



Guía docente				
Datos Identificativos				2016/17
Asignatura (*)	Creación y dirección de empresas deportivas		Código	620G01029
Titulación	Grao en Ciencias da Actividade Física e do Deporte			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Tercero	Optativa	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Economía Aplicada 1			
Coordinador/a	Agullo Leal, Fernando	Correo electrónico	fernando.agullo@udc.es	
Profesorado	Agullo Leal, Fernando	Correo electrónico	fernando.agullo@udc.es	
Web	fagullo.info			
Descripción general	<p>La asignatura de Creación y Dirección de Empresas se integra en el plan de estudios del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte con carácter optativo. Para justificar su inclusión en este plan de estudios se puede decir que es una manera de hacer frente a situación en la que se encuentran los jóvenes al tratar de incorporarse al mercado de trabajo y las dificultades que tienen que superar quienes pertenecen al dicho colectivo y además son titulados universitarios.</p> <p>Con la asignatura se pretende que los alumnos desarrollen actitudes éticas y críticas frente al papel de la empresa en la sociedad, reconocer el valor social del espíritu emprendedor.</p> <p>La Integración de esta asignatura en el plan de estudios queda plenamente justificada porque:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Contesta a la importante demanda social que nos últimos tiempos exige un conocimiento más científico y técnico del ámbito de la Actividad Física y el Deporte, al tiempo que se requiere dar respuesta a problemas tan ineludibles como es el paro juvenil y el desempleo o subempleo de los universitarios.2. Responde a la letra y al espíritu de la normativa legal que regula la creación y funcionamiento de los Institutos Nacionales de Educación Física, así como el contenido esencial de la Ley de Reforma Universitaria y su reforma cuando considera que la universidad ha de servir para generar conocimiento pero, además, debe transmitir o transferir ese conocimiento a la sociedad que la sustenta.			

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A32	Dirigir y gestionar servicios, actividades, organizaciones, centros, instalaciones, programas y proyectos de actividad física y deportiva desde los principios de igualdad de oportunidades, supervisando y evaluando la calidad, las garantías de seguridad y salud de los usuarios, así como su satisfacción y los resultados sociales y económicos.
A34	Realizar actos facultativos de elaboración de informes técnicos y peritajes, asesorar e inspeccionar sobre actividad deportiva, instalaciones y programas deportivos.
B3	Trabajar en los diferentes contextos de la actividad física y el deporte, de forma autónoma y con iniciativa, aplicando el pensamiento crítico, lógico y creativo.
B4	Trabajar de forma colaboradora, desarrollando habilidades, de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.
B5	Comportarse con ética y responsabilidad social como ciudadano.
B6	Dinamizar grupos en los diferentes ámbitos del ejercicio profesional.
B19	Ejercer la profesión con responsabilidad, respeto y compromiso.
B20	Conocer, reflexionar y adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y el trabajo en equipo a partir de las prácticas externas en alguno de los principales ámbitos de integración laboral, en relación a las competencias adquiridas en el grado que se verán reflejadas en el trabajo fin de grado.
C4	Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía abierta, culta, crítica, comprometida, democrática y solidaria, capaz de analizar la realidad, diagnosticar problemas, formular e implantar soluciones basadas en el conocimiento y orientadas al bien común.
C5	Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.



Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
<p>Adquirir las habilidades y competencias necesarias para poner en marcha una pequeña empresa o la incorporación al mercado de laboral como trabajador autónomo. Conocer de forma integrada la realidad de la problemática de la creación de una empresa. Conocer y aplicar los principios de formación básica en la etapa de iniciación de un proyecto empresarial. Experimentar el esfuerzo del proceso de reflexión que supone la puesta en marcha de un proyecto empresarial. Desarrollar en el alumno el nivel de autonomía y competencia necesario para la creación de empresas y el autoempleo. Introducir al alumno en el análisis e interpretación de la bibliografía del ámbito de la creación de empresas. Estimular el interés del alumno en la búsqueda de fuentes de información primarias y secundarias, así como el manejo de la documentación necesaria para la elaboración del plan de empresa y su presentación. Analizar el proceso de aprendizaje en la adquisición de habilidades necesarias para el funcionamiento exitoso de una empresa. Saber definir objetivos, medios, estrategias adecuadas al tipo de empresa que se proyecta crear y su entorno. Experimentar y superar las dificultades que supone elaborar el plan de empresa de un proyecto empresarial y adquirir la capacidad de esfuerzo y reflexión necesarios. Adquirir habilidades para trabajar en grupo y hacer exposiciones públicas de los trabajos realizados. Valorar socialmente la iniciativa emprendedora y reconocer su importante labor social. Conocer y saber aplicar as diferentes herramientas de análisis de mercados. Conocer e aplicar las técnicas del análisis DAFO. Conocer las diferentes estrategias posibles para una pequeña empresa. Saber definir las variables de la mercadotecnia y aplicar las al caso de una pequeña empresa o de una empresa de servicios.</p> <p>Saber hacer un plan de empresa de una pequeña o mediana empresa.</p>	A32 A34	B3 B4 B5 B6 B19 B20	C4 C5

Contenidos	
Tema	Subtema
Tema 1. La creación de empresas y la iniciativa emprendedora.	1. Introducción: el emprendimiento y el valor social de la creación de empresas 2. Los elementos esenciales en el proceso de creación de empresas 2.1 La idea de empresa. La validación da idea. El modelo de negocio o diseño empresarial. 2.2. El emprendedor: características del emprendedor y consecuencias de la decisión de emprender 2.3 El plan de empresa: qué és, para qué y cómo se elabora. 2.4 Aspectos legales de la creación de una empresa
Tema 2. La elaboración del plan de empresa	Subtema 2. La elaboración del plan de empresa 1. Introducción 2. El estudio de mercado 2.1 Objetivos y fases da elaboración 2.2 El entorno y la creación de empresas 3. El análise DAFO 4. La mercadotecnia 4.1 O producto/servicio 4.2 El precio 4.3 La distribución 4.4 La comunicación 5. La segmentación y la estrategia 6.La previsión de ventas



Tema 3. La viabilidad del proyecto empresarial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción al análisis económico-financiero de un proyecto empresarial 2. El análisis financiero <ol style="list-style-type: none"> 2.1 El balance 2.2 Técnicas de análisis 3. El análisis económico <ol style="list-style-type: none"> 3.1 La cuenta de resultados (PyG) 3.2 Técnicas de análisis
Anexo. Guía para la elaboración de un plan de empresa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. El estudio de mercado 3. El plan comercial 4. El plan de organización y de recursos humanos 5. Los aspectos legales 6. El análisis económico-financiero 7. Conclusiones 8. Anexos.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A32 A34 B5 C4 C5	21	57.5	78.5
Simulación	A32 A34 B3 B4 B5 B6 B19 B20 C5	21	48	69
Prueba objetiva	A32 A34	2	0	2
Atención personalizada		0.5	0	0.5

(*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	<p>ES la información o desarrollo de contenidos que incide sobre el nivel de conocimientos del alumno y que sirven de punto de partida para la consolidación de los aprendizajes.</p> <p>La lección magistral consiste en la exposición oral y sistematizada por parte del profesor, que el fin de transmitir ciertos conocimientos al alumno. ES un recurso didáctico que permite al profesor transmitir con precisión los conceptos mas importantes de la materia, y había debido por lo general, reflejar conocimientos que les sería difícil de encontrar a los alumnos por otros medios.</p> <p>La lección magistral servirá fundamentalmente para transmitir los contenidos del programa de una forma sistematizada y respetando una orden expositiva que tenga en cuenta los aspectos siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exposición de un marco global inicial que permita centrar el tema. - Análisis de los aspectos principales que integran el tema. - Síntesis integradora del expuesto. - Fijación breve y sinóptica del tema.



Simulación	<p>Consiste en la representación de un fenómeno de naturaleza física, técnica o psicológica, que permite un análisis más sencillo, económica o inocua que sí se había llevado a cabo sobre lo original o en la realidad. Se ponen al sujeto ante unas condiciones hipotéticas en las cuales se prueba su comportamiento ante situaciones concretas, sus conocimientos, su capacidad de analizar alternativas y sus consecuencias. Se basa, por tanto, en la configuración de situaciones similares a las que se producen en un contexto real, con la finalidad de utilizarlas como experiencias de aprendizaje o como procedimiento para la evaluación.</p> <p>En concreto la simulación faresa en tres fase:</p> <p>1ª. Diseño del modelo de negocio (CANVAS)</p> <p>2ª Elaboración de un plan de empresa abreviado sin análisis económica-financiera</p> <p>3ª Estudio de viabilidad del proyecto que se analiza con el plan de empresa</p>
Prueba objetiva	<p>Prueba escrita utilizada para la evaluación del aprendizaje, cuyo trazo distintivo es la posibilidad de determinar si las respuestas dadas son o no correctas. Constituye un instrumento de medida, elaborado rigurosamente, que permite evaluar conocimientos, capacidades, destrezas, rendimiento, aptitudes, actitudes, inteligencia, etc. ES de aplicación tanto para la evaluación diagnóstica, formativa como sumativa.</p> <p>La Prueba objetiva puede combinar distintos tipos de preguntas: preguntas de respuesta múltiple, de ordenación, de respuesta breve, de discriminación, de completar y/o de asociación. También se puede construir con uno solo tipo de alguna de estas preguntas.</p>

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Simulación Sesión magistral	Para un mejor rendimiento en el aprendizaje y en la realización de la simulación es importante consultar con el profesor los avances que se van realizando progresivamente para ofrecer las orientaciones necesarias en cada caso y así asegurar la calidad do proceso de enseñanza-aprendizaje.

Evaluación

Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Simulación	A32 A34 B3 B4 B5 B6 B19 B20 C5	<p>El trabajo de simulación consistirá en participar en las sesiones presenciales del juego de simulación emprendedora propuesto por el profesor para ser realizado en grupo y en tres fase, en las que los alumnos deberán entregar las producciones correspondientes la cada fase:</p> <p>1ª. Diseño del modelo de negocio (CANVAS)</p> <p>2ª Elaboración de un plan de empresa abreviado sin análisis económico-financiero</p> <p>3ª Estudio de viabilidad del proyecto que se analiza con el plan de empresa.</p> <p>Cada una de las producciones de estas fase valdrá 10 puntos que serán otorgados por el profesor en función de la participación activa en las sesiones y la calidade del resultado alcanzado.</p>	30



Prueba objetiva	A32 A34	<p>Se hará una prueba objetiva en las fechas establecidas para examen final de la asignatura que englobará los contenidos de la materia.</p> <p>La prueba objetiva será un test de respuesta cerrada, con cuatro alternativas y solo una cierta, y los errores restarán $\frac{1}{4}$ del valor de un acierto.</p> <p>Será necesario alcanzar 28 puntos (un 4 sobre 10) como mínimo en esta prueba para poder sumarle a los puntos de la prueba los de las restantes metodologías de evaluación. En caso de no llegar a dicha puntuación mínima, la calificación del alumno se otorgará exclusivamente con la calificación de esta prueba objetiva, valorada sobre 10. Los puntos alcanzados en las otras metodologías de evaluación se le guardarán para ser añadidos a la puntuación obtenida en la prueba objetiva de la segunda oportunidad, con los mismos condicionantes que en la primera oportunidad.</p>	70
Otros			

Observaciones evaluación



La prueba objetiva se formulará en castellano y se podrá responder en cualquiera de las lenguas oficiales de la udc. En caso de desearla en gallego, se lo deberá indicar al profesor una semana antes de su realización.

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA: Para seguir el sistema de evaluación continua se requiere que el alumno asista como mínimo al 80% de las sesiones presenciales. La calificación de APTO se alcanzará con 50 puntos, siendo necesario obtener, como mínimo, 28 puntos en la prueba objetiva. En caso contrario la calificación del alumno será la que resulte de las pruebas objetivas, valoradas al 100%, sin añadir los puntos de las restantes producciones del curso (simulación). Se desarrollará una simulación a lo largo del curso que consistirá en un Juego de simulación emprendedora. La simulación consiste en la representación de un fenómeno de naturaleza técnica y relativa a la competencia emprendedora que permite un análisis más sencillo, económico e inocuo que si se llevara a cabo en la realidad. Se pone al alumno ante unas condiciones hipotéticas en las cuales se prueba su comportamiento ante la situación concreta, sus conocimientos, su capacidad de analizar alternativas y sus consecuencias. Se basa, por tanto, en la configuración de situaciones similares a las que se producen en un contexto real, con finalidad de utilizarlas como experiencias de aprendizaje al tiempo que se emplearán en la evaluación del alumno. En nuestro caso constituye además un ejercicio completo e integrador, tanto por la diversidad de los aspectos que aborda como del número de variables que se manejan al plantear una iniciativa emprendedora. Los alumnos, integrantes de cada uno de los grupos de trabajo, tendrán también el reto de asumir un determinado rol dentro del grupo con que, en función de sus competencias y conocimientos sobre determinados aspectos del trabajo a desarrollar, cada uno optimice sus habilidades individuales poniéndolas al servicio del grupo para alcanzar los objetivos propuestos. El juego de simulación emprendedora consistirá en la posta en marcha de un proyecto empresarial para el que se hará el diseño empresarial y se elaborará un plan de empresa con el correspondiente análisis de la viabilidad. Se deberán entregar, en la fecha límite que figurará en el cronograma de las actividades, las siguientes producciones: 1º. La idea y el diseño empresarial (modelo de negocio, Canvas) 2º. La elaboración del plan de empresa 3º. El Estudio de viabilidad. Por medio del juego de simulación le iréis dándole forma a vuestra idea inicial para convertirla en un proyecto que suponga una oportunidad para acceder al mercado laboral como emprendedores. Este proceso requiere la implicación de todos los miembros del grupo y su coordinación ya que tras la sesión presencial el trabajo se puede continuar hasta a fecha de entrega como una actividad grupal del taller en el que se está trabajando. El proceso de enseñanza-aprendizaje que supone la utilización de esta metodología de aprendizaje implica que el tiempo de las sesiones presenciales se utilizará fundamentalmente para aplicar el conocimiento, con las orientaciones del profesor, de los conceptos contenidos en los temas que el alumno deberá tener trabajados con anterioridad a las sesiones presenciales. Este sistema consiste en ¿darle la vuelta a la clase? al hacer los talleres en clase en lugar de hacerlos en la casa.

SISTEMA DE EVALUACIÓN FINAL (alternativo al sistema de evaluación continua): Para atender a las necesidades especiales de los estudiantes con dedicación a tiempo parcial o de modalidades específicas de aprendizaje y apoyo a la diversidad, se ofrece un sistema de evaluación final, al que podrán acogerse todos los alumnos que lo deseen. Así mismo, si por necesidades especiales el alumno necesitase alguna especificidad en las metodologías para su evaluación deberá indicarlo al profesor quien le dará una alternativa adaptada a sus circunstancias particulares. El sistema de evaluación final consistirá en una prueba en la fecha establecida por la Junta de Facultad con la que el alumno obtendrá su calificación en la asignatura. La prueba será un cuestionario de preguntas tipo test o preguntas abiertas o ambas. El test será de respuesta cerrada con cuatro alternativas, solo una cierta, y los errores restarán $\frac{1}{4}$ del valor de un acierto. Las preguntas de respuesta abierta podrán ser una breve explicación, un resumen, una representación e interpretación de gráficas, la resolución de problemas, etc. La calificación de APTO se alcanzará con 50 puntos, siempre que, como mínimo, se alcancen 28 no test. En caso de no llegar a dicha puntuación mínima, la calificación del alumno se otorgará exclusivamente con la calificación de esta prueba objetiva, valorada sobre 10. En caso de evaluación final, si no se realiza la prueba objetiva, la calificación en esa oportunidad será **NO PRESENTADO**.



<p>Básica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - AGULLÓ LEAL, FERNANDO L. (2016). Creación de empresas: creaemp@yahoo.es . - GUERRERO, MARIBEL Y OTROS (2016). Informe GEM España 2015. Editorial Universidad de Cantabria. Santander - ALMOGUERA, JOSÉ ANTONIO Y OTRO (2000). Manual práctico de creación de empresas. Editorial SA de Promociones y Ediciones. Madrid - ALONSO JULIÁN, JOSÉ Mª (1997). Creación y gestión de la propia empresa. Editorial Santillana. Madrid - ASENSIO DEL ARCO, EVA Y OTRO (2009). Empresa e iniciativa emprendedora. Editorial Paraninfo. Madrid - BAYÓN, Mª I. Y OTROS (1.986). Cómo crear una empresa. Editorial CEOE-CEPYME. Madrid - BELMONTE SÁNCHEZ, INMACULADA Y OTRO (1998). Proyecto empresarial. Editorial Editex, SA, Madrid - BERMEJO, MANUEL Y OTROS (1996). La creación de la empresa propia. Consejos prácticos para su puesta en marcha con éxito. Editorial McGraw-Hill. Madrid - CÁMARA OFICIAL DE COMERCIO E INDUSTRIA DE MADRID (2000). Guía para la creación de empresas. Editorial Cámara de Comercio e Industria de Madrid. Madrid - EQUIPO DE ECONOMISTAS DVE (1.991). Cómo crear su propia empresa. Editorial De Vecchi, S.A. Barcelona - GIL ESTALLO, Mª A. Y OTRO (1993). Cómo crear y hacer funcionar una empresa. Editorial ESIC. Madrid - HALLORAN, JAMES W (2000). Curso McGraw-Hill de creación de empresa. Editorial McGraw-Hill. Madrid - LUDEVID, M. Y OTRO (1994). Como crear su propia empresa. Editorial Marcombo. Madrid - PENALONGA, ANXO (2010). Empresa e iniciativa emprendedora. Editorial Santillana. Madrid - SALINAS SÁNCHEZ. JOSÉ MANUEL Y OTROS (2009). Empresa e iniciativa emprendedora. Editorial McGraw-Hill. Madrid - SOUFI GÓMEZ, S (1.997). Manual práctico de creación de empresas. Editorial Cinco Días. Madrid - (). .
<p>Complementaria</p>	<p>La bibliografía complementaria para preparar cada uno de los temas de esta asignatura se facilitarán con los contenidos que se pueden descargar de la web http://fagullo.info</p>

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

Para cursar la asignatura de Creación de Empresas Deportivas (optativa) no es imprescindible tener conocimientos previos sobre temas económicos. Pero es una asignatura de mucho provecho cuando el alumno tiene idea de poner en marcha un proyecto empresarial como vía para de acceso al mercado laboral. La materia de Creación de empresas permitirá al alumno conocer como llevar a cabo a puesta en marcha y comprender el proceso de elaboración del plan de empresa y experimentar el trabajo de reflexión que conleva.

(*) 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