

# FASHION MANAGER: UN JUEGO DE MESA PARA APRENDER DIRECCIÓN DE OPERACIONES

Castillo López, Ana; Gutiérrez Gutiérrez, Leopoldo; Ruíz Arroyo, Matilde; Pérez Aróstegui, María Nieves  
Universidad de Granada

[anacastillo@ugr.es](mailto:anacastillo@ugr.es), [leogg@ugr.es](mailto:leogg@ugr.es), [matilderuiz@ugr.es](mailto:matilderuiz@ugr.es), [mnperez@ugr.es](mailto:mnperez@ugr.es)

## Origen del Proyecto

El origen del Proyecto se fundamenta en:

- La necesidad por parte del profesorado de hacer mas participativa la presencia de los estudiantes en el aula y mejorar la motivación y los procesos de enseñanza-aprendizaje en los que los estudiantes adquieren un papel protagonista.
- Los estudiantes demandan cada vez mas una aplicación de los contenidos prácticos a la realidad empresarial.

## Materias Implicadas

Grado en ADE	Doble Grado ADE-Derecho-Ingenierías	Grado en RRLL y RRHH
Dirección de Operaciones 1 Dirección de Operaciones 2 Gestión de la Calidad Empresarial	Dirección de Operaciones 1	Gestión de la Calidad y los Recursos Humanos

## Objetivos

El objetivo de este Proyecto de Innovación Docente es diseñar, desarrollar e implementar un juego de mesa que aplique los conocimientos de Dirección de operaciones a la toma de decisiones empresariales, de tal forma que sea posible:

- Fomentar la participación de los estudiantes y su implicación activa en su propio proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Mejorar la asimilación de conocimientos teóricos e incrementar el nivel de atención de los estudiantes.
- Fomentar el trabajo en grupo y la toma de decisiones.
- Aplicar los contenidos teóricos a la realidad empresarial.
- Diversificar los elementos que conforman la evaluación continua de la asignatura.

## Principales características del Juego

*Fashion Manager* enfrentará a los estudiantes a la toma de decisiones características de un responsable del área de operaciones de una empresa:

- el tipo de producto que fabricarán.
- el tipo de proceso de fabricación que emplearán.
- a qué proveedores pueden acudir.
- qué prioridades competitivas marcarán su estrategia (sostenibilidad, coste, calidad, exclusividad).
- qué sistemas de mejora continua implantan.
- qué políticas de recursos humanos pondrán en práctica.

## Metodología



Paso 1  
Objetivos de Aprendizaje



Paso 2  
Perfil de los estudiantes y contexto del aula



Paso 3  
Estructura del Juego, recursos y dinámicas



Paso 4  
Prueba del prototipo y mejoras

## Impacto esperado

- Mejorar el trabajo en equipo, la toma de decisiones y en definitiva, el rendimiento académico.
- Fomentar la motivación y participación.
- Detección de las dificultades del estudiantado en la adquisición de conceptos clave.
- Mejorar el ambiente en el aula.

