



| Guía Docente | | | | |
|-----------------------|---|--------------------|---|----------|
| Datos Identificativos | | | | 2021/22 |
| Asignatura (*) | Xogo de empresa | Código | 611507002 | |
| Titulación | Mestrado Universitario en Dirección e Administración de Empresas (2013) | | | |
| Descritores | | | | |
| Ciclo | Período | Curso | Tipo | Créditos |
| Mestrado Oficial | Anual | Primeiro | Obrigatoria | 6 |
| Idioma | Castelán | | | |
| Modalidade docente | Presencial | | | |
| Prerrequisitos | | | | |
| Departamento | EconomíaEmpresa | | | |
| Coordinación | Juanatey Boga, Oscar | Correo electrónico | oscar.juanatey.boga@udc.es | |
| Profesorado | Juanatey Boga, Oscar Lopez Rodriguez, Jose | Correo electrónico | oscar.juanatey.boga@udc.es jose.lopez.rodriguez@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 a través dun xogo de empresa e mediante un proceso de debate e de reflexión sistemática buscar as mellores solucións para estes problemas. | | | |
| Plan de continxencia | <p>1. Modificacións nos contidos non se realizan cambios nos contidos</p> <p>2. Metodoloxías non se realizan cambios nas metodoloxías</p> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Correo electrónico:Diariamente.De uso para consultas, solicitar encontros virtuais ou para resolver dúbidas. Campus virtual:ocasionalmente para dúbidas, cuestións ou comentarios. Teams:sesións a demanda para complementar o desenvolvemento do xogo a través da plataforma do xogo. Plataforma de simulación: semanalmente. As decisións tómanse a través da plataforma, polo que os alumnos reciben a través dela os resultados e información da simulación e poden establecer canais de comunicación entre eles e cos profesores</p> <p>4. Modificacións na avaliación Sen cambios na avaliación *Observacións de avaliación:</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Sen cambios na bibliografía.</p> | | | |

| 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 - Diseñar 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 - Diseñar 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 |
| XOGO DE EMPRESA | Fundamentos básicos do desenrolo do xogo Instrucións sobre o funcionamento do software de simulación Análise e toma de decisións |

| Planificación | | | | |
|------------------------|---|-------------------|---|--------------|
| Metodoloxías / probas | Competencias | Horas presenciais | Horas non presenciais / traballo autónomo | Horas totais |
| Simulación | A5 A11 A15 A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 C11 | 42 | 100 | 142 |
| 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 |
| Simulación | <p>Técnica que serve para verificar o comportamento dun sistema ante un conxunto de accións. Levarase a cabo por medio do chamado "xogo de empresa" que consiste na simulación, por medio dun software informático, do comportamento de varias empresas de características similares que compiten entre si nun mercado.</p> <p>A súa realización aconsella seguir unha serie de etapas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación do contexto e situación do mercado e entorno 2. Análise de posibles escenarios 3. Establecemento dunha estratexia de partida 4. Toma das decisións e avaliación dos resultados das mesmas <p>Tras un proceso de formación sobre o xogo, a fase competitiva enfrontará ós distintos grupos de alumnos establecidos a escenarios descoñecidos para eles e a competidores dos que descoñece as súas correspondentes políticas.</p> |

| Atención personalizada | |
|------------------------|------------|
| Metodoloxías | Descrición |
| | |



| | |
|------------|--|
| Simulación | <p>O profesor ademais de atender ás cuestións expostas polos alumnos nas sesións maxistras, atenderaos de forma máis ampla e personalizada nas sesións de tutorías.</p> <p>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.</p> <p>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 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.</p> |
|------------|--|

| Avaliación | | | |
|--------------|---|--|---------------|
| Metodoloxías | Competencias | Descrición | Cualificación |
| Simulación | A5 A11 A15 A16 A17 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 B10 B11 B12 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9 C10 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 tendo en conta tanto os resultados finais obtidos como a capacidade demostrada para ir corrixindo os erros cometidos ao longo do xogo.</p> <p>Valorarase 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> | 100 |

| |
|-------------------------|
| Observacións avaliación |
|-------------------------|



No que atinxe á segunda oportunidade do xogo de empresa e debido á imposibilidade de repetir o xogo nas mesmas condicións que na primeira oportunidade -xogadas e nivel de competencia- a avaliación efectuarase coa entrega dun traballo/informe mediante o cal se avaliará a capacidade de toma de decisións de acordo cos contidos e ideas

traballadas durante o xogo. Dito informe conterá unha análise estratéxica de cada unha das decisións tomadas nas distintas rondas do xogo de empresa, comentando a partires da situación de partida en cada ronda porqué se toman ditas decisións, adoptando polo tanto unha visión reflexiva e crítica de cada unha das decisións tomadas, ronda a ronda, e tamén se ha de ofrecer unha valoración final de conxunto tanto en termos da estratexia global adoptada como dos resultados acadados.

Para a segunda oportunidade a entrega do traballo centrado na parte da simulación deberá ser enviado por correo electrónico ós profesores da materia José López Rodríguez (jose.lopez.rodriquez@udc.es) e Óscar Juanatey Boga (oscar.juanatey.boga@udc.es) antes da finalización do período de exames da segunda oportunidade. Ademáis no seu momento habilitarase o espazo correspondente a través de Moodle para subir dito documento.

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.

Cualificación

de non presentado Corresponde ao alumno, cando só participe de actividades de avaliación que teñan unha ponderación inferior ao 20% sobre a cualificación final, con independencia da cualificación alcanzada.

"A realización fraudulenta

das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoriacorrespondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación de cara a convocatoria extraordinaria?

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, os profesores 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>No xogo de empresa é absolutamente fundamental comprender a empresa como un sistema integrado por diferentes áreas funcionais fortemente interrelacionadas, sendo precisamente fundamental comprender as interdependencias entre as propias áreas funcionais ademáis da propia área funcional de cara a ter unha comprensión cabal da natureza da estratexia 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

