



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Modelos y Técnicas de Simulación Empresarial: Juego de Empresa		Código	710G03026
Titulación	Grao en Xestión Industrial da Moda			
Descritores				
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	<a href="https://humanidades.udc.es/estudos/gim">https://humanidades.udc.es/estudos/gim</a>			
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.			

Competencias del título	
Código	Competencias 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 interacción 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 el proceso logístico de una empresa de moda desde una perspectiva global, abarcando desde el aprovisionamiento hasta el proceso productivo y el transporte, con especial incidencia en los procesos principales propios de la industria textil: selección de tejidos y materiales, patronaje, confección etc.
A10	Disponer de las bases económico-financieras necesarias para conocer el estado de una empresa de moda y gestionarla adecuadamente desde una triple perspectiva de liquidez, solvencia y rentabilidad.
A11	Disponer de una perspectiva internacional del sector de la moda y dominar las herramientas de planificación y gestión para posibles estrategias de internacionalización.
A13	Conocer el impacto de la tecnología en los diferentes procesos de la industria textil.
A14	Tener una perspectiva clara del papel de las personas en la organización, y conocer las herramientas de gestión de recursos humanos necesarias para conseguir la máxima implicación y rendimiento de las mismas.
A15	Conocer y asumir la perspectiva ética y los valores esenciales sobre los que debe descansar el mundo de la moda y sus empresas.
A19	Capacidad de recopilación, selección y análisis de flujos de información, integración de estos en los sistemas y procesos de gestión de la información de la empresa, y aplicación a la toma de decisiones estratégicas y operativas, siempre desde una 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 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 la industria de la moda	Misión de la simulación empresarial Áreas de decisiones 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 Áreas funcionales de la empresa de moda Interrelación y dependencia entre flujos en la empresa de moda Elaboración de un plan de negocio
III: Desarrollo de una simulación empresarial en la industria de la moda (con el soporte del simulador Global2020)	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**



Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / traballo autónomo	Horas totales
Aprendizaxe colaborativo	A2 A3 A5 A8 B1 B2 B5 B6 B7 B9 C1 C3 C6	10	30	40
Traballo tutelado	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 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)

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Aprendizaxe colaborativo	Esta metodoloxía se basa en o traballo en grupos reducidos, onde los/as estudantes con diferentes niveles de habilidade utilizan unha variedade de actividades de aprendizaxe para mellorar a súa comprensión sobre unha materia.
Traballo tutelado	Los/as estudantes trabaxarán en equipos e deben tomar decisións en aspectos como: estratexias, produtos, deseño, marca e posicionamiento, políticas de prezo, canais, comunicación, contratacións, custos, inversións, financiación, etc., e analizar os resultados de las mismas, fruto de la interacción de los distintos equipos. Los/as estudantes participarán en tutorías presenciales onde recibirán atención personalizada para su elaboración, la cual requerirá de traballo tutelado en el aula e autónomo fuera de ella. La exposición e presentación de las diferentes fases de la simulación empresarial será presencial e plenaria.
Proba de resposta múltiple	Examen tipo test de resposta múltiple onde una sola opción es correcta e las respuestas incorrectas penalizan.
Presentación oral	Los equipos de estudantes realizarán exposicións sobre las decisións estratéxicas adoptadas en la simulación empresarial.
Sesión magistral	En el aula se explicarán las bases teóricas e conceptuales necesarias para llevar a cabo una simulación empresarial en la industria de la moda.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Trabajos tutelados	<p>Ayudar a los/as 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 estudiantes matriculados en régimen de dedicación a tiempo completo, como en el caso de estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica). Los/as 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.</p> <p><b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:</b></p> <p>La asignatura podrá ser adaptada al estudiantado que requiera la adopción de medidas encaminadas al apoyo a la diversidad (física, visual, auditiva, cognitiva, de aprendizaje o relacionada con la salud mental). De ser el caso, deberán contactar con los servicios disponibles en la UDC/en el centro: en los plazos oficiales estipulados de manera previa a cada cuatrimestre académico, con la Unidad de Atención a la Diversidade (<a href="https://www.udc.es/cufie/ADI/apoioalumnado/">https://www.udc.es/cufie/ADI/apoioalumnado/</a>); en su defecto, con la tutora ADI de la Facultad de Humanidades.</p>
--------------------	--

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Sesión magistral	A1 A13 A14 A15 B2 B3 B4 B5 B6 B8 C4 C7 C8	<p>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, etc.).</p> <p>Es estrictamente necesario asistir presencialmente, como mínimo, al 80% de todas las sesiones (expositivas e interactivas) para poder superar la asignatura.</p>	10
Trabajos tutelados	A1 A2 A3 A5 A8 A9 A10 A11 A19 B2 B3 B4 B5 B6 B7 C2 C3 C5 C9	<p>La calificación obtenida en los trabajos tutelados ponderará el 30% de la calificación final, teniendo en cuenta el carácter eminentemente práctico de la asignatura (resultados logrados en la simulación empresarial, entregas solicitadas a los equipos como el plan de negocio, el análisis de los datos de las rondas de decisión, etc.)</p> <p>Se tendrán en cuenta las siguientes variables:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La participación activa de todos los miembros del equipo en las decisiones.</li> <li>- La realización del cuestionario de autoevaluación (simulador).</li> </ul>	30
Prueba de respuesta múltiple	A8 C1 C2	<p>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.</p> <p>Es estrictamente necesario obtener una calificación igual o superior a 5 en el examen final, en una escala de 0-10, para poder superar la asignatura.</p>	50
Presentación oral	A5 B1 B2 B3 B4 B5 B9 C2 C1	<p>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 (realización y exposición del informe final de lecciones aprendidas).</p> <p>La asistencia es obligatoria para todos los miembros del equipo.</p>	10

<b>Observaciones evaluación</b>
---------------------------------



1. Segunda oportunidade: 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 de Diciembre se cambiarán los criterios de evaluación con respecto a la primera y segunda oportunidad. La nota final de la asignatura en esta convocatoria adelantada dependerá exclusivamente de la nota obtenida en el examen final (100%). Este examen consistirá en una prueba de respuesta múltiple (tipo test).
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 de trabajos tutelados en equipo (sin computar la asistencia al aula), el 60% procederá del examen, y el 10% de la presentación oral del informe (realización y participación en la presentación en el aula). 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:  
Es estrictamente necesario asistir presencialmente, como mínimo, al 80% de todas las sesiones (expositivas e interactivas) para poder superar la asignatura. En otro caso, la calificación final será de "Suspenso" siendo la nota global de la asignatura un 4, aun cuando el cálculo de la nota global fuera igual o superior a 5 puntos.  
El alumnado deberá obtener una nota mínima de 5 puntos sobre 10 en la prueba de respuesta múltiple (examen final). En otro caso, la calificación final será de "Suspenso" siendo la nota global de la asignatura la nota obtenida en el examen final, aun cuando el cálculo de la nota global fuera igual o superior a 5 puntos.  
El control de la asistencia de los/as estudiantes a las sesiones podrá realizarse de forma aleatoria.  
Las calificaciones obtenidas por los/as estudiantes en la evaluación continua 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

<b>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>Complementaria</b>	Navas López, J.E. y GuerrasMartín, 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 campus 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. IMPORTANTE: Tal y como se recoge en las distintas normativas de la docencia universitaria, se debe incorporar la perspectiva de género en esta materia (se utilizará un lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores/as de ambos sexos, se propiciará la participación en clase de alumnos y alumnas, se fomentarán los valores de respeto e igualdad sin prejuicios, etc.). En caso de que se identifiquen situaciones de discriminación por razón de género o por otros motivos, el profesorado de esta asignatura emprenderá las acciones y medidas oportunas para corregirlas.

(\*) 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