



## Guía Docente

Datos Identificativos					2021/22
<b>Asignatura (*)</b>	Modelos e Técnicas de Simulación Empresarial: Xogo de Empresa	<b>Código</b>	710G03026		
<b>Titulación</b>	Grao en Xestión Industrial da Moda				
Descritores					
<b>Ciclo</b>	<b>Período</b>	<b>Curso</b>	<b>Tipo</b>	<b>Créditos</b>	
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6	
<b>Idioma</b>	Castelán				
<b>Modalidade docente</b>	Presencial				
<b>Prerrequisitos</b>					
<b>Departamento</b>	Empresa				
<b>Coordinación</b>	Mato Santiso, Vanessa	<b>Correo electrónico</b>	vanessa.mato@udc.es		
<b>Profesorado</b>	Mato Santiso, Vanessa	<b>Correo electrónico</b>	vanessa.mato@udc.es		
<b>Web</b>					
<b>Descrición xeral</b>	O obxectivo principal deste curso é ensinar aos estudantes a resolver problemas xerais e globais relacionados coa dirección e xestión de empresas, así como a tomar decisións en equipo de forma creativa e innovadora. Para conseguilo, os estudantes, organizados en equipos de traballo, adoptarán o papel de xestores de empresas do sector téxtil/moda, que competirán nunha contorna simulada. Os equipos deben tomar decisións en aspectos como: estratexias, produtos, deseño, marca e posicionamento, políticas de prezos, canles, comunicación, contratación, custos, investimentos, financiamento, etc., e analizar os resultados dos mesmos, como resultado da interacción dos diferentes equipos.				



<b>Plan de continxencia</b>	<p>1. Modificacións dos contidos Non se farán cambios</p> <p>2. Metodoloxías</p> <p>* Metodoloxías docentes que se manteñen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sesión maxistral (realizarase de forma virtual, preferiblemente a través de Teams)</li> <li>- Sesións interactivas para o desenvolvemento e presentación dos avances do proxecto de simulación empresarial (realizaranse virtualmente, preferiblemente a través de Teams)</li> <li>- Proba de respostas múltiples (realizarase de forma virtual, preferiblemente a través do campus virtual)</li> </ul> <p>* Metodoloxías docentes que se modifican</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- O requisito de asistencia presencial elimínase da suspensión da actividade presencial</li> </ul> <p>3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Correo electrónico: para consultar calquera dúbida e solicitar titorías.</li> <li>- Campus virtual: para consultar os materiais do curso, e facer un seguimento do proxecto de simulación.</li> <li>- Teams: sesións para titorías individuais ou en pequeno grupo</li> </ul> <p>4. Modificacións na avaliación Non se farán cambios</p> <p>* Observacións de avaliación: Mantéñense os mesmos que aparecen nesta guía, agás no cálculo da presenza na aula.</p> <p>1. SITUACIÓNS: Mantéñense os mesmos que aparecen na guía docente.</p> <p>2. REQUISITOS PARA SUPERAR A MATERIA: Mantéñense os mesmos que aparecen na guía docente.</p> <p>5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía Non se farán cambios.</p>
-----------------------------	---

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A1	Coñecer os fundamentos básicos de xestión dunha empresa de téxtil/moda, tanto a nivel estratéxico como operativo e funcional.
A2	Coñecer os aspectos da contorna que inflúen na evolución do mundo da moda e as súas empresas, con especial incidencia no impacto das cuestións económicas e legais.
A3	Desenvolver destrezas para as relacións interpersoais e a interacción con axentes do contorno e interno (clientes, provedores, medios, colaboradores...).
A5	Desenvolver as necesarias habilidades para a xeración de ideas creativas e innovadoras.
A8	Ser capaz, con base no coñecemento do contorno social, de deseñar e pór en marcha estratexias de márketing eficaces, que consideren especialmente as variables de comunicación e distribución: mensaxes, medios, canles, relación co 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 o estudantado demostrase posuír e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se adoita atopar a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vangarda do seu campo de estudo.
B2	Que o estudantado saiba aplicar os seus coñecementos ao seu traballo ou vocación dun xeito profesional e posúa as competencias que adoitan demostrarse por medio da elaboración e defensa de argumentos e a resolución de problemas dentro da súa área de estudo.
B3	Que o estudantado teña a capacidade de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro da súa área de estudo) para emitir xuízos que inclúan unha reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica ou ética.
B4	Que o estudantado poida transmitir información, ideas, problemas e solucións a un público tanto especializado como non especializado.
B5	Que o estudantado desenvolvea aquelas habilidades de aprendizaxe necesarias para emprender estudos posteriores cun alto grao de autonomía.
B6	Capacidade para a cooperación, o traballo en equipo e a aprendizaxe colaborativa en contornos interdisciplinares.
B7	Capacidade para analizar tendencias (razoamento crítico).
B8	Capacidade de planificación, organización e xestión de recursos e operacións.
B9	Capacidade de análise, diagnóstico e toma de decisións.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título
---------------------------	--



Poñer en práctica os coñecementos teóricos e conceptuais adquiridos noutras materias relacionadas coa xestión da empresa (investimento, financiamento, recursos humanos, operacións, loxística, mercadotecnia e comunicación, desenvolvemento e comercialización de produtos, prezos, 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 a importancia de saber adaptarse e facer fronte a situacións imprevistas e situacións novas, achegándose aos contextos de información incompleta, incerteza, movementos estratéxicos entre competidores, posibles conflitos derivados do traballo en equipo, entre outros.	A1 A2 A3 A5 A8	B1 B2 B7 B8 B9	C3 C4 C5 C7
Comprender a importancia de analizar, avaliar e seleccionar as estratexias máis axeitadas en todo momento, tendo en conta a situación cambiante da empresa de moda e o seu contorno (macro e micro).	A5 A8 A14 A15	B3 B5 B7 B8 B9	C3 C4 C5 C7
Comprender a importancia de identificar axeitadamente as principais variables de decisión nas distintas áreas operativas da empresa de moda, así como as súas interrelacións.	A1 A2 A3 A8 A10 A11 A14	B1 B2 B3 B4 B5 B6	C3 C4 C5 C7 C9
Coñecer a importancia de realizar unha análise adecuada dos problemas, realizar un diagnóstico da situación, propor accións correctoras e detectar oportunidades de mellora na administración e xestión da empresa.	A2 A3 A8 A13 A14 A15	B1 B2 B3 B7	C4 C7 C8 C9
Desenvolver habilidades como capacidade de xestión, traballo en equipo, pensamento crítico, adaptación ao cambio, capacidade para innovar, resolución de problemas, etc., fundamentais para a realidade do mundo empresarial.	A3 A5 A8	B4 B5 B6 B7 B8 B9	C1 C2 C6 C7 C9

Contidos	
Temas	Subtemas
I: Introducción á simulación empresarial no sector da moda	Misión da simulación empresarial Entorno de simulación Palancas e competitividade Resultados e balance Indicadores chave A simulación empresarial como metodoloxía activa



II: Toma de decisións estratéxicas e tácticas na empresa de moda	Análise estratéxica na empresa de moda Elaboración dun plan de negocio Áreas funcionais da empresa de moda Interrelación e dependencia entre fluxos na empresa de moda
III: Desenvolvemento dunha simulación empresarial no sector da moda (co apoio dun simulador)	Presentación dun simulador como ferramenta para xestionar unha empresa de moda nunha contorna simulada Realización dunha simulación empresarial Toma de decisións (nas áreas de produción, comercial, recursos humanos, contabilidade e finanzas, etc.) Análise dos resultados obtidos Establecemento de accións correctoras
IV: Informe final da simulación empresarial	Elaboración dun informe final (inclúe os puntos fortes e as áreas de mellora da simulación empresarial realizada) Leccións aprendidas

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Aprendizaxe colaborativa	A2 A3 A5 A8 B1 B2 B5 B6 B7 B9 C1 C3 C6	10	30	40
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A5 A8 A9 A10 A11 A19 B2 B3 B4 B5 B6 B7 C2 C3 C5 C9	20	40	60
Proba de resposta múltiple	A8 C1 C2	2	10	12
Presentación oral	A5 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C1 C2	7	13	20
Sesión maxistral	A1 A13 A14 A15 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C4 C7 C8	5	10	15
Atención personalizada		3	0	3

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativa	Esta metodoloxía baséase no traballo en pequenos grupos, onde estudantes con diferentes niveis de habilidade usan unha variedade de actividades de aprendizaxe para mellorar a comprensión dun tema.
Traballos tutelados	Os estudantes traballarán en equipo e deberán tomar decisións sobre aspectos como: estratexias, produtos, deseño, marca e posicionamento, políticas de prezos, canles, comunicación, contratación, custos, investimentos, financiamento, etc., e analizar os resultados das mesmas, froito da interacción dos diferentes equipos.
Proba de resposta múltiple	Os estudantes participarán en titorías presenciais onde recibirán atención personalizada para a súa preparación, que requirirá traballo tutelado na aula e traballo autónomo fóra dela. A presentación das distintas fases da simulación empresarial será presencial e plenaria.
Presentación oral	Proba tipo test de resposta múltiple onde só unha opción é correcta e as respostas incorrectas penalizan.
Sesión maxistral	Os equipos de estudantes farán presentacións sobre as decisións estratéxicas tomadas na simulación empresarial. Na aula explicaranse as bases teóricas e conceptuais necesarias para realizar unha simulación empresarial no sector da moda.



## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Presentación oral	Axudar aos alumnos no tratamento e resolución de problemas, na preparación dos traballos supervisados e na presentación oral, tanto na aula en persoa como mediante titorías síncronas realizadas virtualmente a través da plataforma Teams (tanto no caso de estudantes matriculados en réxime de dedicación a xornada completa, como no caso de estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e exención académica). Os estudantes con exención académica terán que realizar o traballo supervisado cun equipo, pero a súa presenza na aula non se controlará, agás cando o equipo faga a presentación final do traballo. A presentación do traballo pode ser presencial ou virtual (a través de Teams).

## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Sesión maxistral	A1 A13 A14 A15 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C4 C7 C8	Valorarase a asistencia e participación activa nas actividades realizadas nas sesións interactivas (por exemplo, participación en actividades dirixidas na aula, resolución de prácticas a través das TIC, entregas solicitadas aos equipos como o plan de empresa ou a análise dos datos das quendas de decisión, respostas ás preguntas formuladas, etc.)	10
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A5 A8 A9 A10 A11 A19 B2 B3 B4 B5 B6 B7 C2 C3 C5 C9	A nota obtida no proxecto supervisado pesará o 30% da nota final, tendo en conta a natureza eminentemente práctica da materia. Teranse en conta as seguintes variables: <ul style="list-style-type: none"><li>- Os resultados acadados na simulación empresarial da empresa de moda, en cada unha das sesións de toma de decisións.</li><li>- A participación activa de todos os membros do equipo nas decisións.</li><li>- Realización do cuestionario de autoavaliación (simulador).</li></ul> É estritamente necesario obter unha nota igual ou superior a 4 no proxecto supervisado en equipo (simulación empresarial), nunha escala de 0-10, para poder aprobar a materia.	30
Proba de resposta múltiple	A8 C1 C2	Haberá un exame tipo test de resposta múltiple (presencial ou virtual administrada a través de Moodle), onde só unha opción é correcta. As respostas incorrectas penalizan un tercio do valor das correctas.  Para aprobar a materia é estritamente necesario obter unha nota igual ou superior a 4 no exame final, nunha escala de 0-10, para poder aprobar a materia.	50
Presentación oral	A5 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C1 C2	Todos os equipos deben facer unha exposición oral ao final do curso para expoñer as decisións estratéxicas que tomaron e implementaron no traballo de simulación empresarial. A asistencia é obrigatoria para todos os membros do equipo e representará un máximo do 20% da nota final.  Se un estudante non realiza a presentación oral, non poderá aprobar a materia.	10

## Observacións avaliación



1. Segunda oportunidade: Os criterios de avaliación aplicaranse tanto á primeira como á segunda oportunidade, incluídos os estudantes Erasmus e de intercambio.
2. Convocatoria anticipada: Na convocatoria anticipada aplicaranse os mesmos criterios de avaliación aplicados tanto á primeira como á segunda oportunidade, incluíndo estudantes Erasmus e de intercambio.
3. Nota de non presentación: En todas as convocatorias (primeira e segunda oportunidade e convocatoria avanzada) clasificaranse como 'Non presentadas' as que non acudan ao exame final.
4. Estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e exención académica de asistencia: os estudantes con "recoñecemento de dedicación a tempo parcial e exención académica de asistencia" terán as seguintes ponderacións: o 30% procederá do desempeño do traballo tutelado como equipo (resultados acadados, pero sen contar a asistencia á aula), o 50% procederá do exame, o 10% procederá da exposición oral e o 10% restante procederá das entregas solicitadas aos equipos (pero sen contar a asistencia a sesións). Neste caso, a asistencia ás clases non será un requisito, pero estes estudantes deberán entregar as actividades realizadas na aula e a súa nota será a mesma que a do resto do alumnado.
5. Outras observacións de avaliación:  
Os estudantes deberán obter unha nota mínima de 4 puntos sobre 10 na proba mixta (exame final) e no traballo supervisado (proxecto de simulación empresarial); doutro xeito, a nota final será "Suspenso" (sendo a nota media da materia a nota obtida no exame final), aínda que a nota media dea unha puntuación igual ou superior a 5 puntos.  
O control da asistencia dos alumnos ás sesións interactivas presenciais pódese levar a cabo aleatoriamente.  
As cualificacións obtidas polos alumnos na avaliación continua como resultado do traballo supervisado realizado en equipo, a exposición oral e a participación nas sesións (ata un 50%) só serán válidas durante o curso académico en cuestión.  
Está prohibido o acceso ás salas de exames con calquera dispositivo de transmisión e/ou almacenamento de datos (teléfonos móbiles, reloxos intelixentes, etc.).  
O comportamento fraudulento nalgunha das seccións presentadas para a avaliación producirá a cualificación de "Suspenso (0)" na avaliación final.

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	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.
<b>Bibliografía complementaria</b>	Navas López, J.E. y GuerrasMartín, L.A. (2012): Fundamentos de dirección estratégica de la empresa, Ed.Civitas?Thomson Reuters; Madrid.

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

- Xestión da Cadea de Subministración de Moda I: Aproximación/710G03005
- Xestión da Cadea de Subministración de Moda II: Xestión de Operacións/710G03017
- Márketing e Investigación de Mercados de Moda/710G03012
- Xestión Contable e Financeira na Empresa de Moda/710G03015
- Fundamentos de Economía: Industria da Moda/710G03003

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente



Internacionalización da Empresa de Moda/710G03025

Xestión da Cadea de Subministración de Moda III: Loxística e Transporte/710G03019

Recursos Humanos e Habilidades de Xestión en Empresas de Moda/710G03020

#### Materias que continúan o temario

Prácticas Externas/710G03037

Traballo Fin de Grao/710G03038

Dirección Estratéxica da Empresa de Moda/710G03030

Negocio Dixital da Moda/710G03031

Taller 1: Plan de Empresa de Moda/710G03032

#### Observacións

Recoméndase a revisión e seguimento do curso da materia no campus virtual, onde se deixarán os materiais e se informará das actividades a realizar. Tamén se recomenda a asistencia ás clases interactivas con ordenador portátil ou tableta electrónica. Os traballos da materia entregaranse a través do campus virtual, en soporte dixital; e se non é posible, recoméndase a impresión en papel reciclado, a dobre cara e evitando o uso de materiais plásticos.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías