



**I CONGRESO
INTERNACIONAL en**

*Administración
de Empresas y Emprendimiento*



**11 - 12 - 13
ENERO 2016
Milagro - Ecuador**



Gamificación. El Juego del Emprendimiento y el Emprendimiento como un Juego

**I Congreso Internacional en Administración de Empresas y
Emprendimiento.**

**Ciudad Milagro- Ecuador
2016**

I Congreso Internacional en Administración de Empresas y Emprendimiento.
Milagro- Ecuador

Luis Enrique Ortiz Ospina

leortiz@uniminuto.edu

envosalta@gmail.com

Skype: luisenriqueortizospina

Coordinador

Parque Científico de la Innovación Social Nodo Antioquia y Eje Cafetero

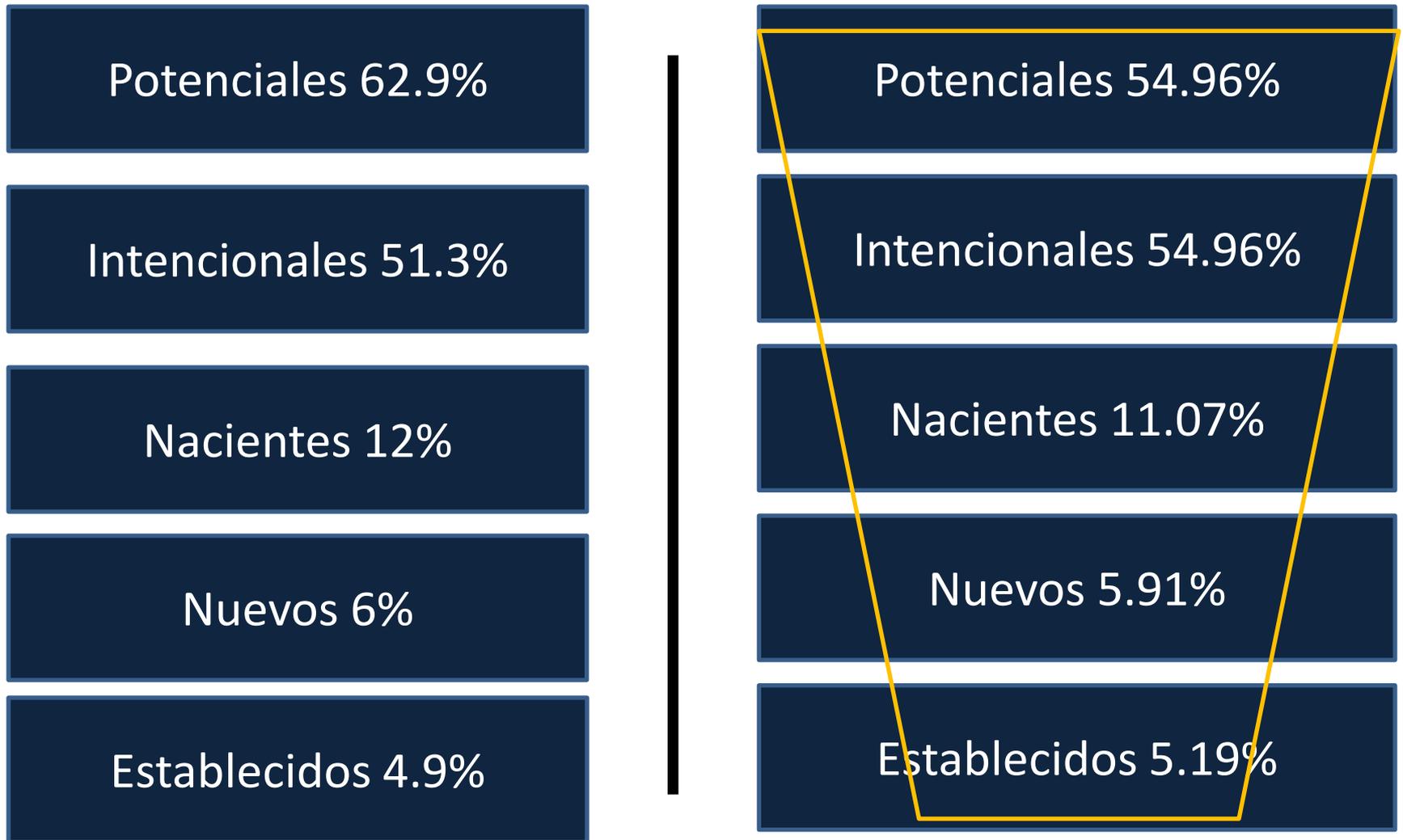
**Corporación Universitaria Minuto de Dios seccional Bello
para Antioquia y el Eje Cafetero.**

2016

CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO Y LA INNOVACIÓN EN MEDELLÍN Y ANTIOQUIA



CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EN ANTIOQUIA



GEM Caribbean Region 2014 – GEM Antioquia 2012-2013.

I Congreso Internacional en Administración de Empresas y Emprendimiento.
Milagro- Ecuador

CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO EN UNIMINUTO

Potenciales 87%

Intencionales 46%

Nacientes 28.6%

Nuevos 5 %



Ortiz (2011) Valencia, Valencia, Montaña (2013)

CULTURA DEL EMPRENDIMIENTO

Miedo al fracaso.

Identificación de Oportunidades de Negocio. Creatividad.

Pedagogía utilizada en el proceso de formación.

Dificultad para comprender las variables del modelo y el plan de negocio.

Mentalidad Empresarial.

¿Cómo generar el punto de quiebre?



Potenciales

Intencionales

Nacientes

Nuevos

Establecidos

-Modelos mentales.

-Competencias.

-Identificación de oportunidades
**FUNCIÓN
EMPRENDEDORA**

-Estructuración de la Oportunidad.

-Construcción y consolidación del modelo de negocio.

**FUNCIÓN
EMPRESARIAL**
-Mentalidad Empresarial.

Los estudiantes son individuos activos, son el centro del proceso

Involucramiento

Tomar sus propias decisiones con consciencia

Sentir que progresan

Asumir nuevos retos

Reconocimiento

Participación en un entorno social

Alcance de objetivos



¿Ustedes recuerdan...?



I Congreso Internacional en Administración de Empresas y Emprendimiento.
Milagro- Ecuador

¿Ustedes recuerdan...?



I Congreso Internacional en Administración de Empresas y Emprendimiento.
Milagro- Ecuador

LA GAMIFICACIÓN

solucion de problemas.

Aumentar la productividad

Auto motivación

LA GAMIFICACIÓN



Habilidades sociales y gerenciales

Generación de valor

Compromiso

Ejemplos



Ejemplos



duolingo



**Get Fit:
NextJump**

70% of NextJump employees exercise regularly — enough to save the company millions in work attendance and insurance costs over the medium term — all the while making the workplace healthier and happier

A group photo of NextJump employees, mostly women, wearing red t-shirts with the NextJump logo and race bibs. They are posing in a gymnasium or fitness center, with some raising their hands in a celebratory gesture.

Advergames

Product placement



Serious Game

Simulaciones



Deseos humanos

Premios

Estatus

Logro

Auto expresión

Competición

Altruismo

Puntos

Niveles

Desafíos

Bienes/rasgos

Clasificación

Donaciones

Mecánicas del juego

Dinámicas

Competencia
Objetivos Equipos
Restricciones
Desafíos
Combates Mercados
Progresos
Turnos

Mecánicas

Colecciones Niveles
Emociones
Recompensas
Puntos Medallas
Narrativas
Suerte/azar

Componentes

Misiones Peleas
Relacionamiento
Retroalimentación
Avatares
Transacciones
Contenido bloqueado
Cooperativo/solidario

