



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Xogo de empresa	Código	611507002	
Titulación	Mestrado Universitario en Dirección e Administración de Empresas (2013)			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	Anual	Primero	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	EconomíaEmpresa			
Coordinador/a	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				
Descripción general	El objetivo de esta asignatura es promover y desarrollar en los alumnos 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. Los alumnos se enfrentarán 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.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos Sin cambios en los contenidos 2. Metodologías Sin cambios en las metodologías 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado Correo electrónico: Diariamente. De uso para consultas, solicitar encuentros virtuales o resolver dudas. Moodle: ocasionalmente para dudas, cuestiones o comentarios. Teams: sesiones a demanda para complementar el desarrollo del juego a través de la plataforma del mismo. Plataforma de simulación: semanalmente. Las decisiones se toman a través de la plataforma, por lo que el alumnado recibe a través de ella los resultados e información de la simulación y pueden establecer canales de comunicación entre ellos y con los profesores. 4. Modificaciones en la evaluación Sin cambios en la evaluación *Observaciones de evaluación: 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía Sin cambios en la bibliografía.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A5	CE05 - Saber realizar un diagnóstico estratégico del sector en el que se encuentra ubicada 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 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

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Simulación	<p>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.</p> <p>Su realización aconseja seguir una serie de etapas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>Tras un proceso de formación sobre el juego, la fase competitiva enfrentará a los distintos grupos de alumnos establecidos a escenarios desconocidos para ellos y a competidores de los que desconoce sus correspondientes políticas.</p>

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Simulación	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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 titorías compatible con su dedicación.</p> <p>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.</p>

Evaluación



Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
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	Se valorará a capacidade do alumno para comprender o funcionamento da empresa do xogo en función de súa interdependencia físicas, económicas, financeiras, de recursos humanos e competitivas. Igualmente é necesario que o estudante comprenda a dinámica do mercado no que está competindo Se valorarán os resultados obtidos pola empresa dirixida por cada estudante a lo largo do xogo tendo en conta tanto os resultados finais obtidos como a capacidade demostrada para ir corrigindo os erros cometidos a lo largo do xogo. Se valorará o grao en el que o estudante haya sido capaz de formular explicitamente súa políticas de empresa e demostrar o seu grao de coherencia a la hora de aplicar as políticas por el diseñadas.	100

Observacións avaliación

En el que respecta a la segunda oportunidade do xogo de empresa e debido a la imposibilidade de repetir o xogo en las mesmas condicións que en la primeira oportunidade -jugadas e nivel de competencia-la avaliación se efectuará a través de la entrega de un traballo/informe mediante el cual se evaluará la capacidade de toma de decisións de acordo con los contenidos e ideas trabaxadas durante o xogo. Dicho informe contendrá un análisis estratéxico de cada una de las decisións tomadas en las diferentes rondas do xogo de negocios, comentando desde la situación inicial en cada ronda por qué se toman estas decisións, adoptando una visión reflexiva e crítica de cada una de las decisións tomadas, ronda por ronda, e tamén se debe ofrecer una avaliación xeral final tanto en términos de la estratexia global adoptada como de los resultados alcanzados.

Para la segunda oportunidade la entrega do traballo 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) e Óscar Juanatey Boga (oscar.juanatey.boga@udc.es) antes de la finalización do período de exames correspondientes a la segunda oportunidade. Ademais se habilitará el espacio correspondiente a través de Moodle para subir dicho documento.

Aquellos alumnos con recoñecemento de dedicación a tempo parcial o dispensa académica de exención de asistencia se dirixirán al profesorado al inicio do curso para establecer un calendario específico de tutorías compatible con su dedicación. Ademais se empregará la plataforma Moodle e el correo electrónico como vehículo de comunicación principal para poder agilizar la gestión de dúbidas e problemas relacionados con la materia. .

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

Fuentes de información

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.
Complementaria	

Recomendacións

Asignaturas que se recomenda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomenda cursar simultaneamente

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