

JUEGO DE EMPRESAS

GUÍA DOCENTE

GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS A
DISTANCIA
2024/2025

I. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Juego De Empresas

TIPO: Obligatoria

PERIODO DE IMPARTICIÓN: Primer semestre

NÚMERO DE CRÉDITOS: 4.5 ECTS

IDIOMA EN EL QUE SE IMPARTE: Castellano

CALENDARIOS Y HORARIOS: Ver en la web y en el Campus Virtual

II. PROFESORADO

PERSONAL DOCENTE: Sánchez Burón, Adolfo

CORREO ELECTRÓNICO: a.sanchezburon@cedeu.es

CATEGORÍA: Doctor Acreditado

TUTORÍAS: Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a

TIEMPO ESTIMADO DE RESPUESTA AL ALUMNO: 48 h (días lectivos) desde la recepción del correo electrónico

III. PRESENTACIÓN

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).

IV. COMPETENCIAS

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

V. ACTIVIDADES FORMATIVAS

TIPO	CONTENIDO	HORAS	PRES.
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 aparatado 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 enclave 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	20	0%

	que estará a disposición del alumno que se comunique con él.		
AF6. Seminarios, cursos, jornadas, conferencias o congresos de carácter virtual	El alumno deberá asistir a jornadas, congresos, masterclass, charlas, mesas redondas o foros de forma presencial o de forma virtual.	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%

VI. METODOLOGÍAS DOCENTES

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 online (p. ej. correo electrónico o chat).

VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Sistema de Evaluación	Reevaluable en Extraordinaria	Actividad de evaluación	Ponderación	Nota mínima	Contenidos	Fecha
S3 Pruebas teórico-prácticas en las diversas modalidades posibles (escritas u orales, de desarrollo o tipo test)	Sí. De forma individual por actividad de evaluación siguiendo el mismo formato que en ordinaria.	Prueba escrita (en soporte informático), teórico - práctica	60%	5	Prueba escrita (en soporte informático), teórico - práctica de toda la asignatura	Convocatorias oficiales establecidas en el calendario académico
S4 Participación a distancia en las sesiones lectivas online, en los foros, chats, blogs, y demás actividades virtuales	Sí. De forma individual por actividad de evaluación siguiendo el mismo formato que en ordinaria.	Resolución de Problemas individuales	20%	5	Ejercicio individual relacionado con los contenidos de la asignatura	A lo largo del curso o en el periodo establecido para la convocatoria extraordinaria (entrega mediante Aula Virtual)
	Sí. De forma individual por actividad de evaluación siguiendo el mismo formato que en ordinaria.	Actividades en formato de cuestionario. Evaluación continua a lo largo de la asignatura	20%	5	15 cuestionarios de evaluación continuos relacionados con toda la asignatura	A lo largo del curso o en el periodo establecido para la convocatoria extraordinaria (entrega mediante Aula Virtual)
Total			100%			

Cálculo de la nota global

La nota final o calificación global se calcula como la media ponderada de las notas de las actividades de evaluación, una vez se haya superado la nota mínima de las todas las actividades reevaluables con nota mínima.

Es necesario tener una calificación de 5 o superior en cada una de las actividades evaluables para poder superar la asignatura.

Para superar la asignatura, la calificación global debe ser de 5 o superior (una vez se haya superado la nota mínima de todas las pruebas reevaluables con nota mínima).

Convocatoria extraordinaria

En convocatoria extraordinaria serán reevaluables las actividades de evaluación de S3 y S4 en las que no se haya alcanzado la nota mínima (o no se hubieran presentado a ellas).

La reevaluación de las actividades correspondientes a S3 y S4 y se realizarán en las fechas indicadas en el calendario académico para la convocatoria extraordinaria.

Para superar la asignatura, la calificación global debe ser un 5 o superior (una vez se haya superado la nota mínima de las dos pruebas reevaluables con nota mínima).

VIII. TEMARIO

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.

IX. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Aguado Franco, J. C. (Año no especificado). Teoría de la decisión y de los juegos. DELTA Publicaciones.

Nájera Sánchez, J. J. (2005). Jugando con INTOPIA. Disponible en el aula virtual.

Thorelli, H. B., Graves, R. L., & López, J. C. (1998). INTOPIA 2000: Simulación de operaciones internacionales. Manual del ejecutivo. Marcombo Boixareu Editores.