		Guia d	locente			
Datos Identificativos					2016/17	
Asignatura (*)	Creación y dirección de empresas deportivas			Código	620G01029	
Titulación	Grao en Ciencias da Actividade F	ísica e do Dep	oorte			
		Descr	iptores			
Ciclo	Periodo Curso Tipo Cré				Créditos	
Grado	1º cuatrimestre Tercero Optativa			6		
ldioma	Castellano					
Modalidad docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	Economía Aplicada 1					
Coordinador/a	Agullo Leal, Fernando		Correo electro	ónico	fernando.agullo	@udc.es
Profesorado	Agullo Leal, Fernando		Correo electro	ónico	fernando.agullo	@udc.es
Web	fagullo.info					
Descripción general	La asignatura de Creación y Direc	cción de Empr	esas se integra e	n el plan	de estudios del	Grado en Ciencias de la
	Actividad Física y del Deporte cor	n carácter opta	itivo. Para justifica	ar su inc	lusión en este p	lan de estudios se puede decir
	que es una manera de hacer frent	te a situación (en la que se encu	uentran l	os jóvenes al tra	atar de incorporarse al mercado de
	trabajo y las dificultades que tienen que superar quienes pertenecen al dicho colectivo y además son titulados					además son titulados
universitarios. Con la asignatura se pretende que los alumnos desarrollen actitudes éticas y críticas frente al papel de la empresociedad, reconocer el valor social del espirito emprendedor.						
					as y críticas frer	nte al papel de la empresa en la
	La Integración de esta asignatura	en el plan de	estudios queda p	lenamer	nte justificada po	orque:
	1. Contesta a la importante demai	nda social que	nos últimos tiem	npos exig	je un conocimie	nto más científico y técnico del
	ámbito de la Actividad Física y el	Deporte, al tie	mpo que se requi	iere dar	respuesta a prol	blemas tan ineludibles como es el
	paro juvenil y el desempleo o subemprego 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 / Resultados del título
Código	Competencias / Resultados 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.
В3	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 /	
	Result	ados de	el título	
Adquirir las habilidades y competencias necesarias para poner en marcha una pequeña empresa o la incorporación al	A32	В3	C4	
mercado de laboral como trabajador autónomo. Conocer de forma integrada la realidad de la problemática de la creación de	A34	B4	C5	
una empresa. Conocer y aplicar los principios de formación básica en la etapa de iniciación de un proyecto empresarial.		B5		
Experimentar el esfuerzo del proceso de reflexión que supone la puesta en marcha de un proyecto empresarial. Desarrollar		В6		
en el alumno el nivel de autonomía y competencia necesario para la creación de empresas y el autoempleo. Introducir al		B19		
alumno en el análisis e interpretación de la bibliografía del ámbito de la creación de empresas. Estimular el interese del		B20		
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.				
Saber hacer un plan de empresa de una pequeña o mediana empresa.				

	Contenidos
Tema	Subtema
Tema 1. La creación de empresas y la iniciativa	1. Introducción: el emprendimiento y el valor social de la creación de empresas
emprendedora.	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

esarial

	Planificaci	ón		
Metodologías / pruebas	Competencias /	Horas lectivas	Horas trabajo	Horas totales
	Resultados	(presenciales y	autónomo	
		virtuales)		
Sesión magistral	A32 A34 B5 C4 C5	21	57.5	78.5
Simulación	A32 A34 B3 B4 B5 B6	21	48	69
	B19 B20 C5			
Prueba objetiva	A32 A34	2	0	2
Atención personalizada		0.5	0	0.5
(*)Los datos que aparecen en la tabla de plar	nificación són de carácter orie	ntativo, considerando	la heterogeneidad de	los alumnos

	Metodologías
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	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.
	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 meios.
	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:
	- 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	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.
	En concreto la simulación farese en tres fase:
	1ª. Diseño del modelo de negocio (CANVAS)
	2ª Elaboración de un plan de empresa abreviado sin análisis economica-financiera
	3ª Estudio de viabilidad del proyecto que se analiza con el plan de empresa
Prueba objetiva	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.
	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.

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 /	Competencias / Descripción	
	Resultados		
Simulación	A32 A34 B3 B4 B5 B6	El trabajo de simulación consistirá en participar en las sesiones presenciales del	30
	B19 B20 C5	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:	
		1ª. Diseño del modelo de negocio (CANVAS)	
		2ª Elaboración de un plan de empresa abreviado sin análisis económico-financiero	
		3ª Estudio de viabilidad del proyecto que se analiza con el plan de empresa.	
		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.	

Prueba objetiva	A32 A34	Se hará una prueba objetiva en las fechas establecidas para examen final de la	70
		asignatura que englobará los contenidos de la materia.	
		La prueba objetiva será un test de respuesta cerrada, con cuatro alternativas y solo	
		una cierta, y los errores restarán ¼ del valor de un acierto.	
		Será necesario alcanzar 28 puntos (un 4 sobre 10) como mímino en esta prueba para	
		poder sumarle a los puntos de la proba 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.	
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 o alumno asista como mínimo al 80% de las sesión 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 aspecto 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 un 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 viabilidadPor medio del juego de simulación le iréis dándole forma 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 todo 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 trabajado 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 lo s 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 os alumnos que o deseen. Así mesmo, 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 ¼ 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 realizar la proba objetiva, la calificación en esa oportunidad será NO PRESENTADO.

Fuentes de información

Básica	- 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, Mº 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.
	Madird
	- SOUFI GÓMEZ, S (1.997). Manual práctico de creación de empresas. Editorial Cinco Días. Madrid
	- ()
Complementária	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
	contenidos que se pueden descargar de la web http://raguno.inio

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