la solución, por eso es importante que esté muy bien definido.



ARQUETIPO

Gamer profesional

le duele/necesita

DOLOR/NECESIDAD

-Prender el micro cuando juega en línea con otros usuarios del género opuesto.

-Impulsar la participación de las gamers femeninas en los torneos E-sports nacionales e internacionales..

por que

INSIGHT

Juegan sin conocer, sólo por ser mujer piensan que son inferiores y que no pueden aportar al equipo.

¿Cómo podríamos **hacer para que se sienta cómoda y segura jugando video juegos multijugador y pueda demostrar sus habilidades?**

acción o intención

GAMER PROFESIONAL

arquetipo

Empoderarlas y convertirlas en embajadoras que a futuro puedan guiar a las nuevas generaciones de gamers femeninas.

efecto deseado

Escribir el reto de diseño con el formato "¿Cómo podríamos?" nos permite diseñar soluciones centradas en las personas. Es la herramienta que usamos para presentar el reto de diseño para asegurarnos de que nuestra solución responda a la pregunta correcta. Usaremos el reto de diseño como guía par idear la solución, por eso es importante que esté muy bien definido.



ARQUETIPO

GAMER NEUTRAL

le duele/necesita

DOLOR/NECESIDAD

-Que los compañeros de su equipo no tengan su mismo nivel y le hagan perder sus partidas.

-Ampliar su red de amistades en línea..

por que

INSIGHT

Lo más importante es ganar las partidas. Lo demás no importa. Si otros se pelean es su problema y no el mío.

¿Cómo podríamos **lograr que "COCO" pueda empatizar con otros jugadores que son acosados y maltratados constantemente durante las partidas en línea?**

acción o intención

GAMER NEUTRAL

arquetipo

Convertirlo en un actor pacificador, que pueda contribuir con el fortalecimiento de una cultura gamer más inclusiva y tolerante con las diversidades de género.

efecto deseado

Escribir el reto de diseño con el formato "¿Cómo podríamos?" nos permite diseñar soluciones centradas en las personas. Es la herramienta que usamos para presentar el reto de diseño para asegurarnos de que nuestra solución responda a la pregunta correcta. Usaremos el reto de diseño como guía par idear la solución, por eso es importante que esté muy bien definido.



ARQUETIPO		DOLOR/NECESIDAD		INSIGHT
GAMER PROMEDIO	le duele/necesita	-Prender el micro cuando juega en línea con otros usuarios. -Ser un reconocido y destacado GAMER.	por que	Me juzgan sin conocerme .Sólo por mi condición de mujer piensan que soy inferior y no puedo aportar al equipo.

¿Cómo podríamos **hacer para que Amy pueda ser ella misma y sentirse segura dentro de la comunidad gamer a la que pertenece?**

acción o intención

GAMER PROMEDIO

arquetipo

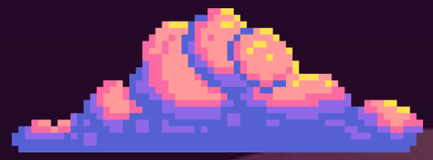
Una comunidad gamer más inclusiva, donde la puedan aceptar tal como es . y asi pueda opinar abiertamente en público sin temor a ser minimizada o querellada por sus ideas.

efecto deseado

16. LIENZO, TEMA, PROBLEMA Y RETO

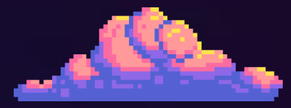








En la semana 6 se elaboraron cuadros que definieron la información obtenida para el desarrollo del proyecto, información que establecería el tipo de personas a las que sería entregado el servicio o producto. El objetivo final de este resumen de información, fue el formar un reto de diseño sólido que guíe la solución de la problemática a través de nuestra reflexión.



EL MARCO DEL PROYECTO

ODS



META ESPECÍFICA DE LA ODS

Potenciar y promover la inclusión social, económica y política de todas las personas, independientemente de su edad, sexo, discapacidad, raza, etnia, origen, religión o situación económica u otra condición.

CONTEXTO

- Desigualdad en el ámbito educativo.
- Desigualdad en el sector financiero (crédito MUJER).
- Violencia y desigualdad de género en el mundo GAMER.
- Desigualdad social por la migración

EL TEMA

"Desigualdad y Violencia de género en el mundo GAMER"

DESARROLLO DEL PROBLEMA

DATOS RELEVANTES DEL PROBLEMA

Sky News reveló datos alarmantes: casi la mitad de las mujeres encuestadas (49%) admitió haber sido acosada, mientras jugaba en línea o hacía streaming. Esta cifra aumenta más en el caso de las jugadoras de 18 a 24 años (https://larepublica.pe/videojuegos/2023/05/28/el-acoso-a-mujeres-en-juegos-en-linea-provoca-que-1-de-10-piense-en-el-suicidio-2460780)

En el mundo Gamer , los personajes femeninos suelen ser subordinados, cosificados e hipersexualizados (Gestos et al., 2018)

Las usuarias son expuestas frecuentemente a ofensas, formas de acoso y otras experiencias negativas (Vella et al., 2019).

PROBLEMA

Desigualdad y violencia de genero entre las personas de 12 a 29 años en el mundo gamer.

DATOS RELEVANTES DE LAS PERSONAS, ASOCIADO AL PROBLEMA

1.) Juegan videojuegos para aliviar el estrés.
2.) Juegan videojuegos en línea para jugar con amigos conocidos o hacer amigos nuevos en las partidas.
3.) El tiempo de juego varía según la persona, el mínimo sería 30 min y lo máximo sería más de 3 horas.
4.) El desenvolvimiento de la persona para expresarse es mayor en varios casos.
5.) La competitividad es alta entre jugadores más experimentados
6.) Hay jugadores más reservados que solo quieren jugar por mero entretenimiento.
7.) Jugadores que tienen malas intenciones aprovechan la virtualidad para escudarse.
8.) Existen jugadores con episodios de ira o molestia, sea por perder por sus propias acciones o por las de algún miembro de su equipo, sea el caso de que el juego sea online.

ENTENDIENDO A LAS PERSONAS

ARQUETIPO

Crystal



ARQUETIPO GAMER PROFESIONAL

DOLORES PRINCIPALES

- No participar en eventos gaming (E-sport). Por su condición de mujer.
- Que hackeen su perfil y vulneren su intimidad.
- Prender el micro cuando juega en línea con otros usuarios .

BENEFICIOS ESPERADOS

Necesita de una plataforma de gaming segura y libre de usuarios tóxicos. Como también, participar de los torneos E-sports nacionales o internacionales.

ARQUETIPO

Amy



ARQUETIPO GAMER AMATEUR

DOLORES PRINCIPALES

- No ser aceptada en una partida por su género y edad.
- No tener amigos (a) de su edad con quienes jugar.
- Prender el micro cuando juega en línea con otros usuarios .No ser aceptada en una partida por su género y edad.

BENEFICIOS ESPERADOS

Anhela divertirse con sus amigos en línea, ampliar su red de amistades y sentirse aceptada.

ARQUETIPO

Brian



ARQUETIPO GAMER SOCIOPATA

DOLORES PRINCIPALES

- Que lo ignoren y lo excluyan de las partidas.
- Perder partidas en línea contra jugadores que considera inferiores a él.
- No tener la razón y detesta que otros usuarios sepan más que él.

BENEFICIOS ESPERADOS

Quiere ser un GAMER reconocido y obtener ingresos económicos por sus logros.
Al mismo tiempo, tener su propio servidor donde él pueda poner sus propias reglas, sin restricciones.

ARQUETIPO

Coco



ARQUETIPO GAMER NEUTRAL

DOLORES PRINCIPALES

- No tener el suficiente nivel ,como para participar en eventos nacionales e internacionales de gaming.
- Que los compañeros de su equipo no tengan su mismo nivel y le hagan perder sus partidas.
- Ser discriminado por ser un GAMER .

BENEFICIOS ESPERADOS

Desea ser un gamer destacado con un equipo de primera para obtener varias victorias en línea. Asimismo, obtener ingresos económicos por su participación en diver torneos GAMER nacionales o internacionales.



JUEGO por DIVERSIÓN y para conocer NUEVAS AMISTADES con las que pueda tener muchas COSAS EN COMÚN.

INSIGHT

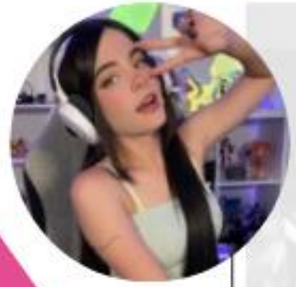
Si se PUSIERAN en mi PIEL. Seguramente ENTENDERÍAN que es imposible y DESVENTAJOSO JUGAR en estás CONDICIONES tan HOSTILES.



Me JUZGAN sin ~~CONOCERME~~ .Sólo por mi CONDICIÓN de MUJER piensan que soy INFERIOR y no puedo aportar al equipo.

INSIGHT

Jugar en línea con ~~mis AMIGOS~~ me RELAJA y LIBERA del ESTRÉS laboral y académico .Porque puedo ser YO MISMA.



Arquetipo

GAMER PROMEDIO

LE DUELE/NECESITA

Dolor/Necesidad

Una comunidad educativa , sana, competitiva y divertida; donde las gamer puedan aprender nuevas habilidades tecnológicas dentro de la industria y así puedan tener una importante participación en el desarrollo de futuros videojuegos.

LE DUELE/NECESITA

Insight

SI NOSOTRAS NO HACEMOS EL CAMBIO DENTRO DE LA INDUSTRIA, ENTONCES NADIE LO HARÁ

¿Cómo podríamos

hacer para que Lyanna pueda interesarse en aprender a programar, diseñar y desarrollar videojuegos?

acción o intención

GAMER STREAMER

Arquetipo

Ayudar a empoderar a las mujeres al ofrecerles conocimientos y herramientas que les permitan participar activamente en la creación y desarrollo de juegos, así como en roles de liderazgo dentro de la industria.

Efecto deseado

17. LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR

Teniendo varios arquetipos se realizaron distintos lienzos de propuestas de valor para cada uno, con la finalidad de aterrizar las ideas para un producto o servicio.

ARQUETIPO GAMER PROFESIONAL

Propuesta de Valor
Promoción de Modelos a Seguir:
Destacar y promover a mujeres exitosas en la industria gamer como modelos a seguir, tanto como jugadoras profesionales, creadoras de contenido o líderes en el ámbito empresarial. donde puedan participar gamers femeninas de reconocida trayectoria que puedan actuar como referentes y mentoras para las jugadoras femeninas promedio de nuestro país. (EMBAJADORAS)

Gain Creators
(Creadores de Beneficios)
Una plataforma de gaming segura y libre de usuarios tóxicos.

Promover la igualdad de género en las diversas plataformas y comunidades gamer, sabiendo que todos tienen las mismas habilidades y merecen un trato respetuoso.

Impulsar la participación de las gamers femeninas en los torneos E-sports nacionales e internacionales. La sorprendería un cambio en los videojuegos que juega en el día a día donde el ambiente sea cómodo y feliz, eso le daría emoción y felicidad a su día.

Acompañamiento y coach

Pain Relievers
(Alivios para dolores)
Ver que más mujeres se unen a partidas y que el ambiente es cómodo, seguro y divertido le aliviría el estrés diario que actualmente pasa.

Saber que si prende el micro no va a ser insultada, acosada, le da tranquilidad el pensarlo.

Le da alivio pensar que en cualquier momento que ella decida puede entrar a una partida sin miedo a que la expulsen o la dejen jugando sola.
Igualmente, la alivia pensar que cualquier mujer puede entrar a un torneo de e-sports sin que las subestimen

proteger su identidad, con avatr, con código, una app, etc.

distorsionar la voz

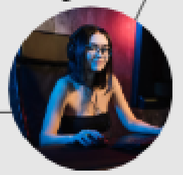
RETO DE DISEÑO

Gain
(Beneficios)
Una plataforma de gaming segura y libre de usuarios tóxicos.

Promover la igualdad de género en las diversas plataformas y comunidades gamer, sabiendo que todos tienen las mismas habilidades y merecen un trato respetuoso.

Impulsar la participación de las gamers femeninas en los torneos E-sports nacionales e internacionales. La sorprendería un cambio en los videojuegos que juega en el día a día donde el ambiente sea cómodo y feliz, eso le daría emoción y felicidad a su día.

Crystal



Pains
(Dolores)
Experimenta fastidio, incomodidad e ira al saber que por el hecho de ser mujer, la dejen jugando sola o subestimen su habilidad para jugar cuando juega muy bien.

Le da impotencia no prender su micro porque sabe que el hacerlo todos los jugadores se van a burlar de ella con insultos y comentarios estereotipados.

Le duele no poder jugar libremente poniéndose un avatar o nombre de mujer o un username con denotación femenina porque tiene miedo a que si saben que es mujer antes de entrar a la partida, ya la van a insultar, subestimar, acosar y fastidiar verbalmente y con solicitudes de amistad muchas veces inapropiadas.

Jobs to be done
(Trabajos por hacer)
Está diciéndole a todos sus amigos hombres que juegan videojuegos que deben de tener un comportamiento normal en una partida si hay una mujer y que las bromas "machistas" y estereotipadas no tienen cabida.

También les dice a los gamers masculinos que de escuchar algún comentario machista de otro amigo que le digan que eso está mal y que no se queden callados. Que le digan a la persona en la partida misma, que está equivocado y que si sigue, ya no van a jugar con esa persona, incluka que no sean pasivos sus amigos si no por el contrario que hablen y que tomen acción en cuanto escuchen comentarios ofensivos de parte de otros hombres.

Quiere poner mensajes en grupo de Twitch sobre igualdad en el mundo gamer, también quiere generar conciencia sobre cómo combatir la violencia de género en el mundo gamer mediante posts o videos cortos emocionales, que lleguen a las personas (víctimarios) y que generen impacto y conciencia y cambien de actuar en Instagram o Tiktok.

Quiere demostrar cómo esos comentarios estereotipados dañan a las mujeres para jugar y son ofensivos y dañinos para la salud mental de las gamers femeninas.

ARQUETIPO GAMER SOCIOPATA

Gain Creators
(Creadores de Beneficios)

- Servicio: Un equipo de publicidad le permitirá tener bien estructurado su servidor de Discord y canal de Twitch, de esta manera Brian impulsará su imagen y marca como gamer profesional. La ganancia en palabras generales, más seguidores más reconocimiento, tanto de manera emprendedora como personal.
- Servicio: Organizar un torneo que invite a todo tipo de gamers a jugar un videojuego muy competitivo, le permitirá probarse a si mismo y a la vez promocionarse, sobre todo si gana. Y es más, gracias al torneo podría encontrar compañeros de equipo que sigan sus estándares.
- Servicio: Planificar una sesión de de terapia gamer en grupo, como una especie de podcast. De manera virtual, distintos tipos de gamer se juntarían en un solo lugar para dialogar; se le otorgaría voz a aquellos que quieren ser escuchados, dar su opinión o debatir de manera cordial. De está manera Brian puede desahogar sus inseguridades y mostrarse tal cual es frente a otros, y también, aprender a desarrollar un mejor comportamiento tanto en la vida real como en el juego.

Propuesta de Valor ABSTRACTA:

- Más que un juego
- Una partida, una sola vida
- Todos podemos jugar

Propuesta de Valor CONCRETA:

Un equipo de trabajo que se encargue de promover una campaña hacia la comunidad gamer. El mensaje central es insertar la idea de la igualdad en cada gamer, suscitando un diálogo pacífico entre gamers de todo tipo.

Pain Relievers
(Alivios para dolores)

- La terapia gamer serviría para expresar su visión de las cosas como jugador y persona, establecer un diálogo cordial y generar empatía hacia otros jugadores.
- Un equipo de publicidad le facilitaría las cosas y el estrés sería menos al no tener que hacer todo solo.
- El torneo le permitiría sacar su modo competitivo y lo daría todo de sí para demostrar no solo que es un buen jugador, sino el mejor. Ansioso en pocas palabras.

RETO DE DISEÑO

Gain
(Beneficios)

- Desea volverse un gamer profesionalmente reconocido en la industria
- Espera formar un equipo profesional bajo sus estándares y sus órdenes.
- La cantidad de seguidores en twitch le permite volverse un miembro afiliado, lo que le brinda más reconocimiento y más oportunidades económicas.
- Está tan enfocado en su proyecto que no tiene tiempo para pensar ya lo que ocurre en su hogar, está enfocándose en él mismo.
- Quiere crear su espacio o servidor para no tener restricciones y ser él mismo junto con sus seguidores.

Brian





Pains
(Dolores)

- La ansiedad o el estrés de jugar es demasiado para él, provocándole episodios de cólera, dolores de cabeza o frustración consigo mismo.
- Conseguir los seguidores y mantenerlos cuesta mucho por la alta competencia que hay actualmente en redes.
- Su baja economía no le permite obtener los juegos o los equipos que necesita para promover su marca, siente enojo.
- Perder partidas en línea por miembros de su propio equipo o por la superioridad que tienen otros jugadores hacia él. Esto causa episodios de cólera.
- No encajar o sentirse excluido en la virtualidad, su escape de la tediosa realidad.

Jobs to be done
(Trabajos por hacer)

- Realiza streams de sus partidas vía twitch, para hacerse conocido y poder monetizar por medio de las suscripciones y visualizaciones.
- Necesita quitarse la frustración que vive en el hogar, sean problemas económicos o familiares, por ello es que trata de hacer de su hobby algo rentable y que le permita sentirse a gusto.
- Para no estar todo el tiempo conectado realiza una rutina de ejercicio para mantenerse en forma.
- Juega varias partidas para probarse así mismo.
- Busca aliados con quienes jugar y seguidores en directos.
- Las derrotas sacan lo peor de él hacia otros jugadores, insultándolos o menospreciándolos; a la vez causando más fatiga en él mismo.
- Trata de tomar la autoridad en las partidas de juego en línea.
- Plantea estrategias de juego para conseguir victorias.
- Quiere crear su servidor de Discord y difundirlo por la red, estableciendo sus reglas

ARQUETIPO GAMER PROMEDIO

Estos programas pueden contribuir a equilibrar la representación de género en la comunidad gamer y brindar oportunidades educativas y profesionales a mujeres interesadas que recién empiezan en el mundo de los videojuegos.

Gain Creators
(Creadores de Beneficios)

- Abordar temas de inclusión, ofrecer modelos a seguir femeninos en la industria de los videojuegos, y proporcionar un espacio seguro para el aprendizaje y la participación, para gamers que recién están iniciando en la industria como Amy.
- Enfocarse en el desarrollo de habilidades STEM, fomentar la creatividad y fortalecer el sentido de comunidad entre las jugadoras e integrar temas relevantes para perfiles como AMY
- Creación de contenido:* Enseñar habilidades relacionadas con la creación de contenido, como streaming, diseño de juegos o producción de videos, para empoderar a las mujeres en el espacio digital.
- Inclusión y comunidad:* Fomentar un ambiente inclusivo donde las jugadoras puedan compartir experiencias, participar en proyectos colaborativos y sentirse parte de una comunidad unida.
- Conciencia digital y seguridad en línea:* Proporcionar información sobre seguridad en línea y conciencia digital para empoderar a las gamer femeninas en su interacción en entornos virtuales.

Propuesta de Valor
Desarrollar programas educativos: Impulsar la participación de las mujeres en campos relacionados con la creación de videojuegos, como programación, diseño de juegos y animación, puede ayudar a cerrar la brecha de género en la industria. Promover la igualdad de acceso a la educación y oportunidades de prácticas en la industria es crucial para fomentar la participación femenina.

Los programas educativos para gamers femeninos pueden ser beneficiosos de diversas maneras:

Pain Relievers
(Alivios para dolores)

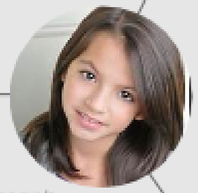
- Inclusión y Empoderamiento:* Fomentan un ambiente inclusivo donde las mujeres se sienten empoderadas para participar activamente en la comunidad gamer, superando estereotipos de género.
- Modelos a seguir:* Proporcionan modelos a seguir femeninos en la industria de los videojuegos, inspirando a las participantes y mostrando la diversidad de roles disponibles.
- Desarrollo de Habilidades:* Ayudan en el desarrollo de habilidades clave, como habilidades STEM, resolución de problemas, trabajo en equipo y creatividad, aprovechando la pasión por los videojuegos.
- Redes y Comunidad:* Facilitan la creación de redes y la construcción de comunidades donde las participantes pueden compartir experiencias, conocimientos y apoyo mutuo.
- Conciencia Digital y Seguridad:* Educan sobre la conciencia digital y la seguridad en línea, proporcionando herramientas para navegar de manera segura en entornos virtuales.
- Equidad en la Industria:* Contribuyen a lograr una representación más equitativa de género en la industria de los videojuegos al fomentar la participación activa de mujeres en roles diversos.

RETO DE DISEÑO

Gain
(Beneficios)

- Aspira a tener su propio círculo de amigos virtuales con los que pueda hablar de temas afines a sus interés.
- Más que competir, busca divertirse y pasar un buen momento jugando con sus amistades.
- Desea ser escuchada y que sus opiniones puedan ser tomadas en cuenta
- Ser ella misma, sin la necesidad de ocultarse en perfiles falsos.

AMY



Jobs to be done
(Trabajos por hacer)

- Concientización: Fomentar la conciencia sobre la diversidad y la inclusión en la comunidad gamer, destacando la importancia de respetar a todos los jugadores, independientemente de su género.
- Herramientas de Reporte:* Proporcionar herramientas efectivas de denuncia y reporte para que los jugadores puedan informar comportamientos abusivos de manera rápida y fácil.Socializar en la escuela
- Educación sobre Ciberseguridad:* Ofrecer información y recursos sobre ciberseguridad, incluyendo cómo proteger la información personal y cómo manejar situaciones de acoso en línea.
- Alianzas con Desarrolladores:* Colaborar con desarrolladores de juegos para crear entornos inclusivos y diseñar juegos que fomenten la igualdad y el respeto.

Pains
(Dolores)

- Ser criticada por su condición de mujer o que la ataquen constantemente por ocultarse en perfiles anónimos.
- Cambiarse continuamente de perfiles con el propósito de evitar de que la sigan acosando.
- Que otros usuarios finjan ser buenos con ella, para que al final le pidan sus datos personales a cambio de que sea su amiga
- No poder confiar en muchos usuarios que sólo buscan ser sus amigos con intenciones ocultas
- Prender el micro cuando juega en línea con otros usuarios .

Aquí no importa lo que soy, sino lo que APARENTO,

Es importante diseñar estos programas con sensibilidad y considerar cómo equilibrar la promoción de la participación femenina sin caer en trampas que podrían ser perjudiciales en términos de inclusión y percepciones de género.

ARQUETIPO GAMER NEUTRAL

Propuesta de Valor ABSTRACTA:
- Sube de nivel
- Prepárate para el siguiente nivel
- Inserta tu ficha
- Más jugadores más diversión

Propuesta de Valor CONCRETA:
Una plataforma que le permita a las personas posicionarse como gamers profesionales, permitiéndoles difundir su marca a través de enlaces a sus redes, clips de gameplays, links a gameplays completos, links a directos, etc. Además, tener un canal para debatir o dialogar acerca del mundo de los videojuegos.

Ofrecer acceso a entrenamientos especializados, análisis detallados de desempeño, y oportunidades de participar en torneos exclusivos para desarrollar habilidades y construir una comunidad competitiva, inclusiva y empática.

Gain Creators
(Creadores de Beneficios)
- Desea conseguir reconocimiento.
- Espera encontrar a otros como él y formar amistades o un equipo.
- Expresar su gusto por los videojuegos y compartirlo con otros.

Pain Relievers
(Alivios para dolores)
- La plataforma sirve como un medio para difundir su marca, sería una facilidad en su rubro de trabajo.
- Alegre de poder hablar de los videojuegos y el por qué le gustan.
- Contento de encontrar un medio para buscar aliados o amigos que quieren salir adelante como él en los videojuegos.

RETO DE DISEÑO

Gain
(Beneficios)
- Anhela convertirse en un gamer profesional, convirtiendo su gusto por los videojuegos en algo rentable al compartirlo con otros.
- Quiere formar un muy buen equipo con el cual jugar en línea y conseguir victorias, se sentiría excelente.
- Necesita participar en torneos para promocionarse y demostrar su nivel de juego, emocionado por jugar lo haría con muchas ganas.

Coco



Jobs to be done
(Trabajos por hacer)
- Jugar partidas de manera eficiente en directos para conseguir seguidores
- Crear su canal de youtube u otras redes para subir sus gameplays o clips de momentos destacados o graciosos.
- Ser activo en redes para conectar con sus seguidores; puede comentar acerca de temas actuales de los videojuegos, memes, clips de gameplays, etc.
- En partidas random (al azar) donde los miembros de su equipo son desconocidos al azar, él se concentra en cumplir su rol escogido en la partida, dándolo todo sin importarle los comentarios negativos que sean hacia él o a otros miembros de su equipo.
- Rutina de ejercicio en casa o en el gimnasio, para mantener bien su salud física y mental.
- Plantear estrategias estudiando el juego y todas sus características que ofrece; cosas como bugs, ventajas, items, rutas en el mapa, etc.
- Establecer "amistad" con los jugadores que considere competentes
- Realizar pagos para mejorar la difusión de sus redes.

Pains
(Dolores)
- Su canal de twitch y otras redes no se hace conocida, de esta manera sus ánimos bajan.
- Pocas personas en directo porque no conectan con él, se siente rechazado.
- Otros jugadores critican su modo de jugar, piensan que no está a la altura, se frustra consigo mismo al no ser tan bueno como él creía.
- La competencia en redes es enorme, varias personas realizan gameplays en directo de varios juegos, formando así una comunidad de seguidores. Esto le genera ansiedad al ver lo enorme que es la competencia.

USER PERSONA USUARIO



LYANNA

Edad: 19 años

Estado Civil: Soltera

Distrito: Cercado de Lima

Ocupación: Estudiante de Diseño audiovisual y gamer.

Tipo de Comunicación: Digital

Personalidad

- OPEN MINDED
- EXTROVERTIDA
- SOLIDARIA
- LIDERAZGO
- ADAPTACIÓN
- RESILIENTE

Canales preferidos

- Publicidad Tradicional
- Internet y RR.SS
- E-mail
- Whatsapp
- Móvil

Acciones en WEB



- Desarrolla y comparte proyectos de diseño audiovisual, a través de diversas plataformas virtuales.
- Participa en comunidades creativas donde comparte ideas y a su vez obtiene retroalimentación (conectar con estudiantes y profesionales del diseño audiovisual.
- Transmite en vivo sesiones de diseño en plataformas como Twitch, mostrando el proceso creativo y compartiendo técnicas con la audiencia.
- Colabora con otros estudiantes o gamers para desarrollar proyectos conjuntos que fusionan el diseño audiovisual con el mundo de los videojuegos.

Intereses

- Participar activamente en el mundo de los videojuegos, ya sea jugando títulos populares o participando en comunidades de gamers.
- Transmitir en vivo sesiones de juego, así como crear contenido digital original para compartir en plataformas como YouTube, Twitch o redes sociales.
- Experimentar con la creación de juegos, ya sea a través de diseño de niveles, desarrollo de mods o exploración de conceptos de juego.

Motivación

"SI NOSOTRAS NO HACEMOS EL CAMBIO DENTRO DE LA INDUSTRIA, ENTONCES NADIE LO HARÁ"

En el proceso se agregaron arquetipos nuevos y se elaboró sus respectivos perfiles, al igual que la investigación de la comunidad mediante comentarios, interacciones en línea, colaboraciones con otras empresas, etc.







PERFIL GAMER EMBAJADORA

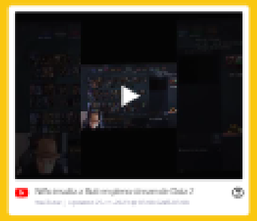
Antes de dedicarse al mundo del streaming, Cristinini se desempeñaba como reportera y presentadora para eSports en donde tuvo varios años de trayectoria. Su pasión por los videojuegos la llevó a participar en las ligas femeninas de League of Legends en 2019, pero este periodo duró poco tiempo. Si bien llevaba haciendo streaming en Twitch desde 2017, en 2019 decide empezar a transmitir con mayor regularidad y en poco tiempo logró posicionarse como una de las más grandes del mundo hispano.





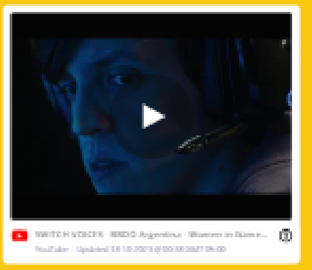
CAMPAÑA DE CONCIENTIZACIÓN











Yo tambien odio jugar con peruanos siendo peruano, todos se hacen la de "pros" y así la estes cagando siempre echan la culpa y encima la mayoria son maleducados y se la pasan insultando y diciendo lisuras.

@xxxxxxxxxx hace 3 años
Todos los q odian al bancado , es por su personalidad su manera de ser no por q ac streamer y reciba donaciones por q si no odiarian a todos

@trulee1 hace 3 años (editado)
Todos se enojan con el Proser porque los dijo que cualquier No podia ser pro player y en las partidas que le enviaban les hacia ver porque esa gente toxica debertian de banearlos para siempre.

@EduardoSilva-yt3ej hace 3 años
Son los serranos que piensan que van a vivir del dota y que jugando todo el día ya se hacen pros

@CarlosDiaz-ws5kg hace 3 años
Este weon se volvio más aburrido cómre, si no fuera por su donadores, no me hubiese cagado de risa todo el video xD.

ahora entiendo porque la gente en dota se volvio toxica, casi toda la comunidad ahora es toxica, por esos años era tan feliz jugando a mis 17 añitos era hermoso el juego, la gente que solia tocarme en equipo no eran nada flamers ni toxicos, hoy en dia todas las partidas toxicas de 4k arriba todos flameando.

@fredyhumbertofloreschipana4088 hace 3 años
La comunidad es muy tóxica.. Jajaja este man no sabe lidear con eso. No banea o que jajajajaja

@leonardogarfia1994 hace 3 años
No es que quiera defender a Smash, pero literalmente es el estereotipo de un Gamer
Gordo
Lentes
+ de 10 horas diarias frente a un computador

Comunidad GAMER que no es tóxica.No es comunidad GAMER.

PERFIL GAMER TROLL

El troll en las redes sociales y en el mundo GAMER es una persona llena de veneno. Veneno que necesita inocular en otros, amparándose en el anonimato, para no ahogarse en él. Y en muchas ocasiones lo consigue.**Para algunas personas, Internet y las redes sociales son como el salvaje oeste.** Un ejemplo de ello son los trolls y esa agresión en línea cuyo objetivo es crear una respuesta emocional, provocar, crear antagonismos o sencillamente, acosar. El *trolling* es para los expertos una forma de abuso ejecutada por un perfil narcisista, con baja autoestima y movido por la venganza o el simple aburrimiento.

https://tekkiedr.com/tv/chicos-quien-es-biografia-datos-y-curiosidades/
https://tekkiedr.com/tv/chicos-quien-es-biografia-datos-y-curiosidades/

Según un trabajo de la Universidad de Stanford todos podemos en un momento dado, ejecutar la conducta de un troll. **Si se dan las condiciones idóneas toda buena persona podría sacar lo peor de sí misma en un escenario virtual.**

COMUNIDADES EDUCATIVAS E INCLUSIVAS









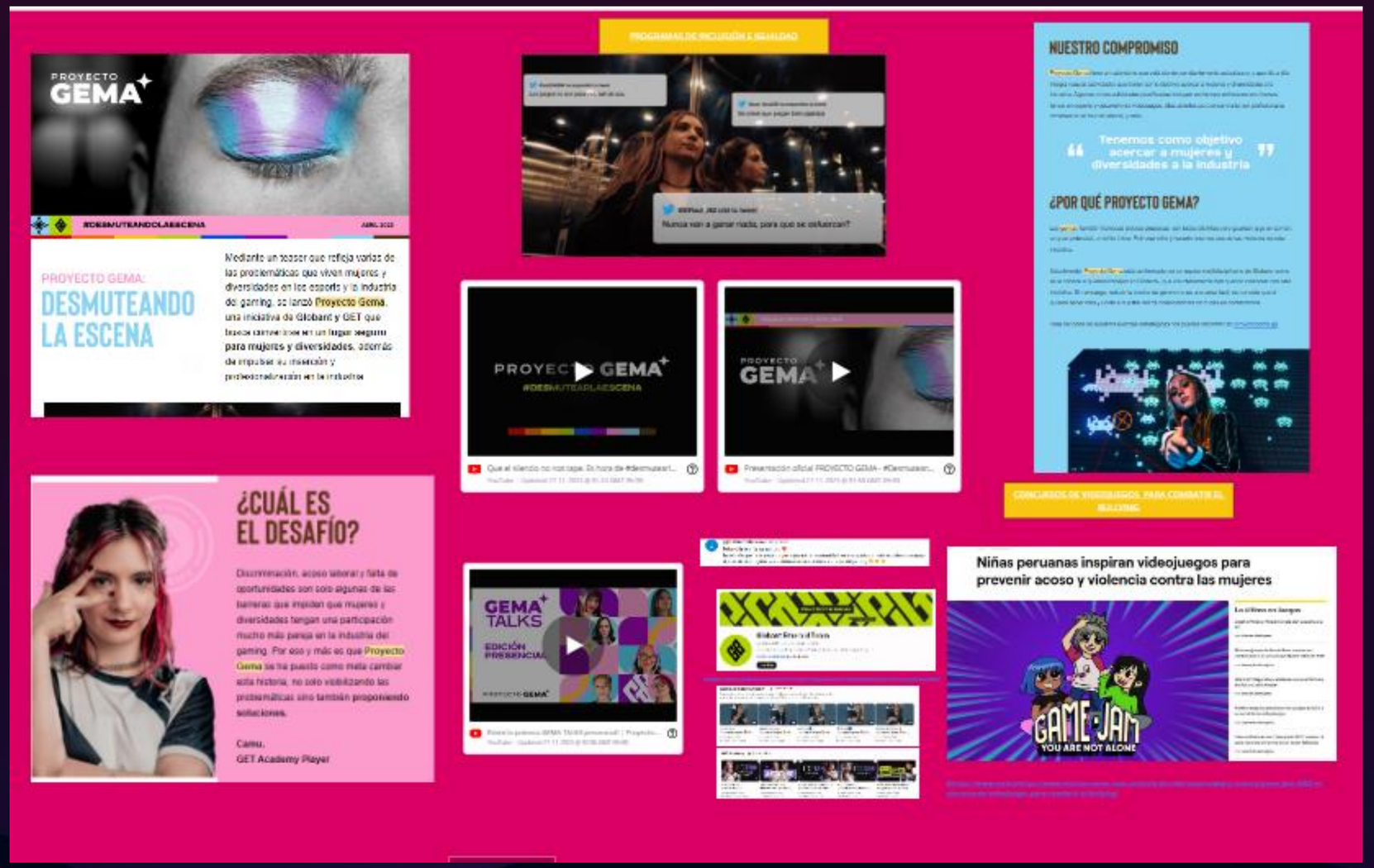


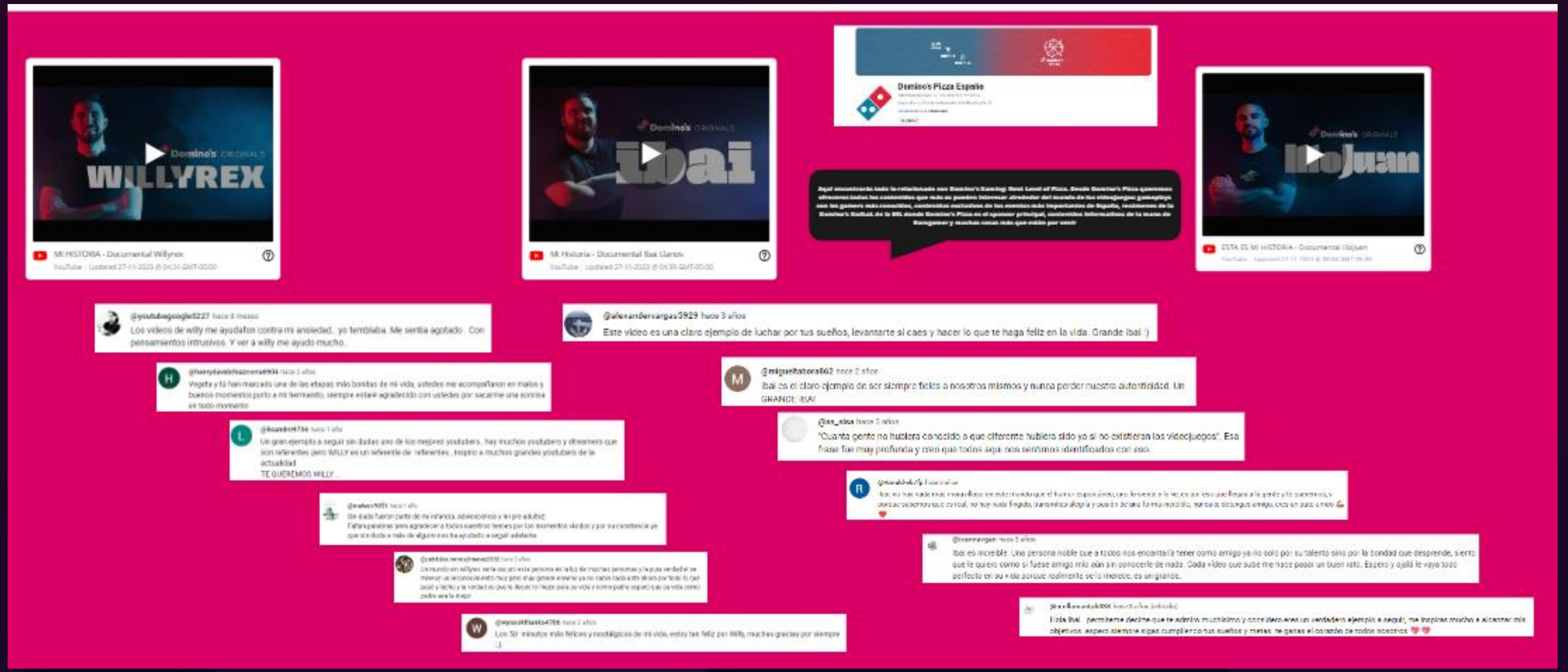




BLOGS Y VLOGS TESTIMONIALES




PROYECTO GEMA
#DESMUTEANDOLAESCENA
ABRIL 2022
PROYECTO GEMA:
DESMUTEANDO LA ESCENA
Mediante un teaser que refleja varias de las problemáticas que viven mujeres y diversidades en los esports y la industria del gaming, se lanzó Proyecto Gema, una iniciativa de Globant y GET que busca convertirse en un lugar seguro para mujeres y diversidades, además de impulsar su inserción y profesionalización en la industria
PROGRAMAS DE INCLUSIÓN E IGUALDAD
Nunca van a ganar nada, para que se esfuercen?
NUESTRO COMPROMISO
Tenemos como objetivo acercar a mujeres y diversidades a la industria
¿POR QUÉ PROYECTO GEMA?
PROYECTO GEMA
#DESMUTEARLAESCENA
Que el silencio no nos calle. Es hora de #desmutearl...
Presentación oficial PROYECTO GEMA - #Desmutearn...
CONCURSOS DE VIDEOJUEGOS PARA COMBATIR EL SEXISMO
¿CUÁL ES EL DESAFÍO?
Discriminación, acoso laboral y falta de oportunidades son solo algunas de las barreras que impiden que mujeres y diversidades tengan una participación mucho más pareja en la industria del gaming. Por eso y más es que Proyecto Gema se ha puesto como meta cambiar esta historia, no solo visibilizando las problemáticas sino también proponiendo soluciones.
Camu.
GET Academy Player
GEMA TALKS
EDICIÓN PRESENCIAL
Niñas peruanas inspiran videojuegos para prevenir acoso y violencia contra las mujeres
GAME JAM
YOU ARE NOT ALONE


Domino's ORIGINALS
WILLYREX
Mi HISTORIA - Documental Willyrex
Domino's ORIGINALS
ibai
Mi Historia - Documental Ibai Llanos
Domino's Pizza España
Aquí encontrarás todo lo relacionado con Domino's Gaming. Next Level of Pizza. Desde Domino's Pizza queremos ofrecerte todos los contenidos que más te puedan interesar alrededor del mundo de los videojuegos: gameplays con los gamers más conocidos, contenidos exclusivos de los eventos más importantes de España, resúmenes de la Domino's DuoLeague de la EBL donde Domino's Pizza es el sponsor principal, contenidos informativos de la mano de Reengamer y muchas cosas más que están por venir
Domino's ORIGINALS
ibaJuan
ESTA ES MI HISTORIA - Documental ibaJuan
@youtubegoogle5227 hace 8 meses
Los videos de willy me ayudaron contra mi ansiedad.. yo temblaba. Me sentía agotado . Con pensamientos intrusivos. Y ver a willy me ayudo mucho.
@alexandervargas3929 hace 3 años
Este video es una claro ejemplo de luchar por tus sueños, levantarte si caes y hacer lo que te haga feliz en la vida. Grande Ibai :)
@miguelitabora862 hace 2 años
Ibai es el claro ejemplo de ser siempre fieles a nosotros mismos y nunca perder nuestra autenticidad. Un GRANDE IBAI
@xx_xtxx hace 3 años
"Cuanta gente no hubiera conocido o que diferente hubiera sido yo si no existieran los videojuegos". Esa frase fue muy profunda y creo que todos aquí nos sentimos identificados con eso.
@ivanvargas hace 3 años
Ibai es increible. Una persona noble que a todos nos encantaría tener como amigo ya no solo por su talento sino por la bondad que desprende, siento que le quiero como si fuese amigo mío aún sin conocerle de nada. Cada vídeo que sube me hace pasar un buen rato. Espero y ojalá le vaya todo perfecto en su vida porque realmente se lo merece, es un grande.
@henrydavidchazcorral934 hace 2 años
Vegeta y tú han marcado una de las etapas más bonitas de mi vida, ustedes me acompañaron en malos y buenos momentos junto a mi hermanito, siempre estaré agradecido con ustedes por sacarme una sonrisa en todo momento
@leandro9736 hace 1 año
Un gran ejemplo a seguir sin dudas uno de los mejores youtubers, hay muchos youtubers y streamers que son referentes pero WILLY es un referente de referentes, inspiro a muchos grandes youtubers de la actualidad
TE QUEREMOS WILLY
@walter9051 hace 1 año
Sin duda fueron parte de mi infancia, adolescencia y mi pre adultez.
Faltan palabras para agradecer a todos nuestros héroes por los momentos vividos y por su existencia ya que si no duda a más de alguno nos ha ayudado a seguir adelante.
@carlitos.renaudreyes2350 hace 2 años
Un mundo sin willyrex sería oscuro esta persona es luz de muchas personas y la pura verdad el se merece un reconocimiento muy pero muy grande enserio ya no sabría nada sin él es mi parte favorita lo que pasó y lo hizo y la verdad es que le deseo lo mejor para su vida y como padre espero que su vida como padre sea la mejor
@wyoldthatch4708 hace 2 años
Los 30 minutos más felices y nostálgicos de mi vida, estoy tan feliz por Willy, muchas gracias por siempre :)
@ivanvargas hace 3 años
Ibai es increible. Una persona noble que a todos nos encantaría tener como amigo ya no solo por su talento sino por la bondad que desprende, siento que le quiero como si fuese amigo mío aún sin conocerle de nada. Cada vídeo que sube me hace pasar un buen rato. Espero y ojalá le vaya todo perfecto en su vida porque realmente se lo merece, es un grande.



Por decisión del grupo se optaría por un servicio educativo, ofrecido mediante una plataforma digital educativa B-learning, para estudiantes que estén cursando estudios secundarios. Por ser un público que empiezan a buscar sus aspiraciones vocacionales a futuro y quieren seguir una carrera dentro del rubro de los videojuegos, o inclusive convertirse en creadores de contenido de los mismos. Por tal motivo se anotaron las desventajas que afectaría a distintos arquetipos y propuestas de valor para otros.



Algunas posibles desventajas de los programas educativos exclusivos para gamers femeninos podrían incluir:

1. *Segregación:* Podría perpetuarse la idea de que las mujeres necesitan programas separados, en lugar de integrarse de manera natural en la comunidad gamer.

2. *Estigma:* Podría generar estigma o percepciones erróneas de que las mujeres necesitan programas especiales para tener éxito en la industria de los videojuegos.

3. *Limitación de opciones:* Enfocarse exclusivamente en programas para mujeres podría limitar las opciones y oportunidades de colaboración con compañeros masculinos, lo que es contrario al espíritu de igualdad.

4. *Falta de diversidad:* Podría llevar a la creación de comunidades homogéneas, perdiendo la diversidad que enriquece la experiencia educativa.

5. *Estereotipos de género:* Existe el riesgo de reforzar estereotipos de género al centrarse en ciertos aspectos considerados "femeninos" en lugar de abordar la diversidad de intereses y habilidades.

Algunas posibles desventajas de las plataformas de streamings exclusivos para gamers promedios podrían incluir:

1. *Limitación de Audiencia:* Al elegir plataformas exclusivas, los gamers podrían reducir su alcance a un público más pequeño, ya que los espectadores deben estar registrados en esa plataforma específica.

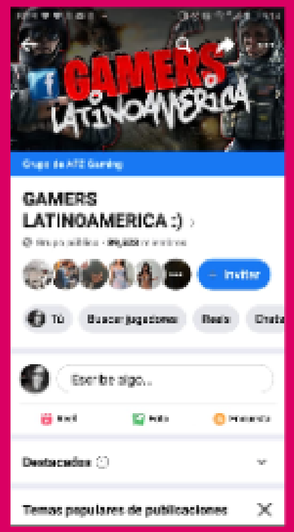
2. *Incompatibilidad de Contenido:* Puede haber restricciones en la diversidad del contenido, ya que algunas plataformas exclusivas pueden imponer normas más estrictas o limitaciones en el tipo de juegos o contenido que se puede transmitir.

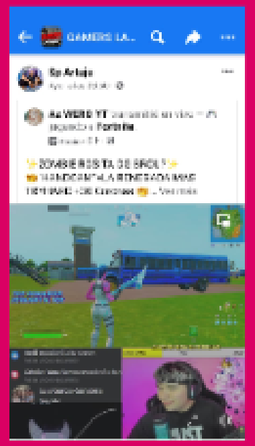
3. *Falta de Monetización:* Plataformas menos establecidas pueden carecer de opciones sólidas de monetización, lo que afectaría negativamente a los gamers promedio que buscan generar ingresos a través de sus transmisiones.

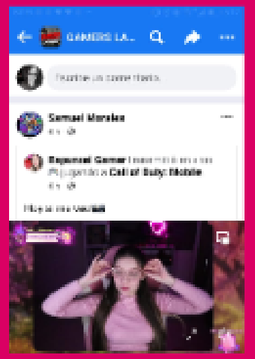
4. *Competencia Limitada:* Al estar en una plataforma exclusiva, los gamers podrían enfrentarse a una competencia más intensa con otros streamers que comparten el mismo nicho, disminuyendo sus posibilidades de destacar.

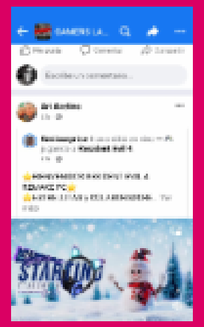
5. *Dependencia de la Plataforma:* Los cambios en las políticas de la plataforma o su cierre repentino podrían tener consecuencias significativas para los gamers que han invertido tiempo y esfuerzo en construir su audiencia exclusivamente en esa plataforma.

Propuestas de VALOR para GAMERS promedios.









Llevar a cabo temáticas Especiales y Sorteos: Organizar eventos especiales, torneos amigables o sorteos exclusivos para la audiencia, incentivando la participación y la lealtad de los seguidores.

1. *Contenido Variado y Entretenido:* Ofrecer una amplia variedad de juegos y contenido para mantener atractivas las transmisiones y satisfacer los gustos diversos de la audiencia.

2. *Interacción Activa:* Fomentar la participación de los espectadores a través de chats interactivos, encuestas y juegos en línea, creando una experiencia más personalizada y entretenida.

3. *Consejos y Estrategias:* Proporcionar consejos útiles, trucos y estrategias para mejorar las habilidades de juego de los espectadores, creando así un valor educativo.

4. *Comunidad Inclusiva:* Construir una comunidad acogedora donde los gamers puedan conectarse, compartir experiencias y formar relaciones, creando un ambiente positivo.

5. *Transparencia y Autenticidad:* Ser auténtico y transparente sobre el proceso de creación de contenido, compartiendo experiencias y desafíos, lo que puede generar una conexión más fuerte con la audiencia.

6. *Calidad de Producción:* Mejorar la calidad de producción con gráficos atractivos, buena calidad de audio y transmisiones sin interrupciones para una experiencia visual y auditiva óptima.

7. *Horarios Consistentes:* Establecer horarios consistentes de transmisión para que los seguidores sepan cuándo esperar contenido nuevo, facilitando la planificación y participación.

8. *Participación en la Comunidad de Juegos:* Involucrarse activamente en la comunidad de juegos, discutiendo noticias, eventos y tendencias relevantes para mantenerse conectado con la escena de juegos actual.

9. *Recompensas para Seguidores Fieles:* Reconocer y recompensar a los seguidores más leales con agradecimientos especiales, emblemas personalizados o acceso exclusivo a ciertos contenidos.

18. ARQUETIPOS Y PROPUESTAS DE VALOR OFICIALES



Los arquetipos que guiarán en su totalidad el proyecto serían la gamer streamer y la gamer promedio, ambas pertenecientes al género femenino, siendo el objetivo del proyecto visibilizar y reducir la desigualdad y violencia de género en mujeres gamer. No obstante, no se descarta a los gamers del género masculino, que también son afectados por la problemática, sino que nos estaremos enfocando en el público más afectado.



ARQUETIPO GAMER STREAMER

Persona (Nombre)

¿Quién es tu arquetipo? ¿Cómo se ve? ¿Qué hace?



Lyanna

Edad: 19
Estado civil: Soltera
Distrito: Cercado de Lima
Ocupación: Estudiante de Diseño audiovisual y gamer.

Nivel de comunicación

Tipo de comunicación

OPEN MIND
EMOCIONAL
EXTROVERTIDA
SOLIDARIA
EMPÁTICA
RESILIENTE
LIDERAZGO
ADAPTACIÓN

¿Qué dice o piensa?

Piensa que en los juegos en línea nadie debe de ser criticado (a) ni muchos menos juzgado (a) por su origen , condición o género .Todos (a) , tienen los mismos derechos .Por lo tanto , merecen respeto y un trato igualitario. Por ello , todos tienen derecho a crecer profesionalmente dentro de la industria de los videojuegos en línea.

Comportamientos

¿Cómo vive tu arquetipo el problema? ¿Qué es importante saber sobre sus comportamientos? ¿Cómo tu arquetipo ve el mundo?

PROBLEMA SITUACIONAL

Al llegar por la mente del trabajo ,tiene la necesidad de elemental unas horas jugando en línea con sus amigos (as) . No conocerse , sean ser mencionados por personas anteriormente . A menudo reciben solicitudes de amistad de parte tanto de usuarios que no conoce y quienes no tienen propósitos propiamente relacionados con el juego. Por ejemplo ,de que si mencionan ,hacienda su perfil ,además tiene expectativas de encontrar un trabajo en el futuro. No obstante, es mujer ,constantemente discriminada simplemente por su condición de mujer.

ASPECTOS RELEVANTES SOBRE SU PERSONALIDAD

Es una persona OPEN MIND , suele tratar a todos los usuarios por igual .No los discrimina .Es todo una líder en el ámbito digital. No obstante , fuera del entorno digital es algo en sumamente reservada .

VISIÓN DE VIDA

Percibe que existen demasiados estereotipos de género , desigualdad e intolerancia en el mundo gaming. No obstante, es una persona que se adapta fácilmente a cualquier tipo de entorno digital.

Pains y Gains

¿Qué le duele/molesta? (Pains)

MIEDOS Y FRUSTRACIONES

Experimenta tristeza, incomodidad e ira al saber que por el hecho de ser mujer, la dejen jugando solo o subestimen su habilidad para jugar cuando juega muy bien.

Que hackeen su perfil y vulneren su intimidad.

Prender el micro cuando juegan líneas con otros usuarios..

¿Qué quiere o necesita? (Gains)

OBJETIVOS Y RETOS

Una plataforma de gaming segura y libre de usuarios tóxicos.

Promover la igualdad de género en las diversas plataformas y comunidades gamer, validando que todos tienen las mismas habilidades y merecen un trato respetuoso.

Impulsar la participación de las gamers femeninas en los torneos E-sports nacionales e internacionales.

Medios de comunicación



"SI NOSOTRAS NO HACEMOS EL CAMBIO DENTRO DE LA INDUSTRIA, ENTONCES NADIE LO HARÁ"

CARACTERÍSTICAS

1. *Habilidades Competitivas:* Posee habilidades notables en uno o varios juegos, lo que le permite destacar en competiciones y torneos de nivel intermedio.

2. *Dedicación al Entrenamiento:* Invierte tiempo regular en prácticas y entrenamientos para mejorar sus habilidades y mantenerse competitivo en su juego principal.

3. *Participación en Torneos Locales/Online:* Se involucra en torneos locales o en línea para ganar experiencia, reconocimiento y posiblemente premios en competiciones más pequeñas.

4. *Presencia en Redes Sociales:* Utiliza plataformas de redes sociales para compartir clips destacados, actualizaciones sobre su progreso y conectarse con la comunidad gamer.

5. *Interacción con la Audiencia:* Interactúa activamente con su audiencia a través de plataformas de streaming y redes sociales, cultivando una comunidad en torno a su personalidad y habilidades de juego.

6. *Flexibilidad de Contenido:* Aunque puede tener un enfoque principal, diversifica su contenido para mantener la atención de la audiencia y atraer a diferentes tipos de espectadores.

7. *Monetización Inicial:* Busca oportunidades de monetización a través de donaciones, suscripciones y, posiblemente, patrocinios iniciales para apoyar su dedicación al gaming.

8. *Conexiones en la Comunidad Gamer:* Establece conexiones con otros gamers, streamers y organizadores de eventos para expandir su red y participar en proyectos colaborativos.

9. *Adaptabilidad a Cambios en el Juego:* Se adapta a nuevas actualizaciones y cambios en el meta de los juegos que juega, mostrando versatilidad en su habilidad para mantenerse relevante.

***Aspiraciones Profesionales:* Tiene el deseo de avanzar hacia el nivel profesional y puede estar buscando oportunidades para unirse a equipos competitivos o participar en ligas más avanzadas.**

HALLAZGOS

Buscan igualdad y respeto.

Aspiran a ser competitivas dentro del rubro del GAMING.

Buscan atención ,respeto y reconocimiento .

Su mayor anhelo es ser parte de una comunidad donde pueda ser ella misma.

ARQUETIPO GAMER STREAMER

Promoción de Modelos a Seguir: Destacar y promover a mujeres exitosas en la industria gamer como modelos a seguir, tanto como jugadoras profesionales, creadoras de contenido o líderes en el ámbito empresarial. donde puedan participar gamers femeninas de reconocida trayectoria que puedan actuar como referentes y mentoras para las jugadoras femeninas promedio de nuestro país. (EMBAJADORAS)

Propuesta de Valor

Propuesta de Valor

Proyecto "TOMORROW GAMER" es una propuesta innovadora que consta de una serie de programas educativos que tienen la finalidad de impulsar la participación de las mujeres en campos relacionados con la creación de videojuegos, como programación, diseño de juegos y animación.Con el propósito de poder ayudar a cerrar las brechas de género en la industria GAMER . Promoviendo la igualdad de acceso a la educación y oportunidades de prácticas en la industria , es crucial para fomentar la participación femenina.

Gain Creators
(Creadores de Beneficios)

- Fomento de Habilidades Técnicas:* Proporcionan oportunidades para desarrollar habilidades técnicas en diseño de juegos, programación y otros aspectos relevantes de la industria..
- Construcción de Comunidad:* Facilitar la creación de comunidades sólidas y de apoyo entre mujeres interesadas en los juegos, lo que contribuye a un ambiente más inclusivo..
- Empoderamiento:* Ayudan a empoderar a las mujeres al proporcionarles las herramientas y conocimientos necesarios para participar activamente en la creación y desarrollo de juegos.
- Mentoría:* Ofrecen programas de mentoría que conectan a mujeres en la industria con mentores experimentados, brindando orientación y apoyo personalizado.
- Visibilidad:* Contribuyen a aumentar la visibilidad de mujeres exitosas en la industria de los videojuegos, inspirando a otras a seguir sus pasos.
- Desmitificación de Estereotipos:* Ayudan a desmitificar estereotipos de género en el ámbito gamer al mostrar la diversidad de talentos y roles que las mujeres pueden desempeñar en la industria.
- Acceso a Recursos:* Proporcionan acceso a recursos, herramientas y oportunidades que pueden ser fundamentales para avanzar en una carrera en la industria de los videojuegos.

En conjunto, estos beneficios no solo fortalecen las habilidades individuales, sino que también contribuyen a la creación de una industria de videojuegos más inclusiva y diversa.

Pain Relievers
(Alivios para dolores)

- Desarrollo de Habilidades Técnicas:* Brindar oportunidades de adquirir habilidades técnicas en áreas como diseño de juegos, programación, animación y desarrollo, permitiendo a las mujeres destacarse en roles técnicos de la industria.
- Redes y Comunidad:* Facilitan la construcción de redes y comunidades sólidas, conectando a mujeres con intereses similares y proporcionando un entorno de apoyo mutuo.
- Mentoría:* Ofrecer programas de mentoría que emparejan a mujeres aspirantes con profesionales experimentadas (embajadoras), brindando orientación y consejos específicos para su desarrollo profesional.
- Visibilidad:* Contribuyen a aumentar la visibilidad de mujeres exitosas en la industria, inspirando a otras y desafiando estereotipos de género.
- Empoderamiento Personal y Profesional:* Ayudar a empoderar a las mujeres al ofrecerles conocimientos y herramientas que les permitan participar activamente en la creación y desarrollo de juegos, así como en roles de liderazgo dentro de la industria.

RETO DE DISEÑO

Gain
(Beneficios)

Un programa de inserción de futuros talentos femeninos en las plataformas de gaming y en la categoría de creadoras de diseño y programación dentro de la industria. Que a su vez se segura y libre de usuarios tóxicos.

Promover la igualdad de género en las diversas plataformas y comunidades gamer, sabiendo que todos tienen las mismas habilidades y merecen un trato respetuoso.

Impulsar la participación de las gamers femeninas en los torneos y organización de E-sports nacionales e internacionales. Con el propósito de generar un cambio social y cultural entorno de los videojuegos en línea que juega en el día a día donde el ambiente sea cómodo y agradable, eso le daría emoción y felicidad a su día.

Lyanna



Pains
(Dolores)

- Experimenta fastidio, incomodidad e ira al saber que por el hecho de ser mujer, la dejen jugando sola o subestimen su habilidad para jugar cuando juega muy bien.
- Ser criticada por su condición de mujer o que la ataquen constantemente por ocultarse en perfiles anónimos.
- Le da impotencia no prender su micro porque sabe que el hacerlo todos los jugadores se van a burlar de ella con insultos y comentarios estereotipados.
- Cambiarse continuamente de perfiles con el propósito de evitar de que la sigan acosando.
- Le duele no poder jugar libremente poniéndose un avatar o nombre de mujer o un username con denotación femenina porque tiene miedo a que si saben que es mujer antes de entrar a la partida, ya la van a insultar, subestimar, acosar y fastidiar verbalmente y con solicitudes de amistad muchas veces inapropiadas.
- Prender el micro cuando juega en línea con otros usuarios .

Jobs to be done
(Trabajos por hacer)

- Ir a clases y estudiar; sea en la escuela, instituto o universidad.
- Hacer sus tareas y deberes en casa.
- Socializar en su centro de estudios o en cercanía a su domicilio.
- Chatear con sus amistades.
- Pasar el tiempo en el celular.
- Conectarse y jugar con sus amigos conocidos.
- Hacer amigos en línea por medio de varias partidas.
- Se suelta más gracias a la virtualidad y busca pasar un buen rato.
- Alzar la voz frente a bromas o comentarios "machistas" o discriminatorios por parte de jugadores tóxicos.
- Ignorar los insultos o comentarios negativos hacia su persona, por el hecho de ser mujer.
- Para evitar el acoso de jugadores con malas intenciones realiza diversas acciones; se crea una nueva cuenta de juego, bloquea al acosador, denuncia su mala conducta al juego o deja de jugar.
- Quiere difundir un mensaje de igualdad en el mundo gamer, como también quiere generar consciencia sobre cómo combatir la violencia de género en la virtualidad a través de posts en redes sociales.
- Se preocupa por su salud mental y la de los otros gamers que también pueden ser víctimas de los comentarios o insultos de otros, cuando lo único que quieren es jugar.

ARQUETIPO GAMER PROMEDIO

Estos programas pueden contribuir a equilibrar la representación de género en la comunidad gamer y brindar oportunidades educativas y profesionales a mujeres interesadas que recién empiezan en el mundo de los videojuegos.

Propuesta de Valor
Desarrollar programas educativos: Impulsar la participación de las mujeres en campos relacionados con la creación de videojuegos, como programación, diseño de juegos y animación, puede ayudar a cerrar la brecha de género en la industria. Promover la igualdad de acceso a la educación y oportunidades de prácticas en la industria es crucial para fomentar la participación femenina.

Gain Creators
(Creadores de Beneficios)

- Abordar temas de inclusión, ofrecer modelos a seguir femeninos en la industria de los videojuegos, y proporcionar un espacio seguro para el aprendizaje y la participación, para gamers que recién están iniciando en la industria como Amy.
- Enfocarse en el desarrollo de habilidades STEM, fomentar la creatividad y fortalecer el sentido de comunidad entre las jugadoras e integrar temas relevantes para perfiles como AMY
- Creación de contenido:* Enseñar habilidades relacionadas con la creación de contenido, como streaming, diseño de juegos o producción de videos, para empoderar a las mujeres en el espacio digital.
- Inclusión y comunidad:* Fomentar un ambiente inclusivo donde las jugadoras puedan compartir experiencias, participar en proyectos colaborativos y sentirse parte de una comunidad unida.
- Conciencia digital y seguridad en línea:* Proporcionar información sobre seguridad en línea y conciencia digital para empoderar a las gamer femeninas en su interacción en entornos virtuales.

Los programas educativos para gamers femeninos pueden ser beneficiosos de diversas maneras:

Pain Relievers
(Alivios para dolores)

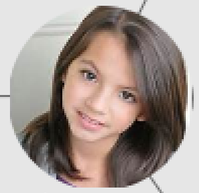
- Inclusión y Empoderamiento:* Fomentan un ambiente inclusivo donde las mujeres se sienten empoderadas para participar activamente en la comunidad gamer, superando estereotipos de género.
- Modelos a seguir:* Proporcionan modelos a seguir femeninos en la industria de los videojuegos, inspirando a las participantes y mostrando la diversidad de roles disponibles.
- Desarrollo de Habilidades:* Ayudan en el desarrollo de habilidades clave, como habilidades STEM, resolución de problemas, trabajo en equipo y creatividad, aprovechando la pasión por los videojuegos.
- Redes y Comunidad:* Facilitan la creación de redes y la construcción de comunidades donde las participantes pueden compartir experiencias, conocimientos y apoyo mutuo.
- Conciencia Digital y Seguridad:* Educan sobre la conciencia digital y la seguridad en línea, proporcionando herramientas para navegar de manera segura en entornos virtuales.
- Equidad en la Industria:* Contribuyen a lograr una representación más equitativa de género en la industria de los videojuegos al fomentar la participación activa de mujeres en roles diversos.

RETO DE DISEÑO

Gain
(Beneficios)

- Aspira a tener su propio círculo de amigos virtuales con los que pueda hablar de temas afines a sus interés.
- Más que competir, busca divertirse y pasar un buen momento jugando con sus amistades.
- Desea ser escuchada y que sus opiniones puedan ser tomadas en cuenta
- Ser ella misma, sin la necesidad de ocultarse en perfiles falsos.

AMY



Pains
(Dolores)

- Ser criticada por su condición de mujer o que la ataquen constantemente por ocultarse en perfiles anónimos.
- Cambiarse continuamente de perfiles con el propósito de evitar de que la sigan acosando.
- Que otros usuarios finjan ser buenos con ella, para que al final le pidan sus datos personales a cambio de que sea su amiga
- No poder confiar en muchos usuarios que sólo buscan ser sus amigos con intenciones ocultas
- Prender el micro cuando juega en línea con otros usuarios .

Jobs to be done
(Trabajos por hacer)

- Concientización: Fomentar la conciencia sobre la diversidad y la inclusión en la comunidad gamer, destacando la importancia de respetar a todos los jugadores, independientemente de su género.
- Herramientas de Reporte:* Proporcionar herramientas efectivas de denuncia y reporte para que los jugadores puedan informar comportamientos abusivos de manera rápida y fácil.Socializar en la escuela
- Educación sobre Ciberseguridad:* Ofrecer información y recursos sobre ciberseguridad, incluyendo cómo proteger la información personal y cómo manejar situaciones de acoso en línea.
- Alianzas con Desarrolladores:* Colaborar con desarrolladores de juegos para crear entornos inclusivos y diseñar juegos que fomenten la igualdad y el respeto.

Aquí no importa lo que soy, sino lo que APARENTO,

Es importante diseñar estos programas con sensibilidad y considerar cómo equilibrar la promoción de la participación femenina sin caer en trampas que podrían ser perjudiciales en términos de inclusión y percepciones de género.

19. IDEACIÓN



La concepción de realizar una plataforma digital educativa B-learning provino de una lluvia de ideas, las cuales pretendían solucionar los problemas de nuestros arquetipos. Al ser escogida la idea de la plataforma, se inició un proceso de investigación de propuestas similares y la estructuración del contenido dentro de esta.


DISEÑO
Lluvia de ideas: todas las ideas posibles
Ayudar a empoderar a las mujeres al ofrecerles conocimientos y herramientas que les permitan participar activamente en la creación y desarrollo de juegos, así como en roles de liderazgo dentro de la industria GAMER.
PV #1
PV #2
PV #3
PV #4
PV FINAL


EDUCACIÓN
PROGRAMAS SOCIALES
Apoyo a Causas Sociales: Destacar el compromiso de las gamers femeninas con causas sociales, promoviendo la responsabilidad social y la participación activa en iniciativas benéficas.
Establecer programas de desarrollo de talento que identifiquen y respalden a mujeres y hombres con potencial para destacar en el mundo del streaming. Brindar recursos y orientación para ayudarlas y ayudarlos a alcanzar sus metas.
Establecer asociaciones con instituciones educativas para integrar programas educativos relacionados al rubro GAMER en sus currículos. Esto puede aumentar la credibilidad y facilitar el acceso a mujeres interesadas en la educación en videojuegos.
Entrenamientos Especializados en Stream:* Ofrecer entrenamientos y talleres específicos para mujeres y hombres interesados (a) en ser streamers. Esto puede incluir aspectos técnicos, narración, y gestión de comunidad.
Desarrollar contenido educativo e interactivo, como tutoriales, webinars y workshops, que aborden temas relevantes para las mujeres en el mundo de los videojuegos. La interactividad puede hacer que la educación sea más atractiva.
Organizar eventos educativos centrados en las habilidades técnicas y creativas necesarias para ingresar a la industria de los videojuegos. Asegurándonos de abordar las preocupaciones específicas que las mujeres puedan tener y destacar los casos de éxito femeninos.
Crear programas que ofrezcan apoyo financiero y equipamiento técnico a mujeres y hombres que estén comenzando en el streaming. Esto puede eliminar barreras económicas y tecnológicas.
Proporciona información y recordatorios sobre el juego justo y el respeto a otros jugadores. Incorpora mensajes educativos en el propio juego para reforzar constantemente estos valores.
PROGRAMAS EDUCATIVOS
Educación y Mentoría: Apoyar programas educativos y de mentoría que ayuden a las gamers femeninas a desarrollar habilidades técnicas y conocimientos en la industria de los videojuegos.
Ofrecer programas de financiamiento o becas para mujeres interesadas en carreras relacionadas con los videojuegos. Esto puede eliminar barreras económicas y motivar la participación en programas educativos.
Establecer asociaciones con instituciones educativas para integrar programas de gamificación en sus currículos. Esto ayudará a aumentar la credibilidad y facilitar el acceso a mujeres interesadas en la educación en videojuegos.

COMUNIDAD INCLUSIVA

Recompensas por Comportamiento Positivo

Implementar sistemas de recompensas dentro del juego para aquellos que demuestren conducta positiva. Esto puede incluir ítems exclusivos, reconocimientos públicos o acceso a contenido especial.

PLATAFORMAS INCLUSIVAS

Prometer un entorno de juego que valore y celebre la diversidad, donde todos los jugadores se sientan bienvenidos y respetados, independientemente de sus habilidades, género o antecedentes.

Sistema de Reportes Efectivo

Ofrece un sistema de reportes fácil de usar y eficiente. Garantiza de que los informes de comportamiento inapropiado sean procesados rápidamente para abordar problemas de manera efectiva.

Garantiza una moderación activa y visible en el juego. La presencia de moderadores que intervienen ante comportamientos inapropiados puede disuadir a los trolls.

Consecuencias Claras

Establece políticas claras con consecuencias visibles para el acoso y el bullying. La transparencia en las repercusiones puede disuadir a los jugadores de participar en comportamientos negativos.

Emojis y Emoticones Personalizados

Permite a las streamers crear emojis y emoticones personalizados que reflejen su identidad y estilo. Esto puede fortalecer la conexión con su audiencia y hacer que su canal sea más distintivo.

Reconocimientos Especiales

Crear premios o reconocimientos especiales para destacar los logros de las mujeres y hombres streamers en diferentes categorías, como habilidades en el juego, creación de contenido, o impacto en la comunidad.

Gamificación de la Educación

Establecer asociaciones con instituciones educativas para

BRANDING

PODCAST

Historias Inspiradoras: Compartir historias inspiradoras de gamers femeninas que hayan superado obstáculos, enfatizando su resiliencia y logros en el mundo de los videojuegos.

Campañas de Empoderamiento

Lanzar campañas que destaquen historias de éxito y empoderamiento de mujeres y hombres en el streaming. Esto puede inspirar a otras a seguir sus pasos y unirse a la comunidad.

Campañas de Mentoría

Establecer programas de mentoría donde mujeres gamers exitosas sirvan como modelos a seguir. Promociona estas historias inspiradoras para mostrar el potencial y la diversidad en el mundo de los videojuegos.

CAMPAÑAS DE POSICIONAMIENTO

Campañas de Concientización: Desarrolla campañas que destaquen la presencia y habilidades de las jugadoras, desafiando estereotipos y fomentando la inclusión en la comunidad gamer.

PROYECTOS COLABORATIVOS

Inclusión en Juegos Populares

Colaborar con desarrolladores de juegos para incluir mensajes educativos y recursos dentro de juegos populares. Esto puede llegar directamente a la audiencia mientras juega.

Comunidad Colaborativa

Fomenta la colaboración y la construcción de comunidad. Organiza eventos, torneos y actividades que promuevan la cooperación entre jugadores, fortaleciendo así los lazos positivos.

PROYECTOS COLABORATIVOS

Proyectos Colaborativos: Promueve proyectos colaborativos entre jugadoras y desarrolladoras para crear contenido único, desde juegos vintage hasta eventos especiales en línea.

TORNEOS FEMENINOS

Competencias Femeninas Destacadas: Organiza torneos exclusivos para jugadoras, proporcionando una plataforma para exhibir sus talentos y competir a niveles destacados.

Espacios Virtuales de Colaboración

Facilitar espacios virtuales donde las mujeres y hombres streamers puedan conectarse, compartir experiencias y brindarse apoyo mutuo. Esto fomentará un sentido de comunidad y solidaridad.

Patrocinios y Colaboraciones

Buscar oportunidades de patrocinios y colaboraciones con marcas que estén comprometidas con la diversidad. Esto puede ayudar a financiar y elevar la visibilidad de las streamers mujeres y hombres.

Eventos Colaborativos

Organiza eventos colaborativos entre streamers hombres y mujeres creadoras de contenido para destacar la diversidad de voces en el mundo del streaming. Esto incluira transmisiones conjuntas, entrevistas, o colaboraciones en juegos.

EVENTOS DE [illegible]

Eventos de Networking: Crea eventos específicos para jugadoras donde puedan conectar, compartir experiencias y establecer contactos con profesionales de la industria.

CURSOS DIRIGIDOS PARA GAMERS DEL GÉNERO FEMENINO

1. *Desarrollo de habilidades técnicas:* Cursos sobre diseño de juegos, programación o desarrollo de contenido para que puedan participar activamente en la creación de juegos.

2. *Comunidad y networking:* Facilitar espacios donde las mujeres gamers puedan conectarse, compartir experiencias y construir redes profesionales en la industria de los videojuegos.

3. *Educación sobre la industria:* Brindar información sobre diversas roles en la industria, desde diseño de juegos hasta gestión de proyectos, para inspirar carreras diversas.

4. *Mentorías:* Establecer programas de mentoría con profesionales de la industria que puedan guiar y apoyar a mujeres interesadas en carreras relacionadas con los videojuegos.









Los cursos sobre diseño de videojuegos para mujeres ofrecen varias ventajas, como fomentar la diversidad en la industria, proporcionar un ambiente inclusivo que puede aumentar la participación y creatividad, y crear redes de apoyo específicas para mujeres interesadas en este campo. Además, al abordar temas relacionados con la representación y las experiencias femeninas, estos cursos pueden contribuir a la creación de juegos más inclusivos y atractivos para una audiencia diversa.

Participar en redes y comunidades en línea para mujeres gamers ofrece diversas ventajas. Estos espacios proporcionan:

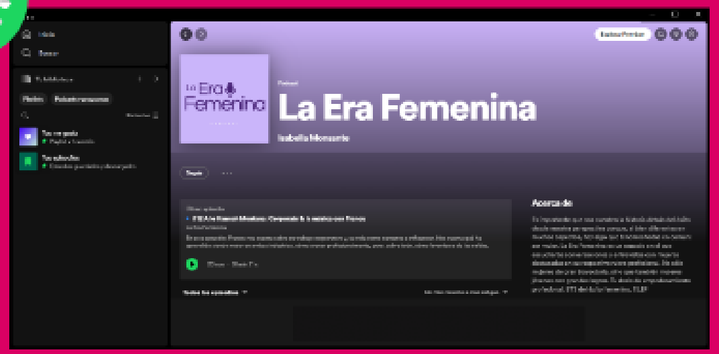
La participación activa de las mujeres en el mundo gamer presenta varias ventajas:

La inclusión de mujeres en el mundo gamer no solo es beneficioso para la equidad de género, sino que también aporta creatividad, diversidad y un sentido de comunidad más amplio en la industria de los videojuegos.

Las mentoras para mujeres gamers ofrecen:

19%

PODCAST DE EMPODERAMIENTO



1. *Formación en eSports:* Ofrecer entrenamiento especializado en habilidades requeridas para ser jugador profesional, así como en gestión de equipos y estrategias de juego.

2. *Gestión de eventos y torneos:* Capacitar en la planificación, organización y gestión de eventos relacionados con eSports, proporcionando habilidades necesarias para liderar equipos y coordinar competiciones.

3. *Producción y transmisión de contenido:* Programas que enseñen a crear y producir contenido de calidad para transmisiones en vivo, YouTube o plataformas similares, aprovechando la creciente importancia del streaming en la comunidad

4. *Desarrollo de juegos:* Cursos especializados en programación, diseño y narrativa de juegos, con un enfoque en empoderar a mujeres para que participen activamente en el proceso creativo.

5. *Gestión de comunidades:* Formación en la gestión de comunidades en línea, incluyendo redes sociales y foros, para cultivar entornos positivos y seguros para los jugadores.

Los podcasts ofrecen varios beneficios para las mujeres, ya sean gamer o no:

En resumen, los podcasts ofrecen un medio valioso para construir comunidad, empoderar, informar y entretener a mujeres, tanto en el mundo gamer como fuera de él.

CONCURSOS DE VIDEOJUEGOS PARA COMBATIR EL BULLYING

Niñas peruanas inspiran videojuegos para prevenir acoso y violencia contra las mujeres



Lo último en Juegos

Clash of Clans y Clash Royale dan su salto a la PC

por Alberto Moltyaner

El nuevo juego de Mario Bros. supera su calificación a la secuela de Spider-Man de PS5

por Leonardo Arcaijima

Warcraft llega a los celulares con una fórmula similar a Clash Royale

por Alberto Moltyaner

Netflix responde para llevar los juegos de GTA a su servicio de videojuegos

por Leonardo Arcaijima

Desarrolladores de Cyberpunk 2077 usaron IA para reconstruir la voz de un actor fallecido

por Leonardo Arcaijima

Superpoderes femeninos
En otros videojuegos, las niñas inspiraron personajes femeninos con superpoderes que rompen el estereotipo de que esta industria solo puede estar dominada por tendencias masculinas, comentó Stephany Orihuela, especialista en Protección Infantil y Participación de Aldeas Infantiles.

Fomentar el empoderamiento femenino y romper estereotipos es el espíritu de siete **videojuegos** para dispositivos móviles creados en **Perú** por [redacted] en tan solo 48 horas.

EMBAJADORAS (AGENTES DE CAMBIO)



Revivì la primera GEMA TALKS presencial! | Proyecto...

YouTube · Updated 27-11-2023 @ 02:06 GMT-05:00



Ghttps://www.youtube.com/watch?v=7NJ97FMgCuQ&list=PLZaWn0uzUwjiShPZt-uchL4dPrJsVqMdY



Infantil y Participación de Aldeas Infantiles.



¡Game Jam - You Are Not Alone!
YouTube | Updated 28-11-2023 @ 06:46 GMT-05:00

Fomentar el empoderamiento femenino y romper estereotipos es el espíritu de siete **videojuegos** para dispositivos móviles creados en **Perú** por un grupo de mujeres adolescentes, en tan solo 48 horas.

"El poder de los **videojuegos** es que hay un entorno de inmersión, en el que puedes entrar en los zapatos de la otra persona y entender un poco más lo que viven", apuntó Katherin Vildoso "Ekate", docente de Toulouse Lautrec y coorganizadora de la iniciativa.

Estudiar programación ofrece beneficios significativos para las mujeres gamer, entre los cuales se incluyen:



Cómo pasar de Pro Player a Programador - El sueña...
YouTube | Updated 28-11-2023 @ 07:27 GMT-05:00

1. *Empoderamiento Tecnológico:* Aprender programación brinda a las mujeres la capacidad de crear y desarrollar sus propios juegos, dándoles un papel activo en la industria y empoderándolas tecnológicamente.

2. *Independencia Creativa:* La programación permite a las mujeres gamer materializar sus ideas y conceptos en juegos, brindándoles independencia creativa para expresar su visión única.

3. *Oportunidades Profesionales:* Con habilidades de programación, las mujeres pueden acceder a diversas oportunidades profesionales en la industria de los videojuegos, desde desarrollo de juegos hasta diseño y análisis.

4. *Participación Activa en la Creación de Contenido:* Al comprender la programación, las mujeres gamer pueden participar activamente en la creación de contenido, contribuyendo a la diversidad y enriquecimiento de la oferta de juegos.

5. *Romper Barreras de Género:* Ingresar al campo de la programación desafía estereotipos de género en la tecnología y la industria del gaming, promoviendo la inclusión y la diversidad.

6. *Comprender el Proceso de Desarrollo:* Estudiar programación proporciona una comprensión más profunda del proceso de desarrollo de juegos, permitiendo a las mujeres apreciar y participar en todas las etapas de creación.

7. *Desarrollo de Habilidades Analíticas:* La programación fomenta el desarrollo de habilidades analíticas y de resolución de problemas, habilidades transferibles que benefician tanto en la programación como en otros aspectos de la vida.

8. *Innovación y Contribución a la Industria:* Las mujeres gamer con habilidades de programación tienen el potencial de aportar ideas innovadoras y contribuir significativamente al avance de la industria del gaming.

En resumen, estudiar programación empodera a las mujeres gamer, les brinda oportunidades profesionales, fomenta la diversidad en la industria y les permite participar activamente en la creación y mejora de juegos.



https://elcomercio.pe/tecnologia/e-sports/dia-de-la-mujer-como-es-ser-una-gamer-en-una-escena-peruana-saturada-por-hombres-dia-internacional-de-la-mujer-2023-8-de-marzo-mujeres-noticia/?ref=ecr

Estudiar programación ofrece beneficios significativos para las mujeres gamer, entre los cuales se incluyen:

1. *Representación e Inclusión:* Ayudan a diversificar la representación en la industria, mostrando que el gaming es para todos, independientemente de género, edad o trasfondo.

2. *Promoción de Productos:* Contribuyen a la promoción de productos y marcas relacionadas con los videojuegos, aprovechando su influencia y alcance en las redes sociales.

3. *Creación de Contenido:* Generan contenido relevante y atractivo, desde transmisiones en vivo hasta videos y blogs, lo que aumenta la visibilidad de la industria y atrae a nuevos públicos.

4. *Participación en Eventos:* Su presencia en eventos y convenciones ayuda a fortalecer la comunidad gamer y crea experiencias más inclusivas para los fanáticos.

5. *Defensa y Activismo:* Algunas embajadoras pueden utilizar su plataforma para abogar por cuestiones importantes, como la igualdad de género y la lucha contra el acoso en línea.

Las embajadoras gamer suelen tener el propósito de representar y promover marcas, productos o comunidades relacionadas con los videojuegos. Actúan como figuras públicas que comparten su pasión por los juegos, participan en eventos, crean contenido en redes sociales y contribuyen a la visibilidad y diversidad en la industria del gaming. Además, pueden desempeñar un papel importante en la construcción de comunidades, fomentando la inclusión y la participación de diferentes audiencias en el mundo de los videojuegos.

En conjunto, estas contribuciones ayudan a cambiar la percepción del gaming, lo hacen más accesible y fomentan un entorno más positivo y diverso dentro de la comunidad gamer y la industria en general.

Haciendo uso de la modalidad educativa B-learning, se le estaría brindando al estudiante tanto clases virtuales como presenciales, complementando la una con la otra; los cursos estarán enfocados en los videojuegos, cursos de programación, diseño, estructura, etc. Las clases estarían dictadas por profesionales en el campo, como también se les daría la oportunidad a estudiantes egresados con el objetivo de apoyarlos con sus horas de práctica.

También, se plantea la idea de un podcast donde se hablen de la industria de los videojuegos e incluso comentar temas interesantes para la comunidad.

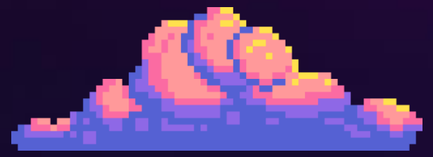
De igual manera, se quiere tener una zona de comentarios similar a la plataforma de Discord, con el objetivo de tener una zona de libre expresión, pero con las regulaciones necesarias en aras de formar una comunidad gamer sólida con valores. Cada estudiante podrá personalizar su perfil para desenvolverse tal cual en la comunidad gamer de nuestra plataforma.

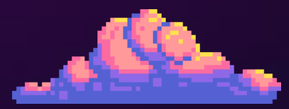
Finalmente, se invitarán a profesionales del medio o creadores de contenido exitosos con la finalidad de dirigir webinars hacia nuestros estudiantes e inspirarlos.

20. MATRIZ DE PRIORIZACIÓN Y SELECCIÓN



Para la estructuración de la plataforma, en el siguiente cuadro se definió las características clave de la idea de solución.





CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA DE VALOR

Desarrollar programas educativos: Impulsar la participación de las mujeres en campos relacionados con la creación de videojuegos, como programación, diseño de juegos y animación, puede ayudar a cerrar la brecha de género en la industria. Promover la igualdad de acceso a la educación y oportunidades de prácticas en la industria GAMER es crucial para fomentar la participación femenina.

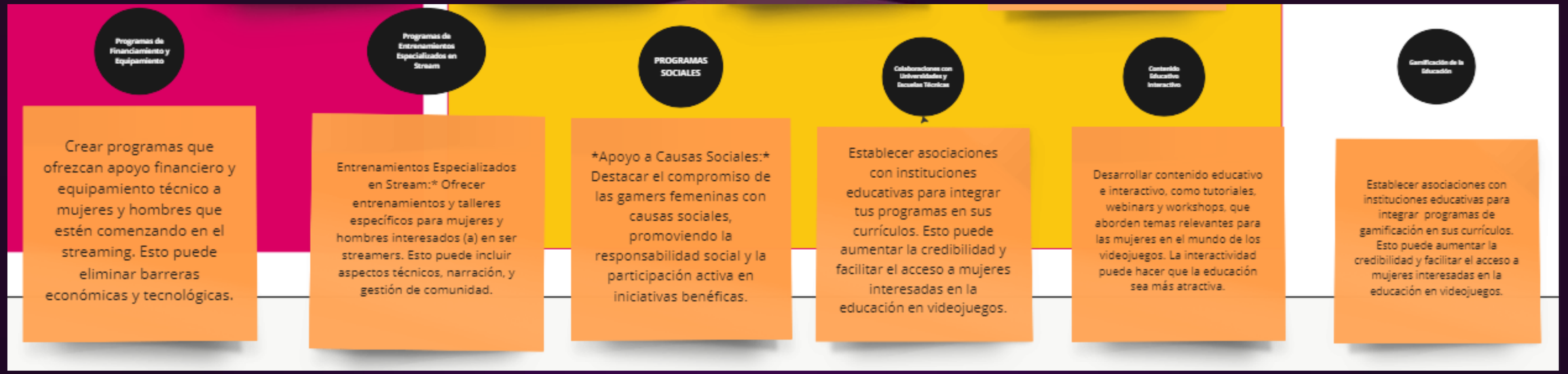


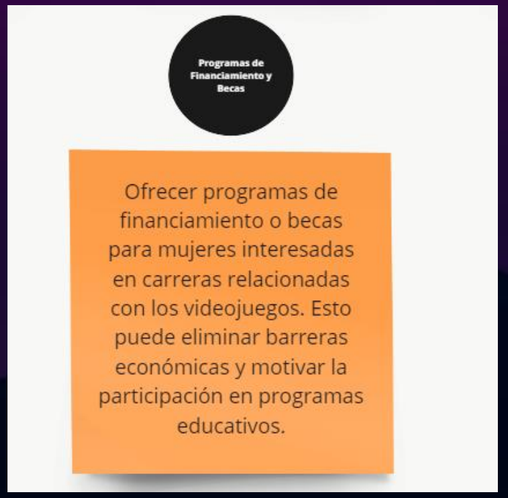
Nuestro proyecto TOMORROW GAMERS es del tipo Innovación Incremental, dado que ya existen algunos modelos de plataformas digitales de enseñanza, tales como: como Crehana y Domestika.

Sin embargo, nuestra plataforma de enseñanza b-learning es única y distinta ya que va a ser especializada en el mundo gamer y a ayudar a reducir la brecha de desigualdad de género, contando con profesionales y especialistas en los temas de: programación, empoderamiento, liderazgo, creación de videojuegos. Ese va a ser nuestro diferencial, de la mano con que a futuro vamos a tener clases no sólo virtuales, si no también presenciales para que los estudiantes interactúan físicamente y se forme una comunidad aún más grande y cercana.

EDUCACIÓN


EDUCACIÓN
Programas de Desarrollo de Talento
Establecer programas de desarrollo de talento que identifiquen y respalden a mujeres y hombres con potencial para destacar en el mundo del streaming. Brindar recursos y orientación para ayudarlas y ayudarlos a alcanzar sus metas.
Eventos Educativos Específicos
Organizar eventos educativos centrados en las habilidades técnicas y creativas necesarias para ingresar a la industria de los videojuegos. Asegurándonos de abordar las preocupaciones específicas que las mujeres puedan tener y destacar los casos de éxito femeninos.
PROGRAMAS EDUCATIVOS
Educación y Mentoría: Apoyar programas educativos y de mentoría que ayuden a las gamers femeninas a desarrollar habilidades técnicas y conocimientos en la industria de los videojuegos.
Educación en Juego Justo
Proporcionar información y recordatorios sobre el juego justo y el respeto a otros jugadores. Incorporar mensajes educativos en el propio juego para reforzar constantemente estos valores.


Programas de Financiamiento y Equipamiento
Crear programas que ofrezcan apoyo financiero y equipamiento técnico a mujeres y hombres que estén comenzando en el streaming. Esto puede eliminar barreras económicas y tecnológicas.
Programas de Entrenamientos Especializados en Stream
Entrenamientos Especializados en Stream:* Ofrecer entrenamientos y talleres específicos para mujeres y hombres interesados (a) en ser streamers. Esto puede incluir aspectos técnicos, narración, y gestión de comunidad.
PROGRAMAS SOCIALES
Apoyo a Causas Sociales: Destacar el compromiso de las gamers femeninas con causas sociales, promoviendo la responsabilidad social y la participación activa en iniciativas benéficas.
Colaboraciones con Universidades y Escuelas Técnicas
Establecer asociaciones con instituciones educativas para integrar tus programas en sus currículos. Esto puede aumentar la credibilidad y facilitar el acceso a mujeres interesadas en la educación en videojuegos.
Contenido Educativo Interactivo
Desarrollar contenido educativo e interactivo, como tutoriales, webinars y workshops, que aborden temas relevantes para las mujeres en el mundo de los videojuegos. La interactividad puede hacer que la educación sea más atractiva.
Gamificación de la Educación
Establecer asociaciones con instituciones educativas para integrar programas de gamificación en sus currículos. Esto puede aumentar la credibilidad y facilitar el acceso a mujeres interesadas en la educación en videojuegos.


Programas de Financiamiento y Becas
Ofrecer programas de financiamiento o becas para mujeres interesadas en carreras relacionadas con los videojuegos. Esto puede eliminar barreras económicas y motivar la participación en programas educativos.

PODCAST

PODCAST

Historias Inspiradoras: Compartir historias inspiradoras de gamers femeninas que hayan superado obstáculos, enfatizando su resiliencia y logros en el mundo de los videojuegos.

Lanzar campañas que destaquen historias de éxito y empoderamiento de mujeres y hombres en el streaming. Esto puede inspirar a otras a seguir sus pasos y unirse a la comunidad.

Establecer programas de mentoría donde mujeres gamers exitosas sirvan como modelos a seguir. Promociona estas historias inspiradoras para mostrar el potencial y la diversidad en el mundo de los videojuegos.

Campañas de Concientización: Desarrollar campañas que destaquen la presencia y habilidades de las jugadoras, desafiando estereotipos y fomentando la inclusión en la comunidad gamer.

PROYECTOS COLABORATIVOS

PROYECTOS COLABORATIVOS

Colaborar con desarrolladores de juegos para incluir mensajes educativos y recursos dentro de juegos populares. Esto puede llegar directamente a la audiencia mientras juega.

