UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2021/22
Asignatura (*)	Modelos y Técnicas de Simulación Empresarial: Juego de Empresa			Código	710G03026
Titulación	Grao en Xestión Industrial da Moda				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Obligatoria	6	
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Empresa				
Coordinador/a	Mato Santiso, Vanessa		Correo electrónico	vanessa.mato@udc.es	
Profesorado	Mato Santiso, Vanessa		Correo electrónico	vanessa.mato@udc.es	
Web					
Descripción general	El principal objetivo de esta asignatura es enseñar al alumnado a resolver problemas generales y globales relacionados con la dirección y gestión de empresas, así como adoptar decisiones en equipo de forma creativa e innovadora. Para lograrlo, los/as alumnos/as, organizados en equipos de trabajo, adoptarán el rol de directivos de empresas del sector textil/moda, que competirán en un entorno simulado. Los equipos deberán tomar decisiones en aspectos como: estrategias, productos, diseño, marca y posicionamiento, políticas de precio, canales, comunicación, contrataciones, costes, inversiones, financiación, etc., y analizar los resultados de las mismas, fruto de la interacción de los distintos equipos.				

Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos No se realizarán cambios 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen - Sesión magistral (se realizará de forma virtual, preferiblemente a través de Teams) - Sesiones interactivas para desarrollar y presentar los avances del proyecto de simulación empresarial (se realizarán virtualmente, preferiblemente a través de Teams) - Prueba de respuestas múltiples (se realizará de forma virtual, preferiblemente a través del campus virtual) *Metodologías docentes que se modifican - Se elimina el requisito de asistencia presencial a partir de la suspensión de la actividad presencial 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado - Correo electrónico: Para consultar cualquier duda y solicitar tutorías. - Campus virtual: para consultar materiales del curso, y dar seguimiento al proyecto de simulación. - Teams: sesiones para tutorías individuales o en grupos reducidos 4. Modificaciones en la evaluación No se realizarán cambios *Observaciones de evaluación: Se mantienen las mismas que figuran en esta guía, a excepción del cómputo de la presencialidad 1. SITUACIONES: Se mantienen las mismas que figuran en la guía docente. 2. REQUISITOS PARA SUPERAR LA ASIGNATURA: Se mantienen las mismas que figuran en la guía docente. 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía No se realizarán cambios

Competencias / Resultados del título	
Código	**Competencias / Resultados del título**
A1	Conocer los fundamentos básicos de gestión de una empresa de textil/moda, tanto a nivel estratégico como operativo y funcional.
A2	Conocer los aspectos del entorno que influyen en la evolución del mundo de la moda y sus empresas, con especial incidencia en el impacto de las cuestiones económicas y legales.
A3	Desarrollar destrezas para las relaciones interpersonales y la interactuación con agentes del entorno e interno (clientes,proveedores, medios, colaboradores, ...)
A5	Desarrollar las necesarias habilidades para la generación de ideas creativas e innovadoras.
A8	Ser capaz, en base al conocimiento del entorno social, de diseñar y poner en marcha estrategias de marketing eficaces, que contemplen especialmente las variables de comunicación y distribución: mensajes, medios, canales, relación con el cliente, etc, ...

A9	Dominar o proceso loxístico dunha empresa de moda desde unha perspectiva global, abarcando desde o aprovisionamento ata o proceso produtivo e mais o transporte, con especial incidencia nos procesos principais propios da industria téxtil: selección de tecidos e materiais, padronaxe, confección etc....
A10	Ter os fundamentos económico-financeiros necesarios para coñecer o estado dunha empresa de moda e xestionala adecuadamente desde unha tripla perspectiva de liquidez, solvencia e rendibilidade.
A11	Ter unha perspectiva internacional do sector da moda e dominar ferramentas de planificación e xestión das estratexias de internacionalización posibles.
A13	Coñecer o impacto da tecnoloxía nos distintos procesos da industria téxtil.
A14	Ter unha perspectiva clara do papel das persoas na organización, e coñecer as ferramentas de xestión de recursos humanos necesarias para conseguir delas a máxima implicación e rendemento.
A15	Coñecer e asumir a perspectiva ética e os valores imprescindibles en que debe descansar o mundo da moda e as súas empresas.
A19	Capacidade para a recollida, selección e análise de fluxos de información, integración destes nos sistemas e procesos de xestión da información da empresa, e aplicación á toma de decisións estratéxicas e operativas, sempre desde unha perspectiva ética.
B1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	Capacidad para la cooperación, el trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo en entornos interdisciplinares
B7	Capacidad para analizar tendencias (razonamiento crítico).
B8	Capacidad de planificación, organización y gestión de recursos y operaciones
B9	Capacidad de análisis, diagnóstico y toma de decisiones
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C2	Dominar la expresión y la comprensión de forma oral y escrita de un idioma extranjero.
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinares o transdisciplinares, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	**Competencias / Resultados del título**

Poner en práctica los conocimientos teóricos y conceptuales adquiridos en otras asignaturas relativas a la gestión de la empresa (inversión, financiación, recursos humanos, operaciones, logística, marketing y comunicación, desarrollo y comercialización de productos, fijación de precios, etc.).	A1 A2 A3 A5 A8 A9 A10 A11 A13 A14 A15 A19	B1 B2 B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9	C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9
Comprender la importancia de saber adaptarse y desenvolverse en escenarios imprevistos y situaciones nuevas, aproximándose a los contextos de información incompleta, incertidumbre, movimientos estratégicos entre competidores, posibles conflictos derivados del trabajo en equipo, entre otros.	A1 A2 A3 A5 A8	B1 B2 B7 B8 B9	C3 C4 C5 C7
Comprender la importancia de analizar, evaluar y seleccionar las estrategias más adecuadas en cada momento, teniendo en cuenta la situación cambiante de la empresa de moda y de su entorno (macro y micro).	A5 A8 A14 A15	B3 B5 B7 B8 B9	C3 C4 C5 C7
Comprender la importancia de identificar adecuadamente las principales variables de decisión en los diferentes ámbitos operativos de la empresa de moda, así como sus interrelaciones.	A1 A2 A3 A8 A10 A11 A14	B1 B2 B3 B4 B5 B6	C3 C4 C5 C7 C9
Conocer la importancia de llevar a cabo un adecuado análisis de los problemas, realizar un diagnóstico de la situación, proponer acciones correctoras y detectar oportunidades de mejora en la administración y gestión de la empresa.	A2 A3 A8 A13 A14 A15	B1 B2 B3 B7	C4 C7 C8 C9
Desarrollar habilidades como la capacidad de gestión, trabajo en equipo, pensamiento crítico, adaptación al cambio, capacidad para innovar, resolución de problemas, etc., fundamentales para la realidad del mundo empresarial.	A3 A5 A8	B4 B5 B6 B7 B8 B9	C1 C2 C6 C7 C9

Contenidos	
Tema	**Subtema**
I: Introducción a la simulación empresarial en el sector moda	Misión de la simulación empresarial Entorno de la simulación Palancas y competitividad Resultados y Balance Indicadores clave La simulación empresarial como metodología activa

II: Toma de decisiones estratégicas y tácticas en la empresa de moda	Análisis estratégico en la empresa de moda Elaboración de un plan de negocio Áreas funcionales de la empresa de moda Interrelación y dependencia entre flujos en la empresa de moda
III: Desarrollo de una simulación empresarial en el sector moda (con el soporte de un simulador)	Presentación de un simulador como herramienta para gestionar una empresa de moda en un entorno simulado Ejecución de una simulación empresarial Toma de decisiones (en las áreas de producción, comercial, recursos humanos, contable y financiera, etc.) Análisis de los resultados obtenidos Establecimiento de acciones correctivas
IV: Informe final de la simulación empresarial	Realización de un informe final (incluye los puntos fuertes y áreas de mejora de la simulación empresarial llevada a cabo) Lecciones aprendidas

Planificación				
Metodologías / pruebas	**Competencias / Resultados**	**Horas lectivas (presenciales y virtuales)**	**Horas trabajo autónomo**	**Horas totales**
Aprendizaje colaborativo	A2 A3 A5 A8 B1 B2 B5 B6 B7 B9 C1 C3 C6	10	30	40
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A5 A8 A9 A10 A11 A19 B2 B3 B4 B5 B6 B7 C2 C3 C5 C9	20	40	60
Prueba de respuesta múltiple	A8 C1 C2	2	10	12
Presentación oral	A5 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C1 C2	7	13	20
Sesión magistral	A1 A13 A14 A15 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C4 C7 C8	5	10	15
Atención personalizada		3	0	3
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	**Descripción**
Aprendizaje colaborativo	Esta metodología se basa en el trabajo en grupos reducidos, donde los estudiantes con diferentes niveles de habilidad utilizan una variedad de actividades de aprendizaje para mejorar su comprensión sobre una materia.
Trabajos tutelados	Los estudiantes trabajarán en equipos y deben tomar decisiones en aspectos como: estrategias, productos, diseño, marca y posicionamiento, políticas de precio, canales, comunicación, contrataciones, costes, inversiones, financiación, etc., y analizar los resultados de las mismas, fruto de la interacción de los distintos equipos. Los estudiantes participarán en tutorías presenciales donde recibirán atención personalizada para su elaboración, la cual requerirá de trabajo tutelado en el aula y autónomo fuera de ella. La exposición y presentación de las diferentes fases de la simulación empresarial será presencial y plenaria.
Prueba de respuesta múltiple	Examen tipo test de respuesta múltiple donde una sola opción es correcta y las respuestas incorrectas penalizan.
Presentación oral	Los equipos de estudiantes realizarán exposiciones sobre las decisiones estratégicas adoptadas en la simulación empresarial.

