BUSINESS GAME: LEARNING BY DOING

- **Jakintza adarra:** Gizarte eta Lege Zientziak
- **Campusa:** Araba
- **Ikastegi antolatzailea:** Ekonomia eta Enpresa Fakultatea (Araba)
- **Gradua/k:**
  Enpresen Administrazioa eta Zuzendaritza
  Gradu Bikoitza: Enpresen Administrazioa eta Zuzendaritza + Kudeaketaren eta Informazio Sistemen Informatikaren Ingeniaritza
- **Garapen-lekua (helbidea):** Izarduy Komandantea, 23. 01006, Gasteiz

1. JARDUERAREN DESKRIBAPEN LABURRA

Proiektuak hauen arteko lotura azpimarratu nahi du, erakundeentzako konponbide informatikoak sortu, diseinatu eta garatzeko trebetasunen eta erakunde horien ezagutza ona eta horien kudeaketa ezagutzeko beharraren artekoa, enpresa prozesuetan IKTen integrazio arrakastatsua lortzeko.
Horretarako, **enpresa simulatzaile bat aurkeztuko da: Business Game**, aipatutako bi ezagutza mota –enpresa kudeaketa eta konponbide informatikoen garapena– integratzeko adibide bat.
Ikasteko beste modu batzuk ere badirela erakutsi nahi dugu, kasu honetan, esperientzian oinarritutako ikaskuntza, ekinez ikastea (**learnig by doing**). Ikasleek enpresa simulatzaile bidez erabakiz ikasi eta erabakiok beren enpresetako emaitzetan duten eragina ikusiko dute.

2. LANDUKO DIREN GAIAK/EDUKIAK

- Zer diren simulatzaileak.
- Enpresa simulatzaileak: Business Game.
- Learning by doing: ikasteko beste modu bat.
- Ekin diezaiogun praktikari: marketineko simulatzaile baten bidez zeure erabakiak hartu eta ikus ezazu zeintzuk diren zure enpresaren emaitzak.

3. EGINGO DIREN EKINTZAK

Lehenik, testuingurua jarriko zaio proiektuari Enpresen Administrazio eta Zuzendaritzako + Kudeaketaren eta Informazio Sistemen Informatikaren Ingeniaritzako gradu bikoitzaren barruan.
Ondoren, enpresa baten kasua aurkeztuko da, eta enpresa horrek bere jarduera garatzeko duen merkatu testuingurua eta lehia ezagutuko dira. Programa informatiko batek (Business Game) merkatuaren eta kasuan deskribatutako enpresen portaera simulatzen du. **Parte hartzen duten ikasleek**

zuzendariaren rola hartu eta marketineko erabakiak hartu beharko dituzte sektorean, lehian, diharduen enpresetako batentzat. Simulatzaileak merkatuaren egoera enpresa emaitzak emanda nola dagoen esango dio. Denboraldi batzuetan kudeatze ostean, azken emaitza erdiesten da.
Praktika horrek learning by doing izenez ezagutzen den ikaskuntza modalitatea erakusten digu. Horren bidez, igarritakoetatik zein huts egindakoetatik ikasten da. Bizipen bat, esperientzia bat, ezagutarazi nahi da, parte hartzaileek errealitate batean murgilduta eta rol protagonista bat hartuta enpresa bateko zuzendari gisa, eta horrek parte hartzaileen artean motibazio eta inplikazio handiagoa sor dezan.
Emaitza onenak lortzen dituzten parte hartzaileek sari bat jasoko dute.

4. EGUTEGIA ETA PLAZAK

Data	Hizkuntza	Txanda	Ordua	Plazak
2027-02-02	Gaztelania	Arratsaldez	16:00-18:30	35