

Plan Docente

Jocs d'Empresa / Juegos de empresa / Business Games

1. Datos descriptivos de la asignatura

- **Nombre de la asignatura:** Jocs d'Empresa
- **Curso Académico:** **Curso:**3-4 **Trimestre:** 1-2-3
- **Titulaciones / Estudis:** **ADE, ECON, CC. EMPRESARIALS, IBE, RRL**

Codigo asignatura: 21878

- **Nombre de créditos ECTS:** 5 **Horas dedicación estudiante:** 125
- **Lenguas docencia:** Català, Castellano, English.
- **Profesorado:** Dra. Susana Domingo, Dr. Joaquin Tena.

2. Presentación de la asignatura

Jocs d'Empresa es una asignatura experiencial que simula un entorno global de competencia entre empresas, en el que los alumnos participantes tienen un papel activo y dirigen esas empresas por equipos. El profesor crea el entorno en el que se desarrolla la experiencia con la ayuda de un modelo computarizado de la realidad que se simula.

Como metodología de aprendizaje, las simulaciones empresariales son el mejor ejercicio práctico y con una mayor participación por parte de los estudiantes. Las sesiones son totalmente participativas e interactivas: en este curso la proporción de las clases magistrales en relación con las clases prácticas es muy pequeña.

Los alumnos tienen la oportunidad de poner en práctica todos los conocimientos que han adquirido a lo largo de su carrera, así como de las distintas áreas funcionales, y al mismo tiempo ven las interrelaciones que existen entre ellas.

La simulación permite aplicar los conocimientos de dirección estratégica, negocios internacionales, gestión de marketing, recursos humanos, logística, contabilidad y finanzas. Por otro lado, la simulación permite el desarrollo de habilidades de comportamiento útiles en las empresas, como por ejemplo: trabajo en equipo, liderazgo, negociación y comunicación, entre otros. Finalmente, la simulación permite la mejora de habilidades como el análisis de situaciones empresariales, capacidad de síntesis, toma de decisiones y adoptar una perspectiva a largo plazo.

Es un curso especialmente conveniente para la integración y aplicación de conocimientos y habilidades, al final de un proceso de formación en materia de administración de empresas o temas relacionados con la gestión de organizaciones.

3. Competencias a desarrollaren la asignatura.

A continuación enumeramos las competencias específicas que desarrolla la asignatura de Jocs d'Empresa en el contexto de la Universitat Pompeu Fabra.

Se enumeran en los cuadros siguientes las competencias instrumentales y sistémicas relacionadas con la simulación:

Competencias generales	Competencias específicas
<p>Instrumentales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de análisis y síntesis. 2. Capacidad para organizar y planificar. 3. Conocimientos generales básicos. 4. Conocimientos básicos de la profesión. 5. Habilidades básicas de manejo del ordenador. 6. Resolución de problemas. 7. Toma de decisiones. 8. Habilidades de gestión de la información (buscar y analizar información procedente de diversas fuentes). 	<p>Instrumentales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dominio en la preparación de un análisis del entorno de una organización. 2. Dominio en la preparación de un diagnóstico de la capacidad de una empresa. 3. Conocer la estructura formal de un "plan de negocios" y saber cómo aplicarlo a situaciones específicas y reales. 4. Dominar los elementos para presentar productos innovadores exitosos dentro o fuera de la organización.

Las competencias interpersonales relacionadas con la asignatura de simulación de negocios Jocs d'Empresa se indican a continuación:

Competencias generales	Competencias específicas
<p>Interpersonales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad para asumir el rol de la Dirección de empresa. 2. Capacidad de trabajar en equipo. 3. Capacidad de compromiso. 4. Capacidad de saber escuchar, saber comunicar, etc. 5. Capacidad de negociación 	<p>Interpersonales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cooperar con otras personas para interpretar diferentes situaciones de negocios, que tienen lugar durante la simulación, con el fin de lograr objetivos. 2. Tomar decisiones con respecto a cada situación del entorno de la empresa y de su estado interno con una perspectiva a largo plazo. 3. Comunicar, tanto en privado como en público, las conclusiones del análisis de la situación, las decisiones tomadas y sus consecuencias. 4. Negociar con otras empresas las compra-ventas de productos o de tecnología, por ejemplo.

A continuación se enumeran las competencias sistémicas relacionadas con la asignatura de simulación empresarial Jocs d'Empresa:

Competencias generales	Competencias específicas
<p>Sistémicas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica. 2. Habilidades de investigación. 3. Capacidad para aprender. 4. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones. 5. Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad). 6. Liderazgo. 7. Conocimiento de culturas y costumbres de otros países. 8. Iniciativa y espíritu emprendedor. 9. Preocupación por la calidad. 10. Motivación de éxito. 	<p>Sistémica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad para elaborar un informe tanto sobre el entorno de una empresa como de un análisis interno. 2. Capacidad para explorar oportunidades de negocio y nuevas ideas o proyectos innovadores. 3. Conocimiento de las relaciones entre las distintas áreas funcionales de una empresa y entre las distintas Unidades de Negocio (UN) de un grupo empresarial. 4. Gestión de recursos para la explicación de la situación de la empresa. 5. Reflexionar sobre las consecuencias de las propias decisiones en un contexto de administración de empresas en competencia.

4. Contenido

A continuación presentamos una breve descripción de la asignatura en bloques:

- Contenido de bloque 1. Introducción a la metodología de simulación y los contenidos relevantes de la materia.
- Contenido de bloque 2. Metodología y funcionamiento operativo del programa.
- Contenido de bloque 3. Análisis de resultados de la simulación.
- Contenido de bloque 4. Toma de decisión y negociación.
- Contenido de bloque 5. Revisión de los contenidos de las áreas funcionales: compras, recursos humanos, producción.
- Contenido de bloque 6. Revisión de los contenidos de las áreas funcionales: marketing, finanzas, logística.

5. Evaluación

Dado el carácter experiencial de la asignatura, la asistencia a clase es un requisito imprescindible para superar la asignatura.

Dependiendo del tiempo disponible y características del grupo, se propone el siguiente sistema de evaluación:

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">➤ el tipo de evaluación: obligatoria, continua.➤ el período temporal: durante el curso.➤ el tipo de actividad: de síntesis y de aplicación.➤ el agrupamiento : individual y en grupo.➤ la ponderación/valoración<ul style="list-style-type: none">o Prueba de conocimientos de la simulación 15%o Asistencia a clase, participación activa, informes de situación 20 %o Resultados de la empresa (según Ranking) 35%o Auditoría de gestión de la Compañía: Informe escrito y presentación oral de los resultados de la simulación 30%. |
|--|

6. Bibliografía y recursos de aprendizaje

- Bibliografía básica:

Tutoriales 2jt Business Simulation.

Manual de la simulación 2jt Integración Vertical.

- Bibliografía adicional:

La bibliografía complementaria y la documentación relevante está formada por los manuales de las principales materias de Dirección de empresa de los estudios realizados: Dirección Estratégica, Dirección Financiera, Dirección de Marketing, Dirección de Producción, Dirección de Recursos Humanos, Contabilidad, etc.

- Recursos didácticos en: <http://2jt.es>.

7. Metodología

La metodología es esencialmente activa y participativa, centrada en el alumno, el cual debe asumir ese rol desde el comienzo de la asignatura hasta el final.

Una simulación empresarial diseñada para la formación y la capacitación de los administradores, como la que utilizamos en clase, pone a los participantes en la situación de tener que interpretar y decidir en el ámbito de la empresa desde una posición de Dirección, y esto obliga a los estudiantes a revisar todo lo que saben, y lo que "saben hacer", y tomar decisiones, desde el papel asumido de Directores generales y su equipo más inmediato.

8. Programación de actividades

Dependiendo del tiempo y características del grupo, se propone la siguiente programación de actividades:

<i>Semanas</i>	<i>Actividad en el aula agrupación/tipo de actividad</i>	<i>Actividad fuera del aula agrupación/tipo de actividad</i>
Semana 1	Sesión 1: Presentación del curso y de la simulación. Sesión 2: Introducción a la simulación.	Estudio del Manual y de los materiales complementarios de la simulación. Revisión de los conceptos de las áreas funcionales y la estrategia de la empresa.
Semana 2	Sesión 1: Revisión de las decisiones de compras, RRHH, fabricación. Sesión 2: Revisión de las decisiones de logística, marketing, finanzas.	Estudio del Manual y de los materiales complementarios de la simulación. Revisión de los conceptos de áreas funcionales y la estrategia de una empresa.
Semana 3	Sesión 1: Prueba de conocimiento de la simulación. Redacción de la Estrategia inicial de la empresa. Sesión 2: Decisiones año 1.	Estudio del Manual de la simulación. Revisión del informe de Estrategia inicial.
Semana 4	Sesión 1: Decisiones año 2. Sesión 2: Decisiones año 3.	Revisión de informes de estado de la compañía y su entorno.
Semana 5	Sesión 1: Decisiones año 4. Sesión 2: Decisiones año 5.	Revisión de informes de estado de la compañía y su entorno.
Semana 6	Sesión 1: Sesión de reflexión. Sesión 2: Decisiones año 6.	Revisión de informes de estado de la compañía y su entorno.
Semana 7	Sesión 1: Decisiones año 7. Sesión 2: Decisiones año 8.	Revisión de informes de estado de la compañía y su entorno.
Semana 8	Sesión 1: Decisiones año 9. Sesión 2: Decisiones año 10.	Revisión de informes de estado de la compañía y su entorno.
Semana 9	Sesión 1: Decisiones año 11. Sesión 2: Decisiones año 12.	Revisión de informes de estado de la compañía y su entorno.
Semana 10	Sesión 1: Análisis de los Resultados finales Preparación de la auditoría – informe final. Sesión 2: Presentación de resultados y del informe final.	Preparación del informe final y de la presentación.

Plan de Clases Jocs d'Empresa 2013-14 Trimestre 1

(revisión 130917)

Sem	Seminario	Sesión 1	Sesión 2
1	24.9 Festivo No hay clase	26.9 Presentacion del curso	27.9 Introducción a la simulación
2	1.10 No hay clase	3.10 Decisiones: Compras, Fabricación, RRHH.	4.10 Decisiones: Logística, Marketing, Finanzas.
3	8.10 Formación de grupos (Ejercicio team building?)	10.10 Test + Redacción Estrategia inicial	11.10 Decisión 1.
4	15.10 Feedback Estrategia inicial	17.10 Decisión 2	18.10 Decisión 3
5	22.10 No hay clase	24.10 Decisión 4	25.10 Decisión 5
6	29.10 Feedback – Revisión de la estrategia	31.10 Decisión 6	1.11 Festivo
7	5.11 No hay clase	7.11 Decisión 7	8.11 Decisión 8
8	12.11 Feedback – Seguimiento Decisiones previas	14.1 Decisión 9	15.11 Decisión 10
9	19.11 Decisión 11	21.11 Decisión 12 Esquema preparación del Audit	22.11 Decisión 13
10	26.11 Feedback – Seguimiento Decisiones previas	3.12 Trabajo en grupo preparación del Audit escrito y de la presentación.	4.12 Presentaciones
11	3.12 Feedback conjunto de la simulación	3.12 No hay clase	4.12 No hay clase