

lunes 12 de mayo de 2014

Más de 800 estudiantes participan en el programa de simulación estratégica Music Hero, emprende tu reto



Descargar imagen

La dinámica de este juego ha sido desarrollada para mantener paralelismos con la creación y el desarrollo de un proyecto empresarial propio

Más de 800 estudiantes de centros educativos e Institutos de Enseñanza Secundaria de toda la provincia han participado en el Concurso 'Music Hero, emprende tu reto', un juego de simulación estratégica multiusuario on line promovido por Andalucía Emprende, Fundación Pública Andaluza, en el que toda la dinámica y estructura del mismo han sido

desarrolladas para mantener constantes paralelismos con la creación y el desarrollo de un proyecto empresarial propio.

La colaboración para el desarrollo de este concurso se enmarca dentro del convenio firmado entre la Diputación Provincial de Huelva y Andalucía Emprende, Fundación Pública Andaluza, dependiente de la Consejería de Economía, Innovación, Ciencia y Empleo.

Tras 34 partidas clasificatorias en los distintos centros participantes, en la final, celebrada en el Área de Desarrollo Local, Innovación, Medio Ambiente y Agricultura de la Diputación, han competido 68 alumnos de segundo curso de la ESO procedentes de 20 centros educativos, tras ser ganadores en sus propios centros, donde las partidas comenzaron a desarrollarse desde el mes de marzo.

Los alumnos Alberto Martín Vázquez y José Gil Frías ambos, del centro educativo IES San José de Cortegana han resultado ganadores de la final del concurso 'Music Hero emprende tu reto'. Han sido premiados tras demostrar las mayores habilidades emprendedoras. Durante la jornada, los estudiantes, también han asistido a dinámicas de emprendimiento en los jardines de este emplazamiento.

Los premios han sido aportados por la Diputación Provincial y éstos, junto a los reconocimientos por participar en esta final, han sido entregados por representantes de la Diputación Provincial, de la Delegación Provincial de la Consejería de Educación y de Andalucía Emprende, Fundación Pública Andaluza en Huelva.

Así, se trata de una competición a tiempo real, donde los participantes tienen que crear un grupo de música y conseguir que evolucione hasta convertirse en un mito. En cada partida de 'Music Hero, emprende tu reto' todos los participantes

han de conseguir que el grupo de música creado por ellos mismos evolucione hasta convertirse en un mito mundial o en el grupo más emprendedor. Planificar los ensayos, realizar conciertos, grabar discos, cambiar la apariencia del grupo, superar los retos que plantearan otros jugadores constituyen una muestra de las acciones que deben combinar los jugadores para conseguir sus objetivos.

Los jugadores aprenden a conseguir beneficios y seguidores (adquirir una estabilidad económica y una cartera de clientes); a actuar en conciertos (contratar un servicio); hacer un disco (contratar un producto); invertir adecuadamente para mejorar el grupo (desarrollar la empresa); aumentar la calidad estética (innovación y adecuación a las tendencias del mercado); aumentar la calidad musical (incorporar y formar permanentemente a los recursos humanos). Asimismo, también abordan tareas relacionadas con la promoción y publicidad (aplicar marketing y técnicas de estrategia de mercado), compiten con los otros grupos (conocer y diferenciarse de la competencia), lanzan retos a otros grupos (conocer el mercado y asumir riesgos diferenciándose de la competencia) y aprenden a cómo mantener los gastos (coste de la estructura empresarial).

Los participantes también se relacionan con los otros jugadores estableciendo redes de ayuda mutua (crear vínculos con proveedores u otras empresas para realizar proyectos en conjunto). Además, en la competición crean un sello discográfico (crear vínculos con proveedores u otras empresas del sector), participan en festivales (realizar un servicio en conjunto con otra empresa), crean discos temáticos (contratar un producto en conjunto con otra empresa) y consiguen retos entre sellos discográficos (conocer y diferenciarse de la competencia).

Durante la partida, los dinamizadores realizan diferentes acciones on-line para dinamizar y moderar la participación y mantener el interés de la partida. En el transcurso del juego, cada jugador visualiza la evolución del uso de sus habilidades como persona emprendedora en función de las acciones que realice y al finalizar la partida, cada jugador recibe un informe final de juego.

Esta acción está enmarcada dentro del Plan de Fomento de la Cultura Emprendedora en el Sistema Educativo Público de Andalucía, que desarrollan conjuntamente la consejería de Educación y la consejería de Economía, Innovación, Ciencia y Empleo.