



| Guía Docente          |   |                    |  |          |
|-----------------------|---|--------------------|--|----------|
| Datos Identificativos |   |                    |  | 2022/23  |
| Asignatura (*)        | Empresa e Emprendemento   | Código             | 730529029                                |          |
| Titulación            | Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos  |                    |  |          |
| Descritores           |   |                    |  |          |
| Ciclo                 | Período   | Curso              | Tipo                                     | Créditos |
| Mestrado Oficial      | 2º cuatrimestre   | Segundo            | Obrigatoria                              | 3        |
| Idioma                | Castelán  |                    |  |          |
| Modalidade docente    | Presencial  |                    |  |          |
| Prerrequisitos        |   |                    |  |          |
| Departamento          | Ciencias da Computación e Tecnoloxías da Información Empresa  |                    |  |          |
| Coordinación          |   | Correo electrónico |  |          |
| Profesorado           | Castro Pena, Luz<br>Gago Cortés, María Carmen   | Correo electrónico | maria.luz.castro@udc.es<br>m.gago@udc.es |          |
| Web                   | campusvirtual.udc.gal   |                    |  |          |
| Descrición xeral      | A materia "Empresa e Emprendemento" forma parte do plan de estudos do Máster Universitario en Deseño, Desenvolvemento e Comercialización de Videoxogos. Impártese no segundo curso e trátase dunha materia obrigatoria de 3 créditos, o que representa 75 horas de traballo do estudante. Os seus descritores son: planeamento e viabilidade; organización e persoas; habilidades de dirección de equipos; recursos financeiros e técnicos; control de resultados. 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, os principais temas e núcleos de coñecemento que se abordarán están orientados ao estudo e análise da planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos. |                    |  |          |

| Competencias / Resultados do título |   |
|-------------------------------------|---|
| Código                              | Competencias / Resultados do título   |
| 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 habrá 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  |



| Resultados da aprendizaxe   |                                     |  |                                 |
|---|-------------------------------------|--|---------------------------------|
| Resultados de aprendizaxe   | Competencias / Resultados do título |  |                                 |
| Establecer as fases e procedementos para a creación e desenvolvemento dunha empresa no ámbito dos videoxogos.   | AP29                                | BP2<br>BP5<br>BP6                      | CP2<br>CP3<br>CP4               |
| Adquirir os coñecementos, tanto teóricos como prácticos, sobre a planificación, organización, dirección e xestión de recursos humanos.  | AP29                                | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP5<br>BP6<br>BP9 | CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP6<br>CP9 |
| Desenrolar e fortalecer unha perspectiva de dirección xeral e emprendemento.  | AP29                                | BP2<br>BP3<br>BP5<br>BP9               | CP6<br>CP9                      |
| Comprender e aplicar á creación dunha empresa os conceptos fundamentais da dirección estratéxica.   | AP29                                | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP5<br>BP6<br>BP9 | CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP6<br>CP9 |
| Desenvolver unha conciencia dos efectos dinámicos das accións estratéxicas da empresa e dos seus rivais na estratexia competitiva e na estratexia corporativa da empresa.   | AP29                                | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP5<br>BP6<br>BP9 | CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP6<br>CP9 |
| Traballar en equipo, dialogar e tomar acordos.  | AP29                                | BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP12       | CP1<br>CP9                      |
| Desenvolver hábitos de pensamento analítico ordenado e capacidade de síntese, e desenvolvemento de habilidades na presentación de conclusións de forma eficaz e convincente tanto en forma escrita como oral acerca dos problemas estratéxicos dunha empresa. | AP29                                | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP6 | CP1<br>CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP6 |
| Aplicar á análise dos problemas criterios profesionais baseados no manexo de instrumentos técnicos.   | AP29                                | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP5<br>BP6<br>BP9 | CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP6<br>CP9 |



|  |      |  |                                 |
|--|------|--|---------------------------------|
| Deseñar organigramas e realizar análises das competencias dos diferentes postos de traballo, base para emitir informes e proxectos de xestión.         | AP29 | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP4<br>BP5<br>BP6 | CP1<br>CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP6 |
| Demostrar o manexo dos recursos financeiros e técnicos dunha empresa e levar a cabo un adecuado control dos resultados en base aos obxectivos fixados. | AP29 | BP1<br>BP2<br>BP3<br>BP5<br>BP6        | CP2<br>CP3<br>CP4<br>CP6<br>CP9 |

| Contidos  |  |
|---|--|
| Temas   | Subtemas   |
| 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. Viabilidade da idea de negocio.   | 2.1. Procura de oportunidades.<br>2.2. Sustentabilidade da vantaxe competitiva.<br>2.3. Organización dos recursos humanos.<br>2.4. Integración do proxecto de empresa. |
| Tema 3. Xestión de proxectos.   | 3.1. Planificación.<br>3.2. Desenvolvemento.<br>3.3. Execución.<br>3.4. Finalización.  |

| Planificación              |   |   |                         |              |
|----------------------------|---|---|-------------------------|--------------|
| Metodoloxías / probas      | Competencias / Resultados                         | Horas lectivas (presenciais e virtuais) | Horas traballo autónomo | Horas totais |
| Proba de resposta múltiple | B1 B2 B3 C2 C3 C4                                 | 2                                       | 21                      | 23           |
| Sesión maxistral           | A29 B1 B3 B5 B9 C3                                | 10                                      | 0                       | 10           |
| Traballos tutelados        | A29 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B12 C1 C2 C3 C4<br>C6 C9 | 7                                       | 33                      | 40           |
| Atención personalizada     |   | 2                                       | 0                       | 2            |

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

| Metodoloxías               |   |
|----------------------------|---|
| Metodoloxías               | Descrición  |
| Proba de resposta múltiple | Proba obxectiva tipo test, con varias opcións de resposta que se contestará polo alumnado de xeito individual.  |
| Sesión maxistral           | Explicación por parte do profesorado dos contidos do programa teórico da materia, mediante exposición oral guiada co uso de presentacións e medios audiovisuais. A explicación se complementará coa introdución de preguntas dirixidas ao alumnado co obxectivo de facilitar a aprendizaxe. |



|                     |  |
|---------------------|--|
| Traballos tutelados | Resolución de caso ou traballo práctico por parte do grupo, co obxectivo de promover a aprendizaxe autónoma do alumnado baixo a tutela do profesorado. |
|---------------------|--|

## Atención personalizada

| Metodoloxías        | Descrición   |
|---------------------|--|
| Traballos tutelados | <p>A) Alumnado a tempo completo:<br/>A atención personalizada para o seguemento dos traballos prácticos realizados en grupo comprenderá unha serie de actividades presenciais de traballo co profesorado. Ao longo do curso se irá indicando o tipo de actividade e o momento da súa realización.</p> <p>b) Alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial:<br/>A atención personalizada para o alumnado a tempo parcial farase do mesmo modo que para o alumnado a tempo completo, sendo obrigatorio para este tipo de alumnado formar parte dun grupo de traballo.</p> |

## Avaliación

| Metodoloxías               | Competencias / Resultados                         | Descrición  | Cualificación |
|----------------------------|---|---|---------------|
| Proba de resposta múltiple | B1 B2 B3 C2 C3 C4                                 | Test de resposta múltiple individual.   | 30            |
| Traballos tutelados        | A29 B1 B2 B3 B4 B5<br>B6 B12 C1 C2 C3 C4<br>C6 C9 | Desenvolvemento e defensa do caso ou traballo práctico en equipo. Valorarase:<br>- A capacidade de aplicar correctamente os coñecementos sobre creación e dirección de proxectos empresariais.<br>- A capacidade de reunir e interpretar datos relevantes.<br>- A capacidade de utilización de ferramentas metodolóxicas.<br>- A capacidade de expoñer a información de forma clara e ordenada.<br>- A capacidade de coordinar e aunar as distintas partes do traballo, demostrando o traballo en equipo. | 70            |

## Observacións avaliación



## A. NORMATIVA DE AVALIACIÓN:

Condições de avaliación: está prohibido acceder á aula do exame con calquera dispositivo que permita a comunicación co exterior e/ou almacenamento de información.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación implicará directamente a cualificación de suspenso '0' na materia na convocatoria correspondente, invalidando así calquera cualificación obtida en todas as actividades de avaliación para a convocatoria extraordinaria.

Identificación do/da estudante: o/a estudante terá que acreditar a súa personalidade de acordo coa normativa vixente.

## B. TIPOS DE CUALIFICACIÓN:

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 alcanzada.

Estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia: os/as estudantes con recoñecemento de dedicación a tempo parcial, aínda que estean exentos de asistencia, serán avaliados cos mesmos criterios que os alumnos a tempo completo.

## C. OPORTUNIDADES DE AVALIACIÓN:

Primeira oportunidade: aplicaranse os criterios de avaliación indicados.

Segunda oportunidade: os criterios de avaliación son os mesmos para todas as oportunidades de avaliación.

Convocatoria adiantada: na convocatoria adiantada séguense os mesmos criterios que para a primeira e segunda oportunidade.

## D. OUTRAS OBSERVACIÓNS DE AVALIACIÓN:

a) Exame (proba de resposta múltiple):

30% da cualificación.

b) Traballos tutelados:

70% da cualificación.

A nota agregada (a+ b) deberá ser igual ou superior a 5 puntos sobre 10 para poder superar a materia. 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 e para a convocatoria adiantada, ou se pode facer un novo traballo de maneira individual, que deberá presentarse tres días antes da data sinalada para o exame oficial.



|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>Bibliografía básica</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 Iruarrizaga, 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> <li>- Harvard Business Review Press (2017). Guías HBR: Gestión de Proyectos. Editorial Reverté</li> </ul> |
| <b>Bibliografía complementaria</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>  |

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Márketing Operativo de Videoxogos/730529022  
 Desenvolvemento de Produtos e Marcas de Videoxogos/730529002  
 Márketing Estratéxico de Videoxogos/730529001

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

### Materias que continúan o temario

## Observacións

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, propiciarase 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.  
[https://www.udc.es/export/sites/udc/normativa/\\_galeria\\_down/estudiantes/Normativa\\_AD1.pdf\\_2063069294.pdf](https://www.udc.es/export/sites/udc/normativa/_galeria_down/estudiantes/Normativa_AD1.pdf_2063069294.pdf)8. Promoverase a compatibilidade da actividade académica e deportiva do alumno que teña o recoñecemento da condición de deportista de alto nivel (DANUDC) ou de deportista de nivel cualificado ou similar facilitándolles procesos como cambios de grupos docentes, horarios ou exames, para os efectos de permitir conciliar a súa aprendizaxe coas súas responsabilidades e actividades deportivas.  
[https://sede.udc.gal/services/electronic\\_board/EXP2021/006963/document?logicalId=60063477-81aa-4320-84cd-114f4aeae4a7&documentCsv=K5VNMF199EV2JUQLKAR00E8M](https://sede.udc.gal/services/electronic_board/EXP2021/006963/document?logicalId=60063477-81aa-4320-84cd-114f4aeae4a7&documentCsv=K5VNMF199EV2JUQLKAR00E8M)  
 9. Todo o material elaborado polo profesorado da materia está suxeito ao dereito da propiedade intelectual. Non se poderá utilizar, baixo ningún concepto, sen a autorización expresa dos seus autores.



(\*)A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías