UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2017/18
Asignatura (*)	Xogo de empresa			Código	611507002
Titulación	Mestrado Universitario en Dirección e Administración de Empresas (2013)				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Máster Oficial	Anual	Primero		Obligatoria	6
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	EconomíaEmpresa				
Coordinador/a	Lopez Rodriguez, Jose		Correo electrónico	jose.lopez.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Fernandez Castro, Angel Santiago Juanatey Boga, Oscar Lopez Rodriguez, Jose Peón Pose, David Olegario Sánchez Fernández, Maria Dolores		Correo electrónico	angel.fernandez.castro@udc.es oscar.juanatey.boga@udc.es jose.lopez.rodriguez@udc.es david.peon@udc.es maria.sanchezf@udc.es	
Web					
Descripción general	El objetivo de esta asignatura es promover y desarrollar en los alumnos una serie de habilidades y competencias directivas como la búsqueda, valoración y análisis de la información, el trabajo en equipo, la mentalidad proactiva y la toma de decisiones, necesarias y fundamentales para la gestión empresarial mediante un sistema de "learning by doing? o aprender haciendo. En este sentido, el contenido de la asignatura es eminentemente práctico. Los alumnos se enfrentarán a una serie de retos y problemas empresariales ?estudio de casos, juego de empresa- y mediante un proceso de debate y reflexión sistemática deben buscar las mejores soluciones a dichos problemas.				

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A5	CE05 - Saber realizar un diagnóstico estratégico del sector en el que se encuentra ubicado la empresa u organización.
A11	CE11 - Diseñar estrategias corporativas, competitivas y políticas de empresas.
A15	CE15 - Aprender los principios básicos de dinámica de sistemas y las técnicas de simulación dinámica.
A16	CE16 - Diseñar y simular escenarios competitivos utilizando la dinámica de sistemas.
A17	CE17 - Utilizar la dinámica de sistemas para analizar la sensibilidad de las políticas de empresa, analizar causalmente el comportamiento de los resultados de la empresa, y tomar decisiones en competencia directa con otras empresas.
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B6	CG1 - Organizar y planificar la gestión empresarial.
B7	CG2 - Resolver problemas empresariales.
B8	CG3 - Tomar decisiones en la empresa de forma efectiva.
B9	CG4 - Compromiso ético en la dirección empresarial.
B10	CG5 - Aplicar conocimientos a la gestión empresarial
B11	CG6 - Aprender nuevas técnicas de dirección de empresas.

B12	CG7 - Adaptarse a nuevas situaciones y generar nuevas ideas en el mundo empresarial.
C1	CT01 - Saber manejar las fuentes de información relevante y su contenido
C2	CT02 - Valorar críticamente el conocimiento y la tecnología.
C3	CT03 - Valorar la importancia del aprendizaje a lo largo de toda la carrera profesional.
C4	CT04 - Trabajar en equipo y desarrollar un espíritu lógico y creativo.
C5	CT05 - Capacidad de análisis y síntesis
C6	CT06 - Comunicación oral y escrita
C7	CT07 - Capacidad crítica.
C8	CT08 - Capacidad de liderazgo.
C9	CT09 - Habilidad para trabajar de forma autónoma.
C10	CT10 - Capacidad para comunicarse con expertos de otras áreas.
C11	CT11 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título		
Capacidad para contextualizar/enmarcar los problemas dentro de un determinado enfoque teórico/analítico adquirido por el alumno a lo largo de su formación	AP5	BP1	CP1
	AP11	BP2	CP2
Comprender de forma global el funcionamiento de una empresa	AP15	BP3	CP3
Comprender la interdependencia entre las distintas políticas de empresa	AP16	BP4	CP4
Capacidad para definir las necesidades informativas para la resolución de problemas y la búsqueda de información en las fuentes más relevantes	AP17	BP5	CP5
		BP6	CP6
Capacidad de análisis y valoración de la información		BP7	CP7
Familiarizarse con la simulación como instrumento de apoyo en la toma de decisiones		BP8	CP8
Desarrollo de un pensamiento sistémico de los problemas empresariales		BP9	CP9
Comunicación oral y escrita		BP10	CP10
Trabajo en equipo		BP11	CP11
Desarrollo de una mentalidad proactiva		BP12	

Contenidos	
Tema	Subtema
BLOQUE I. ESTUDIO DE CASOS	Directrices básicas para el análisis de casos Herramientas básicas del análisis estratégico
BLOQUE II: JUEGO DE EMPRESA	Fundamentos básicos del desarrollo del juego Instrucciones sobre el funcionamiento del software de simulación

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Estudio de casos	A5 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11	10	20	30
Simulación	A11 A15 A16 A17 B8 B10 B11 C4 C5 C6 C7 C8 C11	32	80	112
Atención personalizada		8	0	8

(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Estudio de casos	Análisis sistemático y en profundidad sobre un conjunto de hechos y problemas presentes en un determinado caso empresarial sobre lo que los alumnos deben dar respuesta y formular las soluciones más oportunas
Simulación	Consistirá en la realización de simulaciones con diferentes políticas diseñadas por el propio estudiante. Su realización aconseja seguir una serie de etapas: 1. Identificación del patrón dinámico de comportamiento que se pretende generar. 2. Establecimiento de una hipótesis de partida. 3. Plantexamento del diagrama causal a partir del modelo de simulación de soporte. 4. Análisis descriptivo de las políticas implantadas en el modelo. 5. Análisis de los escenarios contemplados en el modelo. 6. Implementación de simulaciones a realizar con el modelo y conclusiones obtenidas. Una vez expuestas las diferentes políticas y seleccionadas las más convenientes el alumno participará en la fase competitiva del juego en la que se enfrentará con dichas políticas a escenarios desconocidos para él y a competidores de los que desconoce sus correspondientes políticas.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Simulación Estudio de casos	El profesor además de atender a las cuestiones expuestas por los alumnos en las sesiones magistrales, los atenderá de forma más amplia y personalizada en las sesiones de tutorías. Nos horarios de tutoría el alumno será atendido para aclarar aquellas dudas que le surjan para la preparación de la materia. Sin citar a la persona que realizó la consulta en horario de tutoría, esta puede ser publicada en Moodle, junto con su respuesta, con la finalidad de que otros alumnos puedan sacar provecho de la misma. Todo eso si el profesor considera oportuna y de interés general a consulta expuesta. Aquellos alumnos con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial o dispensa académica de exención de asistencia se dirigirán al profesorado al inicio del curso para establecer un calendario específico de titorías compatible con su dedicación. Además se empleará la plataforma Moodle y el correo electrónico como vehículo de comunicación principal para poder agilizar la gestión de dudas y problemas relacionados con la materia.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Simulación	A11 A15 A16 A17 B8 B10 B11 C4 C5 C6 C7 C8 C11	Se valorará la capacidad del alumno para comprender el funcionamiento de la empresa del juego en función de sus interdependencia físicas, económicas, financieras, de recursos humanos y competitivas. Igualmente es necesario que el estudiante comprenda la dinámica del mercado en el que está compitiendo Se valorarán los resultados obtenidos por la empresa dirigida por cada estudiante a lo largo del juego haciendo especial hincapié, no tanto en los resultados finales obtenidos como en la capacidad demostrada para ir corrigiendo los errores cometidos a lo largo del juego. Se valorará especialmente el grado en el que el estudiante haya sido capaz de formular explicitamente sus políticas de empresa y demostrar su grado de coherencia a la hora de aplicar las políticas por el diseñadas.	75

Estudio de casos	A5 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11	Se valorará la capacidad del alumno para resolver, de acuerdo a un planteamiento lógico y coherente. los problemas y actividades propuestos en cada caso de estudio.	25

Observaciones evaluación
Las ponderaciones de evaluación de estudio de casos y simulación se mantienen tanto para la primera oportunidad como para la segunda oportunidad. En lo que respecta al estudio de casos, si hubiese varios casos, todos ellos tendrán el mismo valor, y la nota final del estudio de casos será un promedio ponderado de los distintos casos analizados. Aquellos grupos que no entregaran todos los casos propuestos tendrán una puntuación de cero en la nota correspondiente a ese caso (tanto en la primera cómo en la segunda oportunidad). En la segunda oportunidad se arrastra la nota de los casos de la primera oportunidad. No obstante, aquellos grupos que no hubieran resuelto todos los casos pueden, en esta segunda oportunidad, completar las entregas de caso(s) y, de este modo, se computarán todos los casos en la valoración final de la segunda oportunidad. En el que respecta el juego de empresa y debido a la imposibilidad de repetir el juego en las mismas condiciones que en la primera oportunidad -jugadas y nivel de competencia-se realizará un examen en el que se evalúe la capacidad de toma de decisiones de acuerdo con los contenidos e ideas trabajadas durante la realización del juego. Por lo que respecta a aquellos alumnos con dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, las actividades de evaluación serán las mismas que para el alumnado a tiempo completo. Estos alumnos al principio de curso se dirigirán al profesorado correspondiente para establecer una planificación específica compatible y acorde con su dedicación. .

Fuentes de información	
Básica	Dada la naturaleza de la materia y de las metodologías desarrolladas durante el curso, será el propio alumno (orientado por el profesor) quién en función de los problemas que tenga que abordar buscará las referencias documentales más apropiadas.No obstante, a lo largo del desarrollo del curso, tanto los profesores como los profesores responsables del estudio de casos como del juego de empresa sugerirán el material que consideren más conveniente en cada momento
Complementária	

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Asignaturas que continúan el temario
Otros comentarios
En el juego de empresa es absolutamente fundamental comprender la empresa como un sistema integrado por diferentes áreas funcionales fuertemente interrelacionadas, siendo precisamente fundamental comprender las interdependencias entre las propias áreas funcionales además de la propia área funcional de cara a tener una comprensión cabal de la naturaleza de la estrategia empresarial.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías