



## Teaching Guide

Identifying Data					2023/24
Subject (*)	Business game	Code	611507002		
Study programme	Mestrado Universitario en Dirección e Administración de Empresas (2013)				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	Yearly	First	Obligatory	6	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department	Empresa				
Coordinador	Losada López, José María	E-mail	jose.maria.losada@udc.es		
Lecturers	Lopez Rodriguez, Jose Losada López, José María	E-mail	jose.lopez.rodriguez@udc.es jose.maria.losada@udc.es		
Web					
General description	O obxectivo deste curso é promover e desenvolver no alumnado 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. O estudantado terá 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.				

## Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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 habrá 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 criticamente 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.

Learning outcomes			
Learning outcomes		Study programme competences / results	
Capacidade para contextualizar/enmarcar os problemas dentro dun determinado enfoque teórico/analítico adquirido polo alumno ao longo da súa formación	AJ5	BJ1	CJ1
Comprender de forma global o funcionamento dunha empresa	AJ11	BJ2	CJ2
Comprender a interdependencia entre as distintas políticas de empresa	AJ15	BJ3	CJ3
Capacidade para definir as necesidades informativas para a resolución de problemas e a procura de información nas fontes máis relevantes	AJ16	BJ4	CJ4
Capacidade de análise e valoración da información	AJ17	BJ5	CJ5
Familiarizarse coa simulación como instrumento de apoio na toma de decisións		BJ6	CJ6
Desenvolvo dun pensamento sistémico dos problemas empresariais		BJ7	CJ7
Comunicación oral e escrita		BJ8	CJ8
Traballo en equipo		BJ9	CJ9
Desenvolvemento dunha mentalidade proactiva		BJ10	CJ10
		BJ11	CJ11
		BJ12	

Contents	
Topic	Sub-topic
XOGO DE EMPRESA	Fundamentos básicos do desenrolo do xogo Instrucións sobre o funcionamento do software de simulación Análise e toma de decisións

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Simulation	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
Personalized attention		8	0	8

(\*The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description



Simulation	<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"><li>1. Identificación do contexto e situación do mercado e entorno</li><li>2. Análise de posibles escenarios</li><li>3. Establecemento dunha estratexia de partida</li><li>4. Toma das decisións e avaliación dos resultados das mesmas</li></ol> <p>Tras un proceso de formación sobre o xogo, a fase competitiva enfrontará ó estudiantado en grupos de traballo a escenarios descoñecidos para eles e a competidores dos que descoñece as súas correspondentes políticas.</p>
------------	--

## Personalized attention

Methodologies	Description
Simulation	<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 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.</p>

## Assessment

Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
---------------	------------------------	-------------	---------------



Simulation	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 alumnado 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 cada estudante comprenda a dinámica do mercado no que está a competir.</p> <p>Valoraranse os resultados obtidos pola empresa dirixida polo alumnado 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 estudantado fose capaz de formular explicitamente as súas políticas de empresa e demostrar o seu grao de coherencia á hora de aplicar as políticas deseñadas.</p> <p>Ó finalizar o primeiro cuatrimestre (Xaneiro) e unha vez realizadas as 3 xogadas de ensaio, os grupos emitirán un informe razonao -non máis de dúas páxinas-nas que deberán: 1º) xustificar a elección da estratexia xeral da empresa; 2º) xustificar as distintas decisións adoptadas a nivel operativo 3º) Valorar críticamente os resultados acadados. Este informe formará parte da nota final da asignatura (1ª oportunidade) cun peso do 20%.</p> <p>O 80% restante corresponderá a avaliación dos resultados finais do xogo de empresa (40%) e a avaliación contínua e individual do alumnado ó longo de todo o xogo (40%).</p> <p>Para poder evaluarse, o estudantado debe asistir como mínimo o 80% das clases, excepto as persoas con dispensa académica. Considerarase como non presentado a aquelas persoas que non cumpran co requisito de asistencia mínima obrigatoria.</p>	100
------------	---	--	-----

## Assessment comments



No que atinxe á segunda oportunidade e convocatoria adiantada do xogo de empresa e debido á imposibilidade de repetir o xogonas mesmas condicións que na primeira oportunidade -xogadas e nivel de incompetencia- a avaliación efectuarase coa entrega dun traballo/informe mediante o cal se avaliará a capacidade de toma de decisións de acordo cos contidos e ideastraballadas durante o xogo. Dito informe conterá unha análise estratéxica de cada unha das decisións tomadas nas distintas rondas do xogo de empresa, comentandoa partires da situación de partida en cada ronda porque 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.rodriguez@udc.es) e José María Losada López (chema.losada@udc.es) antes da finalización do período de exames da segunda oportunidade. Ademais no seu momento habilitarase o espazo correspondente através 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. 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.

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.

Facilitarase a plena integración do alumnado que, por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades para un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

Usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores/as de ambos os sexos e propiciarase a intervención nas clases do estudantado.

Fomentarase os valores de respecto e igualdade para evitar situacións de discriminación por razón de xénero ou de calquera outro tipo.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

Pode consultarse o Regulamento disciplinar do estudantado da Universidade da Coruña

[https://sede.udc.gal/services/electronic\\_board/EXP2023/007335](https://sede.udc.gal/services/electronic_board/EXP2023/007335)

-->

## Sources of information

<b>Basic</b>	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.
<b>Complementary</b>	

## Recommendations

### Subjects that it is recommended to have taken before

### Subjects that are recommended to be taken simultaneously

### Subjects that continue the syllabus

## Other comments

&lt;p&gt;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 ademais da propia área funcional de cara a ter unha comprensión cabal da natureza da estratexia empresarial.&lt;p&gt;



(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.