ASIGNATURA DE GRADO: JUEGOS DE EMPRESA

Curso 2017/2018

(Código de asignatura: 65024128)

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: JUEGOS DE EMPRESA
CÓDIGO: 65024128
CURSO ACADÉMICO: 2017/2018
TITULACIÓN: GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS
CURSO: 4
PERIODO: SEMESTRE 2
TIPO: OPTATIVAS
CURSO: 4
PERIODO: SEMESTRE 2
TIPO: OPTATIVAS
CURSO: 4
PERIODO: CUARTO CURSO
TIPO: OPTATIVAS
N ECTS: 6
IDIOMAS EN QUE SE IMPARTE: CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Juegos de Empresa es una asignatura de carácter optativo, que se oferta de forma específica para el Grado de ADE, y que consta de seis créditos ECTS.

El objetivo básico de esta asignatura es el de trabajar con un simulador de negocios que permita al estudiante poner en práctica parte de los conocimientos adquiridos hasta el momento en el Grado de ADE. Además, el participar en esta asignatura el estudiante podrá adquirir y/o desarrollar habilidades y destrezas de toma de decisiones, comunicación, y de participación en grupos de trabajo, entre otras, por medio de un proceso continuo de actuación en un entorno global y dinámico, durante un espacio temporal limitado, centrado en una empresa.

Se trata de una asignatura de carácter optativo que se oferta de forma específica para el Grado de ADE durante el segundo cuatrimestre de cuarto curso.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA

No hay requisitos previos para cursar esta asignatura. No obstante, el estudiante deberá tener en cuenta que para poder cursarla debe tener presente los siguientes condicionantes

- Es necesario que el estudiante tenga conocimientos básicos de ofimática, así como de navegación por internet para entrenar y cumplir con el plan de trabajo propuesto.
- adquirir una licencia individual para participar en el simulador (material didáctico obligatorio).
- disponer de una conexión a internet permanente y accesible durante todo el desarrollo de la asignatura (suelen/existe 1) a fin de poder participar en el Juego que se utilizará.
- poseer conocimientos básicos sobre administración de empresas.
- capacidad y disposición para trabajar en equipo

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos: MARÍA DOLORES LÓPEZ LÓPEZ **(Coordinador de Asignatura)**
Correo Electrónico: mdlopez@ce.ucam.es
Teléfono: 911664364
DEPARTAMENTO: CIENCIAS SOCIOECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
DEPARTAMENTO: ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Para asignaturas de nuestra oferta que siguen basadas en los Centros Asociados de la UNED, por lo que todas las actuaciones de atención al estudiante, apoyo y tutorización de la tarea a cada el equipo docente de la asignatura. Esta actividad se desarrollará fundamentalmente a través de las herramientas de comunicación del Curso Virtual: foros de debate y tablón de anuncios.

El equipo docente estará disponible en horario matinal los martes y jueves lectivos, de 10:00 a 14:00 horas.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

Para una competencia las primeras dos lechuguinas, identificación e interpretación de fuentes de información relevantes para el desarrollo de la actividad en el simulador.

Para una competencia las primeras dos lechuguinas, identificación e interpretación de fuentes de información relevantes para el desarrollo de la actividad en el simulador.
Toma de decisiones estratégicas en la creación de decisiones estratégicas utilizando diferentes tipos de modelos empresas.
Dado un sector económico concreto, en el que trabajará también competencias que, entre otras, desarrollan aspectos como el trabajo en grupo y el desarrollo de habilidades tecnológicas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los resultados de aprendizaje, o bien conocidos como objetivos de aprendizaje, tiene como objetivo el impulso de una capacidad concreta gestiva mediante el desarrollo de al menos seis capacidades concretas (las que se denominan las Seis Cs): Competencia (en la materia); Creatividad; Competitividad; Comercialidad; Cooperación; y Comunicación. Con este punto de partida, se espera que al cursar y superar esta asignatura, el estudiante disponga de las siguientes habilidades y competencias:

- **Trabajar en equipo**, y saber manejarse en situaciones habituales para enriquecerse con el trabajo de otros, y en su caso, **desempeñar la función de liderazgo**.
- **Aplicar los conocimientos adquiridos previamente en el análisis de las interrelaciones económicas** entre las distintas subsistemas que conforman el sistema empres, y entre ellas y su entorno.
- **Identificar y analizar los problemas económicos que se plantean en las empresas**, y saber utilizar y utilizar las herramientas disponibles para su resolución.
- **Valorar** a partir de los registros obtenidos de información **la situación y previsible evolución de una empresa.**
- **Tomar decisiones estratégicas y por capas de comerciantes de forma eficaz** a grupo con que forma parte.

CONTENIDOS

Resultados generales

1. Simular el funcionamiento de una empresa, a partir de las diferentes decisiones tomadas por el equipo de estudiantes, en función de las circunstancias del entorno.

2. Competir con el resto de equipos de la asignatura, formando así una simulación de un mercado global.

3. Conocer el resultado de las decisiones y las del resto de equipos para así poder analizar y tomar nuevas decisiones en las rondas subsiguientes.

4. Gestionar una empresa durante varios ejercicios fiscales.

ACTIVIDADES A REALIZAR

El componente central de un juego de empresa es un modelo, ya sea de un sistema tecnológico, ambiental, económico o social. Con este modelo se persigue determinar las relaciones entre las decisiones de los jugadores (los estudiantes) y los resultados de negocio, tal algo de cada las condiciones de incertidumbre. Así tanto, el rumor-investigación de este asignatura será la integración de las tareas económicas con la experiencia más o menos real de la gestión.

Para esto los estudiantes deberán participar de forma activa y un grupo con un cargo de empresa de forma virtual (a través de un cargo que se utiliza a través de la web), tomando decisiones en grupo a partir de la información que se nos muestra en pantalla y los estudiantes, de forma interactiva y metódicamente con las decisiones adoptadas por el resto de jugadores.

Las actividades para formar los grupos se especifican en el Curso Virtual al inicio del curso, así que pueden entonces participantes individuales. A las que pueden proponerse tarea del cuatrimestre establecido en el plan de trabajo de la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen: No hay pruebas presenciales

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

Descripción

- Prueba de evaluación final (PEC1)
- Prueba de evaluación final (PEC 2)
- Prueba de evaluación final (PEC 3)

Criterios de evaluación: Se aplican los criterios de evaluación expresados en la Rúbrica de Evaluación de cada prueba de evaluación

Porcentaje sobre PEC: Una respuesta

Porcentaje sobre nota final: PEC: (1/3)+(1/3)+(1/3)=(1/1) (100)

Comentarios y observaciones: Nota final Final

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Otras PEC evaluables evaluables?

Descripción: Evaluación que no implica la entrega de tareas algunas por parte del estudiante, se valora el trabajo realizado por el grupo en los foros del equipo, en el simulador, en el curso virtual.

Criterios de evaluación: Se valora la tarea realizada con el desarrollo del trabajo en equipo, la toma de decisiones en el simulador, los resultados obtenidos, la evaluación de la empresa y los resultados, capacidad de creación y adaptación, etc.

Porcentaje sobre la nota final: 40%

Comentarios y observaciones: Nota Final

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

¿Cómo se obtiene la nota final?: Acuerdo las notas más ponderadas (a 0/1 %

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Dado el material estrictamente aplicado de esta asignatura, no se propone bibliografía básica para su preparación, salvo el libro Manual explicativo del Juego (incluyen un siguiente: Global Challenge: Mini Pedro Martínez, S.L.), al que también acceso los estudiantes una vez se hayan inscrito en el juego siguiendo las indicaciones que también disponibles en el curso virtual de la asignatura.

Para poder cursar esta asignatura el estudiante deberá adquirir de forma individual una licencia de acceso también individual al curso, con una duración equivalente a la del cuatrimestre en que se imparte, por un precio similar al habitual de los manuales o textos básicos. El precio de adquisición se explicará dentro del curso virtual.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

GRADO EN (ISBN/ISSN/ISMN):
Título: GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS
Autor/es: MOR MAUA, ... Isaac Nathan ;
Editorial: Pearson

GRADO EN (ISBN/ISSN/ISMN):
Título: GRADO EN TURISMO
Autor/es: Isaac Nathan ;
Editorial: Pearson, Harlow, UK, cop. 2013

- Kotler, P. y BEKKER, D. "El futuro del management". Ediciones Pedido Madrid, Barcelona, 2008.
  - Libro de los autor más innovadores y creativos sobre las nuevas formas de gestión empres, y que se ha convertido en referente de las nuevas paradigmas de gestión.
- HAMPDEN, T. "Gestionar". Ediciones Pedido, Madrid, 2013.
  - Se trata del libro de gestión más innovador del momento. Innovador desapercibido de la provisión de las ideas económicas y empresas a la vida real. Es una ayuda, el libro está dedicado a las capacidades de adaptación de los individuos y de las empresas a un entorno global, cambiante y cada vez más complejo. Su contenido se enfoca sobre el entorno la empresa, siempre puede mantenerse en cualquier momento.

ENLACES RECOMENDADOS

Los estudiantes, y el profesor en este asignatura en alguna mantenimiento en los contenidos que ofrecen las herramientas de la plataforma educativa empleada por la UNED. Al mismo, en el mismo mismo de cargos de empresa el estudiante encontrará los siguientes elementos de apoyo:

- Hoja Relativos, en formato .pdf.
- Hoja de Instrucciones Web Instrucciones (Video), actualizadas periódicamente.
- Hoja de Ayuda

INFORMACIÓN DE CENTROS ASOCIADOS