

# DesafiAR

Simulador de Gestión Empresarial

## PROPUESTA DE VALOR

Somos una empresa de desarrollo de plataformas educativas basadas en simulaciones. De forma dinámica y lúdica logramos que los participantes vivan una experiencia emprendedora, única, poniendo a prueba sus conocimientos y habilidades directivas.

### ¿Quiénes somos?

DesafiAR nace en el año 2013 con el fin de crear una nueva forma de aprender: aprender jugando. Se focalizó en la educación emprendedora, y por medio de un juego de negocios los participantes viven la experiencia de ser emprendedores.

En 2013 junto con 19 proyectos más, DesafiAR fue seleccionado para participar de la Competencia de Planes de Negocios que organiza la Municipalidad de Rosario junto con JCI y Endeavor.

En 2014, se comienza a trabajar en Njambre UNR. En Septiembre se gana la 1er convocatoria de Vinculación Inclusiva de la UNR en la categoría fomento a emprendedores, impulsada por la Secretaria de Vinculación Tecnológica de la Universidad. En Octubre de 2014, Juan Manuel Baruffaldi (uno de los fundadores) recibe en nombre de DesafiAR el premio TOYP SANTA FE 2014 de JCI.

Como director del proyecto se encuentra Gerardo Pastorutti, docente de la Facultad de Ciencias exactas, Ingeniería y Agrimensura de la UNR.

Actualmente trabajamos con Carlos Ortego nuestro Responsable Comercial, Director Ejecutivo de “Competencia Consultores en Marketing Estratégico”, importante consultora de Rosario. En 2016 DesafiAR es seleccionada como una de las [20 startups más innovadoras de américa latina](#) por el [BID](#).



## Redes Sociales

Sitio Web: [www.desafiar.com.ar](http://www.desafiar.com.ar)

Facebook: [www.facebook.com/DesafiAr](http://www.facebook.com/DesafiAr)

Linkedin: <https://www.linkedin.com/company/desafiar>

Twitter: <https://twitter.com/SumateADesafiAr>

Fundacity: <http://www.fundacity.com/desafiar>

Google+: <https://plus.google.com/103319150496218734202>

Youtube: <https://www.youtube.com/channel/UCE0KAchVYePpmjPEXEpkm9Q>

Snapchat: [compdesafiar](#)

Instagram: [competenciadesafiar](#)

Demo: <http://www.desafiar.com.ar/simulador>

Usuario: demo // Contraseña: demo

Para pedir material extra como Curriculum, Papers, Guías, Manuales, Cronograma, Folleto, Imágenes, Videos, entre otros; contactarse via mail:

[jbaruffaldi@desafiar.com.ar](mailto:jbaruffaldi@desafiar.com.ar)

## PROBLEMÁTICA

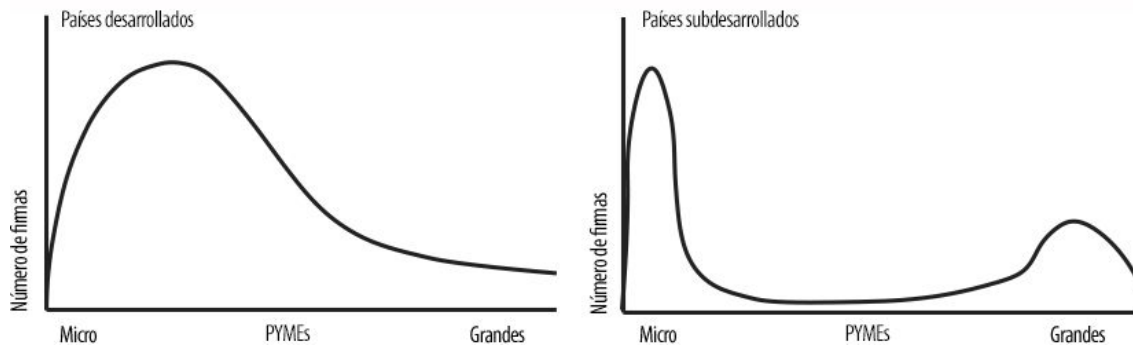
Las pequeñas y medianas empresas (PYMEs) desempeñan un papel importante en la economía mundial y contribuyen sustancialmente a los ingresos, la producción y el empleo de un país. En Argentina, más del 80% de las pequeñas empresas fracasan en los primeros cinco años, y el 90% en menos de diez años. El mismo patrón parece repetirse en diferentes partes del mundo, por ejemplo, en Reino Unido más de la mitad de las nuevas empresas no sobreviven más allá de cinco años, según David Swigciski, director comercial de las PYMEs en RSA. Por otra parte, por primera vez en la historia, hay más empresas que mueren en América que las que nacen (ver <http://www.gallup.com/businessjournal/180431/american-entrepreneurship-dead-alive.aspx>).

En busca de reducir esta mortalidad de empresa temprana nace Desafiar.

Consideramos que la educación debería, además, impulsar el espíritu emprendedor entre los más pequeños, porque se debe entender el emprendimiento como una actitud ante la vida, una forma de ver el mundo. Y si desde pequeños se les inculcan esos valores, es posible que en el futuro se planteen desarrollar su propio proyecto empresarial.

El tema emprendimiento ha formado parte de las recetas de impulso económico, social y productivo de las naciones desarrolladas y, sin excepción, todos aquellos países que

abrazan el progreso como su camino al desarrollo, apuestan al emprendedorismo entre sus ciudadanos.



En la Figura se observa que en los países desarrollados se busca preparar y acompañar a las micro empresas para que se conviertan en PyMes, las cuales promueven el desarrollo económico del país.

Las simulaciones de gestión de empresa son herramientas potentes de aprendizaje que hacen posible que los participantes en las mismas puedan aprender sobre los factores que influyen en las distintas áreas de sus negocios comunicándose, argumentando, negociando, compitiendo, tomando decisiones, alcanzando compromisos y poniendo a prueba sus ideas de manera creativa sin exponerse a los riesgos propios de una situación real.

Los participantes tienen que manejar información -cuantitativa y cualitativa- y fijarse objetivos que podrán alcanzar total o parcialmente. Experimentan también las consecuencias de sus propias decisiones y tienen que hacer frente a las múltiples incertidumbres surgidas de la incompleta comprensión que tienen de la situación, de las acciones de sus competidores y de otras entidades externas.

A pesar de su gran difusión, la efectividad de los simuladores tardó varios años en ser explorada.

Uno de los primeros estudios fue realizado en 1962 en Harvard por el Prof. James McKenney usando un simulador de producción. Aplicando metodología experimental el profesor McKenney concluyó que los alumnos que usaron el simulador obtuvieron puntajes significativamente más altos que los que usaron solo casos, cuando se midieron objetivamente varios conceptos claves. El estudio más riguroso y más citado fue el conducido por Anthony Raia en 1966. El Dr. Raia contrastó el comportamiento de tres grupos de alumnos. En uno sólo se usaron casos, el método tradicional, mientras que en los otros dos se usaron casos combinados con un simulador ajustado a dos niveles de complejidad. Raia concluyó que los simuladores son herramientas educativas efectivas. Corroborándolo, Meier, Newell y Paser dictaminaron en un libro publicado en 1969, que "Existe considerable evidencia que los simuladores, tanto los de gerencia general cuanto de una función específica, tienen valor educacional".

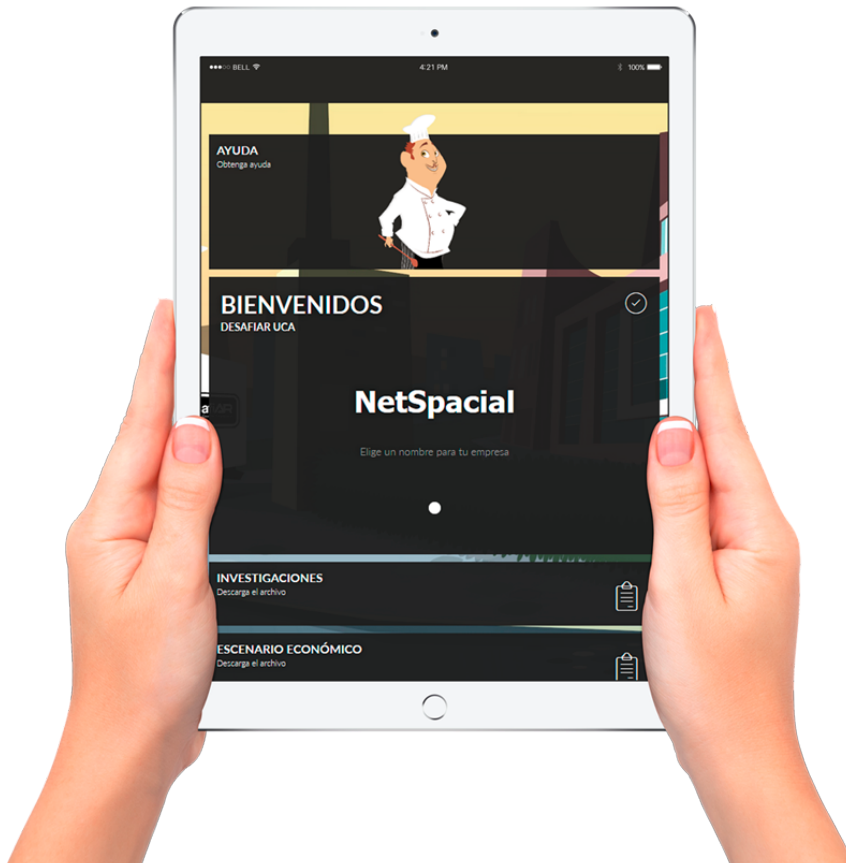
Según estudios realizados por Edgar Dale, psicólogo estadounidense, el mejor método de enseñanza es la simulación de experiencias reales.

# INNOVACIÓN

Los simuladores de negocios son herramientas muy potentes pero complejas, utilizadas en la educación elite. La plataforma DesafiAR cuenta con un diseño atractivo e intuitivo, en modalidad de juego facilitando su uso.

Utilizando todo el potencial de los juegos (**gamification**) como metodología de enseñanza, logramos crear una experiencia educativa que potencia el aprendizaje y despierta interés.

Llevamos esta experiencia a los ambientes educativos públicos de nivel secundario, terciario y universitario, revolucionando la forma de aprender.



**¿Qué es gamification?** “Es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos”, describe Carolina Dolan Chandler, directora de Tecnología de la empresa Globant.

Si comparamos el tiempo que los jóvenes invierten en videojuegos con las horas de estudio, nos daremos cuenta de que algo está fallando. Los jóvenes de hoy en día, la llamada Generación Y, tienen pasión por aprender, pero solo si les interesa el contenido. No podemos pretender que personas que experimentan altas dosis de interacción social, inmersión en mundos virtuales, y diversión, memoricen durante 3 horas al día los “aburridos” apuntes que han tomado en clase. Los juegos son una fuente inagotable de motivación, diversión, y por sus propias características, y eso es algo que libros, apuntes o materiales educativos de antaño no pueden aportar.

La gamification es una disciplina que se centra en aplicar elementos extraídos de los juegos para introducirlos en contextos diferentes para conseguir un objetivo. Aunque en el fondo, no es más que diseñar sistemas que aumenten la motivación, felicidad y diversión utilizando elementos de los juegos.



## OBJETIVO

El Juego de Simulación de Negocios “Competencia DesafiAR” tiene un fin educativo, ya que pretende estimular el espíritu emprendedor y difundir la cultura emprendedora en un marco de ética empresarial, competitividad y responsabilidad social. También busca fomentar y desarrollar la capacitación gerencial en Pymes, habilidades de trabajo en equipo, liderazgo y de rapidez en la resolución de problemas y en la toma de decisiones, desarrollar la creatividad, el análisis sistemático y metódico, la evaluación crítica de opiniones y resultados, y concientizar sobre la importancia del planeamiento de las actividades y el pensamiento estratégico.

## IMPACTO

“Los juegos logran que el cerebro humano comprenda sistemas complejos sin perder la motivación”, dijo Microsoft. Por otro lado un estudiante le dedica voluntariamente 200 horas a un juego, y muchos quisiéramos que volcara a su educación. No por nada Google cuenta con proyectos como Singularity University y edX. El nuevo estudio de la Online Business School (OBS) estima que para 2019, cerca del 50% de las clases de educación superior del mundo se impartirá a través del e-learning.



## BENEFICIOS

Muchos participantes afirman que la faceta de “diversión” de las simulaciones es el factor que las hace altamente participativas e interactivas. El elemento de competencias percibido como algo beneficioso ya que genera niveles muy altos de compromiso. Muchos participantes declaran que el tomar parte en una simulación fue una experiencia de aprendizaje memorable.

Numerosos estudios han demostrado que a través de las simulaciones los alumnos consiguen grados más altos de conocimiento y retención de lo aprendido que con otros métodos didácticos.

Entre las numerosas **ventajas** de las simulaciones cabría mencionar las siguientes:

- Aprender mediante la práctica
- Motivación
- Entorno libre de riesgos
- Trabajo en equipo
- Compresión del tiempo
- Realismo
- Interacción inteligente
- Competencia entre participantes
- Experiencia comprensiva de aprendizaje
- Aprendizaje acelerado
- Atención incrementada



### Características en la educación:

- Apoyan aprendizaje de tipo experimental y conjetural.
- Permite la ejercitación del aprendizaje.
- Suministran un entorno de aprendizaje abierto basado en modelos reales.
- Alto nivel de interactividad.
- Tienen por objeto enseñar un determinado contenido.
- El usuario trata de entender las características de los fenómenos, cómo controlarlos o qué hacer ante diferentes circunstancias.
- Promueven situaciones excitantes o entretenidas que sirven de contexto al aprendizaje de un determinado tema.
- El usuario es un ser activo, convirtiéndose en el constructor de su aprendizaje a partir de su propia experiencia.

Se trata de una metodología innovadora, a la vez que ampliamente contrastada, que asegura una mayor eficacia en la formación empresarial. Y es que no es lo mismo pensar qué decisión se tomaría o qué estrategia seguir, que tener que tomar realmente dicha decisión o adoptar una estrategia determinada y comprobar qué sucede.

“Definitivamente, no es lo mismo imaginar o explicar, que simular.”

## ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

La “Competencia DesafiAR” consiste en un juego competitivo de simulación de gestión empresarial por equipos, en el cual cada equipo debe administrar una empresa tomando decisiones de producción, de compras, de comercialización, de responsabilidad social, de marketing y financieras, a fin de obtener el mejor desempeño empresarial a lo largo de las 8 rondas de juego.

Los participantes forman equipos de trabajo de 3 a 6 personas para administrar una empresa en una industria determinada, en la que también participan otros equipos interrelacionados como empresas competidoras del mismo mercado.

En función del desempeño de cada equipo se le asignará un puntaje basado en 10 criterios ponderados, que a su vez están agrupados en 4 categorías: desempeño financiero, desempeño operacional, desempeño de mercado y desempeño en imagen de marca. El objetivo de esta evaluación es que los equipos en el afán de ganar busquen optimizar estos puntos que según son los que toda empresa debe tener en cuenta para una buena gestión. A su vez se busca también mover el concepto de capitalismo en donde lo único que importa en una empresa es obtener ganancias, dándole importancia a la Responsabilidad Social y a la Distribución de Ganancias, entre otros.

Un hecho importante es que el puntaje varía en el rango de 60 a 100, para mantener a los equipos motivados y que no se desanimen. Los participantes a su vez no conocen la posición de su empresa hasta que el juego no termina, solo pueden ver su puntaje.

La actividad completa tiene una duración neta de 4:20hs y está dividida en varias etapas:

- **Desarrollo teórico (30min)**: Explicación de conceptos claves, estrategias de marketing y del uso del software DesafiAR.
- **Etapas de Networking (15min)**: Se arman los equipos y se conocen entre sí brevemente, tienen 1 minuto por persona para presentarse con el resto del equipo. Luego deben elegir nombre a la empresa.
- **1er Etapa de juego (30min)**: Se juega una etapa del juego DesafiAR en donde los equipos inician su empresa en el Mercado, realizan un análisis del escenario económico y toman las decisiones de los primeros 3 meses de su empresa.
- **Etapas de reflexión (10min)**: Se charla entre todos los equipos sobre este primer periodo, como se organizó el equipo frente a la presión y el tiempo. Se busca que los participantes reflexionen sobre cómo trabajar en equipo y sobre las decisiones tomadas.
- **2da Etapa de juego (70min)**: Se juegan los periodos 2,3 y 4 del juego, con 20 minutos por periodo y 5 minutos entre periodo. Se deja que los equipos tomen su estrategia y reflexionen sobre los errores cometidos.
- **Etapas de descanso (25min)**: Se realiza un coffee break para que los participantes se relajen y se conozcan entre ellos. Se busca que se intercambien experiencias sobre el juego.
- **Etapas Finales (50min)**: Se juegan los últimos 2 periodos de juego, 5 y 6.
- **Palabras Finales (30min)**: Se anuncia el ganador de la competencia y se lo invita a exponer su estrategia utilizada. Luego se charla sobre la experiencia, que aprendió cada equipo y que estrategia llevaron a cabo.

## MODALIDAD

Se ofrece un servicio de uso de nuestros juegos y la contratación para eventos presenciales. Nuestros juegos son desarrollados para ser flexibles en cuanto a la modalidad de dictado, ya sea presencial y/o vía e-Learning. Se brinda un conjunto de herramientas para mantener la dinámica de la competencia y poder replicar la experiencia DesafiAR en todos los ámbitos.

PRESENCIAL

Las competencias presenciales suelen estimular mucho más a los participantes por el hecho de conocer personalmente a los equipos competidores. Permite combinar varias metodologías y herramientas de enseñanza que generan un alto nivel de compromiso, reflexión y aprendizaje, complementándolo con una actividad lúdica libre de riesgos.



## E-LEARNING

El e-learning se está imponiendo como una metodología eficaz para llegar a un número importante de participantes con ahorros de costos y tiempos.

DesafiAR ofrece la posibilidad de combinar las actividades presenciales con apoyo vía e-Learning, o desarrollar toda la competencia por medio de esta última modalidad, es decir, a través de una plataforma web a distancia, la cual pone a disposición del usuario todo el material necesario en formato digital, y además asistencia remota si se solicita.

## EQUIPO

Nuestro equipo posee buena complementación en nuestras especialidades, ya que combina experiencia con conocimientos. Contamos con todo el proceso productivo dentro de la empresa, con lo cual no se necesita de terceros para el desarrollo de simuladores; sin embargo hay un plan de incorporación de personal para un correcto crecimiento. Estamos trabajando juntos desde enero de 2013 de forma continua y unida.



## FUNDADORES

-Baruffaldi Juan Manuel: <https://ar.linkedin.com/in/juanmanuelbaruffaldi> ; encargado del desarrollo del simulador, la difusión del mismo en eventos y director de la dinámica del juego.

-Ramírez Ariel: <https://ar.linkedin.com/pub/ariel-ramirez/85/2ab/6a9> ; encargado de modelar el escenario económico del simulador; realizando un análisis de un producto en particular, en un mercado real.

-Iwakawa Santiago: <https://ar.linkedin.com/in/siwakawa> ; encargado del desarrollo de la plataforma web y coordinador de nuevas tecnologías.

-Iwakawa Nicolás: <https://ar.linkedin.com/pub/nicolás-iwakawa/49/818/7b1> ; encargado del diseño gráfico del juego, producciones audio visuales y desarrollo de marca.

## VIDEO

### [Canal Youtube](#)



### [Entrevista a Desafiar](#)

#### [Brief](#)

#### [Docentes](#)



# IMÁGENES



















