Las reglas del juego: ocho situaciones

Respuestas en el cuaderno. **8 copias (una por equipo)**

SITUACIÓN 1

Una sociedad limitada lleva dos años sin depositar sus cuentas anuales en el Registro Mercantil.

¿Qué norma se aplica? ¿Qué debería hacer la empresa?

SITUACIÓN 2

Una trabajadora quiere saber cuántos días de vacaciones le corresponden como mínimo al año.

¿Qué norma se aplica? ¿Qué debería hacer la empresa?

SITUACIÓN 3

Un comerciante individual no lleva ningún libro de contabilidad: «total, lo tengo todo en la cabeza».

¿Qué norma se aplica? ¿Qué debería hacer la empresa?

SITUACIÓN 4

Los accionistas de una sociedad anónima quieren cambiar sus estatutos.

¿Qué norma se aplica? ¿Qué debería hacer la empresa?

SITUACIÓN 5

Una tienda en línea guarda los datos de sus clientes y los vende a otra empresa sin avisarles.

¿Qué norma se aplica? ¿Qué debería hacer la empresa?

SITUACIÓN 6

Un contrato fija una jornada de 48 horas semanales de promedio todo el año.

¿Qué norma se aplica? ¿Qué debería hacer la empresa?

SITUACIÓN 7

Las dos únicas empresas de autobuses de una provincia pactan subir los precios a la vez.

¿Qué norma se aplica? ¿Qué debería hacer la empresa?

SITUACIÓN 8

Cinco amigos quieren crear una empresa y no saben qué trámites hacer ni dónde.

¿Qué norma se aplica? ¿Qué debería hacer la empresa?

La liga de la empresa: rondas 1 y 2

Preguntas y respuestas, para el profesor o para proyectar. **1 copia**

Ronda	Pregunta	Respuesta
Ronda 1	Para Knight, ¿qué asume el empresario?	El riesgo no asegurable.
Ronda 1	¿Qué es la tecnoestructura?	El grupo de directivos y técnicos que decide en la gran empresa (Galbraith).
Ronda 1	Diferencia entre innovación incremental y radical.	Mejora de algo existente frente a un cambio que crea algo nuevo.
Ronda 1	¿Qué significa I+D+i?	Investigación, desarrollo e innovación.
Ronda 1	Cita tres grupos de interés de una empresa.	Trabajadores, clientes, proveedores, comunidad, accionistas…
Ronda 1	Capital mínimo de una sociedad anónima.	60.000 euros, con al menos el 25 % desembolsado.
Ronda 1	En una cooperativa, ¿cuántos votos tiene cada socio?	Uno.
Ronda 1	¿Qué significan las letras PESTEL?	Político, económico, social, tecnológico, ecológico y legal.
Ronda 1	Cita las cinco fuerzas de Porter.	Rivalidad, nuevos competidores, sustitutivos, poder de clientes y de proveedores.
Ronda 1	¿Qué es una pyme según la UE?	Empresa de menos de 250 trabajadores que no supera ciertos límites de facturación o balance.
Ronda 2	Una empresa compra a su proveedor. ¿Qué tipo de integración es?	Vertical hacia atrás.
Ronda 2	Una heladería lanza helados veganos. ¿Casilla de Ansoff?	Desarrollo de producto.
Ronda 2	Un autónomo no puede pagar sus deudas. ¿Con qué responde?	Con todo su patrimonio, presente y futuro.
Ronda 2	Una SL de 1 € gana dinero. ¿Qué debe hacer?	Destinar al menos el 20 % del beneficio a reserva hasta llegar a 3.000 € con el capital.
Ronda 2	Un hotel nota que crece el turismo fuera de temporada. ¿Qué es en su DAFO?	Una oportunidad.
Ronda 2	¿Qué estrategia genérica sigue un supermercado de bajo precio?	Liderazgo en costes.
Ronda 2	¿Qué es una franquicia?	Una forma de crecimiento externo por cooperación: se cede la marca y el saber hacer a cambio de pagos.
Ronda 2	Dos factores de localización de una tienda.	Clientes, visibilidad, competencia, accesos, alquiler…
Ronda 2	¿Qué ley regula los derechos de los trabajadores?	El Estatuto de los Trabajadores.
Ronda 2	¿Qué es el lavado de imagen («greenwashing»)?	Comunicar una responsabilidad social o ambiental que no se corresponde con los hechos.

La liga de la empresa: ronda 3

Preguntas y respuestas, para el profesor o para proyectar. **1 copia**

Ronda	Pregunta	Respuesta
Ronda 3 · V/F	Toda innovación es un invento nuevo.	Falso: también se innova en procesos, organización y marketing.
Ronda 3 · V/F	En una sociedad laboral, ningún socio puede tener más de un tercio del capital.	Verdadero (con excepciones temporales al constituirla).
Ronda 3 · V/F	Friedman defendía que la empresa debe aumentar sus beneficios dentro de las reglas del juego.	Verdadero.
Ronda 3 · V/F	Una fusión es un tipo de crecimiento interno.	Falso: es crecimiento externo.
Ronda 3 · V/F	El DAFO solo analiza el entorno de la empresa.	Falso: debilidades y fortalezas son internas.
Ronda 3 · V/F	Más del 99 % de las empresas españolas son pymes.	Verdadero.
Ronda 3 · V/F	Una empresa con 200 trabajadores es siempre mediana.	Falso: depende también de su facturación o balance.
Ronda 3 · V/F	El Código de Comercio obliga a los empresarios a llevar contabilidad.	Verdadero.
Ronda 3 · V/F	Schumpeter llamó destrucción creativa a la innovación que sustituye lo viejo.	Verdadero.
Ronda 3 · V/F	Las multinacionales solo tienen ventajas para el país que las recibe.	Falso: también inconvenientes (dependencia, competencia desigual, repatriación de beneficios…).

Rúbrica de la presentación del modelo de negocio

Cada equipo puntúa a los demás (no a sí mismo). **8 copias (una por equipo)**

Criterio	3 · Muy bien	2 · Bien	1 · Mejorable
Problema y cliente	Claro, real y comprobado con clientes	Claro pero sin comprobar	Vago o genérico
Propuesta de valor	Diferente y bien justificada	Comprensible	No se distingue de lo que ya existe
Forma jurídica y entorno	Justificadas con DAFO y cinco fuerzas	Justificadas en parte	Sin justificar
Exposición	Clara, en tiempo y con apoyo visual	Clara pero se pasa o se queda corta	Desordenada

Puntuación de los equipos

Equipo	Problema	Valor	Forma y entorno	Exposición	Una pregunta	Una mejora
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						