Fomenta la colaboración y la construcción de comunidad. Organiza eventos, torneos y actividades que promuevan la cooperación entre jugadores, fortaleciendo así los lazos positivos.

Proyectos Colaborativos: Promueve proyectos colaborativos entre jugadoras y desarrolladoras para crear contenido único, desde juegos vintage hasta eventos especiales en línea.

Buscar oportunidades de patrocinios y colaboraciones con marcas que estén comprometidas con la diversidad. Esto puede ayudar a financiar y elevar la visibilidad de las streamers mujeres y hombres.

COMUNIDAD INCLUSIVA

COMUNIDAD INCLUSIVA

Ofrece un sistema de reportes fácil de usar y eficiente. Garantiza de que los informes de comportamiento inapropiado sean procesados rápidamente para abordar problemas de manera efectiva.

Implementar sistemas de recompensas dentro del juego para aquellos que demuestren conducta positiva. Esto puede incluir ítems exclusivos, reconocimientos públicos o acceso a contenido especial.

Permite a las streamers crear emojis y emoticones personalizados que reflejen su identidad y estilo. Esto puede fortalecer la conexión con su audiencia y hacer que su canal sea más distintivo.

Crear premios o reconocimientos especiales para destacar los logros de las mujeres y hombres streamers en diferentes categorías, como habilidades en el juego, creación de contenido, o impacto en la comunidad.







21. DESARROLLO



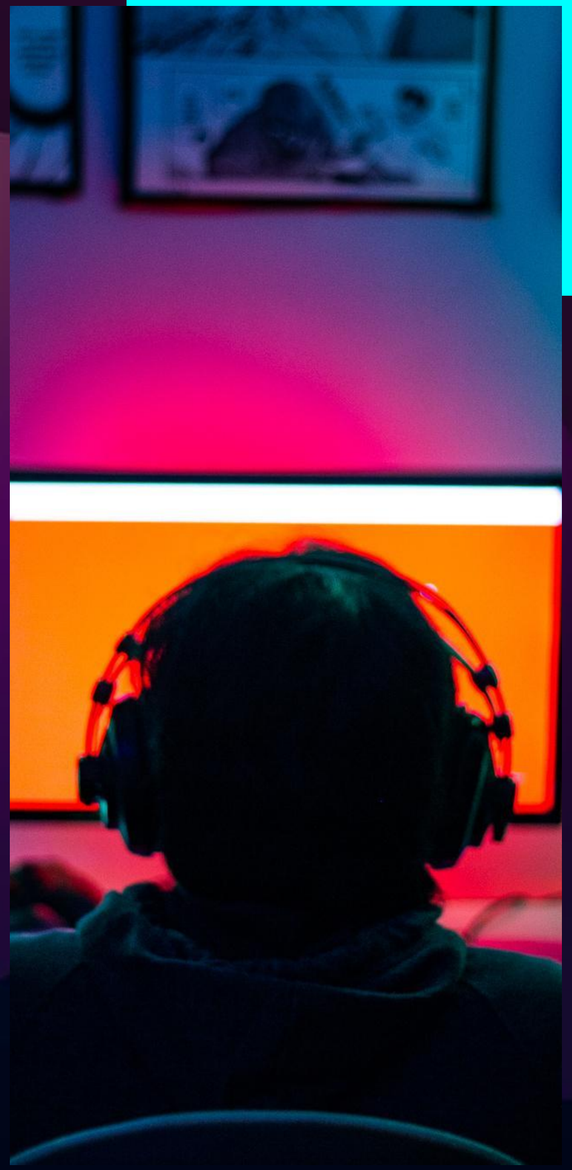




TEST CARD SORTING VIRTUAL

WEB

https://jamboard.google.com/d/1zj3cO-XkqCJMlUrFAj2-ic9SksHtKzg93shBp9kfIEQ/viewer?f=3





TEST CARD SORTING VIRTUAL



OBJETIVO

Elaboración test card sorting dirigido a 9 PERSONAS pertenecientes a nuestro GRUPO DE INTERÉS. Era de vital importancia probar con nuestros futuros usuarios y nuestro público objetivo la parte más importantes de la interfaz que es la de “Cursos y Talleres”, hicimos el test con 9 personas parte de nuestro público objetivo para que validen la arquitectura de información del apartado “Cursos y Talleres” y colocaran los temas en dónde ellas sintieran que se requería cierta información y nos dejaran sus observaciones y comentarios sobre cómo mejorar y tomamos en cuenta todo ello para poder elaborar la interfaz de una manera funcional y validada previamente por las usuarias, asegurándonos que la interfaz cumpla con ser óptima y de interés para el público objetivo.

INSTRUCCIONES



- **IDENTIFICA CUALQUIER TARJETA QUE PUEDA ENCAJAR EN MÁS DE UNA CATEGORÍA Y CONSIDERA AJUSTES.**
- **Anota cualquier nueva categoría que surja durante el proceso.**
- **Evalúa la facilidad con la que los elementos se agrupan y ajusta según sea necesario.**
- **Toma nota de patrones y comentarios que puedan surgir durante el proceso.**

MODELO CARD SORTING

ESTRUCTURA DE DISEÑO



INDICACIONES

1. ORGANIZA LAS TARJETAS EN GRUPOS QUE TENGAN SENTIDO PARA TI EN CADA CATEGORÍA.

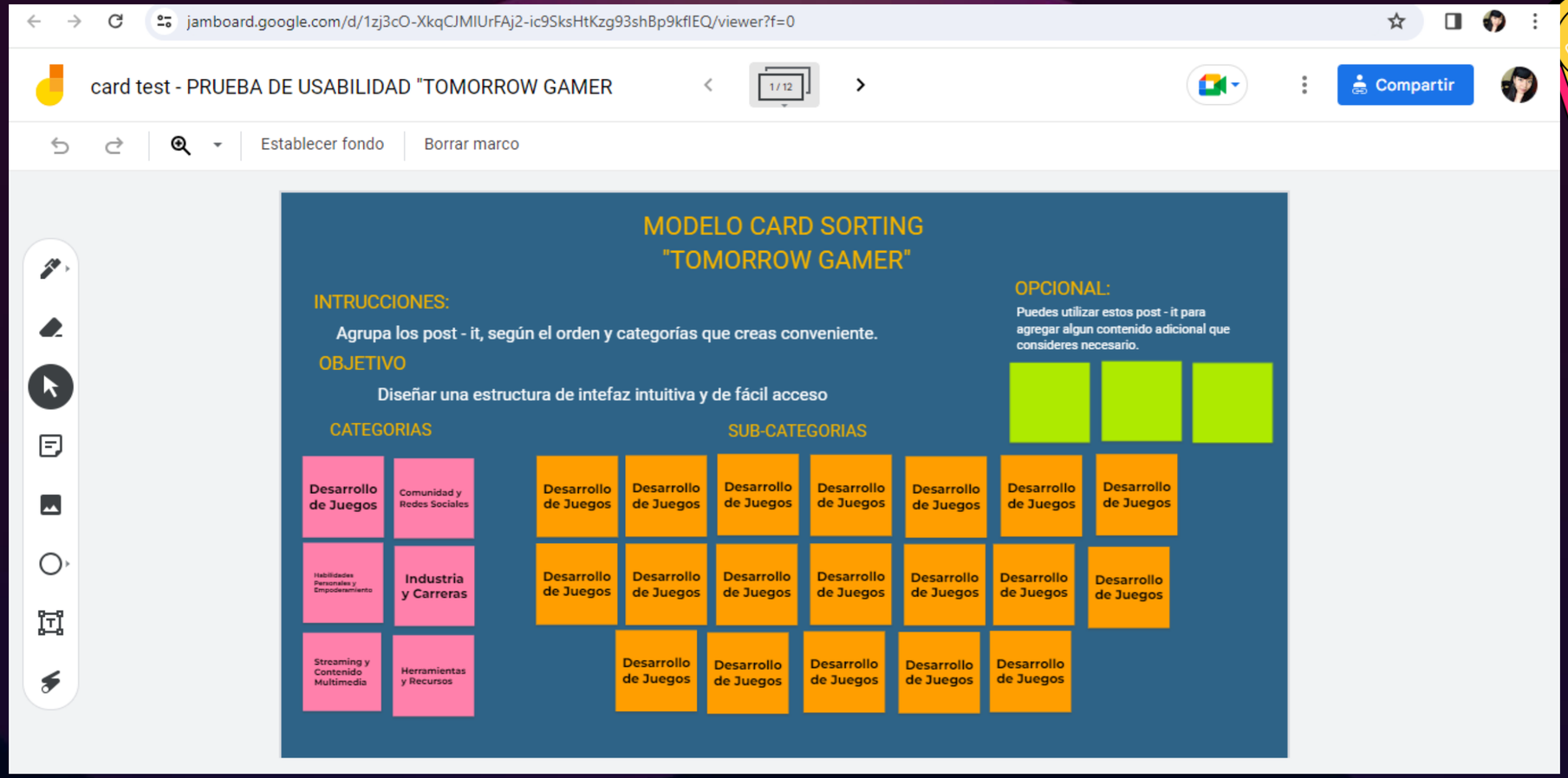
CATEGORIAS

- Desarrollo de Juegos
- Streaming y Contenido Multimedia
- Industria y Carreras
- Habilidades Personales y Empoderamiento
- Comunidad y Redes Sociales
- Herramientas y Recursos

TEMAS Y SUBTEMAS

- Estrategias de Promoción
- Historias de Éxito
- Biblioteca de Recursos
- Superación de Obstáculos
- Foros y Discusiones
- Programación
- Historia y Narrativa
- Liderazgo
- Desarrollo Personal
- Software Especializado
- Oportunidades Laborales
- Herramientas de Streaming
- Tutoriales Interactivos
- Creación de Contenido
- Eventos Virtuales
- Gráficos y Animaciones
- Colaboraciones
- Entrevistas con Profesionales
- Diseño de Niveles

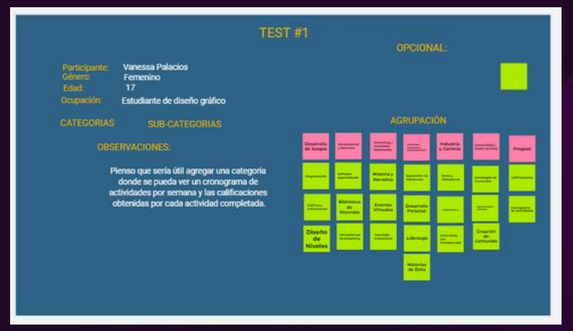
TEST DE CARD SORTING

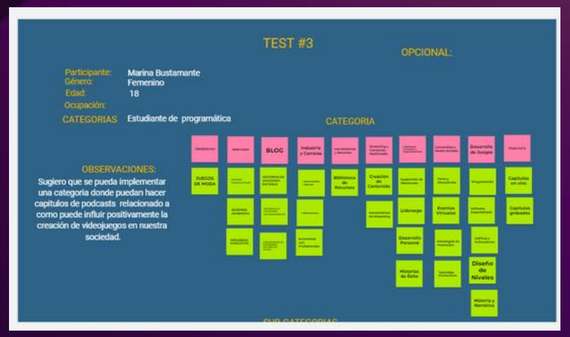


https://jamboard.google.com/d/1zj3cO-XkqCJMlUrFAj2-ic9SksHtKzg93shBp9kfIEQ/viewer?f=3

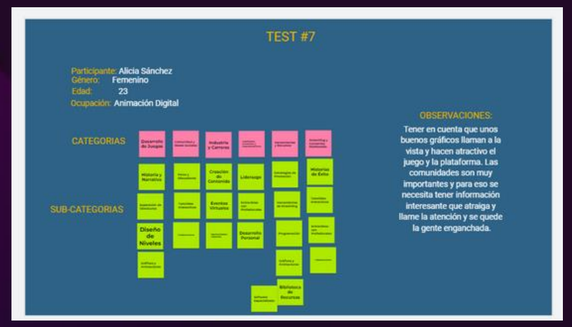
TEST DE CARD SORTING

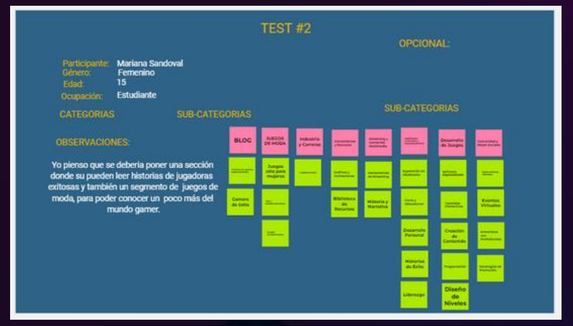
RESULTADOS

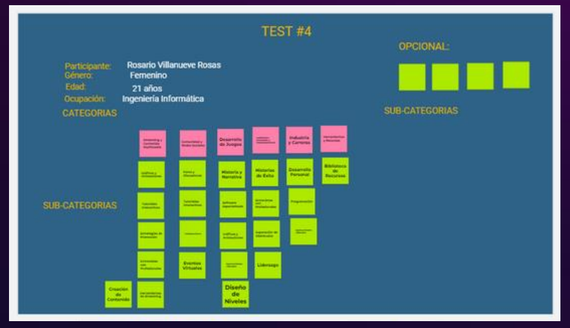


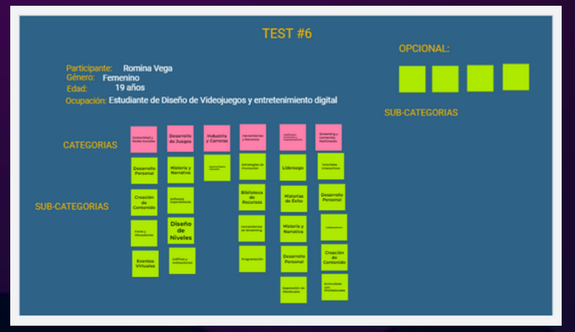


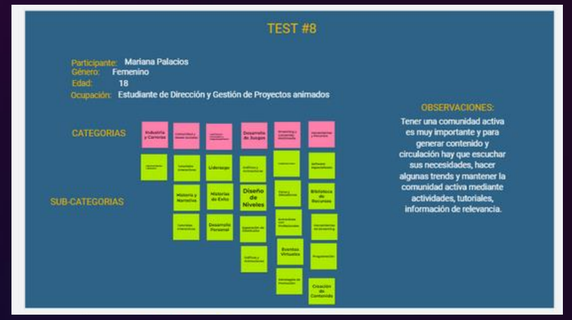






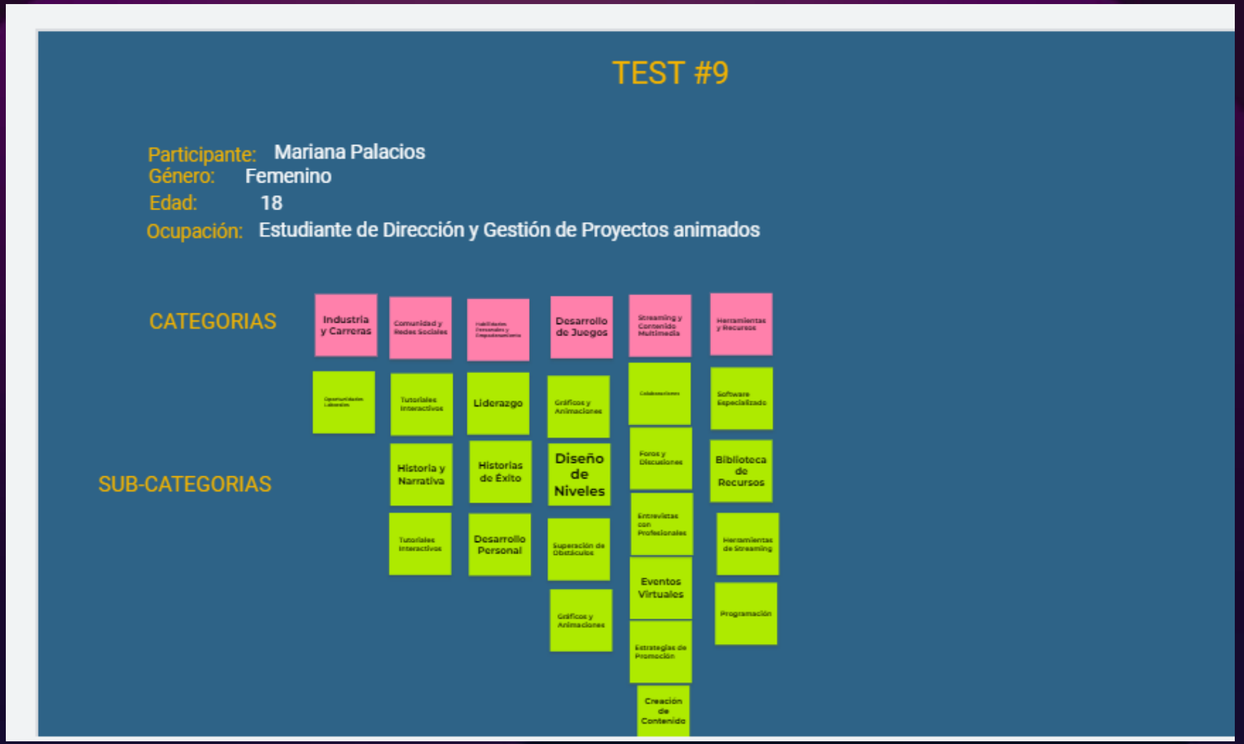






TEST DE CARD SORTING

RESULTADOS



ENCUESTA DE USABILIDAD

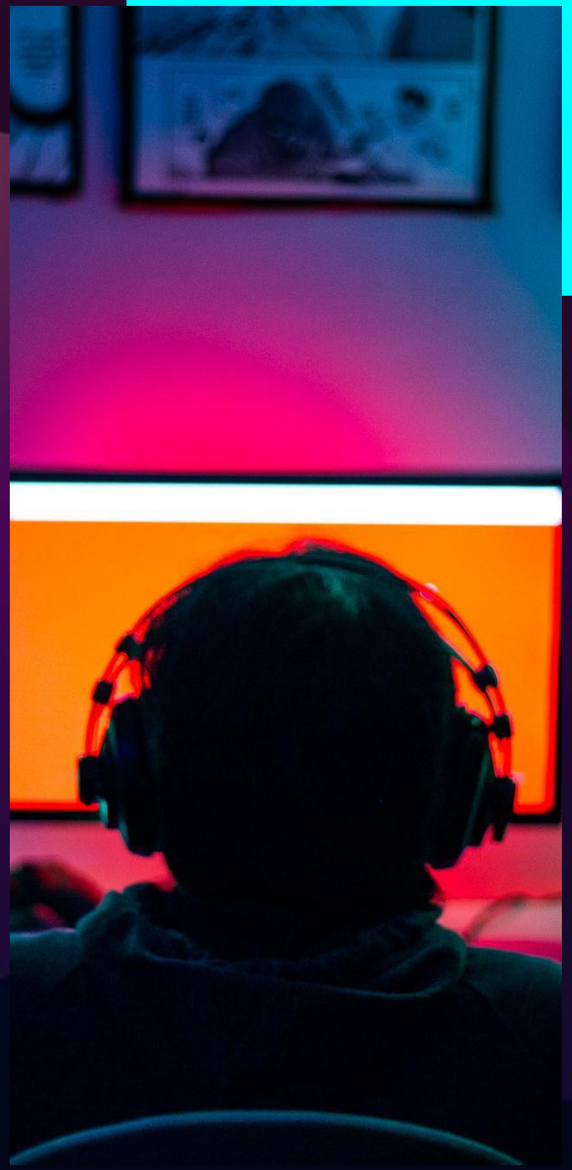
RESULTADOS DE CUESTIONARIO DE USABILIDAD



CONCLUSIONES

- Como resultado final de la 2da prueba de Usabilidad, se puede concluir que la mayoría de usuarias se inclinan por una arquitectura de información web más consistente en cuanto a información didáctica o audiovisual, que puedan servirles como soporte adicional a las diversas actividades que se proponen a lo largo de todo el programa.Asimismo, consideran necesario contar con un programa de podcast que pueda reforzar lo aprendido.

PROPUESTA DE ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN





CURSOS Y TALLERES A DICTAR DENTRO DE LA PLATAFORMA

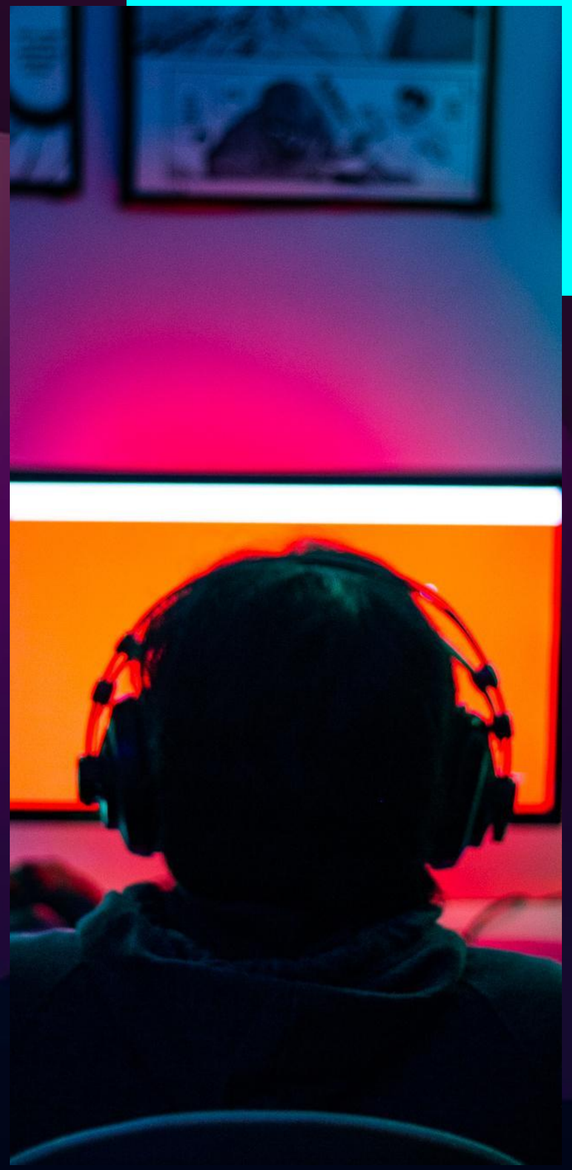


Comunidad y Redes Sociales	Desarrollo de Juegos	Habilidades Personales y Empoderamiento	Herramientas y Recursos	Streaming y Contenido Multimedia	Industria y Carreras
Foros y Discusiones	Programación	Superación de Obstáculos	Software Especializado	Creación de Contenido	Entrevistas con Profesionales
Eventos Virtuales	Diseño de Niveles	Liderazgo	Tutoriales Interactivos	Herramientas de Streaming	Oportunidades Laborales
Colaboraciones	Historia y Narrativa	Desarrollo Personal	Biblioteca de Recursos	Estrategias de Promoción	Historias de Éxito
	Gráficos y Animaciones				

PRUEBA DE USABILIDAD - VALIDACIONES

WEB

https://docs.google.com/forms/d/1eVi7ZcaoQrY9oHnxIH2wKvtsqq6dbIm-mf1Co3Qz2nU/edit#responses







ENCUESTA DE USABILIDAD

OBJETIVO

Con esta encuesta de usabilidad validamos los puntos que tuvimos en cuenta para crear la plataforma digital, preguntamos interrogantes específicas y primordiales para contar en la plataforma con los puntos exactos para ayudar a la problemática deseada y poder hacer una plataforma funcional y con los puntos que recabamos de todas las encuestas.

Así, nos aseguramos que todo lo que se presente en la interfaz sea funcional y esté previamente validado por nuestro público objetivo. **Encuestamos a 15 personas clave para validar la interfaz.**



ENCUESTA DE USABILIDAD

ESCENARIO : BÚSQUEDA DE contenido relevante para el usuario



Se encuentra buscando información ¿Qué tipo de contenido educativo para gamers mujeres consideras más relevante e interesante? (Ej. desarrollo de juegos, diseño gráfico, streaming, etc.)

La información de la web es accesible y entendible ¿Cuáles son los principales desafíos que has enfrentado al buscar recursos educativos específicos para mujeres gamers?

La información es útil ¿Qué tipo de contenido desearías encontrar en la web?

Oportunidades de mejora ¿Qué herramientas o funciones crees que serían esenciales para una experiencia educativa en línea positiva?

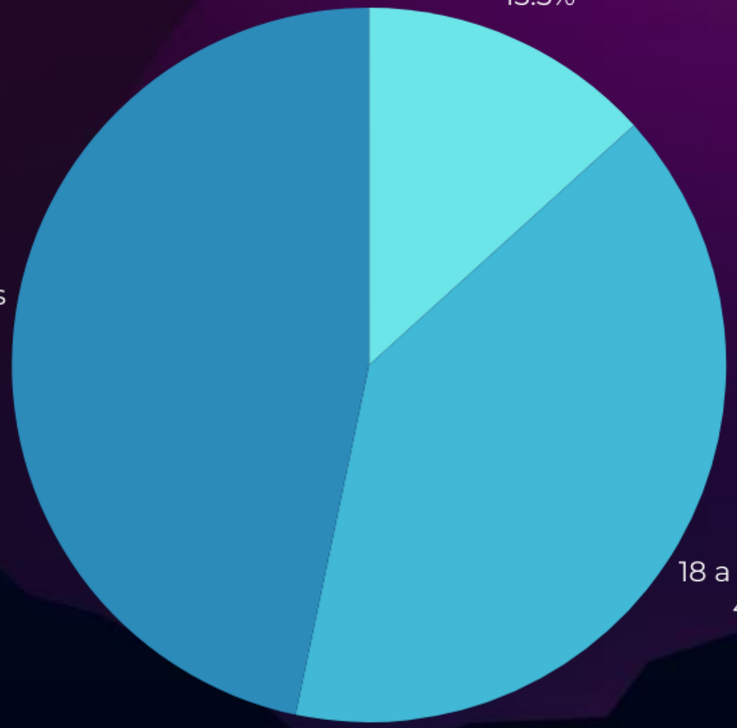
Busca asesoría ¿Te sería útil contar con un asistente virtual personalizado que te pueda proponer alternativas de mejoras?

Contenido de interés ¿Qué temas específicos relacionados con la equidad de género en la industria de los videojuegos te gustaría ver abordados en la plataforma?

ENCUESTA DE USABILIDAD

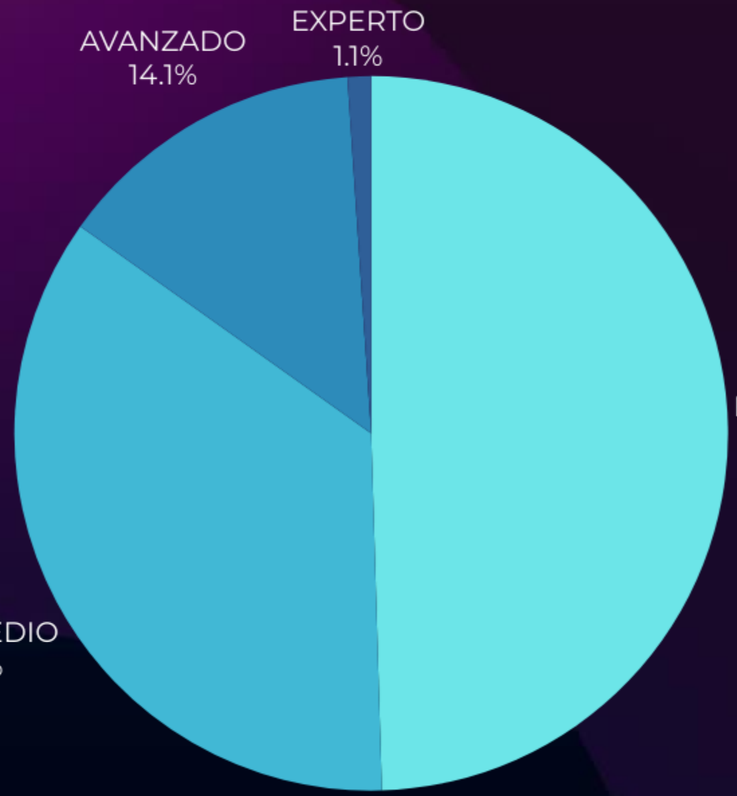
RESULTADOS DE CUESTIONARIO DE USABILIDAD

RANGO DE EDADES



- UNIVERSO DE PERSONAS ENCUESTADAS: 15

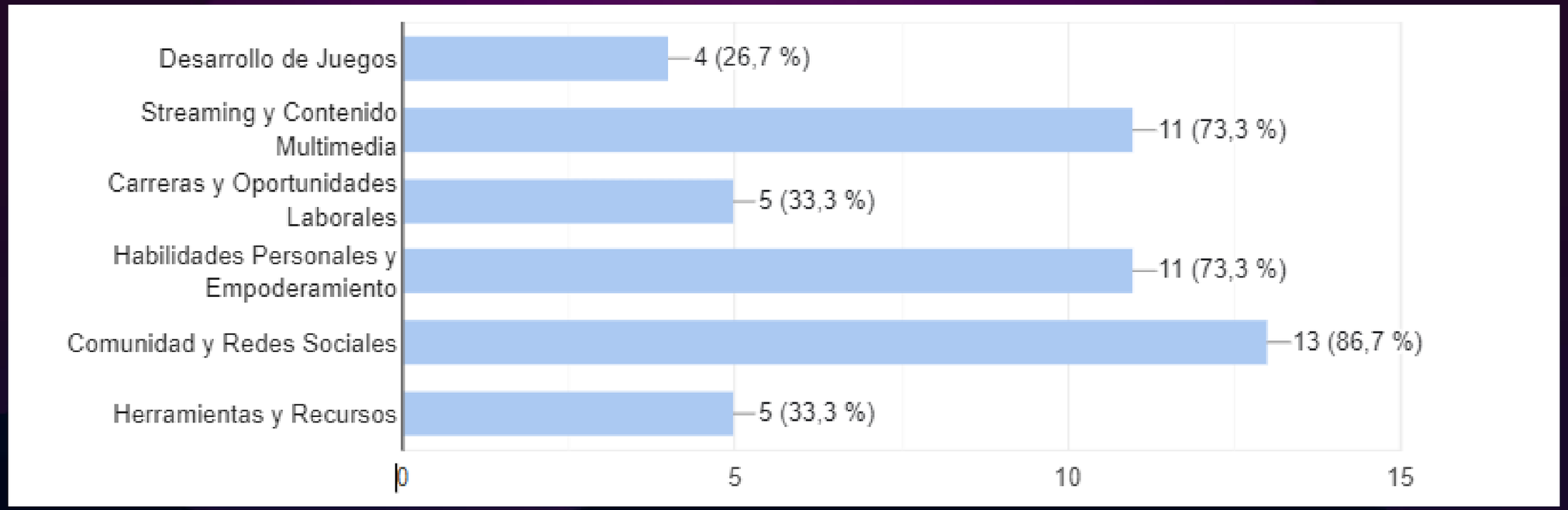
NIVEL DE EXPERIENCIA GAMING



ENCUESTA DE USABILIDAD

RESULTADOS DE CUESTIONARIO DE USABILIDAD

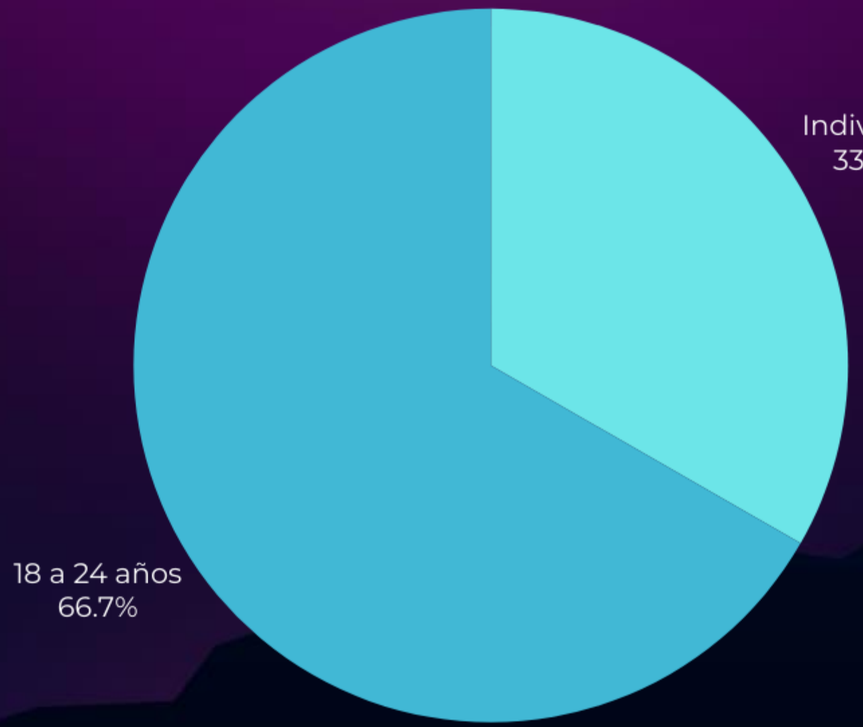
¿CUÁLES SON TUS PRINCIPALES INTERESES EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS? (PUEDES SELECCIONAR MÚLTIPLES OPCIONES)



ENCUESTA DE USABILIDAD

RESULTADOS DE CUESTIONARIO DE USABILIDAD

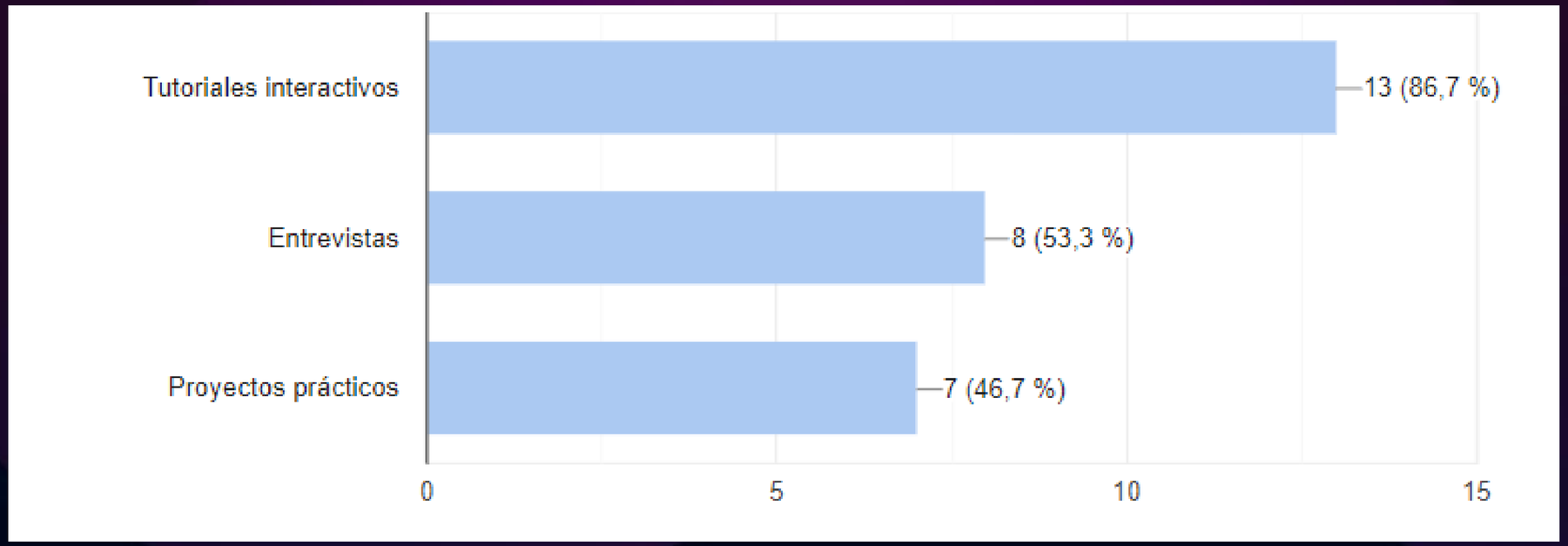
¿PREFIERES APRENDER DE MANERA INDIVIDUAL O PARTICIPAR EN ACTIVIDADES COLABORATIVAS?



ENCUESTA DE USABILIDAD

RESULTADOS DE CUESTIONARIO DE USABILIDAD

¿QUÉ TIPO DE CONTENIDO EDUCATIVO CONSIDERAS MÁS RELEVANTE?



ENCUESTA DE USABILIDAD



¿CUÁLES SON LOS PRINCIPALES DESAFÍOS QUE HAS ENFRENTADO AL BUSCAR RECURSOS EDUCATIVOS ESPECÍFICOS PARA MUJERES GAMERS?

RESPUESTAS DESTACADAS:

- El principal desafío pienso que es el encontrar una institución educativa que ofrezca la carrera y una buena calidad en la enseñanza.
- Que no son fáciles de encontrar debido a que no son público objetivo para las compañías
- No encuentro contenido que sea de mi agrado, siempre veo información de torneos jugados por hombres.
- No entiendo mucho la información, son muchos códigos que no comprendo.

ENCUESTA DE USABILIDAD



¿QUÉ HERRAMIENTAS O FUNCIONES CREES QUE SERÍAN ESENCIALES PARA UNA EXPERIENCIA EDUCATIVA EN LÍNEA POSITIVA?

RESPUESTAS DESTACADAS:

- Pienso que los tutoriales personalizados y contenido interactivo me ayudarían mucho.
- Creo que tener un training en línea que me apoye constantemente sería bueno.
- Que las personas que enseñen sean amables y abiertas, que sienta confianza en poder preguntar sin sentir vergüenza y que me puedan ayudar de una manera amena y no me juzguen o menosprecien por ser mujer que está en el mundo de los videojuegos



ENCUESTA DE USABILIDAD



¿QUÉ TEMAS ESPECÍFICOS RELACIONADOS CON LA EQUIDAD DE GÉNERO EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS TE GUSTARÍA VER ABORDADOS EN LA PLATAFORMA?

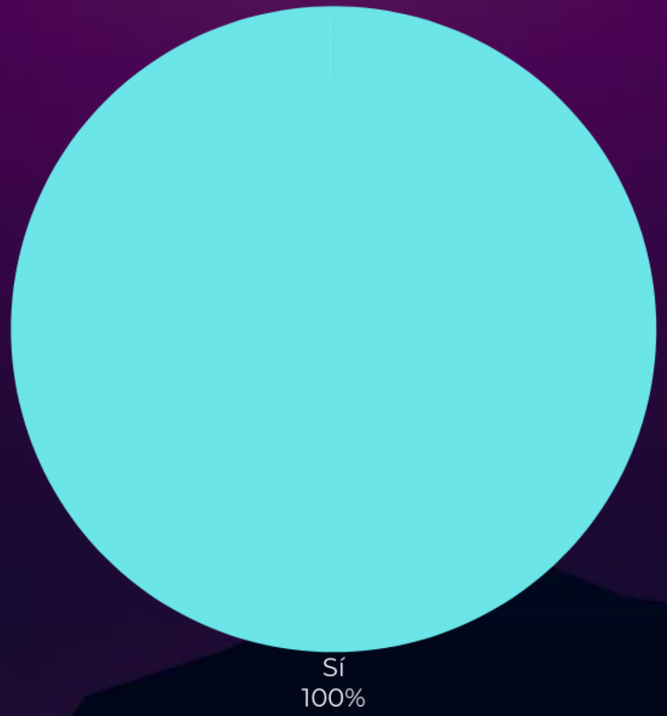
RESPUESTAS DESTACADAS:

- Juegos creados por mujeres que tengan las mismas oportunidades para jugar con los chicos.
- Pienso que sería necesario contar con una sección donde se hable de historias de éxito de mujeres gamer.
- Seguridad de la información y trato igualitario .
- El ciberbullying, el acoso mediante la virtualidad o la igualdad en los centros laborales.

ENCUESTA DE USABILIDAD

RESULTADOS DE CUESTIONARIO DE USABILIDAD

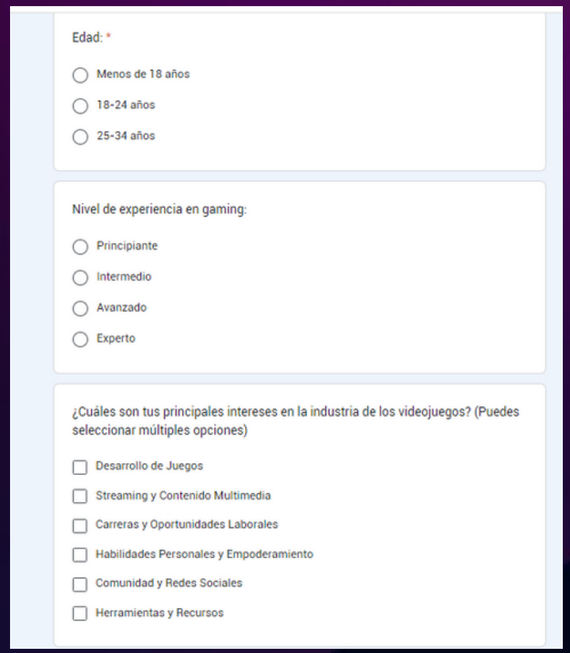
¿TE SERÍA ÚTIL CONTAR CON UN ASISTENTE VIRTUAL PERSONALIZADO QUE TE PUEDA PROPONER ALTERNATIVAS DE MEJORAS?

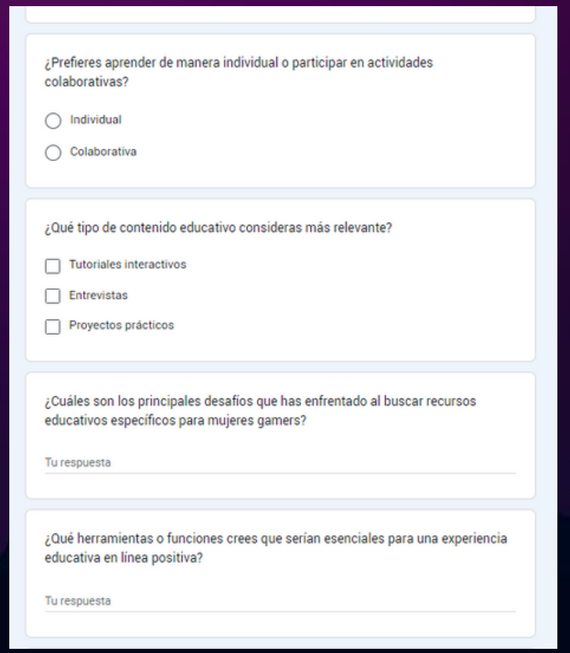


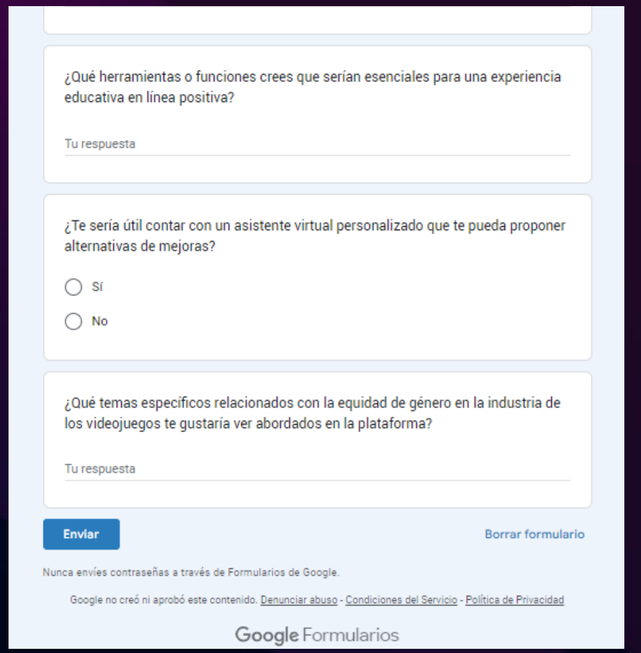
ENCUESTA DE USABILIDAD

https://docs.google.com/forms/d/1eVi7ZcaoQrY9oHnxIH2wKvtsqq6dbIm-mf1Co3Qz2nU/edit#responses









ENCUESTA DE USABILIDAD

https://docs.google.com/forms/d/1eVi7ZcaoQrY9oHnxIH2wKvtsqq6dbIm-mf1Co3Qz2nU/edit#responses



ENCUESTA DE USABILIDAD

RESULTADOS DE CUESTIONARIO DE USABILIDAD



HALLAZGOS

- Más del 70% de nuestro universo de encuestadas, manifiesta no entender el contenido que encuentran en las diversas plataformas en línea. Debido a que no comprenden de las terminologías que se emplean dentro de la industria de los videojuegos en línea.

- El 100% de las personas encuestadas si muestra predisposición e interés en aprender e incursionar en la creación y diseños de videojuegos.

ENCUESTA DE USABILIDAD

RESULTADOS DE CUESTIONARIO DE USABILIDAD

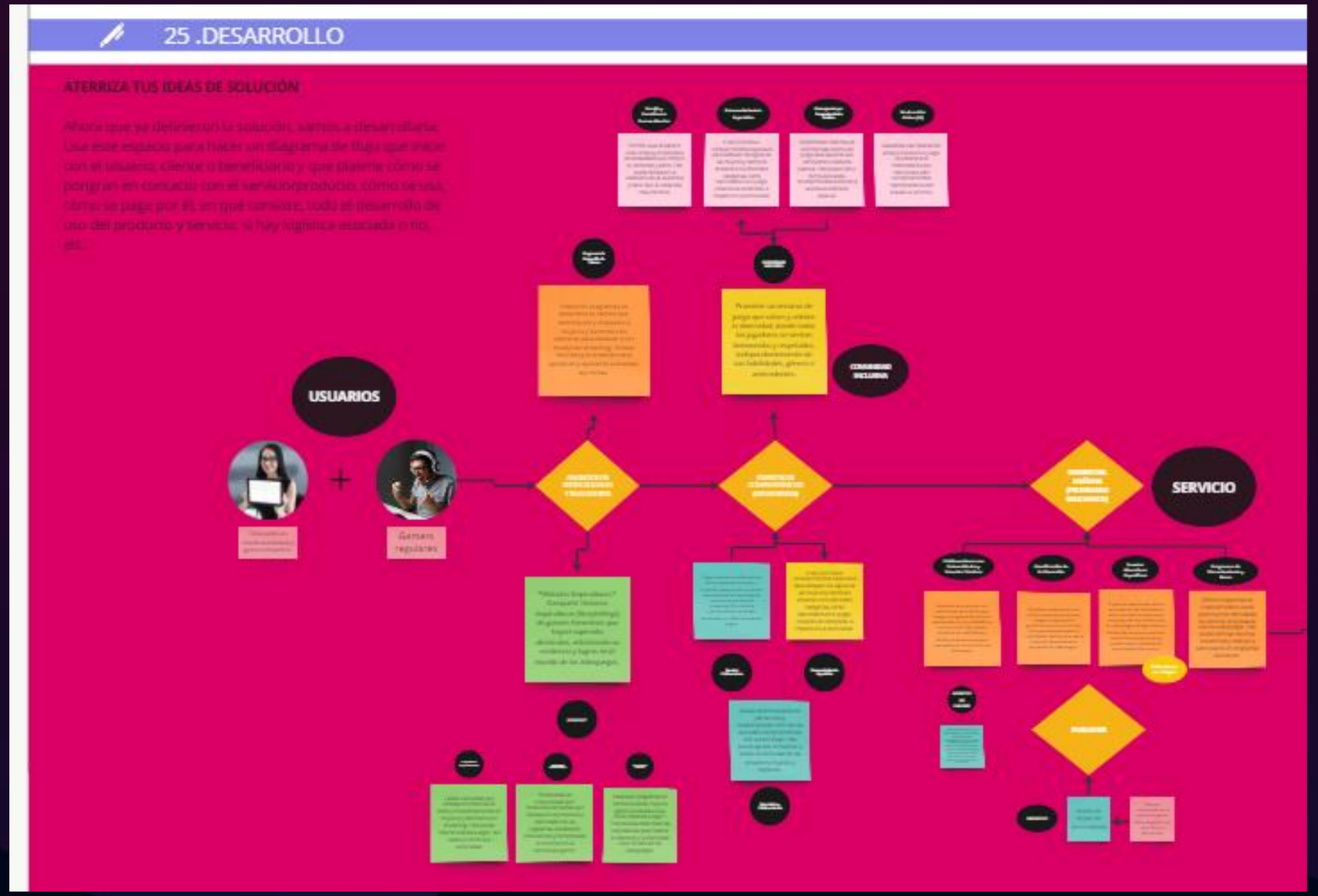


CONCLUSIONES

- En base a los resultados del presente cuestionario de usabilidad, se puede concluir de que desarrollar una plataforma educativa b-learning dirigido a jóvenes mujeres en etapa de formación escolar interesadas en la industria de los videojuegos en línea resultaría sumamente útil. Debido a que la violencia y desigualdad que impera actualmente en las múltiples comunidades gamers surgen a raíz del desconocimiento que muchas jugadoras presentan en diversos temas relacionados a los videojuegos frente a su contraparte del género opuesto. Que en su gran mayoría tienden a tener mayores conocimientos de la industria. Lo cual acentúa a gran escala la desigualdad dentro de las diversas comunidades en línea.



El siguiente diagrama de flujo nos ayudó a visualizar cómo sería la interacción del usuario con la plataforma digital educativa.


25 .DESARROLLO
ATERRIZA TUS IDEAS DE SOLUCIÓN
USUARIOS
SERVICIO

Cerditooo, cerditooo Dónde estás
que no te veoo ?

USUARIOS DIRECTOS E INDIRECTOS

USUARIOS



Estudiantes de Diseño audiovisual y gamers streamers.

+



Gamers regulares

BENEFICIARIO



Estudiante de edutación básica regular.


ANUNCIOS EN
REDES SOCIALES
Y BUSCADORES

Programas de Desarrollo de Talento

Establecer programas de desarrollo de talento que identifiquen y respalden a mujeres y hombres con potencial para destacar en el mundo del streaming. Brindar recursos y orientación para ayudarlas y ayudarlos a alcanzar sus metas.

Historias Inspiradoras:
Compartir historias inspiradoras (Storytellings) de gamers femeninas que hayan superado obstáculos, enfatizando su resiliencia y logros en el mundo de los videojuegos.

PODCAST

Campañas de Empoderamiento

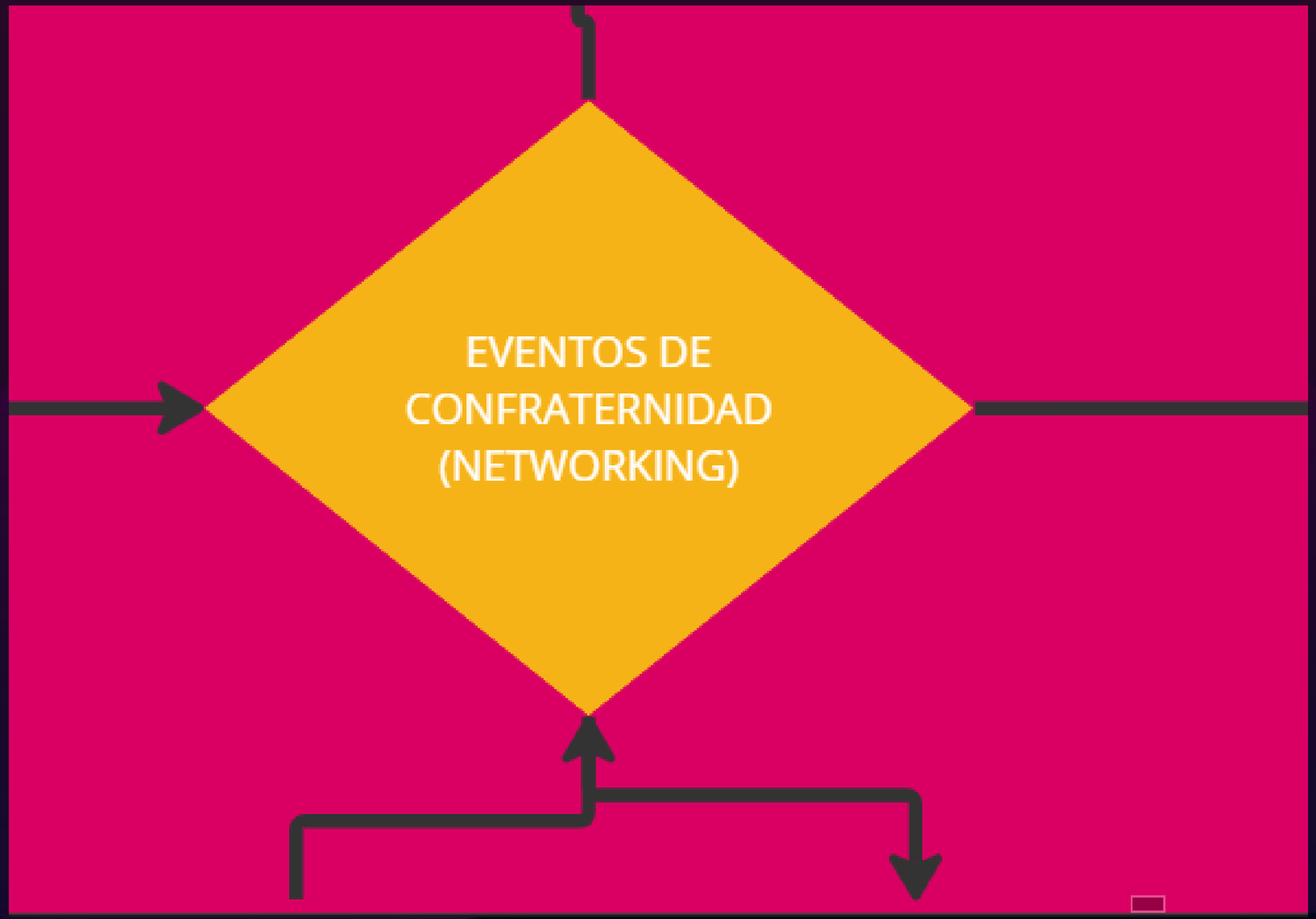
Lanzar campañas que destaquen historias de éxito y empoderamiento de mujeres y hombres en el streaming. Esto puede inspirar a otras a seguir sus pasos y unirse a la comunidad.

CAMPAÑAS DE POSICIONAMIENTO

Campañas de Concientización: Desarrolla campañas que destaquen la presencia y habilidades de las jugadoras, desafiando estereotipos y fomentando la inclusión en la comunidad gamer.

Campañas de Mentoría

Establecer programas de mentoría donde mujeres gamers exitosas sirvan como modelos a seguir. Promociona estas historias inspiradoras para mostrar el potencial y la diversidad en el mundo de los videojuegos.


EVENTOS DE
CONFRATERNIDAD
(NETWORKING)

Prometer un entorno de juego que valore y celebre la diversidad, donde todos los jugadores se sientan bienvenidos y respetados, independientemente de sus habilidades, género o antecedentes.

COMUNIDAD INCLUSIVA

Emojis y Emoticones Personalizados

Permite a las streamers crear emojis y emoticones personalizados que reflejen su identidad y estilo. Esto puede fortalecer la conexión con su audiencia y hacer que su canal sea más distintivo.

Reconocimientos Especiales

Crear premios o reconocimientos especiales para destacar los logros de las mujeres y hombres streamers en diferentes categorías, como habilidades en el juego, creación de contenido, o impacto en la comunidad.

Recompensas por Comportamiento Positivo

Implementar sistemas de recompensas dentro del juego para aquellos que demuestren conducta positiva. Esto puede incluir ítems exclusivos, reconocimientos públicos o acceso a contenido especial.

Moderación Activa (IA)

Garantiza una moderación activa y visible en el juego. La presencia de moderadores que intervienen ante comportamientos inapropiados puede disuadir a los trolls.

Organiza eventos colaborativos entre streamers hombres y mujeres creadoras de contenido para destacar la diversidad de voces en el mundo del streaming. Esto incluira transmisiones conjuntas, entrevistas, o colaboraciones en juegos.

Crear premios o reconocimientos especiales para destacar los logros de las mujeres y hombres streamers en diferentes categorías, como habilidades en el juego, creación de contenido, o impacto en la comunidad.

Eventos Colaborativos

Reconocimientos Especiales

Buscar oportunidades de patrocinios y colaboraciones con marcas que estén comprometidas con la diversidad. Esto puede ayudar a financiar y elevar la visibilidad de las streamers mujeres y hombres.

Patrocinios y Colaboraciones


GAMERS DEL MAÑANA (PROGRAMAS EDUCATIVOS)
SERVICIO

Colaboraciones con Universidades y Escuelas Técnicas

Establecer asociaciones con instituciones educativas para integrar programas educativos relacionados al rubro GAMER en sus currículos. Esto puede aumentar la credibilidad y facilitar el acceso a mujeres interesadas en la educación en videojuegos.

Gamificación de la Educación

Establecer asociaciones con instituciones educativas para integrar programas de gamificación en sus currículos. Esto ayudará a aumentar la credibilidad y facilitar el acceso a mujeres interesadas en la educación en videojuegos.

Eventos Educativos Específicos

Organizar eventos educativos centrados en las habilidades y técnicas creativas necesarias para ingresar a la industria de los videojuegos. Asegurándonos de abordar las preocupaciones específicas que las mujeres puedan tener y destacar los casos de éxito femeninos.

Activaciones en colegios

Programas de Financiamiento y Becas

Ofrecer programas de financiamiento o becas para mujeres interesadas en carreras relacionadas con los videojuegos. Esto puede eliminar barreras económicas y motivar la participación en programas educativos.

AGENTES DE CAMBIO

Profesionales de la industria, especializados en programación, diseño web IX IU y especialidades afines.Así como psicólogos y managers, que puedan brindarle a nuestras usuarias, el soporte emocional suficiente, para lidiar con las adversidades que puedan encontrar en el trayecto de su preparación.


PUBLISHER
INGRESOS
Venta de espacios publicitarios
Marcas relacionadas a la industria gamer (Tecnología,Entretenimiento y Educación)



22. LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR MEJORADO



Con la idea, el desarrollo y las investigaciones realizadas, se llevó a cabo un lienzo más actualizado con la visión más clara del tema, la problemática y la idea de solución.



TOMORROW GAMERS

Propuesta de Valor
El proyecto "Tomorrow GAMERS" es una propuesta innovadora que consta de una serie de programas educativos que tienen la finalidad de impulsar la participación de las mujeres en campos relacionados con la creación de videojuegos, como programación, diseño de juegos y animación.Con el propósito de poder ayudar a cerrar las brechas de género en la industria GAMER . Promoviendo la igualdad de acceso a la educación y oportunidades de prácticas en la industria , es crucial para fomentar la participación femenina.

BENEFICIOS

SOLUCIÓN

Ayudar a empoderar a las mujeres desde temprana edad interesadas en ser parte de la industria GAMER , al proporcionarles las herramientas y conocimientos necesarios para participar activamente en la creación, programación, diseño y desarrollo de juegos,así como en roles de liderazgo dentro del sector.Con el fin de combatir las brechas de desigualdades que existen dentro de la industria.

BENEFICIO DESEADO

Desmitificación de Estereotipos:* Ayudar a desmitificar estereotipos de género en el ámbito gamer al mostrar la diversidad de talentos y roles que las mujeres pueden desempeñar en la industria.Con el propósito de que puedan convertirse en co-creadoras de experiencia dentro del sector.

WOW IDEA

Acceso a Recursos:* Proporcionarle a nuestras beneficiarias acceso a programas educativos orientados a la industria GAMER, recursos, herramientas y oportunidades que puedan ser fundamentales para avanzar en una carrera profesionalizada en la industria de los videojuegos.

ALIVIO

¿CÓMO FUNCIONA?

El proyecto GAMERS DEL MAÑANA constará de una serie de sesiones de coaching emocional,programas formativos y educativos de mentoría, diseño y programación de videojuegos, que emparejan a mujeres aspirantes con profesionales experimentados dentro de la industria (embajadoras), brindándoles orientación y consejos específicos para su desarrollo profesional.

ANTES

Nuestro público se encuentra a inicio búsqueda de nuevas propuestas que puedan contribuir con sus metas, de comentir su punto por los videojuegos en una profesión.Sin ser marginados por su condición o opinión.

DURANTE

El público participa activamente en los programas mediativos y adquiere nuevos habilidades tecnológicas e informáticas que les servirán para crear su propio sistema de red de juegos. Teniendo autonomía y dominio completo de una serie de herramientas digitales que les servirán para subsistir/avanzar dentro de la industria.

DESPUÉS

Al concluir su periodo formativo , los participantes dejan de ser consumidores pasivos de videojuegos, a pasar a ser co-creadores activos de experiencia de usuarios con sus pares del género opuesto. Convirtiéndose en embajadoras del proyecto, invitando a otras personas a ser parte de la comunidad.

