

## PLANIFICACIÓN DE CURSO

Primer Semestre académico 2021 - Docencia Remota de Emergencia

### I. ACTIVIDAD CURRICULAR Y CARGA HORARIA

Asignatura:	NEGOCIOS 1	Código: ICA3001-1
Semestre de la Carrera:	5to	
Carrera:	INGENIERIA COMERCIAL	
Escuela:	CIENCIAS SOCIALES	
Docente(s):	JAIME MATHESON VILLAN	
Ayudante(s):		
Horario:		

Créditos SCT:	6
Carga horaria semestral <sup>1</sup> :	90 horas
Carga horaria semanal:	6 horas

Tiempo de trabajo sincrónico semanal:	6 horas
Tiempo de trabajo asincrónico semanal:	12 horas

### II. RESULTADOS U OBJETIVOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS ESTE SEMESTRE

1)	Aproxima a los alumnos al mundo de la empresa inserta en un entorno cambiante y mercado competitivo, desarrollar y/o perfeccionar las habilidades en la toma de decisiones. en el contexto de mercados simulados con una incidencia básica del ámbito internacional.
2)	Desarrolla la visión sistémica de la toma de decisiones integrando herramientas y conocimientos adquiridos
3)	Analiza el entorno y los mercados Planifica y diseña el negocio Organiza dirige y controla Toma decisiones
4)	Desarrolla habilidades y /o capacidades de análisis, de liderazgo, negociación, de relación social, manejo frustraciones y resiliencia.

<sup>1</sup> Considere que 1 crédito SCT equivale a 30 horas de trabajo total (presencial/sincrónico y autónomo/asincrónico) en el semestre.

### III. UNIDADES, CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

UNIDAD: <i>(REPLICAR TANTAS VECES COMO UNIDADES SE DISPONGAN EN EL CURSO)</i>				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
1	Inducción general	6	12	
2	Periodo juego de inducción 1	6	12	Resultado ejercicio de prueba 1 evaluación diagnóstica
3	Periodo juego de Inducción 2	6	12	Resultado ejercicio de prueba 1 Evaluación diagnóstica Test evaluación sumativa
4	Período real 1 DIRECTORIO 1	6	12	Directorio evaluación sumativa Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
5	Período real 2	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
6	Período real 3	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
7	Período real 4	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
8	Período real 5	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa

9	Período real 6	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
10	Período real 7 Directorio 2	6	12	Directorio evaluación sumativa Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
11	Período real 8	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
12	Período real 9	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
13	Período real 10	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
14	Período real 11	6	12	Resultado del ejercicio contribuye a evaluación sumativa
15	Resultado Final Análisis Resultados	6	12	
16	Retroalimentación para Directorio 3	6	12	
17	RECESO			
18	Retroalimentación para Directorio 3	6	12	

19	DIRECTORIO 3	6	12	Directorio evaluación sumativa
20	Cierre	6	-	

#### **IV. CONDICIONES Y POLÍTICAS DE EVALUACIÓN**

La evaluación comprende los siguientes aspectos:

I.- Test sobre dominio del manual del Juego: contribuye en un 7%

II.- Directorios: Promedio de 3 directorios contribuye en un 30%

Directorio 1: Plan estratégico o de negocios de la empresa.

Directorio 2: Rinde cuenta del avance del plan, proyecta periodos siguientes.

Directorio 3: Memoria de la empresa

III.- DESARROLLO PATRIMONIAL: contribuye en un 30%, según algoritmo que reconoce un 7,5% de rentabilidad por periodo (11 periodos) sobre patrimonio efectivo, acumulada (al término del juego) y ajustado por dividendos pagados (equivalente a \$ 22.000.000 con un patrimonio inicial de \$ 10.000.000.), tal que la nota se define por  $(\text{Patrimonio logrado}/22.000.000) \times 6 + 1$  CON MINIMO 1 y MAXIMO 7 para todo patrimonio ajustado igual o superior a \$ 22.000.000.-

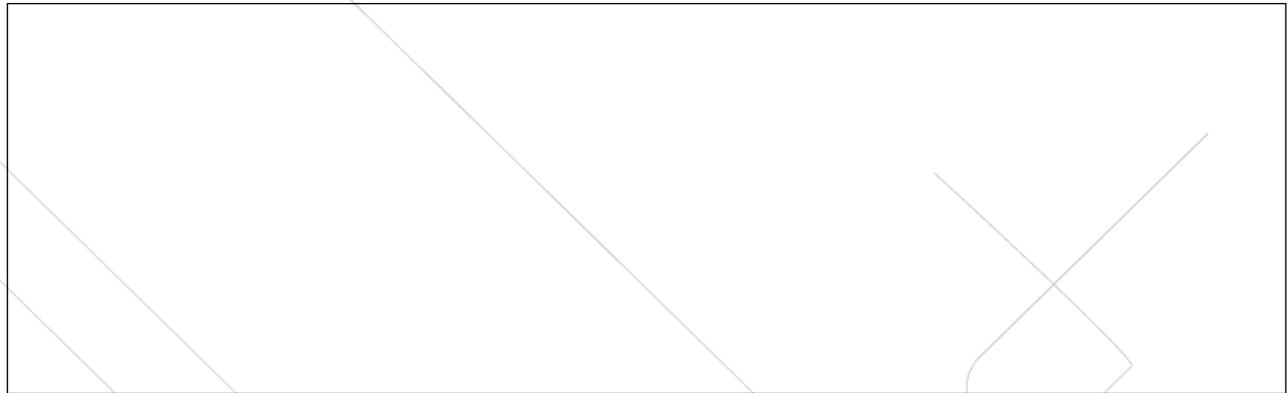
IV.- RANKING

Ranking promedio: 13% nota determinada a partir del promedio de posiciones de los 11 periodos,  
1er lugar : 7 último lugar : 2,5

Ranking final : 20% nota determinada según escala 1er lugar : 7 último lugar : 2,5

CONSIDERANDO GENERAL: El grupo que pierde todo su patrimonio durante el desarrollo abandona el juego y reprueba.

Son parte integral de las condiciones y políticas de desarrollo y evaluación del ramo, el documento publicado como Consideraciones Generales



**V. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS**

**Material disponible en el portal del juego de negocios.**

**Michael E. Porter, Ventaja Competitiva, hasta página 78. (Punto 1 general y punto 2 de la Primera Parte). Lectura de inicio, material que será puesto a disposición por el profesor.**

**Administración Estratégica, Tompson, Peteraf, Gamble y Strickland. 18 ava edición Mc Graw Hill, material que será puesto a disposición por el profesor.**

