

---

## Epic Decisions: Control with a BIT of Structure

### Referencia

JST 130

### Duración (horas)

8

### Última actualización

27 Marzo 2018

### Modalidades

Presencial

---

## Introducción

La acción de Epic Decisions se desarrolla en un momento clave, entre el 2017 y el 2030 en nuestro planeta. La Tierra sigue siendo un planeta habitable donde los consejos de administración de las empresas necesitan astutos equipos de Gestión de Procesos. Sólo la organización que consiga alinearse con las Metas Corporativas a todos los niveles tendrá una oportunidad de sobrevivir.

Pero este no es el primer desafío al que nos enfrentamos ni tampoco será el último. Distintos retos, en diferentes espacios y tiempos, pondrán en jaque a los equipos más capaces. Los más afortunados aún recuerdan, entre otras, la experiencia de buscar un futuro planeta habitable o de construir una nave capaz de conquistar el espacio desconocido.

El éxito de una organización depende del alineamiento de todos los objetivos, a cualquier nivel, con los objetivos estratégicos. Por lo tanto, las metas corporativas deben ser las adecuadas a la estrategia de la organización, las metas relacionadas con TI deben apoyar a las metas corporativas y finalmente los objetivos de los procesos de gestión de TI deben estar alineados con las metas relacionadas con TI. Epic Decisions es un juego donde vais a tomar el mando de varios paneles de control siguiendo siempre esa cascada de objetivos.

Epic Decisions es un juego que permite entender y practicar lo descrito en COBIT 5.

## Objetivos

Los principales objetivos de este juego son:

- Diferenciar la actividad de Gobernanza de la de Gestión.
- Identificar los drivers de los Stakeholders (especialmente accionistas, clientes, mercado...).
- Establecer QUÉ metas corporativas se deben alcanzar para satisfacer a los Stakeholders.
- Determinar CÓMO llevarlos a término, adoptando decisiones de en dónde invertir en recursos.

## Perfil de los alumnos

Directores de Informática, Auditores, Consultores en TIC, Gerentes con responsabilidad directa o indirecta sobre el área de Sistemas de Información y, en general, a todo profesional de las TIC con interés en la gestión de servicios y la mejora continua de la calidad de los mismos.

## Requisitos previos

Es necesario que los alumnos dispongan de experiencia profesional en Departamentos de SI o empresas TIC que les permita tener una visión completa del uso de las TI en las organizaciones.

## Metodología

El juego permite, y tiene contemplado, intercalar la experiencia lúdica con la reflexión sobre lo acontecido en cada partida, a fin de poder extraer los mejores aprendizajes.

El facilitador observa y dirige el juego para llegar a los objetivos de transferencia de conocimiento planteados.

## Profesorado

Los facilitadores que dirigen este juego son conocedores de la temática impartida, certificados en ella y, adicionalmente, conocen las dinámicas que permiten maximizar la transmisión de conocimiento dentro de la partida.

## Contenidos

### Características del juego

**Sala:** El juego se debería llevar a cabo en una sala sin ordenadores, para hasta 20 personas. Es necesaria una conexión a Internet para el facilitador.

**Duración:** 8 horas de juego, estructuradas en 2 partes: Juego, que supone hasta 6 horas, y presentación y discusión sobre lo aprendido durante la partida.

**Jugadores:** De 8 a 20 personas por partida.

**Equipos:** 2 equipos de hasta 10 personas por equipo.

### Contenidos

A través de las dinámicas lúdicas establecidas, permite alcanzar los siguientes objetivos conceptuales, procedimentales y actitudinales:

- **Planear objetivos y métodos comunes.**
- **Evaluar e interpretar el significado de la información.**

**Barcelona** Carrer Almogàvers 123, 08018 Barcelona / T. +34 933 041 720 / F. +34 933 041 722

**Madrid** Plaza de Carlos Trías Bertrán 7, 1ª Planta (Edificio Sollube), 28020 Madrid / T. +34 914 427 703

- 
- **Adaptar y replantear condiciones y objetivos.**
  - **Resolver y aprender de los errores.**
  - **Desarrollar los recursos para conseguir los resultados.**
  - **Organizar los objetivos para alcanzarlos con mayor facilidad.**
  - **Aplicar la lógica de las evidencias en la toma de decisiones (lectura del entorno).**
  - **Desarrollar objetivos y estrategias.**
  - **Aceptar valores de la organización.**
  - **Superarse continuamente.**
  - **Relacionarse con el equipo sin pensar en los beneficios propios.**

Con Epic Decisions, los participantes trabajarán la responsabilidad, el espíritu de equipo y la toma de decisiones en un ambiente de competitividad sana y motivante.

La partida simula una duración de 4 años y cada turno es un semestre, por lo que tenemos 2 turnos por año. Como son 4 años hacen un total de 8 turnos/semestre para toda la partida. Cada equipo debe ser capaz de, con el presupuesto disponible alcanzar los objetivos anuales indicados (Satisfacción de los Interesados, Eficacia, Eficiencia, Nivel de Riesgo y Nivel de Sobreinversión).

Al final de la partida deberán defender la gestión realizada ante el otro grupo, que se comportará como los shareholders, así que ¡estad preparados!

## **Acreditación**

Se emitirá Certificado de Asistencia sólo a los alumnos con una asistencia superior al 75% y Diploma aprovechamiento si superan también la prueba de evaluación.