



Guía docente				
Datos Identificativos				2022/23
Asignatura (*)	Empresa y Emprendimiento	Código	616G02046	
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	1º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma				
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinador/a	Calvo Babío, Nuria Begoña	Correo electrónico	nuria.calvob@udc.es	
Profesorado	Calvo Babío, Nuria Begoña Gago Cortés, María Carmen	Correo electrónico	nuria.calvob@udc.es m.gago@udc.es	
Web				
Descripción general	La creación de empresas es una de las actividades más importantes del desarrollo económico de un territorio. Las empresas con mayor potencial de crecimiento suelen ser las creadas por personas con mayor nivel educativo y capacidad para identificar oportunidades y gestionar eficientemente un proyecto de negocio. El objetivo de esta asignatura es ofrecer una visión completa del entorno y el proceso emprendedor para dotar a los estudiantes de conocimientos y herramientas útiles para desarrollar proyectos propios.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A1	CE1 - Conocer y saber aplicar los aspectos teóricos y prácticos de todas las cuestiones jurídicas relacionadas con los videojuegos y los productos de animación.
A18	CE18 - Conocer las herramientas necesarias para captar información del mercado y conocer a los consumidores.
A32	CE32 - Ser capaz de analizar problemas y tomar decisiones en entornos empresariales y de comercialización.
A33	CE33 - Manejar los conceptos y técnicas empleados en las diferentes áreas funcionales de una empresa de nueva creación y entender las relaciones que existen entre los objetivos y las políticas empresariales.
B1	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
B2	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
B3	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
B4	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
B5	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
B6	CG1 - Capacidad de organización y planificación. Especialmente en el planteamiento de trabajos conducentes a la creación de los contenidos audiovisuales digitales que componen una producción de animación o un videojuego.
B9	CG4 - Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías necesarios para la adaptación del proceso creativo al medio digital y la producción de obras artísticas a través de tecnologías específicas.
B11	CG6 - Capacidad crítica y autocrítica. Necesaria en todo proceso creativo en el que se busca un compromiso con la calidad del trabajo, los resultados y las soluciones propuestas.
B12	CG7 - Trabajo en equipo. Capacidad de abordar proyectos en colaboración con otros estudiantes, asumiendo roles y cumpliendo compromisos de cara al grupo.
B13	CG8 - Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica, integrando las diferentes partes del programa, relacionándolas y agrupándolas en el desarrollo de productos complejos.



B14	CG9 - Capacidad de diseño y gestión de proyectos, resolviendo los aspectos narrativos, técnicos y de gestión del proyecto de animación o videojuego.
C1	CT1 - Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C3	CT3 - Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C4	CT4 - Desarrollarse para el ejercicio de una ciudadanía respetuosa con la cultura democrática, los derechos humanos y la perspectiva de género.
C5	CT5 - Entender la importancia de la cultura emprendedora y conocer los medios al alcance de las personas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para la vida y hábitos, rutinas y estilos de vida saludables.
C7	CT7 - Desarrollar la capacidad de trabajar en equipos interdisciplinarios o transdisciplinarios, para ofrecer propuestas que contribuyan a un desarrollo sostenible ambiental, económico, político y social.
C8	CT8 - Valorar la importancia que tiene la investigación, la innovación y el desarrollo tecnológico en el avance socioeconómico y cultural de la sociedad.
C9	CT9 - Tener la capacidad de gestionar tiempos y recursos: desarrollar planes, priorizar actividades, identificar las críticas, establecer plazos y cumplirlos.

Resultados de aprendizaje				
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título			
Al final del cuatrimestre los estudiantes deben ser capaces de identificar los principales elementos del entorno emprendedor, las fases del proceso de emprendimiento y los apartados que forman parte del plan de negocio de una nueva empresa.	A1	B1	C1	
	A18	B2	C3	
	A32	B3	C4	
	A33	B4	C5	
		B5	C6	
		B6	C7	
		B9	C8	
		B11	C9	
		B12		
		B13		
		B14		
	En su proceso de aprendizaje los estudiantes utilizarán herramientas de detección de oportunidades, formulación estratégica y planificación de proyectos.	A18	B2	C3
		A32	B3	C7
		A33	B6	
		B9		
		B11		

Contenidos	
Tema	Subtema
1. El entorno emprendedor	1.1. Instituciones formales e informales
	1.2. Emprendimiento en España
2. El proceso emprendedor	2.1. Fases del proceso
	2.2. Relación de actividades
3. El proyecto de empresa	3.3. Análisis estratégico
	3.2. La lógica estratégica
	3.3. El plan de negocio



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Estudio de casos	A1 A32 A33 B2 B3 B4 B6 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7	22	66	88
Prueba mixta	B5 C9	3	0	3
Aprendizaje servicio	C5 C6 C7 C8	4	4	8
Sesión magistral	A1 A18 B1 B5 B9 B11 C8	17	34	51
Atención personalizada		0	0	0

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Estudio de casos	<p>El profesor planteará el análisis de diferentes empresas reales enmarcando cada uno de ellas en los apartados correspondientes de los contenidos de la asignatura.</p> <p>Siguiendo el método del caso (Villarreal, 2020), los estudiantes y el profesor se involucran en un proceso de análisis y discusión profundos acerca de las circunstancias a que se enfrenta cada una de las empresas analizada.</p>
Prueba mixta	Los estudiantes contestarán a preguntas abiertas que relacionan los conceptos teóricos con aplicaciones prácticas de los casos de estudio.
Aprendizaje servicio	Los estudiantes conocerán los elementos que determinan la cultura emprendedora, y aprenderán a manejar herramientas de análisis y resolución de problemas que les permitirá ampliar sus posibilidades laborales con proyectos de negocio propios.
Sesión magistral	<p>Exposición en las clases presenciales de los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura orientando al alumno tanto en la metodología de traballo máis apropiada para la preparación del contenido de la exposición como el material bibliográfico aconsejado.</p> <p>El tiempo dedicado a cada uno de los capítulos en que está dividida la materia será proporcional a su extensión y al grado de dificultad para su preparación.</p> <p>Para la preparación de los contenidos de menor dificultad de comprensión se orientará al alumno sobre las fuentes concretas máis apropiadas y sobre los aspectos máis relevantes para alcanzar los resultados del aprendizaje establecidos para la asignatura.</p>