BENEFICIOS

Un programa de inserción de futuros talentos femeninos en las plataformas de gaming y en la categoría de creadoras de diseño y programación dentro de la industria. Que a su vez sea segura y libre de usuarios tóxicos.

Promover la igualdad de género en las diversas plataformas y comunidades gamer, sabiendo que todos tienen las mismas habilidades y merecen un trato respetuoso.

Impulsar la participación de las gamers femeninas en los torneos y organización de E-sports nacionales e internacionales. Con el propósito de generar un cambio social y cultural entorno de los videojuegos en líneas que juega en el día a día donde el ambiente sea cómodo y agradable, eso le daría emoción y felicidad a su día.

NECESIDADES

- Ir a clases y estudiar; sea en la escuela, instituto o universidad..
- Interactuar con su comunidad de amistades virtuales
- Pasar el tiempo en el celular.
- Hacer amigos en línea por medio de varias partidas en línea.
- Se suelta más gracias a la virtualidad y busca pasar un buen rato.
- Alzar la voz frente a bromas o comentarios "machistas" o discriminatorios por parte de jugadores tóxicos.
- Ignorar los insultos o comentarios negativos hacia su persona, por el hecho de ser mujer.
- Para evitar el acoso de jugadores con malas intenciones realiza diversas acciones; se crea una nueva cuenta de juego, bloquea al acosador, denuncia su mala conducta al juego o deja de jugar.
- Quiere difundir un mensaje de igualdad en el mundo gamer, como también quiere generar conciencia sobre cómo combatir la violencia de género en la virtualidad a través de posts en redes sociales.
- Se preocupa por su salud mental y la de los otros gamers que también pueden ser víctimas de los comentarios o insultos de otros, cuando lo único que quieren es jugar.
- Contribuir con la mejora y expansión de la industria gamer.
- Que otras usuarias pierdan el temor de atreverse a dedicarse al rubro.Sin el temor al que dirán.

Lyanna



PAINS

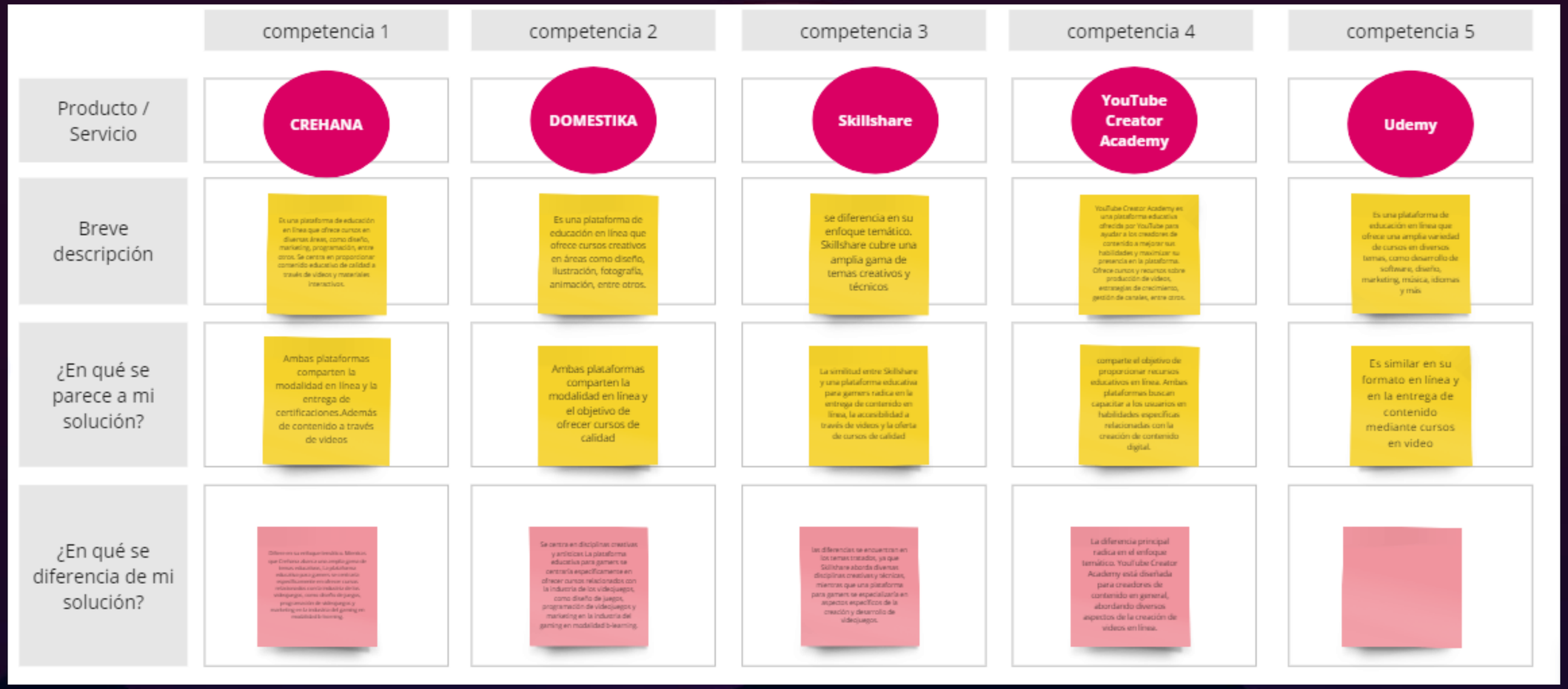
- Experimenta fastidio, incomodidad e ira al saber que por el hecho de ser mujer, la dejen jugando sola o subestimen su habilidad para jugar cuando juega muy bien.
- Ser criticada por su condición de mujer o que la acoquen constantemente por ocultarse en perfiles anónimos.
- Le da impotencia no prender su micro porque sabe que el hacerlo todos los jugadores se van a burlar de ella con insultos y comentarios estereotipados.
- Cambiarse continuamente de perfiles con el propósito de evitar de que la sigan acosando.
- Le duele no poder jugar libremente poniéndose un avatar o nombre de mujer o un username con denotación femenina porque tiene miedo a que ti saben que es mujer antes de entrar a la partida, ya la van a insultar, subestimar, acosar y fastidiar verbalmente y con solicitudes de amistad muchas veces inapropiadas.
- Carecer de conocimientos tecnológicos suficientes para poder desenvolverse dentro de la industria .

15%



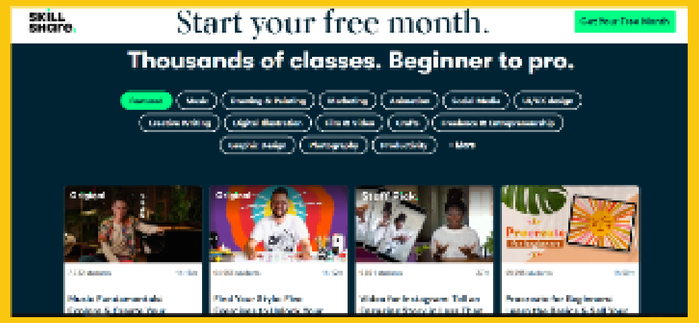
23. LIENZO MODELO DE NEGOCIO

Prosiguiendo con el desarrollo de la plataforma digital, ahora llamada “TOMORROW GAMERS”, se realizó un modelo de negocio basado en lo obtenido de las pruebas de usabilidad y el análisis de la competencia. Consta mencionar que el modelo cambió en un punto de la investigación y retroalimentación del asesor.

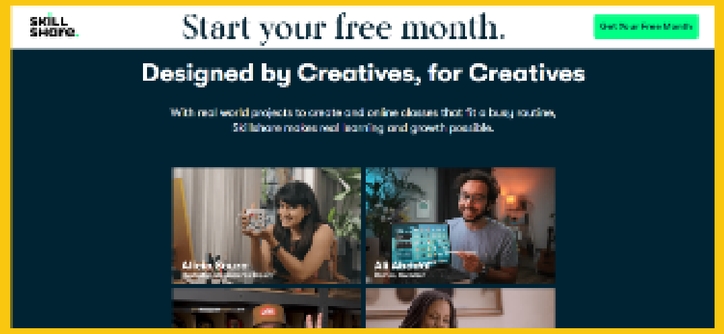

competencia 1
competencia 2
competencia 3
competencia 4
competencia 5
Producto / Servicio
CREHANA
DOMESTIKA
Skillshare
YouTube Creator Academy
Udemy
Breve descripción
Es una plataforma de educación en línea que ofrece cursos en diversas áreas, como diseño, marketing, programación, entre otros. Se centra en proporcionar contenido educativo de calidad a través de videos y materiales interactivos.
Es una plataforma de educación en línea que ofrece cursos creativos en áreas como diseño, ilustración, fotografía, animación, entre otros.
se diferencia en su enfoque temático. Skillshare cubre una amplia gama de temas creativos y técnicos
YouTube Creator Academy es una plataforma educativa ofrecida por YouTube para ayudar a los creadores de contenido a mejorar sus habilidades y maximizar su presencia en la plataforma. Ofrece cursos y recursos sobre producción de videos, estrategias de crecimiento, gestión de canales, entre otros.
Es una plataforma de educación en línea que ofrece una amplia variedad de cursos en diversos temas, como desarrollo de software, diseño, marketing, música, idiomas y más
¿En qué se parece a mi solución?
Ambas plataformas comparten la modalidad en línea y la entrega de certificaciones.Además de contenido a través de videos
Ambas plataformas comparten la modalidad en línea y el objetivo de ofrecer cursos de calidad
La similitud entre Skillshare y una plataforma educativa para gamers radica en la entrega de contenido en línea, la accesibilidad a través de videos y la oferta de cursos de calidad
comparte el objetivo de proporcionar recursos educativos en línea. Ambas plataformas buscan capacitar a los usuarios en habilidades específicas relacionadas con la creación de contenido digital.
Es similar en su formato en línea y en la entrega de contenido mediante cursos en video
¿En qué se diferencia de mi solución?
Se centra en disciplinas creativas y artísticas La plataforma educativa para gamers se centraría específicamente en ofrecer cursos relacionados con la industria de los videojuegos, como diseño de juegos, programación de videojuegos y marketing en la industria del gaming en modalidad b-learning.
las diferencias se encuentran en los temas tratados, ya que Skillshare aborda diversas disciplinas creativas y técnicas, mientras que una plataforma para gamers se especializaría en aspectos específicos de la creación y desarrollo de videojuegos.
La diferencia principal radica en el enfoque temático. YouTube Creator Academy está diseñada para creadores de contenido en general, abordando diversos aspectos de la creación de videos en línea.

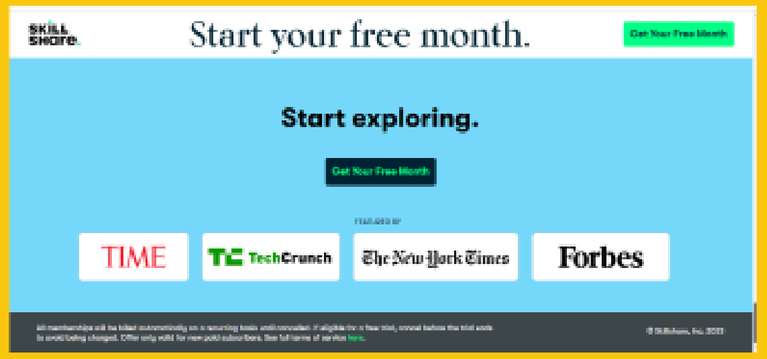
Skillshare

Skillshare opera bajo un modelo de suscripción mensual o anual. Los usuarios pagan una tarifa para acceder a una amplia variedad de cursos en áreas creativas, de negocios, tecnología y más. Además de los ingresos por suscripciones, Skillshare también ofrece un programa de afiliados que permite a los instructores ganar dinero en función del número de estudiantes que atraen. La plataforma fomenta la







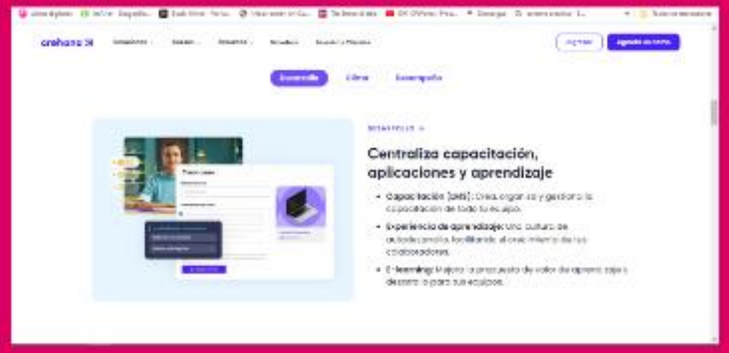


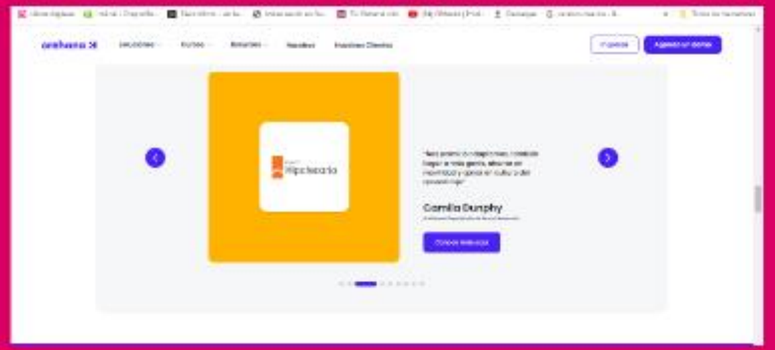
CREHANA

Crehana sigue un modelo de negocio similar al de Domestika, centrándose en la educación online en áreas creativas. La plataforma ofrece cursos pagos sobre diseño, marketing, programación y más. Los usuarios pueden comprar cursos individualmente o suscribirse para acceder a todo el catálogo. Crehana también puede generar ingresos a través de servicios adicionales, como certificaciones y programas premium. La participación en la comunidad y la calidad de los cursos son factores clave para atraer y retener a los usuarios.









DOMESTIKA

Domestika opera bajo un modelo de negocio de suscripción y venta de cursos online. Los usuarios pagan una tarifa mensual para acceder a una variedad de cursos creativos impartidos por profesionales en diseño, arte y tecnología. Además, la plataforma genera ingresos a través de la venta individual de cursos y servicios premium, como certificados de finalización. La comunidad activa y las oportunidades de networking también contribuyen al atractivo de la suscripción.





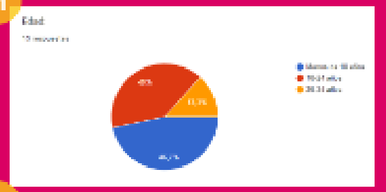




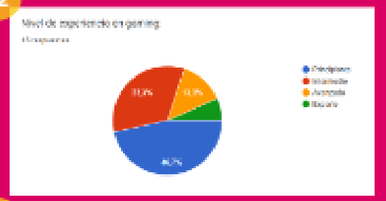
PRUEBAS DE USABILIDAD

Test #1
Escuesta de estudio de mercado.

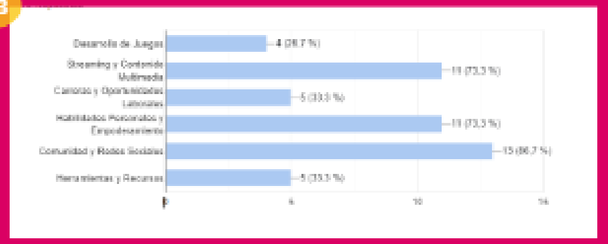
#1



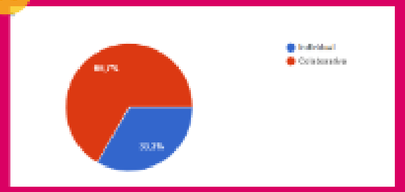
#2



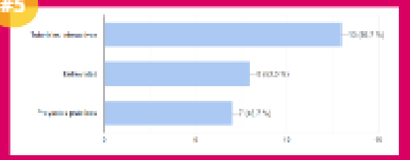
#3



#4



#5



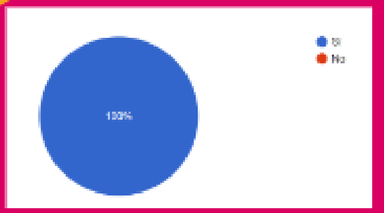
#6



#7



#8



#9





MODELO DE EDUCACIÓN B-LEARNING







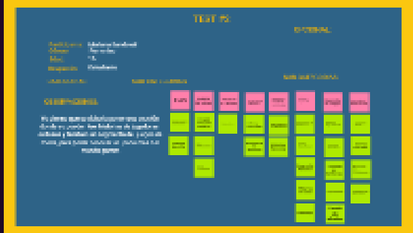
PRUEBAS DE USABILIDAD #2

https://jamboard.google.com/d/1zj3cO-XkqCJMlUrFAJ2-ic95ksHtKzg93shBp9kfIEQ/viewer?f=8&pli=1

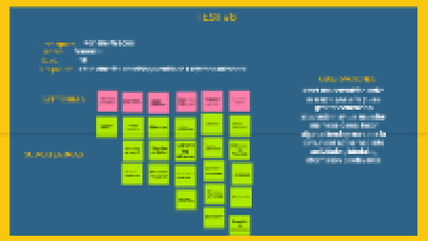
Test #1
Card Sorting

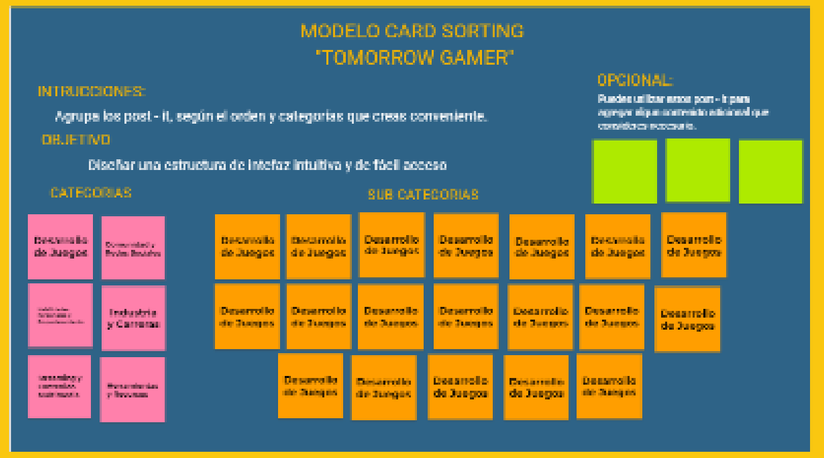


Test #2
Card Sorting

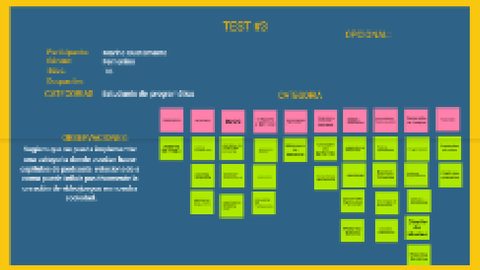


Test #3
Card Sorting





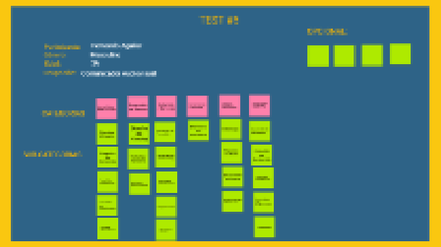
RESULTADO



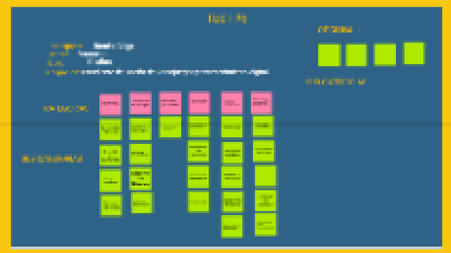
Test #4
Card Sorting



Test #15Card Sorting



Test #16Card Sorting



EMPRENDIMIENTO DIGITAL FEMENINO









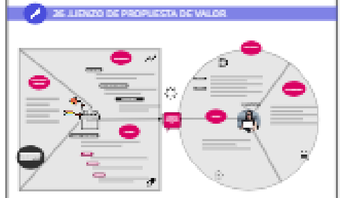
0. Reto de Diseño: ¿Cuál es el reto que tu modelo de negocio debe resolver? ¿Para qué sirve tu proyecto?

8. Aliados clave

7. Actividades Clave

6. Recursos clave

2. Propuesta de valor

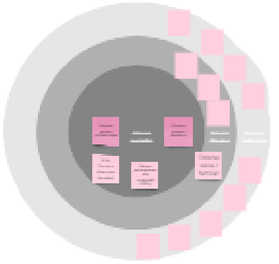


TOMORROW GAMERS

4. Relación con los clientes

3. Canales

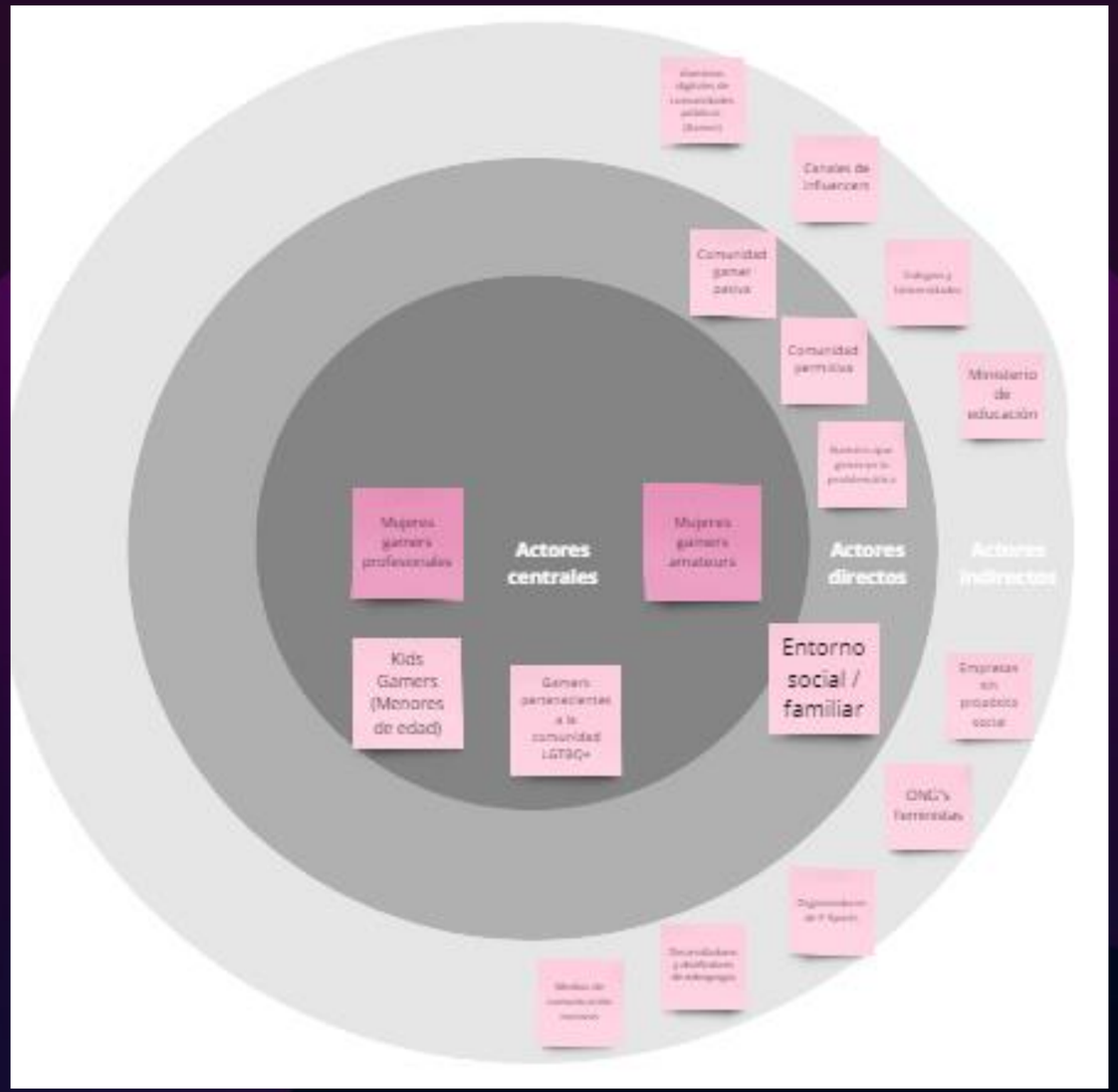
1. Segmento de clientes: Arquetipos



9. Presupuestos

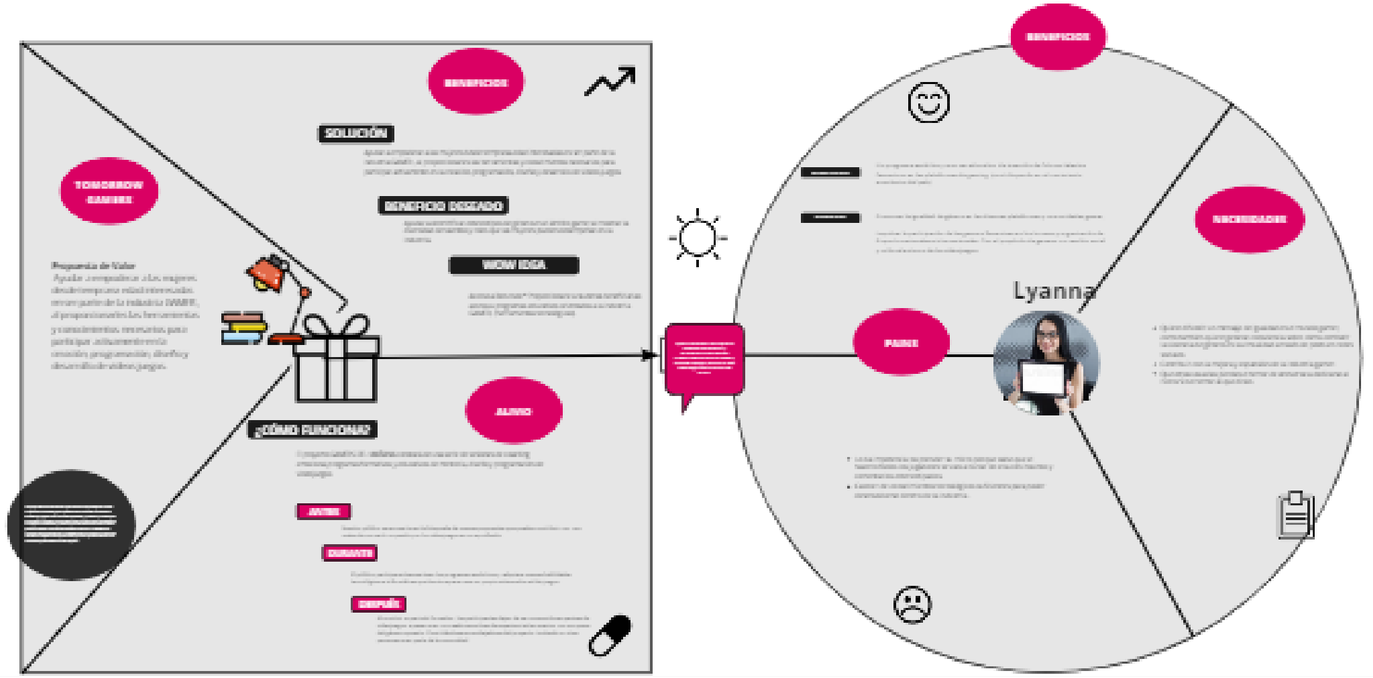
5. Fuentes de ingreso

1. Segmento de clientes: Arquetipos


Canales de influencers
Comunidad gamer activa
Comunidad gamer pasiva
Ministerio de educación
Mujeres gamers profesionales
Actores centrales
Mujeres gamers amateurs
Actores directos
Actores indirectos
Kids Gamers (Menores de edad)
Gamers pertenecientes a la comunidad LGTBQ+
Entorno social / familiar
ONG's
Desarrolladores y distribuidores de videojuegos

2. Propuesta de valor

26 .LIENZO DE PROPUESTA DE VALOR



3. Canales

1. *Sitio Web y Plataforma Educativa en Línea:*
- Desarrollo de un sitio web central y una plataforma educativa en línea para acceder al contenido del plan educativo.
  - Integración de funciones interactivas, como foros y chat, para fomentar la participación y la colaboración entre las participantes.

2. *Redes Sociales Especializadas:*
- Presencia activa en plataformas de redes sociales populares entre la audiencia objetivo (por ejemplo, Instagram, Facebook Gaming, YouTube gaming, Discord).
  - Publicación de contenido relevante, anuncios y actualizaciones para mantener a la comunidad informada y comprometida.

3. *Webinars y Eventos Virtuales:*
- Organización regular de webinars y eventos en línea a través de plataformas de transmisión en vivo.
  - Utilización de herramientas interactivas para permitir preguntas y respuestas en tiempo real.

4. *Alianzas con Comunidades y Organizaciones:*
- Colaboración con comunidades existentes de gamers mujeres a nivel LATAM y organizaciones relacionadas.
  - Participación en eventos conjuntos y promoción a través de los canales de estas comunidades.

5. *Campañas de Marketing Digital:*
- Estrategias de marketing digital, incluyendo publicidad pagada, para llegar a una audiencia más amplia.
  - Campañas específicas para destacar características únicas del programa educativo.

6. *Correo Electrónico y Boletines Informativos:*
- Mantenimiento de una lista de correo electrónico para enviar boletines periódicos con actualizaciones, noticias y recursos adicionales.
  - Personalización de mensajes según los intereses y preferencias de las participantes.

7. *Eventos Presenciales en Locaciones Estratégicas:*
- Organización de eventos presenciales en ciudades clave o en colaboración con eventos de la industria.
  - Utilización de estos eventos para promocionar el plan educativo y establecer conexiones directas con las participantes.

8. *Colaboraciones con Empresas de Tecnología y Videojuegos:*
- Alianzas estratégicas con empresas de tecnología y videojuegos para promocionar el programa educativo.
  - Acceso a canales de comunicación de estas empresas para llegar a una audiencia más amplia.

4. Relación con los clientes

1. *Foros y Comunidades en Línea:*
- Establecer y moderar espacios en línea donde las participantes pueden conectarse, compartir experiencias y hacer preguntas.
  - Facilitar discusiones guiadas por expertas y promover la interacción entre las gamers mujeres y hombres.

