UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Xogo de empresa		Código	611507002
Titulación	Mestrado Universitario en Dirección e Administración de Empresas (2013)			
Descriptores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	Anual	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	EconomíaEmpresa			
Coordinación	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				
Descrición xeral	O obxectivo deste curso é promover e desenvolver nos alumnos unha serie de habilidades e competencias, como busca, avaliación e análise da información, traballo en equipo, pensamento pro-activo e de toma de decisións, necesaria e esencial para a xestión empresarial a través dun sistema de "learning by doing", ou aprender facendo. Neste sentido, o contido do curso é eminentemente práctico. Os estudantes terán que facer fronte a unha serie de retos e problemas empresariais -casos de estudo, xogo empresa- e mediante un proceso de debate e de reflexión sistemática buscar as mellores solucións para estes problemas.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A5	CE05 - Saber realizar un diagnóstico estratéxico do sector no que se atopa situado a empresa ou organización.
A11	CE11 - Deseñar estratexias corporativas, competitivas e políticas de empresas.
A15	CE15 - Aprender os principios básicos de dinámica de sistemas e as técnicas de simulación dinámica.
A16	CE16 - Deseñar e simular escenarios competitivos utilizando a dinámica de sistemas.
A17	CE17 - Utilizar a dinámica de sistemas para analizar a sensibilidade das políticas de empresa, analizar causalmente o comportamento dos resultados da empresa, e tomar decisións en competencia directa con outras empresas.
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirixido ou autónomo.
B6	CG1 - Organizar e planificar a xestión empresarial.
B7	CG2 - Resolver problemas empresariais.
B8	CG3 - Tomar decisións na empresa de forma efectiva.
B9	CG4 - Compromiso ético na dirección empresarial.
B10	CG5 - Aplicar coñecementos á xestión empresarial
B11	CG6 - Aprender novas técnicas de dirección de empresas.

B12	CG7 - Adaptarse a novas situacións e xerar novas ideas no mundo empresarial.
C1	CT01 - Saber manexar as fontes de información relevante e o seu contido
C2	CT02 - Valorar críticamente o coñecemento e a tecnoloxía.
C3	CT03 - Valorar a importancia da aprendizaxe ao longo de toda a carreira profesional.
C4	CT04 - Traballar en equipo e desenvolver un espírito lóxico e creativo.
C5	CT05 - Capacidade de análise e síntese
C6	CT06 - Comunicación oral e escrita.
C7	CT07 - Capacidade crítica.
C8	CT08 - Capacidade de liderado
C9	CT09 - Habilidade para traballar de forma autónoma.
C10	CT10 - Capacidade para comunicarse con expertos doutras áreas.
C11	CT11 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Capacidade para contextualizar/enmarcar os problemas dentro dun determinado enfoque teórico/analítico adquirido polo alumno ao longo da súa formación	AP5	BP1	CP1
Comprender de forma global o funcionamento dunha empresa	AP11	BP2	CP2
Comprender a interdependencia entre as distintas políticas de empresa	AP15	BP3	CP3
Capacidade para definir as necesidades informativas para a resolución de problemas e a procura de información nas fontes máis relevantes	AP16	BP4	CP4
Capacidade de análise e valoración da información	AP17	BP5	CP5
Familiarizarse coa simulación como instrumento de apoio na toma de decisións		BP6	CP6
Desenvolvo dun pensamento sistémico dos problemas empresariais		BP7	CP7
Comunicación oral e escrita		BP8	CP8
Traballo en equipo		BP9	CP9
Desenvolvemento dunha mentalidade proactiva		BP10	CP10
		BP11	CP11
		BP12	

Contidos	
Temas	Subtemas
BLOQUE I. ESTUDO DE CASOS	Directrices básicas para o estudo de casos Ferramentas básicas para a análise estratéxica
BLOQUE II: XOGO DE EMPRESA	Fundamentos básicos do desenrolo do xogo Instruccións sobre o funcionamiento do software de simulación

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Estudo de casos	A5 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B12 C11 C10 C9 C8 C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1	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

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	**Descrición**
Estudo de casos	Análise sistemático i en profundidade sobre un conxunto de feitos e problemas presentes nun determinado caso empresarial sobre o que os alumnos deben dar resposta e formular as solucións máis oportunas
Simulación	Consistirá na realización de simulacións con diferentes políticas diseñadas polo propio estudante. A súa realización aconsella seguir unha serie de etapas: 1. Identificación do patrón dinámico de comportamento que se pretende xerar. 2. Establecemento dunha hipótese de partida. 3. Plantexamento do diagrama causal a partir do modelo de simulación de soporte. 4. Análise descritiva das políticas implantadas no modelo. 5. Análise dos escenarios contemplados no modelo. 6. Implementación de simulacións a realizar co modelo e conclusións obtidas. Unha vez expostas as diferentes políticas e seleccionadas as máis convenientes o alumno participará na fase competitiva do xogo na que se enfrontará con ditas políticas a escenarios descoñecidos para el e a competidores dos que descoñece as súas correspondentes políticas.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**
Simulación Estudo de casos	O profesor ademais de atender ás cuestións expostas polos alumnos nas sesións maxistrais, atenderaos de forma máis ampla e personalizada nas sesións de tutorías. Nos horarios de tutoría o alumno será atendido para aclarar aquelas dúbidas que lle xurdan para a preparación da materia. Sen citar á persoa que realizou a consulta en horario de tutoría, esta pode ser publicada en Moodle, xunto coa súa resposta, coa finalidade de que outros alumnos poidan sacar proveito da mesma. Todo iso se o profesor considera oportuna e de interese xeral a consulta exposta. Aqueles alumnos con recoñecemento de dedicación a tempo parcial ou dispensa académica de exención de asistencia dirixiránse o profesorado ao inicio do curso para establecer un calendario específico de titorías compatible coa súa dedicación. Ademáis empregarase a plataforma Moodle e o correo electrónico como vehículo de comunicación principal para poder axilizar a xestión de dúbidas e problemas relacionados coa materia.

Avaliación			
Metodoloxías	**Competencias**	**Descrición**	**Cualificación**
Simulación	A11 A15 A16 A17 B8 B10 B11 C4 C5 C6 C7 C8 C11	Valorarase a capacidade do alumno para comprender o funcionamento da empresa do xogo en función das súas interdependencia físicas, económicas, financeiras, de recursos humanos e competitivas. Igualmente é necesario que o estudante comprenda a dinámica do mercado no que está a competir Valoraranse os resultados obtidos pola empresa dirixida por cada estudante ao longo do xogo facendo especial fincapé, non tanto nos resultados finais obtidos como na capacidade demostrada para ir corrixindo os erros cometidos ao longo do xogo. Valorarase especialmente o grao no que o estudante fose capaz de formular explicitamente as súas políticas de empresa e demostrar o seu grao de coherencia á hora de aplicar as políticas polo deseñadas.	75

Estudo de casos	A5 A11 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B12 C11 C10 C9 C8 C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1	Valorarase a capacidade do alumno para resolver, seguindo un plantexamento lóxico e coherente, as actividades e os problemas propostos en cada caso de estudo.	25

Observacións avaliación
As ponderacións de avaliación de estudo de casos e simulación mantéñense tanto para a primeira oportunidade como para a segunda oportunidade. No que atinxe ao estudo de casos, se houbera varios casos, todos eles terán o mesmo valor, e a nota final do estudo de casos será una media ponderada. Aqueles grupos que non entregasen/resolto todos os casos propostos terán unha puntuación de cero na nota correspondente a ese caso (tanto na primeira como na segunda oportunidade). Na segunda oportunidade arrástrase a nota dos casos da primeira oportunidade aínda que, para aqueles grupos que non resolvesen todos os casos, poden completar as entregas de caso(s) e, deste xeito, computaránse todos os casos na valoración da segunda oportunidade. No que atinxe o xogo de empresa e debido a imposibilidade de repetir o xogo nas mesmas condicións que na primeira oportunidade -xogadas e nivel de competencia- faráse un examen no que se evalúe a capacidade de toma de decisións de acordo cos contidos e ideas traballadas durante o xogo. Polo que respecta os alumnos con dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, as actividades de avaliación serán as mesmas que para o alumnado a tempo completo, máis ao principio de curso estes alumnos dirixiránse ao profesorado correspondente para establecer unha planificación específica compatible e acorde coa súa dedicación.

Fontes de información	
Bibliografía básica	Dada a natureza da materia e das metodoloxías desenvolvidas durante o curso, será o propio alumno (orientado polo profesor) quen en función dos problemas que teña que abordar buscará as referencias documentais máis apropiadas.No entanto, ao longo do desenvolvemento do curso, tanto os profesores como os profesores responsables do estudo de casos como do xogo de empresa suxerirán o material que consideren máis conveniente en cada momento
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Materias que continúan o temario
Observacións
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.

(*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías