

## **Semana i 2024**

**Desafíos realizados como docente responsable en años anteriores.**

**Etapas: Santiago**

**Autor: Luis Humberto Meneses Freitte**

**Publicación: Martes 09 de Julio de 2024 a las 09:45 AM**



# EmpreGame

¡Despierta tu espíritu emprendedor y acepta el desafío! Desarrollar un juego gamificado sobre emprendimiento, ya sea físico o digital, te sumergirá en un proceso de aprendizaje integral. Aprenderás habilidades técnicas como programación, diseño gráfico, prototipado y testing, y adquirirás conocimientos esenciales en planificación, estrategias de marketing y gestión financiera. Además, mejorarás tus habilidades blandas, incluyendo trabajo en equipo, resolución de problemas y toma de decisiones.

Imagina colaborar con tus compañeros en la creación de un juego que no solo sea divertido, sino que también te enseñe las bases del emprendimiento. Diseñarás planes de negocio, estrategias de marketing efectivas y aprenderás a gestionar finanzas de manera eficiente. Este desafío combina tecnología y creatividad, proporcionándote una comprensión profunda de los conceptos empresariales.

Prepárate para el mundo del emprendimiento de una manera interactiva y práctica. ¡No dejes pasar esta oportunidad única de innovar, crear y prepararte para el éxito!

## DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO.

En esta sección se solicita ingresar toda la información que permitirá identificar, conocer y/o comprender el desafío propuesto.

### 1 Título del desafío en inglés

EmpreGame

### 2 Describa el problema o necesidad identificada que da origen al desafío. \*

Debe describir el problema y el contexto en que se desarrollará el desafío. Puede utilizar por ejemplo, información publicada en la prensa, en algún artículo científico, resultados de alguna encuesta, etcétera. (mínimo 500 y máximo 1300 caracteres).

**Formalización de Negocios:** Muchos emprendedores no saben cómo formalizar sus negocios adecuadamente, lo cual es crucial para acceder a beneficios y subsidios estatales. La formalización también implica entender y cumplir con los trámites legales y tributarios.

**Acceso a Financiamiento:** Obtener capital para iniciar o expandir un negocio es un obstáculo significativo. Los emprendedores deben aprender a postular a fondos y programas como el Fondo CRECE, que ofrece cofinanciamiento para micro y pequeñas empresas, facilitando la compra de maquinaria, mejoras en infraestructura, y otros recursos necesarios para el crecimiento.

**Capacitación y Gestión Empresarial:** Existe una necesidad constante de capacitación en áreas como marketing digital, ventas, contabilidad y uso de herramientas tecnológicas. SERCOTEC ofrece una serie de talleres y asesorías individuales para fortalecer estas habilidades, lo que es vital para la sostenibilidad de los negocios.

**Acceso a Mercados y Clientes:** Ampliar la base de clientes y diversificar los mercados es otro reto importante. Programas como el de los Centros de Negocios ayudan a los emprendedores a desarrollar estrategias efectivas de marketing y ventas para aumentar su alcance.

**Soporte Técnico y Asesorías:** Muchos emprendedores requieren asesoramiento técnico especializado para manejar diversos aspectos del negocio.

**3 Describa lo que se espera que los estudiantes aprendan desarrollando el desafío planteado.**

\*

En esta parte puede, por ejemplo, describir las etapas del trabajo que espera que los estudiantes realicen durante los días que dura Semana i, modalidad de trabajo, recolección de información, etcétera (mínimo 500 y máximo 1000 caracteres).

Desarrollar un juego gamificado sobre emprendimiento, ya sea físico o digital, permitirá a los estudiantes sumergirse en un proceso de aprendizaje integral. A través de la creación del juego, aprenderán habilidades técnicas como programación, diseño gráfico, prototipado y testing. Adquirirán conocimientos cruciales en planificación, estrategias de marketing y gestión financiera. Además, este desafío mejorará sus habilidades blandas, incluyendo el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Imagina colaborar con tus compañeros en la creación de un juego que no solo sea divertido, sino que también enseñe las bases del emprendimiento. Aprenderás a desarrollar un plan de negocio, diseñar estrategias de marketing efectivas y gestionar las finanzas de manera eficiente. Este desafío no solo combina tecnología y creatividad, sino que también proporciona una comprensión profunda de los conceptos empresariales.

Prepara a los estudiantes para el mundo del emprendimiento de una manera interactiva y práctica, brindándoles las herramientas necesarias para innovar y tener éxito en sus futuros proyectos. ¡A innovar y crear!

---

**4 Identifique las competencias genéricas asociadas al desafío (Marque máximo 1).** \*

Las competencias genéricas base de Semana i a las que tributan todos los desafíos son **Visión Global, el Emprendimiento y Liderazgo y la Innovación.**

Si su desafío además tributa a otra competencia, marque la competencia elegida:

Solo competencias de base (Visión Global, Emprendimiento y Liderazgo e Innovación).

---

**5 Vías temáticas o de interés del desafío.** \*

Marque el área que mejor describe la temática que abordará su desafío.

[amber]\*Emprendimiento:\*[/amber] Autoconocimiento, liderazgo, habilidades emprendedoras.

---

- 6** Para continuar la formulación del desafío ¿requiero apoyo para completar las preguntas asociadas a la evaluación e implementación del desafío? \*

No.

## **EVALUACIÓN.**

En Semana i la evaluación se vincula al desempeño del/la estudiante en relación al desafío y las competencias genéricas que éste aborda. El tipo de evaluación considera el desempeño diario (evaluación de proceso) y la propuesta de solución al desafío planteado (evaluación final). Como parte del proceso de evaluación se consideran también instancias de retroalimentación efectiva y oportuna, programados previamente.

Las instancias de coevaluación y autoevaluación serán de carácter formativo o sumativo y podrán ser consideradas dentro de las evaluaciones de proceso o en la evaluación final, con una ponderación no superior al 10% de la nota final del desafío.

### **7 Evaluación de proceso. \***

El desempeño diario corresponderá a un 60% de la nota final, divididos en las evaluaciones de proceso realizadas durante la jornada 1 y 2 de la actividad académica. Indique y describa brevemente para cada jornada las evaluaciones que realizará a los estudiantes, puede considerar evaluaciones individuales y/o grupales.

Día 1: Taller de Gamificación. Presencial en la Universidad. Y puesta en marcha del proyecto. 30% ponderación.

Trabajo grupal.

Día 2: Revisor y trabajo online por grupos. 30% ponderación.

Trabajo grupal.

### **8 Evaluación del resultado final. \***

La propuesta de solución al desafío (evaluación final) corresponderá al 40% restante de la calificación final. Indique y describa brevemente cuál será el producto a ser evaluado y los criterios e instrumentos que utilizará para ello.

Día 3: Se presentarán los resultados obtenidos por los grupos. Esto será presencial en la universidad. Se evaluará la comprensión del dolor detectado, la solución del mismo y sobre todo el prototipo que entreguen.

## IMPLEMENTACIÓN: ACTIVIDADES DEL DESAFÍO.

Describa las principales actividades que se espera realicen los estudiantes para lograr resolver el Desafío propuesto. En esta etapa se deben calendarizar y planificar las acciones que los estudiantes realizarán durante los días de Semana i, ya sea de trabajo directo (bajo supervisión del docente) como de trabajo indirecto o autónomo. Debe considerar acciones de carga directa e indirecta, planificando al menos 5 módulos diarios. Es relevante establecer pausas activas entre las actividades y siempre resguardar el horario del almuerzo (13:50 a 15:00 hrs).

Debe definir el trabajo que realizarán los estudiantes para cada módulo, siendo monitoreados por el docente responsable, al menos, al inicio y término de cada jornada. El resto del día pueden estar acompañados, si es su caso, por el docente co-responsable. No es necesario la presencia directa del docente responsable durante toda la jornada planificada.

En el caso de que en determinados horarios los docentes tengan otras actividades académicas comprometidas, se sugiere considerar en estos módulos trabajo autónomo (por ejemplo, búsqueda o recolección de datos) y que posteriormente el docente podrá evaluar y retroalimentar.

Debe considerar el uso de la plataforma Canvas como apoyo y/o complemento en la realización de su desafío.

En el botón de ayuda correspondiente a cada día, encontrará sugerencias para cada jornada en particular.

### 9 Seleccione espacio físico y describa las actividades a desarrollar el día 1. \*

Planifique 5 módulos de trabajo diarios para el estudiante. No olvide vincular los contenidos y actividades, con las competencias genéricas UDD seleccionadas, con el propósito de contribuir al desarrollo de estas a través de la implementación del desafío.

	Módulo	Tipo de Espacio	Requerimientos para Operaciones	Descripción de Actividades a Realizar
1	H1   8:30 - 9:40	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Taller de Gamificación



2	H2   9:50 - 11:00 Módulo	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data, audio; micrófono; cable MAC).	Taller de Gamificación Descripción de Actividades a Realizar
3	H3   11:10 - 12:20	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Taller de Storytelling
4	H5   13:50 - 15:00	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Taller de Ideación
5	H6   15:10 - 16:20	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Taller de Prototipado

10 Seleccione espacio físico y describa las actividades a desarrollar el día 2. \*

	Módulo	Tipo de Espacio	Requerimientos para Operaciones	Descripción de Actividades a Realizar
1	H2   9:50 - 11:00	0: Sin tipo de espacio.	0: Sin requerimientos.	Revisor online
2	H3   11:10 - 12:20	0: Sin tipo de espacio.	0: Sin requerimientos.	Revisor online
3	H5   13:50 - 15:00	0: Sin tipo de espacio.	0: Sin requerimientos.	Revisor online
4	H6   15:10 - 16:20	0: Sin tipo de espacio.	0: Sin requerimientos.	Revisor online
5	H7   16:30 - 17:40	0: Sin tipo de espacio.	0: Sin requerimientos.	Revisor online

**11** Seleccione espacio físico y describa las actividades a desarrollar el día 3. \*

	<b>Módulo</b>	<b>Tipo de Espacio</b>	<b>Requerimientos para Operaciones</b>	<b>Descripción de Actividades a Realizar</b>
<b>1</b>	H1   8:30 - 9:40	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Revisor presencial
<b>2</b>	H2   9:50 - 11:00	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Revisor presencial
<b>3</b>	H3   11:10 - 12:20	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Revisor presencial
<b>4</b>	H5   13:50 - 15:00	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Presentación final proyectos
<b>5</b>	H6   15:10 - 16:20	3: Sala de clases.	5: Audiovisuales (data; audio; micrófono; cable MAC).	Presentación final proyectos

## REQUERIMIENTOS.

Para efectos de la implementación del desafío, sólo se considerarán los requerimientos indicados por el docente en el presente apartado y deberán ser aprobados por el equipo de Semana i. Requerimientos posteriores no podrán ser considerados.

### 12 Librería, Fotocopias e Impresiones.

Señale los requerimientos de que el desafío tendrá de acuerdo a las actividades propuestas. En la tabla, no incluya lo que deberán asumir los estudiantes. Presione el botón "agregar" cada vez que quiera ingresar un nuevo requerimiento.

	Descripción	Cantidad (total)	Justificación
1	Cinta Maskintg Tape	3 unidades	Para la fase de ideación

### 13 Fondos por rendir.

Señale los otros requerimientos que el desafío tendrá de acuerdo a las actividades propuestas. Recuerde que todo requerimiento está sujeto a aprobación por parte del Comité de Finanzas. En la tabla, no incluya lo que deberán asumir los estudiantes.

	Descripción	Cantidad (total)	Costo aproximado	Justificación
1	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado

### 14 Traslados.

Debe incluir sólo los trayectos lejanos a la UDD. Traslados dentro de la comuna de Santiago o Concepción o hacia las comunas colindantes a ella debe incluirlos en los requerimientos que deberán asumir los alumnos (los asistentes consideran a docentes).

	Origen (indicar campus)	Destino	Día de salida	Hora de salida (desde UDD)	Hora de regreso (a UDD)	N° de asistentes
1	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado

**15 Requerimientos para la realización del desafío que deberán asumir los estudiantes.**

Seleccione y/ o agregue en “otros”, lo que deben aportar los estudiantes para el logro del desafío (por ejemplo, tijeras, cuaderno, herramientas de construcción, gestionar la donación de alimentos u otros, etc).

Computador personal.

Dispositivo móvil con acceso a internet.

Alimentación de cada día.

Cámara fotográfica o Smartphone.

**16 Indique otros requerimientos. \***

No contesta

## CO-RESPONSABLES, COLABORADORES E INSTITUCIONES.

### 17 ¿Tiene profesor Co-Responsable del desafío? \*

Profesor que está con usted desde el diseño hasta la ejecución del desafío, siendo su participación clave en el desarrollo de éste (este rol será susceptible a pago de honorarios).

No.

### 18 Datos del profesor Co-Responsable. \*

	Nombre	Apellidos	Correo	Rut (sin puntos, con guion)	Vinculación con UDD
1	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado

### 19 ¿Tiene profesor Colaborador del desafío? \*

Profesor que colabora en aspectos específicos del desafío. Su participación consiste en intervenciones puntuales durante el desarrollo de éste (este rol no será susceptible a pago de honorarios).

No.

### 20 Datos del profesor Colaborador. \*

Puede incorporar más de uno.

	Nombre	Apellidos	Correo	Rut (sin puntos, con guion)
1	No especificado	No especificado	No especificado	No especificado

---

**21** Respecto a su desafío y su vinculación con el medio, indique: \*

El desafío propuesto no se vincula con una organización externa.

---

**22** Señale el nombre de la organización con la que se vincula el desafío. \*

No contesta

---

**23** Datos Institución. \*

	Respuesta
Nombre	No especificado
Rubro	No especificado
Sitio Web	No especificado
Opcional: Instagram	No especificado

---

**24** Datos Representante Institución. \*

	Respuesta
Nombre	No especificado
Apellidos	No especificado
Correo	No especificado

Rut (sin puntos, con guión)	No especificado	Respuesta

**25 Imagen Representativa.**

Sugerimos utilizar una imagen que haga referencia a su Desafío. No es obligatoria.

  
[0\\_0.jpg](#)  
387.17 KB

## PRÓXIMOS PASOS.

Una vez que haya completado el formulario, haga click en el botón «enviar a corrección» y uno de los integrantes del equipo de evaluación lo contactará para revisar detalles o sugerencias y dejarlo listo para ser publicado. ¡Muchas gracias por sus ganas de ser parte de Semana i!

Cualquier duda o consulta, puede escribir a [semanai.scl@udd.cl](mailto:semanai.scl@udd.cl) o [semanai.ccp@udd.cl](mailto:semanai.ccp@udd.cl)