



Teaching Guide

Identifying Data					2019/20
Subject (*)	Enterprise and Entrepreneurship	Code	730529029		
Study programme	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos				
Descriptors					
Cycle	Period	Year	Type	Credits	
Official Master's Degree	2nd four-month period	Second	Obligatory	3	
Language	Spanish				
Teaching method	Face-to-face				
Prerequisites					
Department					
Coordinador	Gago Cortés, María Carmen	E-mail	m.gago@udc.es		
Lecturers	,	E-mail			
Web	mastervideojuegos.udc.gal/				
General description	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.				

Study programme competences / results

Code	Study programme competences / results
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 coñecidas 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 - Traxectoria 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

Learning outcomes

Learning outcomes	Study programme competences / results



Coñecer as fases e procedementos para a creación e desenvolvemento dunha empresa no ámbito dos videoxogos.	AJ29	BJ1 BJ3 BJ5 BJ6 BJ9	CJ1 CJ2 CJ3 CJ6 CJ9
Adquirir os coñecementos, tanto teóricos como prácticos, sobre a planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos.	AJ29	BJ2 BJ4 BJ6 BJ12	CJ1 CJ2 CJ4 CJ9

Contents	
Topic	Sub-topic
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.

Planning				
Methodologies / tests	Competencies / Results	Teaching hours (in-person & virtual)	Student?s personal work hours	Total hours
Multiple-choice questions	B1 B2 B3 C2 C3 C4	2	12	14
Guest lecture / keynote speech	A29 B1 B3 B5 B9 C3	10	0	10
Supervised projects	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	7	42	49
Personalized attention		2	0	2

(*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Multiple-choice questions	Test de resposta múltiple individual.
Guest lecture / keynote speech	Explicación dos contidos do programa teórico da materia mediante exposición oral guiada co uso de presentacións e medios audiovisuais.
Supervised projects	Resolución de caso ou traballo práctico por parte do grupo.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Supervised projects	Seguemento dos traballos prácticos.

Assessment



Methodologies	Competencies / Results	Description	Qualification
Multiple-choice questions	B1 B2 B3 C2 C3 C4	Test de resposta múltiple individual.	30
Supervised projects	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	Desenvolvemento e defensa do caso ou traballo práctico.	70

Assessment comments

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.

Sources of information

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

Recommendations

Subjects that it is recommended to have taken before

Video Game Operative Marketing/730529022

Brand Design and Development/730529002

Strategic Marketing of Video Games/730529001

Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Subjects that continue the syllabus

Other comments



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 propórtese 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.

(*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.