



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Empresa e Emprendemento	Código	730529029	
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	3
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento				
Coordinación	Gago Cortés, María Carmen	Correo electrónico	m.gago@udc.es	
Profesorado	,	Correo electrónico		
Web	mastervideojuegos.udc.gal/			
Descrición xeral	Esta materia pretende que o alumnado adquira a capacidade de plantexarse integralmente a creación e desenvolvemento dunha empresa, dende o plantexamento ata a execución. Por este motivo adquirirá coñecementos sobre planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A29	CE29 - Crear e dirixir proxectos e empresas de videoxogos
B1	CB6 - Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B2	CB7 - Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B3	CB8 - Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B4	CB9 - Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B5	CB10 - Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirigido ou autónomo
B6	CG1 - Capacidade de organización e planificación, especialmente na formulación de traballos conducentes á creación dos contidos audiovisuais dixitais que compoñen un videoxogo
B9	CG4 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras
B12	CG7 - Traballo en equipo. Capacidade de abordar proxectos en colaboración con outros estudantes, asumindo roles e cumprindo compromisos de fronte ao grupo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas e claridade de exposición oral e escrita
C2	CT2 - Capacidade de traballo persoal, organizado e planificado
C3	CT3 - Habilidade para a xestión da información
C4	CT4 - Capacidade de abstracción, análise, síntese e estruturación da información e as ideas
C6	CT6 - Capacidade de enfrontarse a situacións novas e utilizar o coñecemento, tecnoloxía e información dispoñibles para resolver os problemas cos que debe de enfrontarse
C9	CT9 - Capacidade para dirixir e xestionar equipos de persoas e grupos de empresa

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título



Coñecer as fases e procedementos para a creación e desenvolvemento dunha empresa no ámbito dos videoxogos.	AP29	BP1 BP3 BP5 BP6 BP9	CP1 CP2 CP3 CP6 CP9
Adquirir os coñecementos, tanto teóricos como prácticos, sobre a planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos.	AP29	BP2 BP4 BP6 BP12	CP1 CP2 CP4 CP9

Contidos	
Temas	Subtemas
Os temas seguintes desenvolven os contidos establecidos na ficha da Memoria, que son:	Planeamento e viabilidade. Organización e persoas. Habilidades de dirección de equipos. Recursos financeiros e técnicos. Control de resultados.
Tema 1. Iniciativas de negocio e emprendemento.	1.1. Os proxectos de negocio nas fases iniciais de desenvolvemento. 1.2. A financiación do proxecto emprendedor.
Tema 2. O plan de negocio.	2.1. Procura de oportunidades. 2.2. Sustentabilidade da vantaxe competitiva. 2.3. Organización dos recursos humanos. 2.4. Plan financeiro. 2.5. Integración do proxecto de empresa.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Proba de resposta múltiple	B1 B2 B3 C2 C3 C4	2	12	14
Sesión maxistral	A29 B1 B3 B5 B9 C3	10	0	10
Traballos tutelados	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	7	42	49
Atención personalizada		2	0	2

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Proba de resposta múltiple	Test de resposta múltiple individual.
Sesión maxistral	Explicación dos contidos do programa teórico da materia mediante exposición oral guiada co uso de presentacións e medios audiovisuais.
Traballos tutelados	Resolución de caso ou traballo práctico por parte do grupo.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Seguemento dos traballos prácticos.



## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba de resposta múltiple	B1 B2 B3 C2 C3 C4	Test de resposta múltiple individual.	30
Traballos tutelados	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	Desenvolvemento e defensa do caso ou traballo práctico.	70

## Observacións avaliación

Asistencia ás clases co maior grado de participación posible. Utilización da bibliografía recomendada no programa. Resolver sempre todas as dúbidas que xurdan durante o desenvolvemento das sesións, recorrendo á atención personalizada se é necesario. A.-Exame: 30% da cualificación. B.-Traballos tutelados: 70% da cualificación. A nota agregada deberá ser igual ou superior a 5 puntos sobre 10 para poder superar a materia. A puntuación do apartado B gardarase para a segunda convocatoria, pero en ningún caso para cursos posteriores. Os criterios de avaliación son os mesmos para a primeira e segunda oportunidade de cada convocatoria, así como para a convocatoria adiantada. No caso de alumnado con dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, empregarase a plataforma virtual e o correo electrónico como vehículo de comunicación principal para a xestión de contidos, tutorías e entrega de traballos. Acordarase ao comezo do curso un calendario específico de datas compatible coa súa dedicación, pero terán o mesmo deber de realizar actividades e de acudir a calquera tipo de proba de avaliación que o alumnado a tempo completo. A efectos de cualificación, a cualificación de non presentado corresponde ao alumnado cando só participe en actividades de avaliación que teñan unha ponderación inferior ao 20% sobre a cualificación final, con independencia da cualificación conseguida.

## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruano, L. A. y Velasco, R. (2018). Emprendimiento en el entorno digital. El lanzamiento de una startup. Alfaomega</li> <li>- Hoyos Iruarrizaga, J. y Blanco Mendiadua, A. (2014). Financiación del proceso emprendedor. Pirámide</li> <li>- Longenecker, J.G.; Petty, J. W.; Palich, L. E. y Hoy, F. (2012). Administración de pequeñas empresas. Lanzamiento y crecimiento de iniciativas de emprendimiento. Cengage Learning</li> <li>- Gil Estallo, M. A. y Giner de la Fuente, F. (2013). Cómo crear y hacer funcionar una empresa. ESIC</li> <li>- Osterwalder, A. y Pigneur, Y. (2011). Generación de modelos de negocio. Un manual para visionarios, revolucionarios y retadores. Deusto</li> </ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valbuena, E. y Pardinás, C. (2013). Aspectos legales del emprendimiento y la gestión empresarial. ESIC</li> <li>- Llorente Olier, J. I. (2013). Análisis de la viabilidad empresarial. Centro de Estudios Financieros (CEF)</li> <li>- Maqueda, J.; Olamendi, G. y Parra, F. (2003). Tu propia empresa: un reto personal. Manual útil para emprendedores. ESIC</li> <li>- Grant, R. M. (2004). Dirección estratégica. Conceptos, técnicas y aplicaciones. Thomson Civitas</li> <li>- Mintzberg, H. (2012). La estructuración de las organizaciones. Ariel</li> </ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Márketing Operativo de Videoxogos/730529022

Desenvolvemento de Produtos e Marcas de Videoxogos/730529002

Márketing Estratéxico de Videoxogos/730529001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

## Observacións



Recomendacións:1.- A entrega dos traballos documentais que se realicen nesta materia:1.1. Solicitarase en formato virtual e/ou soporte informático.1.2. Realizarase a través de Moodle, en formato dixital sen necesidade de imprimilos.1.3. De se realizar en papel:- Non se empregarán plásticos.- Realizaranse impresións a dobre cara.- Empregarase papel reciclado.- Evitarase a impresión de borradores.2.- Débese facer un uso sostible dos recursos e a prevención de impactos negativos sobre o medio natural.3.- Débese ter en conta a importancia dos principios éticos relacionados cos valores da sostenibilidade nos comportamentos persoais e profesionais.4.- Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, utilizarase bibliografía de autores de ambos os sexos, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...).5.- Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas, e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade.6. Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.7. Facilitarase a plena integración do alumnado que, por razón físicas, sensoriais, psíquicas ou socioculturais, experimenten dificultades a un acceso axeitado, igualitario e proveitoso á vida universitaria.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías