

GUÍA DOCENTE JUEGO DE EMPRESAS

**GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE
EMPRESAS (PRESENCIAL)**

CURSO 2018-19

JUEGO DE EMPRESAS

IA. Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Nº de créditos	4.5
Idioma en el que se imparte	Castellano

IB. Organización de la asignatura	
Departamento	Empresa
Área de conocimiento	Organización de Empresas
Responsable de área	Víctor Talavero Cabrera

IC. Datos del profesorado titular
Profesor. Sánchez Burón, Adolfo Localización: CAMPUS MADRID CENTRO - José Picón, 7 Correo: a.sanchezburon@cedeu.es Teléfono: 91 7254439 Horario de tutorías: martes y jueves de 11 a 11.30

IIA. Presentación (Objetivos de la asignatura)
<p>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.</p> <p>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</p>

JUEGO DE EMPRESAS

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. Preparación de contenidos teóricos	Búsqueda, selección, análisis y comentario de doctrina, jurisprudencia y legislación. Lecturas recomendadas y otros.	30	100%

JUEGO DE EMPRESAS

AF2. Trabajos individuales	Esta actividad consiste en la elaboración de un informe acerca de un tema propuesto por el profesor, cubriendo aspectos relacionados con conocimientos abordados por la asignatura tratada. Esta actividad puede complementarse mediante la exposición oral por parte de los alumnos del trabajo desarrollado.	15	50%
AF3. Trabajos colectivos	Esta metodología docente consiste en la elaboración de pequeños trabajos de investigación. Se valorará la búsqueda de bibliografía, la selección y material y la capacidad de estructuración del mismo. Además, los alumnos deben realizar un análisis y una discusión común de cada situación. Esta actividad puede complementarse con la exposición oral por parte de los alumnos del trabajo desarrollado.	37.5	50%
AF4. Debate y Crítica constructiva	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.	7.5	100%
AF5. Tutorías académicas	Los alumnos se reunirán periódicamente con el profesor para que éste pueda orientarles y guiarles en el proceso de adquisición de las competencias.	15	100%
AF6. Asistencia a seminarios	Los alumnos deberán reunirse individualmente y/o en grupo con el profesor	7.5	100%

JUEGO DE EMPRESAS

	de forma periódica para informar del avance del trabajo y para que el profesor les oriente y resuelva las dudas.		
--	--	--	--

V. Metodologías docentes

Tipo	Contenido
MD1. Clases Teóricas	Mediante clases magistrales 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	Desarrollo de habilidades y destrezas relacionadas con los contenidos teóricos de cada materia.
MD3. Tutorías	Intercambio de ideas y resolución de dudas con el profesor correspondiente sobre los contenidos de cada asignatura y la realización de los trabajos prácticos. Pueden realizarse también a través de los recursos on line (p.ej. correo electrónico o chat)

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

Evaluación Ordinaria:

La distribución y características de las pruebas de evaluación son las que se describen en el apartado VI.A. *Sistema de evaluación* que se encuentra a continuación.

Para poder superar la Evaluación Ordinaria, los alumnos deben haber presentado y superado obligatoriamente las pruebas acumulativas liberatorias (1 y 2) y superado la prueba evaluatoria final (5) propuesta por el docente de la asignatura. Para superar la evaluación final de la asignatura, es condición obligatoria que la calificación media final de todas las pruebas acumulativas individuales (1, 2 y 5 por separado), sea igual o superior a 5.0 puntos en una escala de 0.0 a 10.0 puntos.

Los alumnos que no superen la prueba escrita final correspondiente a la Evaluación Ordinaria, no se hayan presentado a la evaluación de la convocatoria reseñada o no hayan entregado y superado o igualado la calificación media de 5.0 puntos, en una escala de 0.0 a 10.0 puntos, en las entregas de las pruebas acumulativas liberatorias (1 y 2), deberán realizar y superar las pruebas correspondientes a la Evaluación Extraordinaria para verificar la adquisición de las competencias establecidas en esta guía.

