



Posgrado de Desarrollo Directivo

Asignatura: Business Game

Guía docente curso 2017-18

Euncet
Terrassa, octubre de 2017



Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA
BARCELONATECH

Denominación asignatura

I. Descripción general

- Asignatura: Business Game
- Créditos ECTS: 3
- Idioma de impartición: Castellano / Catalán
- Profesorado: Jordi Albareda Bosch

II. Competencias específicas y genéricas de la titulación a las cuales contribuye la asignatura

A. Competencias específicas

- Habilidad para analizar el estado económico y financiero de la empresa.
- Capacidad para identificar y asimilar las funciones de la dirección general dentro de la empresa.
- Capacidad para analizar una empresa atendiendo a su relación con el contexto económico y social así como con sus características internas.
- Habilidad para diseñar, implantar y gestionar el plan estratégico de una empresa.
- Capacidad para reconocer la creación de valor en los sistemas de producción a partir de la gestión de las operaciones.
- Capacidad para planificar y gestionar un plan de marketing según la naturaleza de la empresa y su entorno.
- Capacidad para segmentar los mercados conociendo las variables que pueden incidir.
- Capacidad para integrar los contenidos teóricos aprendidos, en un caso práctico dinámico, para interrelacionar conceptos, variables.
- Habilidad para relacionarse con el grupo de trabajo, como una realidad más del entorno empresarial, para fomentar la capacidad de comunicación y defender con argumentos consistentes

B. Competencias genéricas

- Capacidad analítica.
- Capacidad para adaptarse a los cambios.
- Capacidad autocrítica en relación al negocio, identificando tanto sus puntos fuertes como sus áreas de mejora.
- Capacidad para anticipar y formular una perspectiva de negocio que permita detectar y aprovechar las oportunidades y obtener ventajas y posiciones competitivas.

Denominación asignatura

- Capacidad para generar ideas y transformarlas en proyectos, para emprender acciones y mejorar los procesos y / o resultados.
- Capacidad para diseñar y gestionar proyectos.
- Capacidad para trabajar en un equipo humano.

III. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el alumno habrá adquirido las siguientes capacidades de aplicación profesional:

- Tomar decisiones desde la integración de las diferentes áreas de la empresa y bajo una visión holística de la misma.
- Tomar decisiones basadas en el análisis y el diagnóstico de los mercados y la competencia.
- Dirigir su área / empresa desde la perspectiva permanente de la competencia.
- Reaccionar con inmediatez ante los cambios del entorno y de la competencia.
- Identificar las variables clave del negocio y su implicación en la estrategia a largo plazo de la misma.
- Elaborar una estrategia basada en las capacidades de la empresa, la previsión del entorno, los mercados y la competencia.
- Aplicar los principios de la Planificación Estratégica al largo plazo.
- Atender a la evolución de las principales variables económico-financieras de la empresa y considerarlas en la toma de decisiones.
- Aplicar los conceptos financieros a la empresa para conseguir una estructura saludable y la máxima rentabilidad de la misma.
- Rentabilizar las inversiones en el corto, medio y largo plazo.
- Trabajar en un equipo de personas en una situación de alta exigencia y dificultad, con poco tiempo.

Denominación asignatura

IV. Contenidos

1. Introducción de los objetivos y revisión de la empresa simulada..... 30 minutos
2. Análisis/revisión / elaboración de la estrategia de la empresa simulada 4:00 horas
 - 2.1.1 Análisis por equipos de la situación inicial.
 - 2.1.2 Definición de la Estrategia a largo plazo.
 - 2.1.3 Presentación de la Misión i Visión de cada grupo.
3. Trabajo en equipo i toma de decisiones de cada periodo simulado..... 9 horas
4. Presentación y comentarios generales de resultados después de cada periodo de simulación..... 2 horas
5. Preparación de la Junta General de Accionistas” de cada equipo. 3 horas
6. Celebración de las “Juntas Generales de Accionistas” de las empresas simuladas.....1 horas
7. Presentación de los resultados generales i selección del equipo vencedor. 30 minutos

V. Sistema de calificación (evaluación)

- * Evaluación individual (participación activa) 30 %
- * Resultados de la empresa simulada (equipo) 70 %

VI. Bibliografía

Manual de la simulación.
Simulador informático.