

JUEGO DE EMPRESAS: PROCESOS DE TOMA DE DECISIONES

CURSO: TERCERO

SEMESTRE: SEGUNDO

TIPO ASIGNATURA: OBLIGATORIO

CRÉDITOS ECTS: 3

IDIOMA: ESPAÑOL

PROFESOR: [ALBERT MIRO](#)

OBJETIVOS.

La asignatura de Juego de Empresa: Procesos de toma de decisiones presenta un claro objetivo. El cual permite servir de curso de introducción a la Teoría de Juegos para los alumnos de Negocios Internacionales. Para la consecución de este objetivo se analizarán las variables implicadas en el proceso de toma de decisiones y se darán herramientas para el análisis de la situación y definición del mejor plan de acción.

COMPETENCIAS

GENERALES

G3 - Desarrollar la capacidad de empatizar, adaptarse, trabajar y liderar grupos internacionales y multiculturales, interdisciplinarios, competitivos, cambiantes y complejos y entender y aplicar el concepto de network.

G5 - Desarrollar una notable capacidad comunicativa tanto oral como escrita en lengua inglesa.

G6 - Buscar y explotar nuevos recursos de información y aplicar criterios cuantitativos y aspectos cualitativos en la toma de decisiones.

G7 - Transferir los conocimientos adquiridos en el proceso de formación y adaptarlos a situaciones reales.

TRANSVERSALES

T1 - Actuar con espíritu y reflexión críticos ante el conocimiento en todas sus dimensiones, mostrando inquietud intelectual, cultural y científica y compromiso hacia el rigor y la calidad en la exigencia profesional.

T3 - Interactuar en contextos globales e internacionales para identificar necesidades y nuevas realidades que permitan transferir el conocimiento hacia ámbitos de desarrollo profesional actuales o emergentes, con capacidad de adaptación y de autodirección en los procesos profesionales y de investigación.

T5 - Ejercer la ciudadanía activa y la responsabilidad individual con compromiso con los valores democráticos, de sostenibilidad y de diseño universal a partir de prácticas basadas en el aprendizaje, servicio y en la inclusión social.

T6 - Usar distintas formas de comunicación, tanto orales como escritas o audiovisuales, en la lengua propia y en lenguas extranjeras, con un alto grado de corrección en el uso, la forma y el contenido.

T7 - Llegar a ser el actor principal del propio proceso formativo en vistas a una mejora personal y profesional y a la adquisición de una formación integral que permita aprender y convivir en un contexto de diversidad lingüística, con realidades sociales, culturales y económicas diversas.

ESPECÍFICOS

E5 - Conocer el contexto cultural, social, geopolítico y legislativo de las distintas economías mundiales como base para el desarrollo de los negocios internacionales. E6 - Valorar los cambios que se producen en el contexto de los diferentes acuerdos internacionales y que afecten a las relaciones económicas de los distintos países y la actividad de las empresas en negocios internacionales.

E8 - Identificar los entornos económico, cultural, político, legal, demográfico y tecnológico que pueden representar oportunidades y amenazas para el desarrollo de la actividad en negocios internacionales.

E12 - Adaptar las distintas técnicas de comunicación y negociación en función del interlocutor y definir un objetivo claro a comunicar o negociar.

E13 - Afrontar y entender la cultura y el ambiente empresarial y proponer soluciones reales a problemas concretos en la gestión de las personas de la organización.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

R1. Aplica los recursos existentes en cada contexto cultural para conseguir sus objetivos en el proceso de toma de decisiones.

R2. Reconoce las características de los modelos empresariales en distintas zonas del mundo.

R8. Muestra habilidades para el análisis de situaciones desde una perspectiva global e integral poniendo en relación elementos sociales, culturales, económicos y políticos según corresponda.

CONTENIDOS

1. Formas de representación de un juego

Introducción

Diferentes tipologías de juegos

2. The Markstrat I Introducción

Aplicaciones

3. The Markstrat II

Introducción

Aplicaciones

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

Se realizará un examen con un valor del 40% de la nota final, los cuales será necesario sacar un 40 para para hacer media con respecto a la nota final de la asignatura. Sin embargo, se considera aprobado con la obtención de un 50.

La evaluación continua se realizará en base a la entrega de un trabajo realizado en grupo, así como con respecto a la exposición oral del trabajo realizado.

Sistema de Evaluación	Ponderación (%)
Examen	40
Test	5
Participación	5
Trabajo escrito	25
Exposición Oral	25

Examen: el examen constará de una serie de preguntas relacionadas con la materia dada en clase. Se deberá sacar un mínimo de 40 para poder realizar media ponderada con el resto de actividades de clase y poder aprobar la asignatura. En caso de que la nota sea inferior a 50 se deberá realizar el examen de complementaria en el caso de que la materia entera de un resultado menor a 50. Si se suspende el examen se deberá recuperar en complementaria.

