25-26

MICROGRADO EN ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS
OPTATIVAS CURSO

# GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA

# JUEGOS DE EMPRESA

**CÓDIGO 65024129**

UNED

25-26

**JUEGOS DE EMPRESA**

**CÓDIGO 65024129**

# ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA
IGUALDAD DE GÉNERO

| | |
|---|---|
| NOMBRE DE LA ASIGNATURA | JUEGOS DE EMPRESA |
| CÓDIGO | 65024129 |
| CURSO ACADÉMICO | 2025/2026 |
| DEPARTAMENTO | ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS |
| TÍTULO EN QUE SE IMPARTE | GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS |
| CURSO - PERIODO - TIPO | - CUARTO<br>- SEMESTRE 2<br>- OPTATIVAS |
| TÍTULO EN QUE SE IMPARTE | MICROGRADO EN ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS |
| PERIODO - TIPO | - SEMESTRE 2<br>- OPTATIVAS |
| TÍTULO EN QUE SE IMPARTE | GRADO EN TURISMO |
| CURSO - PERIODO - TIPO | - CUARTO<br>- SEMESTRE 2<br>- OPTATIVAS |
| TÍTULO EN QUE SE IMPARTE | GRADO EN ECONOMÍA |
| CURSO - PERIODO - TIPO | - CUARTO<br>- SEMESTRE 2<br>- OPTATIVAS |
| TÍTULO EN QUE SE IMPARTE | PRUEBA DE APTITUD PARA HOMOLOGACIÓN DE GGRADO DE FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES (COMPLEMENTO) |
| Nº ETCS | 6 |
| HORAS | 150.0 |
| IDIOMAS EN QUE SE IMPARTE | CASTELLANO |

## PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Juegos de Empresa es una asignatura de carácter optativo, que se oferta de forma específica para el Grado de ADE, enmarcada en la materia de Organización de Empresas, por lo tanto, relacionada con todas las asignaturas del Grado que se enmarcan en dicha materia.

Consta de seis créditos ECTS y se evalúa exclusivamente mediante evaluación continua. El estudiante será evaluado con pruebas en línea síncronas o asíncronas, planificadas durante el cuatrimestre.

El objetivo básico de esta asignatura es el de trabajar durante el cuatrimestre con un simulador de negocios que permita al estudiante poner en práctica parte de los conocimientos adquiridos hasta el momento en el Grado de ADE. Además, al participar en esta asignatura de manera continua, el estudiante podrá adquirir y/o desarrollar habilidades y destrezas de toma de decisiones, comunicación, y de participación en grupos de trabajo, entre otras, por medio de un proceso continuo de actuación en un entorno global y dinámico, durante un espacio temporal limitado, centrado en la actividad de una empresa en un entorno virtual.

Su posición como asignatura optativa en el último curso del Grado persigue que el estudiante tenga la ocasión de aplicar algunos de los conocimientos teóricos adquiridos en asignaturas previamente cursadas sobre gestión y administración de empresas, para con un planteamiento eminentemente práctico adquirir competencias profesionales.
Al simular entornos empresariales complejos y dinámicos, los alumnos no solo consolidan conocimientos teóricos previamente adquiridos, sino que también cultivan habilidades de **toma de decisiones estratégicas bajo incertidumbre**, **análisis competitivo**, **gestión de recursos limitados**, **trabajo en equipo multidisciplinar** y **comunicación efectiva de resultados**. Estas capacidades son directamente transferibles al ejercicio profesional en roles de gestión, consultoría estratégica, emprendimiento y dirección en diversos sectores.
Desde la perspectiva investigadora, la asignatura introduce a los estudiantes en la **modelización y simulación de fenómenos empresariales**, fomentando una comprensión profunda de las interacciones entre variables organizacionales y su impacto en el rendimiento. La experiencia de analizar los resultados de sus decisiones y las de sus competidores, así como de identificar patrones y tendencias, sienta las bases para el desarrollo de **pensamiento crítico y analítico avanzado**, habilidades esenciales para la formulación de preguntas de investigación relevantes, el diseño de estudios empíricos y la interpretación de datos en el campo de la organización de empresas. En última instancia, Juegos de Empresa busca inspirar una **mentalidad de aprendizaje continuo y adaptación** , pilares fundamentales tanto para una exitosa trayectoria profesional como para una rigurosa carrera investigadora en nuestro campo.

## REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA

No hay requisitos previos para cursar esta asignatura, pero sí hay recomendaciones que el estudiante deberá tener en cuenta antes de tomar la decisión de matricularse:
-**adquirir una licencia individual para participar en un simulador** de negocio(material didáctico obligatorio)
-estar de alta o ser **miembro activo en el curso virtual de la asignatura desde el inicio del cuatrimestre** para conocer y cumplir con el plan de trabajo propuesto
-cumplir con las **evaluaciones sincrónicas y/o asincrónicas** planteadas por el equipo docente en el plan de trabajo
-disponer de una conexión a internet permanente y accesible durante todo el desarrollo de la asignatura (cuatrimestre II) a fin de poder participar en el simulador/juego que se utilizará.
-poseer conocimientos básicos sobre administración de empresas
-capacidad y disposición para trabajar en equipo

## EQUIPO DOCENTE


| | |
|---|---|
| Nombre y Apellidos | MARIA DOLORES LOPEZ LOPEZ (Coordinador de asignatura) |
| Correo Electrónico | mdlopez@cee.uned.es |
| Teléfono | 91398-6385 |
| Facultad | FAC.CIENCIAS ECONÓMICAS Y EMPRESARIALES |
| Departamento | ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS |


## HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

Esta asignatura no cuenta con apoyo tutorial en los Centros Asociados de la UNED, por lo que todas las actuaciones de atención al estudiante, apoyo y tutorización la llevará a cabo el equipo docente de la asignatura. Esta actividad se desarrollará fundamentalmente a través de las herramientas de comunicación del Curso Virtual: foros de debate y tablón de anuncios.

El equipo docente estará disponible en horario matinal los martes y jueves lectivos, de 10.00 a 14.00 horas.

**¿Cómo nos comunicamos?**

Priorizaremos las herramientas del curso virtual para el seguimiento de tu aprendizaje, especialmente los foros (general y por temas). También puedes contactar al profesor coordinador por correo electrónico (mdlopez@cee.uned.es) para asuntos personales que no deban tratarse en los foros.

**Nuestro compromiso de respuesta:**

Revisamos el correo y los foros a diario y nos comprometemos a responder a tus preguntas en un plazo máximo de 48 horas laborables (o en las 48 horas siguientes al primer día laborable si la consulta se realiza en festivo, salvo excepciones por motivos académicos).

**Importante sobre las dudas de contenido:**

Para que todos puedan beneficiarse de las respuestas, las dudas sobre el temario se resolverán exclusivamente en los foros específicos de cada tema en el curso virtual. No responderemos dudas de contenido por correo electrónico o teléfono.

Nª teléfono: 913986385

Correo postal: C/Senda del Rey, nº 11, (28040-Madrid)

## TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS

## COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

Dado el caracter eminentemente práctico de la asignatura, se deben adquirir competencias que, entre otros, desarrollan aspectos como el trabajo en grupo y el desarrollo de habilidades tecnológicas.

También como competencias generales citar la búsqueda, identificación e interpretación de fuentes de información relevante para el desarrollo de la actividad en el simulador.

