

JUEGOS DE EMPRESA

Curso 2015/2016

(Código: 65024129)

1. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

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, al participar en esta asignatura el estudiante podrá adquirir y/o desarrollar habilidades y destrezas de toma de decisiones, comunicación, y de participación en grupos, 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.

2. CONTEXTUALIZACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

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.

Su posición como asignatura optativa en el último curso del Grado persigue que el estudiante tenga la ocasión de aplicar algunos de los conocimientos teóricos adquiridos en asignaturas previamente cursadas sobre gestión y administración empresarial, para con un planteamiento eminentemente práctico adquirir competencias profesionales.

3. REQUISITOS PREVIOS REQUERIDOS 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:

- 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 II) 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

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Los Juegos de Empresa, como recursos de enseñanza y de aprendizaje, tiene como objetivo el impulso de una capacidad empresarial genérica mediante el desarrollo de al menos seis capacidades concretas (las que se denominan las Seis Cs): *Competencia* (en la materia); *Creatividad*; *Competitividad*; *Conectividad*; *Cooperación*, y *Comunicación*. Con este punto de partida, se espera que al concluir 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 interrelaciones económicas entre los distintos subsistemas que conforman el sistema empresarial, y entre éste y su entorno.
- Aplicar sus conocimientos acerca de las principales técnicas instrumentales aplicadas al ámbito empresarial.
- 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 situación y previsible evolución de una empresa.
- Tomar decisiones estratégicas y ser capaz de comunicarlas de forma eficaz al grupo del que forme parte.

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Los contenidos de la asignatura están formados por los diferentes aspectos del proceso de aprendizaje en que consiste precisamente el Juego, en concreto:

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.

6. EQUIPO DOCENTE

- [MARIA DOLORES LOPEZ LOPEZ](#)

7. METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

El componente central de un Juego de Empresa es un modelo, ya sea de un sistema tecnológico, ambiental, económico o social. Con ese modelo se persigue demostrar las relaciones entre las decisiones de los jugadores (los estudiantes) y los resultados de negocio, sin dejar de lado las condiciones de incertidumbre. Por tanto, el núcleo metodológico de esta asignatura será la integración de las teorías económicas con la experiencia más o menos real de la gestión.

Para ello los estudiantes deberán participar de forma activa y en grupo en un Juego de empresa de forma on-line (se trata de un Juego que se utiliza a través de la web), tomando decisiones en grupo a partir de la información que en cada momento se ofrezca a los estudiantes, de forma reiterativa y retroalimentándose con las decisiones adoptadas por el resto de jugadores.

Las condiciones para formar los grupos se expondrán en el Curso Virtual al inicio del curso, sin que puedan admitirse participaciones individuales, ni las que puedan producirse fuera del calendario establecido en el plan de trabajo de la asignatura.

8. EVALUACIÓN

La evaluación del aprendizaje en esta asignatura se llevará a cabo únicamente a través de la evaluación continua de las tareas que estarán definidas en el plan de trabajo de la guía didáctica. El estudiante, obligatoriamente, deberá realizar on-line las tareas o actividades evaluables y siguiendo para ello el calendario previamente establecido en el curso virtual.

Para superar esta asignatura, es imprescindible el cumplimiento de las tareas definidas como obligatorias en el Plan de Trabajo, puesto que suponen el 100% de la calificación final de Juegos de Empresa.



9. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Comentarios y anexos:

Dado el carácter eminentemente aplicado de esta asignatura, no se propone bibliografía básica para su preparación, salvo el breve Manual explicativo del Juego (*Simulador de negocios: Global Challenge*; WinToWin Partners, S.L.), al que tendrán acceso los estudiantes una vez se hayan inscrito en el Juego siguiendo las indicaciones que tendrán 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 proceso de adquisición se explicará dentro del curso virtual.

10. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13): 9788449321245
Título: EL FUTURO DEL MANAGEMENT
Autor/es: Bill Breen ; Gary Hamel ;
Editorial: : PAIDOS

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

ISBN(13): 9788499980096
Título: ADÁPTATE
Autor/es: Tim Harford ;
Editorial: EDICIONES TEMAS DE HOY

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

Comentarios y anexos:

- HAMEL, G. y BREEN, B.: "El futuro del management"; Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 2008.

Uno de los textos más innovadores y creativos sobre las nuevas formas de gestión empresarial, y que se ha convertido en referente de los nuevos paradigmas de gestión.

- HARFORD, T.: "Adáptate"; Ediciones Planeta, Madrid, 2011.

Se trata del más reciente libro de Tim Harford, uno de los más conocidos divulgadores de la aplicación de las ideas económicas y empresariales a la vida real. En este caso, 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. Se recomienda su lectura antes de comenzar la asignatura, aunque puede manejarse en cualquier momento.

11.RECURSOS DE APOYO

La docencia y el aprendizaje en esta asignatura se apoyará fundamentalmente en las posibilidades que ofrecen las herramientas de la plataforma educativa empleada por la UNED. En concreto, en el Curso Virtual de Juegos de Empresa el estudiante encontrará los siguientes elementos de apoyo:

- Guía Didáctica, en formato pdf.
- Sección de Preguntas Más Frecuentes (FAQs), actualizadas periódicamente.
- Foros de Debate.

12.TUTORIZACIÓN

Esta asignatura no cuenta con apoyo tutorial en los Centros Asociados 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: correo electrónico y foros de debate.

