

# HERSTORY LEGENDS

## Manual de instrucciones



Financiado por  
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos. Número de proyecto 2022-1-CY02-KA220-YOU-000084991

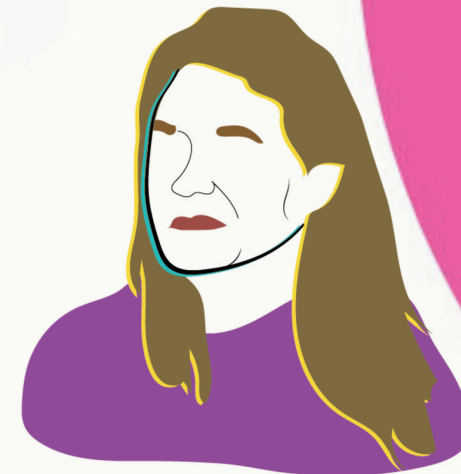
# HISTORIA

*En el cautivador mundo de «HERSTORY LEGENDS», los jugadores se embarcan en un viaje empresarial lleno de emocionantes desafíos y oportunidades de crecimiento. Mientras navegan por el dinámico panorama empresarial, se encontrarán con una serie de retos que les harán reflexionar y que pondrán a prueba sus habilidades y su pensamiento estratégico.*

*Pero no temas, porque en este juego los jugadores no están solos en su búsqueda del éxito. Cuentan con la inestimable ayuda de modelos que han abierto sus propios caminos en el mundo de los negocios. Estos mentores actúan como faros de sabiduría, ofreciendo ideas y consejos para ayudar a los jugadores a superar los retos a los que se enfrentan.*

*En «HERSTORY LEGENDS», el conocimiento es poder. Así que preparaos, aspirantes a empresarios, y preparaos para sumergiros en el rico tapiz de «HERSTORY LEGENDS». Es un juego en el que el aprendizaje, la estrategia y la inspiración se entremezclan, ofreciéndote la oportunidad no sólo de ganar la partida, sino también de adquirir valiosos conocimientos que podrás aplicar a tus iniciativas empresariales en el mundo real.*

*¿Estás preparad@ para el desafío?*



Financiado por  
la Unión Europea

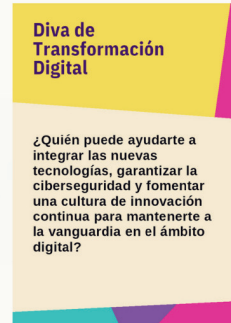


# CONTENIDOS

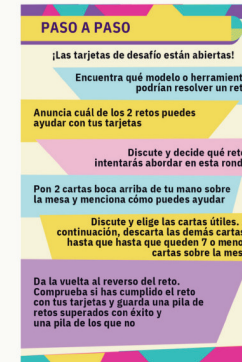
62 cartas de rol



34 cartas de retos



6 cartas de resumen



6 cartas apéndice (explicando los símbolos)



45 cartas con herramientas de negocio (15 diferentes x 3)



6 cartas personas con diferentes modelos



Financiado por la Unión Europea

ASPECTOS BASICOS

Número de jugadores: 2-6  
Duración: 45 - 60 minutos  
Edad: 17+



## OBJETIVO DEL JUEGO

En el juego, los jugadores se enfrentan a retos empresariales y consultan a ciertos modelos de conducta como mentores para afrontarlos. También utilizan conceptos empresariales que pueden ayudarles. A medida que van superando los retos, los jugadores aprenden más sobre los modelos de conducta y los conceptos empresariales y pueden afrontar más fácilmente otros y ganar la partida.

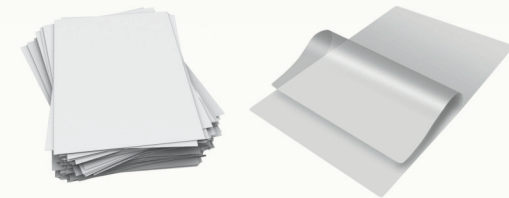
## COMO IMPRIMIR EL JUEGO

Descarga los archivos PDF del juego para imprimir desde nuestro sitio web, mientras eliges su idioma.

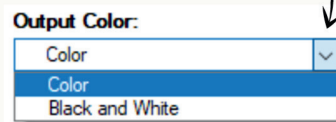


Se recomienda cualquier papel blanco A4 de 200-300 gsm.

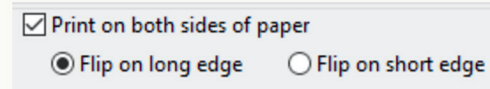
O utilice papel normal A4 y bolsas de plastificado para que las tarjetas sean más rígidas.



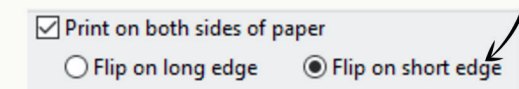
Imprime los archivos PDF en formato A4, a color y por las dos caras del papel.



Cuando imprima archivos en formato vertical y el Rulebook por las dos caras del papel, elige «voltear por el borde largo» para imprimirlos correctamente.



Cuando imprimas archivos apaisados por las dos caras del papel, elige «voltear por el borde corto» para imprimirlos correctamente.



Financiado por  
la Unión Europea





## COMO CORTAR LAS CARTAS

1. Lamina los papeles impresos antes de recortarlos.



2. Utiliza las marcas de corte del anverso de las tarjetas para recortarlas al tamaño adecuado.



3. No te preocupes por el sangrado que se cortará en el reverso de las tarjetas.

Se añade en caso de oblicuidad de la imprenta al imprimir en ambas caras del papel.

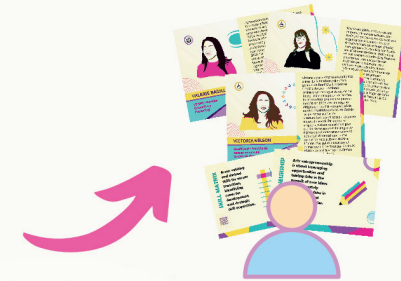


Financiado por  
la Unión Europea



# PREPARACIÓN DEL JUEGO

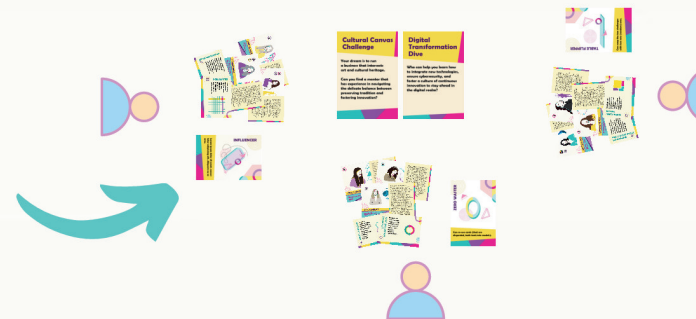
1 Se barajan las cartas con los modelos de conducta y cada jugador recibe 3 en su mano que lee sin revelar la información a los demás jugadores. A continuación, se barajan de la misma manera las cartas con las herramientas empresariales y cada jugador coge 2.



2 Se barajan las cartas de desafío y se colocan 2 en el centro de la mesa, en el lado del desafío. Los jugadores leen en voz alta la información de cada tarjeta de desafío



3 Cada jugador coge también una carta de Persona



4 Como ayuda para el juego, se entrega a cada jugador una tarjeta con una explicación de los símbolos y otra con un resumen de la ronda. A continuación, el juego está listo para empezar.



Financiado por la Unión Europea



# COMO JUGAR AL JUEGO

## Paso 1

Después de leer cada reto, los jugadores miran las cartas de modelo de conducta que tienen en la mano e intentan encontrar información que pueda ayudarles a resolver el reto. Hacen lo mismo con las tarjetas de herramientas empresariales.



**VALERIE BADILLA**

LEARN - Gestión Educativa y Marketing

Chipre / País de origen Filipinas

Aprovechando su experiencia en diseño curricular y formación basados en competencias, fundó LEARN, una empresa de educación, en Myanmar en 2014. El LEARN Competency-based Institute ofrece cursos especializados de desarrollo profesional y técnico-profesional. Con una prestigiosa clientela, que incluye el IFC-World Bank Group, DFID-UK, y Manchester Metropolitan University, Ooredoo, Puma Energy Services etc LEARN ha tenido un impacto significativo. En 2019, fundó ASK Tech International, una empresa de ingeniería de telecomunicaciones y formación en Filipinas. Impactada por los bloqueos pandémicos de Covid-19 y el Golpe de Estado en Myanmar, ahora reside en Chipre, preparada para continuar su viaje empresarial. Su rica experiencia internacional en varios países influye en su enfoque de la enseñanza y la formación, enriqueciendo su trabajo.

### Canvas de Reto Cultural

Tu sueño es dirigir una empresa en la que se entrecrucen el arte y el patrimonio cultural en el espíritu empresarial.

¿Puedes encontrar un mentor con experiencia en el delicado equilibrio entre preservar la tradición y fomentar la innovación?

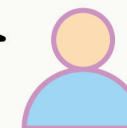
### Diva de Transformación Digital

¿Quién puede ayudarte a integrar las nuevas tecnologías, garantizar la ciberseguridad y fomentar una cultura de innovación continua para mantenerte a la vanguardia en el ámbito digital?

## Paso 2

Cuando un jugador cree tener información sobre un desafío, anuncia a los demás jugadores a cuál de los 2 desafíos puede ayudar con sus cartas.

Puedo ayudar con el 2do desafío



Financiado por la Unión Europea

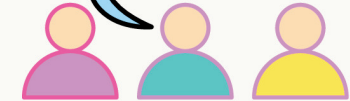




### Paso 3

Cuando todos los jugadores han indicado en qué reto pueden ayudar, discuten entre ellos para decidir qué reto intentarán abordar en esta ronda.

Afrontaremos el 2do desafío



### Paso 4

Después de decidir, cada uno pone 2 cartas boca arriba de su mano sobre la mesa (cuando hay 2 o 3 jugadores, ponen 3 cada uno). Estas cartas pueden ser modelos de conducta o herramientas empresariales. A continuación, cada jugador menciona cómo puede ayudar cada carta a superar el reto.

**VALERIE BADILLA**

LEARN - Gestión Educativa y Marketing

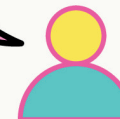
Chipre / País de origen Filipinas

Aprovechando su experiencia en diseño curricular y formación basados en competencias, fundó LEARN, una empresa de educación, en Myanmar en 2014. El LEARN Competency-based Institute ofrece cursos especializados de desarrollo profesional y técnico-profesional. Con una prestigiosa clientela, que incluye el IFC-World Bank Group, DFID-UK, y Manchester Metropolitan University, Coredos, Puma Energy Services etc LEARN ha tenido un impacto significativo. En 2019, fundó ASK Tech International, una empresa de ingeniería de telecomunicaciones y formación en Filipinas. Impactada por los bloques pandémicos de Covid-19 y el Golpe de Estado en Myanmar, ahora reside en Chipre, preparada para continuar su viaje empresarial. Su rica experiencia internacional en varios países influye en su enfoque de la enseñanza y la formación, enriqueciendo su trabajo.

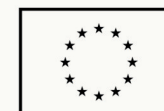
**GESTIÓN DEL CAMBIO**

La gestión del cambio es un enfoque sistemático para abordar la transición o transformación de los objetivos, procesos, tecnologías o cultura de una organización. Especialmente en el sector tecnológico, donde el cambio es constante, la evolución es necesaria para seguir siendo competitivos y mejorar la eficiencia general.

I believe that she can help in the challenge because she is a trainer



Creo que esta herramienta empresarial puede utilizarse porque buscan la evolución



Financiado por la Unión Europea



## Paso 5

Los jugadores discuten entre ellos si una carta sugerida puede ser útil o no y aceptan respectivamente las que consideran útiles o descartan las que creen que no lo son. Las cartas que no son útiles se devuelven a la mano del jugador que las descartó. Al final debe haber 7 cartas o menos que los jugadores consideren que pueden superar el reto.

**Diva de Transformación Digital**

¿Quién puede ayudarte a integrar las nuevas tecnologías, garantizar la ciberseguridad y fomentar una cultura de innovación continua para mantenerte a la vanguardia en el ámbito digital?

**Modelos asociadas**

- Florentia Fourli
- Valerie Badilla
- Iffat Rose Gill
- Sonja Bernhardt
- Melanie Perkins

**Herramientas asociadas**

- Innovación disruptiva
- Gestión del cambio

## Paso 6

A continuación, los jugadores dan la vuelta al reverso de la carta del reto al que quieren enfrentarse. En este lado verán los nombres de 2 o más modelos de conducta que son los más adecuados para ayudar a superar el reto, así como los nombres de 2 conceptos empresariales. A continuación, los jugadores miran las cartas que han colocado sobre la mesa:

Si hay al menos 3 en la tarjeta de desafío, entonces completan el desafío con éxito.

Si hay menos de 3, los jugadores pierden el desafío.

También hay 5 desafíos en el juego cuyo caso está relacionado con una de las categorías de campo. En estos desafíos no hay nombres de modelos de conducta detrás de las cartas de desafío, ya que todos los modelos de conducta de esta categoría se consideran ideales. Por lo tanto, si los jugadores ponen al menos 3 modelos de esta categoría, pueden superar el desafío.



Financiado por  
la Unión Europea



## Paso 7

Si el reto se supera, pasa a una pila donde se colocan los retos superados. Del mismo modo, hay una pila para los que no se han superado. A continuación, un nuevo reto ocupa el lugar del anterior y los jugadores lo leen en voz alta. Además, todos los jugadores roban tantas cartas como sea necesario para volver a tener en la mano 3 modelos de conducta y 2 cartas con conceptos empresariales.

## FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando los jugadores tienen 3 retos completados con éxito y se consideran ganadores. Sin embargo, si el número de desafíos no completados llega a 5, los jugadores pierden.

## Cartas de personas

Durante la partida, los jugadores pueden utilizar su carta de Persona y seguir las instrucciones escritas en la tarjeta siempre que sea posible, para hacer el juego más interesante.

Cada rol puede activar sus habilidades una sola vez durante la partida.



Financiado por  
la Unión Europea





## Personas

**Influencer:** Su voto cuenta como dos en lugar de uno en la elección de retos/modelos de rol.

**Zero waster:** Puede reutilizar tarjetas (herramientas/modelos de roles)

- Puede tomar hasta dos cartas de la pila de cartas descartadas, e intercambiarlas con 2 de sus cartas, en cualquier momento después de la revelación de los desafíos y antes de dar la vuelta al desafío seleccionado.

**Table flipper:** Puede cambiar los dos retos por dos nuevos (al azar).

- Los desafíos no seleccionados van a la pila con las cartas descartadas.

**Multitasker:** Puede seleccionar también el segundo reto de la ronda actual. Los dos desafíos se fusionan en uno.

- Para ganar esta ronda, los jugadores deben tener 3 cartas asociadas de cualquiera de los dos desafíos

**Positive thinker:** Puede eliminar un punto negativo (de retos no superados)

- Se elimina un desafío no alcanzado de la pila con los desafíos no alcanzados al final de la ronda.

**Out of the box thinker:** Puede aumentar el número de cartas utilizadas para superar el desafío hasta 9

- Aplicable para 3+ jugadores. La carta puede jugarse en cualquier momento después de revelar los desafíos y antes de dar la vuelta al desafío seleccionado.



Financiado por  
la Unión Europea



## DISCLAIMERS

### Disclaimer 1:

Para la presentación de la información relativa a los modelos de conducta incluidos en el juego: para algunos de ellos realizamos entrevistas mediante cuestionarios, correos electrónicos o en persona, obteniendo el consentimiento explícito para el uso de su información. En el caso de otros, la información se recopiló mediante investigación documental a partir de fuentes de acceso público, y creemos que su consentimiento es implícito debido al carácter público de la información.

### Disclaimer 2:

Los retos presentados, las herramientas empresariales y los personajes son totalmente ficticios y se han creado únicamente con fines ilustrativos. Cualquier parecido con personas reales, vivas o muertas, o con hechos reales es pura coincidencia. El contenido y los detalles presentados en ellos son producto de la imaginación y no reflejan las acciones, situaciones o experiencias de personas o empresas reales. Cualquier parecido con hechos o personas reales es pura coincidencia y no es intencionado. Estos estudios de casos están diseñados para proporcionar un ejemplo genérico y no deben interpretarse como consejo, orientación o representación exacta de ningún esfuerzo empresarial específico.



**CC BY-NC-SA 4.0 DEED**

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0  
International



Financiado por  
la Unión Europea

