BUSINESS GAME: LEARNING BY DOING

- **Rama de conocimiento:** Ciencias Sociales y Jurídicas
- **Campus:** Álava
- **Centro organizador:** Facultad de Economía y Empresa (Álava)
- **Grado/s:**

  Administración y Dirección de Empresas (ADE)
  Doble Grado en ADE + Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información
- **Lugar de desarrollo (dirección):** Comandante Izarduy, 23. Vitoria-Gasteiz

1. BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

El proyecto pretende resaltar la vinculación existente entre las habilidades para la concepción, diseño y desarrollo de soluciones informáticas para las organizaciones y la necesidad de un buen conocimiento de éstas y de su gestión para poder obtener una exitosa integración de las TICs en los procesos empresariales.
Para ello, **se presentará un simulador empresarial: Business Game** que supone un ejemplo de integración de estos dos tipos de conocimiento mencionados: la gestión empresarial y el desarrollo de soluciones informáticas.
Pretendemos también **mostrar otras formas de aprender**, en este caso, a través del aprendizaje experiencial, de aprender haciendo (**learnig by doing**).
El alumnado practicará tomando decisiones con un simulador empresarial y verá la repercusión de las mismas en los resultados de su empresa.

2. TEMAS Y/O CONTENIDOS QUE SE VAN A TRABAJAR

- Qué son los simuladores.
- Simuladores empresariales: Business Game.
- Learning by doing: otra forma de aprender.
- Pongámoslo en práctica: toma tus propias decisiones con un simulador de marketing y observa los resultados de tu empresa.

3. ACCIONES QUE SE VAN A DESARROLLAR

En primer lugar, se contextualizará el proyecto dentro del grado en Administración y Dirección de Empresas (ADE) y el doble grado de ADE + Ingeniería en Informática de Gestión y Sistemas de Información.
Posteriormente, se presentará el caso de una empresa y el contexto de mercado y competencia en el que desarrolla su actividad. Un programa informático (Business Game) simula el comportamiento del mercado y de las empresas descritas en el caso.
El estudiantado participante adopta el papel de un o una directiva y deberá tomar decisiones de marketing para una de las empresas competidoras en el sector. El simulador le devolverá la nueva situación del mercado en términos de resultados empresariales. Tras varios periodos de gestión se obtiene un resultado final.
Esta práctica permite mostrar una modalidad de aprendizaje conocida como learning by doing, mediante la cual se aprende tanto de los aciertos como de los errores. También se pretende trasladar la vivencia de una experiencia en la que los y las participantes se integran en una realidad adoptando un papel protagonista como directivo/a de una empresa, de forma que todo ello genere un mayor grado de motivación e implicación entre los y las participantes.
Las personas participantes con mejores resultados serán premiadas con un obsequio.

4. CALENDARIO Y PLAZAS

Fecha	Idioma	Turno	Hora	Nº plazas
02/02/2027	Castellano	Tarde	16:00-18:30	35