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



<p>Prueba mixta Aprendizaje servicio Estudio de casos</p>	<p>En las sesiones magistrales, el profesor atenderá a cada una de las cuestiones planteadas por los alumnos durante el desarrollo de las mismas referentes al tema que en el momento de su intervención se esté tratando. Si las cuestiones planteadas requieren respuestas más amplias se le propondrá al alumno que las vuelva a plantear en las sesiones de tutorías.</p> <p>En los horarios de tutoría el alumno será atendido para aclarar aquellas dudas que le surjan para la preparación de la materia. Sin citar a la persona que realizó la consulta, ésta puede ser publicada en Moodle o Teams, junto con su respuesta, con la finalidad de que otros alumnos puedan sacar provecho de la misma. Todo ello si el profesor considera oportuna y de interés general la consulta planteada.</p> <p>En los análisis de casos, el alumno deberá intervenir para preguntar, aclarar o exponer su punto de vista sobre algún aspecto de los tratados en el caso.</p> <p>Siguiendo las recomendaciones de la UDC en materia de sostenibilidad, los trabajos se enviarán siempre en formato digital, evitando el consumo injustificado de papel.</p> <p>Para los alumnos con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia el vehículo de comunicación con el profesor se utilizarán las plataformas Teams y Moodle para la gestión de contenidos y el correo electrónico y Teams como medio de comunicación entre el profesor y el alumno para la solución de dudas y la entrega de trabajos.</p>
---	---

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prueba mixta	B5 C9	50% de la nota final	50
Estudio de casos	A1 A32 A33 B2 B3 B4 B6 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7	50% de la nota final	50

Observaciones evaluación
<p>Los criterios de evaluación descritos servirán para la primera oportunidad. La participación en los casos de estudio (evaluación continua) en un porcentaje inferior al 20% implica una evaluación de no presentado, con independencia de la puntuación alcanzada. En la segunda oportunidad se planteará un examen sobre un caso de estudio. La nota final de los estudiantes que hayan superado la evaluación continua será la media de esa nota y la del examen. Para aquellos que no hayan superado la evaluación continua la nota del examen teórico-práctico será el 100% de la nota.</p> <p>Para los alumnos con reconocimiento de dedicación a tiempo parcial y dispensa académica de exención de asistencia, los criterios de evaluación serán los mismos, salvo el requisito mínimo de asistencia.</p> <p>En la convocatoria adelantada de Diciembre el criterio de evaluación será el mismo que en la segunda oportunidad.</p> <p>El comportamiento fraudulento en cualquiera de los apartados sometidos a valoración supondrá la calificación de cero puntos en la evaluación final. Está expresamente prohibido tener acceso durante las pruebas presenciales a teléfonos móviles y cualesquiera otros dispositivos de comunicación a distancia y/o de almacenamiento de información. La no observancia de esta norma supone un cero en la evaluación final. El alumno ha de acreditar su identidad de acuerdo a la normativa vigente. El estudiante debe acreditar su personalidad de acuerdo con la normativa vigente. Para cualquier otra cuestión no expresamente detallada en esta guía se remitirá a lo dispuesto en la normativa vigente aplicable a cada caso que se plantee.</p>

Fuentes de información



<b>Básica</b>	<p>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA: Neira, I., Guerrero, M., Calvo, N., del Mar Fuentes, M., Fernández-Laviada, A., Leporati, M., &amp; Torres, A. J. (2021). Global Entrepreneurship Monitor. Informe GEM España 2020-2021 (Vol. 256). Ed. Universidad de Cantabria. Sánchez, R. and Heene, A. (2004). The New Strategy Management. Organization, Competition, and Competence, John Wiley &amp; Sons, Inc., New York. Cátedra Nebrija-BBVA en formación de emprendedores. El arte de emprender. Servicio de publicaciones de la Universidad Antonio de Nebrija Gil Estallo, M.A. Cómo crear y hacer funcionar una empresa. Conceptos e instrumentos. ESIC FUENTES DE CASOS DE ESTUDIO The Case Journal (accesible desde la biblioteca), <a href="http://kmelot.biblioteca.udc.es/search*gag/m?SEARCH=case+journal&amp;sortdropdown=-&amp;searchscope=1&amp;p;submit=EnviarEmerald">http://kmelot.biblioteca.udc.es/search*gag/m?SEARCH=case+journal&amp;sortdropdown=-&amp;searchscope=1&amp;p;submit=EnviarEmerald</a> Emerald Emerging Markets Case Studies (accesible desde la biblioteca), <a href="http://www.emeraldinsight.com/case_studies.htm?articleid=17068615">http://www.emeraldinsight.com/case_studies.htm?articleid=17068615</a> <a href="http://91.121.77.230/e_casos/cast/pages/estudios/estudios.asp">http://91.121.77.230/e_casos/cast/pages/estudios/estudios.asp</a></p>
<b>Complementaria</b>	

### Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

### Otros comentarios

Na páxina da asignatura no Campus Virtual o estudante encontrará toda a información e avisos para planificar o estudo da asignatura.

(\*) 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