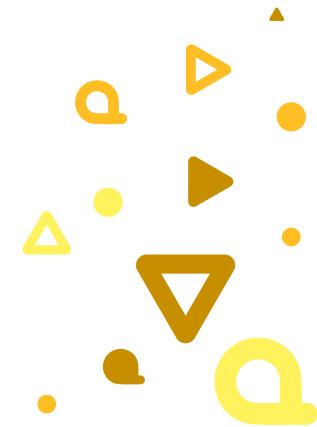




Guía del Jugador (Quanticon Valley) 2022-1







Universidad Nacional de Colombia

Guía del jugador (Quanticon Valley)

Taller de Proyectos Interdisciplinarios TPI

Diagramado por:

Camilo Cujer Diseñador

Equipo TPI Bogotá 2022-1



Contenido

1.	Presentación	04
2.	El juego (resumen)	04
3.	Detalles	05
4.	Guía del juego	09

1.

Presentación

El juego Quanticon Valley es una apuesta de gamificación desarrollada y propuesta por la Facultad de ingeniería. Participaron el programa innovaTE, grupo LIATER, el programa de innovación y el Taller de Proyectos Interdisciplinarios (TPI).

Se basa en la experiencia de TPI, busca promover la motivación y el desarrollo de habilidades blandas de sus participantes con el desarrollo de un proyecto. A continuación encontrarán un resumen del mismo, detalles complementarios, la guía del juego y algunas consideraciones sobre el estado actual de su implementación. Damos una calurosa bienvenida y esperamos contar con cualquier aporte para la mejora continua.

2.

El juego (resumen)

Cada equipo participante será un jugador cuyos integrantes tienen un cargo, con un mentor asignado y con mínimo un experto guía que los acompañará durante todo el recorrido por el edificio.

El jugador asciende durante el semestre en el edificio de siete (7) pisos. Para ascender, requiere resolver unos retos, que le permiten ir madurando su idea y construir la solución al proyecto con una solución innovadora. Cada piso del edificio, ofrece al jugador una oficina y espacios comunes de trabajo en donde utiliza herramientas y recibe mentorías para inspirarse, prototipar y demostrar su solución (Producto+Modelo de negocio). En el piso 6 debe probar que su solución agrega valor a la sociedad o al solicitante. En cada piso, al presentar entregables y pitch adquiere certificados y desarrolla habilidades, ambos dan puntos de victoria PV o monedas de innovación innocoins.

Los jugadores que lleguen con más puntos de victoria al sexto piso, se presentan a la gran final, ante un jurado externo para determinar los ganadores del semestre.

El objetivo final de los jugadores, consistirá en desarrollar habilidades a la par que resuelven el problema, tener un portafolio fuerte, indicadores en crecimiento constante (Económicos y sostenibilidad), todo se consolidará en puntos de victoria PV.

3.

Detalles

El jugador

- Comienza con 700 innoconis que podrán gastar acumular o gastar en mentorías.
- Tiene un cupo de endeudamiento en cada piso. Los intereses que se cobran son directamente proporcionales al monto de la deuda.
- Los ingresos menos los gastos determinan un estado de resultados (PYG)
- Puede contar dentro de sus integrantes con exploradores (no inscritos en TPI que pueden ser de otras Facultades o externos a la universidad como estudiantes de colegios o interesados en explorar el emprendimiento o la innovación), también habrá invitados especiales. Tales integrantes aportan ingresos al jugador representados en innocoins o puntos de victoria que son liquidados al finalizar cada piso. Otros detalles se encuentran en la guía del juego.
- Tiene además una oficina en cada piso en donde puede ver las certificaciones ganadas, el PYG y
 el estado del desarrollo de sus entregables.
- Tiene un guía que es un mentor asignado por el juego, pero deberá conseguir expertos acompañantes dependiendo de los temas tratados en cada piso.
- El **invitado especial** puede ser: una asignatura, un grupo de investigación, un miembro de la comunidad universitaria que apoye el desarrollo de algún entregable, por ello el equipo recibe un certificados especiales. Adicionalmente si logran que el invitado especial ayude a otro equipo recibe innocoins o PV.
- Cargo. Cada jugador posee alguno de los siguientes cargos: CEO, COO, CMO, CFO, CTO y CCO.
 Las funciones y tareas de cada cargo se encuentran en un OVA del curso que será entregado oportunamente para tratarse en el piso 1.
- Las funciones y habilidades a desarrollar serán entregadas en el desarrollo del primer piso por el profesor mentor.

