

## GUÍA DEL JUGADOR DE EMPRENDIMIENTO

Apreciado estudiante, esta guía le permitirá reconocer los detalles de la experiencia de aprendizaje que vivirá este semestre. Para ello aquí encontrará:

1. Primeros pasos.
2. Experiencia del juego.

### 1. Primeros pasos.

Para más información en la plataforma QV ingrese en la opción ACERCA DEL JUEGO y revise los dos videos y la guía del juego.

Procure que todos los miembros de su equipo hayan visto los dos anteriores archivos y si hay inquietudes consúltelas con su profesor mentor.

### 2. Experiencia del juego.

#### 2.1. Generalidades.

Como se indicó en los primeros pasos, se cuenta con un complejo de tres edificios que se debe recorrer con dos propósitos fundamentales:

- 1) Madurar la idea de emprendimiento desde el problema hasta la solución con valor agregado y
- 2) Desarrollar habilidades duras y blandas.

Para lo anterior es necesario que se tenga como punto de referencia los objetivos de aprendizaje en cada edificio, estos son:

- Lo que no deben perder de vista en cada edificio
- La propuesta de valor que usted debe recibir
- Lo que el equipo (jugador) debe evaluar al final de cada edificio, preguntándose: ¿logramos aprender esto?
- Lo que está asociado con las rubricas de evaluación que dan la nota de TPI.
- Lo mínimo que usted debe aprender, de lo contrario no dude en exigirnos su logro.

#### 2.2. Aspectos claves a tener en cuenta para tener una mejor experiencia:

- Tenga presente siempre los objetivos de aprendizaje de cada uno de los edificios, es lo que usted debe aprender en cada uno de ellos.
- Enamórese perdidamente del problema: NO de la solución. Es clave para el desarrollo del proyecto.
- Desarrolle el pensamiento de diseño: estudie y aplique el Design Thinking.
- Participe activamente con su equipo de trabajo de acuerdo con las funciones que asumió en su cargo.
- Anime a los integrantes del equipo con el desarrollo de las habilidades blandas: sea sincero al referirse a las competencias felicitando o llamando la atención de manera asertiva sobre el desempeño de sus compañeros.
- Planee en cada edificio las actividades y evalúe al final los resultados del plan.
- En el primer edificio hable con las partes interesadas, trabaje con expertos en cada uno de los edificios.

- Exija con respeto por los objetivos de aprendizaje a su profesor mentor y a la coordinación. Estamos para servirle.

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:

Plan de trabajo

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.

### 2.3. Características de cada edificio.

Cada edificio se asocia con una etapa de desarrollo del proyecto, allí se llevan a cabo actividades dirigidas por el mentor para realizar los entregables. La tabla 1 muestra las características de cada edificio.

Tabla 1 descripción de las etapas TPI emprende

Edificio	Descripción	Entregables principales	Fase del syllabus	Duración en Semanas
1	Constitución de equipos, asignación de mentor y cargos a los integrantes. Se define y contextualiza el problema, se identifican las partes interesadas, se consiguen expertos que acompañen el proceso. Se utiliza la ideación para proponer una solución, se identifican los clientes y se conceptualiza el prototipo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acta de compromiso y colaboración mutua</li> <li>• Formulario de cada charla para ganar innocoins</li> <li>• Propuesta de emprendimiento</li> <li>• Trabajo escrito</li> <li>• Pitch Infografía</li> </ul>	Ambientación e inspiración	8
2	Diseño e innovación del producto y del modelo de negocio. Se enfatiza en el prototipado de la solución. Se definen y prueban hipótesis del modelo de negocio.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pitch de prototipo</li> <li>• Diseño preliminar página web</li> <li>• Evaluación de desempeño</li> </ul>	Formulación y ejecución	4

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluación de trabajo en equipo</li> </ul>		
3	Se prototipa la solución y se enfatiza en la hipótesis del modelo de negocio, el producto avanza a TRL 5, hay encaje entre la propuesta de valor y la necesidad del cliente. Se entrega viabilidad del proyecto y se presenta a un grupo de inversionistas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pitch de vitrina laboral</li> <li>• Página web</li> <li>• Prototipo</li> <li>• Trabajo final</li> <li>• Evaluación de desempeño</li> </ul>	Presentación	4

## 2.4. Descripción de edificios y sus actividades.

### 2.4.1. Edificio 1. Ambientación e inspiración.

Dura 8 semanas

#### Objetivos de aprendizaje.

1. Describir con argumentos claros mediante una infografía el papel que juegan: la posición de las partes interesadas, la opinión de expertos, los antecedentes y el análisis del contexto dentro de la problemática que dará origen al proyecto de emprendimiento.
2. Proponer una solución tecnológica a un problema u oportunidad mediante el diseño de un prototipo que se asocie a una propuesta de valor en el marco de un modelo de negocio para el proyecto de emprendimiento propuesto
3. Emplear las destrezas propias asociadas a las funciones del cargo asignado para promover el trabajo en equipo, en la construcción del modelo de negocio de su propuesta de emprendimiento

#### Entregables

- Acta de compromiso y colaboración mutua
- Formulario de cada charla para ganar innocoins
- Propuesta de emprendimiento
- Trabajo escrito
- Pitch Infografía

#### Actividades de trabajo

En la tabla siguiente se muestra las actividades a desarrollar semana a semana. El profesor mentor tiene una guía para su desarrollo, puede pedírsela para conocerla y seguirla. Puede ser una labor del COO

**Tabla 2. Actividades de trabajo edificio 1**

No	FECHA	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES	ACTIVIDADES TAREA
----	-------	-------------	-------------	-------------------

			<b>PREVIAS</b>	
1	Agosto 8	Bienvenida y Presentación asignatura	NO hay	No hay
	Agosto 10	Cómo se tiene una idea de emprendimiento		Diligenciar formulario con idea
2	Agosto 17	Charla sobre roles y coworking	Repaso de charla ´+ conocimientos previos	Diligenciar formulario con idea definitivo
3	Agosto 22	Charla tipos de innovación	Repaso de charla y roles	¿Cuál es el factor diferencial de la Propuesta de valor?
	Agosto 24	Conversatorio roles	Repaso de charla y definición rol	Definir Rol y preparar pitch
4	Agosto 29	Feria de ideas	Revisar ideas y definir participación	Reunión con equipo, det. de roles y firma de acta de compromiso
	Agosto 31	Charla bases para un pitch		Preparar pitch
5	Septiembre 5	Mentoría	Preparar ´pitch	Hacer plan de edificio
	Septiembre 7	Charla Marketing + Mentoría		Contestar cuestionario para innocoins más tareas del mentor
6	Septiembre 12	Mentoría		
	Septiembre 14	Diseño		Contestar cuestionario para innocoins más tareas del mentor
7	Septiembre 19	Mentoría		Tareas de mentoría
	Septiembre 21	Mentoría o Semana Universitaria		Tareas de mentoría
8	Septiembre 26	Prototipado		Contestar cuestionario para innocoins más tareas del mentor
	Septiembre 28	Mentoría		Preparar la infografía de acuerdo con la rúbrica
9	Octubre 3	Reto de piso (infografía)		Revisar el plan del edificio, los aprendizajes ganados y hacer plan para el edificio dos

### Responsabilidades por roles

Cada rol dentro del equipo desempeña un papel fundamental, por tanto para garantizar el desempeño del equipo se deben asumir actividades de acuerdo con el perfil que cada miembro del equipo tiene asignado de la siguiente manera:

**Tabla 3. Matriz de responsabilidad por rol edificio 1**

Actividad	Mentor	CEO	COO	CMO	CFO	CTO	CCO
Revisar entregables y Charlas	X	X					
Plan para desarrollo de entregables		x					
Realizar evaluación de conocimientos previos		X	X	X	X	X	X
Definir roles dentro del equipo		X					
Diligenciar actas de compromiso y colaboración		X	X	X	X	X	X
Contacto inicial con partes interesadas y expertos	X	X					

Contactar y realizar memorias de reuniones con partes interesadas y clientes							X
Programar reuniones del equipo y hacer seguimiento al desarrollo de la agenda							X
Identificación y caracterización del usuario y cliente y propuesta de valor				X			
Entrevistar partes interesadas		X	X	X			
Entrevistar expertos marketing				X			
Identifica la competencia				X			
Entrevista los competidores y hace MPC			X				
Entrevistar expertos en tecnología para la solución						X	
Conseguir expertos o asesores	X	X	X	X	X	X	X
Calcular los costos utilizando metodologías					X		
Consolidar beneficios y costos iniciales del emprendimiento					X		
Describir propuesta de valor y cliente	X	X	X	X	X	X	X
Proponer hipótesis de valor		X	X	X	X	X	X
Comprobar hipótesis de valor				X			
Preparar pitch de piso		X	X	X	X	X	X
Desarrollar el equipo y sus capacidades	X	X					
Programar reunión de mejora en donde se evalúa el trabajo en equipo (Una quincenal)							X
Evaluar el trabajo de cada integrante del equipo		X					
Elaborar propuesta de mejoramiento de acuerdo con la evaluación a cada cargo	X	X	X	X	X	X	X

#### 2.4.2. Edificio 2. Formulación y ejecución.

Dura cuatro semanas.

#### Objetivos de aprendizaje.

1. Establecer relaciones entre las partes interesadas y equipo de trabajo de acuerdo con las funciones propias de su cargo en mejora de su propio desempeño y el de sus compañeros.
2. Diseñar una solución a través de un prototipo que satisfaga las necesidades del cliente mediante el uso de las herramientas propias de cada disciplina que participa en el proyecto
3. Argumentar mediante una presentación corta del diseño de la solución presentada mediante el prototipo construido como propuesta de emprendimiento.
4. Construir el modelo de negocio para presentar mediante un documento escrito y una página web cómo se crea, genera, y entrega valor dentro del proyecto de emprendimiento desarrollado.

#### Entregables

- Pitch de prototipo
- Diseño preliminar página web
- Evaluación de desempeño
- Evaluación de trabajo en equipo

### Actividades de trabajo

En la tabla siguiente se muestra las actividades a desarrollar semana a semana. El profesor mentor tiene una guía para su desarrollo, puede pedírsela para conocerla y seguirla. Puede ser una labor del COO.

Tabla 4. Actividades por fecha edificio 2

No	FECHA	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES PREVIAS	ACTIVIDADES TAREA
1	Octubre 2	Presentación de la infografía	Encuesta de charla mentalidad emprendedora	Elaborar propuesta de mejoramiento asociada con las funciones, competencias y alcance en el plan del edificio
2	Octubre 5	Charla construcción del Buyer persona	N/A	Construir Buyer persona
3	Octubre 10	Mentoría	Revisión charla anterior	Planeación de la etapa de diseño del prototipo
4	Octubre 12	Asesorías de prototipado	Preparar idea de prototipo para asesoría	Desarrollar recomendaciones de experto
5	Octubre 19	Mentoría	Preparar evaluación de desempeño y trabajo en equipo	Avance en construcción del prototipo
6	Octubre 24	Mentoría	Revisar avance del diseño del prototipo	
7	Octubre 26	Charla Modelo de Negocio Pricing	Realizar modificaciones del prototipo según mentoría	Plantear modelo de negocio
9	Octubre 31	Charla Pitch de ventas	Preparar pitch	Preparar Pitch de prototipo y estrategia de segmentación
10	Noviembre 2	Pitch de Edificio	Presenta el prototipo y estrategia de segmentación	Evaluar acciones de mejora para piso 1 de nuevo

### Responsabilidades por roles o cargos.

Cada rol dentro del equipo desempeña un papel fundamental, por tanto para garantizar el desempeño del equipo se deben asumir actividades de acuerdo con el perfil que cada miembro del equipo tiene asignado de la siguiente manera:

Tabla 5. Matriz de responsabilidad por rol edificio 2

ACTIVIDAD	Mentor	CEO	COO	CMO	CF O	CTO	CCO
Revisar entregables	X	X	X	X	X	X	X
Hacer plan para desarrollo de entregables		X	X			X	
Análisis de las herramientas para llevar a cabo un proceso exitoso de diseño en ingeniería.	X	X				X	
<i>Análisis de las especificaciones, restricciones e incertidumbre en el planteamiento del prototipo y o producto tecnológico.</i>	x	x	x	x	x	x	x
<i>Análisis de las normas que permiten el desarrollo del diseño de acuerdo con las posibles soluciones.</i>		x	x			X	
Preparar el pitch de piso y demás entregables.	X						X
Revisar de manera periódica que los entregables se estén realizando de acuerdo con las funciones y estudios de cada uno de los cargos	X	X					
Revisar los resultados de evaluación de desempeños y del trabajo en equipo y dar la retroalimentación respectiva.	X	X	X	X	X	X	X
Elaborar propuesta de mejoramiento asociada con las funciones, competencias y alcance en el plan de piso.		X	X	X	X	X	X
Mostrar en forma general las OVAs	x					X	
Realizar mentoría formativa.	x						

### 2.4.3. Edificio 3. Presentación.

Dura cuatro semanas

#### Objetivos de aprendizaje.

1. Aplica las habilidades de expresión oral y escrita con argumentos claros para presentar la viabilidad del proyecto de emprendimiento
2. Persuade a las partes interesadas de la viabilidad de su modelo de negocio para recibir inversión con argumentos técnicos y comunicativos.

#### Entregables

- Pitch de vitrina laboral
- Página web
- Prototipo
- Trabajo final
- Evaluación de desempeño

### Actividades de trabajo

En la tabla siguiente se muestra las actividades a desarrollar semana a semana. El profesor mentor tiene una guía para su desarrollo, puede pedírsela para conocerla y seguirla. Puede ser una labor del COO

**Tabla 6. Actividades por fecha edificio 3**

No	FECHA	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES PREVIAS	ACTIVIDADES TAREA
1	Noviembre 9	Mentoría	Entrega avance página Wix	Elaborar propuesta de mejoramiento asociada con las funciones, competencias y alcance en el plan de edificio
2	Noviembre 16	Charla de Emprendimiento	Elaborar plan de edificio	Organizar presentación final
3	Noviembre 21	Mentoría	Análisis charla de emprendimiento	Preparar presentación final
4	Noviembre 23	Evento: Ingenia futuro	Organizar información a presentar	Hacer una evaluación general de la asignatura alrededor del cumplimiento de los objetivos de aprendizaje
5	Noviembre 28	Gran final		Contestar encuesta de percepción
6	Noviembre 30	Mentoría de retroalimentación.		

### Responsabilidades por roles o cargos.

La matriz de roles para cumplir con los entregables es la siguiente:

**Tabla 7. Responsabilidades por roles Edificio 3**

<i>Edificio 3</i>							
<i>ACTIVIDAD</i>	<i>Mentor</i>	<i>CEO</i>	<i>COO</i>	<i>CMO</i>	<i>CFO</i>	<i>CTO</i>	<i>CCO</i>
Revisar entregables	X	X	X	X	X	X	X
Hacer plan para desarrollo de entregables		X	X			X	



Presentar avances en el prototipado		X		x		x	x
Realizar análisis de impacto		X	X	X	X	X	X
Realizar el modelo de negocio y propuestas de valor, encaje de acuerdo con los clientes.		x		x	x	x	x
Realizar el análisis de la retroalimentación del cliente de acuerdo con la solución presentada, validación del prototipo por parte de los clientes y expertos		x	X			x	x
Realizar Investigación del mercado, propuesta económica de participación en el mercado, análisis de la competencia si la hay		x		x	x		
Realizar definición de clientes potenciales, y análisis de compañías similares.				x	x		x
Investigar modelos para la introducción al mercado de mi producto.				x			x
Realizar Análisis de viabilidad técnica, económica y ambiental. Análisis costo beneficio (Ver funciones en roles)		x	x		x	x	
Transmitir la Propuesta de valor transmitida a través de una campaña publicitaria.				X			X
Elaborar propuesta de mejoramiento asociada con las funciones, competencias y alcance en el plan de piso.		X	X	X	X	X	X
Realizar mentoría formativa	x						

En este edificio se realiza el evento TPI+EXPOIDEAS y la sesión final de la asignatura. Para el evento recibirán información oportunamente.

### Sesión final

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