

Intellectual Output 03

Guía para el modelo didáctico del juego Social Seducement

PARTE 3. MANUAL DE REGLAS Y ROLES

Control Sheet

Título del proyecto	Social Seducement
Programa	Erasmus+
Convención n.	2014-1-UK01-KA200-001830
Intellectual Output	03
Autores	Stefania Aceto, Daniel Burgos, Silvia Francario, Renate Goergen Kerstin Junge, Natalia Padilla, Daniel R. Parente.
Contacto	Stefania.aceto@unir.net
Colaboradores	Cristina Castellanos, Erdmuthe Klaer, Luigi Martignetti, Antonio Zurino
Fecha de entrega	31.05.2016
Resumen	Este documento es parte del IO3 que presenta el modelo pedagógico en que se basa el juego Social Seducement así como su estructura y estrategia de evaluación. Es una versión separada del "Manual de reglas y roles" que forma parte de la documentación del juego. Este documento también se incluye en el informe completo de la OI3.
Estado de aprobación:	
Difusión	Público
Disponible en :	www.socialseducement.net
Revisión por pares	Joachim Keim (Coompanion)

El proyecto Social Seducement

El proyecto Social Seducement está cofinanciado por la Comisión Europea en el marco del programa Erasmus + y tiene una duración de 3 años (de septiembre de 2014 a agosto de 2017). Su objetivo es desarrollar las competencias y habilidades clave de los adultos en situación de desventaja, en concreto, de adultos desempleados, para ayudarles a iniciar una empresa colaborativa.

Nuestro enfoque trata de establecer un proceso educativo que movilice las capacidades desconocidas u ocultas mediante un proceso de aprendizaje capacitador.

Esto se ha conseguido mediante:

- **El diseño de un juego de rol social llamado SocialPlaNet** que desarrolla, mejora y promueve las habilidades empresariales sociales.
- **La mejora de la colaboración entre centros de formación, agencias desempleo y empresas de economía social** para poner a prueba el juego de rol Social Seducement.
- **El establecimiento de una red europea de facilitadores** que tengan como misión: a) guiar a los estudiantes desempleados mediante el juego Social Seducement, apoyando y mediando en su proceso de aprendizaje; y b) promover el uso del juego Social Seducement en Europa para fomentar la adquisición de habilidades de emprendimiento social de una manera innovadora.

Con Social Seducement pretendemos reforzar la cooperación entre la educación y la formación, el trabajo y la economía social, sectores sin fines de lucro y voluntarios, en el ámbito de la UE.

Para saber más sobre el proyecto, por favor visite nuestra web: www.socialseducement.net

1. Introducción

A continuación, presentamos el manual de reglas y roles para el juego SocialPlaNet desarrollado por el proyecto Social Seducement. El objetivo del manual es ayudar a los jugadores y al facilitador a comprender perfectamente el juego.

Los roles y las reglas son las bases del juego de SocialPlanet. Participar en el juego implica aceptar el conjunto de reglas en las que se basa. Los jugadores aceptan hablar un idioma común, el facilitador es el experto de ese idioma y les ayuda a entenderse. El manual contiene todas las reglas detalladas que los jugadores y los grupos de gestión necesitan conocer para poder jugar. Esta guía, junto con el manual del facilitador, forma parte de la documentación esencial del juego.

Este manual está dividido en tres secciones:

- Una descripción de los principales roles que hay en el juego junto con sus funciones
- Una descripción de las reglas clave en las que se basa el juego de Social Seducement
- Las cuestiones prácticas relacionadas con la reproducción del juego, incluidas las licencias y los derechos de autor.

Los destinatarios de este manual son tanto los jugadores como los facilitadores del juego SocialPlanet.

2. El manual de roles y reglas

SECCIÓN 1 BIENVENIDOS Al juego de rol online SocialPlanet

¡Bienvenidos!

SocialPlanet es un juego formativo online cuyo objetivo es formar a personas con desventajas en el mercado laboral para ayudarles a iniciar una empresa de economía social colaborativa.

Un grupo de personas se reúne en una cafetería y 'un personaje mágico' les anima a montar una empresa de economía social colaborativa. Después de una reunión inicial casual en la cafetería de la ciudad, los jugadores descubren que existen muchas oportunidades, sólo necesitan aprovechar sus recursos internos para encontrarlas y ¡superar los retos que se presentan!

Durante el juego, a los jugadores se les asigna al azar un papel de liderazgo en diferentes etapas del juego y el grupo puede elegir si mantenerlo o reasignarlo. También se les invita a asumir una serie de roles empresariales en diferentes niveles para mejorar el aprendizaje y el descubrimiento de talentos innatos y habilidades.

El objetivo del juego es trabajar juntos para que al final haya un modelo de negocio completo y también un plan de negocios.

A lo largo del juego, los jugadores encuentran el apoyo de un facilitador que se ocupa de la evaluación del aprendizaje. Los jugadores aprenden trabajando en grupo, descubriendo experiencias inspiradoras de otras empresas sociales colaborativas y se les van ofreciendo oportunidades para explorar más a fondo temas específicos a través de fuentes externas.

El *juego SocialPlanet* ha sido desarrollado para ayudaros a disfrutar de la planificación de una actividad social y económica, vuestra *empresa económica social*, vuestro proyecto para crear vuestro propio trabajo y compromiso social.

Los autores del juego tienen experiencia en formación profesional, social y empresarial, en consultoría y asesoramiento en el desarrollo de proyectos de empresa social, en la creación de empleo inclusiva y, lógicamente, en el desarrollo de juegos y diseño gráfico. Los autores trabajan en diferentes países y contextos. El juego es el resultado de muchos debates y estudios, de la recopilación y experimentación de material de

formación y de las experiencias e historias de empresarios sociales reales en muchos países diferentes.

Desarrollamos el juego como una especie de *herramienta de formación*. Queremos que planifiquéis, mirando al futuro, discutiendo, corrigiendo los planes antes de comenzar vuestra empresa social. Queremos que entendáis y que os forméis en la cultura empresarial y desarrolléis vuestro proyecto social y el impacto social. Antes de iniciar una empresa real (social), es mejor aprender a calcular y gestionar los riesgos de crear vuestra propia empresa, es mejor superar temores injustificados, renunciar a ideas erróneas, es mejor no "saltar sin un paracaídas". Creemos que un juego hace que el aprendizaje sea más fácil y, con frecuencia, también más eficaz.

El juego os guiará paso a paso en vuestro proceso de planificación y aprendizaje. En vuestro camino conoceréis a otros empresarios sociales a través de sus historias sociales y empresariales. Estamos convencidos de que una de las mejores maneras de aprender es copiar las ideas, el éxito o las dificultades de otros emprendedores sociales. Las historias son verdaderos estudios de casos, se han analizado y entrevistado Empresas de Economía Social auténticas. Si están de acuerdo y están en la web podréis seguirlos si os gustan. Además, encontraréis un montón de material de aprendizaje relacionado con las historias si deseáis mejorar vuestra confianza.

Y luego está el facilitador, vuestro master, vuestra ancla de seguridad si os sentís perdidos. Os contaremos más sobre él/ella.

Antes de empezar, seguramente querréis saber cuánto tiempo dura el juego. Realmente, depende de vosotros: cuánto profundizáis en las preguntas, cuántas veces jugaréis; respecto a cuánto tiempo, dependerá de lo perfecta que sea vuestra planificación. En cualquier caso el juego no debería durar más de dos meses. Pero vamos a pasar a los roles y reglas.

SECCIÓN 2 **Cómo se estructura el juego**

El juego se divide en diferentes secciones. Siguiendo una tras otra - pero también podéis volver atrás para profundizar en una pregunta o repetir un ejercicio o incluso cambiar vuestra idea - al final podréis guardar e imprimir el plan de negocios de vuestra idea de economía social planificada. ¡Naturalmente también podéis jugar el juego de nuevo!

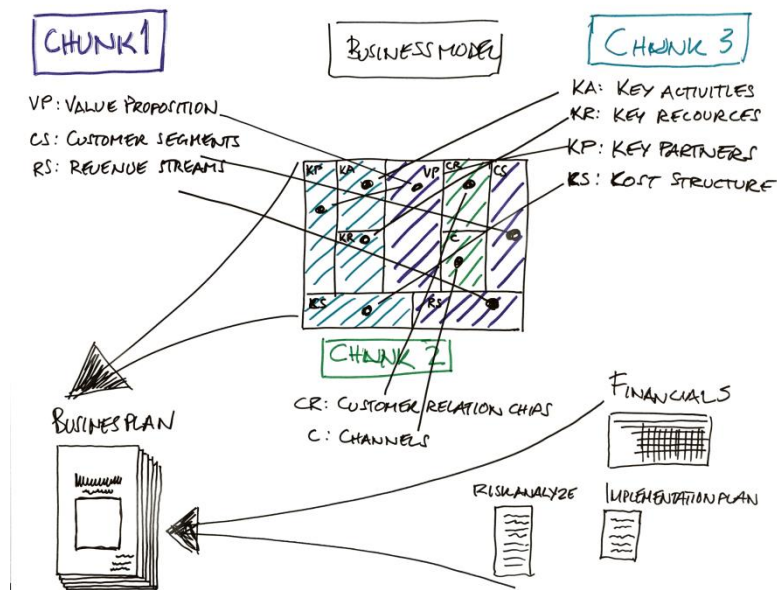
El juego se organiza *en diferentes niveles y escenas en diferentes espacios: pisos, cafeterías, almacenes, ayuntamiento*. Se os guiará a través de los diferentes pasos del juego. Si no realizáis las tareas asignadas, no podréis continuar y tendréis que seguir las instrucciones.

- Primero, tenéis que registraros y recibir vuestras credenciales. Cuando termine de registrarse todo el grupo (todos los jugadores), el juego puede comenzar; podéis hacer click en start para comenzar y encontraréis la pantalla inicial con una fila de edificios;
- Ahora tenéis que elegir vuestro avatar en el bloque de pisos que os indicarán. Cuando todos los jugadores hayan hecho su elección, podréis continuar;
- Ahora entraréis en *la cafetería* para conocer mejor a los demás miembros del equipo. Se os guiará para que charléis y os presentéis ayudados con algunas preguntas. Todos tendréis que participar en la ronda de presentación; de lo contrario el juego no sigue adelante.
- En *la cafetería* también os reuniréis con el facilitador (un personaje mágico que aparece) y él/ella te llevará a través de una historia sobre una empresa social.
- Después de aprender algo más sobre las empresas de economía social a través de, al menos, una historia que tendréis que leer y discutir, el facilitador os anima a empezar a trabajar en vuestro propio plan para el desarrollo de una empresa social. Tenéis que programar una reunión; de lo contrario, el juego no sigue adelante. A uno de vosotros se os asignará el papel de líder / portavoz. Podéis mantener la asignación aleatoria o cambiarla a través de un mecanismo de votación.
- En el almacén *vacío*, encontraréis un espacio de trabajo desde el cual empezar a descubrir y una pizarra, donde empezaréis a trabajar en vuestra idea de economía social. Si necesitáis inspiración, podéis consultar la *librería* y encontrar otras historias de la vida real. El portavoz / líder tiene que escribir las ideas en la pizarra y tenéis que estar de acuerdo en planear por lo menos una de ellas; de lo contrario, no podrás continuar el juego. Haciendo esto, aprenderéis más sobre vuestras habilidades y las de los demás. Paso a paso, podréis obtener *créditos* que podréis usar para amueblar la oficina. Al final de esta tarea, y para seguir avanzando, necesitaréis volver a *programar una reunión* y

se os asignará automáticamente o por elección un líder / portavoz de tarea para el siguiente nivel.

- Al volver a vuestro espacio de trabajo *un poco más amueblado*, ahora volveréis a vuestra idea de negocio de economía social escrita en el tablero y descubriréis el *Business Model Canvas* junto a los nueve bloques, que se agruparán en partes. Después de haberlos observado tendréis que decidir qué parte haréis primero. POR FAVOR, USAD SIEMPRE EL CHAT PARA DEBATIR. Si necesitáis inspiración o más información sobre el *Canvas*, podéis encontrarla en la biblioteca. Habrá un cuestionario al final del debate sobre dónde empezar: cada jugador tiene un voto para la mejor respuesta: quien más votos tenga, gana. RECORDAD SIEMPRE: Tenéis que programar una reunión para pasar al siguiente nivel y contestar el cuestionario que hay en cada nivel. El botón Continuar sólo se puede clicar una vez que se ha programado la reunión. Una reunión sólo puede programarse una vez que se hayan completado todas las tareas. Si se realiza antes, aparecerá un mensaje de error. Una vez programada la reunión, se puede clicar en el botón de continuar para ir al siguiente nivel a través de la pantalla de la plaza del pueblo. El sistema asigna automáticamente un nuevo líder / portavoz de la tarea para el siguiente nivel, que el grupo puede mantener o rechazar.
- Ahora vuestra tarea es trabajar en las diferentes partes del BUSINESS MODEL CANVAS. Tienes tres secciones desde donde podéis empezar y moveros entre ellas mientras jugáis. El CHUNK 1 agrupa los Segmentos de Clientes que utilizarán / comprarán los servicios o productos, las Propuestas de Valor y, por supuesto, los Flujos de Ingresos que se generarán. El CHUNK 2 agrupa cómo se adquirirán y conservarán los clientes (RELACIONES CLIENTES) y cómo, a través de qué canales (CANALES), se comunicará con los clientes, cómo se entregarán las propuestas de valor. El CHUNK 3 ayuda a describir las ACTIVIDADES CLAVE (todas las actividades necesarias para que la organización funcione bien), los RECURSOS CLAVE (los activos necesarios para ofrecer los servicios y productos), los SOCIOS CLAVE (proveedores y socios que aportan recursos y actividades externas) y, por último, la ESTRUCTURA DE COSTES (descripción de todos los costes de operación).

La siguiente imagen describe gráficamente cómo hemos agrupado las diferentes partes y cómo se convierten, junto con documentos adicionales, en el plan de negocios.



- Cuando hayáis completado estos niveles del juego, habréis completado la parte principal. Ahora se puede imprimir el *Business Canvas Model* y terminar, o bien, jugar de nuevo, o incluso avanzar un paso y diseñar un plan de negocios para la empresa de economía social colaborativa.

Habréis ganado el juego si:

- Se termina como grupo
- Se completa un *Business Model Canvas* de empresa de economía social colaborativa
- Se consigue un buen equilibrio entre las dimensiones sociales y económicas de la empresa
- Se acumulan puntos y se utilizan sabiamente

SECCIÓN 3 EMPEZANDO: los roles del juego SocialPlanet

Existen tres roles principales en el juego SocialPlanet:

- El **facilitador** (master del juego o guía) – figura clave, experto en métodos participativos de formación, con la tarea de coordinar y facilitar el juego.
- Los **jugadores** – son personas adultas con la perspectiva de convertirse en empresarios de economía social.
- El **super admin user** – proporciona soporte técnico para problemas críticos que afectan al juego y que no se pueden resolver con la función de ayuda.

SocialPlanet es un juego de grupo, por lo que antes de iniciar el juego, el **facilitador** tiene que configurar el grupo de jugadores. Se aceptan no menos de tres jugadores y no más de seis para registrar a un grupo.

651/5000

Para ello, el facilitador necesita el correo electrónico de los jugadores.

Con estos detalles, pueden registrar al individuo en la plataforma ORPG de Social Seducement y crear un grupo.

Una vez registrados se les notifica a los jugadores, que necesitan crear un nombre de usuario y una contraseña y luego elegir un avatar que será su representación visual en el juego. ¡Un mismo avatar no puede ser elegido por dos jugadores!

También hay dos avatares para los facilitadores.

SECCIÓN 4 LOS ROLES DE LOS JUGADORES

El Social Seducement es un juego de rol. Esto significa que, cada jugador, tendrá la oportunidad de asumir diferentes roles en el juego. Pero, en general, los jugadores asumirán el papel de aspirante a empresario social!

Simulando una organización y las diferentes tareas de vuestra próxima empresa de economía social, sería bueno que intentarais usar ropa, algunos trajes, para imaginar los diferentes roles de una organización empresarial social. ¿Preferís trabajar en el área de producción? ¿Vender lo que se produce? ¿Os gustan las finanzas o preferís el marketing o, por lo menos, os gustaría ser el líder del equipo, el gerente, el presidente? Funciones diferentes requieren competencias diferentes, no sólo profesionales sino también sociales.

Queremos que llevéis a cabo las diferentes funciones, simulando pero tomando decisiones serias. Queremos que aprendáis a conoceros como parte de un equipo colaborativo de empresa social, dentro de un grupo que tiene que tomar decisiones, planear, debatir. Queremos que descubráis vuestras principales pasiones y competencias jugando.

Sí, tal vez nos hemos olvidado de aclarar un punto muy importante: *SocialPlanet* se tiene que jugar como un grupo porque una *empresa de economía social* es una empresa colaborativa: un grupo de personas, a menudo en paro, a veces con dificultades o necesidades particulares decide hacer *algo en interés general de la comunidad*: empiezan una empresa con el objetivo de generar valor añadido, crear empleos, servicios, bienes de la comunidad, no con el objetivo de obtener beneficios personales propios. Por este motivo, en general, un grupo de personas empieza y administra una *empresa de economía social*, junto con la comunidad en la que viven y por ello hay que aprender a *actuar y decidir en grupo y como un grupo*.

Al principio del juego, se os pedirá que elijáis un **avatar**. Encontraréis diferentes avatares, que representan diferentes personajes, pasiones, habilidades, etc. que normalmente están presentes en un grupo. Podréis elegir el que mejor os represente, el que más os guste. ¡O quizás preferiréis meteros en un personaje que es completamente diferente a vosotros!

Figura 1: Avatares de los jugadores de SocialPlanet



¡Vuestro *avatar* os representará durante todo el juego!

Otro papel importante en el juego es el **líder de tarea**. El papel del líder de tarea es reunir las diferentes opiniones de los miembros del grupo durante el debate y escribirlas en un tablero para representar los resultados de la planificación y la actividad de aprendizaje.

El juego asigna el papel de líder de tarea automáticamente. Todo jugador debe tener la oportunidad de ser líder de tarea. Pero el grupo puede decidir cambiar el líder de tarea por algún motivo. El líder de tarea cambiará en los diferentes pasos del juego. En cada nuevo nivel del juego se elige un nuevo líder de tarea.

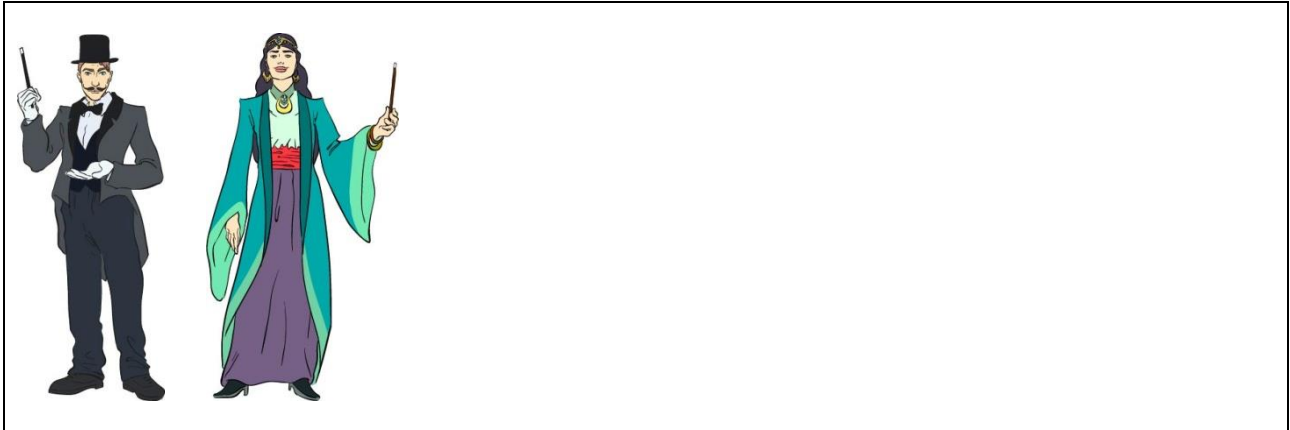
Hacia el final del juego (Misión 5), cada jugador puede elegir su propio **rol profesional (business role)**. Puede elegir participar en el juego con uno de los roles que el grupo decida que son necesarios para la empresa social colaborativa que crearéis juntos en el juego. Podréis encontrar más ejemplos de funciones empresariales típicas en el Anexo 1 de esta guía.

Tendréis que negociar quién asume estos roles. Una vez que hayáis elegido un rol, tendréis que contribuir desde la perspectiva de las responsabilidades del papel que habéis elegido.

SECCIÓN 5 EL ROL DEL FACILITADOR

Hay otro papel importante en el juego, un personaje mágico, **el facilitador** (o master de juego). Con su propio Avatar os seguirá a lo largo de todo el juego.

Figura 2: Los avatares del facilitador de SocialPlanet



El master del juego conoce el juego de Social Seducement, el material de formación y conoce la economía social y el business modelling.

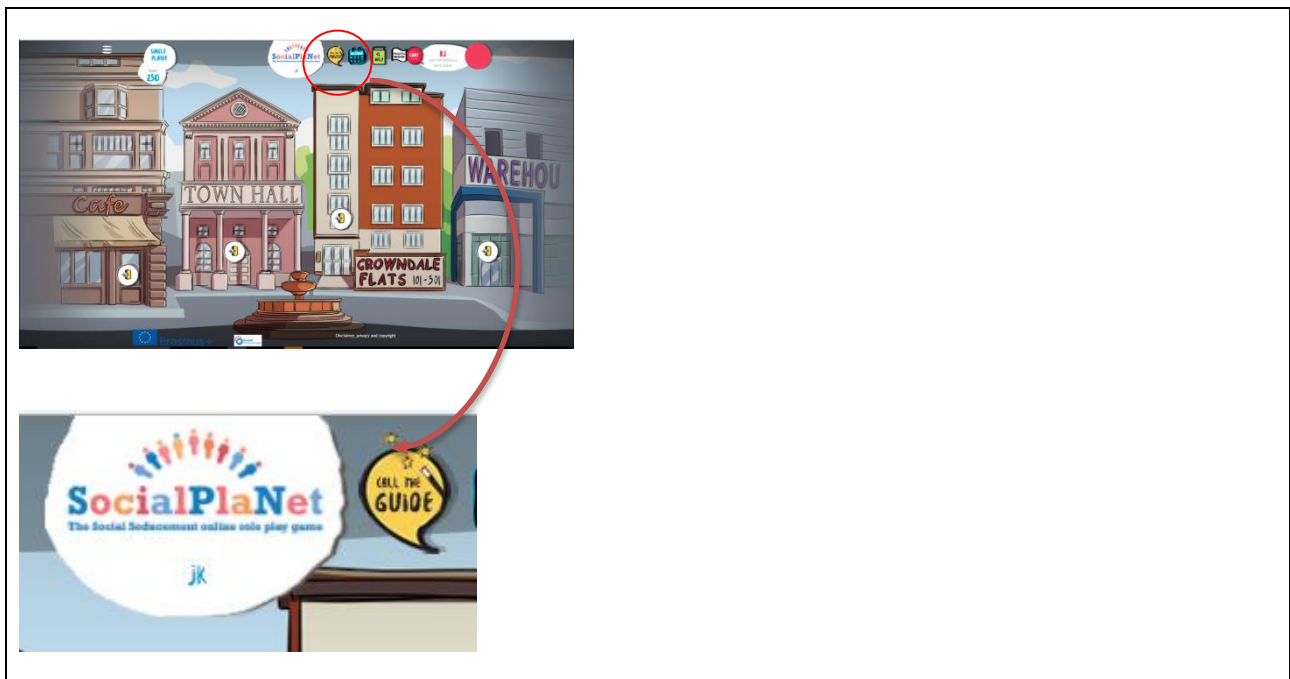
El rol del facilitador es ofrecer apoyo a los jugadores al principio del juego, ya que el jugador se tiene que familiarizar con nuevas palabras e ideas, con el entorno del juego de SocialPlanet y con su grupo.

A lo largo del juego, el facilitador os seguirá, os ayudará cuando estéis atascados y os brindará apoyo en niveles específicos del juego que pueden ser más difíciles de lograr. Su función también incluye la gestión del trabajo de grupo y asegurarse de que todos sean tratados de manera justa, que el comportamiento sea profesional y resolver las disputas. Todo esto se realiza **a través del chat**.

Las actividades detalladas del facilitador / master de juego se explican en el **manual del facilitador**.

Los **jugadores** pueden pedir ayuda usando el botón amarillo "llamar al master" en la parte superior derecha de la pantalla del juego.

Figura 3: El botón de llamada al facilitador



Pero vamos a seguir adentrándonos en el juego y las reglas principales que tenéis que respetar.

SECTION 6 EL ROL DEL SUPER ADMIN USER

Los usuarios Super Admin son aquellos usuarios que pueden gestionar el software del sistema completamente. No son visibles en el juego, pero los facilitadores pueden recurrir a ellos a través del equipo de Social Seducement para resolver problemas técnicos con el juego. Si necesitáis la ayuda del super admin user, poneos en contacto con el equipo por correo electrónico: socialseducement@tavinstitute.org

SECCIÓN 7 EL JUEGO y SUS REGLAS

El juego ayuda al grupo, a *desarrollar un modelo de negocio, a planificar una empresa de economía social y a escribir un plan de negocios.*

Objetivos del juego y reglas de alto nivel

Aprenderéis lo que son las *empresas de economía social*, cómo se pueden dirigir, qué significa ser un empresario "en el interés general de la comunidad" y conoceréis los elementos de un modelo de negocio usando el *Business Model Canvas*, pudiendo realizar el plan de negocio de vuestra idea.

Pero, sobre todo, pondréis en práctica vuestra capacidad de planificación y de *trabajar en grupo, para tomar decisiones en conjunto* y - si os equivocáis - para cambiarlas.

Así que una regla general es: armarse de *imaginación, paciencia y el deseo de trabajar juntos*. Sí, porque esto es lo primero que se va a poner en práctica: no estáis solos, estáis empezando (practicando) un negocio colaborativo, tenéis que aprender a confiar los unos en los otros, a sentiros más fuertes en un grupo, a ayudaros los unos a los otros y a asumir vuestra responsabilidad individual y colectiva.

Una segunda regla general es que no ganáis el juego individualmente. Sólo si trabajáis juntos como un grupo y lo completáis juntos, lograréis el objetivo del juego: ¡crear vuestra propia empresa de economía social colaborativa!

Por lo tanto, a los jugadores **se evalúa fundamentalmente como un grupo**. Los puntos se acumulan a medida que se completan las tareas y se superan los retos. **Estos puntos se pueden gastar en amueblar la oficina del grupo, que es una opción de grupo**. Aquí, los jugadores tienen la posibilidad de elegir: pueden proporcionar a la oficina artículos hiper comerciales (que representan el éxito comercial) o artículos sociales (que representan el aspecto de impacto social de la empresa social). El objetivo es tener, al final del juego, una combinación de ambos. Si se prioriza el mobiliario social o económico, se descuentan puntos. Si se elige exclusivamente una opción, se podría pedir a los jugadores que volvieran a considerar su elección.

Reglas detalladas del juego

Social Seducement es un juego online y os guiará a través del proceso paso a paso: algunos pasos serán obligatorios, pero hay un montón de espacio y tiempo dedicado a *tomar decisiones junto con tu grupo*.

!!!La regla más importante es que no se puede hacer este juego solo!!!

Así que la primera tarea del juego es seleccionar un avatar. Podéis hacerlo en el bloque de pisos. Los avatares no se pueden cambiar durante el juego, así que elegid con cuidado. **Sólo cuando todos los jugadores han seleccionado su avatar se puede continuar el juego.**

La mayoría de los jugadores (dos tercios del grupo) debe iniciar sesión en el momento acordado por todos vosotros para avanzar en el juego. Podéis iniciar sesión fuera de los horarios acordados y **poner a prueba las habilidades personales**, leer las historias de nuevo y buscar más material a vuestra disposición en el juego.

Cada vez que los jugadores inician una sesión, a un miembro del equipo se le asigna al azar el rol de líder de tarea y el grupo puede decidir si mantenerlo o volver a asignarlo. En la Misión 5, también se invitará a los jugadores a asumir un rol profesional de su elección para mejorar el aprendizaje y el descubrimiento de capacidades innatas y habilidades.

Una segunda regla importante es que **sólo el líder de tarea puede hacer que el juego avance**, implementando y guardando las decisiones del equipo en el sistema. Los jugadores, como miembros del equipo, pueden contribuir al debate usando el chat, pero no pueden utilizar las funciones que permiten seguir adelante con el juego.

