



| Teaching Guide           |   |        |               |         |
|--------------------------|---|--------|---------------|---------|
| Identifying Data         |   |        |               | 2020/21 |
| 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               | Empresa   |        |               |         |
| Coordinador              |   | E-mail |               |         |
| Lecturers                | Gago Cortés, María Carmen   | E-mail | m.gago@udc.es |         |
| 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.  |        |               |         |
| Contingency plan         | <p>1. Modifications to the contents</p> <p>2. Methodologies</p> <p>*Teaching methodologies that are maintained</p> <p>*Teaching methodologies that are modified</p> <p>3. Mechanisms for personalized attention to students</p> <p>4. Modifications in the evaluation</p> <p>*Evaluation observations:</p> <p>5. Modifications to the bibliography or webgraphy</p> |        |               |         |

| 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 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   |

| 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<br>BJ3<br>BJ5<br>BJ6<br>BJ9 | CJ1<br>CJ2<br>CJ3<br>CJ6<br>CJ9 |
| Adquirir os coñecementos, tanto teóricos como prácticos, sobre a planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos. | AJ29                                  | BJ2<br>BJ4<br>BJ6<br>BJ12       | CJ1<br>CJ2<br>CJ4<br>CJ9        |

| Contents  |   |
|---|---|
| Topic   | Sub-topic   |
| Os temas seguintes desenvolven os contidos establecidos na ficha da Memoria, que son: | Planeamento e viabilidade.<br>Organización e persoas.<br>Habilidades de dirección de equipos.<br>Recursos financeiros e técnicos.<br>Control de resultados.                                     |
| Tema 1. Iniciativas de negocio e emprendemento.                                       | 1.1. Os proxectos de negocio nas fases iniciais de desenvolvemento.<br>1.2. A financiación do proxecto emprendedor.   |
| Tema 2. O plan de negocio.  | 2.1. Procura de oportunidades.<br>2.2. Sustentabilidade da vantaxe competitiva.<br>2.3. Organización dos recursos humanos.<br>2.4. Plan financeiro.<br>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                                    | 21                            | 23          |
| Guest lecture / keynote speech | A29 B1 B3 B5 B9 C3                                | 10                                   | 0                             | 10          |
| Supervised projects            | A29 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B12 C1 C2 C3 C4<br>C6 C9 | 7                                    | 33                            | 40          |
| 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<br>B6 B12 C1 C2 C3 C4<br>C6 C9 | Desenvolvemento e defensa do caso ou traballo práctico. | 70            |

## Assessment comments

|  |
|--|
| <p>Resolver sempre todas as dúbidas que xurdan durante o desenvolvemento das sesións, recorrendo á atención personalizada se é necesario.</p> <p>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.</p> <p>Os criterios de avaliación son os mesmos para a primeira e a segunda oportunidade de cada convocatoria, así como para a convocatoria adiantada. No caso de non superar a materia na primeira oportunidade, pódese gardar a puntuación do traballo tutelado (parte B) para a segunda oportunidade, ou pódese facer un novo traballo de xeito individual, que deberá presentarse tres días antes da data sinalada para a proba oficial.</p> <p>No caso de alumnado con dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia, empregárase a plataforma virtual e o correo electrónico como vehículo de comunicación principal para a xestión de contidos, atención personalizada 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 probas 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.</p> |
|--|

## Sources of information

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Basic</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 Iruarizaga, J. y Blanco Mendialdua, 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><li>- Jones, Gareth R. (2013). Teoría organizacional: diseño y cambio en las organizaciones. Pearson Educación</li></ul> |
|--------------|--|



|                      |   |
|----------------------|---|
| <b>Complementary</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> |
|----------------------|---|

## 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 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.

(\*)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.