



Guía docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Empresa y Emprendimiento	Código	730529029	
Titulación	Máster Universitario en Diseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Segundo	Obligatoria	3
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinador/a	Gago Cortés, María Carmen	Correo electrónico	m.gago@udc.es	
Profesorado	Gago Cortés, María Carmen	Correo electrónico	m.gago@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.gal			
Descripción general	La materia "Empresa y Emprendimiento" forma parte del plan de estudios del Máster Universitario en Diseño, Desarrollo y Comercialización de Videojuegos. Se imparte en el segundo curso y se trata de una materia obligatoria de 3 créditos, lo que representa 75 horas de trabajo del estudiante. Sus descriptores son: planeamiento y viabilidad; organización y personas; habilidades de dirección de equipos; recursos financieros y técnicos; control de resultados. 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, los principales temas y núcleos de conocimiento que se abordarán están orientados al estudio y análisis de la planificación, organización, dirección y gestión de recursos humanos.			



Plan de contingencia	<p>1. Modificaciones en los contenidos</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se realizarán cambios. <p>2. Metodologías</p> <p>*Metodologías docentes que se mantienen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sesión magistral. - Prueba de respuesta múltiple (computa en la evaluación). - Trabajos tutelados (computa en la evaluación). - Atención personalizada. <p>*Metodologías docentes que se modifican</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se realizarán cambios. <p>3. Mecanismos de atención personalizada al alumnado</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>4. Modificaciones en la evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> - No se realizarán cambios. <p>*Observaciones de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se mantienen las mismas que figuran en la guía docente. <p>5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 a 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		
Establecer las fases y procedimientos para la creación y desarrollo de una empresa en el ámbito de los videojuegos.	AP29	BP2 BP5 BP6	CP2 CP3 CP4
Adquirir los conocimientos, tanto teóricos como prácticos, sobre la planificación, organización, dirección y gestión de recursos humanos.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Desarrollar y fortalecer una perspectiva de dirección general y emprendimiento.	AP29	BP2 BP3 BP5 BP9	CP6 CP9
Comprender y aplicar a la creación de una empresa los conceptos fundamentales de la dirección estratégica.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Desarrollar una conciencia de los efectos dinámicos de las acciones estratégicas de la empresa y de sus rivales en la estrategia competitiva y en la estrategia corporativa de la empresa.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Trabajar en equipo, dialogar y tomar acuerdos.	AP29	BP2 BP3 BP4 BP5 BP12	CP1 CP9
Desarrollar hábitos de pensamiento analítico ordenado y capacidad de síntesis, y desarrollo de habilidades en la presentación de conclusiones de forma eficaz y convincente tanto en forma escrita como oral acerca de los problemas estratégicos de una empresa.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6



Aplicar al análisis de los problemas criterios profesionales basados en el manejo de instrumentos técnicos.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6 BP9	CP2 CP3 CP4 CP6 CP9
Diseñar organigramas y realizar análisis de las competencias de los diferentes puestos de trabajo, base para emitir informes y proyectos de gestión.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6	CP1 CP2 CP3 CP4 CP6
Demostrar el manejo de los recursos financieros y técnicos de una empresa y llevar a cabo un adecuado control de los resultados en base a los objetivos fijados.	AP29	BP1 BP2 BP3 BP5 BP6	CP2 CP3 CP4 CP6 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	Prueba objetiva tipo test, con varias opciones de respuesta que se contestará por el alumnado de manera individual.



Sesión magistral	Explicación por parte del profesorado de los contenidos del programa teórico de la materia, mediante exposición oral guiada con el uso de presentaciones y medios audiovisuales. La explicación se complementará con la introducción de preguntas dirigidas al alumnado con el objetivo de facilitar el aprendizaje.
Trabajos tutelados	Resolución de caso o trabajo práctico por parte del grupo, con el objetivo de promover el aprendizaje autónomo del alumnado bajo la tutela del profesorado.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajos tutelados	<p>a) Alumnado a tiempo completo: La atención personalizada para el seguimiento de los trabajos prácticos realizados en grupo comprenderá una serie de actividades presenciales de trabajo con el profesorado. A lo largo del curso se irá indicando el tipo de actividad y el momento de su realización.</p> <p>b) Alumnado con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial: La atención personalizada para el alumnado a tiempo parcial se hará del mismo modo que para el alumnado a tiempo completo, siendo obligatorio para este tipo de alumnado formar parte de un grupo de trabajo.</p>

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 en equipo. Se valorará: - La capacidad de aplicar correctamente los conocimientos sobre creación y dirección de proyectos empresariales. - La capacidad de reunir e interpretar datos relevantes. - La capacidad de utilización de herramientas metodológicas. - La capacidad de exponer la información de forma clara y ordenada. - La capacidad de coordinar y aunar las distintas partes del trabajo, demostrando el trabajo en equipo.	70

Observaciones evaluación



A. NORMATIVA DE EVALUACIÓN:

Condiciones de evaluación: está prohibido acceder al aula del examen con cualquier dispositivo que permita la comunicación con el exterior y/o almacenamiento de información.

La realización fraudulenta de las pruebas o actividades de evaluación implicará directamente la cualificación de suspenso '0' en la materia en la convocatoria correspondiente, invalidando así cualquier cualificación obtenida en todas las actividades de evaluación de cara a la convocatoria extraordinaria.

Identificación del/de la estudiante: el/la estudiante tendrá que acreditar su personalidad de acuerdo con la normativa vigente.

B. TIPOS DE CALIFICACIÓN:

Calificación de no presentado: corresponde al alumnado, cuando solo participe en actividades de evaluación que tengan una ponderación inferior al 20% sobre la calificación final, con independencia de la calificación alcanzada.

Estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia: los/las estudiantes con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial, aunque estén exentos de asistencia, serán evaluados con los mismos criterios que a los alumnos a tiempo completo.

C. OPORTUNIDADES DE EVALUACIÓN:

Primera oportunidad: se aplicarán los criterios de evaluación indicados.

Segunda oportunidad: los criterios de evaluación son los mismos para todas las oportunidades de evaluación.

Convocatoria adelantada: en la convocatoria adelantada se siguen los mismos criterios que para la primera y segunda oportunidad.

D. OTRAS OBSERVACIONES DE EVALUACIÓN:

a) Examen (prueba de respuesta múltiple):

30% de la cualificación.

b) Trabajos tutelados:

70% de la cualificación.

La nota agregada (a+ b) 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 y para la convocatoria adelantada, o se puede hacer un nuevo trabajo de manera individual, que deberá presentarse tres días antes de la fecha señalada para el examen oficial.



Básica	<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 - Jones, Gareth R. (2013). Teoría organizacional: diseño y cambio en las organizaciones. Pearson Educación
Complementaria	<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

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