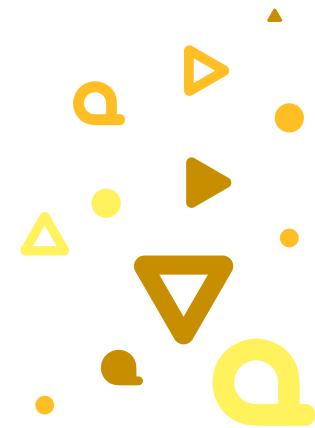




Guía del Jugador (Quanticon Valley) 2022-III







Universidad Nacional de Colombia

Guía del jugador (Quanticon Valley)

Taller de Proyectos Interdisciplinarios TPI

Diagramado por:

Camilo Cujer Diseñador

Equipo TPI Bogotá 2022-



Contenido

| 1. | Presentación | 04 |
|-----------|------------------------------------|----|
| 2. | El juego (resumen) | 04 |
| 3. | Actores del juego | 05 |
| 4. | Infraestructura | 09 |
| 5. | Servicios | |
| 6. | Cómo se gana o se pierde Innocoins | |

1.

Presentación

El juego Quanticon Valley es una apuesta de gamificación desarrollada y propuesta por la Facultad de ingeniería. Participan en su desarrollo el programa innovaTE, grupo LIATER, el programa de innovación y el Taller de Proyectos Interdisciplinarios (TPI). Su desarrollo se basa en la experiencia de TPI y busca promover la motivación y el desarrollo de habilidades blandas de sus participantes con la construcción de un proyecto basado en un problema bien sea de los estudiantes o de una empresa proponente.

A continuación, encontrarán un resumen de este, detalles complementarios y la guía del juego.

2.

El juego (resumen)

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

El jugador pasa durante el semestre por tres edificios. Para ascender, requiere resolver unos retos, que le permiten ir madurando su idea de emprendimiento y construir una solución innovadora al proyecto. Cada 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, oferta de valor, Modelo de negocio). En el edificio 3 debe probar que su solución agrega valor a la sociedad y es cautivante para un inversionista. En el viaje, al presentar los entregables y pitch adquiere certificados y desarrolla habilidades, estos a su vez generan innocoins o monedas de innovación que dan puntos de victoria (PV).

Los jugadores que lleguen con más puntos de victoria al final del juego, 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 emprendedoras a la par que resuelven el problema agregando valor, para ello deben presentar un prototipo con una oferta de valor diferencial.

Actores del juego

El jugador

- Comienza con 700 innoconis que podrá gastar acumular o utilizar en mentorías.
- Tiene un cupo de endeudamiento en cada piso. Los intereses que se cobran son directamente proporcionales al monto de la deuda.
- En cada edificio se da la posibilidad de invertir las innocoins ganadas, si no se invierten se pierden y no se contabilizarán los puntos de victoria.
- Tiene además una oficina, donde puede ver las certificaciones ganadas en cada piso, el PYG y el estado del desarrollo de sus entregables.
- Tiene un guía o profesor mentor asignado por el juego, pero deberá conseguir expertos acompañantes dependiendo de los temas tratados en cada edificio. El contar con expertos le permite ganar innocoins.
- 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 el documento roles para el trabajo en equipo.

Mentor

Cada jugador tiene un mentor asociado, el cuál para su trabajo eficaz tiene en cuenta la Guía del mentor. Además, presta servicios a jugadores que lo requieran.

- Los mentores pueden realizar alianzas para desarrollar los proyectos.
- Evalúan el desarrollo del juego en el pitch de edificio.

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.

4.

Infraestructura

El complejo de edificios

Denominado ETESC (Espacio Tecnológico de Emprendimiento Sostenible Colombia). Cuenta con tres edificios.

- En cada edificio el jugador debe cumplir con los retos convertidos en entregables y un pitch asociado. Requisitos a cumplir para poder pasar al edificio siguiente.
- En cada edificio se encuentran los espacios comunes.

· Cada edificio corresponde a una etapa de maduración del emprendimiento. así:

Edificio 1: Ambientación

Edificio 2: Formulación y ejecución

Edificio 3: Presentación

- · Adicionalmente el edificio tiene retos, tareas de cada piso y el progreso del juego
- Los entregables de cada piso junto con los objetivos de aprendizaje, son informados por el profesor mentor al inicio de cada piso.

Retos

Cada edificio provee retos 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 cambiar de edificio. Los detalles los da en cada piso el profesor mentor y podrán ser consultados en la plataforma de Quanticon Valley en el horario respectivo, en la opción ETESC.

Noticiero

El juego provee un noticiero, allí se mostrarán información de interés, como los resultados de edificio y el salón de la fama.

Oficina

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

- · Su portafolio económico completo: innocoins ganadas
- Participantes y sus roles
- Otra información relevante

5.

Servicios

Partes interesadas y asesores (expertos):

Partes interesadas: son aquellos actores que se ven involucrados, afectados o interesados en el proyecto. Es necesario interactuar y comunicarse con ellos para tener constante

retroalimentación en el desarrollo del proyecto. Estos pueden cambiar a medida que avanza el proyecto.

Asesores: son aquellos actores que brindan asesorías en el proyecto en temas puntuales. Los asesores no necesariamente tienen que estar relacionados con el proyecto.

- Zonas de partes interesadas (acumulación de innocoins). Se desbloquea desde el primer edificio y es el lugar donde podrán encontrar redes de partes interesadas reales.
- Zonas de asesores (inversión de innocoins). Se desbloquea desde el primer edificio y es el lugar donde podrán encontrar redes de asesores virtuales y reales (los mentores y otros).

Herramientas

Son metodologías, conferencias, 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.

Puntos de victoria (PV)

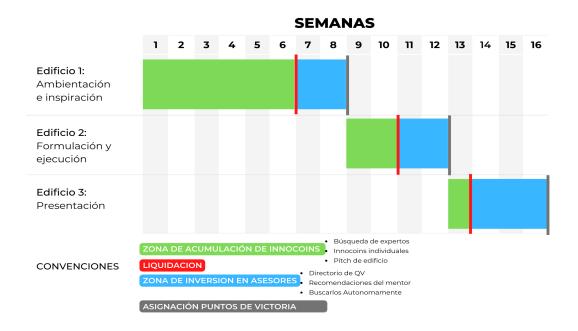
Los puntos de victoria son los que determinan la clasificación general de los jugadores. Estos se obtienen en cada edificio, y al final del juego se hace la liquidación total. Los puntos de victoria se obtienen de las siguientes fuentes principales:

- De los entregables realizados en cada piso.
- De los retos de piso
- De la participación de expertos y asesores que le aporten valor al proyecto.
- 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.

Cómo se gana o pierde Innocoins

6.

Dentro del juego se tienen cuatro zonas



1. Zona verde

Corresponde a la zona en que el jugador acumula o gana innocoins. Esto lo puede hacer de tres fuentes:

| No | Fuente | Cantidad |
|----|-----------------|-----------------------|
| 1 | Expertos | Gana por cada experto |
| 2 | Pitch de piso | Máximo 2000 |
| 3 | Aporte de roles | Depende del reto |

-Por partes interesadas

La cantidad de innocoins a ganar en cada edificio está dada en la siguiente tabla:

| No | Fuente |
|---------|------------------|
| 0 | Pierde 2000 |
| 1 | 200 |
| 2 | 300 por cada uno |
| 3 o más | 400 por cada uno |

Quien valida la cantidad de expertos es el profesor mentor. Para ello diligencie el siguiente formato por cada experto.

| No | Nombre de la parte interesada | Descripción del apoyo. Resumida y argumentada en máximo 70 caracteres |
|----|----------------------------------|---|
| | | |
| | | |

El profesor mentor remitirá esta información cuando el administrador del juego QV lo solicite.

-Pitch de piso

Pitch de piso: Esta evaluación se realiza mediante rúbrica para el pitch de edificio; ésta da cuenta de los entregables en función de los objetivos de aprendizaje. Se entregará oportunamente dos semanas antes de la evaluación respectiva. En esta evaluación se ganan 1200 innocoins o un porcentaje de esta cifra dependiendo del pitch de piso. La evaluación es realizada por dos mentores distintos al que tienen asignado.

NOTA

Si el jugador no alcanza al 70% de la evaluación tendrá que repetir la evaluación con su profesor mentor pagando una multa de 500 innocoins. Esto sucederá por cada vez que esto ocurra y, adicionalmente, no pasa al siguiente edificio hasta que sea reevaluado y alcance una puntuación del 70%.

-Aporte de roles

Los innocoins ganados por cada uno de los integrantes aportan el 50% de lo ganado por el integrante a la puntuación de su equipo. Ejemplo: si el CTO gana 400 innocoins, aportará 200 al equipo sin perder los 400.

2. Zona roja

El administrador del juego liquida el valor de innocoins acumulados para cada uno de los jugadores (equipo e individual).

3. Zona azul

En esta zona el jugador debe invertir en asesorías las innocoins que acumuló en la zona verde, para ello debe conseguir asesores los cuales aportarán valor al proyecto. Para determinar en quién invertir, deben hablar con el profesor mentor quién avalará en quién y por qué razón deben invertir.

La inversión se realiza en asesores que pueden estar en la página de QV, en asesores que el profesor mentor recomiende o es asesores que el jugador consiga. Cada inversión en asesores vale 500 innocoins.

Quien valida la cantidad de asesorías es el profesor mentor. Para ello el jugador diligencia el siguiente formato a través de un formulario de Google:

| No | Nombre del asesor | Valor dado por el asesor. (Descripción resumida y argumentada en máximo 70 caracteres) |
|----|-------------------|--|
| | | |
| | | |

El profesor mentor remitirá esta información cuando el administrador del juego QV lo solicite.

4. Zona gris

El jugador recibirá puntos de victoria de acuerdo con la cantidad de innocoins invertida. Si por ejemplo en la zona verde el jugador ganó 3500 innocoins, pero solo invirtió en asesoría 2000, recibirá puntos de victoria en relación con las 2000 (el resto se pierde).

Por cada 1000 innocoins el jugador recibe 10 puntos de victoria (PV).

En cada edificio se liquidan los puntos de victoria (PV), y la suma de los puntos de victoria de los tres edificios es la cantidad final que el jugador gana en el juego.

Los cinco equipos con más puntos de victoria (PV) van a la final ante un jurado de expertos para determinar el ganador del semestre.

