

<p>Hipótesis 0</p> <p>Profesores crean juegos y están interesados en publicarlos en formato PNP, con la posibilidad de publicarse en físico si cumplen el criterio. Siendo dueños de su propiedad intelectual.</p>		
<p>Objetivo:</p> <p>Probar nuestra capacidad de convocar autores de juegos con ideas de juegos publicables según los estándares de La Caja.</p>		
<p>Tipo de Experimento</p>	<p>Descripción: Se realizará una convocatoria de juegos. Para ello se realizará una campaña online en redes sociales (video+flyers), se realizará una charla para los interesados y habrán jornadas de ayuda para los creadores. Se enviarán mails a BD de profesores.</p>	
<p>Criterio de Éxito: Convocar 20 juegos, con al menos 10 factibles de hacer PNP.</p>	<p>Costo:</p>	<p>Duración: 2 meses</p>
<p>Aprendizajes Esperados:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verificar nuestra capacidad de motivar a profesores para que publiquen sus juegos. 2. Analizar cuales son las mejores formas de convocar a los profesores con ideas de juegos. 		

<p>Etapa</p>
<p>Próximos Pasos</p>

Supuesto 0:

Podemos contar con juegos / ideas de juegos elaborados principalmente por 1. profesores / 2. profesionales de la educación / 3. autores de juegos

Atributo:

Posibilidad de Publicar juegos y generar valor económico a los autores. (prop. Intelec.)

Experimento:

Convocatoria de ideas de juegos / juegos.

Tipo de Cliente/Usuario

1. profesores / 2. profesionales de la educación / 3. autores de juegos.

Requerimientos:

1. Asesoría legal para crear convenio de prop. Intelectual con autores
2. Elaborar bases de la convocatoria
3. Construir web y redes sociales de La Caja Lúdica
4. Acceso a BD de profesores
5. Confección de video y gráficas para convocatoria.
6. Realizar actividades de vinculación con creadores: charla, taller

<p>Hipótesis 1</p> <p>Profesores están interesados en usar juegos PNP.</p>		
<p>Objetivo:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Probar si hay interés por descargar juegos. 2. Sondear intención de donativo/prepago 		
<p>Tipo de Experimento</p>	<p>Descripción: Se publicarán de 3 a 5 juegos PNP+ASD con la opción de donar/prepagar/comprar. Se realizará una campaña online en redes sociales (video+flyers), se realizarán talleres para los profesores. Se enviarán mails a BD de profesores.</p>	
<p>Criterio de Éxito:</p> <p>100 juegos/semana</p>	<p>Costo:</p>	<p>Duración:</p> <p>4 semanas (ejec)</p> <p>1 mes (planif)</p>
<p>Aprendizajes Esperados</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verificar si hay interés/necesidad de juegos en formato PNP. 2. Analizar cuales son las mejores formas de convocar a los profesores con necesidades de juegos. 3. Analizar si hay preferencia por donativo vs prepago 		

<p>Etapa</p>
<p>Próximos Pasos</p>

Supuesto 1
Juegos PNP generan descargas con aporte voluntario (desde \$0)
(donativo/prepago)

Atributo:
En la caja se encuentran juegos PNP (print & play) que se pueden descargar, imprimir y usar, por una suma voluntario que es donativo o prepago (del juego físico)
Las descargas de la caja permiten identificar prospectos de clientes

Experimento:
Publicar de 3 a 5 juegos PNP, al menos uno con la posibilidad de comprar en físico.

Tipo de Cliente/Usuario
1. profesores / 2. profesionales de la educación

Requerimientos:
Juegos diseñados para PNP con ASD
Web con botón de pago.
Campaña Video, RRSS, Mail a BD de profesor, Actividades de Vinculación con Early Adopters

<p>Hipótesis 2,4</p> <p>Profesores están interesados en generar comunidad a partir de los juegos.</p>		
<p>Objetivo:</p> <p>Probar si un juego testeado genera comentarios, y de paso, probar si un juego descargado es testeado en aula.</p>		
<p>Tipo de Experimento</p>	<p>Descripción: Convocaremos a los usuarios que han descargado juegos que ingresen a la página y den sus comentarios sobre sus experiencias jugando. Los productos se construyen y mejoran con el aporte de los mismos usuarios.</p>	
<p>Criterio de Éxito: 5 % usuarios (que descargan) comentan</p>	<p>Costo:</p>	<p>Duración: 2 meses</p>
<p>Aprendizajes Esperados:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Verificar si los juegos descargados son testeados 2. Verificar si los juegos testeados motivan a los usuarios a documentar o comentar su experiencia. 3. Analizar opciones para motivar la participación en la comunidad. 		

<p>Etapa</p>
<p>Próximos Pasos</p>

Supuestos 2 y 4:
Profesores testean juegos y están dispuestos a comentar sus resultados

Atributo:
En la caja, la comunidad de profesores, participa y complementa los ASD con su propia experiencia.

Experimento:
Convocar a usuarios que hayan descargado a dar feedback de sus testeos.

Tipo de Cliente/Usuario
1. profesores / 2. profesionales de la educación

Requerimientos:
Web con foro
Campaña fidelización (rrss, mail)
Juegos descargados

Hipótesis 3
Profesores están interesados en comprar juegos.

Objetivo:
Probar si un juego testeado genera compra

Tipo de Experimento

Descripción: Convocaremos a los usuarios que han descargado juegos a que compren el juego físico o algunos de sus componentes para complementar el PNP.

Criterio de Éxito:
50 compras / 1000 descargas (5%)

Costo:

Duración:
2 meses

Aprendizajes Esperados:

1. Verificar si los juegos testeados motivan a los usuarios a comprar los juegos físicos.
2. Analizar opciones para motivar la compra del juego físico.

Etapa

Próximos Pasos

Supuesto:
Profesores se interesan en comprar los juegos

- Atributo:
1. En la caja se encuentran juegos que se pueden probar antes de comprar
 2. En la caja se pueden adquirir componentes de juegos.

Experimento:
Convocar a usuarios que hayan descargado a comprar el juego físico o sus componentes.

Tipo de Cliente/Usuario
1. profesores / 2. profesionales de la educación

Requerimientos:
Juegos cumplen criterio de publicación.
Juegos físico para la venta.
PMV anterior (2 ó 4) debe aprobarse.