

## **GUIA DOCENTE**

### **MÁSTER UNIVERSITARIO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS Curso 2022-2024**

#### **1. ASIGNATURA**

- **Nombre:** Simulación de Empresas
- **Tipo de asignatura:** Troncal
- **Trimestre:** Cuarto
- **Créditos:** 4 ECTS
- **Idioma de docencia:** Castellano
- **Coordinador de la asignatura:** Susana Domingo
- **Datos de contacto:** susana.domingo@bsm.upf.edu
- **Profesor de la asignatura:** Susana Domingo
- **Datos de contacto:** susana.domingo@bsm.upf.edu

#### **2. PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA (objetivos)**

##### **Contenidos**

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:

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.

#### **Competencias a adquirir**

- CE3 Diagnosticar la situación estratégica de la empresa y modificar el diseño estratégico
- CE4. Analizar sectores o industrias y evaluar su rentabilidad potencial
- CE7. Implementar las variables de entorno económico en el análisis estratégico.
- CE9. Valorar las implicaciones estratégicas y funcionales de los procesos de cambio, así como de los procesos de innovación empresarial.

#### **Resultados de aprendizaje**

##### **RA3**

- Modificar el diseño estratégico de la empresa
- Aprende a construir un plan estratégico basado en modelos integrales del rendimiento y mapas estratégicos
- Desarrolla modelos de control integrales para la dirección de una estrategia competitiva

##### **RA4**

- Detectar oportunidades o nichos de mercado en sectores emergentes.
  - Comprende el entorno en el que la empresa se desarrolla, dentro de la gestión estratégica de la marca
- Es capaz de aplicar los conceptos de segmentación y de posicionamiento objetivo

##### **RA7**

- Detectar oportunidades y amenazas a partir del análisis de las principales variables micro y macroeconómicas.

- Sabe diseñar una estrategia competitiva, además de valorar y elegir entre diversas opciones estratégicas.
- Es capaz de vincular el efecto de una estrategia competitiva sobre los resultados económicos y financieros y sobre la creación de valor.

#### RA9

- Dirigir y gestionar una organización en un entorno de cambio estratégico.
- Reflexionar sobre la innovación como estrategia, de cara a mantener ventajas competitivas en la empresa
- Conocer la aplicación de la innovación en los modelos de negocio, partiendo de una arquitectura general de modelización.

### **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**

Seis compañías competirán en un entorno global. Los nuevos equipos directivos formados por los participantes del EMBA, 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 6 empresas parten exactamente de la misma situación.

Cada empresa estará formada por cuatro 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.

### **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:**

| <b>EVALUACIÓN</b>  | <b>Ponderación</b> |
|--|--------------------|
| Participación activa estrategia inicial, informes de situación | 30%                |
| Resultados de la empresa (según ranking)                       | 35%                |
| Auditoría de gestión de la empresa y presentación              | 35%                |

### 3. PROFESORADO

- Doctora en Dirección y Organización de Empresas por la Universidad Politécnica de Catalunya
- Directora del Departamento Académico de Business and Management Strategy de la UPF BSM
- del Área Académica de Estrategia y Emprendimiento de la UPF- BSM
- Profesora-Investigadora de la UPF Barcelona School of Management
- Directora del EMBA y del FT MBA
- Directora del Máster en Innovación, Estrategia i Emprendimiento.
- Directora del Diploma en Innovación y Design Thinking.
- Directora programas in-company.
- Directora StartLab
- Profesora asociada del Departamento de Economía y Empresa de la Universidad Pompeu Fabra

<https://www.linkedin.com/in/susanadomingo/>

<https://twitter.com/susanadomingo>

### 4. 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 guión estrategia inicial (Excel).
- Documento guión 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>