



V VERSIÓN #ODE:

OLIMPIADAS DE EMPRENDIMIENTO #JUGANDOAPRENDO 2015

¿Qué pasaría si todos aprendieran a emprender?

SITIO WEB: www.ode.cl

ORGANIZA: Fundación Entrepreneur

PARTICIPAN: estudiantes de establecimientos educacionales de enseñanza media de Chile y Latinoamérica familiarizados con la [metodología](#) y la [herramienta](#) utilizadas para el desarrollo de las Olimpiadas.

COSTOS DE INSCRIPCIÓN: gratuito.

PLAZO DE INSCRIPCIÓN: hasta el viernes 30 de octubre de 2015.

FECHA DE LA ACTIVIDAD: miércoles 18 de noviembre.

LOCACIÓN (2015): sede [INACAP Santiago Centro](#) (Almirante Barroso N°76, Santiago, Chile), a pasos de estación Metro Los Héroes.

HORARIO DE PRESENTACIÓN: 8:30 horas.

HORARIO DE FINALIZACIÓN: 13:30 horas.

CONTACTO: contacto@fentrepreneur.org

OBJETIVO GENERAL:

Promover la [iniciativa emprendedora](#) y el desarrollo de [habilidades para la vida](#) en un espacio de interacción e integración para jóvenes bajo la premisa que [#JUGANDOAPRENDO](#).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Impulsar a las personas a ser agentes creadores de valor para un mundo que evoluciona y donde los jóvenes están llamados a ser protagonistas.
- Implementar nuevas formas de enseñanza participativa que se adapten y respondan adecuadamente a la realidad social, tecnológica y global.
- Promover la meritocracia como un valor social esencial que diferencia positivamente a las personas sin distinción cultural ni proveniencia.

BASES GENERALES

1. DE LA ORGANIZACIÓN, LOS PARTICIPANTES Y LAS INSCRIPCIONES

1.1.- En las Olimpiadas de Emprendimiento pueden participar estudiantes (regulares) pertenecientes a los establecimientos de educación media, de dependencia municipal, subvencionada y privada de Chile y Latinoamérica.

1.2.- Las instancias de clasificación a las Olimpiadas de Emprendimiento se presentan de dos formas alternativas que son:

- a) En las regiones que poseen torneos, campeonatos u otro tipo de competencias formales para clasificar a los escolares con mejor desempeño, ellos conforman las delegaciones que les representan.
- b) En las regiones que no poseen este tipo de instancias, cualquier interesado en participar es bienvenido a inscribirse y participar. De la misma forma, podrán participar estudiantes de otros países invitados por la organización.

1.3.- Las delegaciones que deseen participar, deben formalizar su inscripción a través de la **Ficha de Inscripción**, disponible en www.ode.cl. A través de este procedimiento, los participantes declararán conocer las presentes bases generales de las Olimpiadas de Emprendimiento.

1.4.- Cada delegación debe contar con un adulto como **Delegado(a) Oficial**, quien la represente ante la **Organización** (a cargo de Fundación Entrepreneur) y sea el responsable de la correcta participación de su delegación. La comunicación oficial entre la organización del evento y los diferentes Delegado(a)s Oficiales de se realizará a través de correo electrónico (contacto@fentrepreneur.org).

1.5.- El número de integrantes de cada delegación que participará en las Olimpiadas de Emprendimiento representando a sus respectivas regiones lo ratificará la Organización en función del número total de inscritos que se registren de manera efectiva. Esto será informado vía mail al representante de la misma.

1.6.- Es responsabilidad de cada representante de delegación conocer el estado de salud de sus estudiantes, el cual debe ser compatible con la actividad a realizar. La Organización no es responsable de la gestión de seguros escolares de salud y/o contra accidentes, los que necesariamente deben ser gestionados por el representante de delegación para todos sus pupilos.

1.7.- Es deber del establecimiento educacional informar y solicitar la autorización de los padres o apoderados de aquellos estudiantes que participen.