Mentor

Cada jugador tiene un mentor asociado, para su trabajo eficaz tiene en cuenta esta guía y la Guía del mentor. Puede además, prestar servicios a jugadores que lo requieran.

• Los mentores pueden realizar alianzas para desarrollar los proyectos.

Experto

Cada jugador debe contar con los expertos que considere necesarios para desarrollar y madurar su proyecto; pueden ser metodólogos, expertos en tecnologías, normas legales o ambientales, conocedores del sector económico, entre otros. Como experiencia ganada y buena práctica, los mejores proyectos son los que más y mejor se articulen con expertos y partes interesadas. Por contar con expertos adicionales el equipo gana innocoins y puntos de victoria.

El edificio. Denominado ETESC (Edificio Tecnológico de Emprendimiento Sostenible Colombia). Tiene siete pisos:

- En cada piso el jugador debe cumplir con un reto convertido en entregable y un pitch asociado. Requisitos a cumplir para poder pasar al caso siguiente.
 - En cada piso se encuentran los espacios comunes.
 - Cada uno de los pisos corresponde con un tipo de piso de acuerdo con la maduración del proyecto.
 - La configuración de cada piso en el edificio es:



- Adicionalmente el edificio tiene distintos retos de piso, las tareas de cada piso y el progreso del juego. Adicionalmente, se encuentra el salón de la fama, donde piso a piso se mostrará el podio con los resultados grupales e individuales. Los pisos superiores (siete en adelante), están reservados para quienes quieran continuar el viaje con el apoyo de las capacidades de la UNAL como: opción de grado en la modalidad de emprendimiento, desarrollo del emprendimiento o spinoff, continuando la innovación, haciendo empresa, desarrollando patentes, desarrollando una spinoff, entre otras.
- Los entregables de cada piso, son informados por el profesor mentor.

Retos

Cada piso provee un reto de acuerdo con las características y exigencias en cada uno de ellos. El reto se convierte en entregable y pitch que debe ser presentado para poder ascender en el edificio. Los detalles los da en cada piso el profesor mentor y podrán ser consultados en la plataforma de Quanticon Valley en la opción ETESC.

Noticiero

En el juego se mostrará información de interés, resultados de cada piso y el salón de la fama.

Oficina

Es el lugar de trabajo del jugador. Allí puede ver:

- · Su portafolio económico completo (PyG),
- · Certificados adquiridos
- · Participantes y sus roles
- Otra información relevante

Actores

Se encuentran en cada piso y se componen de:

 Zonas de asesores. Se desbloquea desde el primer piso y es el lugar donde podrán encontrar redes de asesores virtuales y reales (los mentores y otros).

Herramientas

Se pueden acceder a ellas a través de ETESC y son habilitadas en cada piso . Son metodologías, webinar, OVAs o lecturas. La utilización es sugerida por el mentor y de no ser utilizadas en la forma indicada tienen costo que se pagan con innocoins o acarrean pérdida de puntos de victoria PV Cada herramienta y recurso se encuentra identificado por un logo, según el rol sugerido que debe revisar el material.

Mentorías

Pueden ser individuales o grupales y se realizan en tiempos predefinidos por la coordinación del juego.

Certificados

Son de varios tipos y miden puntos de victoria del juego. Van firmados y con logos especiales y son entregados al finalizar cada piso de acuerdo a los entregables.

- Certificados GIMMICK. Todos los jugadores los pueden ganar a medida que pasan de piso en piso. La forma de puntuar se encuentran en la Guía del juego.
- Certificados especiales. Son certificados de alto rendimiento que da el concurso en cada piso y tienen puntos de victoria adicionales. Sus anuncios se harán una vez empiece cada piso.

Habilidades

HABILIDAD	Individual	Grupo
Comunicación	х	х
Trabajo en equipo	х	х
Liderazgo	х	х

Los puntos de victoria son los que determinan la clasificación general de los jugadores. Si bien se obtienen piso a piso, en el último piso se hace la liquidación final. Los puntos de victoria se obtienen de las siguientes fuentes principales:

- De los entregables realizados en cada piso.
- De los retos de piso
- De la permanencia de expertos, invitados especiales y exploradores a lo largo del juego.
- De la liquidación final del estado de Pérdidas y Ganancias (PYG) que se realiza al final del juego. Su saldo se convierte en PV así: cada 1000 Innocoins equivalen a 10 PV.

4.

Guía del juego

Como se indicó en el resumen, se cuenta con un edificio de seis pisos que se debe recorrer con dos propósitos fundamentales: 1) madurar la idea desde el problema hasta la solución con valor agregado y 2) Desarrollar habilidades duras y blandas.

Al inicio del juego cada jugador tendrá 700 innocoins con las cuales inicia el juego. Este valor puede ir aumentando piso a piso de acuerdo con el desempeño en los entregables pero también podrá disminuirse por bajo desempeño pues ello genera pagos extras a los mentores, también disminuye por pagos de intereses. Los valores de las mentorías adicionales por bajo desempeño se dan a conocer en el periódico en cada piso.

Características de cada piso

Cada piso se asocia con una etapa de desarrollo del proyecto, allí se llevan a cabo actividades dirigidas por el mentor para realizar los entregables. A continuación una descripción de cada piso con su respectivo slogan y duración en semanas.

FASE	Piso	Descripción	Duración (sem)
AMBIENTACIÓN	1	En este piso se constituyen los equipos (Jugadores), se asigna mentor y cargos a sus integrantes, también se detallan las reglas del juego. ¡Estamos listos!	2

	2	Los jugadores definen el problema o necesidad, identifican los actores o partes interesadas, realizan investigaciones que puedan apoyar la contextualización y consiguen el grupo de expertos, invitados o exploradores que les van a acompañar. ¡Tenemos el problema con una pregunta esencial!	2
INSPIRACIÓN	3	En este piso los jugadores utilizan procesos de ideación para identificar la solución, verifican que sea pertinente al problema y amigable ambientalmente e igualmente el factor diferencial es explícito y probado a nivel básico. Igualmente negocian con su profesor mentor el alcance del proyecto para el semestre. El prototipo está a nivel de concepto y los clientes están identificados, estudiados y valorados. ¡Construimos la solución!	3
	4	En este piso los jugadores agregan valor diferencial a través del diseño y la innovación, tanto al producto como al modelo de negocio, haciendo que esto sea claro y evidente. Se enfatiza en el prototipado de la solución y se definen hipótesis del modelo de negocio. ¡Definimos el valor a entregar!	4
FORMULACIÓN Y EJECUCIÓN	5	Los jugadores se dedican a prototipar su solución y enfatizan en las hipótesis del modelo de negocio. Se espera como mínimo que el producto alcance TRL 5 y que el encaje entre propuesta de valor y necesidad del cliente sea evidente. El modelo de negocio muestra cómo monetiza y demás aspectos para crear, generar y entregar valor. Igualmente se garantiza la viabilidad del proyecto mediante la realización de los estudios respectivos. ¡Tenemos el valor probado y garantizada la viabilidad!	3
PRESENTACIÓN	6	Se hacen los preparativos finales para defender el pitch final ante mentores y jurados externos. ¡Demostramos resultados y habilidades ganadas!	2

Valor de certificados Gimmick

Los entregables definidos en cada piso se evalúan por pares asignados (diferentes al mentor). De acuerdo al puntaje obtenido en dicha evaluación a través de la rúbrica se liquidan de la siguiente manera:

Puntaje (%)	Estrellas ganadas	PV	Innocoins ganadas	Pago a mentor por reevaluación (innocoins)
0 a 40	0	0	75	500
41 a 70	0	0	150	500
71 a 85	1	3	300	o
86 a 90	2	7	600	O
91 a 100	3	10	1200	0

Se habilita la subida de piso si el jugador tiene 71 puntos o más. Eso le permite ganar 800 innocoins. Si se realiza en fecha diferente la entrega se presenta incumplimiento de plazo y tendrá una multa adicional de 3000 innocoins. En caso de necesitar innocoins por iliquidez, los jugadores pueden solicitar créditos a la Junta del juego, para lo cual deberán solicitar por escrito la cantidad y forma de pago, para estudio y aprobación.

Expertos e invitados

El cálculo de inocoins y puntos de victoria por la cantidad de expertos de cada jugador, se liquida en cada piso así:

Número	Innocoins	PV
0	Menos 2000	-5

1	200	1
2	300 adicionales	3
3 o más 400 por cada adicional		5 + 2 por cada adicional

En la evaluación de piso, deberán evidenciar los aportes realizados por los expertos a los evaluadores, quienes informarán el resultado de la evaluación así como la cantidad de expertos.

Invitados especiales

Se trata de contar con exploradores o invitados especiales. La liquidación se realiza de acuerdo con la cantidad y aporte así:

Número	Innocoins	PV
0	Menos 100	-3
1	50	1
2	100 adicionales	3
3 o más 100 por cada adicional		5 + 2 por cada adicional

El profesor mentor informará al final de cada piso la cantidad de invitados participantes que aportaron valor.

Nota: Si un equipo logra que los expertos o algún invitado haga aporte a otro jugador recibirán 1.5 veces la cantidad de innocoins y PV. Para ello cada profesor mentor debe certificarlos una vez finalizado el piso.

Valor certificados adicionales o especiales

Estos certificados, junto con los retos de piso adicionales, son definidos en la apertura de cada piso y se informan a través del noticiero.

Trabajo con el mentor

Para el avance de los entregables en cada piso el profesor mentor realiza asesorías los días lunes y miércoles, indica las OVAS a estudiar de acuerdo con los roles asignados en el piso 1. De no usar las OVAS, el profesor mentor puede solicitar disminución en 1000 innocoins por cada incumplimiento.

Es absolutamente necesario que se trabaje de manera armoniosa con el equipo de trabajo, el profesor mentor, los expertos y los invitados pues esta actividad social y colaborativa, contribuye con el desarrollo de nuestras competencias y con la maduración del proyecto.

Al inicio de cada piso es muy recomendable que los jugadores revisen los entregables y retos de piso requeridos, luego de ello hacen un plan de trabajo que es presentado al mentor, para lo cual se sugiere utilizar el siguiente formato:

Actividad	Fecha de entrega	Responsable

Terminado el piso debe revisarse el cumplimiento del plan en relación con las actividades y tareas asignadas a cada participante del equipo de trabajo. Es necesario ser franco, honesto y asertivo con sus compañeros en relación con la evaluación de su rendimiento, favoreciendo con ello el desarrollo de habilidades de relacionamiento, el trabajo en equipo y los resultados del juego.

Sesión final

Se realiza una sesión final del juego en donde se presentan los cinco finalistas que obtengan mayor puntos de victoria del juego.

El valor total de los innocoins que se tengan al final como saldo.

Junta del juego

Para la dirección, gestión y operación del juego se cuenta con una junta la cual define los retos adicionales y resuelve casos de inconsistencias o reclamos solicitados por los jugadores o por los mentores. Para ello lo deberán solicitar por escrito para que sea resuelto en reuniones semanales de junta que son los lunes de 9 a 11 AM.

Consideraciones finales

Avance del juego.

El juego implementará este semestre un 60% aproximadamente de toda la arquitectura concebida. Algunas de las funcionalidades faltantes y que se implementarán el semestre entrante son:

- Los jugadores pueden invertir en otros proyectos recibiendo a cambio dividendos.
- Los profesores mentores pueden invertir en los proyectos, bien sea solos o con alianzas.
- En el noticiero se da información clave que modifica el valor de las acciones de los proyectos haciendo ganar o perder a sus inversionistas.
- Cada jugador puede invertir en fondos de inversión que manejará un banco, por ello se darán rendimientos.
- Los profesores mentores serán evaluados con una fórmula ELO para dar ranking de mentores dependiendo de su desempeño.
- Se conformará un grupo de asesores permanentes externos de TPI.
- Se tendrá una plataforma exclusiva para el juego y un DEMO para que conozcan TPI.
- Se promocionará el uso de la moneda innocoins en asignaturas que colaboren con TPI de tal manera que sus profesores las consideren como trabajos con nota.
- Se darán puntos por el aprendizaje basado en el tratamiento de los errores.

Pruebas.

Para lo mencionado anteriormente sobre lo faltante, se tendrán equipos de control seleccionados de TPI, que realizarán todas las pruebas necesarias para la futura implementación.