Destacar como competencia específica la toma de decisiones estratégicas utilizando

diferentes tipos de modelos de empresa y/o perfiles de dirección.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar con éxito la asignatura Juegos de Empresa, el estudiante será capaz de:

1. Exponer los principios y caracteristicas de la dirección de la empresa como proceso y como función aglutinadora de los esfuerzos individuales.
2. Identificar las relaciones existentes entre la empresa y su entorno.
3. Explicar el funcionamiento de las distintas áreas funcionales de la empresa como subsistemas interrelacionados entre si y con el sistema global organizativo.
4. Identificar los problemas económicos que se plantean en los diversos subsistemas de la empresa (financiero, comercial, productivo y de recursos humanos), con una perspectiva global y de conjunto.
5. Comprender y utilizar las distintas alternativas, modelos e instrumentos para la resolución de dichos problemas.
6. Diferenciar las empresas según su cultura y sus diversas estrategias.
7. Exponer los principios y caracteristicas de la gestión de las empresas y organizaciones.
8. Identificar y describir las relaciones existentes entre la empresa y la sociedad con especial énfasis en los aspectos medioambientales y de responsabilidad social.
9. Explicar el funcionamiento del proceso de gestión de la empresa.
10. Describir el proceso de toma de decisiones en las organizaciones, asi como conocer las principales técnicas de ayuda a la toma de las mismas.
11. Conocer las nuevas tendencias en materia de gestión de empresas

## CONTENIDOS

### Temática general

La asignatura Juegos de Empresa se centra en el uso de simuladores de negocios y juegos de empresas, configurándose como una herramienta de apoyo a la toma de decisiones. Su peculiaridad reside en su enfoque práctico e integrador, buscando que los estudiantes aprendan a desenvolverse en escenarios empresariales simulados, donde deben aplicar conocimientos de diversas áreas funcionales y observar las interacciones entre las decisiones tomadas y los resultados obtenidos. A diferencia de otras asignaturas, no presenta una ordenación tradicional por temas, sino que su estructura se define por la dinámica propia de la simulación.

1. Simular el funcionamiento de una empresa, a partir de las diferentes decisiones tomadas por el equipo de estudiantes, en función de las circunstancias del entorno.

2. Competir con el resto de equipos de la asignatura, formando así una simulación de un mercado global.

3. Conocer el resultado de las decisiones y las del resto de equipos para así poder analizar y tomar nuevas decisiones en las rondas subsiguientes.

4. Gestionar una empresa durante varios ejercicios fiscales.

## METODOLOGÍA

En la modalidad de enseñanza y aprendizaje a distancia propia de la UNED, la metodología adquiere una relevancia especial, ya que proporciona un entorno controlado para que los estudiantes desarrollen habilidades de **gestión, planificación, toma de decisiones y trabajo en equipo** de manera autónoma, simulando la presión y la complejidad del mundo real pero con la flexibilidad que ofrece la educación a distancia.
El componente central de un Juego de Empresa es un modelo, ya sea de un sistema tecnológico, ambiental, económico o social. Con ese modelo se persigue demostrar las relaciones entre las decisiones de los jugadores (los estudiantes) y los resultados de negocio, sin dejar de lado las condiciones de incertidumbre. Por tanto, el núcleo metodológico de esta asignatura será la integración de las teorías económicas con la experiencia más o menos real de la gestión.
Para ello los estudiantes deberán participar de forma activa y en grupo en un Juego de empresa de forma on-line (se trata de un Juego que se utiliza a través de la web), tomando decisiones en grupo a partir de la información que en cada momento se ofrezca a los estudiantes, de forma reiterativa y retroalimentándose con las decisiones adoptadas por el resto de jugadores.
Las condiciones para formar los grupos se expondrán en el Curso Virtual al inicio del curso, sin que puedan admitirse participaciones individuales, ni las que puedan producirse fuera del calendario establecido en el plan de trabajo de la asignatura.

