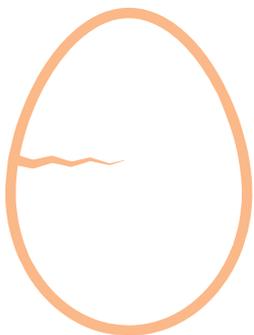




MITO DE ORIGEN



La historia se centra en el inicio u origen de algo o alguien. Puede ser el origen de una empresa, de un valor, de una característica, de un producto, de un equipo, entre otros.



MITO DE RENOVACIÓN



La historia se centra en el cambio o transición experimentados por una empresa, grupo o persona, y el aprendizaje o lección como consecuencia de ello.



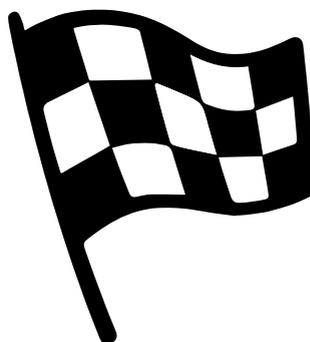
1. ESCENARIO



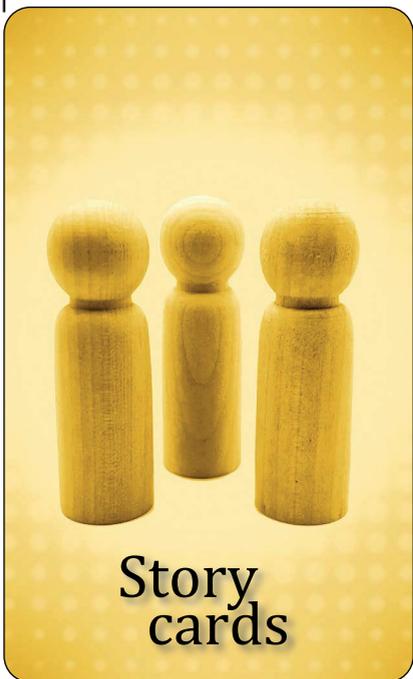
Describe el ambiente o contexto espacial en el que se desenvolverá el personaje (o grupo) y se desarrollará la historia. Puede ser una casa, un área de trabajo, una oficina, entre otros. Asimismo, especifica el contexto temporal (momento en el que tendrá lugar el relato).



MITO DE FINALIZACIÓN



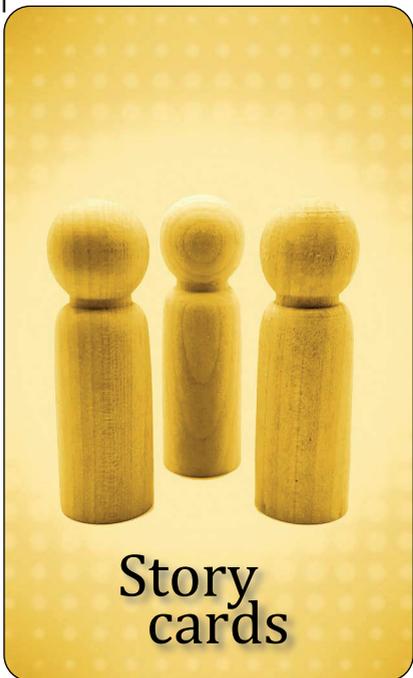
La historia se centra en el fin de un ciclo, de un equipo, de una característica, de un producto, de una "manera de ser", entre otros.



Story
cards



Story
cards



Story
cards



Story
cards



2. PERSONAJE



Describe tu personaje (también conocido como el héroe) con más detalle.

"Su nombre era... y se caracteriza por ser... (por ejemplo, aspectos sociales, físicos o psicológicos)". Asimismo, puedes detallar algunos antecedentes relevantes.



3. CONFLICTO



Describe brevemente los desafíos, problemas o puntos críticos que enfrentarán tus personajes.

Si el conflicto es con un personaje, especifica sus características y motivaciones.



4. PUNTO CRÍTICO



Poniendo a prueba a nuestro héroe.

Detalla con precisión cómo se genera el problema o conflicto, cómo se presenta, qué provoca y cómo reacciona inicialmente el personaje.



5. SOPORTE



Identifica qué recursos o habilidades necesita el personaje para superar el conflicto.

Si NO los tiene, debes decidir: ¿él mismo puede obtener o desarrollar dichos recursos, o puede recibirlos de alguien más? Si decides que sea el mismo héroe quien desarrolle sus habilidades, describe cómo lo hará. Si optas por darle un "soporte", describe quién será su apoyo y qué solución le planteará (detallar).





6. SUPERACIÓN



Encuentra una forma inteligente de enfrentar el desafío.

Resuelve de manera creativa los problemas de tu personaje con las fortalezas o habilidades que posee (descritos en el paso 2) y los nuevos recursos desarrollados (detallados en el paso 4).



7. DESENLACE



Describe qué aprendió el personaje de esta experiencia, qué sucederá con él en el futuro y cuál es la moraleja de la historia.

Además, explica brevemente qué esperas que el auditorio haga con la moraleja ("llamado a la acción").



ALEGRÍA/FELICIDAD



TRISTEZA



SORPRESA/ASOMBRO



ABURRIMIENTO





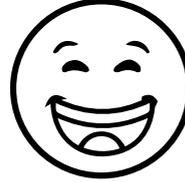
TRANQUILIDAD/SERENIDAD



ANGUSTIA/IEDO



COMPROMISO/ENTUSIASMO



DESINTERÉS/DESÁNIMO



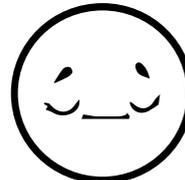
INSPIRACIÓN/ADMIRACIÓN



DESPRECIO/DESAGRADO



ORGULLO

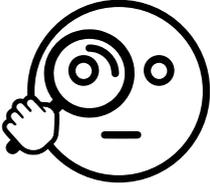


VERGÜENZA/CULPA





CURIOSIDAD/INTERÉS



INDIFERENCIA



ESPERANZA



DESESPERANZA



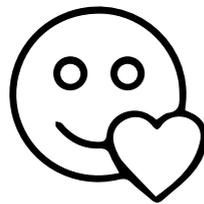
GRATITUD



INGRATITUD/DESEALTAD

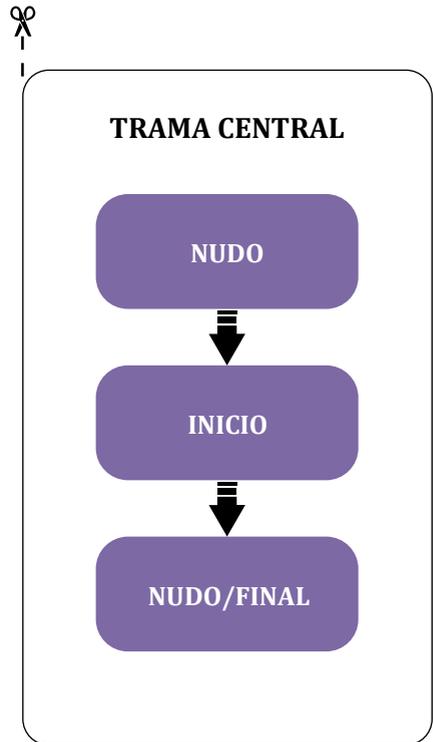
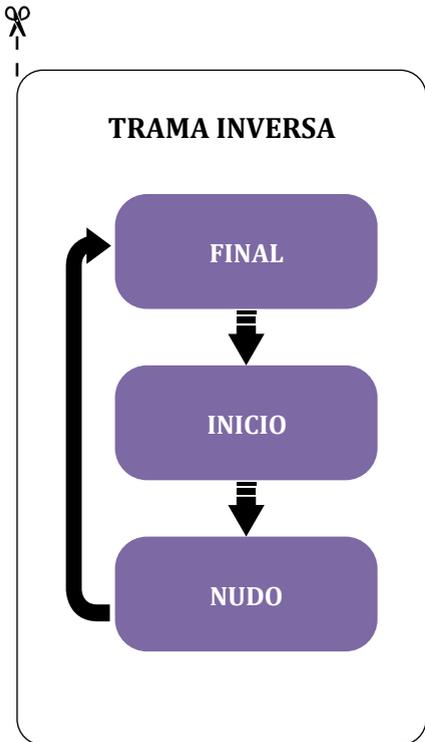
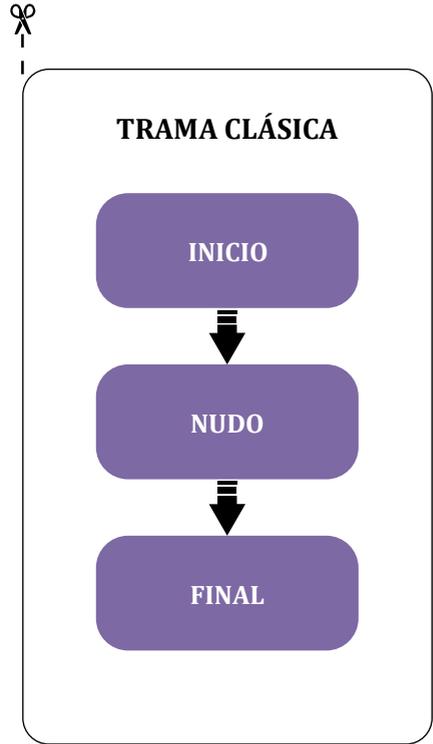
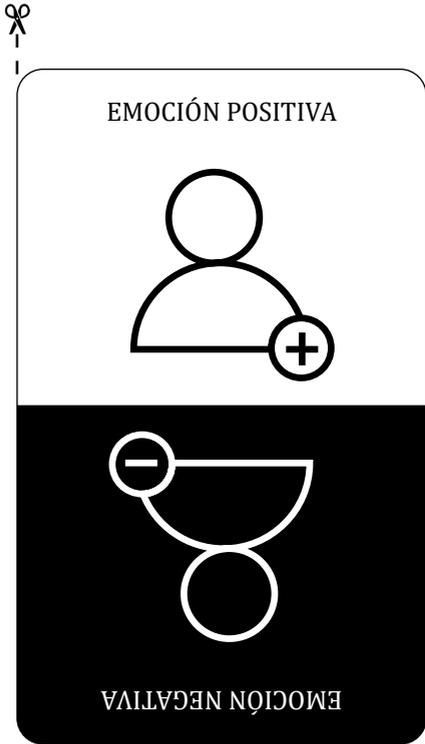


AFECTO/APRECIO



ODIO/CÓLERA







Story
cards



Story
cards



Story
cards



Story
cards



RECURSOS MATERIALES

Infraestructura/equipos/
materiales/tecnología



Este recurso permite crear o mejorar la infraestructura, adquirir o cambiar equipos y materiales diversos, y desarrollar la tecnología.



RECURSOS HUMANOS

Coach/especialista/personal



Este recurso permite desarrollar una competencia que no se posee (*coach*), obtener asesoría en temas diversos (servicios de un especialista) o apoyo para la realización de un trabajo (personal adicional).



CLIMA LABORAL

Beneficios/reconocimientos/
incentivos/condiciones laborales

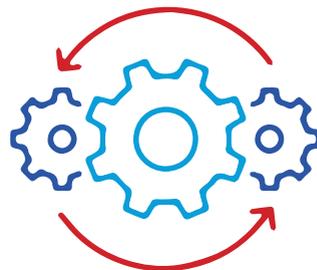


Este recurso permite motivar o desarrollar el compromiso en los trabajadores.



PROCESOS

Sistemas
de mejoramiento



Este recurso permite analizar y mejorar los procesos para brindar un óptimo producto o servicio, tanto al cliente interno como al externo.



RECURSOS HUMANOS



Story cards



RECURSOS MATERIALES



Story cards



PROCESOS



Story cards



CLIMA LABORAL



Story cards



RECURSO X

Recurso adicional para resolver el problema

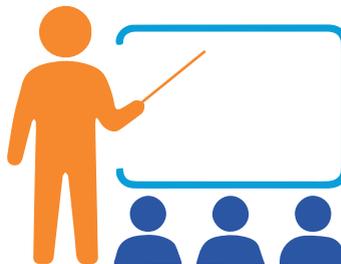


Si el problema requiere un recurso especial, puedes activarlo usando esta tarjeta.



DESARROLLO

Programas/talleres/capacitaciones



Este recurso permite capacitar a los trabajadores para optimizar los resultados.



TEMA: LIDERAZGO



TEMA: VALORES





DESARROLLO



Story cards



RECURSO X



Story cards



Story cards



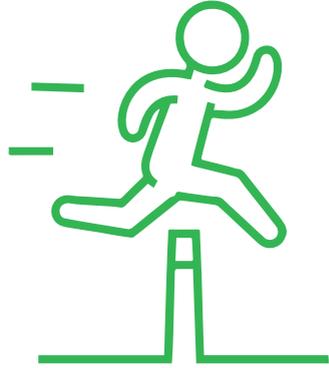
Story cards



TEMA: TRABAJO EN EQUIPO



TEMA: SUPERACIÓN



TEMA: CONFLICTO



TEMA: MOTIVACIÓN







TEMA: CAMBIOS



TEMA: SACRIFICIO



TEMA: REALIZACIÓN



TEMA: PERSEVERANCIA







TEMA: INGENIO



TEMA



EXPLORADOR

Objetivo. Obtener aprendizajes a través de sus experiencias.

Características. Ama la libertad, la independencia y las nuevas experiencias. Es ambicioso y audaz. Es feliz experimentando nuevas emociones y aprendizajes.

Competencias. Autonomía, y capacidad de aprendizaje y emprendimiento.

Debilidades. Poco comprometido.

Temores. Teme quedar estancado, sin posibilidad de desarrollo.

Estrategia. Busca experimentar y descubrir nuevas cosas.

Lado negativo. No se vincula a un trabajo o a una relación durante mucho tiempo, a menos que le permita conservar su libertad para explorar.



ESPONTÁNEO

Objetivo. Hacer lo correcto y buscar la felicidad.

Características. Valora la honestidad y la simplicidad. Es inocente, sensible y confía mucho en los demás. Se comporta de manera auténtica.

Competencias. Brinda buen trato. Es positivo, idealista, cordial y abierto al cambio.

Debilidades. Confía demasiado en los demás.

Temores. Teme cometer algún error y ser castigado por ello.

Estrategia. Busca hacer las cosas bien.

Lado negativo. Negación de los problemas, infantilismo y narcisismo.



Story
cards



Story
cards



Story
cards



Story
cards



HÉROE

Objetivo. Demostrar su valor a través de actos destacados o "heroicos".

Características. Desea ser querido por los demás gracias a su habilidad para conseguir metas inalcanzables. Entrena y perfecciona sus habilidades.

Competencias. Valentía, perseverancia y habilidad en su campo de acción.

Debilidades. Soberbia.

Temores. Teme que sus fuerzas le fallen y defraude a los demás, parecer débil o vulnerable.

Estrategia. Busca desarrollar sus competencias tanto como sea posible.

Lado negativo. Vanidad y arrogancia. Lucha de manera constante, ve enemigos donde no los hay.



SABIO

Objetivo. Comprender el mundo y descubrir la verdad.

Características. Es reflexivo, inteligente, investigador, planificador y consejero. Motiva a los demás a pensar. Es perfeccionista, no le gusta la ambigüedad y detesta la ignorancia.

Competencias. Capacidad de análisis, independencia, escucha activa y curiosidad.

Debilidades. Tarda en tomar decisiones, ya que necesita analizar mucho las cosas.

Temores. Teme la ignorancia, que lo engañen y lo perciban como tonto.

Estrategia. Busca información y conocimiento. Enseña a los demás.

Lado negativo. Rigidez de ideas y bloqueo por exceso de análisis.



REBELDE

Objetivo. Luchar contra los convencionalismos y hacer las cosas de manera diferente.

Características. Le gusta tomar riesgos y cambiar la manera en que se hacen las cosas. Es provocador, radical, inconformista y exhibicionista.

Competencias. Aporta nuevas perspectivas, persuasión y carisma.

Debilidad. Rigidez de ideas.

Temores. Teme ser ignorado por los demás y no generar cambios.

Estrategia. Cambia todo aquello que no le parece correcto o no funciona.

Lado negativo. Destruye sin sentido y agredir sin motivo alguno.



TRANSFORMADOR

Objetivo. Ayudar a los demás a confiar en sí mismos y encontrar su potencial.

Características. Es imaginativo, soñador, carismático e intuitivo. Busca el conocimiento y lo usa para encontrar soluciones beneficiosas para todos.

Competencias. Genera cambios en los demás. Es motivador e inspirador.

Debilidades. Trata de imponer a los demás su visión del mundo.

Temores. Teme no ser fuente de inspiración.

Estrategia. Logra que los sueños de los demás se cumplan.

Lado negativo. Utiliza su poder de convencimiento para controlar y manipular a los demás, y conseguir así aumentar el suyo.





COMPROMETIDO

Objetivos. Crear relaciones, conexiones, experiencias y cercanía entre las personas.

Características. Es idealista, agradecido, sensible y desprendido, y busca satisfacer los deseos de los demás. Es empático y entiende cómo llevarse bien con una amplia variedad de personas.

