



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Xogo de empresa	Código	611507002	
Titulación				
Descritores				
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 / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

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

Contidos	
Temas	Subtemas
BLOQUE I. ESTUDIO 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 Instrucións sobre o funcionamento do software de simulación



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas 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 deseñadas polo propio estudante. A súa realización aconsella seguir unha serie de etapas: <ol style="list-style-type: none"> 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. Ademais empregárase 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 / Resultados	Descrición	Cualificación



Simulación	A11 A15 A16 A17 B8 B10 B11 C4 C5 C6 C7 C8 C11	<p>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.</p> <p>Igualmente é necesario que o estudante comprenda a dinámica do mercado no que está a competir</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	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	<p>Valorarase a capacidade do alumno para resolver, seguindo un plantexamento lóxico e coherente, as actividades e os problemas propostos en cada caso de estudo.</p>	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

<p>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.</p>

(*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