# SISTEMA DE EVALUACIÓN

**TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL**

Tipo de examen: No hay prueba presencial

**PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)**

¿Hay PEC?: Si

Descripción

Prueba de evaluación inicial (PEV I): prueba asíncrona en el curso virtual
Prueba de evaluación de seguimiento (PEV II): prueba síncrona en el curso virtual
Prueba de evaluación final (PEVIII): prueba síncrona en Teams con grabación de la sesión

Criterios de evaluación

Se aplican los criterios de evaluación expresados en la Rúbrica de Evaluación de cada **prueba de evalución.**

Ponderación de la PEC en la nota final: PEv I (25%) PEv II (25%) PEv III (25%)

Fecha aproximada de entrega: marzo/abril/mayo

Comentarios y observaciones

-

**OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES**

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s?: Si

Descripción

Evaluación del trabajo periódico del equipo a partir de la tercera ronda competitiva.
**Se planificará una presentación en línea para cada equipo al final de la competición.**

Criterios de evaluación

Se valora la tarea vinculada con el desarrollo del trabajo en equipo, la toma de decisiones en la empresa, los resultados obtenidos, la evolución de la empresa, el análisis de los resultados y la capacidad de reacción y adaptación, etc...

Ponderación en la nota final: 25%

Fecha aproximada de entrega: junio

Comentarios y observaciones

**¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?**

Sumando las cuatro notas ponderadas al 25 %.

**Las tres pruebas de evaluación(inicial, seguimiento y final) se consideran pruebas obligatorias porque se trata de un sistema de evaluación continuo, así como también es obligatorio el trabajo periódico del equipo a partir de la tercera ronda competitiva. Este trabajo debe demostrarse y quedará registrado, al final de la competición, con una presentación en línea para cada equipo, dónde se identificarán los miembros participantes en cada empresa del Juego.**

**Al tratarse de una asignatura con evaluación continua, se planteará la evaluación extraordinaria para aquellos estudiantes que no alcanzaron la calificación de apto, a pesar de haber participado en el juego de simulación y no haber compensado con las cuatro pruebas de evaluación de la convocatoria ordinaria. La primera semana de septiembre, los estudiantes reciben la información necesaria para la prueba de evaluación extraordinaria en el curso virtual.**

## BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Dado el carácter eminentemente aplicado de esta asignatura, no se propone bibliografía básica para su preparación, salvo el breve Manual explicativo del Juego (*Simulador de negocios: Global Challenge*; WinToWin Partners, S.L.), al que tendrán acceso los estudiantes una vez se hayan inscrito en el Juego siguiendo las indicaciones que tendrán disponibles en el Curso Virtual de la asignatura.

Para poder cursar esta asignatura el estudiante deberá adquirir de forma individual una licencia de acceso también individual al curso, con una duración equivalente a la del cuatrimestre en que se imparte, por un precio similar al habitual de los manuales o textos básicos. El proceso de adquisición se explicará dentro del curso virtual.

## BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13):9788449321245
Título:EL FUTURO DEL MANAGEMENTnull
Autor/es:Bill Breen ; Gary Hamel ;
Editorial:: PAIDOS

ISBN(13):9788499980096
Título:ADÁPTATEnull
Autor/es:Tim Harford ;
Editorial:EDICIONES TEMAS DE HOY

•HAMEL, G. y BREEN, B.: “El futuro del management”; Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, 2008.

Uno de los textos más innovadores y creativos sobre las nuevas formas de gestión empres, y que se ha convertido en referente de los nuevos paradigmas de gestión.

•HARFORD, T.: “Adáptate”; Ediciones Planeta, Madrid, 2011.

Se trata del más reciente libro de Tim Harford, uno de los más conocidos divulgadores de la aplicación de las ideas económicas y empreses a la vida real. En este caso, el libro está dedicado a las capacidades de adaptación de los individuos y de las empresas a un entorno global, cambiante y cada vez más complejo. Se recomienda su lectura antes de comenzar la asignatura, aunque puede manejarse en cualquier momento.

## RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

La docencia y el aprendizaje en esta asignatura se apoyará fundamentalmente en las posibilidades que ofrecen las herramientas de la plataforma educativa empleada por la UNED. En concreto, en el Curso Virtual de Juegos de Empresa el estudiante encontrará los siguientes elementos de apoyo:

•Guía Didáctica, en formato pdf.

•Rúbricas de evaluación, actualizadas periódicamente.

•Foros de Debate.

## IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.