**Guía del moderador**

**Elaborado por:**

**Becarios Twentypreneur – STEEM**

**Índice de tablas y gráficos**

**Tablas**

Tabla. 1.Valores admisibles para las variables del software Bussines Simulator.

Tabla. 2. Descripción de los tiempos asignados a cada decisión

Tabla. 3. Datos de partida para el cálculo del presupuesto

Tabla. 4. Presupuesto para implementar el software Business Simulator

**Gráficos**

Fig.1. Sugerencia de definición de mercado.

Fig. 2. Descripción del ciclo de vida del juego

Fig. 3. Imagen descriptiva de las tablas por puntos y su calificación por puntos

**GUIA DEL MODERADOR**

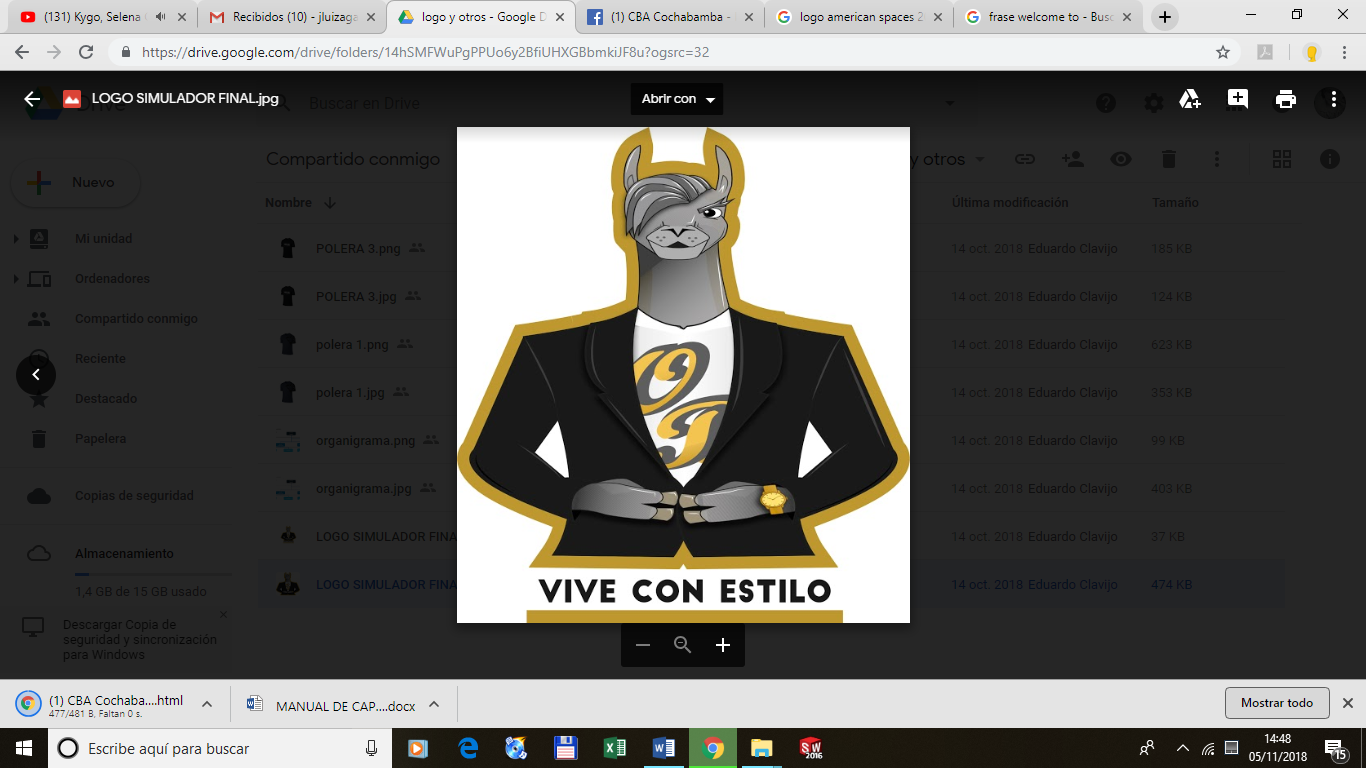
**Contenido**

1. **Guía del moderador**
2. **Plan de Implementación**
3. **Manual de funciones del moderador**
4. **GUIA DEL MODERADOR**

**Contenido**

1. **Bienvenida al Moderador**
2. **Contenido del Manual de moderador**
3. **Anexos: Simbología**
4. **Bienvenida al moderador**

**Welcome to Bussines Simulator**



Bienvenido al programa Bussines Simulator; En el siguiente documento le presentaremos una guía para que ponga en práctica el software de simulación de negocios “Bussines Simulator”.

El documento se divide en 3 partes primordiales; En la primera le describiremos a detalle cómo realizar una simulación del software. Posteriormente, le ofreceremos una propuesta de cómo organizar un grupo de personas para que prueben el programa. Finalmente, le mostraremos un manual de funciones acerca del cargo de “moderador” que a partir de ahora usted ocupara. En el manual se describen las responsabilidades que debe cumplir una vez que comience el uso del software.

Le deseamos éxito.

1. **Contenido del manual del moderador**
2. **Contenido del Manual del Moderador**
   1. **Presentación**
      1. **Bienvenida general**

Inicie oficialmente la sesión de capacitación primeramente saludando a la audiencia y dándoles la bienvenida. Posteriormente, preséntese usted mismo, y si tiene algún compañero, presente a ambos.

Una vez concluido el saludo mutuo entre el (los) moderador(es) y las personas presentes, describa de manera breve en qué consistirá la actividad actual.

Le recomendamos lo siguiente

* Mención de los objetivos de la actividad (que se quiere lograr)
* Descripción de la participación de los jugadores en la simulación del software
* En que consiste el programa Bussines Simulator.
* Mención de las guías o documentos de apoyo con los que contaran los jugadores
  1. **Introducción**

Moderador, debe dar la instrucción de ingresar al programa a los jugadores.

* + 1. **Explicación de los equipos de juego**

Describa cómo se conformarán los equipos de juego

* Definir número de integrantes por empresa
* Identificar quienes conforman 1 mercado
  + 1. **Descripción de la estrategia de juego en el Software**.

Describa que el programa representa un mercado virtual de negocios donde 5 empresas que fabrican y comercializan un mismo producto competirán por tener mayores ingresos económicos y ganar una alta cuota del mercado.

Las empresas tendrán decisión sobre 4 variables que afecten a su misma empresa:

* + 1. **Identificación de las variables de decisión**

Describir el concepto, características y otros aspectos que considere necesarios para las 5 variables sobre las cuales el jugador tomara decisiones. Cada una de ellas posee un rango de valores aceptables o valores fijos sobre los cuales puede elegir. En la siguiente tabla, se describen dichos valores:

|  |  |
| --- | --- |
| **Variable** | **Valores fijos** |
| Precio unitario | **Rango**   * Mínimo – Costo unitario de 1 polera * Máximo – 300 Bs |
| Producción | **En función del valor de inversión en activos**   * 6000 – Entonces puede invertir hasta 600 unid * 15000 – Entonces puede invertir hasta 750 unid * 28000 – Entonces puede invertir hasta 900 unid * 40000 – Entonces puede invertir hasta 1500 unid |
| Inversión en marketing | **Únicos valores permitidos**   * 0 Bs * 500 Bs * 1800 Bs * 3100 Bs * 8300 Bs |
| Inversión en investigación | **Únicos valores permitidos**   * 1000 Bs * 2000 Bs * 3000 Bs * 4000 Bs |
| Inversión en activos | **Únicos valores permitidos**   * 6000 Bs * 15000 Bs * 28000 Bs * 40000 Bs |

Tabla 1. Valores admisibles para las variables del software Bussines Simulator.

* + 1. **Explicación de mercado**

Dirija sus palabras a los jugadores y defina qué es un mercado, explique que el programa simula un único mercado al que están a punto de ingresar. Aquí te dejamos un concepto que puede ayudarte a explicar el concepto

|  |
| --- |
| Mercado designa aquel conjunto de personas y organizaciones que participan de alguna forma en la compra y venta de los bienes y servicios “. |

Fig. 1. Sugerencia de definición de mercado.

Aclare también cómo interactuara el mercado (programa) con cada una de las empresas.

* + 1. **Explicación del ciclo de vida del juego.**

Fig. 2. Descripción del ciclo de vida del juego

**Registro. –** Elija la opción de crear un nuevo juego en el programa. Inmediatamente anote el código de acceso y compártalo con cinco usuarios que representaran a las cinco empresas de ese mismo mercado virtual. Luego, describa el proceso de registro;

El usuario debe crear una cuenta propia con su respectivo nombre de usuario y contraseña. Para el programa esto significara que una nueva empresa ha ingresado en el mercado.

**Primera Decisión. -** Explique en qué consistirá la primera decisión y que posibles cambios pueden producirse.

**Segunda Decisión. -** Explique en qué consistirá la segunda decisión y que posibles cambios pueden producirse.

**Tercera Decisión. -** Explicar en qué consistirá la tercera decisión y que posibles cambios pueden producirse.

**Cierre. -** En el cierre de la empresa se debe elegir al (los) ganador (es) del juego y además hacer una retroalimentación en general acerca de los errores, aciertos y dudas durante las tres decisiones.

Recuerde, como moderador tendrá acceso a los puntajes finales de cada empresa. El programa mostrara los puntajes respectivos, siendo así fácil de identificar el puntaje más alto. Entonces, usted deberá declarar a los ganadores.

* + 1. **Explicación de las formas de ganar el juego.**

En esta sección le explicamos como el software calcula los puntajes de cada empresa. Luego, se describen casos especiales de como un jugador podría ganar o perder.

**Caso regular por puntos. -** Se analiza el desempeño general de cada jugador durante cada bimestre, asignando puntos a los resultados obtenidos por su toma de decisiones. Los 2 parámetros son porcentaje de mercado y rentabilidad.

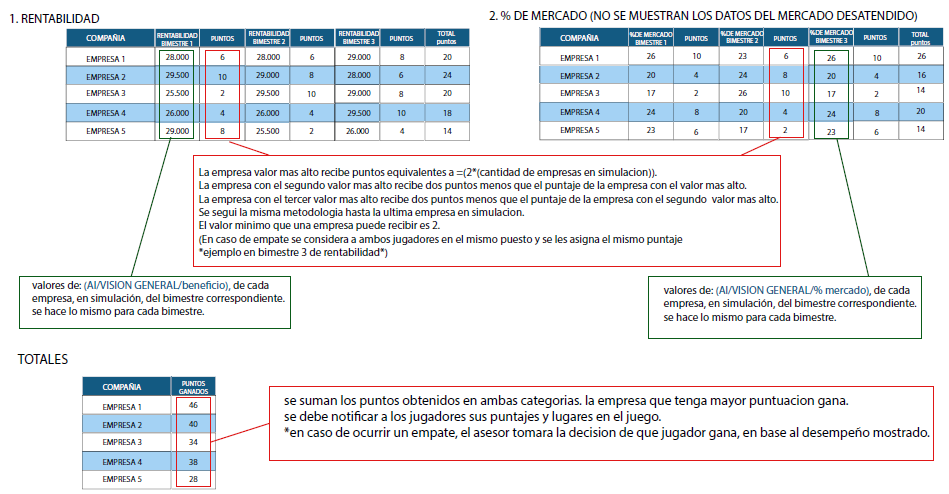


Fig. 3. Imagen descriptiva de las tablas por puntos y su calificación por puntos

**Casos especiales. -** Un jugador puede ganar antes de los tres bimestres si:

* Su (FM/%mercado empresa1) es superior al 85%
* Es la única que tiene un valor positivo en (IC/ESTADO RESULTADOS/utilidad neta del ejercicio)
* las demás empresas cierran o se retiran
* Un jugador puede perder ante de los tres bimestres si:
* Su (IC/VENTAS/inventario/unidades) es igual o superior al valor de (FM/mercado)
* Su (FM/%mercado empresa1) es menor a 2%
* Su (IC/ESTADO DE RESULTADOS/utilidad neta del ejercicio) genera un resultado negativo.
* Pide retirarse voluntariamente de la simulación
  + 1. **Definición de las reglas del juego**

**Limitaciones**

Para los jugadores:

* No está permitida la interacción entre distintas empresas, es decir compartir valores, comentarios, etc.
* El tiempo destinado a cada decisión es el mismo para todos los competidores y este no podrá ser modificado.

**Duración del juego**

Mencione la duración del juego completo; esta depende de cada moderador, pero el tiempo sugerido es al menos 2 horas.

**Descripción del tiempo total disponible**

El tiempo disponible desde el registro de cada usuario hasta el envío de la última decisión será asignado por el moderador teniendo en cuenta la duración total de la sesión. (Establezca el tiempo y comuníquelo a los participantes)

**Tiempo destinado a cada decisión**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nro. decisión** | **Tiempo** |
| Primera decisión | 20 minutos |
| Segunda decisión | 20 minutos |
| Tercera decisión | 20 minutos |

Tabla. 2. Descripción de los tiempos asignados a cada decisión

* + 1. **Descripción de la información que la empresa maneja**

**Aclare el significado de los conceptos principales. -** Pida a los usuarios que ingresen a la pestaña correspondiente para visualizar donde se encuentran estos conceptos y dar la definición de los mismos. Le recomendamos hacer hincapié en los siguientes dos:

* **Estado de resultados:** Pedir a los usuarios que ingresen a la pestaña correspondiente para visualizar donde se encuentra el Estado de Resultados. Describir en que consiste, para que servirá y como debe interpretarse. Además, definir qué posibles estados positivos o negativos pueden presentarse.
* **Balance general:** Pedir a los usuarios que ingresen a la pestaña correspondiente para visualizar donde se encuentran Balance General. Describir en que consiste, mencionar que es una herramienta para ellos, de qué forma les servirá y como debe interpretarse. Además, definir qué posibles estados positivos o negativos pueden presentarse en el balance general.
  + 1. **Descripción del programa**

Pida a los usuarios que ingresen al programa y haga un recorrido visual de todas las pestañas, botones y opciones que el software presenta en su ventana principal. Mencione la información que los jugadores podrán encontrar en cada una de ellas y cuál es su utilidad.

Pestañas disponibles de Bussines Simulator:

* **Información sobre la empresa:** La pestaña le mostrara información general acerca de su empresa.
* **Mis decisiones:** La pestaña le mostrara las únicas cinco variables donde los jugadores pueden decidir.
* **Análisis de la industria:** La pestaña presentara información acerca de las 5 empresas justo después de haber tomada una decisión.
* **Informes de la empresa:** La pestaña le mostrara los estados financieros de su empresa, además de un análisis comparativo entre costos, ingresos, pero de manera gráfica.
  + 1. **Aclaración de dudas**

Antes de comenzar el juego, finalice la explicación del programa respondiendo algunas dudas que tengan los jugadores:

* Respecto a la guía
* Respecto a roles e interacción
* Respecto a conceptos
* Respecto a partes del programa
* Respecto a posibles resultados

1. **Inicio del juego**
   1. **Primera Decisión**

Las secuencias de pasos para tomar la primera decisión se muestran a continuación:

* + 1. Explicación de las condiciones de partida

Valor de los datos

Aclaración frase: Todos inician en las mismas condiciones

* + 1. Explicación Primera decisión.
    2. Dudas
    3. Definición del tiempo para la primera decisión
    4. Orden inicio
    5. Orden Finalización
    6. Valoración de los resultados

Orden: Revisar balance general y estado de Resultados

Orden: Revisar Cuota de mercado actualizada de su empresa

* + 1. Retroalimentación: Dudas de los usuarios y sugerencias a los mismos
  1. **Segunda Decisión**

Las secuencias de pasos para tomar la segunda decisión se muestran a continuación:

* + 1. Explicación Segunda decisión.
    2. Dudas
    3. Definición del tiempo para la segunda decisión
    4. Orden inicio.
    5. Orden Finalización.
    6. Valoración de los resultados

Orden: Revisar balance general y estado de Resultados

Orden: Revisar Cuota de mercado actualizada de su empresa

* + 1. Retroalimentación: Dudas de los usuarios y sugerencias a los mismos
  1. **Tercera Decisión**

Las secuencias de pasos para tomar la segunda decisión se muestran a continuación:

* + 1. Explicación tercera decisión.
    2. Dudas
    3. Definición del tiempo para la tercera decisión
    4. Orden inicio.
    5. Orden Finalización
    6. Valoración de los resultados

Orden: Revisar balance general y estado de Resultados

Orden: Revisar Cuota de mercado actualizada de su empresa

* + 1. Retroalimentación: Dudas de los usuarios y sugerencias a los mismos.

1. **Cierre**

Las secuencias de pasos para finalizar la simulación se muestran a continuación:

* + 1. Análisis de la cuota de mercado
    2. Valoración de resultados obtenidos por cada empresa.
* Valoración resultado Empresa 1: Definir buenas y malas decisiones
* Valoración resultado Empresa 2: Definir buenas y malas decisiones
* Valoración resultado Empresa 3: Definir buenas y malas decisiones
* Valoración resultado Empresa 4: Definir buenas y malas decisiones
* Valoración resultado Empresa 5: Definir buenas y malas decisiones
  + 1. Selección del ganador
* Describir decisiones tomadas de la empresa ganadora.

1. **ANEXOS: SIMBOLOGÍA USADA**

* FM/%mercado empresa1:

FM: Formulas maestras

Revisar en Manual de programación: Sección “Formulas Maestras”

* IC/ESTADO RESULTADOS/utilidad neta del ejercicio

IC: Informes de la compañía

Revisar en Manual de programación: Sección “Informes de la compañía”, ver utilidad neta del ejercicio

* IC/VENTAS/inventario/unidades

IC: Informes de la compañía

Revisar en Manual de programación: Sección “Informes de la compañía”, ver inventario, unidades.

* IC/ESTADO DE RESULTADOS/utilidad neta del ejercicio

IC: Informes de la compañía

Revisar en Manual de programación: Sección “Informes de la compañía”, ver utilidad neta del ejercicio.

1. **PLAN DE IMPLEMENTACION**

**Contenido**

1. **Desarrollo del plan de Implementación**
2. **Elaboración del presupuesto**
3. **DESARROLLO DEL PLAN DE IMPLEMENTACIÓN**
4. **Introducción**

El plan de implementación es una guía de ayuda para el moderador, la cual explicara paso a paso como usar el programa en un grupo de personas. El documento le describirá también cuáles serán los objetivos o razones por las cuales usted aplicará el programa, de qué manera deberá hacerlo y finalmente que recursos necesitará para lograrlo.

Recuerde que el programa simula la interacción de un mercado de cinco empresas, por lo tanto, solo cinco cuentas pueden ser creadas para un juego. El plan le describirá algunos puntos de información donde solo usted, el moderador podrá decidir qué hacer.

1. **Objetivos**

## **Objetivo General**

* Difundir el uso del software a las personas relacionadas y/o interesadas en la toma de decisión de negocios.

## **Objetivos específicos**

* Definir el grupo de personas al que estará dirigida la sesión de simulación.
* Elaborar el contenido de una sesión de simulación.
* Elaborar el plan presupuestario correspondiente.
* Determinar los requerimientos necesarios para llevar a cabo la capacitación.