Sesión magistral	En el aula se explicarán las bases teóricas y conceptuales necesarias para llevar a cabo una simulación empresarial en el sector moda.

Atención personalizada	
Metodologías	**Descripción**
Trabajos tutelados Presentación oral	Ayudar a los estudiantes en el tratamiento y resolución de problemas, en la preparación de los trabajos tutelados, y en la presentación oral, tanto en el aula presencialmente como a través de tutorías síncronas realizadas virtualmente a través de la plataforma Teams (tanto en el caso de los estudiantes matriculados en régimen de dedicación a tiempo completo, como en el caso de los estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica). Los estudiantes con dispensa académica tendrán que realizar el trabajo tutelado con algún equipo, pero no se controlará su presencialidad al aula, excepto cuando el equipo realice la exposición final del trabajo. La presentación del trabajo podrá ser presencial o virtual (a través de Teams).

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**
Sesión magistral	A1 A13 A14 A15 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C4 C7 C8	Se valorará la asistencia y participación activa en las sesiones magistrales y en las actividades realizadas en las sesiones interactivas (por ejemplo, participación en actividades dirigidas en el aula, resolución de prácticas a través de TIC, entregas solicitadas a los equipos como el plan de negocio o el análisis de los datos de las rondas de decisión, respuestas a las preguntas formuladas, etc.)	10
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A5 A8 A9 A10 A11 A19 B2 B3 B4 B5 B6 B7 C2 C3 C5 C9	La calificación obtenida en los trabajos tutelados de equipo ponderará el 30% de la calificación final, teniendo en cuenta el carácter eminentemente práctico de la asignatura. Se tendrán en cuenta las siguientes variables: - Los resultados logrados en la simulación empresarial de la empresa de moda, en cada una de las sesiones de toma de decisiones. - La participación activa de todos los miembros del equipo en las decisiones. - La realización del cuestionario de autoevaluación (simulador). Es estrictamente necesario obtener una calificación igual o superior a 4 en el trabajo tutelado en equipo (simulación empresarial), en una escala de 0-10, para poder superar la asignatura.	30
Prueba de respuesta múltiple	A8 C1 C2	Se realizará un examen tipo test (presencial o virtual administrado vía Moodle), donde solo una opción es correcta. Las respuestas incorrectas penalizan un tercio del valor de las correctas. Es estrictamente necesario obtener una calificación igual o superior a 4 en el examen final, en una escala de 0-10, para poder superar la asignatura.	50
Presentación oral	A5 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C1 C2	Todos los equipos deben realizar una presentación oral a final de curso para exponer las decisiones estratégicas que han adoptado e implementado en el trabajo de simulación empresarial. La asistencia es obligatoria para todos los miembros del equipo y supondrá un máximo del 10% de la calificación final. Si un estudiante no realiza la presentación oral, no podrá aprobar la asignatura.	10

