

27334 - Decisiones comerciales

Información del Plan Docente

Año académico: 2021/22

Asignatura: 27334 - Decisiones comerciales

Centro académico: 109 - Facultad de Economía y Empresa

228 - Facultad de Empresa y Gestión Pública

Titulación: 448 - Graduado en Administración y Dirección de Empresas

458 - Graduado en Administración y Dirección de Empresas

Créditos: 5.0

Curso: 4

Periodo de impartición: Primer semestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

El objetivo fundamental de esta asignatura es introducir al alumno en la toma de decisiones empresariales en un juego de empresas, que supone una representación simplificada de la realidad de carácter dinámico. En la actualidad, es importante que los estudiantes de administración y dirección de empresas apliquen algunos de los conocimientos adquiridos en el grado, en una situación empresarial simulada que les obliga a tomar decisiones y a enfrentarse a las consecuencias de las mismas.

Estos planteamientos y objetivos están alineados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la agenda 2030 y determinadas metas concretas (<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/>), contribuyendo en cierta medida a su logro:

?Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.?

?Meta 4.4: De aquí a 2030 aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.?

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La asignatura Decisiones Comerciales es una materia optativa de 5 ECTS que pertenece al módulo de Marketing e Investigación de Mercados y que se imparte en el primer semestre del cuarto curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas. Dicha asignatura ofrece al alumno una formación complementaria en Marketing, como continuación a la formación obtenida en las asignaturas de Introducción al Marketing, Introducción a la Investigación de Mercados y Dirección Comercial I.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Para realizar la asignatura se recomienda haber cursado la asignatura Introducción al Marketing, Introducción a la Investigación de Mercados y Dirección Comercial I. Además, para un adecuado aprovechamiento de la asignatura es muy importante asistir a todas las clases, participando activamente en las mismas. Además, es fundamental que el estudiante se involucre de manera activa en todas las actividades que se realicen en grupo.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

Competencias específicas:

- E3. Valorar la situación y la evolución previsible de empresas y organizaciones, tomar decisiones y extraer el conocimiento relevante
- E5. Emitir informes de asesoramiento sobre situaciones concretas de mercados, sectores, organizaciones, empresas y sus áreas funcionales
- E6. Comprender y aplicar criterios profesionales y rigor científico a la resolución de los problemas económicos,

Competencias transversales:

- T1a. Capacidad para tomar decisiones
- T1g. Comunicarse correctamente por escrito y oralmente, poniendo énfasis en la argumentación.
- T2b. Capacidad para trabajar en equipo
- T2c. Trabajar en entornos de presión
- T3b. Capacidad de adaptación a nuevas situaciones
- T4a. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica

2.2. Resultados de aprendizaje

- Aplicar los conocimientos de gestión empresarial, obtenidos en las asignaturas previas del Grado, en un entorno virtual de comercialización de productos en distintos mercados.
- Analizar datos macroeconómicos y microeconómicos proporcionados en el entorno virtual del juego de empresas.
- Tomar las decisiones empresariales más adecuadas para la comercialización de los productos en condiciones competitivas, buscando la mejor posición en el entorno virtual del juego.
- Observar las consecuencias de las estrategias llevadas a cabo en el entorno virtual del juego.
- Desarrollar habilidades de trabajo en grupo y trabajar con tiempo limitado.
- Elaborar y defender adecuadamente las actividades realizadas a lo largo del desarrollo del juego de empresas

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

En la actualidad el marketing es un elemento fundamental de la estrategia de las empresas. Por ello, tener un conocimiento del mismo puede ayudar a los futuros graduados a su incorporación en el mercado laboral. Además, la perspectiva eminentemente práctica que supone la aplicación de los conocimientos adquiridos en el grado en un entorno virtual permite que el estudiante desarrolle habilidades relacionadas con la toma de decisiones en entornos competitivos, la resolución de problemas, la creatividad, la comunicación, y el trabajo en equipo, que son cuestiones fundamentales para cualquier graduado.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El estudiante deberá demostrar que ha logrado los resultados de aprendizaje mediante las siguientes actividades de evaluación:

En la **PRIMERA CONVOCATORIA**, se proponen dos sistemas de evaluación:

Evaluación continua: Requiere que el alumno obligatoriamente forme parte de un grupo de trabajo durante todo el período de realización de las actividades. A cada grupo de alumnos se le asignará una empresa en un entorno de juego. El profesor indicará el tamaño de los grupos y pondrá a disposición de los alumnos la ficha de grupo a entregar. Los grupos los formarán los alumnos y entregarán al profesor la ficha de grupo rellena, con los nombres y mail de ?unizar? de todos sus componentes, antes de la fecha límite de entrega. La formación del grupo se debe hacer por acuerdo entre sus miembros, ya que en ningún caso el profesor incorporará a ningún alumno a ningún grupo. Los alumnos disponen hasta la tercera semana de clase para formar grupo. La fecha límite concreta para formar grupo se indicará en el programa de la asignatura cuando se conozcan los horarios de la misma para el curso académico correspondiente. Dicho programa se publicará en el ADD y en el servicio de reprografía de los Centros.

Actividades de la evaluación continua:

1. Actividades en grupo que requieren la participación activa del alumno en el mismo (5 puntos)

A1.- Valoración en el juego/simulador (2,5 puntos).

Las valoraciones obtenidas en el juego por la empresa con la que juega el grupo se puntuarán con una calificación máxima de 2,5 puntos. Dicha calificación se obtendrá de la suma de las puntuaciones asignadas en función de la valoración media obtenida en el juego en dos partes diferenciadas. En cada una de las partes del juego se puntuará la valoración media obtenida por la empresa del siguiente modo: en cada entorno de juego se asignará una puntuación máxima de 1,25 puntos a la empresa (grupo) que haya obtenido la mayor valoración media, asignando al resto de empresas/grupos la puntuación que les correspondería de la aplicación de la siguiente regla de tres:

Puntuación empresa Z = (Valoración media empresa Z * 1,25) / Valoración media empresa M

donde ?M? es la empresa que ha obtenido la mayor valoración media en su entorno y ?Z? es la empresa a la que asignar la puntuación correspondiente.

La puntuación de la actividad A1 para cada empresa (grupo) se obtendrá de la suma de la puntuación obtenida en cada una de las dos partes.

A2.- Informe escrito (2,5 puntos).

El informe escrito se realizará en grupo y en él se explicarán las herramientas utilizadas en la gestión y se comentarán las decisiones tomadas por su empresa. Esta actividad tendrá una calificación máxima de 2,5 puntos. Gran parte de esta actividad la irán preparando los grupos a medida que van llevando a cabo las jugadas. La entrega de esta actividad se indicará en el programa de clase que se publicará en el ADD y en el servicio de reprografía de los Centros.

Las actividades de grupo A1 y A2 requieren la participación activa del alumno en el grupo. Por ello, cada alumno, al finalizar dichas actividades, valorará el grado de participación de cada uno de sus compañeros de grupo, en una escala de 0 a 10. De modo que si la valoración media (vm) obtenida por un alumno es inferior a 5 se considerará que no ha participado suficientemente en las actividades de grupo y por tanto tendrá que realizar la evaluación global. Si la valoración media (vm) obtenida por un alumno es igual o superior a 5 se calculará la puntuación obtenida por el alumno en la actividad A, multiplicando la suma de las puntuaciones obtenidas por el grupo en A1 y A2 por (vm/10). En cualquier caso, si antes de proceder a la valoración del grado de participación en las actividades de grupo, los alumnos de un grupo informan al profesor de que algún miembro ha dejado de participar en las actividades de grupo, no tendrán que valorarlo y dicho miembro perderá el derecho a valorar al resto de miembros del grupo.

1. Actividades individuales (5 puntos)

B1.- Conocimiento del juego de simulación (4,25 puntos).

Se trata de una actividad individual valorada con una calificación máxima de 4,25 puntos. Dicha actividad versará sobre los aspectos relativos al funcionamiento del juego de simulación. La fecha prevista para la realización de esta actividad se indicará en el programa de clase que se publicará en el ADD y en el servicio de reprografía de los Centros.

Para que el alumno pueda ser evaluado a través del sistema de evaluación continua es necesario que obtenga al menos 1,5 puntos en la actividad B1. Si no cumple esta condición tendrá que realizar la evaluación global.

B2.- Defensa oral de la toma de decisiones (0,75 puntos).

Esta actividad consistirá en la defensa oral de la toma de decisiones realizada por el grupo/empresa respondiendo de forma individual a las cuestiones planteadas por el profesor. La calificación máxima de dicha actividad será de 0,75 puntos. La fecha prevista para la realización de esta actividad se indicará en el programa de clase que se publicará en el ADD y en el servicio de reprografía de los Centros.

Si un alumno cumple las condiciones indicadas para la evaluación continua, se realizará la suma de las puntuaciones obtenidas en las actividades, de modo que habrá superado la asignatura si dicha suma es igual o superior a 5 puntos. Si la puntuación obtenida es inferior a 5 puntos tendrá que ser evaluado a través del sistema de evaluación global.

Evaluación Global: consistirá en un examen final diseñado de manera que permita al profesor evaluar la adquisición de los conocimientos teóricos y prácticos vistos en la asignatura, y la obtención de las competencias objeto de la misma.

Este examen se celebrará en la fecha indicada en el calendario de exámenes acordado por el Centro. El examen constará de dos partes: la primera parte será una serie de preguntas sobre los contenidos teórico-prácticos de funcionamiento del juego de empresas y la segunda se referirá a la práctica de la toma de decisiones en el juego de empresas. La primera parte tendrá una puntuación máxima de 4,5 puntos y la segunda de 5,5 puntos. Para superar la asignatura es necesario obtener una puntuación de al menos 2,5 puntos en cada una de las partes. Si al corregir la primera parte no se obtiene la puntuación mínima para superar la asignatura no se evaluará la segunda parte, poniéndose en actas la nota de la primera parte. Si se supera la nota mínima de la primera parte

se evaluará la segunda parte. Si en la segunda parte no se alcanza la puntuación mínima, se pondrá en actas la nota de la primera parte. Si en la segunda parte se supera también la nota mínima, la nota que se pondrá en actas será la suma de la puntuación obtenida en ambas partes.

En la **SEGUNDA CONVOCATORIA**, la evaluación se realizará únicamente mediante un examen final de contenido teórico y práctico. Este examen seguirá las mismas características que las establecidas para el sistema de evaluación global en la primera convocatoria.

Está previsto que la evaluación se realicen de manera presencial pero si las circunstancias sanitarias lo requieren, se realizarán de manera semipresencial u online. En el caso de evaluación online, es importante destacar que, en cualquier prueba, el estudiante podrá ser grabado, pudiendo este ejercer sus derechos por el procedimiento indicado en:

https://protecciondatos.unizar.es/sites/protecciondatos.unizar.es/files/users/lopd/gdocencia_reducida.pdf

Se utilizará el software necesario para comprobar la originalidad de las actividades realizadas. La detección de plagio o de copia en una actividad implicará la calificación de 0 puntos en la misma.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

En las clases el alumno participa tomando las decisiones (jugadas), analiza la información, desarrolla herramientas para la gestión y organiza la información necesaria para el desarrollo el informe escrito.

El material de apoyo necesario para las clases se pondrá a disposición del alumno en el ADD. Dicho material es una base de apoyo que los alumnos deberán completar con las explicaciones que el profesor irá realizando sobre todo en las primeras semanas de clase. Además, los alumnos deben ir elaborando su propio material a medida que se va produciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras su grupo/empresa va analizando la información, tomando decisiones y desarrollado el informe escrito.

A través de las tutorías se aclararán las dudas que los alumnos puedan tener.

Cuando un alumno contacte con el profesor por email debe tener en cuenta lo siguiente:

- Debe enviar el mail desde su cuenta institucional de unizar.
- En el asunto del email debe aparecer la asignatura, el grupo y el grado.
- En el cuerpo del email debe aparecer el nombre y apellidos del alumno.

No se responderán emails que no cumplan lo anterior.

No se responderán emails sobre cuestiones que se encuentren explicadas en el material de la asignatura (guía docente, presentación, etc.).

El trabajo personal, individual y en grupo, que desarrolle el alumno es el que determina la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos. En esta asignatura es fundamental que el alumno participe activamente en la misma ya que el aprendizaje se va produciendo de manera continuada, fruto del grado de implicación del alumno en las actividades realizadas.

En principio la metodología de impartición de la docencia está previsto que pivote alrededor de clases presenciales. No obstante, si fuese necesario por razones sanitarias, las clases presenciales podrán impartirse de forma semipresencial u online.

4.2. Actividades de aprendizaje

Las actividades de aprendizaje se refieren a los siguientes aspectos:

- Aprendizaje de funcionamiento del juego de empresas y la toma de decisiones.
- Toma de decisiones para la comercialización de productos de la empresa
- Desarrollo de herramientas de ayuda a la gestión de la empresa
- Elaboración del documento escrito.
- Presentación y defensa de las decisiones tomadas.

Las actividades formativas se reparten en las siguientes horas:

- Clases teóricas - 12,5
- Clases prácticas - 30
- Seminarios y Tutorías - 7,5
- Trabajo personal - 75

4.3. Programa

- Explicación del funcionamiento del juego de empresas
- Aprendizaje del manejo del juego en el ordenador
- Toma de decisiones para la comercialización de productos de la empresa
 - Análisis de la información económico-empresarial
 - Decisiones sobre I+D+i
 - Decisiones sobre proveedores
 - Decisiones de recursos humanos
 - Decisiones sobre marketing
- Desarrollo de herramientas de ayuda a la gestión de la empresa
- Elaboración del informe escrito referente al desarrollo de herramientas y a la toma de decisiones.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

En el ADD y en el servicio de reprografía de los Centros se pondrá a disposición del alumno el calendario previsto de las clases con las fechas de todas las actividades a realizar. Cualquier modificación de las fechas previstas será comunicada por el profesor responsable a través del ADD.

Las clases se iniciarán y finalizarán siguiendo el calendario oficial aprobado por la Universidad de Zaragoza y las fechas fijadas por los Centros en los que se imparte la asignatura. Las fechas clave de la asignatura se fijarán de acuerdo al calendario académico y al horario establecido por el Centro correspondiente.

En las clases iniciales de la asignatura se explican los aspectos fundamentales de funcionamiento del juego de empresas en el que se enmarca la asignatura. Y, en el resto de clases los alumnos trabajan en grupo analizando información y tomando decisiones sobre las principales áreas de gestión de la empresa que se les ha asignado. Además, elaboran herramientas que les ayuden en la toma de decisiones y desarrollan y defienden el informe escrito, en donde explican la gestión llevada a cabo para comercializar los productos de la empresa en los distintos mercados.

En el Bloque de Evaluación se detallan las actividades de evaluación del aprendizaje programadas para la asignatura. Al comienzo del curso se pondrá a disposición de los alumnos, en el ADD y en el servicio de reprografía del Centro correspondiente, el programa de la asignatura. En él se recogerá el calendario previsto donde se detallan las fechas clave de las actividades programadas.

Las fechas oficiales de las pruebas globales aparecerán publicadas por el Centro correspondiente con antelación suficiente para todas las convocatorias.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados