Bogotá D.C. 2010 - 1
Universidad de los Andes
Departamento de Arquitectura y Diseño
Estudio 7 Diseño Popular

Nicolas Afanador
María Jualiana Loaiza

JUEGOS CALLEJEROS

-Juegos Callejeros

-Panorama

-Casos de Estudio

El Trompo

La Moneda

Las Monas

El tejo

Micro

- Perfiles

Iván

Carlitos

Don Diego

-Analisis y Propuesta

POEMS / POINT

Propuesta

- Businnes Model G, Canvas

En algún momento de nuestras vidas, todos hemos usado la calle como escenario para jugar desde escondidas, hasta juegos más complejos que requieren mayor destreza como el trompo. La calle, un espacio popular definido y marcado por la injusticia y la desigualdad, brinda a la personas la posibilidad de experimentar cosas nuevas y espontáneas todos los días. Es por este motivo que la calle como escenario para el juego forma una configuración perfecta para alejarse de todos esos problemas. El juego se puede usar como herramienta para re-inventar la calle, creando redes sociales, confianza e igualdad.

El juego callejero es espontáneo y generalmente esta ligado a una moda o es por épocas. No tiene unas reglas predeterminadas, los jugadores las crean o las moldean con respecto a sus necesidades. Es así también como funciona la relacion entre los objetos y el entorno, el juego y sus herramientas se adaptan al entorno convirtiendose en juegos únicos con características del lugar.

Juegos callejeros

Panorama

La escencia de los juegos callejeros es su espontaneidad ademas de que muchos de estos juegos son modas o están por épocas. Por este motivo es difícil encontrar por la calle algún caso de estudio donde se vea a la gente jugando. Se decidió, entonces, ir a un club de tejo y rana en la carrera 29 con calle 79 donde seguramente encontraríamos relaciones similares a las de los juegos callejeros. Ahí nos encontramos con la sorpresa de que los mismos jugadores de tejo conocían y alguna vez practicaron juegos callejeros como la rayuela, mayor pared, trompo, tres huecos y yoyo entre otros. Ellos nos proporcionaron la inormación necesaria y se ofrecieron a darnos una demostración de los juegos.

Al comenzar la demostración de trompo con Iván, uno de los jugadores de tejo, un grupo de amigos del barrio se vió interesado y sin más preambulo les ofrecimos unos trompos para que jugaran. El resultado fue que recreamos el ambiente y las condiciones naturales que se dan en un juego callejero. El deseo por revivir momentos de la infancia y lanzar el trompo como solían hacerlo con sus amigos del barrio resignificó el espacio en el que nos encorabamos. No importaba que no nos conocieramos, ni que fueramos de estratos sociales diferentes. El juego nos había unido con estas personas del barrio y habíamos creado nuevos vinculos y relaciones con ellos.

5

El Duro: tiene el control del juego, porque lo domina, y al dominarlo genera confianza y credibilidad en las personas restantes.

El aprendiz: Observa y está atento a lo que pasa, y como actúan los demás, para así aprender y coger confianza con el juego, sin dejar a un lado la "mamadera de gallo"

El payaso: Le da ambiente al juego, centro de atención para el espectador, acepta y genera las burlas en el ambiente. No le importa no dominar el juego, sabe que comparte, se ríe y divierte a los demás

El "nuevo": Es nuevo dentro del grupo, no tiene ninguna relación establecida antes, inicio por el juego. El comportamiento varía dependiendo de la personalidad, pero el mismo entorno hace que se desenvuelva y cree confianza con las otras personas rápido y de una manera divertida.

El observador: No está jugando, pero está dentro del "equipo"/ grupo, es espectador, observa y comenta sobre lo que está pasando, o sobre alguien que está dentro del "equipo", humorisa el ambiente, no se atreva a jugar pero tiene el poder de la palabra y risa.

Suma de individuos en busca de una alternativa

Distraerse, divertirse, permitir acciones de "irresponsable", conocer, compartir, etc.

Generado por impulso, la persona asume un rol dentro de la "comunidad"

Sociales

Fomenta Vínculos

Los Juego Call
"Espacios Populares par

Saludables

Tanto física como mentalmente la persona se ejercita.

Adrenalina

Momento de Infancia (Anécdotas / recuerdos que tuve cuando pequeño)

Recolecciones de emociones pasadas que generan nuevas emociones / experiencias.

Espacio popular definido por relaciones de dominio (pertenencia) y desigualdad, generando así comportamientos compañeristas, cooperativos, entre los individuos presentes.

LA CALLE

Características

Ruptura entre lo Cotidiano y Homogéneo

Escenario

Acciones lúdico-culturales,
Herencia de nuestros antepasados.
(Permanecen en la memoria de la persona, y en la cultura de esta misma)

Genera las condiciones adecuadas para promover un *vinculo espontaneo* dentro del circulo social.

ejeros
a estar juntos"

Cotidiano, expresión Libre

Seguridad Confianza

Desarrollo de un "rol" espontaneo.

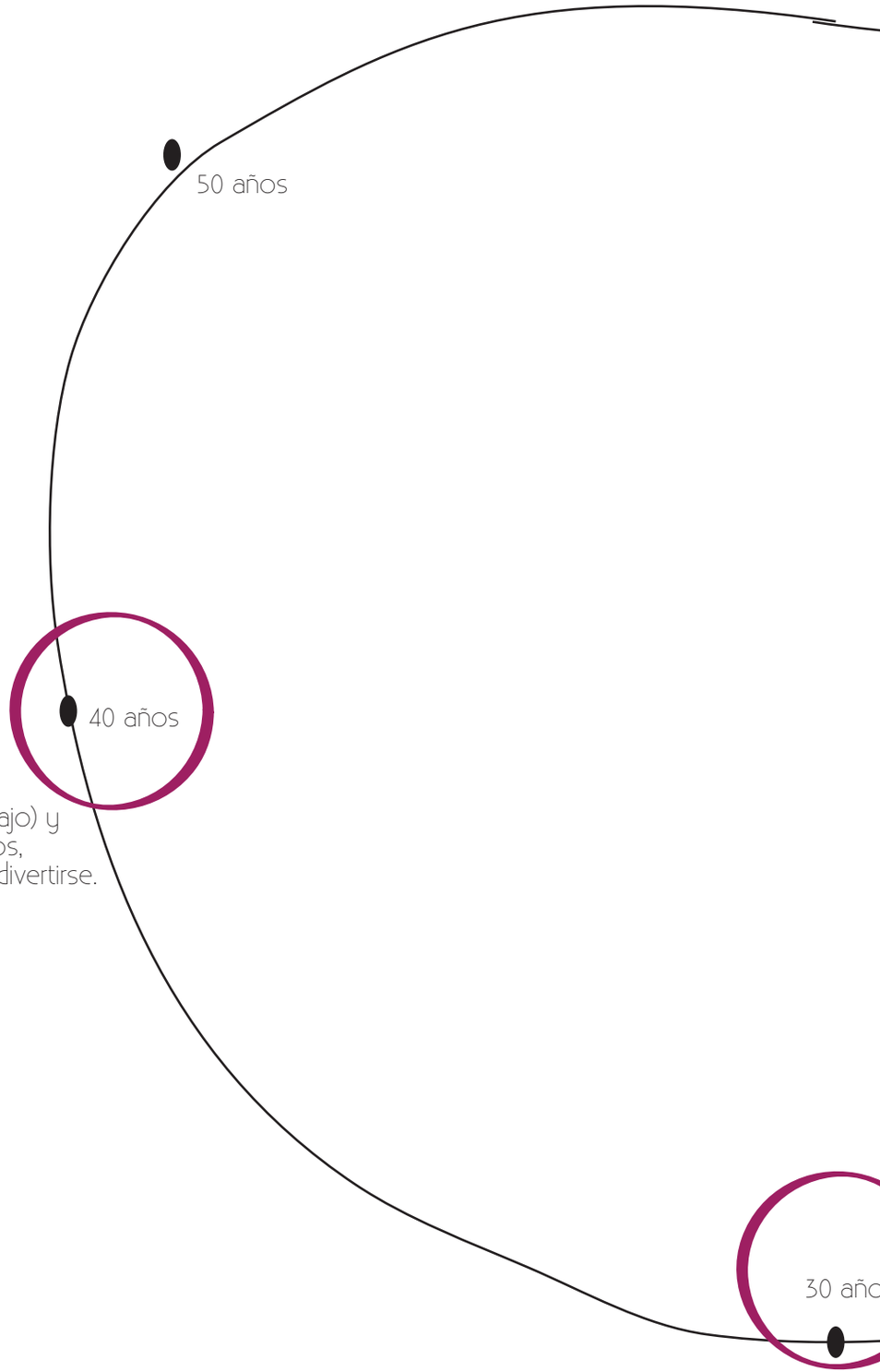
Ayuda a la persona en
"sentirse en casa"

Generada por encuentro de emociones que es alimentada por el mismo ambiente.

Objetos cotidianos/ guerreros
Vocabulario no formal
entretenimiento "barato", fácil, rápido y conciso

Ciclo de vida los juegos callejeros en la vida de la persona

Los juego callejeros están de moda en algunas epocas y etapas, dependiendo del juego que este la persona responde. Pero indudablemente en ciertas edades el usuario no responde por tiempo, pereza etc. Aca hay ciertas edades crusiales para una persona relacionada con el tema de los juegos callejeros.



Poder dejar sus responsabilidades (familia, trabajo) y reunirse en un nuevo ambiente con sus amigos, sin “limites”, ayuda a esta persona a relajarse, divertirse.

La persona no tiene tanto tiempo para divertirse, por eso el domingo recrea su ambiente para distraerse y generan una ruptura de rutina. (Mini-futbol en la calle con sus amigos/ compañeros/ vecino y cerve

10 años

El niño en su colegio, casa, que son los lugares más frecuentados por él, recrea su tiempo para entretenerse (solo para divertirse o para aprender), tienen mucho más tiempo libre, lo que exige a su imaginación mantenerse trabajando.

20 años

La persona deja a un lado su "infancia", en su tiempo libre se entretiene o divierte de una manera diferente (en casa, calle, con sus amigos, solo, etc), el " reunirse" en la calle a pasar el tiempo jugando, no es algo que lo haga regularmente..

"No deberíamos dejar de jugar porque somo viejos, somos viejos si dejamos de jugar "

Casos de Estudio

El trompo, probablemente uno de los juegos callejeros más tradicionales y conocidos en nuestra cultura hace parte de nuestros casos de estudio. Funciona enrollando una pita a una peonza (trompo), o un objeto que gira sobre una punta donde se encuentra su centro de gravedad de forma perpendicular al eje de giro,[1] y lanzarlo contra el piso haciendo que la pita se desenrolle y el trompo comiense a girar sobre su punta. Entre más pulida se tenga la técnica de lanzamiento, más tiempo dura el trompo girando.

El Trompo

[1] http://es.wikipedia.org/wiki/Peonza

SASTRERIA MENDEZ

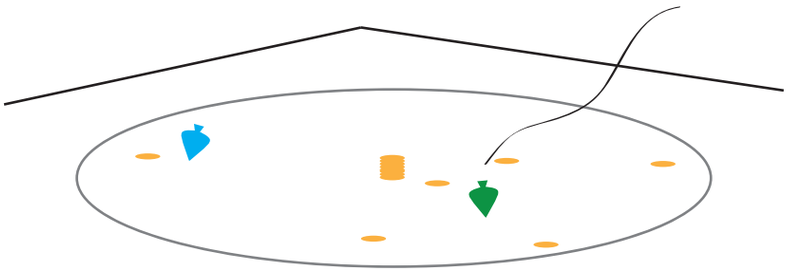
SASTRERIA MENDEZ

VEK 480

El trompo
Juegos

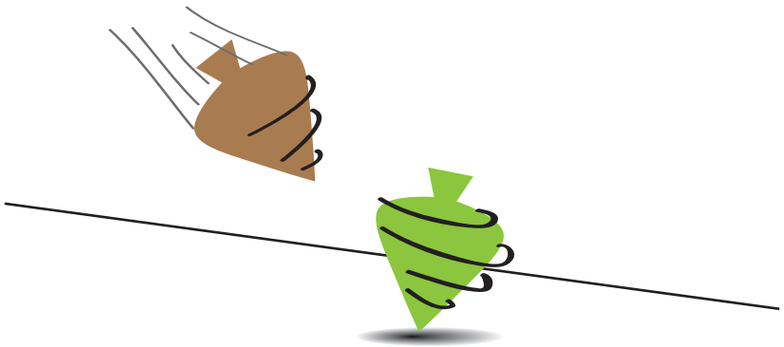
Rayuela

2 contrincantes. Dibujando un círculo en el piso, cada contrincante pone en el centro el mismo número de monedas formando una torre. El objetivo es golpear las monedas con el trompo y sacarlas del círculo, el jugador que valla sacando monedas se va quedando con ellas.



Tumba Locas

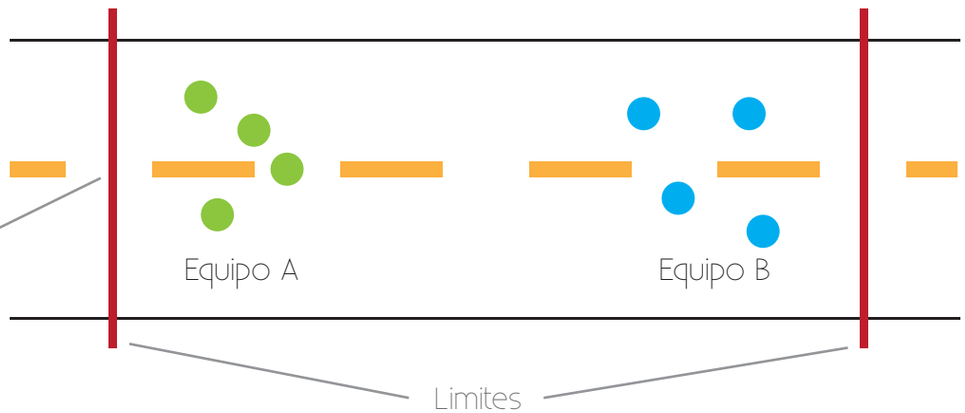
2 o más jugadores. No tiene limites de tiempo y los jugadores deciden cuando terminarlo. Consiste en apuntar sus trompos hacia alguno que este girando para así tumbarlo.



Cuadra

2 equipos de mínimo 2 jugadores en cada uno. En una cuadra se colocan 2 límites, uno a cada extremo. El objetivo es jugar tumba locas, pegándole a los trompos del equipo contrario haciendo que sus trompos salgan de los límites establecidos. Gana el equipo que saque todos los trompos del contrincante.

El equipo B debe golpear los trompos del equipo A hasta que pasen el límite y viceversa.



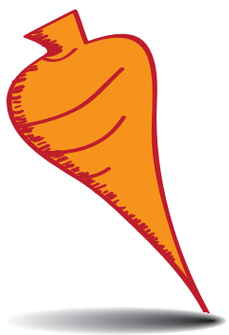
Tipos de trompo

Madera (marranas)

Comúnmente conocidas como marranas, los trompos de madera son los más tradicionales. Pesados y simples, mostrando el color natural de la madera, estos son los preferidos por los "profesionales".

Plástico

Son la versión "moderna" de los trompos de madera. Vienen en diversos colores y generalmente los jóvenes los jóvenes los prefieren por encima de los de madera.



Zanahorias

Probablemente los menos comunes de todos, las zanahorias son trompos alargados que tienen su centro de masa más arriba que un trompo regular haciendo que baile descontroladamente con mayor facilidad. El nivel de dificultad de este trompo esta entre los mas altos.

Roles

El Duro

Sus habilidades sobrepasan las de todos sus compañeros juntos. Se nota que desde chiquito practicaba más de lo que estudiaba.

El Payaso

Definitivamente no sabe lanzar el trompo, pero lo hace de una manera tan peculiar que hace a todos reír.

El envidioso

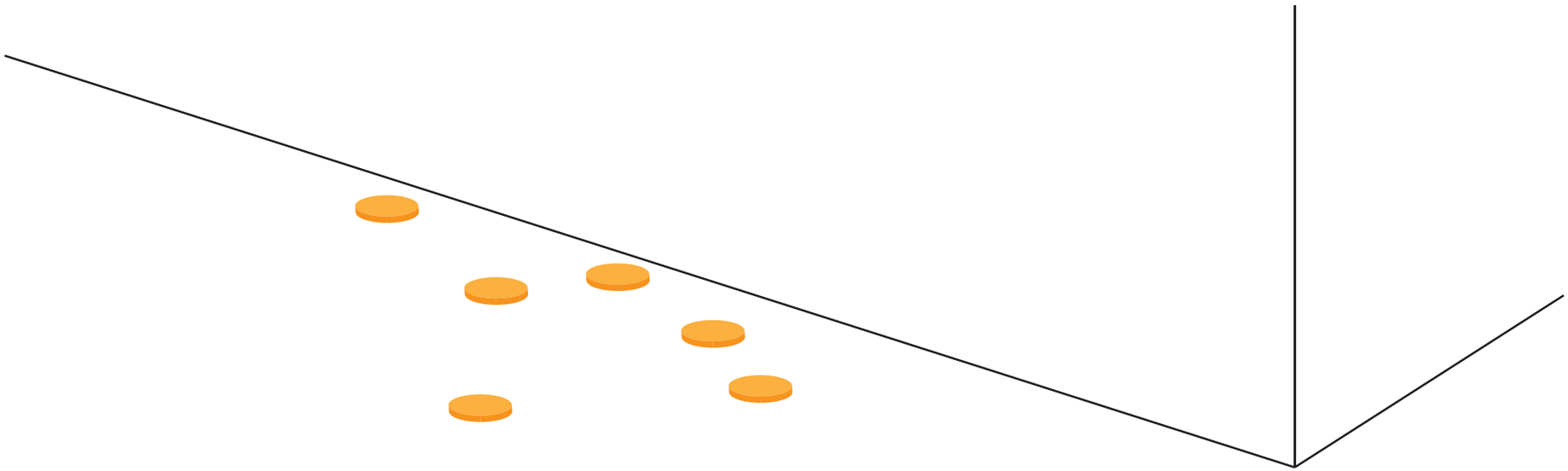
No lo demuestra ni lo dice pero esta calladito detrás de todos viendo como hace para volverse el duro aunque no lo logre ni con una semana de practica seguida.

Para este juego basicamente se necesita una pared, monedas y varios jugadores. El objetivo es lanzar una moneda contra la pared y dejarla lo más cerca posible a ella. El jugador que logre dejarla más cerca que sus contrincantes se gana todas las monedas lanzadas. No tiene límite de jugadores y su nivel de dificultad es mínimo lo que permite que sea un juego rápido y apto para todas las personas así no tengan experiencia.

Mayor Pared

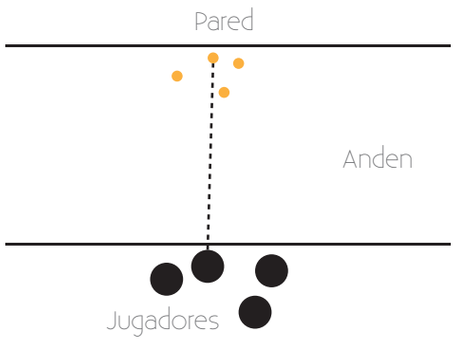
FERLIFREN

Mayor Pared



Mayor pared

Mínimo 2 jugadores. El objetivo del juego es lanzar la moneda lo más cerca posible a la pared. Después de que todos los jugadores lanzan su moneda, la ronda termina y el que haya dejado la moneda mas cerda de la pared se lleva todas las monedas de sus contrincantes.



Generalmente la distancia desde donde se lanza la moneda es el ancho del andén.

Monedas

No se juega con cualquiera

Los jugadores deben escojer con que tipo de moneda jugar para determinar la canidad que quieren apostar. El tipo de moneda tambien determina muchas de las caracteristicas del juego ya que estas tienen tamaños y pesos diferentes.

Las monedas de 500, no son muy populares, primero por que son las de mayor valor y segundo por que son las más pesadas y rebotan menos lo que hace que la dificultad del juego se reduzca y sea fácil ganar.

Las de 200 son las de mayor diámetro. Rebotan bastante al igual que las de 100 y son las segundas más populares.

Las más populares. Es el valor perfecto para jugar ya que da la posibilidad de jugar muchas rondas alargando el juego. El valor de la apuesta es mínimo también haciendo que los jugadores no pierdan todo en pocas rondas.

Roles

El Experimentado

Seguramente practica tejo y tiene el brazo entrenado. Es muy improbable que le salga un mal tiro.

El Lechero

No practica el juego con regularidad pero la suerte de principiante siempre lo acompaña.

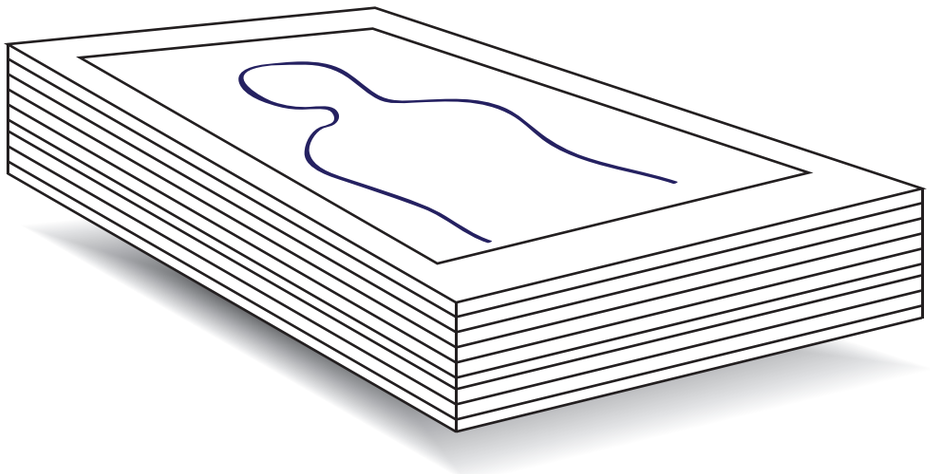
El Ardido

Practica regularmente pero la mala racha lo hace enojarse. Seguramente quiere subir la apuesta para recuperar lo que ha perdido, pero lo único que logrará es perder más dinero

Cambiar monas es un juego callejero. Este juego no es de todos los días, se da cuando hay una fiebre por algún evento nacional o especialmente mundial. El deseo de completar el album genera una ambición y una ansiedad por la competencia de llenarlo. En este caso de estudio el album del mundial de futbol de Sur Africa 2010 fue el protagonista del juego. El escenrio no solo se quedó en las calles, se tomó los parques, los semáforos y demás espacios públicos donde la gente suele reunirse a hacer relaciones, o donde se protagonizan las redes sociales.

Las monas

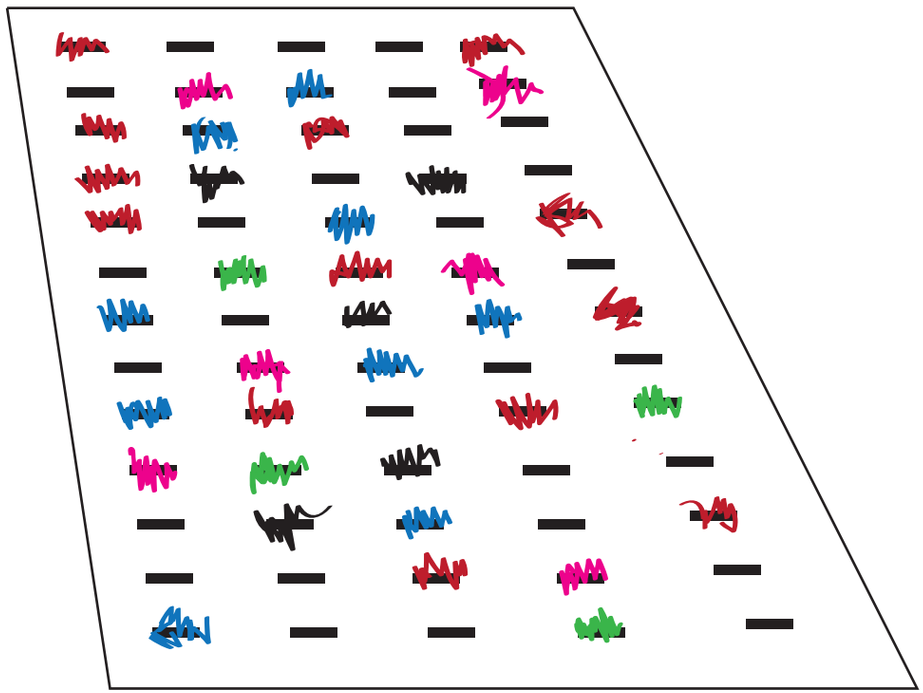
Monas



La fiebre del mundial

En época del mundial de futbol, el evento deportivo más importante a nivel mundial junto con los olímpicos, llenar el álbum de monas Panini se ha convertido en una tradición. La calle da la posibilidad a las personas que estén llenando el álbum a cambiar monas, a intercambiar las listas de repetidas y a competir por llenarlo primero. Al final, de lo que todo esto se trata es de compartir y vivir la emoción del evento más popular en el mundo.

La lista



El papelito indispensable

La lista es el medio de comunicación entre los jugadores. Sin ella, la tarea de cambiar monas se vuelve menos eficiente teniendo en cuenta que el tiempo es un factor importante al llenar el álbum ya que parte del objetivo es ver quien lo llena primero.

Roles

El Intenso

Desde el primer día que salieron a la venta las monas ya tenía medio álbum lleno. Es el que siempre tiene el montón más grande de repetidas.

El Moldeable

Aunque no le apasiona el futbol, no conoce del tema y no compro monas al instante que salieron al mercado, por moda y presión de grupo comienza a llenar el álbum. No le importa no llenarlo, lo hace por diversión ya que todo el mundo lo está haciendo.

El Ayudante

Ni le interesa llenarlo ni lo va a llenar, es al que encargan sus amigos de buscar con quien cambiar y hasta le prestan las repetidas para que les haga el favor de cambiarles cuando ellos no pueden.

El Tejo

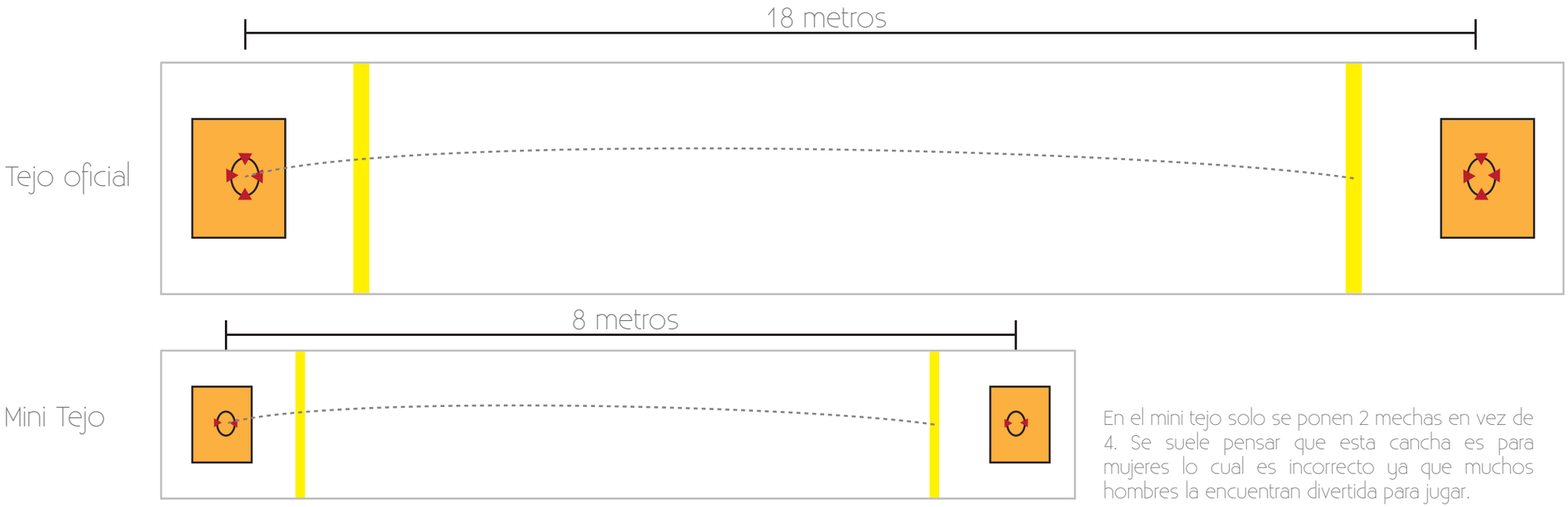
Este deporte, en un tiempo atrás era a un juego, con las mismas características de los otros, informal, se pasaba el rato, se adueñaban los jugadores del espacio y se divertian. Al pasar el tiempo el tejo se convirtió en el deporte nacional, "criollo". Pero las relaciones y convivencias que se viven también hacen parte de los juegos callejeros.

Consiste en grupos que tiene que tirar una bala (piedra) y embocinar o explotar una mecha, este juego exigue un poco más de habilidad pero se aprende de igual manera. Cuando se desarrolla esta actividad se acompaña con aguardiente o cerveza poker.

AGUILA

GALLINA
CRIOLLA
TAMALES
PICADA
FRITANGA
Ananá

Tejo



En el mini tejo solo se ponen 2 mechas en vez de 4. Se suele pensar que esta cancha es para mujeres lo cual es incorrecto ya que muchos hombres la encuentran divertida para jugar.

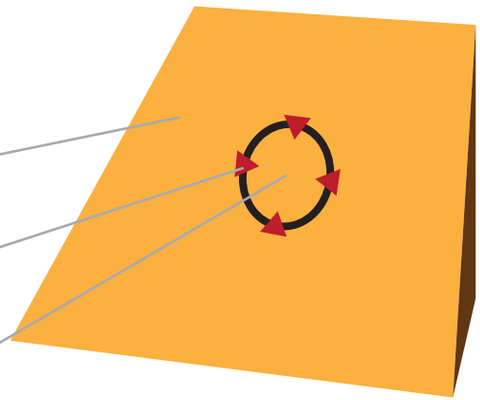
Tejo

Aunque hoy en día no es un juego callejero como tal, en sus comienzos si se practicaba en plena calle. El tejo es uno de los deportes tradicionales de nuestra cultura popular. El objetivo del juego es hacer explotar unas mechas dispuestas sobre un aro metalico, llamado bocín , que se encuentra en un cajón lleno de arcilla. El tejo, un objeto circular en forma de piedra hacho de hierro denso y pesado es lo que se lanza para hacer explotar las mechas.

La arcilla se debe tapar cuando no se esta jugando para mantenerla fresca y blanda.

En el tejo "grande" se ponen 4 mechas, en cambio en el mini tejo solo se ponen 2.

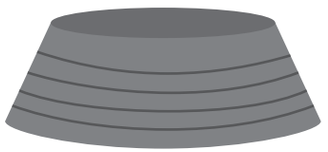
Embocinar significa meter el tejo dentro del bocin (aro) sin que se toquen. Vale por 3 mechas.



Objetos

La fiel acompañante

La cerveza es indispensable en un partido de tejo. No hay que confundir con que los que juegan son unos borrachos, al contrario la cerveza mejora las habilidades de los jugadores.



El tejo

Los tejos varían de peso dependiendo del gusto del jugador. Los menos pesados son para las mujeres y los principiantes mientras que los mas experimentados los prefieren grandes y pesados.

Roles

El Teacher

Le encante contar la historia del tejo y enseñarle a los principiantes. Siempre está dando consejos e invitando a unas cervezas.

El PMS

Tiene sus días, mas malos que buenos y siempre le esta echando la culpa a algo por su bajo desempeño.

El Borrachin

Se toma la petaca completa, parece que se va a caer con la inercia del tejo, y aun así revienta mechas.

Relaciones

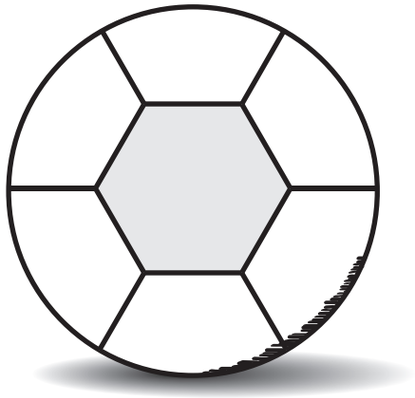
Casi siempre es un grupo de amigos los que se reunen a jugar tejo. La rutina a la hora de jugar es siempre la misma, ya saben quien es el que mas toma, que tipo de cerveza toma y hasta cuando puede tomar. En el juego le tienen mucho respeto a los mayores.

