UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Guia docente					
Datos Identificativos					2018/19
Asignatura (*)	Creación y dirección de empresas deportivas			Código	620G01029
Titulación	Grao en Ciencias da Actividade Física e do Deporte				
Descriptores					
Ciclo	Periodo	Curso		Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Tercero		Optativa	6
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
Prerrequisitos					
Departamento	Economía				
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	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. 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 espirito emprendedor. La Integración de esta asignatura en el plan de estudios queda plenamente justificada porque: 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 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.
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 / Resultados del título		
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 interese 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. Saber hacer un plan de empresa de una pequeña o mediana empresa.	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	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	1. Introducción al análisis económico-financiero de un proyecto empresarial 2. El análisis financiero 2.1 El balance 2.2 Técnicas de análisis 3. El análisis económico 3.1 La cuenta de resultados (PyG) 3.2 Técnicas de análisis
Anexo. Guía para la elaboración de un plan de empresa	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 / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas 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	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 consistirá en elaborar un plan de empresa de forma grupal y abreviada, con el que se analice la viabilidad de un proyecto de empresa de servicios deportivos.

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 realización de la simulación es importante consultar con el profesor los avances que se vayan realizando progresivamente para ofrecer las orientaciones necesarias en cada caso y así asegurar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta recomendación está especialmente indicada en el caso de estudiantes con dedicación al estudio a tempo parcial.

Evaluación			
Metodologías	**Competencias / Resultados**	**Descripción**	**Calificación**

Simulación	A32 A34 B3 B4 B5 B6 B19 B20 C5	Se desarrollará una simulación a lo largo del curso que consistirá en un juego de simulación emprendedora. Esta simulación constituye 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 en grupo. Los alumnos, integrantes de cada un dos grupos de trabajo, tendrán también el reto de asumir un determinado rol dentro del grupo con el 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 lacanzar los objetivos propuestos. El juego de simulación emprendedora consistirá en la puesta en marcha de un proyecto empresarial para el que se hará el diseño de empresa y se elaborará un plan de empresa con el correspondiente análisis de viabilidad. El trabajo se hará en cuatro fases, las tres primeras de forma grupal y la última, individualmente. Estas fases serán las siguientes: 1ª. Diseño del modelo de negocio (CANVAS) 2ª Elaboración de un plan de empresa abreviado sin análisis económico-financeiro 3ª Estudio de viabilidad (Excel) del proyecto que se analiza con el plan de empresa. 4ª Presentación y entrega de un portafolios individual con el Plan de Empresa y todo el trabajo desarrollado por el alumno en el curso, tanto individual como grupal, necesarios para elaborar la producción de cada fase, y una valoración personal del trabajo realizado en la simulación y su calificación como autoevaluación. Las producciones del juego de simulación serán calificadas en función de la participación activa en las sesiones presenciales, a las que deberá asistir, como mínimo en el porcentaje establecido por la udc, y de la calidad del resultado alcanzado con el trabajo grupal y con la entrega individual en la última fase.	40
Prueba objetiva	A32 A34	Se hará una prueba objetiva en las fechas establecidas para el examen final de la asignatura que englobará los contenidos de la materia. La prueba será un cuestionario de preguntas tipo test o preguntas abiertas o ambas. El test será de respuesta pechada 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.	60
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 deberá indicarselo al profesor una semana antes de su realización. Los estudiantes con matrícula en régimen de estudio a tiempo parcial, a los que se les recomienda seguir un plan de tutorías personalizado, tendrán el mismo siostema de evaluación que los estudiantes a tiempo comleto. La calificación de APTO se alcanzará con 50 puntos. Si no se realiza la prueba objetiva o no se entrega el portafolios individual de la simulación, la calificación en esa oportunidad será NO PRESENTADO. En el caso de los estudiantes a tiempo parcial que no asistan a las sesión presenciales podrán entregar el portafolios con las producciones de las diferentes fases de la simulación no más tarde de la fecha del examen de la oportunidad a la que se presenten. Las calificaciones de las diferentes metodologías de evaluación de la primera oportunidad de la convocatoria se mantendrán para la segunda oportunidad.

Fuentes de información	
Básica	- AGULLÓ LEAL, FERNANDO L. (2017). Curso de Creación e Dirección de Empresas deportivas. moodle.udc: https://moodle.udc.es/course/view.php?id=44887 - GUERRERO, MARIBEL Y OTROS (2017). Informe GEM España 2016. 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	

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 conlleva. Para un mejor rendimiento en el aprendizaje es importante hacer tutorías grupales e individuales. Esta recomendación está especialmente indicada en el caso de estudiantes con dedicación al estudio a tempo parcial.Para ayudar a conseguir un entorno inmediato sostenible en esta materia deberán tenerse en cuenta las siguientes recomendaciones:1.- La entrega de los documentos producidos se hará en formato digital o en soporte informático, a través del correo electrónico, sin necesidad de imprimirlos, excepto en el caso del portafolios individual que se hará como se indica en el punto 2 (siguiente).2.- Si el alumno tiene la dispensa académica que contempla la udc para no asistir a las sesiones presenciales, las producciones requeridas para su evaluación se harán todas agrupadas en una única entrega en papel. Para hacer un usos sostenible de los recursos y para la prevención de impactos negativos sobre el medio natural, se hará a doble cara, dos páginas por hoja y sin plásticos.3.- En esta materia se trabajará para incorporar la perspectiva de género e identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, e influir en el entorno para fomentar valores de igualdad.4.- También se facilitará la plena integración del alumnado que por razones físicas, sensoriales o psíquicas experimenten dificultades a un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria, adaptando para ello, previa solicitud del alumno, la metodología de enseñanza-aprendizaje y la evaluación a cada caso particular.

(*) 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