

27334 - Decisiones comerciales

Información del Plan Docente

Año académico: 2023/24

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 de la asignatura

Esta asignatura tiene como objetivo principal 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. De este modo, los estudiantes aplican 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.*

Para realizar la asignatura, se recomienda haber cursado Introducción al Marketing, Introducción a la Investigación de Mercados y Dirección Comercial I. Además, para un adecuado aprovechamiento de la misma, es necesario que el estudiante asista de manera continuada a las clases, involucrándose activamente en las mismas.

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.

3. Programa de la asignatura

Explicación del funcionamiento del juego de empresas
Aprendizaje del manejo del juego en el ordenador
Desarrollo de herramientas de ayuda a la gestión de la empresa
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 sobre recursos humanos
 Decisiones sobre marketing
Elaboración del informe sobre la toma de decisiones

4. Actividades académicas

Las actividades formativas se reparten en las siguientes horas:

Clases magistrales: 10 horas

Clases prácticas: 40 horas

Estudio Personal: 72 horas

Pruebas Evaluación: 3 horas

En las clases iniciales de la asignatura, el profesor explica los aspectos fundamentales de funcionamiento del juego de empresas en el que se enmarca la asignatura. En el resto de clases, los alumnos trabajan en grupo analizando información y tomando decisiones (jugadas) 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 presentan el informe, donde explican la gestión llevada a cabo para comercializar los productos de la empresa en los distintos mercados.

El material de apoyo necesario para las clases se pondrá a disposición de los alumnos en Moodle. 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.

5. Sistema de evaluación

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

1. Evaluación continua:

Requiere que el alumno obligatoriamente forme parte de un grupo de trabajo, ya que a cada grupo de alumnos se le asignará una empresa en un entorno de juego.

Actividades de la evaluación continua:

Las fechas relativas a cada actividad se indicarán en el calendario de la asignatura.

A. Actividades en grupo que requieren la participación activa del alumno en el mismo (4 puntos)

A1.- Toma de decisiones en el juego/simulador (2 puntos)

La calificación obtenida en esta actividad por la empresa (grupo) se multiplicará para cada alumno por un factor de corrección "F", siendo $F=1$, si el alumno ha participado en al menos el 75% de las clases dedicadas a la toma de decisiones (incluidas las jugadas de prueba) y $F=0$, si el alumno ha participado en menos del 75% de las clases dedicadas a la toma de decisiones (incluidas las jugadas de prueba).

A2.- Informe de la toma de decisiones (documento escrito y presentación) (2 puntos)

Las actividades de grupo A1 y A2 requieren la participación activa de los alumnos en el grupo, por lo que los alumnos de un grupo pueden expulsar a algún miembro del mismo porque no está participando de manera activa en las actividades de grupo. Los alumnos que hayan sido expulsados de un grupo tendrán que realizar el sistema de evaluación global.

B. Actividades individuales (6 puntos)

B1.- Conocimiento inicial del juego de simulación (1 punto)

Esta actividad consistirá una serie de preguntas, de test y/o cortas, que evaluarán el conocimiento inicial que el alumno tiene del juego de simulación.

B2.- Prueba escrita (5 puntos)

Esta actividad consistirá en una prueba con preguntas, de test y/o cortas y/o de desarrollo, que versarán sobre los aspectos relativos al funcionamiento del juego de simulación y tiene como objetivo evaluar el conocimiento final del juego de simulación adquirido por el alumno a lo largo de las clases.

Para que el alumno pueda ser evaluado a través del sistema de evaluación continua, es necesario que obtenga al menos 1,75 puntos en la actividad B2.

Si un alumno cumple las condiciones indicadas para la evaluación continua, se realizará la suma de las puntuaciones que ha obtenido 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.

2. Evaluación Global:

Consistirá en un examen final que constará de dos partes: la primera parte será una serie de preguntas de test y/o cortas sobre los contenidos teórico-prácticos del funcionamiento del juego de empresas y la segunda parte 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 que seguirá las mismas características que las establecidas para el sistema de evaluación global en la primera convocatoria.