



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Modelos e Técnicas de Simulación Empresarial: Xogo de Empresa	Código	710G03026	
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinación	Mato Santiso, Vanessa	Correo electrónico	vanessa.mato@udc.es	
Profesorado	Mato Santiso, Vanessa	Correo electrónico	vanessa.mato@udc.es	
Web	https://humanidades.udc.es/estudos/gim			
Descrición xeral	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.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

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
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	B1	C3
	A2	B2	C4
	A3	B3	C5
	A8	B4	C7
	A10	B5	C9
	A11	B6	
	A14		
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	B1	C4
	A3	B2	C7
	A8	B3	C8
	A13	B7	C9
	A14		
	A15		
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	B4	C1
	A5	B5	C2
	A8	B6	C6
		B7	C7
		B8	C9
		B9	

Contidos	
Temas	Subtemas
I: Introducción á simulación empresarial na industria da moda	<p>Misión da simulación empresarial</p> <p>Áreas de decisión</p> <p>Entorno de simulación</p> <p>Palancas e competitividade</p> <p>Resultados e balance</p> <p>Indicadores chave</p> <p>A simulación empresarial como metodoloxía activa</p>
II: Toma de decisións estratéxicas e tácticas na empresa de moda	<p>Análise estratéxica na empresa de moda</p> <p>Áreas funcionais da empresa de moda</p> <p>Interrelación e dependencia entre fluxos na empresa de moda</p> <p>Elaboración dun plan de negocio</p>
III: Desenvolvemento dunha simulación empresarial na industria da moda (co apoio do simulador Global2020)	<p>Presentación dun simulador como ferramenta para xestionar unha empresa de moda nunha contorna simulada</p> <p>Realización dunha simulación empresarial</p> <p>Toma de decisións (nas áreas de produción, comercial, recursos humanos, contabilidade e finanzas, etc.)</p> <p>Análise dos resultados obtidos</p> <p>Establecemento de accións correctoras</p>
IV: Informe final da simulación empresarial	<p>Elaboración dun informe final (inclúe os puntos fortes e as áreas de mellora da simulación empresarial realizada)</p> <p>Leccións aprendidas</p>

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 C2 C1	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 sobre a materia.
Traballos tutelados	Os/as 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. Os/as 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.
Proba de resposta múltiple	Proba tipo test de resposta múltiple onde só unha opción é correcta e as respostas incorrectas penalizan.
Presentación oral	Os equipos de estudantes farán presentacións sobre as decisións estratéxicas tomadas na simulación empresarial.
Sesión maxistral	Na aula explicaranse as bases teóricas e conceptuais necesarias para realizar unha simulación empresarial na industria da moda.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Axudar aos/ás estudantes 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/as 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. ATENCIÓN Á DIVERSIDADE: A materia poderá ser adaptada ao estudiantado que precise a adopción de medidas encamiñadas ao apoio á diversidade (física, visual, auditiva, cognitiva, de aprendizaxe ou relacionada coa saúde mental). De ser o caso, deberán contactar cos servizos disponíbeis na UDC/no centro: nos prazos oficiais estipulados de maneira previa a cada cuatrimestre académico, coa Unidade de Atención á Diversidade (https://www.udc.es/cufie/ADI/apoioalumnado/); no seu defecto, coa tutora ADI da Facultade de Humanidades.



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 sesións maxistras e nas actividades realizadas nas sesións interactivas (por exemplo, a participación en actividades dirixidas na aula, etc.). É estritamente necesario asistir presencialmente ao menos ao 80% de todas as sesións (expositivas e interactivas) para aprobar o curso.	10
Traballos tutelados	A1 A2 A3 A5 A8 A9 A10 A11 A19 B2 B3 B4 B5 B6 B7 C2 C3 C5 C9	A cualificación obtida nos traballos tutelados ponderará o 30% da nota final, tendo en conta o carácter eminentemente práctico da materia (resultados acadados na simulación empresarial, entregas solicitadas aos equipos como o plan de empresa, análise de datos das quendas de decisión, etc.). Teranse en conta as seguintes variables: - A participación activa de todos os membros do equipo nas decisións. - Realización do cuestionario de autoavaliación (simulador).	30
Proba de resposta múltiple	A8 C1 C2	Haberá un exame tipo test (presencial ou virtual administrado a través de Moodle), onde só unha opción é correcta. As respostas incorrectas penalizan un terzo do valor das correctas. É estritamente necesario obter unha nota igual ou superior a 5 no exame final, nunha escala de 0 a 10, para aprobar a materia.	50
Presentación oral	A5 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C2 C1	Todos os equipos deberán facer unha exposición oral ao final do curso para presentar as decisións estratéxicas que adoptaron e implementaron no traballo de simulación empresarial (elaboración e presentación do informe final sobre as leccións aprendidas). A asistencia é obrigatoria para todos os membros do equipo.	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 de decembro modifícanse os criterios de avaliación respecto da primeira e segunda oportunidade. A nota final da materia nesta convocatoria avanzada dependerá exclusivamente da nota obtida no exame final (100%). Este exame consistirá nunha proba tipo test.
3. Nota de non presentación: En todas as convocatorias (primeira e segunda oportunidade e convocatoria avanzada) clasifícanse como 'Non presentadas' as que non acudan ao exame final.
4. Estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e exención académica de exención de asistencia: os estudantes con "recoñecemento de dedicación a tempo parcial e exención académica de exención de asistencia" terán as seguintes ponderacións: o 30% procederá dos traballos tutelados en equipo (sen computar a asistencia á aula), o 60% do exame, e o 10% da presentación oral da memoria (realización e participación na exposición na aula). 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:
 É estritamente necesario asistir presencialmente ao menos ao 80% de todas as sesións (expositivas e interactivas) para aprobar o curso. En caso contrario, a nota final será "Suspenso", sendo a nota global da materia 4, aínda que a nota global sexa igual ou superior a 5 puntos.
 O alumnado deberá obter unha nota mínima de 5 puntos sobre 10 na proba de resposta múltiple (examen final). En caso contrario, a nota final será "Suspenso" e a nota global da materia é a nota obtida no exame final, aínda que a cualificación global sexa igual ou superior a 5 puntos.
 O control da asistencia do alumnado ás sesións pódese facer de forma aleatoria.
 As cualificacións obtidas polo alumnado na avaliación continua terán validez só durante o curso académico de que se trate.
 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

Bibliografía 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.
Bibliografía complementaria	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. **IMPORTANTE:** Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria, deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores/as de ambos sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas, fomentaranse os valores de respecto e igualdade sen prexuízos, etc.). No caso de que se identifiquen situacións de discriminación por razón de xénero ou outras razóns, o profesorado desta materia adoptará as accións e medidas oportunas para corrixilas.

(*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