Evaluación Extraordinaria:

JUEGO DE EMPRESAS

Los alumnos que no consigan superar la Evaluación Ordinaria, o no se hayan presentado, serán objeto de la realización de una Evaluación Extraordinaria (reevaluación) para verificar la adquisición de las competencias establecidas en esta guía. Los criterios aplicables se encuentran en el siguiente apartado VI.B. Dado el caso, los alumnos podrán encontrarse en las siguientes situaciones:

Caso 1: En el caso de haber entregado las pruebas acumulativas liberatorias (1 y 2) requeridas en la Convocatoria Ordinaria y que la calificación de cada una de ellas sea igual o superior a 5.0 puntos, en una escala de 0.0 a 10.0 puntos, pero no haber superado o no haberse presentado a la prueba final liberatoria (5) en Convocatoria Ordinaria, los alumnos deberán realizar prueba final liberatoria (5) de la Evaluación Extraordinaria, en la que tendrán que obtener una calificación igual o superior a 5.0 puntos, en una escala de 0.0 a 10.0 puntos, para que ponderen con la calificación de las pruebas acumulativas ya realizadas.

Caso 2: En el caso de haber superado la prueba liberatoria final (5) en la Convocatoria Ordinaria con una calificación final mayor de 5.0 en una escala de 0.0 a 10.0 puntos, pero no haber superado las pruebas acumulativas liberatorias (1 y 2) en la Convocatoria Ordinaria, desde dirección académica se plantearán nuevas pruebas 1 y 2, tras la convocatoria Ordinaria, que el alumno deberá entregar, como fecha límite, el día antes del comienzo del periodo de exámenes de Evaluación Extraordinaria. Para que la asignatura quede superada, las pruebas entregadas (1 y 2) deberán obtener, de forma individual (1 y 2 por separado), una calificación superior a 5.0 en una escala de 0.0 a 10.0 puntos.

Caso 3: En el caso de que el alumno no haya entregado o no haya superado las pruebas acumulativas en la Evaluación Ordinaria (1, 2 y 5), deberá presentar y superar cada una de las pruebas acumulativas (1 y 2) con una calificación igual o superior a 5.0 puntos, en una escala de 0.0 a 10.0 puntos y superar la prueba final liberatoria (5) con una calificación igual o superior a 5.0 puntos en una escala de 0.0 a 10.0 puntos. Estas pruebas acumulativas (1 y 2) estarán disponibles en el campus virtual tras el periodo de Evaluación Ordinaria y serán facilitadas desde dirección académica. Tendrán que ser entregadas, como fecha límite, el día antes del comienzo del periodo de exámenes de Evaluación Extraordinaria.

Si tras la realización de la Evaluación Extraordinaria, el alumno no supera el 5,0 en todas las pruebas acumulativas liberatorias (1, 2 y 5), la asignatura quedará finalmente como suspensa, calificada con el menor valor obtenido en las pruebas realizadas en las dos convocatorias.

JUEGO DE EMPRESAS

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			
Actividades participativas y realización de cuestionarios en el campus virtual	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria).	10%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 2:	Acumulativa			
Presentación de trabajos en el campus virtual.	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria).	10%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 3:	Acumulativa			
Realización de exposiciones en el aula		No Reevaluable.	5%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 4:	Acumulativa			
Realización de actividades prácticas dentro del aula y campus virtual (comentarios de texto o artículos, pruebas, foros, debates...).		No Reevaluable.	5%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 5:	Acumulativa			
Examen final presencial con preguntas que podrán ser cortas y/o tipo test, y/o a desarrollar, etc.	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria).	60%	Al final del Curso o Semestre
Prueba 6:	Acumulativa			
Asistencia y participación en las clases presenciales superior al 90%		No Reevaluable	10%	Al final del Curso o Semestre
TOTAL			100%	

JUEGO DE EMPRESAS

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			
Actividades participativas y realización de cuestionarios en el campus virtual	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	No Reevaluable	10%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 2:	Acumulativa			
Presentación de trabajos en el campus virtual.	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	No Reevaluable	10%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 3:	Acumulativa			
Realización de exposiciones en el aula		No Reevaluable	5%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 4:	Acumulativa			
Realización de actividades prácticas dentro del aula y campus virtual (comentarios de texto o artículos, foros, debates...).		No Reevaluable	5%	Durante el Curso o Semestre
Prueba 5:	Acumulativa			
Examen final presencial con preguntas que podrán ser cortas y/o tipo test, y/o a desarrollar, etc.	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	No Reevaluable.	60%	Al final del Curso o Semestre
Prueba 6:	Acumulativa			
Asistencia y participación en las clases presenciales superior al 90%		No Reevaluable	10%	Al final del Curso o Semestre
TOTAL			100%	

JUEGO DE EMPRESAS

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.