



**DIMensionNEW®**

**EL GERENTE**

# EL GERENTE

## ENHORABUENA:

Va Ud. a sumergirse en el fascinante mundo de la empresa y las finanzas; un mundo complejo y lleno de satisfacciones y sinsabores, de épocas de esplendor y de crisis, motivadas en la mayoría de los casos, y tanto en uno como en otro sentido, por la decisión, acierto, determinación, tacto y capacidad del empresario.

Este juego le permite medir, en tiempo real, su capacidad individual y de competición en la gestión industrial.

Su realizador —profesional de la Organización Industrial—, ha intentado (y conseguido) condensar de la forma más verídica los hechos que, con más frecuencia, pueden darse en cualquier tipo de empresa.

## INSTRUCCIONES DE UTILIZACION

— Programa en CINTA para cargar en ordenador AMSTRAD CPC 464  
Encienda el ordenador y prepare el cassette para lectura, coloque la cinta al principio. Teclee RUN“GERENTE” y pulse PLAY en la cassette y ENTER en el ordenador.

— Programa en CINTA para cargar en ordenador AMSTRAD CPC 664  
Encienda el ordenador y prepare el cassette para lectura, coloque la cinta al principio. Teclee I TAPE y pulse ENTER; el ordenador responderá con el mensaje Ready.  
Teclee RUN“GERENTE” y pulse PLAY en la cassette y ENTER en el ordenador.

— Programa en DISKETTE para cargar en ordenador AMSTRAD CPC 664  
Encienda el ordenador, coloque el diskette en su alojamiento visto por la

Cara A, teclee RUN "GERENTE" y pulse ENTER.

## **BASES**

- Pueden participar de 1 a 6 jugadores.
  - Cada jugador dispone de una fábrica vacía y 10000 \$ para invertir. Su objetivo consiste en obtener, al final del juego, los mayores beneficios posibles.
  - Es muy importante determinar entre todos los jugadores la duración del juego antes de empezar.
- Puede hacerse de dos formas:

- a) POR TIEMPO
- b) POR EJERCICIOS ANUALES

También existe, de todos modos, la opción de dejar sin definir la duración de la partida.

— Por TIEMPO

El ordenador preguntará la duración en horas y luego minutos de la partida.

— Por EJERCICIOS ANUALES

Cada ronda de jugadores determina un mes, cada doce un año. El ordenador preguntará cuantos años deseamos jugar.

Al principio y fin de cada jugada se indica el estado de cada jugador, el año y mes en que transcurre el juego y el tiempo real transcurrido.

Al llegar al límite prefijado (sea por tiempo o por años), continuará el juego SOLO hasta terminar de completar la ronda de jugadores.

Posteriormente nos avisará que el tiempo de juego ha concluido y nos ofrecerá el Balance de cada uno de los jugadores, dando después el resumen total.

Tras lo indicado nos presentará las siguientes posibilidades:

- 1.— Volver a ver resultados.  
Por si queremos volver a dar un repaso a los mismos.
- 2.— Continuar el juego.  
Continuar el juego donde se detuvo, esta vez sin límites.
- 3.— Volver a empezar.  
Empezar de nuevo, olvidando el juego anterior.
- 4.— Fin.  
Dar el juego por acabado definitivamente.

## **DESARROLLO**

En cada jugada pueden aparecer de forma aleatoria, pero ponderada, una sola de las siguientes posibilidades.

- A.— TOMA DE DECISIONES
- B.— PROPUESTAS DEL CONSEJO
- C.— VICISITUDES

### **— DECISIONES**

Puede escoger entre las siguientes opciones:

#### **.— COMPRAR MATERIA PRIMA**

Puede comprar las unidades que desee de materia prima al precio oficial del mercado (éste se rige por la ley de la oferta y la demanda; cuanto más altos sean los stocks de los jugadores, más altos son los precios). Para ello, sólo necesita tener el suficiente dinero y que el Mercado no esté agotado.

#### **.— FABRICAR**

Es decir, transformar la materia prima en producto acabado.

Es necesario disponer de máquinas y de materia prima.

.— VENDER

El precio de venta del producto acabado oscila en la misma proporción que la materia prima, aunque con un valor diez veces superior.

.— COMPRAR MAQUINARIA

Puede comprar una máquina manual.

Cada máquina manual produce sólo una una unidad por mes.

Para adquirirla tienen dos opciones:

a) al contado

b) a plazos

Para el pago a plazos, el Computer Bank la financia el 50% del valor de la máquina, Para ello, Ud. se compromete a devolverle cada final de ejercicio el 10% del capital prestado más el 10% del dinero que devuelve, en concepto de intereses.

.— NO TOMAR NINGUNA DECISION

Una espera para ver como se desarrollan los acontecimientos también puede ser una buena decisión.

.— DEVOLVER CREDITO

Puede devolver al banco la cantidad total o parcial que desee de la deuda. Pagar a menos intereses.

.— FIN DE JUEGO

Cuando determinen dar por terminada la partida, pulse esta opción y le aparecerá el BALANCE de cada jugador y posteriormente el resultado final. Lógicamente es ganador el empresario que más bienes ha acumulado para su empresa.

Para evitar romper el juego pulsando accidentalmente esta opción, existe un seguro de programa que nos pide la confirmación de Fin.

## PROPUESTAS DEL CONSEJO DE ADMINISTRACION

### .— COMPRAR VALORES POINT

Estos valores, no computables en el balance, le proporcionarán un inestimable servicio en muchas ocasiones.

Cada año, al final de diciembre, le será descontado un valor POINT, pudiendo tener en su haber valores negativos.

### .— AUTOMATIZAR UNA MAQUINA

Pagando 3 valores POINT, puede transformar una máquina manual en automática. Producirá dos unidades de producto cada vez.

Los costes de producción por unidad fabricada no varían.

### .— INFORMATIZAR EL PROCESO

Gracias a los avances de la informática, hoy en día, controlando con un ordenador los procesos de producción, los costes se pueden reducir del orden de un 40 por mil.

Puede adquirirlo de tres maneras:

a) COMPRARLO AL CONTADO. Cuesta 20000\$

b) COMPRARLO A CREDITO.

El Computer Bank le financia el 50% de su valor, adquiriendo los mismos compromisos que en el caso de los créditos para comprar maquinaria.

c) ALQUILARLO

Pagando 3 POINTs ahora y uno más cada final de diciembre.

En el caso de no poder abonar los POINTs puntualmente, la Cía. de ordenadores se lo retirará.

### .— CONTRATAR UN TECNICO INDUSTRIAL

Deberá estar en condiciones de pagar 1 POINT en concepto de Seguridad Social (sólo una vez), y ser capaz de pagarle el sueldo cada mes.

Su salario, como es lógico, se incrementa anualmente un porcentaje variable de acuerdo con sus méritos.

Sus servicios le reportarán una reducción en los costes del 20 por mil.

### .— CONTRATAR UN TECNICO COMERCIAL

Con las mismas condiciones económicas (de entrada) que el anterior. Sus servicios le reportarán una mejora en los precios de venta entre el 5 y el 20 por mil.

### .— DESPEDIR UN TECNICO

No nos gusta, pero puede darse el caso en que por diversas circunstancias no exista otra solución.

Desde luego deberá indemnizarle según la legislación laboral. De todos modos, CUIDADO; puede tener sorpresas.

## VICISITUDES

En el mundo de los negocios, las situaciones inesperadas pueden sobrevenir en cualquier momento; no por inesperadas tienen que ser siempre malas, pero hay que estar preparados para frontar con eficacia cualquier acontecimiento adverso.

Es importante que tenga una previsión de fondos para afrontar sus pagos mensuales y anuales.

Caso de no hacerlo, puede verse en serias dificultades, que pueden llegar al embargo de bienes.

De ahí a la suspensión de pagos o a la quiebra sólo hay un paso.

## NOTAS

Antes y después de cada jugada aparece la situación completa del jugador en curso.

Si en el momento de tomar una decisión no recuerda algún dato respecto a su negocio, pulse 'M' y volverán a aparecer todos ellos, después pulse cualquier letra y reanudará el juego.

En el caso improbable de que el programa se interrumpa, pulse GO TO 1850 y continuará el juego.

Este programa ha sido elaborado y producido por DIMensionNEW. Teniendo ésta todos los derechos legales. Queda prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio.

COPYRIGHT DIMensionNEW 1984

Depósito Legal B-23543/84

AMSTRAD es una marca registrada de AMSTRAD CONSUMER ELECTRONICS plc.