Guía Docente					
Datos Identificativos					2020/21
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	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	1. Modificacións nos contidos non se realizan cambios nos contidos 2. Metodoloxías non se realizan cambios nas metodoloxías 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado Correo electrónico:Diariamente.De uso para consultas, solicitar encontros virtuais ou para resolver dúbidas. Moodle: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 4. Modificacións na avaliación Sen cambios na evaluación *Observacións de avaliación: 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Sen cambios na bibliografía.				

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
	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**
XOGO DE EMPRESA	Fundamentos básicos do desenrolo do xogo Instruccións sobre o funcionamiento 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 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C11 C10 C9 C8 C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1	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	Técnica que sirve 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 sin nun mercado. A súa realización aconsella seguir unha serie de etapas: 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 evaluación dos resultados das mesmas 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.

Atención personalizada	
Metodoloxías	**Descrición**

Simulación	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. Además 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	A5 A11 A15 A16 A17 B12 B11 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C11 C10 C9 C8 C7 C6 C5 C4 C3 C2 C1	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 tendo en conta tanto os resultados finais obtidos como a capacidade demostrada para ir corrixindo os erros cometidos ao longo do xogo. 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.	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 evaluación 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 valoracion final de conxunto tanto en térmos 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 Óscar Juanatey Boga (oscar.juanatey.boga@udc.es) antes da finalización do período de exames da segunda oportunidade. Además 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. Además 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.

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
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 además da propia área funcional de cara a ter unha comprensión cabal da natureza da estratexia 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