



GUIA DE PROCEDIMIENTO

COMITÉ: NINTENDO





NINTENDO

Autor: Samuel Sandoval

INTRODUCCIÓN Y DINÁMICA DEL COMITÉ:

La mesa del comité de Nintendo extiende un cordial saludo a todos los delegados. Somos conscientes de que este comité, tanto académica como procesalmente, es bastante exigente. Por este motivo, la mesa quisiera destacar el Equipo de Crisis como una herramienta para ayudar al comité a funcionar de la forma más eficaz posible. La mesa entiende que al ser un comité algo confuso en cuanto a su funcionamiento, pueden surgir dudas antes o durante el modelo, por lo que la mesa invita a los delegados a contactar a cualquier miembro del equipo.

INTRODUCCIÓN AL COMITÉ:

Nintendo es un comité experimental exclusivo de TESMUN. Al ser un comité experimental no está ligado a ningún organismo real de las Naciones Unidas, y en cambio busca brindar un cambio didáctico, interactivo e innovador para todos los delegados presentes. Cabe recalcar que aún

así se desvíe del procedimiento tradicional de MUN, el nivel de exigencia y competencia esperado de los delegados será el mismo, con la diferencia que se tratará de un comité mucho más dinámico para los delegados.

Como su nombre bien lo indica, el comité estará tratando con la compañía japonesa Nintendo. A pesar de que se trate de una compañía no ficticia, la idea del comité es que los delegados puedan usar su creatividad e imaginación al máximo, proponiendo una gran variedad de proyectos que beneficien al desarrollo de Nintendo como una compañía. Claramente se tendrán que seguir las restricciones económicas y las políticas administrativas de Nintendo con coherencia y realismo. Por ende se recomienda que los delegados usen como base todos los datos presentados de la compañía real en los últimos años.

DINÁMICA DEL COMITÉ:

El comité estará situado en la época actual (2024). Por lo tanto es recomendado utilizar como base las cifras, datos y ventas presentadas durante el reporte anual de la compañía a medida que cerraron el año



2023. Bajo este orden de ideas, cada delegado estará representando a un ejecutivo diferente de esta compañía, brindando diferentes proyectos y soluciones para impulsar el crecimiento de Nintendo a nivel global durante el 2024 y proyecciones futuras; Los debates transcurridos durante el comité actuarán como una reunión empresarial, es decir, un espacio donde los ejecutivos podrán proponer proyectos e ideas de toda clase -manteniendo coherencia en cada instante- y donde los demás delegados podrán expresar sus posiciones, siempre manteniendo como meta el futuro de Nintendo como compañía. Estas propuestas pueden incluir estrategias de marketing, lanzamiento de nuevos videojuegos, estrategias de comercialización, métodos para elevar los fondos monetarios externos, y cualquier otra propuesta que los delegados consideren pertinentes. Cabe recalcar que se espera que cada una de estas propuestas sea coherentemente justificada, explicando no solo las bases de la propuesta sino también su viabilidad, beneficios, cómo se espera realizarse, dónde y cuándo. Entre más específica sea la propuesta, más acertada será para ser incluida en el papel de trabajo. Al final del comité se espera que los delegados realicen un papel de trabajo

con todas estas propuestas; Al ser un comité experimental la estructura del papel de trabajo será algo diferente. Esta estructura será explicada más a fondo en la sección *Papel de Trabajo*.

OBJETIVO DEL COMITÉ:

Al contrario de algunos comités tradicionales de ONU, la meta es que todos los ejecutivos presentes a través del comité puedan trabajar en equipo para procurar el desarrollo de Nintendo como compañía. El objetivo primario de este comité se trata de la elaboración del papel de trabajo en donde se ubiquen todas las propuestas pertinentes realizadas a lo largo de los 3 días de debate, con la finalidad de asegurarse que el año 2024 sea un éxito rotundo para la compañía, y proponer diferentes proyectos a futuro que sigan aumentando el desarrollo de Nintendo.

MECANISMOS OPERATIVOS

La mesa:

La mesa es la entidad que ostenta la mayor autoridad dentro del comité; tiene la responsabilidad de dirigir el proceso establecido en la guía, someter las diversas mociones a votación y actuar como "guía"



para los delegados durante el debate y otros momentos de discusión.

Delegados:

Los delegados deben cumplir con su rol como ejecutivos dentro del comité. Se espera que los delegados tengan una actitud alentadora, con el mero objetivo de encontrar soluciones y dar propuestas para el desarrollo de Nintendo. Por último, los delegados deben hacer una representación adecuada de su delegación, recordando trabajar en equipo a medida que brindan un ambiente de colaboración y sana convivencia a todo el comité, basada en el respeto y la diplomacia como delegados de Naciones Unidas.

MOCIONES Y PUNTOS

Este comité contará con los siguientes puntos y mociones tradicionales:

Mociones:

- Moción para abrir la sesión
- Moción para suspender la sesión
- Moción para reanudar la sesión
- Moción para cerrar la sesión
- Moción para abrir la agenda
- Moción para cerrar la agenda

- Moción para iniciar un caucus moderado
- Moción para iniciar un caucus no moderado
- Moción para iniciar una lista de oradores
- Moción para extender el tiempo por (...)
- Moción para leer el papel de trabajo
- Moción para votar el papel de trabajo
- Moción para presentar un papel de trabajo
- Moción para agregar al registro
- Moción para dividir la pregunta
- Moción para una sesión extraordinaria de preguntas
- Moción para relajar el código de vestimenta
- Moción para dividir la casa
- Consulta de un todo

Puntos:

- Punto de orden
- Punto de privilegio personal
- Punto de información al presidente.
- Punto de veracidad
- Punto de relevancia
- Derecho a réplica
- Permiso para citar
- Punto de indagación parlamentaria
- Punto de comentario



PAPEL DE TRABAJO

Un papel de trabajo es comúnmente un tipo de documento formal en el cual se redactan todas las soluciones y propuestas realizadas por cada uno de los bloques del comité. En este comité se espera que todo el comité lleve a cabo un papel de trabajo conjunto en el cuál se detallen las propuestas discutidas a lo largo de los 3 días de debate. La estructura va ser la misma de siempre, la

única excepción es que en las frases preambulatorias se hablará acerca de la condición actual de Nintendo y la necesidad de crear nuevas propuestas, mientras que las resolutivas se centrarán en todas las propuestas y soluciones planteadas por los ejecutivos durante el debate; Recuerden utilizar las especificaciones de formato, al igual que las cláusulas tanto resolutivas como preambulatorias.

