

# Story cards para la gestión de talento



Storytelling, storyboard y role-playing game

**Autor:** Juan José Kaneko Aguilar (*Autor*)

Al analizar la naturaleza de las historias, se observa que se pueden transmitir de tres maneras: narradas (*storytelling*), mostradas (*storyboard*) o vivenciadas (*role-playing game*). El presente libro desarrolla el aspecto aplicativo de estas tres herramientas usando el método *story cards*. Este consiste en un conjunto de 60 tarjetas, desarrollado a partir de las teorías del constructivismo, los postulados de la terapia narrativa y los aportes de la neurociencia, que posibilitan aplicar de forma lúdica el *storytelling*, el *storyboard* y el *role-playing game*. Debido a su naturaleza emocional, no solo poseen mucho potencial para el *marketing*, sino también para la gestión del talento humano, pues permiten realizar diagnósticos cualitativos y generar cambios en el ambiente organizacional.

**Palabras claves:** storytelling; storyboards; juegos de rol; administración personal; equipos de trabajo

## Categorización:

### BISAC

**BUS030000** NEGOCIOS ECONÓMICOS > Recursos humanos y gestión de personal  
(*Principal*)

**BUS085000** NEGOCIOS ECONÓMICOS > Comportamiento organizacional

### THEMA

**KJMV2** Economía, finanzas, empresa y gestión > Empresa y gestión > Gestión y técnicas de gestión > Gestión de áreas específicas > Gestión de personal y recursos humanos  
(*Principal*)

**KJU** Economía, finanzas, empresa y gestión > Empresa y gestión > Teoría y comportamiento organizativos

### DEWEY

**658.3** Tecnología (ciencias aplicadas) > Gestión y servicios auxiliares > Administración General > Administración personal (*Principal*)

### Personalizada

Psicología

### Colección

Gestión y negocios

## Sobre el Autor

### Juan José Kaneko Aguilar

Es psicólogo organizacional y docente universitario. Doctor en Administración y magíster en Psicología Organizacional por la Universidad Nacional Federico Villarreal. Además, es especialista en métodos lúdicos como Lego Serious Play, gamificación, *storytelling*, Origami Project Management, *storyboard*, fototerapia y The Coaching Game. Ha publicado diversos libros sobre competencias organizacionales como *Dinámicas de evaluación de competencias organizacionales*, *DECO* y *Test de las dos personas trabajando*. *T2PT*. Desde hace dos décadas, se ha desempeñado como consultor en el Área de Recursos Humanos y, actualmente, es docente de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).



### eBook

**Año de Publicación:** 2020

**Presentación:** Digital: descarga

**Número absoluto de páginas:** 180 Páginas

**Total de páginas numeradas:** 145 Páginas

**ISBN13:** 9786123183011

**PVP:** USD 15

### eBook

**Año de Publicación:** 2020

**Presentación:** Digital: descarga

**Número absoluto de páginas:** 180 Páginas

**Total de páginas numeradas:** 145 Páginas

**ISBN13:** 9786123183028

**PVP:** USD 15

### Impreso

**Año de Publicación:** 2020

**Presentación:** Libro

**Tamaño:** 17 x 24 cm

**Número absoluto de páginas:** 180 Páginas

**Total de páginas numeradas:** 145 Páginas

**ISBN13:** 9786123182953

**PVP:** S/ 72

**PVP:** USD 21