Micro

El micro futbol, el juego callejero probablemente más jugado en las calles de Bogotá, es una adaptación del futbol de cancha grande a un espacio menor probablemente debido a la falta de canchas y recursos de los jugadores. Las canchas se hacen improvisadamente con lo que se tenga a la mano, desde zapatos y prendas de ropa de los jugadores hasta piedras. En casos menos extremos, como es nuesro caso de estudio, la afición y el hecho de poner el juego como un rito todos los domingos, llevo a los jugadores a fabricar unas canchitas de metal. De esta forma la informalidad se sube un poco de nivel hacia la formalidad y al mismo tiempo la calle se vuelve un espacio mas propio.

Todos los domingos a las 10 de la mañana, este grupo de amigos del barrio cerca de la calle 79 con carrera 29 se reúnen a jugar micro. Después de jugar aproximadamente 1 hora y media, ya cuando todos están exhaustos se reúnen a tomar cerveza en la tienda de la misma cuadra donde juegan. La tienda la abren exclusivamente para ellos los domingos, la dueña sabe que al igual que jugar su cotejo a las 10 AM, sentarse a tomar cerveza después hace parte del rito, la una va acompañada de la otra.

Micro



La Pecosa

La pelota no es cualquier balón de futbol, su tamaño es más pequeño y el material del que esta hecho es más resistente ya que esta expuesto al constante roce con el pavimento. También es mucho más denso que un balón común con el propósito que no rebote tanto y sea más manejable.

La cancha

Cada equipo es de 5 a 6 personas. Los jugadores que lleguen tarde ya estando llenos los equipos deben esperar a que alguien se canse, se lesione, o puede pasar que simplemente no juegan. Por eso es tan importante llegar temprano y coger un cupo en un equipo.

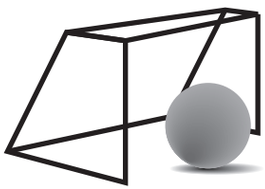
Futbol de Cuadra

Probablemente uno de los juegos mas practicados en las calles de Bogotá el micro se ha convertido en parte de nuestra cultura tradicional. El caso estudiado es un grupo de amigos de un barrio cerca a la carrera 29 con calle 79. Se reúnen todos los domingos entre las 10AM y las 12PM a jugar agrupándose en equipos de 5 o 6 personas. Básicamente se apropian de la cuadra ya que cuando va a pasar un carro, es el carro el que tiene que esperar a que los jugadores lo dejen pasar.

Tipos de juego

La recompenza

Después de cada partido los domingos, el plan es sentarse a tomar cerveza en la tienda de la cuadra que la abre exclusivamente para ellos ya que son clientes fijos en domingo. Es la recompensa después del deporte.



Las canchitas

En micro la improvisación es un tema recurrente. Las canchas pueden ser pierdas o prendas de ropa de los jugadores. Para el grupo de amigos del caso de estudio el micro se volvió un ritual de todos los domingos, por eso mandaron a fabricar 2 canchitas para darle un poco de formalidad a el evento.

El Mundialito

Una vez al año hacen un torneo, el famoso mundialito. Invitan a gente del barrio a participar y para formar los equipos meten los nombres de todos los participantes en una bolsa y se arman al azar. La inscripción cuesta $5000 pesos por persona y el monto recaudado se reparte entre los ganadores. La tiendita de la cuadra les patrocina los trofeos y medallas.

Roles

El Duro

El que se los baila a todos, coge la pecosa y quitársela es un camello.

El Empaquetado

Pantalones y chaqueta de nylon parecen ser el uniforme de este personaje que con todo y que es el medio día, y el sol esta en su punto más picante.

El Bravo

No aporta mucho al juego, es decir no se luce en las jugadas, pero alguien llega a cometer un error y es el primero en saltar y reclamárselo.

Perfiles

Diseño Popular - JUEGOS CALLEJEROS

Carlitos

Carlitos es un jóven que le gusta disfrutar los domingos en compañía de sus compañeros del barrio. Se reúnen todos los fines de semana a jugar micro en una cuadra cerrada del barrio. Al comenzar a jugar trompo se consolido como el ¨duro¨ entre sus compañeros ya que ellos nunca habían visto sus destrezas jugando. Las maniobras que lograba hacer asombraron a sus compañeros quienes miraban con envidia como cada pirueta era más complicada que la anterior.

" Este, hmm es el don duro..... claro mire como domna ese trompo..... muevalo muevalo"

Diego

Diego tiene 35 años, es padre de 2 hijos y esposo. De lunes a sábado trabaja y domingos los divide en su familia y sus amigos. Por la mañana ya tiene claro que va siempre a la tienda del barrio donde juegan micro desde las 10:00 AM, y a las tres (3), cuatro (4) se está devolviendo a su casa a compartir con sus hijas, hay domingos que sus hijos lo acompañan a jugar cada una se dedica a una actividad, ya sea saltar lazo o jugar con los carritos.

Diego lo encontramos en la segunda visita, cuando llevamos los trompos, el nos pidió uno, al lado del "don duro" mostraba sus habilidades, unas veces ganaba ese titulo y otras se quedaba como la persona que era buena pero le ganaba otro.

" Hace mucho no cogo un trompo... vamos a ver como es que es la vuelta"

Iván

Iván, diferente a los demás, es soltero, no tiene familia. Dedica sus días en el establecimiento atendiendo a la gente que va a jugar tejo, mini tejo o rana. Se dedica a "administrar" el lugar, ver que todo esta bien, y la gente se sienta como en su casa.
Los lunes, su día de descanso se queda en casa, y los días más suaves en su trabajo que son los domingos y los martes se relaciona con las personas que van al establecimiento.
El domingo que fuimos a que nos hiciera una demostración del trompo, salio a la calle, donde se encontraban todas las demás personas, y se nos unieron a jugar.
Iván al principio, cuando empezó a jugar solo, se sentía muy seguro, pero a la medida que se le juntaba la gente, se opacaba mas, los demás jugaban mejor que el, se dio cuenta que sabia pero no lo suficiente para ser el mejor en ese ambiente, por eso siguió jugando, practicando hasta que su labor lo volvió a llamar.

" Claro yo en mi tierra si movia y jugaba con mis amigos al trompo... dias enteros, ya ca no porque no estoy en mi trabajo... pero cuando puedo, juego"

Jorge

El más joven del grupo, pero no el menos importante, Jorge se reúne con ellos los domingos a jugar el partido de micro y tomar pola. Trabaja como taxista todos los días, turno nocturno, pero los domingos descansa al rededor de sus amigos.
Al jugar trompo el rol que se "le dio", fue el del payaso, no sabia jugar pero arremedaba a los otros y lo que le salía lo celebraba, con sus compañeros, quienes no dejaban pasar una para soltar un chiste o burlarse de lo que pasaba.

" Que yo no se hacer esto... espere y le muestro papa jajajaaja..... pa que vea como se juega, si quiere le enseño"

Análisis y Propuesta

p.o.e.m.s

People

Abarcamos todos los rangos; generos, edades y clases sociales para poder desarrollar un estudio completo que nos permitiera llegar a una propuesta solida y apropiada para el sector escogido, juegos callejeros.

Objects

Trompos, yoyos, monedas, tapas machacadas, huecos, coca, monas, entre otros fueron los que permitieron el estudio de las diferentes actividades que se llevan acabo alrededor del juego popular, el juego callejero.

p.o.i.n.t

Problems

- Diferencias y tensiones sociales
-Jerarquías.
-Orgullo (ego).

Opportunities

Cómo a partir de los juegos populares generar una situación donde se aproveche las diferencias de los participantes para crear una situación o experiencia de tolerancia y trabajo en equipo.

Environment

La calle., lugar cotidiano, familiar para todas las personas, es una zona social que con los rituale y las tradiciones se ha vuelto un lugar popular para la reunión. Esta zona se caracteriza por ser el escenario donde se llevan acabo relaciones sociales entre los diferentes participantes y diferentes estratos sociales.

Motivations

Momento para compartir, divertirse, recordar momentos de pasado, entablar relaciones. Pasar un rato agradable, no hay "responsabilidades", tu nuevo "yo", rol que se toma a la hora de jugar. La motivación es recrear viejas historias y narrativas que por alguna razón los marcaron y se volvió un espacio y una hora de amistad y felicidad.

Services

Brindarles a las personas la posibilidad de recrear todas las motivaciones. Reunir a viejas amistades y crear nuevo círculos sociales para así crear nuevas historias que ayuden a la gente a relajarse, a pasarla bien pero lo más importante a estar conviviendo en comunidad y tranquilidad.

Insights

La calle es un lugar cotidiano, familiar para todas las personas.

El juego callejero resignifica la calle y crea vínculos y relaciones nuevas.

El juego callejero elimina la tensión social.
La cerveza es parte importante de

Necessities

- Asumir otro rol, para salir de mi rutina.
- Entretenerse / Divertirse.
- Sentirse en comuidad en compañia.
- Formar grupos sociales.
- Adrenalina y euforia.
- Vivir experiencias nuevas.
- Crear nuevos círculos sociales (amistades)

Themes

- El juego como vínculo para romper tensiones
- Entretenimiento Barato
- Los usos que se le dan al juego como estrategia para cambiar "mi vida", en ese momento.
- Integración

Propuesta

Objetivos

- Crear comunidad
- Liberar tensión social
- Disminuir jerarquias
- Mejorar el trabajo en equipo
- (Entre otros)

La mecánica de los juegos emergentes como una herramienta de gestión de recursos humanos en empresas.

Proyecto

1. Generar la metodología
2. Empaquetarla
3. Venderla

¿Cómo funcionaría?

juego - persona - lugar

Evento efímero que resignifica roles sociales y le da un nuevo sentido al lugar.

Recrea un entorno que pone en escena la cercanía y el calor humano del ambiente popular tomándose la calle como espacio propio.

Ayuda a romper la cotidianidad de la persona, generando comportamientos diferentes. Libera cargas y presiones sociales.

Disminuye jerarquías elimina conflictos, esto se crea porque las personas se encuentran en un ambiente relajado sin presión, Las responsabilidades no tienen grandes consecuencias.

KP key partnership

-Servicio de recreacionistas.

-Fabricantes de juguetes (trompos, Yoyos, balónes etc.)

KA key activities

-Diseño de experiencia

KR key resources

Las actividades a desarrollar, los juegos y las personas que van a desarrollar esta actividad, "jugadores".

Recreadores.

Juegos conocidos, populares y tradicionales.

VP value proposition

-Generar un ambiente donde desaparecen las diferencias sociales.

-Se le da la oportunidad a la pesona de tener un nuevo rol, y ser conocido como el quiere.

-Disminuir las jerarquias, creamos comunidad, eliminamos conflictos, recreamos un sistema de relajacion, donde todos comparten.

-Trasladamos las dinamicas populares a una sociedad distanciada.

CR costumer relationship

Se crean vinculos entre las personas directamente, generando un mejor ambiente entre ellos. Co-creacion, las actividades se van desarrollado de acuerdo a la disposicion y comportamiento de las personas.

CH channels

-Web

-word to word

CS costumer segments

Todo publico/ persona.

Empresas privada, publicas, colgeios, alcaldia, estado, etc.

C$ cost structure

Diseño - Ayudantes - Implementos - Evento

R$ revenue streams

Por servicio - por valoración - por evento

Canvas
The 9 Building Blocks