



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Empresa e Emprendemento		Código	616G02046
Titulación	Grao en Creación Dixital, Animación e Videoxogos			
Descriptor				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Empresa			
Coordinación	Calvo Babío, Nuria Begoña	Correo electrónico	nuria.calvob@udc.es	
Profesorado	Calvo Babío, Nuria Begoña	Correo electrónico	nuria.calvob@udc.es	
	Gago Cortés, María Carmen		m.gago@udc.es	
Web				
Descrición xeral	A creación de empresas é unha das actividades máis importantes no desenvolvemento económico dun territorio. As empresas con maior potencial de crecemento adoitan ser aquelas creadas por persoas cun maior nivel de estudos e capacidade para identificar oportunidades e xestionar eficientemente un proxecto empresarial. O obxectivo deste curso é ofrecer unha visión completa do entorno e do proceso emprendedor co fin de dotar a os alumnos de coñecementos e ferramentas útiles para desenvolver os seus propios proxectos.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do 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 os estudantes demostrasen posuir e comprender coñecementos nunha área de estudo que parte da base da educación secundaria xeral, e se atope a un nivel que, se ben se apoia en libros de texto avanzados, inclúe tamén algúns aspectos que implican coñecementos procedentes da vanguardia do seu campo de estudo
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, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C3	CT3 - Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	CT4 - Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía respectuosa coa cultura democrática, os dereitos humanos e a perspectiva de xénero.
C5	CT5 - Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
C6	CT6 - Adquirir habilidades para a vida e hábitos, rutinas e estilos de vida saudables.
C7	CT7 - Desenvolver a capacidade de traballar en equipos interdisciplinares ou transdisciplinares, para ofrecer propostas que contribúan a un desenvolvemento sostible ambiental, económico, político e social.
C8	CT8 - Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.
C9	CT9 - Ter a capacidade de xestionar tempos e recursos: desenvolver plans, priorizar actividades, identificar as críticas, establecer prazos e cumprilos.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Ao final do cuadrimestre, os estudantes deben ser capaces de identificar os principais elementos do entorno emprendedor, as fases do proceso emprendedor e os apartados que forman parte do plan de empresa dunha nova empresa.	A1	B1	C1
	A18	B2	C3
	A32	B3	C4
	A33	B4	C5
		B5	C6
		B6	C7
		B9	C8
		B11	C9
		B12	
		B13	
		B14	
	A18	B2	C3
	A32	B3	C7
	A33	B6	
		B9	
		B11	
No seu proceso de aprendizaxe, os estudantes utilizarán ferramentas para a detección de oportunidades, a formulación estratéxica e a planificación de proxectos.			

Contidos	
Temas	Subtemas
1. O entorno emprendedor	1.1. Institucións formais e informais 1.2. Emprendemento en España
2. O proceso emprendedor	2.1. Fases do proceso emprendedor 2.2. Relación de actividades
3. O proxecto emprendedor	3.1. Análise estratéxico 3.2. A lóxica estratéxica 3.3. O plan de negocio



Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Estudo de casos	A1 A32 A33 B2 B3 B4 B6 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7	20	66	86
Proba mixta	B5 C9	3	0	3
Aprendizaxe servizo	C5 C6 C7 C8	4	4	8
Sesión maxistral	A1 A18 B1 B5 B9 B11 C8	17	34	51
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
Estudo de casos	O profesor plantexará a análise de diferentes empresas reais enmarcando cada unha delas nos apartados correspondentes dos contenidos da asignatura. Seguindo o método do caso (Villarreal, 2010), os estudantes e o profesor involucranse no proceso de análise e discusión profundos acerca das circunstancias a que se enfrenta cada unha das empresas analizada.
Proba mixta	Os estudantes contestarán a preguntas abertas que relacionan os conceptos teóricos con aplicacións prácticas dos casos de estudo.
Aprendizaxe servizo	Os estudantes conocerán os elementos que determinan a cultura emprendedora, e aprenderán a manexar ferramentas de análise e resolución de problemas que lles permitirá ampliar as súas posibilidades laborais con proxectos de negocio. propios.
Sesión maxistral	Exposición nas clases presenciais dos contidos teóricos e prácticos da asignatura orientando ó alumno tanto na metodoloxía de traballo máis apropiada para a preparación do contido da exposición como o material bibliográfico aconsellado. O tempo adicado a cada un dos capítulos en que está dividida a materia será proporcional á súa extensión e o grado de dificultade para a súa preparación. Para a preparación dos contenidos de menor dificultade de comprensión orientarase ó alumno sobre as fontes concretas máis apropiadas e sobre os aspectos máis relevantes para alcanzar os resultados da aprendizaxe establecidos para a asignatura.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición



Proba mixta Aprendizaxe servizo Estudo de casos	Nas sesións maxistrais, o profesor atenderá a cada unha das cuestións planteadas polos alumnos durante o desenvolvemento das mesmas referentes ó tema que no momento da súa intervención se esteña tratando. Se as cuestións plantexadas requiren respostas máis amplias propoñeráselle ó alumno que as volva a plantexar nas sesións de tutorías. Nos horarios de tutoría o alumno será atendido para aclarar aquelas dúbidas que lle surxan para a preparación da materia. Sin citar á persoa que realizou a consulta, esta pode ser publicada en Moodle o grabada en Teams, xunto coa súa resposta, coa finalidade de que outros alumnos poidan sacar proveito da mesma. Todo elo se o profesor considera oportuna e de interese xeral a consulta plantexada. Nas análises de casos, o alumno deberá intervir para preguntar, aclarar ou expoñer o seu punto de vista sobre algún aspecto dos tratados no caso. Seguendo as recomendacións da UDC en materia de sustentabilidade, os traballos enviaráanse sempre en formato dixital, evitando o consumo inxustificado de papel. Para os estudantes co recoñecemento de dedicación a tempo parcial e dispensa académica de exención de asistencia o vehículo de comunicación co profesor serán as plataformas Teams e Moodle para a xestión de contidos e o correo electrónico e Teams como medio de comunicación entre o profesor e o alumno para a solución de dúbidas e a entrega de traballos e a súa valoración
---	--

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba mixta	B5 C9	50% da nota final	50
Estudo de casos	A1 A32 A33 B2 B3 B4 B6 B12 B13 B14 C1 C3 C4 C5 C6 C7	50% da nota final	50

Observacións avaliación



Os criterios de avaliación descritos servirán para a primeira oportunidade. A participación nos casos prácticos (avaliación continua) nunha porcentaxe inferior ao 20% implica unha avaliación de non presentado, independentemente da puntuación acadada. Na segunda oportunidade farase un exame sobre un caso práctico. A nota final do alumnado que superase a avaliación continua será a media desa nota e a do exame. Para os que non superaron a avaliación continua, a nota do exame teórico-práctico será o 100% da nota. Para o alumnado con recoñecemento de dedicación a tempo parcial e con renuncia académica á exención de asistencia, os criterios de avaliación serán os mesmos, salvo o requisito mínimo de asistencia. Na convocatoria anticipada de decembro, os criterios de avaliación serán os mesmos que na segunda oportunidade. A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con "suspenso" (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario. Queda expresamente prohibido o acceso durante as probas presenciais a teléfonos móbiles e calquera outro dispositivo de comunicación e/ou almacenamento de información a distancia. O incumprimento desta norma supón un cero na avaliación final. O alumno deberá acreditar a súa identidade de acordo coa normativa vixente. O alumno deberá acreditar a súa personalidade de acordo coa normativa vixente. Para calquera outra cuestión non expresamente detallada nesta guía, remitirase ao disposto na normativa vixente aplicable a cada caso que se presente.

Fontes de información

Bibliografía básica	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA: Neira, I., Guerrero, M., Calvo, N., del Mar Fuentes, M., Fernández-Laviada, A., Leporati, M., & 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 & 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), http://kmelot.biblioteca.udc.es/search*gag/m?SEARCH=case+journal&sortdropdown=-&searchscope=1&p;submit=Enviar Emerald Emerging Markets Case Studies (accesible desde la biblioteca), http://www.emeraldinsight.com/case_studies.htm?articleid=17068615 http://91.121.77.230/e_casos/cast/pages/estudios/estudios.asp
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

Na páxina da asignatura no

Campus Virtual o estudante encontrará toda a información e avisos para planificar o estudo da asignatura.

(*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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías