



## **Normas y bases del II Serious Game para alumnos**

### **II SERIOUS GAME**

**“Vive una experiencia de alta dirección”**

**“No es lo que estudias, es lo que te pasa”**

**Dirige la empresa**



#### **Realidad vs Realidad simulada**

**Febrero -Abril 2023**

Organizado por:

Dra. Dña. Inmaculada Puebla  
Dr. CESEPI, Coordinadora y profesora del Área de Informática  
Dña. Carmen Montejo Villa  
Coordinadora y profesora del Área de Informática  
D. David Martín Jiménez  
Coordinador y profesor del Área de Empresa  
D. Fernando Moreno Santiago  
Coordinador y profesor del Área de Empresa  
Dña. Virginia Hernández Pérez  
Profesora del Área de Empresa

**Universidad Francisco de Vitoria  
Madrid, 9 de febrero de 2023**



# **Bases del proyecto para alumnos**

## **II Serious Game "Dirige Energy & CO"**

### **ÍNDICE**

#### **1. INTRODUCCIÓN**

#### **2. DESARROLLO Y CALENDARIZACIÓN DEL II SERIOUS GAME**

#### **3. COMPETENCIAS ALCANZADAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

#### **4. ANEXOS**



## **1. INTRODUCCIÓN**

Tras el éxito, la excelente aceptación y resultados de los Alumnos y Empresas participantes, en el I Serious Game llevado a cabo en el año 2022.

Se presenta esta segunda edición, II Serious Game "Dirige ENERGY & CO" como una nueva iniciativa de innovación docente del Centro de Simulación para la Excelencia Profesional y la Innovación (CESEPI) del área de CETYS de la Universidad Francisco de Vitoria, que se realizará en este año 2023. Bajo el lema "Vive una experiencia de alta dirección" los alumnos combinarán sesiones de trabajo con un simulador de estrategia empresarial con encuentros reales con directivos de empresa.

El simulador elegido tiene como título "ENERGY & CO" y ha sido diseñado por la empresa experta en aplicaciones de innovación docente Company Game. El nombre del simulador responde al de una compañía de bebidas energéticas, que fabrica y distribuye dichas bebidas a lo largo de las empresas del sector.

Los encuentros reales con directivos reproducen las reuniones que deberían mantener los directivos de ENERGY & CO para desarrollar el plan estratégico. Incluye reuniones con los asesores legales, el canal de distribución, su agencia de publicidad y las entidades financieras.

Mediante esta innovadora actividad, CETYS UFV pretende hacer realidad su compromiso con la innovación y la formación integral de sus alumnos. Además de aplicar los conocimientos técnicos de los C.F.G.S., los alumnos participantes también deberán aplicar algunas de las competencias, habilidades y valores que definen el perfil del egresado de una formación superior: Trabajo en equipo, capacidad de análisis y síntesis, habilidades de comunicación, proactividad...

Los ganadores del II Serious Game "Dirige ENERGY & CO", tendrán como premio una jornada con directivos del Grupo CIBERNOS.

Además, todos los alumnos seleccionados participantes tendrán una certificación de su participación. Consideramos que estas actividades son un valioso complemento a su expediente académico y su curriculum.



En este documento se describen las bases del proyecto, así como el calendario de actividades que se extienden a lo largo de dos meses.

Durante el proyecto los participantes asumen plenamente el papel de directivos de la empresa ENERGY & CO y podrán ser contactados en cualquier momento por la organización, las empresas participantes o el supuesto Presidente de la compañía. Deberán por tanto estar constantemente atentos de las llamadas o correos que puedan recibir. Se contará con la colaboración de los profesores de los alumnos participantes para que la participación en el Serious Game sea compatible con el desarrollo habitual del curso. Para cualquier posible incidencia o incompatibilidad los alumnos pueden contactar con la responsable del proyecto la Doctora Inmaculada Puebla [i.puebla.prof@ufv.es](mailto:i.puebla.prof@ufv.es)

## **2. DESARROLLO Y CALENDARIZACIÓN DEL II SERIOUS GAME**

1. **1 al 6 de Febrero. Lanzamiento** con la publicación del primer anuncio (reunión Grupo CIBERNOS...). Los alumnos tienen un plazo máximo de respuesta hasta el lunes 6 de Febrero.
2. **Martes 7 de Febrero, 13 horas Sala de Grados. 1ª SESIÓN PRESENCIAL DE APERTURA, SELECCIÓN DEL COMITÉ DE DIRECCIÓN Y KICK OFF MEETING Encuentro de alumnos con organizadores II Serious Game y entrevistas finales de selección para dirigir la empresa ENERGY & CO.** Entre las 14:00 y las 16:00 los preseleccionados participarán en la primera sesión presencial con el siguiente desarrollo:
  - Reunión de acogida con los organizadores del II Serious Game, usando el simulador ENERGY & CO. El director de CESEPI dará la bienvenida a los participantes y describirá las características de la empresa con especial énfasis en su misión, visión y valores.
  - El director de CESEPI comunicará los equipos formados, y los nombres de los alumnos que han sido seleccionados como Directores Generales de cada uno



de los equipos. Estos deberán seleccionar otros directores entre los demás alumnos para formar los equipos directivos de cuatro miembros cada uno.

