

GUÍA DOCENTE

JUEGO DE EMPRESAS

**GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE
EMPRESAS**

(A DISTANCIA)

CURSO 2022/2023

IA. Identificación de la Asignatura

Tipo	Obligatoria
Período de impartición	Cuarto curso, primer semestre
Número de créditos	4.5
Idioma en el que se imparte	Castellano

IB. Profesorado**Personal Docente Investigador (PDI)**

Dr. Ferrer Cumella, Josep

Dr. Sánchez Burón, Adolfo

Tutorías: Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través del sistema de comunicaciones del Campus Virtual de CEDEU®

Tiempo estimado de respuesta en comunicaciones profesor-alumno:

48 h (días lectivos) desde la recepción del correo electrónico/mensaje privado enviado a través del sistema de comunicaciones del Campus Virtual de CEDEU®

NOTA IMPORTANTE SOBRE EL MODELO FORMATIVO DURANTE EL CURSO ACADÉMICO 2021-2022

El Protocolo de adaptación de la docencia ante la crisis sanitaria provocada por la COVID-19 en la Universidad Rey Juan Carlos, aprobado por el Consejo de Gobierno, establece el marco en el que deberá desarrollarse la actividad académica, de manera transitoria, mientras estén vigentes estas excepcionales condiciones.

A tal efecto, las actividades de enseñanza y aprendizaje que se realicen considerarán la clase como el espacio de interacción entre docentes y estudiantes que se produce en entornos tanto físicos como virtuales y que facilitan un modelo de trabajo continuado y de relación constante entre el docente de la asignatura y los estudiantes de un grupo tanto a través de actividades síncronas como asíncronas.

Con la finalidad de poder responder de manera ágil a los cambios de situación que la evolución de las condiciones sanitarias pudiera requerir, bien para regresar a un modelo totalmente presencial como para atender a la necesidad de realizar toda la actividad a distancia ante un agravamiento de la situación, esta Guía docente detalla, a nivel de asignatura, cómo se aplicará el plan de contingencia de la Universidad en el caso de que ello fuese necesario. Para ello, en los apartados de Metodología y Plan de trabajo, y en Métodos de evaluación, se especifica la adaptación que se llevará a cabo de estos elementos curriculares en el caso de que la situación lo requiera.

IIA. Presentación (Objetivos de la asignatura)

Juego de Empresas se plantea como una materia eminentemente práctica en la que los estudiantes deberán dirigir empresas que competirán en un sector competitiva común para todos ellos. Los alumnos formarán equipos de trabajo cuya encomienda fundamental será la toma de decisiones de la empresa asignada. De este modo, deberán comenzar definiendo un plan estratégico para su compañía, definiendo aspectos esenciales como su campo de actividad, su estrategia competitiva, sus objetivos a corto, medio y largo plazo o las estrategias funcionales que implantarán en las distintas áreas. A lo largo del desarrollo de la simulación, deberán poner en práctica las distintas habilidades y conocimientos acumulados en sus estudios de grado y vinculados con la economía de la empresa, la dirección estratégica, la contabilidad (financiera y analítica), la dirección de la producción o el marketing, entre otras. Además, deberán aprender a gestionar sus habilidades transversales como su capacidad de interacción con otros agentes, tanto dentro de su propia compañía (resto de miembros del equipo directivo) como fuera de ella (equipos directivos competidores, posibles socios, la administración, empresas de servicios, entidades financieras), su capacidad de liderazgo o su iniciativa.

De este modo, el objetivo general de la asignatura es proporcionar a los estudiantes un campo de prácticas general para la puesta en valor del inventario de competencias específicas adquiridas (entre las que destacan la capacidad para interpretar la información contenida en las cuentas anuales, capacidad para analizar la problemática empresarial a través de las funciones directivas, capacidad para identificar y analizar las áreas funcionales de una empresa, capacidad para elaborar y diseñar estrategias empresariales, capacidad para diseñar y desarrollar un plan financiero, capacidad para formular una estrategia de inversión-financiación en la empresa, capacidad de analizar e interpretar de los datos que se disponen de empresa, capacidad para analizar la estrategia comercial, objetivos y políticas comerciales), así como el desarrollo de competencias transversales o genéricas (capacidad de análisis y síntesis, capacidad de organización y planificación, capacidad para la resolución de problemas, capacidad de tomar decisiones, capacidad para aplicar al análisis de los problemas, criterios profesionales basados en el manejo instrumentos técnicos, creatividad, iniciativa y espíritu emprendedor, capacidad para trabajar en equipo y fluidez en la comunicación y, sobre todo, la aplicación de conocimientos a la práctica).

II.B Resultados de Aprendizaje

RAM1: Funcionamiento de un simulador y descripción del entorno del juego. Toma de decisiones en el entorno de un juego.

III. Competencias Básicas y Generales

Competencias Generales

CI01. Capacidad de análisis y síntesis: analizar, sintetizar, valorar y tomar decisiones a partir de los registros relevantes de información sobre la situación y previsible evolución de una empresa.

CI2 - Capacidad de organización y planificación: organizar, planificar y administrar una empresa u organización de tamaño pequeño y mediano, entendiendo su ubicación competitiva e institucional e identificando sus fortalezas y debilidades.

CI08. Capacidad de tomar decisiones.

CP1 - Capacidad para trabajar en equipo

CP5 - Compromiso ético en el trabajo

Competencias específicas

CE1 - Organización de Empresas

CE3 - Contabilidad

CE4 - Finanzas

CP11 - Capacidad para elaborar e interpretar la información contable

CP13 - Capacidad para resolver problemas de valoración financiera tanto de decisiones de financiación como de inversión empresarial

IV. Actividades Formativas			
Tipo	Contenido	HORAS	PRESEN.
AF1. Trabajo autónomo del estudiante	Búsqueda, selección, análisis y comentario de doctrina, jurisprudencia y legislación. Lecturas recomendadas y otros.	60	0%
AF2. Trabajos individuales o en grupo	Esta actividad consiste en la realización de diversos trabajos correspondientes a la asignatura. Los trabajos serán realizados de forma individual por defecto, salvo en el caso que el docente de la asignatura indique que se pueden realizar por parejas o grupos de más alumnos.	30	0%
AF3. Lectura y comprensión de los contenidos de la asignatura facilitados a través de la plataforma virtual	En esta acción formativa el alumno desarrollará y estudiará los contenidos proporcionados en el apartado del campus virtual de la asignatura. En dicho campus, el alumno podrá revisar el material provisto en formato documento, en formato vídeo y, en ocasiones, en formato de audio.	46	0%
AF4. Debate y Crítica constructiva a través de la plataforma virtual.	El debate y la crítica constructiva se realizarán acerca de aspectos de actualidad relacionados con la temática de la asignatura en la que se enclava esta actividad. El tema será propuesto por el profesor que actuará como moderador del debate fomentando la participación de los alumnos e incentivará la aparición de diferentes perspectivas y puntos de vista orientando al conjunto de los alumnos hacia la participación y la crítica de las diferentes opiniones fundamentando los hechos en los conocimientos adquiridos con las clases.	10	0%
AF5. Tutorías académicas a través de la plataforma virtual.	Los alumnos se reunirán periódicamente a través de la plataforma virtual con el profesor para que éste pueda orientarles y guiarles en el proceso de adquisición de las competencias. El profesor tiene unos horarios preestablecidos de tutorías en los que estará a disposición del alumno que se comunique con él.	20	0%

AF6. Seminarios, cursos, jornadas, conferencias o	El alumno deberá asistir a jornadas, congresos, masterclass, charlas, mesas redondas o foros de forma presencial o de	10	0%
cursos, jornadas, conferencias o carácter virtual	congresos, masterclass, charlas, mesas redondas o foros de forma presencial o de	10	0%
AF8. Prueba de evaluación presencial.	El alumno tendrá que asistir a la realización de la prueba de evaluación ordinaria o extraordinaria de la asignatura.	2	100%
AF9. Prueba de evaluación a través de la plataforma virtual.	La asignatura tendrá pruebas de evaluación en forma de cuestionarios de evaluación en cada uno de los temas.	2	0%
Todas las actividades cuya presencialidad sea del 100%, podrán ser realizadas de forma presencial o en remoto, según la evolución de la situación sanitaria.			

V. Metodologías docentes	
Tipo	Contenido
MD1. Clases Teóricas a través de la plataforma virtual.	Mediante clases magistrales a través del campus virtual se expondrán y explicarán los conocimientos básicos que deben adquirirse en las asignaturas, suscitando el debate y guiando el estudio de los mismos.
MD2. Clases Prácticas a través de la plataforma virtual.	Desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con los contenidos teóricos de cada materia.
MD3. Tutorías a través de la plataforma virtual.	Intercambio de ideas y resolución de dudas con el profesor correspondiente sobre los contenidos de cada asignatura y la realización de los trabajos prácticos. Se llevará a cabo a través del recurso de la plataforma virtual.
Todas las actividades cuya presencialidad sea del 100%, podrán ser realizadas de forma presencial o en remoto, según la evolución de la situación sanitaria.	

VI. Sistema de Evaluación, ponderación y descripción de las pruebas

Evaluación Ordinaria:

La asignatura consiste en la simulación por ordenador de un entorno empresarial competitivo. A través de la plataforma se le irán planteando al alumno distintos hitos a conseguir para poder llegar a una conclusión satisfactoria.

Se pretende recrear de la forma más fiel posible las condiciones en las que se mueve una Empresa real.

Tendrán que enfrentarse a los problemas a los que se enfrentan las organizaciones reales y proponer y afrontar las posibles soluciones.

El alumno tendrá que ir realizando las entregas parciales que se proponen a través de la plataforma y se revisará que el resultado final del trabajo realizado es acertado dentro de las posibilidades que se hayan barajado. La calificación final de la asignatura se calculará teniendo en cuenta las calificaciones obtenidas en las pruebas 1 y 2 de la asignatura. En caso de que la media ponderada de dichas pruebas no sea igual o superior a 5 puntos, el alumno tendrá que realizar la prueba de la convocatoria extraordinaria para intentar superar la asignatura.

Evaluación Extraordinaria:

La convocatoria extraordinaria constará de una única prueba final que supondrá el 100% de la calificación de la asignatura. Dicha prueba contará con 50 preguntas de test y dos preguntas a desarrollar sobre el grado en Administración y Dirección de Empresas a nivel general.

VI. A Criterios aplicables a la evaluación ordinaria

VI. A. Sistema de evaluación	Tipo [1] Criterios aplicables a la evaluación continua (convocatoria ordinaria)		Ponderación	Periodo
Prueba 1:	Acumulativa			
Entrega y realización de todas las actividades participativas propuestas.		No Reevaluable	80%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 2:	Acumulativa			
Realización de los cuestionarios propuestos a través de la plataforma del campus virtual. Evaluación del trabajo individual o en grupo realizado a través de la plataforma virtual	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10). Será necesario la realización de todas las acciones que se indiquen en la plataforma.	No Reevaluable	20%	Durante el Curso o Semestre
TOTAL			100%	

VI. B Criterios aplicables a la evaluación extraordinaria

VI. B. Sistema de evaluación	Tipo [2] Criterios aplicables a la evaluación extraordinaria (convocatoria extraordinaria)	Ponderación	Periodo
Prueba 1:	Acumulativa		
Realización de una prueba final presencial.		No Reevaluable. 100%	Convocatoria extraordinaria
TOTAL		100%	

VII. A. Programa de la asignatura

Toda la asignatura gira en torno a la simulación de empresas en la que participarán los estudiantes matriculados. A lo largo del cuatrimestre se llevará a cabo un total de ocho tomas de decisión, lo que equivaldrá a un total de dos años en la actividad de la empresa. Junto con las decisiones, los alumnos deberán realizar diferentes prácticas que permitirán completar el proceso de aprendizaje y evaluar los conocimientos y competencias adquiridos en el desarrollo de la materia.

De forma concreta, la simulación de empresas utilizada (Intopia), sitúa a los estudiantes ante el reto de gestionar una empresa de nueva creación con la siguiente dotación inicial: un capital inicial (normalmente, 20 millones de Francos Suizos), una sede central situada en el Principado de Liechtenstein y conocimientos para fabricar los modelos básicos de dos productos (X e Y) que están relacionados en su ciclo de producción (X es una materia prima para Y). Las empresas pueden (y deben) elegir a qué se van a dedicar (producción, venta a consumidores, I+D, operación financiera...), dónde (podrán implantarse en tres mercados definidos como EEUU, Unión Europea y Brasil) y cómo (estableciendo su propia estrategia competitiva). Las prácticas que deberán realizar los estudiantes a lo largo del curso (siempre en grupo) serán:

- Definición del campo de actividad y propuesta del Plan Estratégico Inicial
- Establecimiento de objetivos y cuadro de mando
- Proyección de cuentas - Análisis del entorno competitivo
- Análisis de desviaciones

VIII. Bibliografía

THORELLI, H. B.; GRAVES, R. L.; LÓPEZ, J. C. (1998): INTOPIA 2000. Simulación de Operaciones Internacionales. Manual del ejecutivo, Marcombo Boixareu Editores, Barcelona.

NÁJERA SÁNCHEZ, J.J. (2005): Jugando con INTOPIA. Disponible en el aula virtual.

Aguado Franco, J.C., *Teoría de la decisión y de los juegos*. DELTA Publicaciones.

IMPORTANTE: Es reseñable que el material que se pone a disposición en el Campus Virtual tiene como objetivo ayudar a los alumnos en el estudio del programa de la asignatura, facilitándoles criterios o propuestas que, en todo caso, no sustituyen a las lecturas y actividades recomendadas en la Guía Docente.

El desarrollo del temario se realiza partiendo de que la función de un profesor universitario no es dar pautas que limiten la autonomía del alumno sino, muy al contrario, proporcionar elementos a los alumnos que puedan ser útiles para ampliar sus particulares visiones del asunto o tema a estudiar, hacer propuestas para el estudio y análisis basadas en el previo conocimiento del profesor sirviendo así de guía.

El material facilitado es complementario y, en ningún caso sustituye, a las referencias normativas y académicas reflejadas en la Guía Docente.