

INDEX

1.SIMULACIÓ D'EMPRESES.

2.SIMULADOR PRAXIS MMT

3.BUSINESS GAME:EL JOC.

4.BUSINESS GAME:LA MATÈRIA.

5.TORN OBERT DE PREGUNTES



1.SIMULACIÓ D'EMPRESSES.



QUÉ ÉS UN SIMULADOR D'EMPRESSES?

- Eina digital molt potent que fa una reproducció exacte del comportament d'un sector de mercat.
- Contempla amb precisió totes les variables que hi intervenen (empreses, consumidors, entorn ...)
- Permet d'una manera virtual simular la gestió i administració d'una empresa en un entorn molt realista i sense risc.
- Diferents tipus i finalitats (enfocats a un sector econòmic, a la gestió d'una empresa, a la direcció de màrqueting)

Eina d'ensenyament-aprenentatge

2.SIMULADOR PRAXIS MMT



- Simulador empresa PRAXIS MMT (versió MMT82) www.praxismmt.com
- Adaptat als nivells de competències i capacitats dels alumnes de batxillerat/CFGS/ESO
- Enfocat en un sector econòmic de productes de llarga durada (sector automoció)
- Grup d'alumnes que simulen l'equip directiu d'una empresa
- Amb les mateixes funcions que fan els responsables de les empreses: Analitzar, Planificar, Controlar
- Els equips introduïran les seves decisions al simulador

FONTS D'INFORMACIÓ

ESCENARI INFORMACIÓ BIG DATA(macrodades) INVESTIGACIONS

L'ESCENARI

La informació que es necessita per poder fer servir el simulador es documenta a l'escenari (informació que els alumnes necessiten per poder fer servir el simulador) i on es descriu el següent punt de partida :

- Sector: automoció
- Mercat: Sudamèrica

Demanda de 17.000.000 unitats

- 5-6 empreses de nova creació amb un capital de 5.000M€ i 4 empreses establertes
- 3 productes (segments o plataformes) i 8 versions per producte
(3 models de cotxe i 8 versions = 24 versions)



Emula les variables que componen una realitat empresarial

1. Reprodueix les característiques d'un mercat: comportament i el de les empreses competidores

Cada grup emula que ha estat contractat per crear i dirigir una companyia fabricant d'automòbils

Ha estat contractat per dirigir una empresa fabricant d'automòbils de nova creació que operará a Sud-amèrica (SA). Amb un capital inicial de 5.000.000.000 €, hauríem de començar de zero, desenvolupant productes que després fabricarem i vendrem. A més de les empreses participants en aquest mercat hi ha 4 empreses establertes virtuals, que al començament de la simulació cobreixen tota demanda. Has de gestionar l'empresa al llarg de diversos anys, i el teu objectiu és obtenir un major benefici acumulat que els teus competidors.

Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat

2. Incorpora les principals àrees de decisió de l'empresa:

I+D PRODUCCIÓ MÀRQUETING RRHH FINANCES

3. Permet viure tot un seguit «d'anys virtuals» i repetir el cicle de gestió empresarial para completar la corba d'aprenentatge

4. Cada any virtual els participants prepararen un pla anual de gestió (conjunt de decisions) i ho introdueixen en el simulador: aquestes decisions són procesades en el simulador que dona els resultats aconseguits per cada empresa

Als següents anys i d'acord amb els resultats obtinguts, s'elabora un nou pla de gestió, amb noves decisions que seguiran el mateix procés que les anteriors...i així, successivament...

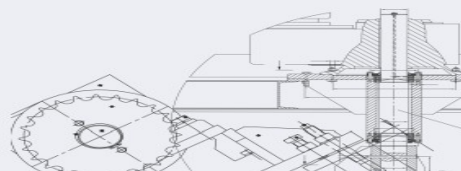
S'experimenta el cicle de la gestió empresarial

Anàlisi-Planificació-Execució-Control

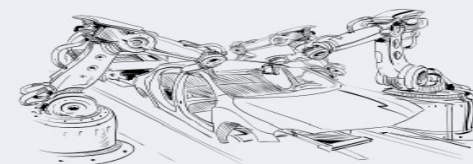
I+D i desenvolupament de productes



Diseño
Año t



Ingeniería
Año t + 1



Fabricación y venta
Año t + 2

Els dos primers exercicis de la simulació son especials i només requireixen un nombre mínim de decisions.

S'ha de decidir el següent:

- Any 1: Dissenyar cotxes (amb el simulador) (models que volen llançar al mercat (3 màxim)) (200 M per model i any)

segment (SUV,BERLINA GRAN, BERLINA) I disseny (mesures de llarg, ample i alt)

XII JORNADES D'ENSENYAMENTS ENCONÒMICS, ADMINISTRATIUS I COMERCIAL

Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat

• Any 2:

Decisions:

1-Versions a desenvolupar dels models que va decidir l'any anterior (Màxim 24) (no cal totes el segon any)

MOTOR-POTENCIA-EQUIPAMENT-ACABAT

2-Ón instal.lar plantes terminals (máxim 3) y el seu tamany per l'inversió estructural

-Planta de producció (diferents tamany) (1 any per construir-la)

-Instal.lacions

Les decisions dels dos primers anys són públiques i conegudes per la resta d'empreses

A partir de l'any 3 es prenen decisions en totes les àrees.

Les decisions de cada any es traslladen per defecte al següent, només s'hauran d'introduir si es volen modificar.

En el cas de les decisions financeres, sí cal introduir-les anualment.



Segmento 3



Segmento 4



Segmento 5

3.BUSINESS GAME: EL JOC

- **YOUNG BUSINESS TALENTS** www.youngbusinessstalents.com
- Competició a distància (online), regional i nacional, entre diferents equips.
- Els equips estan formats per estudiants de diferents instituts i escoles (de 15 a 21 anys)
- Cada equip forma un equip directiu que dirigeix una empresa
- S'utilitzant la versió junior del simulador MMT.

Passos a seguir:

- S'han de crear «equips directius» compostos per 3 o 4 alumnes cada equip.
- A cada equip directiu se li lliura una empresa i competirà en una simulació amb 4/5 equips
- Cada any els equips han d'introduir les seves decisions (Pla Anual)
- S'obté puntuació segons la posició en resultat de l'any respecte a la resta d'empreses.
- El procés es va repetint tantes vegades com s'indica al calendari

XII JORNADES D'ENSENYAMENTS ENCONÒMICS, ADMINISTRATIUS I COMERCIAL

Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat

En cada canvi de fase les empreses es tornen a assignar i competiran amb altres equips

Les millors empreses (100 primeres) passen a la final nacional.

La tabla de puntuaciones es la siguiente:

Posición	Fase 1 (Octavos)		Fase 2 (Cuartos)			Fase 3 (Semifinales)		
	Año 3	Año 4	Año 3	Año 4	Año 5	Año 3	Año 4	Año 5
1º	53	71	54	72	106	394	514	684
2º	50	67	51	68	103	372	496	656
3º	46	64	47	65	99	358	468	606
4º	43	60	44	61	96	330	436	564
5º	39	57	40	58	92	308	369	475
6º	35	53	36	55	89	279	297	383
Plan incompleto*	34	52	35	54	88	278	296	382

* Si un equipo no toma decisiones, recibirá un punto menos que el quinto clasificado, independientemente de la posición que hubiera obtenido ese año.

En los resultados que reciben los participantes al entrar en la simulación de cada fase aparece un ranking. Dicho ranking, que hace referencia al beneficio acumulado y al resultado de cada año, no será válido a efectos de la clasificación, ya que no tiene en consideración los resultados de las diferentes fases y los diferentes años de simulación.

La clasificación de cada fase y año se publicará en la web de Young Business Talents.

