



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Xogo de empresa		Código	611507002
Titulación	Mestrado Universitario en Dirección e Administración de Empresas (2013)			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	Anual	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinación	Losada López, José María	Correo electrónico	jose.maria.losada@udc.es	
Profesorado	Lopez Rodriguez, Jose	Correo electrónico	jose.lopez.rodriguez@udc.es	
	Losada López, José María		jose.maria.losada@udc.es	
Web				
Descrición xeral	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.			

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 - 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 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 Comprender de forma global o funcionamento dunha empresa Comprender a interdependencia entre as distintas políticas de empresa Capacidade para definir as necesidades informativas para a resolución de problemas e a procura de información nas fontes máis relevantes Capacidade de análise e valoración da información Familiarizarse coa simulación como instrumento de apoio na toma de decisións Desenvolvo dun pensamento sistémico dos problemas empresariais Comunicación oral e escrita Traballo en equipo Desenvolvemento dunha mentalidade proactiva		AP5	BP1 CP1
		AP11	BP2 CP2
		AP15	BP3 CP3
		AP16	BP4 CP4
		AP17	BP5 CP5
			BP6 CP6
			BP7 CP7
			BP8 CP8
			BP9 CP9
			BP10 CP10
			BP11 CP11
			BP12

Contidos	
Temas	Subtemas
XOGO DE EMPRESA	Fundamentos básicos do desenrolo do xogo Instrucións sobre o funcionamento 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	Descrición



Simulación	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. 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 avaliación dos resultados das mesmas 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.
------------	--

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Simulación	O profesor ademais de atender ás cuestións expostas polos alumnos nas sesións maxistras, 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. 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.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	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 alumnado 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 cada estudante comprenda a dinámica do mercado no que está a competir. 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. 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. 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%. 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%). 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.	100
------------	---	--	-----

Observacións avaliación



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 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 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

-->

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

<p><p>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.</p></p>



(*)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