1.8.- Previo al inicio de las Olimpiadas de Emprendimiento, el Delegado(a) Oficial a cargo de la delegación debe presentarse con ella en la mesa de acreditación y certificar la identidad de cada

integrante con cualquiera de estos documentos: cédula de identidad, pasaporte, fotocopia de cédula de identidad, o pase escolar, únicos documentos oficiales permitidos para participar. Quien no acredite su identidad no podrá participar.

1.9.- En caso que algún estudiante sufriera alguna lesión o accidente durante el desarrollo de la actividad, deberá ser trasladado por el Delegado(a) Oficial de su delegación, puesto que solo él/ella tiene la autoridad para determinar el procedimiento a seguir. La Organización apoyará la gestión que determine en su momento el responsable de la delegación.

2. DE LA METODOLOGÍA Y LA HERRAMIENTA

2.1.- La metodología base para el desarrollo de las Olimpiadas de Emprendimiento es [Aprender Jugando](#).

2.2.- La herramienta lúdico - educativa oficial de las Olimpiadas de Emprendimiento es [El Plan, la aventura de emprender](#). Las reglas del juego son las que estipula el manual del mismo.

3. DEL REGLAMENTO Y LA COMPETICIÓN

3.1.- La Organización tiene la responsabilidad de mantener informados a los Delegado(a)s Oficiales de toda la programación, además de recepcionar las nóminas de participantes y responder todas aquellas dudas que tengan relación con el desarrollo de la competición.

3.2.- Ante cualquier tipo de consulta, sugerencia y/o reclamo los Delegado(a)s Oficiales deberán plantearlo a las personas que la Organización haya dispuesto como responsables para que cumplan con la labor de tomar los antecedentes del caso y responder a quien corresponda. Las resoluciones serán inapelables.

3.3.- Se realizarán dos encuentros consecutivos durante las Olimpiadas de Emprendimiento en los que participarán todos los estudiantes presentes y correctamente inscritos. El primer encuentro se jugará en el Nivel II y el segundo en el Nivel III.

3.4.- Cada encuentro tendrá una duración máxima de 1 hora y 15 minutos. Una vez cumplido dicho tiempo, se avisará a los estudiantes y jugarán un periodo más dando así por terminado el encuentro.

3.5.- Los estudiantes que no se presenten al primer encuentro programado, quedarán automáticamente eliminados de la competencia.

3.6.- Durante la competición no se aceptarán alimentos, bebestibles ni ningún elemento adicional a lo estrictamente necesario sobre las mesas de juego.

3.7.- El uso de celulares no está autorizado durante la competición, cualquier traspaso de información entre participantes será motivo de eliminación automática.

3.8.- La Organización no se hace responsable por hurtos o pérdidas ocurridas durante el desarrollo del evento.

3.9.- Si algún participante no cumple con las reglas del juego, por cualquier motivo, será corregido y de persistir en la falta, el monitor a cargo de la mesa podrá realizar la petición a la Organización para que intervenga e incluso solicitar que el infractor no continúe en la competición.

3.10.- Se considera falta grave si se sorprende a algún participante con elementos del juego (recursos, productos, ideas innovadoras) que no pertenezcan directamente al ejemplar que se está utilizando en la mesa. De ser así, será descalificado inmediatamente.

3.11.- El estudiante de mejor desempeño promedio en los dos encuentros programados será elegido como el **Emprendedor del Año** de esa versión de las Olimpiadas de Emprendimiento. El promedio se calcula considerando lo siguiente:

3.11.1.- Cada idea innovadora (fichas de ideas) otorga un Punto de Victoria (PV). Cada trío de inversiones distinto (Especialistas, Tecnología e Infraestructura) al término de la partida, cuenta como un PV adicional, solo si se tiene al menos una idea innovadora.

3.11.2.- En caso de empate, se decidirá según el número de recursos que el jugador tenga al momento de finalizar el juego.

3.11.3- En caso de persistir el empate, se contará el número de inversiones de los jugadores que estén en esta situación.

3.11.4- Si aún persistiesen igualados, se contabilizarán como recursos el coste total de las inversiones.

3.11.5- De continuar con un empate, ganará aquel emprendedor que tenga más fichas de idea innovadora.

3.11.6.- De persistir el empate, se decidirá al vencedor a partir del mejor desempeño en el segundo encuentro, el de Nivel III.