

## BUSINESS GAME: LEARNING BY DOING

- **Jakintza adarra:** Gizarte eta Lege Zientziak
- **Campus:** Araba
- **Ikastegi antolatzailea:** Ekonomia eta Enpresa Fakultatea (Ara)ba)
- **Gradua/k:**  
Enpresen Administrazioa eta Zuzendaritza  
Gratu Bikoitza: Enpresen Administrazioa eta Zuzendaritza +  
Kudeaketaren eta Informazio Sistemen Informatikaren Injeniaritza
- **Garapen-lekua (helbidea):** Izarduy Komandantea, 23, 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 behararen 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– integrazteko 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 GAIK/EDUKIAK

- Zer diren simulatzaileak.
- Enpresa simulatzaileak: Business Game.
- Learning by doing: ikasteko beste modu bat.
- Ekin diezaiozun 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 zuzendaritza-kargu rola hartu eta marketineko erabakiak hartu beharko dituzte sektorean**, lehia, diharduen enpresetako batentzat. Simulatzailerak merkatuaren egoera enpresa emaitzak emanda nola dagoen esango dio. Hainbat kudeaketa-aldiren ondoren, 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	Ordutegia	Plazak
2023-06-07	Gaztelania	Arratsaldez	16:00 – 18:30	35

---