# **Alcance del plan**

El presente plan está previsto para abarcar una única sesión de simulación en un mismo día y por una cantidad específica de máximo 5 usuarios o empresas presentes en el mismo mercado virtual. Aunque, un usuario no necesariamente equivale a una sola persona; un grupo de individuos puede representar una misma cuenta de usuario, lo que implica que ellos manejen una misma empresa dentro el mercado virtual correspondiente. Cada sesión de simulación ira dirigida a una o varios mercados virtuales activos simultáneamente en el mismo ambiente físico (lugar donde se esté usando del programa).

# **Población objetivo**

## **Perfil de los jugadores**

El programa está dirigido a cualquier persona mayor de edad, con nociones básicas de economía y que esté interesado en aprender a dirigir una empresa tomando buenas decisiones.

## **Cantidad de jugadores en una simulación**

* Un mercado permite cinco cuentas de usuario para crear cinco empresas en él.
* Una cuenta puede ser manejada entre varias personas. Esta cantidad dependerá del moderador y la cantidad de personas que deseen participar en una misma empresa.
* La cantidad de mercados creados dependerá del moderador.

# **Implementación del software**

## **Planificación**

Toda la organización se divide en 3 etapas:

**Primera etapa**: Selección de un grupo de usuarios

* Grupo seleccionado
* Cantidad de estudiantes
* Número de personas por cada cuenta de usuario
* Numero de mercados a simular
* Cantidad de personas que cumplirán el rol de moderador

|  |  |
| --- | --- |
| **Detalle** | **Valor** |
| Grupo seleccionado | Estudiantes de carreras relacionadas con áreas económicas de UNIFRANZ |
| # estudiantes | 20 |
| # personas por cuenta | 1 |
| # mercados | 4 |
| # Moderadores | 1 |

Tabla. 3. Datos de partida para el cálculo del presupuesto

**Segunda etapa:** Conseguir un ambiente equipado con ordenadores donde pueda realizarse la simulación (Se recomienda asignar una computadora a cada empresa). Además, el ambiente debe tener acceso a internet

* Ambiente
* Nombre del ambiente seleccionado
* Ubicación del ambiente seleccionado
* Tipo de uso: Por alquiler/Sin costo
* Ordenadores
* Cantidad de ordenadores ya incorporados al ambiente
* Cantidad de ordenadores faltantes

**Tercera etapa:** Definir recursos de apoyo para la simulación.

* Material de apoyo para los usuarios
* Guías del usuario (Versión del documento en digital)
* Hojas blancas tamaño carta
* Lapiceros
* Material de apoyo para el moderador
* Guías del Moderador
* Refrigerio (opcional)
* Numero de paquetes de pan de 10 unidades:
* Numero de paquetes de mortadela de 20 unidades:
* Numero de botellas de 2 l de refresco o soda:
* Numero de paquetes de 100 vasos de plástico:
* Numero de paquetes de servilletas de 100 unidades:

1. **PRESUPUESTO**
   1. **Introducción**

El costo de llevar a cabo la simulación del software Bussines Simulator comprende únicamente los recursos más indispensables para realizar la actividad. Recuerde, moderador, que usted es quien realizara la simulación y por lo tanto tendrá la decisión final de añadir o reducir los recursos a usar que son sugeridos en esta sección. Notara también que el presupuesto que se describe en esta sección no ofrece valores de costos finales ya que el lugar y la fecha de realización de esta actividad puede ser totalmente distinto.

* 1. **Elaboración del presupuesto**

Para la elaboración del presupuesto se debe recolectar información de la sección “Planificación” del mismo plan de implementación (Cantidad de personas, ambiente disponible, conexión a internet, etc.). A partir de esos datos, se llena el siguiente modelo de presupuesto.

**Tabla. Presupuesto Final**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PLAN PRESUPUESTARIO** | | | | | | | | | |
| **I. Datos de partida** | | | | | | | | | |
| **# Usuarios** |  | **# capacitadores** | |  | personas | **Fecha** | DD | MM | AA |
| **Monto Disponible** |  | Bs |  | | $ |  |  |  |
| **II. Presupuesto General** | | | | | | | | | |
| **# Lista** | **Recursos** | **Costo por persona** | | |  | **Costo por 1 grupo de usuarios en total** | | | |
| Cantidad | unidades | Cu (Bs) | unidades | Cantidad | Unidades | Cu (Bs) | unidades |
| **Recursos necesarios** | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 | Sala o ambiente | 1 | ambiente |  | Bs/persona-amb | 1 | ambiente | 0 | Bs/persona-amb |
| 2 | Acceso a internet | 1 | acceso |  | Bs/internet | 1 | acceso | 0 | Bs/internet |
| 3 | Hojas bond tamaño carta | 1 | hoja |  | Bs/hoja | 25 | hojas | 0 | Bs/hoja |
| 4 | lapicero Negro c/s marca | 1 | lapicero |  | Bs/lapicero | 25 | lapiceros | 0 | Bs/lapicero |
| **SUBTOTAL** | |  |  | 0 | Bs/persona |  |  | 0 | Bs/grupo |
| **Recursos opcionales (Refrigerio)** | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Paquete de pan 10 unidades (personas) | 1 | pan |  | Bs/persona |  |  |  | Bs/persona |
| 6 | Mortadela | 1 | porción |  | Bs/porción |  |  |  | Bs/porción |
| 7 | Refresco o soda de 2 litros | 1 | vaso servido |  | Bs/vaso servido |  |  |  | Bs/vaso servido |
| 8 | Vasos de plástico | 1 | vaso de plástico |  | Bs/vaso |  |  |  | Bs/vaso |
| 9 | Servilletas | 1 | servilleta |  | Bs/servilleta |  |  |  | Bs/servilleta |
| **SUBTOTAL** | |  |  | 0 | Bs/persona |  |  | 0 | Bs/grupo |
| **TOTAL** | |  |  |  | Bs |  |  | 0 | Bs |

Tabla 4. Presupuesto para implementar el software Business Simulator

1. **MANUAL DE FUNCIONES DEL MODERADOR**

**Contenido**

1. **Objetivos del puesto**
2. **Conocimiento**
3. **Responsabilidades**
4. **OBJETIVOS DEL PUESTO** 
   1. **Objetivos del cargo de moderador**

* Iniciar la simulación del Bussines Simulator
* Guiar el desarrollo del programa
* Finalizar el desarrollo del programa

1. **CONOCIMIENTO NECESARIO PARA EL CARGO**

La persona responsable del puesto debe tener conocimiento pleno de los siguientes aspectos:

* Contabilidad. -
* Utilidad
* Costos de producción
* Costos indirectos de producción
* Gastos
* Finanzas. -
* Estado de Resultados
* Balance General
* Economía. - Conceptos económicos de:
* Mercado
* Oferta
* Demanda
* Administración. -
* Manejo de técnicas de organización de recursos humanos
* Manejo de técnicas de dirección de recursos humanos
* Nociones primordiales de marketing. -
* Habilidades en oratoria. -

1. **FUNCIONES DEL MODERADOR**

El moderador es responsable de

* Crear un código de acceso al programa
* Otorgar el código de acceso creado a un grupo de jugadores
* Explicar los objetivos del juego a los usuarios
* Explicar la duración del juego y como este será llevado a cabo
* Describir el contenido del software a los jugadores
* Dar la indicación de haber iniciado el juego a todos los usuarios
* Guiar a los jugadores durante la toma de los 3 grupos de decisiones por cada empresa (cada cuenta de usuario).
* Interpretar valores inesperados en el programa durante la simulación.
* Finalizar el juego una vez que se haya concluido la simulación del programa.

Si fuera necesario por alguna razón de fuerza mayor y/o se presentará algún caso excepcional, el moderador detendrá la simulación.

* Declarar al ganador del juego en base a los puntajes extraídos del programa Bussines Simulator.
* Hacer una retroalimentación acerca de los diferentes grupos de decisiones tomados por los usuarios, explicando el impacto que tuvieron y que otras alternativas existían para haber tomado una mejor decisión.
* Interpretar las gráficas obtenidas por los usuarios y dar una breve explicación acerca de ellas.
* Aclarar cualquier duda en general que los usuarios puedan tener.