

Perfiles en la tribu

1. Un Líder visionario (COMANDANTE DE MISIÓN)
El comandante tiene visión clara del futuro y es capaz de inspirar y motivar, toma decisiones, comunicación efectiva, empatía y flexibilidad, y es creativo y apasionado
2. Tripulantes Explorador (EXPLORADOR DE MUNDOS Y DE NEGOCIOS)
Los patrulleros cuentan con la capacidad de comunicarse de manera clara, adaptable a el entorno, astuto y creativo.
3. Tripulante de Control (CONTROLADOR DE RECURSOS)
El controlador administra siendo capaz de pivotear hasta encontrar el modelo de negocio que garantice el crecimiento exponencial de la tribu espacial.
4. Constructores de producto Greek -Tech (TÉCNOLOGIA DEL FUTURO)
El técnico Responsable de construir no solo la tecnología basado en la necesidad del cliente, sin perder de vista el foco de startup.

Es totalmente importante que todos los tripulantes de las TRIBUS ESPACIALES participen activamente, siendo protagonistas en diferentes escenarios competitivos que permitan a su Tribu Espacial sumar puntos y adquirir premios.

NORMAS generales

- Los Tripulantes de las Tribus Espaciales NO PUEDEN cambiar de Tribu Espacial, a menos de que sea un caso de fuerza mayor, analizado y aprobado por la administración de Hunters.
- La creación de nuevas Tribus Espaciales o el ingreso de nuevos tripulantes será decidido y controlado por la administración de Hunters.
- Todos los tripulantes deben participar activamente. Al existir una negativa de hacerlo, el comandante de misión tendrá la función de reportar dichas negativas a la administración de HUNTERS para luego aplicar las directrices dadas por la administración.
- Las Tribus Espaciales deben relacionarse en todo momento de manera respetuosa, tanto en eventos grupales como en eventos internos.
- Cada Tribu Espacial debe diseñar una ficha técnica y una política de reglas interna, firmada por cada tripulante donde todos los tripulantes se comprometen a cumplir las normas y/o políticas establecidas dentro de estas y asumen las normativas generales del Proyecto Hunters.
- El comandante de misión podrá solicitar la salida de un tripulante de su Tribu Espacial justificando y exponiendo las

- El comandante de misión podrá solicitar la salida de un tripulante de su Tribu Espacial justificando y exponiendo las causales. Esto será analizado por la administración de Hunters para tomar una decisión.
- Cada comandante de misión debe crear un grupo de WhatsApp con todos sus tripulantes como medio principal de comunicación.
- Cada Comandante debe hacer mínimo una reunión quincenal con todos los tripulantes para planeación, seguimiento, información y relacionamiento. Se recomienda que sea semanal.
- Los Comandantes se reunirán una vez a la semana con el equipo administrativo de Hunters para hacer seguimiento de resultados, planeación general y revisión de casos especiales.

METODOLOGÍA Hunters

Duración de HUNTERS **6 meses, del 15 Abril al 31 de octubre de 2023,**

*se gana
puntos con:*

1. **Relacionamiento:(Cultura de Autocuidado y sentido de pertenencia)** Límites de convivencia y continuidad dentro del programa, comportamiento individual y grupal, cumplimiento con las normas establecidas en Hunters.
2. **Torneos Especiales:** Competencias con un límite de tiempo, los torneos especiales son creados para apalancar el ecosistema de emprendimiento asociados a una necesidad puntual del aliado.
3. **Torneo semanal:** Enfrentamiento de Tribus Espaciales mínimo un enfrentamiento semanal, en diferentes categorías de juegos elegidos aleatoriamente.
4. **Desafíos / Retos:** Apuesta de puntos con otros equipos en categorías de juegos bajo condiciones acordadas por los equipos en la apuesta.
5. **Emprendimiento y formación:** Participación en cursos cortos, idea de negocio, rendimiento en el paso a paso y estructuración del modelo de negocio.

Cada TRIBU ESPACIAL iniciará con 200.000 puntos asignados como cortesía de HUNTERS, para que pueda empezar a hacer sus apuestas.

Hunters dispone de la plataforma web [Hunters.Tribu Espacial.team.campus](https://Hunters.TribuEspacial.team.campus) En esta plataforma podremos encontrar la

clasificación y puntajes en tiempo real, además los Desafíos abiertos, en gestión y los finalizados, el estado actual de la Tribus Espaciales y todos los demás datos de Hunters.