- Decisión final sobre candidatos seleccionados.

3. **Lunes 13 de febrero, de 14 a 16 horas. Aula DOT. Sesión presencial de trabajo con el simulador ENERGY & CO.** Todos los alumnos, agrupados por equipos, tomarán sus primeras decisiones estratégicas para la gestión de la empresa. Una vez analizada la situación de partida de ENERGY & CO, deberán tomar decisiones relacionadas con el volumen de fabricación, los precios, los canales utilizados y la publicidad.

Al final de la sesión recibirán los resultados de esas decisiones en la situación de la empresa y se les presentará el plan de trabajo (doc adjunto) de cada uno de los equipos que deberán usar como cuaderno de bitácora en el que anotarán todos los hechos relevantes.

4. **Entre el 9 de febrero y 23 de febrero**, cada equipo se reunirá y analizarán juntos la situación de la empresa después de la sesión de trabajo con el simulador y prepararán la estrategia a seguir en las reuniones con directivos de diferentes empresas. En la misma reunión se fijarán las fechas y horas de dichas reuniones.

**23 de febrero a las 23.55 horas.**

### **PRIMERA SIMULACIÓN ENERGY & CO (ONLINE)**

Cada equipo determinará las decisiones que han de tomar, introduciendo los datos que consideren adecuados, a partir de los datos recibidos con la situación de ENERGY & CO.

Con la experiencia y la información adquirida en las reuniones anteriores los equipos vuelven a analizar la situación de la empresa y toman nuevas decisiones. De nuevo, al final de la sesión conocerán el impacto de dichas decisiones en la situación de la empresa.



**24 de marzo a las 23.55 horas.**

### **SEGUNDA SIMULACIÓN ENERGY & CO (ONLINE)**

Cada equipo meterá los nuevos datos obtenidos con las reuniones mantenidas entre ellos y con la ayuda de los organizadores, en el Simulador ENERGY & CO y sacará los datos del mercado.

**14 abril a las 23.55 horas.**

### **TERCERA SIMULACIÓN ENERGY & CO (ONLINE)**

Cada equipo meterá los nuevos datos en el Simulador ENERGY & CO con el nuevo escenario y sacará los datos del mercado (de forma no presencial, pero con el soporte de los organizadores).

Con la experiencia y la información adquirida en las reuniones anteriores los equipos vuelven a analizar la situación de la empresa y toman nuevas decisiones. De nuevo, al final de la sesión conocerán el impacto de dichas decisiones en la situación de la empresa.

Cada equipo preparará una presentación de Resultados para el Presidente de ENERGY & CO (Grupo CIBERNOS), mediante un informe con las siguientes informaciones: resumen de la experiencia personal, y la estrategia y los resultados obtenidos con las tres simulaciones ENERGY & CO.

**Clausura 27 de abril, 17 h. Square paseo de las Humanidades, enfrente modulo**

**2.** Presentación de resultados ante tribunal (Los tres equipos mejores), selección de ganador y entrega de títulos y premios. Ante un tribunal formado por los profesores y profesionales del grupo CIBERNOS, Company Game, CT3 Ingeniería, UNISYS, ATOS, Viewnext IBM, EY, BET SOLAR... cada equipo deberá presentar sus resultados a los directivos de estas empresas. También, ya en el rol de alumnos, deberán destacar a continuación cuales han sido los principales aprendizajes. El tribunal dará feedback a cada equipo y elegirá el ganador.



**PREMIOS:**

- Equipo Ganador: Un día con ejecutivos del Grupo CIBERNOS.
- Todos los participantes seleccionados: certificado de participación firmado por el Centro de Simulación para la Excelencia Profesional y la Innovación (CESEPI) y Company Game.



### **3. COMPETENCIAS ALCANZADAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE.**

#### **Febrero - Abril 2023**

<b>Competencia</b>
<b>Agilidad para aprender.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Pregunta siempre lo que no entiende.</li><li>- Pide orientaciones para investigar o profundizar.</li></ul>
<b>Preguntarse los por qué.(Análisis)</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Evita quedarse en explicaciones superficiales o fáciles.</li><li>- Diferencia con claridad los componentes de la realidad.</li><li>- Establece relaciones complejas.</li></ul>
<b>Buscar el Sentido (Síntesis).</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Expone en público con claridad.</li><li>- Contextualiza y establece relaciones dentro de la propia materia.</li><li>- Relaciona lo aprendido con otras materias.</li><li>- Formula hipótesis y modelos.</li></ul>
<b>Juzgar con Criterio.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Escucha, tiene en cuenta las opiniones de los demás.</li><li>- Al valorar la opinión de otras personas lo hace describiendo, sin descalificar.</li><li>- Diferencia sus aportaciones y valoraciones de las fuentes utilizadas.</li><li>- Emite opiniones fundadas, argumentando con sentido.</li></ul>
<b>Liderazgo de Servicio.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Es una persona accesible, incluso antes de que se le solicite.</li><li>- Intenta influir en los demás compañeros. Se ofrece para dirigir o coordinar equipos.</li></ul>
<b>Afán de Superación.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dedicar a la propia formación la jornada de trabajo completa.</li><li>- Acaba bien los trabajos y los exámenes.</li><li>- Planifica las cosas con tiempo, sin necesidad de que se recuerden.</li><li>- Afrontar las responsabilidades con sinceridad, sin excusas.</li><li>- Se ofrece para situaciones retadoras.</li></ul>
<b>Autogobierno.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Respeta y exige la puntualidad debida en las clases, reuniones, etc.</li><li>- Cuida las muestras de educación y de urbanidad.</li><li>- Controla las propias reacciones. Modera la curiosidad y la impaciencia.</li><li>- Dice lo que hace y hace lo que dice.</li></ul>
<b>Empatía.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Capacidad de ser el otro para entender sus necesidades y motivaciones.</li><li>- Generación de confianza en el otro.</li><li>- Capacidad de influencia en el otro para generar cambios en el individuo y el grupo.</li></ul>
<b>Humildad</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conoce y admite sus fortalezas y sus limitaciones. No se cree mas ni menos.</li><li>- Pone al otro siempre en primer lugar.</li><li>- Evita los reconocimientos personales para ceder protagonismo al equipo.</li></ul>











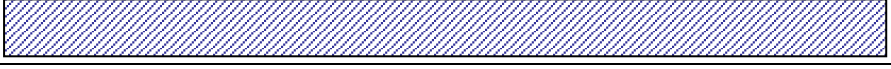

#### **4. ANEXOS:**

**En [www.cesepi.es](http://www.cesepi.es)**

- 1. Carteles del Proyecto.**
- 2. Información de situación sobre la Empresa ENERGY & CO.**
- 3. Información del cuaderno de Bitácora (plan de negocio).**
- 4. Calendarización.**
- 5. Datos de Contacto organizadores.**



#### 4. Calendarización

	<b>Proyecto: II Serious Game "Dirige ENERGY &amp; CO"</b> <b>(Duración 1 mes: Febrero - Abril 2023)</b>		
	<b>Febrero</b>	<b>Marzo</b>	<b>Abril</b>
<b>LO</b>			
<b>SP</b>			
<b>RE</b>			
<b>EP</b>			
<b>CO</b>			
<b>OA</b>			

LO: Logística: Apertura y cierre.

SP: Sesiones presenciales.

RE: Reuniones Empresas.

EP: Entrega de premios.

CO: Coordinación.

OA.: Otras acciones necesarias.



## 5. Datos de Contacto organizadores

NOMBRES (Acrónimos)	PARTICIPACIÓN	MÓVIL	EMAIL
Dña. Inmaculada Puebla Sánchez (IP)	CESEPI SIMULACIÓN Jurado	609 174 698	i.puebla.prof@ufv.es
Dña. Carmen Montejo Villa (CM)	CESEPI SIMULACIÓN Jurado	685 324 716	c.montejo.prof@ufv.es
D. Fernando Moreno Santiago (FM)	CESEPI SIMULACIÓN Jurado	606 222 376	fernando.moreno@ufv.es
D. David Martín Jiménez (DM)	CESEPI SIMULACIÓN Jurado	655 018 034	david.martinjimenez@ufv.es
Dña. Virginia Hernández Pérez (VH)	CESEPI SIMULACIÓN Jurado	649 454 599	virginia.hernandez@ufv.es
Soporte Becarios			
D. Carlos Ábia	Becario		
D. Jorge Puerta	Becario		
D. Gonzalo Izuzquiza Zarandieta	Becario		

**FIN DEL DOCUMENTO**