

---

## Plan Docente

**M4.057 - Business Game I**

jun 23 sep 23

Créditos: 3.0

**Profesorado responsable de la  
asignatura** David Roman Coy y Raquel Ferreras Garcia

**Profesorado colaborador** Ivan Vilar Ramirez

---

### Índice

#### Presentación

Descripción

Conocimientos previos

---

#### Objetivos y competencias

---

#### Contenidos

---

#### Recursos

Consulta de los recursos de aprendizaje de la UOC para la asignatura

Información adicional sobre los recursos de aprendizaje y herramientas de apoyo

---

#### Metodología

---

#### Evaluación

Informaciones sobre la evaluación en la UOC

Consulta del modelo de evaluación

Evaluación continua

Feedback

---

#### Fechas clave

---

---

## Presentación

### Descripción

Business Game I es una asignatura de 3 créditos, que consiste en la participación en un proyecto virtual de gestión y desarrollo de una empresa, en un contexto competitivo, utilizando un simulador empresarial.

Esta simulación pretende que el estudiante ponga en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de sus estudios.

## Conocimientos previos

La asignatura requiere conocimientos previos en el ámbito de finanzas, contabilidad, organización de empresas y estrategia.

---

## Objetivos y competencias

Las principales utilidades destacadas en la investigación respecto al uso efectuado de los simuladores hacen referencia al alto grado de participación activa del alumno; la obtención de resultados inmediatos que permiten analizar relaciones de causa y efecto; la competición pura que supone la simulación con la comparación de resultados con otros grupos competidores y sobre todo el hecho de que es una forma de aprendizaje en forma de juego y que por tanto estimula a los participantes de una forma divertida y aproximada a la realidad. Esta integración entre juego y aprendizaje (edutainment) se configura como una clara tendencia en la búsqueda del aprendizaje y el uso intensivo de recursos en línea.

Los puntos fuertes observados resaltan la utilidad de los juegos de negocio sobre todo en cursos de especialización que se centran en potenciar habilidades y competencias relacionadas con los procesos de decisión habituales de la dirección o del management. Sirviendo de integrador o punto final a la consecución de la formación básica a nivel de gestión. En este sentido hay una clara coincidencia en el análisis de que es necesaria una formación básica de los conceptos de gestión empresarial para aprovechar completamente el potencial de la simulación. Así por ejemplo, en el caso de aplicación a cursos de emprendimiento se critica que su utilización pueda ser un sustitutivo de esta formación mencionada anteriormente, ya que claramente potencia habilidades y conocimientos adquiridos anteriormente por otros medios.

### Competencias transversales

- Capacidad para adoptar actitudes y comportamientos de acuerdo con una práctica profesional ética y responsable. - Capacidad para buscar, identificar, organizar y utilizar adecuadamente la información. - Capacidad para analizar, organizar y planificar la actividad profesional de manera óptima. - Capacidad para el análisis crítico y la síntesis. - Capacidad para trabajar en equipo y en red en entornos multidisciplinares. - Capacidad para la negociación. - Capacidad para comunicar correctamente, por escrito y / u oralmente, tanto en las lenguas propias como en una lengua extranjera. - Capacidad para utilizar y aplicar las tecnologías de la información y la comunicación en los ámbitos académico y profesional. - Capacidad para emprender e innovar.

### Competencias específicas

- Capacidad para entender el funcionamiento de la economía y sus agentes y sus instituciones, con especial énfasis en el comportamiento empresarial. - Capacidad para generar conocimiento económico relevante a partir de datos, aplicando los instrumentos técnicos pertinentes. - Capacidad para gestionar eficientemente una empresa u organización, entendiendo la ubicación competitiva e institucional e identificando las fortalezas y debilidades. - Capacidad para desarrollar eficientemente labores de administración y gestión en cualquier área de valor de una empresa u organización. - Capacidad para valorar críticamente situaciones empresariales concretas y establecer posibles evoluciones de empresas y mercados. - Capacidad para planificar, gestionar y evaluar proyectos empresariales. - Capacidad para la orientación a resultados, a través de la satisfacción de las necesidades de los clientes internos y externos.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Contenidos

En las primeras semanas, recibiréis la información en lo referente al tipo de empresa (filosofía, descripción de mercados y actividad) así como la documentación necesaria para participar en la simulación.

---

## Recursos

### Consulta de los recursos de aprendizaje de la UOC para la asignatura

Material	Soporte
Video. Business Game I	Audiovisual
Cómo trabajar en equipo en entornos virtuales	Audiovisual

### Información adicional sobre los recursos de aprendizaje y herramientas de apoyo

Los estudiantes dispondrán de diversos materiales de apoyo entregados a lo largo de la simulación en formato electrónico. En una fase inicial se entregaran los documentos explicativos del funcionamiento del simulador. Se irá entregando información adicional a medida que se vayan superando las diferentes etapas de la simulación y su obtención está ligada a la toma de decisiones habitual en la gestión empresarial.

---

## Metodología

El uso del simulador se realizará mediante la web. La consultora os informará convenientemente del procedimiento de acceso.

---

## Evaluación

### Informaciones sobre la evaluación en la UOC

El proceso de evaluación se fundamenta en el trabajo personal de cada estudiante y presupone la autenticidad de la autoría y la originalidad de los ejercicios realizados.

La falta de autenticidad en la autoría o de originalidad de las pruebas de evaluación; la copia o el plagio; el intento fraudulento de obtener un resultado académico mejor; la colaboración, el encubrimiento o el favorecimiento de la copia, o la utilización de material o dispositivos no autorizados durante la evaluación, entre otras, son conductas irregulares que pueden tener consecuencias académicas y disciplinarias graves.

Por un lado, si se detecta alguna de estas conductas irregulares, puede comportar el suspenso (D/0) en las actividades evaluables que se definan en el plan docente #incluidas las pruebas finales# o en la calificación final de la asignatura, ya sea porque se han utilizado materiales o dispositivos no autorizados durante las pruebas, como redes sociales o buscadores de información en internet, porque se han copiado fragmentos de texto de una fuente externa (internet, apuntes, libros, artículos, trabajos o pruebas del resto de estudiantes, etc.) sin la correspondiente citación, o porque se ha practicado cualquier otra conducta irregular.

Por el otro, y de acuerdo con las normativas académicas, las conductas irregulares en la evaluación, además de comportar el suspenso de la asignatura, pueden dar lugar a la incoación de un procedimiento disciplinario y a la aplicación, si procede, de la sanción que corresponda.

### Consulta del modelo de evaluación

Esta asignatura solo puede superarse a partir de la evaluación continua (EC). La nota final de evaluación continua se convierte en la nota final de la asignatura. La fórmula de acreditación de la asignatura es la siguiente: EC.

### Opción para superar la asignatura: EC

Nota final de asignatura: EC

## Evaluación continua

La nota final será individual y estará integrada por 3 elementos:

- La nota obtenida en la valoración del informe elaborado en la Fase de prueba, y que será la misma para todos los integrantes del grupo. (PEC 1).
- La calificación correspondiente a la valoración del informe global (PEC 2).
- La situación de la empresa al final del periodo de simulación y en la que se tendrá en cuenta la clasificación final obtenida de acuerdo con los parámetros establecidos por la dirección de la simulación, y que será la misma para todos los integrantes del grupo.

Nota importante: Cualquier participante que no forme parte activa de las reuniones del consejo de administración ni tome parte en la toma de decisiones o elaboración de los informes no podrá superar la evaluación continua.

## Feedback

Cualquier comentario/sugerencia:

- 1) Recomiendo que useis e-mail. Yo responderé privadamente o en el Tablón dependiendo de si la respuesta puede ser de interés para el conjunto del curso.
- 2) No utilizar el foro ya que este está destinado a la comunicación entre los estudiantes, pero no de los estudiantes con el profesor o consultor.

---

## Fechas clave

### Actividades evaluables

Nombre	Inicio / Enunciado	Entrega	Solución	Calificación
PEC 1	22/06/2023	02/07/2023	07/07/2023	07/07/2023
PEC 2	21/07/2023	24/07/2023	-	04/08/2023
Evaluación del desempeño en el simulador	25/07/2023	25/07/2023	-	-

## Actividades no evaluables

Nombre	Inicio / Enunciado	Entrega	Solución
Primera sesión síncrona	21/06/2023	21/06/2023	-
Ronda de prueba 1	27/06/2023	29/06/2023	-
Ronda 1	30/06/2023	02/07/2023	-
Ronda 2	03/07/2023	05/07/2023	-
Segunda sesión síncrona	06/07/2023	06/07/2023	-
Ronda 3	06/07/2023	09/07/2023	-
Ronda 4	10/07/2023	14/07/2023	-
Ronda 5	15/07/2023	17/07/2023	-
Ronda 6	18/07/2023	21/07/2023	-
Tercera sesión síncrona	25/07/2023	25/07/2023	-
Formación de equipos	21/06/2023	25/07/2023	-