4.BUSINESS GAME: LA MATÈRIA

INTRODUCCIÓ

Cóm implementar el simulador a les matèries d'economia

Opcions:

1-A l'aula: Economia de l'empresa

2-Fora de l'aula: Economia de l'empresa

3-Matèria específica pròpia de centre: Business game (la meva proposta)

Business Game

Matèria específica de centre que té com a objectiu fer conèixer a l'alumnat els processos de gestió d'una empresa mitjançant la simulació d'empreses

TEMPORITZACIÓ

Matèria específica de 70 hores (2 hores setmana)

Es complementa amb Estada a l'empresa



XII JORNADES D'ENSENYAMENTS ENCONÒMICS, ADMINISTRATIUS I COMERCIAL

Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat

Temporització continguts matèria **Business Game**

Trimestre	N. Sessions	Sessió	Contingut
1	24	1-10	• YBT • Organització grups • Anàlisi escenari • Macrodades • Investigació mercat
		10-24	• YBT (Vuitens/Quarts de final)
2	24	1-24	• YBT (Quarts/Semifinals)
3	22	1-24	• Gestió Financera

COMPETÈNCIES

Específiques:

- **Competència en gestió i organització**
- **Competència en estratègia**
- **Competència en emprenedoria.**

Contribució a les competències generals del batxillerat:

- **Comunicativa**
- **Digital**
- **Gestió i tractament de la informació**
- **Competència en el coneixement i interacció amb el món**



XII JORNADES D'ENSENYAMENTS ENCONÒMICS, ADMINISTRATIUS I COMERCIAL

Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat

METODOLOGIA

- Treball Cooperatiu: Equips de 3-4 alumnes
- Cada membre: 1 rol directiu
 - Especialista (a partir segona fase)
 - Rotatiu (opcional)

Rol: director	
Àrea	Fase
Direcció i Finances	vuitens
I+D i Producció	quarts
RRHH i Comercial	semifinals



XII JORNADES D'ENSENYAMENTS ENCONÒMICS, ADMINISTRATIUS I COMERCIAL

Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat

Sessions de 2 hores			Útils i materials
Sessió 1	Control	• Conclusions	informes/estudis mercat/investigacions
	Anàlisi	• Resultats	Informes/Documents comptables
Sessió 2	Planificació	• Presa de decisions	Excel Presa de decisions
		• Presa de decisions	Introducció decisions

Metodologia durant la fase de simulació (joc):

- Treball en equip: cada membre assumeix el seu rol (especialistes)
- Professor: funció d'assessorament (staff)

Aspecte important

- ◆ En cada fase, es torna a una situació de partida
- ◆ (no s'acumulen els resultats financers de l'empresa)
- ◆ Metodologia d'aprenentatge mitjançant l'experiència (prova-error)



Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat

4.7.AVALUACIÓ

Avaluació individual i per grups

◆ Avaluació grup: (50%)

Rúbrica (programa Co-rubrics)

-Autoavaluació

-Avaluació del docent

-Organització del treball

-Treball en equip

-Iniciativa

ITEMS

-Coherència en la presa de decisions

-Compliment terminis

-Implicació

-Interpretació i anàlisi resultats

-Resolució de problemes



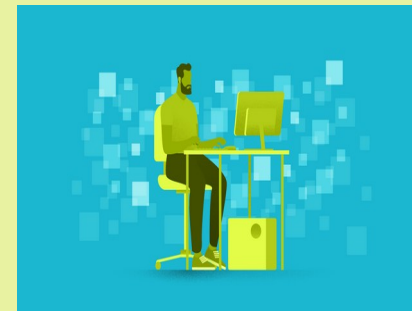
XII JORNADES D'ENSENYAMENTS ENCONÒMICS, ADMINISTRATIUS I COMERCIAL

Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat

Avaluació individual: (50%)

- ◆ Prova coneixements mínims (coneixements imperdonables) (20%)*
- ◆ Prova coneixement del producte (30%)

* Catàleg de coneixements mínims



No s'avaluen els resultats de les empreses, però si hi ha una recompensa



INSIGNIES

YBT dóna diplomas de participació i premis en metàlic.

XII JORNADES D'ENSENYAMENTS ENCONÒMICS, ADMINISTRATIUS I COMERCIAL

Praxis MMT: un simulador d'empreses a 2n de batxillerat