



## **“UN TALLER DE APRENDIZAJE BASADO EN UN MODELO DE SIMULACIÓN. ¿UNA OPORTUNIDAD DE NEGOCIO?” ... UNA PRIMERA EXPLORACIÓN.**

**CATERINE GUASCHINO CÁCERES  
PÍA LEE BUSTAMANTE  
INGENIERO COMERCIAL MENCIÓN INFORMÁTICA.**

### **RESUMEN EJECUTIVO**

Este proyecto tuvo por objetivo obtener resultados empíricos de un taller de aprendizaje, basado en un modelo de simulación, que permita evaluar si es una oportunidad de negocio.

Para lograr este objetivo se utilizó el modelo del “Juego de la Cerveza”, el cual se remodeló incluyendo algunas constantes, flujos y remodelando algunas ecuaciones, que de una implementación previa se aplicó y desarrolló en un ambiente más versátil, llamando al nuevo modelo, el “Juego de la Bebida”.

Una vez que se obtuvo el modelo final se realizó el taller de aprendizaje con la simulación del “Juego de la Bebida” con 9 participantes, todos profesionales, (los cuales fueron invitados por nuestra parte), y un grupo foco al finalizar la simulación el cual permitió obtener resultado esperados y se logró obtener una evaluación con nota de 1 a 7 de cada participante, obteniendo como promedio de nota de evaluación un 6.5

Los resultados de este estudio fueron los esperados en el taller. Durante el juego los inventarios de cada actor tuvieron muchas oscilaciones porque los participantes no tomaron buenas decisiones de juego. En el juego se daba toda la información para que las decisiones de juego de los participantes fueran óptimas, el cual era minimizar los costos. Luego de la simulación se hizo una reflexión de juego mostrando 2 modelos de simulación con distintas versiones, sacadas del modelo del Juego de la Bebida, de toma de decisiones para que se pudiera comprender la simpleza del juego.

Después de reflexionar sobre el modelo de simulación, se hizo un grupo foco para que cada participante comentara su experiencia, se pretendía saber si a ellos les motivaba hacer talleres de aprendizaje para ayudarlos a ser más estratégicos en la toma de decisiones que se enfrentan cada día.

Los resultados del grupo foco son, a grandes rasgos, que este tipo de capacitación es dinámico y motivador. Además que es necesario en el mundo de hoy situarse en diferentes y adversos escenarios para saber como actuar de acuerdo a los cambios que se experimentan. Sin dejar de lado que el juego sirve para medir los conocimientos técnicos en la toma de decisiones y de como llevarlos a la realidad.