2. *Sesiones Interactivas en Vivo:*
- Organizar sesiones regulares en vivo con expertas de la industria para responder preguntas y proporcionar información adicional.
  - Crear un ambiente interactivo que fomente la participación activa y la construcción de redes.

3. *Soporte Técnico y Educativo:*
- Ofrecer asistencia técnica para el acceso a la plataforma educativa en línea.
  - Brindar soporte educativo adicional a través de tutorías y recursos personalizados según las necesidades individuales.

4. *Eventos Presenciales y Encuentros Locales:*
- Organizar eventos presenciales en diversas ubicaciones para que las participantes se conozcan en persona.
  - Facilitar encuentros locales para fortalecer las conexiones dentro de comunidades más pequeñas.

5. *Encuestas y Retroalimentación:*
- Realizar encuestas periódicas para recopilar opiniones sobre la calidad del contenido y las experiencias del programa.
  - Utilizar la retroalimentación para realizar mejoras continuas y adaptar el plan educativo a las necesidades cambiantes.

6. *Programas de Mentoría Personalizada:*
- Facilitar conexiones significativas entre mentoras y participantes.
  - Coordinar sesiones regulares de mentoría para abordar metas individuales y proporcionar orientación profesional.

7. *Comunicación Multicanal:*
- Utilizar diversos canales de comunicación, como correo electrónico, redes sociales y mensajes directos, para mantener a las participantes informadas.
  - Responder de manera oportuna a consultas y comentarios a través de los canales preferidos por las gamers mujeres.
8. *Celebración de Logros:*
- Reconocer y celebrar los logros individuales y colectivos de las participantes.
  - Destacar historias de éxito y contribuciones significativas a la comunidad.

5. Fuentes de ingreso

Modelo Freemium

- Ofrecer una versión gratuita con funciones básicas y luego permitir a los usuarios mejorar a una suscripción premium para obtener beneficios adicionales.

Suscripciones Premium

-Ofrecer contenido exclusivo, funciones avanzadas o acceso prioritario a cambio de una suscripción mensual o anual.

Publicidad Segmentada

-Mostrar anuncios relevantes para el público gamer, asegurándose de no interferir en la experiencia educativa.

Venta de Merchandising Educativo

-Ofrecer productos relacionados con la marca de la plataforma, como camisetas, libros, o elementos coleccionables..

Donaciones y Crowdfunding

- Permitir a los usuarios realizar donaciones voluntarias o utilizar plataformas de crowdfunding para apoyar el desarrollo y mantenimiento.

6. Recursos clave

1. *Equipo de Desarrollo de Contenido:*
- Expertos en la industria de videojuegos para crear módulos educativos relevantes y atractivos.
  - Diseñadores instruccionales y multimedia para garantizar la efectividad del contenido.

2. *Plataforma Tecnológica:*
- Desarrollo y mantenimiento de una plataforma en línea robusta para la entrega del contenido educativo.
  - Especialistas en tecnología para garantizar la seguridad y accesibilidad de la plataforma.

3. *Expertas en Videojuegos:*
- Mujeres con experiencia destacada en diversas áreas de la industria de videojuegos.
  - Participación activa en la creación de contenido, webinars y sesiones interactivas.

4. *Personal de Soporte Técnico y Educativo:*
- Profesionales dedicados para brindar asistencia técnica a las participantes.
  - Tutores y mentores para ofrecer apoyo educativo personalizado.

5. *Aliados Estratégicos:*
- Relaciones sólidas con empresas de videojuegos, comunidades gamer y organizaciones educativas.
  - Acceso a recursos adicionales, eventos y oportunidades exclusivas a través de estas alianzas.

6. *Comunidad Activa de Gamers Mujeres:*
- Creación y mantenimiento de una comunidad activa en línea y fuera de línea.
  - Moderadores para gestionar foros, eventos y asegurar un entorno inclusivo.

7. *Herramientas de Evaluación y Retroalimentación:*
- Implementación de sistemas para evaluar el progreso de las participantes.
  - Recopilación y análisis de retroalimentación para mejorar continuamente el plan educativo.

8. *Equipo de Marketing y Comunicaciones:*
- Profesionales de marketing digital para diseñar y ejecutar estrategias de promoción.
  - Especialistas en comunicación para mantener una presencia activa en redes sociales y otros canales.

9. *Eventos Presenciales y Logística:*
- Coordinadores de eventos para organizar reuniones presenciales y colaboraciones.
  - Logística para garantizar la eficiencia y la calidad en eventos locales y nacionales.

10. *Gestión Financiera:*
- Profesionales encargados de la gestión financiera, presupuesto y búsqueda de fuentes de ingresos.
  - Administradores para garantizar la sostenibilidad financiera del plan educativo.

7. Actividades Clave

1. *Desarrollo de Contenido Educativo:*
- Creación de módulos educativos atractivos que abarquen diversas áreas de la industria de videojuegos.
  - Actualización constante del contenido para reflejar las últimas tendencias y avances en la industria.

2. *Organización de Eventos Virtuales y Presenciales:*
- Planificación y ejecución de webinars, conferencias y talleres con expertas de la industria.
  - Coordinación de eventos presenciales para promover la interacción cara a cara y fortalecer la comunidad.

3. *Mantenimiento de Plataforma en Línea:*
- Gestión de una plataforma digital para acceder a contenido educativo, foros de discusión y recursos adicionales.
  - Monitoreo constante de la plataforma para brindar soporte técnico y garantizar una experiencia fluida.

4. *Promoción y Marketing:*
- Estrategias de marketing digital para llegar a la audiencia objetivo a través de redes sociales, publicidad en línea y asociaciones.
  - Desarrollo de campañas para destacar los beneficios únicos del plan educativo.

5. *Colaboraciones con Aliados:*
- Establecimiento y mantenimiento de relaciones con empresas de videojuegos, comunidades gamer y otras organizaciones aliadas.
  - Coordinación de eventos y proyectos conjuntos para maximizar el impacto.

6. *Evaluación y Retroalimentación:*
- Implementación de sistemas de evaluación para medir el progreso y la satisfacción de las participantes.
  - Recopilación regular de comentarios para mejorar continuamente el plan educativo.

7. *Mentorías y Apoyo Individual:*
- Facilitación de programas de mentoría con expertas en la industria.
  - Brindar apoyo personalizado a las participantes para abordar desafíos y maximizar su desarrollo profesional.

8. *Gestión Financiera:*
- Supervisión de la estructura de costos, presupuesto y posibles fuentes de ingresos.
  - Buscar oportunidades de financiamiento, becas o patrocinios para mejorar la accesibilidad del programa.

8. Aliados clave

1. *Empresas de Videojuegos:*

- Colaboración con empresas líderes en la industria para acceder a recursos, eventos y experiencias exclusivas.
- Posible financiamiento o becas de desarrollo ofrecidas por empresas de renombre.

2. *Comunidades de Gamers Femeninas:*

- Asociación con comunidades en línea y fuera de línea para fomentar la participación y crear un ambiente de apoyo.
- Colaboraciones para organizar eventos conjuntos y compartir recursos.

3. *Instituciones Educativas:*

- Acuerdos con instituciones educativas para validar y respaldar el contenido del plan educativo.
- Acceso a instalaciones y recursos educativos para actividades presenciales.

4. *Expertas en la Industria de Videojuegos:*

- Colaboración con mujeres destacadas en el campo de los videojuegos para ofrecer charlas, talleres y sesiones interactivas.
- Participación en mentorías para proporcionar orientación personalizada.

5. *Plataformas de Aprendizaje en Línea:*

- Asociación con plataformas de educación en línea para la entrega eficiente y accesible del contenido educativo.
- Integración de herramientas de aprendizaje interactivas y evaluaciones.

6. *Marcas de Tecnología y Hardware:*

- Colaboración con marcas que ofrecen hardware y accesorios para gaming.
- Posibles descuentos exclusivos para las participantes del plan educativo.

7. *Empresas de Marketing y Publicidad:*

- Alianzas para ofrecer módulos especializados en marketing para la industria de videojuegos.
- Oportunidades de pasantías o proyectos prácticos en colaboración con agencias de marketing.

8.*Egresados y Estudiantes de últimos ciclos

-Profesionales de las carreras de diseño multimedia y afines , que buscan obtener experiencia y horas de practicas. Para abrirse campo dentro de las diversas industria de entretenimiento .

MODELO DE NEGOCIO CONSOLIDADO



El objetivo principal de un modelo de negocio sostenible es equilibrar eficazmente los aspectos económicos, sociales y medioambientales, creando valor a largo plazo sin comprometer los recursos para las generaciones futuras. Busca maximizar la rentabilidad y el impacto positivo en la sociedad y el medio ambiente, promoviendo la responsabilidad social corporativa, la eficiencia en el uso de recursos y la equidad. La sostenibilidad impulsa la resiliencia empresarial y la capacidad de adaptación a los desafíos emergentes, contribuyendo así al bienestar global.

0. Reto de Diseño: ¿Cuál es el reto que tu modelo de negocio debe resolver? ¿Para qué sirve tu proyecto?

8. Aliados clave

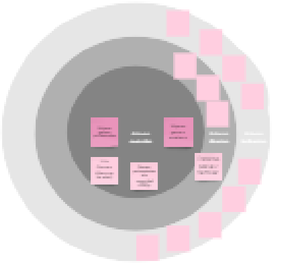
7. Actividades Clave

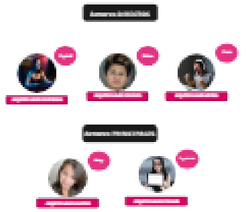
2. Propuesta de valor



4. Relación con los clientes

1. Segmento de clientes: Arquetipos





6. Recursos clave

TOMORROW GAMERS

3. Canales

9. Presupuestos

5. Fuentes de ingreso

1. Segmento de clientes: Arquetipos

Actores DIRECTOS

Crystal



ARQUETIPO GAMER PROFESIONAL

Brian



ARQUETIPO GAMER SOCIOPATA

Coco



ARQUETIPO GAMER NEUTRAL

Actores PRINCIPALES

Amy



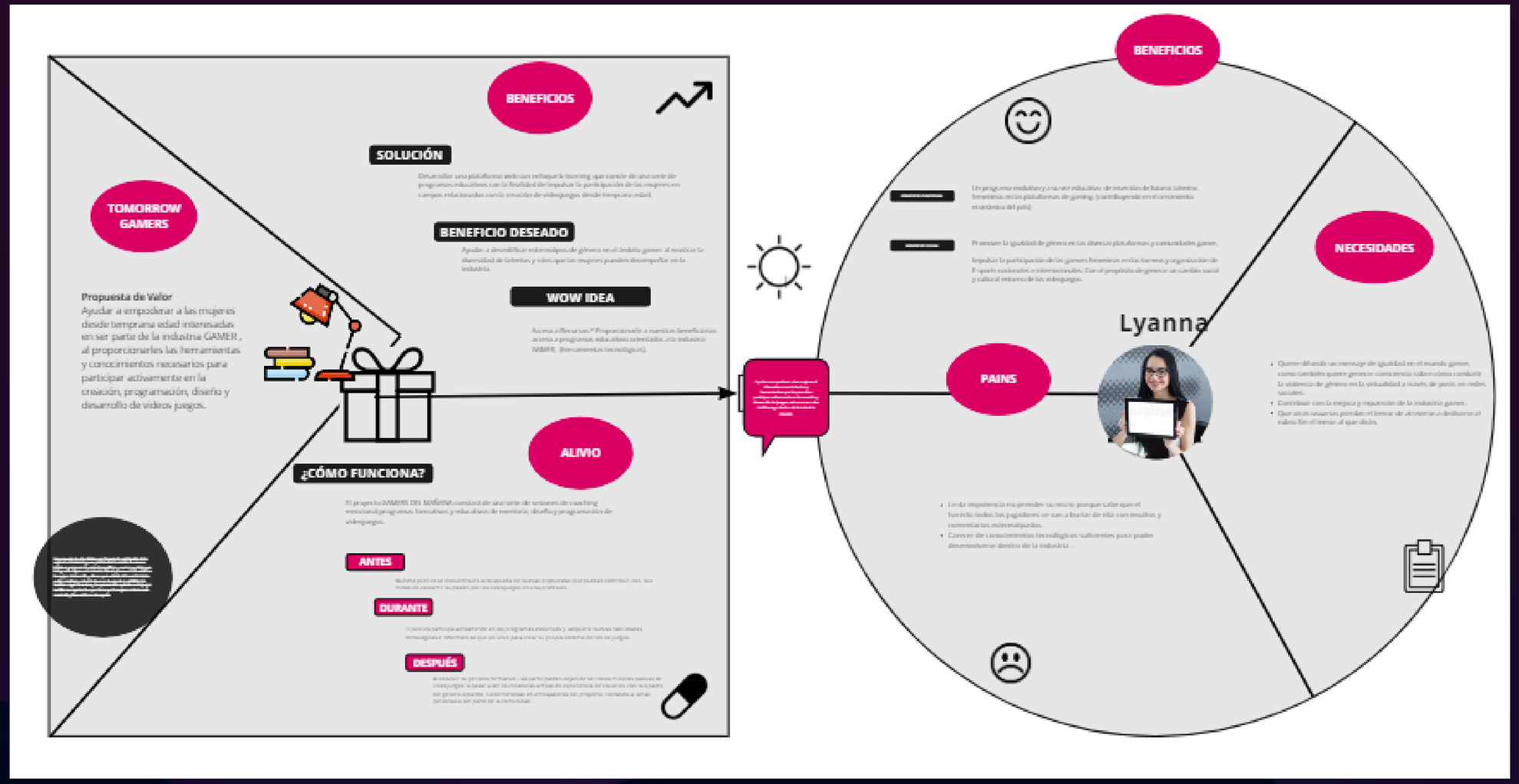
ARQUETIPO GAMER AMATEUR

Lyanna



ARQUETIPO GAMER STREAMER

2. Propuesta de valor


BENEFICIOS
SOLUCIÓN
TOMORROW GAMERS
BENEFICIO DESEADO
Propuesta de Valor
Ayudar a empoderar a las mujeres desde temprana edad interesadas en ser parte de la industria GAMER , al proporcionarles las herramientas y conocimientos necesarios para participar activamente en la creación, programación, diseño y desarrollo de video juegos.
WOW IDEA
ALIVIO
¿CÓMO FUNCIONA?
ANTES
DURANTE
DESPUÉS
BENEFICIOS
NECESIDADES
Lyanna
PAINS

3. Canales

2. *Redes Sociales Especializadas:*
- Presencia activa en plataformas de redes sociales populares entre la audiencia objetivo (por ejemplo, Instagram, Facebook Gaming, You Tube gaming, Discord).
  - Publicación de contenido relevante, anuncios y actualizaciones para mantener a la comunidad informada y comprometida.

3. *Webinars y Eventos Virtuales:*
- Organización regular de webinars y eventos en línea a través de plataformas de transmisión en vivo.
  - Utilización de herramientas interactivas para permitir preguntas y respuestas en tiempo real.

4. *Alianzas con Comunidades y Organizaciones:*
- Colaboración con comunidades existentes de gamers mujeres a nivel LATAM y organizaciones relacionadas.
  - Participación en eventos conjuntos y promoción a través de los canales de estas comunidades.

7. *Eventos Presenciales en Locaciones Estratégicas:*
- Organización de eventos presenciales en ciudades clave o en colaboración con eventos de la industria.
  - Utilización de estos eventos para promocionar el plan educativo y establecer conexiones directas con las participantes.

8. *Colaboraciones con Empresas de Tecnología y Videojuegos:*
- Alianzas estratégicas con empresas de tecnología y videojuegos para promocionar el programa educativo.
  - Acceso a canales de comunicación de estas empresas para llegar a una audiencia más amplia.

4. Relación con los clientes

1. *Foros y Comunidades en Línea:*
- Establecer y moderar espacios en línea donde las participantes pueden conectarse, compartir experiencias y hacer preguntas.
  - Facilitar discusiones guiadas por expertas y promover la interacción entre las gamers mujeres y hombres.

2. *Sesiones Interactivas en Vivo:*
- Organizar sesiones regulares en vivo con expertas de la industria para responder preguntas y proporcionar información adicional.
  - Crear un ambiente interactivo que fomente la participación activa y la construcción de redes.

4. *Eventos Presenciales y Encuentros Locales:*
- Organizar eventos presenciales en diversas ubicaciones para que las participantes se conozcan en persona.
  - Facilitar encuentros locales para fortalecer las conexiones dentro de comunidades más pequeñas.

8. *Celebración de Logros:*
- Reconocer y celebrar los logros individuales y colectivos de las participantes.
  - Destacar historias de éxito y contribuciones significativas a la comunidad.

5. Fuentes de ingreso

Modelo Freemium

- Ofrecer una versión gratuita con funciones básicas y luego permitir a los usuarios mejorar a una suscripción premium para obtener beneficios adicionales.

Venta de Merchandising Educativo

-Ofrecer productos relacionados con la marca de la plataforma, como camisetas, libros, o elementos coleccionables..

Donaciones y Crowdfunding

- Permitir a los usuarios realizar donaciones voluntarias o utilizar plataformas de crowdfunding para apoyar el desarrollo y mantenimiento.

6. Recursos clave

1. *Equipo de Desarrollo de Contenido:*
- Expertos en la industria de videojuegos para crear módulos educativos relevantes y atractivos.
  - Diseñadores instruccionales y multimedia para garantizar la efectividad del contenido.

3. *Expertas en Videojuegos:*
- Mujeres con experiencia destacada en diversas áreas de la industria de videojuegos.
  - Participación activa en la creación de contenido, webinars y sesiones interactivas.

5. *Aliados Estratégicos:*
- Relaciones sólidas con empresas de videojuegos, comunidades gamer y organizaciones educativas.
  - Acceso a recursos adicionales, eventos y oportunidades exclusivas a través de estas alianzas.

6. *Comunidad Activa de Gamers Mujeres:*
- Creación y mantenimiento de una comunidad activa en línea y fuera de línea.
  - Moderadores para gestionar foros, eventos y asegurar un entorno inclusivo.

7. Actividades Clave

1. *Desarrollo de Contenido Educativo:*
- Creación de módulos educativos atractivos que abarquen diversas áreas de la industria de videojuegos.
  - Actualización constante del contenido para reflejar las últimas tendencias y avances en la industria.

2. *Organización de Eventos Virtuales y Presenciales:*
- Planificación y ejecución de webinars, conferencias y talleres con expertas de la industria.
  - Coordinación de eventos presenciales para promover la interacción cara a cara y fortalecer la comunidad.

5. *Colaboraciones con Aliados:*
- Establecimiento y mantenimiento de relaciones con empresas de videojuegos, comunidades gamer y otras organizaciones aliadas.
  - Coordinación de eventos y proyectos conjuntos para maximizar el impacto.

7. *Mentorías y Apoyo Individual:*
- Facilitación de programas de mentoría con expertas en la industria.
  - Brindar apoyo personalizado a las participantes para abordar desafíos y maximizar su desarrollo profesional.

8. *Gestión Financiera:*
- Supervisión de la estructura de costos, presupuesto y posibles fuentes de ingresos.
  - Buscar oportunidades de financiamiento, becas o patrocinios para mejorar la accesibilidad del programa.

8. Aliados clave

1. *Empresas de Videojuegos:*

- Colaboración con empresas líderes en la industria para acceder a recursos, eventos y experiencias exclusivas.
- Posible financiamiento o becas de desarrollo ofrecidas por empresas de renombre.

2. *Comunidades de Gamers Femeninas:*

- Asociación con comunidades en línea y fuera de línea para fomentar la participación y crear un ambiente de apoyo.
- Colaboraciones para organizar eventos conjuntos y compartir recursos.

3. *Instituciones Educativas:*

- Acuerdos con instituciones educativas para validar y respaldar el contenido del plan educativo.
- Acceso a instalaciones y recursos educativos para actividades presenciales.

4. *Expertas en la Industria de Videojuegos:*

- Colaboración con mujeres destacadas en el campo de los videojuegos para ofrecer charlas, talleres y sesiones interactivas.
- Participación en mentorías para proporcionar orientación personalizada.

8.*Egresados y Estudiantes de últimos ciclos

-Profesionales de las carreras de diseño multimedia y afines , que buscan obtener experiencia y horas de practicas. Para abrirse campo dentro de las diversas industria de entretenimiento .

9. Presupuestos

Programador WEB

-Con experiencia en desarrollo web y enfoque

Ingeniero de Backend Educativo

-Con conocimiento en la implementación de bases de datos para gestionar contenidos educativos.Asimismo que cuente con capacidad para desarrollar lógicas de gamificación y seguimiento del progreso del usuario.

Diseñador de Experiencia de Usuario (UX) para Gamers

- Con conocimiento en psicología del jugador para crear interfaces atractivas.Y asu vez que cuente con habilidades para diseñar sistemas de recompensas y progresión.

Especialista en Contenidos Educativos para Gamers

- Con conocimientos en estrategias pedagógicas y cómo aplicarlas de manera atractiva.

Experto en Gamificación Educativa

-Con experiencia en la aplicación de mecánicas de juego en contextos educativos y que cuente con habilidades para motivar a los estudiantes a través de la gamificación.

Community Manager Gamer-Educativo

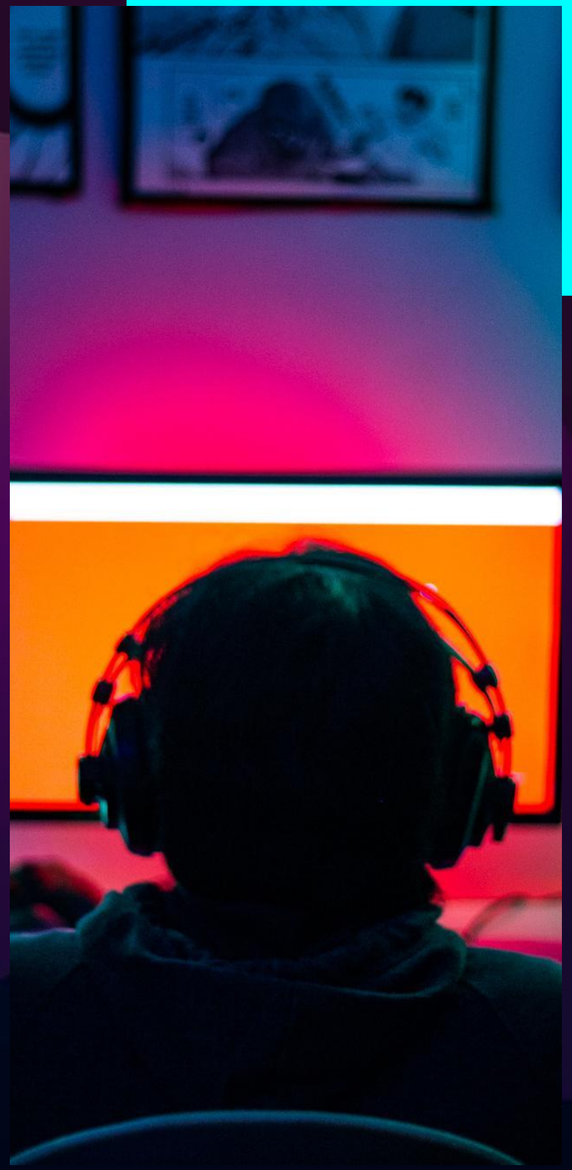
-Que cuente con experiencia en gestión de comunidades en línea.

Especialista en Seguridad y Privacidad

Que cuente con experiencia en garantizar la seguridad de datos de los usuarios. Y asimismo que pueda tener conocimientos en mejores prácticas de privacidad en plataformas educativas.

PROPUESTA DE IDEACIÓN

PLATAFORMA EDUCATIVA B-LEARNING “TOMORROW GAMER”





PROYECCIÓN A FUTURO

¿CÓMO SE VE EL ÉXITO?



Las expectativas que se esperan del proyecto, se centrarán en COADYUVAR a DESMITIFICAR ESTEREOTIPOS de GÉNERO en el ámbito gamer al MOSTRAR la diversidad de TALENTOS y ROLES que las MUJERES pueden DESEMPEÑAR en la INDUSTRIA. Proporcionarle a nuestras beneficiarias acceso a PROGRAMAS EDUCATIVOS B-LEARNING orientados a la industria GAMER, (herramientas tecnológicas).

Éxito para el usuario

PODER TENER ACCESO A UN ESPACIO EDUCATIVO, DONDE PUEDAN ADQUIRIR CONOCIMIENTOS Y HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS, QUE A FUTURA LE SIRVAN PARA CONVERTIRSE EN CO-CREADORAS CON SUS PARES DEL GÉNERO OPUESTOS DE FUTUROS PROYECTOS DENTRO DE LA INDUSTRIA GAMER.

ÉXITO PARA EL PROYECTO

CONVERTIR LA PASIÓN QUE NUESTRAS BENEFICIARIAS TIENEN POR LOS VIDEOJUEGOS EN UNA PROFESIÓN (GENERAR SUSCRIPCIONES AL PROGRAMA)

KPI"S

LEADS ,USUARIAS NUEVAS , TASA DE REBOTE,TIEMPO DE PERMANENCIA, IMPRESIONES, ALCANCE , ENGAGEMENT Y CONVERSIONES.

Benchmarking

- SKILLSHARE
- CREHANA
- YOUTUBE CREATOR ACADEMY
- TWITCH CREATOR CAMP
- DOMESTIKA

FUNCIONALIDAD



AL SUSCRIBIRSE A TOMORROW GAMER , ¿QUÉ ESPERA, NECESITA Y DESEA EL USUARIO?

Al ser parte del programa educativo, las usuarias podrán tener acceso a contenido y material exclusivo como : desarrollo de juegos, diseño gráfico, programación, y habilidades de resolución de problemas. Además, podrán acceder a contenido relacionado con la industria , mentorías de mujeres exitosas en el campo y comunidades para que puedan conectar con otras jugadoras de su misma edad.

CONTENIDO DESEADO

TUTORIALES DE DISEÑO DE JUEGOS, PROGRAMACIÓN, CREACIÓN DE CONTENIDO PARA STREAMING, Y DESARROLLO DE HABILIDADES ESPECÍFICAS EN JUEGOS POPULARES. ASÍ COMO, CONTENIDO DE FÁCIL ACCESO Y QUE SEA ENTENDIBLE QUE LES PUEDA SERVIR COMO REFERENCIA PARA SENTIRSE EMPODERADAS DENTRO DE LA INDUSTRIA Y EN LO PERSONAL.



24. VALIDACIÓN Y PROTOTIPO

Para validar la propuesta planteada como una solución viable, se realizó el diseño del prototipo a modo de mock-up y se expuso al público a través de los talleres generativos; obteniendo así tanto resultados como reacciones positivas.

PROTOTIPADO LOGOTIPO E INTERFAZ

LOGOTIPO



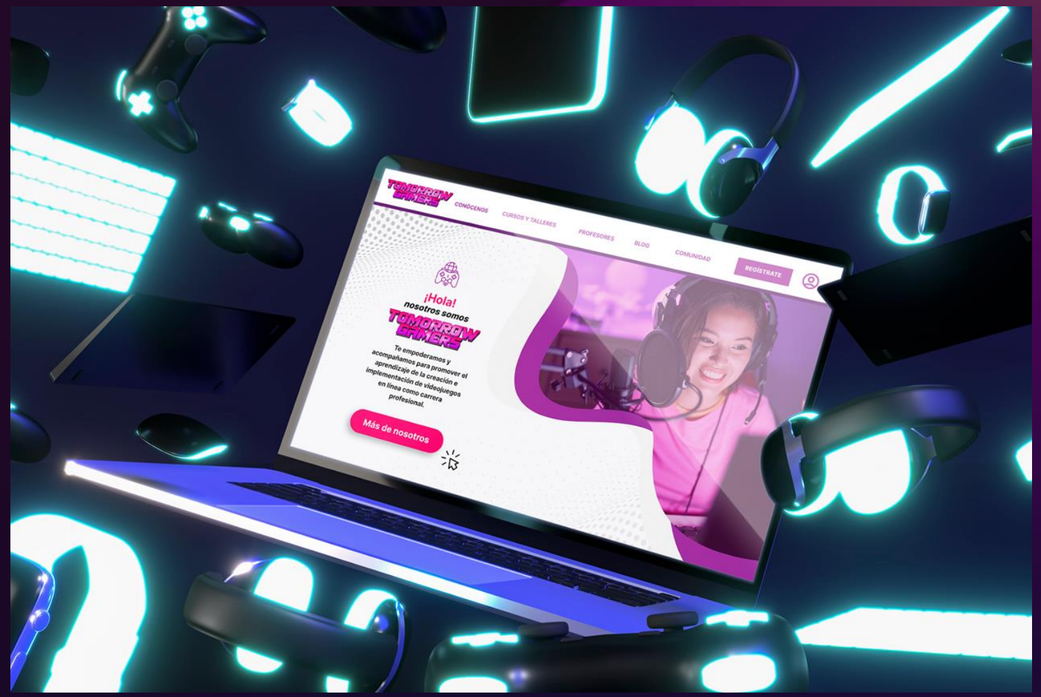
LOGOTIPO

TOMORROW GAMERS

Para representar a la marca, creamos un logotipo que tenga cualidades que según nuestra investigación conecta óptimamente con nuestro público objetivo y genera recordación de marca y pregnancia visual, un logotipo que es tipográfico y lleva los colores más relacionados al mundo gamer, en mayúsculas, representando fuerza y empoderamiento.

PROTOTIPADO

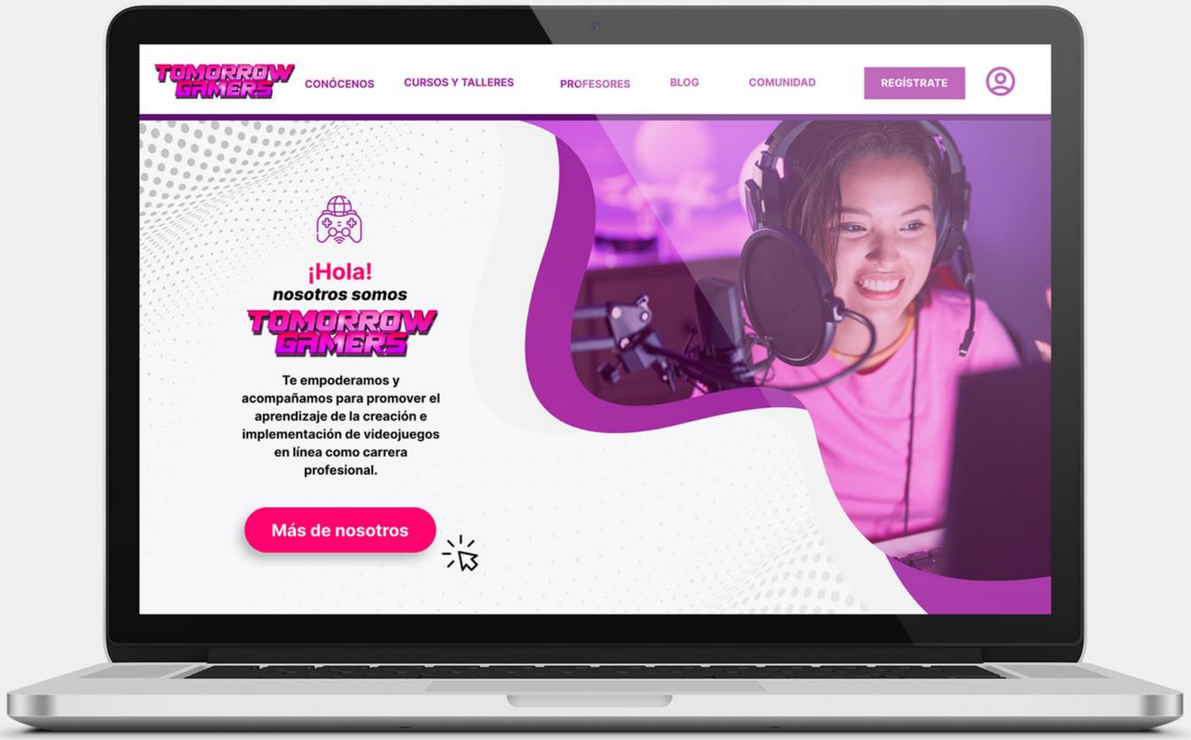
WEB



TOMORROW GAMERS

PROTOTIPADO

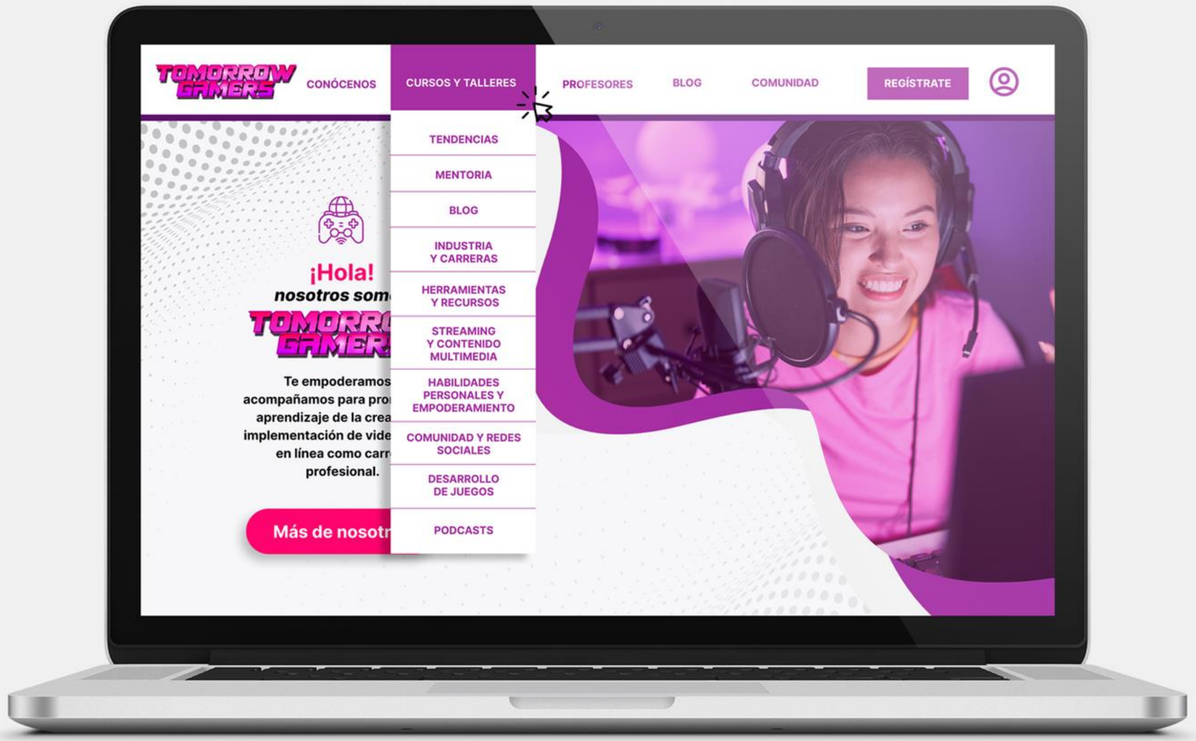
WEB



Creamos una landing que va de la mano con todos los objetivos e información que hemos recabado en toda nuestra investigación, una landing que sea atractiva visualmente para nuestro público objetivo, que desde que uno entre, impacte visualmente y comunique de qué va la página web, como podemos observar, hay la imagen de una mujer joven jugando o transmitiendo un podcast, junto con un pequeño copy de lo que es TOMORROW GAMERS, y el logo en la parte superior para generar recordación de marca.

PROTOTIPADO

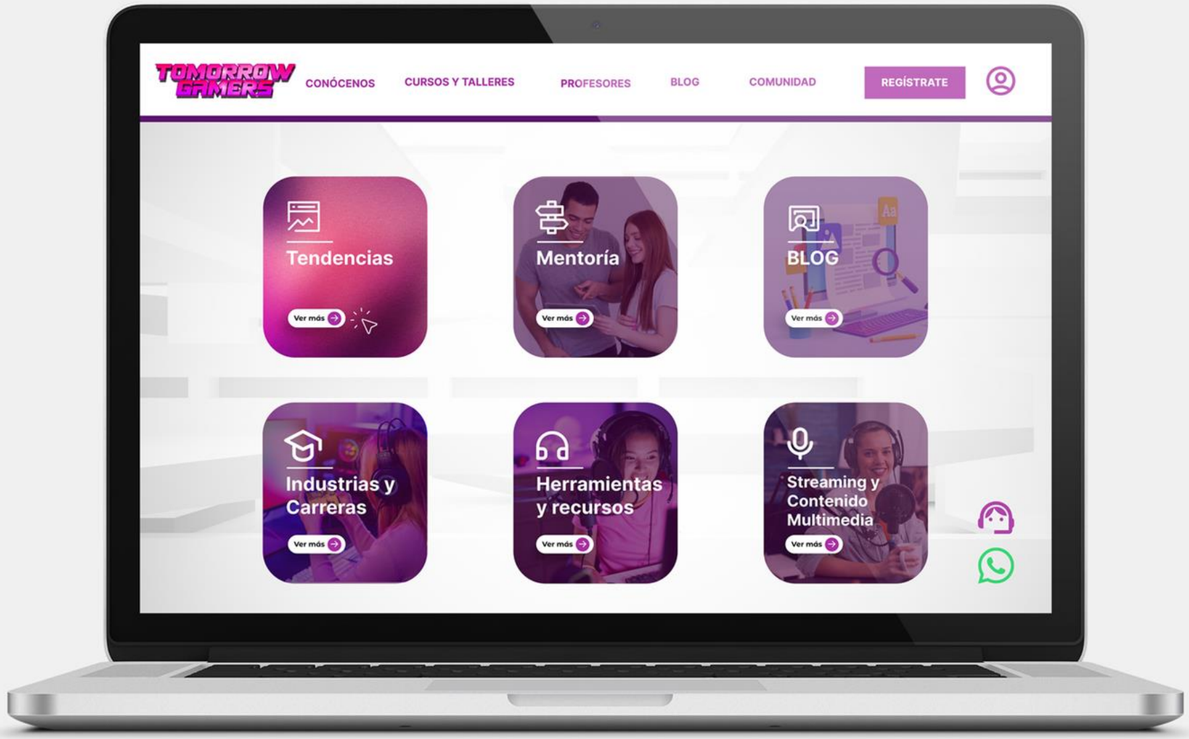
WEB



Hicimos un vistazo del apartado cursos y talleres, que es parte vital de la página web. Vemos como se ve en la página web cuando uno hace “click” en ese botón y se despliegan todas las opciones que previamente fueron validadas por nuestro público objetivo en el test de card sorting, de esta manera nos aseguramos de que todo lo que hay en la página web es de suma relevancia y es aceptado previamente por nuestros usuarios.

PROTOTIPADO

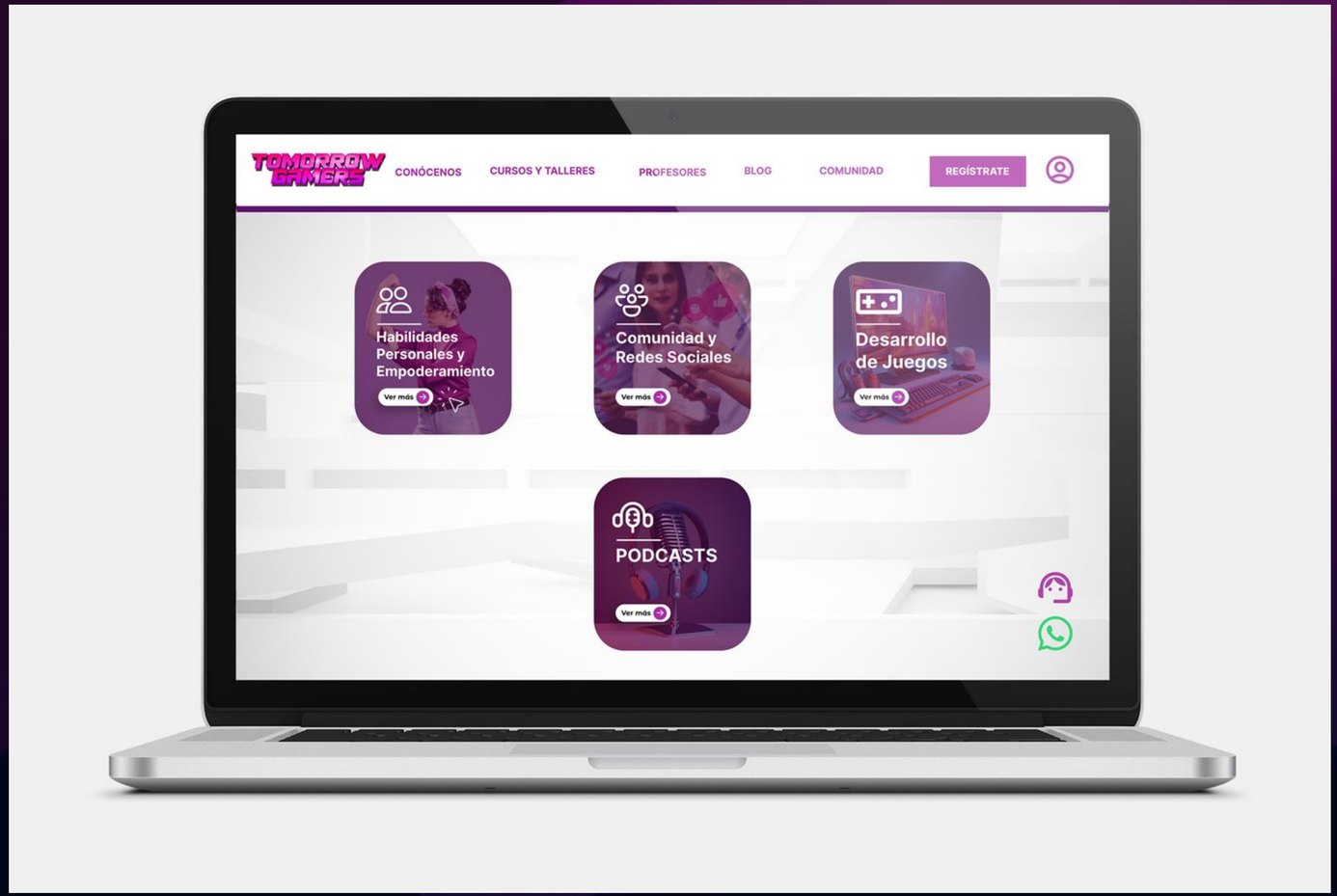
WEB



En esta parte, podemos observar cómo se verían los cursos y talleres, con un diseño y estilo limpio y fresco que es lo que según nuestra exhaustiva investigación comprobamos y validamos que funciona para nuestros usuarios. En la barra superior tenemos la barra general para que uno pueda elegir a qué sección de la página web navegar.

PROTOTIPADO

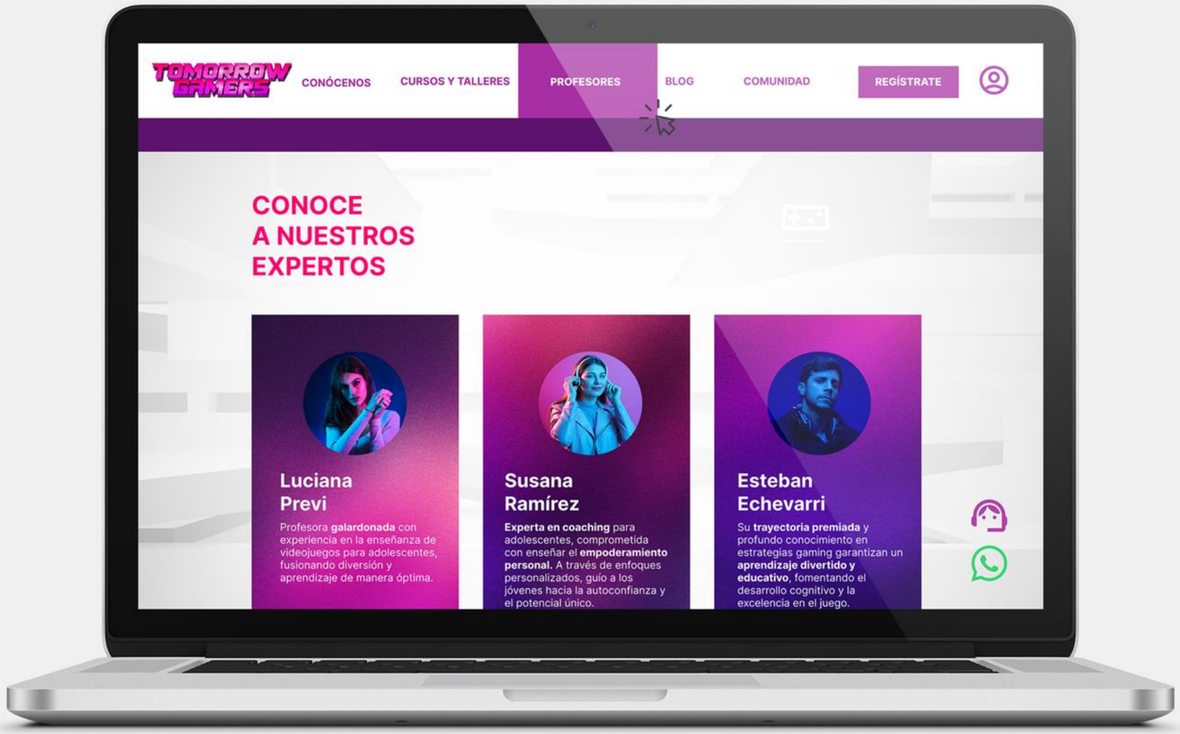
WEB



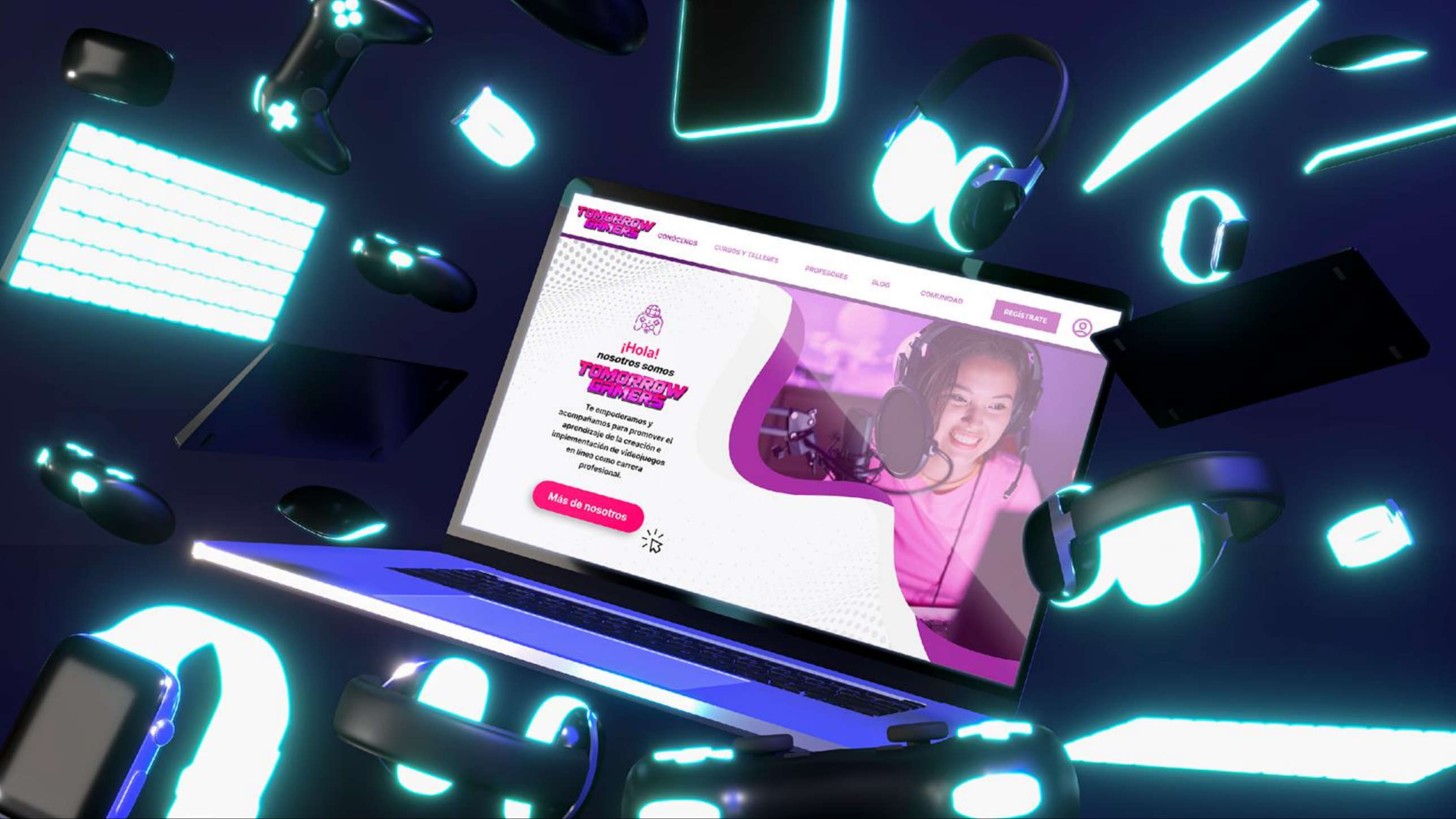
También decidimos insertar dos botones esenciales y de suma importancia, uno que es el “CALL TO ACTION” que es el botón de Whatsapp para que nuestros usuarios puedan contactar directamente con un asistente por Whatsapp y preguntar por los precios y horarios de los cursos y las modalidades en las que se dictan las clases, preguntar por los profesores y más información detallada de los cursos; mientras que el otro botón es el de soporte técnico, por si presentan algún inconveniente en la página a la hora de navegar en ella y poder darle una solución inmediata y efectiva al problema.

PROTOTIPADO

WEB



Finalmente, tenemos una sección que es de presentación de nuestros profesores especialistas en diversos cursos, algunos profesores son especialistas en videojuegos, otros en liderazgo para adolescentes, motivación. Esta sección en esencial ya que al nosotros mostrar a nuestros especialistas, estamos teniendo transparencia y los usuarios pueden conocer y enganchar con nuestros expertos y acceder a las clases con más seguridad, porque saben qué personas les van a enseñar y su experticia en el tema.


TOMORROW GAMERS
CONÓCENOS
CURSOS Y TALLERES
PROFESORES
BLOG
COMUNIDAD
REGÍSTRATE
¡Hola!
nosotros somos
TOMORROW GAMERS
Te empoderamos y acompañamos para promover el aprendizaje de la creación e implementación de videojuegos en línea como carrera profesional.
Más de nosotros



REACCIONES



La interfaz de la web, muestra un diseño bastante amigable y de fácil dominio para las usuarias.

Al interactuar con la plataforma, las usuarias , mostraron genuino interés en el contenido audiovisual. Dado de que se alinea con sus preferencias.

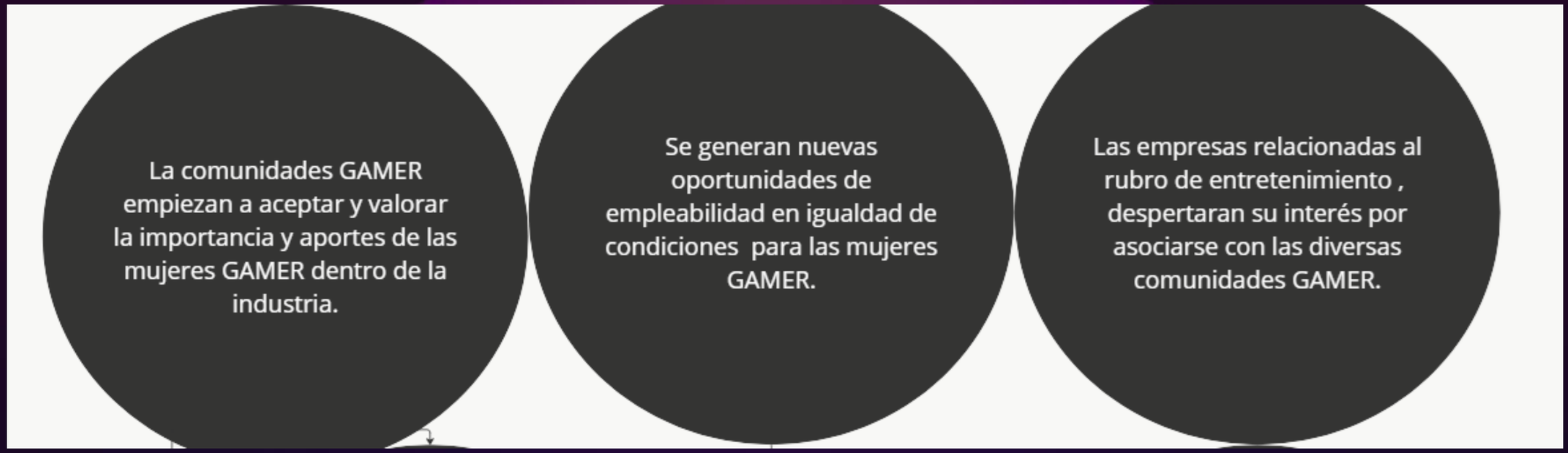
Las proyecciones planteadas en el modelo de Negocio muestran un alto indice de sustentabilidad. A raíz de la aceptación que se obtuvo por parte de las usuarias.

Resultados Obtenidos del MODELO DE NEGOCIO SOSTENIBLE

Más jóvenes mujeres se empiezan a interesar por incursionar en la industria GAMER, dejan el rol de jugadoras pasivas. Para asumir un nuevo rol como creadoras de contenido.

El impacto social es notoriamente positivo. Al empoderar a las jóvenes videojugadoras dentro de la industria GAMR.

Al hacer parte a las mujeres GAMER como creadoras de contenido dentro de la industria. Se fomenta, mayores oportunidades de negocio sostenible


La comunidades GAMER empiezan a aceptar y valorar la importancia y aportes de las mujeres GAMER dentro de la industria.
Se generan nuevas oportunidades de empleabilidad en igualdad de condiciones para las mujeres GAMER.
Las empresas relacionadas al rubro de entretenimiento , despertaran su interés por asociarse con las diversas comunidades GAMER.

Implementar prácticas sostenibles en el desarrollo y operación de la plataforma, demostrando un compromiso con la responsabilidad ambiental.

Construir una marca alrededor de la inclusión y la educación sostenible crea una identidad única que puede resonar con audiencias comprometidas con estos valores.

Se podrá lograr obtener ingresos a través de modelos de suscripción, publicidad y colaboraciones estratégicas, asegurando la sostenibilidad financiera de la plataforma educativa.



25. LIENZO DE PRESUPUESTOS E INGRESOS



Finalmente, se desarrollaron cuadros de presupuesto, ganancia e inversión a modo de supuestos. Esto nos dará un avance de un modelo de negocio sostenible e eficaz ya formalizado.

PRESUPUESTO POR DESARROLLO DE PROYECTO

	MENSUAL	ANUAL
Gastos fijos	S/ 3,140.00	S/ 37,680.00
Agua	S/ 250.00	S/ 3,000.00
Luz	S/ 580.00	S/ 6,960.00
Internet	S/ 210.00	S/ 2,520.00
Alquiler de oficina (mobiliarios, equipos)	S/ 1,500.00	S/ 18,000.00
Gastos corrientes (Transporte, alimentación, etc)	S/ 600.00	S/ 7,200.00
Sueldos y salarios	S/ 15,200.00	S/ 182,400.00
Pasantes (4)	S/ 3,600.00	S/ 43,200.00
Desarrollador y Programador Web	S/ 2,100.00	S/ 25,200.00
Diseñador de Contenido	S/ 1,800.00	S/ 21,600.00
Desarrolladora Frontend Gamificada	S/ 1,300.00	S/ 15,600.00
Especialista en Contenidos Educativos	S/ 1,600.00	S/ 19,200.00
Diseñadora de Experiencia de Usuario (UX)	S/ 2,100.00	S/ 25,200.00
Coaching motivacional	S/ 1,400.00	S/ 16,800.00
Contador	S/ 1,300.00	S/ 15,600.00
Gastos Operativos	S/ 5,080.00	S/ 60,960.00
Desarrollo de la plataforma web (dominio+hosting)	S/ 280.00	S/ 3,360.00
Actualizaciones y mejoras continuas	S/ 150.00	S/ 1,800.00
Actualizaciones de Software y Seguridad	S/ 220.00	S/ 2,640.00
Mantenimiento de la Plataforma	S/ 180.00	S/ 2,160.00
Desarrollo de contenido premium	S/ 700.00	S/ 8,400.00
Desarrollo de contenido orgánico	S/ 450.00	S/ 5,400.00
Experto en gamificación educativa	S/ 2,100.00	S/ 25,200.00
Adquisición de licencias de juegos educativos	S/ 520.00	S/ 6,240.00
Derechos de uso de contenido exclusivo	S/ 300.00	S/ 3,600.00
Costos de Alojamiento en la Nube	S/ 180.00	S/ 2,160.00
Marketing y Publicidad	S/ 3,500.00	S/ 42,000.00
Estrategia de marketing digital	S/ 0.00	S/ 0.00
Publicidad en RR.SS y plataformas gamers	S/ 700.00	S/ 8,400.00
Contratación de community managers	S/ 1,300.00	S/ 15,600.00
Creación de elementos visuales y de marca (Merchand	S/ 1,500.00	S/ 18,000.00
Organización de Eventos Educativos	S/ 3,800.00	S/ 45,600.00
Gamers profesionales	S/ 1,300.00	S/ 15,600.00
Especialistas de la industria gamer (ponentes)	S/ 2,500.00	S/ 30,000.00
TOTAL.(Con IGV18%)	S/ 30,720.00	S/ 368,640.00

GANANCIAS APROXIMADAS

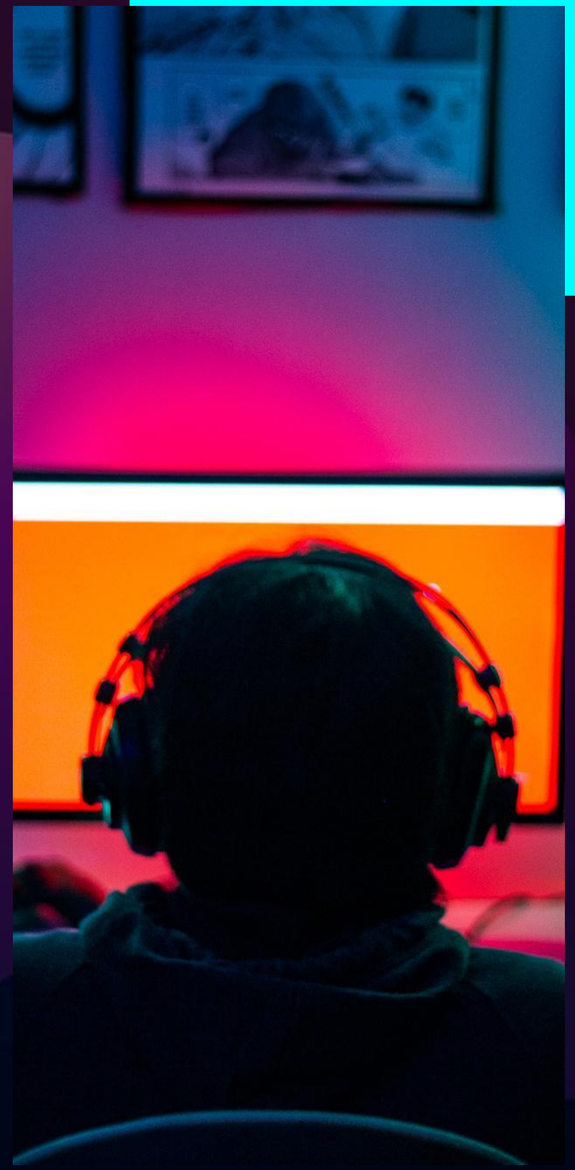
	COSTO UNITARIO	PROYECCIÓN DE SUSCRIPCIONES	MENSUAL	ANUAL
Servicios				
Paquete básico (3 cursos)	S/ 450.00	30	S/ 13,500.00	S/ 162,000.00
Paquete Premium (7 cursos)	S/ 950.00	25	S/ 23,750.00	S/ 285,000.00
Publisher (espacios publicitarios)	S/ 850.00	3	S/ 2,550.00	S/ 30,600.00
Merchandising	S/ 40.00	50	S/ 2,000.00	S/ 24,000.00
TOTAL (Con IGV18%)			S/ 41,800.00	S/ 501,600.00

INVERSIÓN

	MENSUAL	ANUAL
ngresos	S/ 41,800.00	S/ 501,600.00
Egresos	S/ 30,720.00	S/ 368,640.00
Ganancias fijas	S/ 11,080.00	S/ 132,960.00

LINK DEL MIRO

https://miro.com/app/board/uXjVMTTQXrU=/





MUCHAS GRACIAS

