

Título Los videojuegos como estrategia didáctica en el dictado de clases de primer año

Tipo de Producto Ponencia Resumen

Autores Gruden Mónica, Ramos Silvina y Castelnuovo Nicolás

Código del Proyecto y Título del Proyecto

C16S14 - Percepción de la aplicación de videojuegos como estrategia didáctica en docentes y alumnos de primer año de administración en la Universidad Argentina de la Empresa 2016

Responsable del Proyecto

Gruden, Mónica

Línea

Educación

Área Temática

Líneas Transversales

Fecha

Mayo 2016

INSOD

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas
Proyectuales

UADE 

Investigación académica

«Percepción de la aplicación de videojuegos como estrategia didáctica en docentes y alumnos de primer año de administración»

Actividad asignada a los alumnos



Vincular con funciones administrativas

¿Qué rol gerencial desempeñó en esta empresa?

¿Qué habilidades son necesarias para su gestión?
Analizar desde el punto de vista ético.

Seleccione un videojuego de estrategia de guerra o de empresas.

Juegue con el mismo y presente los principales resultados en un PPT, indicando:



a) Breve descripción del juego

b) Objetivos propuestos, estrategias aplicadas, políticas en caso de formar equipos y efectividad en su cumplimiento.

c) Comentarios acerca de la dificultad, beneficio e impacto en el trabajo grupal.

d) Conclusiones acerca de la aplicación de los conceptos solicitados.

Misión, visión y objetivos



MISIÓN

Formar ejércitos y mejorar la aldea.

VISIÓN

Unirse a un clan, que el clan mejore, crezca en miembros y gane guerras.

OBJETIVO

Tener la mejor aldea del juego, que sea invencible para los rivales, y contar un ejército imparabile, que gane todas las batallas que dispute.



MISIÓN

Incrementar la satisfacción de los clientes y maximizar la ganancia de nuestros accionistas.

VISIÓN

Conformar un negocio socialmente responsable con la comunidad, adoptando posturas éticas y procurando la plena satisfacción de nuestros clientes.



MISIÓN

Construir una ciudad que contenga todos los recursos necesarios para que sus habitantes puedan desarrollar sus actividades diarias y satisfacer sus necesidades

VISIÓN

Ocupar, explotar y colonizar todas las áreas del mapa.

Estrategia



5 «P» de la estrategia según Henry Mintzberg

Plan

Patrón

Pauta de acción

Posición

Perspectiva



Al comienzo del juego, contratar sólo un trabajador por función, y a medida que se incrementa la cantidad de ganado y tierras cultivables, ir empleando a más trabajadores.



Estrategias según la matriz del BCG



Empieza la colonia. Se inserta en el mapa.



Se construye, expande e invierte la mayor cantidad de recursos.



La ciudad se auto sustenta y sostiene a sí mismo.



Sucede cuando se pierden a los habitantes (por distintas razones).

Roles y habilidades gerenciales



Roles gerenciales

Líder: capacitar a las tropas.

Enlace: establecer relaciones con otros clanes.

Asignador de recursos



Roles gerenciales

Líder: motivar o reprender a los empleados.

Monitor y portavoz: examina el ambiente y representa la organización ante terceros.

Negociador

Asignador de recursos

Habilidades gerenciales

Técnicas: propias de cada sector (comercial, RRPP, etc.)

Humanas: al motivar o reprender empleados.

Conceptuales: coordinar las distintas áreas de la empresa.



Habilidades gerenciales

Técnicas: adquirir y controlar los recursos del asentamiento.

Humanas: procurar la interrelación entre los grupos de exiliados.

Conceptuales: coordinar las actividades u oficios del grupo de exiliados.

El proceso administrativo



- 1) *Planificación*: prever el orden de prioridades de ahorro o gastos.
- 2) *Organización*: asignar ciertas tareas a determinados tipos de tropas.
- 3) *Dirección*: preparar y mejorar las capacidades de las tropas.
- 4) *Control*: custodiar la existencia de oro y otros recursos necesarios para adquirir o construir fortalezas o elementos de defensa.



- 1) *Planificación*: ocurre en el cuartel central donde la junta directiva toma sus decisiones.
- 2) *Organización*: las actividades se encuentran distribuidas en cuatro unidades: sector agrícola, granja de engorde, fast food y cuartel general.
- 3) *Dirección*: despedir, motivar o presionar psicológicamente a los dependientes.
- 4) *Control*: verificar los resultados de la empresa y la evolución del capital.



- 1) *Planificación*: seleccionar el tipo de terreno y administrar correctamente los recursos para la época invernal.
- 2) *Organización*: asignar profesiones u oficios a los habitantes.
- 3) *Dirección*: motivar a los habitantes al mantenerlos bien abrigados o producir alcohol para hacerlos más felices.
- 3) *Control*: verificar la existencia de recursos como troncos, piedras, hierro, comida, etc.

La ética y los negocios



ÉTICO

Lealtad al clan propio
Compromiso

NO ÉTICO

Saquear otros ejércitos
para poder progresar



ÉTICO

Buena atención, respeto y
compromiso.

Matar a las vacas enfermas
para no intoxicar a los clientes.

Respeto al medio ambiente

Comunicación interna

NO ÉTICO

Sobornos