Observaciones evaluación

1. Segunda oportunidad: Los criterios de evaluación se aplicarán tanto a la primera como a la segunda oportunidad, incluidos los estudiantes Erasmus y de intercambio.
2. Convocatoria adelantada: En la convocatoria adelantada se aplicarán los mismos criterios de evaluación aplicados tanto a la primera como a la segunda oportunidad, incluidos los estudiantes Erasmus y de intercambio.
3. Calificación de no presentado: En todas las convocatorias (primera y segunda oportunidad, y convocatoria adelantada) se calificará como 'No presentado' a quienes no asistan al examen final.
4. Estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia: Los estudiantes con ?reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia? tendrá las siguientes ponderaciones: el 30% procederá de la realización del trabajo tutelado en equipo (resultados logrados, pero sin computar la asistencia al aula), el 50% procederá del examen, el 10% procederá de la presentación oral y el 10% restante procederá de las entregas solicitadas a los equipos (pero sin computar la asistencia a las sesiones). En este caso, la asistencia a las clases no será un requisito, pero estos estudiantes deberán entregar las actividades realizadas en el aula y su calificación será la misma que el resto de alumnos.
5. Otras observaciones de evaluación:
El alumnado deberá obtener una nota mínima de 4 puntos sobre 10 en la prueba mixta (examen final) y en el trabajo tutelado (proyecto de simulación empresarial); en otro caso, la calificación final será de "Suspenso" (siendo la nota media de la asignatura la nota obtenida en el examen final), aun cuando la nota media otorgue una puntuación igual o superior a los 5 puntos.
El control de la asistencia de los estudiantes a las sesiones interactivas presenciales podrá realizarse de forma aleatoria.
Las calificaciones obtenidas por los estudiantes en la evaluación continua como resultado del trabajo tutelado realizado en equipo, la presentación oral, y la participación en las sesiones (hasta un 50%) serán válidas únicamente durante el curso académico en cuestión.
Está prohibido el acceso a las salas de examen con cualquier dispositivo de transmisión y/o almacenamiento de datos (teléfonos móviles, relojes inteligentes, etc.).
El comportamiento fraudulento en cualquiera de los apartados sometidos a evaluación supondrá la calificación de "Suspenso (0)" en la evaluación final.

Fuentes de información	
Básica	Thompson, A.A., Stappenbeck, G.J. y Reidenbach, M.A. (2020): The business strategy game. Competing in a global Marketplace (Players Guide). Editorial McGraw-Hill Education.Estallo, M. D. L. A. G., & De la Fuente, F. G. (2013). Cómo crear y hacer funcionar una empresa. Esic Editorial.Graeml, F. R., Graciá, V. B., & Yiannaki, S. M. (2010). La integración de diferentes campos del conocimiento en juegos de simulación empresarial. REDU. Revista de Docencia Universitaria, 8(2), 29.Chamorro Mera, A., Gracia Gallego, J. M., & Miranda González, F. J. (2015). Los simuladores de empresa como instrumentos docentes: un análisis de su aplicación en el ámbito de la dirección de marketing. REDU. Revista de Docencia Universitaria, 13(3), 54-72.Urda, B. S., Hernández, Y. B., de Pablo López, I., & Borrajo, F. (2010). Innovación en docencia virtual: los simuladores de gestión empresarial. RELADA-Revista Electrónica de ADA-Madrid, 4(2).Regaliza, J. C. P., Gual, J. C., & Val, P. A. (2016). Simulación como herramienta de ayuda para la toma de decisiones empresariales. Un caso práctico. Revista de Métodos Cuantitativos para la Economía y la Empresa, 21, 188-204.
Complementária	Navas López, J.E. y Guerras Martín, L.A. (2012): Fundamentos de dirección estratégica de la empresa, Ed. Civitas?Thomson Reuters; Madrid.

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Gestión de la Cadena de Suministro de Moda I: Aprovisionamiento/710G03005
Gestión de la Cadena de Suministro de Moda II: Gestión de Operaciones /710G03017
Marketing e Investigación de Mercados de Moda/710G03012
Gestión Contable y Financiera en la Empresa de Moda/710G03015
Fundamentos de Economía: Industria de la Moda/710G03003
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Internacionalización de la Empresa de Moda/710G03025 Gestión de la Cadena de Suministro de Moda III: Logística y Transporte/710G03019 Recursos Humanos y Habilidades de Gestión en Empresas de Moda/710G03020
Asignaturas que continúan el temario
Prácticas Externas/710G03037 Trabajo Fin de Grado/710G03038 Dirección Estratégica de la Empresa de Moda/710G03030 Negocio Digital de la Moda/710G03031 Taller 1: Plan de Empresa de Moda/710G03032
Otros comentarios
Se recomienda la revisión y seguimiento del curso de la materia en el campus virtual, donde se subirán los materiales y se informará de las actividades a realizar. También se recomienda llevar ordenador portátil o tableta electrónica a las sesiones interactivas. Los trabajos de la materia se entregarán a través del aula virtual, en soporte digital. Si no es posible, se recomienda la impresión en papel reciclado, a doble cara y evitando el uso de materiales plásticos.

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías