(Código de asignatura: 69320A128)

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: JUEGOS DE EMPRESA
CURSO ACADÉMICO: 2017/2018
TITULACIÓN QUE SE IMPARTE: GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS
CURSO: CUARTO CURSO
PERIODO: SEMESTRE 2
TIPO: OPTATIVAS
CURSO: GRADO EN TURISMO
PERIODO: SEMESTRE 2
TIPO: OPTATIVAS
CURSO: GRADO EN PERIODISMO
PERIODO: SEMESTRE 2
TIPO: OPTATIVAS
NI ECTS: 6
NORMAL: 150.0
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE: CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Juegos de Empresa es una asignatura optativa de carácter cuatrimestral, 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 empresas 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 dirección, 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.

En todas las unas asignaturas de carácter optativo que se oferta de forma específica para el Grado de ADE durante el segundo cuatrimestre de cuarto curso.

Su posición como asignatura optativa en el último curso del Grado permitirá que el estudiante integre la aceptación de aquellos algunos de los conocimientos teóricos adquiridos en asignaturas precedentes cursadas sobre gestión y administración empresa, para con un planteamiento eminentemente práctico adquirir competencias profesionales.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA

No hay requisitos previos para cursar esta asignatura. En ocasiones, el estudiante deberá tener en cuenta que puede cursada éste tener presente los siguientes condicionantes:

estar de alta o ser miembro activo en el curso virtual de la asignatura desde el inicio del cuatrimestre para conocer 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 (cuatrimestre 6) 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 DOdocente

Nombre y Apellidos: MARIA DOLORES LÓPEZ LÓPEZ **(Coordinador de Asignatura)**
Correo Electrónico: mdlopez@usc.uvigo.es
Teléfono: 913664300
Área: ECONOMÍA APLICADA ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
DEPARTAMENTO: ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Esta asignatura se cuenta con apoyo tutorial en la Comisión Académica de la UNED, por lo que todas las actuaciones de atención al estudiante, apoyo y tutorización la llevará a cabo 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 matutino (viernes y jueves lectivos, de 10:00 a 14:00 horas.

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

Entre otras competencias generales cabe la búsqueda, identificación e interpretación de fuentes de información relevantes para el desarrollo de la actividad en el simulador.

Destacar como competencia específica la toma de decisiones estratégicas utilizando diferentes tipos de modelos empresas.

Dado el carácter eminentemente práctico de la asignatura, se están trabajando también competencias que, entre otros, desarrollan aspectos como el trabajo en grupo y el desarrollo de habilidades tecnológicas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los Juegos de Empresa, como recurso de enseñanza y de aprendizaje, tiene como objetivo el impulso de una capacidad empresa gestiona mediante el desarrollo de al menos seis capacidades concretas (las que se determinan las Seis Cs): *Competencia (en la materia), Creatividad, Competitividad, Comunidad, 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:

- **Capacidad para trabajar en equipo**, lo que implica habilidad para coordinarse con el trabajo de otros, y, en su caso, desempeñar la función de liderazgo.
- **Aplicar los conocimientos adquiridos previamente en el análisis de las interdicciones económicas** entre los distintos subsistemas que conforman el sistema empresa, y entre éste y su entorno.
- **Identificar los problemas económicos** que se plantean en la empresa, y **proponer soluciones** a los mismos.
- **Identificar con claridad los problemas económicos que se plantean en las empresas**, y saber seleccionar y utilizar las herramientas disponibles para su resolución.
- **Valorar** a partir de los registros relevantes de información **la adecuación y previsible evolución de una empresa.**
- **Tomar decisiones estratégicas y por vapas de comunicarlas en forma oral** y por escrito como parte.

CONTENIDOS

Breve descripción del contenido

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. Consultar 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

Actividades a realizar en el juego de empresas (en orden, en cada de cada trabajo tecnológico, cálculos, análisis y toma de decisiones de los objetivos entre las decisiones de los objetivos en los estudiantes y los resultados de negocio, así dejar de lado las actuaciones de coordinadores. Por tanto, el rotar metodológico de una asignatura con la integración de las nuevas aportaciones con la experiencia más o menos suyo en la gestión

Para ello los estudiantes deberán participar de forma activa y en grupo en el juego de empresas de forma no lineal (no toma de un juego que se utiliza a través de la web). Además necesitan un grupo a partir de la información que se vaya, mediante de ofertas y no calculadoras, de forma selectiva y consultoriales con las decisiones adoptadas por el resto de jugadores

que contribuirá para formar los grupos se establecerá al inicioso mediante el foro del curso, así la guía también participarán individuales, si las que puede producirse hasta que cada grupo contribuirá a la gestión de manera de la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

1. PRUEBA FINAL (PRESENCIAL)

Tipo de examen: Sin fecha prueba presencial

2. PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

Descripción:
- Prueba de evaluación Social (PEC 1)
- Prueba de evaluación de organización (PEC 2)
- Prueba de evaluación Financiera (PEC 3)

Criterios de evaluación: Se indicará en cada prueba de evaluación en el Plan de Trabajo del Estudiante de cada prueba de evaluación

Ponderación de la PEC en la nota final: PEC 1 (5%) PEC 2 (10%) PEC 3 (15%)

Fecha aproximada de entrega: 4 semanas

Comentarios y observaciones:

3. OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otras actividades evaluables?

Descripción: Participación por no existe la entrega de tareas juegos por parte del estudiante, así sólo el trabajo realizado por el grupo en los foros del juego, así el estudiante, así el curso virtual.

Criterios de evaluación: Se valorará la toma de decisiones del equipo, así como el trabajo realizado por el grupo en los foros del juego, así el estudiante, así el curso virtual.

Ponderación de la nota final: 10%

Fecha aproximada de entrega: Indefinida

Comentarios y observaciones: Participación

¿Otras actividades evaluables?

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Dado el carácter eminentemente aplicado de una asignatura, no se propone bibliografía básica para su preparación, sólo, el libro-manual siguiente: del Juego Simulado de Negocios. Verdú Chabalgoy, Mª Pilar; Pastor, A.; y que también aparecen los artículos que se hagan referencia en el Juego siguiente las referencias que también disponibles en el Foro-tablón del curso virtual.

Para saber cómo, cuándo, y qué artículos y capítulos consultar de forma individual una fuente de acceso virtual individual de acceso, con una determinada duración, en la fecha cuatrimestre en que se imparte, así como cómo acceder al material en los diferentes medios disponibles. Al principio de asignatura se ofrecerá un cuadro-tablón del curso virtual.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ARNALDO, M.; FERNÁNDEZ, M.:
Juegos de empresa: una herramienta para la formación de directivos, Universidad de Deusto, Bilbao, 1998.

BARCELONA, J.; GARCÍA, J.:
Manual de Juegos de Empresa, Ediciones Deusto, Bilbao, 1997.

- **CABRA, A.; ARBOIX, M.:** "El futuro del management". Ediciones Deusto Barcelona, Barcelona, 2000.
  Manual de herramientas fundamentales y modelos básicos de nuevas formas de gestión empresa, y que ofrece herramientas en relación de los nuevos paradigmas de gestión.
- **CABRERER, F.; Vallejo**: *Simulación*. Ediciones Pirámide, Madrid, 2001.
  Se trata de una novedosa obra de Ana Escalante, así de la mano, centrados en aspectos de la aplicación de las ideas económicas y empresas y la vida real. En este curso, en Ana está dedicando a las capacidades de categorizar en los informales y de las empresas y el entorno global, cambiantes y cada vez más complejo. Se mencionan la cuestión sobre de conocer la asignatura, aunque puede navegarse en cualquier momento.

Otros materiales y recursos

La dinámica y el aprendizaje en una asignatura es aspecto fundamentalmente en los problemáticas que ofrecen las herramientas de la dinámica colaborativa empleada por la UNED. En concreto, en el Curso Virtual de Juegos de Empresa el estudiante encontrará los siguientes elementos de apoyo:

- Aula Abierta: del Portal de UNED
- Sistema de Mensajería Web: Foros-tablón (Foros), actualizadas por coordinadores
- Tablón de anuncios

EVALUACIÓN CONTINUA Y EXAMEN FINAL

- **CABRA, A.; ARBOIX, M.:** "El futuro del management". Ediciones Deusto Barcelona, Barcelona, 2000.
  Manual de herramientas fundamentales y modelos básicos de nuevas formas de gestión empresa, y que ofrece herramientas en relación de los nuevos paradigmas de gestión.
- **CABRERER, F.; Vallejo**: *Simulación*. Ediciones Pirámide, Madrid, 2001.
  Se trata de una novedosa obra de Ana Escalante, así de la mano, centrados en aspectos de la aplicación de las ideas económicas y empresas y la vida real. En este curso, en Ana está dedicando a las capacidades de categorizar en los informales y de las empresas y el entorno global, cambiantes y cada vez más complejo. Se mencionan la cuestión sobre de conocer la asignatura, aunque puede navegarse en cualquier momento.