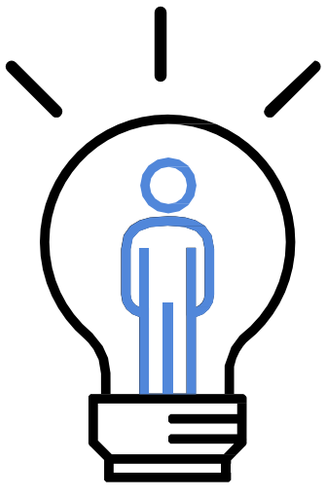


Simulación Empresarial

//ABANCA

YOUNG BUSINESS TALENTS

¿Qué es Young Business Talents?



YBT es un programa educativo para incorporar el aprendizaje experiencial, mediante la práctica, en el ámbito de los estudios preuniversitarios generales y especializados. El programa y todos los beneficios que conlleva son totalmente gratuitos.

Se lleva a cabo mediante una competición con un simulador empresarial dirigida a alumnos de 4º de la ESO, bachillerato y formación profesional que permite practicar tomando **todo tipo de decisiones** dentro de una empresa.

Los equipos inscritos participarán en una competición regional y nacional en la que:

- Vivirán lo mismo que se vive al gestionar una empresa.
- Tendrán un laboratorio para experimentar.
- Podrán aplicar lo aprendido en clase.
- Entenderán mejor la teoría y lo que les pueden preguntar en un examen.
- Obtendrán más elementos de juicio para decidir qué hacer en el futuro.
- Desarrollarán habilidades.

//ABANCA

¿Qué hacen los participantes?

Gestionar una empresa virtual, reproduciendo lo que hacen los responsables de las empresas:

1. **Analizar**
2. **Planificar**
3. **Controlar**

Lo esencial son los planes, que están formados por un conjunto de decisiones. Las decisiones son lo que se introduce en el simulador.

Young Business Talents recreará con precisión lo que ocurre en el mundo empresarial.

Los participantes, al gestionar su empresa, llevarán a cabo el ciclo de aprendizaje práctico.



ANTECEDENTE

CONDUCTA

CONSECUENCIA

//ABANCA

¿Qué herramienta se utiliza?



- Un simulador de gestión.
- Un sistema de emulación de las variables que componen una realidad empresarial.
- Reproduce las características de un mercado, su comportamiento y la actuación de las empresas competidoras presentes en éste.
- Incorpora las principales áreas de decisión de la empresa.
- Permite vivir varios "años" virtuales y repetir el ciclo de gestión empresarial para completar la curva de aprendizaje.
- El simulador utilizado es de Praxis MMT y está adaptado a los niveles de competencias y capacidades de los participantes.
- ABANCA sería la entidad financiera dentro de la herramienta de simulación para los miles de usuarios.

//ABANCA

¿Cómo se compite?

Young Business Talents es una competición por equipos.

Cada equipo esta compuesto por 3 ó 4 personas

Cada empresa tendrá una contraseña para acceder a su simulación.

Un centro docente puede tener un número ilimitado de equipos

Cada equipo es una empresa y será asignado a una simulación en la que competirá con otras 3 ó 4 empresas (equipos) de forma directa

En Noviembre comienza la competición

Desde ese momento los participantes prepararán su primer plan (conjunto de decisiones) y lo introducirán en el simulador.

- Los alumnos tienen toda la documentación necesaria para ello el simulador y en el apartado de "Útiles/material" de la web.
- Lo primero que debe hacer cada equipo es estudiar el escenario.
- Tienen también un pdf, las hojas de decisiones, que les sirve de guía para saber las decisiones que deben introducir en el simulador.
- Son decisiones de marketing, recursos humanos, producción y finanzas.



//ABANCA

¿Wanna be the boss?



- Los equipos deberán introducir las decisiones antes de la fecha tope marcada en el calendario.
- Hasta entonces, pueden entrar las veces que quieran en el interfaz del simulador, introducir decisiones y modificarlas.

Llegada la fecha tope marcada en el calendario, la simulación se procesará y se publicarán resultados.

En base a los resultados, cada empresa volverá a llevar a cabo el proceso de análisis, toma de decisiones e introducción de éstas en el simulador

Cada fase de la competición está formada por tres años virtuales, salvo los dieciseisavos de final, compuestos por dos.

Cada año las empresas toman el mismo tipo de decisiones

Al comienzo de cada fase, las empresas serán asignadas a una nueva simulación y comenzarán de nuevo de cero (desde el punto de partida).



Las fases

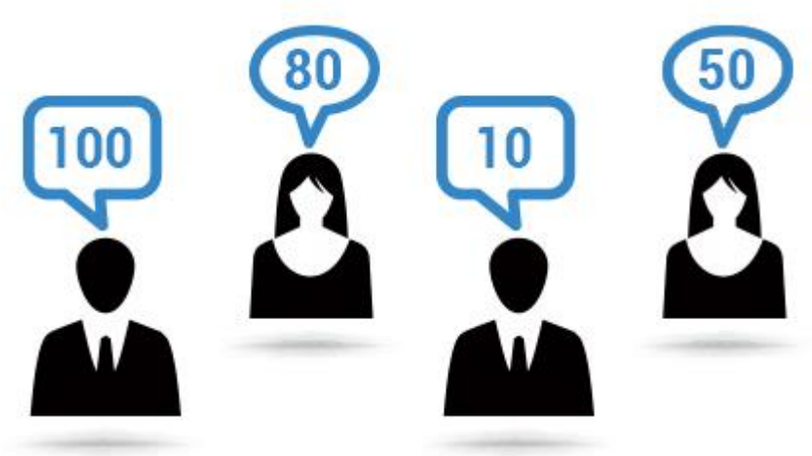
- La competición se divide en cinco fases (desde dieciseisavos de final hasta la final nacional).
- Las cuatro primeras fases son online.
- La final nacional es presencial.
- En dieciseisavos competirán en la misma simulación los equipos de un mismo colegio, siempre que sea posible.
- En las siguientes fases se comunicará a los participantes el criterio elegidos para las agrupaciones.

Las regiones

- Cada equipo será asignado a una de las regiones establecidas.
- Cada región está compuesta por una serie de provincias.
- Hasta semifinales (incluidas) la asignación de simulaciones se realizará por regiones y la clasificación por provincias.
- La final tendrá carácter nacional.
- Pasarán los mejores equipos de cada provincia en base a los criterios adoptados.



Puntuaciones



- Desde la primera fase, los equipos obtendrán una puntuación cada año en función de la posición obtenida dentro de su simulación.
- La posición la dará el resultado del ejercicio del año que aparece en la cuenta de resultados.
- La clasificación se publicará por provincias, independientemente de los equipos con los que se compita en cada fase.
- Las puntuaciones obtenidas por cada equipo cada año se irán sumando hasta llegar a semifinales (inclusive).
- Los equipos con mayor puntuación de cada provincia al término de las semifinales pasarán a pasarán a una final presencial (en total 100), según los criterios descritos en las Bases.

Premios



- Diplomas para los participantes que terminen las semifinales.
- Diplomas para los participantes que lleguen a la final nacional.
- Diplomas para los profesores, en el caso de tener derecho.
- Premios para los equipos ganadores en cada una de las 20 simulaciones de la final nacional.
- Premios especiales para los 5 mejores equipos de la final.
- Premios para los profesores de los equipos ganadores de cada simulación y para los profesores de los 5 mejores equipos.
- Premios para los colegios de los 5 mejores equipos.

//ABANCA

Aportación a los alumnos



- Aprender practicando y divirtiéndose (al fin y al cabo es un juego).
- Entrenamiento – práctica.
- Conocimiento – saber.
- Entendimiento de la teoría y aplicación de la misma.
- Experimentar para orientar su futuro.
- Tener un valor añadido en su currículum.
- Prepararse para lo inmediato y para lo futuro.

Aportación al profesor



- Asignaturas con un componente lúdico y experiencial.
- Una herramienta de enseñanza práctica.
- Mejora de los contenidos.
- Un valor añadido.
- Innovación.
- Un diploma.

Aportación al centro docente



- Dinamiza el centro con una actividad social, en equipo.
- Fomenta un espíritu de superación, con las mismas virtudes que el deporte.
- Un valor añadido.
- Innovación.
- Anima a los alumnos a ser proactivos, profesionales y útiles para la sociedad.
- Una herramienta sofisticada e innovadora sin coste para la institución.

//ABANCA | Gracias

Sentir común