



Organizan:



Centro de Entrepreneurship



Servicio Brasileño de Apoyo a las Pymes



El juego que transforma a los estudiantes en emprendedores

---

## ¿Qué es el Desafío SEBRAE ARGENTINA?

El Desafío **SEBRAE ARGENTINA** es un juego simulación de gestión de empresas dirigido a estudiantes de carreras de grado de todo nuestro país. Es organizado en Argentina por la Escuela de Negocios IAE y el SEBRAE (Servicio Brasileño de Apoyo a las Pequeñas y Medianas Empresas).

El juego utiliza un software exclusivo y tiene como objetivo perfeccionar los conocimientos del área de negocios de todos los participantes, independientemente de la carrera que estén cursando.

En la competencia, los jugadores se reúnen en equipos de 3 a 5 participantes. Cada equipo es responsable por la **gerencia virtual** de una empresa, dentro de un mercado determinado y específico.

Cada equipo recibirá en el inicio del juego, un software para instalar en su PC y también el manual explicativo del juego. El simulador les permitirá disponer de información necesaria para la toma de decisiones teniendo en cuenta la situación de su propia empresa y del contexto en el que se encuentran compitiendo.

El juego está dividido en dos etapas: la primera, es **virtual**, en la cual que los competidores juegan y envían sus decisiones vía Internet. La segunda, es **presencial** y se desarrolla en la Ciudad de Buenos Aires con los **8 equipos** mejor clasificados.

El equipo ganador obtendrá una beca para realizar sin cargo el Programa de Jóvenes con Alto Potencial en el IAE, un viaje a Río de Janeiro para conocer incubadoras de negocios, universidades y empresas y una pasantía rentada en la firma *PriceWaterhouseCoopers*.

### Objetivos del Juego

El Desafío **SEBRAE ARGENTINA** busca despertar el espíritu emprendedor entre los estudiantes de Instituciones de Educación Superior (Terciarios oficiales y Universidades) de todo el país, estimular su capacidad de toma de decisiones, trabajo en equipo y búsqueda de soluciones, proporcionándoles un primer contacto con el mundo de los negocios a quienes serán los futuros profesionales.



### **Actividades a desarrollar por los estudiantes**

El objetivo planteado a los participantes es obtener los mejores resultados en la gestión de su "compañía virtual". Atravesarán complejos escenarios económicos que exigen la toma de decisiones rápidas y precisas, y que colocan a prueba el conocimiento conceptual de los alumnos y sus habilidades para gerenciar un negocio.

Los juegos de empresas (*business games*) son herramientas cada vez más utilizadas en las áreas de administración, emprendimientos, ingeniería de producción y otras, como valiosos auxiliares en el proceso de enseñanza. Son útiles también, por la diversidad de variables implicadas, por la posibilidad de evaluación casi inmediata, y tal vez lo más importante, por la excelente experiencia que proporcionan en el campo de las relaciones humanas.

Para participar en el **Desafío SEBRAE ARGENTINA**, los estudiantes deberán:

- Formar un equipo de 3 a 5 integrantes
- Visitar el sitio web [www.desafiosebrae.com.ar](http://www.desafiosebrae.com.ar) , informarse e inscribirse
- Instalar el software enviado por los organizadores de la competencia
- Leer detenidamente el manual de la competencia

Como parte del trabajo a realizar durante la participación en el certamen, los estudiantes deberán realizar un análisis de variables relacionadas con su propia empresa, la industria y el contexto en general:

- Balance de la compañía
- Estado de Resultados
- Antecedentes y estado previo
- Flujo de Caja
- Indicadores de la empresa
- Memos internos
- Reuniones de directorio
- Información de medios de comunicación
- Informes sobre las empresas competidoras

En base a esos grupos de información, deberán tomar decisiones sobre distintos aspectos de su empresa:

- Promoción
- Plazos de venta y Distribución
- Compra de Materias Primas
- Inversión
- Producción
- Responsabilidad social
- Precio de venta de sus productos



El juego que transforma a los estudiantes en emprendedores

---

### **Dinámica del juego**

Tanto el análisis de la información como las decisiones tomadas, se realizan utilizando el software que cada equipo deberá instalar luego de inscribirse en el certamen. El envío de las decisiones tomadas, y la actualización de la información (recepción de resultados) se realiza a través de la red Internet, en etapas semanales.

Los estudiantes destinarán tiempo y trabajo, para reunirse a discutir, analizar, proponer ideas, y en definitiva concluir el trabajo a través de la toma de decisiones concretas que tienen que ver con su empresa virtual.

Los resultados llegarán una vez por semana, y con esa información los equipos deberán tomar las nuevas decisiones para iniciar el nuevo ciclo.

Luego de varias semanas, el equipo que obtenga el mejor puntaje otorgado por el software será el ganador de su llave o zona de competencia.

### **¿Cómo se otorga el puntaje?**

El desempeño de cada equipo en el Desafío SEBRAE ARGENTINA se evalúa en base a 10 criterios divididos en 3 grupos: financiero, de mercado y operacional.

#### **Desempeño financiero**

- Ganancias / Pérdidas netas generadas
- Distribución de utilidades
- Rentabilidad

#### **Desempeño de mercado**

- Market share por cantidad
- Market share por ingreso

#### **Desempeño operacional**

- Gestión de existencias
- Gestión de costo de producción
- Gestión de marketing
- Gestión de costo de las existencias
- Gestión de ventas



El juego que transforma a los estudiantes en emprendedores

---

## **Antecedentes en Argentina**

### **2002 - Programa piloto**

El Desafío SEBRAE Argentina fue desarrollado como una experiencia piloto en el año 2002 y contó con la participación de 8 equipos, con 5 participantes cada uno. Se trataba de alumnos de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales y de la Fundación de Altos Estudios en Ciencias Comerciales.

### **Año 2003**

Se llevó a cabo la primer edición del certamen en forma masiva, convocando a más de 1900 alumnos de 70 instituciones de enseñanza superior de todo el país. El equipo ganador estuvo conformado por estudiantes de la provincia de Santa Fe.

### **Año 2004**

Reunió a más de 1200 alumnos provenientes de 50 instituciones divididos en 300 equipos. El equipo ganador estuvo conformado por estudiantes de las provincias de Chaco, Corrientes y Formosa.

### **Año 2005**

Se inscribieron más de 3200 alumnos provenientes de 100 instituciones de enseñanza superior de 21 provincias de nuestro país. El equipo ganador estuvo integrado por estudiantes de la provincia de Tucumán

El juego fue declarado de interés educativo por el Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología y de interés parlamentario por el Senado de la Nación.

### **Año 2006**

Se inscribieron más de 2500 alumnos provenientes de 120 instituciones de enseñanza superior de 24 provincias de nuestro país. El equipo ganador estuvo integrado por estudiantes de la provincia de Mendoza.

### **Año 2007**

Se inscribieron más de 3200 alumnos provenientes de 140 instituciones de enseñanza superior de 24 provincias de nuestro país. El equipo ganador estuvo integrado por estudiantes de la provincia de Córdoba.

### **Año 2008**

Se inscribieron más de 1900 alumnos provenientes de 170 instituciones de enseñanza superior de 24 provincias de nuestro país. El equipo ganador estuvo integrado por estudiantes de la provincia de Santa Fe.