

GUIA DOCENTE
MÁSTER UNIVERSITARIO EN NEGOCIOS INTERNACIONALES
13ª Edición
Curso 2024-2025

ASIGNATURA

- **Nombre:** Business Game. Simulación de decisiones estratégicas
- **Tipo de asignatura:** Obligatoria
- **Créditos:** 3 ECTS
- **Idioma de docencia:** Castellano
- **Coordinador de la asignatura:** Susana Domingo
- **Profesor de la asignatura:** Susana Domingo

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA (objetivos)

Simulación de empresas es una asignatura experiencial que simula un entorno global de competencia entre empresas, en el que los participantes tienen un papel activo y dirigen dichas empresas. Es un trabajo en equipo. La profesora crea el entorno en el que se desarrolla la experiencia con la ayuda de un modelo computerizado 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 alumnos. Las sesiones son totalmente participativas e interactivas. Los participantes tienen la oportunidad de poner en práctica todos los conocimientos que han adquirido a lo largo del máster, así como del funcionamiento de las distintas áreas funcionales de la empresa, 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, análisis contable 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 una asignatura especialmente diseñada para favorecer la integración y aplicación de conocimientos y habilidades, al final de un proceso de formación en materia de administración de empresas y la gestión de organizaciones.

Esta asignatura no tiene un texto equivalente a las unidades didácticas de los otros módulos del curso, sino un tutorial del funcionamiento del juego y un documento a modo de manual.

A continuación, presentamos una breve descripción del módulo y su distribución en distintos temas:

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

La asignatura dentro del plan de estudios

Esta asignatura obligatoria se enmarca en la materia **Estrategia** del plan de estudios, cuyos resultados de aprendizaje son los siguientes:

RA1. Mat.2.1 Identificará las fases de internacionalización de una empresa (expansión, internacionalización y racionalización de las actividades).

RA1. Mat.2.2 Distinguirá el análisis interno de la empresa para iniciar la primera fase de internacionalización y posteriormente la consolidación del proceso.

RA1. Mat.2.3 Definirá el diagnóstico de viabilidad de racionalizar los recursos de internacionalización de la empresa multinacional.

RA4. Mat.2.4 Discriminará el pool de países con potencial para la internacionalización de la empresa identificando el encaje estratégico de la empresa con la oportunidad que cada uno representa.

RA2. Mat.2.5 Integrará las diferentes áreas de la empresa en la toma de decisión de negocio en un entorno internacional simulado.

PLAN DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

Metodología docente

La metodología es esencialmente activa y participativa, centrada en el participante, 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.

Información inicial

Y compañías competirán en un entorno global. Los nuevos equipos directivos formados por los participantes del MUIBAL, empezarán a operar en el año X. Por lo tanto, la empresa ya está en funcionamiento. El deber de los nuevos directivos será obtener los mejores resultados posibles de la empresa.

Las Y empresas parten exactamente de la misma situación.

Cada empresa estará formada por 5-6 directivos (vosotros) y deberéis tomar las decisiones año a año a partir del X. Es muy importante respetar los tiempos fijados pues cualquier retraso en la entrega afectará a la dinámica del resto de grupos. Las decisiones deben tomarse de forma consensuada en cada grupo.

Horas de dedicación (entre lectivas y trabajo del alumno): **75**

Evaluación (sistema de evaluación, sistema de cualificación...)

Dado el carácter experiencial de la asignatura, la participación activa es un requisito imprescindible para superar la asignatura.

Sistema de evaluación:

Ponderación/valoración

- Estrategia inicial, informes de situación: 20%
- Resultados de la empresa (según ranking): 30%
- Auditoría de gestión de la empresa y presentación: 30%.
- Reflexión individual, participación activa: 20

Calendario

	12 de febrero 2025	Presentación business game	17:00- 18:30
		Turno de prueba 1	19:15-20:15
	18 de febrero 2025	Definición Estrategia	
		Turno 1 real	18:30
		Turno 2	20:00
		Turno 3	21:00
	20 de febrero 2025	Turno 4	18:30
		Turno 5	19:45
		Turno 6	21:00
	25 de febrero 2025	Turno 7	18:30
		Turno 8	19:45
		Turno 9	21:00
	27 de febrero 2025	Turno 10	18:30
		Preparación presentación y documentos	19:00
		Presentaciones	20:00

PROFESORADO

- Doctora en Dirección y Organización de Empresas por la Universidad Politécnica de Catalunya
- Directora Académica del Executive MBA.
- Vicedecana de Transferencia de Conocimiento de la UPF- BSM
- Profesora-Investigadora de la UPF Barcelona School of Management
- Directora del Diploma en Innovación y Design Thinking de la UPF BSM.
- Directora programas in-company.
- Directora StartLab
- Profesora asociada del Departamento de Economía y Empresa de la Universidad Pompeu Fabra

BIBLIOGRAFIA (obligatoria/ recomendada)

Bibliografía básica:

- Carta de introducción al Business Game
- Tutoriales: cesim.com
- Manual de la simulación (pdf).
- Presentación de la asignatura (ppt).
- Documento guion estrategia inicial (Excel).
- Documento guion informe final (ppt).

Bibliografía adicional:

La bibliografía complementaria y la documentación relevante están formadas por los manuales de las principales materias de dirección de empresas.

Recursos didácticos en: cesim.com

<https://vimeo.com/289510331>

<https://vimeo.com/183995381>