UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente				
Datos Identificativos				2023/24
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	Empresa			
Coordinador/a	Losada López, José María	Correo electrónico	jose.maria.losada@udc.es	
Profesorado	Lopez Rodriguez, Jose Losada López, José María	Correo electrónico	jose.lopez.rodriguez@udc.es jose.maria.losada@udc.es	
Web				
Descripción general	El objetivo de esta asignatura es promover y desarrollar en cada estudiante 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. El estudiantado se enfrentará a una serie de retos y problemas empresariales a través de un 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
JUEGO DE EMPRESA	Fundamentos básicos del desarrollo del juego Instrucciones sobre el funcionamiento del software de simulación Análisis y toma de decisiones

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
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
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción

Simulación	Técnica que sirve para verificar el comportamiento de un sistema ante un conjunto de acciones. Se implementará por medio del llamado "juego de empresa" que consiste en la simulación, mediante un programa informático, del comportamiento de varias empresas de características similares que compiten entre si en un mercado. Su realización aconseja seguir una serie de etapas: 1. Identificación del contexto y situación del mercado y entorno 2. Análisis de posibles escenarios 3. Establecimiento de una estrategia de partida 4. Toma de las decisiones y evaluación de los resultados de las mismas Tras un proceso de formación sobre el juego, la fase competitiva enfrentará al estudiantado, a través de grupos de trabajo establecidos, a escenarios desconocidos para ellos y a competidores de los que desconoce sus correspondientes políticas.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Simulación	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. En los 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 la 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 tutorías 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	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	Se valorará la capacidad del estudiantado 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 alumnado 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 teniendo en cuenta tanto los resultados finales obtenidos como la capacidad demostrada para ir corrigiendo los errores cometidos a lo largo del juego. Se valorará el grado en el que el estudiante haya sido capaz de formular explícitamente sus políticas de empresa y demostrar su grado de coherencia a la hora de aplicar las políticas por él diseñadas. Al finalizar el primer cuatrimestre (Enero) y una vez realizadas las 3 jugadas de ensayo, los grupos emitirán un informe razonado -no más de dos páginas- en el cual deberán: 1º) justificar la elección de la estrategia general de la empresa; 2º) Justificar las distintas decisiones que han adoptado a nivel operativo 3º) Valorar críticamente los resultados alcanzados. Este informe formará parte de la nota final de la asignatura (1ª oportunidad) con un peso del 20%. El 80% restante corresponderá a la evaluación de los resultados finales del juego de empresa (40%) y a la evaluación continua e individual del alumnado a lo largo de todo el juego (40%). Para poder evaluarse, el alumnado debe asistir como mínimo al 80% de las clases, excepto las personas con dispensa académica. Se considerará como no presentado a aquellas personas que no cumplan con el requisito de asistencia mínima obligatoria.	100

Observaciones evaluación

En lo que respecta a la segunda oportunidad y convocatoria adelantada del 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-la evaluación se efectuará a través de la entrega de un trabajo/informe, mediante el cual, se evaluará la capacidad de toma de decisiones de acuerdo con los contenidos e ideas trabajadas durante el juego. Dicho informe contendrá un análisis estratégico de cada una de las decisiones tomadas en las diferentes rondas del juego de negocios, comentando desde la situación inicial en cada ronda, por qué se toman estas decisiones, adoptando una visión reflexiva y crítica de cada una de las decisiones tomadas, ronda por ronda, y también se debe ofrecer una evaluación general final tanto en términos de la estrategia global adoptada como de los resultados alcanzados.

Para la segunda oportunidad la entrega del trabajo centrado en la parte de la simulación deberá ser enviada por correo electrónico a los profesores de la materia José López Rodríguez (jose.lopez.rodriguez@udc.es) y José María Losada López (chema.losada@udc.es) antes de la finalización del período de exámenes correspondientes a la segunda oportunidad. Además se habilitará el espacio correspondiente a través de Moodle para subir dicho documento.

Estudiantado 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 tutorías 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. .

Cualificación de no presentado Corresponde al alumno, cuando sólo participe de actividades de evaluación que tengan una ponderación inferior al 20% sobre la calificación final, con independencia de la calificación alcanzada.

Se facilitará la plena integración del alumnado que por razón físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades para un acceso idóneo, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

Se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores/as de ambos sexos y se propiciará la intervención en las clases del estudiantado.

Se fomentarán los valores de respeto e igualdad para evitar situaciones de discriminación por razón de género o de cualquier otro tipo.

La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la cualificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el/la estudiante será calificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en la convocatoria correspondiente del curso académico, tanto se la comisión de la falta se produce en la primera oportunidad como en la segunda. Para esto, se procederá a modificar su cualificación en el acta de primera oportunidad, si fuera necesario.

Puede consultarse el Reglamento disciplinar del estudiantado de la Universidad de A Coruña
https://sede.udc.gal/services/electronic_board/EXP2023/007335

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, los profesores 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