Perfil de los jugadores/roles

**Dominancia
Actuar**

Killers

Recolectores

**Resistencia
Individuos**

**Conciliación
Mundo**

Exploradores

Sociales

**Sumisión
Interactuar**

Flow/circulo mágico



Recomendaciones

Definir los objetivos que se quieren lograr con la ludificación

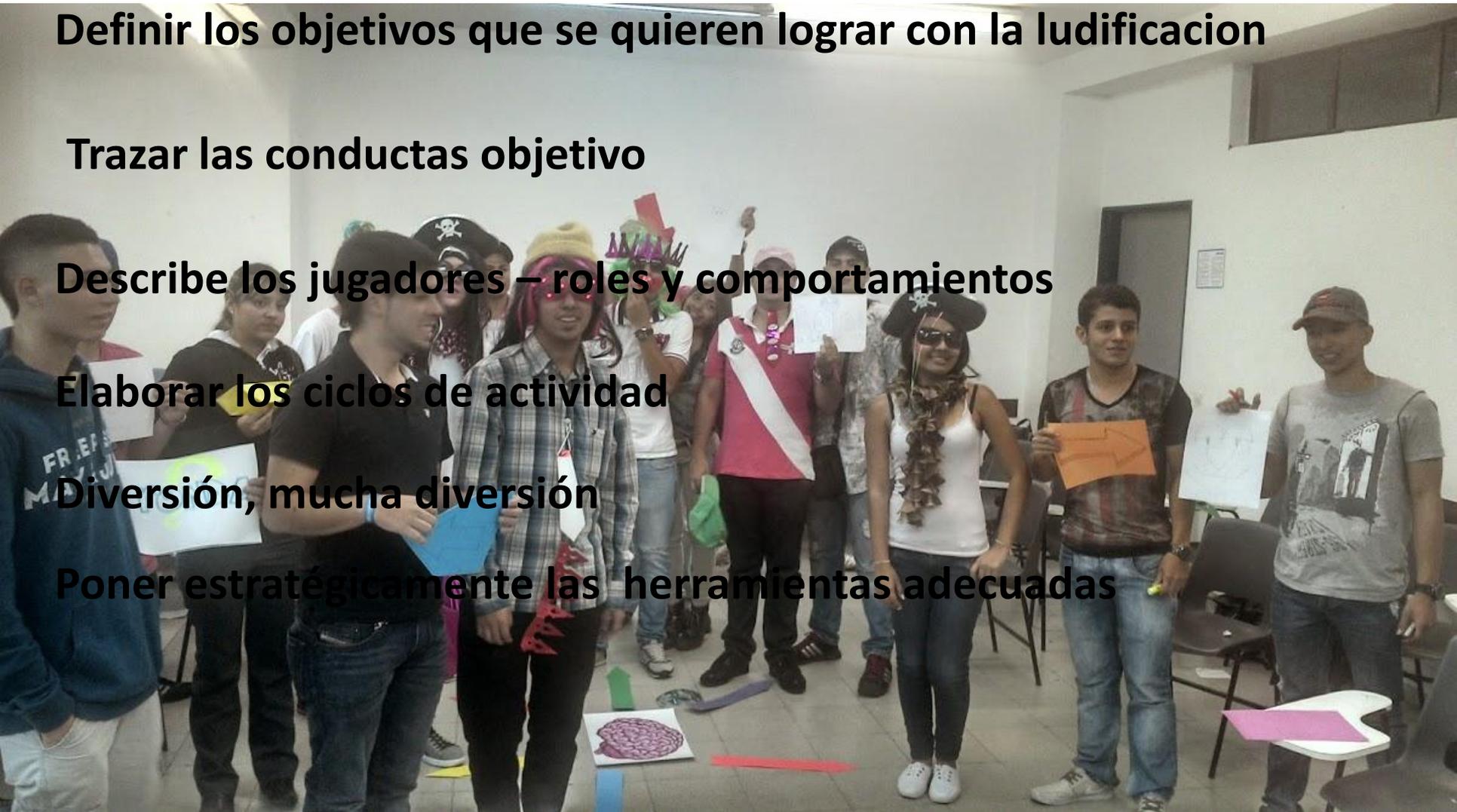
Trazar las conductas objetivo

Describe los jugadores – roles y comportamientos

Elaborar los ciclos de actividad

Diversión, mucha diversión

Poner estratégicamente las herramientas adecuadas



Taller de la Creatividad Empresarial

El Juego del Emprendimiento y el Emprendimiento como un Juego

Baja asistencia.

Alta cancelación

Falta de didáctica en el proceso de formación.

Notas bajas

Asignatura como relleno y sin sentido



Taller de la Creatividad Empresarial

Trabajo en equipo/individual

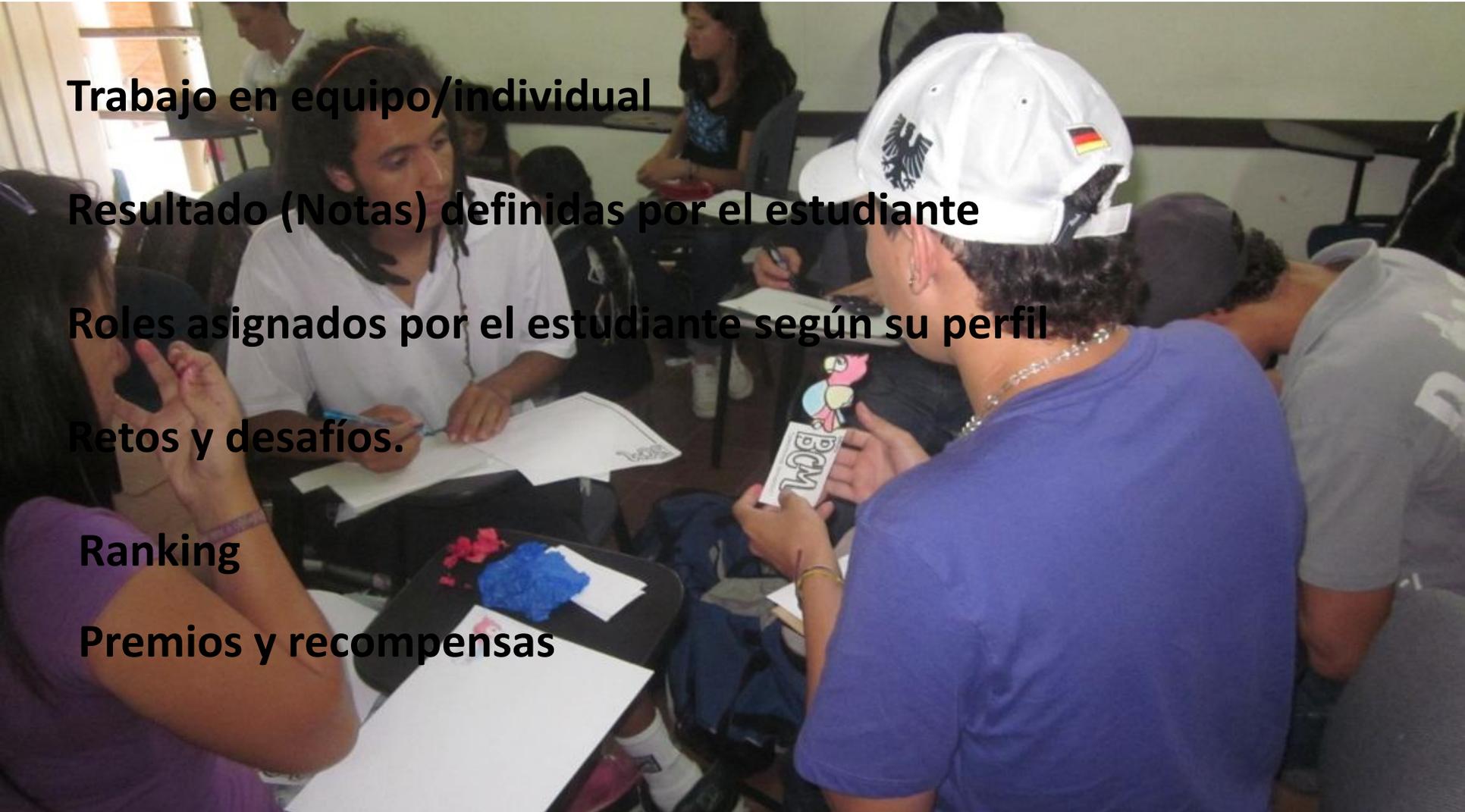
Resultado (Notas) definidas por el estudiante

Roles asignados por el estudiante según su perfil

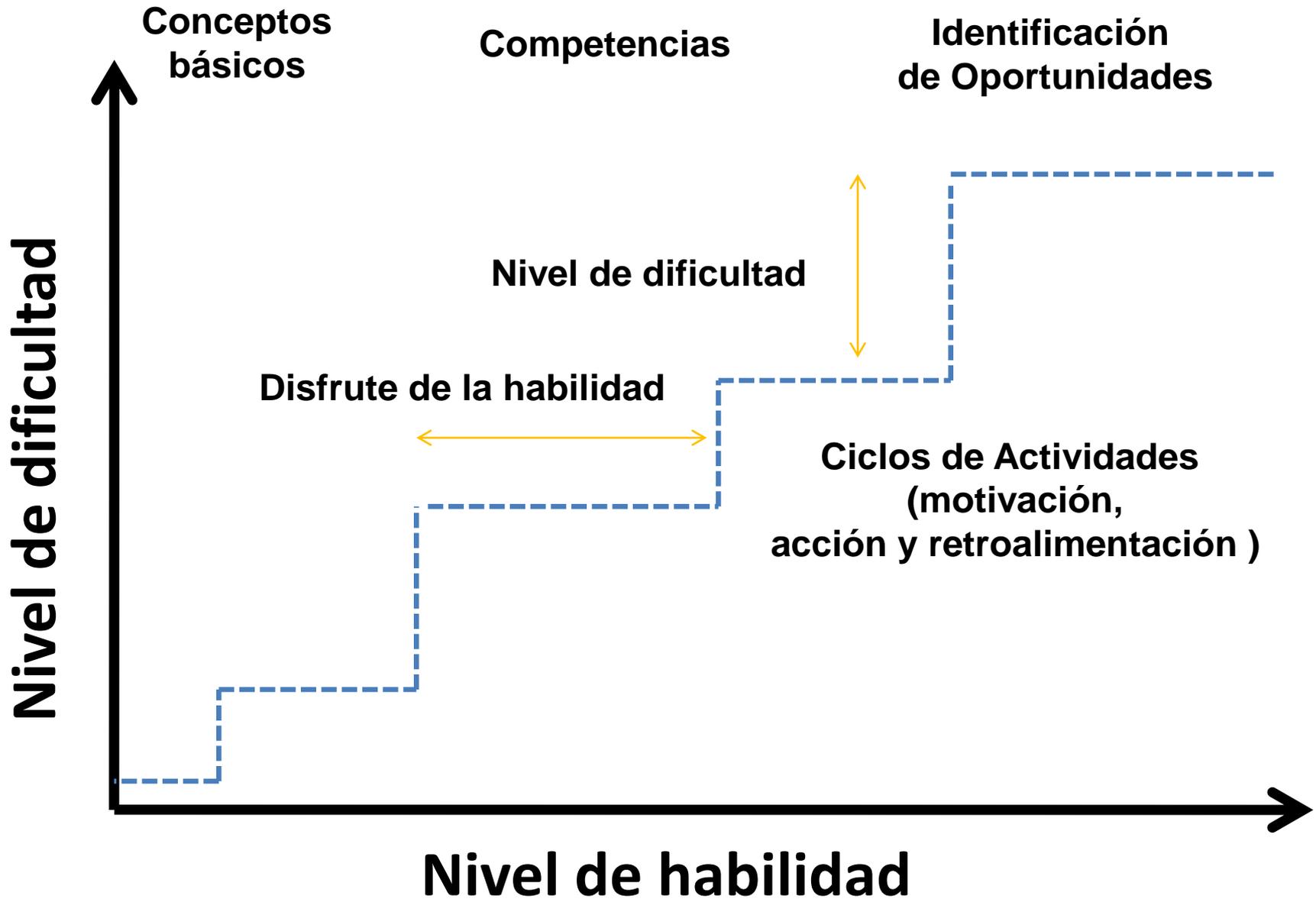
Retos y desafíos.

Ranking

Premios y recompensas



Nombre	RETO	IMAGEN	Competencias Esenciales
Inversiones MAEC	150.000		Trabajo en equipo Unión Responsabilidad Organización Conocimiento Compromiso Liderazgo Actitud Respeto
CRALMIJUES ASOCIADOS	60.000	 	Liderazgo Compromiso Fortalezas empresariales Perseverancia Actitud Positiva
POKER DE ZOTAS	60.000		Compromiso Actitud positiva Buen desempeño Trabajo en equipo responsabilidad Creatividad Estrategias Buen manejo del dinero
ME LA MECATIÉ EN COSITAS	40.000		Creativos Innovadores Alegres Positivos Emprendedores Originales Democráticos Organizados Responsables Dedicados Comprometidos Respetuosos Honestos Unidos Conocimiento



Taller de la Creatividad Empresarial



I Congreso Internacional en Administración de Empresas y Emprendimiento.
Milagro- Ecuador

Taller de la Creatividad Empresarial



I Congreso Internacional en Administración de Empresas y Emprendimiento.
Milagro- Ecuador

Taller de la Creatividad Empresarial



Taller de la Creatividad Empresarial



**¿Preguntas, comentarios,
sugerencias, piropos?**

**YO HAGO LO QUE USTED NO PUEDE, Y USTED
HACE LO QUE YO NO PUEDO.**

JUNTOS PODEMOS HACER GRANDES COSAS.

Madre Teresa de Calcuta

Las fotografías utilizadas en esta
presentación fueron tomadas de varios
portales del buscador Google.

I Congreso Internacional en Administración de Empresas y Emprendimiento.
Milagro- Ecuador

Luis Enrique Ortiz Ospina

leortiz@uniminuto.edu

envosalta@gmail.com

Skype: [luisenriqueortizospina](https://www.skype.com/people/luisenriqueortizospina)

Celular 0115743216144018

Coordinador

Parque Científico de la Innovación Social Uniminuto Seccional Bello
para Antioquia y el Eje Cafetero

Bloque cinco, piso cinco. Teléfono: 466 92 00 Ext. 4162

Dirección de Extensión y Proyección Social
2016