20-21

GRADO EN TURISMO
CUARTO CURSO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



JUEGOS DE EMPRESA

CÓDIGO 65024129

UNED

20-21

JUEGOS DE EMPRESA

CÓDIGO 65024129

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Nombre de la asignatura	JUEGOS DE EMPRESA
Código	65024129
Curso académico	2020/2021
Departamento	ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS
Título en que se imparte	GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS
CURSO - PERIODO	- CUARTO CURSO - SEMESTRE 2
Título en que se imparte	GRADO EN TURISMO
CURSO - PERIODO	- CUARTO CURSO - SEMESTRE 2
Título en que se imparte	GRADO EN ECONOMÍA
CURSO - PERIODO	- CUARTO CURSO - SEMESTRE 2
Tipo	OPTATIVAS
Nº ETCS	6
Horas	150.0
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, que consta de seis créditos ECTS y que se evalúa exclusivamente mediante evaluación continua.
El objetivo básico de esta asignatura es el de trabajar durante el cuatrimestre 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 de manera continua, 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.
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 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. 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

EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos	MARIA DOLORES LOPEZ LOPEZ (Coordinador de asignatura)
Correo Electrónico	mdlopez@cee.uned.es
Teléfono	91398-6385
Facultad	FAC.CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES
Departamento	ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

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: 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.

TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS

En el enlace que aparece a continuación se muestran los centros asociados y extensiones en las que se imparten tutorías de la asignatura. Estas pueden ser:

•**Tutorías de centro o presenciales**: se puede asistir físicamente en un aula o despacho del centro asociado.

•**Tutorías campus/intercampus**: se puede acceder vía internet.

En el curso 2020/21 esta asignatura no ha sido tutorizada

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

Entre otras competencias generales citar la búsqueda, identificación e interpretación de fuentes de información relevante para el desarrollo de la actividad en el simulador.
Destacar como competencia específica la toma de decisiones estratégicas utilizando diferentes tipos de modelos empreses.
Dado el caracter 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 recursos de enseñanza y de aprendizaje, tiene como objetivo el impulso de una capacidad empres 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 empres, y entre éste y su entorno.
- **Aplicar sus conocimientos acerca de las principales técnicas instrumentales aplicadas** al ámbito empres.
- **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 empres**a.
- **Tomar decisiones estratégicas y ser capaz de comunicarlas de forma eficaz** al grupo del que forme parte.

CONTENIDOS

Temática general

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.

METODOLOGÍA

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.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen: No hay prueba presencial

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

Descripción

Prueba de evaluación inicial (PEC I)
Prueba de evaluación de seguimiento (PEC II)
Prueba de evaluación final (PEC III)

Criterios de evaluación

Se aplican los criterios de evaluación expresados en la Rúbrica de Evaluación de cada **prueba de evalución.**

Ponderación de la PEC en la nota final: PEC I (25%) PEC II (25%) PEC III (25%)

Fecha aproximada de entrega: marzo/abril/mayo

Comentarios y observaciones

-

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s?

Descripción

Evaluación que no implica la entrega de tarea alguna por parte del estudiante, se valora el trabajo mostrado por el grupo en los foros del equipo, en el simulador, en el curso virtual...

Criterios de evaluación

Se valora la tarea vinculada con el desarrollo del trabajo en equipo, la toma de decisiones en la empresa, los resultados obtenidos, la evolución de la empresa y los resultados, capacidad de reacción y adaptación, etc...

Ponderación en la nota final	25%
Fecha aproximada de entrega	mayo/junio
Comentarios y observaciones	

¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Sumando las cuatro notas ponderadas al 25 %

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

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.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

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

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

•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 empres, 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 empreses 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.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

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.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.