



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
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	Economía Empresa			
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				
Descripción 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 estudiantes terán que fazer 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.</p> <p>Campus virtual: ocasionalmente para dúbidas, cuestións ou comentarios.</p> <p>Teams: sesións a demanda para complementar o desenvolvemento do xogo a través da plataforma do xogo.</p> <p>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 os profesores</p> <p>4. Modificacións na avaliación Sen cambios na evaluación</p> <p>*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 estratégico 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 - Posuér 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 saibam aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidas dentro de contextos más amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudio
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrentarse 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 saibam comunicar as súas conclusóns 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 estudiando 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 - Capacidad de análise e síntese
C6	CT06 - Comunicación oral e escrita.
C7	CT07 - Capacidad crítica.
C8	CT08 - Capacidad de liderado
C9	CT09 - Habilidade para traballar de forma autónoma.
C10	CT10 - Capacidad 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 AP11 AP15 AP16 AP17	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP9 BP10 BP11 BP12	CP1 CP2 CP3 CP4 CP5 CP6 CP7 CP8 CP9 CP10 CP11
Comprender de forma global o funcionamento dunha empresa		AP15	BP3
Comprender a interdependencia entre as distintas políticas de empresa		AP16	BP4
Capacidade para definir as necesidades informativas para a resolución de problemas e a procura de información nas fontes más relevantes		AP17	BP5 BP6 BP7
Capacidade de análise e valoración da información			CP5 CP6 CP7
Familiarizarse coa simulación como instrumento de apoio na toma de decisións			BP8
Desenvolvo dun pensamento sistémico dos problemas empresariais			CP8
Comunicación oral e escrita			BP9
Traballo en equipo			CP9
Desenvolvemento dunha mentalidade proactiva			BP10 BP11 BP12

Contidos	
Temas	Subtemas
XOGO DE EMPRESA	Fundamentos básicos do desenrollo 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 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	Descripción
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 si 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 enfrentará ós distintos grupos de alumnos establecidos a escenarios descoñecidos para eles e a competidores dos que descoñece as súas correspondentes políticas.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descripción



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 aquellas 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. 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.
------------	---

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descripción	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	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 estudiante comprenda a dinámica do mercado no que está a competir  Valoraranse os resultados obtidos pola empresa dirixida por cada estudiante ao longo do xogo tendo en conta tanto os resultados finais obtidos como a capacidade demostrada para ir corrigindo os errores cometidos ao longo do xogo.  Valorarase o grao no que o estudiante 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 atinxo 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. 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 tutorías compatible coa súa dedicación. Ademáis empregarase a plataforma Moodle e o correo electrónico como vehículo de comunicación principal para poder axilizar a xestión de dúbihdas e problemas relacionados coa materia.

#### Cualificación

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

"A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliação implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliação 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) quien en función dos problemas que teña que abordar buscará as referencias documentais más apropiadas. No entanto, ao longo do desenvolvemento do curso, os profesores do xogo de empresa suxerirán o material que consideren más conveniente en cada momento.
Bibliografía complementaria	

#### Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

#### Observacións

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

(\* )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