Competencias. Comprometido, leal y diplomático.

Debilidades. Le cuesta manejar conflictos y defender sus ideas.

Temores. Tiene miedo de la soledad y de no ser apreciado.

Estrategia. Busca que haya unión entre todos.

Lado negativo. Usa a los demás para obtener aquello que desea. Dependencia.



COLABORADOR

Objetivo. Responder de manera realista a las necesidades y preocupaciones de los demás para ser aceptado.

Características. Busca ser aceptado como uno más. Es fiel al grupo y desarrolla habilidades sociales para integrarse. Es auténtico, realista y buen compañero.

Competencias. Colaborativo, honesto, respeta las normas y es práctico.

Debilidades. Poco asertivo, no sabe decir no.

Temores. Teme ser rechazado.

Estrategia. Toma decisiones pensando en los demás.

Lado negativo. Es simple y superficial, vacío.



OPTIMISTA

Objetivo. Hacer feliz a los demás y generar un ambiente de alegría.

Características. Usa el humor para generar cambios y disminuir la tensión. Es alegre, divertido, impulsivo, poco convencional, enérgico, ingenioso y bromista.

Competencias. Optimista, dinámico, flexible y tolera la frustración.

Debilidades. No toma las cosas con seriedad.

Temores. Teme aburrir a los demás.

Estrategia. Busca el lado positivo de las cosas.

Lado negativo. Es superficial y poco comprometido. Genera pérdida de tiempo porque no asume con seriedad sus responsabilidades.



PROTECTOR

Objetivo. Proteger y cuidar a los demás.

Características. Encuentra sentido ayudando a los demás, protegiéndolos del daño o sufrimiento. Es compasivo, caritativo, altruista y generoso. Inspira tranquilidad, seguridad y confianza.

Competencias. Empático, solidario y tiene responsabilidad social.

Debilidades. Los demás se aprovechan de él.

Temores. Teme no ser útil y a la ingratitud.

Estrategia. Hace cosas por los demás.

Lado negativo. Se ignora a sí mismo y le impone a los demás sus cuidados.



COLABORADOR



Story cards



COMPROMETIDO



Story cards



PROTECTOR



Story cards



OPTIMISTA



Story cards



CREADOR

Objetivo. Transformar ideas en hechos que permanezcan en el tiempo, quiere dejar un legado.

Características. Genera ideas novedosas para solucionar los problemas de los demás. Es original e imaginativo.

Competencias. Visionario, creativo y tiene iniciativa.

Debilidades. Perfeccionista.

Temores. Tiene miedo de carecer de talento y no crear nada importante.

Estrategia. Crea cosas de valor perdurable.

Lado negativo. Su deseo excesivo de crear cosas originales puede generar retrasos y conflictos con los demás. Plantea ideas poco prácticas y realistas.



LÍDER

Objetivo. Crear un equipo exitoso ejerciendo el liderazgo.

Características. Ayuda a mantener el orden, la estabilidad y la seguridad en un grupo. Establece mecanismos de monitoreo y control para garantizar que se cumplan los objetivos.

Competencias. Líder, responsable y se comunica de forma eficaz.

Debilidades. Puede actuar de manera autoritaria.

Temores. Odia el caos, y le teme al fracaso y a ser derrocado.

Estrategia. Ejerce el poder.

Lado negativo. Autoritarismo e incapacidad para delegar.



GÉNERO: DRAMA



GÉNERO: COMEDIA





LÍDER



Story cards



CREADOR



Story cards



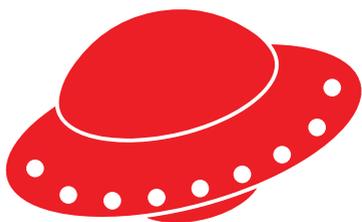
Story cards



Story cards



GÉNERO: FICCIÓN



GÉNERO: SUSPENSO



GÉNERO



ASPECTOS GENERALES

Story cards para Recursos Humanos

- Tarjetas de emociones: 11
- Tarjetas de trama: 3
- Tarjetas de género: 5
- Tarjetas de contexto: 3
- Tarjetas de tema: 12
- Tarjetas de arquetipos: 12
- Tarjetas de procesos: 7
- Tarjetas de recursos: 6

Para su correcto uso, consulta el manual y emplea los lienzos que lo acompañan.

Juan Kaneko

