



Grado en Administración y Dirección de Empresas 27334 - Decisiones comerciales

Guía docente para el curso 2015 - 2016

Curso: , Semestre: , Créditos: 5.0

Información básica

Profesores

- **Sara Catalán Gil** scatala@unizar.es
- **Eva María Martínez Salinas** emartine@unizar.es
- **José Miguel Pina Pérez** jmpina@unizar.es
- **María José Barlés Arizón** mjbarles@unizar.es
- **Ana Maria Utrillas Acerete** autrilla@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta 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 misma es recomendable asistir regularmente a las clases teóricas y prácticas participando activamente en las mismas.

Actividades y fechas clave de la asignatura

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 teóricas de la asignatura se explican los aspectos fundamentales del juego de empresas en el que se enmarca la asignatura. Y en las clases prácticas los alumnos trabajan en grupo 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 un documento en el que 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.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- 1:**
- Aplicar los conocimientos de gestión empresarial, obtenidos en las asignaturas previas del Grado, en un entorno virtual de comercialización de productos en el mercado nacional e internacional.
 - Analizar datos macroeconómicas 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

Introducción

Breve presentación de la asignatura

La asignatura Decisiones Comerciales es una materia optativa de 5 ECTS que se imparte en el primer semestre del cuarto curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas. El objetivo de esta asignatura es poner en práctica los conocimientos adquiridos previamente en el Grado en un juego de empresas virtual y analizar la información económico-empresarial para tomar las decisiones de gestión más adecuadas para la comercialización de los productos en los mercados.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

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, más que nunca, es importante que los estudiantes de administración y dirección de empresas apliquen los conocimientos adquiridos en el grado en una situación que se acerca a la realidad que se pueden encontrar en una empresa.

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.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1:

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, empresariales y organizacionales

2:

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

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

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.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

1:

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

Evaluación continua: que requiere que el alumno forme parte de un grupo de trabajo. Todos los grupos se formarán en clase la cuarta semana del curso, entregándose al profesor una ficha de grupo rellena con los nombres de todos sus componentes. El número máximo de grupos por mercado de juego es limitado, por lo que el tamaño de los grupos se comunicará a los alumnos en clase dependiendo del número total de estudiantes por clase.

Actividades de la evaluación continua:

- **A1.- Prueba escrita inicial (1 punto).** Se trata de una prueba individual sobre los aspectos

fundamentales del funcionamiento del juego de empresas valorada con una calificación máxima de 1 punto. La fecha prevista para la realización de esta actividad será entre la cuarta y la sexta semana de clase y se concretará en el programa de clase que se publicará en el ADD y en el servicio de reprografía de los Centros.

- **A2.- Participación en actividades prácticas realizadas en clase (1 punto).** Se valorará con una calificación máxima de 1 punto la participación individual del alumno en la toma de decisiones en clase realizadas por su grupo y en la elaboración del documento escrito. La calificación se calculará dividiendo el número de actividades en las que ha participado el alumno en clase entre el número de actividades totales. Las fechas previstas de estas actividades prácticas se indicarán en el programa de clase que se publicará en el ADD y en el servicio de reprografía de los Centros.

- **A3.- Posición en el juego (2 puntos).** Las posiciones obtenidas por la empresa con la que juega el grupo se valorarán con una calificación máxima de 2 puntos y mínima de 1,2 puntos. En la mitad de juego se puntuará la posición de la empresa del siguiente modo: 1 punto para las empresas que obtengan una puntuación media situada en el primer tercil; 0,8 para las empresas que obtengan una puntuación media situada en el segundo tercil; y 0,6 para las empresas que obtengan una puntuación media situada en el último tercil. Y, se aplicará la misma puntuación para la posición obtenida en la segunda mitad del juego

- **A4.- Elaboración de un documento escrito (2,5 puntos).** Este documento se realizará en grupo y en él se explicarán las herramientas utilizadas en la gestión y se detallarán las decisiones tomadas por su empresa y tendrá una calificación máxima de 2,5 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.

- **A5.- Presentación o prueba oral (0,75 puntos).** Esta prueba consistirá en la defensa del documento escrito 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.

- **A6.- Prueba escrita (2,75 puntos).** Se trata de una prueba individual valorada con una calificación máxima de 2,75 puntos. Dicha prueba versará sobre los aspectos incluidos en la asignatura. Esta prueba se realizará la penúltima o última semana de clase del semestre. 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 las siguientes puntuaciones mínimas en cada una de las siguientes actividades:

- A2: puntuación mínima 0,8 puntos
- A4: puntuación mínima de 1 punto
- A6: puntuación mínima 0,75 puntos.

Además, para superar la asignatura por el sistema de evaluación continua, será necesario que la suma de las calificaciones obtenidas en las seis actividades sea igual o superior a 5 puntos

El incumplimiento de alguna de estas condiciones hará que el alumno deba ser evaluado a través del sistema global.

Aquellos alumnos que no hayan realizado el sistema continuo, que no hayan superado la asignatura por dicho sistema o que quieran mejorar su calificación, podrán realizar la prueba global.

Evaluación Global: consistirá en una prueba escrita diseñada de manera que permita al profesor evaluar la adquisición de los conocimientos teóricos y prácticos de la asignatura, y la obtención de las competencias objeto de la misma. Esta prueba se celebrará según el calendario de exámenes acordado por la Comisión de Docencia. Esta prueba consistirá en la realización de un examen sobre todos los contenidos vistos en la asignatura y constará de dos partes: la primera parte será una serie de preguntas sobre el funcionamiento del juego de empresas y la segunda será la toma de una decisión en el entorno del juego de empresas. La primera parte tendrá una puntuación máxima de 4 puntos y la segunda de 6 puntos. Para superar la asignatura es necesario obtener una puntuación de al menos 2 puntos en cada una de las dos partes, siendo necesario que la suma de ambas sea igual o superior a 5 puntos.

2: En la **SEGUNDA CONVOCATORIA**, la evaluación se realizará únicamente mediante un examen escrito final de contenido teórico y práctico de 10 puntos. Esta prueba seguirá las mismas características que las

establecidas para el sistema global en la primera convocatoria.

3:
CRITERIOS DE VALORACIÓN

Los criterios de valoración se detallan en el apartado anterior en cada sistema de evaluación.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

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

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

En clases teóricas, en las que se explican los aspectos básicos sobre el funcionamiento del entorno de simulación comercial y del desarrollo de las actividades de aprendizaje programadas.

En las clases prácticas el alumno participa tomando las decisiones, analiza la información, desarrolla herramientas para la gestión y realiza el documento final. El material de apoyo necesario para las clases prácticas se pondrá a disposición del alumno en el ADD y en el servicio de reprografía de los Centros.

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

El trabajo personal, individual y en grupo, que desarrolle el alumno es el que determina la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:
El programa de la asignatura comprende los siguientes bloques:

- Presentación del juego de empresas
- Toma de decisiones para la comercialización de productos de la empresa
- Desarrollo de herramientas de ayuda a la gestión de la empresa
- Elaboración y defensa de documento escrito

2:
PROGRAMA DE LA ASIGNATURA

-Presentación del juego de empresas

 Presentación del manual de funcionamiento del juego de empresas

 Explicación 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 y defensa de documento escrito referente al desarrollo de herramientas y a la toma de decisiones

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Planificación y calendario

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.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Mirar documentación colgada en el ADD