UNIVERSIDAD DE GRANADA

Vicerrectorado de Calidad, Innovación Docente y Estudios de Grado

Número de pdf: 2428

RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

- [x] CULTURALES
- [ ] DEPORTIVAS
- [ ] DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL
- [ ] SOLIDARIAS Y DE COOPERACION

Renovación

No

CENTRO, SERVICIO U ÓRGANO PROPONENTE

Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

II Torneo Universitario de Catán

WEB DE LA ACTIVIDAD (en su caso)

ORGANIZA

Javier Tamayo Torres

DIRECTOR/A
(que certificará la asistencia y participación en la actividad)

Rafael A. Cano Guervós (Decano de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales)

FECHA DE REALIZACIÓN

del 01-04-2020 al 30-04-2020

Nº DE HORAS

25

CREDITOS SOLICITADOS

1

CREDITOS CONCEDIDOS

1

JUSTIFICACION Y MEMORIA EXPLICATIVA (extensión máxima: 1.500 caracteres sin espacios)

La Teoría de Juegos es una rama de las matemáticas y de la economía que estudia la elección de la conducta óptima de un individuo cuando los costes y los beneficios de cada opción no están fijados de antemano, sino que dependen de las elecciones de otros individuos. Es decir, es tener en cuenta el impacto de mis decisiones en los otros cuando las voy a tomar.
En la vida se dan infinidad de situaciones en las que dos o más personas, empresas o países tienen que elegir estrategias y tomar decisiones en las que se ven afectadas mutuamente. Esta teoría intenta analizar estos casos, en los que dos o más agentes adoptan unas decisiones que afectan conjuntamente a todos los participantes de una interacción.
Entiende que el jugador elige las acciones que mejor satisfacen sus objetivos en base a sus creencias, y a su vez, demuestra cómo la cooperación conlleva al bien común de los agentes que la realizan, mientras que la actuación individual no.
La Teoría de Juegos (John Nash, Premio Nobel de Economía en 1994) revolucionó el estudio de la economía, pero no se quedó ahí; desde licitaciones para proyectos de infraestructura, campeonatos de fútbol, hasta aplicaciones de citas románticas por internet dependen de ella. Las empresas que venden bienes a los consumidores usan la Teoría de Juegos para predecir cómo reaccionará la competencia, y los clientes, ante una guerra de precios.
De esta forma, esta actividad busca formar a los alumnos en aspectos relacionados con las cualidades

personales como la toma de decisiones o el trabajo en equipo, y a su vez, presenta relación con otras áreas como son las ciencias políticas (se ha utilizado como instrumento importante para clarificar la lógica de problemas complejos), o la filosofía (la teoría de juegos puede demostrar que incluso los individuos más egoístas, pueden descubrir que en ocasiones, cooperar con otros puede beneficiar en sus propios intereses).
Para ello, se les presentará la Teoría de Juegos desde distintos puntos de vista, por un lado, el marco teórico, a través de la lectura de los principales artículos que la han tratado; por otro, desde un punto de vista visual, a través del visionado de la película "Una Mente Maravillosa" (V.O.), película sobre la vida de John Nash, y que ganó con 4 Óscars; y por último, desde un punto de vista práctico, participando en un torneo de Catán, juego de mesa de espíritu coopetitivo (colaboración con tus competidores) en el que, y gracias a la empresa DEVIR IBERIA, distribuidora del juego en España, que facilitará los juegos necesarios para poder llevar a cabo el Torneo, podrán competir con otros alumnos, con lo que se desarrollarán conceptos como la toma de decisiones, la negociación y el trabajo en equipo.
De esta manera, la presentación de conocimientos para el alumno será completa y atractiva tanto en contenidos como en el modo del aprendizaje. En palabras del creador del juego, Klaus Teuber, "los juegos de mesa son una cosa maravillosa y creo que cuanto más se juega, más aprende la gente. Y de lo que más aprendemos es sobre nosotros mismos".
El objetivo del juego es construir pueblos, ciudades y caminos a través de cinco recursos básicos como son la piedra, la madera, la oveja, el trigo y la arcilla, sobre un tablero que es distinto cada vez, mientras se van acumulando varios tipos de cartas. Lo interesante de este juego es que los participantes pueden cambiar dichos recursos con sus contrincantes, negociando con cada uno de ellos, llegando a acuerdos o intentando que los demás participantes no negocien con otros para el beneficio individual o mutuo. "La esencia del juego no está en competir, sino en colaborar: los problemas de la competición se pueden resolver de manera no violenta" (Klaus Teuber, 2018, Periódico El Mundo). El juego ya ha vendido mas de 20 millones de unidades y triunfa en plena era de los videojuegos.
De esta manera, los alumnos que participen en este proyecto, abierto evidentemente por sus contenidos a toda la Comunidad Universitaria, verán sus capacidades analíticas, de resolución de problemas y toma de decisiones, la habilidad para trabajar en contextos nuevos (el tablero está compuesto de hexágonos que se barajan, con lo que cada escenario es distinto del anterior), y sobre todo, la comunicativa, ampliamente reforzada, ya que la participación en este juego conlleva un proceso continuo de negociación, puesta en marcha de ideas, desarrollo estratégico y adaptabilidad a lo que los competidores/colaboradores van haciendo en cada turno. La correcta participación en este juego conlleva entenderte con los demás, si no, la victoria se complica mucho.

PLAN DE LA ACTIVIDAD, PROGRAMA, CONTROL DE ASISTENCIA, MÉTODO DE EVALUACIÓN, EN SU CASO (extensión máxima: 3.500 caracteres sin espacios)

El Plan del II Torneo de Catán Universitario es el siguiente:
El Torneo de Catán Universitario es una iniciativa del departamento de Organización de Empresas I junto con la empresa DEVIR IBERIA que, por segundo curso consecutivo, busca fomentar, a través de los juegos de mesa, distintas competencias como el análisis y resolución de problemas, la toma de decisiones o la habilidad de comunicación y el comercio.
Podemos dividir las horas que implica el proyecto en dos partes, las horas presenciales (10 horas) y las no presenciales o de trabajo en casa (15 horas):
Las horas presenciales serían las siguientes
-7 horas. Realización de dos actividades, en primer lugar, se realizará en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales un torneo del juego de mesa "Colonos de Catán", en el que cada participante jugará un mínimo de 3 partidas y a partir de las cuales se llevará a cabo una clasificación que permita establecer qué jugadores pasan a las eliminatorias finales. Todos estos elementos proporcionan distintas puntuaciones, ganando la partida el primer jugador que llega a los diez puntos. A través de estos puntos se llevará a cabo la clasificación.
La empresa DEVIR IBERIA, a través de las asociaciones de juegos de mesa de Granada, proporciona unos

árbitros que son los encargados de definir los grupos y establecer los escenarios de juego, así como las distintas clasificaciones y los clasificados para las eliminatorias.
Tanto las partidas preliminares como las eliminatorias se realizarán en la sala de estudio de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, en fecha por definir.
-3 horas. Proyección de la película en V.O. “Una Mente Maravillosa”, y se solicitará un resumen de esta, así como la relación de esta con la estrategia de “coopetición” (140 minutos de película mas pequeño debate sobre la misma)
Por otro lado, y para las horas no presenciales, habrá que realizar las siguientes actividades:
-4 horas: Previamente a la participación en el torneo, cada alumno deberá rellenar una encuesta sobre su forma de ser, su comportamiento ante el riesgo y su política de comercio. Hay que decir, que la clave de este juego es que cada participante puede cambiar sus cartas negociando con los otros jugadores, es decir, colaborando con sus competidores, práctica habitual de las empresas del Siglo XXI. Para la correcta participación en la encuesta, se propondrá la lectura de distintos artículos en relación con la Teoría de Juegos (teoría desarrollada por John Nash), tarea de búsqueda de información, cuyo tiempo aproximado será de 3 horas.
- 4 horas: Tras la participación en el torneo, los jugadores deberán rellenar otra encuesta con distintas preguntas sobre la capacidad colaboradora y la evolución de esta al acercarse a la victoria, así como la búsqueda, lectura y resumen de los principales estudios sobre coopetición (colaboración con tus competidores). Para esta tarea se estima un tiempo de trabajo de 4 horas.
- 7 horas: Realización de un resumen, en el que se deberá buscar y razonar la relación entra las características personales, la capacidad coopetitiva y la Teoría de Juegos anteriormente descrita; se deberá enviar a Javier Tamayo al correo (jatamayo@ugr.es) para la obtención del crédito correspondiente solicitado.

OBSERVACIONES

El 26/04/2019 se realizó el I Torneo de Catán Universitario con la participación de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales y la empresa DEVIR IBERIA, quién cedió los juegos necesarios y facilitó los árbitros del Torneo, con lo que esta actividad busca una continuación de la ya realizada el curso anterior. En el siguiente link está la información pertinente: https://canal.ugr.es/convocatoria/primer-torneo-universitario-de-catan/