Este examen se realizará las últimas semanas de curso y el temario estará acorde con el manual del software utilizado en clase.

Test: en este test se pretende dar contenido teórico a la asignatura. El alumno deberá superar esta actividad de manera individual. La nota final representa un 5% de la nota final. Es una actividad no recuperable. Se realizará a inicio de curso.

Trabajo escrito: este se realizará en base a los conocimientos adquiridos en la asignatura, por tanto, se deberá plantear una situación de Teoría de Juegos. El trabajo se realizará en grupos. La nota final representa un 25% de la nota final.

Exposición oral: El trabajo escrito se expondrá en clase. Se valorará la correcta exposición del mismo. La nota final será de un 25% con respecto a la nota final.

Participación: Esta tendrá un valor del 5% de la nota final. El docente tendrá en consideración la evolución, progreso, proactividad, esfuerzo y desarrollo de la evaluación continua de cada estudiante; además de tener en cuenta la Asistencia y

Participación Activa. Se tendrá especial consideración de los aportes efectuados por los estudiantes.

Cada actividad que no se entrega tiene una nota de cero, y no hay posibilidad de entregarla después de la fecha límite.

Es importante hacer constancia que aquellos alumnos que tengan el examen suspendido deberán recuperarlo en el período de complementarias.

Asimismo, en la entrega de los trabajos y los exámenes se tendrá en cuenta las faltas de ortografía. En este caso se restará un valor de 0'1 por falta ortográfica, y a partir de 20 faltas se dará la actividad por suspendida.

La citación bibliográfica y la mala estructura bibliográfica restarán un 0'5 de la nota final de los trabajos.

La asistencia es obligatoria: se contabilizará con el 80% el mínimo de asistencia para que la evaluación continua sea evaluable. Si el alumno no asiste al 80% de las clases no se le evaluará por evaluación continua.

En el siguiente cuadro se muestra la dedicación aproximación que debe realizar el alumno para poder superar las actividades propuestas.

Actividad	Evaluación	Competencias y RA que se evalúan	Condicionante	Dedicación
Trabajo escrito en grupo	25%	Competencias:G6/G7/E5/E6/T6/T5/T7 / Resultados de aprendizaje: R1	Trabajo en grupo. Entrega individual. No recuperable	30 horas
Exposición oral trabajo escrito	25%	Competencias: E12/T7 / Resultados de aprendizaje: R1/R2	Trabajo en grupo. Entrega individual. No recuperable	30 horas

Examen	40%	Competencias: G7/E13 / Resultados de aprendizaje: R8	Recuperable en complementari a siempre y cuando el estudiante haya efectuado el correcto seguimiento del resto de la evaluación	30 horas
Test	5%	Competencias: G7/E13 / Resultados de aprendizaje: R8	Trabajo en grupo. Entrega individual. No recuperable	10 horas
Participación	5%	Competencias: E12/T7 / Resultados de aprendizaje: R1/R2	Trabajo en grupo. Entrega individual. No recuperable	10 horas
Horas de clase				60 horas
Total horas dedicación				170 horas

METODOLOGÍA

La asignatura es presencial y combina conocimientos teóricos con su puesta en práctica. A lo largo de las sesiones de clase, el profesor expondrá contenidos del programa mediante el uso de diferentes metodologías de aprendizaje, además de efectuar actividades formativas en grupo para complementar así como poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Asimismo, los alumnos deberán realizar actividades individuales basadas en proyectos de investigación y su posterior defensa.

Para la puesta en práctica de los modelos de simulación se utilizará un programa específico para estos objetivos. En el cual se dedicarán algunas sesiones para el análisis conjunto del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Bierman, H.S, Fernández, L. (1998). *Game Theory with Economic Applications*.

Segunda Edición. Reading, Massachusetts, Addison-Wesley.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Dixit, A. y Nalebuff, B. (1991). *Pensar estratégicamente*. Barcelona, Antoni Bosch, editor.
- Eichberger, J. (1993). *Game Theory for Economists*. San Diego, California, Academic Press.
- Gintis, H. (2000). *Game Theory Evolving*. Princeton, New Jersey, Princeton University Press.
- Krishna, V. (2002). *Auction Theory*. San Diego, California, Academic Press.
- Moulin, H. (2003). *Fair Division and Collective welfare*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Ritzberger, K. (2002). *Foundations of Non-Cooperative Game Theory*. Oxford, Oxford University Press.
- Vega-Redondo, F. (2000). *Economía y Juegos*. Barcelona, Antoni Bosch, editor.