SocialPlaNet es, principalmente, un juego educativo, por lo que el aprendizaje está en primer plano. Los jugadores aprenden sobre dos aspectos acerca de la creación de una empresa social colaborativa: las soft skills de trabajar juntos y las habilidades empresariales y sociales "más difíciles".

*Durante todo el juego se os propondrán **cuestionarios y misiones** para evaluar el conocimiento adquirido y fomentar las habilidades y comportamientos de colaboración en la solución de problemas.*

Una tercera regla del juego es: las pruebas son obligatorias; las misiones son opcionales.

Necesitáis reunir vuestra experiencia, habilidades y conocimientos para responder a las preguntas del cuestionario juntos y hacerlo lo mejor que podáis para recoger tantos puntos como podáis. Podéis hacerlo a través del juego usando la **función de chat**. Podéis volver a realizar la prueba dos veces. Cuanto mejor hagáis los cuestionarios, más puntos ganaréis y podréis guardarlos o gastarlos en el juego.

Así que una cuarta regla importante es que sean los grupos y no los jugadores individuales los que completen los cuestionarios.

Durante el juego, un facilitador –o master de juego (el personaje mágico)- os ayudará.

SECCIÓN 8 CÓMO COMPLETAR TUS ACTIVIDADES DE PLANIFICACIÓN CON EL JUEGO "OFFLINE"

Podéis continuar usando el juego cuando no estéis jugando con el grupo para leer material de formación o para controlar el progreso de tu modelo de negocio.

Pero sería mucho más importante usar el tiempo libre para investigar en la realidad, en vuestra comunidad, algunos de los temas, problemas o planes que estáis manejando en el juego.

Tratad de aplicar las cosas que habéis aprendido y de descubrir las oportunidades reales en vuestra comunidad. ¿Dónde encontraréis el dinero para financiar vuestros planes? ¿Quién os ayudará? ¿Quiénes serán los clientes y socios?

Contad a vuestros amigos vuestros planes, usad las redes sociales para comunicaros, encontrar contactos y seguidores, hablad con vuestros clientes, preguntadles qué tipo de productos o servicios preferirían.

Queréis convertirlos en un emprendedor social, lo que significa que tenéis que comunicaros con vuestra comunidad, entender lo que se necesita y cómo podéis organizar la prestación de vuestros servicios y productos "en el interés general de la comunidad". No escondáis vuestros planes, informadles de vuestras actividades de planificación. Encontrad socios, accionistas, amigos, clientes. No podéis hacerlo durante el juego, tenéis que hacerlo aparte.

Si encontráis el tiempo y la energía para continuar vuestra actividad de planificación en la vida real, encontraréis muchas razones y elementos para cambiar de opinión y discutir de una manera más realista con el grupo.

RECORDAD: cuanto más investiguéis, entendáis y planifiquéis antes de establecer realmente vuestra empresa, más fácil será manejarla después y arriesgaréis menos.

Proporcionaremos algunos ejercicios prácticos para hacerlo "offline".

SECCIÓN 9 QUIÉN PUEDE UTILIZAR EL JUEGO Y QUÉ AYUDA HAY DISPONIBLE

Social Seducement es un juego que se puede utilizar en muchas situaciones diferentes, pero hay que recordar que es un juego de grupo, de no menos de 4 personas y es necesario un facilitador/master de juego.

Social Seducement puede ayudaros a planificar y dirigir una empresa de economía social. Es importante que el jugador esté realmente motivado para hacerlo. El juego de SocialPlaNet no es un juego fácil y entretenido para pasar el tiempo libre, sino una herramienta de formación.

Tal vez necesitéis ayuda para usarlo de la mejor manera. Nuestro servicio de asistencia SocialPlant ofrece una variedad de opciones de ayuda que el jugador puede aprovechar:

Asistencia en el juego

El juego tiene un conjunto de funciones de ayuda incorporadas a las que podéis recurrir cuando estáis jugando:

SocialPlaNet tiene una función de ayuda incorporada en la mitad superior derecha de la pantalla. Podéis hacer clic en el botón de ayuda verde para acceder a más material en el juego y a un conjunto de preguntas frecuentes.



El líder de la tarea puede utilizar, en cualquier momento, el botón amarillo “llamar al máster” en la parte superior derecha de la pantalla. Éste envía un mensaje al facilitador que luego se pondrá en contacto con el jugador o grupo de jugadores para ofrecer ayuda con la cuestión correspondiente. Podéis utilizar este botón si tenéis problemas con algunos aspectos del juego o si hay problemas en el grupo.



El juego también tiene una barra de progreso para ayudaros a entender hasta dónde ha avanzado el juego. Podéis hacer clic en el botón en cualquier momento durante el juego.



Comunidad web de jugadores del SocialPlaNet

Los jugadores pueden compartir su experiencia con otros jugadores o hacerles preguntas a través de la comunidad web de jugadores del SocialPlanet de Facebook:

- El grupo internacional de Facebook de SocialPlaNet: una comunidad de jugadores y facilitadores de SocialPlaNet de Europa y fuera de ella que se ayudan mutuamente en el juego, comparten experiencias e ideas y, generalmente, aprenden los unos de los otros

[\[https://www.facebook.com/groups/731979850307772/\]](https://www.facebook.com/groups/731979850307772/)

- El grupo italiano de Facebook de SocialSeducement: una comunidad italiana de jugadores y facilitadores de SocialPlanet

<https://www.facebook.com/SocSedIT/>

También podéis publicar vuestra experiencia con el juego SocialPlaNet en nuestro blog:

<http://www.socialseducement.net/social-seducement-blog>

Por favor, completad el formulario en la parte inferior de la pantalla para comunicarnos vuestro interés en escribir una publicación en el blog.

Ayuda para los facilitadores

El facilitador del SocialPlaNet tiene acceso a los siguientes recursos:

- Un dropbox que incluye la documentación del juego
- Un grupo de base para compartir experiencias con otros facilitadores o planificar juntos proyectos de SocialPlaNet.
- Una red de facilitadores de Social Seducement
- Vídeo tutoriales en youtube (<https://www.youtube.com/watch?v=y4OxYdlQ0Fs>) y la página web Social Seducement (www.socialseducement.net)

Si estáis interesados en ser facilitadores de SocialPlaNet, visitad la sección "recursos del juego" del sitio web de Social Seducement para ver el paquete de formación.

Por favor, ponte en contacto por email (socialseducement@tavinstitute.org) para discutir u organizar el acceso a los recursos anteriores.

Más ayuda disponible

También podéis encontrar ayuda en una empresa de economía social ya existente en vuestra comunidad o en la oficina de empleo, una organización de formación.

ANEXO 1: Ejemplos de roles empresariales que se pueden elegir para la Misión 5

Gestión

- Competencias administrativas
- Visión
- Gestión
- Social
- Responsable
- Motivado
- Extrovertido
- Consciente de los riesgos
- Planificador
- Atento a los recursos (Humanos & Materiales)
- Organizador
- Líder
- Modelo

Ventas

- Competencias administrativas
- Socialmente orientado
- Comunicativo
- Sabe escuchar
- Constante
- Resiliencia
- Extrovertido
- Empático
- Orientado a los resultados

Marketing

- Competencias administrativas
- Capacidad de análisis
- Creativo
- Comprensivo
- Deseos de entender el mundo
- Capacidad de desarrollo (producto, servicio)
- Visión
- Comunicativo

Empático

Curioso
Socialmente orientado
Extrovertido

Finanzas

Competencias administrativas
Atento a los detalles
Capacidad de análisis
Firme
Control
Habilidades matemáticas
Orientado al servicio
Responsable
Precisión
Coherencia

Producción

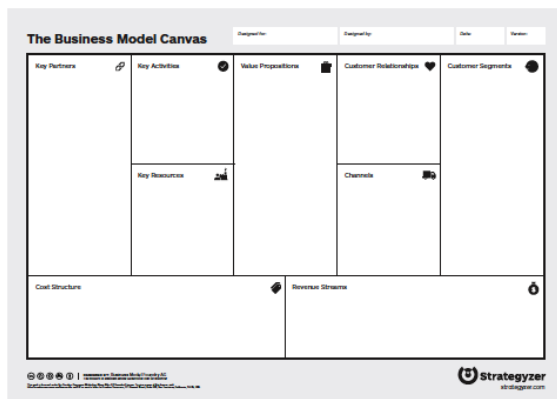
Competencias administrativas
Planificador
Atento a los detalles
Precisión
Atención a la calidad
Con sentido de la comunidad

ANEXO 2: El business model canvas ¹

Business Model Canvas Reminder

The Business Model Canvas is a strategic management and lean startup tool. It is a visual chart composed of nine essential building blocks that describe how a business creates, delivers and captures value. The Business Model Canvas is used to design, test, and build new business models or to document, discuss, and manage existing ones.

strategyzer.com/canvas



Customer Segments

are the groups of people and/or organizations a company or organization aims to reach and create value for with a dedicated Value Proposition.

Value Propositions

are based on a bundle of products and services that create value for a Customer Segment.

Channels

describe how a Value Proposition is communicated and delivered to a Customer Segment through communication, distribution, and sales Channels.

Customer Relationships

outline what type of relationship is established and maintained with each Customer Segment, and they explain how customers are acquired and retained.

Revenue Streams

result from a Value Proposition successfully offered to a Customer Segment. It is how an organization captures value with a price that customers are willing to pay.

Key Resources

are the most important assets required to offer and deliver the previously described elements.

Key Activities

are the most important activities an organization needs to perform well.

Key Partnerships

shows the network of suppliers and partners that bring in external resources and activities.

Cost Structure

describes all costs incurred to operate a business model.

Profit

is calculated by subtracting the total of all costs in the Cost Structure from the total of all Revenue Streams.

¹ de <http://www.businessmodelgeneration.com/canvas/bmc> ; strategyzer.com