- Importancia*
- Todos los tripulantes de las Tribus Espaciales serán evaluados de manera individual sin embargo el comportamiento de cada tripulante afectará los puntos de la Tribu Espacial o los favorecerán; esto lo evaluará la administración de hunters.
- 1. La manera en que se comunican los tripulantes, tipo de lenguaje tanto no verbal como verbal.
 - 2. La puntualidad.
 - 3. El cuidado de los elementos puestos en Campus para la formación.
 - 4. Mantener los elementos de juego en los lugares dispuestos para ellos.
 - 5. Uso apropiado de las instalaciones, cero comportamiento sexual explícito.
 - 6. Abuso de confianza y retiro de objetos que no son propios de las instalaciones.
-
- 7. Maltrato o agresión física a otro tripulante podrá ser causal de expulsión.
 - 8. Uso indebido de sustancias psicoactivas en los espacios de formación y durante el programa Hunters podrá ser causal de expulsión.
 - 9. Ingesta de bebidas alcohólicas y persuasión para incentivar a menores de edad al consumo
 - 10. Desorden, consumir alimentos y no destinar los residuos en las canecas correspondientes.
 - 11. Uso del celular inapropiadamente dentro de las clases.
 - 12. Bolsos o artículos personales tirados o abandonados en espacios públicos que arruinan la estética, obstaculizan el paso y el buen orden de los espacios, disponer de estos artículos personales dentro de los locker.
 - 13. Tener hábitos de cuidado, apagar las luces y aires de los espacios que no están en uso.

2. Torneos Especiales Hunters

- don Puntos*
- Reto de Marketing
 - Reto de Redes Sociales
 - Retos de Apalancamiento
 - Reto Creativos de Creación de Contenido
- Regla*
- El tiempo máximo de espera, después de la hora pactada será de 15 minutos, si la Tribu Espacial no llega, esta será tomada como perdedora del Juego y además perderá 1.000 puntos.

3. Torneos semanales Hunters

Juegos para el TORNEO

Se establecerán 15 juegos, los cuales 6 de ellos serán seleccionados al inicio de todos los encuentros por medio de una ruleta digital, una vez obtenido el primer resultado del giro de la ruleta cada Tribu Espacial deberá elegir que integrante participará del juego, y así sucesivamente con los demás resultados. Cada juego o partida tendrá 6 ganadores los cuales obtendrán 2.000 puntos en cada una. Por ejemplo, si la Tribu Espacial A y la Tribu Espacial B tiene el encuentro y la Tribu Espacial A gana los 6 juegos ganará 12.000 puntos.

Los juegos disponibles serán los siguientes: Play station FIFA, Siglo, Ping pong, RummiQ, Uno x2, Jenga, Domino x2, Parques x2, Pinpong x2, Charadas x3, Stop x2, Dardos, Porque siempre yo, Encesta, Badminton y Futbolito.

En estos encuentros los integrantes deben participar como mínimo el 80% de las veces en comparación con el mayor participante de la Tribu Espacial, Ejemplo, si el participante más activo de la Tribu Espacial "A" hizo 25 participaciones, los demás tripulantes deben haber participado mínimo 20 veces. Los torneos se realizan de Lunes a Viernes.

conclusión $\rightarrow A \rightarrow (25) \rightarrow$ cualquier otro tripulante $\Rightarrow (20)$ min.

Normas generales a tener en cuenta

- La creación de fechas y organización de encuentros, asignación de lugares, fechas y horarios estarán a cargo de la administración de Hunters.
- El control de puntos será llevado por la administración y actualizado en la plataforma para el conocimiento de todos los tripulantes.
- Si realizan un reto y alguna de la Tribu Espacial no asiste, la otra Tribu Espacial gana por W y gana el doble de los puntos del torneo.
- El tiempo máximo de espera, después de la hora pactada será de 15 minutos, si la Tribu Espacial no llega esta será tomada como perdedora del Juego y además perderá 12.000 puntos.

4.Desafíos / Retos Hunters

Cada Tribu Espacial podrá crear diferentes desafíos en los deportes, actividades o diferentes competencias de hunters, con el fin de retar otras Tribus Espaciales y ganar puntos. Esto lo hará con unos datos mínimos para que las demás Tribus Espaciales conozcan los detalles.

