



Guía docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Empresa y Emprendimiento		Código	730529029
Titulación	Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descriptores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	3
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinador/a		Correo electrónico		
Profesorado	Gago Cortés, María Carmen	Correo electrónico	m.gago@udc.es	
Web	mastervideojuegos.udc.gal/			
Descripción general	Esta materia pretende que el alumnado adquiera la capacidad de plantearse integralmente la creación y desarrollo de una empresa, desde el planteamiento hasta la ejecución. Por este motivo adquirirá conocimientos sobre planificación, organización, dirección y gestión de recursos humanos.			
Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos - No se realizarán cambios. 2. Metodologías *Metodologías docentes que se mantienen - Sesión magistral. - Prueba de respuesta múltiple (computa en la evaluación). - Trabajos tutelados (computa en la evaluación). - Atención personalizada. *Metodologías docentes que se modifican - No se realizarán cambios. 3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado - Correo electrónico: Diariamente. De uso para hacer consultas, solicitar encuentros virtuales para resolver dudas y hacer el seguimiento de los trabajos tutelados. - Moodle: Diariamente. Según la necesidad del alumnado. Disponen de los foros de la materia para formular las consultas necesarias. - Teams: Una sesión semanal en gran grupo para el avance de los contenidos teóricos y de los trabajos tutelados en la franja horaria que tiene asignada la materia. Además, se realizarán las sesiones que demande el alumnado en pequeño grupo (hasta 6 personas), para el seguimiento y apoyo en la realización de los trabajos tutelados?. Esta dinámica permite hacer un seguimiento normalizado y ajustado a las necesidades del aprendizaje del alumnado para desarrollar el trabajo de la materia. 4. Modificaciones en la evaluación - No se realizarán cambios. *Observaciones de evaluación: - Se mantienen las mismas que figuran en la guía docente. 5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía - No se realizarán cambios.			



Competencias del título

Código	Competencias del título
A29	CE29 - Crear y dirigir proyectos y empresas de videojuegos
B1	CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B2	CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
B3	CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
B4	CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B5	CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación, especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen un videojuego
B9	CG4 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo
C1	CT1 - Habilidades comunicativas y claridad de exposición oral y escrita
C2	CT2 - Capacidad de trabajo personal, organizado y planificado
C3	CT3 - Habilidad para la gestión de la información
C4	CT4 - Capacidad de abstracción, análisis, síntesis y estructuración de la información y las ideas
C6	CT6 - Capacidad de enfrentarse a situaciones nuevas y utilizar el conocimiento, tecnología e información disponibles para resolver los problemas con los que debe de enfrentarse
C9	CT9 - Capacidad para dirigir y gestionar equipos de personas y grupos de empresa

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje	Competencias del título		
Conocer las fases y procedimientos para la creación y desarrollo de una empresa en el ámbito de los videojuegos.	AP29	BP1 BP3 BP5 BP6 BP9	CP1 CP2 CP3 CP6 CP9
Adquirir los conocimientos, tanto teóricos como prácticos, sobre la planificación, organización, dirección y gestión de recursos humanos.	AP29	BP2 BP4 BP6 BP12	CP1 CP2 CP4 CP9

Contenidos

Tema	Subtema
Los siguientes temas desarrollan los contenidos establecidos en la ficha de la Memoria, que son:	Planeamiento y viabilidad. Organización y personas. Habilidades de dirección de equipos. Recursos financieros y técnicos. Control de resultados.
Tema 1. Iniciativas de negocio y emprendimiento.	1.1. Los proyectos de negocio en las fases iniciales de desarrollo. 1.2. La financiación del proyecto emprendedor.



Tema 2. El plan de negocio.	2.1. Búsqueda de oportunidades. 2.2. Sostenibilidad de la ventaja competitiva. 2.3. Organización de los recursos humanos. 2.4. Plan financiero. 2.5. Integración del proyecto de empresa.
-----------------------------	---

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Prueba de respuesta múltiple	B1 B2 B3 C2 C3 C4	2	21	23
Sesión magistral	A29 B1 B3 B5 B9 C3	10	0	10
Trabajos tutelados	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	7	33	40
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Prueba de respuesta múltiple	Test de respuesta múltiple individual.
Sesión magistral	Explicación de los contenidos del programa teórico de la materia mediante exposición oral guiada con el uso de presentaciones y medios audiovisuales.
Trabajos tutelados	Resolución de caso o trabajo práctico por parte del grupo.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	Seguimiento de los trabajos prácticos.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba de respuesta múltiple	B1 B2 B3 C2 C3 C4	Test de respuesta múltiple individual.	30
Trabajos tutelados	A29 B1 B2 B3 B4 B5 B6 B12 C1 C2 C3 C4 C6 C9	Desarrollo y defensa del caso o trabajo práctico.	70

Observaciones evaluación



Resolver siempre todas las dudas que surjan durante el desarrollo de las sesiones, recurriendo a la atención personalizada si es necesario.

A.-Examen: 30% de la calificación. B.-Trabajos tutelados: 70% de la calificación. La nota agregada deberá ser igual o superior a 5 puntos sobre 10 para poder superar la materia.

Los criterios de evaluación son los mismos para la primera y la segunda

oportunidad de cada convocatoria, así como para la convocatoria

adelantada. En el caso de no superar la materia en la primera

oportunidad, se puede guardar la puntuación del trabajo tutelado (parte

B) para la segunda oportunidad, o se puede hacer un nuevo

trabajo de manera individual, que deberá presentarse tres días antes de

la fecha señalada para la prueba oficial.

En el caso de alumnado con dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, se empleará la plataforma virtual y el correo electrónico como vehículo de comunicación principal para la gestión de contenidos, atención personalizada y entrega de trabajos. Se acordará al comienzo del curso un calendario específico de fechas compatible con su dedicación, pero tendrán el mismo deber de realizar actividades y pruebas de evaluación que el alumnado a tiempo completo. A efectos de calificación, la calificación de no presentado corresponde al alumnado cuando sólo participe en actividades de evaluación que tengan una ponderación inferior al 20% sobre la calificación final, con independencia de la calificación conseguida.

Fuentes de información

Básica	- Ruano, L. A. y Velasco, R. (2018). Emprendimiento en el entorno digital. El lanzamiento de una startup. Alfaomega - Hoyos Iruarrizaga, J. y Blanco Mendiola, 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 - Jones, Gareth R. (2013). Teoría organizacional: diseño y cambio en las organizaciones. Pearson Educación
Complementaria	- 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

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Marketing Operativo de Videojuegos/730529022

Desarrollo de Productos y Marcas de Videojuegos/730529002

Marketing Estratégico de Videojuegos/730529001

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios



Recomendaciones:1.- La entrega de los trabajos documentales que se realicen en esta materia:1.1. Se solicitarán en formato virtual y/o soporte informático.1.2. Se realizarán a través de Moodle, en formato digital sin necesidad de imprimirlos.1.3. De realizarse en papel:- No se emplearán plásticos.- Se realizarán impresiones a doble cara.- Se empleará papel reciclado.- Se evitará la impresión de borradores.2.- Se debe hacer un uso sostenible de los recursos y la prevención de impactos negativos sobre el medio natural.3.- Se debe tener en cuenta la importancia de los principios éticos relacionados con los valores de la sostenibilidad en los comportamientos personales y profesionales.4.- Según se recoge en las distintas normativas de aplicación para la docencia universitaria, se deberá incorporar la perspectiva de género en esta materia (se usará lenguaje no sexista, se utilizará bibliografía de autores de ambos sexos, se propiciará la intervención en clase de alumnos y alumnas...).5.- Se trabajará para identificar y modificar prejuicios y actitudes sexistas, y se influirá en el entorno para modificarlos y fomentar valores de respeto e igualdad.6. Se deberán detectar situaciones de discriminación por razón de género y se propondrán acciones y medidas para corregirlas.7. Se facilitará la plena integración del alumnado que, por razones físicas, sensoriales, psíquicas o socioculturales, experimenten dificultades a un acceso adecuado, igualitario y provechoso a la vida universitaria.

(*) 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