

mo.
momento cero[®]
Vivir Emprendiendo

Presenta:

EL PLAN

la aventura de emprender

VERSIÓN 2.0



MANUAL DE JUEGO

3 a 6 jugadores | desde 12 AÑOS



Componentes del Juego

Revisa el número de componentes de la caja y ordénalos por tipo.

Tablero de Ciudad Semilla 1



Tarjetas de Inversión 39

Infraestructura 13



Tecnología 13



Especialista 13



Tarjetas de Plan 18

Nivel Principiante (I) 6



Nivel Intermedio (II) 6



Nivel Avanzado (III) 6



Tarjetas de Suceso 14



Fichas de Emprendedor 6



Ficha Momento Cero (Mo.0) 1



Fichas de Ideas 25



Fichas de Recursos 95

Trabajadores 30

Dinero 35

Energía 30

Fichas de Productos 54

Materia Prima 18

Bienes Manufacturados 18

Servicios 18

¡Bienvenidos a Ciudad Semilla!

EL PLAN

la aventura de emprender

VERSIÓN 2.0

Esta moderna ciudad es sede de un importante concurso de emprendimiento, en el que podrás competir.

¡Para ganar deberás reunir la mayor cantidad de **Ideas Innovadoras** y serás nombrado **Emprendedor del Año!**

Para generar **Ideas**, debes reunir un **Producto** de cada tipo y entregarlos en el **Centro de Emprendimiento** [3].

[1] Existen tres tipos de **Productos**:

Materias Primas ●, **Bienes Manufacturados** ▲ y **Servicios** ■.

Para competir, debes administrar estratégicamente tus **Recursos** [2].

Con estos **Recursos** podrás activar tus **Procesos Productivos** [3]. Combinando estos **Procesos** podrás fabricar los **Productos** de tu Plan.

Puedes comprar los **Productos** que te falten para innovar, y luego vender los **Productos** que vayas generando para obtener nuevos **Recursos** [4].

[2] EL PLAN tiene tres tipos de **Recursos**: **Trabajadores** 👤, **Dinero** 💰 y **Energía** ⚡.

[3] Los **Procesos Productivos** que deberás ir combinando son: **Producción** 🏭, **Logística** 🚚 y **Marketing** 📢.

[4] Hay tres tipos de **Inversión** para mejorar tu Plan: **Especialista** 🧑‍🔬, **Tecnología** 🖥️ y **Infraestructura** 🏗️.

Elige tu **Plan** y júégatela por ser el **"Emprendedor del Año"**



Reglamento

Índice

	Pág.		Pág.
Componentes del Juego.....	2	Distrito 4: Producción.....	11
Reglamento.....	4	Distrito 5: Intercambio.....	12
Preparativos.....	5	Distrito 6: Crédito/Subsidio.....	12
Secuencia de Juego.....		Distrito 7: Emprendimiento.....	13
I. Oportunidad.....	8	III. Resumen.....	13
II. Recorrido.....	8	Determinar el Ganador.....	14
Distrito 1: Sucesos.....	9	Guía Educativa.....	15
Distrito 2: Administración.....	9	Guía Rápida de Juego.....	20
Distrito 3: Inversión.....	10		

EL PLAN es un juego de tablero que permite simular de forma amigable el proceso de emprendimiento empresarial. Está diseñado como herramienta pedagógica para ser utilizada en el colegio, universidad o junto a tu familia y amigos; permitiendo el desarrollo de habilidades y competencias de emprendimiento desde los 12 años.

Sistema de Juego

FIGURA 1

Cartas de Inversión:

Adquiriendo **Inversiones** harás crecer tu **Plan**, obteniendo así nuevos **Procesos** y maneras de modificar las reglas del juego.

Procesos:

Activando tus **Procesos** con los **Recursos** correctos, podrás elaborar los **Productos** correspondientes a tu **Plan**.

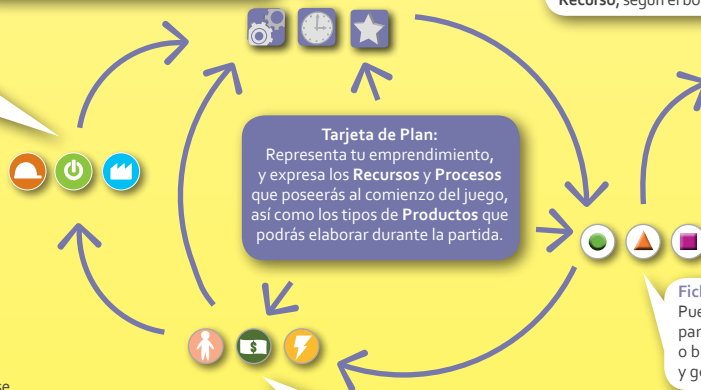
Fichas de Idea:

Las **Ideas** son el **objetivo** del juego, y con ellas se determina quién es el ganador. Además, podrás utilizar estas fichas como un **Tipo de Recurso**, según el bonus especificado en tu **Plan**.



Cartas de Suceso:

Representan los imprevistos a los que se enfrentará tu **Plan**. Algunas son **positivas** y entregan beneficios, mientras que otras son **negativas**, perjudicando tu estrategia.



RECOMENDACIÓN:
LEE ESTE MANUAL COMPLETO ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

Preparativos

Seleccionar Tarjetas de Plan y Ficha de Emprendedor

Las **Tarjetas de Plan** representan el emprendimiento que desarrollarás durante la partida, mientras que la **Ficha de Emprendedor** te representará en el **Tablero** cuando visites los **Distritos** de *Ciudad Semilla* durante el juego.

EL **PLAN** se juega entre 3 y 6 jugadores, los cuales deberán elegir una Tarjeta de Plan

de acuerdo al nivel de dificultad que quieran jugar.

Todas las Tarjetas de Plan son diferentes. Cada una tiene un **Nombre**, **Tipo de Plan** y **Procesos** que pueden ser activados con **Recursos** y que te permitirán generar **Productos**.

Si tu Tarjeta de Plan no es capaz de fabricar un **Producto**, deberás adquirirlo en el **Distrito de Intercambio** para poder generar **Ideas Innovadoras** (ver pág. 12).

Nivel de Dificultad

El **Nivel** se encuentra indicado en la esquina superior izquierda de las Tarjetas de Plan (ver figura 2).

Ahora elige una Tarjeta de Plan y una Ficha de Emprendedor.

¡ATENCIÓN!

Es importante que exista en cada partida a lo menos una Tarjeta de Plan de cada Tipo de Plan (● / ▲ / ■).

Tarjetas de Plan



Recibir Recursos Iniciales

Existen tres tipos de **Fichas de Recursos**: **Trabajadores** (●), **Dinero** (▲) y **Energía** (■). Cada jugador recibirá dos fichas de cada tipo al comienzo de la partida.

Durante el juego éstas pueden utilizarse para:

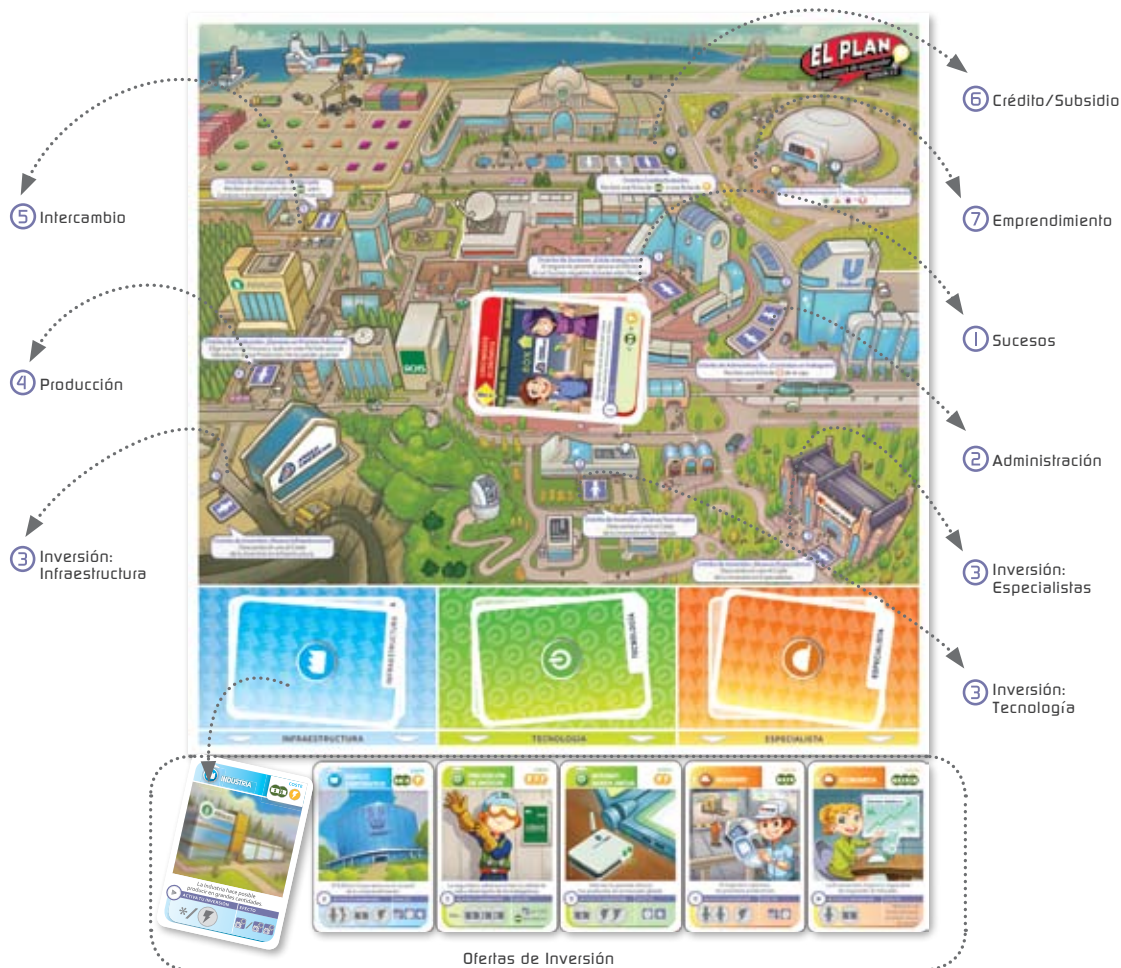
- Activar **Procesos**
- Adquirir **Cartas de Inversión**
- Comprar **Productos** del **Mercado** e **Importar Productos** desde la caja
- Cambiar por otros tipos de **Recursos**.

Cada **Tarjeta de Plan** posee relación con las áreas de innovación prioritarias establecidas por CORFO, de acuerdo al **plan de desarrollo** para el país.



FIGURA 3

Tablero de Ciudad Semilla





Preparar el Tablero

El Tablero de *Ciudad Semilla* debe posicionarse de manera que todos los jugadores puedan visualizar fácilmente las **Casillas** y las **Ofertas de Inversión** disponibles (ver figura 3).

Preparar los Mazos

Primero separa los mazos según el tipo de cartas: **Sucesos** (🔺), **Infraestructura** (🏠), **Tecnología** (🔌) y **Especialista** (👤). Baraja cada uno de ellos y colócalos en los espacios correspondientes sobre el Tablero.

Al mazo de **Sucesos** remuévele dos cartas sin mirarlas y escóndelas bajo el Tablero.

Luego, de cada uno de los mazos de **Cartas de Inversión** (**Infraestructura** (🏠), **Tecnología** (🔌) y **Especialista** (👤)), toma las dos cartas superiores y ubícalas boca arriba en los espacios indicados por las flechas ➡, en la parte inferior del Tablero (ver figura 3).

Sortear la Ficha Mo.0

Sortea la **Ficha Mo.0** para determinar cuál de todos los jugadores tendrá la prioridad al iniciar el juego.



Acordar el Fin del juego

Existen distintas maneras de finalizar el juego:

Nivel Principiante (I)

Para este Nivel, el objetivo es que cada jugador obtenga una Ficha de Idea.



Nivel Intermedio y Avanzado (II y III)

Para estos Niveles recomendamos elegir entre dos opciones:

1) Finalizar la partida cuando uno de los jugadores haya logrado obtener su tercera Ficha de Idea.



2) Finalizar la partida al terminar el mazo de Sucesos (12 cartas).



Finalizados los preparativos, el juego puede comenzar. En la página 8 encontrarás la "Secuencia de Juego".



Es importante que leas
DETENIDAMENTE

la "Secuencia de Juego" para que
puedas entender cómo jugar.





Secuencia de Juego

Los turnos en El Plan se llaman **Períodos** y comprenden tres fases:

- I. Oportunidad
- II. Recorrido
- III. Resumen

Los **Períodos** se repiten hasta que se cumplan las "**Condiciones de Fin de Juego**". A continuación se detallan las fases de cada Período.



FIGURA 4

I. OPORTUNIDAD

Comenzando por quien posea la Ficha Mo.0 y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador posiciona su Ficha de Emprendedor en una Casilla desocupada del Tablero sin importar si siguen o no el orden numérico de los **Distritos** (ver figura 5). Cada Distrito posee un determinado número de Casillas y no pueden posicionarse dos jugadores en la misma.

Siguiendo el orden establecido por la Ficha Mo.0, elige una casilla y pon tu ficha sobre ella.

Una vez que todos los jugadores han posicionado sus **Fichas de Emprendedor**, se pasa a la siguiente fase (II. Recorrido).

FIGURA 5



II. RECORRIDO

Durante la fase de Recorrido, cada **Distrito** se activará secuencialmente, partiendo en el **Distrito de Sucesos** ①, continuando por el **Distrito de Administración** ②, y siguiendo el orden establecido por la tabla de **secuencia de activación** (ver recuadro), hasta llegar al **Distrito de Emprendimiento** ⑦.

Secuencia de activación de distritos

- ① Sucesos: "Noticiero Ciudad Semilla"
- ② Administración: "Barrio Empresarial"
- ③ Inversión: "Instalaciones / Centro de Investigación / Centro Educacional"
- ④ Producción: "Parque Industrial"
- ⑤ Intercambio: "Mercado Portuario"
- ⑥ Crédito / Subsidio: "Centro Cívico"
- ⑦ Emprendimiento: "Centro de Eventos"

Que un **Distrito** se active significa que tiene lugar su **Efecto General**, el cual corre para todos los jugadores sin importar quién esté posicionado sobre el **Distrito** que ha sido

activado. Los jugadores que estén posicionados en la Casilla del **Distrito**, reciben el beneficio de su **Efecto Especial**.

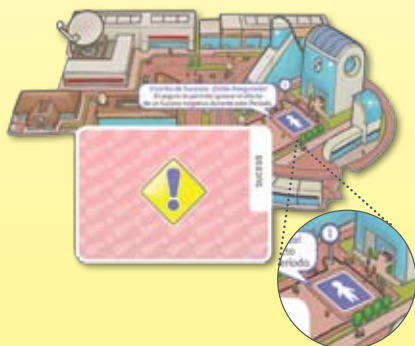
Las Fichas de Emprendedor NO AVANZAN POR EL TABLERO, sino que mantienen su posición para mostrar qué beneficio recibe cada jugador del Distrito en que ha puesto su Ficha de Emprendedor.

Cuando un Distrito se activa, ocurren dos tipos de efecto: el **Efecto General** y el **Efecto Especial**.

• **Efecto General:** afecta a todos los jugadores. Los efectos de cada Distrito se aplican a los jugadores comenzando por quien posee la Ficha Mo.0 y continuando según el sentido de las manecillas del reloj.

• **Efecto Especial:** afecta sólo a quienes visitan el Distrito. Los efectos especiales entregan beneficios según las reglas del Distrito en que se encuentre el jugador.

A continuación lee las características de cada Distrito para conocer sus efectos.



1 Sucesos: "Noticiero Ciudad Semilla"

Este Distrito representa los imprevistos a los que debe enfrentarse un emprendimiento. En cada Período tendrá lugar un Suceso que afectará a todos los jugadores por igual. Puede ser positivo o negativo.

- **Efecto General:** Da vuelta la carta superior del mazo de Sucesos, déjala sobre el mazo de modo que todos puedan verla. Aplica su efecto en el Distrito indicado (ver figura 3). Si un Suceso negativo obliga a los jugadores a perder Recursos de un tipo que no tengan, deberán pagar con dos de otro tipo. Si no tienen Recursos, deberán entregar una Carta de Inversión. De no tener, perderán el beneficio de la Casilla del Distrito en que se encuentren. Los Recursos asignados a Procesos también se utilizan para pagar (ver figura 6).



- **Efecto Especial:** Si visitas este Distrito recibes un Seguro que te permite ignorar el efecto de una carta negativa durante este Período. Si el Suceso de este turno es positivo, el Seguro no tendrá efecto. Durante el juego podrás descubrir otras maneras de evitar los efectos de un suceso negativo.

Una vez ocurrido el Suceso, se aplican los efectos General y Particular del Distrito de Administración.

Cartas de Suceso



Cada Carta de Suceso posee un número que indica el Distrito en que tendrá Efecto.



Las Cartas de Suceso que poseen un signo más son positivas e indican que todos los jugadores reciben Recursos del tipo especificado.



Hay Cartas de Suceso que poseen un signo menos son negativas e indican que todos los jugadores pierden Recursos del tipo especificado.



También existen cartas de suceso que producen otros efectos, tanto positivos como negativos.



FIGURA 6



2 Administración: "Barrio Empresarial"

Este Distrito permite a los jugadores utilizar sus Recursos para activar los Procesos. De esta forma podrán fabricar los Productos que vayan necesitando durante el juego.

- **Efecto General:** Este Distrito posee dos efectos que tienen lugar simultáneamente para todos los jugadores:

Primero: Activa los espacios disponibles de tu Tarjeta de Plan colocando Fichas de Recursos en los espacios destinados para

ello (ver figura 7). Por cada espacio que actives, obtendrás el Proceso indicado para utilizarlo más adelante en el Distrito de Producción (ver pág. 11). Sólo puedes poner una Ficha de Recurso por cada espacio disponible.

Si en el Período anterior adquiriste Cartas de Inversión también las puedes activar colocando Fichas de Recursos en los espacios disponibles.

Las Fichas de Recursos utilizadas para activar Procesos no se devuelven a la caja, sino que



FIGURA 7



pueden seguir utilizándose para mantenerlos activos o activar otros durante la administración del próximo Recorrido. También pueden removerse durante la administración del próximo Recorrido para adquirir Inversiones o **Comprar e Importar Productos** en el Distrito de Intercambio.

Segundo: Puedes cambiar Recursos a razón de dos por uno (entregas dos Fichas de Recursos a tu elección a la caja y recibes una Ficha de Recurso distinta). Este cambio lo puedes hacer todas las veces que quieras.

• Efecto Especial: Si visitas este Distrito “contratas” un nuevo **Trabajador**, recibiendo un **1** de la caja. Además, quien visite este Distrito podrá **vender una de sus Cartas de Inversión a cambio de Fichas de Recursos igual al coste de la carta menos uno, con un mínimo de uno.**

Cuando todos han terminado de administrar se pasa al Distrito de Inversión.

3 Inversión: “Instalaciones”, “Centro de Investigación”, “Centro Educacional”
Este Distrito está dividido en tres y permite adquirir diversos tipos de Inversión, aumentando así el tamaño de tu Plan.

Cada carta tiene un efecto que puede entregar Procesos, Recursos, beneficios o modificar reglas del juego. Existen tres tipos de Inversión: **Infraestructura** (icono de edificio), **Tecnología** (icono de bombilla) y **Especialista** (icono de persona). Al comienzo de cada Período, habrá dos Cartas de Inversión de cada tipo presentes en el Tablero (ver Figura 8).

• Efecto General: Siguiendo el orden de la Ficha Mo.0, cada jugador puede **adquirir una de las Cartas de Inversión**. Para esto, debe entregar a la caja una cantidad de Fichas de Recursos igual al coste de la



carta (ver figura 9). Cada jugador sólo puede adquirir una inversión por Período. Si se acaba un mazo de inversiones, el juego continúa sin haber nuevas ofertas de ese tipo.

• Efecto Especial: Si visitas una de las casillas de este Distrito, **recibirás un descuento que reduce en uno el Coste de una Carta de Inversión del tipo correspondiente a la casilla que visitaste** (ver imagen del distrito). Este descuento se pierde si, cuando te toque adquirir Inversiones, no quedan cartas frente a la Casilla que visitaste o si decides adquirir una carta de otro tipo.

Cada Carta de Inversión posee efectos, los cuales se activan con Recursos al igual que en tu Tarjeta de Plan. Algunas cartas entregan Procesos, mientras que otras entregan Recursos. ¡Incluso hay cartas que permiten alterar las reglas del juego!

Al adquirir una Carta de Inversión, debes adosarla a tu Tarjeta de Plan en el espacio indicado. Puedes adquirir todas las Cartas de Inversión que quieras durante una partida pero sólo una por período (ver figura 9).

Una vez que todos han tenido la opción de adquirir una inversión, se pasa al siguiente Distrito de Producción.

Oferas de Inversión



Revisa los efectos que te entregan las Cartas de Inversión y la Tabla de Conversión de tu Tarjeta de Plan para saber cuál de las ofertas disponibles te conviene más para fabricar tus Productos. Recuerda que estas cartas son complementarias, por lo que serán útiles para incrementar tu producción.

Cartas de Inversión



TURNO DE ACTIVACIÓN

- Indica que la carta se puede activar inmediatamente.
- Indica que debes esperar hasta la Fase de Administración del Período siguiente.



FIGURA 9

CARTA DE EJEMPLO	COSTO DE ACTIVACIÓN	EFECTO	EXPLICACIÓN
Herramientas			La mayoría de las Inversiones se activan con Recursos , entregando uno o más Procesos en el Distrito de Producción .
Informática	$*$ /	/	Algunas cartas poseen dos maneras de activarse. Con cero Recursos , representado por $*$, obtienes un Proceso ; y con un Recurso recibes dos Procesos .
Inversionista		Recibes al comienzo de la Fase de Administración.	Existen Inversiones que entregan Recursos en el Distrito de Administración .



(ver figura 2, pág. 5). Los Productos fabricados se representan con fichas que se pueden *Vender al Mercado* o utilizar para generar Ideas Innovadoras (ver pág. 13).

• **Efecto General:** Los jugadores convierten sus **Procesos** en **Productos**. Para determinar la cantidad de **Procesos** que generas, revisa qué **Procesos** tienes activos en tu Tarjeta de Plan y las **Cartas de Inversión** que hayas adquirido. Puedes usar un **Proceso** sólo una vez por **Período** y no puedes almacenarlos para el próximo. **Al combinar estos Procesos, generas Productos.**

Por ejemplo, según la Tabla de Conversión de la figura 10, para generar un **Bien Manufacturado** se requiere tener activado un proceso de Producción.

4 Producción: "Parque Industrial"

En este Distrito los jugadores utilizan sus Procesos para fabricar los Productos.

Existen tres tipos de Productos: **Materias Primas** , **Bienes Manufacturados** y **Servicios** ; y cada Tarjeta de Plan indica los tipos de Productos que permite fabricar



FIGURA 10



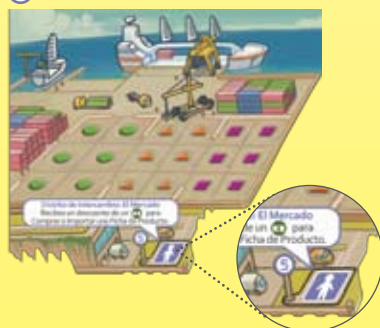
Si se quisiera generar un Servicio , se requeriría tener activados los procesos de Logística y Marketing.



Por cada combinación de Procesos necesarios para fabricar un Producto, recibes de la caja una Ficha de Producto del tipo correspondiente. Cada jugador puede obtener todas las Fichas de Productos que le permitan fabricar sus Procesos activados.

 • **Efecto Especial:** Si visitas este Distrito obtendrás un Proceso adicional de cualquier tipo a elección. Este Proceso no lo puedes guardar y debes utilizarlo de inmediato para fabricar Productos.

5 Intercambio: "Mercado Portuario"



Este Distrito representa el Mercado de Ciudad Semilla. En él podrás comprar los Productos que te falten para generar Ideas y vender los Productos que hayas fabricado para obtener nuevos Recursos.

• **Efecto General:** Este Distrito posee dos efectos, los cuales se llevan a cabo en orden:

Primero: Todos tienen la opción de Comprar. Siguiendo el orden de la Ficha Mo.0,

TIPOS DE PROCESOS		TIPOS DE PRODUCTOS	
	Producción.		Materias Primas.
	Logística.		Bienes Manufacturados.
	Marketing.		Servicios.

cada jugador puede comprar una Ficha de Producto presente en el Mercado a cambio de   . Puedes comprar más de una Ficha de Producto pero deben ser del mismo tipo. Si el tipo de Producto que quieres comprar no se encuentra en el Mercado, puedes "Importar" una Ficha desde la caja a cambio de     . Los Recursos utilizados para adquirir Fichas de Productos se devuelven a la caja.

Segundo: Todos tienen la opción de Vender. Una vez que todos hayan comprado, y siguiendo el orden de la Ficha Mo.0, cada jugador puede vender sus Fichas de Productos. Por cada una que vendas obtienes desde la caja una ficha de  o  a elección. Puedes vender todas las fichas que quieras, pero de un solo tipo (ver figura 11).



FIGURA 11

Los Productos que vendas déjalos sobre el Tablero, en el sector demarcado con los iconos de los tres tipos de Producto. Para cada Producto hay seis celdas disponibles.

Exportación:

Si en algún momento hay 6 fichas de un tipo de Producto en el Mercado, se produce de manera inmediata una Exportación. Las seis fichas se devuelven a la caja y se añade una bonificación de un  a la primera Casilla de Crédito/Subsidio. Si se producen exportaciones adicionales, añade sus bonificaciones a la segunda Casilla, y luego a la tercera. La primera Casilla podrá recibir una nueva bonificación cuando todas las demás posean el mismo número de fichas de  (ver figura 12).

 • **Efecto Especial:** Si visitas este Distrito recibes un descuento de un  para comprar o importar una Ficha de Producto.

6 Crédito / Subsidio: "Centro Cívico"



Este Distrito representa el sector Financiero y el Gobierno de Ciudad Semilla, entregando Recursos a los jugadores. Posee un número variable de Casillas para visitar, las que se determinarán al comienzo de cada Período

dependiendo de la cantidad de Productos disponibles en el *Mercado*, de acuerdo a la siguiente tabla:

Intercambio	Crédito/Subsidio
0-1 Tipo de Producto <i>Por Ejemplo:</i> 	1 Casilla disponible 
2 Tipos de Productos <i>Por Ejemplo:</i>  y 	2 Casillas disponibles  
3 Tipos de Productos  ,  y 	3 Casillas disponibles   

A diferencia de los otros Distritos, éste no posee Efecto General. Sin embargo, se ve afectado por las exportaciones que ocurran en el Distrito anterior.

 • **Efecto Especial:** Si visitas este Distrito puedes elegir entre recibir un una ficha de  o una de . Saca la ficha de la caja. Además, recibes todas las bonificaciones que posea la Casilla que visitaste.



FIGURA 12

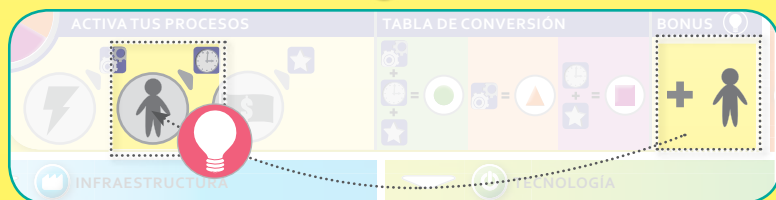


FIGURA 13



7 Innovación: "Centro de Emprendimiento"
En este Distrito cada jugador da a conocer los esfuerzos de su emprendimiento y obtiene reconocimiento por sus Ideas Innovadoras. Estas Ideas Innovadoras son el objetivo del juego y mientras más generes, mayores posibilidades tendrás de ganar.

Para generar una Idea Innovadora entrega a la caja una Ficha de cada Tipo de Producto en el Distrito de Innovación.



Puedes usar las Fichas de Idea en el Distrito de Administración, para activar los espacios del tipo de Recurso indicado en el **Bonus** de tu Tarjeta de Plan (ver figura 13).

Efecto General: Siguiendo el orden de la Ficha Mo.0, cada jugador entrega un Producto de cada tipo y recibe a cambio una Ficha de Idea. Las Fichas de Productos entregadas se devuelven a la caja.

III. RESUMEN

Esta es la última fase del Período y en ella se revisan las Condiciones de Fin del Juego y se prepara el tablero para el siguiente Período. Posee una serie de etapas, detalladas a continuación:

a) Revisar Condiciones de Fin del Juego: Revisa las condiciones de fin del juego acordadas al inicio de la partida (ver pág. 6). Si se cumplen, se detiene la partida y se pasa inmediatamente a la fase IV. Determinar Ganador (ver pág. 14).

b) Descartar Suceso: Devuelve a la caja la carta de Suceso que tuvo efecto este Período.

c) Rellenar Ofertas: Rellena los espacios de Ofertas de Inversión que hayan quedado desocupados desde el mazo correspondiente. Recuerda que el máximo de cartas por tipo son dos cada Período. Si se acaban las inversiones en algún mazo, éstas no se rellenan y el juego continúa.

d) Calcular Créditos y Subsidios: Determina la cantidad de Casillas para el Distrito de Crédito/Subsidio durante el próximo Período. Esto dependerá de la cantidad de Tipos de Productos presentes en el mercado. Si existen fichas de  en la segunda y/o tercera Casilla, desplázalas hacia la derecha hasta que la primera tenga bonificación.

e) Merma: Sólo podrás conservar una Ficha de Producto para el siguiente Período. Quien posea más de una ficha, deberá elegir la que almacenará y devolver el resto a la caja.

f) Recuperar Emprendedores: Todos los jugadores retiran su Ficha de Emprendedor de la Casilla que visitaron.

g) Pasar Ficha Mo.0: quien haya estado en posesión de la Ficha Mo.0 durante el Período, la entrega al jugador ubicado a su izquierda. Este traspaso indica el comienzo de un nuevo Período.



DETERMINAR EL GANADOR

¡Si durante el Resumen de un Período se cumplen las Condiciones de Fin de Juego, el Concurso de Emprendimiento Ciudad Semilla ha llegado a su fin!

Para determinar quién ha ganado, calcula tus puntos de victoria según la siguiente tabla:

Condiciones de Fin de Juego

Nivel	Objetivo
I	1 Idea
II y III	12 Sucesos o 3 Ideas

Revisa las Condiciones de Fin de Juego, según el Nivel que estés jugando.



	Suma todas las fichas de Idea Innovadora que hayas obtenido durante la partida. Cada una te otorga un punto de victoria.
+ + =	Si generaste a lo menos una Idea, por cada trío de inversiones distintas que hayas logrado obtienes una Idea adicional, logrando nuevos puntos de victoria.
DESEMPATE	
+ +	Suma total de fichas de Recurso. Si dos jugadores tienen la misma cantidad de Ideas, quien posea el mayor número total de Fichas de Recursos obtendrá un punto adicional.

Si existen dos o más jugadores con la misma cantidad de puntos de victoria, el concurso termina en empate y todos los ganadores pueden felicitarse por ser grandes emprendedores.

¡El ganador será quien haya generado la mayor cantidad de Ideas Innovadoras!



CRÉDITOS

Concepto Original: Equipo Momento Cero.
Diseño de Producción: Camilo Potocnjak y Benjamín Guerrero (www.cspo.cl).
Diseño de Juego: Benjamín Guerrero y Tomás Yáñez.
Diseño Gráfico: Equipo de Diseño Mo.0.
Ilustraciones: Karla Díaz, Carlos Eulefi y Jorge Verdugo (www.cururo.com).
Corrección de Prueba: Nicolás Rojas.

Pruebas de Juego: María Carla Arellano, Liliana Brantes, Nicolás Buzeta, Carolina Cohen, Pablo Follegati, Cristián Fournies, Kenneth Gent, Carolina Paz González, Arturo Holz, Paul Kromer, Mariano Lacalle, Macarena Llugany, Martín López, Jorge Mira, Jonathan Mongoya, Jennifer Müller, Elizabeth Muñoz, Kent Muñoz, Loreto Naranjo, Javier Núñez, Fiorella Queirolo, Pablo Retamales, Jorge Silva, Elías Tefarikis, Bastián Varas y Víctor Vilaza.



Guía Educativa



El Juego El Plan, es una inversión que impulsa el desarrollo de actitudes de emprendimiento, con alto contenido educativo como clave para el cambio cultural global. Está orientado a acercar a las personas –jóvenes y adultos– a los conceptos, procesos y competencias necesarias para el emprendimiento empresarial y la innovación.

EL PLAN incorpora las siguientes innovaciones y características metodológicas:

- Dirigido a estudiantes de educación básica, media (científico humanista - técnico profesional) y universitaria, desde los 12 años.
- Especialmente diseñado para ser utilizado dentro de los tiempos de clase (45-90 min.).
- Permite desarrollar habilidades y competencias propias del emprendimiento, como son la iniciativa, proactividad, identificación de oportunidades, tolerancia a la frustración, entre otras.

Aprendizajes Esperados (Habilidades y Competencias)

Los estudiantes desarrollarán principalmente las siguientes **habilidades y competencias**:

COMPETENCIAS	HABILIDADES
Motivación por el logro	Valorar el trabajo y desarrollo de diferentes emprendimientos como algo positivo para el progreso social y económico del país.
Identificación de nuevas oportunidades	Vincular la realidad del proceso de emprendimiento con los contenidos abordados en clases (gestión de la pequeña empresa, educación tecnológica, entre otras).
Iniciativa	Reconocer las motivaciones, procesos y etapas implicadas en un emprendimiento empresarial.
Planificación y organización	Conocer y analizar las áreas estratégicas para el desarrollo social y económico de Chile (cluster de innovación identificados por CORFO).
Capacidad de asumir riesgos	Reconocer las diferentes estrategias y riesgos para la elaboración de un producto o servicio.
Liderazgo	Desarrollar la capacidad de persuadir a otras personas mediante la palabra y ejemplo personal.
Flexibilidad	Desarrollar la capacidad de adaptar rápida y efectivamente la conducta o los planes a diferentes situaciones que el proceso de emprendimiento pueda enfrentar.
Perseverancia y disciplina	Reconocer la importancia de mantenerse constante y sistemático para el logro de una tarea.
Autoconocimiento	Conocer las propias fortalezas y debilidades, como también las áreas de interés y motivaciones en las cuales se desea trabajar y trascender.
Ética	Identificar los rasgos positivos para el desarrollo de distintos emprendimientos, actuando consecuente a los principios, valores y buenas prácticas profesionales.
Autoconcepto positivo	Valorar que uno es capaz de realizar con éxito una tarea o elegir el enfoque adecuado para resolver un problema.



Conceptos Fundamentales Asociados a EL PLAN

EL PLAN ha sido desarrollado en base a importantes elementos teóricos relacionados al proceso de emprendimiento empresarial, siendo el más relevante de ellos la **"Cadena de valor"**.

CADENA DE VALOR [5]: modelo teórico que permite describir el desarrollo de actividades de una organización empresarial, propuesto y popularizado por el economista estadounidense Michael Porter.

Dado que los postulados de Michael Porter cambiaron la conceptualización empresarial y la forma de hacer negocios a partir de la década del '80, **EL PLAN** aprovecha este modelo generando un método de aprendizaje basado en el enfoque de recursos y capacidades (*Resourced based view of the firm theory*) del emprendimiento.

La **Cadena de valor** categoriza en dos tipos las actividades que producen valor agregado en una organización: las actividades primarias y las actividades de apoyo o auxiliares.

a) Actividades primarias:

Se refieren a la creación física de un producto, su venta y postventa. A su vez, estas actividades se subdividen en los siguientes elementos:

- **Logística interna:** operaciones de recepción, almacenamiento y distribución de las materias primas.
- **Producción (operaciones):** recepción de las materias primas para transformarlas en el producto final.
- **Logística externa:** almacenamiento de los productos terminados y distribución al consumidor.
- **Marketing y ventas:** diversas actividades para dar a conocer el producto.
- **Servicio:** agrupa las actividades destinadas a mantener o realzar el valor del producto.

b) Actividades de apoyo:

Las actividades primarias están apoyadas por las actividades secundarias, que son:

- **Estructura organizacional de la empresa:** actividades para la toma de decisiones que prestan apoyo a toda la empresa, como planificación, contabilidad y finanzas.
- **Administración de recursos humanos:** búsqueda, contratación y motivación del personal.
- **Desarrollo tecnológico:** obtención, mejora y gestión de la tecnología y la I+D (Investigación y Desarrollo).
- **Abastecimiento (compras):** proceso de adquisición de los materiales e insumos.

La forma en que la Cadena de valor se relaciona con los diferentes elementos de **EL PLAN** se muestra en la figura 14.



FIGURA 14

Por otra parte, debido a que mundialmente el **Tratado de Bolonia** es el principal referente sobre el que, en la actualidad, se fundamenta la formación por competencias, entendiéndose por ésta una inseparable interdependencia entre las habilidades, los conocimientos y las actitudes; **EL PLAN** está estructurado de forma tal que permita el fomento de competencias de emprendimiento.

Los principales conceptos pedagógicos para la enseñanza del emprendimiento abordados en **EL PLAN** son los siguientes:

- 1) **Reconocer oportunidades:** proceso presente en la totalidad de **EL PLAN**, es necesario estar alerta en todas las etapas para visualizar las oportunidades que entrega *Ciudad Semilla* en sus **Distritos**.

2) **Costo de oportunidad:** concepto relacionado a lo que una persona renuncia o se priva cuando toma una decisión. Está presente al momento de posicionar a los “emprendedores” en los espacios disponibles en *Ciudad Semilla*, ya que al ubicar, por ejemplo, un emprendedor en el **Distrito “Suceso”**, como consecuencia no podrá utilizar la oportunidad de “Inversión” en el **Distrito 3**.

3) **Agregación de valor:** concepto asociado a la generación de una **Idea Innovadora**, correspondiente al **Distrito 7** de *Ciudad Semilla*. El agregar valor representa el proceso de potenciar el emprendimiento que se está desarrollando, haciéndolo más atractivo para la sociedad y sus consumidores.

4) **Desarrollo de competencias:** este concepto se asocia a un conjunto de habilidades, conocimientos, valores, motivaciones y rasgos de personalidad que cada persona posee y que la conducen a la obtención de los resultados establecidos. La utilización de **EL PLAN** como recurso pedagógico permite el desarrollo de competencias tanto actitudinales como funcionales del proceso de emprendimiento.

De lo anterior, es posible inferir que la importancia de este recurso para el aprendizaje trasciende a campos interdisciplinarios y multisectoriales, significando un apoyo al desafío de formar personas con competencias para un mundo globalizado y una sociedad del conocimiento.

ACTIVIDADES SUGERIDAS

Módulo I

Asignatura: Educación tecnológica.

Curso: 7º básico.

Actividad: distinguir las principales actividades económicas y sociales que se desarrollan en *Ciudad Semilla* y analizar cuáles de ellas no se desarrollan en tu ciudad. Establecer las principales razones ambientales, económicas y políticas por las cuales no se realiza y proponer una para desarrollarla.

Comentarios al docente: es importante en este proceso asociar actividades de emprendimiento a algunos de los **Distritos** del tablero de *Ciudad Semilla*. Así los estudiantes podrán comprender la principal actividad económica de la ciudad o localidad en que se encuentra el colegio, fomentando en ellos un proceso de creatividad para el desarrollo de nuevas actividades económicas beneficiosas para la región, ciudad o localidad.



Puedes encontrar más actividades en:
www.juegoelplan.cl

Módulo 2

Asignatura: Historia y Ciencias sociales.

Curso: 1º medio.

Actividad: a través de un proceso de simulación con el tablero de *Ciudad Semilla*, el estudiante asociará a los diferentes **Distritos** conceptos como la escasez de recursos, costo de oportunidad, inestabilidades del mercado, bien, necesidad y producción.

Comentarios al docente: el objetivo fundamental de esta actividad es graficar con ejemplos concretos conceptos abstractos del mundo económico, los cuales se pueden asociar a otras actividades que se realicen en la ciudad o localidad de la escuela.

Módulo 3

Asignatura: Contabilidad (Especialidad Administración y Comercio - Formación Técnico Profesional).

Curso: IIIº medio.

Actividad: distinguir los procedimientos legales y comerciales necesarios asociados al proceso de exportación, ubicados en el **Distrito 5** de *Ciudad Semilla*. Desarrollar una guía explicativa de los pasos de exportación e importación de un producto generado en *Ciudad Semilla*, en orden secuencial y de importancia.

Comentarios al docente: el objetivo fundamental es estimular a los estudiantes a reconocer las principales fortalezas y debilidades del proceso aduanero en Chile.

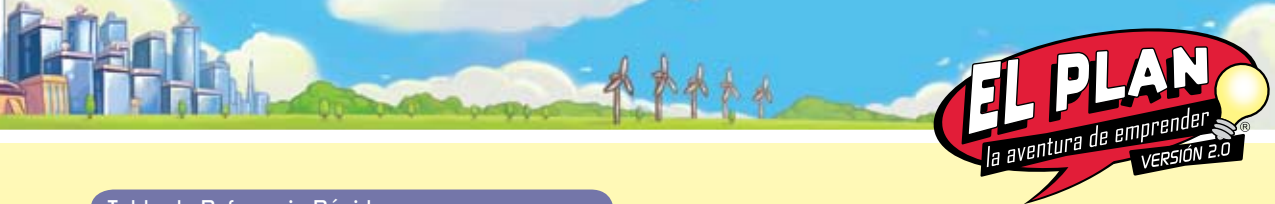


Tabla de Referencia Rápida

PREPARATIVOS	Elegir Nivel de Dificultad (I, II o III), Tarjetas de Plan , y Condiciones Fin de Juego . Recibir Recursos . Preparar Tablero , Mazos (Ofertas de Inversión y Sucesos) . Sortear Ficha Mo.0 (pág. 5 - 7).	
I. OPORTUNIDAD	Comenzando por quien posea la Ficha Mo.0 y girando en el sentido del reloj, posicionar la Ficha de Emprendedor en un espacio desocupado de uno de los Distritos del Tablero (pág. 8).	
II. RECORRIDO	Una vez posicionadas todas las Fichas de Emprendedor , se ejecuta cada Distrito en orden. Cada Distrito posee un Efecto para todos y otro para quienes se hayan posicionado sobre él (pág. 8 - 13).	
Nombre	Efecto General	Efecto Especial
① Suceso	Dar vuelta la carta superior de Mazo de Sucesos , y ejecutar su efecto sobre todos.	Ignorar el efecto <i>negativo</i> del Suceso .
② Administración	Utilizar Recursos para activar los Procesos de la Tarjeta de Plan e Inversiones . Además, se pueden cambiar Recursos a razón de 2x1.	Recibir + Opcional: vender una Inversión recibiendo la mitad del coste de compra (pág.8).
③ Inversión	Comenzando por quien posea el Mo.0 , todos los jugadores pueden adquirir una Inversión .	Recibir un descuento de 1 o 1 para una Inversión : .
④ Producción	Cada jugador utiliza sus Procesos Activados para recibir Productos según su Tarjeta de Plan .	Generar un Proceso adicional a elección: .
⑤ Intercambio	Comenzando según el Mo.0 , cada jugador puede comprar o importar Productos , y luego vender Productos de un tipo.	Recibir un descuento de 1 para comprar un Producto .
⑥ Subsidio		Recibir 1 o 1 , más lo acumulado por Exportaciones .
⑦ Emprendimiento	Cada jugador que entregue un Producto de cada tipo: recibe una Idea Innovadora .	
III. RESUMEN	Si se cumplen las Condiciones de Fin de Juego , pasar a la siguiente fase, Determinar el Ganador si no, realizar Merma , descartar Suceso , rellenar Ofertas de Inversión , recuperar Fichas de Emprendedor . Entregar Ficha Mo.0 hacia la izquierda (pág. 13).	
DETERMINAR GANADOR	Si se cumplen las Condiciones de Fin de Juego , determinar el jugador que haya generado la mayor cantidad de Ideas Innovadoras . Quienes tengan al menos una Idea , reciben una Idea adicional por cada trío de Inversiones . En caso de empate, el ganador se determina según el número total de Recursos (pág. 14).	