Aguerra puntos por tribu

| Tribus Espaciales | Mínimo apuesta | Máximo apuesta |
|-------------------|----------------|----------------|
| 2 | 2.000 | 8.000 |
| 3 | 2.000 | 5.000 |
| 4 | 2.000 | 4.000 |

Normas generales de los DESAFIOS

- Cada Tribus Espaciales tiene la obligación de jugar al menos 2 retos en la semana, la Tribus Espaciales que no cumplan serán sancionadas con la reducción de 8.000 puntos.
- Si realizan un reto y alguna de la Tribus Espaciales no asiste (+15min) al encuentro, las otras Tribus Espaciales ganan por W y ganan el doble de los puntos que se apostaron.
- Estos eventos se realizarán fuera del horario académico.
- Los retos planteados deben ser posibles, en el alcance de las demás Tribus Espaciales y dentro de las prácticas éticas de convivencia. Los retos que no cumplan serán eliminados por la administración.

convivencia. Los retos que no cumplan serán eliminados por la administración.

- Está permitido hacer uso de cualquiera de las instalaciones del ecosistema para realizar los retos.
- La creación de fechas, organización de encuentros, asignación de lugar, fechas y horarios estará a cargo los tripulantes de las Tribus Espaciales en competencia.
- El tiempo máximo de espera, después de la hora pactada será de 15 minutos, si la Tribu Espacial no llega esta será tomada como perdedora del Juego y además perderá el doble de puntos.



Los posibles retos serán

Parqués, ajedrez, dibuja y adivina, escalera, bingo, jenga, damas, poker, play station sports, juegos digitales, ping pong, uno, juegos de mesa.

Si un comandante quiere proponer un Juego diferente a los mencionados tendrá que consultarlo con cualquiera de los tripulantes de la administración de Hunters antes de proponerlo en la plataforma.

5. Emprendimiento e idea de negocio

¡En esto no termina todo!, el ecosistema nos dará una oportunidad más. Una oportunidad para hacer realidad sueños e iniciar con nuevos modelos de negocio donde la Tribu Espacial podrá participar como Socio, en donde la Tribu Espacial será dueña del 45% y Hunters del 55%.

de la idea de negocio

La Tribu Espacial debe ser formada y participará de los cortos cursos virtuales y presenciales enfocados en el emprendimiento.

El emprendimiento de la Tribu Espacial debe ser presentado a la Junta de Negocios, para evaluación de viabilidad y proyección, donde se deben cumplir ciertos requisitos para dar continuidad al proceso e iniciar el emprendimiento. Todos los tripulantes de la Tribu Espacial

El plan de negocios tendrá elementos como:

- Producto
- Modelo de negocio
- Diferenciador e innovación
- Competencia, referencias y antecedentes
- Clientes, mercado, proveedores
- Canal de distribución
- Marketing
- Diversificación del negocio
- Socios, alianzas, recursos externos
- Inversión inicial

negocio

El plan de negocios tendrá elementos como:

Plan de negocio

- Producto
- Modelo de negocio
- Diferenciador e innovación
- Competencia, referencias y antecedentes
- Clientes, mercado, proveedores
- Canal de distribución
- Marketing
- Diversificación del negocio
- Socios, alianzas, recursos externos
- Inversión inicial
- Capital de trabajo
- Activos y depreciación
- P&G primer periodo y posterior
- Proyección de ventas
- Punto de equilibrio
- Retorno de la inversión
- Recurso humano
- Tecnología
- DOFA – Debilidades, Oportunidades, Fortalezas, Amenaza

- Todos los tripulantes deben participar como mínimo el 40% de las veces que el mayor participante de la Tribu Espacial, en caso de no hacerlo no tendrá derecho a los premios. Ejemplo, si el tripulante que más participo en la Tribu Espacial "A" hizo 20 apariciones, los demás tripulantes deben haber participado mínimo 8 veces para tener derecho a reclamar el premio.

PREMIOS Hunters

1re. Puesto: Computador Portátil Acer Nitro, 15.6 pulgadas, Intel Core i5, Memoria RAM 8GB, Unidad de estado sólido SSD 512GB, Modelo tarjeta de video NVIDIA GeForce GTX 1650 4GB GDDR6, Resolución de la pantalla Full HD (1920x1080), Tamaño de la pantalla 15.6 pulgadas, Núcleos del procesador Hexa Core.



ACER

Código: 62830684 Cód. tienda: 62830684

Portátil Acer Nitro 15.6 pulgadas Intel Core i5 8GB 512GB NVIDIA GeForce GTX 1650 4GB GDDR6

Envío Rápido

Vendido por Falabella

Despacho a domicilio

Retira tu compra

Stock en tienda
[Revisar](#)

~~\$ 3.349.900~~ -10%
\$ 3.449.900
~~\$ 4.000.000~~

Acumula hasta **3.349** puntos [Ver opciones](#) >

ENVÍO GRATIS

1 Máximo 20 unidades.

Agregar al Carro