

Simuladores de Juego de Negocios

LABSAG UPT



Instructivo del Participante



Universidad Privada de Tacna
Facultad de Ciencias Empresariales
Laboratorio de Juego de Negocios

Juego de Negocios FACEM
© 2008 FACEM - UPT



INTRODUCCIÓN

LABSAG es un simulador de toma de decisiones gerenciales. Es un entorno virtual basado en Internet donde los participantes toman decisiones en nueve diferentes escenarios y responden a las consecuencias de dichas decisiones. La secuencia de resultados y nuevas decisiones provee una experiencia rica en aprendizaje.

INICIO DEL JUEGO

Formación de equipos

Para iniciar el juego los participantes deberán organizarse en equipos. Cada equipo conformará una empresa o firma. El número de participantes por empresa dependerá del simulador y será comunicado por el docente del curso.

Una vez formados los equipos, el administrador de LABSAG creará las industrias y empresas, y enviará los nombres de usuario y contraseñas a cada equipo. Estos datos serán remitidos a través del correo electrónico. Es importante que los participantes que tengan cuentas tipo Hotmail o Yahoo revisen la bandeja de “correo no deseado” o “spam” debido a que en muchos casos el correo enviado no llega directamente a la bandeja de entrada.

Los participantes serán responsables de resguardar estos datos en un lugar seguro en caso de que el correo sea eliminado.

Descarga del manual

El simulador funciona a través de la página web desde cualquier computadora que tenga acceso a internet.

El ingreso al Menú Principal del participante es a través de la página web de FACEM (www.upt.edu.pe/facem) en el enlace “Simulador de Negocios”, o directamente a través de la página web www.labsagupt.com. El participante deberá utilizar su nombre de usuario y contraseña de la empresa simulada.

A través del Menú Principal los participantes podrán descargar el manual del simulador en formato pdf, el cual deberán estudiar y desarrollar con el fin de preparar su primera decisión. Los participantes encontrarán que las primeras decisiones serán las más difíciles y por lo tanto deben prepararse completamente leyendo en detalle y detenidamente el manual.

ENVÍO DE DECISIONES

Las decisiones se envían a través del simulador, luego de haber iniciado sesión, en el enlace “Enviar Decisión”. Es importante que se tengan en cuenta las siguientes consideraciones:

- La sesión tiene un tiempo de duración limitado. Cada equipo debe tener su decisión formulada antes de ingresar al sistema y el envío de una decisión no debe demorar demasiado.
- Es importante que luego de haber realizado el envío de una decisión los participantes se aseguren que el envío fue exitoso. Ello se puede visualizar en la parte inferior del menú principal donde debe aparecer la fecha y hora del envío realizado por el equipo.
- El equipo debe imprimir o guardar sus decisiones para mantener un registro de sus envíos ya que esta información se pierde en cada nuevo periodo.
- Los envíos se deben realizar de acuerdo a las fechas y horas límite indicadas en el Cronograma de Juego de Negocios que se publica cada ciclo en los laboratorios de cómputo y en la página web de FACEM. Si el equipo no envía una decisión a tiempo, el administrador de LABSAG enviará la decisión del año anterior o una decisión en forma arbitraria. Se debe tener mucho cuidado con esto porque puede ser extremadamente costoso.



Decisión de prueba

Generalmente se programa dentro del cronograma una decisión de prueba antes de iniciar el juego. El objetivo de esta decisión es que los estudiantes resuelvan sus dudas respecto del envío de decisiones y de la interpretación del manual. Una vez enviada la decisión de prueba se procesará el simulador para que los alumnos observen los resultados y luego se reiniciará el juego para que todos los equipos envíen su primera decisión de acuerdo al cronograma.

REVISIÓN DE RESULTADOS

Al día siguiente de la fecha límite del envío de cada decisión el administrador de LABSAG procesa las decisiones de todas las empresas. Los resultados son publicados de acuerdo al cronograma y son visibles desde la página web del simulador, donde se cuenta con un cuadro comparativo en el enlace “Relación de Participantes y Resultados” y un reporte más detallado en el enlace “Ver Resultados”.

Estos resultados deberán ser analizados para la toma de decisión del siguiente periodo. En algunos simuladores la situación inicial de la empresa (información necesaria para tomar la primera decisión) se encuentra en el enlace “Ver resultados”, caso contrario se deben considerar solamente la información del manual de cada simulador.

Los participantes deben asegurarse de imprimir o guardar los resultados de cada periodo para mantener un registro que les será útil para futuras decisiones.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

Luego de haberse procesado la última decisión el administrador de LABSAG entregará un reporte al docente del curso sobre el desempeño de cada equipo y los resultados del juego. Dicha información podrá ser considerada por el docente para evaluación de los alumnos. El informe incluye el cumplimiento y puntualidad en los envíos, envíos que fueron rechazados por el sistema y resultados finales.

Además de acuerdo al cronograma, los equipos deberán presentar un informe donde expondrán los objetivos que se plantearon al inicio y las estrategias que decidieron implementar, las principales decisiones, los problemas encontrados y cómo los solucionaron, así como cuales son serían sus expectativas y recomendaciones de continuar jugando. Dependerá del docente que el informe se presente en forma escrita u oral. La calificación dependerá del desempeño durante la simulación y del informe final.