YOUNG BUSINESS TALENTS

Young Business Talents

1. Qué es YBT.
2. Qué hacen los participantes.
3. Qué herramienta se utiliza.
4. Cómo se participa.
5. Las fases.
6. Calendario.
7. Puntuaciones y clasificación.
8. Premios.
9. Aportaciones a los alumnos.
10. Aportaciones al profesor.
11. Aportaciones al centro docente.
12. Contacto.

LA MEJOR ANALOGÍA...

1. ¿Qué es Young Business Talents?

YBT es un **programa educativo** para incorporar el aprendizaje experiencial, mediante la práctica, en el ámbito de los estudios preuniversitarios generales y especializados. El programa y todos los beneficios que conlleva son totalmente gratuitos.

Lo importante es el contenido, el programa educativo. El continente es una competencia con un simulador empresarial dirigida a alumnos de Preparatoria y Bachillerato que permite practicar tomando **todo tipo de decisiones** dentro de una empresa.

Durante el programa (y en la competición) los participantes:

- **Vivirán** la **gestión empresarial** en un **laboratorio para experimentar**.
- **Entenderán mejor la teoría** y lo que les pueden preguntar en un examen.
- Podrán **aplicar** lo aprendido en clase.
- Obtendrán más elementos de juicio para **decidir qué hacer en el futuro**.
- Desarrollarán habilidades.

2. ¿Qué hacen los participantes?

Gestionar una empresa virtual, reproduciendo lo que hacen los responsables de las empresas:

- Analizar.
- Planificar.
- Controlar.

Lo esencial son los planes, que están formados por un conjunto de decisiones. Las decisiones son lo que se introduce en el simulador.

Young Business Talents recreará con precisión lo que ocurre en el mundo empresarial.

Los participantes, al gestionar su empresa, llevarán a cabo el ciclo de aprendizaje práctico:

Antecedente → **Conducta** → **Consecuencia**

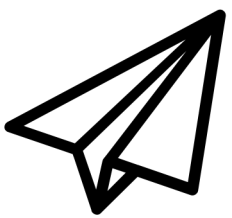
3. ¿Qué herramienta se utiliza?

Un simulador de gestión que:

- **Emula** las variables que componen una realidad empresarial.
- Reproduce las **características** de un mercado, su **comportamiento** y la actuación de las **empresas competidoras** presentes en éste.
- **Incorpora** las **principales áreas de decisión** de la empresa.
- Permite vivir varios **"años" virtuales** y repetir el ciclo de gestión empresarial para **completar la curva de aprendizaje**.

El simulador utilizado es de Praxis MMT y **está adaptado** al conocimiento, competencias y capacidades de **los participantes**.

4. ¿Cómo se participa?



- Young Business Talents se viste de una **competición por equipos.**
- Los participantes forman equipos compuestos por **3 ó 4 personas.**
- Un centro docente puede tener un **número ilimitado de equipos.**
- Cada empresa tendrá **una contraseña** para acceder a su simulación.
- Cada equipo es una empresa y será asignado a una simulación en la que **competirá con otras empresas (equipos) de forma directa**.
- En **Octubre** comienza la competición, dividida en cinco **fases**.
- **Cada fase** de la competición está formada por **tres años virtuales**, salvo los dieciseisavos de final, compuestos por dos.

4. ¿Cómo se participa?

- Cada año virtual los participantes prepararán un **plan anual** de gestión (conjunto de decisiones) y lo **introducirán en el simulador.**
- Los equipos deberán **introducir las decisiones antes de la fecha** tope marcada en el calendario.
- Hasta entonces, pueden entrar las veces que quieran en el simulador para introducir y/o modificar decisiones.
- Llegada la fecha tope, **la simulación se procesará y se publicarán resultados**.
- **En base a los resultados**, cada empresa volverá a llevar a cabo el proceso de análisis, toma de decisiones e introducción de éstas en el simulador.
- **Cada año** las empresas toman **el mismo tipo de decisiones**.
- **Al comienzo de cada fase**, **las empresas** serán asignadas a una **nueva simulación** y **comenzarán** de nuevo **de cero** (desde el punto de partida).

5. Las fases

- La competición se divide en **cinco fases** (desde dieciseisavos de final hasta la final nacional).
- Las cuatro primeras fases son **online**.
- La final nacional puede ser **presencial** o **en línea**.
- **En octavos y dieciseisavos** competirán en la misma simulación los **equipos de un mismo colegio**, siempre que sea posible.
- **En las siguientes fases** se comunicará a los participantes el criterio elegido para las agrupaciones.

6. Calendario

Para descargar el Calendario de YBT haga clic aquí:

Calendario

7. Puntuaciones y clasificación

- Los equipos obtendrán **una puntuación cada año** en función de la posición obtenida dentro de su simulación.
- La posición la dará el **resultado del ejercicio** del año que aparece en la cuenta de resultados.
- La **clasificación se publicará por estados**, independientemente del origen de los equipos con los que se compita en cada fase.
- **Las puntuaciones** obtenidas cada año **se irán sumando** hasta llegar a semifinales (inclusive).
- Los **equipos** con **mayor puntuación** al término de las **semifinales** , según los criterios descritos en las Bases, **pasarán a la final nacional** (en total 75).

7. Puntuaciones y clasificación

Sistema de puntuación hasta semifinales:

Posición	Fase 1		Fase 2			Fase 3			Fase 4		
	Año 1	Año 2	Año 1	Año 2	Año 3	Año 1	Año 2	Año 3	Año 1	Año 2	Año 3
1º	5	12	35	53	71	54	72	106	394	514	684
2º	4	9	32	50	67	51	68	103	372	496	656
3º	3	7	28	46	64	47	65	99	358	468	606
4º	2	4	25	43	60	44	61	96	330	436	564
5º	1	2	21	39	57	36	58	92	308	369	475
No completa el plan*	0	1	20	38	56	35	57	91	307	368	474

* Si un equipo no toma decisiones, recibirá un punto menos que el quinto clasificado, independientemente de la posición que hubiera obtenido ese año.

En la final nacional las posiciones las dará el beneficio acumulado.

8. Premios

- **Diplomas** para los participantes que concluyan el programa.
- **Diplomas** para los **profesores** y **centros** con más de tres equipos que terminen el programa.
- **Diplomas** acreditativos para participantes **finalistas** y **ganadores.**
- **Premios** para los **equipos ganadores** en cada una de las **15 simulaciones de la final nacional.**
- **Premios** especiales para los **5 mejores equipos de la final.**
- **Premios** para los **profesores** de los equipos ganadores de cada simulación y para los profesores de los **5 mejores equipos.**
- **Premios** para los **centros** de los **5 mejores equipos.**

9. Aportación a los alumnos

- **Aprender practicando y divirtiéndose** (al fin y al cabo es un juego).
- **Entendimiento de la teoría y aplicación** de la misma:
  - **Conocimiento** – saber.
  - **Entrenamiento** – práctica.
- **Orientar** su futuro.
- Un **valor añadido** en su currículum.
- **Prepararse** para lo inmediato y para lo futuro.

10. Aportación al profesor

- Asignaturas con un **componente lúdico y experiencial**.
- Una herramienta de **enseñanza práctica**.
- **Mejora** de los **contenidos**.
- Un **valor añadido**.
- **Innovación**.
- **Un diploma**.

11. Aportación al centro docente

- **Dinamiza** el centro con una actividad social, en equipo.
- **Fomenta un espíritu de superación**, con las mismas virtudes que el deporte.
- Un **valor añadido**.
- **Innovación**.
- **Anima a los alumnos** a ser proactivos, profesionales y útiles para la sociedad.
- Una herramienta sofisticada e innovadora **sin coste para la institución**.

12. Contacto

Young Business Talents MEX

@YBT_MX

profesores.mx@youngbusinesstalents.com.